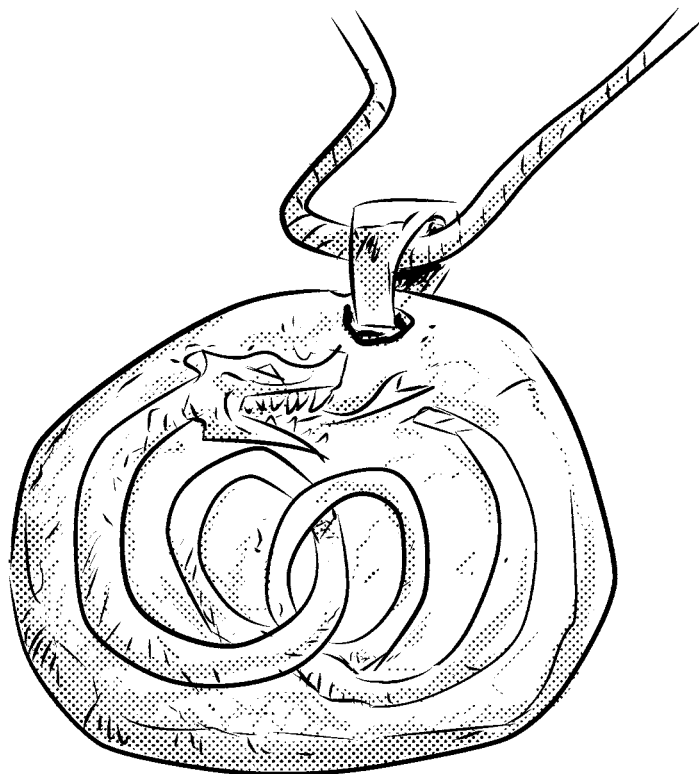


SagaGames[™] PRESENTERAR

Den Stulna Talismanen

ETT ÄVENTYR AV JÖRGEN KARLSSON
ILLUSTRATIONER AV TOMAS ARFERT & DENNIS GUSTAFSSON



Fantasy!
Old School Gaming

Den *stulna talismanen* är ett kortare äventyr till *Fantasy! - Old school Gaming* för en spelledare och 4-5 äventyrare. Äventyret är ett klassiskt grottkryparäventyr och bör kunna spelas klart under ett speltillfälle men har potential att växa till något större. Som vanligt är det spelledarens uppgift att brodera ut äventyret efter egen fatatur där informationen är knapphändig eller när oväntade situationer uppstår. Spelleadaren bör innan spelandet börjar ha läst igenom äventyret noga några gånger och fört viktiga anteckningar. Ju bättre förberedd spelleadaren är desto roligare kommer alla att få. Äventyret publicerades för första gången i Speltidningen Fenix [nr 3, 2012].

Kort sammanfattning

Under sina resor i världen kommer rollpersonerna en mulen höstdag fram till en liten fiskeby. Byn har sedan deras heliga talisman stals av en ond trollkarl drabbats av svåra motgångar. När sedan byns sädesförråd brinner upp är olyckan fullständig. Om inte fiskebyns invånare skall svälta när vintern kommer måste rollpersonerna lyckas segla till trollkarlens ö och där finna den stulna talismanen så att den kan föras tillbaka till byn.

Bakgrund

Öster om Uhl-Rhendoria, bortom de höga bergen, finns Mher-Kitanora, det stora östanhavet. Ett hav lika legendariskt som vidsträckt. För ett femtiotal år sedan reste en stor grupp fattiga människor från kaoset i Måndalen, genom bergspassen, och slog sig ner efter den klippiga kusten i små fiskebyar. Tack vare det givmilda havet kunde de härdade människorna överleva och med tiden blomstra. För att visa sin uppskattning offrade människorna givmilt till gudarna. Mest älskad är havsgudinnan Anyala som enligt legenden givit människorna i byn Marrmaar den heliga talisman som ger hela regionen lycka och välstånd.

Anyalas talisman är en grön amulett som föreställer en mäktig sjöorm som har slagit knut på sig själv. Den är tillverkad i jade och har ett tillhörande läderband. Talismanen har i alla tider hängt runt halsen på den staty som föreställer Belgar, den förste fiskaren. Statyn är rest på Belgars udde, en helig plats strax utanför Marrmaar där människorna alltid tillbett havsgudinnan. Det sägs att det svarta vattnet nedanför klipporna innehåller en förmögenhet i värdefulla föremål som offrats till Anyala genom åren.

För fyra månader sedan hände det otänkbara. Den onde trollkarlen Gwasilac landade med sitt luftskepp vid Belgars udde och stal Anyalas talisman. Många bybor bevittnade stölden och de få som vågade göra motstånd förgjorde trollkarlen med sin mäktiga magi. Med talismanen runt sin hals lämnade Gwasilac udden och försvann österut.

Efter stölden dröjde det inte länge innan Marrmaar började drabbas av olyckor. Havet som tidigare varit

lugnt härjas numera av hård vind och stormar som piskar kusterna med höga vågor. De få dagar det är så lugnt att fiskarna kan lämna hamn attackeras deras båtar av sjöormar och de som inte lyckas fly till torra land går en vattnig grav till mötes. Att havet vänt sig mot människorna beror enligt fiskarna på att havsgudinnan Anyala är förgrymmad på dem för att de lät Gwasilac stjäla hennes talisman. Bara om den kan återbördas kommer gudinnans vrede att stillas och välståndet återvända.

I ett försök att rädda Marrmaar föreslog byäldsten Aigus att byns tappreste män skulle sändas iväg på en expedition för att återta talismanen. Dessa män seglade för tre månader sedan ut till den lilla vulkanön Ulfey som är trollkarlens Gwasilacs tillhåll. Ingen av dessa män har återvänt och byborna fruktar att de alla har fallit i kampen mot trollkarlen. Efter detta misslyckande har ingen vågat sig ut på havet igen och byborna har istället satt sitt hopp till att havsgudinnan Anyala skall sända dem en frälsare.

