

Regnperiod



av Åsa Roos
Ett monsteräventyr till Dawning Star
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån <http://nimai.info/haripremcorner2.htm> och föreställer Chak



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

Regnperiod

Dawning Star

Mörkret föll på Eos, och en halv livstid på jorden hade gjort Janet oförsiktig, eller kanske snarare inte så rädd som hon borde vara. Murkorna var lugna i sina hagar, och det var inte mer än ett par hundra meter till stugan. Femtio. Tio. Ur mörkret hördes plötsligt hur murkorna började bröla och stampa runt i hagen. Sedan hördes ett pistolskott, ett vrål och sedan tystnad. Janet stod som fastfrusen och hoppade högt när Mircea ryckte tag i henne och drog in henne i snabbkretshuset. Det var ingen vacker boning, men näst intill ointaglig.

Nästa dag hittade de kroppen av en av arkeologerna från lägret intill strax utanför murkoinhägnaden. Hans kropp hade slitits i stycken. Det verkade som om han hade försökt fly vad det än var som givit sig på lägret. Det låg döda människor överallt.

Janet och Mircea förberedde sig på att fly utposten. Inga fynd eller handelsvinster var värda det här. Just som de sadlat upp murkorna föll de första dropparna. Det skulle inte bli någon flykt. Floderna och kanjonerna gjorde sig redo för regnperioden.

Caveat lector!

Det här äventyret är en del av 20.000-teckenprojektet. Det innebär att det inte är helt komplett. Inte heller är det provspelat. Som spelare bör du därför läsa igenom det extra noga och komplettera där det behövs.

Stämningen i äventyret

Äventyret utspelar sig i Eos vildmarker. Eftersom Eos till stora delar är obefolkad och dessutom mer eller mindre utforskad, så finns det anledning att vara rädd för mörkret. Det döljer många faror.

Skräck är en bra sammanfattning. Skräck och lite monsterjakt a la Alien. Första filmen av Ridley Scott.

Synopsis

Rollpersonerna blir tillsammans med ett sällskap arkeologer och ett par handelsmän fast vid en arkeologisk utgrävning av en av Eos många ruiner på grund av översvämningarna - flash floods - som inte bara är farliga när de uppstår, utan omöjliga att ta sig förbi, eftersom vattnet är så strömt.

Fast tillsammans med dem i området är en liten samling Vaasi – mörklingar eller darklings – vars främsta motivation är att tillintetgöra människorna som inkräktar på deras område.

Ett par dagar efter att rollpersonerna hämtat sig från översvämningen börjar arkeologer ur sällskapet att försvinna - en efter en - på nätterna.

Parat med de nattliga försvinnandena så upptäcker arkeologerna mer och mer i de ruiner som de undersöker. Det hela kulminerar i att de hittar ett vapen som i sin tur ger rollpersonerna och de kvarvarande arkeologerna en chans emot Vaasi.

Det hela slutar förutsägbart nog med en attack från Vaasi. Antingen överlever rollpersonerna natten, eller så gör de inte det.

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna kan vara arkeologer, inhyrd vaktstyrka eller ”pälsgjägare” på väg till handelsstationen för att byta varor med Janet och Mircea. Oavsett hur de introduceras till äventyret är tanken att de skall följa med arkeologerna till den utgrävning som påbörjats i området. När Janet och Mircea upptäckt vad som hotar dem, eller kanske snarare att det finns ett hot, är det försent. Sällskapet är redan fast på klippan.

Första scenen – vattenmassorna

Efter att rollpersonerna gjort sig i ordning och införskaffat allt de behöver för ett par veckor i vildmarken är det dags att ge sig av.

Du som spelledare får gärna beskriva resan om du tror att det höjer stämningen och är bra för äventyret, men äventyret börjar först när vattenmassorna hotar sällskapet.

En halv dags färd ifrån målet börjar plötsligt ett regn falla. Till en början är det lätt, men efter en timmes färd tilltar det i intensitet. En i sällskapet känner till terrängen och vet att de stora vattenmassorna är på väg, och att det är oerhört bråttom att ta sig till högre höjd för att inte spolras med när väggen av vatten närmar sig.

