

Bakom spegeln



av Åsa Roos
Ett mörkt äventyr till Changeling: The Dreaming
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Bakom spegeln

Det var i äppeldalen som spegeln först dök upp. Med sina snirkliga dekorationer på ramen av guld drog den nyfikna blickar till sig.

Någon försökte flytta den, men den stod envist kvar på sin post, en enögd väktare som reflekterade allt den såg.

Nyfikna Kithain som stirrade för länge in i dess djup försmäktade, all deras Glamour stulen. Det fanns någon i djupet, sade de. Spegelmannen. När spegeln hade sett vad den behövde exploderade den i skärvor och tog all glädje med sig.

Changeling: The Dreaming

Caveat Lector!

Bakom spegeln är ett äventyr i 20.000-teckenserien, och som sådant är det vare sig korrekturläst eller testspelat. Det är även kort, vilket innebär att det kan vara en god idé att läsa igenom det lite extra noga och fylla i där det behövs.

Kithain försvinner spårlöst ifrån sina hem och burrows. Det sägs att en skugga ligger bakom försvinnandena. Kithain pratar om en varelse som suger all glamour ur luften omkring sig, en tjuv som tar in liv och skapar entropi. En banalityagent.

De kallar varelsen spegelmannen.

De som träffar på varelsen säger att ljudet av glassplitter hörs när skuggan går på väg och att doften av brända löv följer varelsen vartän den går.

Nu har Kithain börjat försvinna i grannskapet och doften av brända löv hänger tung över nejden.

Stämningen i äventyret

Något är ute efter rollpersonerna och de som är som dem. Det jagar dem, och för att klara sig undan jägaren måste de ta reda på vad det är som jagar dem och hur det kan besegras.

Tänk filmer som *Scream*, *Ringu* och *The Grudge*, men i det här fallet en förövare som är ute efter rollpersonernas glamour, deras liv, fast på ett lite anorlunda sätt.

Synopsis

En mage vid namn Christopher Rawlins har inte bara upptäckt hur man kan manipulera Kithain genom att ta ifrån dem glamour. Han är även fast besluten att utnyttja så många han kan för sitt magnum opus, en besvärjelse avsett att skapa ett glamour-vortex, en malström som suger magin ur luften i en hel stad. För att lyckas med det behöver Rawlins försökspersoner och "föda" de Kithain som han hittills "kommit över" räcker inte. Rawlins har givit sig ut på jakt. Det är Rawlins som ligger bakom större delen av försvinnandena. Samtidigt har banality ökat dramatiskt runt stadens mentalsjukhus. Där arbetar Karen Long, psykiater och en av Dauntain. Hon suger glamour ur sina ovetande offer och framställs som en expert på att bota vissa specifika typer av vanföreställningar. Det hon gör är så klart att suga glädjen ur Kithain.

Illustrationen på omslaget kommer ifrån http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pentacle_3.svg



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

Bakom spegeln

Det finns alltså inte en, utan två av höstfolket i rollpersonernas stad. Syftet är dels att skapa falska ledtrådar, hotet är Rawlins och inte Long, men också att öka känslan av fara.

Äventyret är uppbyggt som en sandbox i den mån det är möjligt på 20.000 tecken. Det finns en rad händelser, platser och personer att besöka, men inga av dem är tidsbundna. Rawlins kommer att ge sig efter rollpersonerna förr eller senare, men det är upp till dem att hitta och neutralisera hotet. Det finns så klart många olika sätt det här äventyret kan sluta på, men i stora drag handlar det om att få slut på Rawlins förföljelser eller att han lyckas genomföra sin besvärjelse. Lyckas han blir staden Ground Zero för en glamour/ monolithmalström som gör staden till ett Fukushima eller Chernobyl vad det gäller banality. Det behöver knappt sägas att Rawlins inte kommer att överleva dess skapelse. Ett tredje alternativ är att Karen Long lyckas tillfångata rollpersonerna och ”behandlar” dem på Ravenscar, men det är inte det jag har beskrivit i äventyret.

