ET NAVN

Copyright
Sanne Harder og Martin Uhlig
1998

Dette scenarie er baseret på
GURPS regelsystem

Forord

Dette scenarie er ment som et ét-sessions scenarie, dvs, det kan ikke flettes ind i en allerede eksisterende kampagne. Dette er fordi sociale forhold, traditioner, og i særdeleshed verdenen, udgør en del af plottet.

Scenariets apokalyptiske setting er ment som en overaskelse. Når spillerne introduceres for deres roller, er det meningen, de skal tro, de kommer til at spille i en fantasyverden. I løbet af spillet finder PCerne så ud af sagens rette sammenhæng. For at der skal gå så lang tid som muligt inden dette sker, er det vigtigt at beskrive "De Gamles By" så fantasyagtigt som muligt.

God fornøjelse,

Martin og Sanne

...og stammens gamle mænd, de synger op mod stjernerne: Lad det aldrig ske igen!
-Gasolin

Forhistorie

Der har altid været stor forskel på rig og de fattig. Men da menneskene var trådt ind over tærskelen til den alder, man senere kaldte Informationsalderen, skete der det, at alle de, der var fattige, for første gang blev bevidste om de få, der var rige. Og med denne bevidsthed kom også misundelsen.

Derpå krigen.

ABC-krigen, eller Tredje Verdenskrig, som den også blev kaldt, blev den værste, menneskeheden nogen sinde skulle komme til at opleve. Al civilisation blev blæst væk fra klodens overflade. Tilbage lå et goldt ingenmandsland, som var plaget af store klimatiske udsving og af radioaktiv bestråling. Konstruerede vira havde udslettet næsten alle almindelige mennesker, mens statsoverhoveder og de skamløst rige gemte sig under jorden i deres kæmpe bunkers, uden noget håb om nogen sinde at skulle færdes under åben himmel igen. Deres efterkommere levede videre, og bunkersne blev udvidet til hele underjordiske byer. Kun levn af den før så blomstrende teknologi overlevede tidernes skiften.

Men oppe på jordoverfladen havde en lille gruppe mennesker alligevel overlevet infernoet. Det var folk med særlige immunmekanismer - folk, som var resistente overfor de frygtede vira. Alt var blevet dem frataget: Deres hjem, deres familier, deres samfund. I stedet for at forsøge at bygge deres hidtidige liv op igen, valgte de at skabe et nyt.

På det, der engang var Ruslands stepper, lever nu et folk, som kalder sig slettefolket. De lever i hver deres stamme, og rejser rundt i deres territorium, mod nord eller syd, alt efter hvor vildtet er. Ikke alle stammer ligger i fred med hinanden, for landet er stadig plaget af voldsomme ildebrande om sommeren, og kraftige snestorme om vinteren, så til tider skorter det på føde. Stammefolket er jægere, krigere, og nomader. De er vilde og frie, og selvom de kunne huske hvordan deres forfædre levede, ville de næppe føle trang til at vende tilbage til dét liv. De undgår de gamle storbyer, som atomkrigen har forvandlet til radioaktive gravkamre. Hvad slettefolket ikke ved er, at de har god grund til at holde sig væk. Under det gamle Moskva ligger nemlig en by på over 2000 indbyggere. Det er de riges efterkommere, der bor her, og de længes efter at generobre overfladen. Det eneste de mangler, er resistens overfor de sygdomme, der stadig raser deroppe. De har mistet teknologien, der gjorde det muligt at skabe et antistof. Derfor kidnapper de unge, smukke kvindelige overfladeboere, for at blande disses gener med deres egne, således at også deres slægt tilsidst vil blive resistente.

Her starter vores historie.

Rammen

Den verden, som vore protagonister befinder sig i, er dækket af endeløse græsstepper, som terroriseres af ildstorme. De to stammer som indgår i historien, består hver især af henholdsvis 230 mennesker (Foundlings stamme) og 300 (Do Betters). Disse folk bor i wigwamlignende telte. Af husdyr holder de geder og høns, enkelte holder også hund. Begge disse stammer hører til slettens mindre. De er fredsommelige, og sjældent truet, fordi de hører hjemme på en ufrugtbar del af sletten. I rollernes levetid har der ingen krige været, alligevel sætter man en ære i at være dygtig til at bruge sine våben. Der findes to slags våben: De magiske (som i virkeligheden er antikke levn efter den forhenværende højteknologiske civilisation - høvding Burning Wands våben, som har givet ham hans navn, er f. eks. en laser) og de gængse, som

Høvding Burning Wands navnefund er en laser. Dens rækkevidde er meget kort, fordi Burning Wand aldrig har lært at indstille den. Den er ikke meget værd i kamp, men kan bruges til at tænde bål og skære i metal.

folkene laver af flintesten og træ. Den eneste, som har fundet et "magisk" våben han kan finde ud af at benytte, er høvding Burning Wand.

Plottet - scene for scene

Den unge kriger Foundling er forelsket i høvdingedatteren Blue Pellet. Hans kærlighed er gengældt, men høvdingesønnen fra en sydliggende stamme har også anmodet om pigens hånd. Hvis de to høvdingearvinger indgår ægteskab, bliver de to stammer sluttet sammen, og vil således være en af slettens stærkeste stammer. Høvding Burning Wand, som er far til Blue Pellet, har sendt de to unge mænd og deres respektive venner ud for at finde et "Navn". Et "Navn" får man ved at finde en magisk genstand. Den af rivalerne, der først finder et "Navn", får Blue Pellet.

Udgangspunktet er høvding Burning Wands lejr. Sandsynligvis starter protagonisterne med at diskutere, hvor de skal lede efter deres "Navn", og begiver sig så afsted. De når dog ikke langt, før de fra afstand ser lejren blive angrebet, eller rettere sagt: De ser to blå stjerner nærme sig lejren. Ved senere at udspørge de chokerede stammefolk, vil de få følgende beskrivelse:

Inde i stjernerne befinder der sig hvad der ligner et tvillingepar. Det er to mænd, klædt helt i hvide kåber. De har begge to langt, hvidt hår, og kridhvid hud. Den ene trækker en tryllestav frem fra sin kåbe. Han forklarer, at de er store troldmænd, og at de forlanger at få udleveret stammens smukkeste og mest intelligente unge pige. Stammen er tvunget til at udlevere Blue Pellet, høvdingens datter. Den ene troldmand griber Blue Pellet, og de begynder at flyve bort med hende - i retning af den gamle ruinby.

Naturligvis må vore helte sætte efter troldmændene.

Ruinbyen

Rundt om ruinbyen er der et bælte af gold jord. Sidenhen begynder der at dukke ruiner op. Ruinerne vidner om stor velstand. Der ligger væltede marmorsøjler, skårede fontæner, og skulpturer af bevingede fabeldyr; ting, som vore primitive slettevenner kun har hørt om i gamle sagn og eventyr. Det, der præger ruinbyen mest, er dog den trykkende fornemmelse af alt levendes fravær. Der gror ingen mos på disse ruiner, og ingen lille sangfugl har bygget rede i statuens hule næve. Jorden er sort, og der hænger en stank af ingenting i luften. Midt i byen er der et areal på godt 1 km, hvor alt er jævnet med jorden.

Turen fra lejren og til ruinbyen har været noget af en tour de force for vore protagonister, og de er umådelig udmattede. Da de falder i søvn, drømmer Healing Wand om en stor skypumpe, der hænger over byen. Han har en tydelig fornemmelse af, at de må væk fra stedet så hurtigt som muligt. Foundling drømmer om en port de så, da de var på vej ind i byen. Den udmærkede sig ved at være døren til en af de få bygninger, der stadig havde et tag. Han drømmer, at der er noget godt bag døren.

> Han ser et kvindeansigt for sig. Hun er meget smuk. Det er ikke Blue Pellet. Det er en hvidhudet kvinde, med langt, hvidt hår, som falder ned over hendes smukke, mørkerøde kappe. Håret er bundet væk fra ansigtet med et jadebesat bånd. Hun har de mest fantastiske øjne. De er blå som himmelen, og omkranset af sorte vipper. Kappen er besat med overdådige guldbroderier. Hun vinker Foundling hen til sig, men samtidig er det, som om hun glider længere og længere bort... til sidst vågner Foundling.

Porten, når de finder den (hvilket de skal), er en bygning i marmor, der ligger på en forhøjning midt i ruinbæltet. Bygningen er rektangulær, taget fladt, og hele strukturen fuldstændig glat. Der er ikke en eneste revne mellem stenene. Bygningens forside ligner et dorisk tempel, med søjler foran. Selve porten er af rustent metal, med ornamenterede borte. Der sidder en enkelt obsidianfarvet rude i døren, som er fuldstændig glat. Under den står der (det er kun Healing Wand, der kan læse) med svungne bogstaver: "Placér håndflade".

Det er kun Foundlings håndaftryk, der er kodet ind i dørens system, derfor vil den kun gå

op hvis han sætter sin hånd på pladen. Det er ikke muligt med de redskaber, vore venner har, at få døren op, med mindre de da har lånt Burning Wands laser, som han meget nødig vil af med (et Navnefund er noget man er meget nært knyttet til).

Hvis de får døren op med vold, vil et hold på ti bevæbnede "troldmænd" komme og tage dem til fange. "Troldmændene" vil kalde sig "vogtere af porten", og kalde den lille gruppe for "formastelige".

Bag Porten

Den gamle bunker under Moskva fik i sin tid kælenavnet "The Ark" klistret på sig, allerede inden krigen for alvor brød løs. Nu er det det eneste navn, beboerne kender deres verden ved.

Den verden, som i det toogtyvende århundrede blev destrueret, lignede på visse punkter William Gibsons sorte univers i bl. a. "Neuromancer". Det var kapitalen, der havde magten, det vil sige, det var de rige, der bestemte hvad der var etisk og moralsk korrekt. Men de rige levede ikke i det Gibsonske kromhelvede. Tværtimod, de havde skabt sig et univers, hvor grimhed ikke kunne trænge ind. Man havde forkastet den grimme plastikkultur, og levede nu i en mere bekvem udgave af hvad der havde antikkens pomp og pragt, og middelalderens brogede farver. Man lod sig gerne inspirere af antikviteter, eller hyrede de fineste arkitekter/ingeniører/designere til at skabe det perfekte paradis.