Det blir en hetsig jakt på högre mark. Någon i sällskapet vet att området där utgrävningen sker är säkert.

Om spelledaren vill göra det hela dramatiskt så är det fritt fram att låta spelarna slå smidighetsslag, styrkeslag och andra slag för de fysiska utmaningar som det innebär att ta sig fort fram till fots eller på murko, innan sällskapet är i säkerhet tillsammans med arkeologerna.

Utrustning och tungt lastade murkor ligger illa till när det kommer till överlevnad, och om du vill göra det extra dramatiskt kan du låta någon av arkeologerna svepas med i det framvällande vattnet.

När vattnet väl kommer rasande sker det fort, och det är en vägg av vatten som rusar mot rollpersonerna och deras sällskap. Vattnet föregås av en kraftig vind, som ger ett par minuters varning. Efter vinden följer vattnet som rör sig som en vägg genom de smala kanjonerna. Framför sig skjuter vattnet en dödlig barrikad av träd, stenar och andra lösa objekt som inte haft en chans undan vattnets framfart. Det luktar hav och nybruten grönska och ljudet som hörs är öronbedövande.

Tanken är att rollpersonerna skall komma undan med blotta förskräckelsen. De skall lyckas ta sig upp för sista biten av stigen, just som vattnet forsar runt dem i strida strömmar och stänger in dem på den högre mark de nått för en oförutsägbar framtid. Men äventyret har bara börjat.

Ankomst till lägret

Den andra stora chocken som väntar rollpersonerna när de kommit fram är att de arkeologer som hanterat utgrävningen är döda, sönderslitna av okända fiender. Janet och Mircea kommer att vara försiktiga till att börja med. De vet inte vad eller vem som ligger bakom attacken på arkeologerna, och de vill inte

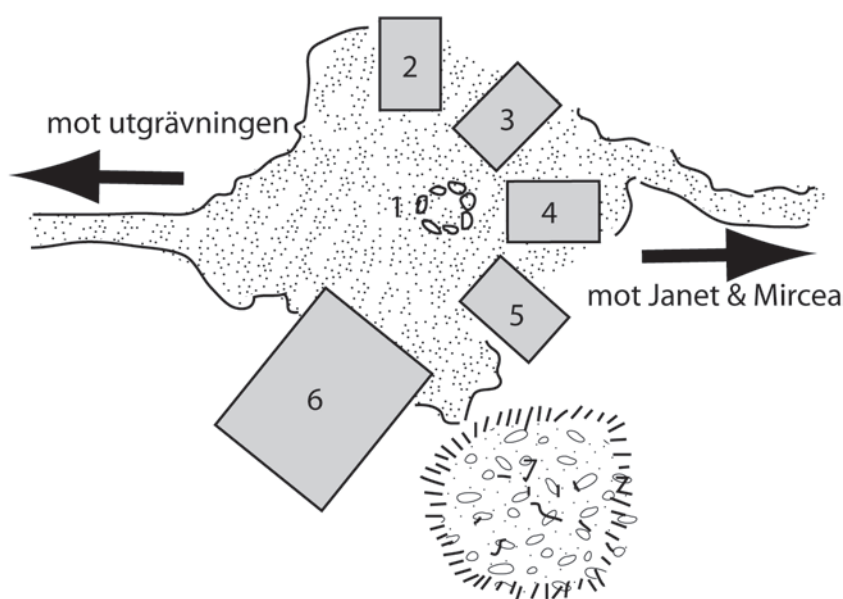
Regnperiod

riskera sina liv - särskilt med tanke på att arkeologerna och rollpersonerna lätt kan övermanna dem - så de stannar i bakgrunden och observerar sällskapet tills dess att de är säkra på att de nytilkomna gästerna inte utgör en fara för dem.

När de gjort det så går de långsamt fram med ohölstrade vapen och introducerar sig, men det sker först i andra scenen.

