

Sachsahuaman



av Åsa Roos

Ett actionfyllt äventyr till Savage Worlds of Solomon Kane
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån
<http://openclipart.org/>



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

Sachsahuaman

Savage Worlds of Solomon Kane

I den oblidliga hettan och fuktigheten var det näst intill omöjligt att ta sig fram igenom djungeln som ledde upp till vägen mot Sachsahuaman. Spanjorerna, ledda av krigsherren och Conquistadoren Fernando Guerrero, kunde dock inte stanna. Deras uppdrag var allt för viktigt. De hade äntligen hittat nyckeln som skulle leda dem in till rikedomarna och slutligen in i himmelriket. Guerrero smekte nästan omedvetet den röda kristallskalle som satt infattad i hans bröstplåt. Aztekernas relik hade visat sig vara ett fynd utan dess like. Smärtan i foten var ett litet pris att betala för Guds härlighet. Inkariket skulle falla. Och Guerrero var den som skulle se till att det hände.

Caveat lector!

Sachsahuaman är inte bara ett äventyr till Solomon Kane, det är även en del i 20.000-teckenprojektet. Som sådant är det inte helt komplett, korrekturläst eller speltestat.

Jag rekommenderar därför att du som skall spelleda Sachsahuaman läser äventyret både en och två gånger och sedan fyller i de områden där du tycker att det behövs kompletteras.

Sachsahuaman är framtaget med hjälp av de äventyrsgeneratorsregler som finns i grundreglerna till Solomon Kane. De visade sig vara ovanligt trevliga och jag rekommenderar verkligen att använda dem om du har idétorra.

Stämningen i äventyret

Sachsahuaman är ett actionfyllt äventyr med starka övernaturliga drag. Det handlar om att rädda en stad ifrån erövrare och en kvinna ifrån ett öde värre än döden - eller Conquistadorerna ifrån Ozcollo Pomas allierade.

Synopsis

Fernando Guerrero är en av de hundratals conquistadorer som bestämt sig för att göra ett namn för sig i den nya världen. Till skillnad från många av de andra är dock Guerrero relativt framgångsrik. Hans blodiga segertåg genom Sydamerika är märkbart, inte bara på grund av den fruktansvärda slakt han och hans män hänger sig åt, utan även på grund av den artefakt Guerrero påstår är hans nyckel till framgång. I sin ägo har Guerrero en blodröd kristallskalle, stor som en knytnäve, som han har låtit infatta i sin rustning mitt på bröstplåten. Guerrero har bestämt sig för att inta och erövra staden Sachsahuaman. Det har han tänkt göra genom att kidnappa Ozcollo Poma, dotter till Atahuallpa som styr över staden. Guerrero känner till Atahuallpas beskyddarinstinkter när det handlar om hans dotter Ozcollo och hoppas att en kidnappning skall förmå Atahuallpa att öppna portarna till Sachsahuaman.

Rollpersonerna dras in i äventyret när en naken och skräckslagen Ozcollo springer rakt in i deras läger. Flickan är näst intill hysterisk och gråter. Guerreros män har försökt våldta Ozcollo, och på något odefinierbart sätt har hon tagit sig loss och flytt. Förhör sig rollpersonerna om hur det gått till är Ozcollo mycket undflyende i sina svar. (Ozcollo är varjaguar och har förvandlat sig för att kunna fly. Det är också därför hon är naken.)

Guerreros män är på jakt efter flickan och är beredda att göra vad som helst för att återfå henne. Eftersom rollpersonerna är i besittning av Ozcollo (med andra ord: hon är i deras läger) så tror Guerrero och hans män att de försöker ta ifrån dem flickan och går till anfall.

Sachsahuaman

Savage Worlds of Solomon Kane

Under Guerreros attack flyr Ozcollo in i djungeln och rollpersonerna måste följa efter om de vill ha svar på varför de plötsligt är förföljda av spanska conquistadorer.

Som om det inte var nog blir rollpersonerna angripna av någon form av varulvar under natten. Varulvarna undrar var Ozcollo har tagit vägen.

Vare sig varulvarna eller spanjorerna kommer att ge sig innan Ozcollo är återfunnen.

Rollpersonerna måste ge sig ut på jakt efter Ozcollo för att bli av med både spanjorerna och varulvarna (som för övrigt är varjaguarer).

Ozcollo har tagit sin tillflykt i en urgammal ruin där hon försöker skapa sin befästning som hon kan försvara mot spanjorerna.