Eftersom fiskarna i Marrmaar inte kunnat utföra sitt värv de senaste månaderna har byns förråd av förnödenheter börjat tryta. För att klara sig över vintern föreslog Aigus att man skulle resa över de västra bergen till staden Morcar för att där köpa spannmål. Detta företag blev en strapatsfylld resa och det tog många veckor innan karavanen återvände. Det var inget överflöd av mat i spannmålsäckarna som inhandlats och Aigus räknade ut att man måste ransonera för att klara sig över vintern. Säckarna låstes därför in i ett sädesförråd och en gång i veckan får varje familj hämta ut den kvot som är dem tilldelad. När äventyret börjar är tiderna svåra i Marrmaar men inte kritiska. Skulle ytterligare en katastrof inträffa är det dock ingen som vet vad som kommer att hända.

Omgivningen i korthet

Kusten mot Mher-Kitanora är ett torftigt område fullt av stenar och besvärlig terräng. Den lilla växtligheten består främst av buskar och knotiga träd som tappert kämpar mot vinden och regnet. Stigarna är få i området och vägarna färre. Vill man förflytta sig mellan byarna gör man det helst med båt men det gäller att veta var det är säkert att segla. Förrådiska undervattensrev sänker varje år en handfull båtar även bland de erfarna fiskarna. Här följer en kort beskrivning av de intressantaste platserna som förekommer i äventyret.

MARRMAAR

Den största av fiskebyarna vid Mher-Kitanora kallas Marrmaar. I byn lever 150 bybor i ett fyrtiotal väderbitna torvhus som förstärkts med sten. Nere vid havet har fiskarna dragit sina båtar långt upp på stranden och förtöjt dem med kraftiga rep. De flesta i byn livnär sig på fiske eller kringverksamheten för den steniga jorden duger inte till mycket mer än att odla rovor. Själva samhället är uppbyggt

kring olika släktgrupper av fiskare som håller ihop i vått och torrt. Eftersom det inte finns någon riktig ordningsmakt i Marrmaar skipar släkterna själva rättvisa när det behövs. Den enda som alla i Marrmaar respekterar är byäldsten, en man eller kvinna som genom sin ålder och vishet får agera medlare när tvister uppstår eller byn behöver en gemensam talesman. Dagens byäldste heter Aigus och är som förväntat en gammal fiskare.

BELGARS UDDE

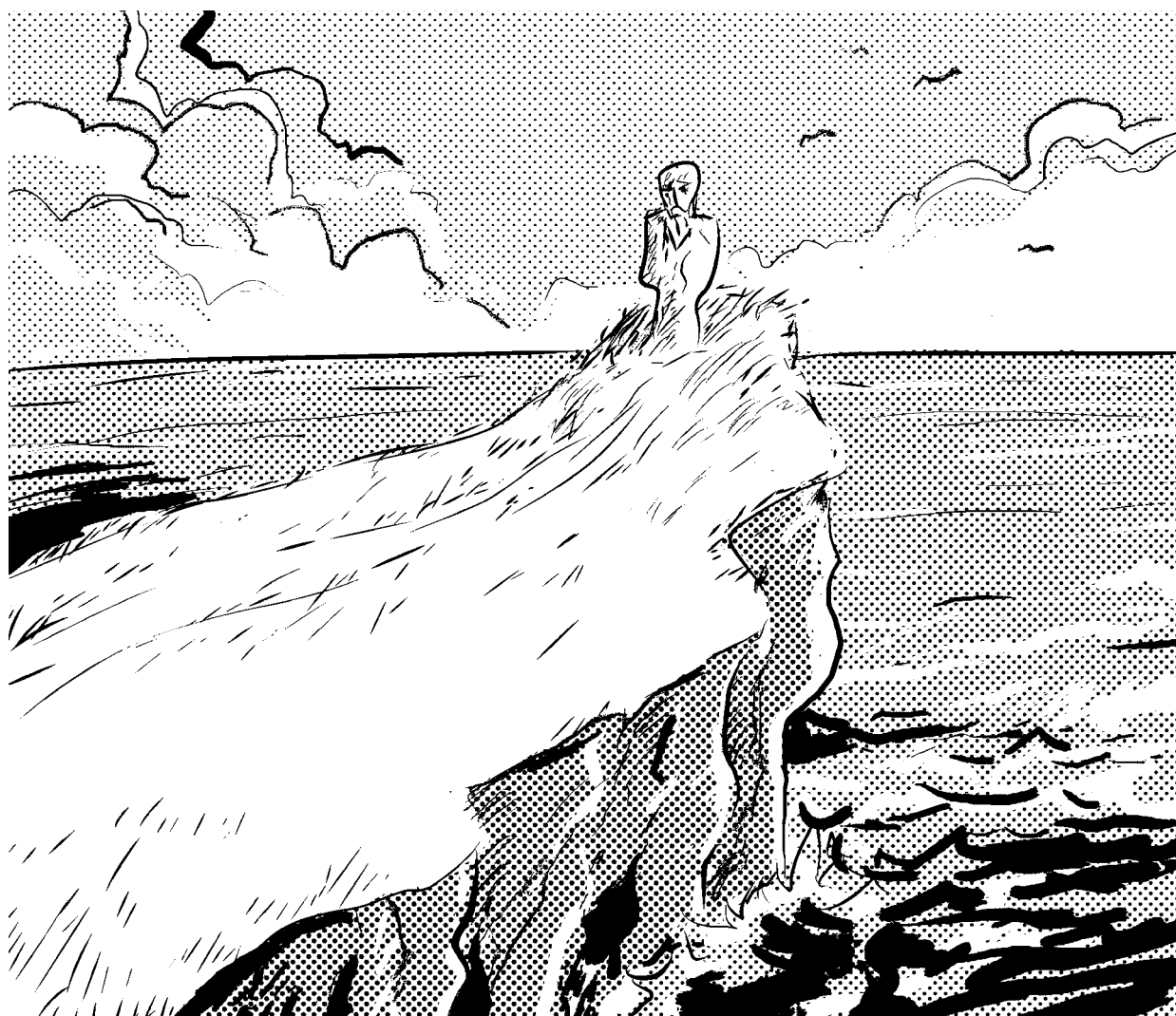
Strax utanför Marrmaar finns en klippudde som sticker ut i havet som kallas Belgars udde. Enligt legenden var Belgar den förste människa som fiskade i Mher-Kitanora och eftersom han besegrade den härjande havsdraken Urmingagundr gav havsgudinnan Anyala honom en talisman som skulle skydda honom och hans folk mot faror och svält. När sedan Belgar dog av hög ålder begravdes han på udden och ovanför graven restes en staty över den döde. För att Anyala skulle fortsätta att hålla sin skyddande hand över människorna i Marrmaar hängde de talismanen runt statyns hals. Det var för trettio år sedan och åren därefter har varit goda utan hungersnöd och större katastrofer.

