

Kopparhavets skräck

(andra versionen)

Det är strängeligen förbjudet att ta detta äventyr inklusive appendix och skriva sitt eget namn på det och framföra att någon annan än jag Ragnar Linkros skapat detta äventyr. Detta gäller både hela äventyret och enskilda delar i det. Spela det gärna men ta inte äran för något jag skapat.

Bakrund

Detta äventyret utspelar sig ute på kopparhavet i krigstider ca 1 månad efter Felicien anfallit Berendien och ödelagt Atrema, Entika och Ventimiglia. Den trehövdade alliansen har blidast och utkämpat ett antal slag mot den Feliciska flottan. För mer bakrund angående detta läs i ereb-boxen/boken samt i modulen Kopparhavets kapare som härmed förkortas till K.K i försättningen av äventyret . SL bör vara väl insatt i konflikten för det kommer mer om den längre fram i äventyret. RP bör ha viss sjövana för detta äventyret och gärna även äga ett skepp. Äger de inget skepp och saknar sjövana får man istället låta RP slå sig ihop med några vana sjöbusar som är ute efter samma sak som dom. RP bör dock vara majoritet på skeppet så att de själva får bestämma och inte jämt behöva eller kunna fråga kaptenen eller de andra besättningsmännen. En idé som rekommenderas skulle vara om man hyrde ett mindre skepp, dess kapten och några matrosar som man förde befälet över under äventyrets gång. Äventyret är gjort efter riktlinjen att RP skall äga ett eget skepp, men om detta inte är fallet krävs det några smärre ändringar. Dessa kompletteringar kommer dock inte skada äventyrets grundstomme då det är skapat med möjligheten att även passa in i detta mönster. SL bör själv styra upp hur krigen brutit ut och andra händelser som hänt runt om efter sin egen kampanj. Miljön kommer vara varierande men mest kommer RP vara till sjöss och kanske gå iland lite här och var. RP har en stor frihet i detta äventyret och de kommer få vissa ledtrådar och spår som för dom till de ställen och händelser som finns beskrivna. Äventyret går ut på att RP ska ge sig ut på jakt efter sjöodjuret och på vägen kommer en massa sidohändelser utspela sig runt grundstoryn , här finns då en stor frihet för SL och lägga in eller ta bort händelser efter eget tycke. Eller styra upp äventyret hur han själv vill. K.K är ett minst sagt en användbar modul till detta äventyr för att inte säga nödvändig. Kursiv text skall alltid läsas upp högt.

Staden Gringul är som alla vet en stor och viktig handelstad där skepp passerar varje dag som hämtar och lossar last. Men nu på hösten har staden drabbats hårt av dåligt väder och för 1 vecka sen gick det riktigt illa. Sjömännen som var nere i hamnen överraskades av en väldig storm som gjorde mycket stora skador i hamnen och på de skepp som låg förtöjda där. Ett tjugotal sjömän saknas också efter stormen när de försökt rädda sina skepp och båtar från att slita sig eller krossas av andra drivande skepp. Efter detta så har stormarna återkommit titt som tätt vilket gjort att en stor del av befolkningen flytt inåt land för att söka skydd. Många tror att detta är början på Gringuls undergång där tillslut hela staden kommer slukas av en gigantisk flodvåg. De stormar som drabbar staden kan heller inte förklaras på naturlig väg eftersom det inte dröjer mer än några sekunder innan vådret slagit om till orkanstyrka eller värre.

Ett stort antal magiker, hjältar och lärda män har samlats i staden för att lösa problemet. De har haft rådslag på krogen den Sjungande tunnan så att inget förhastat företas. En sak som fått dem att tänka extra noga över saken är den 160 cm långa tand man hittat i resterna av en pir. Detta har fått dem att spekulera i att det är ett havsmonster som är orsaken till stormarna. De Sjömän som kommit till Gringul ovetande om vad som hänt och förankrat sina fartyg i hamnen har varit för rädda för att ge sig ut igen så det ligger fortfarande ett dussin skepp förtöjda i hamnen. Gringul verkar vara ställt mot ett olösligt problem som det se ut nu och Erebos inte kan satsa fullt ut för att lösa det p.g.a. kriget så detta faller på Erebs stora hjältars ok. Erebos har utsatt en belöning på 5000gm till den som löser problemet och visar upp havsmonstrets huvud. Andra nationer har ställt in alla sina leveranser till Gringul tills stormarna har upphört.

Då och då vågar sig en hjälte ner i hamnen för att spana och rapportera om läget till rådet på den Sjungande tunnan. Innan använde man simpla sjömän till detta men eftersom vissa förvann spårlöst använder man nu råbarkade hjältar till detta. De sjömän som dock kom tillbaka vågade sig inte ner i hamnen igen dels p.g.a. vissa hade sett skymten av ett enormt sjöodjur i hamnen. Det enda som hjältarna har kunnat rapportera är diverse underliga vågformationer men de ha aldrig kunna bekräfta att det kommer från ett sjöodjur. Många tror att detta beror på sjömannens skrock men den enorma tanden som hittats gör att rådet inte helt kan bortse att det befinner sig ett sjöodjur med övernaturliga krafter i hamnen. Hjältarna har flera gånger fått avbryta sin spaning när det blåst upp till ytterligare en orkan. Det är hela tiden kuling eller storm samt kraftigt regn som pågår vilket försämrar sikten väldigt mycket. Det är detta konstanta oväder som kan slå ut i orkanstyrka eller värre på bara några sekunder och detta gör Gringuls hamn till en mycket farlig plats.

Vad som hänt

Det är den onde ärkemagikern Hamtrak Svartsporre som framkallat ett hemskt sjöodjur som han har viss kontroll över (Se appendix). Han släppte vidundret löst mot Gringul som förstörde stora delar av hamnen, det senaste anfallet inträffade för tre dagar innan RP når Gringul. Stormarna följer odjuret vart det än är och kan t.o.m. stanna kvar en tid efter sjöodjuret lämnat området. De sjömän som kommit undan med livet i behåll och sett sjöodjuret har varit så skräckslagna att deras vittnesuppgifter skiljer sig åt och det är svårt att få någon klarhet i vad som hänt förutom att ett sjöodjur troligtvis kan ha anfällt hamnen i samband med kraftfulla stormar. Tandens som återfunnits tillhör inte vidundret, det var en souvenir som en sjöman hittade på en ö som hör från ett fossilt skelett. Han hade den i sin hytt och när han och hans skepp krossades råkade den hamna i hamnen så någon hittade den. Den satt dock inte fast i ett losslitet bryggstycke utan det har han som hittat på och pressar man honom lite erkänner han.

Magikerna som samlats är mycket framstående och med sig har de flertalet hjältar och de har förskansat sig på den sjungande tunnan. Magikerna har försökt skingra stormen men utan resultat. Några av magikerna och hjältarna har redan gett sig av ut på havet för att undersöka mysteriet men de har inte hörts av sedan de lämnade hamnen för 5 dagar sedan. Majoriteten stannar för det tycker det är alldeles för farligt att ge sig ut så här tidigt. Innan man vet mer. Vissa magiker tror inte alls på ryktena om ett sjöodjur utan tror det kan vara något annat som använt sig av illusioner för att avskräcka folk att gå ner i hamnen. Uteslutande alla krigare tror att det är ett sjöodjur som måste dödas. Magikerna tror föga på det där med den upphittade tanden fast de är inte så säkra så de vågar utesluta den.

Äventyrets början

Denna lilla episod i våra hjältars liv startar när RP har satt kurs mot Gringul och är nu ca 1 dags seglats därifrån. RP har varit på havet nu ett tag tillsammans och vant sig vid sjölivet och har också förhoppningsvis blivit en sammansvetsad äventyrargrupp. Det är på sommaren och vädret har varit strålande dom senaste veckorna RP behöver bl.a fylla på sitt vattenföråd. Men på kvällen så glider de in i Gringuls dimbank och de ser följande:

P.g.a dimman kan ni bara se 100 meter framför skeppet men det är tillräckligt för att avslöja en fruktansvärd syn. I vattnet framför er ligger massvis av vrakdelar flytande men det som skrämmer er mest är att man kan se blodfläckar på vissa av dom. Ni glider sakta in bland vrakspillrorna samtidigt som den fruktansvärda tanken slår er, vad kan ha hänt? Har Gringul blivit anfallet?

Gringul

P.g.a dimman ser RP inte Gringul förän dom är mycket nära och då kan dom se den fruktansvärda förödelelsen i hamnen och hamnkvarter som beskrivs ovan. De kan se ett dussin skepp ligga förankrade vid de det som finns kvar av bryggorna. De ser inte en själ nere i hamnen endast en kuslig dimma som ligger tätt över dem. Rp kan också se att kanalinnloppet till stan är igenfyllt med allehanda bråte, bl.a några stora vagnar som vräcks ner. När Rp har förtöjt skeppet och gått iland kan de se hur en siluett snabbt tar sig in i en gränd, den kom från en kogg som ligger förtöjd där.

SL: När Rp kommer befinner sig ingen i hamnen det är kusligt tyst, endast bränningarna hörs mot Gringuls raserade hamn.

Siluetten: Om SL vill kan han låta siluetten vara en zombie som kommer från en liten kogg som leds av en nekromantiker. Han har fått nys om att staden blivit anfallet och nu har han tagit med sig ett gäng på 13 odöda (skelett och zombier) och han tänkt bärga lite värdesaker han kan hitta i hamnen. Rp kan stöta på dom odöda i hamnen när de är på väg in i stan och då blir det strid. Nekromantikern är kvar på koggen med 3 skellet och väntar på att dom andra ska rapportera vad dom hittat. Vid tecken på strid granskar han först läget och ser om han har någon chans har han inte det lägger han ut och lämnar staden för gott. Alla odöda har kroksablar. Denna händelse är helt frivillig men den kan få Rp att undra ännu mer om vad som hänt innan de når den sjungande tunnan. SL bestämmer själv värdena på de odöda och nekromantikern efter sin spelargrupps potential.

Staden

När RP vandrar genom gatorna är det ödsligt tyst ibland kan man höra hur en hund skäller eller se hur en skugga springer förbi i närheten. Sällan stöter man på någon som kommer gående. Frågar man en av de få man ser svarar de (om dom ens svarar) att dom inte vet något eller så hänvisar dom RP till Sjungande tunnan. Dimman ligger lika tät i stan som till sjöss. Om RP följer vägbeskrivningen eller går runt och letar tillräckligt i staden så ser de tillslut att det lyser och hörs röster från en gata längre fram, när de kommer närmare verkar det veka vara ett värdshus, det är den enda byggnaden det lyser ifrån på den gatan. Utanför står flera tungt beväpnade krigare.

Sjungande Tunnan

Ni närmar er det ni förmodar är ett värdshus. Mycket riktigt. Ovanför ingången hänger det en stor tunna på vilken det står "Värdshuset Sjungande Tunnan". Ni kan höra tydliga röster inifrån och utanför står flera tungt beväpnade krigare som dystert tittar på er.

Om RP går in läs upp följande:

-Det går inte Krutus...Vi kan ju inte vi har försökt flera gånger...vi kan inte kanalisera våran Magi det är något med dimman säger jag, den måste bort. Vi är lika sårbara som alla andra om vi inte kan få bort den och det är något som verkar omöjligt.

- Om inte ni kan få bort den vem kan det då?? Vi skulle inte förhastat oss med att skicka ut den första styrkan vi borde väntat tills vi visste mer som vi gör nu. Vem vet , dom kanske redan är slukade.....

"Sorl och alla pratar i munnen på varandra "

-Tystnad , Tystnad. Våran andra styrka ger sig av om tre dagar i hopp om att hitta våra vänner och informera dom om vad vi vet och sen skall dom tillsammans leta upp den sanna orsaken till Gringuls förödelse.....

Plötsligt vänder sig den äldre mannen som just talat och det blir helt tyst och alla vänder sina blickar mot RP.

Välkommen till ett förbannat Gringul slå er ner och lyssna

Runt om inne i värdshuset sitter krigare ,magiker och sjömän, de verkar ha något slags rådslag. För övrigt är Värdshuset stort och fint inrett, det tycks också ha många rum. Rp Erbjuds sitta ner av en äldre krigare i närheten i form av en handvinkning. Sen fortätter Rådslaget. *Någon kan ju informera våran nytillkomna olycksfåglar om situationen(varvid alla skrattar) medans jag och mina magikerkollegor överlägger om en liten idé jag har. Mötet är härmed avslutat.* Den äldre magikern går sedan upp för trappan och åtföljs av flertalet andra magiker.

Nu har RP möjligen att få klarhet av vad som hänt av T.ex krigaren de sitter bredvid. Det är en pensionerad krigarhjärte vid namn Alval Storsvingare som befann sig i staden när förödelser inträffade han berättar mer än väl för RP vad han vet. Alval berättar det mesta av vad som står under stycket "Bakgrund" ovan förutom det om Tandens. Det får en RP reda på när han ska hämta öl till de andra framme vid bardisken. Där ser han hur en 160cm lång tand ligger. Frågar han Värdshusvärden så säger han " *Det var sjömannen Brantir som hittade den där sittade i ett bryggstycke i hamnen. Den kommer alldeles säkert från Odjurets gigantiska käft. Jag ryser när jag tänker på att den inte ens är en hörntand som en lärd upplyste mig om tidigare idag "* Detta kan ställa en funderare till även de modigaste hjältarna och det har det även gjorts på den sjungande tunnan. Alval tror också att tanden tillhör Odjuret.

Vad gör RP nu?

Förhoppningsvis så har RP fått reda på att belöningen för att döda odjuret är måttligt generös. Dock är det mycket farligt men vem vet vad odjurets svagheter är. Så förhoppningsvis tänker RP ge sig ut efter det efter de rustat sitt skepp med lite "jaktutrustning" som de med lite tur kan hitta i någon av stadens handelsbodas eller om de vågar sig ner i hamnen. De mesta av medlemmarna i rådet tycker RP är extremt dumma om de ger sig ut utan hjälp men de kan ju inte hindra dem. Om RP frågar om de får följa med det skepp som skall avresa inom tre dagar så kommer detta inte på fråga. Det krävs erfarna hjältar för en så svår uppgift, RP skulle inte ens få följa med som matros om det fanns plats.

Alval tycker dock att RP är modiga och uppmuntrar dem till att ge sig ut själva. Han berättar att han hört ett rykte om en sjöorm som skall hålla till österut som enligt ryktet skall vara känslig för silver. Detta är bara ett rykte men hjälper RP att komma iväg. Han berättar även att Montagor är ett bra ställe att samla information gällande vad som hänt nyligen ute till havs och råder dem att styra kosan dit. Han hjälper dem även med att göra ordning sitt skepp för avfärd. Om RP vill kan de se sig runt lite i staden men det är inte mycket att se. Bara en massa igenbommade hus en tät dimma och risken att bli överfallen av de gangstergäng som stannat kvar. Om RP börjar plundra så kan SL göra så att en av de välutrustade stadspatruller som finns kvar upptäcker dem och RP får fly från staden istället. Det är nämligen dödsstraff på platsen för plundring. Stadspatrullerna har samma värden och utrustning som marinsoldater i appendix.

Tänkbar utrustning för resan kan tänkas vara stora nät med krokar, 1-2 ballistor , några arbalest., många lod, förstärkningsmaterial till båten samt verktyg, mat och dryck, citroner, lårar, plus lite annat från kopparhavets kapare: utrustningslista. Det mesta finns att tillgå , t.o.m. en baufon om RP tänker på det. De borde även plocka

på sig lite mer sjökort över kopparhavets olika delar så de har nått att navigera efter. De sjökort de finner beskriver av en tillfällighet den utstakade väg RP är tänkta att färdas. Denna vägen verkar då också mest resonabel för kaptenen ombord, detta kan SL informera om. När skeppet är lastat är det bara att ge sig ut i den tjocka dimman mot det okända,

Avfärden

När RP lastat sitt skepp med allt de behöver kan de ge sig av. Det blir en tidig Onsdagsmorgon dimman ligger tätare än vanligt, kanske p.g.a. morgonen. Alval hjälper till att kasta loss efter han kollat att allt står rätt till ombord sen ger han alla ett kraftigt handslag och önskar dom lycka till på sitt äventyr. Han råder dom också att styra kosan österut, ryktena säger att det var dit sjödjuret begav sig. Han vinkar av dem medan deras skepp långsamt glider ut ur hamnen och tillslut försvinner han i dimman. Nu är det bara Äventyrarna dimman och det stora kopparhavet som står mellan dem och deras byte, eller kanske tvärtom.

Kopparhavet

Kopparhavet är erebs mest intressanta hav och det finns otroligt mycket att hämta om det i bl.a. ereb boxen och andra moduler inte minst Kopparhavets kapare som är väldigt användbara i detta äventyr. Där finns mötestabeller ute till havs vilka varelser som lever i haven vilka handelshus och pirater m.m. som tar sig fram över kopparhavet. Samt vissa användbara platser och förslag till idéer som kan inträffa ute på havet. Kopparhavets kapare är mycket användbar till detta äventyr p.g.a. allt detta samt den detaljerade beskrivningen om det feliciska piratkriget som SL bör läsa igenom noga. Det är nämligen inte helt omöjligt att RP råkar i kläm mellan de stridande parterna. SL bör ge inlevelse när RP är ute på havet i form av friska sommarvindar en lugn dag till fruktansvärda stormar som gör att dem är nära att krossas mot klipporna. Intressanta möten och strandhugg borde hända under äventyret förutom dem som finns beskrivna. Jakten är ju bara grundstoryn för äventyret, egentligen skall det ta ut RP på en oförglömlig resa på kopparhavet med en välförtjänt belöning. Ibland kan det se hur hopplöst för RP men det gäller att kämpa, ibland kanske dem tror dem har segern i sin hand men möter ett oväntat nederlag. När äventyret är klart kommer äventyrarna att ha krigat mot pirater, varit slavar, gjort livsfarliga strandhugg på öar knökade med monster, hittat glömda skatter och övergivna civilisationer, nära att ha fått skeppet sönderslaget av orkaner, kämpat mot lömska vrakplundrare och mycket mer.

De första dagarna till sjöss

Ni njuter av att vara ute till sjöss igen. En god bris tar eran skuta framåt på det böljande havet. Vatten skvätter då och då upp vid relingen från vågorna. Det är en strålände dag, solen skiner och ni kan andas in den friska havsbrisen där ni alla står på däck och njuter av det härliga ögonblicket. Ni kan bevittna hur 2 delfiner simmar ikapp med ert skepp framme vid bogen och hur en stor albatross har landat på eran högsta mast. Det är såna här tillfällen livet till sjöss är värt att leva för, tänker ni. Men ni hinner inte stå där hela dagen, seglen måste kollas och ni måste förbereda er för jakten. Utkiken klättrar upp i mastkorgen och kaptenen spanar med sin kikare..

Ni har seglat i östlig riktning i tre dagar innan eran utkik ropar "skepp barbord kl 12". Mycket riktigt långt där borta i horisonten kan ni se något båtliknade.....

Det förlista piratankorna

Om RP styr mot båten de sett kan de efter ett tag se att det är resterna av ett piratbesättning tillhörande Ankoraths piratankor (om nån RP har färdigheten). De paddlar emot RP skepp i två livbåtar med totalt nio ankor, fem i den ena och fyra i den andra. Ankorna vinkar med en vit flagga åt RP.

Sl: För två dagar sen blev ankorna överfallna av sjöodjuret och fick sitt skepp förstört och besättning uppäten. Men som svartankor är de fortfarande lömska och letar efter ett nytt skepp. Därför försöker de snacka sig ombord och säga att de vet var deras döde kapten grävt ner sin skatt om de bara tar dem till närmaste hamn, de kan med berätta att sjöodjuret fortsatte mot öster. Så fort de kommit ombord drar de upp sina dolkar som de dolt under kläderna och försöker sticka ner RP. Dolkarna är förgiftade med ett starkt nervgift. De slåss tills det tycker att det har någon chans annars flyr de tillbaka till sina båtar. Kommer de inte ombord med sitt snack så försöker de borda skeppet lyckas inte det flyr de tillbaka till sina båtar. Lyckas RP fånga en anka kan de pumpa honom på en massa saker som t.ex hur odjuret såg ut och att det inte finns någon skatt. Något mer vet de inte och försöker fly om de får chans.

Följa sjöodjuret

Om RP inte får reda på av ankorna att sjöodjuret fortsatte österut så verkar det klokaste alternativet vara att fortsätta österut då inga andra spår uppenbarar sig. Sjökortet de har är också väldigt tydliga i östlig riktning. Den person med högst FV i Navigera och Sjökunnsighet ombord anser med att man borde försätta i östlig riktning. Om RP ändå ändrar kurs eller går iland någonstans låt de träffa nån som också hört att sjöodjuret siktats i öst.

Möten

Det kommer ta sju dagar innan RP når nästa anhalt. Under tiden kan SL placera in något/några av nedanstående möten.

- En lite mer blåsig och mulen morgon blir RP väckta av att en klocka slår högt. När de går upp för att kolla kan de se hur ett svartmålad kogg med en röd flagga med en stor yxa i svart. Den är ganska sliten och RP kan skymta några siluetter ombord med svarta huvuden. När det kommer närmare ser det att det är huvor det har på sig och hojtar till RP att de vill tala med dom när dom är inom räckhåll. När det fått svar på tal. Tar en av männen på båten av sig sin huva, han ser förskräcklig ut. Nästan inga tänder ärrat ansikte och inga öron. Han säger sig vara kapten på skeppet som är ett bödelskepp så åker omkring och hämtar dödsdömda i hamnarna och på båtar runt om i kopparhavet och frågar om RP har någon att lämna över. Dom frågar också om dom får komma ombord och dela frukost med RP. Nekas de detta blir dom arga och börjar ryta åt RP. Någon gång under samtalet börjar en kvinnoröst skrika under däck att hon har blivit oskyldigt dömd och att bödlarna tog betalt av en rik man i Karakh-Khun för att avrätta hans dotter för hon hade haft ett förhållande med en tjänare. När hon säger detta så börjar bödlarna skratta och säga ” ja så är du dotter till en rik man nu?” sen skrattar de ännu mer och säger att de måste dra sig. Bödlarna låter inte RP på några villkor ombord på sitt skepp i så fall blir det strid och det drar de sig inte för, de tror de är oövervinneliga med sina bödelyxor. Bödlarna kan på inga som helst villkor tänka sig att sälja flickan om de inte får en astronomisk summa. I så fall ber dem att få komma ombord och kolla om de har så mycket. Om RP visar sina pengar använder de första bästa tillfälle att anfalla och döda RP. Flickan talar faktiskt sanning och blir omåttligt glad om de friger henne och förälskar sig t.o.m. kanske i en av RP. Men förutom henne finns det ytterliga fem grova brottslingar ombord. Två psykotiska barnamördare, en piratkapten, en minotaur som är lönnmördare och en otroligt vacker stryperska. Alla är enormt lömska och gör allt för att bli utsläppta hur de gör detta och om dom lyckas är upp till SL. Skeppet är i dåligt skick och luktar mycket illa det kan finnas chans att RP drar på sig en smittsam sjukdom om de är ombord en längre tid. Det är 7 bödlar ombord och alla har var sin bödelyxa som ger 4T8 i skada men de kan bara hugga varannan SR efter den första och kan heller då inte parera. Bödlarna står beskrivna i appendix fångarna får SL skapa grundegenskaper till om det skulle behövas.

- Det har blåst kraftigt hela dagen och fram till kvällen blåser det upp till orkanstyrka och det blir plötsligt jättefarligt att vara ombord. Stora vågor slår in över skeppet och skapar allmänt tumult. Lasten kan förskjutas så att den måste surras fast igen livsfarligt att göra p.g.a. att man kan få en tung låda eller tunna på sig det bli allmänt tumult under däck. Ovan däck kan några anordningar lossna t.ex. balistorna kan slita sig så man måste fixa dom med. RP kommer få hålla på hela natten men att springa runt och fixa med skeppet och bli nära på bortspolade ett antal gånger. På morgonen märker alla att de vaknar upp någonstans på skeppet och des sita dom minns var att det trodde de skulle dö. Men nästa dag blir vädret strålande. Man kan slå på tabellen på sid 43 i k.k för att se vad som händer under orkanen. Har man inte K.K får SL hitta på nått ruskigt.

Torangas ö (obligatoriskt möte)

Det är en fin eftermiddag när RP ser några kala klippöar dyker upp framför dom. Enligt sjökortet verkar flera rev verkar resa sig på yttersidorna av ögruppen där det enligt sjökortet skall vara farligt att segla då alla rev inte är utmärkta. Det verkar vara säkrast att segla rakt igenom revområdet där en ränna finns som saknar rev om man inte vill ta den riskfyllda vägen igenom revområdet eller en ännu längre omväg som kommer förläga resan med ca 3 dagar. Rännan skall enligt sjökortet skall vara en välanvänd genväg för handelskonvojer. Tyvärr så har riktaren av sjökortet blandat ihop den platsen med en annan helt ofarlig plats någon helt annanstans i kopparhavet. Fortsätter de in emellan öarna märker de att skeppet glider fram bra och det verkar vara fritt från rev. Det enda som kan vara tecken på fara är den gamla träskylt som avslöjar följande text ” WARNING

TORANGA” skrivet i rött. Tyvärr ligger skylten ner och man måste vända på den för att se vad som står. RP fortsätter förhoppningsvis då det kan vara lite bökigt att vända och man riskerar att stöta på rev om man kommer för nära klippöarna. Ca 2 km efter skylten kan de se ett torn som reser sig på en av öarna och bredvid den en ö med något som liknar en hög med bråte. RP är nu på plats 1. Om de fortsätter så kommer de först fram till plats 2 på kartan.

Plats :2

Överblick: ” Ni närmar er långsamt ön med bråteshögen och kan se att det inte alls är en bråteshög. Det verkar vara en slags provisorisk hydda, bredvid finns även en del av en mast men med något som verkar vara resterna av ett vitt tygstycke i toppen. Men det värsta återstår att se. Nära hyddan ligger resterna av ett kvinnolik med döma dess klädsel ni kan även se att det ligger ytterligare minst 3 rester av lik inne i hyddan p.g.a. dess dåliga skick. De verkar vara ganska gamla”.

SL: Det är mycket svårt att lägga till vid ön så om RP hade tänkt att gå iland får de antingen simma eller ta en livbåt om det finns någon. Det RP ser är resterna av ett förlist handelskepp och några av dess besättning. Det dog av uttorkning efter att jätten Tornaga hade sänkt deras skepp med sin fruktansvärda taktik. Om RP gör det öderstigna misstaget och går iland på ön så hittar de få saker av värde. Det är totalt 5 lik och det finns sammanlagt 124 gm och 231 sm i en hög i den raserade kajan. 2 av männen har guldring i örat(10 gm) och kvinnan har ett pärlhalsband och 4 silveringar värda sammanlagt 540 sm. Om RP gå iland använder Toranga detta tillfälle att anfälla skeppet.

Plats: 3

Överblick: ” Ni fortsätter lugnt mellan öarna och kan se tornet ännu tydligare på den kala stenön. Mitt på ön kan ni också se vad som liknar en stor eldstad, det är stora sprickor i berget runt eldstaden. Ni kan inte låta bli att undra vem som en gång bott där. Men era tankar avbryts snabbt när ni hör ett fruktansvärt vrål från tornet. Ut kommer en Cyklop med ett motagoriskt segel som höfiskynke. Hans ansikte ser ut som en stor hårboll p.g.a. hans krulliga hår och skägg. Men det värsta är att han svingar ett goldinankare i en enorm kätting över sitt huvud samtidigt som han kommer springandes i vad som liknar ett bärsärksraseri”

SL: Toranga kommer försöka att svinga sitt ankare mot RP båt för att kroka tag i den och sed bra den till sig för att kunna slå ihjäl alla ombord med sin enorma spikbräda. För mer info om hur Toranga uppträder samt hans värden se i appendix. Beroende på hur striden går kan RP kanske undersöka tornet. Dom kan heller inte lägga till här utan måste åka in med en mindre båt eller simma.

Plats 4:

Överblick: Detta är en enorm eldstad som verkar använd hur länge. När ni tittar närmare kan ni vittna om jättens tidigare måltider ett antal människokramium samt ben. Här återfinns också delar av ankor och ett antal andra oidentifierade skelletedelar. I eldstaden sitter det nerstuckett ett tungt spett som troligen använd som eldgaffel.

SL: Inget särskilt RP känner sig dock lite äcklade av eldstaden. Men är någon RP riktigt ihärdigt och tuff av sig och letar ett tag i askan kan han hitta en ring av platina som har skydd E3 för sköldarmen, samt försedd med NEXUS. Letar man extra mycket kan man också hitta ett halsband med den jättehajstand som gör att man aldrig kan bli anfallen av något naturligt vattenlevande djur.

Plast:5

Överblick: Tornet är ganska nerslitet och åtgånget av tidens tand. Det är ca 15 m högt och är 10 m i diameter. Ingången är täckt av ett draperi gjort av ett segel. Utanför tornet ligger lite utspritt bråte.

Överblick (inne): När ni med stor möda drar bort det stora draperiet känner ni hur en aning unken doft kommer emot er. Här inne kan ni se några provisoriska möbler av gjorda va vrakdelar. Det finns en stol ett bord och en slags hylla och en stor låda. Intill väggen ligger det utspritt segeltyg som verkar används till sovplats. Det hänger stora hopknutna nät från några bjälkar i taket och mot väggen bredvid er står det lutat 3 st enorma fiskespön tillverkade av åror. I hyllan och på bordet ligger det bl.a. vapen och lite annan havsutrustning.

SL: Det är här Toranga levde och samlade sina byten från sina plundringar. På bordet ligger det matrester från dagens mål bläckfisk och maneter samt 4 stora knivar, några kroker, matkärl och en stor köttklyvare. I hyllan ligger det totalt 19 kroksablar i ganska bra skick, 8 bredyxor, 34 dolkar i varierande skick, 300 kg kätting i olika storlekar och utförande., ett antal kroker och spikar, 5 mindre ankare, rep i mängder, 43 änterhakar, 4 uppsättningar av båtbyggarverktyg, samt 14 båtshakar plus lite annat krimskrams som SL kan hitta på själv om han vill. Metspöna är stora och klumpiga men ändå bra om man hade haft strykan och stoleken att hantera dom.

Näten i taket går att ta ner om man klättrar och är fullt användbara. Innehållet i kistan beskrivs under avsnittet om Toranga i appendix.

Övrigt: Runt om ön ligger det vrakrester på botten, en skarpsynt RP kan observera detta. Vill RP kan dom dyka efter värdesaker därnere och mycket väl hitta något om det är ihärdiga. Tyvärr så faller det sig inte bättre än att ett stim dödsfiskar (K.K) lever i området och snabbt lockas till plasten för att få sig en matbit. Vad eller om ens RP hittar något är upp till SL.

Mot Montagor

Dagen efter händelsen vid Torangas ö kommer de på eftermiddagen få syn på en rökslinga som stiger mor skyn bortom horisonten, det är i kurs mot Montagor vilket de förmodligen är på väg efter inrådan av Alval. På sjön går vågorna höga och solen skiner skarpt bakom några moln. Framåt eftermiddagen kan de se rökslingan skarpare och skarpare. Och tillslut kan de bevittna en fruktansvärd syn.....

”Först trodde ni att röken kanske kom från ett pirathärjat skepp eller kanske en ö men det som nu avslöjas för era ögon saknar motstycke. Framför er kan ni se en skådeplats för ett enormt sjöslag. Ett tjugotal skepp flyter omkring och brinner och ytterligare 20 är på väg att sjunka eller försvinner just ner under ytan. Överallt ligger det vrakspillar från skepp som numera kan återfinnas på botten. Men det värsta är att ni kan höra förtvivilade skrik från vattnet och när ni kommer närmare reser sig nackhåren på er. I det rödfärgade vattnet kan ni se hur ca 50 100-talet sjömän kämpar för sina liv mot hajar som ni kan se simma omkring och hugga mot dem och dra ner dom mot en säker död. Men det som skrämmer er mest är hur en enorm haj på omkring 20 m dyker upp och hugger de 3 sjömän som sett er och börjat simma mot er. Den gigantiska grågröna hajen hugger alla 3 i ett nafs det enda ni kan se efter den dragit ner dom är hur några luftbubblor stiger mot ytan tillsammans med en avklippt överkropp. I vattnet flyter det även omkring en hel del lik och likdelar, näsan alla har ansiktsdrag som avspeglar en oerhörd skräck och förtvivilan. Detta är utan tvekan det värsta ni någonsin sett. Ju närmare ni kommer ju starkare kan ni känna hettan från de brinnande skeppen och se ansiktsuttrycken på de olyckliga som ögonblicket efter dras ner under ytan för gott av de fruktansvärda hajarna. Plötsligt så ser ni hur den gigantiska hajens fena dyker upp den har satt kurs rakt emot er. Ni hinner inte agera innan den dyker upp och visar sin ena tomma ögonhåla och sitt enorma gap som den hugger ett lik med och försvinner ner i djupet. Situationen är tragisk när ni står där och hör de hjärtskärande skriken från de hjälplösa sjömännen som obarmhärtigt slits i stycken av havens skräck.”

SL: RP gör klokast i att lämna området så fort som möjligt annars kan de ha otur att stöta på alla de vrakplundrare och pirater som lockats av rökslingan. Eller kanske hämndlystna marinsoldater som tror RP är vrakplundrare. Om RP envisas med att stanna bör du sätta in något av ovanstående så de får fart därifrån. Det går att försöka rädda sjömännen men det är oerhört riskabelt med tanke på alla hajar som kan tänkas bita hål på skrovet. Det är också svårt att få upp dem för de är panikslagna och är svåra att få kontakt med. Vill man absolut rädda nån är bästa sättet att hoppa i och försöka dra dom till båten om någon RP är så dum för det leder i 99% av fallen till ett eller flera hajbett. För värden för hajarna och möjliga pirater, vrakplundrare och marinsoldater se appendix. Den stora hajen som dök upp är en ökad jättehaj med flertalet liv på sitt samvete. Den känns igen p.g.a. sitt saknade högeröga. RP kommer inte att konfronteras med denna haj mer om SL inte vill skapa ett eget scenario kring detta.

Möten på väg till Montagor

- En dag när sjön är lugn kan RP se en fiskebåt som ligger och guppar en bit bort. Den verkar vara övergiven. Styr RP mot den upptäcker de något fasansfullt. Båten verkar blivit anfallen och det ligger 5 tilltygade lik ombord varav ett är uppspikat på båthuset i en jesu liknade ställning och ett annat är uppspikat på masten. Liken är bara några dagar gamla och verkar varit ett följe oskyldiga fiskare som stött på trubbel i form av pirater eller något annat sorts avskum. De uppvisar tecken på grym tortyr som sätter skräck i RP. För övrigt finns det inget av värde ombord samt att båten läcker in och har fyllt kölsvinet till ½ m vatten. Vad som verkligen hänt är att besättningen på ett grymt Feliciskt skepp har dödat fiskarna. Fiskarna hade sålt fisk till ett erebosit skepp som Felicerna ville ha och när de fick reda på det tog de ut sin grymma ”hämnd” p.g.a. sin frustration över att hälften av besättningen just strukit med i ett sjöslag. Om RP plockar ner sjömännen och ger dem en hederlig begravning och inte stjälar något får de RP som hjälper till med detta 1 HP.

• En sen kväll när vågorna inte går allt för högt så ser RP plötsligt hur en krigskaravell dyker upp framför dom med släckta lanternor. Den RP som står vid rodret måste lyckas med ett slag för sjökunninghet eller kollidera med Karacken. Lyckas man inte tar man ramningskada med 2 i multipel i fören, karacken har drivit en bit nu och har fått upp en hyfsad fart så det blir en rejäl smäll åt alla RP slå smi-slag för att inte tappa balansen. Fummlar man trillar man överbord förutsatt att man är uppe på däck. I vilket fall så driver skeppet vidare om RP inte vill stoppa det och undersöka det. De får inga som helst tecken på att det finns liv ombord. Tar de sig så nära att de kan se vad som finns ombord kan de se följande. Skeppet är tilltygat som om det varit med om en batalj. Man kan skymta blod på däck i lanternornas sken. Mer ser man inte om man inte går ombord. Gör man det kan man se att däck nästan är helt täckt av blod som nu torkat in. Man kan se tydliga blodspår som leder ner under däck. Under däck luktar det fruktansvärt, illa på golvet fortsätter blodspåren ner för en trappa till undre däck. Överallt under däck är det nerblodat och sönderslaget, allt är i en enda röra. Vad som hänt är att felicierna har dödat nästan hela besättningen och släppt ombord 9 fångslade likätare från ett tidigare missöde. Felicierna lämnade också några levande fångar ombord som likätarna dödade och därför kan man lite här och var stöta på bakbundna lik med stora sår. Felicierna ansåg att skeppet var så skadat att det inte kunde användas till något. Likätarna har samlat två högar med lik i de båda lastrummen. Låt RP gå omkring lite och tro sig höra svaga väsenden och ibland en duns samt låt dom se de högar av lik och en och annan halväten fånge så de hela tiden är på högspänn. Och sen tillslut när de minst anar det låt några likätare kasta sig över den svagaste och mest avskilda RP. De kan t.ex. öppna en dörr och slita in RP och stänga och sen blockera den så de andra RP hör hur sin kamrat skriker samtidigt som de hör morrande och glufsande inifrån. Det är du som SL som skall jaga upp RP riktigt nu. Efter första anfallet kan resten av likätarna anfalla när RP flyr därifrån. Stämningen bör vara skräckfylld och dramatisk med behöver nödvändigtvis inte dra någon RP i fördärvet. Skeppet är plundrat på förnödenheter och utrustning. En karta över detta skepp finns bland kartorna under ”Likätarskeppet”.

Första mötet med monstret

Det är nu 7 dagar sen RP lämnat Torangas ö. Inget särskilt har hänt. En erebosik patrullflotta har passerat samtidigt som de utbytte några ord med RP. Annars är det ganska lugnt förutom att RP nu kan se hur en enorm tung galär just dyker upp i horisonten. Som vanligt gör sig alla beredda. Det är en svart galär som kommer rakt emot RP men en enorm fart, aldrig förr har någon av RP sett ett skepp ta sig fram så fort med bara roddare. Det går med en enorm fart och ju närmare de kommer kan RP urskilja vissa detaljer. Ingen flagg visas men däremot en enorm ramm i fören. När skeppet är tillräckligt nära kan man se att det har groteska utsmyckningar i form av benbitar och diverse kranium. Man kan fortfarande inte se roddarna för de är täckta av ett tak. Om RP försöker skjuta på galären eller göra besvärjelser kan detta låta sig göras men vad som än händer så fortsätter galären med samma fart rakt emot RP skepp.

” När galären är 500m ifrån ert skepp händer dock något överraskande. Helt plötsligt dyker en gigantisk svart sjöorm upp vid sidan av skeppet. Den dyker upp över skeppet och stänger ner i däck med en väldig smäll. Alla är or slutar ro och ni kan höra att det är kalabalik ombord, kan förtvivlade skrik hörs från galären samtidigt som den gigantiska sjöormen stänger och biter på skeppets däck och dess besättning. Ni kan se att flertalet stora humanoider hoppar överbord samtidigt som sjöodjuret fortsätter sitt förstörande att skeppet. När monstret rensat undan lite på däck dyker den ner och slingrar sig runt om skeppet. När den kommer upp på andra sidan börjar den krama om skeppet och frenetiskt hugga mot skrovet på den motsatta sidan så det tillslut går håll med ett brak. Långsamt börjar galären sjunka. Ni kan se att ca 10 st av besättningen har grupperat sig ombord och nu hugger mot sjöormens underdel som ligger på däck. Monstret märker detta snabbt och höjer sig över skeppet med vidöppen käft. Vid denna anblick flyr den lilla styrkan och kastar sig överbord. Sjöormen dyker ner i riggen med ett brak. När den reser sig högt över skeppet har den en stor gastande varelse i käften som den skakar vilt i sina käftar innan den slungar iväg kroppen åt ert håll!!!! Den kommer närmare och närmare och tillslut slår den ner på eran mast så den får sig en knäck. Kroppen fortsätter flyga när den studsar mot masten och hamnar slutligen i fören på ert skepp där den till er stora förvåning blir till sten. När ni tittar tillbaka mot galären kan ni se att sjöodjuret kramar skeppet vrålandes så det knakar och tillslut ger vika. Stora delar av mittenpartit krossas i ett väldigt brak och några ögonblick senare kan ni se hur det försvinner under ytan tillsammans med monstret som fortfarande håller tag runt det. Runt om i vattnet kämpar det som finns kvar av besättningen ingen verkar vara simkunnig. Och plötsligt kan ni se hur sjöormens huvud dyker upp och tittar åt ert håll. Sen så dyker den snabbt ner igen i eran riktning.... ”.