Rollpersonerna kan nu välja antingen att försvara eller anfälla Ozcollo. Antingen blir slutstriden mot spanjorerna eller varjaguarerna.

Om rollpersonerna tar Ozcollos sida och återbördar henne till Atahuallpa får de lämplig belöning.

Spanjorerna, med Fernando Guerrero i spetsen, kommer inte att vara så generösa. De sätter rollpersonerna i arbetsläger eller avrättar dem.

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna är en eller annan anledning i Sydamerika, strax utanför Sachsahuaman, där de har slagit läger för kvällen.

Strax innan midnatt bryts tystnaden i djungeln av en mängd krascher och springande fötter. In i lägret snubblar en ung, naken inkafflicka. Hon blöder ifrån ett flertal sår på kroppen och hon har tydliga blåmärken en på överarmarna och benen, alla överensstämmande med blåmärken från fingrar.

Hon försöker kommunicera med rollpersonerna på bruten spanska. Hon säger att hon hållits fånge hos en grupp beväpnade spanjorer som tänkt använda henne som hållhake för att över Sachsahuaman.

Rollpersonerna kan antingen välja att hjälpa Ozcollo eller att lämna över henne till spanjorerna. Om rollpersonerna väljer att inte hjälpa Ozcollo blir äventyret dock väldigt kort.

Ozcollo ber rollpersonerna om hjälp att ta sig tillbaka till sin far i Sachsahuaman. De känner med största sannolikhet till Atahuallpa och vet att han är regent i staden.

Uppbrott

Om rollpersonerna går med på att hjälpa Ozcollo blir hon tacksam men också ängslig. Hon vill gärna ge sig av ifrån lägerplatsen så fort som möjligt eftersom hon är rädd att conquistadorerna har förföljt henne till rollpersonernas läger.

Ett metallslammer och marscherande fötter bekräftar det Ozcollo sagt. Innan sällskapet har lyckats plocka ihop sina tillgångar till fullo har Fransisco Guerrero och hans män anlant till lägret.

Fransisco är en man som är van att få det han vill ha och är inte främmande för att ge order. Ordern han ger nu är att Ozcollo omedelbart skall överlämnas till honom.

Om rollpersonerna vägrar vädjar han först till deras civiliserade sinnen. Han argumenterar för att Ozcollo ändå bara är en smutsig hedning som inte känner Gud och som han ämnar rädda ifrån skärselden.

Om det inte fungerar hotar han med Guds vrede och slutligen, när han gått igenom en lång repertoär av hot, mutor och lockelser säger han att han inte ser något annat val än att tillskansa sig flickan med våld.

Vid det uttalandet närmar sig hans välbeväpnade och rustade grupp med soldater, vapnen redo.

Ozcollo morrar djupt nere i strupen och plötsligt är lägerplatsen där lägret varit omgiven av glittrande kattögon som alla verkar mycket intresserade av vad Guerrero tänker ta sig till.

Den här scenen kan bli mycket kort eller mycket lång beroende på vad rollpersonerna tar sig till. Om strid utbryter är det ett omedelbart pandemonium som intar lägerplatsen och i förvirringen som uppstår såras Ozcollo innan hon försvinner in i natten.

De glittrande ögonen som iakttagit gruppen tillhör en grupp varjaguarer som anfaller spanjorerna när de blir aggressiva.

Varjaguarerna tar tydligt rollpersonernas parti.

Tyvärr är det här som Guerrero väljer att plocka fram de tunga kanonerna.

Den röda skallen

Guerreros bröstplåt exploderar vid lämpligt tillfälle i ett rött, bländande ljus. De personer Guerrero rör vid medan skallen lyser börjar blöda ifrån ögon, mun, öron och näsa och drunknar i sitt eget blod på bara några minuter.

Guerreros röda dödskafe är helgad åt Tezcatlipoca, Aztekernas dödsgud. För varje själ och liv som tas i Tezcatlipocas namn blir Guerrero temporärt starkare men att använda skallen har ett högt pris. Guerreros fot har börjat ruttna, och för varje gång han använder skallen dör foten allt mer. Guerreros läkare vill kapa den, men det vill av förståeliga skäl inte Guerrero.

Den röda dödskafe är Guerreros främsta vapen, men han använder den bara i nödfall.

Flykten

Rollpersonerna förstår förhoppningsvis att de är övermannade med både spanjorer och jaguarmän efter sig.

