

Terror i Trakorien



av Åsa Roos

Ett terroristäventyr till Drakar och Demoner 2:a utgåvan
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån public domain,
och föreställer Hermes Trismegistos



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

Terror i Trakorien

Drakar och Demoner 2:a utg

“Dirsan! Dirsaaaaan!” Jantras förtvivlade rop spred sig i mörkret, ut i skogen längs med stigen hon följde. Bakom henne gick hennes farbror Heyg med en sammanbiten min och ett armborst fastkrokat i armvecket. Pilarna bar han i ett koger på höften. Jantra höjde lyktan och satte spjutet i marken för att kliva över en stor rot som krupit upp ur maken och spärrade vägen.

Just som Jantra var halvvägs över hördes det steg bakom dem. Jantra vände sig hastigt om och fastnade med kjolen i en utstickande gren. Just som hon föll i skydd bakom den stora roten hörde hon Heygs armborst avfyras, en dov explosion och det ljus hela byn hade kommit att frukta spred sig i skogen. I skuggan av roten började tårarna rinna på henne. Hon behövde inte titta över rotens kant för att förstå att de skrik av smärta och rädsla hon nu hörde tillhörde hennes tvillingbror Dirsan och hennes farbror Heyg. Jantra var den sista av familjen Drahn i byn, och snart en av de få bybor som inte blivit förvrängda av ljuset.

Med tungt hjärta gjorde hon sig redo för att döda de monster som ersatt hennes sista hopp.

Caveat lector!

Terror i Trakorien är ett äventyr i 20.000-teckenserien, vilket innebär att det bara innehåller ca 20.000 tecken text, vare sig mer eller mindre. Det betyder att du som spelleder förmodligen mår bra av att läsa igenom äventyret minst en gång innan ni spelar för att få en uppfattning om var i äventyret du behöver komplettera med mer information. Det kan exempelvis hända att du behöver göra kartor eller liknande för att det skall gå att spela.

Inga äventyr i 20.000-teckenserien är heller provspelade.

Stämningen i äventyret

Äventyret söker översätta ilskan, maktlösheten och rädslan som uppstår när en stat, en stad eller ett samhälle utsätts för oförklarliga dåd som har befolkningen själv som måltavla. Osäkerheten och skräcken som uppstår på grund av att man aldrig kan vara säker på varirån nästa attack kommer, eller för den delen när den kommer.

Jag har förlagt äventyret i Trakoriens mindre kända delar, dels för att skapa känslan av absurditet, och dels för att återse en av mina favoritplatser som ung. Framförallt så ger det äventyrets namn en trevlig klang.

Synopsis

En nu gudadyrkan har uppstått i en av de mindre kända områdena i Trakorien. Sekten har vuxit med oanad hastighet och nu påbjuder gudomen att alla medlemmar i sekten skall “göra sitt”, det vill säga hjälpa guden att öppna en portal till det “paradis” den kom ifrån, och följa den in i den nya värld som väntar där.

För att öppna portalen krävs ett “mindre offer” från kultens medlemmar. Guden måste tillåtas att “uppfylla” kultmedlemmarna under en kort period för att samla in fler personer som kan hjälpa den att uppnå sina mål.

I själva verket är guden inte alls särskilt god, utan en egoistisk varelse som råkat klampa fel i de metafysiska resor den företagit sig. Nu har den hamnat

i en okänd dimension och har dessutom lyckats med motsvarigheten till att glömma nyckeln i den startade och låsta bilen. För att komma tillbaka hem måste guden ha livsenergi och inser att människor inte bara är ganska korkade utan även innehåller ett överflöd av livskraft.

Guden försöker alltså med list och tilltro till människans godtrogenhet att samla på sig tillräckligt många människor för att kunna ta sig hem igen. Människor är med andra ord en förbrukningsvara.

Problemet uppstår när kultanhängarna ger sig ut för att rekrytera fler medlemmar. Guden förser dem alla med varsin stav som de har i uppdrag att detonera där det finns många människor. Ljuset från staven berövar människorna deras viljestyrka och de gör allt guden säger åt dem att göra.

Det största kruset är att guden inte räknat med något motstånd.

