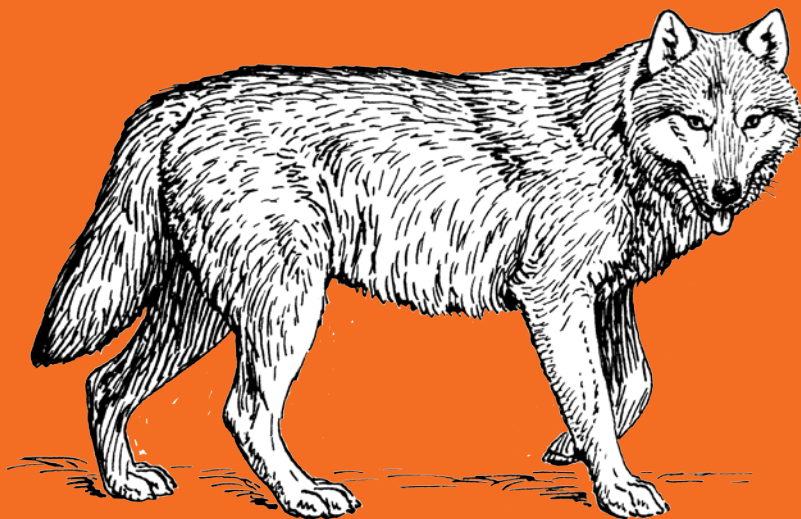


# De Andra



av Åsa Roos

Ett övernaturligt äventyr till A Song of Ice and Fire  
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån



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

# De Andra

# A Song of Ice and Fire

*Två hästar. De var skrämde och skärrade och de tillhörde också utan tvekan Rhys och Jamie. Men om två av hästarna tillhörde två av den sjumannapatrull som givit sig ut bortom muren, var fanns då Eckart, Willem, Joss, Petar och Sten? Och varför hade bara hästarna återvänt?*

*Situationens allvar undgick ingen i nattvakten. Vildingarna var på frammarsch igen, men det här var första gången de hade lyckats övermanna en så stor patrull.*

*Redan dagen efter gav sig en ny patrull ut för att ta reda på vad som hade hänt. Föga anade de fasorna som väntade på andra sidan muren.*

*Det var sant som det sades. Vintern var på väg.*

## Caveat lector!

Det här äventyret tillhör 20.000-teckenserien och som sådant är det långt ifrån komplett. Ta dig därför lite tid att komplettera äventyret innan du spelar det med dina spelare. Läs igenom det ett par gånger extra för säkerhets skull.

A Song of Ice and Fire är ett rollspel där rollpersonerna dör. Ofta. Det är en kamp emot politik, krig och natur det handlar om. Var därför inte rädd att utsätta rollpersonerna för makter som de kanske inte kan hantera, utan använd dig av extras och andra spelmekaniska grepp som tillåter dig att hantera en grym och ovänlig värld på ett bra sätt.

Äventyret går att lägga upp på en rad olika sätt, så var inte rädd för att ändra och göra om i äventyret för att bättre passa din spelgrupp. Var heller inte rädd för att öka trycket på rollpersonerna.

## Synopsis

En patrull med vaktmän har försvunnit ifrån sin utsatta rutt och enbart deras hästar har återfunnits. En ny patrull bestående av rollpersonerna skickas ut för att ta reda på vad som har hänt med Nattvakten efter att ha sökt patrullen och följt hästarnas spår djupt in i skogen hittar de resterna av tre av bröderna. De har slitits sönder fullständigt. Tre av bröderna saknas dessutom.

På natten därefter ger sig de återstående tre tillkänna. De har förvandlats till Wights och attackerar sina före detta fränder. Eld och värme driver dem på flykten.

Som att det inte var nog angriper också en av De Andra rollpersonerna. Skrattande och nonchalant rör sig varelsen genom skogen, och det enda som kan rädda rollpersonerna är en snabb flykt. Om rollpersonerna inte flyr kommer de att råka riktigt illa ut.

I sin flykt springer rollpersonerna rätt in i en vildingby. Deras mottagande blir av förståeliga skäl mycket svalt, men avsikten med bosättningen är att ge rollpersonerna en chans att hämta andan. Byn har varit hårt ansatt av wights och byäldsten välkomnar ytterligare tränade svärd som skydd emot anstormningen av det övernaturliga hotet.

# De Andra

# A Song of Ice and Fire

Låt rollpersonerna ta det lugnt ett tag och läka sina sår.