Således er "The Ark" altså bygget op. Da dørene svinger/bliver svejset op, står vore helte foran en bred marmortrappe, der fører nedad. For enden af trappen ligger der en enfilade af små marmorrum. Den sidste af dørene er lukket. Idet Foundling træder ind i det første rum, lukkes dørene bag ham (der sidder en af de sorte plader ved siden af døren, så han kan åbne den for sine venner (og evt. fjender)), og en lyserød, parfumeret støvregn falder (den renser én for ABC-krigens efterladenskaber). Det samme sker i hvert af de i alt fem rum, hvorefter den sidste dør endelig glider til side.

Foran protagonisterne ligger en verden af haver og skinnende søer, der bedst kan sammenlignes med dværgeriget Khazad-dûm (det senere Moria) i Tolkiens eventyr.

Efter et stykke tid dukker der et væsen op. Det er lille og behåret, og ligner til forveksling en abe, udover dets ansigt, der er meget lig et menneskes. Den har en blå kappe og et sølvfarvet halsbånd på, og vil gerne vide, hvad dette her er for en maskerade. Den ender sandsynligvis med at tilkalde flere af dens slags. De er "The Arks" politibetjente. Inden krigen havde man gensplejset nogle aber, der var intelligente nok til at kunne udføre de erhverv, som mennesker ikke ønskede, og som samtidig var fuldstændig loyale og ude af stand til at gøre et menneske fortræd. De fanger vore helte i noget, der ligner en blå stjerne (eller et kraftfelt om man vil), men som via en slags fjernkontrol kan "holdes i snor". Derefter føres de til en luksuriøs men aflåst villa for at få undersøgt deres identitet.

> På vægge og lofter gror der en selvlysende art mos, der giver det indtryk, at denne kæmpemæssige grotte er fuld af solskin. Fra det højdedrag, hvor de seks står, går en bred marmortrappe ned af en græsklædt bakke beplantet med bede af liljekonvaller. For enden af denne ligger der en meget smuk by af hvide huse med skinnende røde tage eller hængende haver. Overalt er der frodigt, og der hænger en vidunderlig duft af blomster i den friske luft. Stiller man sig på trappen, bliver det sted, man står på, forvandlet til noget, der minder om en flod (et rullebånd kamufleret som en let dis der når til anklerne), og man bliver i løbet af kort tid ført til trappens slutning.
>
> Nede i byen er der mennesker. De er alle sammen overjordisk smukke. De fleste har plantinblond hår og kridhvid hud, men nogle har farvet deres opsatte hår i farver, der ligner solnedgangen, eller andet, som slettefolket slet ikke kender ord for. De er iklædt overdådige kapper med smukke broderier. Hvis protagonisterne er kommet ind uden at tiltrække sig opmærksomhed ved porten, vil de smukke folk stirre, men ikke foretage sig noget. Mange af dem flyver, og det er nu tydeligt, at dem der gør, står på noget, der ligner en oval, grå skive.

"Mor"

Villaen er udstyret med alle former for luksus: Karafler med vin og vand, frugter i store fade, og sidst men ikke mindst en smukt dekoreret scene, hvor på der dukker nogle ånder frem (et hologram), når man lægger sig i en chaiselong. Disse ånder udfører så et skuespil, à la de græske satyrspil.

Efter et stykke tid dukker en meget smuk kvinde op, i følge med en mand iført en lang, hvid kåbe. Hendes udseende matcher kvinden i drømmens. Hendes øjne løber over med tårer, da hun ser Foundling. Hun udbryder: "Alexander!", og knuger ham ind til sig. "Jeg troede aldrig, jeg skulle se dig igen"... Det viser sig, at Foundling er søn af kvinden, hvis navn er Ayesha Morgain, og dennes f.henv. mand, Tristan Morgain. Foundlings far, som var "The Ark"s borgmester, er død for et par år tilbage. Kvinden ser i øvrigt ud til at være på alder med hendes søn.

Efter at man har fundet ud af, at Foundling - eller rettere sagt: Alexander - hører hjemme i "The Ark", byder man vore protagonister velkommen. De er velkomne til at færdes frit i byen, men på den betingelse, at de vil lade sig sterilisere, da "The Ark"s beboere ikke kan tillade at få deres gennem generationer perfektionerede gener blandet op med barbarernes "ubegavede" og "grimme" gener. Desuden vil "The Ark"s beboere ikke tillade barbarerne at forlade "The Ark", da de ikke ønsker dens eksistens afsløret. Alexander kan naturligvis formere sig frit, da han er en af deres.

Gensyn med Blue Pellet

Alexanders mor beder sin søn om at fortælle, hvordan han har haft det, og hvordan han er kommet tilbage til byen. Det viser sig, at Alexander i sin tid blev væk under en mission uden for "The Ark". Han havde selv bedt sin far om at måtte komme med, og da Tristan var den slags far, der ikke kunne sige nej til sin søn, havde han sagt ja.

Da Alexander fortæller om Blue Pellet, smiler hans mor. "Blue Pellet er hos os", siger hun glad. "Der er ingen grund til, at I ikke skulle kunne få hinanden". Derefter kontakter hun Blue Pellet over sin Wristcom(TM). Det tager ikke mange minutter, før pigen ankommer. Alexander har aldrig set hende smukkere. Hun er iført en nedringet kjole af ultramarineblåt fløjl. Hendes lyse hår er vasket og sat op under en perlebesat tiara. Selv hendes ansigt er smukkere end ellers: Hendes øjenvipper er længere og smukkere, skyggerne i hendes ansigt fremhæver hendes skønhed mere end nogensinde

(hun har makeup på). Hun kaster sig i Alexanders arme, lykkelig over at se ham igen. "Åh, Foundling, hvor er jeg lykkelig! Dette sted er magisk. Det er det mest fantastiske, jeg har set. Der var kun én ting, der manglede for at gøre mig glad... dig!"

Det viser sig, at Blue Pellet har forelsket sig i byen, og hun ønsker at blive. Selv ikke ved tanken om at se sin far igen kan hun overtales til at forlade byen, selvom hun kniber en tåre ved tanken.

"Dit Inderste Ønske Opfyldt"

Manden som er med Alexanders mor, hedder Galain, og er hendes ægtemand, samt "The Ark"s nye borgmester. Han fortæller rollerne, at de skal føle sig velkomne i byen. "I er frie til at færdes hvor I vil. Men først vil jeg gerne vise jer vores smukke by".

Efter at rollerne har set den fantastiske stad, bliver de vist til deres gemakker. Disse rum er lige så luksuriøse som resten af byen. Her er badeværelser med marmorfliser og nedsænkede

Holorummet

Do Better bliver vist ind i et rum med helt glatte marmor vægge, hvorefter døren bliver lukket bag ham. Et øjeblik efter dukker en mand op. Han er iført en skinnende hjelm med en fjerdusk i. Han træder frem foran Do Better og bukker for ham: "Hæren er samlet, ærede kejser. Vi er rede til at gøre deres højhed ære på slagmarken".

Nu lægger Do Better mærke til, at han selv er iført en gylden rustning, og at han har en kappe af tigerskind på. Han ser også, at rummet han står i er en tronsal. Langs væggene der står rustningklædte mænd, med deres dragede sværd hævet højt over deres hoveder. De begynder at råbe i takt: "Hil vor kejser, hil vort folks frelser."

"Tropperne er samlet for at drage i krig, herre", siger officeren igen. "Skal jeg gøre deres stridsvogn klar?" Do Better nikker. Alle forlader salen sammen med Do Better, og går udenfor til en kæmpe plads, hvor der står tusinder af rustningklædte mænd. De har udstyr som Do Better aldrig har set, bl.a. krigsmaskiner, store skjolde og 5 meter lange spyd. Midt på pladsen står en stor hvid stridsvogn, hvor der er spændt to kridhvide stridsheste for. Idet Do Better træder ud på pladsen, knæler alle for ham og råber: "Hil vor kejser, hil vort folks frelser."

På slagmarken stiller tropperne sig op ifølge Do Betters kapable kommandoer. Foran sig kan han se fjendens infanteri. Et horn lyder, og den gungrende lyd af tusindvis af fødder i march høres. "Til kamp!" hører han sig selv brøle. Han ridder forrest ind i kampen. For hans gyldne sværd falder den frygtelige fjende af dæmoner som græs for en le.

Fjenden er talrig, men Do Betters taktik er overlegen. Ved aftentide ligger fjenden fældet. Aftenrøden sænker sig over felten. Himmelens skær spejler sig i fjendens sorte blod. En kvindestemme, smuk som fuglens sang, hæver sig i stilheden, og synger en hyldestsang uden ord. En hyldestsang til ham, Do Better. Nu ser han hende. Hun er barfodet, og klædt i en hvid kjortel af stof så fint, at han uden besvær kan skelne konturerne af hendes smukke, slanke krop. I sine arme bærer hun et lille, nøgent barn. Noget i ham gør, at han ved, det er hans. Først nu ser han hendes ansigt. Tårer af lykke triller ned ad hendes kinder. Aldrig har han set hende så smuk, så blid, så føjelig. Sting Fly, hans elskede...

Bibliotheket

Bibliotheket er en sand skat. Det er et rum på størrelse med en katedral, fyldt fra oven og til neden med bogreoler. Bibliothekaren, en imødekommende smuk ung mand (med et gammelt blik i øjnene) ved navn Ptolemæus, viser gladeligt Healing Wand hvad han er i gang med. Det er en mængde værker om krigen. Ptolemæus ridser et billede af krigen op, som det er beskrevet i afsnittet "Forhistorie". Han viser også Healing Wand en brochure fra en våbenfabrikant. Healing Wands blik falder på et afsnit med et billede af en lille blå sten. Stenen er ellipseformet, og har tre karakteristiske små røde pletter forneden. Den er konstrueret til en selvmordsmission, og er i virkeligheden en bombe. Det er meningen, at agenten skal have stenen i munden, til det afgørende øjeblik, hvor stenen sluges. Mavesyren vil så sætte reaktionen i gang, og bomben vil gå af inden for ti minutter. Om Healing Wand til aftenens selskab genkender stenen om Blue Pellets hals som den selvsamme, er op til spilleren, men GM må sørge for, at beskrivelsen er identisk. Bomben er Blue Pellets Navnegenstand, som hun hidtil har opbevaret i det metalskrin, hun fandt den i.