Rollpersonerna kommer in i handlingen antingen som inhyrda legoknektar eller vänner till Jantra Drahn som reser omkring i näralliggande byar och städer för att rekrytera hjälp och sprida ordet om crux-sekten och deras oheliga uppdrag.

När rollpersonerna rekryterats (tillsammans med en inte helt oansenlig armé) så är det dags att ge sig in i lejonets gap.

Rollpersonerna kommer att se verkningarna av crux-sekten tidigare än de träffar på en crux-medlem, allt i avsikt att bygga upp en lagom skräckbetonad stämning.

En crux-medlem kommer dessutom att ha infiltrerat den armé Jantra satt samman och hen detonerar sin livsfarliga laddning när rollpersonerna och Jantra är ute på spaning.

Under spaningsuppdraget träffar de på effekterna av ljusstaven på nära håll, och återkommer senare till lägret och finner att samma sak skett där.

Efter det är det dags för infiltration och anfall på crux-sekten. Jantra Drahn vill försöka samla ihop en ny armé, men inser att även de kan råka ut för samma sak som de tidigare rekryterna.

Äventyret avslutas med en konfrontation där rollpersonerna får visa vad de går för genom att rädda de närmare tvåhundra personerna som förts till crux-sektens läger för att förtäras när portalen skall öppnas.

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna kan komma in i äventyret på ett flertal sätt. Dels som bekanta till Jantra Drahn, dels som legoknektar till uthyrning. En annan variant är att någon av rollpersonernas vänner eller släkt kommer från en by som drabbats av crux-sekten. Möjligheterna är oändliga.

Det som är viktigt är att rollpersonerna träffar Jantra under en av hennes rekryteringsomgångar och att de följer med hennes armé.

Jantras rekrytering

På ett av stadens många torg står en smal och lång kvinna som är benig och muskulös till utseendet. Hon är klädd i lätt rustning och i en läderrem runt halsen hänger ett par sotade glasögon. Bakom henne sitter en man i 30-årsåldern med kraftiga, korsade armar över en imponerande bröstkörg. Hans hår är lockigt och ligger i ringlar ner för hans ansikte och axlar. Även han har sotade glasögon i en läderrem runt halsen. Bakom dem står en skylt målad på tyg som är uppspänt i en ram. Skylten pryds av texten "för ära, heder och ett tryggt Trakorien".

Jantra försöker sälja sin sak genom att dels tala högt om crux-sekten, visa trasiga ljusstavar och målade bilder av de som blivit sektens offer, men hon försöker också gå mer rakt på sak genom att stoppa sällskap som har rätt "utseende", det vill säga visar tecken på att vara legoknektar.

Jantra kommer att rycka tag i rollpersonerna om de inte känner Jantra sedan tidigare. För att sätta takten och längden på äventyret kan rekryteringen av Jantras armé vara avklarad redan när rollpersonerna dyker upp, eller så kan de få hjälpa till att hitta ytterligare mankraft till uppdraget.

Hela Jantras by har gått under i Crux-sektens härjningar och Jantra har sålt nästan allt från den lilla bosättningen för att betala för sitt eget, personliga korståg. Det betyder att rollpersonerna kan få en ordentlig monetär ersättning för sina insatser. Ju högre ersättning, desto större fara dock, så ger du dem mängder med rikedomar så bör äventyrets grad av dödlighet motsvara betalningen.

Rekryteringsbestyr

Om du beslutar dig för att låta Jantras rekryteringsdrive kräva lite extra folk, kan du använda scenen inne på den Spräckliga Hönan för att sätta lite ton på äventyret.

De gäster som besöker den Spräckliga Hönan är ärrade veteraner, några har sett crux-sekten på nära håll - och tycker inte om vad de sett. De anser inte att det är värt några pengar i världen att gå upp emot dem.

"Skall ni ta er an crux?" säger en kraftigt ärrad legoknekt med morgonstjärnan lutad mot väggen bakom sig. "Då är det bäst att ni kysser fruar, män och barn adjö. Där finns ingen nåd att få, inget resonemang. Deras öron är döva för böner. De kommer att äta upp era liv och spotta ut resterna."