Avslutningsvis visar de andra sina sanna färger genom att angripa byn och massakrera alla de hittar. Rollpersonernas enda chans är att fly tillbaka till muren så fort de kan.

Det senare blir en jakt med andan i halsen. Om det vill sig illa är det inte bara en utan två patruller som försvinner.

## Introduktionen till äventyret

För att äventyret skall fungera måste rollpersonerna tillhöra Nattvakten, och de måste alla vara män eftersom inga kvinnor är tillåtna inom brödrskapet.

Äventyret börjar när två av en Nattvaktpatrulls hästar återfinns strax utanför muren. De är löddriga av svett och mycket panikslagna. De har också blodstänk på sig utan att själva vara skadade.

Man beslutar att ytterligare en patrull skall skickas ut bortom muren för att ta reda på vad som egentligen hänt. Om vildingarna har vuxit sig så starka att de kan ta sig an en full patrull är Nattvakten illa ute.

Rollpersonerna får ett par timmar på sig att förbereda sig, men det är viktigt att ge sig av innan spåren efter hästarna har försvunnit. Vill du stressa rollpersonerna kan det börja snöa.

## Att följa spåren

Hästarnas spår leder djupt in i skogen bortom muren. När rollpersonerna närmar sig trädgränsen blir spåren efter hästarna tydligare och lättare att följa. Rollpersonerna kan hålla en relativt hög fart genom skogen.

Beroende på hur lång tid du vill att rollpersonerna skall tillbringa i skogen kan du låta jakten pågå i flera dagar eller till och med veckor.

Att befinna sig i skogen på fientlig mark för med sig de vanliga problem som normalt förekommer här, såsom vildingarna, djur och andra faror som kan dyka upp. Köld och mörker hör definitivt till de kategorierna.

## Döden i gläntan

Hästarnas spår leder förr eller senare till en glänta i skogen, nedstänkt med blod och med tydliga tecken på strid. Under ett tunt snötäcke ligger tre lik, sönderslitna i delar. Det är tre av de sju nattvakter som försvunnit ifrån muren.

Deras ansikten är frusna och uttrycken är samtliga de av fasa, som om de varit fullständigt skräckslagna innan de dött. Deras kroppar är bokstavligen slutna i bitar. Det finns inga stick- eller huggsår på deras kroppar. Blodet har näst intill exploderat över området och frusna klumpar ligger lite överallt.

Det rollpersonerna kan utläsa av gläntan är dessutom att någon eller något rört sig ifrån platsen och att det finns spår som rollpersonerna kan följa därfån.

De tre döda männen är så illa tilltygade att det är svårt att avgöra vilka delar som tillhört vilken kropp.

Gläntan bör vara en svår chock för rollpersonerna. Deras bröder ligger masakrerade på marken.

Att leta runt i gläntan ger egentligen inte så mycket mer än spårfyndet. Det finns inget som tyder på att vildingarna varit inblandade i överfallet.

Om rollpersonerna stannar i lägret måste de också sova i eller i närheten av lägret. Om det händer kommer de att få ett ovälkommet besök.

## Den Andra visar sig

I nattens mörker blir det plötsligt mycket, mycket kallt.

Om rollpersonerna inte sätter ut en vakt är de mer eller mindre döda. I nattens kyla dyker en av De Andra upp och den är ute efter blod. I kylans fotspår följer ett galet skratt. Ett högljutt fnissande. Det kommer ifrån en högrestit vitklädd gestalt som omges av en fin vit dimma.

Gestalten går till anfall mot rollpersonerna och försöker slita dem i stycken. Det enda de kan göra är att fly ifrån lägret.

Var inte rädd för att göra rollpersonerna rejält illa eller till och med döda dem. Det är trots allt A Song of Ice and Fire det handlar om och inga rollpersoner är heliga. Med det sagt är det förmodligen bäst om rollpersonerna lyckas fly, eftersom det annars blir ett mycket kort äventyr. Om någon av dem dör är det helt okej att omvandla dem till Wights.

Om en rollperson blir en Wight händer följande. En Wight blir helt vit, förutom deras händer och fötter som blir kolsvarta, som om man doppat dem i svart bläck. Deras ögon blir isblå och de avger ingen lukt.