SL: Det RP just sätt är sjöodjuret som sprider skräck i kopparhavet. Kort och gott det sjöodjur RP jagar. Den har just lagt en tung galär med trollroddare och orchiska marinsoldater under sig. SL kan beskriva mer ingående hur sjöormen ser ut utifrån appendix. RP kan försöka ingripa om de vågar men kom ihåg att vinden blåser emot dom

samt att det är 500m fram till skådeplatsen. RP hade en enorm tur denna gång. Precis när monstret tänkt anfalla dem blev den tillkallad av Hamtrak och försvann iväg för att utföra hans befallning.

Vad som skall göras med de orcher som plaskar omkring i vattnet några hundra meter från RP skepp är upp till dem(troll som hoppat överbord drunknar eller blir till sten och sjunker). För övrigt finns det inget mer att uträta här förutom att kasta den stora förstenade trollkroppen överbord(om man nu orkar detta då den väger över 2 ton) och fortsätta mot Montagor. Trollen satt skyddade från solljus under däck vilket förhindrade att de skulle förstenas. Skeppet ”Domedagsgryning” var ett experiment som snabbt blev ett av kopparhavets mest fruktade piratskepp. Det seglade under Orchpiratkaptenen Dodlock Grimbads flagg (se KK sid 58)

Montagor

Efter ytterligare 2 dagars seglats når man Montagor vilket är det troligaste målet för RP hårt ansatta skepp.

Ni kan se hur den beryktade staden Montagor dyker upp i horisonten. Det är eftermiddag och ni längtar efter att komma iland och vila upp er några dagar samtidigt som ert skepp blir lagat. När ni kommer närmare kan ni ser hur en stor kätting hindrar hamninloppet och att det står några vakter bredvid den som vinkar åt er med en flagga. När ni kommit ca 50m från inloppet hör ni hur en av vakterna ropar åt er: -Få stopp på ert skepp, vi skickar ut tullbåten- ” Förhoppningsvis så lyder RP vakternas order och stannar. Annars blir de ivägjagade eller bordade av något av de piratskeppen som ligger i beredskap inne i hamnen. Efter en stund kommer det en liten båt ut ifrån hamninloppet med 4 piratliknande vakter. Den rör mot RP båt och lägger till bredvid dem. ”Det kostar 2 sm att ligga i hamnen per dygn. 5 sm om ni skall ligga vid kajen. Hur många dygn hade ni tänkt ligga inne?” När RP svarat informerar han även att alla besökande magiker måste anmäla sig i hamnkotoret. Det går inte att lura drm på något sätt vakterna är mycket klipska. Blir RP otrevliga höjer vakterna avgifterna. När man kommit överens om hur många dagar man skall stanna och man betalat summan ger vakterna tecken så att kättingen kan öppnas. RP kan nu glida in i Montagor med hjälp av en lots som kostar 40 sm. Man måste anställa en lots.

Montagor

Montagors hamn är full av skepp. De ligger tätt vid kajerna samt utspridda lite här och var i hamnbassängen. Det är ovanligt mycket skepp här när RP anländer p.g.a. kriget och ryktena om sjöodjuret. Många har tagit det säkra före det osäkra trots att Montagor slutit ett icke-angrepps avtal med alla parter. De ger sig nu bara av i grupper åtföljda av eskort som avgår varannan vecka. Piratskeppen har däremot något mindre aktivitet men de har inte slutat helt. RP kommer in i hamnen på eftermiddagen och man kan se massor av liv och rörelse. Skepp från alla erebs hav ilastas och avlastas , man kan höra hammarslag som vittnar om fartygsreparation, på ankornas pir kan man höra det eviga kackandet från alla ankor, det pågår ett omfattande bråk där mellan två piratbesättningar men stadsvakten anländer snart och skingrar de bråkiga ankorna. Montagors hamn är verkligen storslagen i sig och gör ett stort intryck på RP. När man gått iland kan man se staden på närmre håll. Det första som RP lägger märke till är hur många olika raser som blandas här i Montagor. Människor från alla erebs hörn, alver, ankor, halvlängdsmän , minotaurer ja t.o.m. dvärgar samt några andra raser ni inte sett förut. Det andra som RP märker är doften av fisk i alla de fiskstånd som finns runt om i hamnen samt sorlet och klappret mot stenen när folk går förbi kors och tvärs. När RP beger sig in i staden kan de bevittna alla kanaler som går genom staden och alla små broar som korsar dem. Arkitekturen på byggnaderna är också imponerande. Tyvärr så luktar det inte allt för gott från kanalerna men det glömmet man när man ser myriader av stånd på gatorna som tycks sälja allt. Bara man vet var man skall leta. Även inne i staden är blandningen av raser lika häpnadsväckande som i hamnkvarteren. Från gatorna kan man höra sorlet från alla de värdshus som finns. Denna stad verkar vara en av dom mest intressanta RP besökt. Här finns allt man kan tänka sig det är bara för RP att sätta igång att utforska staden eller få sina ärenden uträttade om de inte vill hitta ett värdshus och vila upp sig lite innan de sätter igång med annat.

Utrustning och proviant

All sorts skepparutrustning kan köpas i hamnkvarteren. Det mest sällsynta kan vara svårt att få tag på men anser SL att det passar, så varför inte. Här kan RP komplettera sin proviant och utrustning eller kanske köpa nya saker som man tyckt sig ha användning för. För annan utrustning får man besöka någon av de butiker eller den kommers som bedrivs överallt på gatorna men främst på torget. För mer sällsynta ting innefattande magi, gifter och droger kan man också hitta detta på kommersen men bäst är att söka upp mer ljusskygga personer som kan berätta var sånt kan köpas för några klingande silvermynt. Detta gäller då mest droger och gifter. Magiska föremål kan inköpas av några av de bofasta magiker som lever i staden, men de är inte lätta att hitta om man inte

vet var man skall leta. Det finns många som säljer gamla påstådda skattkartor, antika föremål, lyckobringande föremål alla tänkbara souvenirer. Kort och gott det finns allt man kan tänka sig. Man kan komma över riktigt fina saker i de många stånden men det finns också en massa skräp. Det är upp till SL hur fina saker man kan komma över. Bland alla försäljare i staden finns också en del köpare som kan tänka sig köpa/byta till sig saker med RP. Om de kan kommer de flesta försöka lura RP till låga priser.

Händelser och rykten

Nu har RP några dagar att uträtta sina ärenden i staden och se sig om lite. Nedan finns det beskrivet lite händelser och rykten RP kan råka ut för. Vill SL skapa egna händelser eller rykten utifrån hans kampanj går detta också utmärkt. Det är SL som bestämmer vad som händer i staden. Montagor är en händelserik och intressant stad som lämpar sig perfekt för små incidenter eller börjar till andra äventyr. Låt RP uppleva alla av Montagors sidor de dagar de spenderar där.

På krogarna

- En kväll när RP sitter på en av stadens krogar kan de uppmärksamma hur fler och fler blandar sig en diskussion som leds från ett hörn i krogen. Det är en väderbiten äldre sjöman som kom in i hamn dagen innan han säger att han hört rykten om att sjöodjuret skall vara på väg västerut. Många skepp och mindre fiskebyar har drabbats av dess vrede påstår han. Många tvivlar på honom och säger att sjöodjuret inte setts till på ett tag nu och att det troligtvis dukat under eller försvunnit för gott. Men sjömannen säger att han fångade upp några skeppsbrutna Feliciska soldater som sade samma sak. Sjömannen tror att sjöodjuret har skickats ner av gudarena för att straffa oss för vi krigar. En annan man påstår att det är ett påfund av en magiker som blev dödad av odjuret när han framkallade det. En anka påstår att det är ett urgammalt väsen som lyckats slita sig från sin magiska fjättring från havets botten och som hämnd så sprider den skräck över hela kopparhavet. En mörkhyad stor pirat säger att det inte finns några ögonvittnen på att odjuret finns. Han har inte hört en enda person som kunnat säga att han sett odjuret. Han påstår att det bara är stormar som tagit skeppen och hamnarna. Samt att det är en stark liten piratflotta som driver omkring på kopparhavet och utnyttjar krigsläget och kapar allt de ser på de mest brutalaste sätt. Det finns inget sjöodjur på står han, det är bara någon som hittat på det för folk sak bli rädda. Men han blir avbruten av en gråalv som sitter vägandes på en stol i närheten. Gråalven säger. *”Det väsen som hemsöker oss är inte från denna värld, den går inte att döda. Det enda vi kan göra är att skicka tillbaka den till sin värld, om det nu är möjligt”* Alla blir tysta för en stund innan de börjar snacka igen. Alven reser sig därefter upp och går iväg. Vill man prata mer med någon av de som yttrat sig går det utmärkt. Den gamla sjöbusen som sitter i mitten av folksamlingen ser mycket seriöst på saken och om RP vill tala mer med honom om det håller han fast vid sin historia och beklagar sig över kriget där hans bror deltagit. Hans historia utvecklar sig inte så mycket och avråder RP starkt att bege sig västerut. Den mörkhyade piraten håller fast vid sin historia. Vad än RP säger så skrattar han åt dem och säger att de bara hittar på. Han säger att detta bara är ett rykte som snabbt kommer blåsa förbi tills sanningen kommer fram. Han är inte intresserad att prata mer med RP som han anser vara hycklare om de berättar att de sett vidundet. Springer man efter gråalven och börjar fråga en massa säger han bara *”Jag vet inte mer än vad jag sagt, men var snäll att ursäkta mig jag har en del ärenden.. Ett råd, håll er borta från varelsen annars kommer den bli ert slut. Men är det ert öde så bege er österut mot Erebos ”* Gråalven ger sig sedan iväg. Han har just gett RP en ledtråd om vart sjöodjuret sist syntes. De andra som säger vad de har hört vet heller inget mer än vad de sagt. Frågar man däremot ankan så försöker han lura RP på pengar genom att ge ut falsk information och ta betalt för det. Det går till överdrift tills RP fattar att han luras. Berättar RP om sin upplevelse möts de av tvivel men ändå intresse för vad RP har att berätta. Sjöbusen tror RP.

- **(Obligatoriskt möte)** När en av RP skall hämta maten de beställt stöter en stor skäggig man emot RP. Det var uppenbarligen den skäggige mannens fel som är piratkapten för den delen och har fyra andra pirater i släptåg. RP mat åker i golvet och olyckligtvis får piratkaptenen lite skvätt på sin stövel när brickan åker i golvet. Han tittar upp och ger RP en rejäl knuff bakåt och säger. *”Se dig för var du sätter dina plattfötter din ruttna landkrabba. Slickamin stövel ren om du inte vill att jag skall plocka dig som en gås”* Mannen är klädd i svarta skinnkläder i piratstil och heter Manfred. Manfred menar allvar om RP inte gör som han säger kommer han och hans män att dra sina sablar för att anfälla. Om det blir strid hinner den inte komma långt innan vakterna tillsammans med gästerna att avvärja Manfred och hans gäng och sen kasta ut dem. Alla såg vad som hände och

tycker bara Manfred är en farlig bråkstake. Vårdshusvärden bjuder RP på den mat de skulle ha och snart är läget som normal igen. Men under måltiden kommer det komma in en man som diskret närmar sig RP bord och snabbt knycker penningpungen från den RP som var i gruff med Manfred. Har inte RP en penningpung tillgängligt tar han någon annan värdesak kanske ett vapen eller nått. När han tagit den rusar han ut och du som SL bör uppmuntra RP att följa efter, de kan se att han verkar halta lite när han springer eller något. De får snabbt upp spåret på honom och kommer närmare och närmare tills slut springer han in i en gränd. Följer RP efter kan de se hur han håller på att klättra över en mur och nästan är över. På marken framför muren ligger penningpungen . När RP är längst in i gränden kan de se hur det kommer fram (RP antal + 4) pirater och bakom dom står Manfred med en stor yxa i händerna. Han säger ” *Du skulle gjort rent min stövel. Nu kommer du möta din död istället*” Männen går långsamt fram emot RP och anfaller när de får läge. De är dock feiga så fort 3 blivit allvarligt skadade flyr de. Manfred blandar sig inte gärna i striden om han inte märker att de är i stort överläge. Får han minsta skada sticker han och försvinner bland Montagors gator. Det är viktigt att Manfred överlever för han kommer de stöta på lägre fram i äventyret.

●(Obligatoriskt möte) En dag när RP sitter på en av krogarna kommer det fram en välklädd man som frågar om han får sätta sig ner. Om RP har frågat runt efter var man kan köpa magisk eller någon annan sorts ypperlig utrustning säger han att han hört att de frågat runt och att han kan hjälpa dem i den frågan. Han presenterar sig som Mastagir af Silverhierta och äger skeppet ”Silverhjärtat” som handlar med sällsynta föremål. Han bjuder RP ombord samma dag om de är intresserade att köpa något. Han berättar att han har allt från tyger till vapen av ypperlig kvalitet. Han berättar även att han behöver ett mindre skepp som eskorterar honom tills de är utanför Montagors vatten i östlig riktning. Om RP går med på att eskortera Mastagirs skepp lovar han att de skall få köpa varor av honom till förmånligt pris. Har de svårt att bestämma sig ber han dem ändå att komma till hans skepp nästa dag och titta på vad han har att sälja, det kanske kan få dom på andra tankar. Han bjuder RP ombord vid kl 12.00 nästa dag och som bevis på sin uppskattning betalar han RP nota. Mastagir är egentligen ledaren för ett antal bedragare som lurar i människor att de är hederliga och sen när tillfälle ges kapar de sina offers skepp ute till havs och säljer skepp last och besättning i nästa hamn. För mer info om skeppet Silverhjärtat deras besättning och deras planer se i appendix. Men mer om dessa händelser längre fram i äventyret. Nästa dag blir RP väl bemötta av alla ombord på Silverhjärtat och blir presenterade för bl.a. de tre rådgivarna som kan mest om de extraordinära varorna ombord. De kanske även blir presenterade av några andra i sällskapet om de befinner sig ombord. Sen får de gå under däck och titta på de varor som säljs. Listan på varor finns i appendix. Silverhjärtat bör ha den bästa utrustningen i staden så RP blir medgörliga till samarbete. När RP är klara med sina affärer och man eventuellt gjort upp om vilken dag man skall lämna Montagor så bjuder Mastagir RP på en fest de skall ha nästa kväll ombord på skeppet och sen gå iväg till någon av de finare krogarna. RP blir bjudna på hela kvällen. Har RP annat för sig kanske dom ändrar uppfattning när de ser möjligheterna till att knyta kontakter med de adliga köpmännen eller de vackra kvinnor som finns ombord på Silverhjärtat . Går de med på förslaget så får de en helkväll som de sent kommer glömma och minst en RP bör tillbringa natten med någon av kvinnorna. Under kvällen blir de mycket bra bekanta med Mastagir och hans vänner. De pratar om framtida affärer och jobb åt dom Det var länge sen RP träffade på så trevligt och inflytelserikt folk. Allt för att göra RP mer lättgörligare när de tänker kapa dem senare i äventyret

På gatorna

●När RP går bland Montagors handelskvarter i hamnen kan de se hur en folkmassa samlats runt en man. När de kommer närmare hör de att det ställs frågor om kriget till honom. Mannen verkar insatt och ger alltid svart på tal. Diskussionen fortsätter ca 5 minuter efter att RP anlät sen säger han att han inte har mer att säga och att han behöver vila sig. Folkmassan skingrar sig och mannen reser sig upp för att gå därifrån. RP fick inte reda på så mycket den korta tid de hörde bl.a. för att dom stod så långt bak. Vill man fråga mannen enskilt om kriget går det bra men bara om de bjuder honom på ett mål mat. I så fall berättar han vad som hänt sen Felicisks blixttack mot Brendien och en månad framåt. Han berättar om det stora sjöslaget som RP såg samt att Feliciska skepp har på senare tid sökt sig längst erebos kuster och gjort blixttack mot större handelsstationer och mot erebosiska handelskepp. Men den trehövdade alliansen har snabbt svarat med att sätta in förvar. Deras flotta patrullerar runt erebos och har haft några mindre sammandrabbningar med Felicien men de verkligt stora bataljerna är att vänta. Felicien verkar koncentrera sig på erebos för det är där nästan alla av deras senare anfall inträffat. Sen berättar han mer ingående hur vissa sjöslag utfallit och vad som har hänt i dom. Här får du som SL själv hitta på detaljer angående slagen mannen berättar om. Han är mycket intresserad av vad RP har att berätta om de gör det om sina bedrifter ute till havs. Han har dock lite svårt att tro att ett sjöodjur existerar. SL får här själv styra upp hur han vill att det feliciska piratkriget utfalla. Det står beskrivet utförligt i K.K om intrigen om man vill följa den. Annars kan man ändra lite i den som jag gjorde för den skulle passa i min kampanj utifrån vad som hänt tidigare.

• När RP som bäst står och disskuterar priser med en gatuförsäljare kommer det fram en lite kortare man med senigt ansikte klädd i en lädermantel och blå tröja och byxor. Han frågar RP lite diskret om han är intresserad av att köpa lite stulet gods från ett kapat skepp med handelsresande magiker. Är RP intresserad ber han dem/han följa med honom. Han leder dem till en billigare matinrättning liknade en stor militärmatkal. Det kostar 3 km för att få en portion av den äckliga maten. Salen är full av sjömän och andra personer med liten kassa. Sorlet från alla som äter och bestick som slår mot faten är högt och konstant. Man måste betala för att få komma in. Det finns 7 större pirater som verkar fungera någon sorts vakter. Det är mest feta äldre kvinnor som delar ut mat men en och annan fet man kan också synas. De har inget hyfs och slänger upp maten på tallrikarna utan att ta hänsyn att det kan skvätta på den de serverar till. Klagar man får man bara en förolämpning eller en extra portion på sina kläder åtföljt av ett skratt från alla i närheten. Kort och gott har stället låg standard. Den korta mannen insisterar att de sätter sig ner innan han säger nåt mer. När RP står där i kön och får sin mat (om de nu vill ha någon) så står det en stor minotaur bakom den mest rättframme RP. Plötsligt sliter han åt sig RP talrik och knuffar honom ur kön samtidigt som han säger ” *Ditt lata lynne stå inte där och dröm!!!!* ” Samtidigt går den lille mannen fram och ber om ursäkt och inte bry sig om de ovana främlingarna. Samtidigt så ser man tydligt hur han misslyckas med att knycka hans penningpung och hur minotaurerna ser detta. Inom en bråkdel sekund kan RP se hur den store krigaren får upp sin enorma dubbelyxa som just hängde på ryggen och ger den olycklige mannen ett så kraftigt hugg så han kastas bakåt och landar mitt i en matvagn, stendöd med hela bröstkorgen upplåkt. Sen vänder han sig med frustande näsborrar och en vildsint blick mot den RP som står närmast honom och säger ” *Det var ni som var med honom* ” Sen utan förvarning mottar han ett hugg mot RP för att döda. Folk runt om RP har skingrat sig lite så han har lite svängrum om han behöver det, har han inte redan dragit sitt vapen krävs ett lyckat Dra Vapen-Slag innan minotaurerna enorma bila träffar honom. Vill RP vänner hjälpa honom finns det utrymme till detta. Ingen annan blandar sig i striden förutom eventuella ytterliga RP och en kokerska som slänger kokhet soppa på minotaurerna. Tyvärr så missar hon och träffar en av RP om han inte lyckas med ett SMI-Slag. Soppa ger 1T6 i skada oavsett rustning och kokerskan får sig ett dödande hugg av minotaurerna som såg vad hon försökte göra. Det tar ett tag för vakterna att ta sig fram genom den hurrande blodtörstiga folkmassan. Hur striden fortlöper är upp till RP. Minotaurerna kan ju på något sätt lyckas fly innan vakterna kommer och då bör RP vakta varandras ryggar väldigt väl de fortlöpande dagarna i Montagor. Minotaurerna är helt galen när det gäller strid. Det är inte helt omöjligt att han råkar träffa åskådare eller om han skall fly huggar ner några på väg ut för att komma fram. Lyckas RP döda minotaurerna lugnar sig allt snabbt och vakterna bär bort liken och städar upp sen fortsätter verksamheten som vanligt.

• Det finns en gladiatorarena i Montagor där man kan satsa pengar på de kämpar eller monster som strider på liv och död. Man kan även anmäla sig själv som kämpe och tjäna pengar på det om man vill. Hur arenan ser ut och vilka monster som finns är upp till SL. Om man inte känner tillräckligt med inspiration för att skapa en egen arena kan man använda arenan i ”Krilloan” om den modulen finns att tillgå. Ifall SL inte vill att sina RP skall ödsla tid på arenan så finns det inga lediga platser i varken krigarbåset eller på läktaren. Eller så arenan helt enkelt inte öppen den dagen/dagarna.

• Plötsligt när RP som lugnast strosar omkring bland Montagors bassarer hör de hur ett förfärligt liv nerifrån gatan och hur det närmar sig. Väntar de kan de se hur en folkmassa kommer springande och alla på gatorna sluter sig till den. RP kan se hur folk rycker åt sig saker från stånden i en hast innan de skyndar vidare som om det var ett upplopp, men de mesta bara springer skrikandes som om de flydde från något. RP är nära att ryckas med om de inte aktivt försöker stanna kvar på gatan intill väggarna. Alla måste dock slå ett lätt SMI-slag för att inte bli nertrampade och ta 1T4*1T6 i skada. Det är inte helt omöjligt att någon försöker slita åt sig något från RP. Det är 40% på 1T100 att man blir utsatt för detta och då slår man ett slag för SMI för att se om något lättillgängligt blir stulet t.ex. ett vapen eller en penningpung. Blir man bestulen på något kan man försöka följa efter men chansen att få tag på tjuven i folkmassan är mycket liten, svårt INT-slag var 10 SR man följer efter. Skall man börja strida under kalabaliken kan det hända att ett antal i folkmassan tror att RP är några som tagit sig friheten att öva sig på sina vapen på oskyldiga stadsbor för ingen verkar bry sig. Om någon anfaller och/eller hur många de är upp till SL. Det går inte att fråga någon i folkmassan vad det är som står på de säger bara ”fly!!!!!!” eller ”släpp mig!!!!” om RP tar tag i någon. Försöker man ändå svamlar de bara eller så vet de inte för de blev medryckta av folkmassan, alla verkar vara mycket rädda. Väntar man tills alla sprungit förbi ser man att nästan alla stånd är nerrivna och korgar och frukter samt andra varor ligger utspridda på gatan. Ingen är kvar. Det enda man hör innan det blir dödstyst är sorlet av folkhopen som försvinner in mot stadens centrum. Men förutom tystnaden kan man snart höra brötande nerifrån gatan. Går man mot ljudet ser man att nästa gata också har drabbats av uploppet. Plötsligt hör man ett avgrundsvrål från ett av husen på vänster sida, men vilket? Nu får RP undersöka lite själva. Vad som kommer hända är att de kommer bli anfallna av en ovanligt stor bevingad mantikora. Hur de stöter ihop med den är upp till SL. Den kan plötsligt hoppa ut från ett av husen framför dom

eller så kan en RP kolla in i ett hus och där se hur den precis vänder sig om med blodiga käftar och blixtrande ögon efter att ha kalasat på en stadsbo och anfalla, eller vänta och gömma sig i huset för ett överraskningsanfall när RP skall undersöka huset. Striden blir hård och farlig med tanke på att mantikoran är slug och stor. Efter några minuter anländer förstärkning i form av stadsvakten. Förhoppningsvis lyckas de döda monstret och rädda staden från en massaker. Ifall de gör de kan de vänta sig ett stort tack i form av guld, värdesaker och ära från staden.

- Någon gång när RP befinner sig i hamnen och går förbi ett långskepp kan de höra hur en hög nordisk stämma ryta till dom "Ni där!!! Ge oss ett handtag med våra lådor!!!!" Det är en stor råbarkad viking som hjotat till dom. Han och 12 andra vikingar håller på att lasta lådor ombord på långskeppet. Vägrar RP blir mannen mycket arg och kallar RP för dumma namn samtidigt som han och fyra till börjar gå mot RP hotfullt. När det kommer fram börjar de gråla med RP för de inte visat respekt för m.m. Tillslut drar de sina svärd och hotar med och sen hånar de RP extra mycket för att provocera innan de ge sig av skrattandes. Svarar inte RP för sig och låter vikingarna komma undan med det blir de utskrattade av omgivande hamnfolk i närheten. Det bör inte bli strid men ifall så finns vikingarna beskrivna i appendix.

- När RP går i hamnen där lådor lastas av råkar en låda av en händelse/slarv rasa ner från en lyftanordning. Två av RP måste slå ett SMI-slag för att inte träffas av den hårda trälären. Misslyckas man med slaget får man 2T6 på totala KP. Om man anser att en RP förtjänar att dö kan man placera järnmalm i den och då ger den 8T10 på totala. Annars innehåller den kläder. Börjar man fråga runt och försöka hitta den skyldige verkar ingen veta något om lådan eller vem dom skötte anordningen när den föll. Det är omöjligt att hitta den skyldige. Det är bara att låta smärtan gå över och glömma allt vad hämnd heter.

- En sen kväll när RP är på väg till sitt skepp eller liknande kan de höra hur en man skriker från ett skepp "Rädda mig snälla!!!" Det är en galär och ropet kommer från roddarbänkarna där slavarne sitter. Han säger "Jag ber er , rädda mig jag blev tagen här i hamnen i kväll och jag skall gifta mig i morgon. Ni ska belönas rikligt av mina släktingar om ni köper mig fri. Hela mitt liv är förstört annars" och så börjar han gråta och RP kan höra att han får några rapp och en röst som säger "tyst slavjävle!!!" Om RP tar kontakt med skeppet och frågar om de får köpa slaven går detta bra för 300gm . Tyvärr ljuger han och försöker fly så snabbt han kan när RP köpt honom. Han är bara en rutton lönnmördare och bedragare som blivit dömd till slavdom restan av livet.

- När RP kollar i ett stånd med gamla mystiska saker kan de hitta ett schackspel med guldinläggningar och ädelstenar infattade och med pjäser av platina för ett billigt pris 40gm!!!!!! Dock så fattas det pjäser. Spelat är av yppersta kvalitet och ser ut att vara gjutet i det ädla träslaget. Om man frågar säljaren som är en gammal man angående priset säger han " *Ett billigt pris om skall behålla det ett dyrt pris för den som skall sälja det*" Han berättar att det är ett mycket gammalt spel och man bör tänka över köpet innan man köper det. Mer om spelet hittar man i **efteräventyr i appendix**

Avresan

När RP tycker sig ha köpt den proviant och utrustning de behöver och möjligen lagat masten ifrån träffen från stentrollet. Naturligtvis får de stanna i Montagor ett tag till om de vill men ju längre de stannar ju mer skada hinner odjuret göra. Kort och gott låt inte RP ta semester i Montagor. Om de antagit förslaget från Mastagir ombord på "Silverhjärtat" så avreser de givetvis samma dag. Precis som gråalvens tips ifrån värdshuset om att styra österut mot erebos samt Alvals tips om att en sjöorm siktats österut så visat det sig att även Mastagir skall österut så förmodligen blir det dit RP styr sin kurs . Silverhjärtat leder konvojen och kommer ligga ca 1/3 sjömil framför RP skepp vilket är ca 600 m.

Om RP inte antagit uppgiften att eskortera Mastagir och hans skepp kommer dessa följa RP på behörigt avstånd innan de slår till. Hur som helst så förändras inte händelseföljden direkt beroende på vilket RP beslutat sig för. RP fortsätter ändå säkerligen som ovan nämnt österut mot Erebos som gråalven och Alval tipsat om. Händelserna är anpassade för båda situationerna. Det kommer inte heller behövas så mycket kommunikation mellan skeppen bara om något speciellt inträffar och då kommer "Silverhjärtat" kalla till sig RP skepp. Kan hända att man ankrar någonstans någon kväll och äter middag för det är på detta sätt man hade tänkt sig att kapa RP skepp senare långt ute på havet. Vill RP kontakta "Silverhjärtat" av någon anledning går detta också bra. All kommunikation på avstånd sker med flaggor. Mer om den eventuella kapningen av RP skepp kommer senare i äventyret.

Till havs

När RP ger sig av från Montagor är vädret strålende men i horisonten avtecknar sig ett oväder som även den mest inbitne landkrabba kan se att det är på väg mot Montagor. En fuktig och tung luft har lags sig över Montagor som lugnet före stormen. En storm som RP sent kommer glömma. Tillslut försvinner Montagor i horisonten och nu är det bara RP och det oändliga kopparhavet i vilket erebs värsta sjömonster döljer sig någonstans. Vindarna börjar tillta samt att ovädet närmar sig med stormsteg. Vågorna går höga och skeppet blir svårt att styra men än så länge är stormen inte över RP. Om de har med sig Silverhjärtat kan de även se att de har lite problem med de höga vågorna som de ibland försvinner i. Längre ut på havet har himlen redan blivit grå, nästan gråsvart och långt borta kan man se hur blixtar slår ner och sen höra ett svagt muller.

Livsfarligt gods

Två dagar efte avresan från Montagor kan RP skymta en roddargalär som verkar ha fått väldiga problem med vågorna och tappat kontrollen totalt. När man kommer närmare kan man se att skeppet inte verkar ha någon besättning det enda som finns ombord är en bråkdel av den last den en gång burit. Och den lasten ligger utspridd på däck, Några få större lådor är fortfarande fastsurrade och täckta med presenningar. Försöker RP stoppa skeppet och ta sig ombord går detta utmärkt för det kommer passera precis bredvid RP skepps kurs och då är det bara att kroka tag. Ett lyckat slag för bordning räcker för att man skall kunna kroka fast sig vid skeppet. När man är riktigt nära kan man se blodfläckar ombord på däck och på relingen. Hoppas man ombord ser man en än gång att allt är i en enda oreda ombord. Det finns två trappor, en till besättningens tillhåll och en till galärslavarnas roddbänkar. Ombord finns det 5 lådor som fortfarande är fastsurrade varav två är övertäckta. I de tre lådorna som inte har något över sig ligger det hudar från kor, får och andra nyttodjur, kedjor och bultar, den mista lådan innehåller 200 oxpiskor. Mitt på däck ligger en uppslagen bok med titeln ”rödhindens lastförteckning”. Kollar man igenom den kan man se lastförteckningar från tidigare resor som mestadels innehåller vapentransporter, djurhudar, primitiva hantverk, slavar och sällsynta djur och monster. På den sista lastförteckningen står det med hudar, rustningar, hantverk, kryddor, 9 ulvar, 7 anakondor, 5 Lejon och två oidentifierade djur som sägs vara värda en förmögenhet. Hur mycket står dock inte. De två övertäckta lådorna innehåller följande 1 död jättekrokodil och en livs levande DRAKE!!!!!! Men den är inte så stor. Buren är 3*2*2 m3 och draken får precis plats i den. Den har ännu inte lärt sig att spruta eld och ger ifrån sig ett högt vrål när man avtäckar den. Den har ingen chans att ta sig ut för buren är låst med starka hänglås och kedjor. SL bör göra händelsen härresande när RP ser vad som döljer sig under skynket och kasta sig bakåt för de tror de skall träffas av en eldkvast. Draken har röda fjäll och gnistrande ögon som lyser av hat. Den har en ovanligt lång svans samt att om man känner till något om drakar eller har färdigheten Zoologi ser man att dess klor och tänder är väldigt kraftiga och långa. Dess kroppsbyggnad är också mycket stor för att vara sin ringa ålder som bara når upp till ”drakunge”. Denna drake kommer bli ett fruktansvärt monster om några tusen år. Vad RP gör med skeppet och draken är upp till dom men dom kan lasta ombord draken på deras skepp för att sen sälja den någonstans, betalningen kommer bli mycket tilltalande. Försök uppmuntra RP att ta med sig draken för den kan komma att spela en viss roll längre fram i äventyret, men det är ingen nödvändighet. Det finns lyftanordning och massor med surrningsutrustning ombord på Rödhinden. Draken som heter Gruvtunga finns beskriven i appendix. Går man ner under däck kan man se ett antal bäddar i besättningens rum. Allt är i oordning och inget värdefullt verkar finnas kvar, t.o.m. mat- och drycks förråd är nästintill tomt. Nere hos galärslavarnas bänkar möts man av en förskräcklig syn. Alla slavar sitter fortfarande fastkedjade vid sina bänkar men är döda. Det är nerfläckt med blod på varje bänk och det luktar fruktansvärt. De mesta verkar ha dödats av bett i strupen eller nacken. Några av liken har också spår av att något ätit av dem. Undersöker man riktigt noga hittar man också tecken på strid. I fören på galärslavarnas utrymme har det börjat läcka in vatten. Vad som har hänt är att några av djuren slog sig fria från en dåligt låst bur och då fick en av besättningsmännen en galen idé om att släppa ut några andra djur så de skulle anfälla varandra istället. Nu blev det inte som han tänkte och i sin skräck började han öppna alla andra burar innan en annan besättningsman satte stopp för det med sin huggare. Sen följde en vild strid ombord som tillslut besättningsmännen vann. Många dog och de slängde alla lik överbord från människor till djur. De som visste hur man skötte lyftanordningen hade dött i striden så de lät de sista lådorna stå kvar. Galärslavarna fick sitta kvar för nycklarna hade följt med kaptenen ner i djupet. Sen gjorde de hål i skeppet för att ingen skulle se förödelser. De var ganska skrädda av händelsen och visste inte vad de gjorde. De lastade två livbåtar med förnödenheter och gav sig iväg med dem efter att ha släppt iväg de andra livbåtarna som de gjort hål i. Tyvärr red de ut i stormen som är på väl mot RP och fick möta de 10m vågor i sina små livbåtar, de var chanslösa. Skeppet är inget att spara på det läcker och kommer sjunka inom några timmar. Ingen kommer heller vilja köpa ett skepp med en massa döda fastkedjade roddare ombord. Om RP har med sig Silverhjärtat ser man att de väntar på dom i horisonten och sen signalerar till RP att de skall komma till dom. När de kommer dit undrar Mastagir vad som stod på. Det är upp till RP vad de svarar. Även om RP ljuger har Mastagir ingen anledning att misstro dem. Sen fortsätter resan. Draken får helst inte dö då den kommer användas senare i äventyret. Blir han skadad eller faller i vattnet slår han sönder buren och flyger iväg.

In i stormen!!!!

Ca 2 timmar efter sammanstötningen med den övergivna galären har det blåst upp rejält och ni är nu helt säkert inne i stormen. Det har börjat regna och vågorna blir högre och högre. Ni jobbar febrilt med att få ner seglen så att inte stormen skall dra iväg ert skepp eller kanske t.o.m. välta det. Stormen tilltar ännu mer och vågorna sköljer upp över däck så ni får passa er så ni inte blir bortspolade. Regnet har börjat ösa ner och ni är genomblöta. Eran dyrbara last vrålar fruktansvärt och gör situationen ännu mer skrämmande (om RP har tagit med sig den). Ni har helt tappat sikten om var Silverhjärtat befinner sig den har försvunnit ut i stormen någonstans. Den sista tanken som slår er innan ni går ner under däck är att Silverhjärtat kanske gått under med sin dyrbara last (om dom är med RP). Det skulle bara vara dårar som stannade ovan däck om man inte är kapten, styrman eller har en mångårig sjövana. Under däck gungar det väldigt mycket och man måste hålla i något för att inte ramla. Någon kommer plötsligt att tänka på att dubbelkolla om lasten är säkrad!!!!

SL: Är man totalt okunnig om hur man betar sig på havet eller bara en aning kunnig får man slå SMI-Slag varannan SR för att inte ramla och spolas bort. Man klarar inte en sån här storm om man inte vet hur man skal bete sig. Man håller fast i fel saker som är glatta så man släpper taget eller halkar. Understryk hur svårt det är och om inte RP lyssnar låt en eller två RP falla överbord och försvinna i vågorna för att dö eller så kan du låta dom dyka upp senare under ”Den uråldriga ön” men mer om detta senare.

Virvelportalen

När de flesta av er sitter under däck och hör hur skeppet kränger och knakar som om de skulle knäckas vilken sekund som helst ropar eran kapten med hög skräckfylld stämma. ”ALLE MAN PÅ DÄCK” Ni lyder eran kapten och tar er upp. När ni kommer upp kan ni se ett ljussken och en varm blåst istället kommer emot er, sjögången har också minskat och ni märker också att ni dras med av någon slags ström mot något skrämmande men ändå magnifikt. En ofantligt stor ljusgrön virvel som står upp i havet Avtecknar sig ca 500 m framför er. Ni är på kurs in i den. Det lunga vattnet framför virveln speglar det gröna ljus som den ger ifrån sig. Virveln rör sig sakta motsols och försvinner in i dess centrum med en sugande effekt. Ni märker hur den varma blåsten tilltar ju närmare ni kommer och hur den på några sekunder torkat era våta kläder och ert blöta hår. Det verkar inte finnas något man kan göra för att undvika att hamna i den fruktansvärda jättevirveln. När ni är 15m ifrån den så slutar blåsten och allt ljud tynar bort. Och plötsligt sliter virveln tag i er så hela ert skepp kastas in i dess mitt så era magar känns som om dom skulle flugit upp i halsen. Det sista ni såg av ereb blev dess mörka ogästvänliga hav innan ni försvann bort mot det okända.....

SL: RP har råkat hamna i en portal som leder dom till en annan tid och plats. De kommer hamna på en stor tropisk ö som är bebodd av allehanda jättedjur och monster bl.a. Dinosaurier. Hur dimensionen ser ut för övrigt är oviktigt för detta äventyr. Det finns ingen chans att undkomma virveln. Hoppas man överbord sugas man ändå in i den tillslut hur bra man än är på att simma., Magi funkar inte i virvelns närhet bara magiska föremål. Skulle man vilja skjuta iväg sig med en katapult eller något leder det ändå tillslut att man sugas in. Det är näst intill oundvikligt att komma undan om man inte har något bra magiskt föremål. Det är heller inte meningen att man skall komma undan.

I multiversums korridorer

Det enda RP minns av resan genom multiversums korridorer är att de flugit omkring i en gigantisk tunnel som var gjord av vatten och hur de handlöst föll och föll så det kändes som värsta berg och dalbanan som höll på i två timmar med bara backar. De han också se hur sina kamrater svävade omkring och upplevde samma sak. Alla skrek, spydde och sedermera sloknade av den horribla upplevelsen. De kan också minnas hur de såg skeppet flyga omkring i den gigantiska vattentunneln. Sen minns de bara glimtar av händelser som hänt tidigare i äventyret med de minns att de utföll annorlunda än vad de verkligen gjort. Hur är upp till SL. Sen minns de bara att de somnade.

Den uråldriga ön

När RP vaknar har de landat på en sandbank med skeppet. En del ligger ombord och andra ligger i sanden. RP vaknar inte samtidigt utan med ca 10 min mellanrum. Den RP med mest INT vaknar först osv. Det går att väcka

dem andra om man försöker. Omgivningen är inte mycket att säga om. Det verkar vara en sandbank på en ö för de kan se en stor klippa som reser sig någon km bort. Man kan höra havets bränningar i närheten men man ser det inte. Det blåser en hel del och det är en ganska varm sommarnatt man valt sitt lilla besök på.

SL: Om man undersöker varifrån bränningarna kommer så hittar man strandkanten ca 50m norrut från skeppet . Skeppet verkar vara intakt på alla sätt, det är bara lite oordning under däck annars är allt bra. Alla RP mår också fint förutom att de smakar spyor i munnen och är lite hesa. Skeppet ligger med kölen i sanden och verkar stå ganska stadigt, hur man tänker förflytta skeppet till vattnet är upp till RP och sen upp till SL om de lyckas. Hade man tänkt att gå på en upptäcktsfärd i nattens mörker bör detta starkt avrådas. För det första vet man inte var man är och man ser inte mer än Ca. 30 m framför sig och skulle aldrig hitta tillbaka om man gick vilse. Det enda man har att gå efter är berget som avtecknar sig mot den mörkblåa natthimlen. Vill man kan man undersöka området i närheten av skeppet och då hittar man fotavtryck av något som verkar vara en STOR Drake!!!! Som sagt man bör hålla sig till Skeppet. Har någon i gruppen Zoologi har han inte aning om vad det kan vara, det är ingen drake i alla fall. Har någon Sjökunnighet i gruppen och lyckas med ett slag kan han säga att de står på en sandbank som tidvattnet kommer höja sig över. Och det kan bli snart tror han. Och det är mycket riktigt bara inom några timmar kommer tidvattnet att föra RP skepp ut till havs igen. Under tiden kan RP göra vad de tycker passar.

Flygödlans attack

När RP håller på som bästa med att göra någonting eller kanske ingenting kan plötsligt någon se hur något stort flög förbi en bit bort. Och bara sekunder efter hur något flyger emot båten och försöker anfalla en RP ombord. Striden är i full gång . Flygödlan kommer att försöka flyga ner och anfalla med några snabba bett och sen flyga upp igen och anfalla när RP minst anar det.