Rollpersonerna kan av övriga gäster få reda på att mannen är Rikard Röde, en i det närmaste legendarisk legoknekt som sägs ha tillintetgjort regementen på egen hand och är känd för sitt mod och sin brutalitet, men mot crux-sekten vill han inte gå. Något att tänka på för rollpersonerna.

Första natten i lägret

Första natten i lägret nås efter en lång och ganska händselös marsch från bebodda områden till de lite mer avlägsna skogarna där attackerna ägt rum.

Vid första nattlägret kan det vara idé att introducera rollpersonernas nemesis på resan, Arriman den Blå och hans entourage. Arriman kommer att upp-

fatta rollpersonerna som arroganta sprättar och jobbar hårt på att få Jantra att sparka dem från sällskapet.

Arriman den Blå kommer att passa på när rollpersonerna är borta för att rycka upp deras tält och kasta dem i en hög för att få tältplats bredvid Jantra.

När rollpersonerna återvänder från mässtältet (Jantra har samlat ett hundratal legoknektar, bönder vars familjer har drabbats, jägare och annat) har deras packning och deras tält rafsats ihop och kastats i en hög en bit bort (slå en T100. Det är 25% risk att något värdefullt gått sönder). I deras ställe står ett elegant blått tält med silverbrodyr och två blåklädda vakter.

Om rollpersonerna pratar med Arriman kommer han att påstå att det var någon annan som flyttade tälten, men lite efterforskningar tyder på att det var Arrimans män som flyttade allt.

Jantra kommer att reagera negativt på att hennes trupper hamnar i konflikt. Till Arriman säger hon att hon aldrig vill se det hända igen, och till rollpersonerna att de inte skall göra en grej av det. Truppen har nog med problem att se fram emot utan inbördes stridigheter.

Den tomma byn

Den första tomma byn rollpersonerna råkar på är Skråhilde, en liten hantverkarby känd för sina utmärkta yxor. Hela byn är övergiven - mitt i kvällsvarden vad det verkar.

Det går kor, får, hästar och grisar här. Korna börjar följa människorna eftersom de inte mjölkats på ett tag.

För de rollpersoner som vill kan det vara ett utmärkt tillfälle att skaffa häst. Jantra kommer dock att insistera på att hennes trupper bara tar det som behövs och att resten av djuren släpps lösa så att de klarar sig själva.

Ledtrådar i byn:

Ljusstavarna - på många ställen i byn ligger använda ljusstavar, crux-sektens sätt att kontrollera människor på. Det ligger även kroppar i byn, tre till fyra veckor gamla lik. Människor som har spärrat in sig och sedan inte kunnat ta sig ut, men också de som blivit dödade av sina medmänniskor när dessa ställt sig i vägen eller på annat sätt försökt förhindra att de drabbade ger sig av.

I husen står mat på borden som aldrig ätits och två byggnader i utkanten av byn har brunnit ner, kanske på grund av en ovaktad eld.

Det finns gott om ved och virke, så när Jantra beordrar truppen att bygga ett gravbål blir det en relativt lätt uppgift. Gravbålet tar ungefär en dag att bygga, inklusive att leta efter liken som ligger utspridda över hela byn.

Mot mörkrets hjärta

Under resan mot crux-sektens tillhåll är det oundvikligt att rollpersonerna springer in i fler byar som drabbats av crux-sekten. De flesta av dem är samma situation som Skråhult. Ljustavar, folktomt och liken av de som försökt förhindra katastrofen.