Följande spelmekaniska förändringar uppstår när en rollperson blir en wight:

- De förlorar alla specialiteter
- De förlorar alla ödespoäng
- De förlorar alla fördelar men behåller alla fysiska nackdelar, om det finns några
- Agility och Fighting reduceras med en rank, dock minst 1
- Athletics och Endurance ökas med en rank
- Cunning reduceras till en rank
- Language reduceras till 0 ranker
- Wight kan inte slå för och misslyckas automatiskt med Animal Handling, Deception, Healing, Knowledge, Persuasion, Status, Survival, Thievery, Warfare och Will-slag

## Flykten från De Andra

Förhoppningsvis är rollpersonerna smarta nog att packa sina prylar och fly så fort Den Andra visar sig. Något annat vore både korkat och naivt. Rollpersonernas flykt är oordnad och Den Andra följer efter ett bra tag, men förr eller senare tappar den intresset och ger upp.

# De Andra

# A Song of Ice and Fire

Utan sömn och något sätt att hitta skydd är rollpersonerna oerhört utsatta. Pressa dem hårt och låt dem inte få vila.

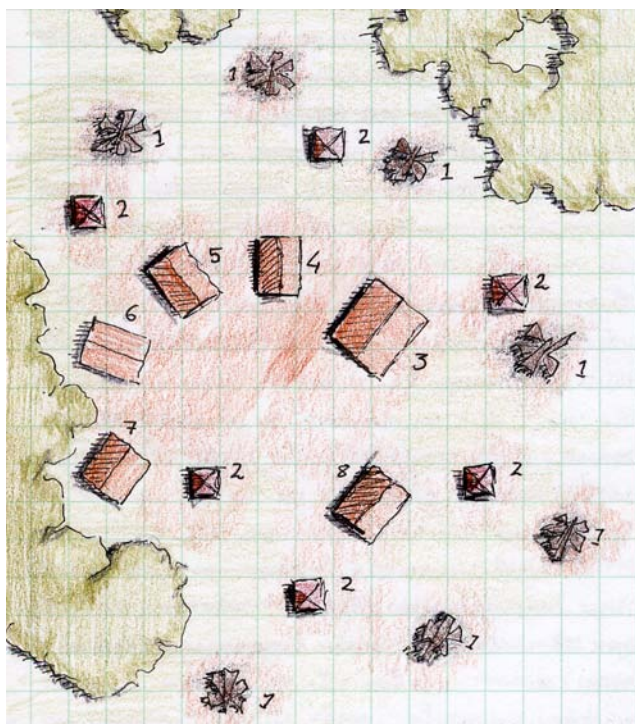
## Vildingbyn

Någon gång under äventyret kommer rollpersonerna att springa in i en vildingby. Vildingarna är alldeles skräckslagna, inte på grund av rollpersonerna utan på grund av de skepnader som rör sig om nätterna genom skogen. De andra har varit på besök och det enda som skyddar dem är de bål de tänder på kvällarna när mörkret faller och som de håller brinnande nätterna igenom.

När rollpersonerna närmar sig byn verkar barbarerna som samlats med vapen i hand mer bekymrade om huruvida rollpersonerna är Wights än än om deras ärende till byn, trots deras svarta kläder.

Som spelledare har du två möjligheter, Antingen kan du låta vildingarna vara fientligt inställda och gå till anfall. I sådana fall kommer de inte att ge sig förrän alla män, kvinnor och barn är döda, alternativt tills dess att alla rollpersoner bitit i gräset.

## Karta över byn



### 1. Eld/ vaktbål

På sju ställen runtom byn har vildingarna anordnat gigantiska bål som brinner, dag som natt. Bålen i kombination med vaktornen gör det omöjligt att smyga sig på byn. Å andra sidan är byn lätt att hitta eftersom rökpelarna som stiger upp från eldarna är tydliga, åtminstone om dagen.

## 2. Vakttorn

Runtom byn har vildingarna byggt vakttorn. Varje torn är försett med en gong-gong eller klocka som de två armborst- eller pilbågeförsedda vakterna ringer i när de siktar fiender.

För tillfället klassificeras det mesta som rör sig i skogen som fiender.

## 3. Storstugan

Härinne sover samtliga samtliga innevånare i byn om nätterna. Stugan är försedd med träbänkar, bord och en eldstad.

Vildingarna turar om att vakta om nätterna. Trots det verkar det som att få personer får sova om nätterna.

## V4. isthusbod

Här finns byns samlade matlager. Den här byggnaden är också mycket påpassad.