Museet

Her er der udstillet en del af de genstande, som slettefolket har anset for hellige, og her følger også en masse forklaringer. Fx. er der en stav af samme slags som Healing Wands. Grunden til at den ikke duer om natten, er at den "kører" på solenergi. Healing Wands oplader er i stykker.

badekar, kostelige syntetiske skind, og bugnende garderobeskabe. Galain inviterer dem alle til selskab om aftenen i hans hjem, for at fejre Alexanders hjemkomst.

Selskabet hos Galain og Ayesha

I hans mors hjem venter der Alexander endnu en overaskelse: Hans tvillingesøster, Konstantina. Ligheden mellem de to søskende er slående. De er begge en smule usikre, Konstantina over at stå overfor den bror, hun har hørt om hele sit liv. Hun hilser ham dog med et venligt og nysgerrigt smil, og kalder ham prøvende for "bror".

Blue Pellet dukker op, og er om muligt endnu skønnere at skue end tidligere på dagen. Om halsen har hun sit Navnefund: en lille, blå sten, med tre små røde pletter forneden.

Under middagen, hvor flere af byens spidser også er inviteret, fortæller Galain, at Alexanders opdukken er glædelig af mere end én grund. At han har overlevet de mange år på sletten betyder, at "The Ark"s beboere nu endelig er klare til at generobre overfladen. Desværre vil de blive nødt til at "fjerne" slettefolket, da man jo ikke kan have disse degenererede og ucivilisserede individer rendende. En næstekærlig kvinde indvender, at man måske kunne lade dem leve videre, men sterilisere dem lige som med "vore gæster" (hun nikker diskret mod en af rollerne). En lidt mere praktisk anlagt herre foreslår at bruge dem "tjenere" (altså slaver).

Sterilisationen

Alexanders mor har overtalt Galain til, at rollerne kan få lov at vente en uges tid - så de lige kan nå at acceptere deres situation. Når denne uge er gået, vil de blive ført ind i et hus, hvor fem senge står parat. Idet de lægger sig ned, mister de bevidstheden. Når de vågner igen, er operationen udført. De har ingen smerter, og der er intet at se...

Aberne

Aberne har deres egen enklave i byen. Der er naturligvis tale om den fattigere del, selvom alting stadig er pænt og rent.

Selvom det ikke er i abernes gener at gøre oprør, er det dog ikke lykkedes at eliminere genet for frihedstrang. Alle aber er derfor iført et sølvhalsbånd, der giver dem stød, hver gang de udfører en handling, der ikke er til "The Arks" gavn. De er altså ikke selv i stand til at gøre oprør mod deres herskere. De vil dog meget gerne gå i ledtog med vore protagonister.

Aberne ved ikke hvordan deres sølvhalsbånd fungerer, men de regner med, at de på magisk vis er i forbindelse med byens energiforsyning. Dette er delvist rigtigt. Halsbåndene har individuelle batterier, der oplades af lyset fra det mos, der vokser på vægge og lofter - der igen får sin energi fra byens reaktor.

Reaktoren

Hvis spillerne snakker med aberne, vil en gammel abe fortælle dem at der er et rum, hvor byen får sin energi fra. Den var engang inde i rummet sammen med en videnskabsmand, da den var en ung abe. Videnskabsmanden viste den en blå krystal, der sad i et rør, som han sagde var essentiel for at byen kunne fungere. Faktisk ville alt i byen bryde sammen hvis den blev fjernet.

Aberne vil derfor forsøge at få spillerne til at gå ind i reaktorrummet (kun en der er kodet ind i systemet, dvs. fx Alexander, kan komme ind) og ødelægge krystallen. Dette regner aberne med vil slukke for deres halsbånd, og derved give dem en chance for at blive frie, og samtidigt give spillerne mulighed for at komme ud. I realiteten virker dette ikke, for abernes restriktive halsbånd bliver ved med at virke, indtil deres batterier er løbet tørre (efter 72 timer), og dette er kun såfrem de ikke bliver opladet (af lys).

Hvis spillerne følger abernes instruktion, vil de ubesværet komme ned til reaktorrummet, som man ikke finder det nødvendigt at beskytte. Døren til rummet kan kun åbnes af Foundling, ligesom døren til byen. Rummet ligner en ægte

AD&D troldmands laboratorium, med tilhørende kolber og krystaller. I et gennemsigtigt rør ligger en blå krystal. Når spillerne har taget røret op, vil der gå et par minutter, hvorefter en rolig, men kold kvindestemme lyder fra de skjulte højttalere: "Water supply has been cut off, reactor meltdown is eminent in twenty minutes". Herefter gentager stemmen sig selv hvert femte minut, til der er ti minutter tilbage. Så vil hun gentage sig selv hvert minut. Efter hun har sagt at der er et minut tilbage, vil hun gentage sig selv hvert 10. sekund, og til sidst når der er 10 sekunder tilbage, vil hun sige: "Water supply has been cut off, reactor meltdown is eminent in t minus 10 seconds: 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, have a pleasent day..."

Selvfølgelig lader "The Arks" beboere ikke bare nogle barbarer komme og slukke for deres reaktor, men deres reaktion vil komme sent, fordi man er vant til at aberne fungerer som politifolk. Ti minutter efter at kvindestemmen første gang har lydt, dukker tre "troldmænd" i kraftfelter op. To af dem bærer laspistoler. De vil først undersøge reaktoren, og derefter sætte efter spillerne.

Slutninger

Der er flere måder scenariet kan slutte på. Alle slutningerne afhænger af, hvad spillerne gør nede i "The Ark". Følgende slutninger vil kunne forekomme:

Reaktoren: Spillerne ødelægger reaktoren og flygter ud af "The Ark". Når de når ud (hvis de når ud), vil de efter de 20 minutter det tager reaktoren at nedsmelte, se det hele sprænge i luften. Det samme sker hvis de bruger Blue Pelllets bombe. Da "The Ark" er en bunker, som har modstået en ABC-krig uden at blive ødelagt, vil den også til dels holde eksplosionen inde i sig selv. Først løfter jorden sig omkring "The Ark", og dernæst sender kraften fra eksplosionen bølger gennem jorden (nogle af disse bølger er et par meter høje!). Efter at jorden har hævet sig til sit højeste (og er sprækket flere steder, som ved et voldsomt jordskælv), vil der være opstået et vakuum under jorden. Dette vakuum medfører en implosion, der får jorden til at kollapse, og efterlader en fordybning omkring den forhenværende bunker. Alt dette vil kræve et par svære dex-slag fra spillerne, som hvis de "critter" vil ryge ned i en af sprækkerne, og blive most ved implosionen. Rollerne er upåvirkede af radioaktiviteten, og tager ingen skade fra bestrålingen.

Alt herefter vil afhænge af hvilke spilpersoner, som er kommet sikkert ud fra "The Ark".

Blue Pellets sten: Det tager ca. ti minutter fra bomben er blevet slugt, til den udløses. Den var oprindeligt designet til en kamikazeopgave, og det vil naturligvis sige, at en af spillerne bliver nødt til at ofre sig. (Det er ikke nok at tvangsfodre den til en af "The Arks" beboere, da dette ikke vil give spillerne tid nok til at komme ud).

Hvis spillerne vælger at blive og lade sig sterilisere, eller hvis de flygter uden at uskadeliggøre "The Ark"s beboere: Efter nogle år vil "The Ark"s beboere komme ud, og tage alle stammerne som slaver for at genopbygge deres samfund. De vil opføre sig endnu mere arrogant end før krigen, da de vil føle sig som en slags guder i forhold til slettefolket.

Non-Player Characters

Høvding Burning Wand:

Høvding Burning Wand er Blue Pellets far. Han er en god og klog høvding, der elsker sin datter af hele sit hjerte. Han er lille og mørklødet - Blue Pellet har absolut sit udseende fra hendes afdøde mor.

Livet på sletten er barskt, og høvdingen er klar over, at en sammenlægning af de to nabostammer, hans egen og Do Betters, vil forøge overlevelsesmulighederne. Den eneste fredelige måde at forene de to stammer på, er at gifte hans datter bort til Do Better. Burning Wand er dog ikke særlig glad for Do Better, og han er klar over, at hans datter ville være lykkeligere med Foundling, som han finder ovenud sympatisk. Derfor har han lavet konkurrencen.

Burning Wands Navnefund er en laser, udformet som et sølvfarvet metalrør. Det sidder en lille ædelsten på rørets side, og skubber man den frem, falder der et blåt lys, hvis rækkevidde er på ca. 10 cm. Burning Wand vil nødigt låne sit Navnefund bort.

Blue Pellet:

Blue Pellet virker smuk, god og ædel. Desværre er hun ret forkælet, og det behagelige liv i "The Ark" passer hende fortrinligt. Her bliver hun behandlet som den prinsesse, hun i virkeligheden altid har følt sig som. Hun er desuden temmelig arrogant. Hun synes egentlig, at slettefolkets udseendes- og intelligensmæssige underlegenhed i forhold til "The Ark"s beboere gør dem til inferiøre væsener. Hun anser sig selv og Foundling som hørende til "De Udvalgte", og nægter efter ankomsten til "The Ark" at tale med nogen af Foundlings følgesvende. "Fascist" ville være en udmærket betegnelse for hende i vores tid.

Ayesha, Foundlings mor:

En meget smuk kvinde i 50'erne, der lægger mest vægt på status. Hun er lykkelig over at Foundling er kommet tilbage. Hun var aldrig rigtigt kommet over tabet af sønnen.

Galain, "The Ark"s borgmester:

Galain ville foretrække at få Foundlings følgesvende "aflivet". Han er en intelligent mand, der opfatter faren ved at have slettefolk boende i "The Ark". Han er desuden imod at bruge slettefolk som slaver, og så dem i det hele taget helst udslettet. Han er også klar over faren for et oprør fra abernes side.

Galain er høj og smuk, med langt, hvidt hår, og et ungt ansigt med gamle øjne.

Konstantina, Foundlings søster:

Ligner Foundling. Livet på sletten fascinerer hende, og denne fascination kan udnyttes til at overtale hende til at hjælpe slettefolkene med at flygte, hvis hun ikke fornemmer at "The Ark"s sikkerhed kan komme i fare.