Ytterligare händelser i byarna:

- **Överlevaren** - likt Newt i Aliens hittar Jantra och rollpersonerna 2T6 överlevare i en av byarna. De är dock livrädda för att komma ut och visa sig.
- **Thingoleth** - Rollpersonerna hittar en medaljong tillsammans med en lång dagbok i ett av de tomma husen. Innehavaren har uppenbarligen varit magiker, det märks inte minst på alla skyddsbesvärjelser. Thingoleth är en kraftfull medaljong som bara kan bäras av släkten Thingol utan att bringa olycka med sig. I ett brev som hittas i dagboken ber Erisan Thingol att Thingoleth lämnas över till den enda överlevaren i släkten Thingol, Marisa Thingol i Kandra (det här är enbart i andan av "ny quest").
- **Hundarna** - I en av byarna anfaller ett pack med 3T6 vildhundar när rollpersonerna städar upp liken. Det är hundarnas matförråd och de är inte särskilt angelägna om att bli av med sin föda.
- **Ljuset inhägnat** - I en av byarna de kommer till är templet stängt och barrikaderat - utifrån. Det sitter fyra bybor utanför och de verkar vara de enda kvar i staden. De berättar att de lyckats stänga in de som drabbats av Ljuset i templet och att de går in en gång om dagen för att mata och göra rent människorna därinne. Femton personer är instängda i det lilla utrymmet, och alla är drabbade, vilket innebär att alla försöker ta sig ut och iväg till resten av sekten. Att "besöka" de drabbade är tärande. De är som zombies. Det enda de verkar bry sig om är att komma ut. De klöser på väggarna och stirrar hållögt leende mot allt och alla. Det går inte att nå dem överhuvudtaget. De lever inte längre i någon egentlig mening.
- **Häxjägarna** - En av byarna som rollpersonerna skall passera är fortfarande en opåverkad by, men de omkringliggande byarnas öde har skapat en skräckslagen och obehaglig stämning i byn. Till att börja med vill byns äldste inte ens släppa in Jantras följe förbi de höga barrikaderna, men efter lite diskussioner går det bra. Väl inne i byn får rollpersonerna bevittna hur ett flertal äldre kvinnor släpas ut till en tribunal. Bakom den upphöjda plattformen som domarna sitter på (alla män), står ett bål med pålar och fångsel, redo att tändas. Det kvinnorna utsätts för och har utsatts för är regelrätt tortyr och enbart ett sätt för byns äldste att känna någon form av kontroll. Det finns inget syfte bakom förhören, utom ett illa definierat hot som kvinnorna knappt är medvetna om i sitt misshandlade tillstånd, än mindre ansvariga för. Jantra kommer inte att acceptera att tribunalen får fortsätta om rollpersonerna inte griper in.

Den leende mördaren

En av byarna rollpersonerna och Jantras följe besöker är ännu opåverkad av de terrorattacker som drabbat området. Följet får en lugn och säker natt för första gången på länge, men redan dagen därpå får de se ljustavens påverkan på nära håll.

Tidigt på förmiddagen drar utrop av glädje och hopp genom byn, och några av soldaterna går dit för att se vad som står på.

Rollpersonerna hinner fram lagom för att se hur en stelt leende ung man plockar fram ett avlångt objekt ur bröstfickan.

Jantra får syn på det, blir likblek och skriker "Täck över ögonen! Ner!". Rollpersonerna har en hyfsad chans att slippa undan det sinneskontrollerande ljuset förutsatt att de inte sölar för mycket.

Samma tur har dock inte alla i sällskapet. Slå en T20+5 för att avgöra hur många av Jantras armé som fångas av ljuset.

Det som händer i byn är samma sak som hänt i otaliga byar i området. Snart nog fylls luften av smärtfyllda vråländen och efter en stund av outhärdliga läten ersätts de av djup tystnad. De kroppar som har fallit till marken reser på sig och i deras ansikten finns ett stelt och onaturligt leende. Sedan börjar de röra sig mot crux-lägret.

Att spåra kulten

Jantra kommer att be rollpersonerna att följa med henne på spårningsuppdrag för att ringa in sektens tillhåll. Hela det här stycket i äventyret är mer eller mindre till för att hålla rollpersonerna borta från lägret länge nog för att crux-sekten skall kunna anfälla Jantras armé och eliminera 2T20+10 av de rekryterade legoknektarna.

Tillbaka till lägret

När Jantra och rollpersonerna kommer tillbaka till lägret ser det ut som en mindre katastrof. Tält är välta och det ligger sårade soldater överallt.