Portalen öppnas

När RP är i full strid med flygödlan kan de höra en kraftig knall ovanför dom. När dom tittar upp kan dom se den gröna virveln komma emot dom och dom känner(eller ser) att skeppet börjar långsamt lyftas upp mot virveln. Nu bör de RP som inte är ombord skynda sig om de inte vill stanna i denna otäcka dimensionen. RP kan känna samma starka varma blåst som förut. När skeppet lyft ca 2 m från marken händer något ännu värre. ut ur mörkret kommer det rusande ett stort 2-bent monster vrålandes med uppspärade käftar mot skeppet. Den hinner precis fram för att begrava sina käftar i relingen. Skeppet börjar kränga när den står där och sliter för allt vad den är värd. Det stora vidundret börjar också slå slita och sparka mot skeppets skrov med sina kloförsedda extremiteter. Det är nu upp till RP vad som skall göras om de vill försöka anfalla det 20 m höga monstret eller vänta och hoppas på att han skall släppa. Skeppet stiger snabbare och snabbare och tillslut kommer den att hänga fritt i luften i sina käftar och armar. Skeppet kommer att ta 1T10 i skada i skrovpoäng , riggpoäng och roddpoäng när besten hugger tag och ytterligare 1T10 om skeppet får lyfta med våran objudne gäst hängandes i relingen. Om man tänker sätta stopp för monstrets planer att äta upp skeppet är detta inte helt riskfritt. Så fort den ser att man kommer nära börjar den slå okontrollerat med sin högerarm upp mot däck, det är inga lösa slag heller hela däckets vibrerar. Den har dock svårt att träffa i sin nuvarande position och lider ett minus på 7 på att träffa. Den släpper om man tillfogar mer än 20 i skada annars följer den med in i dimensionporten. Blåsten blir allt starkare och man kommer närmare och närmare den ljusgröna virveln. Innan allt blir dunkelt och man försvinner in i den kan man skymta eldsflammar och brinnande spöklika gestalter som sveper omkring djupt därinne och vrider sig av olidlig smärta.

Gehnnapurgatotiet

Namnet på denna spalt skulle få de flesta dimensionsmagiker att fasa av skräck. Det är en dimension dit gudarna skickar såna själar som trotsat eller skadat en gud. Detta är ingen plats man frivilligt besöker. Blir man sänd hit kommer man att brinna tills man blir benådad vilket är aldrig. Hamnar man här så blir man snabbt uppsökt av de brinnande helvetesormar som härskar över den osaliga plats. De nerbesvärjer en eld över offren som brinner så länge själen finns kvar i dimensionen. Först så tar ens kläder sen skinn och hår eld och steker det in till benen långsamt med hög precision. De flesta tappar förnuftet för alltid vid denna process och deras psyke bryts ner totalt och de enda de kan känna är smärta och total förvirring. När kroppen är helt sönderbränd finns det bara två saker kvar: Ögonen och alla nervtrådar i kroppen. Dom fortsätter att brinna för alltid och kan aldrig skadas i dimensionen. Det lilla psyke man har kvar kan heller inte ”vänja” sig vid den plågande elden för vid varje andetag man normalt skulle ta känns det som man brinner igen för första gången. Den enda känslan man känner är smärta, en smärta som man aldrig känt förut och lukten av sitt brända kött som sitter kvar sen den gången man kom dit. Dimensionen består av en oändlighet med eldsflammar och sylvassa klippor med hålrum och gångar. Hela tiden kan man höra det genomträngande ljudet av elden som dominerar denna fasansfulla plats. Här och var kan man se de olyckliga själar som är fångslade av denna eviga plåga och hur helvetesormarna svävar omkring

och sätter den eviga eldsförbannelsen i nyanlända och omsluter dom i lågor. Helvetesormarna är stora röda brinnande ormar med en stor huggtänder och ett helt svart, iskallt öga..

Brinnande kött

När RP kastas in i denna dimensionen känner de först enorm hetta och kan sen vittja dess hemska vyer och alla plågande innevånare samt deras plågoandar , de stora helvetesormarna. RP far fram med en otrolig fart genom dimensionen och bara efter några sekunder kan de se att deras kläder tagit eld . Det är omöjligt att släcka den och det kommer snart att nå i till skinnet. Ca 10 sekunder efter att RP tagit eld så brinner de för fullt och kan inte göra något annat än att skrika och vrida sig av smärta. Medan de har kvar sina ögon kan de se hur deras händer och fötter förvandlas till brinnande köttklumpar. Hela tiden kan de höra varandras skrik som blandas med andra avlägsna skrik någon från dimensionens alla hörn och höra hur köttet på deras kroppar fräser. Skeppet förvandlas snabbt till en enda stor eldboll som accelererar något otroligt i hastighet. De sista RP minns innan de förlorar medvetandet är att de störtar i en gigantisk flod av lava med en öronbedövande smäll.

SL: Som tur är så drabbar inte dimensionens förbannelse varelser som inte är sända hit. För de som bara hamnar här betar sig allt hur verkligt som helst men det är i själva verket en illusion för att avskräcka oinbjudna att ta sig hit och kanske försöka rädda någon av de fördömda. Det går inte heller att stanna här för så fort något träder in i dimensionen förs det direkt ner i någon av de många lavaflooder som fungerar som portaler till andra dimensioner. Fördömda själar kan omöjligt ta sig ner till dessa sektioner av Gehnnapurgatoriet. Den illusion som sätts i spel när en okänd varelse kommer in i dimensionen är så kraftig att den inte kan genomskådas på något sätt. Det är en uråldrig gudabesvärjelse som inte går att upphäva.

Tillbaka i Ereb

Lyckligtvis så störtade RP i en av portalerna som går tillbaka till ereb, Vilken tur!!!!???? Tyvärr hamnar dom inte riktigt på samma ställe utan lite västerut. Inte så lite heller nämligen några dagars seglats utanför den fruktade staden Karakh-Khun. Silverhjärtat har också hamnat på samma ställe utan att besöka de hemska dimensionerna, deras upplevelse är att de hamnade i en kraftig storm kombinerat med en magistorm som förde dem till denna plats precis som RP skepp. De är minst sagt skakade men har inte övergivit sin plan för det.

RP uppvakande

När ni vaknar efter eran mardrömsresa kan ni vittja hur solen lyser starkt i era ögon som ni trodde var bortbrända. Efter detta kan ni höra vatten som långsamt kluckar mot skeppets skrov. Ni reser er långsamt upp och kan se att ni inte har några som helst tecken på brandskador. Alla era kläder är intakta såväl som era kroppar. När ni blickar ut över havet kan ni se hur en fin sommareftermiddag breder ut sina vidder så långt ni kan se. Ni har ingen aning om var ni kan vara förutom att ni troligtvis är tillbaka i ereb grundat på att rätt antal månar avtecknar sig på himlen. Men ert funderande avbryts abruptt att en mistlur som ljuder en bit bort. Ni vänder er om och kan se hur Silverhjärtat står och vinkar åt er.

Återföreningen

Nu när man träffar Besättningen på Silverhjärtat beror det på om man har eskorterat dom innan eller inte. Ifall man gjort det vinkar de sig till RP för att få en rätsida på vad som hänt. När de är inom hörhåll frågar de vad som hänt RP. När de svarat så berättar Mastagir de också sugits in i den ljusgröna virveln, han tror att de fastnat i en storm som också var en magistorm och efter några skräckfyllda timmar i denna kraftiga storm avtog den och han har ingen aning om vart de är nu. Han eller hans besättning har inte några upplevelser av främmande dimensioner. Mastagir föreslår att RP dinerar ombord på Silverhjärtat i kväll så de kan berätta allt om sin resa i dimensionerna, han och hans rådgivare har viss kunskap om multiversum och kanske kan förklara lite om vart RP befann sig. Han har beordrat kockpersonalen att ta fram det bästa för att fira att de klarade sig oskadda ifrån stormen. Det kommer bli spel, dans sång, musik och en berättarstund med de äldre rådgivarna som försökt komma fram till vad som verkligen hänt RP, en riktigt pampig fest för att vara ute till havs. RP bör inte kunna motstå. Det är stiljte ute på havet så man kan ändå inte komma någon vart. Ifall inte RP eskorterat Silverhjärtat styr de mot RP och frågar vad som hänt dem och om de är oskadda. Eftersom de är vänner till RP bjuds de ombord till en fest där man kan språka om den märkliga händelsen som ovan.

Den falska festen

Festen ombord på Silverhjärtat inleds med ett glas vin av mycket fin årgång. Sen serveras en förrätt bestående av en mycket delikat musselsoppa. Huvudrätten består av halstrad gås från Klomellien, panerad kopparflundra med en erebosinsk sötsur vinsås. Till detta äts Zorakisk gyllenpotais samt en massa andra goda tilltugg bl.a. nybakat bröd. Till måltiden dricks ett Zorakiskt årgångsvin. Det pratas och skrattas under den utsökta måltiden och RP har aldrig ätit något godare. De talas vid om den mystiska resan som RP varit med om, Mastagir och de andra lyssnar med oerhört intresse och vetgirighet.

Sedan kommer det en efterrätt med tårter, bakverk och andra godsaker. RP känner sig riktigt lyckade. Otroligt god mat, kvinnor, vin och framtida mäktiga affärskontakter runt sig, detta skulle man kunna vänja sig vid. Men när de sitter där och väntar på att maten skal sjuka så de skall kunna bjuda upp till dans känner de sig lite dåliga. Det börjar snurra riktigt i huvudet på dem och bara några sekunder efter slocknar dom helt. De sista dom ser är att festen är igång för fullt.

SL: Så fort effekten drabbat RP kan de inte göra något annat än att vänta på att somna det är omöjligt att utföra några fysiska handlingar eller kasta besvärjelser. Drogen är för stark. I fall någon RP inte var med på festen eller befann sig ombord på sitt skepp expedieras han på bästa sätt av magikerna. Antingen börjar man hojta när alla andra RP tuppat av för att locka ombord den/de RP till Silverhjärtat och sen söva honom med sömnpilar eller besvärjelsen SÖMN etc. SL bör se till att alla RP på ett eller annat sätt somnar så att de sen kan fångas ombord på Silverhjärtat. Orsaken att maten var så god var bl.a. att magikerna hade lagt en KUNGLIG MÅLTID E4 på den. I en händelse av att någon RP inte skulle äta eller att de inte går på middagen kommer en magiker ifrån Silverhjärtat att lägga sömn på RP skepp vilket kommer drabba alla så att samtliga somnar.

Fångar till havs

När alla RP somnat slås de snabbt i järn och kastas i fängelsehytten iförda endast sina underkläder. Misstänkta magiker belamras med extra järnbojor. Samtidigt spänner de RP skepp vid akten på Silverhjärtat och tar det på släp. Sen sprider de ut spår ombord så att det skall se ut som ett piratskepp de underkuvat. Efter detta går verksamheten tillbaka till det vanliga efter att de firat sin nyvunna fångst. De befinner sig knappt 3 dagars seglats utanför den fruktade staden Karakh-Khun dit de också styr för att sälja sitt byte även RP!!!!

Läs upp följande för RP när de vaknar nästa morgon.

” När ni vaknar nästa morgon ser ni att ni befinner er i ett mörkt smutsigt lastrum med en gallerdörr som släpper igenom några få ljustrålar från den starka morgonsolen. Det enda ni kan utroäna är att ni befinner er under däck på ett skepp, slagna i järnbojor. Ni känner er alla yra, ungefär som en baksmälla fast värre. Det sista ni minns var att festen ombord på Silverhjärtat var i full gång. När ni ligger där och försöker få rätsida på vad som egentligen hänt så hör ni hur det bankar på dörren och hur det skjuts under en bricka med mat. Ni är mycket hungriga ”

SL: Nu är det upp till RP vad som skall göras. De är kedjade vid väggen och kan inte röra sig mer än 1 m från väggen. Kedjorna sitter i fast i händer och fötter som sen är fjättrade i väggen. Det finns inga synliga föremål inne i cellen och de enda de få att äta med är en träsked. Om de börjar hojta och kräva att få prata med någon så blir de ombedda att bli tysta. Upprepar de sina krav mer än tre gånger kommer det in fyra besättningsmän med plankor och misshandlar RP så alla tar 2T6 i skada var. De sitter nu fångslade i Silverhjärtats fängelsehåla och kommer sitta där tills de når Kharakh-Khun. RP får inte reda på var de är utan får själva spekulera i frågan. Ingen av besättningsmännen visar sig för RP förrän de är framme i Kharakh-Khun så till dess har de ingen aning om var de befinner sig. Det är nästan lönlöst att försöka fly ifrån denna cell. Den är bevakad dygnet runt och det finns inget att dyrka upp bojorna med förutom tänderna och naglarna. Det händer inget särskilt under de tre nästföljande dagarna om RP inte vill ha mer stryk eller försöka sig på ett tafatt rymningsförsök.

Kharakh-Khun

Inom tre dagar når Silverhjärtat den fruktade staden Kharakh-Khun. De anländer sent på kvällen och det enda RP uppfattar är att de verkar lägga till någonstans. Tampar knyts och det ropas lite. När de lagt till kommer det ner 12 besättningsmän till RP rustade och beväpnade. De lossar deras kedjor från väggen och leder dem ut och upp på däck. Och därifrån ner på en brygga och in i hamnen. De enda RP kan se är en stor statyett som blickar ut över hamnen från ett enormt tempel och några facklor som lyser upp de vita hamnbyggnaderna. De hinner även se att de är inne i en stor hamnbassäng där många skepp ligger förtöjda. När de leds iland kan de även se att det är Silverhjärtat de varit ombord på. Dock kan man inte se någon bekant på skeppet. Vakterna har alla hjälmor så

man inte kan se deras ansikten. RP förs till en källarlokal i hamnen där andra slavar sitter fängslade i väntan på att bli sålda. De slängs in i en cell och dörren låses bakom dem.

SL: Om någon RP försöker fly medan de förs till cellen kommer de att bli nerslagna av vakterna. Om någon varit i Kharakh-Khun förut så känner den RP igen sig. Vakterna svarar inte på några frågor, i så fall bara med sina pansarklädda knytnävar. Om någon RP har Kulturkännedom eller Geografi så kan han med ett lyckat slag få reda på att de befinner sig i Kharakh-Khun.

Slavcellen

”Celldörren smälls igen med sådan kraft att det dånar till i era öron. Cellen ni sitter i är fuktig och möglig och ni kan se hur en och annan råtta springa över det kalla blöta stengolvet i hopp om att hitta något att äta. Ni omges av stenväggar samt en rejäl ekdörr med en gallerförsedd glugg. Månen lyser upp den så annars mörka cellen genom ännu en gallerförsedd glugg i väggen som vetter mot havet. Inne i denna smutsiga håla sitter även en fastkedjad man iförd munkkåpa i ett hörn, han verkar sova. Ni är hungriga, fryser och är buttra över eran minst sagt besvärliga situation. Och innan ni hinner fundera över hur ni skall ta er härifrån hör ni hur mannen i kåpan rosslar följande –Och vilka är ni mina olyckliga själar”

Munken Gregor

Mannen presenterar sig som Gregor. Han är en Munk som tillber den ”Lysande vägen” och råkat komma på avvägar när hans skepp blev överfallet av Khuniska pirater. Om RP fortfarande inte vet var de är berättar Gregor att de är i den fruktande piratstaden Kharakh-Khun och lägger till lite om dess hemskheter (Se sid 55 i K.K) . Han har suttit här i 3 veckor och väntat på att få bli såld på slavmarknaden som många före honom. Han är intresserad av att veta hur RP kommit hit och vad de har haft för sig på sistone. Berättar RP att de jagar det stora sjöodjuret som det ryktas om på haven blir Gregor intresserad. Han berättar då att det bara för två dagar sedan satt en gråalv i denna cell med honom som hade mycket att berätta om det beryktade Sjöodjuret. Om inte RP nämner något om att de jagar sjöodjuret så tar han ändå upp gråalvens berättelse för att lätta upp stämningen.

Alven bekräftade att det verkligen existerade och att han träffat andra alver som sett det. Gregor berättar sen i stora drag ”legenden om Sjöodjuret” som återfinns i appendix. Alven talade även om en urgammal besvärjelse som kunde skicka odjurets själ till sitt hemplan. Denna besvärjelse skulle vara nertecknad på ett pergament som vilken intelligent godhjärtad varelse som helst kunde uppläsa och därigenom oskadliggöra monstret. Pergamentet skulle vara gömt i ruinerna i en urgammal utdöd civilisation kallad ”Kapernum” . Han har dock ingen aning om vad det ligger men man skulle kunna fråga gråalvorna om de känner till mer. De skall visst ha en del rutter norr om Karakh-Khun så där kan man säkert stöta på några. Äldre lärda kan också sitta inne med information om den gamla kulturen men mer vet han inte om den gamla civilisationen. Men Gregor berättar att de troligen kommer få spendera resten av sina liv som slavar i någon ödslig del av världen som han själv och inte intressera sig för mycket av berättelsen. Han är mycket bedrövad över situationen och frågar om någon av RP vill lyssna till hans predikan för att få upp humöret lite. Han berättar gärna allt han kan om den lysande vägen om RP vill. Men de har troligen viktigare saker att tänka på än att lyssna på den lysande vägens läror som de säkerligen gjort många gånger förut.

SL: Att rymma härifrån är även det ganska lönlöst. Det finns inget man kan gräva med, slå med eller dyrka med i närheten. Om man börjar hojta kommer det efter en kvart fem nyvakna råförbannade fångvaktare som misshandlar den skyldige med påkar. Det enda man kan se igenom gluggen är hamnen, havet, några av bryggorna samt fullmånen som kastar sitt blänkande sken mot vattnet i hamnbassängen där alla skepp ligger förankrade. Är man otrevlig mot Gregor fnyser han åt RP och lägger sig för att sova. Försöker man slå ihjäl honom eller misshandla honom uttalar han en förbannelse över RP om den träder i kraft eller inte är upp till SL.

Samtal i månskenet

Någon timma efter att RP blivit slängda i cellen kan de höra/vakna av att några står och prata en bit ifrån deras cell ute på gatan. De känner snabbt igen rösten som Mastagirs och den andre bryter på en sydlänsk dialekt. Om de tittar ut kan de se hur Mastagir står och talar med en rödlätt fet man. RP hinner uppsnappa följande:

Mannen-.....Jaha ni hittade dem tre dagar utåt då? Och dom svalde allt som vanligt????

Mastagir- Jodå det gick ju bra som du ser, dessa var faktiskt otroligt lätta att lura..

Mannen- Jaså ja. Det är underligt hur så dumt folk kan ge sig ut på haven hahahahah. Ja du , dom lär väl sig förhoppningsvis något som slavar i alla fall...

Mastagir- Det är kanske det enda dom duger till..... Ack ja dessa träskallar.

Mannen- Ja hahahahahahaha

Mastagir- Men så länge det ger mig guldmynt är det ju bra att de finns.

Mannen- Jo det är ju sant hahaha. Men du skall ha tack än en gång Mastagir det var ett bra pris för ”RP skepps namn” och dess besättning. Vi ses när du gjort en ny fångst.

Mastagir- Det gör vi min käre Wläsir, lev gott...

Mannen- Lev gott och adjö....

Sen beger de sig båda åt var sitt håll och försvinner ur RP synhåll. Om RP börjar hojta något från sin lilla glugg väser Mastagir ”Slavuslingar”. Sen går han och den fetlagde mannen iväg för att kunna prata ostört. Mannen som Mastagir talade med heter Wläsir Ormhjärta och är en av stadens främste slavhandlare. Han handlar även mycket med stulet gods och är väl innestlad i Kharakh-Khuns undre värld. Han klär sig i rödsvarta sidenkläder med dyra smycken och en käpp i elfenben med en diamant på knoppen. Mastagir har just sålt RP och deras skepp till Wläsir. RP utrustning finns fortfarande kvar ombord på deras skepp även de föremål de hade på sig innan de blev fångslade. Mastagir har ännu inte sökt igenom RP skepp utan kommer göra detta nästföljande dag och då plocka det han finner nödvändigt. Det är upp till SL om Mastagir har ”tagit tillbaka” de magiska föremål de eventuellt har köpt av honom innan de begav sig ifrån Montagor, det är dock rekommenderat att inte låta RP behålla föremålen. Inget mer händer den kvällen om inte RP vill göra något speciellt.

Nästa dag

Tidigt nästa morgon väcks RP av att dörren slås upp och in kommer ett antal fångvaktare som föser ut dem ur cellen och ut på gatan. Då kan de för första gången se Kharakh-Khun i dagsljus. Det stora templet tillägnat Bameoth den åttaarmade guden reser sig över allt annat i hamnen. De flesta byggnaderna är stora och har 3-5 våningar. De är byggda med en rak och strikt arkitektur utan någon direkt fantasi. Vägarna utmärker sig i den bemärkelse att de är kalkvita och slingrar sig överallt man går. Runt staden ringlar sig också en bastant ringmur som även skyddar hamnbassängen till viss del. Det är full liv och rörelse på hamntorget. Folk säljer och köper varor i basarerna, röd-svartklädda kalimatiter (religiösa) skyndar iväg mot det enorma templet, båtar lastas av, slavar aktionernas ut. Kort och gott kommersen är i full gång i Kharakh-Khun

Slavmarkanden

RP förs upp på en ställning där en stor folkmassa kan blicka på dom. Det är ca tio slavar som skall auktioneras ut innan det är RP tur. Det är bl.a. pirater och oskyldiga infödingsfolk som står på aktionslistan idag. När RP står där så kan de se att deras eget skepp ligger förtöjt alldeles i närheten av marknadsplatsen där de står. De har mycket stor lust att slänga av sig sina bojor och hissa seglen för att ta sig ifrån detta helveteshål. Men det enda som händer är att kommer längre och längre fram i kön till auktioneringen. Och saken gör det inte bättre när chefsfångvaktaren kommer upp och ställer sig nära RP. Han är fet, ful, luktar fruktansvärt illa och flinar förmöjt åt RP olycka samtidigt som han fingrar med den stora nyckelknippa som kan låsa upp deras tunga bojor. Solen lyser starkt och det tycks bli en varm första dag i slaveriets otacksamma tjänst. RP kan bara sucka.

SL: Om RP försöker fly när de är på väg mot slavpodiet eller när de står där blir de brutalt nerslagna av vakterna. RP är klädda i helgrå kläder som alla andra slavar. Detta för att kunna urskilja slavar ifall de mot förmodan lyckas fly. Det är belagt med dödsstraff att hjälpa folk med slavmundering och belöningen för infångandet av förrymda slavar är stor. Chefsfångvaktaren Obrustus informerar RP om detta men för övrigt har bara förolämpande saker att säga till RP. Snackar de tillbaka med otrevlig attityd låter han dem få smaka på några rapp av hans lilla handpiska. Är de mycket fula i mun tar han upp en hästsko som han använder som knogjärn och slår RP i huvudet. Han är enormt sadistisk. RP är klädda i helgrå kläder som alla andra slavar

Drakattack!

Om RP tidigare i äventyret vid mötet med den herrelösa roddgalären efter att det lämnat Montagor lastade ombord drakungen Gruvtungua och hade honom med sig tills de blev kapade kommer nu något fruktansvärt att hända. Ifall RP inte brydde sig om Gruvtungua utan lämnade honom i galären, dödade honom, aldrig stötte på honom eller något annat som gör hans närvaro i Kahrak-Khun okänd för RP så kommer följande händelse ändå att utspela sig bortsett från att RP kan ha någon vetskap om varför draken attackerar hur drakungen hamnat i Kahrak-Khun. Gruvtungua har i så fall utan RP inblandning hamnat i Kahrak-Khun. Gruvtunguas mor Lagresha har tillslut hittat honom efter många dagars sökande och kommer nu göra allt för att befria sin unge och hämnas. Gruvtunguas bur har ställts i ett förrådshus i hamnen där han gnyr efter sin mor.

Precis innan RP skall auktioneras ut så börjar plötsligt folk skrika runt om dem och börjar springa in mot staden. Allt och fler flyr panikslagna och någonstans kan man höra någon som skriker ”Drake!! När RP tittar upp kan de se vad som skrämmer alla nämligen en jättelik rödsvart drake som är på väg in över staden. Den kommer flygande över havet och närmar sig med en väldig fart. Obrustus som står alldeles intill RP panikslås och flyr tillsammans med de andra vakterna bort mot slavcellerna.

En av RP tyckte sig höra hur det klingade till mot marken bredvid honom när Obrustus fick fart . Och mycket riktigt, vid RP fötter ligger hans nyckelknippa, nu gäller det att jobba snabbt!!! Draken kommer närmare för varje sekund. SL bör betona hur stressigt det är att låsa upp låsen med den annalkande faran i ryggen och låta varje RP slå ett SMI-slag för att lyckas. RP kommer inte hinna låsa upp de andra slavarnas lås bara sina egna. Detta bör SL också betona starkt så RP kommer så fort från platsen som möjligt annars är det mycket stor risk att de kommer att drabbas av drakens ilska. När RP fått upp sina lås kan de se hur draken nu passerat över hamnen och är på väg rakt emot torget och träställningen där alla slavar står fastkedjade. Om någon RP inte ger sig av direkt när de blivit fria råkar de ut för följande konsekvenser.

Draken glider graciöst fram i luften och plöjer ner över slavarna med en enorm eldkvast som lämnar dom i ett brinnande inferno där omöjligt någon kan överleva(gäller även eventuella RP). Frukantvärda skrik kan höras från dem innan de förgås i flammorna. Drakens nästa mål är ett större trähus där många av de förvirrade och skräckslagna människorna gömt sig. De blir chanslösa när den fruktansvärda draken sätter huset i brand och sen river det med ett kraftfullt svep med sin svans. De få överlevande som lyckades ta sig ut möter också de sin död när draken väntat på dem vid den enda utgången där den blåser av ännu en tung eldkvast som gör dem till levande facklor som planlöst springer omkring på torget innan de tillslut faller till marken.

Sedan flyger draken mot ett stort förrådshus som den river utan problem. Och i tumultet några sekunder senare flyger den upp mot skyn och efter den kommer en drakunge flygandes i en triumferande gest(om RP bekantat sig med Gruvtunga innan så beskriv att det är denna drakunge). Drakarna utstöter en öronbedövande vrål när de ser varandra varpå Gruvtunga fortsätter ut till havs och den andra draken stört dyker in mot Kharakh-Khuns centrum. Mer ser inte RP om de inte tänkt bege sig in i staden vilket kan vara mycket farligt p.g.a. paniken som kommer spridas samt den vaktstyrka som nu kommer springande mot hamnen och sist men inte minst draken som utgör ett stort hot för även den tuffaste RP. Förhoppningsvis lägger nu RP benen på ryggen för att komma ombord på sitt skepp igen.

Ombord igen!!

RP hittar snabbt sitt skepp i hamnen. Det ligger förtöjt längst ute på en pir klar att seglas iväg med. RP springer förhoppningsvis ombord och sätter av mot hamnutloppet från det fruktade Kharakh-Khun. De får snabbt vind i seglen efter att ha hissat dem och de börjar sakta men säkert segla iväg mot friheten. Om någon RP går under däck kan de se hur deras ägodelar ligger slängda i en enda stor hög på golvet. Från staden kan RP höra dämpade ångestskrik från stadens innevånare och sprakandet av alla de brinnande byggnader varifrån rökpelare stiger mot himlen. Man kan ibland se skymta draken mellan rökpelarna när den flyger förbi byggnader som den eldhärjar och hur den dyker ner mellan husen och försvinner ur sikte för några ögonblick. Det verkar vara totalt kaos i Kharakh-Khun, ett kaos som aldrig RP skådat förr. Den rödsvarta bestens ursinne ökar för varje sekund och slutligen flyger den upp över staden för att sen störta ner i några byggnader med ett brak som skakar marken som en mindre jordbävning. Under tiden har RP nästan nått ända fram till hamnutloppet men då händer det något fruktansvärt. Draken flyger plötsligt upp över staden och sätter av mot hamnen. Där stannar den och sätter ett tiotal skepp i brand innan den flyger mot RP skepp. När den är riktigt nära lägger den av en elskvast som skulle övertänt hela skeppet om den hade träffat. Men som tur gör den inte det. Istället träffar den i vattnat med ett väldigt fräsande på babord sida om skutan. Draken vänder sedan tillbaka och sätter ytterligare några skepp i brand innan den ger sig in mot staden igen för att fortsätta sitt ödeläggande. Men precis när RP skall pusta ut kan de se hur det fattat eld på deras babords sida. Inte mycket men släcks det inte kan branden säkerligen sprida sig. SL: Om RP tänkt att ta något annat skepp än deras eget så kan de se att de är antingen fastkedjade, förtöjda med för många tampar eller saknar segel. Så de borde ta sitt eget skepp annars kan det ta tid och då är det inte helt omöjligt att draken hinner dit och sätter eld på detta skepp. Men om du som SL anser det vara lämpligt att de tar ett annat skepp av något skäl finns det ju egentligen inga hinder för det. Men då går de ju dock minste om sin utrustning. Men andra intressanta saker kan ju hända ombord på det nya skeppet, det kanske finns något/någon intressant ombord vem vet? Det är helt upp till SL att bestämma vad han tycker är bäst.

Brandens på skeppets babord sida blir tämligen lätt att släcka branden men skräm ändå RP att det brådskar om de inte vill brinna upp ute till havs. Det finns inget som kan hindra draken från att anfalla RP skepp. Om de tänker anfalla draken med magi eller liknade så låt dem försöka, de kommer troligtvis inte lyckas skada draken nämnvärt. Hur som helst borde inte draken ta strid med RP och ifall RP insisterar att anfalla (med en kastmaskin ombord) så låt draken skada dem ännu mer så att de får en hint om att man inte anfäller en drake när man är ombord på ett lättantändligt skepp.

Till havs igen

När RP fått släckt branden och tagit sig ut från Kharakh-Khuns hamn får de snabbt vind i seglen igen. De är ute på havet igen och lämnar Kharakh-Khun längre och längre bakom sig. Tillslut kan de bara se rökslingorna som stiger mot horisonten från den halvt ödelagda staden. Det är fin vind ute på havet och solen lyser starkt denna förmiddag. De är åter fria och det känns underbart att vara ute på havet igen. Förhoppningsvis så försöker RP leta upp gråalver som de kan tala med och få reda på mer om legenden som Gregor berättade om i fångelsehålan. Två dagars seglats nordost ifrån deras nuvarande position är det på deras sjökort utritat ett gråalvskepp vilket är en antydning om det skulle finnas alver i det området. Nordost verkar vara det klokaste alternativet till ny kurs.

Fripassageraren!!

När någon av RP samma dag går under däck för att utföra en syssla eller något liknande kan de se hur någon försöker gömma sig för honom bakom ett hörn. En objuden gäst ombord med andra ord. När man tillslut tittar efter eller hojtar till kan man se en vätskrämd fetlagd man springa fram och kasta sig på knä framför dom . RP känner igen mannen från första kvällen i cellen, det var han som talade med Mastagir utanför fångelset. Med andra ord är det den grymme Wläsir som nu sitter framför RP på knä och ber att de skall skona hans liv. Han befann sig ombord på RP skepp för att inspektera sin nyvunna egendom när Draken anföll. Han gömde sig då ombord och svimmade sen av skräcken att bli innebränd ifall draken skulle sätta eld på skeppen. Han hade precis vaknat upp och förstått att han var ute till havs när RP upptäckte hans klumpiga försök till att gömma sig. Han ber gråtandes om nåd till RP och lovar dom en pengasumma på 1000gm, hela hans besparingar om de släpper honom fri.

SL: Wläsir är enormt labil nu och om RP börjar tala om tortyr eller om att döda honom kommer han att hoppa överbord vid första tillfället han får, eller ta livbåten om han kan. 1000gm är givetvis inte alla hans besparingar utan han ljuger bara för att komma undan billigt. Wläsir ljuger ihop en historia om att han egentligen är en god köpman men det har gått dåligt ett tag och blev tvungen att göra som han gjorde. Han ber RP om förlåtelse tusentals gånger för sitt agerande. Om RP hotar att tortera honom så får man ut att han äger en förmögenhet och att han är en skurk till köpman. Men gör man detta har man skaffat sig en minst sagt mäktig fiende. Om de inte dödar honom efter detta och han kommer undan kommer han att satsa massor av kapital till att jaga upp RP så länge han lever. Wläsir är nämligen också mycket hämndlysten. Wläsir går med på en mycket större summa pengar om man hotar med tortyr honom och tvingar fram sanningen. Hur mycket är upp till SL , men tänk på att han är mycket rädd för att dö och har låg smärtröskel. Men oavsett hur mycket pengar de kommer över så står faktumet fast att de vara jagade för livet. Spelmässigt för äventyret så kan RP göra vad de vill med Wläsir, men det borde inte urarta i ett långdraget sidoäventyr där man skall utväxla Wläsir mot en summa pengar. Ifall detta händer så låt Wläsir fly eller dö på något lämpligt sätt. Men om SL tycker detta är lämpligt så får du själv utforma detaljerna runt detta , det finns nämligen inget skrivet scenario i detta äventyret om en sådan situation. Om RP är riktigt hämndlystna så kan de ju sälja honom som slav någonstans.

Möten

Ute till havs kan RP råka ut för följande incidenter.

•Piratslaget!!! Resten av dagen och natten är händelselös. Däremot påföljande kväll så kan RP se ett brinnande ljusken i horisonten, som om det brinner någonstans där borta. Förhoppningsvis styr RP kosan dit. Skenet blir starkare och starkare ju närmre de kommer och tillslut kan de se tre skepp som ligger mycket nära varann långt där borta. Ett av skeppen är stucket i brand och när man kommer närmare kan man se siluetter som rör sig på skeppen i hastiga rörelser. Man kan även höra ett lågt sorl som sedan kan urskiljas som stridsvrål och vapenskrammel. Och när man kommit inom tillräckligt synhåll kan man se hur piratflaggan lyses upp av flammorna på det allt mer övertända skeppet. Striden verkar vara i full gång , elden som lyser upp det annars så mörka vattnet avslöjar de lik och vrakdelar som ligger där och guppar. Ibland kan man t.o.m tycka sig se att vattnet är rödfärgat. Striden är mycket blodig och efter några minuters observation har RP dragit slutsatsen att det är tre olika besättningar som kämpar mot varandra till sista blodropen.

SL: Man ser inte så mycket mer av striden från de avståndet man befinner sig. Men man kan ta sig närmare om man vill ta risken att bli inblandad. Om man tar sig närmare kan man se många individuella strider mellan besättnings männen. Här är det SL som får använda sin fantasi och inlevelse till att besätta om de hemska scenerna. Men chansen finns att de blir beskjutna av pilbågar, arbalest eller t.o.m. en ballista. Givetvis med brinnande pilar. Om RP är dumdristiga nog att blanda sig i striden så riskerar dom inte bara att få sitt skepp

stucket i brand utan också att bli dödade av någon av de tre besättningarna som har minst 20 man kvar vardera. Det är 2 Galeoner och en Kararck där en av Galeonerna är till hälften övertänd. Alla är 4-mastare och ligger tillräckligt nära varandra för att man skal kunna hoppa från skepp till skepp. När hela Galeonen är övertänd är det stor chans att Karacken också tar eld. Striden kommer sluta med att besättningen på den icke-brinnande Galeonen segrar medan de andra två skeppen sjunker efter att har brunnit upp och fått sin besättning ihjälslagen. Om nu inte RP blandar sig i vilket vi får hoppas för deras egen skull. När striden är över borde RP ge sig av annars kanske de får de återstående piratskeppet efter sig, eller åtminstone bli ivägjagade med några brandpilar. Besättningarna på skeppen betraktas som pirater i appendix. Bakgrunden till händelsen är en piratuppgörelse som urartade i ett blodigt slag.

•En dag blir plötsligt vindarna mycket kallare och RP är tvungna att ta på sig lite varmare kläder. Har man inte detta kan man gott och väl ådra sig en förkylning. På natten blir det ännu kallare t.o.m. så kallt att någon av RP känner sig manad till att tända i kaminen om man har någon sådan ombord. Det är en kallfront som drivit in och kommer hålla sig i några dagar. Även fast det är sommar så sjunker temperaturen ner till 10-13 plusgrader. Låt RP huttra en dag innan de får njuta av värmen igen.

Vrakplundrarna

En stormig sen kväll fem dagars seglats från Kharak-Khun utan att ha siktat ett alvskepp kan RP se ett avlägset ljussken i horisonen. När man kommer närmre kan man se att det är någon sorts fyrar av något slag som ligger belägen på en mindre ögrupp. Det verkar vara två fyrar som visar vart reven befinner sig, nämligen väster och öster sida om RP kurs. Att styra runt reven kan vara vanskligt då det inte är utmärkt hur långt ut de sträcker sig samt att öster finns det en större klippsamling som reser sig upp ur havet. Sen är det lätt hänt att komma ur kurs i ovädret om man avviker ifrån kursen. Det klokaste verkar vara att fortsätta sin kurs rakt fram som utsatt.

SL: RP har just seglat in i en fälla som gjorts av ett antal vrakplundrare som bor på ön några sjömil norr om RP nuvarande position, alltså rakt i deras kurs. Om RP fortsätter segla rakt fram kommer de slutligen hamna på ett av de många rev som kantar deras kurs. Vrakplundrarna har tänt två stora eldar på två mindre öar för att få fartyg styra mot reven och gå på grund. Eftersom öarna med dom tända eldarna är så långt bort så är det väldigt lätt att missta dom för att vara två fyrar och med tanke på att ”fyrarna” inte visar hur långt reven sträcker sig åt öst och väst verkar det säkrast att gå mellan fyrarna där det inte ska finnas några rev. Precis så är det meningen att kaptenerna på skeppen som passerar här ska tro vilket kommer resultera att de går på grund och vrakplundrarna kan göra sitt lömska förvärv. Troligen begår RP samma misstag, detta är oundvikligt om det är en SLP som är kapten. Men om RP ändå envisas med att försöka styra runt så öka kraften på stormen så de driver mot reven och går på grund. Att RP går på grund och landstiger på ön är viktigt för äventyrets fortsatta del. Alla färdighetsslag mot sjökunskap kommer rendera i att man kommer fram till att man bör styra mellan fyrarna, alltså rak på revet.

När deras skepp hållit kurs några minuter mot fyrarna händer plötsligt följande:

”Plötsligt så hör ni en kraftfull smäll följt av ett skrapande ifrån Skeppets skrov, sen är det helt tyst. Det verkar som ni kört upp på något för skeppet lutar en aning bakåt. Efter att ha undersökt vad som har hänt kommer ni fram till att ni strandat på ett rev och nu när ni tittar närmare kan ni se att sjövägen framför er kantas av farliga rev som knappt sträcker sig upp till vattenytan. Längre fram kan ni också vid noggrannare koll vittja en samling rev som omger en större ö. Vågorna är lugnare här än ute till havs ni och skeppet guppar bara lite när de försvagade vågorna slår emot dess skrov. Men skeppet sitter ändå stadigt på sitt rev”

SL: Nu är det upp till RP vad de tänker göra. Det är mycket svårt att få loss skeppet och det kommer ta minst en dags arbete, i dagsljus givetvis. Det finns inga synliga skarvar som man kan sätta rep i och bärga den på det sättet. Man får helt enkelt försöka få den i gungning genom att några står vid skrovet och vickar på den samtidigt som andra skjuter på. Men detta är bara en lösning på problemet RP kommer säkert på en massa själv. SL:s sunda förnuft får avgöra vad som funkar och inte. Och det vore också klokt att vänta med dessa eskapader tills stormen mojnät vilket den kommer göra dagen därpå. Om man tittar noga omkring sig kan man se något som liknar en ö ca 2 km rakt fram(en varelse med mörkersyn ser detta utan problem). Och om man undersöker revet där man strandat kan man se att det är ett stort rev som man faktiskt kan gå på det en bra bit, det är dock lite halt. Det är inte alls lika hård sjögång inne bland reven och man kan utan problem simma eller ro till ön om man har en jolle. Innan RP hinner lämna skeppet så kommer de att utsättas för ett bakhåll av vrakplundrarna.

Överfallet!!!

När RP minst anar det hör det en röst ropa åt dem en bit ut. Den säger ”-Allt väl sjömän?” När RP tittar dit kan de se en liten eka med en lanternna i fören som stakar sig fram bland reven. Han kommer allt närmre och tillslut kan de se att det är två män i ekan. Om inte RP uppträder hotfullt tar de sig fram till dom och stannar Ca 20 meter från skeppet. De presenterar sig som fyrvaktare Eslim och Odus. De är bröder och sköter om fyra här ute på ”Huggrevet”. De frågar om RP är oskadda och om skeppet spungit läck m.m. , de är mycket pratsamma av sig. De rör fram tills de är ca 5 m från RP skepp och berättar en massa om vad det kan vara för eventuella skador skeppet kan ha och hur de skulle kunna laga dessa.