MHER-KITANORA

Det stora östanhavet, kallat Mher-Kitanora av de visa, är ett av världens fyra stora hav. De som vågar resa långväga på dessa förrädiska vatten kan nå avlägsna länder som Leranien, Shuparak och Zenobia. Normalt är havet lugnt utanför Marrmaar men sedan Anyalas talisman stulits har havets vågor rest sig höga och med förödande kraft slagit mot klippor och stränder. De få dagar då havet är lugnare härjar sjöormar från de stora havsdjupen utmed kusterna och de attackerar skoningslöst alla båtar som lämnar hamn. Frågar rollpersonerna någon av byborna om de vill segla med dem till Ulfey skakar de bara på huvudena och säger att vulkanön bara är ett tillhåll för monster och tjänare av mörkrets makter.

Intressanta bybor

De flesta som lever i Marrmaar har blå eller gröna ögon och mörkt hår. De är något kortare och kraftigare byggda än normala människor och deras hud tycks vara extra härdad mot väder och vind. Byborna är normalt fredliga av sig och brusar bara upp när någon begår en oförrätt direkt riktat



mot den egna släkten. De kan då bli överraskande våldsamma och gå till anfall med både klubbor och spjut. Här följer en kort beskrivning av några intressanta personerna i Marrmaar som rollpersonerna kan komma i kontakt med.

AIGUS

Marrmaars byäldste är den pensionerade fiskaren Aigus. Han är en klyftig herre även om ryktet om hans vishet är något överdriven. Aigus kommer att göra allt i sin makt för att få rollpersonerna att ta på sig uppdraget att återbörda Anyalas talisman. Han är fullt övertygad om att rollpersonerna är de efterlängttade frälsarna, utsända från gudarna. Under sin vistelse i byn får rollpersonerna övernatta i Aigus hus som ärade gäster om de vill.

AURELYN

Aurelyn är den försvunne fiskaren Bardaz fru. Bardaz var en av de bybor som deltog i den första expeditionen som seglade till Ulfey och därefter inte har återvänt. Aurelyn är förtvivlad över det inträffade och när hon får höra att rollpersonerna skall resa till Ulfey kommer hon att söka upp dem. Hon berättar att hennes make är en god man och att rollpersonerna måste göra allt i sin makt för att rädda honom. Lovar de att göra sitt bästa ger Aurelyn dem en läkande dryck. Drycken består av en dos och läker i T kroppsöäng.

LOGUS

Söker rollpersonerna information i Marrmaar om Mher-Kitanora kommer de att bli hänvisade till den gamle fiskaren Lorgus. Han kan berätta det mesta om havet och dess invånare. Som alla andra i byn är han mycket bekymrad över det rådande läget. Fors samtalet in på sjöormar kan Lorgus tipsa om att de flesta större bestar i havet ogillar att jaga efter föda. Kanske kan sjöormarna distraheras om man kastar i ett större köttstycke i havet. Tyvärr finns det inte mycket kött i byn som kan offras för detta experiment. Har rollpersonerna inte med sig hästar eller andra djur är några kringspringande vildhundar det enda i byn som kan offras.

Äventyret börjar

Rollpersonerna befinner sig vid Mher-Kitanora, det stora östanhavets kust. Den steniga terrängen avbryts bara av mindre skogspartier och kullar. Plötsligt ser de ett svart rökmoln som bolmar upp över klipporna, kanske 500 meter bort. Om rollpersonerna rusar fram kommer de upp på ett krön och kan se en liten fiskeby. Det som brinner verkar vara en mindre byggnad och larmet från en larmklocka har fått byborna att skynda till. När rollpersonerna kommer närmare ser de att släckningsarbetet är kaosartat och bara en handfull bybor springer ner till stranden för att fylla sina hinkar med vatten medan övriga mest springer omkring som yra höns. Om rollpersonerna vill kan de hjälpa till med

släckningsarbetet men oavsett vad de gör kommer byggnaden att brinna ner till grunden. Det enda som går att rädda är några få sädesäckar. En förtvivlad gammal man faller ner på knä och utbrister:

"Anyala, stilla din vrede. Ditt folk försöker leva rättfärdigt och anspråkslöst. Men detta är för mycket. Hur många bördor kan du lägga på våra axlar innan vi knäcks. Vi har lärt oss vår läxa. Bevara och rädda oss. Sänd oss vår frälsning".

Den gamle mannen är byäldsten Aigus som ber havsgudinnan Anyala att visa förskoning. Efter bönen stirrar Aigus hopplöst omkring och får för första gången syn på rollpersonerna. Han prisar gudarna för han tror att de redan har besvarat hans bön. Aigus reser sig och bjuder rollpersonerna att följa med till hans hem. Följer rollpersonerna med visar byäldsten dem vägen till ett av byns finare torvhus.