Arriman är en av de legoknektar som klarat sig och han kan berätta att inte långt efter att rollpersonerna givit sig av från lägret så samlade Dreygan alla närvarande knektar till sig. Många av legosoldaterna förstod att något var fel när Dreygan drog fram en ljusstav och lyckades skydda ögonen från ljuset, men det var också många som drabbades. När de återigen reste på sig så hade de alla samma stela leende, inklusive Dreygan. Sedan började slakten.

Armén är svårt decimerad. De som inte drabbats av ljuset är sårade eller döda och det är många som har deserterat, ställda emot faktum. Det är ett tiotal stridsföra soldater kvar. Arriman är en av dem.

Efter att ha städat upp resterna av lägret och sett om de skadade och bränt de döda (återigen kan spelledaren variera tiden på de här aktiviteterna) så håller Jantra rådslag. Hon är av åsikten att armén bör byggas upp igen, men en veteran i "publiken" påpekar att det är omöjligt att vara helt säker på att det som hände legoknektarna inte kommer att hända igen. Efter en lång debatt bestämmer sig hela styrkan får att slå till mot crux-sekten nu, när det finns tid och möjlighet.

Crux-sekten

Crux-sekten är samlade mitt inne i skogen, i ett gammalt tempel som erbjuder åtminstone någon form av skydd emot väder och vind. Trots det finns i utkanten av lägret en enorm grop där folk som dött slängts huller om buller ner i gropen. Det stinker död och förottnelse därifrån.

Att "infiltrera" lägret är inte svårt. Ingen verkar bry sig. Ingen äter eller dricker heller och ingen tar hand om sin kroppshygien. Det är som om de bara stängt av och väntar på något. Av det maniska leendet syns heller inte ett spår. En eller ett par dagar i eller utanför lägret bekräftar att:

- Folk dör av hunger eller törst, men allt som händer är att de blir kastade i gropen.
- En gång om dagen syns ljuset över lägret. Det är samma tidpunkt varje dag.
- Ljuset kommer ifrån templets kupol.
- Det verkar mest troligt att ljuset och fienden finns på samma plats
- Om rollpersonerna experimenterar finner de att trots frånvaron av ljus så återfår inte kultmedlemmarna sina personligheter. Ljuset måste tjäna ett annat syfte.

Upplösningen

Det bör bli uppenbart att fienden som rollpersonerna måste ta av daga befinner sig i tempeltornet.

Eftersom ingen i lägret egentligen bryr sig blir det relativt lätt att ta sig upp och möta den mystiska fiende som häckar här. Har rollpersonerna varit smarta så har de avlägsnat crux-sektens medlemmar tillräckligt långt från ljuset, men inte långt nog för att vara uppenbart.

När rollpersonerna, Jantra och hennes följe rusar in i kupolrummet blir det uppenbart att det inte är en mänsklig fiende de har att göra med. Kroppen de ser framför sig lyser med ett gyllene sken och det - vad det än är - har iklätt sig en perfekt blandning av manligt och kvinnligt. Det har bröst och penis, väldefinierade muskler, mjuka höfter och vackra linjer. Men det är inte mänskligt.

Under striden mot guden blir det uppenbart att den drar livsenergi från människorna utanför. Om rollpersonerna satt de flesta av sektmedlemmarna i skugga blir guden svagare. Den kommer att kalla på vågor av människor att ta sig an rollpersonerna, men låt Jantras följe hantera dem, och rollpersonerna fokusera på guden.

Det blir - som i många fantasysammanhang - en episk strid. Passande nog faller templet samman när guden dör. Ingen avslutning utan belöning dock - under templet finns tre magiska föremål som rollpersonerna "hittar" på egen hand. Om de väljer att avslöja fyndet är upp till dem.

Avslutningen

De som levt för länge i gudens skugga går inte att rädda. När guden dör, dör även de. Av de trehundra som funnits samlade kan ungefär en tredjedel räddas, inklusive Jantras armé. Hennes bror och farbror är sedan länge döda.

Det blir ett långt och plågsamt uppröjningsarbete och där templet stått finns nu en enorm kyrkogård. I ett ord - antiklimax.

Terror i Trakorien

Drakar och Demoner 2:a utg

Spellearpersoner

Jantra Drahn

Jantra är en beslutsam, kompetent och karismatisk ledare, som inte tvekar när det kommer till att "göra det rätta".