Typegenererede stats:

Abe, arbejder
STR: 15
DEX: 13
IQ: 7
HT: 12
Speed: 6.25
PD 0, DR 0
Angreb: bite 1d cut, punch 1d-1 crush

Abe, politi
STR: 17
DEX: 15
IQ: 7
HT: 15
Speed: 7.5
PD 1, DR 1
Angreb: Bite 1d+1 cut, punch 1d crush

Beboer i "The Ark", kvinde
STR: 11
DEX: 14
IQ: 18
HT: 12
Speed: 6.5
PD 0, DR 0
Angreb: KAN IKKE SLÅS

Beboer i "The Ark", mand
STR: 12
DEX: 12
IQ: 18
HT: 13
Speed: 6.25
PD 0, DR 0
Angreb: KAN IKKE SLÅS

Random encounter, slette:
Støvstorm

Støvstorme forvirrer retningssansen, indtil de har lagt sig igen. Misser man sit dex-slag (diff. dex-3/ acrobatic), bliver man løftet op fra jorden, og får 1d i skade når man rammer den igen, et par meter borte.

Ulvekobbel
Førerulv:
STR: 11
DX: 16
IQ: 5
HT: 13
Speed: 9
Hide: PD 1, DR 1
Weight: 150 lbs
Size: 1 hex.
Angreb (bid): 1d

Hunulve, antal: 3d.
STR: 8
DX: 13
IQ: 4
HT: 10
Speed: 9
Hide: PD 1, DR 1
Weight: 110 lbs
Size: 1 hex.
Angreb (bid): 1d-2

"Troldmændene"

"Troldmændene" har stats som **"Beboer i 'The Ark', mand"**, men er omgivet af et beskyttende kraftfeldt, som filtrerer luften omkring dem, samt forhindrer våben/slag i at gå ind. En langsom bevægelse kan til gengæld godt gå igennem, og ligeledes "stunners", som derfor er de eneste våben "troldmændene" benytter sig af. Kraftfeltet deaktiveres når "troldmanden" tager sit bælte af.

Stunner: Som stunners i GURPS (p.119) dog HT-9. Udover dette er de også så stærke at varigheden er 40-HT, og de giver 1d+1 i skade.

Kraftfeldt: Intet kan fjerne det med undtagelse af følgende:
1: Blue Pellets "sten".
2: Reaktor nedsmeltning.
3: Man afører sig bæltet der genererer det.

Foundling

Et Navn er en identitet, der rækker ud over ens nærmeste. Et Navn er et ry, som formidles i trommeslagerens sang, og går fra stamme til stamme. Den, der har et Navn, kan løfte sig over mængden, er noget særligt, er en af de udvalgte.
Han hedder ikke noget, men hans plejeforældre kalder ham Foundling, fordi det er, hvad han er - et hittebarn.

Stats:

Strength: 18
Dexterity: 17
IQ: 16
Health: 19
Move: 9

Absolute Direction
Alertness L. 4
Ambidexterity
Very Handsome
Charisma L. 3
Combat reflexes
Empathy
High Pain Threshold
Immunity to disease
Strong Will
Allies:
Wannabe
Unusual Background

Skills:
Acrobatics: 17
Running: 19
Axe: 16
Bolas: 17
Bow: 18
Brawling: 20
Knife: 18
Sling: 17
Spear: 19
Spear Throwing: 19
Staff: 17
First Aid: 15
Climbing: 17
Survival (plains): 17
Naturalist: 15
Leadership: 15
Stealth: 17
Tracking:17

Disadvantages:
Code of Honour: Paladin (always help the weak)
Truthfulness
Non-agressor, only attack to protect

Gennem generationer har de stolte stammefolk levet som nomader. De vindomsuste stepper strækker sig som hejrens flugt dybt ind i horisonten, uden tegn på, at der nogensinde har eller vil eksistere andet end det liv, det frie jægerfolk kender. Men dette liv er til gengæld mangfoldigt. Mellem de tørre strå gemmer sig de mest fantastiske væsener, lige fra sneleoparden i nord, til sydens snabelnæbede kolibri, der ikke er større end et blåbær. Alle disse væsener lever slettefolket i dyb harmoni med.

Der er dog steder, man bør holde sig fra: De Gamles ruiner. De Gamle besad stor magi, men deres magtsyge steg dem til hovedet, og de destruerede sig selv. Rundt om deres ruiner ligger jorden hen, øde og gold. Ikke et strå kan spire her. Den, der drager ind i De Gamles Byer, bør vogte sig, for strømme af overskydende magi løber stadig bersærk i byernes forfaldne gader, og mange, der drog dertil, er aldrig kommet tilbage.

De gamle har efterladt sig mange magiske genstande, som slettefolket anser for hellige. Den, der finder en sådan genstand, er noget særligt, og vil blive opkaldt efter genstanden. Slettefolket kalder dette for at have fået et Navn.

Foundlings Historie:

En dag da stammen befandt sig i den sydlige del af dens territorium, ikke så langt fra De Gamles Ruiner, tog høvding Burning Wand ud at jage med et par af stammens bedste mænd. Det var en dag sidst på sommeren, og den kølige luft som stak i jægerenes næsefløje, varslede om en kommende vinter, hvis strenghed man ikke havde kendt mage til i fjorten somre.

Black Slate spidsede ører. Han havde hørt en lyd, der ikke hørte til på den åbne slette: Barnegråd. Ganske rigtigt, dér, krummet sammen som et lille dyr, lå en nøgen dreng på omkring de fem somre. Hans pjuskede lyse hår faldt ned i panden i fedtede lokker, og ansigtet var stribet hvor tårerne havde vasket skidtet bort. Alligevel var der ingen tvivl om, at det var en køn dreng.

De unge mænd tog drengen med tilbage til lejren, hvor kvinderne puslede om ham, vaskede ham og prøvede at tale med ham. Men han lod til at være gået i chock, for han havde mistet evnen til at tale.

Foundling voksede op hos Black Slate og hans kone, Summerwind. Black Slate er høvding Burning Wands bedste ven og rådgiver, derfor har Foundling altid haft et nært forhold til høvdingefamilien. Specielt til høvdingens eneste barn, en smuk ung kvinde ved navn Blue Pellet, som er et par somre yngre end Foundling. Blue Pellet har fået sit Navn allerede da hun var fjorten somre gammel. Hun bærer altid stenen på sig, skjult i en skindamulet. Blue Pellet var i sin tid den første af stammens børn, der ville lege med den anderledes, lille dreng, der formulerede sig så klumset. De to børn blev, under en uskyldig leg, forlovede, og siden blev hvad der startede som en spøg til ramme alvor. Foundling kan ikke forestille sig nogen anden i hans liv end Blue Pellet, og vice versa. Det kom derfor fuldstændig bag på alle, da høvdingesønnen Do Better, fra den sydliggende stamme, pludselig friede til Blue Pellet.

Høvding Burning Wand blev kastet ud i et dilemma. Selvom slettefolket ikke går ind for arrangerede ægteskaber, ville det være en formidabel idé at slå de to stammer sammen til én, mægtig stamme. Men nat efter nat lå Blue Pellet hulkende i et hjørne af det store skindtelt, og græd så hendes øjne var ophovnede og røde af gråd hele dagen derpå. Høvdingen besluttede sig for et kompromis, skønt den smukke, lyslokkede knægt hans datter var faldet for, slet ikke levede op til en høvdingedatter, med den baggrund han nu havde. For at gifte sig med en høvdingedatter, må man have et Navn, og det har ingen af de to bejlere. Derfor har høvdingen besluttet, at de to rivaler skal drage ud for at finde et navn. Den, det først lykkes for, må gifte sig med hans datter.

De to unge mænd skal drage ud hver for sig, i følgeskab af fire andre, to unge mennesker fra hver stamme. Foundling har bedt sine to venner, Living Painting (som selv har et Navn) og Wannabe, om at tage med sig. Det ligger i slettefolkets æresbegræber, at man ikke lyver, så derfor kan hans venner godt fungere som uvildige vidner.

Karakter

Foundling er selv klar over, at han er en smuk, stærk ung mand, og en god jæger som mange ser op til. Men det sidder dybt i ham, at han er fremmed, og i virkeligheden ikke del af stammen. Han kan desværre ikke huske noget fra før han blev fundet af Black Slate, men han har altid drømt om sine forældre, og har i barndommen ofte fantaseret om hvem de kan være - hvis de altså stadig lever. Dengang forestillede han sig, at hans far måske var en stor jæger, der havde taget sin lille søn med ud at jage, og at de var blevet skilt ad i et uvejr. Nu, hvor han er blevet ældre, er han begyndt at få nogle mærkelige tanker om sine forældre. Stammen er i øjeblikket ikke langt væk fra det sted, hvor Foundling blev fundet, og dermed heller ikke så langt fra en af De Gamles ruinbyer. Ingen har nogen sinde set De Gamle, men det siges, at de var et meget smukt folk. Foundling er selv smuk... han ved godt, at det er lidt langt ude, men måske.... I hvert fald pirrer ruinbyen hans nysgerrighed.

De andre:

Do Better
Foundling bryder sig ikke om Do Better. Når stammernes vegne har krydset hinandens, har han af og til jaget med ham. Han er frustrerende egensindig, og ser alt som en konkurrence. Foundling selv er typen, der deler alt. Han er smuk, intelligent, og en dygtig jæger, og derfor får hans bare tilstedeværelse konkurrenceånden op i Do Better.

Wannabe
Wannabe er Foundlings bedste ven efter Blue Pellet. Han er en lille, firskåren fyr på omkring de atten somre (noget yngre end Foundlings omtrentlige alder). Han er loyal og trofast som en klippe, og han ville sikkert gøre alt for Foundling. Han mangler dog lidt selvstændighed. Udefra set er han formanden for den “fanklub” af unge drenge, der altid hænger i hælene på den formidable Foundling.

Living Painting
Living Painting er i virkeligheden en underlig størrelse. Det eneste han og Foundling har til fælles er i virkeligheden deres fremmedartethed. Living Painting har fået sit Navn efter et smukt maleri han har fundet. Det forestiller to mænd, der sidder på ryggen af hvert deres dyr. De bærer hver deres lanse, og det ser ud til, at de rider frontalt imod hinanden. Hvis man bliver ved med at kigge på billedet, begynder det at røre på sig. De to mænd rider ind i hinanden, manden i sort bliver spiddet på den hvide mands landse. Det er altid det samme, der sker. De fleste synes, at det er et dårligt billede, for slettefolk bryder sig ikke om at se en kriger blive såret. Living Painting selv har til gengæld en mærkelig fascination af billedet.
Foundling holder meget af Living Painting. Han er hans ældste ven efter Blue Pellet.