Andra scenen - Massaker

Det tältläger arkeologerna har upprättat är fullkomligt sönderslitet. Tälten är färgade av torkat blod och det finns likrester i hela lägret. Däremot finns det inga kroppar. De är begravda vid lägret. Jorden är nyligen vänd och blodet från offren har inte hunnit sköljas bort från tältduken än.



1. Lägerelden

Kall. Här har det inte brunnit på ett tag.

2. Sovtält

Tältet är sönderrivet och insidan är blodig. Vid en närmare undersökning tillhör tältet Jenna Summers och Vidal Chao.

3. Sovtält

Också det här sönderslitet. Här finns böcker som tillhört Packard Williams och Daniel Bell.

4. Sovtält

Det här tältet har tillhört Beatrix Jamieson och Xiao Black.

5. Sovtält

Även det här tältet är sönderslitet. På böcker och block står namnet Samara

Dawning Star

McDonald.

6. Mästält

Här inne finns matlagningsutrustning och fynd ifrån utgrävningen. Inga av dem är stora eller häpnadsväckande, men mängden pekar på att det är ett rikt fynd.

7. Massgrav

Här ligger samtliga arkeologer begravna, alla med skador som liknar från vilda djur.

Scenen är förödande. Sju personer har slaktats i sina tält men utan synbar anledning, och vattenmassorna som omger den lilla bergsplatån är en effektiv barriär mot att ta sig ifrån området. Det mesta rollpersonerna kan hoppas på är att vad det än var som dödade arkeologerna inte är kvar.

Låt rollpersonerna smälta det hela lite innan det är dags för nästa scen.

Beroende på hur respektfullt rollpersonerna har uppträtt eller kanske snarare på hur chockade de framstått, så kan Janet och Mircea presentera sig redan i den här scenen.

De manifesterar sig i form av två människor med dragna vapen som försiktigt närmar sig sällskapet. Det är en kvinna och en man.

Mannen är kort och satt med kraftig muskulatur, medan kvinnan är lång och gänglig, senig och seg.

De presenterar sig som Janet och Mircea Hallsten, de äger handelsstationen här ute, och de har ingen aning om vad det är som dödat arkeologerna men det är de som begravt samtliga lik.

I det hårda regnet börjar blod och andra substanser att lösas upp och lukten av slakthus ligger som ett lock över lägret. Janet och Mircea bjuder in rollpersonerna och sällskapet till handelsstationen. Det är torrt, det finns mat, och viktigast av allt, det finns skydd.

Tredje scenen – Handelsstationen

Handelsstationen består av tre snabbkretsbyggnader, en lada, en magasinsbyggnad och ett bostadshus. Murkorna som tidigare gått ute och betat är in-stoppade i ladan och magasinet är tillbommat, näst intill förseglat.

Medan Janet berättar vad som hänt lagar Mircea maten. Eftersom byggnaden är en handelsstation knäcker den ofta också extra som hotell, så det finns plats i huset för hela sällskapet.

Janet berättar om hur hon hört attacken och om hur hon och Mircea barrikaderat sig i huset medan det smugit omkring något utanför och krasat på dörrar och vid fönsterluckorna. Det blev en sömnlös natt och en fruktansvärd upptäckt dagen därpå. Mircea begravde liken medan Janet packade för avfärd, men regnet kom emellan.

Regnperiod

Det är livsfarligt att färdas i kanjonerna under regnperioden. Man vet aldrig vilken väg vattnet tar, och ett misstag är minst sagt dödligt.

Mellanspel

I ett par dagar är allt lugnt på den lilla bergsplatån. Det regnar konstant, och marken vill inte suga åt sig vattnet, så även om det sjunker något så är vattenmassorna fortfarande kvar, och fortfarande ett farligt hinder att försöka passera.

Arkeologerna vill fortsätta med utgrävningarna av ruinerna som deras döda kollegor påbörjat, eftersom området verkar mycket lovande ur ett relikperspektiv.

Om rollpersonerna är en del av arkeologilaget kommer det att vara ett stort fokus för spelet de kommande dagarna, se avsnittet om ruinerna för mer information om vad rollpersonerna kan hitta och om hur utgrävningarna går.