Väl inne i huset bjuder Aigus rollpersonerna på örtte och ber dem att lyssna på hans berättelse. Byäldsten berättar för rollpersonerna om Anyalas talisman, om trollkarlen Gwasilac som stulit den, om de olyckor som därefter drabbat byn och om Ulfey, den vulkanö där trollkarlen sägs ha sitt tillhåll. Aigus frågar sedan om rollpersonerna är villiga att bege sig till Ulfey och återhämta den stulna talismanen och rädda byn från undergång. Om rollpersonerna tvekar så försöker Aigus att locka dem genom att berätta att trollkarlen sägs vara mycket rik. Om detta är sant eller inte vet inte byäldsten men han försöker på alla sätt att få rollpersonerna att ta på sig uppdraget. Accepterar rollpersonerna uppdraget så kan byäldsten ge dem följande information:

För att ta er till Ulfey behöver ni segla österut över det stormiga Mher-Kitanora. Vi kan låna er en sjöduglig fiskebåt. Tyvärr härjar det många sjöormar längs kusten och de har för vana att anfalla alla skepp som lämnar hamn. Ni bör därför förbereda er på bästa sätt för att möta dessa glupska varelser.

Ulfey är en vulkanö som reste sig från havet för flera hundra år sedan. Ibland kan vi se hur rök bolmar upp från kratern men det är minst 50 år sedan vulkanen hade ett utbrott. Runt själva vulkanen växer det skog i den bördiga vulkanjorden. Tyvärr ryktas det att många av onskans varelser har bosatt sig på ön. De ligger med all säkerhet i någon håla och väntar på att oskyldiga offer skall gå i deras fälla. Jag rekommenderar att ni inte beger er in i skogen nattetid då de säkert är som mest aktiva.

Resan till Ulfey

Av fiskarna i Marrmaar får rollpersonerna låna en robust fiskebåt så att de kan segla till Ulfey. Fiskarna har även monterat fast ett tungt armborst på ett stativ som är tänkt

att användas om båten blir anfallen av sjöormar. I båten finns även segel, åror och ett ankare. Frågar rollpersonerna kan de även få låna annan fiskeutrustning som nät, kastsjput och rep.

Den dag som rollpersonerna kastar ankar är havet ovanligt lugnt. Visserligen är vågorna ganska höga men vinden är rollpersonerna i ryggen och med hissat segel glider fiskebåten fram i redig fart över havet. Alla rollpersoner som är med på båten måste slå ett normalt handlingslag Fysik. De som misslyckas blir sjösjuka av det hårda vädret och har -1 på allt de tar sig för under resten av dagen. Utan missöden tar det sex timmar att segla till Ulfey. Måste rollpersonerna ro tar det den dubbla tiden.

FISKEBÅT

Konstruktionspoäng: 30.

Bepansringsvärde: 2.

Beväpning: 1T+4 [tungt armborst].

Utrustning: Segel. Åror. Ankare.

Övrigt: Förlorar fiskebåten mer än 15 konstruktionspoäng så inträffar ett missöde. Exakt hur allvarligt missödet är och vilka konsekvenser det får är upp till spelledaren att bestämma. Det bör dock inte leda till att fiskebåten sjunker, det gör den först när den har förlorat alla sina konstruktionspoäng. Slå 1T för att avgöra vilket missöde som inträffar.

1. Båten börjar läcka in vatten.
2. Seglet rasar ner.
3. Rodret skadas.
4. Masten bryts.
5. Ett föremål faller över bord.
6. En person faller över bord och blir hängande från relingen.

Sjöormen

Under färden till Ulfey kommer som förväntat en eller flera sjöormar att attackera rollpersonernas båt. Exakt hur många som går till anfall är upp till spelledaren att bestämma. Anfallet inleds med att det börjar bubbla våldsamt vid sidan om fiskebåten varefter hela båten skakar till som om den körde på ett grund. Det är en sjöorm som har rammat båten underifrån och den hoppas att någon skall trilla över bord. Rollpersonerna måste strida mot sjöormen. Det enda sättet att undvika strid är om rollpersonerna har med sig ett större köttstycke som de kastar i havet. Då kommer sjöormen att hugga tag i köttet och lämna båten i fred.

Landstigning på Ulfey

Vulkanön Ulfey sticker likt en spjutspets upp ur det klara blå havet. Ön har en diameter på ungefär tre kilometer och

SJÖORM

Strid: 12.

Skada: 2T [bett], 3T [horn], 2T+2 [båtramning*].

Kroppspoäng: 22.

Magiskt försvar: 4.

Rustning: 2.

Specialförmåga: Vattensyn.

* Genom att ramma en båt med full kraft hoppas sjöormen att någon passagerare skall trilla över bord. Alla som befinner sig på båten vid en ramning måste slå ett enkelt handlingslag Fysik. Den som misslyckas trillar över bord och blir ett lätt byte för sjöormen.

är mestadels täckt av skog. Hela ön sluttar uppåt mot den mäktiga vulkanens topp som befinner sig cirka 300 meter ovanför vattenytan. Seglar rollpersonerna runt ön ser de inga naturliga platser för en landstigning. För att ta sig i land måste rollpersonerna antingen kasta ankar och vada eller så kan de segla upp på stranden och kan då lämna båten torrskodda.

Möte med Bardaz

Ulfey är till stora delar täckt av skog som går i en cirkel runt själva vulkanen. Skogen består mest av olika lövträd och tycks inte ha något större djurliv, fåglar och insekter finns det däremot gott om. Vad rollpersonerna inte vet är att en av byborna från Marrmaar som deltog i den första expeditionen för att återbörda Anyalas talisman har överlevt. Bardaz heter överlevaren och rollpersonerna kan eventuellt ha stiftat bekantskap med hans fru Aurelyn i Marrmaar. När rollpersonerna närmar sig Ulfey kommer Bardaz att upptäcka deras fiskebåten och hoppas att rollpersonerna tillhör en expedition som har kommit för att rädda honom.

Efter att rollpersonerna landstigit så iakttar Bardaz dem under en timme bara för att försäkra sig om att rollpersonerna inte tillhör trollkarlen Gwasilacs anhang. När han är säker på saken, vilket bör gå ganska fort, anropar han rollpersonerna och visar sig. Bardaz kan berätta följande:

Att han är den enda från den första expeditionen som försökte återbörda Anyalas talisman som överlevt. Alla andra deltagare har blivit dräpta av den nattulv som lever på ön.