SL: Givetvis ljuger de för RP. De är nämligen medlemmar av vrakplundrarligan som befinner sig på den närbelägna ön och nu försöker de vinna tid så att deras kamrater kan hoppas ombord och överfalla RP bakifrån med sina armborst. Om RP inte har uppsikt utåt havet kommer de att lyckas med att ta sig ombord och genomföra sin attack. Även om RP blickar ut över havet krävs ett lyckat Slag mot Upptäcka fara för att upptäcka resten av vrakplundrarna. Båten är svart och de sex piraterna ombord är svartklädda samt att de är mycket duktiga på att smyga med båt. De kommer först avlossa sina armborst och sen anfalla med sina yxor och kroksablar. När striden börjar kommer de två ”fyrvakterna” att ta sig till skeppet och blanda sig i striden. Ifall någon RP upptäcker den ankommande båten med piraterna kommer den att styra därifrån och skydda sig med armborsten. De åker då tillbaka till ön för att förbereda en ny attack som de tänker iscensätta när RP minst anar det. De påstådda fyrvakterna försvinner också illa kvickt. Om det väl blir strid så slåss piraterna till sista blodsdroppen då det inte finns några flyktvägar. Piraterna kommer försöka göra överfall tills de lyckas eller alla är döda. Om RP lyckas stiga iland på ön kommer samtliga anfalla så fort RP når land och ger sig inte. De kommer inte att ta sig till stugan då de inte vill att RP hittar skatterna där.

Sandön

Sandön ligger ca 1.5 km från stället där RP skepp gått på grund. Ön har ett antal gräsbeklädda kullar och här och var finns det stora sanddyner som avlöser varandra. Stränderna är långa och packade med sand, här och var kan man se föremål som flutit i land. Mest gamla träbitar och en och annan tunna. Det växer några mindre träd och buskar lite här och var. Djurlivet är ganska fattigt, mest mindre gnagare, havsfåglar och några reptiler. Ön har varit obodd tills för 5 år sedan då piraterna kom dit och byggde sig en timmerstuga och satte ut falska fyror för att plundra de fartyg gått på grund vid öns förrådiska rev.

Stranden

Stranden sträcker sig runt hela ön ca 20 meter inåt land där den höga gräsvegetationen tar vid. Det är en mycket fin sandstrand, inga stenar inga snäckskal bara finkornig vit sand. Här och var ligger dock vrakdelar från skepp, en och annan tunna eller låda och drivved som flutit långväga för att slutligen stranda här. Vid gräskanten till stranden ligger det 4 båtar uppdragna fullt utrustade med åror och allt. Utsikten från stranden är magnifik dagtid bara blågrönt glittrande hav så långt ögat når. Om nätterna och kvällarna kan man höra bränningarna slå mot de långa sandständerna med sitt välbekanta sköljande ljud och se hur månen speglar sig i det mörka vattnet.

SL: Söker man riktigt noga på stranden kan man hitta fotspår i människostorlek, ett lyckat INT-Slag avslöjar att det är finare sjömanskor med klack. Lådorna och tunnorna är tomma.

Brunnarna

Ca 700 m från Stugan finn det två brunnar. Den ena har hissanordning och allt medan den andra är övertäckt med ett trälock. Bredvid brunnen med Hissanordningen står ett antal spänner och tre ok. I samma brunn finns det friskt källvatten som smakar utmärkt men i den andra brunnen är det värre. När man öppnar den känner man stanken av ruttet bränt kött. Väggarerna är svärtade av sot och i botten är det helt svart. Kastar man ner en fackla eller klättrar ner kan man vittja att det är halvt sönderbrända lik som ligger därnere. Synen är fruktansvärd och om man valt att klättra ner måste man slå ett PSY-Slag för att inte tappa greppet vid första anblicken.

SL: Inget övrigt intressant här. Skall man börja gräva bland alla döingar och leta efter värdesaker så inser man snart att de blivit grundligt genomsökta. Men å andra sidan måste man vara väldigt desperat för att leta här, det är nämligen inte alls trevligt som SL kanske kan föreställa sig.

Piraterna

När RP anländer till stugan finns det nio pirater där, fem stycken i halvbra kondition och fyra ligger utslagna i sina sängar (se nedan) p.g.a en sjukdom. Även dessa är smittade men inte lika gravt. Om de är beredda på RP ankomst eller inte beror på om RP varit högljudda och brötat mycket eller om de varit tysta. Det är upp till SL att

bedöma detta. Oavsett om de är beredda eller inte så är piraterna inte i sin bästa kondition de är nämligen en aning berusade och försvagade av pesten, det var bara de friska piraterna som gav sig av för att plundra RP skepp. Det borde vara en lätt match för RP. Även fast de är beredda på att RP skall komma lägger de inte upp någon speciell plan utan anfaller direkt när RP kommer in, de är för försvagade för något annat. SL borde sänka deras värden en del på grund av sin nuvarande kondition. De andra piraterna är antingen dödade av RP, stryker omkring skadade på ön. Totalt befinner det sig 17 pirater på ön. Ifall några pirater skulle överleva det första anfallet så kommer de som sagt attackera RP så fort dessa når stranden på ön.

Förrådet

Norr om stugan finns det ett förråd som är uppfört av strandade vrakplankor. Men trots detta verkar det var ett hållbart bygge. Den har inga fönster bara en dörr som saknar lås. Inuti huset finns det tunnor med torkat kött, fisk, citroner, skorpor öl och vin. På väggarna hänger det 24 Kroksablar, 27 bredyxor och i en låda ligger Ca. 150 dolkar. Fört övrigt finns det rep, änterhakar, spadar, hackor, när, lanternor, lampolja, 3 st sextanter, 2 st fina båtrattar, båtshakar samt andra attiraljer som kan komma till användning för sjöfolk. Dock bara det mest vanliga. SL: Här finns bara utrustning av ovanstående rang alla skatter och värdesaker har piraterna gömt på ett säkrare ställe. Vill RP plocka på sig så går detta utmärkt men om man bråtar för mycket kan piraterna i stugan höra detta och komma rusande.

Stugan

Piraternas timmerstuga ligger belägen på öns västra sida. Det är ett kraftigt bygge som t.o.m skulle klara orkanstyrkor. Stugan är mycket enkel och har bara 2 stora rum. Ett sovrum och ett dagrum. Det finns inga fönster bara träluckor som går att öppna inifrån. Dörren är ganska bastant den med och försedd med regel under natten. Intill stugans norr vägg finns det en djurhage.

1.Storstuga

Det första som stöter emot en när man kommer in är stanken av svett och hur smutsigt det är. I mitten av rummet finns det ett bord med 13 stolar runt. På bordet står det kvar gammal mat och matskärl. Vid den västra väggen står det en öppen spis med en köksbänk bredvid, även här ligger gammal mat utspridd. Mot väggen i norr finns det fem öppna skåp som innehåller kläder och skor. Bredvid skåpen står det fyra stridsyxor och fem huggare av fin kvalitet. Ett smutsigt segel är uppspänt i taket med spikar. I öster finns det ett skynke som vittjar om en öppning.

SL: Inget direkt av intresse. De mest nödvändiga köksredskap och hushållsmaterial samt massor av smutsiga sjömannakläder. Om man letar i garderoberna kan man dock hitta fyra svarta nitläderrustningar med STO 13-15. Om man är ett vapen kort kan man ju alltid plocka på sig en huggare eller två. Här står också tre tunnor med dålig rom.

2.Sovrummet

När man drar skynket åt sidan kan man se ett rum med sju våningsängar. Bredvid varje säng finns det två sjömanskistor. En frän lukt av alkohol slår emot er och förstår varför när ni kan se fyra halvfulla flaskor med rom stå på ett litet bord i mitten av rummet. En av flaskorna har vält och blött ner den kortlek som ligger utspridd på bordet. I fyra av sängarna ligger det män. Alla är medvetlösa av en pestsjukdom som drabbat dem. De har gråaktiga fläckar över hela kroppen som det rinner gult var ur. De är svarta under ögonen och runt läpparna samt att deras hår har grånat och börjat falla av, det ligger hår bredvid dom på kudden Dessa pirater har blivit smittade av "Blekpest" beskrivs nedan.

SL: Det är omöjligt att väcka de fyra männen, om man lyckas slag mot Läkekonst får man reda att de alla är döende i någon slags pest. Ett perfekt slag mot Läkekonst avslöjar allt om pesten som står nedan. I kistorna finns inget direkt av intresse bara kläder, en kniv, en huggare, en oljelampa, samt lite personliga tillhörigheten utan värde som dagböcker, stensamlingar, täljarbeten m.m. I en av dagböckerna kan man läsa att en av männen på ön blev smittad kort efter att de plundrat ett skepp för någon vecka sedan och sedan dess smittades flera av de andra sen står det inget mer.

3. Hagen

Hagen består av ett kraftigt plank av gamla skeppskrov. Den har en grind som spärras av en repstump. Inuti hagen finns det nio getter och fjorton ankor. Hagen är ganska rymlig och det finns mattråg åt både ankorna och

getterna. Det har också grävts en dam i mitten som ankorna kan simma i. Går man in i hagen blir ankorna lite oroliga och börjar tjattra, gör man något hotfullt börjar också getterna att bräka högt.

SL: Inget särskilt. Börjar man däremot bräka med djuren blir det ett väldans liv vilket piraterna i stugan kommer märka. Hagen har gjorts i ordning av en äldre pirat som hade en viss förkärlek för djur därför är den ganska väljord.

Monstret på ön

Om SL vill kan han lägga in följande varelse och händelseförlopp. Ett skepp som gick på grund för tre veckor sedan hade bl.a. med sig en stor svartfolksvarelse som de köpt av en cirkus för att sälja till arenan i Montagor. Vid grundstötningen lyckades han slå sig fri och döda några besättningsmän innan han kastade sig i vattnet och simmade in till ön. Resten av besättningen blev dräpta av vrakplundrarna som inte lade märke till när varelsen flydde. Han har livnärt sig på gnagare och rötter dessa tre veckor och är utsulten. Förra veckan såg han piraterna på ön och har funderat på att fånga in dom och äta upp dom, men de har varit för många varje gång han sett dom. Men han har nu tappat tålamodet att vänta tills någon av dem är ensamma samt att hungern sliter i hans mage. Svartfolksvarelsen som är en blandning av en rese och ett troll kommer att dyka upp när RP har varit inne i stugan och tänker gå ut. Precis när de öppnar dörren ser de ett stort trollansikte som blänker på dem. Av instinkt slängs dörren igen. Efter detta kommer trollet gå runt huset och slå lite. Han kommer inte gå in utan väntar på att någon skal komma ut. Vill SL placera ut honom någon annanstans går givetvis detta också bra. Trollresen har ärvt förmågan att vistas i solljus från sina rese-mor. Han har gjort en boplats åt sig själv vid öns nordöstra del under en lutande klippa. Där har han lagt ut lite gräs och pinnar som han sover på vilket RP hittar om de söker igenom ön grundligt.

Pesten

Pesten som piraterna är smittade av kallas "Blekpest". Blekpest som även kallas dödspest uttrycker sig genom att huden får gråa stora fläckar vilka det rinner gult var ut samt att håret bår grått och faller sedan av. Fläckarna är mycket ömma och det är mycket smärtsamt när man vidrör dom. Läpparna och huden under ögonen blir svarta och man har konstant huvudvärk. I 100% av fallen är pesten dödlig, därav namnet. Smittorisken är också mycket stor, den smittar genom all form av kroppskontakt samt att den är luftburen. Om man blivit smittad så börjar det med att man får en lätt huvudvärk. Denna kommer sen att förvärras så att det blir svårt att tänka klart, Huden börjar också gråna lite lätt. Under följande natt så kommer håret snabbt att gråna och mörkgråa fläckar kommer uppträda över hela kroppen man mår sämre och sämre och under dagen kommer fläckarna utsöndra gult var. Efter detta kommer man inte orka något annat än att sova och dämpa sin sprängande huvudvärk med alkohol. Det kommer sluta med att man sover i 2-4 dagar och sen dör. Det går inte att väcka en blekpestsmittad när han "somnat in" för sista gången. Enda sättet att bota sjukdomen är med besvärjelsen KURERA SJUKDOM. Det krävs ett mycket svårt FYS-Slag för att undvika att bli smittad av denna dödliga pest. Sjukdomen kan ibland vara mer elakartad och slå ut en människa på en dag, i andra fall kan den vara mer utdragen och man kan leva med den i flera dagar utan att känna några större obehag innan den slår till med full styrka. Det finns även en latent variant av pesten som gör att man kan vara smittbärare utan att pesten drabbat en själv, det kommer den dock att göra i sinom tid. Detta är en av de värsta och lömska sjukdomar som man kan drabbas av i Ereb, som tur är den ganska sällsynt.

Skatten

Om RP lyckas fånga någon av piraterna levande talar han om efter lite hot och tortyr att han är vrakplundrare och är med i ett piratgäng som kallas "Blå huggtanden". Han berättar allt som står under "Övrigt" i appendix under "Vrakplundrarna". Han är förbannad på RP för de dödat hans kamrater så han berättar gladeligen om hur mycket skatter de bärgat från alla skepp som gått på grund, att han torterat sjömän som vägrat tala om vart lönnluckorna befunnit sig på skeppen och hur många unga vackra damer han tagit mot deras vilja och sen skurit halsen av dom. Han är fullkomligt vidrig och spottar på de RP som är för närgångna i ansiktet. Men skatten som han så friskt skrutit om har han ingen aning om vart den ligger gömd, den kanske inte ens är på ön. Detta vet bara dess kapten vilket också stämmer. Även om RP skulle få för sig att tortera en fångad pirat så kan han inte säga det för han vet inte. Skatten kan RP titta i de blå efter, de kommer aldrig att hitta den. Men för SL:s intresse så kan det ju sägas att det skulle ta mer än två skeppslaster att bärga den.

Smittade!!

Alla RP kommer att bli smittade på ett eller annat sätt innan de lämnar ön för det har en viss inverkan på vad som kommer hända längre fram i äventyret. Varesig RP dödar alla pirater eller inte så kommer de snart att duka under av pesten. Kanske t.o.m. sprida det till de andra piraterna som startar en epidemi runt om kopparhavet. Hursomhelst så borde RP lämna ön så fort den är utforskad. Ifall de tänkt att stanna en längre tid kan du hjälpa dom med en annalkande storm eller att deras skepp lossnar hastigt och lustigt en natt och börjar driva ut till havs. Det är viktigt att RP inte märker att de är pestsmittade förrän de är ute till havs igen.

Dödlig sjögång!!!!

Det är bra vind ute på havet när RP ger sig ut, solen lyser och allt verkar frid och fröjd. Man styr givetvis en lång väg runt om rev området denna gången för att slippa fler missöden. En bra ide vore kanske att hitta en hamn och ta reda på de senaste nyheterna om kriget och om sjöodjuret varit framme. Vad än RP hade inplanerat blir nu det inställt p.g.a. följande orsak.

På eftermiddagen samma dag är solen mycket stark och alla RP drar på sig en rejäl huvudvärk(alver exkluderade givetvis). De börjar känna de första symptomen av blekpesten som de smittats av. De orkar tillslut inte göra något annat än att vila eller i alla fall sitta stilla. Alla somnar snabbt när kvällen kommer och sjukdomens stigman som utvecklar sig mer och mer ger dem en natt i helvetet. När de vaknar på morgonen kan de se att gråa fläckar lätt börjar uppträda på deras kroppar, deras hår håller på att gråna och huden under ögon och läpparna har antagit en mörkare ton. Efter detta blir det bara värre och sjukdomen kommer att förvärras enligt beskrivningen ovan under "Pesten". Om de har ork eller kunskap så hissar de den gula flaggan som betecknar att det är sjukdom ombord för att varna andra fartyg. Men som tur är så kommer de inte stöta på något på några dagar det enda sällskapet dom har är två delfiner som simmar bredvid fören intill deras skepp. Efter den 3 dagen måste alla slå ett svårt FYS-Slag för att inte "somna in" för sista gången. Inget vet ut eller in de har ingen aning hur länge de varit ute på havet, det känns som de drivit omkring planlöst i månader med denna vedervärdiga sjukdom på halsen. Inget verkar ha något slut. De RP med lågt psyke kan mycket väl få för sig vaneställningar. Gärna saker från det förflutna, eller annat de fruktar eller har fobier för. Under den fjärde dagen så somnar den sista RP in vare sig han vill det eller inte. De är nu alla så gott som döda, och vägen tillbaka ser hopplös ut.

Ett ljus i mörkret

Läs upp följande för den RP som har högst i INT/PSY

"- Han vaknar nu....Hämta Vindspann fort!!!! Du kan se ett svagt ljussken när du öppnar ögonen och ju mer du fokuserar kan du se ett vackert kvinnoansikte ler mot dig. Det är en alv. När du tittar dig omkring kan du se att du ligger i ett mindre rum som verkar bestå av hopvuxna träd. Du har aldrig känt någon mjukare bädd än den du ligger i nu. Alvkvinnan doppar en handduk i ett kar och stryker den över din panna "- Började undra när du tänkte vakna" säger hon med sin vackra stämma och ler mot dig" Du känner dig mycket svag och hjälplös och kan inte sluta undra på vad som hänt, var du är och varför....."

SL: Nu kommer säkert RP vilja fråga en massa saker om hans nuvarande tillstånd och vad som hänt m.m. Men när han gör det sätter alvkvinnan sitt finger över hans mun och säger. "Allt det där kan Vindspann, berätta för dig han är på väg hit nu". Frågar RP om sina kamrater så vet hon inte om dessa vaknat ännu. Sen tar hon med sig sin skål och går därifrån. Det är omöjligt att ta sig upp ifrån sängen, RP är helt enkelt för svag och får snällt ligga kvar och vänta.

Vindspann

Ca fem minuter efter att alvkvinnan lämnat rummet öppnas dörren och en ståtlig alv skrider in. Han skyndar fram till sängen och säger:

" Ni har vaknat!!!! Äntligen.....Vi trodde först ni skulle gå samma öde till mötes som dom andra(Om RP tror att han menar sina kamrater så lugnar alven honom med att säga att han menade vrakplundrarna på ön, han säger också att RP kamrater är utom fara men de har inte vaknat än). Han fortsätter: Sjukdomen de kallar "Blekpest" hos er människor var mycket långt framskriden hos er och ni var praktiskt taget döda när vi stötte på er. Våra navigatörer och helare har räknat ut att ni drivit omkring i fem dygn därute innan vi råkade få syn på er av en ren tillfällighet. Vi brukar aldrig ta den rutten vi gjorde men våran älskte ombord Angolin sade att vi skulle ta den vägen. Han sa att det var mycket viktigt att göra det. Och det var det ju också i ert fall. Du skall få tala mer med honom när du känner dig bättre. Men förlåt mig.....Jag har ju inte presenterat

mig. Det är jag som är Vindspann , helare ombord på skeppet Gryningsvåg där du nu befinner dig. Är det för övrigt något jag kan stå till tjänst med är det bara att säga till. Jag har blivit instruerad att svara på frågor du kan tänkas ha, så fråga på vi har tid så det räcker. Jag skulle också vilja vet lite mer om dig "RP namn" och vad du och dina kamrater gör så långt ute till havs utan någon direkt last.....

SL: Vindspann kan här berätta om hur de följde RP skepp några timmar innan de undersökte det lite närmare (Hade man satt upp den gula flaggan skyndade alverna snabbt dit och tog hand om RP) och fick då reda på att RP var döende i en pest. Kvickt så fördes alla ombord på Gryningsvåg och undersöktes av helarna. Deras skepp sattes på släp samtidigt som alvmagikerna renade det från smittorisk. Helarna arbetade dygnet runt och försökte bota RP långt framgångna pest och tillslut lyckades man. Under tiden har RP yrat så alverna vet allt om vad de gjort och har för planer men vill ändå se hur ärliga RP är och det är därför Vindspann frågar RP. Det är också därför de vet om RP namn och ön de besökt. En grupp alver var där och hittade vrakplundrarna döda i blekpest. Efter detta brände man allt på ön och sopade rent den med hjälp av en jättevåg skapad av magikerna. Just nu är det bara den RP Vindspann talar med som är vaken de andra kommer vakna inom tre till fyra dagar. RP har befunnit sig på skeppet i åtta dagar sen de blev bärgade. Alla deras ägodelar och utrustning finns att hämta ombord på deras skepp allt är renat från smitta. Om RP ljuger eller inte är upp till honom. Om han ljuger så låtsas alven tro på det men i så fall kommer det avslöjas senare under samtalet med Angolin att RP ljugit. Men mer om det senare. Vindspann kan berätta att de befinner sig nordöst om Kharak-Khun och har även lite nyheter han kan förtälja angående om vad som hänt runt om i kopparhavet.

Nyheter

Det Feliciska piratkriget har utvecklats en del. Berendien såväl som Erebos har attackerats av småskaliga kustattacker samtidigt som kriget har tagit en oväntad vändning. I och med att den trehövdade alliansen försöker skära all transporter till Felicien har de försett sina handelskonvojer med väldiga eskorter. Och sammanstötningarna mellan dessa eskorter och patrullerande alliansskepp har resulterat i ett antal större slag. Detta har gjort Felicien rasande och har därför börjat jaga finetliga handelskepp. Attacken mot alliansens handelsflotta kom som en överraskning och man har förlora en hel del skepp innan man försåg skeppen med bättre eskort. Kriget har nu koncentrerats på att sänka varandras handelsflottor och därigenom strypa provianttillförseln. Hittills har alliansen lyckats bäst för de har en så omfattande handelsflotta men Felicierna är dom allt hack i häl. Många Piratenklaver har börjat fungera som eskorter och nu har även en betydande del anslutit sig till Felicierna. Det har blivit lönsamt att sälja sig till högstbjudande för eskortuppdrag. Men det är mestadels mindre piratflottor som anslutit sig till Felicien medan de större som t.ex. Montagor har slutigt upp ännu mer bakom alliansen. Det har också vart ett stort slag norr om Gringul som kallat "Helveteslagetslaget". Det var en stark Felicisk flotta som stötte ihop med en jämnstark Alliansflotta. Båda hade med sig ett 20-tal skepp med proviant. Det var dimma vid tillfället och de var omöjligt att upptäcka varandra innan det var för sent. Slager blev långt och blodigt och även fast Felicierna gick segrande ur slaget vann de en "Pyrrusseger". De enda de hade kvar var fem krigsskepp av 60, alla handelskepp hade sänkts eller sats i brand. Det enda som kom slapp undan slaget på alliansens sida var två handelskepp som hade turten att komma undan innan slaget hunnit börja. En stor och oväntad förlust för båda sidor. Få slag har slutat så fatalt som "Helveteslaget" Därav namnet. Arméer från inlandet har hyrts in till de största hamnstäderna på Erebs södra kust, bl.a. tunga dvärginfanterier. Dessa skall skydda städerna mot eventuella attacker från Felicien.

Allt fler blir nu övertygade om att ryktet om det fruktansvärda havsodjuret stämmer. På senare tid har den attackerat och utplånat fyra kustbyar vid Caddos södra kust. Det har även försvunnit ett antal skepp och båtar i samma område och man misstänker att odjuret ligger bakom detta med. Mystiska stormar och dimbankar har också svept in de drabbade områdena i sina slöjor. Det är mest fisktrålare och fiskebåtar som försvunnit. Enligt de havsalver som undersökt området finns det tydliga spår på att det är odjuret som varit framme. Detta har resulterat i att många fiskare har dragit upp sina båtar på land och flytt inåt landet i skräck om att odjuret skulle anfälla deras byar. P.g.a. kriget har ju inte någon heller råd att skicka dit styrkor som kan ta hand om problemet. Det enda som talar för att något skal äta sig att oskadliggöra odjuret är belöningen som Erebos utfäst för dess huvud. Det finns vissa "Monsterjägare" som är där ute och jagar det men de har man inte hört av så mycket så man antar att jakten går dåligt.

En intressant sak som kan vara värt att nämnas är att efter varje attack mot kustbyarna har man sett ett svart skepp glida förbi någon dag efter. Ryktet går att det är ett spökskepp som hämtar upp alla själar som dött när kusten attackerats. Men även här har havsalverna gjort en upptäckt. Det är Arkemagikern Hamtrak Svartsporres skepp man siktat. En mystisk magiker som glider omkring med sitt svarta skepp på kopparhavet. Man vet inte så mycket om honom bara att han har en del otrevliga händelser i sitt förflutna. Alverna tror att Hamtrakt förföljer odjuret och studerar dess beteende av någon anledning. De tror han har något skumt för sig så man borde hålla ett vakande öga på honom.

Drakattacken mot Kahrakh-Khun slog hårt mot den grymma staden. 1/5 raserades och hundratals människor fick sätta livet till. Det kommer troligtvis att ta något år innan ordningen är helt återställd igen. Många slavar lyckades också fly med ett dussintals skepp vilket gjorde Khuniterna riktigt förargade. En del av slavarerna har tillsvidare tagits hans om grålaverna på en ö ett antal sjömil norr om Kaharkh-Khun. Innan Draken lämnade staden satte den även ett antal skepp i brand och detta har gjort att de Khunitiska piraterna och handelsflottorna fått ställa in sin verksamhet ett tag framöver. Ett hårt slag mot den ökända staden som får kopparhavets godhjärtade varelser att jubla.

Övrigt

Om någon i gruppen är alv ändras ju hela scenariot från när RP insjuknar eftersom alver inte kan smittas av sjukdomar. Om detta är fallet måste SL improvisera från det att RP insjuknar tills nu på bästa sätt. Handlingen behöver inte ändras så mycket utan fortsätter som ovan bara att de stycken som behandlar när RP vaknar upp stryks samt att det blir alven/alverna som får tala med Vindspann inte den RP med högst INT/PSY. Vindspann tar i så fall emot de RP som är alver ca 1 timme efter RP blivit upplockade och berättar vad som hänt precis som ovan.

Mötet med mäktiga alven

Två dagar efter det att RP talat med Vindspann och tillfrisknat ännu mer blir han visad till Angolins hytt. Alverna säger att han vill prata med RP om något. Någon gång på eftermiddagen blir RP ledd under däck fram till en stor vackert utsirad dörr. Där blir han lämnad och ombeds att stiga på. Alven som lett honom dit försvinner snabbt upp på däck igen. Om RP knackar så dröjer det ca 5 sekunder innan dörrarna ljudlöst glider upp av sig själva och en frisk vindpust blåser oväntat emot honom.

”När dörren slås upp kan du se en mindre sal framför dig. Längst väggarna och ur väggarna växer det mindre träd och växter. Mitt i rummet finns ett runt bord som verkar ha vuxit upp ur golvet. Mer specifika detaljer ser du inte för det finns inga synliga ljuskällor men ändå lysas rummet upp en aning av en osynlig ljuskälla . Då och då kan du känna en svag frisk bris blåsa förbi dig. Innan du hinner blottlägga rummet ännu mer med dina ögon överraskas du av en röst som säger : -Var hälsad ”RP namn”. Slå dig ner så skall jag tala om varför jag kallat dig. Jag vet inte om jag skall kalla er hjältar eller dårar men jag beundrar ändå dig och dina kamraters mod för att ni åtagit er en så stor uppgift som ni har gjort. Men jag har också varit sån en gång så jag förstår er.... Sen kan RP se hur en lång alv, klädd helt i vitt träda fram ur skuggorna. Blotta åsynen av honom fyller RP med enorm respekt. Men det som förbryllar är att denna alven har ett långt vitt helskägg. Han fortsätter sitt anförande :- Det är jag som är Angolin alvskeppet Gryningsvågs befälhavare. Jag antar att ni hört legenden bakom det fruktansvärda monster ni jagar. Mina stäre har sett syner om en fruktansvärd tid ifall inte sjöodjuret dräps och det verkar som om gudarna valt er som förrättare till denna uppgift. Och vi alver skall hjälpa er så gott vi kan.

Jag vet att ni hört talas om det pergament där en urgammal besvärjelse står nertecknad som kan skicka bort monstret själ till sin egen dimension. Denna går att hitta i den sedan länge utöda civilisationen Kapernums ruiner och vi vet ungefär var. Jag kommer att förtälja detta för dig ”RP namn” om du svär för dig själv och dina vänner att göra allt som står i eran makt för att oskadliggöra detta onda kreatur. Så nu är det upp till dig om du vill fortsätta jakten men en chans att avsluta den eller inte...”

SL: Om RP går med på detta får han genomgå en kort ritual där han svär vid sin själ att han skall göra allt han kan för att lösa sin uppgift. Ritualen går ut på att RP får sitta på knä framför ett altare och repetera ett antal magifyllda fraser på ett urgammalt språk som den mäktiga alvmagikerna dikterar. Alven slutför sen ritualen genom att yttra ord och magiska gester som gör att RP och altaret omsluts av blåaktiga små blixtrar som försvinner på några ögonblick. Meningen med ritualen är att ingen av RP kommer behöva slå på skräcktabellen i resten av äventyret och kommer få en stor portion mod till slutstriden. Denna kraft ges av alvgudarna och om den sviks kommer alla RP drabbas av en förbannelse som gör att deras själar aldrig kommer kunna lämna kroppen och att de kommer åldras ett år på en dag efter den dagen de svikit löftet. Allt kommer sluta är att de blir svaga plågade gengångare med ett ohyggligt yttre. Det är bara den RP som talar med Angolin som behöver genomgå ritualen för att den skall gälla för alla. Angolin berättar för RP att det är bara en intelligent varelse som genomgått ritualen som kan läsa upp den mäktiga skingringsbesvärjelsen så att odjurets själ försvinner till sitt hemplan. Om SL anser att spelargruppen är cynisk så kan alven även berätta om vad som händer om man sviker löftet. Det finns inga direkta riktlinjer för hur förbannelsen fungerar för den kommer förhoppningsvis inte slå in men om den gör det så ge RP några riktigt hemska sista dagar innan de dör utfattiga med ett nersmutsat rykte, alvgudarnas vrede är stor om de blir svikna. Om RP är mycket negativa till att åta sig uppdraget säger Angolin

Om ni vill betala tillbaka eran tjänst till oss för vi räddade livet på er så gör det genom att åta er detta uppgift". Ifall de fortfarande inte gör det så slutar äventyret här.

Efter ritualen genomförts plockar Angolin upp en liten rund ask som innehåller en silvernål och ger till RP . Denna kommer visa vägen till Kapernum men bara till platsen där ruinen ligger inte den exakta positionen där pergamentet är gömt. Alverna berättar däremot att man bör söka efter en skiva i ett tempel som på något sätt ska fungera som nyckel till att hitta pergamentet. Detta ska dock vara farligt då pergamentet tros vara skyddat med fällor. Alverna och varnar dem också för de varelser som kan tänkas stryka omkring i ruinerna. Sanningen är att ett flertal fällor och monster skyddar vägen till pergamentet men mer om detta under avsnittet om Kapernum.. Sen berättar han en liten sammanfattning om vad som står under avsnittet om Kapernums historia. RP kan nu fritt ställa frågor om han vill Angolin vet allt om RP de har nämligen yrat när de var sjuka om det mesta så om RP ljuger om sitt namn eller något annat kommer Angolin berätta att han veta allt och att det är lönlöst att ljuga, det försvarar bara allt. Angolin vet det mesta runt legenden och hjälper RP så gott han kan. Utrustning och vapen m.m. kan tyvärr inte alverna bistå med för de har inte så mycket allt som finns ombord behövs, däremot så kan de göra vissa lagningar på RP skepp eller utrustning. Om man är tillräckligt modig och vågar fråga om alvens skägg säger han att det är en ålderskrämpa och skrattar. Om RP bråkat med munken Gregor innan i Kharakh-Khuns fängelsehåla så han hållit tyst om legenden berättar Angolin hela legenden om odjuret för RP. Innan RP går säger han följande:

"Jo det var en sak till. Vi har hört från havsalverna att en fruktad svartmagiker vid namn Hamtrak Svartsporre seglar runt med sitt skepp kallat "Skallriggen". Ett skepp som praktiskt taget är gjort av skelettdelar. Han har siktats i på platser där vidundret dragit fram och har säkert någon lömsk plan i bakfickan. Var på er vakt han är både listig och lömsk samt en mycket duktig nekromantiker. Och till sist lycka till nu och må alla goda gudar vara på er sida, låt aldrig rädslan ta överhand. Om ni lyckas med detta kommer ni rädda Ereb från många plågor, tro mig..... Adjö och en än gång lycka till...."

"Sen vänder han på klacken och försvinner in i skuggorna varifrån han kom. Du inser att mötet är över och börjar gå mot dörren men innan du tänker stänga den efter dig hör du plötsligt :- "RP namn"!!! Ta den här!!!! Plötsligt kommer det en träkvist flygande mot dig som om någon kastat den ut ifrån mörkret. Du fångar den instinktivt och känner hur en märklig kraft går igenom dig när den landar i din hand. :- Använd denna endast i yttersta nödfall, annars kommer den inte göra dig någon nytta. Knäck den och du kommer skänkas makten sända den ondska som hotar dig långt bort.....Sen dväljs rummet i mörker och den svagt blåskimrande kvisten är den enda ljuskälla."

SL: Rp har just åtagit sig en enormt stor uppgift som kommer kräva stort mod list och styrka. De har fått lite hjälp på vägen men den svåraste biten måste de klara själva. Just nu kan bara RP ge sig upp på däck igen och vänta på att hans kamrater blir friska. Ett tips till den spelare vars RP genomgått ritualen är att inte tala om det för resten av gruppen beroende på hur de övriga spelarnas karaktärer är lagda. Men detta tips ges bara om SL tycker det är passande. Om RP frågar angående kvisten berättar alverna att den bara skall användas i nödfall då besvärjelsen av någon anledning skulle misslyckas. Man är nämligen inte helt på det klara med dess fängslande förmåga i den andra dimensionen. De berättar även att detta är den legendariska pilen "Bärstarkes udd" och har inte gruppen någon pilbåge får de en utmärkt alvbåge av alverna. Alverna berättar även att sjöodjuret tar mycket mer skada av silver.

Hamtrak Varskos!!

Bara några dagar efter att RP har fått sitt uppdrag av alverna uppsöks Hamtrak av en havsdemon. Han berättar vad som är i görningen. Att alverna gett en mindre grupp äventyrare i uppdrag att döda sjöodjuret med något mäktigt hjälpmedel. Demonen ger Hamtrak en vag beskrivning om hur RP ser ut och hur deras skepp ser ut. Hamtrak som koncentrerat sig på att forska om hur han skall få bukt med odjuret lägger detta lite åt sidan då han kommer att se till att RP råkar ut för en och annan farsot. Så nu är RP riktigt utsatta. Något av det minsta man kan önska sig ute till havs är Hamtrak Svartsporre och hans Odöda besättning efter sig. Hamtrak kommer dock inte möta RP personligen då han håller på att planera sitt anfall mot Nhostril. Men mer om detta senare. Hamtrak är inte medveten om hur stor fara RP är för honom och litar på att hans utsända faror kommer göra slut på dem.

Mot Kapernum

När RP tillfrisknat helt vilket de borde göra en vecka efter att någon av RP talat med Angolin är det dags att ge sig av igen. Med färsk proviant och eventuell lagad utrustning kan de lämna alverna för att ge sig ut på sitt minst sagt viktiga uppdrag. Alverna kommer att ha ett vakande öga på dem ifall något händer under resan och hjälpa

dem på bästa sätt om det behövs. Detta säger de givetvis inte till RP. Utan de lyckönskar dem en sista gång innan de lossar förtöjningarna till deras skepp och vinkar av dom tills de försvinner i horisonten. Nu är det upp till RP att följa kartan till Kapernum och där försöka hitta det gamla pergamentet. Det är åter en fin dag ute på havet och vinden tar snabbt tag i seglen så RP kan ta kurs mot den urgamla civilisationen. Det känns lika bra som alltid att färdas fram över det mäktiga kopparhavet. RP känner sig modigare än någonsin och det känns nästan som om det är deras livsuppgift att förgöra det fruktade Sjöodjuret.

SL: Ifall att RP får problem i fortsättningen av äventyret kan du låta alverna hjälpa dom på traven utan att deras vetenskap. Kan vara ett bra sätt att reda upp en situation om RP strular till det för sig. Det är bara för RP att följa kompassen de fick av alverna så kommer de hitta ön.

Möten

Kapernum ligger lite drygt två veckors seglats västerut och under denna tid kan några möten inträffa. Under dess veckor kan RP försöka göra upp en plan om hur de skall hitta monstret och sen vilken taktik de skall använda när de konfronteras med det. Om RP tänker göra någon speciell utrustning som skall användas vid jakten, t.ex. spanna fast ett magiskt svärd vid en ballistaskäpta eller om en magiker skall lägga en LADDNING på något föremål för att sen använda det mot sjöodjuret är detta ett utmärkt tillfälle för sådana förberedelser. En sak som skulle vara smart att göra är att spanna fast mindre silverbitar vid alla pilar och skäktor man har, silvret kan man ju lätt ta från sina silvermynt.

- En dag nästan exakt vid 12-tiden dyker det upp fyra skepp vid horisonten. Har någon av RP marinheraldik kan han se att det är skepp tillhörande Dunians handelshus. Konvojen styr rakt emot RP och signalerar om att de vill komunisera. Vad som händer härnäst är upp till RP men om handelsmännen får som de vill kommer ett av skeppen glida fram till RP och börja tala med dem. Kaptenen som verkar vara en mycket trevlig man i fyrtioårsåldern heter Gladius Stålkorp frågar om allt är bra med RP och vad de gör ute på havet. Han själv leder denna lilla konvoj med 3 handelskepp och ett krigsskepp. De kommer från Nohstril och är på väg mot Montagor men har tagit en lite omväg för det hört att Felisiska krigsskepp och piratskepp skall förhålla sig längst den vanliga traden. Han frågar RP om de sett eller hört något nytt om kriget eller om det är pirater eller Felicier i området. Om RP berättar de nyheter de hört från alverna blir han mycket tacksam och erbjuder dom fint hantverk från Jorduasur, han har vapen, rustningar, hudar, fällar, kläder och annat mer vardagligt hantverk. Han kan berätta för RP att kopparhavet blir mer och mer laglöst. Flera f.d. hederliga skeppsägare har börjat ägna sig åt plundring och piratverksamhet. Många mindre hamnstäder har blivit attackerade av pirater och blivit utsatta för grymma övergrepp. Det är kriget och skräcken för den sjöorm som har gjort alla som galna. Kriget måste få ett slut snart och sjöodjuret måste dödas menar Gladius. Efter en mindre pratsund och kanske en lite affär så säger Galdius att han måste ge sig av igen. Om RP varit tillmötesgående så har de Gladius framtida vänskap och han hoppas att de ses igen någon gång. Sen ger han sig av och försvinner sedan bortom i horisonten.

- En vacker eftermiddag kan RP vittja om hur ett 20-tal delfiner simmar längst med skeppets för och bredvid den. Skeppet har fått upp dra fart men delfinerna hänger på. Det är en mycket vacker syn att se delfinerna simma starkt under vattenytan och ibland hoppa upp och sen dyka ner igen. Delfinerna hänger med RP skepp ända till kvällen då de ger sig av mot ett annat håll. Delfinerna var utsända av alverna för att vaka över RP skepp då de just passerade ett sjöormsrevir. Sjöormen hade inte vågat anfalla så länge delfinerna simmar längst skeppet.

- En dag kan RP utkik se något underligt. En låda ligger och guppar en bit föröver i kurs med dit RP skall. När de kommer närmare kan de se att det inte är mindre än en mycket gammal men vackert utsirad likkista. Den är över två meter i längd. Om RP vågar plocka upp den så går detta trots att det är mödosamt om man inte har någon slags lyftanordning ombord. Nu tror säkert alla RP att de hittat en kista med en vampyr i men så är inte fallet. Däremot så finns det någon i kistan men inte en vampyr utan en sinnesförvirrad magiker som tror att han är vampyr. För några dagar sedan så blev han kastad överbord från ett skepp som trodde han var en vampyr. De spikade igen hans kista när han låg i den och kastade den över bord. Han är nästan död och kommer att dö strax efter RP öppnar den om de nu gör detta. Då kommer det gå till på följande vis. När de öppnar locket kan de se en likblek man som är över två meter lång. Han har nattsvart kläder på sig och det luktar fruktansvärt från kistan. När RP minst anar det kommer mannen blixtnabbt resa sig upp och skrika med en fruktansvärt skärande stämma samtidigt som han tar stryptag med ena handen på den RP som är närmast för att sekunden efter falla

tillbaka i kistan och dö efter locket slagit igen. RP bör åtminstone bli lite skrämnda av händelsen och för att mäta detta får den drabbade slå ett PSY-Slag , misslyckat slag innebär att RP svimmar. Fummel innebär att RP drabbats av en hjärtattack. RP är säkert ännu mer försiktiga nästa gång de tänker öppna kistan även fast inget kommer hända. Den döde mannen har inget av intresse på sig förutom löständer gjorda av lejonänder och tio välgjorda klor på händerna som sätts på som fingerborgar. Kistans innandöme är klädd i blodröd sammet och det är jord i dess botten. Om någon RP har något FV i Värdera kan han nog tänka sig få ett bra pris för kistan. Den RP som blev antastad av mannen kommer vakna samma natt kallsvettig då han drömt om att han jagats av vampyrn runt på båten med ett enormt spjut av människoben.