Om inte - eller om rollpersonerna är nyfikna på vad det är som dödat arkeologerna - kan en del av tiden gå åt att undersöka klipplattan för att se om våldsvärkarna fortfarande finns kvar. Beroende på hur rollpersonerna agerar kan olika saker hända och här kan det vara bra att ta hjälp av kartan. Ge spelarna lite tid att undersöka omvärlden innan de går vidare till fjärde scenen.

Fjärde scenen - Mörklingarna

Ett par dagar efter att rollpersonerna anländer försvinner en av arkeologerna, vilket kommer att fortsätta, dvs att arkeologteamet försvinner en efter en. Deras försvinnande beror förstås på Vaasi som upptäckt att utgrävningarna fortsätter, och att främlingarna är kvar.

Vaasi är ett folkslag, eller kanske snarare utomjordingar, som är oerhört aggressiva av naturen. De är fientligt inställda och de är inte direkt öppna för diplomatiska förhandlingar. De kommer att attackera i skydd av mörkret och ger sig inte förrän de, eller sällskapet, är döda.

Arkeologisällskapet

Sällskapet består av en bred blandning personer, en del är ute efter ära och rikedom och en del av dem är upptäcktsresanden på jakt efter kunskap om de civilisationer som föregått mänskligheten på Eos. Arkeologerna består av en grupp på åtta personer, och hur många som tar sig levande ifrån klipp-platån beror devis på spelarna. Vaasi kommer att attackera tills dess att ingen av sällskapet återstår, vare sig arkeologer, Janet, Mircea eller rollpersonerna.

Jasmyne Bollard - Expeditionens ledare

Jasmyne är på plats på grund av att hon behöver pengar. Hennes externa motivation är kunskap, men hon behöver pengar för att betala av sina spelskulder.

Jasmyne är en av de första som dör, vilket skapar en oro och moralsänkning bland resten av gruppen.

Xiao Fong – Xenoarkeolog

Xiao är en mycket framstående och framgångsrik xenoarkeolog som varit med på ett flertal expeditioner och har en bred erfarenhet av xenoarkeologi. Hon är försiktig, noggrann och tar inga som helst risker, vilket kan bli jobbigt i en situation där snart sagt allt kan vara en risk.

James Weiss – Xenobiolog

James Weiss är in it for the thrill. Hans bakgrund är inom xenobiologi och xenoarkeologi, men ordstävets ”join the army, go to interesting places, meet interesting people and shoot them” stämmer ganska bra på Weiss. Han är en av de som kan försvara sig och som skryter mest med det.

William Strong – Xenoarkeolog

Strong är en tillbakalutad och avslappnad person som kan hantera det mesta. Som en av de äldsta personerna i sällskapet har han en inofficiell auktoritet som är problematisk för expeditionens ledare Jasmyne Bollard. Strong är dock alltid noga med att påpeka att Bollard är ledaren för teamet och att expeditionens medlemmar bör gå till henne med sina frågor.

Gabbi Shepard – Xenobiolog/ xenoarkeolog

Gabbi är liten, snabb och dödlig. Hon är enligt uppgift xenobiolog, och är med av den anledningen, men sanningen är att hon är på plats för att hålla ett öga på Bollard, se till så att hon håller sig vid liv och att hon hittar ett rejält fynd.

Shepard representerar den spelorganisation som Bollard är skyldig pengar. Bollard är inte medveten om detta faktum. Gabbi Shepard är en stark kämpe och är en resurs för spelarna.

Bo Tulley – Kock och allt-i-allo

Bo Tulley är med på resan för att göra livet lättare för sällskapet. Han lagar all mat, tar hand om expeditionens murkor (som förmodligen reducerats kraftigt) och ser till så att all utrustning blir packad, upppackad och omhändertagen. Bo Tulley är också en person som kan hantera vapen på ett bra sätt.

Myrna Connors Fong – Xenoarkeolog

Myrna Connors Fong är sällskapets yngsta medlem. Hon är också en av de vassaste hjärnorna på Eos. Om rollpersonerna behöver hjälp att tänka snabbt kan Myrna bistå med den hjälpen. Hennes ungdom är det största problemet hon har. Hon brukar få argumentera hårt för att gå igenom sina ideer. Myrna är Xiaos halvsyster, ett band de inte låtsas om.