Visthusboden är full av torkat kött, fisk och gryn av olika slag. Det finns också torkad frukt och vägproviant i form av torkat kött blandat med fett och torkad frukt.

## 5 - 7. Bostadshus

Utöver storstugan finns det tre bostadshus i byn som numera är obebodda, även om byborna rör sig i dem om dagarna. Om nätterna står de tomma.

## 8. Ladugård

Här håller vildingarna getter och höns. Det här huset är också noga påpassat. Försvinner deras djur så försvinner deras överlevnadsmöjligheter.

## Vildingarna i byn

De vildingar som bor i byn består av sex familjer. Det finns fjorton uttalade krigare, men kvinnor och barn från tio år och uppåt hjälper till att skydda deras bosättning ifrån De Andra, wights och vad som än kan tänkas röra sig i skogen om nätterna.

Alla byns invånare är beredda att slåss till döden för att skydda sig och de sina.

Rollpersonerna kan så klart märka fred med vildingarna men det kräver en viss fingertoppskänsla när det kommer till diplomati. Eventuellt kan hotet från De Andra upplevas som värre eller större än hotet från Nattvakten.

För rollpersonerna kan det innebära vissa svårigheter om de förutom wights även måste tampas med vildingarna.

## Massakern

Inte långt efter att rollpersonerna upptäckt vildingbyn så blir byn anfallen. Antalet sker om natten och är helt oväntat. Vakterna hinner knappt ringa i klockorna förrän ljudet av strid och de andras skratt fyller gläntan där byn står.

Om rollpersonerna har slutit fred med vildingarna kan de finnas i byn för att hjälpa till när anfallet sker. Om inte så hittar de en by med sönderslitna människor ett par dagar senare.

Precis som lägerplatsen där de hittade spår av sina kamrater så ligger det kroppsdelar på marken, men långt ifrån hela byn är representerad av blodet och liken som ligger här.

Kråkor och korpar har redan börjat cirkla över byn, lockade av den tunga stanken av blod och död som ligger över området. Ingen har lämnats kvar levande.

Om rollpersonerna är kvar när de andra attackerar råkade de precis lika illa ut som byborna. Kanske möter de sitt öde i vildingbyn.

Precis som när Den Andra anfaller föregås attacken på byn av ett kraftigt temperaturfall och ett lätt snöfall som tilltar allt eftersom attacken fortgår.

## Döden förändrar allt

Någon gång hinner rollpersonerna ikapp sina bröder i Nattvakten. Det de hittar är en samling wights. De män som tidigare varit deras bröder är nu förvandlade till levande döda monster. Deras hud har förlorat all färg och deras ögon är isblå. Bara händer och fötter är svarta som om de hade doppats i bläck. De luktar inget och är kalla som döden där rollpersonerna kommer i kontakt med deras hud.

De döda tvekar inte utan anfaller utan tanke om de skulle få syn på rollpersonerna.

Frågan är hur rollpersonerna reagerar på att hamna öga mot öga med sina döda bröder?

## Öga mot öga

Under äventyrets gång kommer rollpersonerna att skymta en av De Andra till och från.

Till slut ger sin varelsen till känna och dess uppsåt är ganska uppenbart att göra sig av med hotet som rollpersonerna utgör.

Konfrontationen med Den Andra bör vara passande maffig. Ett lätt snöfall tilltar i intensitet under stridens gång, bara för att uppnå ett stormcrescendo. Hästarna upptäcker Den Andra först och blir nervösa och skärrade. De rullar med ögonen, tuggar på betten och lägger öronen bakåt. De skyggar och gnäggar och någon av dem försöker kasta sin ryttare.

Med Den Andra följer också ett antal wights, något du som spelledare kan justera efter rollpersonernas kapacitet.



Innan Den Andra visar sig blir det plötsligt iskallt. I snöyrnan är det svårt att se mer än någon meter framför sig. Den Andra rör sig näst intill ljudlöst och attackerar närmsta rollperson.

Spelledaren är så klart fri att avgöra vad det innebär, om någon av rollpersonerna dör eller inte.

Striden bör från rollpersonernas sida vara desperat. De Andra är mäktiga fiender och skall även framstå som sådana.

Tänk också på George R.R. Martins tendenser att döda sina hjältar både till höger och vänster. Ned Stark, Khal Drogo.. Ja, ni fattar vinken. Westeros är en värld utan förskoning, det är en värld som inte tar några fångar och döden - när den kommer - är både brutal och oväntat snabb.