Nattulven bor i en grotta som den bara lämnat nattetid. Så länge solen är uppe är det tämligen säkert att röra sig omkring på ön. I grottan finns även en trappa som leder djupare in i vulkanberget och troligast till trollkarlen Gwasilacs innersta tillhåll.

Bardaz är villig att visa rollpersonerna vägen till nattulvens

grotta. Han vägrar dock att åter bege sig in i den mörka hålan eller på något annat sätt hjälpa rollpersonerna om det sätter honom i personlig fara. Han är dock villig att vakta båten medan rollpersonerna är inne i berget. Om Bardaz inte hör av rollpersonerna innan nästa gryning kommer han att tro att de har dött i kampen mot trollkarlen och kommer därefter ensam att segla iväg från Ulfey med rollpersonernas båt.

NATTETID PÅ ULFEY

Befinner sig rollpersonerna i skogen eller på vulkanslutningen nattetid kommer nattulven, om den fortfarande lever, att attackera dem. Nattulven kommer då att leka en grym katt- och råttalek med rollpersonerna genom att yla och jaga dem om vart annat. När nattulven lekt färdigt kommer den att lägga sig på lur framför rollpersonerna och när de kommer springande gör den en överraskningsattack.

VULKANENS TOPP

Eventuellt vill rollpersonerna inte ta vägen in i berget via nattulvens grotta. De kanske istället vill klättra upp till vulkanens topp och ta sig in via dess mäktiga kon. Det är enkelt att ta sig högt uppför vulkanens sluttning. De sista 50 meterna är dock bergsväggen väldigt brant och det krävs riktig klättringsutrustning och några lyckade färdighetsslag för att ta sig hela vägen upp. Lyckas rollpersonerna befinner de sig i vulkankratern [nr 11 på kartan].

Gwasilacs grottor

Trollkarlens Gwasilac har tillsammans med två dussin förvisade dvärgar [s.k. svartdvärgar] slagit sig ner på Ulfey. Svartdvärgarna är en depraverad grupp varelser som alla har förvisats från sitt folk för att de begick ett grovt brott för att släcka sin törst efter makt och rikedom. De har nu svurit trollkarlen Gwasilac lojalitet för att han har utlovat hämnd och stora rikedomar. Gwasilac har dock ingen tanke på att hålla sitt löfte till dvärgarna som han bara ser som redskap.

Själva grottorna i vulkanberget är en blandning av naturliga sprickor och grottor som kompletterats med korridorer och utrymmen som grävts fram av dvärgarna. Alla trappor på kartan leder uppåt mot luftskeppet som finns nära toppen av vulkanen.

1. NATTULVENS HÅLA

ÖVERBLICK. En stort avlångt grottrum. På golvet ligger skelettdelar och förstörd äventyrarutrustning och skräpar. Det luktar starkt av död och förruttnelse i rummet.

VARELSER. En nattulv.

DOLDA TING. Den som rotar bland skelettdelarna kan hitta en guldring med en röd ädelsten [värde 75 silvermynt].

SL. Nattulven är bara i sina håla på dagtid då den sover. Nattetid springer den omkring i skogen och jagar alla som vågar landstiga på ön.

NATTULV

Strid: 10.

Skada: 1T+3 [bett].

Kroppspoäng: 16.

Magiskt försvar: 6.

Rustning: 1.

Specialförmågor: Lokalsinne. Luktsinne. Mörkersyn. Överraskningsattack 3.

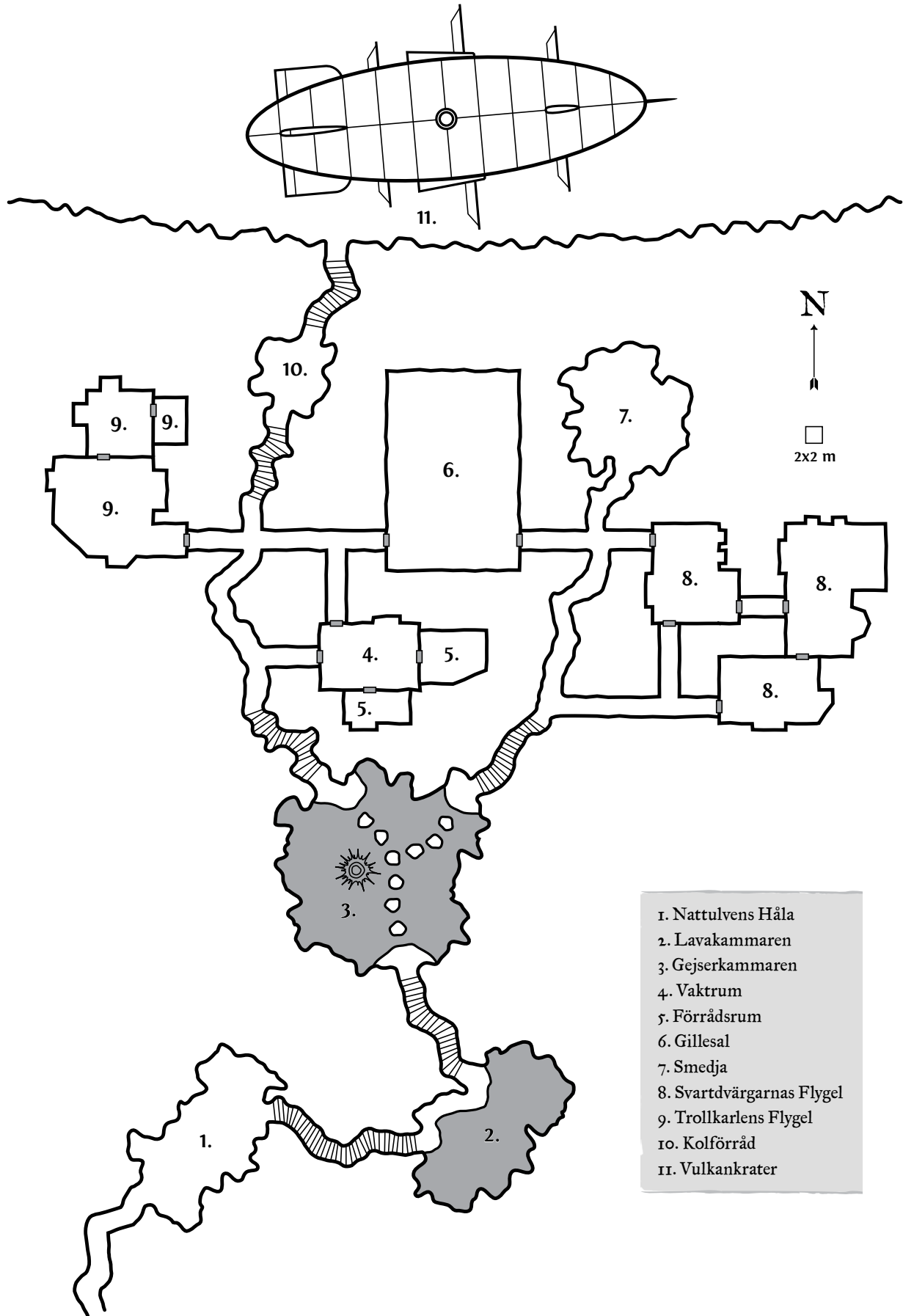
En nattulv är en magisk varelse som bara kan skapas av mäktiga trollkarlar. De används nästan uteslutande som vaktdjur men en del trollkarlar använder dem även som riddjur. Till utseendet liknar nattulven en enorm kolsvart ulv med två huvuden och drägglande käftar. På grund av sin natur tål nattulven inte solljus. För varje minut den tvingas tillbringa i solljus tar den ett kropps-poäng i skada.