Healing Wand
Healing Wand er den sydliggende stammes nye medicinmand. Han er omkring de 24 somre, og kan, som alle medicin-

mænd, læse og skrive. Foundling har svært ved at forstå, hvordan den lærde og sympatiske Healing Wand kan være ven med en som Do Better.

Sting Fly
Hun er typen, der bider hovedet af én, hvis man skulle formaste sig til at hilse på hende. Sandsynligvis hader hun mænd, men det er vel hendes egen sag. Foundling kender hende ikke, og han er heller ikke særlig interesseret i sådan et brushovede.

Living Picture

Et Navn er en identitet, der rækker ud over ens nærmeste. Et Navn er et ry, som formidles i trommeslagerens sang, og går fra stamme til stamme. Den, der har et Navn, kan løfte sig over mængden, er noget særligt, er en af de udvalgte.
Living Picture har fået sit Navn efter et billede, som bevæger sig. Det forestiller to mænd, på hvert sit dyr. De bærer hver deres lanse, og det ser ud som om de rider frontalt imod hinanden. Hvis man bliver ved med at kigge på billedet, begynder det et røre på sig. De to mænd rider ind i hinanden. Manden i sort bliver spiddet på den hvide mands landse. Det er altid det samme, der sker.

Gennem generationer har de stolte stammefolk levet som nomader. De vindomsuste stepper strækker sig som hejrens flugt dybt ind i horisonten, uden tegn på, at der nogensinde har eller vil eksistere andet end det liv, det frie jægerfolk kender. Men dette liv er til gengæld mangfoldigt. Mellem de tørre strå gemmer sig de mest fantastiske væsener, lige fra sneleoparden i nord, til sydens snabelnæbede kolibri, der ikke er større end et blåbær. Alle disse væsener lever slettefolket i dyb harmoni med.
Der er dog steder, man bør holde sig fra: De Gamles ruiner. De Gamle besad stor magi, men deres magtsyge steg dem til hovedet, og de destruerede sig selv. Rundt om deres ruiner ligger jorden hen, øde og gold. Ikke et strå kan spire her. Den, der drager ind i De Gamles Byer, bør vogte sig, for strømme af overskydende magi løber stadig bersærk i byernes forfaldne gader, og mange, der drog dertil, er aldrig kommet tilbage.
De gamle har efterladt sig mange magiske genstande, som slettefolket anser for hellige. Den, der finder en sådan genstand, er noget særligt, og vil blive opkaldt efter genstanden. Slettefolket kalder dette for at have fået et Navn.

Living Pictures historie:

At vokse op på sletten vil sige at vokse op i et tæt sammenknyttet fællesskab. At dele alt, i fede og magre tider.

Living Picture blev født på en stormfuld vinternat. Det lille barn lå på wigwammens gulv, helt blå i hovedet, med navlestrengen snoet rundt om halsen. Jordemoderen pakkede sine skind, og rystede på hovedet med et bedrøvet blik. Der var intet håb for dette lille barn, meddelte hun faderen. Med bøjet hovede efterlod hun forældrene til deres sorg.

Faderen tog det lille barn i sin favn. Det var hans første barn. Så slog han skindet foran wigwammens indgang bort, og rakte drengen i vejret, så gudernes rasen kunne mærke hans lille krop. I samme nu udstødte barnet et livskraftigt hyl.

Måske var det historierne om de mærkværdige omstændigheder ved hans fødsel, der gjorde, at Living Picture aldrig rigtigt blev del af fællesskabet. Under alle omstændigheder var det sandt, at han tænkte anderledes end alle andre. De andre børn undgik ham helst, med undtagelse af stammens hittebarn, Foundling, som var et par somre yngre end Living Picture.

Living Picture stillede spørgsmål ved alt. Han kunne finde på at betvivle gamle riter, som var gået i arv fra generation til generation. Som Living Picture blev ældre, hviskedes der om, at det uvejr, som havde raset ved hans fødsel havde taget plads i hans krop, for hans interesser gik ikke i den retning, som andre unge mænds gik i. Han interesserede sig hverken for jagt, kvinder eller dans. Kun de gamle fortællinger om gudernes forgangne verden kunne tryllebinde ham.

I Living Pictures attende efterår havde sensommeren været særligt plaget af lynnedslag, og netop denne skumring knitrede luften så meget af elektricitet, at selv støvregnen syntes at give stød.

Living Picture var gået tidligt i seng, sammen med sine forældre, som han boede hos. Da han faldt i søvn, havde han urolige drømme. Han så sig selv gå ned i et hul i jorden. Dernede var der en lang gang. På begge sider af ham så han mennesker iført besynderlige hjelme. De stod foran hver deres vindue. Ingen af dem ænsede ham. Da Living Picture trådte tættere på, så han, at små figurer bevægede sig på den

Stats:

Strength: 11
Dexterity: 13
IQ: 18
Health: 14
Move: 6.75

Skills:
Bow: 12
Brawling: 14
Knife: 14
Spear: 13
Spear Throwing: 13
Survival (plain): 18
Stealth: 14

Alertness L.1
Immunity to disease

Disadvantages:
Odious Personal Habit: Tuneless Humming
Absent mindedness
Unattractive

anden side af ruderne. Han prøvede at forstå hvad det var han så, men det var uden for hans fatteevne. Det gik op for ham, at det han så var gudeverdenen.

I næste nu vågnede han op, badet i sved. Han gik ud af teltet for at trække sig en mundfuld frisk luft. Over natte-himmelen rullede der tunge, sorte skyer. Med ét zigzakkede et lyn hen over himmelen, og slog ned mindre end en halv times gang fra lejren.

Living Picture forstod, at det var et tegn fra guderne. Han begyndte straks at løbe. Da han nåede stedet, fandt han ganske rigtigt en jordhule. Indgangen var blevet blottet af lynets nedslag, og den våde jord dampede stadig.

Frygtløst dukkede Living Picture ind i hulen. Den var ikke særlig dyb. For enden af hulen kunne han skimte noget blankt. Ikke så snart havde han vristet det løst, før hulen begyndte at styrte sammen. Han skyndte sig ud.

Han stod med en blank plade i hånden. Den havde en gylden træramme. Han var med det samme sikker på, at denne plade var en af de vinduer, han havde set i sin drøm.

Da han vendte tilbage til lejren, gik der kun få timer, inden alle vidste det: Han havde fundet sit Navn. Men først næste dag ved middagstid vidste man, hvad navnet var. På dette tidspunkt tonede et billede frem på pladen. Det forestillede to mænd på hver sin hest. Den ene var klædt i hvidt, den anden i sort. I hænderne holdt de en slags spyd, som de pegede på den anden med. Da Living Picture havde kigget på billedet i et stykke tid, begyndte det at bevæge sig. De to ryttere red imod hinanden, og manden i hvidt spiddede manden i sort.

Således fik han sit Navn: Living Picture.

Living Picture har nu haft pladen i fire somre. Han har fundet ud af, at den ikke fungerer, hvis den ikke har fået lys gennem en længere periode. Han er desuden overbevist om, at det stykke billedet viser, er del af en længere sekvens, han kan bare ikke finde ud af, hvordan det virker. Der er ingen knapper, og ingen sammenføjninger i billedet.

Living Pictures eneste ven er stadig Foundling. I modsætning til Livivng Picture er Foundling vokset op og er blevet både flot og populær. Han elsker høvdingens datter, Blue Pellet. Desværre har høvdingesønnen fra en sydliggende stamme bedt høvdingen om Blue Pellets hånd. Høvdingen har derfor udstedt en konkurrence: Den af de to rivaler, der først finder et Navn, må få Blue Pellet.

Living Picture finder egentlig Blue Pellet temmelig ligegyldig, men selvfølgelig vil han gerne hjælpe Foundling, derfor har han sagt ja til at drage med ham. Det er da også muligt, at det kan blive interessant....

Karakter:

Living Picture er en særling, som de fleste af hans jævnaldrende gerne undgår. Hans interesse for hans navne-fund grænser til en besættelse, det er som om han har sat sig i hovedet, at han vil fralure guderne deres hemmeligheder.

Han er egentlig ikke grim at se på, men de fleste opfatter hans udstråling som ubehagelig. Han har stråfarvet hår, der stritter til alle sider, grønne øjne, og et uplejet pubberskæg.

De Andre:

Foundling

Foundling er i virkeligheden Living Pictures modsætning: Alle kan lide ham. Det, der binder Foundling og Living Picture sammen, er deres fremmedartethed i forhold til resten af stammen, og at de er vokset op sammen.

Wannabe

En teenagedreng som altid følger i Foundlings hæle. Han er flink nok, men temmelig tanketom og særdeles uselvstændig.

Do Better

Do Better er Foundlings rival om Blue Pellet. Hans fremtoning er vældig imponerende, og han er vistnok også en god jæger, for dem der går op i dét. Han har dog ikke en chance imod Foundling, og at dette ikke er gået op for ham, afspejler hans mangel på intelligens.

Healing Wand

Healing Wand er medicinmand i Do Betters stamme. Living Picture føler han har en slags åndsfælle i Healing Wand. Lige som ham selv er hans interessesfære begrænset til et enkelt område, i Healing Wands tilfælde lægegerningen.

Sting Fly

Sting Fly er Do Betters ven, og måske også mere end det. Hun virker i hvert fald meget uforskammet overfor alle, der kommer Do Better i vejen. På den anden side, så virker hun i det hele taget uforskammet. En regulær hidsigprop. Det siges, at hun er blandt slettens dygtigste jægere. Det vil Living Picture gerne se, før han tror det. Ham bekendt er det en forudsætning for en god jæger at kunne holde hovedet koldt.

WANNABE

Et Navn er en identitet, der rækker ud over ens nærmeste. Et Navn er et ry, som formidles i trommeslagerens sang, og går fra stamme til stamme. Den, der har et Navn, kan løfte sig over mængden. Er noget særligt, er en af de udvalgte.
Han bliver kaldt Wannabe, fordi han så inderligt ønsker at leve op til slettens æresbegreber.