Introduktionen av rollpersonerna

Det finns ett litet café i staden där många Kithain samlas, inte minst för att caféägaren och hennes man är två personer som mer eller mindre strålar av glamour. De är drömmare båda två. På senare tid har dock klientelet tunnats ut betydligt. Ingen vet riktigt vad det beror på förrän en uppjagad och sårad Ylva Pierce kommer inspringande genom dörrarna. Ylvas partner Martin är inte med henne, något som är högst ovanligt. Ylva har en delvis påsatt tvångströja på sig. Hon har blåmärken och sår i ansiktet och på benen och hon är rent ut sagt livrädd. Hon säger att "något" är ute efter henne och att det redan tagit Martin.

Om någon av rollpersonerna försöker ge sig av ifrån caféet bönar och ber Ylva att de skall låta bli. Hon älskar Martin, men det som rör sig därute är värre än döden för Kithain.

Ger sig rollpersonerna ut ändå kan du berätta att de känner en enorm kyla, ett tungt tryck över bröstet och en rädsla de inte kan definiera. Låt dem slå ett slag för Wits, Stamina eller Survial för att se om de kan fortsätta. Slå slaget dolt. På det viset kan du manipulera dem lite. Tanken är inte att de omedelbart skall hitta Rawlins. Om de gör det blir det inte mycket till äventyr.

Efter Ylvas dramatiska entré vet rollpersonerna förhoppningsvis att något är i faggorna. Syftet med introduktionen är att etablera att något eller någon i staden jagar Kithain.

Rykten och prat

Hela staden är full av rykten, och det verkar som att skvallret får sig en extra skjuts när Ylva springer in i caféet på sitt minst sagt uppseendeväckande sätt.

Spelledaren kan välja bland rykten och berättelser för att skapa stämning och leda rollpersonerna vidare i berättelsen.

Platsen där Martin togs

- Platsen där Martin försvann är full av spegelskärvor. Skärvorna är vassa och suger glamour ur dem som plockar upp dem - sant. Rawlins speglar är en del av hans fokus och han använder dem för att stjäla glamour från changelings.

Changeling: The Dreaming

Bakom spegeln

Changeling: The Dreaming

- Platsen är kall, som om något kylt ner hela området - falskt. Men platsen ligger nästan konstant i skugga, vilket gör det något kyligare än normalt.

Tvångströjan

Tvångströjan är en magisk artefakt - falskt. Tvångströjan är helt normal. Den är ifrån mentalsjukhuset strax utanför staden. Karen Longs gatupatrull sprang på Ylva strax efter att Martin tagits av Rawlins och en galen Kithain är en galen Kithain. Ylva lyckades dock ta sig loss.

Jägaren i mörkret

- Det är inte bara en utan två jägare i staden och båda vill åt changelings - sant. Både Rawlins och Long är ute efter Kithain för att utnyttja dem, Long för att "bota" dem.
- Jägaren på gatorna har magiska tvångströjor - falskt, men en tvångströja är svår att ta sig ur.

Nattliga försvinnanden

- Kithain försvinner på natten, och i första hand är det uteliggare och hemlösa som råkar illa ut - sant.
- Både Rawlins och Long jagar bland samhällets utstötta. Nästan 20 personer har försvunnit - sant. Long har tagit sju och Rawlins nio.
- Det finns inget försvar mot kidnapparna - falskt. Både Rawlins och Long har sina svagheter. Läs mer om det under respektive Dauntain.

Händelser och platser

Platsen där Martin försvann

Vill rollpersonerna hjälpa Ylva så berättar hon vart Martin blev tagen. Ett alternativ är att rollpersonerna får reda på det ryktesvägen.

Det är under under en av stadens många broar som Martin blev tagen. På platsen finns följande spår:

- Spegelglas som är krossat i småbitar - det är Rawlins magi som har orsakat detta. Han suger glamour ur sitt offer och förstör den när spegeln krossas.
- Det doftar brända löv. Höstfolkets alldeles egna doft som härrör ur entropin. Till och med glaset stinker av löv.
- Ett påtagligt spår av banality hänger i luften - följer man det försvinner det utanför Rawlins lagerlokal.

En changeling ligger gömd under ett berg av kartonger och löv och gamla filter. Hon är skadad och råkar gny när rollpersonerna rör sig i området. Hon heter Elaine och har fått en bit spegelglas i ryggen där hon inte kommer åt att dra ut den.

Elaine kan ge ett tydligt signalemente på Rawlins och också berätta att han släpade Martin med sig, samt att Ylva blev upplockad av vårdare i gröna sjukhuskläder, och att det hände efter att Rawlins gått med Martin. Elaine är rädd, men hon förstår att glaset måste ut så om inte rollpersonerna hittar henne på egen hand, ger hon sig tillkänna när de är på väg att ge sig av.