2. LAVAKAMMAREN

ÖVERBLICK. En stort avlångt grottrum fylld med kokande lava. Efter den västra väggen löper en klippphylla som gör att man kan fortsätta djupare in i berget. I lavan guppar tre



Gwasilacs Grottor



mystiska runda klot. Det är extremt varmt i detta grottrum.
VARELSER. Inga.

DOLDA TING. De tre kloten är egentligen drakäg. De är mycket svåra att komma åt men samtidigt också mycket värdefulla.

SL. Hettan i rummet gör att man bara kan stanna inne i det under en kortare tid. Efter en minuts vistelse i lavakammaren börjar det att bli svårt att andas på grund av lavaångorna. Stannar någon i rummet i mer än fem minuter riskerar denne att dö av förgiftning.

3. GEJSERKAMMAREN

ÖVERBLICK. Ett enormt grottrum med tre ingångar med varsin avsats. Botten av grottsalen är täckt av kokande lava och är belägen 15 meter nedanför avsatserna. Nio klippor sticker upp ur lavan vilket gör det möjligt att hoppa mellan de olika avsatserna. På botten av grottrummet finns en lavagejser som med jämna mellanrum sprutar upp lava som träffar taket och faller sedan likt vatten ner på klipporna.

VARELSER. Inga.

DOLDA TING. Lavagejsern sprutar lava var 10:e stridsrond.

SL. Befinner sig någon på de uppstickande klipporna när lavagejsern får ett utbrott finns det risk att de träffas av glödande lavadroppar. Den som misslyckas med ett normalt handlingslag Fysik tar i kroppspoäng i skada [rustningar skyddar ej]. På de tre avsatserna är man säker från att träffas av lavadropparna.

4. VAKTRUM

ÖVERBLICK. Ett mellanstort uthugget vaktrum. I rummet finns det några bänkar, ett bord, ett vapenstall och ett schackbräde med pjäser.

VARELSER. Fyra svartdvärgar.

DOLDA TING. Inga.

SL. Tre av svartdvärgarna anfaller rollpersonerna medan den fjärde försöker ta sig till Gillesalen [rum 6] för att där hämta förstärkning.

5. FÖRRÅDSRUM

ÖVERBLICK. Två mindre rum fullt av hyllor, lådor, tunnor och kistor som i sin tur innehåller rep, spikar, facklor, pålsar, verktyg, kläder, filtar och många andra bruksföremål.

VARELSER. Inga.

DOLDA TING. Inga.

SL. I dessa rum förvaras diverse bruksföremål som Gwasilac eller dvärgarna kan ha användning för. Letar rollpersonerna efter ett särskilt bruksföremål får spelledaren bedöma om det kan finnas i någon av dessa rum.

6. GILLESAL

ÖVERBLICK. Ett stor uthuggen sal med högt i tak. I mitten av rummet finns en eldstad och runt den flera bord och många bänkar. Över elden grillas en hjort.

VARELSER. Tre svartdvärgar.

DOLDA TING. Inga.

SL. I denna sal samlas Gwasilac och svartdvärgarna när de skall hålla rådslag, äta eller festa.

7. SMEDJA

ÖVERBLICK. En stor naturlig grotta. I den norra ändan av rummet finns mäktig lavaugn som används av smederna vid tillverkning av smidesföremål. Utspritt i rummet finns fem arbetsstationer som vardera innehåller smidesstäd, skruvstycken, hammare, mejslar, tänger och filar. Ett stort kar med vatten finns i mitten av rummet.

VARELSER. Sex svartdvärgar.

DOLDA TING. Inga.

SL. I denna smedja tillverkar svartdvärgarna alla smidesföremål de behöver från små spikar till stora yxor. I smedjan är det som förväntat mycket varmt och det förs alltid ett himla oväsen under arbetets gång. De sex svartdvärgar som arbetar här är djupt koncentrerade på sitt arbete och det krävs mycket för att de på egen hand skall upptäcka att något inte står rätt till.

8. SVARTDVÄRGARNAS FLYGEL

ÖVERBLICK. Tre större uthuggna salar. I dessa rum har svartdvärgarna sina sovplatser och personliga ägodelar.

VARELSER. Nio svartdvärgar fördelade över de tre rummen.

DOLDA TING. Letar rollpersonerna igenom de tre rummen kan de hitta blandade skatter till ett värde av 500 silvermynt.