Övriga Möten

Om SL tycker det behövs fler möten för att fylla ut tiden på så kan man ta den listan som finns i K.K sid 45. Eller ifall man inte har spelat ut alla möten tidigare i äventyret kan man ta ett sådant möte som kan tänkas passa in här. Givetvis kan också SL hitta på ett eget möte efter tycke och smak.

Ön

”Efter två veckors seglats kan ni äntligen sikta den ö mot vilken asken med silvernålen lett er till. Man kan se ångan resa sig från den fuktiga djungelön och hur fåglar ibland dyker upp ur det täta bladverket. Ön är relativt hög av sig och man skulle kunna tro att det är ett djungelbeklätt berg. Det är inte brant men det syns ändå att den strävar mot en topp som slutar i en platå. När man kommer närmare kan man även höra ljudet av de fåglar och djur som bebor den täta regnskogen. Ön inger ett intryck av mystik när den reser sig mer och mer ju närmare ni kommer. En lätt värmevåg slår mot ansiktet när ert skepp träder in i den lätta dimbank som omger ön. Långt borta i horisonten kan ni se hur himlen färgats grå och blixtar som slår ner långt där borta följt av avlägsna ekandande knallar, regnet är på väg. De havsfåglar som befolkat stranden lyfter med ens när åskknallarna ökar i styrka samtidigt som bränningarna mot ön hörs mer och mer.”

SL: Ön domineras av tät djungelvegetation och har en längre strandremsa på norra och östra sidan. De sticker ut två klippuddar i norr som är omgivna av tydligt synliga rev. Öns östra sida består av höga klippor som längre inåt land går över i den enorma platån av grus och sten. Den södra sidan består av sluttande klippavsatser, stenbumlingar och krossat bergsmassiv.

Ett mindre oväder kommer att blåsa upp. RP får stå ut med lite åska regn och vind som ovädret för med sig. Vill de gå iland och börja undersöka ön eller vänta är upp till dem. Beger de sig dock in i djungeln under regnet kommer de bli genomblöta samt att marken blir lerig och det blir svårare att färdas. Ovädret hinner dock blåsa förbi lagom tills de kommit ut ur djungelpartiet. En kapten kan lätt lista ut att den enda säkra platsen att landstiga är viken i norr då ön är omgiven av rev . De RP som är sjökunniga märker att det verkar vara strömmar i den norra viken och man bör därför föra in skeppet så kölen vilar tryggt på den idealiska sandstrand som finns. Man kan även förtöja skeppet i några närliggande palmer. Se till att RP gör detta då det spelar roll senare när RP ska tillbaka till skeppet. Om man försöker landstiga på något annat ställe än i den norra viken kommer man ofelbart gå på grund.

Djungeln

Djungeln är tät och mycket fuktig. Vegetationen består mestadels av stora ormbunksträd med jätteblad samt allehanda klängväxter och buskar i olika utföranden. Här och var finns också vattenhål , mindre bäckar och ett och annat mindre stenparti. Marken är oftast våt och lerig eller beklädd av nerfallna blad eller markväxande klängväxter. Det märks att ingen har varit här på länge, på många ställen är man tvungen att slå sig fram för att komma vidare genom den täta djungeln. Överallt kan man höra ljudet från de fåglar och andra djur som bebor denna regnskog. Hela tiden plågas RP av de myggor och andra insekter som irriterar och surrar runt dem, för att inte tala om den fuktiga värme som hela tiden ligger på dom som ett extra lager kläder.

SL: Om RP är uppmärksamma och aktivt letar kan de lyckas hitta några enstaka stenar som verkar vara för fina för att naturen skulle skapat dem. Det finns milstenar som användes som riktnedel ifall man går vilse i djungeln. De flesta är dock övervuxna eller på annat sätt förstörda. Om SL vill kan han även låta RP hitta en mindre staty av något av Kapernums fabeldjur och låta dem fundera lite över den. Låt RP hela tiden plågas av insekterna och ett antal blodiglar, samt en och annan trädigel som kan droppa ner på dem. För övrigt är djungeln bebodd av stereotypa djungeldjur av alla de slag. Vandringen igenom djungeln tar Ca 1 timme om inget oförutsett inträffar eller om RP hade tänkt att hitta på andra tidskrävande aktiviteter. silvernålen pekar fortfarande i riktning mot Kapernums ruiner.

Stenslätten

När RP kommit ut ur den fuktiga djungeln och är så gott som genomblöta av svett och fukt kan de se en stor stenslätt breda ut sig framför dom. Här och var finns det dock ett och annat stenparti men i stort sett är det bara en kal slätt bestående av vad som verkar vara vit kalksten. Slätten breder ut sig så långt ögat kan se. Detta gör att det också blåser en aning här eftersom havsvindarna blåser rätt in utan någon barriär. Om RP fortsätter rakt fram kommer de att nå Kapernums ruiner. Österut kommer de till en klippavsats som slutar i öns södra strand. Vill man gå västerut så sluttar det lite för att sedan låta regnskogen ta vid igen. Ute på slätten kan man även vittja större rovfåglar som cirklar långt däruppe, det verkar mest vara gamar. Här och var kan man även hitta enstaka benknötar eller halvrudda kadaver från bl.a. get, ko och t.o.m. elefant. Vissa finns det bara ben kvar av andra har fortfarande kvar lite kött på benen men de flesta verkar ha blivit rensade av gam och andra asätare.

SL: Tittar RP närmare på kadaver ser det ett märkligt överstämmande drag över majoriteten av skadorna på asen. Många av dem har avklippta lemmar inte sällan huvudet. Det måste vara något väldigt vasst och skarpt som åstadkommit detta. Om någon i av RP har Zoologi så skulle han kunna tänka sig att det var verk av hyenor, men hyenor krossar benen mellan sina käkar så detta verkar vara något annat. Lyckas RP med ett svårt slag mot Zoologi skulle han gissa på att det var något med väldigt stora vassa knipklor eller käft som en insekt eller ett skaldjur. Detta är delvis rätt, det är nämligen den enorma bönsyrsan som har sina jaktmarker här. På slätten lever bland annat ett antal vildgetter och vild kor som även har sina stråk långt in i djungeln. Det finns även en och annan flock elefanter men de håller sig mest innanför djungelns skyddande lövverk. Deras föregångare var tamdjur allihop men blev förvildade när civilisationen dog ut och anpassade sig till öns vegetation. Sen finns det ju även ett antal andra djur som lever på slätten som diverse pungdjur, råttor och rävar samt insekter. RP kommer dock stöta på ett relativt färskt kadaver av en vildko. På avstånd kan de se hur en massa gamar flyger runt över det döda djuret. När de kommer fram är det övertäckt av hungriga gamar. Jagar man bort dem kan man se att även detta djur har sitt huvud avklippt och ligger några meter bredvid kroppen. Kroppen är även svårt sargad av stora bett och vad som liknar en blandning av såg och klomärken. Det är dock svårt att se exakt vad det är eftersom en stor del av djuret är uppätet av dess baneman och gamarna. Gamarna kan bli väldigt kraxiga och närgångna om RP stannar för länge för att undersöka. Det tar 2-3 tim att ta sig tvärs över slätten till Kapernums enda hela stadsdel.

Östra sidan och Rocknästet

Öns östra sida består av ett kalt klipplandskap med djupa skrevor och slutar i kala klippväggar som vätter mot havet. Här och var har någon enveten växt slätt rot men det är inte många. I en av de djupaste skrevorna som mera liknar ett gigantiskt hål finns det ett mindre vattenhål som har sitt tillflöde från en bergskälla långt under öns markyta. Vissa av bergsskrevorna går i varandra och det är möjligt att ta sig ner i dom och undersöka botten på skrevorna om RP önskar göra det. Man behöver dock rep och nått att fästa det i då det finns alltför få fästen för att kunna klättra ner. Det finns inget av intresse här förutom att i en skreva återfinns det en enorm hög av skallet som tillhört allt från ox till val!!! Givetvis är det resterna från den enorma rock som har sitt bo längst ut på den östra udden.

Rocknästet

Om RP tänkt besöka öns östra udde så kommer de att stöta på problem. Ju längre österut de kommer ju mer skrevor öppnar sig framför dem och de måste hoppa för att komma vidare. Det krävs fem lyckade färdighetslag för Hoppa för att de skall nå rock-boet. Om man inte kommer på en annan ide som att t.ex. göra nån slags repanordning. När man kommer till platsen där man måste hoppa för första gången kan man skymta en hög med större kvistar längre bort. Ju närmare man kommer ju mer ser man att det liknar ett fågelbo. En RP med Zoologi kan med ett lyckat slag lista ut att det är ett rocknäste och att de svävar i livsfara genom att befinna sig så nära det. I boet ligger det två enorma ägg samt några ruttnade köttrester. Runt om boet kan man se hur berget har enorma och djupa skrapmärken, dessa är givetvis från rockens klor. Rocken kommer inte komma tillbaka även fast man förstör eller försöker bärga äggen(vilket är omöjligt) detta är en av de unika gånger man kan komma ifrån ett rock-bo levande men det vet ju inte RP. Rocken kommer dyka upp senare i äventyret. Just denna rocken har aldrig intresserat sig för att samla skatter, just nu är ruvandet viktigast. De skatter hon hade lämnade hon i sitt tidigare näste på fastlandet.

Reptilmännen och den västra djungeln

Denna djungeln är likvärdig med djungeln på öns norra sida. Däremot bebos denna djungel av en stam med reptilmän och den är mycket möjligt att de får syn på RP och försöker döda dom. Djungeln sluttar något åt väster för att sen sluta i en lång vacker sandstrand. Reptilmännen har sin boplats i djungelns södra del som är en blandning av träskmark och djungel. Där har de en liten by av vasshyddor. RP kommer troligtvis inte komma hit

eftersom byn bevakas av ca 30 reptilmän samt att ytterligare 15 är ute på jakt och den är därför inte beskriven ytterligare då RP säkert kommer bli ivägjagade om de närmar sig byn. Blir det en konfrontation mellan RP och reptilmännen används samma värden som för de utstötta reptilmän man kan träffa på i ruinstaden.

Södra delen

Denna del av ön består som sagt av sluttande klippavsatser, stenbumlingar och krossat bergsmassiv. Den sluttar ner mot en stenstrand där havet tar vid. Man kan hitta diverse värdelösa vrakdelar här men inget annat. Stranden används en gång om året av ett antal sjöelefanter som parningsplats. Man kan hitta en och annan benknota från sen länge döda djur t.ex. sjöelefant. Att spendera sin tid längre här vore ett slöseri för RP.

Ruinstaden Kapernum

Efter en lång vandring på den ödsliga stenslätten kan ni se hur något tornar upp sig borta i horisonten. Ju närmare ni kommer ju mer tingestar kan ni se som reser sig upp mot himlen. Vissa är längre än andra och de har olika former. Efter ytterligare en bit kan ni se att detta är någon form av statyer och byggnader, allt tyder på att ni har hittat en utdöd civilisation, civilisationen Kapernum. Allt verkar vara byggt av samma vita kalksten som stenslätten bestod av. En bit längre fram kommer ni upp på en mindre avsats och kan därifrån blicka ut över den enorma ruinstaden. Den är till största delen förfallen och det mesta man kan vittja är raserade husgrunder och stora högar av sten som troligen är resterna från stora bygganden som rasat. Men här och var kan man se vissa byggnader som stått pall för tidens tand, dock en aning förfallna.. Nu kan ni även urskilja de höga statyer som ni såg på avstånd. De kommer i former som Drake, Haj, Örn och Lejon och är 7-12 m höga. Det flyter även ett mindre kanalsystem genom ruinstaden som har sitt utlopp i en enorm damm. Det har även börjat växa buskar och mindre träd lite överallt. De byggnader som utmärker sig i synnerhet är den enorma amfiteater som ligger i centrum av staden samt de två byggnader i väster som ligger i den stadsdelen som verkar vara minst förfallen. I samma stadsdel kan ni även skåda det största stenfundament ni någonsin sett som avgränsar området med vit kalksten till slätterna.

Men trots att de mesta ni ser är ruiner har ändå platsen en viss skönhet. Det växer vackra lundar med fruktträd i vilka färgranna fåglar sitter i och kvittrar. Porlandet från kanalerna som finns i området ger platsen ett ännu mer harmoniskt intryck.

SL: RP har just fått en överblick över de ruiner som återstår av det gamla Kapernum. De får själva gå vart de önskar, lättast är att följa kanalen vart man än skall för att undvika att behöva klättra över stenhögar eller slå sig igenom den ogästvänliga buskvegetation. Beskrivningen ovan ger en ganska bra bild av hur det ser ut i detta område. Om SL vill kan han bygga ut mer ingående hur det ser ut annars är det bara att låta fantasin flöda. Den intressantaste och viktigaste delen är den västra stadsdelen med de två byggnader som också klarat sig bäst genom åren. Det är här nergången till de lägre komplexen finns. Om man. Fundamentet antyder att ringmuren har en gång i tiden har sträckt sig åtskilliga mil och inhägnat den stenslätt som en gång var Kapernum. En smart RP skulle kunna lista ut hur enormt stor Kapernum en gång varit med dess förutsättningar. Här börjar silvernålen i asken att snurra då det var hit den skulle leda dom.

Platser i Kapernums ruiner

Olivpressar

Detta är sora olivpressar som användes för att utvinna olivolja. De består av ett stenfat som har en radie på 1m. Fatet har ett avtappingshål i mitten med en fåra som leder ner och slutar i ett avtappningshål där det är meningen att man skall ställa krus som oljan kan förvaras i. I mitten av fatet finns en upphöjning som fungerar som axel åt det stora stenhjul som används till att krossa oliverna. Stenhjulet väger runt 300 kg om någon tänkt lyfta av det och rulla iväg det? Det finns många olivpressar och det är bara de största som är utmärkta på kartan med en triangel.

Stayer

Det finns ett antal statyer i Kapernum både hela och förstörda. De statyer som är utmärkta på kartan är däremot hela och sträcker sig från 7-12 m över marken och är mycket imponerande. Det finns utmärkt på kartan vad det är för staty drake, haj, lejon eller örn. De är skulpterade så bra att det nästan ser ut som om det var jättelika djur som förstenats. En magiker kan kanske dra denna slutsats och tro att de kanske kan vakna till liv då han känner en aning magisk energi från dem. Detta kommer dock inte häda, inte än i alla fall .

Stentrottoarer

Det finns vissa ställen där de gamla stengångarna klarat sig från förfall och här kan man ta sig fram utan problem utan att behöva vara rädd för att vricka fötterna när man tar sig över ras och annat.

1 Tempel

Denna byggnad har troligtvis tjänstgjort som kyrka eller tempel, det som finns kvar är 7 halva pelare som står på ett slätt stengolv. Vid de två väggar som finns kvar kan man vittja resterna av utnötta stembänkar. I mitten av stengolvet står ett stort stenaltare som är översållat med sprickor. En av pelarna ser ut att vara väldigt ostabila. SL: Här har det mycket riktigt varit ett mindre tempel ägnat den enorma bönsyrsan som förr härjade i labyrinten. Den pelare som ser ostabil ut är väldigt ostabil, om man springer nära den eller på något sätt försöker rubba pelaren kommer överdelen av den att rasa ner. Det är 30% chans att man träffas av den om man står i närheten. Pelaren väger flera hundra kilo och kommer ge en skada på 8T10 om någon råkar vara den som får den på sig.

2. Senatorpalats

Denna byggnad är ca 30 m hög och är ovanligt bra bevarad. Den består av en stor sal och ett porthus i som tjänar som ingång. Inne i byggnaden finns det uthuggna stembänkar i flera rader som i en amfiteater fast här är dom formade som en stor oval som täcker hela salen. I mitten finns också ett ovalformat stembord. Byggnaden är så när som intakt förutom de två meterstora hål som gapar i takets västra del. Murbruket som täckt hålen har rasat ner på bänkraderna i väster.

SL: Denna byggnad användes för länge sedan av Kapernums senatorer till mindre möten.

3. Nöjespalats

Detta är ett av Kapernums forna festplatser. Byggnaden saknar stora delar av taket, men inuti kan man vittja en bassäng med grönfärgat regnvatten, en trappa som går upp till en etage från vilken man kan blicka ut över övriga rummet. Golvet är lagt i tre olika nivåer som startar med den lägsta vid ingången. Det finns även två större rum där det enda som klarat sig är två större stendiskar. Längst med väggarna finns det sammalagt 10 rum i vilka det ligger mängder med gammalt bråte.

SL: I bassängen lever sen tre år tillbaka en anakonda, går man för nära eller av någon anledning hamnar i den kommer ormen att anfalla. För info om ormen se sid 12 i Bok 1 Monsterboxen.

4. Olivlager

Detta är en kvadratisk byggnad som mest liknar en stembunker förutom de nästintill söndervittrade bilder som finns uthuggna i fasaden. De föreställer människor som verkar skörda oliver och laga det i krus. Det står också något skrivet på Kapernums uråldriga tunga. Vid trappan som leder till ingången ligger två stora stenportar som lossnat från sina fästen. Delar av portarna ligger över trappan så det är en aning vanskligt att ta sig upp för trappan. Man måste lyckas med ett normalt SMI-Slag för att inte trampa fel och ramla och ta 1T6 i skada. Inne i byggnaden finns det ett tusental stora krukor. Ungefär 1/3 har krossats eller spruckit men resten är relativt bra bevarade och har ett högt antikt värde ifall man tänk att bärga dom till skeppet vilket kommer ta veckor.

SL: Om SL vill vara riktigt elak kan han låta någon hemskt vidunder hoppa upp när RP undersöker vad som finns i dom tomma krukorna.

5. Senatorbostad

Detta är en rektangulär avlång byggnad som en gång tjänat som bostad åt en av Kapernums mäktigast senatorer. En gång fanns det en mycket stor vacker trädgård men nu är den övervuxen med klängväxter och taggiga buskar. Husets fasader har klarat sig relativt bra men inuti har alla väggar rasat samma så det enda som finns därinne är stora högar av murbruk. Man kan heller inte ta sig in via de stenportar som finns då de lossnat från sina gångjärn och fastnat i sina dörrposter. Skall man ta sig in får man göra det genom de fönsteröppningar som finns på andra våningen ca 8 m över marken, men kom ihåg att inomhus är det med 8 m ner till golvet eftersom även andra vången har rasat.

SL: Inget särskilt.

6. Vaktbarrack

Denna byggnad liknar en mindre borg. Dock så finns bara halva kvar av den men. Det som klarat sig är porthuset två torn och murar som sammanbinder dom. Av de hus som funnits innanför murarna finns bara rasade ruiner

kvar. Däremot så kan man ta sig upp på muren via en trappa och därifrån till de båda tornen och porthuset. Inuti tornen finns det tre våningar och trappor som binder dem samman. I det västra tornet finns det mest bråte men på våningen längst ner hänger det torkade köttstycken över en träställning mitt i rummet. Längst med väggarna finns det även fem tunnor fyllda med vatten och bredvid dem står det ett tjugotal vässade träspjut. I porthuset finns det indraget gräs och grenar på golvet och längst med den västa väggen står det fem träspjut. Porthuset har bara en våning. I det östra tornet hör man gräl på ett oförståeligt språk utanför. Går man in kan man se fyra reptilmän som står och grälar i bortre sidan av rummet, innan de griper sina träspjut hinner man se att de ligger två skadade/döda reptilmän framför dem.

SL: Reptilmännen är mycket aggressiva p.g.a sina döda kamrater och uppträder RP hotfullt är strid oundviklig. Om däremot RP drar sig tillbaka lugnt och försiktigt, så tar sig reptilmännen ut genom en glugg och flyr fältet. Undersöker man de två liken kan man se att de har liknande skador som de döda djuren man hittade på stenslätten. Det ena liket saknar en arm och den andra ett ben. För övrigt finns inget mer i detta torn utom mer indraget gräs och grenar. Det är den enorma bönsyrsan som varit framme igen.

7. Akademi

Denna byggnad har en relativ hel trappa som leder upp mot ingången där det också finns sex pelare som stöttar det tunga taket. Byggnaden är kvadratisk och har ett antal uthuggna bildspel där man kan utröna hur folk undervisar och blir undervisade samt hur ett folk bygger en stor stad. Byggnaden har klarat att stå emot tidens tand relativt bra, det enda som rasat är delat av taket som hamnat nedanför huset. Inne i byggnaden finns det lite bråte här och var samt en trappa som leder upp till ett antal lejddare som finns längst väggarna. Uppe i lejddarna finns det uthuggna fördjupningar i stenen som liknar bokhyllor. Det finns rester av skriftrullar men de är sedan länge förstörda. Solen ger ett fint sken när den lyser igenom porten och in i den ödsliga salen.

SL: Om RP tittar i någon av de förmultnade skriftrullarna så kommer en klagan börjar ljuda som sedan eskalerar i ett högt isande skrik följt av en blixtn som slår ner i mitten av rummet och när RP hämtat sig från bländningen ser de hur en blåskimrande gestalt svävar uppför trappan och är på väg mot den person som rörde vid rullarna. Detta är ett spöke av en sedan länge död lärd man, när spöket ser att RP upptäckt det kommer det skälla och gapa på ett oförståeligt språk. Det ger sig inte förrän RP har lämnat byggnaden. Spöket försöker skrämmas men alla är dömda att misslyckas då RP är skyddade av alvernas besvärjelse från alla skräckattacker.

8. Statyverkstad

Detta är en stor byggnad som verkar vara mer praktiskt än vacker. Den verkar vara väldigt bastant och robust byggnad. Den har en stor öppning i varje kortsida vid vilka det ligger två stora rasade stenportar som en gång täckt öppningarna. Utanför byggnaden finns det ett antal mindre statyer som föreställer stora krigare, konungar och filosofer av båda könen. Inuti byggnaden finns det ett hundratal statyer i alla möjliga former och storlekar, vissa är bara halvfärdiga och vissa har ramlat och slagits sönder mot golvet. Det som är avbildat mest är örnar, hajar, drakar och lejon samt människor från olika stånd. Många av statyerna där människor är av bildande verkar skrämmande lika riktiga människor. Här kan man även finna antika stenhuggeriredskap i mängder.

SL: inget särskilt men om RP börjar föra oväsen eller slå sönder saker är det inte helt omöjligt att en större staty faller mot dom och gör ett betydande antal T10 i skada.

9. Smedja

Denna byggnad består av tre bastanta stenväggar som en gång var fyra då den sista rasat. I mitten finns resterna av ett stenfundament som troligtvis används som ässja. Golvet inne i smedjan är täckt av sand som blåst in under alla de år den stått öde.

SL: Om RP gräver lite i sanden kan de hitta diverse antika smidesverktyg och metallbitar men inget av direkt värde. Lyckas man med ett perfekt slag mot Finna dolda ting lyckas man hitta bladet till en mästaremsidd kroksabel. Sabeln behöver bara ges ett handtag och slipas så är den som ny och antik på köpet.

10. Kanalen

Kanalen som flyter genom staden är 3 m djup och 2 m bred. Det är friskt källvatten i men med tiden har det hamnat alger och annat i den så vattnet är inte så klart som det en gång var men det är helt klart drickbart. Vattnet håller en värme på ca 12 grader. Här och var finns det mindre bassänger som den har som utlopp. Dessa bassänger är oftast 7*7 m stora och ca 5 m djupa. Det är inte vidare strömt och man kan utan problem simma i den om man skulle vilja det. Kanalen har sitt tillflöde från en underjordisk källa som låter det forsa ut genom ett stort hajgap som är utmärkt på kartan.

SL: I kanalen lever en stor sabeltandsorm men mer om detta senare. Ibland kan RP höra hur det plaskar till ifrån nån av poolerna eller kanalen men man kan aldrig se vad det var.

11. Dammen

Detta är en damm vilken har fyra tillflöden från kanalen. Detta var en gång en mycket fin damm med spegelblankt klart vatten men idag är det grumligt och grönfärgat av alger, det finns sprickor i dess kanter och på vissa ställen har kanten helt rasat ner i dammen. Förutom de enorma statyer som finns runt om står även ett antal mindre statyer vissa hela vissa förstörda. Dammen är 200 m bred och 300 m lång, den har ett djup på ca 10 m.

SL: Dammen är också ett tillhåll för den enorma sabeltandsorm som också använder sig av kanalerna för att ta sig runt. Den har spanat in RP sedan dem kom till staden och väntar på rätt tillfälle att anfalla. Det är planerat att sabeltandsormen skall anfalla när RP nått de nedre komplexen då kanalen är sammankopplat med ett det kolakssystem som finns där nere. Om någon RP vill dyka ner och kolla på botten i hopp om att hitta nått går det bra men det enda som finns att hitta är slam.

12. Muren

Detta är enorm stenmur som sträcker sig 30 m hög och är 5 m tjock. Den sträcker sig ca 500 meter där den slutar i ras på båda sidor. Men övriga stenmuren är helt fri från sprickor, man kan inte ens hitta en enda repa i den. Det är en mäktig tingest som måste tagit en enorm mankraft att bygga. Man kan ta sig upp på muren genom att klättra på rasen om man vill. Där uppe finns det en stengång man kan gå på samt ännu en mur som har avvänds som skydd för de soldater som patrullerat på krönet vid eventuella anfall. Det finns även en trappa ner som leder ner till en 2*2 m stor gång som slutar i ras åt båda hållen. För övrigt finns det inget i gången. Gången kan även nås om man ödslar någon vecka på att gräva fram den i rasen.

SL: Muren är helt intakt och det går inte att göra en skråma på den, inte ens med magi. Hur detta uppkommit är sedan länge glömt. Inget annat intressant finns här.

13. Rasad stadsdel

Här är ett enormt stort ras som sträcker sig över en yta av 500 m i diameter. Det är en enorm hög av krossad sten och stora block från byggnader. Man kan överallt se delar av byggnader sticka upp här och var. Det som är mest imponerande är de tre pelare som fortfarande står och är 3 m i diameter och är ca 70 m höga, de har utsirade bilder i sten som föreställer ett folk som dyrkar drakar, örnar, hajar och lejon samt bilder på vilket överflöd civilisationen hade.

SL: En smart RP kan lista ut att det måste finnas enorma mängder av skatter gömda någonstans i ruinerna. Pelarna går inte att rubba förutom en av dem. Knuffar man på den ordentligt och får den i gungning kommer den rasa och stora stenblock på flera ton kommer att regna över RP då den inte rasar i ett enda stycke utan faller samman. Det är 20% att nån av RP träffas. Händer detta så kan man räkna den RP som träffas vara väldigt mosad om han inte lyckas undvika med ett SMI-Slag. Detta borde lära oförsiktiga RP farorna med rasrisk.

14. Monolithium

Detta är ruinerna av en enorm arena som används som skådeplats för spel, tävlingar och festligheter. Mycket av dess väggar och bänkrader har rasat men man kan fortfarande se att det en gång varit en enorm arena med platser för tiotusentals åskådare på läktaren. Nere på arenan som är stenbelagd hörs allt väldigt bra upp på läktaren, nästan som om man var nere på arenan själv. Man kan vittja ett antal valv som leder in i mörkret där fortfarande läktaren finns kvar. Vissa av valven är blockerade av fastrostade fällgaller. Ett valv är dubbelt så stort som de andra, ca 5 m i höjd 3 m i bredd. För övrigt kan man ta sig runt vart man vill i de delar som fortfarande klarat sig.

SL: De flesta nergångar slutar i ras innan man kommit mer än 10 m. Fällgallren är omöjliga att få upp det enda som skulle kunna göra att man skulle kunna komma förbi är en hög effektgrad av ÖPPNA eller att man hackar sig igenom gallret vilket kräver tid och bra redskap. Om man närmar sig det största valvet får RP en överraskning. När de är ca 15 m från valvet störtar den enorma bönsyrsan ut mitt framför dem och ger ifrån sig ett högt väsende skrik innan den hoppar upp på läktaren bakom. Den rör sig snabbt och graciöst trots sin storlek. Högst upp på läktaren stannar den och betraktar RP en stund innan den hoppar ner och försvinner. Bönsyrsan hade bara tagit sin tillflykt till valvgången under dagen för att vila efter en måltid när RP störde den. Den var inte hungrig och såg ingen anledning till att attackera. Istället har den nu granskat RP och kanske låter kanske dem bli nästa måltid. Försöker man skjuta pilar, skäktor eller använda magi så flyr den så fort den kan. RP har ingen möjlighet att följa efter och kan heller inte vittja vart den tog vägen. Händelsen bör ge RP en tankeställare om att vara på sin vakt i fortsättningen. Bönsyrsan kommer dyka upp när RP längre fram kommer tillbaka till sitt skepp.

Valvet som monstret sov i slutar i ett ras efter 20 m, här finns också lite rester av bönsyrans gamla måltider vilket består av diverse storvilt.

15. Labyrinten

Det finns endast ett fåtal murar kvar av detta mäktiga byggnadsverk. De murar som fortfarande står är hört ansatta av tidens tand. Om man vill kan man klättra över de ras och ta sig in och undersöka det som finns kvar av labyrinten. Men det är inte mycket att se stenbelagda gångar vittrade murar och ras lite här och var.

SL: Detta var denna labyrint som höll den fruktansvärda bönsyran fången. Men när Kapernum gick under störtade även labyrinten samman och släppte lös detta vidunder som sen dess har varit näst högst i näringskedjan på ön. Men mer om bönsyran senare. Om man undersöker murarna väldigt noga kan man se vaga uthuggningar i sten som visar ett skådespel där människor jagas i en labyrint och blir sönderslitna av en enorm bönsyrsa. Nätt mer går inte att finna här förutom några väldigt gamla mynt och skelettdelar i rasen om man letar.

16. Kameleontstavn

Detta är en väldigt vacker och naturtrogen staty på en stor kameleont. Den står på ett runt podium med en massa vackra uthuggningar. Den är ca 3 m hög. Kameleonten är ca 4 m lång från nos till svanspets och står på bakbenen i en bedjande pose mot Oktagontemplet.

SL: Denna kameleonten ingår i en fälla som utlöses när man öppnar gången till de nedre komplexen. Men mer om detta senare.

17. Oktagontemplet

Detta är en åttakantig byggnad som är ca 100*100 m stor. Den saknar dörrar och har bara en stor valvingång som leder in till den mäktiga salen. Golvet är täckt av en mosaik vars färger sedan länge flagnat av. Taket är kupolformat och slutar i ett hål med en diameter på 30 m. Det finns även en stor pelare i mitten av rummet som slutar i ett antal bjälkar som sticker ut från den högst upp. Bjälkarna skär solens ljus och kastar ett vackert sken ner i den stora salen. I varje hörn finns en mindre trappa upp till en alkov där det finns en staty. Framför varje staty finns det ett vackert stenfat och bakom dem en mindre glugg som släpper igenom solljus så det ser ut som statyn är omgiven av en magnifik aura. I taket kan man även urskilja mängder av uthuggningar som visar människor som dyrkar gudar, skördar fält, utövar handel m.m. Alla uthuggningar utstrålar lycka och framgång. Statyerna i hörnen skall föreställa från vänster: en drake, lejon, hej, örn, vacker kvinna, vacker man, en bönsyrsa och en kameleont.

SL: I detta tempel skänkte man allehanda gåvor till sina gudar genom att placera dem på faten framför de olika gudarna. Det är härifrån man öppnar nergången till de lägre komplexen. Undersöker man statyerna närmare kommer man märka att kameleontstatyn har en fördjupning som till viss del är täckt med sandkorn som om något saknades. Fördjupningen är ungefär lika stor som en tallrik och ca 4 cm djup. Fördjupningen är till för den diskusiva som man återfinner i menrezinatemplet. Läger man skivan i fördjupningen hörs ett dovt men högt muller från menrezinatemplet. Sen blir det tyst. Det går inte att ta bort skivan, den är för evigt förseglad i fördjupningen. Några ögonblick efter man tryckt ner skivan så blåser det en kraftig vindpust genom salen och ut genom porten.

Detta var en av templets fällor. Om man trycker ner skivan i fördjupningen utan att uttala en sedan länge glömd ramsa så vaknar kameleontstatyn utanför templet till liv och gömmer sig tills RP kommer ut ur templet. När allt detta har hänt har en av pelarna flyttats i menrezinatemplet och öppnat en nergång till de nedre komplexen. När man gjort detta och kommer ut ur templet kan en skarpsynt RP märka att kameleontstavn saknas och ögonblicket efter kommer Kameleonten avmaskera sig bredvid dem och anfalla! För värden samt kameleontens taktik se appendix.

18. Menrezinatemplet

Menrezinatemplet är en rektangulär byggnad som också har uthuggna inskriptioner och bilder på dess väggar. Det finns inga tecken på att det någonsin skulle funnits portar utan bara de två enorma pelare som står på var sin sida om den mäktiga ingången. Så fort man träder in i templet så hörs en ljudlig och pampig famfar som får er att rygga tillbaka för ett ögonblick sen är det tyst igen. Inne i templet är det ganska enkelt inrett. Längst långsidorna finns det alkover med sedan länge utbrända fyrfat och längst kortsidorna finns det fem pelare på varje sida.

Dessa pelare visar sig vara övertäckta med en massa mystiska tecken så långt upp man kan se. I salens mitt finns det ett enormt altare som är 2*3 m stort i vit slät sten. Längst långsidan bakom altaret finns det något som ser ut

som en enorm rasad staty. Tittar man närmare ser man även ett antal mindre statyer som störtat i marken, förutom en staty som skall föreställa en vältränad man som är i färd med att kasta iväg en dammig diskus. SL: Famfaren kommer att ljuda varje gång någon träder in i templet. Detta tempel var det viktigaste av alla byggnader i Kapernum. Det var här man offrade sina finaste gåvor till gudarna och utförde de viktigaste ritualerna. Statyerna rasade samtidigt som resten av staden för länge sedan. Det är bara statyn med diskusmannen som klarat sig av någon gudomlig anledning. Om man undersöker den närmare kan man se att diskusen är gjord av guld och går att rycka loss med lite kraft(lätt STY-slag). Det är denna diskusskiva man skall trycka ner i fördjupningen framför kameleontstatyn i oktangontemplet för att kunna öppna ingången till de lägre komplexen. Har man tryckt ner skivan på dess plats i oktangontemplet kan man nu se att en pelare har flyttats åt sidan och gett plats åt en stentrappa som ringlar ner i mörkret.

De nedre komplexen

Den mörka trappan ringlar ner i mörkret och man kan vittja fackelhållare längst med väggarna med ca fem meters mellanrum. Utan ljus skulle man bara snava och ramla ner för den ytters branta trappan och slå sig ordentligt. Trappan är ett mästerverk och det verkar nästan som den är gjuten i ett stycke om det inte vore för dom så skarvar som tidens tand avslöjat.

SL: De nedre komplexen var ungefär lika omfattande som staden i storlek. Här bevarade man sina mest värdefulla skatter som skyddades av mängder med fällor, även magiska sådana. Härnere fanns med mängder med proviant och mat ifall man skulle råka ut för katastrofer eller belägringar. Men den största delen av dessa komplex rasade samman eller så rasade dess nergångar så det var omöjligt att nå dem. Den enda nergången som skonades var den som RP just hittat. Varför denna del sparades är som resten av Kapernum ett stort mysterium. Kanske en gudomlig handling eller en mäktig magikers verk ifall det legendariska Sjöödjuret någonsin skulle komma tillbaka till Altors plan och härja. Tanken på hur många som kan ha begravts levande härnere efter alla nedgångar rasat igen ger en kalla kårar.

1. Cirkelrummet

Efter man nått Ca 30 m under jord slutar trappan mitt i ett cirkelrunt rum med en radie på två meter. Rummet är skapat med samma precision som trappan och det enda man kan se är en välslipad stenvägg som till skillnad från trappan saknar fackelhållare. I nord finns även en vattenfylld sänka vid väggen som är 40*40cm stor.

SL: Det finns inget intressant i rummet förutom vattensänkan. Vattnet är friskt och har sitt tillflöde och tappning från det övriga kanalsystemet. Sänkan är 50 cm djup och om man känner på botten kan man hitta gamla svarta trästumpar som en gång varit facklor. Man skall släcka facklorna här då öppnar sig en dold dörr i norr och i näsa rum tänds en magisk eld i ett fyrfat där man kan tända facklorna igen.

2. Korridor

Korridoren sträcker sig 50 m framåt där den svänger åt väster och på motsatt sida kan man vittja konturerna av en kraftig stendörr framför vilken ett stenras har brett ut sig. Två fyrfat har tänds nära öppningen från cirkelrummet och lyser upp korridoren något. Ett stenras har även brett ut sig i mitten av korridoren från väster och mitt emot det så fortsätter gången in till öster. Ett dovt forsande kan höras under den välvda stenbro som återfinns ca 30m rakt fram. I början av korridoren finns även två stendörrar på vardera sidan. Svänger man av till korridoren i öster kan man även här se en välvd stenbro som korsar den porlande vattenkanalen.

SL: RP har just nått den delen av Kapernum där det heliga pergamentet legat gömt så länge. De största delarna av de nedre komplexen har ju rasat in och mirakulöst nog har denna del klarat sig, kanske p.g.a. nån av de mäktiga magikerna lyckades lägga en skyddsbesvärjelse innan allt blåstes bort. De fyra dörrar som finns närmast ingången från cirkelrummet är omöjliga att få upp då dessa dörrar väger ca två ton samt att det bara är ras bakom dom. Fyrfaten är magiska och går inte att släcka. De är däremot utmärkta att tända facklor på. Kanalen som forsar förbi under de välvda stenbroarna är sammankopplande med kanalen ovan jord. Detta känner sabeltandsormen till och har följt RP ända ner hit och väntar bara på ett bra tillfälle att anfalla.

3. Gravkammare

På väg till dörren som vetter mot sarkofagkammaren finns också en välvd bro som leder över kanalen som går tvärs igenom korridoren. Dörren är en kraftig dubbeldörr i sten som har sprickor i sig. På dörren finns det ornament av benknotor och dödskallar i märkliga men ändå paradoxalt nog i ett harmoniskt mönster. Innanför dörren kastar facklorna ett sken över de pelare som är formade som enorma benknotor samt ett tjugotal sarkofager som står på upphöjningar. På väggarna finns det bilder av mäktiga män och kvinnor övervinner allehanda faror och räddar folket samt skänker dem välstånd och lycka. Bredvid dörrarna står det en 3m hög staty på varje sida som liknar drakar

SL: De massiva stendörrarna är såpass gamla och försvagade att man kan slå in dem med ett lämpligt redskap. Det krävs att man gör 150 i skada för att man skall kunna ta sig in. Beträffande döds skallarna och benknotorna så trodde folket i Kapernum att skelettet var själens boning då detta var det enda som fanns kvar efter en människa då resten ruttnat bort. Man hedrade den människa som hade gått bort genom att lägga hennes skelett i en sarkofag under en högtidlig begravning. Skelettet var också genom den del man kunde prata med den döde ifall man skulle vara i stor nöd av råd då man ansåg att de döda helst aldrig skulle störas. Det hände också att man mumifierade döda under en viss epok i Kapernums historia.

När RP gått in i rummet hör de ett hur något rasar och en förfärlig smäll av hur något slår mot golvet. När de vänder sig om ser de hur de två drakstatyerna har rasat och blockerar utgången. Bredvid dörren står nu två mumier på varsin sida beväpnade med korsbladiga spjut. Båda anfaller den svagaste/minsta RP för att döda. Mumierna stod bakom statyerna och välte dem när RP gått in i rummet. Mumierna slåss tills de dör och är inte främmande för att kasta sina spjut om en RP försöker fly. Deras taktik är att attackera de svagaste RP först. Locken till sarkofagerna väger runt 300kg och även fast man skulle få av dem så finns här bara benknotor upplagda i en fin formation samt en stentavla med en sedan länge glömd skrift. Något annat intressant finns inte i rummet om man inte vill studera bildspelen på väggarna och kanske rita av dem då de kanske kan inbringa ett bra pris hos en lärd man. Man kan utan problem ta sig förbi de rasade statyerna och ut i korridoren igen, förutsatt att man har lite tid på sig.

4. Förrådsrum

På väg till detta rum måste man även här korsa en välvd stenbro. Detta är ett rektangulärt rum på 15*10m. Det man kan finna härinne är ett antal krukor och krus på marken och på hyllor. Det finns även förruttnande lådor och låror som står längst väggarna. I mitten av rummet finns en stor stenbänk med skåror som slutar i en av kanterna där ett stort krus står. Det är högt i tak ca 12m.