Rawlins jaktmarker

Rawlins jagar Kitahin som är lite avskiljda från samhället. Han ger sig helst på dem som är av naturen ensamvargar. Det skall dock sägas att trots att Raw-

Bakom spegeln

lins jagar Kithain så är han oerhört feg. Det skall mycket till innan Rawlins ger sig på någon som kan slå tillbaka. Det var därför Ylva och Martin blev jagade av Rawlins. Båda är så fredliga man kan bli och utgjorde inget hot mot Rawlins.

Där man hittar honom är det mörkt. Det är få personer som rör sig i området och det är förmodligen ett känt tillhåll för Kithain.

Karen Longs jaktmarker

Karen Long ger sig inte ut på egen hand när hon jagar Kithain. Istället skickar hon ut en grupp av sina hårdaste vårdare från sjukhuset. De har med sig tvångströjor och en order om tvångsomhändertagande utfärdad av en av stadens domare. Domaren har hon utövat utpressning emot genom att ta reda på att han regelbundet går hos en prostituerad ung man. Domaren heter Keith Metzger, är gift och har två vuxna barn och han är fast forskansad i garderoben. I utbyte mot Longs tystnad skriver han på order om tvångsomhändertagande när Long ber om det. Eftersom många av de som plockas upp från gatan till Longs mentalsjukhus faktiskt behöver vård kan det vara svårt att urskilja om personen varit Kithain.

Long håller sig nogsamt inom lagens rāmärken även om hon fuskar på vägen dit.

Eftersom hennes operation är "laglig" så ser hon inget behov av att gömma sig. Hennes vårdare är dessutom människor. Tuffa sådana men fortfarande inte mer än människor.

När Karen Long utser sina offer väljer hon Kithain som lyser av glamour. Hon brukar ta långa promenader genom staden och utse sina offer, sedan skickar hon sina vårdare efter dem. Hon kan mycket väl få tag på rollpersonerna på det viset.

Kithaincaféet

Kithaincaféet där alla Kithain hänger heter Martha´s och sköts av Martha och hennes man Jack Tabram. Båda två är nästan självlysande av glamour. De är dessutom generösa och jobbar mycket med välgörenhet. Dauntain har svårt att ta sig in här. I The Dreaming är caféet en borg som med sina tinnar och torn gör det omöjligt för fiender att hitta in.

I verkligheten är det ett litet hål i väggen med en trappa ner till källarlokalen där det finns en disk med diverse godsaker, en kaffemaskin och lite annat som hör caféet till. Det finns sex bord med fyra - fem platser per bord. Caféet är nästan alltid fullt och på somrarna finns det ett par små bord med stolar uppställda utanför.

Martha och Jack Tabram vet att deras klientel är excentriskt men inte riktigt hur excentriskt.

Ravenscar Mentalsjukhuset

Ravenscar är inhyst i en byggnad från sent 1800-tal. Den är som hämtad ur en skräckfilm. Tinnar och torn pryder den, och fasaden är övervuxen av murgröna, och byggnaden är omgiven av ett högt staket i gjutjärn.

Changeling: The Dreaming

Bakom spegeln

Från byggnaden strålar iskyla och doften av brända löv är överväldigande, stickande, som frätande syra i näsan.

Ravenscar är inte ett ställe Kithain frivilligt ger sig in i, det är dubbelt så skräckinjagande i The Dreaming. Väggar ser nästan ut att luta sig över en och stanken av brand är näst intill outhärdlig. Det är ett svart hål där all glädje och kreativitet sugts in och försvinner. En bedövande intighet.

De som jobbar här och inte har några sadistiska drag blir snart utbrända, hållögda vrak. Det finns några vårdare som är villiga att prata och de kan berätta om övergrepp som pågår på mentalsjukhuset.

Värst är rum 306 dit Karen Long tar de fall som hon själv behandlar. Det är det kallaste rummet i hela byggnaden, och de flesta undviker det, till och med städpersonalen och de värsta vårdarna.

Rollpersoner som ger sig in i Ravenscar kan vara i riktigt fara, de riskerar att bli ansatta av banality.