Det är svårt att avgöra exakt var rollpersonerna tar vägen. Det är lite upp till dem så klart. De kan följa efter Ozcollo, ge sig av ut i djungeln eller ta sig mot Sachsahuaman för att prata med Atahuallpa.

Ut i djungeln

Om rollpersonerna beslutar sig för att inte följa upp på den nakna kvinnan och de efterföljande spanjorerna utan istället ger sig ut i djungeln kommer det inte att dröja länge innan varjaguarerna eller spanjorerna hinner ikapp dem.

Vad jaguarerna vill:

- De vill ha Ozcollo för att föra tillbaka henne till hennes far, Atahuallpa.
- De anser att spanjorerna bör attackeras och jagas bort från Sachsahuaman
- De tror att rollpersonerna vet var Ozcollo finns och de vill veta det.
- Varjaguarerna är Atahuallpas personliga garde som han skickat ut för att hitta sin dotter.

Spanjorerna å sin sida är av den bestämda åsikten att rollpersonerna lägger sig i deras angelägenheter genom att hjälpa Ozcollo. Guerrero antar att rollpersonerna hjälper Ozcollo oavsett om de gör det eller inte, och om rollpersonerna inte går med på att avslöja var hon är är Guerrero beredd att använda vilka medel somhelst för att få fram informationen han vill ha.

Guerrero har varit inkvisitor och är inte alls skygg inför att använda sina färdigheter inom tortyr för att få reda på det han vill ha reda på.

Vad Guerrero vill:

- Guerrero vill ha tillbaka Ozcollo
- Han vill ha reda på vilka varjaguarerna är och vad de vill Ozcollo och honom
- Guerrero vill, om möjligt, att rollpersonerna hjälper honom att fånga Ozcollo Poma för att använda henne mot Atahuallpa.

Mot Sachsahuaman

Om rollpersonerna tar vägen om Sachsahuaman kommer de förr eller senare att springa in i Atahuallpas trupper som patrullerar dels vägarna mot staden och dels djungeln strax utanför. Atahuallpa har dock inte sänt ut trupper för att leta efter Ozcollo. Den uppgiften har han givit sitt jaguargarde. Trupperna skall istället leta efter spanjorer och andra Européer. Om rollpersonerna inte har någon etnisk Sydamerikan med i gruppen så kommer de på order av Atahuallpa att fångas och ställas inför honom. Finns det däremot en indian med i gruppen kommer vakterna först att höra med denne om blekansiktena är pålitliga. Det som skiljer sig är i första hand sättet rollpersonerna blir behandlade på.

Vakten är under order att ta en i sällskapet vid liv. Resten får det gå som det går med. Om det inte finns någon i gruppen som kan tala för rollpersonerna är rollpersonernas överlevnad inte någon högre prioritet för vakterna.

Annat är det om rollpersonerna först letat reda på Ozcollo och dessutom behandlat henne väl under resan. Då blir mottagandet mycket positivt och Atahuallpa belönar rollpersonerna rikligt, både med guld och föremål, samt

anordnar en festmåltid för gruppen.

Vad Atahuallpa vill veta:

- Var hans dotter befinner sig (om de inte har med sig henne)
- Om rollpersonerna träffat på Guerrero
- Hur stor styrka Guerrero besitter och om han äger Tezcatlipocas röda döds-kalle, samt om han har använt den
- Om rollpersonerna sprungit in i varjaguarerna

Atahuallpa är en intelligent person. Han förstår att rollpersonerna förmodligen inte haft något med Ozcollo och Fransisco Guerrero att göra. Samtidigt är han ovillig att släppa igenom personer som kan ha träffat på Ozcollo oavsett hur osannolikt det än är.

På jakt efter Ozcollo

Om rollpersonerna bestämmer sig för att ge sig av efter Ozcollo och leta rätt på den unga kvinnan måste de bege sig djupare in i djungeln.

Till en början är det relativt lätt att följa den sårade kvinnan in i djungeln. Hon blöder ifrån det sår hon ådragit sig i striden. Ju längre tid det tar för rollpersonerna att komma ikapp Ozcollo, desto sämre blir så klart spåren.

Ozcollo har flytt till en ruin i närheten av lägret där rollpersonerna blev överraskade av Ozcollo och spanjorerna.