SL: I krusen och krukorna kan man hitta rester av gamla oljor och andra sen länge stelnade ämnen. I lårarna kan man hitta diverse redskap för stenhugning i antik stil. Det finns även redskap för träskulpturering, målning och vad som verkar vara antika läkarredskap. De är alla mycket gamla och knappast användbara. Detta rum användes som förrådsrum för de som jobbade i komplexen samt som förberedningsrum för de som skulle begravas.

5. Artefaktrum/Väktarsal

Innanför ingången till detta rum finns det utspritt stensplitter som om någon övernaturlig kraft forcerat den kraftiga stenport som en gång täckte ingången till denna sal. När man tittar närmare kan man se att porten nyligen slagits in då stenfragmeneten har sopat undan en del av det dammlager som täcker resten av golvet. Salen är stor och sträcker sig 50m på längden, 40m på bredden och hela 30m i tak. Alla väggar är kritvita och släta. I rummets norra vägg finns en stor bassäng som verkar vara ett avflöde till kanalen. Bassängen som är 15*15 m forsar ljudligt samt sprider slöja av ånga upp mot taket. Framför bassängen i söder och på dess västra och östra sida finns det en stenpediestal på vilka tre olika ting vilar. På den södra ligger ett pergamentetui, på den östra ett guld- och juvelbeslagen tvåhandssabel (Migistvaar i appendix) och på den västra en Gripstaty av guld med lysande ögon.

SL: Så fort den legendariska sjöormen dök upp i Erebs dimension sprängdes dörren i bitar och gjorde det möjligt för erebs innevanare att sända tillbaka monstret. Innan var dörren skyddad av mäktiga besvärjelser som gjorde det praktiskt taget omöjligt att ta sig in tack vare de mäktiga alvmagiker som en gång förseglade dörren. Hade inte RP varit skyddade av alvernas besvärjelse skulle de aldrig komma ifrån detta rum levande. Det är nämligen i detta rum man kan återfinna det pergament RP söker, närmare bestämt i det etui som ligger på piedestalen mitt framför bassängen. Etuiet är för övrigt gjort av en ihålig draktand vilket man märker om någon kunnig undersöker det noga. De andra två tingen är saker som är bäst att låtas vara då de tjänar som lockbete till fällor avsedda för klåfingriga tjuvar samt är två av Kapernums heligaste föremål som beskrivs i appendix. RP kan ta pergamentet utan problem då de är skyddade av alvernas besvärjelse men om de så mycket som rubbar de två andra föremålen händer det två otäcka saker. Plötsligt så dyker den sabeltandsorm som följt RP ett tag nu. Den dyker upp och kastar sig över den RP som rubbat något av föremålen. Den kommer försöka krama, bita eller dra ner RP i bassängen om han är tillräckligt nära.

Mannen i nöd!

Detta är en lömsk fälla som kan fånga alla RP men en räcker i värsta fall. Under striden har det öppnats en lönnörr på glänt i rummets sydöstra hörn där någon slängt ut en trästav som hindrar att den stängs. Inifrån hör man hur någon panikartat skriker på hjälp på Jori!!! Går man närmare så hör man att det inte alls verkar långt in i den nya gången som skriken kommer ifrån. Man kan höra ord som ”Skynda er!!!” Hjälp mig jag blir krossad”. Går man in i gången kan man skymta ett svagt fackelsken och längre fram viker den av åt norr. Bakom hörnet kan man se en äldre man stå och stötta en vägg som håller på att rasa in över honom han gapar ”-Tacka gudarna, hjälp mig att stötta här innan jag krossas!!!” Om RP inte gör något inom den närmsta sekunden gapar han ännu

högre med uppgiven röst ”-Men hjälp mig då!!!! Jag blir ju krossad för djävulen” Sen säger han med en allt bräckligare stämma ”Vill ni ha guld så har jag massor vid min lägerplats. Bara ni hjälper mig!!! Hjäaaaälp!!!!!!” Om RP går fram för att hjälpa säger han ”- Stöttor har jag redan försökt och det går inte jag behöver er kraft så jag kan ta mig härifrån”.

SL: Nu borde RP bli lite misstänksamma men om dem inte blir det så får de väl lära sig på det hårda sättet. Det är dock sant det mannen säger, stöttor funkar inte p.g.a. att de sjunker ner i den mjuka sanden framför väggen. Så fort RP ställer sig och hjälper till att hålla upp väggen så går den gamle mannen undan och försvinner i tomma intet och där står en eller flera RP med en tung stenvägg mot ryggarna. Den gamle mannen försöker få så många som möjligt att luta sig mot väggen innan han själv går undan. Fällan är en illusion och stenväggen med men det hjälper inte RP så länge de inte genomskådat den, dock så funkar den på ett lite underligt sätt. Så fort man lutat sig mot väggen för att stötta upp den så orkar man hålla den uppe hur länge som helst även fast det är tungt, så man kan i princip bostätta sig där stående mot väggen förutsatt att man får mat och vatten. Försöker man däremot springa undan så väggen rasar begravs man under raset och dör ögonblickligen. Man känner även att man säkerligen inte skulle hinna undan utan att få raset över sig(Mycket viktigt att poängtera detta för RP!!!!). Är man dock lyckligt lottad och kan övertyga SL om att någon besvärjelse kan funka i detta läge så kan detta tillåtas. Det som kan göras för att frigöra eventuella RP om man fastnat är att lägga tillbaka de föremål/föremålen man tagit på respektive piedestal. Då försvinner den lutande stenväggen i tomma intet precis som mannen och RP är fria. Samtidigt som man lagt tillbaka föremålet/föremålen så läggs det också en FÖRSEGLA E10 mellan piedestal och föremål vilket gör det omöjligt att få med sig den då piedestalen sitter fast i golvet. I samma ögonblick händer även nedanstående händelse. Om SL är intresserad så innehöll Illusionen en väldigt hög effektgrad. En annan trevlig överraskning med denna fälla är att man kan lura någon att ta ens plats och därigenom komma fri för att fångsla den som tog över för en.

Kapernum rasar

Ca. fem minuter efter det man tagit pergamentet från dess plats på piedestalen börjar salen skaka och skälva som om ett jordskalv just drabbat ön. Murbruk börjar lossna från väggarna och krossas mot golvet. RP gör klokast i att springa för livet då snart hela komplexet kommer vara nerrasat. Det skälver mer och mer och större och större stenblock rasar ner. Plötsligt när de är när gången till cirkelrummet så händer något fruktansvärt. Tusentals gastkramande skrik hörs bakom dem och de verkar komma närmare! Sekunden efter kan de se hur myriader av spöklika gestalter svepa förbi dem och genom dom in i cirkelrummet och uppför trappan. De skriker av förtvivlan och skräck då de verkar fly från något. Man hinner bara se att det är män, kvinnor och barn med ruttna förvridna kroppar och ansikten. De fortsätter att sväva förbi hela vägen uppför trappan samtidigt som man hör hur det rasar och mullrar bakom dem nere i djupet. T.o.m. trappan vibrerar som om det med håller på att brytas sönder. När man når trappans slut i Menrezinatemplet kan man även se att det håller på att rasa. Sand och småsten faller från takets skarvar och marken vibrerar. Tittar man mot trappan kan man se hur de spöklika figurerna väller ut och försvinner upp igenom taket och helt plötsligt rasar hela trappan in med ett ljudligt brak.

Flykt över stenslätten

Men marken börjar skaka mer och mer och RP bör ta sig ifrån ön så fort de kan. När de tar sig ut ifrån Menrezinatemplet kan de se att alla de jättelika stenstatyerna har vaknat till liv och gör allt de kan för att förstöra byggnader och monument. Förhoppningsvis flyr nu RP tillbaka mot sitt skepp. Och när de skyndar ifrån ruinstanden kan de se hur en vulkan rest sig aningen över vattenytan öster om ön. Man kan se att den spyrt ut lava och har kastat några brinnande lavaklot över staden som nu ligger och fräser. Då och då slår ett nytt lavaklot ner med en smäll. Jordbävningen som fortfarande skakar ön gör så byggnader rasar samt får de enorma stenstatyerna ur balans så de krossas mot marken med öronbedövande dån. När RP har Kapernums ruiner bakom sig kan de se hur en stor spricka öppnar sig i mitten av staden och delar den i två. Ur sprickan sprutar och väller det upp het magma som sakna men säkert börjar täcka ruinen. Magman rinner även åt RP håll!!!! Hela ön skakar och det mullrar av jordskalv, vulkanutbrott som färgar himlen mörk. Ett lätt regn släpps från himlen allt verkar vara på väg mot en stor omvälvning. Det enda RP kan göra är att fly så fort de kan mot sitt skepp. Innan de når djungeln så kan en RP skymta en enormt stor fågel i skyn i väster!!

SL: De andar som sågs var alla de som begravts levande under Kapernum som äntligen fick ro efter att ha varit fångslade i flera hundra år. Hade inte RP varit skyddade av alvernas besvärjelse hade fått slå 1T6+3 gånger på skräcktabellen med en modifikation på +20!! P.g.a. den fruktansvärda upplevelsen De enorma statyerna kommer inte att skada RP om de inte råkar komma i vägen för dom eller hindra dom i sitt rivningsarbete vilket är föga troligt. Därför finns de heller inte beskriva i appendix. Hela Kapernum kommer att läggas i ruiner och sen täckas över av den lava som trängt upp ur marken. Allt kommer vara övertäckt och förstört inom bara några timmar. RP kommer klara sig oskadda från eventuella effekter av naturkatastrofer så länge de gör allt för att fly för Kapernum så fort de kan. Magman kommer inte att nå ikapp dem, men skräm dom gärna med att den kan göra

det ifall dom envisas och stannar kvar. Vägen tillbaka över stenslätten är händselös förutom att man kan skymta den rock som bor på öns västra klippavsats. Vad som just hände var att den förbannelse som en gång drabbade Kapernum upplöstes när RP tog pergamentet från piedestalen i väktarsalen. Nu är alla de själar som var fångslade i Kapernums ruiner fria och staden kommer äntligen få sin vila. Man kommer nog aldrig veta det säkert men troligen hade gudarna nog ett finger med i spelet när Kapernum nu begravs med alla sina hemligheter så ingen någonsin kan skända denna enorma grav över en av Erbes mest utvecklade och gudfruktiga civilisationer någonsin.

Flykt genom djungeln

När RP når djungeln kan de höra att dånen från vulkanens utbrott ökar och känna hur skalven tilltar i styrka. Ett ögonblick för länge på denna ön kan vara ödesdigert. RP skyndar förhoppningsvis genom djungeln och får bitvis hugga sig igenom täta djungelväxter och motta rivsår från små envetna kvistar och annat. Hela tiden kan de höra de öronbedövande dånen från naturen krafter som bestämmer sig för att försegla Kapernum för alltid. Eftersom djungelpartiet där RP springer sluttar neråt kommer det då och då sten och annat löst bråte rullandes ner efter dem, dock i små stycken än så länge. Man kan även vittja mindre djur som flyr samma väg som RP och med tanke på de ljudliga brak som hörs längre bakom dom har även större djur börjat fly.

SL: Nu är RP utom fara från de naturkrafter som tidigare hotade dem men långt ifrån säkra. RP tror säkert att det är en elefant eller några vildkor som står för brakande bakom dem men det är ingen annan än den enorma bönsyrans som tagit samma flyktväg som RP och jagar dom nu för att kunna äta upp dom. Den kommer dock inte hinna upp dem innan de nått sitt skepp.

Stranden

När äntligen RP når stranden kommer de av en slump ut precis på den strand där deras roddbåt är uppdragen med skeppet förankrat en bit ut i vattnet. Ett antal smådjur kommer med ut på stranden och försvinner bort i nästa ögonblick. När de når roddbåten och skjuter ut mot sitt förtöjda skepp hör de ett högt brak bakom sig. De kan se hur den enorma bönsyrans hoppar ut ur djungeln och landar på stranden och skriker så det gör ont i RP öron.

På väg tillbaka till civilisationen

RP lämnar förhoppningsvis Kapernum efter denna skrämmande avslutning på deras vistelse där. Vädret är fint och solen gör sig påmind med sitt starka ljus och värme som RP nu blivit vana vid i och med alla dagar de spenderat till havs på den sista tiden. Temperaturer över 25 strecket är inte ovanligt och har det inte nämnts innan så kan nu RP skriva ner "Solbränd" på raden för sitt utseende. Kaptenen på skeppet tar ut riktningarna till väderstrecken och försöker bestämma skeppets position med hjälp av de sjökort han har. Det enda RP kan göra nu är att ta sig tillbaka in till kopparhavet och söka upp Sjöodjuret så de kan fullfölja sitt åtagande och befria Ereb från den fruktansvärda styggelsen som terroriserar hela kopparhavet.

Fruktansvärda nyheter

Bara två dagar efter RP lämnat Kapernum kan de se en konvoj med skepp passera förbi dem. De är för långt bort att få kontakt med och de svarar inte på signalering om man försöker med det. De nästföljande två dagarna kan man vittja mer och mer skepp som är på väg bort från kopparhavet. Det är omöjligt att få någon kontakt med skeppen som är på signalavstånd och de som passerar närmare får man bara korta uppmaningar till svar på tilltal som t.ex. -*"Vänd om ifall ni inte vill att kopparhavet ska bli er grav"*, -*"Sjöodjuret dödar allt rädda er själva"*, -*"Styggelsen dödar alla som stannar"*. Alla möjliga skepp passerar RP allt från piratskepp till krigsskepp, alla verkar vara lika angelägna att komma ifrån kopparhavet så fort som möjligt.

SL: Vad som hänt på sista tiden är att Hamtrak äntligen lyckats få full kontroll över sitt sjöodjur och nu har han satt sin stora plan i verket där han ska plundra så mycket han kan i kopparhavet för att sen försvinna in i en annan dimension med sitt byte. Faktumet att ett enormt sjöodjur härjar har också kommit fram och detta har skrämmt upp många som nu dragit upp sina skepp på land eller flytt från kopparhavet. Men mer om detta nedan.

Ett bekant skepp

Då inget av de trettiotal skepp som passerat stannat så tar det ytterligare 8 händselösa dagar innan RP blir signalerande om att stanna av ett skepp. De har nu hunnit in i kopparhavets mitt i och är i höjd med Caddo. På avstånd kan man känna igen dess flagg från Dunians handelshus om man har marinheraldik. Och när det kommer närmare kan man känna igen det. Det är Gladius Stålkorps handelskepp. Handelsmannen RP träffade

på för ca 2 veckor sen när de var på väg mot Kapernum. Han hälsar RP och frågar vad de haft för sig sen senast. Själv har han varit och sålt sin last i Montagor och är nu på väg bort från kopparhavet p.g.a. sjöormens härjningar. Sen förklarar han att det är en ond svartmagiker som styr monstret och använder den som hot att ödelägga de städer han belägrar om han inte får en skeppslast med guld och föremål belagda med magi, en slags brandskattning men istället för eld gör sjöodjuret jobbet. Det är städernas givmildhet som avgör om magikern ödelägger staden eller inte. Då folk inte vågar riskera sin stads säkerhet så har han lyckats samla på sig stora rikedomar. När det nu visat sig att rykten som florerat om sjöormen är sanna är alla livrädda för att drabbas av dess raseri. Det är redan tre mindre städer som plundrats, Tasslo, Minretra och Dagasum (Mindre städer längst Dakkilo och Beyrals kust). Dagasum som låg vid Beyrals kust ödelades till stor del som ett tecken på att svartmagikern menar allvar. Magikern har också en mindre styrka av gengångare som fungerar som besättning på hans fruktansvärda skepp gjort av skelettdelar. Detta har Gladius hört på ryktesvägen av passerande handelskepp han talat med. Gladius har också hört att Svartmagikern är på väg mot Nohstril för att plundra den på alla sina skatter. Detta är något som Gladius misstänker skarpt och oroar sig för då han har släktingar i Nohstil. Kriget har så gott som stått still sen ryktena om sjöodjuret besannats och alla hamnar och arméer är i högsta beredskap inför en attack.

SL: Det som Gladius berättar är sant. Nekromantikern Hamtrak Svartsporre har nyligen fått kontroll över sitt monster och har hittills lyckats plundra tre städer inom loppet av två veckor. Efter plundringarna har han gömt sina skatter i en grotta på någon av kopparhavets mindre öar vars plats för blir okänd. Hans plundringar går till så att han styr in sitt skepp i hamnen och lägger till vid en av pirarna. Han låter där sin odöda besättning ställa upp ett antal tunnor på piren och kalla på stadens styrande. När dessa eller dess sändebud väl kommit ner till piren sitter Hamtrak där på en skelettron med sjöodjuret som tittar upp ovanför vattenytan i hamnen. Han ger staden fyra dagar att plocka fram sina dyrbaraste skatter och magiska föremål. Hamtrak är kompromisslös och får han inte som han vill ödelägga han så stor del av staden som han kan. Gladius ber RP följa med honom bort från kopparhavet då han gärna vill se dom i livet igen. Om RP berättar att de skall döda sjöodjuret så beundrar han deras mod men tycker det är dumdristigt, även fast RP berättar om hur de skall gå tillväga. Hur som helst lyckoönskar han RP innan han seglar iväg och hoppas innerligt att de ses igen.

Mot Nohstril

Förhoppningsvis styr nu RP kosan mot Nohstril i hopp om att hinna dit innan Hamtrak hunnit ödelägga eller plundra staden. En seglats som tar Ca 20 dagar. Men havsalverna hjälper RP på traven och ger dem extra vind i ryggen så det endast tar 5 dagar samt att alverna hjälper dom undvika desperata pirater och annat sjöfolk som tar tillfället i akt att tjäna en hacka på förbipasserande. Alverna kommer göra så att RP inte råkar ut för stormar och andra naturfenomen trots att de kommer färdas i Sjöodjurets kölvatten och då vara mer utsatta för faror än annars. Resan till Nohstril blir ganska händelselös förutom på den andra dagen.

SL: Om inte RP beger sig till Nohstril låt en havsalv informera dem om att Sjöodjuret är på väg mot Nohstril.

Hamtraks åtgärd

Alverna kommer att lyckas väldigt bra med sina skyddsbesvärjelser m.m. för att se till att RP når fram till Nohstil så fort som möjligt. Dock så kan de inte hindra Hamtraks utsända fara som han menade för att sätta stopp för RP ifall de nu var någon fara för honom (Hamtrak var ju inte säker på detta faktum). Han har framkallat två stora isberg som han men hjälpa av havsdemonen sänt rakt emot RP kurs.

”Ungefär vid middagstid på den fjärde dagen märker ni hur det börjar bli kallare och kallare. Tillslut får ni ta på er varmare kläder för att inte frysa. Men kylan fortsätter och snart kan ni se mindre frostbildningar på riggen. Snart kan ni höra hur den dunsar mot skrovet, dunsar som tilltar i hårdhet. När ni ser efter vad det är kan ni se hur det är isblock i vattnet som slår emot erat skepp. Längre fram kan ni skynta ännu större isblock och vad som verkar vara stora flytande isstycken. Nästa sak som slår er är de två enorma isberg som tonar upp sig i horisonten samtidigt som ni kan se hur himlen har blivit mörkare. Seglen, tampar och taljor har nu också belagts med ett tunt lager is”

SL: RP har seglat in i ett område som förhäxats av Hamtrak och Havsdemonen som han har en pakt med. Ju längre fram RP kommer ju större blir isblocken blir ju farligare blir det för skeppet då en kraftig krock kan slå hål på skrovet. RP kan inte vända om eller ta ner seglen då de fryst fast de enda de kan göra är att försöka väja för de stora isblock och isstycken som hela tiden kommer i vägen för dom. RP måste lyckas undvika 1T20+5 antal isblock/isstycken som kommer att korsa deras väg för att inte få skador på skeppet. Man måste lyckas med

ett slag för sjökunnighet för varje isblock/isstycke för att inte ta skada enligt rammingsreglerna i KK. Isblocken/isstyckerna har ett slutgiltigt rammingsvärde på 16 då de i sig inte har någon fart.

Köldbestarna

RP kommer att dras mot de två isberg som finns föröver. Även fast man försöker styra undan dem hinner man inte komma så långt ur kurs så att man lyckas undvika dem. Man kommer att komma precis mitt mellan dem där det är ca 50 m brett. När man närmar sig isbergen har också de mindre isfragment som stötte emot skeppet innan slutat dyka upp.

”Det är en imponerande och kuslig upplevelse när ni passerar förbi de enorma isbergen och med vetskapen om att man skulle kunna krossas som en insekt om de flyttade sig lite närmare varandra gör att ni bara vågar iaktta dem tyst. Men plötsligt hörs ett otroligt högt plask vid akterns barbord. Alla hoppar till och när ni rusar dit för att se vad det var kan ni bara vittja vattenringarna från något stort som nyss slog ner där. I väntan på att nått ska dyka upp kan ni höra ett högt vrål från toppen av ett av isbergen. När ni tittar upp kan ni se vad som verkar vara en enorm valross, men denna valross har vagt genomskinlig gulvit hud samt stora klor på labbarna, tre horn i pannan och långa glimmande huggtänder i sina stora käftar. Besten sitter på en avsats på isberget och i samma ögonblick som ni drar era vapen gör den ett hopp och landar i fören på erat skepp med ett brak. Strid är oundvikligt!!!”

SL: RP har just fått sällskap av en livsfarlig köldbäst som de nu får slåss för livet mot. Plasket bredvid skeppet som hördes innan var den andra köldbästen som försökte dyka ner på skeppet men missade.

Nära en iskall död

När köldbästen är röjd ur vägen och man lämnat isbergen bakom sig spricker den mörka himlen upp och solen börjar visa sig. Man känner att värmen börjar komma tillbaka och snart har man passerat förbi isbergen. Tittar man tillbaka kan man i horisonten se hur de enorma isbergen börjar rasa samman av värmen som nu sakta men säkert tinar upp dem. Det är ett mäktigt syn att se hur stycken på hundratusentals kilo is störta ner i havet och bilda enorma vattenpelare efter sig. Efter bara en halvtimme är klimatet som vanligt igen och man får ta av sig alla kläder man pålsat på sig. Kaptenen informerar att ni fortfarande verkar vara på rätt kurs mot Nohstril och ni har bra vind i seglen. Många tankar går igenom RP huvuden när de nu är på väg mot slutet av sin resa. Tankar om vad de upplevt under denna resa och att det kanske är deras sista med tanke på den fara de nu kommer ställas mot. Ändå finner de ett visst mod och frid i sina sinnen när de blickar ut över havet och tänker på alla de själar de räddat ifall de lyckas med sin ödestyngda uppgift. Det känns också som om man har gudarna på sin sida då man flera gånger under denna långa resa i jakt på sjöodjuret varit nära en säker död men klarat sig mirakulöst.

Under de två sista dagarna kan RP förbereda sig på olika sätt. Tex. att plocka fram sina bästa vapen. De kanske vill göra iordning speciella silvrevapen som ger extra skada på sjöodjuret. Det enda RP kommer att behöva för att bekämpa sjöormen är pergamentet och/eller bärstarkes udd samt en stor portion mod. Det är nämligen inte helt omöjligt att den som är tänkt att läsa pergamentet kommer att dö, då han hela tiden måste koncentrera sig på besvärjelsen men mer om detta nedan. Inom två dagar kommer RP att nå Nohstril som beräknat.

Nohstil och slutsriden

När RP når Nohstrils vatten är dessa insvepta i tjocka dimbankar och det är svårt att navigera rätt då landmärken är svåra att vittja. Skeppet glider lägre in i dimman och efter ett tag kan man höra ett avläggset vrål bortom dimman. Efter ca en halvtimmes seglande i dimman lättar den lite och tillslut tornar sig Nohstril upp för RP med sin imponerande hamn.

”Staden och hamnen verkar vara oskadda och skepp verkar vara förtöjda som vanligt, dock så syns det inte till några människor och efter några ögonblick av spejande så stannar eran blick på en goldin som ligger förtöjd i mitten av hamnen Ca 700 m ifrån er nära en av dom längsta pirarna men detta är inte allt. Bredvid goldinen ser man det enorma sjöodjurets hals och huvud sticka upp ur vattnet. Och när ni tittar närmare kan ni se att goldinen verkar vara byggd av skelettdelar. Slutet är nära antingen för er eller havsodjuret”

SL: Det är givetvis Hamtrak på skeppet Skallriggen som belägrat Nohstril och har hotat att ödelägga staden med sitt mäktiga sjöodjur om han inte får sina sedvanliga krav uppfyllda. Han anlände dagen innan och tvingar nu folket att fylla de tunnor han ställt upp på den pir hans skepp ligger närmast. Han har inte märkt att RP närmat sig då han är allt för upptagen med att se folket lasta värdesaker i hans tunnor och njuta av triumfen. När RP glider ut ur dimman har de Ca tre SR på sig att göra något innan utkiken i på Skallriggen lägger märke till dem och varnar Hamtrak. Och när Hamtak får syn på dem blir han mycket förvånad men också lite oroad över att

dom verkligen vågade fullfölja sitt åtagande, de kanske är farligare än vad han trodde. Utan att ta några chanser skickar han iväg havsodjuret med order att förgöra RP och deras skepp. RP kan se hur den enorma ormen lägger blicken på dem och kastar sig ner i vattnet för att sätta kurs mot dom. Nu är det bäst att den RP som är tänkt att läsa pergamentet börjar då sjöodjuret kommer att vara framme vid deras skepp inom drygt 11 SR (700 m mellan dom = 467 rutor). Om RP börjat läsa pergamentet innan de blev upptäckta har han ytterligare 3 SR på sig att få besvärjelsen att träda i kraft. När RP läst i 5 SR börjar något hända:

”När er vän yttrat några rader på pergamentet på ett språk ni aldrig hört förut händer något märkligt. Mellan er och Skallriggen uppstår en mindre malström som blir större och större. Och upp ur den stigen en virvel som skiftar i ljusblått och silver, virveln blir större och större. Åskan börjar ljuda och himlen blir mörk. Blixtra börjar slå ner över staden. Dom slår ner i bryggor och pirarna som obarmhärtigt krossar som till flisor. Och ni kan skymta svaga flammor ombord på Skallriggen och hoppas att en blix slagit ner i den. Men nästa ögonblick förkastas dessa teorier då ni ser hur ett stort brinnande klot kastas iväg från Skallriggen och är på väg rakt emot er!!”

SL: Vad som nu har hänt är att Hamtrak har kommit underfund med att RP verkligen är ett enormt hot mot honom och hans skapelse. Han har nu gett order om att avfyra Skallriggens Blidor samtidigt som han förbannat sig själv skrikandes för sin försumlighet. Malströmmen och virveln samt ovädret är alla effekter av den mäktiga besvärjelsen som börjar träda i kraft. De två brinnande kloten som för övrigt är brinnande kranium från jättar kommer troligtvis att träffa RP skepp då de är magiska (se appendix) och ge skada på RP skepp. Använd regler som finns i KK för detta. Har man inte KK får man sl improvisera kanske låta RP få skada samt låta skeppet ta mycket skada så de får släcka. Glöm inte att vad som än händer så får den RP som läser pergamentet inte sluta läsa då måste han börja om igen och det tar 10 SR igen. Den RP som läser upp besvärjelsen måste lyckas med ett Psy-slag var tredje runda i kalabaliken för att inte bli tvungen att böja om. De effekter besvärjelsen redan visat blir bara större och större och efter 9 SR händer följande:

”Nu är dånet så högt från ovädet och den enorma virveln att ni inte ens kan höra varandra när ni skriker till varandra. Vågorna är flera meter höga och skeppet kränger något enormt men er modiga kamrat har fortfarande inte slutat läsa trots detta och trots att det brinner ombord. Ni vet att den enorma sjöormen vilken sekund som helst kan dyka upp och krossa ert hårt åtgångna skepp till i spillror. Helt plötsligt så kan ni se hur en enorm blix slår ner i vattnet en bit från skeppet och sliter upp sjöormen över ytan. Den ser ut att vara fångad av blixten och vrålar och vrider sig för att komma loss. Samtidigt kan ni se hur den enorma virveln börjar ta sig mot sjöormen. Och efter några ögonblicks väntan i den kraftiga stormen så når virveln sjöormen och slukar den. I ett öronbedövande vrål så kan ni höra hur sjöormen dras upp i virveln mot skyn, virveln som eskalerar i styrka och stiger länge och längre upp med den vrålände sjöormen i sitt spann innan den plötsligt upplöses med ett dån som inte är av denna värld. Ni kastar handlöst mot däckets av den enorma trycket”

”När ni reser er upp igen kan se att stormen och malströmmen också försvunnit. Solen lyser och vågorna slår lugnt mot ert skepp. Nohstril ser ut att ha klarat sig förutom att många av bryggorna och skeppen blivit till vrakdelar som nu ligger och flyter i hamnen. Tyvärr har även den pir som Hamtraks tunnor stod på rasat och därmed ligger nu guldets på botten av hamnbassängen. Allt ser fridfullt ut förutom att ni kan se hur Skallriggen har fulla segel och försöker ta sig ifrån Nohstril”

SL: Om allt nu gått som ovanstående och RP fullföljt besvärjelsen så att händelserna utspelade sig som ovan har de klarat detta långa äventyr. Om de av någon anledning inte läst upp pergamentet och/eller avbrutit läsningen så sjöormen nått fram till deras skepp kommer ju handlingen utspela sig lite annorlunda. Då får SL improvisera utifrån ovanstående information och spela utefter det. RP kan ju fortfarande ha chans att döda monstret med Bärstarkes udd om de fortfarande har kvar denna (läs om hur den funkar i appendix).. Har man däremot inte kvar Bärstarkes udd och sjöodjuret lyckas attackera skeppet kommer säkerligen RP att dö då läsaren av pergamentet inte kommer kunna fortsätta och man inte har nått effektivt vapen mot monstret. Detta kommer resultera i att RP och deras skepp tillslut blir slukade/krossade av havsodjuret. Glöm ej att under hela striden så är RP skyddade mot eventuella skräckattacker p.g.a. alvernans skyddsbesvärjelse.

Hamtrak och Skallriggen

Hamtrak och hans skepp med odöda har dock klarat sig och försöker nu fly innan någon hinner ta upp jakten efter honom. Hamtrak är också oförmögen att lägga några besvärjelser just nu då han ödslat alla sina krafter på att försöka hålla kvar sitt odjur från dimensionsporten som öppnades. Detta var givetvis lönlöst men det visste inte Hamtrak. Han hoppas nu komma ifrån Nohstril och får tills han krafter kommit tillbaka lita på väder och vind. Vill RP sätta efter honom får de gärna göra det tänk bara på att han har en besättning på över 100 odöda

krigare samt kastmaskiner. Envisa RP som ändå vill förfölja Skallriggen ändrar sig säkerligen när de får stifta bekantskap med dom brinnande Jättedöds kallarna igen. Om RP själva är väldigt klipska så kanske de minns att de har kvar Bärstarkes udd. Den kunde ju skicka odjuret till dimensionen också ifall besvärjelsen skulle misslyckas, så varför skulle det inte funka på ett skepp? Och det är just vad den gör!!! Om man skjuter pilen mot Skallriggen så träder dess kraft i verket och skickar skeppet och det som är på det till samma dimension som sjöodjuret. Om RP inte kommer på detta själv låt då den RP som fick pilen av Angolin ramla hans packning el liknade och då minnas vad alven sa till honom. Sen är det upp till RP vad han gör. Skjuter han pilen mot skeppet och träffar (med avståndmod) så fungerar pilen så som det står beskrivet i appendix och Skallriggen försvinner. Har man däremot gjort sig av med pilen eller liknande får man helt enkelt låta Hamtrak fly.

Avslutning

RP kommer efter sitt stordåd bli rikligt belönade men de utlovade 10000 gm av Nohstril samt att de kommer bli adlade och få titeln ”Hjälte av staden”. Det ställs till med ett enormt gästbud för att hylla hjältarna som håller i flera dagar och alla RP blir tilldelade varsitt hus i Nohstril. RP kommer dessutom tilldelas 15 HP var där den som läste upp pergamentet får 5 HP extra och likaså om man använder Bärstarkes udd mot sjöormen eller mot Skallriggen. RP kommer att bli omnämnda i legenderna för alltid för detta stordåd.

Slut

Appendix

I appendix beskrivs viss bakgrundinformation som tillhör äventyret samt kartor och givetvis alla SLP .

Sjöodjuret **Nidrash**

STY: 194 SMI: 21 KAR: -

STO: 216 INT: 16 SB: 10T6

FYS: 89 PSY: 21 KP: 152

Ålder: 2137 år

Ras: Demonisk sjöorm

Förflyttning: S40/L10

Skydd: 10 poängs Fjällpansar

Stridsfärdigheter: Bett FV 26 Skada 1T8, Stångning FV 24 Skada 1T6, Kram FV 19 Skada 2T6(En kram kräver att sjöormen ringlar sig runt skeppet vilket som tar 4 SR, idetta fall tar både rigg och skrov skada)

Övriga färdigheter: Skräckslå FV 0/20, Simma FV B5, Lyssna FV 24, Spåra FV 28, Smyga FV 28, Upptäcka fara FV 19

Utrustning: -

Utseende/Karaktär:

Övrigt: Tar tredubbel skada av silver. För strid mot skepp se regler angående sjöslag i K.K.

När sjöormen angriper ett skepp väljer man om den attackerar skrov eller rigg. Skadan den orsakar är den grundskada attacken ger men bara 1T6 i SB p.g.a. att passa i i reglerna för sjöslag.

Legenden om sjöodjuret

För Ca. 700 år sedan fanns det en magiker som hette Khenziakh. Khenziakh var en mycket framstående magiker och spåddes att bli en av de främsta inom många magiskolor. Han växte upp nära havet och bosatte sig många år senare efter långa studier nära sitt barndomshem. Han var vid detta tillfälle en mycket känd magiker trots att han bara var över de trettio. Han fick många bud om anställning vid många hov och magikerakademier runt om i Ereb men han tackade nej till dem alla. Khenziakh ville studera ännu mer på egen hand och bli den mäktigaste magikern i Ereb och det var han också på god väg att bli. Men en dag när han vandrade på stranden inte långt från sitt hem blev han uppsökt av en mäktig havsdemon. Demonen hade ett förslag som han ville att Khenziakh skulle lyssna på. Khenziakh skulle genomföra en ritual i demonens namn som gjorde att en havsbest skulle kunna träda in i ereb. I gengäld skulle Khenziakh få massor av gåvor och lärdom av demonen. Bland annat en kista med magikodexar från ett sedan länge förlöst skepp. Med allt detta skulle Khenziakh inom några år bli den ledande magikern i ereb som han alltid önskat. Och för första gången i sitt liv lät han frestelsen ta överhand och det skulle även bli den sista. Bara några dagar efteråt gjorde han som demonen sa utan att ens undersöka vad det var han framkallade. Han var blind för allt utom möjligheten att bli den störste magikern av alla utan att veta att han genom detta undertecknade sin egen dödsdom. När han väl avslutat de sista faserna i ritualen var det redan försent. Khenziakh skrek av förtvivlan när han förstod vad han hade gjort och det sista han såg i sitt liv var det enorma vidundrets svalg. Havsdemonen skrattade i ljudligt när han såg hur Khenziakh slukades av den mäktiga havsbesten som sen vände sig mot honom och väntade på ytterligare order från sin herre. Demonen hade inte potential att framkalla besten själv då ett av kraven för att det skulle lyckas var att det var en landlevande (f.d.)godhjärtad varelse med stor magiskt kraft som genomförde ritualen.

Demonen använde sedan det enorma sjöodjuret till att sprida skräck och förstörelse runt om i kopparhavet.

Åtskilligt många dog och ett antal hamnstäder totalförstördes. De enda som förstod allvaret i detta var alverna då människorna gång på gång skickade ut chanslösa monsterjägare och marina styrkor mot odjuret. Genom alvernas tusenåriga visdom tog de reda på hur allvarligt läget var. De visste att något måste göras och fort. Man bad gudarna om hjälp och de sa att man skulle hämta ”Bärstarkes udd”, den skulle kunna fälla sjöodjuret. Olav Bärstarke var namnet på en nordman som en gång fått en magisk pil från guden Thorm för att kunna skydda sin by mot angrepp från en annan sjöorm härjade i erebs norra trakter för länge sedan, men pilen kom aldrig till användning. Pilen skulle ligga i hans grav och ett kompetent följe gav sig av för att hämta den. Det blev mycket skärmytslingar med nordmännen men tillslut kom man ändå tillbaka med den mäktiga artefakten, något

decimerade till antalet men allt har sitt pris. Det mest robusta alvskeppet gav sig av med hjältealven Zeegaan i spetsen, erebs utan tvekan bäste bågskytt. De sökte efter odjuret i veckor utan resultat men tillslut kom ändå en konfrontation med hjälp av lite list från havalvernas sida. Zeegaan lyckades med sin uppgift och nergjorde det enorma sjöodjuret som blev sänd tillbaka till sin hemdimension. Han blev vida känd och tog sin plats bland erebs största hjältar men drog sig undan och sen dess har ingen hört eller sett till honom.

Man hade dock en nödlösning ifall Zeegaan inte skulle lyckas. Man hade nämligen också en mäktig besvärjelse som skulle skicka odjuret till sitt hemplan. Man hade dock inte all nödvändig kunskap om denna besvärjelse då den inte var helt pålitlig och därför riskabel att iscensätta då man inte riktigt visste vad den skulle ha för följder, men eftersom den inte behövde användas spelade det mindre roll efteråt. Men man sparade den ändå ifall något sådant här skulle hända i framtiden igen och gömde den i Kapernums ruiner. En urgammal civilisation som bara några få kände till, däribland gråalverna vilka också gömde undan pergamentet.

Havsdemonen som kontrollerat odjuret flydde till havsodjurets dimension då gudarna fick reda på hans illdåd.

Ett plan som är förpestat av lykantropi, chaos, ondska, död och mörker. Med andra ord ingen trevlig hemvist. Monstret hade också lykantropi i sig och tar därför mer skada av silver som varulvar. Bärstarkes udd var också tillverkad av silver och detta hjälpte naturligtvis till när Zeegaan nergjorde vidundret.

Legenden om Nidrash som betyder ”Domedagsormen” på gammal Jori är mest känd bland de sjöfarande folken. Men de flesta tror bara det är en sjöfararskröna som tusentals andra. Vissa tror ändå den är sann och väntar på den dagen då Nidrash kommer tillbaka för att kräva ereb på allt liv som legenden säger. För många hundra år sedan fanns det kulter som dyrkade det fruktansvärda monstret och offrade både människor och djur till dess ära. Men de dog troligen ut och har inte hörts av på länge. Vissa rykten har däremot gjort gällande att de bara gått under jorden för att komma tillbaka den dagen deras gud åter kommer till ereb. Överallt där sjöodjuret drar fram blir vädret också påverkat av dess närvaro. Tjocka Dimbankar, kraftiga orkaner hagelskurar m.m. drabbar ofta de platser den har slått till emot och i dess kölvatten dyker faror upp och lockar fram ondskan som inte visar sig annars. Det ryktas även att Monstret kravlat upp på land och förstört byggnader som ligger i anslutning till de drabbade hamnarna. Monstret drivs av en enorm lust att förstöra och förinta, dess hunger kan aldrig stillas och äter därför allt, men helst levande intelligenta varelser då den älskar att drabba oskyldiga varelser.

Hamtrak Svartsporre

STY: 8 SMI: 7 KAR: 14

STO: 14 INT: 26 SB: -

FYS: 11 PSY: 43 KP: 13

Ålder: 57

Ras: Människa

Förflyttning: L 11

Skydd: Magiska klädesplagg samt en ring som ger SKYDD E 15

Stridsfärdigheter: Trästäv FV 15

Övriga färdigheter: Nekromanti FV 32, Elementarmagi FV 28, Mentalism FV 29, Demonologi FV 29, ett antal lärdomsfärdigheter FV 19-27, Känna magi FV 29, Rida FV 18, Övertala FV 24, Bluff FV 26, Taktik FV 19, Köpslå FV 23, Muta FV 22, Överklasstil FV 24, Undre världen FV 27, Sjökunnsighet FV 25, Navigera FV 24, Tala svartiska FV B4, Läsa/skriva uråldriga språk FV B5, Balsamering B5

Utrustning: Skeppet Skallriggen, staven Gaffelheim samt ett antal magiska föremål och böcker m.m.

Utseende/Karaktär: Hamtrak är klädd i en blåsvart magikerkåpa där huvan ofta döljer ansiktet. Han har långt stålgrått hår mustasch och skägg. Han verkar hela tiden omges av ett svagt mörker. Hamtraks mål här i livet är att få mycket makt och rikedom oavsett sättet att uppnå det. Han har en trevlig och tillmötesgående sida som han visar upp när han lurar och bedrar såna som han kan få användning för. I själva verket är han en ganska kall och hänsynslös person som bara bryr sig om sig själv och sina egna intressen. Han ser även nöje i att se andra lida och underkasta sig. Hamtrak är även som besatt av guld och magiska föremål.

Besvärjelser: Alla kända inom Nekromanti, Mentalism, Elementarmagi, Demonologi till ett S från 19-27.