Spelledaren har fria händer att skapa ett riktigt creepy ställe som får nackhåren att resa sig. Metoderna som används gränsar till tortyr och vakterna är oerhört sadistiska.

Rawlins lagerlokal

Rawlins bygger sin malströmsbesvärjelse hemma i sist vardagsrum, bokstavligt talat. Han har en rad speglar som står i en cirkel mitt i den stora lagerlokalen där han bor. Det finns en rad rum med hänglås på utsidan där han avsett att stänga inne sina offer när han skall skapa sin malström.

Lagerlokalen är iskall för Kithain och fylld med en känsla av besvikelse och ilska. Det finns så mycket självhat här att det är svårt att röra sig. Depressionen ligger tung över lokalen.

Det är inte riskfritt att ta sig till Rawlins lagerlokal. Rawlins är farlig för Kithain, det är viktigt att hålla det i åtanke. Spelledaren får gärna sätta upp fällor för spelarpersoner om de ger sig in i lagerlokalen.

Rawlins gör sitt drag

Förr eller senare kommer Rawlins att få upp ögonen för rollpersonerna och försöka sig på att använda dem som offer i sin invecklade ritual. Rawlins har förberett celler hemma hos sig, och vill fylla dem med Kithain som kan fungera som batterier för hans banality-malström. den som skall tillintetgöra allt vad glamour heter för all framtid.

Skule rollpersonerna råka så illa ut att de blir tillfångatagna av Rawlins är det upp till spelarna och spelledaren vad som händer. Det finns information om Dauntain-besvärjelsen i äventyret och mycket kan hända på vägen.

Rawlins besvärjelse

För att Rawlins skall lyckas med sin besvärjelse har han räknat ut att han behöver sju Kithain. Exakt hur han kommit fram till den siffran vet han inte själv, men han måste ha sju och de måste förstöras samtidigt.

Bakom spegeln

Rawlins största problem är att Long även hon letar med ljus och lykta efter Kithain att "bota". Det börjar bli ont om offer.

När Rawlins samlat på sig tillräckligt många genomför han ritualen. Om han lyckas kommer han och de Kithain han använder i ritualen att dö, och staden förvandlas till ett banalitynäste motsvarande Chernobyl eller Fukushima. Det blir ett emotionellt svart hål. Rawlins är inte medveten om exakt hur omfattande konsekvenserna av hans handlande kommer att bli. Rawlins och Long är inbegripna i en omedveten rivalitet. Det är tack vare Longs bortföranden som Rawlins inte kunnat genomföra sin ritual än.

Vårdarna och tvångströjan

Någon gång under äventyret kan rollpersonerna springa in i Karen Longs patrull av mentalsjukhusvårdare. Lite beroende på hur gruppen är sammansatt och på hur du som spelare vill föra berättelsen vidare kan du låta dem försöka föra bort en Kithain eller rollpersonerna själva.

Oavsett vilket är det en vårdare mer än antalet rollpersonerna i gruppen. De kommer att ge sig på den som verkar starkast först. Vårdarna utstrålar banality och sadism. Det här är ingen trevlig grupp människor.

Om rollpersonerna blir tillfångatagna förs dem till Ravenscars mentalsjukhus är nästan kvar på "utsidan" kan de få reda på att deras kamrater lagligen tvångs-händertagits av staten för att genomgå psykiatrisk behandling. Alla papper verkar vara i sin ordning. Lite grävande kommer dock att avslöja att samtliga ordrar skrivits under av samma domare, något en journalist kanske skulle kunna veta.

Blir rollpersonerna tillfångatagna av Long och hamnar på Ravenscar blir det hela ett helt annat äventyr.

Bortföranden och döda Kithain

Rawlins lämnar inte bara helt tömda Kithain bakom sig. Han lämnar även döda människor i sina spår.

Rawlins experiment är dödliga för dem han utsätter dem för. Som en del av äventyret är det alltså möjligt för rollpersonerna att höra talas om döda Kithain som hittats här och där på gatorna och som bär tydliga spår av magi.

Rollpersonerna kan till och med själva hitta någon av de som förts bort för att få ytterligare ledtrådar till vad Rawlins håller på med.

Kropparna har alltid samma symboler målade på sig med permanent marker.

De har dessutom ett virvlande svart hål av banality i sig. Ett fokus som gör det svårt för Kithain att komma i närheten av dem utan att förlora glamour.