Gennem generationer har de stolte stammefolk levet som nomader. De vindomsuste stepper strækker sig som hejrens flugt dybt ind i horisonten, uden tegn på, at der nogensinde har eller vil eksistere andet end det liv, det frie jægerfolk kender. Men dette liv er til gengæld mangfoldigt. Mellem de tørre strå gemmer sig de mest fantastiske væsener, lige fra sneleoparden i nord, til sydens snabelnæbede kolibri, der ikke er større end et blåbær. Alle disse væsener lever slettefolket i dyb harmoni med.

Der er dog steder, man bør holde sig fra: De Gamles ruiner. De Gamle besad stor magi, men deres magtsyge steg dem til hovedet, og de destruerede sig selv. Rundt om deres ruiner ligger jorden hen, øde og gold. Ikke et strå kan spire her. Den, der drager ind i De Gamles Byer, bør vogte sig, for strømme af overskydende magi løber stadig bersærk i byernes forfaldne gader, og mange, der drog dertil, er aldrig kommet tilbage.

De gamle har efterladt sig mange magiske genstande, som slettefolket anser for hellige. Den, der finder en sådan genstand, er noget særligt, og vil blive opkaldt efter genstanden. Slettefolket kalder dette for at have fået et Navn.

STATS:

Strength: 14
Dexterity: 14
IQ: 9
Health: 16
Move: 7,5

Alertness L. 2
Immunity to disease
Toughness L. 2
Allies:
Foundling

Skills:
Jumping: 15
Axe: 15
Bola: 14
Brawling: 17
Bow: 16
Knife: 16
Sling: 14
Spear: 16
Spear throwing: 15
Climbing: 14
Survival (plains): 15
Tracking: 14
Stealth: 14

Disadvantages:
Code of honour; Paladin (protect women and weak)
Glory Hound

Wannabes Historie

Wannabe voksede op som den ene søn af en familie, der i alt talte fire. De begreber, som hans stolte krigerfar oplærte ham i, handlede om ære, mod og loyalitet, og det er disse begreber, der altid siden har karakteriseret Wannabe.

En dag i Wannabes fjortende år var han alene ude på sletten og jage. Han var klar over, at dette ikke var en særlig ansvarlig ting at gøre, men synet af en hvid ulvepels, der forsvandt over horisonten, havde lokket ham derud.

Ulven var ikke let at fange. Sandsynligvis havde vinden båret den færten af snarlig død. Den førte Wannabe langt væk fra lejren.

Endelig kom den inden for rækkevidde. Wannabe skulle lige til at lade buestrengen svirpe, og besegle den hvide ulvs skæbne, da han mærkede en animalsk rovdyrsånde i nakken. Han nåede kun lige at forstå, at han nu selv var blevet til bytte, før en stor, mørkegrå hanulv begravede tænderne i hans underarm.

Wannabe kæmpede som besat, og forsøgte at vride sig fri af ulvens greb. Lugten af friskt menneskekød havde nu lokket den hvide ulv til også, og snart gik den i gang med at snappe efter hans knæhaser.

Men så kom hjælpen. Det var en høj, lyshåret dreng, som Wannabe vidste blev kaldt Foundling. Foundling greb den store, grå ulv i nakke og snude med de bare hænder. Med et sprødt knæk og et smertensklynk dejsede dyret om. Wannabe selv var for overasket til at gøre noget, men den anden greb hans bue, som han havde tabt da ulven angreb, og gennemborede den nu flygtende hvide ulvs hjerte med et enkelt skud.

Foundling hjalp Wannabe tilbage til lejren, hvor hans mor skændte på ham, mens hans far forbandt hans sår. Han bemærkede med undrende mine, hvordan forældrene undgik at se den mærkelige, unge mand ind i øjnene. Det var

tydeligt, at de nærede stor respekt for ham, og de takkede ham også dybt for at have reddet deres søn. Men samtidig var det, som om Wannabes forældre lagde en distance til Foundling. Da Wannabe senere spurgte dem ud, fortalte de, at det var fordi den unge mand var et hittebarn. På trods af hans store skønhed og dygtighed var og blev han en outsider.

For første gang i sit liv var Wannabe ikke enig med sine forældre. Han følte, at Foundling fortjente hans uforbeholdne tak og venskab, og det har han givet ham.

I de år der er gået, er Foundlings popularitet vokset støt, fordi han er en smuk og dygtig jæger. Han er konstant omgivet af unge mænd, der prøver at leve op til ham. Onde tunger har ofte beskyldt Wannabe for at være formand for denne "fanklub". Heldigvis har Wannabe evnen til at sætte sig ud over snakken.

Men samtidig med, at Wannabe ser op til Foundling, og er stolt af at være hans ven, må han indrømme, at der er nogle tidspunkter, hvor det er nemmere end andre at være Foundlings ven. Wannabe har lettere ved at stå last og brast i modgang end i medgang, for det er i medgang, at det næsten er umuligt at holde et lille anstrøg af jalousi borte. Foundling er næsten for perfekt, og når en smuk og for alle andre uopnåelig kvinde som høvdingedatteren Blue Pellet overøser Foundling med opmærksomhed, er det svært ikke at føle et stik i hjertet. Wannabe forsøger dog ikke at lade sig mærke med det.

Foundling og Blue Pellet har altid elsket hinanden, og troet, at de skulle giftes. Men for kort tid siden bad en høvdingesøn fra en sydliggende stamme høvding Burning Wand om Blue Pellets hånd. Burning Wand blev kastet ud i et dilemma mellem stammens trivsel og hans datters lykke. Han har nu bedt de to unge bejlere om at dyste mod hinanden: Den, som først finder et Navn, må få Blue Pellet.

Det er blevet tilladt hver bejler at bringe to venner med sig. Til Wannabes store glæde, har Foundling valgt ham. Han har tænkt sig at yde sit yderste.

Karakter

Wannabe er en stolt kriger, der af hele sit hjerte søger at leve op til nogle meget høje idealer om ære, sammenhold, loyalitet og personlig frihed. Han er altid den første til at kaste sig ud i en hædersfyldt kamp.

Han er den slags type, som det er svært at sige noget dårligt om, fordi han altid vender en negativ kommentar til et udtryk for den talendes egen mangelfuldhed ("Hvorfor mener du det? Det er da ikke særlig begavet at sige sådan"...).

Wannabe håber på engang at blive ligesom sit store idol, Foundling. Det er sådan han har fået kaldenavnet "Wannabe".

De Andre

Foundling: Wannabes liv er centreret omkring Foundling. Han er ikke Foundlings tjener, men derimod hans ven for livet. I Wannabes øjne har Foundling ingen mangler. Han er perfekt. Wannabe lever i hans billede. I virkeligheden er Wannabes følelser for Foundling en smule tvetydige, men han skammer sig over at han nogen gange kommer til at tænke negativt om sin ven, og skjuler det så godt, han overhovedet kan.

Living Picture: Da Wannabe var mindre, var han meget utryg ved Living Picture. Han snakkede altid om guderne og om den gamle verden, men heldigvis er han holdt op med det. I stedet sidder han somme tider flere timer og kigger på hans Navnefund, et besynderligt maleri af to riddere. Det er heldigt at Foundling har Living Picture med på ekspeditionen, da det virker som om han ved meget om guderne, og så har han jo allerede et navnefund.

Do Better: At tænke sig at han tror han har en chance! Det kan godt være Do Better er en god kriger, men han er ikke nær så dygtig som Foundling. Men det er da meget sjovt at Foundling får noget konkurrence på hans søgen, ellers ville turen bare blive kedelig. Do Better er en skidt person, som altid praler med sine præstationer. Det kan derfor godt blive nødvendigt at holde øje med ham, så han ikke snyder.

Sting Fly: Som et bevis på Do Betters tåbelighed, medbringer han en kvinde på turen. Det kan godt være at hun er en stærk jæger, men helt ærligt? Hun burde kende sin plads!

Healing Wand: Hvad vil han med et fjols som Do Better? Han virker som en flink mand, som Wannabe godt kunne tænke sig at lære bedre at kende. Wannabe har også hørt om hans evner med at helbrede folk, og det respektere han meget. Men ved at tage parti imod Foundling har han også taget parti imod Wannabe.

Do Better

Et Navn er en identitet, der rækker ud over ens nærmeste. Et Navn er et ry, som formidles i trommeslagerens sang, og går fra stamme til stamme. Den, der har et Navn, kan løfte sig over mængden, er noget særligt, er en af de udvalgte.

Han hedder ikke noget, men hans stamme kalder ham Do Better, fordi han altid ønsker at være den bedste.

Gennem generationer har de stolte stammefolk levet som nomader. De vindomsuste stepper strækker sig som hejrens flugt dybt ind i horisonten, uden tegn på, at der nogensinde har eller vil eksistere andet end det liv, det frie jægerfolk kender. Men dette liv er til gengæld mangfoldigt. Mellem de tørre strå gemmer sig de mest fantastiske væsener, lige fra sneleoparden i nord, til sydens snabelnæbede kolibri, der ikke er større end et blåbær. Alle disse væsener lever slettefolket i dyb harmoni med.

Der er dog steder, man bør holde sig fra: De Gamles ruiner. De Gamle besad stor magi, men deres magtsyge steg dem til hovedet, og de destruerede sig selv. Rundt om deres ruiner ligger jorden hen, øde og gold. Ikke et strå kan spire her. Den, der drager ind i De Gamles Byer, bør vogte sig, for strømme af overskydende magi løber stadig bersærk i byernes forfaldne gader, og mange, der drog dertil, er aldrig kommet tilbage.

De gamle har efterladt sig mange magiske genstande, som slettefolket anser for hellige. Den, der finder en sådan genstand, er noget særligt, og vil blive opkaldt efter genstanden. Slettefolket kalder dette for at have fået et Navn.

Stats:

Strength: 18
Dexterity: 16
IQ: 12
Health: 18

Attractive
Alertness L. 3
Combat reflexes
Immunity to disease
Night vision
Strong will L. 3
Toughness L. 2
Charisma: L. 1
Allies: Healing Wand, Sting
Fly

Skills:
Acrobatics: 16
Running: 18
Throwing: 14
Axe: 15
Bola: 15
Bow: 16
Brawling: 18
Knife: 17
Sling: 16
Spear: 17
Spear throwing: 17
Staff: 16
Climbing: 15
Survival (plains): 16
Naturalist: 15
Leadership: 14
Stealth: 16
Tracking: 16

Disadvantages:
Gentlemans code of honour
Honesty (tribe)
Jealousy (Foundling)
Overconfidence
Stubbornness
Duty (tribe)

Do Betters Historie

Do Better er høvdingens søn. Indtil han var ti somre gammel, var dette ikke noget, der påvirkede ham meget. Han legede med de andre tumlinger som om han var født til samme status og rang. En ledertype var han dog allerede dengang - han var stor af sin alder, og de gnistrende øjne gemt bag sorte ravnevinger af hår kunne få enhver til at falde ned på knæ og med bævende underlæbe fremstamme sin overgivelse.