Carl Heathley - Xenoarkeolog

Carl är xenoarkeolog och expeditionens politiska tillskott. Det vill säga hans närvaro beror enbart på en politisk intrig mellan Jasmyne Bollard och Ward Heathley, Carls äldre bror. Carl är medveten om sin brors manövrar, men väljer att inte namndroppa utan jobbar istället hårt på att vinna Jasmynes förtroende.

Regnperiod

Dawning Star

Ruinerna

Ruinerna som dels fått ett flertal arkeologiska lag att bege sig ut i terräng som kan vara livsfarlig och dels skapat en handelspunkt mellan ett par bosättningar på Eos är en förfallen byggnad vars skelett sticker upp ur marken, täckt av växtlighet och eroderad av tidens tand.

Ruinerna går djupt ner i marken, men de är instabila och fler än en expedition har fått sätta livet till nere i det underjordiska mörkret. Det senaste teamet som var på plats hade dock gjort en viktig upptäckt. En kammare som förblivit oupptäckt tills dess ledde in i ett princip orört rum. Där hittades bland annat en låda med intetsägande taperullar som senare visade sig vara nanoreparationsväv, som med hjälp av avancerade nanolager i väven omedelbart lagade trasig utrustning, bara genom att pussla om molekylerna i nanoväven för att skapa en starkt bindande kraft.

Rummet är ännu inte till fullo utforskat, och expeditionen rollpersonerna deltar i var avsedd att stärka upp den redan existerande truppen, dels för att kunna söka ruinerna snabbare, men även på grund av en skyddsaspekt. Att vara relikjägare på Eos är farligt.

Guds finger

I ruinerna väntar en relik som av Myrna Connors Fong får namnet Guds finger när den hittas. Det är ett armband med en rad symboler och en ring fastsatt i en sladd. Ringen placeras på ett av personens finger, medan armbandet sätts fast runt handleden. Ringen och armbandet (liksom sladden) är justerbara, och när någon tagit det på sig smälter objektet ut över handen, och allt som syns utöver ringen är en serie med symboler. När man tar av sig ringen reser sig armbandet ifrån huden och det går att ta av sig. Det här kan dock vara en lagom skrämmande upplevelse för den som först prövar relikens.

Guds finger reagerar på bärarens telemetri, och när bäraren känner sig hotad räcker det med att peka på hotet så avfyras en kraftig elektrisk laddning från bärarens fingertoppar som ger 4T6 i skada på varje varelse inom en radie av 3 meter. Guds finger har en räckvidd på 30 meter.

Guds finger laddas genom kinetisk energi, rörelseenergi, och går att använda 5 ggr per dag.

Nanotape

Nanotapen kan reparera skadade objekt och fordon. En remsa på minst en och en halv meter krävs för att laga en yta, men remsan behöver inte hänga ihop. När tapen appliceras på det skadade området glöder den till och sjunker sedan ner i materialet. Föremålet som lagats återfår 1T8+5 skadepoäng. Varje rulle räcker till 14 lagningar.