De som är Undone

Ifrån Karen Longs mentalsjukhus släpps bara de som helt förlorat kontakten med sin fae-identitet. Karen tillintetgör dem hon "behandlar" totalt och fullständigt och får dem att tro att hon faktiskt hjälpt dem att må bättre.

Changeling: The Dreaming

Bakom spegeln

Changeling: The Dreaming

En frisläppt patient är inte längre i besittning av sin fae-identitet. Den personen är borta. Long stympar sina offer och kallar det "bot".

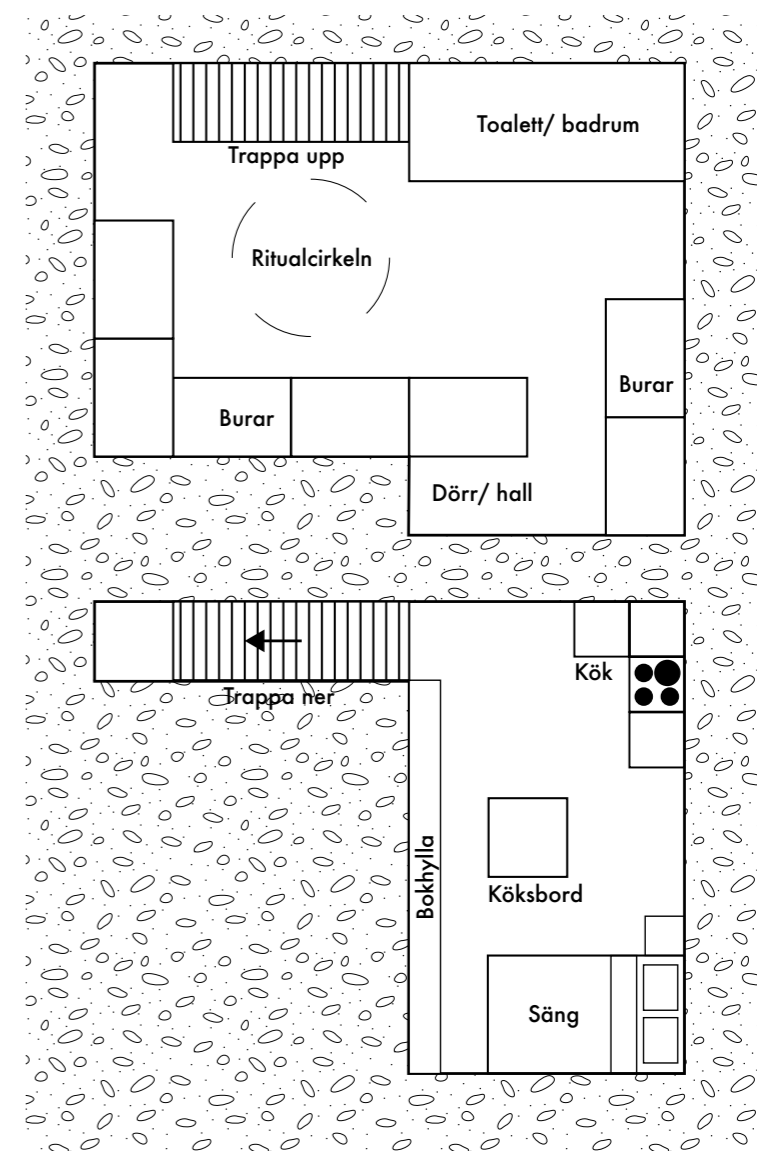
Om rollpersonerna pratar med någon som varit patient hos Long är det en person med mycket glädje i sitt liv. Personen har minnesluckor och går förmodligen på tunga droger. Det skall vara en deprimerande och hjärtskärande upplevelse att prata med någon av Longs "friska" patienter.

Rawlins lagerbyggnad

Rawlins lagerbyggnad är en relativt liten sådan i en och en halv våning.

Han har inrett vardagsrummet med sju speglar, vinklade mot varandra. När det är dags för ritualen tänker han kedja fast de Kithain han tillfångatagit, en bakom varje spegel, och hoppas på så sätt kunna förstärka den besvärjelse han jobbat på att skapa på ett sådant sätt att den blir självgående.

Rawlins vet inte om det, men att vara fokus får något så destruktivt kommer att ta livet av även honom.