Men midt i Do Betters tiende sommer, mens heden raserede sletten i form af vilde brande, der efterlod alt sort og svedent, kaldte Do Betters gamle bedstefar ham til sig. Den gamle jæger lå på sit dødsleje. Den allestedsnærværende sod havde sat sig i gamlingens næse og øjne, og de irriterede slimhinder gjorde, at hans øjne konstant løb over med sorte tårer. Hans stemme var knirkende og tør som slettens græs, men hans ord svirpede fra hans tunge som pile fra en bue. Han talte om hans søn, der havde skuffet ham. Om hans drøm om storhed, som han aldrig havde realiseret, og om at være høvding kun af rang, og ikke af gavn. -Nu dør jeg snart, sagde den gamle til slut. - Og hvem vil så huske mig i eftertiden? Ingen. Den gamle lod hovedet rulle ind mod teltdugen.

-Men gamling, sagde Do Better med høj, klar stemme. - Hvis det kan være dig til nogen trøst.... Jeg lover dig, at din sønnesøn vil blive husket til tidernes ende.

Efter dette prøvede Do Better altid at være den bedste i alt, hvad han gjorde. På trods af dette lykkedes det ham dog ikke at finde et Navn.
Omkring Do Better's femogtyvende sommer, ligger stammen i den nordlige del af dens territorium, ikke så langt fra en af De Gamles ruinbyer. Høvding Burning Wand's stamme ligger lige nord for. Burning Wand har et eneste barn, en datter, og hun er både smuk og intelligent. Desværre elsker hun et hittebarn, af stammens laveste rang. Men denne sommer faldt det Do Better ind, at giftede han sig med Burning Wand's datter (hendes Navn er Blue Pellet), ville de to stammer blive forenede, og han ville blive høvding for slettens største stamme.
Høvding Burning Wand er dog for svag og sentimental til at tvinge sin datter til at gifte sig med Do Better. Han har fundet på en anden løsning. Do Better og hans rival (Foundling) skal drage ud for at finde et Navn. Den, der først finder sig et Navn, må gifte sig med Blue Pellet. Med sig, som vidner, skal Do Better medbringe sine to bedste venner. Slettefolkets strenge æreskodeks udelukker snyd.

Karakter

Do Better er den slags person, der får alle hoveder til at vende sig, når han nærmer sig en forsamling. Han har langt, sort hår, som er strøget væk fra ansigtet og bundet i en stram hestehale. Hans øjne er grønne, ansigtet smalt, og læberne tynde. Han er meget konkurrencepræget. I alt hvad han gør, skal han være den bedste, og det han ikke kan, sætter han sig ind i med djævelens vold og magt. Han er meget arrogant (mener selv, han er den mest intelligente, den dygtiste jæger, den mest talentfulde trommeslager, osv.), og selvom han for det meste har noget at have det i, kan hans nedladenhed godt være en kende prøvende. Han lytter sjældent til hvad andre har at sige, og afbryder ofte.

De Andre:

Foundling
Foundling er en meget smuk ung mand, langt smukkere end Do Better, hvilket er irriterende. Han er desuden en dygtig jæger. Disse to kvaliteter betyder, at han altid har en hale af unge mænd hængende efter sig. Do Better har aldrig selv været populær på den måde, på trods af at han, i modsætning til Foundling, har arbejdet meget for at blive en god jæger. Foundling lader til bare at være født med alle sine evner. Det er ikke derfor, Do Better vil vinde Blue Pellet, men det skal nu alligevel blive skønt at få ham ned med nakken.

Healing Wand
Healing Wand er Do Better's bedste ven, og har altid været det. Han er stille, eftertænksom, og tilbagetrukken. Do Better var bekymret for ham indtil medicinmanden valgte ham til sin efterfølger, og han dermed fik lov at overtage dennes Navn. Medicinmanden i Do Better's stamme er en af de mest berygtede på sletten, fordi han besidder en tryllestav, der kan hele åbne kødsår. Healing Wand var før i tiden en lille, ranglet dreng (hvilket han reelt set stadig er, på trods af sine 24 somre), men han har nu udviklet sig til en lærd og kompetent medicinmand.

Sting Fly
Sting Fly er den dygtigste kvindelige jæger Do Better nogen sinde har hørt om, efter hendes mor, som døde, da hun var lille. Hun er ikke lige så god som ham, men dette er faktisk kun i kraft af at hun som kvinde ikke er helt så stærk. Desværre er hun et forfærdeligt brushovede, og det er de færreste, der kan holde hende ud. Do Better synes dog ikke, hun er så slem som de andre siger. Han holder af hende på trods af hendes skarpe tunge, fordi han kan identificere sig med hende. Lige som ham er hun ambitiøs, og stiler efter at hæve sig over mængden. Hun er desuden meget loyal.

Wannabe
Wannabe er en patetisk drengerøv, der hænger i hælene på Foundling. Han virker viljeløs og ubegavet, nærmest som en hund.

Living Picture
En mærkelig fyr. Han interesserer sig ikke for hverken jagt, kvinder, dans, eller noget af alt det andet, som fyre på hans alder normalt ville interessere sig for. Han er den fødte outsider, så hvad mon han laver med en popularitetsmagnet som Foundling? Han er absolut den fra "fjendens" lejr som Do Better bedst kan lide - dermed dog ikke sagt, at han bryder sig om ham.

HEALING WAND

Et Navn er en identitet, der rækker ud over ens nærmeste. Et Navn er et ry, som formidles i trommeslagerens sang, og går fra stamme til stamme. Den, der har et Navn, kan løfte sig over mængden, er noget særligt, er en af de udvalgte.

Han har ikke selv fundet sit navn. Det har fundet ham. Det er Healing Wand, fordi han som udnævnt medicinmand har lov at bære den magiske stav, der heler sår.

STATS:

Strength: 8
Dexterity: 11
IQ: 16
Health: 12

Animal empathy
Absolute direction
Alertness L. 2
Common sense
Eidetic memory
Immunity to disease
Literacy

Skills:
Running: 13
Brawling: 14
Knife: 13
Staff: 12
Survival (plain): 18
Naturalist: 17
Zoology: 15
Diagnosis: 17
Physician: 16
First Aid: 20
Diplomacy: 14
Stealth: 13
Tracking: 15

Disadvantages:
Skinny
Combat Paralysis

Gennem generationer har de stolte stammefolk levet som nomader. De vindomsuste stepper strækker sig som hejrens flugt dybt ind i horisonten, uden tegn på, at der nogensinde har eller vil eksistere andet end det liv, det frie jægerfolk kender. Men dette liv er til gengæld mangfoldigt. Mellem de tørre strå gemmer sig de mest fantastiske væsener, lige fra sneleoparden i nord, til sydens snabelnæbede kolibri, der ikke er større end et blåbær. Alle disse væsener lever slettefolket i dyb harmoni med.

Der er dog steder, man bør holde sig fra: De Gamles ruiner. De Gamle besad stor magi, men deres magtsyge steg dem til hovedet, og de destruerede sig selv. Rundt om deres ruiner ligger jorden hen, øde og gold. Ikke et strå kan spire her. Den, der drager ind i De Gamles Byer, bør vogte sig, for strømme af overskydende magi løber stadig bersærk i byernes forfaldne gader, og mange, der drog dertil, er aldrig kommet tilbage.
De gamle har efterladt sig mange magiske genstande, som slettefolket anser for hellige. Den, der finder en sådan genstand, er noget særligt, og vil blive opkaldt efter genstanden. Slettefolket kalder dette for at have fået et Navn.

Healing Wands Historie

Healing Wand har kendt høvdingesønnen Do Better hele sit liv. Som barn var Do Better, som var stor af sin alder, de svages forkæmper. Og de svage - det var Healing Wand. Lige fra begyndelsen var han mere spinkel og mere indadvendt end de fleste. Når de andre drenge kappedes med deres træsværd, sad Healing Wand på sidelinien. Han havde intet ønske om at deltage, og så aldrig logikken i at gøre hinanden fortræd. Hans wigwam, hvor han boede med sin mor og sin søster, var et

sandt lazarat of små, sårede dyr, som han havde fundet på sletten. Som tiden gik lærte han sig hvilke urter i hvilke doser, de små dyr skulle have for at få det bedre, og han kunne få flere og flere til at overleve.

Der kom et tidspunkt, hvor Healing Wand så sin bedste ven forandre sig. Do Better havde altid været af en seriøs natur, men da han var omkring de ti somre, skete der et eller andet med ham, som gjorde ham direkte sammenbidt. Han blev meget konkurrenceminded, og hans temperament tog en drejning til det værre. Healing Wand så hvordan Do Better blev mere og mere ensom, efterhånden som hans venner forlod ham. Selv havde Healing Wand altid været en god taber, og som en af de få kunne han stadig holde Do Better ud.

Engang da Healing Wand var godt de atten somre, var den gamle medicinmand blevet sendt ud for at heale en venskabsstamme, som havde lidt store tab efter et angreb af en af de store stammer fra øst. I mellemtiden havde en af stammens medlemmer været i karambolage med en bjørn, og var blevet svært tilredt. Manden slæbte sig tilbage til stammen med et brækket ben og to knækkede ribben. Takket være Healing Wand's erfaring fra de dyr, han havde helbredt, lykkedes det ham at behandle manden. Medicinmanden var ovenud imponeret, da han kom tilbage, og to somre senere, da han skulle udpege sin efterfølger, blev det Healing Wand. Med udnævnelsen fulgte også en magisk genstand - den helende stav - og med denne et Navn. Dette var langt større ære end Healing Wand (hvis kaldenavn førhen var Bean Sprout - Bønnespire) nogen sinde havde troet, han skulle opnå. Tilmed er denne stammes medicinmand en af slettens mest ærede og famøse, da han besidder den helende stav.