Vanligtvis är hon tystlåten och sammanbiten, men om man dricker lite mjöd med henne kan hon berätta om sin egen historia och vad som ledde henne hit. Se stämningstexten och synopsis.

STY	15	FYS	12	STO	12
INT	14	PSY	15	SMI	12
KAR	15	KP:	12	BEP:	15
SB:	-				
Vapen		GC		Skada	
Kortbåge		65%		1T6+1	
Dolk		65%		1T4+1	

Skydd: Läder 2

Förflyttning: L10

Färdigheter och förmågor: Spåra 45%, Smyga 50%, Lyssna 75%, Upp-
täcka fara 80%, Vapenfärdigheter (pilbåge, dolk) 65%, Klättra 45%

Dreygan

Dreygan är på ytan en av Jantras försvarare, men är egentligen en spion, utsänd av guden för att ta reda på hur det går för Jantra och om möjligt se till så att guden får tillskott till sin människosamling genom de legoknektar Jantra och Dreygan har hyrt in.

Dreygan har dock återfått lite av kontrollen över sig själv och av lojalitet mot Jantra försöker han undvika att bränna av en ljusstav tills dess att Jantra är i säkerhet.

STY	17	FYS	18	STO	14
INT	13	PSY	9	SMI	14
KAR	11	KP:	16	BEP:	17
SB:	1T4				
Vapen		GC		Skada	
Bredsvärd		70%		1T8+1	
Knytnäve		95%		1T3	
Spark		95%		1T6	

Skydd: Läder 2

Förflyttning: L10

Färdigheter och förmågor: Vapenfärdigheter (Bredsvärd 70%, Knytnäve 95%, Spark 95%), Första hjälpen 45%, Gömma sig 45%, Upptäcka fara 60%

Typisk legoknekt

STY	17	FYS	12	STO	12
INT	9	PSY	10	SMI	10
KAR	9	KP:	12	BEP:	17
SB:	1T4				

Vapen	GC	Skada
Hillebard	65%	3T4
Stridsyx	65%	1T10+2

Skydd: Läder 2

Förflyttning: L10

Färdigheter och förmågor: Vapenfärdigheter 65%, Spåra 50%, Gömma sig 70%, Upptäcka fara 70%

Rikard Röde

Rikard Röde är en svårt ärrad och mycket erfaren legoknekt med stor erfarenhet. Han är inte störst i huset men han tål oerhört mycket stryk och han är också smart när han slåss. Hans signum är morgonstjärnan, som han svingar med ett avgrundsvrål på slagfältet.

STY	14	FYS	18	STO	12
INT	9	PSY	12	SMI	12
KAR	11	KP:	16	BEP:	14
SB:	0				

Vapen	GC	Skada
Morgonstjärna	85%	2T8+2

Skydd: Fjällpansar 5

Förflyttning: L10

Färdigheter och förmågor: Vapenfärdigheter 85%, Upptäcka fara 95%, Spåra 75%, Gömma sig 60%, Klättra 75%

Arriman den Blå

Arriman är en arrogant, paranoid och framförallt skicklig legoknekt som dessutom blivit lätt förälskad i den självsäkra och karismatiska Jantra. Han uppfattar därför allt som en skymf mot honom själv och använder sin betydliga egocentrism till att få allt att handla om honom själv. Men som sagt, han är en duktig kämpe.

STY	14	FYS	18	STO	14
INT	11	PSY	9	SMI	14
KAR	14	KP:	16	BEP:	14
SB:	0				

Vapen	GC	Skada
Kroksabel	70%	1T8+2
Dolk	70%	1T4+1

Skydd: Ringbrynja 4

Förflyttning: L10

Färdigheter och förmågor: Vapenfärdigheter 70%, Upptäcka fara 65%, Spåra 45%, Gömma sig 60%, Klättra 55%

Arrimans entourage

Se "typisk legoknekt"

Terror i Trakorien

Drakar och Demoner 2:a utg

Överlevarna

Överlevarna är vanliga människor som hamnat i en jobbig situation.