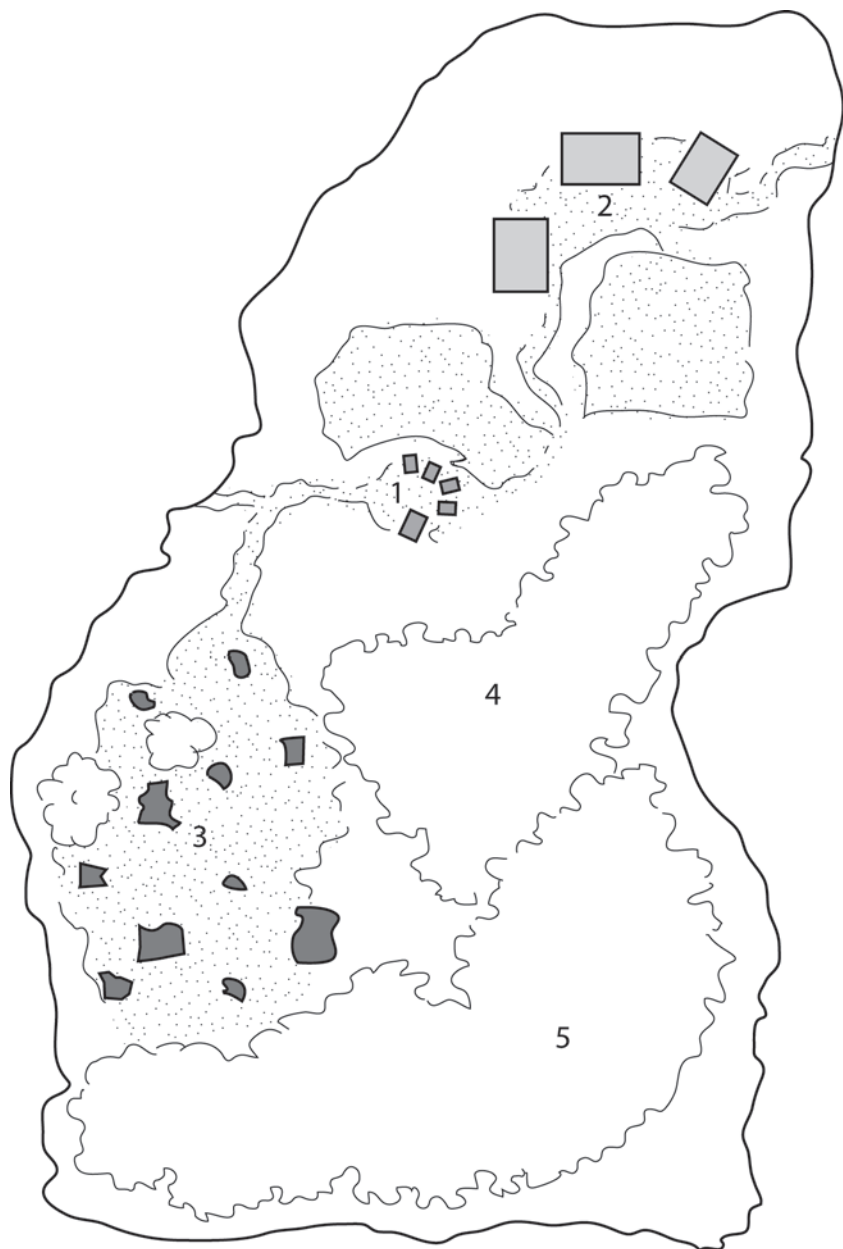
Rollpersonerna kan mycket väl vara med när föremålen hittas. Huvudsaken är att beskriva ruinerna som något exotiskt och samtidigt lite hotfullt. Tänk dig Alien, när Kane går in bland Alien-äggen. Den övergivna och samtidigt hotfulla känslan omger ruinerna.

Femte scenen - i skydd av mörkret

Förhoppningsvis sover arkeologerna och rollpersonerna i något av de igenombomrade husen vid handelsstationen. Alla får plats i bostadshuset, men hur sällskapet fördelar sig är upp till rollpersonerna.

Under en av nätterna efter att Jasmyne försvunnit väcks sällskapet av att det börjar krasa på dörrar och fönster. Skepnader rör sig ute i mörkret, men det är svårt att se dem tydligt, eftersom det är näst intill bäckmörkt.

Känslan du som spelare skall försöka frammana är den smygande skräck som förekommer i the Village när monstren stryker omkring husen, eller den mätare Ash konstruerar för att uppfatta hur monstret rör sig i Alien och känslan av att det kommer närmare utan att någon kan se vad det är.



Regnperiod

Morgonen därpå hittar sällskapet djupa kloavtryck i snabbkreten (som kan lagas med nanotape!). Något har försökt att ta sig in.

Kartan

1. Arkeologernas tältläger

Det är hit rollpersonerna anländer.