Hamtrak besitter även höga FV i ett antal Ritualer.

Övrigt: Hamtrak kommer först dyka upp i slutet av äventyret.

Staven Galfenheim

Detta är en magisk stav som Hamtrak en gång kommit över. Den är ca 180 cm lång och kolsvart. I toppen har den en röd pulserande kristallkula och två stora klor som inhägnar kulan. Staven är belagd med ELD E5 samt FÖRTROLLA VAPEN E4. Staven är belagd med både NEXUS OCH PERMANENS och kräver därför inte spenderandet av några psy. Vem som hellst kan använda staven som har ett FV på 5 eller över i kunskap om magi. Man kan alltså skjuta eldbollar som ger 5T6 varje runda eller slått med den som en trästav då den ger 6T6 i skada samt har ett BV på 40. Staven har även en evig kraftkälla som Hamtrak kan ta 7 PSY-Poäng varje runda.

Skeppet Skallriggen

Skallriggen är en ombyggd tung galär som är tillverkad av benknoter, hud och senor. För att skeppet inte skulle vara för klen är det förstärkt på magisk väg och har därför en tung galärs dubbla värden i rigg- rodd- och skrovpoäng. Den är aningen större än en tung galär och har också förbättrade sjöegenskaper. Med seglen räknas dess rörelsepoäng som en goldin och när de odöda slavarna sätter sig vid årorna räknas det som ett långskepp med en modifikation på 2 poäng vid all vindtyper. Skallriggen har stora utrymmen under däck där Hamtrak försvarar sina ägodelar och där hans odöda styrkor sitter beredda ifall de skulle behövas. PÅ däck har han ett antal zombier som sköter om alla sysslor ombord på däck. Vid årorna sitter mumier då de är det starkaste odöda man kan få tag på. Utrymmet under däck har även förstörats på magisk väg så Hamtrak får plats med följande. 6 Dödsgastar, 12 Dödsriddare, 80 Zombier och 160 skelett. Alla är välutrustade med bra vapen och rustningar. Troligtvis kommer inte RP hamna i envig med dessa styrkor då de säkert skulle leda till en säker död, därför är de inte beskriva i appendix. På Skallriggens däck är det monterat två katapulter som antingen skjuter järnkulor, brandbomb eller brinnande jättedödsbollar. De brinnande jättedödsbollar är magiska och ger lika mycket skada som en kula och har sin träffsäkerhet förbättrad med +10. Träffar ett jättedödsballe så slår man 2T8 i eldvärde istället för vanliga 1T10. Vid släckning av denna grymma attack får man bara lägga till halva antalet enheter/truppmarkörer när man försöker släcka. Regler för detta finns i K.K. Hamtrak har 14 Jättedödsbollar beredda ombord.

Bakgrund

Hamtrak är en mörk ärkemagiker som har ett förflutet i det mindre ansedda kretsarna. Alltid när det finns en möjlighet till ett maktövertagande har Hamtrak varit där för att försöka få sig en bit av kakan. Han har ofta lyckats med det också och ägde för en tid sedan ett mindre län nära Torshem. Men det blev uppror och han fick fly hals över huvud då hans borg blev invaderad av arga grannlän och ett massivt folkuppstånd från det egna länet. Han avsikter var att suga ut folket så mycket han kunde och sen sticka med förtjänsten, men tyvärr så blev dessa planer avslöjade av den godhjärtade hjälten och tempelriddare Järnbringe av Wegil som också ledde folkuppståndet. Hamtrak kom visserligen undan men mycket av hans forskningsmaterial och magiska utrustning fick han lämna i sin borg. Hämnden blev att han spred pest och andra farsoter i området och som inte detta var nog skickade han ut mängder med odöda som fick ströva omkring fritt med enda uppgiften att döda allt levande de såg. Detta tärde hårt på befolkningen och de som inte dog av pesten eller blev dräpta av de många odöda tog till flykten och lämnade området obebott.

Detta är bara en av många grymheter Hamtrak hittat på. Tyvärr vet man inte så mycket om honom eller var han kommer ifrån. Allt han gjort har också en tendens att lätt glömmas bort eller har svårt att spridas av någon konstig anledning (troligtvis någon demonisk välsignelse). De som känner till Hamtrak vet bara att han är en framstående ärkemagiker som bör behandlas med respekt. Väldigt få vet att det var han som stod bakom massakrerna och att det var han som fördrevs från sitt län av Riddar Järnbringe. Hamtrak har många mäktiga kontakter bl.a. bland svartfolken, många svartmagiker och andra mörka instanser.

För Ca 1 år sedan hittade Hamtrak en gammal bok på en av sina resor. Boken beskrev legenden om Sjöodjuret ”Nidrash”. Hamtrak blev mycket fascinerad av legenden och började forska ännu djupare i den. Och när han såg möjligheten till vad han skulle kunna åstadkomma om han kunde framkalla ett sånt vidunder blev han utom sig av storhetsvansinne. Hamtrak beslutade sig för att besöka vidundrets hemdimentson och söka upp den gamla demonen som en gång framkallat sjöodjuret. Hamtrak som var mycket duktig på dimensionsvandring hittade snabbt rätt och sökte upp demonen. Hamtrak gjorde upp en hemlig överenskommelse med demonen och efter detta berättade han hur man skulle gå till väga för att framkalla Nidrash i Erebt Altor. Tyvärr var demonen vid detta tillfälle mycket gammal och senil vilket medförde att han glömde berätta vissa delar av ritualen. Ovetande om detta reste Hamtrak tillbaka och påbörjade snabbt ritualen. Och eftersom vissa delar av ritualen utelämnades blev resultatet inte heller som väntat. Monstret blev inte alls lika mäktigt som för 700 år sedan och var mycket svårkontrollerad. Den gjorde lite som den ville ibland utan att Hamtrak kunde kontrollera den. Detta gjorde inte Hamtrak glad men han gav inte upp. Han lyckades dock fånga sjöodjuret inom en radie av 10 mil från vart han

befann sig genom en mäktig ritual. Och sen han framkallat den har det fått flera utbrott där den givit sig iväg på egen hand och gjort saker han inte alls beordrat om. Ena stunden kan han ha full kontroll och nästa så är den som bortblåst eller tvärtom, däremot så är det omöjligt för den att attackera Hamtraks skepp Skallriggen. Men som tur är har han oftast kontroll över den, annars skulle halva kopparhavets hamnar varit raserade nu. Hamtrak håller under hela äventyrets gång på med att forska i hur han skal få full kontroll över besten. Det enda planerade anfallet han har genomfört är attacken mot Gringul som hämnd för att han en gång blev utsparkad från stan för han försökt mygla till sig borgmästarposten. För övrigt har han hållit låg profil för att kunna slå till när han har full kontroll över monstret. Alla andra attacker som utförts av det har alltså varit på eget initiativ från det fruktade sjöodjuret.

Sjöman

STY: 12 SMI: 11 KAR: 10

STO: 11 INT: 11 SB: -

FYS: 12 PSY: 11 KP: 12

Ålder: Varierar

Ras: Människa

Förflyttning: L11

Skydd: -

Stridsfärdigheter: Slagsmål FV 10, Huggare FV 10 Dolk FV 12

Övriga färdigheter: Sjökunnsighet FV 11, Klättra FV 10, Knopar FV 9

Utrustning: Dolk, (Ibland huggare), en pung med 1T10 sm

Utseende/Karaktär: Varierar stort, men oftast seniga och ibland magra. Många har en snusnädduk runt huvudet eller en sliten hatt. De går ofta barfota ombord på skeppen.

Övrigt: Typexempel för en sjöman ifall SL skulle behöva värden för det nån gång. Kaptener har ofta lite högre värden samt ett FV på 10 eller högre i Navigera.

Pirat

STY: 12 SMI: 12 KAR: 8

STO: 12 INT: 10 SB: -

FYS: 9 PSY: 10 KP: 11

Ålder: Varierar

Ras: Människa

Förflyttning: L11

Skydd: -

Stridsfärdigheter: Slagsmål FV 11, Huggare FV 13, Träklubba FV 12, Bredya FV 11, Dolk FV 14

Övriga färdigheter: Sjökunnsighet FV 9, Klättra FV 10, Bordning FV 10, Knopar FV 9

Utrustning: Dolk, Huggare eller bredya, en pung med 1T10+5 sm

Utseende/Karaktär: Är oftast grymmare än sjömän till både utseendet och uppträdandet. Klär sig i erövrade vapenrockar och andra kläder de kommit över tillsammans med sina vanliga trasor.

Övrigt: Typexempel för en pirat ifall SL skulle behöva värden för det. Piratkaptener har ofta lite högra värden samt ett FV på 10 eller mer i Navigera.

Marinsoldat

STY: 13 SMI: 12 KAR: 11

STO: 12 INT: 10 SB: -

FYS: 12 PSY: 11 KP: 12

Ålder: Varierar

Ras: Människa

Förflyttning: L11

Skydd: Kan ha lättare rustningar eller vara utan

Stridsfärdigheter: Kroksabel FV 13, Bredyxas FV 13, Sköld FV 12, Dolk FV 14, Slagsmål FV 13

Övriga färdigheter: Klättra FV 7, Sjökunnsighet FV 6, Bordning FV 10

Utrustning: Ibland en lättare rustning, Kroksabel/Bredyxas, Sköld, Knogjärn, Dolk, en pung med 1T10+3 sm

Utseende/Karaktär: Ser oftast ut som lätt utrustade krigare med diverse sjöfarardetaljer. Har ofta vapenrockar.

Övrigt: Typexempel för en marinsoldat ifall SL skulle behöva värden för det. Befäl har ofta lite högre värden samt alltid ett FV på 7 eller mer i Taktik. Vissa befäl som fungerar som kaptener har alltid ett FV på 10 eller mer i Navigera.

Första färden

Svartankorna

STY: 8 SMI: 13 KAR: 7

STO: 5 INT: 12 SB: -

FYS: 14 PSY: 10 KP: 10

Ras: Svartanka

Förflyttning: L10

Skydd:-

Stridsfärdigheter: Dolk 12, Kortsvärd 8, Slagsmål 9

Övriga färdigheter: Sjökunnsighet 10, Klättra 9, Borda 9

Utrustning: 2 Dolkar(förgiftade), 5 km

Utseende/Karaktär: -

Övrigt: Nervgiftet gör att man inte kan röra sig på en halvtimme, Gift-Sty: 9 verkar inom 5 SR.

Bödlarna

STY: 17 SMI: 10 KAR: 5

STO: 15 INT: 8 SB: -

FYS: 14 PSY: 7 KP: 15

Ras: Människa

Förflyttning: L 10

Skydd: Svart läder Abs: 2 på bröst, huvud och ben.

Stridsfärdigheter: Bødelyxa 13, Slagsmål 14, Dolk 9

Övriga färdigheter: Sjökunnsighet 10, Simma B3, Knopar 10

Utrustning: Stor bødelyxa , Dolk

Utseende/Karaktär: Fula , smutsiga, luktar illa. Värdelös attityd, klent intellekt och ordförråd.

Övrigt: -

Torangas ö

Tornaga

Toranga är en enorm Cyklop som bott på samma ö nu i över hundra år. Som liten levde Toranga fredligt med sin mor nära havet där de livnärde sig som fiskare och samlare. Men en dag kom det en ihopsamlad styrka från en kustby som sett jättarna och trodde dom utgjorde en fara för byn. Den anföll och dödade Torangas mor och han själv flydde ut till havs på en enorm flotte som han byggt. Toranga drev runt på havet i några veckor då han livnärde sig på fiske och regnvatten innan han hittade sin nuvarande ö. Tyvärr så var tornet inte obebott. Där bodde en animistmagiker som Tornaga lyckades döda och tog över hans torn. Tornaga gjorde sig hemmastadd och överlevde genom att fiska som han lärt sig som liten och samla vatten från den eviga citrusmakande källa som animistmagikern framkallat på öns norra sida. En dag för länge sedan gick en stor handelsgoldin på grund vid Tornagas ö. När besättningen fick se Tornaga anföll dom i skräck. Toranga försvarade sig och lyckades döda alla. Han åt upp alla från besättningen och tog det han behövde från skeppet bl.a. det stora ankaret som han senare lärde sig använda. Ombord hittade han mat och annat användbart. Och i och med att han alltid blivit anfallen av människor tidigare som också dödat hans mor växte hans hat mot människor ännu mer. Människor och skepp betydde ju även mat och ”fina saker” som han hittade ombord. Tillslut kom han också på att ankaret och kättingen var ett mycket bra redskap när man skulle fånga in ”mat”. Han kom också på att det var smart att röja undan efter sina kapningar annars vände bara alla skepp när de såg förödelsen på ön av alla vrakdelar. Tornagas rev är känt både som myt och sanning. Vissa sjömän tror på den hemska piratjätten och vissa avfördar det som skrock. Men 90 av 100 sjömän som hört ryktet om Toranga skulle ta vägen runt reven Tornaga använder sig uteslutande av sitt ankare när han anfaller på avstånd. Lyckas han kroka i skeppet måste man aningen ha sönder kättingen på nått sätt, bryta sönder relingen eller rycka loss ankaret med ett STY mot STY-Slag på motståndstabellen. Givetvis så kan flera RP lägga ihop sin STY för att lyckas med detta.

Lyckas inget av detta drar Toranga in skeppet mot sin ö och sätter fast kättingen bakom tornet. Sen rusar han mot skeppet för att döda allt ombord med sin spikbräda och sen dra upp det på land för plundra det. Får han inte tag på skeppet eller om kättingen skulle lossna kommer Toranga sätta sig i bärsärksraseri och hoppa ut i vattnet och simma fram till skeppet och försöka äntra det. Om Toranga skulle vara för tuff för RP så är det ett utmärkt sätt att åsamka honom mycket skada genom att beskjuta honom med pilar/skäcktor när han simmar eller hugga/slå med närstridsvapen när han försöker klättra ombord. Han hatar människofolk och slåss med ett enormt raseri som föga skådat, i hans ögon är RP hans föda och värsta fiender. Toranga skulle aldrig kapitulera i en strid mot simpla människor hur skadad han än var.

Toranga (Cyklop)

STY: 56 SMI: 8 KAR: 7

STO: 54 INT: 9 SB: 4T6

FYS: 25 PSY: 7 KP: 40

Ras: Cyklop

Förflyttning: L19, S 7

Skydd: 1 poängs skinn

Stridsfärdigheter: Slagsmål FV 9, Spikbräda FV 13, Ankarkätting FV 11

Övriga färdigheter: Fiska FV 13, Hantverk FV B1, Överlevnad FV 9 (hav), Bärsärk FV 7, Klättra FV 6, Simma FV B2

Utrustning: Spikbräda(skada: 3T6+2), Ankarkätting (skada: 4T10+5). Ägodelar i tornet

Utseende/Karaktär: Har otroligt mycket hår i ansiktet. Extremt yvigt skägg, mustasch och otroligt buskigt och burrigt hår. Ganska kraftig senig kropp. Klädd i ett höftskynke gjord av ett montagoriskt segel. Det man ser av ansiktet avslöjar en hatfull och hård man. En aning luden över hela kroppen.

Övrigt: Om RP är väldigt starka så låt dom gärna möta Toranga i en öppen strid.

Torangas skatt

Efter alla år Toranga härjat på sin ö har han samlat på sig lite skatter och annat han tyckt var fint i en stor kista som återfinns inne i tornet. Innehållet i kistan beskrivs nedan.

Skatten

- 332 gm
- 6016 sm
- 7000 km
- 10 m malätet sidentyg
- 30 m blandade tyger alla malätna
- 4 lejonskinn, 2 björnskinn, 7 vargskinn en aning gamla men ändå värdefulla
- 9 mästersmidda välslipade bredsvärd från Zorakin(äkta riddarsvärd alltså), alla är invirade i bäverskinn
- 3 sextanter varav 2 är söndriga
- 7 silverbeslagna böcker som behandlar historia, ger 15 erf i Historia om man läser alla.
- En elegant huggare/värja av silver och besatt med ädelstenar. Det är magisk och innehåller FÖRTROLLA VAPEN E3 samt NEXUS . Förutom detta ger den +2 på 2 st valfria besvärjelser
- Sardius Sabel. En stor mästersmidd kroksabel med infattade hjärtänder och sjöormsfodral. Det står infattat ”Sardius” på klingan. Skada 2T8+2, BV 19 , 1-2H , Sty-Grupp 4. Förutom detta har den en magi i sig som gör att bäraren får +5 på Taktik, Bordning och Navigera. Den ger tredubbel skada mot ankor och dubbel skada mot sjöormar.
- Ett halsband som gör att man får FV 5 i sjökunnighet och ger -5 på alla slag på sjösjuketabellen.
- Ett lärditui med en skattkarta (SL avgör dess autenticitet)

Dödsfiskar

STY: 10 SMI: - KAR: -

STO: 5 INT: 0 SB: -

FYS: 11 PSY: 2 KP: 8

Ålder: -

Ras: Dödsfisk

Förflyttning: S 23

Skydd: -

Stridsfärdigheter: Bett FV 15 Skada 1T4

Övriga färdigheter: -

Utrustning: -

Utseende/Karaktär: Dödsfiskar är långsmala fiskar med silverfärgade fjäll och vassa tänder.

Övrigt: Stimmets som lever i vattnet runt Torangas ö uppgår till ca 100 st. Det finns ju en möjlighet att de attackerar Toranaga ifall han simmar ut för att borda RP skepp.

Likätarskeppet

Likätare

STY: 11 SMI: 6 KAR:1

STO: 13 INT: 6 SB: -

FYS: 16 PSY:6 KP: -

Ras: Likätare(odöd)
Förflyttning: L8
Skydd: -
Stridsfärdigheter: Bett FV 5 Skada 1T6, Slagsmål FV 9
Övriga färdigheter: -
Utrustning: -
Utseende/Karaktär: Otroligt äckliga, de luktar fruktansvärt och har stora gula bölder som det rinner ifrån.
Övrigt: Blir man skadad av en likätare så finns det en chans att man blir smittad och själv förvandlas till en likätare inom 1T10 dygn. Chansen att smittas räknar man ut genom ett motsåndsslag där man sätter in de antal KP man fått i skada på aktiv och ens egen FYS på passiv och slår på sedvanligt sätt.

Montagor

Manfred

STY: 18 SMI: 12 KAR: 11

STO: 15 INT: 9 SB: 1T4

FYS: 14 PSY: 10 KP: 15

Ras: Människa
Förflyttning: L12
Skydd: 4 poängs mästergarvat nitläder
Stridsfärdigheter: Tvåhandsyxa 21 , Kroksabel 16, Armborst 18, Dolk 17, Slagsmål 19
Övriga färdigheter: Navigera 16, sjökunnighet 21, Smyga 18, Gömma sig 19,
Utrustning: Mästersmidd dvärgisk Tvåhandsyxa, mästersmidd kroksabel, 360 gm, En välskött piratkogg
Utseende/Karaktär: Stor och skäggig, klädd bara i svart. Uppträder som om han förtjänar mest respekt i hela världen. Sjukligt hämndlysten och sadistisk.
Övrigt: Manfred kommer att dyka upp senare i äventyret och det är därför viktigt att han inte dör.

Manfreds pirater

STY: 14 SMI: 12 KAR: 11

STO: 13 INT: 8 SB: -

FYS: 13 PSY: 11 KP: 13

Ras: Människa
Förflyttning: L12
Skydd: 2 poängs läder
Stridsfärdigheter: Kroksabel 13, Dolk 12, Slagsmål 13
Övriga färdigheter: Sjukunnighet 13
Utrustning: 21 gm var , dolk, kroksabel,
Utseende/Karaktär: Detta är ett gäng grymma men dumma pirater som beundrar Manfred och kan knappt ta några beslut själva.
Övrigt: Inget

Silverhjärtats besättning

Mastagir af Slivehierta

STY: 12 SMI: 14 KAR: 18

STO: 12 INT: 18 SB: -

FYS: 13 PSY: 15 KP: 13

Ras: Människa

Förflyttning: L12

Skydd: 8 Magisk mantel

Stridsfärdigheter: Dolk 17

Övriga färdigheter: Övertala 22, Bluff 23, Överklasstil 21, Köpslå 24, Förföra 23, Sjökunnsighet 15, Värdera 25

Utrustning: Magisk dolk med dödshand E8, fina kläder samt allt ombord på Silverhjärtat.

Utseende/Karaktär: Mastagir är en mycket vänlig och sällskaplig man. Han är en mästare på att övertala och skulle kunna sälja vad som helst för över 100% av normalvärdet. Mannen kan tuta i folk de mest häpnadsväckande historierna på bara några minuter utan att de ifrågasätter en enda sak. Någon bättre säljare eller trevligare man får man leta efter. Alla som träffar honom vill vara hans vän och medarbetare p.g.a. hans oemotståndliga personlighet. Kvinnorna blir som smör i hans händer. Men under denna mask döljer sig en hänsynslös och grym man som bara har rikedom framför sina ögon. Han gör allt för att öka på sin skatthög. Han har otaliga gånger dödat och torterat för att komma åt ännu mer gul och ädelstenar. Mastagir är galen i detta men han är bra på att dölja det. Det var hans idé att ge sig ut på havet och kapa skepp på deras egna lilla vis. Men mer om detta senare. Mastagir klär sig alltid i exklusiva kläder och smycken. Han är korrekt och mycket trevlig i sitt uppförande, humor är en stor fördel i hans personlighet.

Övrigt: Mastagir han massvis med kontakter i de flesta hamnstäder så han kan kränga sitt stulna gods

Mastagirs mästerverk

I sina memoarer kallar Mastagir skeppet Silverhjärtat för "sitt mästerverk". Detta är i och för sig sant för han har tjänat en stor förmögenhet med sin lilla idé om ett kaparskepp som ser fridfullt ut till ytan. Mastagir har i många år jobbat som bedragare runt om i erub och bara på några år hade han tjänat ihop en förmögenhet på detta sättet. Men för ca. fem år sedan kom han på idén om att skapa ett kaparskepp med en duktig besättning bestående av andra som också var beivrade i bedragarens konst. Så han började söka efter bedragare som råkat illa ut så han kunde övertala dem att gå med på hans förslag. Han samlade tio män från olika samhällsklasser med olika specialiseringar på bedrägeri. Sen samlade han åtta kvinnor med sina specialiseringar samt tre utstötta men ganska mäktiga magiker som även kunde drogkunskap och annat användbart. Till slut skaffade han sig mycket duglig besättning på nio män som också fungerade som betjänter och kockar m.m. Sen lurade Mastagir till sig det ypperliga skeppet som han döpte om till "Silverhjärtat". Den nya skaran bekantade sig snabbt, några blev t.o.m. par och Mastagir såg med njutning hur hans plan hade lyckats. Alla hade samma mål: Att bli rika som troll på alla möjliga sätt. De lade upp planer för hur de skulle gå till väga för att kunna kapa andra skepp på bästa sätt. Deras vanligaste plan är att bjuda ett annat skepps besättning på middag ombord och sen blanda gift i maten (eller sömnmedel i om man tänkt sälja dem som slavar). De som inte är med på middagen på skeppet luras ombord genom att man säger att matförgiftning drabbat deras kaptener etc. Och i tumultet framkallar magikerna SÖMN eller sövande GASMOLN. Sen är det bara för Mastagir och hans besättning att plundra skeppet och dess besättning. Förutom allt de hittar ombord så brukar de även sälja skeppet och

besättningen som slavar. Om något råkar gå fel så drar magikerna upp en ILLUSION som visar hur hela skeppet snabbt sätts i lågor och hur en massa elddemoner börjar springa ombord. Detta brukar få de flesta att kasta sig överbord. Denna planen har dock aldrig behövts användas. Fram till idag har de kapat många skepp och dödat eller sålt ett hundratal människor. De slavar som sålts av Mastagir hamnar oftast på avskilda ställen där ingen lyssnar på dom, det har han noga sett till. Men det går rykten om att ett skepp skall glida omkring på kopparhavet fyllt med demoner som kapar skepp med listiga metoder och sen dödar eller säljer besättningen som slavar, men de mesta tror bara det är en skröna och skrockar åt det vilket passar Mastagir perfekt. Alla Mastagir träffar lyckas han lura i att han och hans vänner är ett adligt följe (med viss hjälp av "Lögnens hjärta" se avsittet om magikerna) som säljer ypperliga ting endast till speciellt utvalda. De påstår även att de levererar varor åt kopparhavets alla majestäten och känner nästan dom alla. De brukar anställa en eskort i varje hamn som de sen kapar och plundrar, som i RP fall. De kapar oftast rika köpmannaskepp helst utan en betydande eskort. De pirater som försöker kapa Silverhjärtat nöjer sig oftast med en pengasumma när de sett vad skeppets magiker visar vad som kan hända om de vill ha strid och låter de passera. Men samtidigt har Mastagir slutit många hemliga pakter på detta sätt med några av kopparhavets pirater. Mastagir kunde lätt bli kopparhavets värsta pirat med dom potentialer han besitter. Men då skulle han få ett pris på sitt huvud och bli tvungen att fly hela tiden. Och tillslut skulle han få flera flottor efter sig. Därför har han valt denna mer diskreta form av kapning.

De 10 Männerna på silverhjärtat

STY: 11 SMI: 11 KAR: 16

STO: 12 INT: 16 SB: -

FYS: 12 PSY: 14 KP: 12

Ålder: 24-46

Ras: Människa

Förflyttning: L 12

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Dolk 14, Bredsvärd 13

Övriga färdigheter: Förföra 16, Övertala 17, Överklassstil 15, Köpslå 16, Värdera 16, Kunskap om magi 19

Utrustning: Fina kläder smycken, förgiftad dolk

Utseende/Karaktär: Alla är mycket trevliga och ser mycket bra ut, De gillar att språka och tala om för andra hur bra dom är för att få dom på kroken. De håller sig dock i bakgrunden när Mastagir talar. De är experter på fjäsk och bedrägerier. Finns det några kvinnliga RP försöker någon av männen charma dom och förföra dom så att RP liter ännu mer på Mastagirs sällskap. En blind förälskelse kanske uppstår, vem vet.

Övrigt: Värdena och åldrarna varierar något bland dom. Samt att de har olika färdigheter beroende på vad de är specialiserade på de påstår sig vara av olika adliga släkter. SL bör utforma deras påstådda identiteter och kunskaper utefter vad RP är intresserade av. Men här kommer ändå några exempel: Faldrim af Östglimmer (vapenexpert), Gwidor Silverhorn (kläder, rustningar), Malmeeek von skymningsvind (guld och ädelstenar), Stevard Björnram (böcker och konstverk), Ghall Silversparre (Antika föremål). Det kan tänkas att någon av dessa vill att RP skall intressera sig för deras bransch då de berättar hur bra den är och hur mycket pengar det finns att tjäna i den. T.ex. att köpa in dvärgiska vapen och påstå att de är mästersedda dvärgiska vapen eller hur lönsamt det är att söka efter gamla artefakter i gamla ruiner och glömda gravar inte minst magiska artefakter. magiker betalar multum för sånt. Och det är inte svårt att hitta billig hjälp till såna expeditioner. Sanningen är dock att dvärgarna skulle bli rasande om de fick reda på att nån gjort så, samt att i gamla gravar och ruiner lurar ofta fällor eller så kan man bli ihjälslagen av lokalbefolkningen om man rotar i deras förfäders gamla gravar. Men detta informerar givetvis de inte RP om. Istället låter det som om det är busenkelt och man inte skall tro gamla skrönor. Giftet på dolkarna har dödande effekt och verkar inom en SR. Gifstyrkan är 19.

De 8 Kvinnorna på Silverhjärtat

STY: 9 SMI: 12 KAR: 17

STO: 10 INT: 16 SB: -

FYS: 12 PSY: 15 KP: 11

Ålder: 22-34

Ras: Människa

Förflyttning: L12

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Dolk 13

Övriga färdigheter: Förföra 18, Övertala 17, Överklasstil 17, Köpslå 14, Värdera 16

Utrustning: Vackra kläder och dyra smycken samt en förgiftad dolk

Utseende/Karaktär: Kvinnorna på silverhjärtat är alla mycket vackra och charmiga. De drar sig helst till de herrar som verkar rikast och smörjer dom med en massa fina ord om hur starka och stiliga dom är. Sen försöker dom få ut hur mycket tillgångar han har för att se om det är ett lämpligt offer. Kvinnorna är inte lika mycket för affärer som männen men några av dom är riktigt duktiga på det området med och kan mycket väl komma med förslag. Kvinnorna kommer försöka förföra de mest välbärgade RP för att få dom att lita blint på Mastagirs sällskap, så dom går rakt i fällan när dom tänkt att kapa RP.

Övrigt: Värdena och åldrarna varierar något bland dom. Samt att de har olika färdigheter beroende på vad de är specialiserade på de påstår sig vara av olika adliga släkter. Damerna i sällskapet talar gärna om hur mycket familj äger och vilka kontakter de har med kungligheter, högt uppsatta militärer, rika handelshus m.m Även har får SL utforma deras påstådda identiteter utefter vad RP är intresserade av. De skall få intrycket av att om de lär känna någon av kvinnorna väl kommer de få väldigt förmånliga kontakter, ännu bättre om de gifter in sig i hennes släkt vilken verkar möjligt utefter vad dom säger. Här kommer några ex på namn och kontakter några kan ha. Karlindrea av Måneskära, äger själv ett mindre lustslott i södra Zorakin, familjen har höga ställningar inom kyrkan och äger stora skogs och åkermarker i Zorakin, hon vill gärna ha besök i sitt lustslott av den RP hon talar med. Mirandia Stålbiehlke, familjen är militärisk helt igenom och har kontakter inom många av Erebs stora armeer, de tillverkar även vapen och krigsmaterial samt att de äger sex Borgar runt om i Ereb. Corrieducor de Casmalanca, har otroligt många kontakter inom de mäktigaste köpmannakretsarna p.g.a. hon tillhör en av erebs största handelshus, dock under namnet Casmalanca utan de är delägare i de största handelshusen ifall RP frågar, hon påstår att hon kan få fram vad som helst om hon vill. Noriel av Drakenstav, kommer från en av dom adliga familjer som satsat helhjärtat på magi och har många framstående magiker i sin släkt, hon gillar att berätta hur mycket hennes släkt har utvecklat magin och hur mäktiga dom är, hon kan dock inget själv hon hade inte gåvan, men hon berättar att många av föremålen som Mastagir säljer kommer från hennes släktingar och att hon kan få tag på många mäktiga artefakter om hon behöver dom. De är otroligt bra på att ljuga och allt de säger verkar stämma. Giftet har dödande effekt och verkar inom en SR. Giftstyrkan är 19

De 3 Magikerna på Silverhjärtat

STY: 8 SMI: 7 KAR: 12

STO: 12 INT: 19 SB: -

FYS: 8 PSY: 31 KP: 10

Ålder: Austir 76, Islaug 81, Lankius 97

Ras: Människa

Förflyttning: L10

Skydd: Ring med ANTIMAGI E3 och SKYDD E7 samt NEXUS och PERMANENS.

Stridsfärdigheter: Inga.

Övriga färdigheter: Drogkunskap 24, Giftkunskap 23, Botanik 21, Läkekonst 21, Räkning B5, Administration/Juridik 21, Geografi 19, Historia 20, Astrologi 21, Kunskap om magi 25, Värdesätta 19,

Uråldrigt språk Läsa/Skriva B5, Blåsrör 20, Elementarmagi 25 , Mentalism 25, Harmonism 5, Illusionism 16, Nekromanti 5 samt diverse Kunskap om färdigheter m.m.

Utrustning: Fina kläder, vacker vandringstav , smycken, Blåsrör med pilar och ett sömnmedel med gift sty 30.

Utseende/Karaktär: De tre Magikerna ser mycket gamla ut och utger sig för att vara rådgivare och revisorer. Det är även de som man talar med när man skall köpa magisk utrustning tillsammans med Mastagir då de är magikunniga. De är inte särskilt angelägna om att diskutera affärer däremot så är magi, vetenskap, samt ekonomi mycket intressant. Det är lätt att bli mycket god vän med någon av magikerna om man talar om dessa ämnen. RP får intrycket att magikerna kan extremt mycket och om man håller sig i deras närhet kan man lära sig mycket. Magikerna kan även ge falska löften om undervisning för att RP skall få förtroende för dom.

Övrigt: Magikerna kommer från ett hemligt sällskap som de startade i Pendon. Men de hängav sig åt korruption och andra brottsliga handlingar för att nå toppen. Och när detta kom till Magikernas kännedom i staden så blev de utkörda efter att de fått springa gatlopp så alla arga stadsbor fick visa sin avsky mot dom. De sparkades ur Pendon med bara sina trasiga kläder som egendomar och ett totalförstört rykte. Och som inte detta var nog fick de ett pris på sina huvuden. 500gm st. Belöningen utfästes när det kom fram att de gjort ännu värre saker än vad man först trodde. Detta framgick genom förhör av deras medarbetare som alla senare blev avrättade eller fick livstids straffarbete. När de tre trollkarlarna fick reda på att de var efterlysta fick de snabbt fart att gömma sig. Det var då Mastagir hittade dom och anställde dom på sitt skepp. Det är bara Mastagir som vet deras bakgrund och detta använder han som ett effektivt redskap för att få dom att göra som han säger.. Men de klagar inte. De har ju blivit stenrika på kuppen samt samlat på sig massor av magiska tingester. Men en dag hade de nog tänkt att lämna Mastagir utan hans tillåtelse och försöka upprätta en egen rörelse igen.

Besvärjelser: Alla magiker har följande besvärjelser S 24 : FÖRSEGLA, ÖPPNA, BLIXT, VATTENSTÅLE ,ELD, ENERGISTRÅLE, FÖRSTÄRKA , KNÄCKA , FRAMMANA/SKICKA BORT UNDIRIN och SALAMANDER, BRO, VATTENVÄG , EXPLOTION, JÄTTEVÄG, LJUSVÄG, FÖRSTENA , SÖVA, VATTENSYN, KARTA, FÄSTE, SKYDD, VATTENANDNING, FLYGA, OSYNLIGHET, SKENDÖD, TELEPORTERA, TELEPATI, TANKELÄSNING, ILLUSION, GASMOLN, SJÄLSKRAFT, KUNGLIG MÅLTID resten av deras besvärjelser är ointressanta. Om man frågar angående undervisning påstår magikerna att dom kan flertalet mer besvärjelser gärna de som RP är intresserade av att lära sig.

Lögnens hjärta

Lögnens hjärta är en stor juvel som delats i tre och besitter en mäktig funktion. Den får folk att tro på allt vad sällskapet säger, den är t.o.m. så stark att de med PSY under eller lika med 13 tycker sig känna till några av sällskapets medlemmar hur mycket de än ljuger om sina identiteter och detta stärker ju deras trovärdighet. RP kan även råka ut för detta och då kan SL tala om för RP att de känner igen vissa. Magikerna bär var sin del runt halsen när de vill att effekten skall inträda. Kostar 1 PSY om dagen. Det räcker att man påverkats av juvelen en gång sen håller det tills man själv får det bevisat för sig att det inte stämmer. Juvelen har magikerna kommit över genom en pakt med en demon, men det är en annan historia.

Besättningen/tjänstefolket (9 Man) på silverhjärtat

STY: 14 SMI: 13 KAR: 15

STO: 13 INT: 12 SB: -

FYS: 14 PSY: 13 KP: 14

Ålder: 26-32

Ras: Människa

Förflyttning: L 12

Skydd: Ringbrynja 6 poäng eller nitläder 3 poäng

Stridsfärdigheter: Bågar 16, Armbort 16, Yxor 17, Svärd 17 , Sköld 17, Slagsmål 17.

Övriga färdigheter: Sjökunnsighet 18, Bordning 17, Slå medvetlös 15, Överklasstil 13, Navigera 19(Kaptenen)

Utrustning: Beroende på tillfälle. Oftast finare tjänstefolkskläder. Samt en förgiftat dolk.

Utseende/Karaktär: Tjänarna/besättningen är mycket trevliga och duktiga på sitt arbete de socialiserar bara med RP om de blir tillfrågade. Tjänstefolket intygar att Mastagir och hans följe är jättefina människor på alla sätt. De blir bra behandlade på alla sätt. Dock viskar han lite om att lönen borde vara högre för att göra allt mer trovärdigt.

Övrigt: De bär endast ringbrynjas när de vaktar skeppet i hamn eller liknade. Till havs bär de alltid nitläder om rustning skulle behövas. Oftast har de ingen rustning alls. Bara om de skall eskortera sina herrar någonstans.. Kaptenen leder besättningen/tjänstefolket i alla lägen. Giftet har dödande effekt och verkar inom en SR. Giftstyrkan är 19

Skeppet Silverhjärtat

Silverhjärtat är en av de smäckraste galeoner som skådats. Skeppet är enormt sjödueligt och har många vackra utsmyckningar utskurna i trädet. Man kan se att inga kostnader sparats på detta mästerverk, den har det absolut bästa komponenterna man kan få tag på och måste ha tillverkats av en mästare på skeppsbygge. Den är vackert målad i svart grönt och vitt. De mässingsförstärkningar som lagts in i på skrovet och riggen blänker klart och ljusst i solskenet. Seglen och tamparna är av starkast tänkbara materialen samt att Mastagirs sigill pryder seglet. Detta är ett skepp för kungligheter helt enkelt ingen annan skulle ha råd att bygga det.

Skeppet är 44 m långt och har ett stort hyttäck där man sover 4 i samma rum. De par som finns har ett eget rum samt att Mastagir har ett eget rum. För övrigt finns det ett arbetsrum och skattkammaren där man förvarar alla värdesaker. Under däck finns den stora matsalen samt köket. Ner till matsalen finns kraftiga lås. Under däck hittar man också besättningens kojor, lastrum och en fängelsehåla. Skeppet har ingen bestyckning, om något händer iscensätter magikerna något horribelt som motangrepp. Och det är mer än effektivt. Ombord finns allt man kan tänka sig för ett liv till sjöss utrustning, proviant samt lite annat som kan komma till användning. Det finns ofta färsk mat i köket som fångats samma dag. Skeppet har massvis med lyxattiraljer.

Mastagirs föremål

Nedan står det beskrivet en lista över föremål RP kan köpa på Mastagirs skepp. Allt är till salu. Magikerna/rådgivarna berättar om förmålens egenskaper vilket RP troligtvis vill ha reda på. Om SL tycker att förmålen är för bra så bör han inte oro sig, RP kommer ändå inte få behålla dom när de blir kapade. Det är även upp till dig som SL att ändra, ta bort, lägga till, modifiera förmålen efter eget behag. Det kan vara effektivt att göra egna föremål som passa just din spelargrupp och deras RP ifall de är tveksamma till överenskommelsen om eskorttjänst. Alla föremål värderas i guldmünt. Priserna som är angivna är de rabbaterade priserna som RP får om de antagit Mastagirs uppdrag om eskort, i annat fall är de mycket dyrare. Ifall RP är väldigt fattiga låt dom sätta skeppet i pant eller några andra ägodelar. Eller sänk helt enkelt priserna. Hur många föremål RP bör få köpa är upp till SL. Ifall RP går med på att eskortera Silverhjärtat får de sina föremål samma dag som de avreser. Förklaringen till detta är att Mastagir har andra kunder och han vill gärna visa vad han kommit över för att behålla dom som affärskontakter och bättre på sitt rykte. Givetvis berättar han för dom att de inte är till salu för de andra. Han ljuger givetvis om detta för att RP inte skall gå och sälja förmålen i staden och tjäna en hacka på det.