Bakom spegeln

Changeling: The Dreaming

Bakom spegeln

Changeling: The Dreaming

Spellearpersoner

Christopher Rawlins

Christopher Rawlins var ett barn med stora ambitioner men hans mor satte snabbt stopp för de drömmar han hade.

Under tonåren hamnade Rawlins i ockulta cirklar, men till skillnad från hans kamraters trick så var Rawlins magi äkta. Rawlins genomgick sin chrysalis.

Hans familjs konstanta attacker på honom fick honom att söka sig till situationer där han själv var i ett maktförhållande till andra. Hans magi drar sin energi från att trycka ner och förnedra. Kithain som umgås eller är i närheten av honom upplever honom som ett svart hål, en tomhet som suger åt sig all glädje och all energi. Utöver att vara en magiker är Rawlins en energitjuv.

Spelledartips: Rawlins har döda ögon och rör sig inte mer än han behöver. Han tar alla genvägar han kan. Han pratar inte mycket, och han ler aldrig.

Christopher är nihilist. Han ser ingen mening i tillvaron och vill krossa och förstöra alla som gör det. Han är djupt avundssjuk på allt och alla. Om inte han kan få det andra har skall inge få ha det.

Utseende: Rawlins har långt blont hår, en ganska lång näsa och tre dagars skäggstub. Han ser bra ut på ett ganska ruffigt sätt och klär sig i svarta t-shirts och trasiga jeans samt en svart trenchcoat.

Doom: Black magician
Court: Unseelie
Legacies: Riddler/ Sage
House: None
Seeming: Grump
Kith: Sidhe

Physical

Strength •• Dexterity ••• Stamina •••

Social

Charisma •••• Manipulation •••• Appearance ••••

Mental

Perception ••• Intelligence ••• Wits ••••

Talents

Alertness ••• Dodge ••• Empathy •••

Expression ••••

Intimidation ••• Kenning ••••

Streetwise ••• Subterfuge •••

Skills

Craft •• Drive ••• Etiquette •••

Leadership ••••

Melee •••

Knowledges

Enigmas •••• Investigation ••• Linguistics ••••

Mythlore ••••

Occult •••• Politics •••

Backgrounds

Contacts ••• Greymare ••• Holdings ••••

Resources •••• Retinue •••

Effectively rank of 1 for purposes of sovereign

Agendas

Burnout ••• Stultify ••

Arts

Primal •••• Soothsay •••• Sovereign ••••

Wayfare •••

Realms

Actor •••• Fae •••• Nature •••

Prop ••• Scene •••

Stigma: Erasure, Hatred

Glamour: ••••••

Willpower: ••••••••

Banality: ••••••

Karen Long

Karen Long är en psykiater som ägnar sig åt att "hela" andra Kithain genom att utsätta dem för "behandlingsmetoder" som närmar sig tortyr, men hennes "metoder" ger resultat och de flesta, inklusive de hon "vårdar" ser genom fingrarna med hennes brutala metoder. Hon är också skyddad ifrån åtal, eftersom allt utom "terapisessionerna" tas hand om av andra. Vårdarna plockar upp "vårdtagarna", de utsätter dem för fastspänning, långa kalla bad och elchocker. Inget godkänns direkt av Long, så hon är helt ansvarsfri.

"Terapisessionerna" hålls ofta bakom lyckta dörrar och alltid med drogade patienter.

Long är försiktig och fullkomligt hänsynslös mot de hon anser vara skadedjur på samhällskroppen.

Long satt själv på mentalsjukhus under en lång period i sin ungdom. Hon drömde underliga drömmar och såg saker hon inte borde sett. Under sin period på mentalsjukhuset blev hon övertygad om att det här var det bästa sättet att rätta till de "problem" hon anser att Kithain utgör.

Hon påminns om sin egen sjukdom när hon sitter i sina terapiesessioner och hon är beredd att göra vad som helst för att utplåna de minnena.

Spelledartips: Long talar alltid med lugn och samlad stämma. Hon blir sällan exalterad, men rör ofta händerna när hon pratar.

Utseende: Karen Long klär sig alltid i kostym och läkarrock när hon jobbar, och hon jobbar nästan alltid.

När hon inte jobbar klär hon sig i praktiska kläder, mjukisbyxor och stickade tröjor.