SL. De flesta svartdvärgar som befinner sig i dessa salar sover i sina sängar. De kan med andra tas med total överraskning om rollpersonerna rör sig försiktigt.

9. TROLLKARLENS FLYGEL

ÖVERBLICK. Tre uthuggna rum i varierande storlek. Från störst till minst är rummen ett laboratorium, bibliotek och ett sovrum.

VARELSER. Trollkarlens Gwasilac.

DOLDA TING. Letar rollpersonerna igenom de tre rummen kan de hitta blandade skatter till ett värde av 700 silvermynt.

SL. När rollpersonerna kommer in i laboratoriet upptäcks de omedelbart av Gwasilac. Trollkarlen höjer skrattande Anyalas talisman mot taket och alla kan se hur den pulserar av magisk energi som förvandlar Gwasilac från en skröplig gammal gubbe till ett kolossalt krabbmonster. Vrålände går sedan Gwasilac till anfall mot rollpersonerna.

GWASILAC [SOM KRABBMONSTER]

Strid: 16.

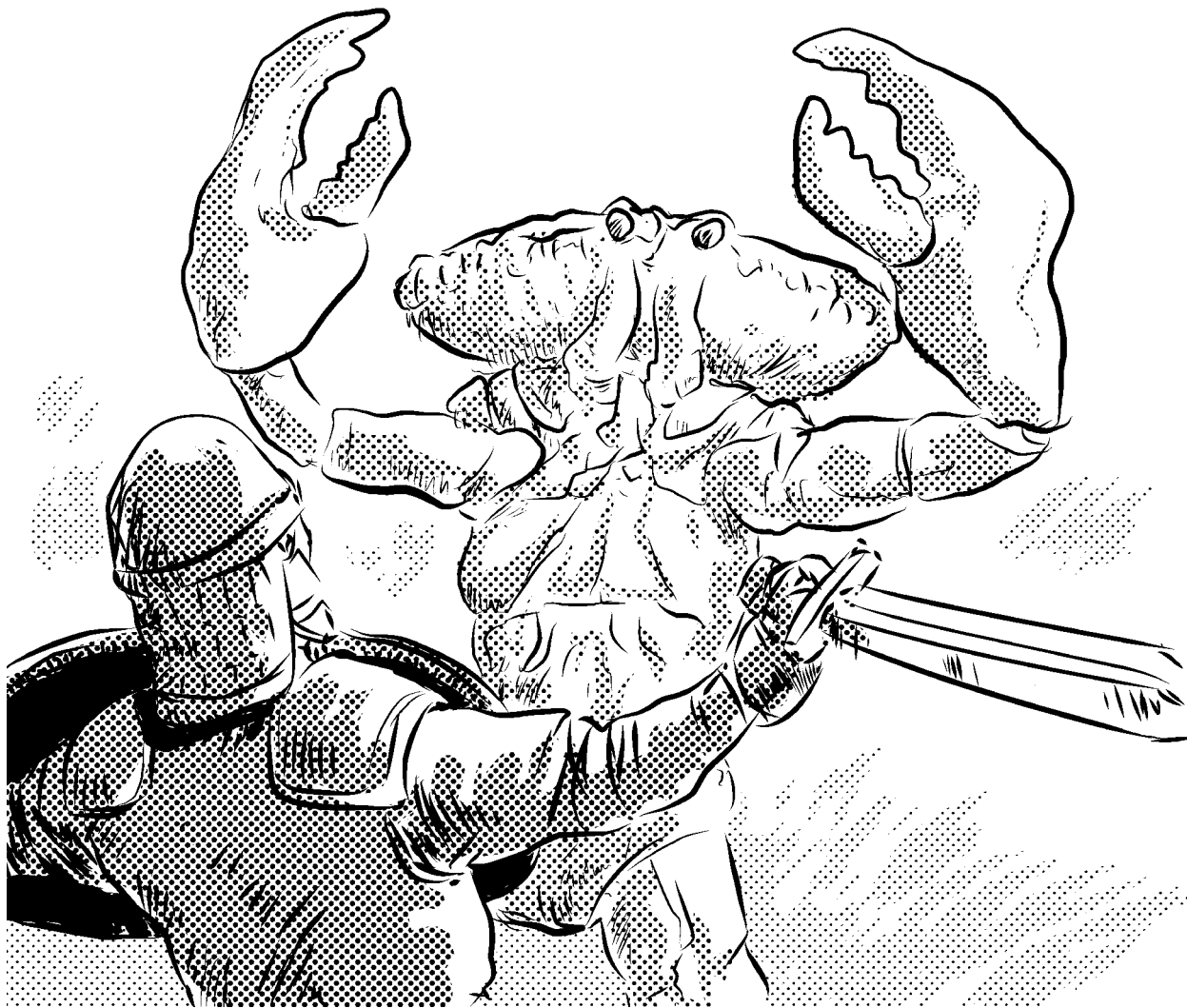
Skada: 2T [klor].

Kroppspoäng: 24.

Magiskt försvar: 10.

Rustning: 3.

Specialförmågor: Mörkersyn. Snabbläkning. Vattensyn.



När Gwasilac har sin monsterform liknar han en över två meter lång krabblignande humanoid varelse. Istället för händer har monstret klor och dess kropp täcks av hårda pansarplattor. Lyckas någon skada Gwasilac läker han ett kroppsponng varje stridsrond tack vare sin snabbläkningsförmåga. Om rollpersonerna lyckas dräpa Gwasilac återtar hans kropp sin normala människoform. Med sina sista krafter pekar trollkarlen olycksbådande på en av rollpersonerna men faller sedan död ihop. Anyalas talisman hänger fortfarande runt hans nacke och går nu lätt att ta ifrån den döde trollkarlen.

IO. KOLFÖRRÅD

ÖVERBLICK. En liten naturlig grotta. Efter väggarna finns ett trettiotal säckar med kol staplade i prydliga högar.

VARELSER. Inga.

DOLDA TING. Inga.

SL. Kolet används som drivmedel till Gwasilacs luftskepp.