Hur striden går är avgörande för om nattvaktarna återvänder med en oroväckande rapport om De Andra eller om även deras hästar hittas frustande och skräckslagna utanför muren. Skulle rollpersonerna dö finns det alltid andra sätt att avsluta äventyret eller kampanjen på. De kanske till och med får lov att träffa sig själva som wights.

## Resan tillbaka till muren

Om några av rollpersonerna klarat sig levande ur striden med De Andra är det läge att ta sig hemåt till muren och tryggheten igen.

Det är förmodligen inte det roligaste att rida skadade genom iskylan mot muren med vetskapen om och hotet ifrån De Andra i ryggen hela vägen hem.

Om några av rollpersonerna dött och spelledaren känner sig extra sadistisk är det fritt fram att låta rollpersonerna i wight-format ge sig på rollpersonerna som överlevt.

## Vildingpatrullen

Medan rollpersonerna rör sig genom skogen kan de råka på en vildingpatrull som är ute och letar mat.

En patrull från Nattvakten är aldrig fel. De har ofta god proviant med sig och kan säkert förse patrullen med andra förnödenheter som till exempel vapen och hästar. Vildingarna är ute efter sådant de kan äta eller använda.

För att göra det hela mer intressant kan du låta patrullen ligga i bakhåll för rollpersonerna. Patrullen består av två män och två kvinnor. Alla är magra och vildögda. Det är uppenbart att de inte fått mat på ett bra tag och att de börjar bli desperata.

Om rollpersonerna besegrar dem kan de fråga ut eventuella överlevande. De har sett wights som ser ut som bröderna rollpersonerna letar efter. De säger att bröderna nu tillhör de vandrande döda och att rollpersonerna bör ge sig av hem igen. Här finns inget att hämta utöver en förtidig död.

Vill rollpersonerna pröva en ny taktik för att få samma information kan de alltid bjuda vildingarna på mat. Vildingarna svälter trots allt och överlevnad är ett starkt motiv att tala.

# De Andra

# A Song of Ice and Fire

## Spelldarpersoner

### Byäldsten - Melchior

Melchior är en medelålders man med långt vitt hår i en tjock fläta. Han har en muskulös men ärrad kropp och han rör sig stelt som om han bar på en oläkt skada.

Melchior är trött och sliten. En ny vinter nalkas och han är osäker på om han och de familjer han ansvarar för kommer att ha en chans att överleva.

Byns välfärd hamnar alltid i första hand för Melchior, något som visar sig om rollpersonerna kan tänka sig att öppna förhandlingar med honom.

Fighting 3      Axes 1B  
Stealth 4      Sneak 1B  
Survival 3  
Combat Defense: 3  
Armor rating: 5  
Armor penalty: -3 (hides)  
Health: 6  
Movement: 3 yards  
Battleaxe: 3D + 1B      2 Damage      Adaptable

### Vildingkrigare

Män och kvinnor som valts ut särskilt för sin kapacitet att hantera vapen. De är alla muskulösa, ärrade och kompetenta. De vet med sig att deras skicklighet är det som står mellan liv och död för byn.

Fighting 3      Axes 1B  
Stealth 4      Sneak 1B  
Survival 3  
Combat Defense: 3  
Armor rating: 5  
Armor penalty: -3 (hides)  
Health: 6  
Movement: 3 yards  
Battleaxe: 3D + 1B      2 Damage      Adaptable

### Byborna

Det här är människor som lever i utkanten av livet. De lever dag för dag och försöker överleva så gott det går, men mer än så är det inte.

De har levt ett svårt liv och det märks. De är hårda och fokuserade på att klara dagen.

Fighting 3      Axes 1B  
Stealth 4      Sneak 1B  
Survival 3  
Combat Defense: 3  
Armor rating: 5  
Armor penalty: -3 (hides)  
Health: 6

# De Andra

# A Song of Ice and Fire

Movement: 3 yards  
Battleaxe: 3D + 1B      2 Damage      Adaptable

## Wights

Det som är, eller bör vara, mest skrämmande med Wights är att de en gång var människor och djur, precis som vilka andra människor och djur som helst.

De Andra har tagit dem och omformat dem till själlösa ting.

Rollpersonerna kan förhoppningsvis se tillräckligt mycket i sig själva i de odöda monstrositeterna för att bli riktigt rädda.

Att dö för en av De Andras hand är inte enbart en dödsdom. Det är ett hot om att aldrig få ro efter döden.