2. Handelsstationen

Ägd av Janet och Mircea

3. Ruinerna

4. De döda Velin.

Mitt i skogen ligger fem döda Velin som varit döda ett bra tag, förmodligen längre än arkeologerna har varit här. Deras kroppar uppvisar liknande trauman som de arkeologerna visar.

5. Vaasi

Här finns den grupp vaasisoldater och krigshundar som gjort processen kort, både med arkeologerna och gruppen med döda Velin i skogen. Att knata ut hit på egen hand är ett recept på katastrof och död.

Sjätte scenen - upplösningen

Om rollpersonerna inte konfronterat den lilla gruppen Vaasi innan så är det dags nu.

Av någon anledning har arkeologerna dröjt sig kvar farligt sent i ruinerna. Kanske beror det på att relikten just har hittats. Vaasi anfaller i skymningen.

Det är tre soldater och två krigshundar i truppen. De attackerar där arkeologerna är som mest sårbara, i ruinerna. Det är skymning och nästan mörkt när Vaasi anfaller. Det är också lämpligt att arkeologerna både har hittat relikten Myrna döper till Guds finger, men även lyckats klura ut hur den fungerar innan Vaasi anfaller, så att det finns ett starkt vapen att tillgå i striden.

Om rollpersonerna inte är med i gruppen så hörs ett sista radioanrop ifrån Gabbi Shepard innan det också tystnar i skrik. Gabbi säger att gruppen är under attack och att de inte kan se vad det är som anfaller, det är för mörkt. Någon vrålar i bakgrunden att det är mörklingarna som anfaller, det är mörklingarna. Sedan hörs bara radiobrus och hur rollpersonerna än försöker kan de inte få kontakt med arkeologerna.

Vaasi kommer sedan att röra sig från ruinerna till handelsstationen och den här gången är de beslutna för att ta sig in, lite som i scenen i Dog Soldiers, där varulvarna försöker ta sig in i huset där soldaterna gömmer sig.

Avslutningen

Om rollpersonerna klarar sig levande ifrån Vaasi kan de ta sig tillbaka till sin bosättning, med både nanotape och Guds finger i behåll.

Janet och Mircea kan användas som goda handelskontakter och rollpersonerna kan också dra nytta av sina nya kunskaper om hur vägarna ser ut mellan bosättningarna, liksom sin nyfunna kunskap om Vaasi och deras anfallsmönster.

Arkeologerna - om några av dem överlevt - kan bli en inkomstbringande källa åt rollpersonerna, eftersom de kommer att tänka på dem i första hand när nya områden skall undersökas och kartläggas.

Spellearpersoner och monster

Janet Hallsten

STR: 10 **DEX:** 15 **CON:** 9
INT: 14 **WIS:** 13 **CHA:** 12

HD 1T8-1 **HP:** 5 **MAS:** 8
Init: +2 **Spd:** 30 ft
Defense: 15 **Touch:** 15

Flatfooted: 13 (+2 Dex, +3 class)

BAB: +0 Grap: +0

Atk: +0 melee (1T4+1, knife), +2 ranged (2T10, Brase Arms Shotgun)

Full atk: +0 melee (1T4+1, knife), +2 ranged (2T10, Brase Arms Shotgun)

FS: 5ft. x 5ft. Reach: 5ft

SQ: NA

AL Eos Freedom League: SV Fort -1 Ref +3 Will +1

AP: 0

Rep: +0

Yrke: Pälsjägare, rancharbetare

Färdigheter: Drive +6, Gamble +6, Hide +8, Move Silently +8, Ride +7, Survival +5

Talents: Inga

Feats: Armor Proficiency (light), Personal Firearms Proficiency, Stealthy

Possessions: Brase Arms Shotgun med 12 rundor

Mircea Hallsten

STR: 12 **DEX:** 13 **CON:** 15
INT: 14 **WIS:** 8 **CHA:** 10

HD 1T10+2 **HP:** 10 **MAS:** 15
Init: +1 **Spd:** 30 ft
Defense: 15 **Touch:** 12

Flatfooted: 14 (+1 Dex, +1 class, +3 armor)