Doom: Lost
Court: Seelie
Legacies: Paladin/ Beast
House: None
Seeming: Wilder
Kith: Unknown

Physical

Strength •• Dexterity •••• Stamina •••

Bakom spegeln

Social					
Charisma	•••	Manipulation	•••	Appearance	••
Mental					
Perception	••••	Intelligence	•••	Wits	•••
Talents					
Alertness	•••	Athletics	••	Brawl	•••
Dodge	•••	Intimidation	••	Streetwise	•••
Skills					
Drive	••	Firearms	••••	Leadership	••
Melee	•••	Stealth	••		
Knowledges					
Computer	•	Investigation	•••	Law	••
Linguistics	•	Medicine	••••	Politics	•••
Backgrounds					
Contacts	••••	Resources	••••		
Agendas					
Webcraft	••••				
Arts: None					
Realms: None					
Stigma: Iron Wards					
Glamour:	•••				
Willpower:	•••••••				
Banality:	••••••				

Martha & Jack Tabram

Martha och Jack Tabram är de två glädje- och glamourfyllda caféägarna som gärna tar in Kithain, matar dem och ger dem ett säkert ställe att vara på när det blåser kallt.

Både Martha och Jack är varma och generösa människor som är hjälpsamma och öppna.

För Kithain är Martha och Jack varm äppelpaj, en kopp rykande varm chocklad, trygghet, en filt eller en varm katt i knäet.

Ylva Pierce

Ylva är en liten Boggan som alltid hänger med Martin, Sidhe. De som känner dem båda vet att de är det perfekta paret, men för en åskådare som aldrig träffat dem kanske de kan framstå som något omatchade. Martin med sitt filmstjärneutseende och Ylva, den korta och mulliga lilla blonda tjejen som är blygare än en igelkott.

Ylva är ett vittne till ett bortförande. Hon är så detaljerad eller luddig som spelledaren behöver för att driva äventyret framåt.

Martin Trevelyan

Martin Trevelyan är Sidhe, filmstjärnelook och charm i överflöd. Han är också ett av Rawlins offer som kan återfinnas död någonstans i staden med underliga märken på kroppen och ett banalityvortex där hjärtat en gång satt.

Changeling: The Dreaming

Bakom spegeln

Elaine

Elaine är en Eshu som hamnar mitt i Rawlins magi. Hon lyckas gömma sig i en hög löv och kartonger när Rawlins anföll Maetin och kan ge ett signalemente på Rawlins och vårdarna. Hon har sett hela händelseförloppet.

Keith Metzger

Keith Metzger är en vanlig människa och dessutom domare. Karen Long utövar utpressning mot Metzger och tvingar honom att skriva under ordrar om tvångsomhändertagande för de Kithain som Long plockar upp från gatan.

Metzger är mycket obehaglig till mods när det handlar om sitt förhållande med Long. Helst skulle han vilja avbryta samarbetet med vågar inte.

Om rollpersonerna lyckas hitta utpressningsmaterialet kan han mycket väl tänka sig att väcka åtal mot Long, förutsatt att det finns bevis som inte går att länka till honom.

Vårdare

Vårdarna är vanliga människor, tuffare än vanligt kanske och långt mer sadistiska.

Ge dem värden som är något högre än normalt i Physical.

Nature: Jobsworth

Demeanor: Critic

Concept: Condotierre Bodyguard

Physical

Strength •• Dexterity ••• Stamina ••••

Social

Charisma •• Manipulation •• Appearance ••

Mental

Perception •• Intelligence •• Wits ••••

Talents

Alertness ••• Athletics • Brawl ••••

Dodge •

Skills

Drive •• Firearms •••• Melee •••

Security •• Stealth •

Knowledges

Bureaucracy • Investigation • Medicine •

Politics •

Backgrounds

Allies • Contacts •• Resources •

Status •

Virtues

Conscience ••• Self-Control •••• Courage ••••

Willpower: •••••••

Humanity: •••••••

Bakom spegeln

Det var i äppeldalen som spegeln först dök upp. Med sina snirkliga dekorationer på ramen av guld drog den nyfikna blickar till sig

Någon försökte flytta den, men den stod envist kvar på sin post, en enögd väktare som reflekterade allt den såg

Nyfikna Kithain som stirrade för länge in i dess djup försmäktade, all deras Glamour stulen. Det fanns någon i djupet, sade de. Spegelmannen. När spegeln hade sett vad den behövde exploderade den i skärvor och tog all glädje med sig



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