Ruinen

Ruinen är en samling stenar och en liten byggnad med ett infallet tak. Runt ruinen slingrar sig en å med strömt vatten. På dess steniga botten finns en rad hålorna, och i hålorna gömmer sig Ahuizotl som Ozcollo lyckats undvika än länge.

Ozcollo gömmer sig i den lilla byggnaden där hon sedan tidigare gömt kläder, mat och vapen.

När rollpersonerna träffar Ozcollo i ruinen har hon ett blåsrör riktat mot dem och en pil i röret. Pilen är förgiftad med curare.

Hon är mycket försiktig och litar på rollpersonerna först efter att de försäkrat att spanjorerna inte följt efter.

Ozcollos hemlighet

Ozcollos flykt ifrån spanjorerna var bara möjlig eftersom Ozcollo också är en varjaguar, något hon hållit hemligt ifrån sin far och i stort sett alla som kan berätta om hennes hemlighet för hennes far.

Ozcollo har flera små gömmor med kläder, mat och vapen i närheten av Sachsahuaman.

Ahuizotl

I vattendraget runt ruinen finns en flock Ahuizotl.

Sachsahuaman

Savage Worlds of Solomon Kane

Ahuizotl är en liten hundliknande varelse som har händer där framtassarna borde vara och ytterligare händer på sin svans.

Ahuizotl äter människor, främst naglar, ögon och tänder.

Ahuizotl låter som barn och lockar på det viset sina offer till vattnet där de sedan dränker dem.

Ahuizotlerna anfaller inte Ozcollo eftersom hon inte är en människa, men rollpersonerna är lovligt byte.

Slutkonfrontationen

Någon gång efter det att rollpersonerna hittat Ozcollo kommer både varjaguarerna och spanjorerna att anfalla rollpersonerna och Ozcollo. Varjaguarerna i ett missriktat försök att frita Ozcollo och spanjorerna för att fånga henne.

Varjaguarerna kommer inte att fortsätta slåss om Ozcollo ber dem att sluta.

Francisco Guerrero kommer dock inte att ge sig förrän Ozcollo är i hans "ägo". Han är fanatisk i sin hängivelse och vill heller inte låta rollpersonerna komma undan med livet i behåll. Under slutstriden använder Guerrero sin röda döds-kalle, och förlorar sin fot i processen, någon han anser vara värt Sachsahuaman.

Striden bör vara lämpligt storslagen. Den äger dessutom rum i en gammal ruin som när som helst kan börja falla samman och avslöja de tunnlar som är grävda under den för länge sedan. Om spelledaren vill belöna rollpersonerna lite extra kan det finnas artefakter nere i tunnelarna som rollpersonerna kan ha nytta av i senare äventyr, eller som en hjälp att besegra Guerrero (eller varjaguarerna).

Spellearpersoner

Atahualpa

Atahualpa är Ozcollos far och Sachsahuamans härskare. Francisco Guerrero har lyckats klura ut att Ozcollo betyder oerhört mycket för Atahualpa, den svaghet som kan få honom att lämna över styret till Guerrero.

Atahualpa är en rakryggad man med nästa svarta ögon, hårda muskler täckta av aristokratiskt hull och rakt svart hår som ramar in ett starkt ansikte. Atahualpa är stolt och viker inte lätt för utpressning.

Om du behöver siffror för Atahualpa, så använd Tribal Chieftanvärdena på sidan 329 i Savage Worlds of Solomon Kane.

Atahualpas vakter

Atahualpas vakter är samtliga starka och stridshärdade män som är obrottsligt lojala mot sin härskare. De lyder hans order och tar inga risker.

Attributes:

Agility d6 Smarts d6 Spirit d6
Strength d6 Vigor d6

Skills:

Climbing d6, Fighting d6, Guts d6, Intimidation d8, Notice d6, Shooting d8, Stealth d6

Charisma: +0

Pace: 6 **Parry:** 5 **Toughness:** 5

Hindrances: -

Edges: -

Varjaguarerna

Varjaguarerna är Atahuallpas hemliga vapen. Det är en sekt krigare som är vigda till Kay Pachas gudar, och som tjänar Atahuallpa religiöst. De är heliga och på samma gång utstötta på grund av sin förbannelse.

Attributes:

Agility d10 Smarts d6 Spirit d10

Strength d12+1 Vigor d12

Skills:

Climbing d10, Fighting d12, Guts d10, Intimidation d10, Notice d10, Stealth d12, Swimming d8

Pace: 8 **Parry:** 8 **Toughness:** 9

Special Abilities:

Bite/ Claws: Str +d8

Infection: Alla som dräps av en varjaguar löper 50% risk att återuppstå som en varjaguar.