BAB: +0 Grap: +1

Atk: +1 melee (1T4+1, knife), +1 ranged (2T6, EDF-9 auto-pistol)

Full atk: +1 melee (1T4+1, knife) +1 ranged (2T6, EDF-9 auto-pistol)

FS: 5ft. x 5ft. Reach: 5ft

SQ: NA

AL Eos Freedom League: SV Fort +3 Ref +1 Will -1

AP: 0

Regnperiod

Rep: +0

Yrke: Pälshjägare, rancharbetare

Färdigheter: Gamble +4, Handle Animal +6, Profession (Rancher) +3, Ride +7, Survival +5

Talents: Inga

Feats: Animal Affinity, Armor Proficiency (light), Personal Firearms Proficiency

Possessions: EDF-9 auto-pistol med tre magasin, överlevnadskniv

Vaasisoldater

STR: 15 **DEX:** 16 **CON:** 16
INT: 9 **WIS:** 10 **CHA:** 8

HD 5T8+15 **HP:** 37 **MAS:** 19

Init: +3 **Spd:** 30 ft

Defense: 20 **Touch:** 13

Flatfooted: 17 (+3 Dex, +5 natural, +2 armor)

BAB: +3 **Grap:** +5

Atk: +5 melee (1T6+2/ 19-20, machete) or +6 ranged (1T10/19-20, crossbow)

Full atk: +5 melee (1T6+2/19-20, machete) or +6 ranged (1T10/ 19-20, crossbow)

FS: 5ft. x 5ft. **Reach:** 5ft

SQ: Improved low light vision, increased massive damage threshold, light sensitivity, vaasi servitor

AL vaasi: SV Fort +4 Ref +4 Will +4

AP: 0

Rep: +0

Skills: Drive +5, Hide +6, Move Silently +6, Repair +1, Spot +3, Survival +4

Feats: Archaic Weapon Proficiency, Armor proficiency (light), (medium), Simple Weapon Proficiency

Equipment: Machete, leather armor, crossbow

Vaasikrigshundar

STR: 13 **DEX:** 17 **CON:** 14
INT: 5 **WIS:** 14 **CHA:** 6

HD 3T8+6 **HP:** 14 **MAS:** 17

Init: +7 **Spd:** 40 ft

Defense: 19 **Touch:** 14

Flatfooted: 16 (+3 Dex, +5 natural, +1 size)

BAB: +2 **Grap:** -1

Atk: +4 melee (1T6+1 bite)

Full atk: +4 melee (1T6+1 bite)

FS: 5ft. x 5ft. **Reach:** 5ft

SQ: Blindsight 60 ft., improved low light vision, increased massive damage threshold, light sensitivity, vaasi servitor

AL vaasi: SV Fort +3 Ref +4 Will +5

AP: 0

Rep: +0

Skills: Hide +9, Listen +3, Move Silently +9

Feats: Improved Initiative

Dawning Star

Regnperiod

Mörkret föll på Eos, och en halv livstid på jorden hade gjort Janet oförsiktig, eller kanske snarare inte så rädd som hon borde vara. Murkorna var lugna i sina hagar, och det var inte mer än ett par hundra meter till stugan. Femtio. Tio. Ur mörkret hördes plötsligt hur murkorna började bröla och stampa runt i hagen. Sedan hördes ett pistolskott, ett vrål och sedan tystnad. Janet stod som fastfrusen och hoppade högt när Mircea ryckte tag i henne och drog in henne i snabbkretshuset. Det var ingen vacker boning, men näst intill ointaglig.

Nästa dag hittade de kroppen av en av arkeologerna från lägret intill strax utanför murkoinhäggnaden. Hans kropp hade slitits i stycken. Det verkade som om han hade försökt fly vad det än var som givit sig på lägret. Det låg döda människor överallt.

Janet och Mircea förberedde sig på att fly utposten. Inga fynd eller handelsvinster var värda det här. Just som de sadlat upp murkorna föll de första dropparna. Det skulle inte bli någon flykt. Floderna och kanjonerna gjorde sig redo för regnperioden.



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