STY	11	FYS	10	STO	10
INT	9	PSY	14	SMI	8
KAR	12	KP:	10	BEP:	11
SB:	0				
Vapen		GC	Skada		
2 knytnävar		19%	1T3		
1 spark		19%	1T6		

Skydd: -

Förflyttning: L10

Färdigheter och förmågor: Gömma sig 40%, Hoppa 50%, Klättra 50%,
Upptäcka fara 65%,

Vildhundarna

Vildhundarna är en blandning av olika hundraser och varierar i både storlek, styrka och färg. De flesta liknar schäfrar med sina svarta ryggar och bruna ben och länder.

STY	2T6	STO	2T4	FYS	2T6
SMI	2T6+9	INT	5	PSY	3T6

Naturliga vapen	GC	Skada
1 bett	50%	1T8

Naturligt skydd: 0

Förflyttning: L16

Färdigheter och förmågor: Spåra 75%, Smyga 50%, Gömma sig 65%

Bybor

Se "Överlevarna"

Crux-sektmedlemmar

Crux-sektens medlemmar är antingen besatta av guden, vilket ger dem samma färdigheter och förmågor som guden, men med sina egna grundegenskaper, eller så är de helt håglösa människor som inte bryr sig nog för att ta hand om sig själva eller de omkring sig.

STY	14	FYS	12	STO	12
INT	12	PSY	10	SMI	10
KAR	15	KP:	13	BEP:	14
SB:	0				
Vapen		GC	Skada		
2 knytnävar		24%	1T3		
1 spark		24%	1T6		

Skydd: Se "guden" när de är påverkade av dess kontroll.

Förflyttning: L10

Färdigheter och förmågor: Se "guden" när de är påverkade av dess kontroll. I övrigt är de inte intresserade av att vare sig göra något eller försvara sig.

Häxjägarna

Se "Överlevarna"

Guden

Guden är omgiven av ett gyllene sken och det är en perfekt blandning av manligt och kvinnligt. Det har bröst och penis, väldefinierade muskler, mjuka höfter och breda axlar. Det är inte mänskligt, men i och med att det har avskurit sig från sin egen dimension är det både kroppsligt och dödligt.

STY	30	STO	18	FYS	20
SMI	18	INT	18	KAR	18
PSY	30	KP:	19	BEP:	30
SB:	1T6				
Naturliga vapen		GC		Skada	
1 bett		55%		1T6	
2 händer		70%		1T3	

Naturligt skydd: Eterisk hud 10

Förflyttning: L10

Färdigheter och förmågor: Kontrollera person 90% (kan även kontrollera person genom att besätta honom eller henne), Besätta 95% (enbart villiga offer), Livsuttömning 60% (enbart på de personer som guden tidigare kontrollerat), Charm (Gudens KAR övervinner rollpersonens INT på ett slag på motståndstabellen)

Terror i Trakorien

Drakar och Demoner 2:a utg

Terror i Trakorien

“Dirsan! Dirsaään!” Jantras förtvivlade rop spred sig i mörkret, ut i skogen längs med stigen hon följde. Bakom henne gick hennes farbror Heyg med en sammanbiten min och ett armborst fastkrokat i armvecket. Pilarna bar han i ett koger på höften. Jantra höjde lyktan och satte spjutet i marken för att kliva över en stor rot som krupit upp ur maken och spärrade vägen.

Just som Jantra var halvvägs över hördes det steg bakom dem. Jantra vände sig hastigt om och fastnade med kjolen i en utstickande gren. Just som hon föll i skydd bakom den stora roten hörde hon Heygs armborst avfyra, en dov explosion och det ljus hela byn hade kommit att frukta spred sig i skogen. I skuggan av roten började tårarna rinna på henne. Hon behövde inte titta över rotens kant för att förstå att de skrik av smärta och rädsla hon nu hörde tillhörde hennes tvillingbror Dirsan och hennes farbror Heyg. Jantra var den sista av familjen Drahn i byn, och snart en av de få bybor som inte blivit förvängda av ljuset.

Med tungt hjärta gjorde hon sig redo för att döda de monster som ersatt hennes sista hopp.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>