II. VULKANKRATER

ÖVERBLICK. En gigantisk krater på toppen av vulkanen. Trettio meter under kraterns kant finns en plåtå med ett luftskepp.

VARELSER. Två svartdvärgar.

DOLDA TING. Inga.

SL. De två svartdvärgarna befinner sig i Gwasilacs luftskepp och ser till att hålla ballongen full av varmluft. Luftskeppet är säkrat till marken av fyra reptampar fastbundna kring tunga stenar. Dvärgarna kommer att göra allt för att hindra rollpersonerna att ta sig ombord på skeppet. Misslyckas de med detta kommer de att fly genom att själva hoppa av luftskeppet. Tycker spelledaren att rollpersonerna inte skall komma över luftskeppet kan dvärgarna sätta eld på det innan de flyr. Vid detta fall kommer tygballongen snabbt att flamma upp varefter trägondolen fattar eld. Luftskeppet kraschar därefter mot marken och förvandlas till ett brinnande vrak.

Svartdvärgarna

Alla 24 dvärgar som förekommer i detta äventyr härstammar ursprungligen från dvärgstaden Ankhar. Där hade de blivit beordrade av dvärgakungen Oldarec att vakta ett för dvärgarna heligt tempel men de övergav sin uppgift för att istället leta efter den legendariske Hydranocs försvunna skatt. När de återvände till Ankhar fick de veta att orker förstört det oskyddade templet och stulit dess skatter. Som

straffbrände Oldarec personligen in skammens svarta runa i pannan på var och en av dvärgarna och de kallades därefter för svartdvärgar, de som ingen kan lita på. Sedan förvisade dvärgakungen dem för evigt från hans rike. Svartdvärgarna sökte sig därefter norrut där de träffade på trollkarlen Gwasilac. Tillsammans stal de luftskeppet och begav sig söderut. De landade på Ulfey och eftersom vulkanön har ett ypperligt strategisk läge beslöt de att gräva ut en bas på ön. Svartdvärgarna hoppas att en dag kunna återvända till Ankhar för att hämnas den oförrätt de anser som dvärgakungen Oldarec straffade dem med.

SVARTDVÄRGAR [24 ST]

Strid: 10.

Skada: 1T+3 [vapen].

Kroppspoäng: 12.

Magiskt försvar: 4.

Rustning: 3.

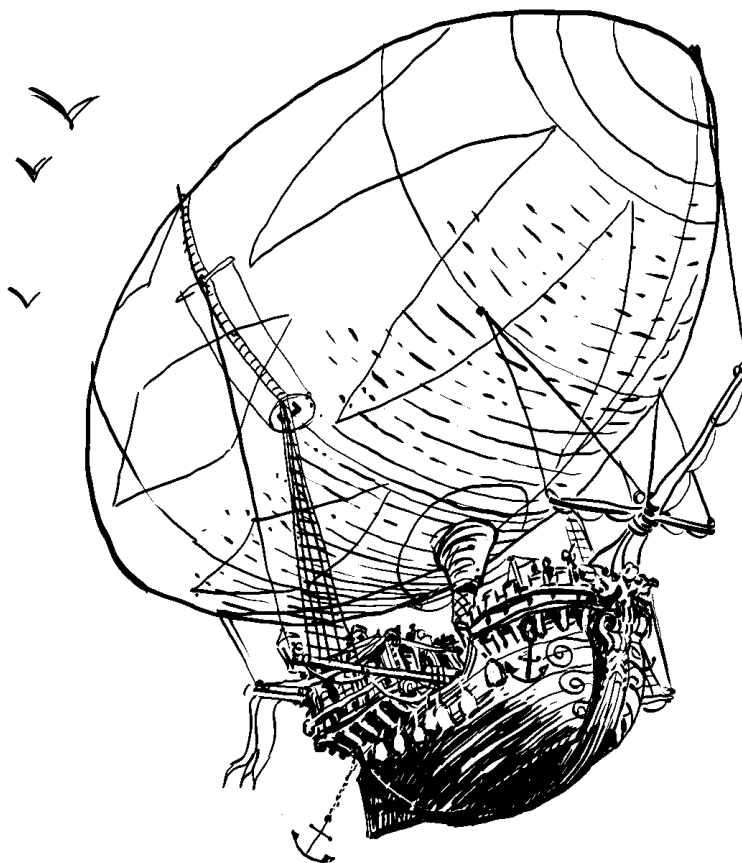
Specialförmågor: Mörkersyn. Smideskunnig. Styktålig. Underjordisk kompass.

Svartdvärgarna slåss normalt i tunga rustningar med sköld och varierande enhandsvapen som svärd, spjut, spikklubbor

och yxor. De föredrar att strida i grupp och det är inte ovanligt att de ställer sig med ryggen mot varandra och strider till sista blodsdroppen om de håller på att bli besegrade. Svartdvärgarnas stora svaghet är deras girighet. Detta gör dem till opålitliga allierade till trollkarlen Gwasilac.

Epilog

Efter att rollpersonerna har utrotat ondskan på Ulfey och återerövat Anyalas talisman kan de återvända till fiskebyn Marrmaar. Om de gör det med fiskebåten, med Gwasilac luftskepp eller på något annat sätt är upp till spelledaren att bestämma. Väl tillbaka i Marrmaar tas rollpersonerna emot som hjältar. Anyalas talisman förs i procession till Belgars udde. Byäldsten Aigus placeras högtidligt amuletten kring statyns hals. Byborna jublar och en grön stråle skjuter ut över Mher-Kitanora från talismanen. Strax därefter lugnar havet ner sig och blir alldeles stilla. De mörka molnen på himlen skingrar sig och solen tittar fram. Fiskarna springer ner till sina båtar och ger sig ut för att fiska. Några timmar senare återvänder de med näten fulla av fisk och några sjöormar har de inte sett till. På kvällen hålls en fest till rollpersonernas ära och det äts och sjungs till långt in på natten. Detta äventyr är nu över men nya väntar runt nästa krön...



Dennis
2011