Staven er af guld, og udformet som en slange. Når man retter den mod et åbent sår, begynder de indfattede øjne at gløde rødt, og et gyldent lys falder fra slangens altid åbne mund. Den har dog visse begrænsninger. Den kan ikke heale influenza eller halsbetændelse, og den kan ikke sætte brækkede ben og knogler på plads. Desuden virker den kun om dagen.

Do Better har fået den idé, at han vil gifte sig med nabostammens høvdingedatter. Hun er den eneste arving til stammen, ligesom han selv er, og når de gamle høvdinger dør, vil stammerne blive slået sammen, og blive til én mægtig stamme. Dette er for så vidt en fin idé, for store stammer klarer sig bedre. Desværre har høvdingedatteren, Blue Pellet, været forlovet med stammens hittebarn, en ung mand med kaldenavnet Foundling, siden hun var meget ung, og vil ikke have nogen anden. Hendes far har pålagt hende et kompromis, fordi en høvdingedatter i kraft af sin rang har et ansvar overfor sin stamme: De to bejlere skal drage ud at lede efter et Navn. Den, der først finder et, må gifte sig med Blue Pellet.
Do Better har bedt Healing Wand om at tage med ham, som ven, og som vidne på at alt går ret til. Han er sikker på at vinde, da han ikke har meget til overs for Foundling. Healing Wand, i sit dybeste indre, er ikke helt sikker på hvem af de to unge mænd, han skal holde med: Hans ven, eller ham, som oprigtigt elsker Blue Pellet.

Karakter

Healing Wand har stråfarvet hår, grønne øjne, og er ufattelig ranglet. Han er blid, dybsindig, og betænksom. Denne tur er slet ikke ham, da han er lidt af en kujon af natur, men han føler, han må gøre det for sin bedste ven.

De andre:

Do Better
Do Better er Healing Wand's bedste ven, selvom han er meget arrogant. Han ønsker altid at være den bedste til alting, deraf hans kaldenavn. Før i tiden var det Do Better, der beskyttede Healing Wand mod de andre. Nu er det Healing Wand, der bag Do Better's ryg må forsvare ham overfor andre.

Foundling
Foundling er en meget smuk ung mand, og en dygtig jæger. Sandsynligvis er det disse faktorer, som gør, at Do Better ikke kan fordrage ham. Healing Wand har selv talt med ham engang for længe siden, inden han var blevet medicinmand. Foundling slog ham som et venligt og rart menneske, helt uden den slags arrogance, man ville forvente af én så succesrig. Hvis ikke Healing Wand havde været tvunget til at tage parti imod ham, kunne de to sagtens være blevet virkelige venner.

Sting Fly
Sting Fly er et forfærdeligt brushovede, som kun Do Better kan nærme sig uden at få bidt hovedet af. Blandt de unge mænd siger man, at hun ikke kan lide mænd, men Healing Wand har mange fortrolige blandt stammens kvinder, og han ved, at hun er lige sådan overfor kvinderne. Hun må være meget ensom. Hun er en dygtig og ambitiøs jæger. Hendes mor var den dygtigste kvindelige jæger, steppen nogensinde har set, siger man. Det er nok hende, hun prøver at leve op til. Hun og Do Better har visse lighedstræk, og det er sikkert derfor, de er venner.

Wannabe
Wannabe er kun en stor dreng. Han ser meget op til Foundling, sikkert fordi han er en manifestation af de romantiske heltebegreber, som Wannabe ønsker at leve op til.

Living Picture
Living Picture er en mærkelig, kold fisk. Han interesserer sig vist ikke så meget for mennesker. Han har fået sit Navn efter et maleri, han har fundet, der forestiller to mænd, der slår hinanden ihjel. Healing Wand har aldrig set billedet, men efter sigende bevæger det sig, og man ser selve drabet. Living Picture har en makaber fascination af dette billede - et Navnefund, som efter Healing Wand's mening burde graves ned ude på sletten. Healing Wand kan slet ikke se, hvordan den rare og samvittighedsfulde Foundling kan være venner med sådan en underlig snegl.

Sting Fly

Et Navn er en identitet, der rækker ud over ens nærmeste. Et Navn er et ry, som formidles i trommeslagerens sang, og går fra stamme til stamme. Den, der har et Navn, kan løfte sig over mængden, er noget særligt, er en af de udvalgte.
Hun har intet navn, men hun bliver kaldt Sting Fly, fordi hendes tunge og knytnæve flyver rapt.

Gennem generationer har de stolte stammefolk levet som nomader. De vindomsuste stepper strækker sig som hejrens flugt dybt ind i horisonten, uden tegn på, at der nogensinde har eller vil eksistere andet end det liv, det frie jægerfolk kender. Men dette liv er til gengæld mangfoldigt. Mellem de tørre strå gemmer sig de mest fantastiske væsener, lige fra sneleoparden i nord, til sydens snabelnæbede kolibri, der ikke er større end et blåbær. Alle disse væsener lever slettefolket i dyb harmoni med.
Der er dog steder, man bør holde sig fra: De Gamles ruiner. De Gamle besad stor magi, men deres magtsyge steg dem til hovedet, og de destruerede sig selv. Rundt om deres ruiner ligger jorden hen, øde og gold. Ikke et strå kan spire her. Den, der drager ind i De Gamles Byer, bør vogte sig, for strømme af overskydende magi løber stadig bersærk i byernes forfaldne gader, og mange, der drog dertil, er aldrig kommet tilbage.
De gamle har efterladt sig mange magiske genstande, som slettefolket anser for hellige. Den, der finder en sådan genstand, er noget særligt, og vil blive opkaldt efter genstanden. Slettefolket kalder dette for at have fået et Navn.

Sting Flys Historie:

De første minder i livet, Sting Fly kan komme i tanke om, er sorgen. Hendes far, der i et helligt ritual skærer sin ringfinger af. Hun husker tydeligt hans forpinte ansigt og den sammenknebne mund. Blodet holdt langsomt op - efter flere måneder, føltes det som om - med at strømme fra det åbne sår. Men ansigtet var fra da af altid som hugget i sten.

Sting Fly's mor var blandt de ypperligste af slettens jægere, og hendes ry var kendt viden om. Hun døde da Sting Fly var to år gammel, i en krig mod en større stamme. Hendes indsats i krigen var uundværlig. Alle var enige om, at hun døde en ærefuld død.

Til gengæld måtte hendes datter finde sig i at vokse op i skyggen af sin mors ry. Allerede som ganske ung viste Sting Fly tegn på, at også hun ville blive en stor jæger, men altid måtte hun finde sig i at blive sammenlignet med sin mor, og altid med moderen som det uopnåelige forbillede. I en alder af 21 somre ved Sting Fly nu, at hun aldrig vil blive så stor som sin mor. At opnå sin fars respekt har hun ligeledes måttet opgive,

Stats:

Strength: 15
Dexterity: 18
IQ: 11
Health: 16
Move: 8,5

Absolute direction
Alertness L. 3
Charisma: L. 2
Combat reflexes
Double jointed
Immunity to disease
Peripheral vision
Toughness L. 1
Strong will L. 2

Skills:
Acrobatics: 20
Running: 18
Axe: 19
Bola:19
Bow: 18
Brawling: 20
Knife: 17
Sling:17
Spear: 19
Spear throwing: 19
Staff. 17
Climbing: 17
Naturalist: 10
Survival (plain): 12
Tracking: 14
Stealth: 20

Disadvantages:
Bad temper, 'Pirates' code of honour, Impulsiveness, Jealousy (Blue Pellet), Overconfidence, Stubbornness.

for han lever kun i minderne om hendes mor.

Lige fra Sting Fly var barn, undrede stammen sig over hendes vældige temperament og store konkurrenceånd. Det, som ingen andre end Sting Fly kunne se, var hendes mors spøgelse. For det var hendes egen døde mor - eller rettere: Hendes ry - som Sting Fly kæmpede imod. Hun var altid vred og irritabel, rakkede alt og alle ned. Med undtagelse af én eneste: Høvdingesønnen Do Better. At hun var forelsket i ham havde alle de kloge koner ingen problemer med at gennemskue, skønt hun altid har prøvet at skjule det så godt som muligt. Men Sting Flys følelser for Do Better rækker længere end det. Han er et spejl af hendes egen sjæl. Ligesom hende kæmper han mod en indre dæmon. Længe har hun vist, at den eneste drøm hun havde, som endnu ikke var slået itu, var at vie sit liv til ham.

Men følelserne er ikke gengældte. Do Better har friet til en anden stammes eneste arving. Blue Pellet, hedder hun, og hun siges at være slettens smukkeste høvdingedatter. Blue Pellet havde dog allerede en frier. Hendes far har udstedt en slags konkurrence mellem de to unge mænd. Den, der først finder sig et Navn, må få hans datter. Do Better har bedt Sting Fly om at hjælpe ham med at finde hans Navn.

Da han spurgte hende, ønskede hun i første omgang bare at dø. Men i sit stille sind viste hun, at hun intet andet valg havde end at hjælpe ham, så højt elsker hun ham.

De Andre:

Do Better
Sting Fly elsker Do Better, men skjuler sine følelser for ham, delvist fordi hun er bange for at tabe ansigt, og delvist fordi hun er bange for at miste ham. Alligevel kan hun ikke lade være med at lægge en dæmper på hendes ellers fyrrige temperament, når det gælder ham. Hendes dybeste ønske er engang at blive Do Betters kone.

Healing Wand
Healing Wand er en dygtig medicinmand, det må man give ham. Til gengæld er han en svækling og en kujon; to egenskaber, som i den grad irriterer Sting Fly ved ham.

Foundling
Foundling er Do Betters konkurrent. Han er desuden den smukkeste mand og den dygtigste kriger, Sting Fly nogen sinde har set. Og så er han til med overmåde sympatisk. Faktisk er han så perfekt, at det er lige til at få kvalme af. I Sting Flys verden eksisterer dette begreb ikke, men det der bedst betegner hendes syn på Foundling er: Flødebolle.

Wannabe
Foundling har altid en stime af unge drenge hængende efter sig. Formanden for fan-klubben er Wannabe. Sting Fly synes ikke drengen har nogen ære i livet. Sådan en efterfølger.

Living Picture
En mærkelig ung mand, hvis tanker går i bizarre retninger. Ligesom Sting Fly selv er han en outsider, men han er så underlig, at hun ikke rigtigt kan forholde sig til ham. Hun har aldrig snakket med ham, og kender ham mest af ry.