De Andras offer bleknar och deras ögon kan bli knallblå. Händer och fötter svartnar och allt som tidigare utmärkt dem som individer försvinner in i en personlighetslös massa.

Att bli omvandlad till wight är ett öde värre än döden.

Wights är dock lättare att göra sig av med än en av De Andra. De är mycket känsliga för eld.

Agility                    1  
Athletics 3  
Cunning 1  
Endurance            3  
Fighting 2  
Language              0  
Stealth 4  
Combat Defence: 6  
Armor Rating: 5 (Hides)  
Armor Penalty: -2  
Health: 9  
Movement: 4 yards  
Claws and Teeth: 2D      3 Damage      Grab  
Death Grip, Vulnerable to Fire

### Claws and teeth

Wights use their hands and teeth to attack. These attacks deal Athletics damage. For human wights, these attacks also have the Grab quality.

### Death Grip

Wights of human origin gain this ability. Whenever a wight takes damage equal or in excess of its Health, it immediately removes half this damage and takes -1D on all tests. It may now make two attacks each round as a Lesser Action.

### Vulnerable to Fire

All fire attacks that hit wights gain one additional degree of success. A wight takes fire damage equal to or in excess of its Health is instantly slain.

# De Andra

# A Song of Ice and Fire

## Den vandrande patrullen

Under resan möter rollpersonerna en patrull vildingar som är på jakt efter föda och det de kan hitta för att skydda sig, både emot Nattvakten och andra faror som hotar.

När vaktpatrullen springer in i rollpersonerna är de desperata och mycket, mycket hungriga. De är villiga att förhandla, men de har inte så mycket att byta med utöver information.

Fighting 3            Axes 1B  
Stealth 4            Sneak 1B  
Survival 3  
Combat Defense: 3  
Armor rating: 5  
Armor penalty: -3 (hides)  
Health: 6  
Movement: 3 yards  
Battleaxe: 3D + 1B            2 Damage            Adaptable

## Djur och varelser

Det finns en rad djur och andra varelser som kan dyka upp i skogen. På sidan 269 i pocketutgåvan av A Song of Ice and Fire finns en rad exempelvarelser utöver de jag har listat här:

### Vildsvin

Agility 3            Quickness 2B  
Athletics 3            Run 1B, Strength 1B  
Awareness 3            Notice 2B  
Cunning 1  
Endurance 3            Resilience 1B, Stamina 2B  
Fighting 3            Gore 1B  
Stealth 3  
Survival 4            Forage 2B  
Combat Defense: 9  
Armor Rating: 1  
Armor Penalty: 0  
Health: 9  
Movement: 6 yards  
Gore: 3D + 1B            4 Damage            Powerful, vicious  
Ferocious: A boar can take injuries to reduce damage to its Health.

## Direwolf

Agility 3 Dodge 2B, Quickness 2B  
Athletics 4 Jump 2B, Run 3B, Strength 1B, Swim 1B  
Awareness 4 Notice 2B  
Cunning 1 Memory 1B  
Endurance 4 Resilience 2B, Stamina 2B  
Fighting 4  
Stealth 5 Sneak 1B  
Survival 5 Forage 1B, Hunt 2B, Orientation 1B, Track 1B  
Will 3

Combat Defense: 11

Armor Rating: 1

Armor Penalty: 0

Health: 12

Movement: 8 yards

Bite: 4D 5 Damage Powerful, Vicious

Claws: 4D 3 Damage

Knockdown: Whenever a direwolf gets at least two degrees of success on a Fighting test, it can forego the extra damage to pull its opponents to the ground.

Leaping Charge: When a direwolf charges, it may make two attacks, one with its claws and another with its bite.

## De Andra

*Two hästar. De var skrämnda och skärrade och de tillhörde också utan tvekan Rhys och Jamie. Men om två av hästarna tillhörde två av den sju Mannapatrull som givit sig ut bortom muren, var fanns då Eckart, Willem, Joss, Petar och Sten? Och varför hade bara hästarna återvänt?*

*Situationens allvar undgick ingen i nattvakten. Vildingarna var på frammarsch igen, men det här var första gången de hade lyckats övermanna en så stor patrull.*

*Redan dagen efter gav sig en ny patrull ut för att ta reda på vad som hade hänt. Föga anade de fasorna som väntade på andra sidan muren.*

*Det var sant som det sades. Vintern var på väg.*



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