Föremål:

*DÖSKALLEMASK I SILVER, ABS:10, +2 I PSY. Gm: 300

*MITHRILLREMBENSKENOR, ABS:9. Gm: 350

*DVÄRGAHJÄLM MED 2 DRAKHORN. JUVELBESATT AV SILVER DRAKSKINSSLÖJA. ABS: 10. Gm: 600

*SVART SKÖLD MED STOR ROVDJURSTAND SOM PIK. ABS:18. Gm: 50

*SILVERBESLAGNA PÄLSTÖVLAR, STÅLSLAG E1, +2 I SPARK. Gm: 250

*DJÄVULSKNIV. GER -1 I PSY PERMANENT OM MAN FÅR SKADA AV DEN. Gm: 400

*BLÄNDARSKÖLD. GER FIENDER -4 I FV. Gm: 150

- *DÖDSSTEN I SILVERBESLAG. KASTAS DEN GER DEN 4T6 I SKADA PÅ PSY OCH KP(Kan bara kastas en gång). Gm: 200
- *BLIXTRING HAR EN LITEN BLIXT PÅ SIG . GER 1 GRADENS BLIXT NÄR MAN BOXAR MED DEN ,KOSTAR 1 PSY PER SLAG. Gm: 200
- *FIN PÄLSKAPPA MED SILVERNITAR. TÅL ALLA ELEMENTARATTACKER. GER ALLTID BEHAGLIG VÄRME. ABS:3. Gm: 300
- *12 DÖDSPILAR TILL BÅGE, ARMBORST. TRÄFFADE BLIR ANGRIPNA AV DÖDSHAND E1 OCH EN PEST MED STY 17. Gm: 400
- *SNABBSPRINGARSTÖVLAR. KAN SPRINGA MED +5 I FÖRFLYTTNING OCH GER EN EXTRA HANDLING VAR TREDJE SR. Gm: 450
- *6 ST MAGISKA DÖDSDOLKAR. VID SKADA FÅR MAN - 1T8 I PSY , + 4 I SKADA OCH DÖDSHAND E1. +2 I FV. SITTER I ETT MIDJEBÄLTE AV SVART LÄDER. Gm: 600
- *RING MED ÖRNVINGAR. NÄR MAN TAR PÅ DEN ULÖSES ÖRNVINGAR E3. Gm: 300
- *EN LÄDERHUVA MED ANTIMAGI E3. DRAR INGA PSY. GJORD AV KIMERASKINN. Gm: 500
- *EN NYCKEL MED ÖPPNA E2. Gm: 300
- *EN FIN ÅRA. SLÅR MAN MED DEN I VATTEN UTLÖSES JÄTTEVÅG E4. Gm: 550
- *EN SILVERHJÄLM MED SPÖKRÖST 30 RUTOR 2 PSY PER 5 MINUT. VATTENANDNING I 14 TIMMAR OM MAN VILL. Gm: 500
- *BRONSHARNESK MED SNABBHET E2. Gm: 500
- *TUFF ”HAWKEYE- LIKNANDE” LÄDERRUSTNIG , SKYDD MOT SYRA ABS:4. Gm: 150
- *HÄSTSKOR I SILVER SOM GÖR HÄSTEN DUBBELT SÅ STARK OCH ÖKAR FÖRFLYTTNINGEN MED 7 STEG. GER RYTTARE OCH HÄST SKYDD E1. Gm: 450
- *EN RING SOM GÖR ATT MAN FÅR FV 4 I LÄSA URÅLDRIGA SPRÅK. Gm: 350
- *EN STOR VACKER BENSKAFTAD JAKTKNIV. GER 1T6+2 I SKADA STORA BJÖRNTÄNDER SOM PARERSKYDD. I VACKERT FRANSIGT LÄDERFODRAL MED EN MITRILLNIT. Gm: 40
- *MEDALJONG I VILKEN MAN KAN SE EN BILD PÅ DEN PERSON SOM KAN GE EN BÄSTA MÖJLIGA LYCKA I LIVET. FÖR EN GIRIG PERSON ÄR RIKEDOM LYCKA FÖR ANDRA KANSKE KÄRLEK. Gm: 200
- * SÄCK MED SÄD SOM GÖR ATT ETT FÄLT MED DE BÄSTA TÄNKBARA GRÖDOR VÄXER UPP PÅ EN NATT. SEN HÅLLER DET SIG OCH GER MINST 3 SKÖRDAR PER ÅR. SKÖRDEN KAN ALDRIG DRABBAS AV MISSVÄXT ELLER OHYRA, BRÄNNES DEN UPP VÄXER DEN UPP TILL NÄSTA MORGON. Gm: 500
- *HUGGARE MED HJALT AV NARVALSHORN OCH KLINGA AV HÄRDAT SILVER. FÖRTROLLA VAPEN E4 , SKYDD E2 FÖRSEDD MED NEXUS OCH PERMANENS. Gm: 400
- *BENSKAFTAD SVART BREDBLADIG DOLK SOM ALLTID TRÄFFAR SITT MÅL NÄR MAN KASTAR ELLER HUGGER MED DEN. Gm: 300

Minotauren Lopoghaas

STY: 39 SMI: 11 KAR: 9

STO: 22 INT: 8 SB: 2T6

FYS: 23 PSY: 7 KP: 23

Ålder: 28

Ras: Minotaur

Förflyttning: L 14

Skydd: 3 poängs skinn, ringbrynneharnesk 6 poäng, läderbyxor 2 poäng

Stridsfärdigheter: Slagsmål 16, Tvåhandsyxa 18,

Övriga färdigheter: Sjökunnsighet 12, Simma B2, Hoppa 13, Klättra 13

Utrustning: Rustning, Enbladig extra lätt Tvåhandsyxa Skada 2T10, penningpung med 12 sm

Utseende/Karaktär: Lopoghaas är en sjöman som tar jobb på skepp där han behövs. Han har ett mycket hett temperament och dödat många i ögonblicklig ilska. Han har inga vänner och är för det mesta arg.

Övrigt: Lopoghaas kan attackera en extra gång varannan runda p.g.a. att hans yxa är så lätt.

Den bevingade mantikoran

Den bevingade mantikoran

STY: 32 SMI: 13 KAR: -

STO: 24 INT: 7 SB: 1T10

FYS: 9 PSY: 9 KP: 16

Ålder: Okänd

Ras: Bevingad mantikora

Förflyttning: L 12

Skydd: 4 poängs skinn

Stridsfärdigheter: 2 Klor FV 12 skada 1T6, Svansgadd FV 12 skada 1T10+ gift

Övriga färdigheter: Gömma sig 12, Hoppa 19, Lyssna 10, Smyga 12, , Spåra 15 , Upptäcka fara 11,

Mantikoraspråket B4

Utrustning: -

Utseende/Karaktär: Mantikoran är mycket vildsint och aggressiv för den befinner sig i en miljö den inte förstår sig på. Den är också mycket hungrig.

Övrigt: Det var en kvinna i staden som släppte ut mantikoran från en arenabur för hennes man tvingats slåss på där och dött.

De 13 Vikingarna

STY: 14 SMI: 12 KAR: 11

STO: 14 INT: 11 SB: -

FYS: 14 PSY: 13 KP: 14

Ålder: 25-38

Ras: Människa

Förflyttning: L 10

Skydd: Lång ringbrynja 6 poäng, vikingahjälm 6 poäng, tjock pälsmantel(ryggen) 2 poäng

Stridsfärdigheter: Slagsmål 15, Stridsyxa 14, Slagsvärd 15, Sköld 14, Båge 12

Övriga färdigheter: Sjökunnsighet 14, Köpslå 13, Bordning 12

Utrustning: Rustning, Slagsvärd, Stridsyxa, Sköld, Kortbåge, Kniv

Utseende/Karaktär: Ganska burdusa och tar inte skit från någon, festglada och mycket duktiga handelsmän. Alla är kraftigt byggda och har yvigt skägg. Vissa har flätor i både hår och skägg. Deras ansikten är väderbitna och ärrade.

Övrigt: 7 har svärd och sköld medan de övriga har yxa sköld och båge.

Till havs igen

Draken Gruvtunga

STY: 27 SMI: 19 KAR: -

STO: 27 INT: 12 SB: 1T10

FYS: 16 PSY: 15 KP: 22

Ålder: 93 år

Ras: Drakunge

Förflyttning: L17/F75

Skydd: Överdelen 3, underdelen 2

Stridsfärdigheter: 2 Klor FV 13 Skada 1T6, 1 Svansnärt FV 9 Skada 1T4, 1 Bett FV 14 Skada 1T8

Övriga färdigheter: Finna dolt 19, Lyssna 19, Drakspråk B3

Utrustning: -

Utseende/Karaktär: Drakungen Gruvtunga är rasande över sin kidnappning och har bara hat och ilska i sitt sinne nu. Så fort han kommer ut har han bestämt sig för att döda de första han får tag på som hämnd. Sen tänker han flyga hem och berätta för mamma vilka som tog honom så hon bränner ner staden och dödar alla dess innevånare. Gruvtunga har fått sitt namn för han gillade att besöka de gamla övergivna gruvor som fanns i närheten av hans moderns håla. Han tyckte om att ligga och lurpassa på skattsökare och sen överfalla dem. Gruvtunga är mycket självgod och överlägsen för han är medveten om sin styrka och att han mycket väl kan bli en av erebs mäktigaste drakar en dag. Och redan har han många oskyldiga liv på samvetet. Han älskar smicker och att se när andra fruktar honom trots sin ringa ålder. Gruvtunga brukar leka med sitt byte innan han dödar det på grymmast tänkbara sätt. Han är kort och gott det perfekta gladiatormonstret men det är inte en karriär han själv ser fram emot. Han har stora röda fjäll och ser mycket ståtlig ut trots att han bara är en drakunge.

Övrigt: Gruvtungas grotta ligger bland bergen i mittersta Grindanu och expeditionen som fångade honom råkade stöta på honom när han låg och sov i en gruva. Det var inte svårt att söva honom ännu mer med sömnpilar och sen kedja honom och placera honom i en bur när han sov. Som tur va så var Gruvtungas moder borta för tillfället så de kunde ostört föra bort den dyrbara fångsten. De fortsatta att söva Gruvtunga tills kalabaliken på skeppet uppstod. Efter det fick han ingen ny sömndos och vakande och började ropa på mamma, men slutade efter ett tag då han förstod att han var för långt ifrån. Gruvtungas mor letar sen några dagar tillbaka febrilt i hemtrakterna efter honom och är inte långt ifrån att tappa tålamodet men det är någon annans problem. Det är omöjligt för Gruvtunga att slå sig ur buren, den är för kraftig. Han kan knappt få ut sin klo mellan de täta gallestolparna. Enda sättet skulle vara om någon öppnade eller om låset gick sönder.

Flygödlan

STY: 25 SMI: 27 KAR: -

STO: 7 INT: 2 SB: 1T4

FYS: 24 PSY: 15 KP: 16

Ålder: Okänd

Ras: Quetzalcoatlus
Förflyttning: F35/L5
Skydd: 2 poängs päls
Stridsfärdigheter: Bett FV 15 Skada 1T8
Övriga färdigheter: Finna dolt 19
Utrustning: -
Utseende/Karaktär: gråbrun päls och en vingbredd på 16 m. Huvudet är långsmalt som på en typisk flygödla och dess käkar är mycket vassa och spetsiga. Den är hungrig och ser RP som sitt självklara byte.
Övrigt: Den flyr om den bli allvarligt skadad.

Det tvåbenta monstret

STY: 42 SMI: 8 KAR: -

STO: 98 INT: 3 SB: 5T6

FYS: 46 PSY: 13 KP: 72

Ålder: 94

Ras: Tarbarosaurus (Större art av Tyrannosaurus)

Förflyttning: L9

Skydd: 4 poängs skinn

Stridsfärdigheter: 1 Bett FV 16 Skada 2T10, Trampning FV 7 Skada 1T8

Övriga färdigheter: Smyga 7, Spåra 13

Utrustning: -

Utseende/Karaktär: En gigantisk tyrannosaurusliknade best, Ca 20 m hög. Brunt skinn med stora svarta fläckar. Tänderna är 2 dm långa och den ger en skrämmande blick med sina stora helvita ögon som saknar pupiller. Den är mycket hungrig och arg över att hans byte försöker fly.

Övrigt: Inget.

Munken Gregor

STY: 8 SMI: 9 KAR: 12

STO: 11 INT: 14 SB: -

FYS: 13 PSY: 14 KP: 12

Ålder: 48

Ras: Människa

Förflyttning: L12

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Trästav FV 13

Övriga färdigheter: Historia FV 19., Kulturkännedom FV 18, Överlevnad 14

Utrustning: Ingen just nu.

Utseende/Karaktär: Gregor är en mycket rättrådig man. Han har alltid följt sin religions lagar och håller dom högst av allt här i livet. Han är annars mycket glad och positiv men hans fängelsevistelse har gjort honom en aning nergången och negativ. Men som alltid så försöker han hjälpa andra i sin närhet och just nu är RP de som han ställt sig till förfogande för. Han har mörkt halvlångt hår men är bar på skulten. Han bär också ett kort skägg som börjat bli grått med tiden och samma gäller också för hans hår. Gregor ansikte är också vackert brunbränt av många dagar i den starka solen.

Övrigt: Gregor är missionär för den lysande vägen. Han har varit runt och missionerat i hela ereb sen han var 20 år. Med tiden har han specialiserat sig på de områden som är lite farligare än andra bl.a. djunglerna, avlägsna öar

m.m men Gregor har alltid klarat sig. Han har frälst många i sina dagar och den lysande vägen är honom mycket tacksam för detta. Att höra Gregors livshistoria skulle vara alla sagoberättares dröm.

Wläsir Ormhjärta

STY: 9 SMI: 6 KAR: 10

STO: 14 INT: 16 SB: -

FYS: 7 PSY: 11 KP: 11

Ålder: 41

Ras: Människa

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Dolk FV 12

Övriga färdigheter: Administration/Juridik FV 22, Köpslå 21, Undre världen 20, Muta 21

Utrustning: Fina sidenklädet samt en käpp i elfenben krönt med en diamant. Handelsrörelse värt några miljoner gm.

Utseende/Karaktär: Wläsir är en mycket äcklig man. Inte utseende mässigt men till sättet. Han är en mästare på fjäsk och att lura folk i dåliga affärer samt muta högre tjänstemän. Utåt sätt är han trevlig och givmild men inuti döljer sig en mörk själ smittad av avundsjuka, girighet och skadeglädje. Men det vet bara de som står honom närmast. Han är fetlagd och har roseröda kinder samt flottig hy. Går jämt omkring med ett nöjt leende på läpparna.

Övrigt: Wläsir kan vara mycket ond men blir livrädd som en kyckling om hans liv är i fara. Därför brukar han alltid omgärdas av ett antal livvakter som kan skydda honom om något skulle hända. Han är också mycket rädd för att bli bestulen på sin rikedom, den är honom mest kär nästen mer än hans liv. Han är sjukligt girig och skulle hellre elda upp pengarna än ge bort dom om han var tvungen.

Chefsfångvaktare Obrustus

STY: 17 SMI: 12 KAR: 6

STO: 15 INT: 11 SB: -

FYS: 14 PSY: 13 KP: 15

Ålder: 37

Ras: Människa

Förflyttning: L12

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Krokhuggare/Kniv FV 18, Klubba FV 18, Slagsmål FV 19

Övriga färdigheter: Knopar FV 21, Tortyr FV 17

Utrustning: Hård träklubba, Stor kniv, Krokhuggare, Nykelknippa, Handpiska, Hästsko(Knogjärn)

Utseende/Karaktär: Obrustus är en burdus man och drar sig inte för att slå sina fångar lite extra om de inte lyder. Han är sadistisk och elak och gillar sitt jobb där han får utföra dessa vidriga personlighetsdrag. Ibland kan han dock bli pratsam och betrakta slavarna som sina vänner men vid minsta tecken på respektlöshet blir han vansinnigt arg. Han gillar också att tala om för slavarna hur hemskt deras liv kommer bli i fortsättningen. Han har svarta skinnbyxor och ett stort läderbälte med silverspänne. Han har bar överkropp med hårig bringa.

Övrigt: Se avsnittet ”Slavmarknaden”

Fångvaktarna i Kharkh-Khun

STY: 13 SMI: 11 KAR: 9

STO: 12 INT: 9 SB: -

FYS: 12 PSY: 10 KP: 12

Ålder: 24-34

Ras: Människa

Förflyttning: L12

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Klubba FV 13, Kroksabel FV 13, Slagsmål FV 15

Övriga färdigheter: Knopar FV 12

Utrustning: Träklubba, kroksabel, kniv , 2 m rep

Utseende/Karaktär: Fångvaktarna är mycket hårda och vill inte ha något bråk. De har dödat åtskilliga för de varit uppstudsiga eller besvärliga. De lyder Obrustus minsta vink och han blir mycket arg om de inte sköter sitt jobb på ”Rätt” sätt. De är varken pratglada eller trevliga , tvärtom.

Övrigt: Inget

Lagresha(Gammal drake)

STY: 137 SMI: 12 KAR: -

STO: 152 INT: 23 SB: 8T6

FYS: 52 PSY: 27 KP: 102

Ålder: 9763 år

Ras: Drake

Förflyttning: L 14/F 52

Skydd: 12 Poängs drakpansar, 6 poängs drakskinn(undersidan)

Stridsfärdigheter: 2 Klor FV 36 Skada 1T6, 1 Svansnärt FV 34 Skada 1T4, 1 Bett FV 37 Skada 1T8, 1 Eldkvast FV 19 Skada 12T10

Övriga färdigheter: Finna dolda ting FV 19, Lyssna FV 19, Drakspråk FV B5, ett antal Kunskap om färdigheter FV 25, Skräckslå FV 0/20

Utrustning: Inget

Utseende/Karaktär: Lagresha är en enorm rödfärgad drake med ett svart mönster. Hon har skött sina tänder och klor utmärkt så de glimmar lika onskfullt som hennes ögon när man ser henne. Hon har en extra lång och kraftfull svans som hon gärna använder i strid. Trots att Lagresha nått en drakes gamla ålder har hennes magnifika kropp inte fått några ålderstecken eller ärr. Lagresha är en enormt smäcker och imponerande best på runt 20 m. En konstnär skulle säkerligen betala med sin ena arm om han fick måla av henne. Lagresha är vanligtvis en ganska sympatisk drake som inte dödar och förstör bara för skatter och sadism. Hon hade en lite period i sina yngre dagar då det lockade men nu trivs hon bäst med att ligga och studera gamla skrifter eller bara kräma sig i sin skatthög. Samt givetvis uppfostra den nyfikna Gruvtunga som hon fick för Ca 200 år sen. Men nu när Gruvtunga rövades bort har hennes hat vuxit och tänker försöka och döda så mycket hon kan när hon hittar de skyldiga. Hade inte Lagresha hittat Gruvtunga hade hon tagit hämnd på byar och städer i ett raseri som hade skapat stora problem i erebs södra delar.

Övrigt: Lagresha kan även en del magi men den kommer hon inte använda sig av och därför är den heller inte beskriven här.

Vrakplundrargänget ” Den blå huggtanden”

STY: 12 SMI: 11 KAR: 9

STO: 12 INT: 7 SB: -

FYS: 12 PSY: 13 KP: 12

Ålder: 28-45

Ras: Människa

Förflyttning: L12

Skydd: Nitläder 3 poäng

Stridsfärdigheter: Kroksabel FV 13, Stridsyxva FV 12, Slagsmål FV 14.

Övriga färdigheter: Sjökunnsighet FV 13, Klättra FV 12, Hoppa FV 13, Smyga FV 14

Utrustning: Nitläderrustning, Dolk , Kroksabel eller Stridsyxva

Utseende/Karaktär: Alla pirater är smutsiga och luktar illa, hygien är något man inte uppfunnit än. Många är ärrade i ansiktet samt att minst hjälten går omkring med snusnädduk runt huvudet. Många saknar också ett antal tänder .De flesta är ganska ointelligenta och lyder ledaren utan att blinka. De är mycket grymma, saknar skrupler och har flera oskyldiga liv på sina samveten och har därigenom blivit mycket duktiga pirater.

Övrigt: Alla pirater är pestsmittade och kommer att möta döden påföljande vecka. De blev smittade när de sökte igenom en övergiven kogg som strandat på ön. Koggens besättning hade försökt fly med en livbåt men förgicks i vågorna. Piraternas stigman är inte så långt gångna förutom de fyra som ligger till sängs. Vrakplundrarna slåss tills de dör ombord på skeppet om de inte är i enormt underläge då kastar de sig i vattnet och simmar iväg till båten.

Resetrollet

STY: 40 SMI: 10 KAR: 5

STO: 27 INT: 8 SB: 2T6

FYS: 16 PSY: 13 KP: 24

Ålder: 32

Ras: Rese-Troll

Förflyttning: L 10

Skydd: 3 poängs hud

Stridsfärdigheter: Slagsmål FV 11, Stor träklubba FV 9

Övriga färdigheter: Överlevnad FV 9, Jaga FV 10, Upptäcka fara FV 7, Gömma sig FV 5

Utrustning: Toppen av en mast som räknas som stor träklubba,

Utseende/Karaktär: Resetrollet ser ut som en blandning av ett troll och en rese, Ansiktet är ett mer likt ett trolls medan kroppen är byggd som en reses. Han är förhållandevis ren för att vara ett svartfolk då han lärt sig vad innebörden av vad ”tvätta sig” är. Han är klädd i kraftiga kortbyxor av ylle och en sliten filt som han har som mantel. Resetrollet är mycket hungrig och kommer nästan göra vad som helst för att få tag på ett stort stycke kött. Hans utsultenhet gör honom mycket aggressiv. Blir han dock väldigt skadad kommer han att försöka fly till sitt lilla tillhåll på nordöstra stranden.

Övrigt: Hur denna vareelse blev till är bara osmakligt att spekulera i men det kan nämnas att hans mor var en rese och hans far var ett grotttroll. Han har levt själv största delen av sitt liv som jägare innan han blev fångad av cirkusen för att visas upp som monster.

Alven Angolin skeppet ”Gryningsvågs” befälhavare

Angolin är en av erebs äldsta alver och en av dom högst ansedda ledarna hos alverna. Han har levt flera tusen år på havet och åtskilliga fler i bl.a. Landoris alvskogar . Hans mångtusenåriga erfarenhet gör honom till en av erebs visaste och mäktigaste män. Han behärskar otaliga kunskaper om allt mellan himmel och jord samt är otroligt bevandrad i magins konst. Angolins skägg är ingen ålderskrämpa utan en gåva från alvgudarna som gav honom möjligheten att få kontakt med dom och fråga dom om råd lättare än någon annan alv. Angolin har sett det mesta som hänt i ereb och vart med om det mesta man kan vara med om som alv. Han har en kuslig förmåga att förutsäga hur andra personer ska handla och kan läsa andras tankar som att läsa en bok. Angolin har även begränsade visioner som låter honom se in i framtiden men detta är en väl bevarad hemlighet. Alla som är i närheten av Angolin får en känsla av respekt och beundran men också trygghet. Angolins värden är inte nödvändiga att beskriva då de är så överlägsna och så omfattande att det bara skulle ta upp onödig plats. Angolin har bevakat RP sedan de gav sig av från Gringul och kommer även följa deras öde i framtiden om de klarar den farliga uppgift de tilldelas. Han kanske t.o.m. hjälper dom någon gång i framtiden som tack för hjälpen.

Kvisten

Kvisten som RP får skänkt till sig är den legendariska pilen ”Bärstarkes udd” som man kan läsa under legenden om sjöodjuret. Alverna har dock omformat den lite nämligen till en kvist. Bryter man kvisten kommer de två delarna omformas till Bärstarkes udd som är en otroligt vackert snidad pil. Pilen har förmågan att sända det den träffar till den lykantropidimension sjöodjuret kommer ifrån. När den träffar kommer det se ut som att målet får en ytspänning som sen försvinner i tomma intet som en vattenplums i ytspänningen. Sist pilen användes litade man mer på dess kraft än besvärjelsen men nu har de båda bytt plats. Man är inte helt säker på den förmåga pilen har att fånga Nidrash i sin dimension även fast alverna har gjort en del förbättringar på den sen sist. Sanningen är monstret bara kommer vara fånglat temporärt ifall RP använder pilen att bekämpa Nidrash med. Om några hundra år kommer en mäktig skingringsbesvärjelse göra det möjligt för sjöormen att bli förflyttad till andra dimensioner igen. Om nu någon så mäktig magiker skulle få idén att rota i detta. Bärstarkes udd ger +10 i FV att träffa och alla avståndssvårigheter halveras.

Kapernum

Trädiglar

STY: 1 SMI: 3 KAR: -

STO: 2 INT: 0 SB: -

FYS: 1 PSY: 1 KP: 2

Ålder: -

Ras: -

Förflyttning: L 2

Skydd: -

Stridsfärdigheter: 1 Bett FV 10 Skada

Övriga färdigheter: Klättra FV 18, Gömma sig FV 16, Upptäcka fara FV 12

Utrustning: -

Utseende/Karaktär: Trädiglarna är oftast fyra decimeter långa, slemmiga och ljusgröna med ett mönster av mörkare linjer. De liknar stora löv om man inte tittar efter ordentligt.

Övrigt: Man kan få upptill 1T10 iglar på sig samtidigt och förlorar 1 KP/SR för varannan igel som lyckas suga sig fast. Iglar som landar på marken kryper fram till offret och biter sig fast i offrets ben. Man kan bränna loss en igel utan att ta skada men att ta bort den med våld orsakar 1 KP. Skär man bort en igel så fortsätter dess mun att suga tills man drar/bränner bort den.

Reptilmännen

STY: 17 SMI: 11 KAR: 5

STO: 14 INT: 10 SB: -

FYS: 13 PSY: 11 KP: 14

Ålder: Varierande

Ras: Reptilman

Förflyttning: L10/S10

Skydd: 3 poängs fjällpansar

Stridsfärdigheter: Träspjut FV 12, Bett FV 12 Skada 1T8+2, 2 Klor FV 12 Skada 1T6

Övriga färdigheter: Smyga FV 10, Gömma sig FV 9

Utrustning: Träspjut, höftskynke

Utseende/Karaktär: Någorlunda utsvultna och arga, just dessa reptilmän har en större käft än andra reptilmän.

Övrigt: Reptilmännen flyttade till ruinen från djungeln för ca en månad sen då de blev bortstötta från sin stam. Men detta var ett dåligt drag då den enorma bönsyran decimerat deras antal från 17 till fyra. Just nu är de mycket upprörda över detta och de grälar om ifall de skall sticka eller ta strid. Reptilmännen är inte intresserad av att kommunicera då de är skygga och uppskrämda och håller sig helst till sig själva. Reptilmännen tillhör en grupp som blev bortstötta från stammen som bor i djungeln. Reptilmännen fruktar Kapernum då de tror att det är en hemvist för onda andar och gudar, de utstötta reptilmännen trotsade dock detta och chansade. Om R ger sig ut i djungeln på öns östra sida så kan de stöta på de reptilmän som bor här och då användas även ovanstående värden ifall batalj skulle uppstå.

Kameleonten

STY: 26 SMI: 19 KAR: -

STO: 27 INT: 8 SB: 1T10

FYS: 17 PSY: 10 KP: 23

Ålder: Okänd

Ras: Jättekamelont

Förflyttning: L13

Skydd: 3 poängs skinn

Stridsfärdigheter: Tungstöt FV 12 Skada 1T4, 2 Klor FV 12 Skada 1T6, Bett FV 10 Skada 1T4

Övriga färdigheter: Hoppa FV 15, Smyga FV 15, Klättra FV 15

Utrustning: -

Utseende/Karaktär: Kameleontens enda uppgift är att förgöra de som öppnade den hemliga nergången. Den är enormt slug och kommer anfalla RP på fegaste sätt. Attackera i bakhåll och sen kamouflera sig igen, smyga på sina offer hoppa ner från en vägg på dom osv. Den slutar inte förrän RP är döda eller tills den själv dör. Till utseendet ser den ut som en vanlig kameleont bara att den är ca 3 m lång och höjer sig 1,5 över marken.

Övrigt: Kameleonten har en förmåga att kamouflera sig så att man inte kan skilja på den eller dess bakgrund. Alla konturer och ljusbryningar är samma som den riktiga bakgrunden. Men om den rör sig kan man däremot se kameleontens konturer tills den stannar och anpassar sig efter bakgrunden. Ungefär som rovdjuret från filmen med samma namn. Kameleonten kan använda denna förmåga hur ofta och hur mycket den vill. Däremot så varje gång den anfaller kan man ju se en skymt av den då den inte är stilla längre. En annan unik sak som kameleonten har är sin långa tunga. Den kan han skjuta ut Ca 10 m och ta tag i något som inte är alltför tungt och har en STO på mindre än 5 t.ex. vapen och annat. Lyckas den får man slå ett STY mot STY- Slag mot 13 för att inte tappa den som tungan träffar. Träffar tungan bar hud så får man slå ett FYS-Slag för att inte tappa en kvadratdecimeter hud på det stället. Träffas ansikte blir man vanställd för livet och får -3 i karisma.

Mumierna i gravkammaren

STY: 40 SMI: 7 KAR: 0

STO: 17 INT: 10 SB: 1T10

FYS: 0 PSY: 6 KP: 16

Ålder: Okänd

Ras: Mumie

Förflyttning: L7

Skydd: 2 poängs lindor

Stridsfärdigheter: Slagsmål FV 12, Korsbladigt spjut FV 13

Övriga färdigheter: -

Utrustning: Varsitt Korsbladigt spjut. Korsbladiga spjut fungerar som långspjut. Har man dock en STY över 20 så lyckas man stöta så hårt att spjutet istället ger 3T6 i skada p.g.a. den korsbladiga udden.

Utseende/Karaktär: Båda mumierna är över 195cm långa och väldigt välgjorda(FV B5 i balsamering). Det yr damm från dom när dom slåss då de samlat på sig en del under åren. Deras uppgift är att döda alla som träder in i gravkammaren och slåss till sista mumiebindan.

Övrigt: Vill RP ta spjuten så går det alldeles utmärkt. Trots sin ålder är de av någon anledning fortfarande funktionsduglig. Försöker någon RP ta sig ut ifrån gravkammaren under striden genom att ta sig förbi dem rasade statyerna kommer mumierna försöka hindra detta med alla medel.

Sabeltandsormen

STY: 20 SMI: 18 KAR: -

STO: 20 INT: 9 SB: 1T4

FYS: 16 PSY: 18 KP: 18

Ålder: Okänd

Ras: Sabeltandsorm

Förflyttning: L 16, S 30

Skydd: 4 poängs skinn

Stridsfärdigheter: Sabeltandsbett FV 13 Skada 1T10, Kram FV 10 Skada 1T8

Övriga färdigheter: Smyga FV 16, Gömma sig FV 16, Hoppa FV 15, Lyssna FV 15, Spåra FV 20

Utrustning: -

Utseende/Karaktär: Sabeltandsormen är Ca 10 m lång och har en omkrets på 130 cm . Den är blåsvart med ett kritvitt mönster längst hela ryggen. Dess ögon är helt vita och glimmar till ibland och som dess namn antyder har den två enormt stora huggtänder som slår hål på det mesta. Sabeltandsormen är en utdöd art som redan på Kapernums tid var unik att träffa på. Denna Sabeltandsorm som kanske är det sista i sitt slag, förslavades av de alver som gömde pergamentet i Kapernum och besattes med evigt liv i åldrande. Dess uppgift är att vakta över pergamentet och de två artefakter som finns i väktarsalen. Sabeltandsormen har intresserat följt efter RP sen de kom till ruinstaden och väntat på rätt tillfälle att anfälla. RP kan erinra sig om att de hört hur det plaskat lite då och då men trots att det bara var kanalen som spelade dem ett spratt. Kanalsystemet är sammakopplat med kanalerna i de nedre komplexen och Sabeltandsormen kan dessa innan och utan. Den slåss tills den dör och ger aldrig upp p.g.a. att den är förslavad av besvärjelsen.

Övrigt: Om kramattacken träffar en gång är offret fullständigt insvärjt av ormen. Man får dock slå ett SMI-Slag och lyckas men med detta är vapenarmen fri. Endast plåtrustningar skyddar mot kramattacken och då med halverad abs. Varje runda man är kramad måste man lyckas med ett FYS-Slag eller svimma i brist på luft. Man vaknar så fort man befrias från ormen. Är man överraskad lyckas alltid kramattacken. Man får dock försöka bryta sig ur med STY-5 mot ormens STY på motståndstabellen en gång varannan SR. Om ormen träffar någon med sitt bett och sedan övervinner offrets STO med sin STY på motståndstabellen kan ormen dra ner denna i vattnet med sig. Om Offret håller fast i något slår man istället STY mot STY. Det tar dock 2 SR för att ormen ska få med sig nån i vattnet, skadas han under tiden tappar han bytet som få fallskada.

Gripstatyn

Gripstatyn är en urgammal relik var ursprung är okänt. Hur och när den hamnade i Kapernums ägo kommer man aldrig heller att få visshet om. Kanske en gåva från en urgammal gud eller ett resultat av en handfull mäktiga magikers blod svett och tårar. Gripstatyetten är hursomhelst en av Kapernums mest värdefulla och heligaste föremål som borde lämnas i fred för att inte komma i orätta händer. Tittar man statyn i dess rubinögon blir man blind i 4 SR. Detta kan även användas som vapen om man riktar ögonen mot någon. Statyn har en otroligt mäktig förmåga som gör att dess bärare blir nästintill osårbar. Regeltekniskt så funkar detta som om personen som har fysisk kontakt med statyn får ett naturligt skydd på 500 poäng. Dock så kan man fortfarande bli påverkad av magi m.m. man kan dock aldrig få någon som helst skada när man är i fysisk kontakt med statyn. Statyn är dock väldigt tung då den väger 40 BEP och är ganska otymplig, men en envis RP kan ju försöka om han är stark nog. Dock p.g.a. dess otroligta magiska kraft kommer den dra till sig allehanda makthungliga magiker som vill ta den i besittning samt ett antal häxjägare som anser det vara en avgudaatrefakt vasr bärare måste dödads. Om RP tar med sig statyn så kan ju det ge tillfälle för framtida äventyr för äregiriga RP som vill ge sig ut på drakjakt m.m.

Tvåhandsabeln Migistvaar

Denna mäktiga tvåhandsabel var kejsarens vapen och gick i arv i många generationer innan den gömdes nere i artefaktrummet för att skydda den mot tjuvar och plundrare. Den är mycket gammal och skapades i början av Kapernums storhetstid av ett antal mäktiga magiker. Det var främst menad för att sättas i en hjältes händer som skulle kunna försvara staden mot eventuella monster. Men det kom aldrig några monster så man gjorde det till kejsarens riksvapen. Sabeln ser ut som en XXL kroksabel som glimmar av guld och juvelbesättningar. Dess hjalt och parerstång består av draktänder och p.g.a. dess magi väger den inte mer än en vanlig kroksabel samt delar dess värden förutom. Skada 2T10+10, BV 90, +10 på att träffa, tredubbel skada mot drakar demoner jättar sjöodjur samt alla kaosvarelser, den ger även ett naturligt skydd på +10. Detta vapen kan inte kännas av på samma sätt som gripstatyn men det finns legender om att ett vapen som detta skall finnas och rykten kommer snabbt ta fart om någon RP börjar svinga med det lite här och var vilket i sin tur kommer leda till problem.

Pergamentet

Pergamentet som ligger ihoprullat i sitt draktandsetui ter sig som ett helt vanligt pergament. Texten är skriven med silverbläck och helt obegriplig tills man beslutar sig för att läsa upp det och är inom räckhåll för Nidrash. Då får man förmågan att förstå texten en enda gång, avbryter man läsningen måste någon annan ta över. Man måste även ha genomgått alvernas ritual och vara en godhjärtad varelse för att kunna få den mäktiga besvärjelsen att träda i kraft. Det tar exakt 10 SR att läsa upp hela besvärjelsen. Under denna tiden måste man koncentrera alla sin sinnen på läsningen, gör man inte detta kommer besvärjelsen misslyckas. Ett oväder kommer uppstå när man läser upp besvärjelsen som tilltar i styrka ju mer man läser. Ur ovädet kommer det komma en enorm virvel som kommer sluka Nidrash och förflytta honom till hans hemdimension och fångsla honom där för alltid. P.g.a. den otroligt mäktiga besvärjelsens urladdning kommer den RP som läser upp den bli väldigt utmattad efteråt och förlora alla sina PSY-Poäng utom 1. PSY-poängen återvinns på normalt sätt.

Den enorma Bönsyrsan

STY: 30 SMI: 21 KAR: -

STO: 25 INT: 5 SB: 1T6

FYS: 16 PSY: 13 KP: 21

Ålder: Runt 1000 år

Ras: Jättelik Bönsyrsa

Förflyttning: L 18

Skydd: 4 Poängs skal

Stridsfärdigheter: Saxgrepp FV 13 1T6, Bett FV 12 Skada 1T8

Övriga färdigheter: Smyga FV 13, Gömma sig FV 12, Spåra FV 15

Utrustning: -

Utseende/Karaktär: Bönsyrsan är en imponerande och skräckningjagande varelse med sin 5 m på längden och 2 m på höjden. Den är väldigt rörlig och snabb. Bönsyrsan är av okänt ursprung och är över 1000 år gammal. Kanske en varelse från en annan dimension som kallats hit, bara Kapernum invånare kan svara på detta. Den användes

som bödel i labyrinten där den också var fånge under många år. Den slapp dock ut när kapernum gick under och har sen dess spridit skräck på ön bland alla förutom den rock som har sitt näste på öns västra sida. Bönsyrans är aggressiv när den är hungrig och när den inte är det brukar den nöja sig med att skrämma de varelser den stöter på. Den attackerar oftast med sina saxgrepp med armarna för att greppa och sen försöka klippa huvudet av sin motståndare med sina käkar. Om man orsakar 2/3 skada på dess totala KP så försöker den att fly.

Övrigt: Bönsyrans kommer att dyka upp ur djungeln när RP när sitt skepp när de flytt från Kapernum. Oturligt nog har bönsyrans valt samma flyktväg som RP och när den siktade dom bestämde den sig för att de skulle bli dess nästa måltid. Saxgreppet fungerar så att om man misslyckas parera så blir man gripen av dess armar om bönsyrans övervinner offrets STO med sin STY och bönsyrans får möjlighet att bita mot huvudet utan några modifikationer.

Köldbesten

STY: 35 SMI: 7 KAR: -

STO: 28 INT: 3 SB: 2T6

FYS: 19 PSY: 11 KP: 24

Ålder: -

Ras: Köldbäst

Förflyttning: L6/S18

Skydd: 6 poängs is-hud

Stridsfärdigheter: 3 Klor FV 8 Skada 1T10, Bett FV 5 Skada 1T8(Halv SB), Stångning FV 12 Skada 2T6.

Övriga färdigheter: Simma FV B5, Upptäcka fara FV 6

Utrustning: -

Utseende/Karaktär: Finns under ”Hamtraks åtgärd”.

Övrigt: Köldbästen är en mycket svår motståndare och om SL vill kan han göra den lite sämre om han tror att den är en för tuff match för RP. T.ex. ta bort köldbästens förmåga att förfrysa offer så fort den gör skada på offret. Har man väl drabbats av denna förfrysning är det omöjligt att överleva. Efter bara några minuter kommer man börja hosta fruset blod och efter bara någon timme blir offret medvettslöst av köldskador. Efter några timmar har offret blivit till en stor isklump. Köldbästen kommer slåss tills den dör eller fly om någon orsakar över 10 i skada med någon form av eld. Köldbästen tar dubbel skada av alla former av eld.

ÖVRIG SL HJÄLP!!

Orsaker som gör att rp måste styra mot de äventyrsplatser som finns i äventyret ifall de funderar på att gå runt dem/undvika dem. Ifall SL skulle behöva sådan hjälp.

1.Rev som syns så långt ögat når, mycket farligt att chansa

2.Om man styr runt målet kommer man missa landmärken och kanske komma ur kurs, inte omöjligt att man råkar styra in i ett piratrevir då vilket är mycket vanskligt då piratrevir finns i närheten.

3.Oväder i alla horisonter förutom mot målet, oväder kan lätt få en ur kurs samt skada skeppet.

4. Okända vatten. på sjökortet finns det inte utmärkt något, eller bara någon fara som sjöorm eller jättebläckfisk kanske t.o.m. rev bara att de inte är utmärkta. Målet däremot verkar vara det enda område som saknar faror enligt sjökortet.

Konsekvenser vid ohörsamhet:

Om RP ändå trotsar farorna och ger sig in mot ett farligt område för att undvika en äventyrsplats så låt de råka ut för något som gör att de tvingast vända eller får skeppet skadat så de kanske driver tillbaka mot målet varesig de vill det eller inte.

Om RP av någon anledning insisterar att undvika en äventyrsplats så är det inte helt kört ändå. Hur äventyret fortsätter då och hur de kommer in på rätt väg är upp till SL att dirigera.

Av: Ragnar Linkros

Tillägg

Grunden till detta äventyr skrevs för omkring 12 år sedan (runt år 2000) och är inte fullständigt redigerat med ordföljd m.m. Denna version är lite omskriven från grundversionen och skall ses som ett utkast till en sjöfartskampanj som den kan se ut. Mer eller mindre ändringar är möjliga och i vissa fall nödvändiga så ta den för vad det är. Jag är medveten om att någon typ av index eller innehållsförteckning skulle vara av godo men tyvärr blev det aldrig så.

Det är strängeligen förbjudet att ta detta äventyr inklusive appendix och skriva sitt eget namn på det och framföra att någon annan än jag Ragnar Linkros skapat detta äventyr. Däremot skulle jag uppskatta om någon ville ta sig tid att rita kartorna bättre och gärna maila dessa till mig. I så fall kommer jag lägga dessa till äventyret och låta kartritarens namn stå med och bli tillkännagiven som kartritare i äventyret. Feedback och synpunkter från er som spelat och varit spelare tas gärna emot i tråden sjöfartskampanj på www.erebaltor.se eller via mail till kaxmaniac@hotmail.com. Det kan slutligen tilläggas att i den första versionen fanns det med fler äventyrsplatser men dessa är borttagna då jag inte ansåg att de passade in eller inte gjorde något för storyn.