Immunity: De här varelserna tar bara halv skada av alla icke-magiska attacker.

Size +1: Varjaguarer är långa och muskulöst byggda.

Weakness (silver): Varjaguar tar normal skada av silvervapen.

Ozcollo Poma

Ozcollo Poma är Atahuallpas dotter och hans enda svaghet, något han knappt erkänner själv. Ozcollo är medveten om hennes fars svaghet och försöker därför se till att skydda honom så mycket hon kan.

Det är därför hon inte har berättat för sin far om sin transformation till varjaguar. Hon har också svurit Uturuncu, mannen som av misstag dödade henne, till tystnad och tvingat honom att hjälpa henne när varjaguaren i henne vill slå sig fri.

Ozcollo har ett starkt ansikte, inramat av en rak lugg och långt rakt hår. Hennes muskulösa kropp är senig och stark, förmodligen ett resultat av hennes transformation till varjaguar.

Ozcollo är precis som sin far intelligent och kan överleva i djungeln hur länge som helst. Hon är heller inte främmande för att utnyttja andra för sina egna syften.

Om det kommer till strid omvandlar sig Ozcollo Poma till varjaguar och då gäller följande stats.

Attributes:

Agility d10 Smarts d6 Spirit d10

Strength d12+1 Vigor d12

Sachsahuaman

Savage Worlds of Solomon Kane

Skills:

Climbing d10, Fighting d12, Guts d10, Intimidation d10, Notice d10, Stealth d12, Swimming d8

Pace: 8 **Parry:** 8 **Toughness:** 9

Special Abilities:

Bite/ Claws: Str +d8

Infection: Alla som dräps av en varjaguar löper 50% risk att återuppstå som en varjaguar.

Immunity: De här varelserna tar bara halv skada av alla icke-magiska attacker.

Size +1: Varjaguarer är långa och muskulöst byggda.

Weakness (silver): Varjaguar tar normal skada av silvrevapen.

Francisco Guerrero

Francisco Guerrero är fast besluten att rista in sitt namn i historien om conquistadorernas övertagande av Sydamerika. Sachsahuaman är det mål han satt för sig själv.

Som en del av sin plan att erövra fästningen har han riktat in sig på Ozcollo, Atahuallpas dotter. Han tänker använda Ozcollo som utpressing för att ta sig in i staden och den röda dödsfallen som metod för att döda alla som befinner sig inom Sachsahuamans murar.

Guerrero är en högre, muskulös man som haltar svårt. Han har en rustning med en röd dödsfälla infattad, som han bär nästan konstant. Guerreros hår och skägg är svart och han har moriska drag, ett tydligt arv från sina muslimska förfäder.

Attributes:

Agility d8 Smarts d8 Spirit d8
Strength d8 Vigor d8

Skills:

Fighting d8, Guts d8, Intimidation d8, Knowledge (battle) d8, Notice d6, Riding d8, Shooting d8, Stealth d6

Charisma: +0

Hindrances: Loyal

Edges: Command, Dodge, Hold the Line, Level Headed, Musketeer

Gear: Rapier (Str+d4, +1 Parry), pistol (Range: 10/20/40, Damage 2d8), krut och kulor (20), plate corselet (+3), stålhjälm (+3).

Francisco Guerreros trupper

Francisco Guerreros trupper består av en rad unga män som tagit sig över havet för spaniens ära. De är unga och ivriga att höja den spanska flaggan över vildarna.

Sachsahuaman

I den olidliga hettan och fuktigheten var det näst intill omöjligt att ta sig fram igenom djungeln som ledde upp till vägen mot Sachsahuaman. Spanjorerna, ledda av krigsherren och Conquistadoren Fernando Guerrero, kunde dock inte stanna. Deras uppdrag var allt för viktigt. De hade äntligen hittat nyckeln som skulle leda dem in till rikedomarna och slutligen in i himmelriket. Guerrero smekte nästan omedvetet den röda kristallskalle som satt infattad i hans bröst-plåt. Aztekernas relik hade visat sig vara ett fynd utan dess like. Smärtan i foten var ett litet pris att betala för Guds härlighet. Inkariket skulle falla. Och Guerrero var den som skulle se till att det hände.



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