

SagaGames™

PRESENTERAR ETT ÄVENTYR TILL FANTASY! OLD SCHOOL GAMING

Den Stulna Talismanen



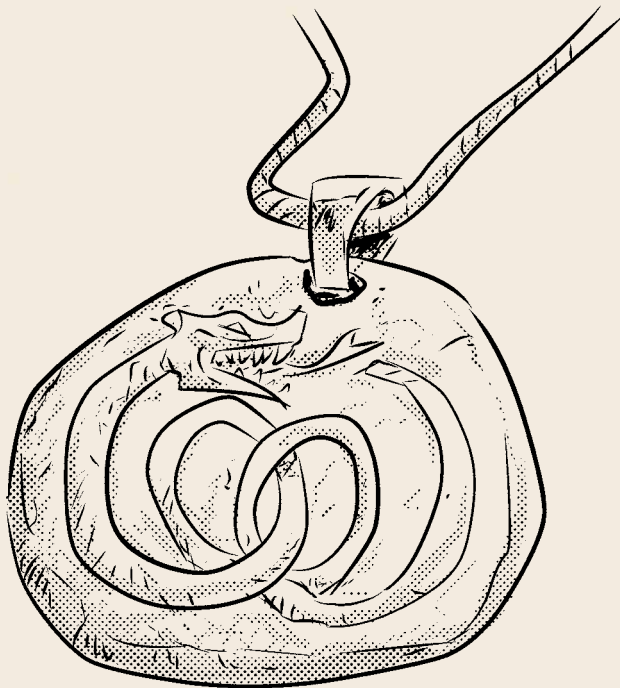
Fantasy!
Old School Gaming

Den Stulna Talismanen

ETT ÄVENTYR AV JÖRGEN KARLSSON

ILLUSTRATIONER AV TOMAS ARFERT & DENNIS GUSTAFSSON

VERSION 1.1



Den stulna talismanen är ett kortare äventyr till *Fantasy! - Old school Gaming* som först publicerades i Speltidningen Fenix [nr 3, 2012]. Äventyret skrevs under stor tidspress och jag blev aldrig riktigt nöjd med slutresultatet eftersom det inte fanns någon tid till eftertanke. Versionen som publicerades var inte dåligt men det innehöll några irriterande språkliga krumbukter och saknade det lilla extra som utmärker ett bra äventyr gentemot ett medelmåttigt. Nu när några månader har förflutit har jag tagit mig tiden att revidera äventyret så att det mer efterliknar min ursprungliga vision. Det är i grunden fortfarande samma äventyr men bättre och kryddat med större djup och fler nyanser.

Den stulna talismanen är ett klassiskt grottkryparäventyr för en spelare och 4-5 äventyrare. Det bör kunna spelas färdigt under ett långt speltillfälle men har potential att växa till något större. Som vanligt är det spelarens uppgift att brodera ut äventyret efter egen fatatur där informationen är knapphändig eller

helt saknas. Spelaren bör också noga läsa igenom äventyret några gånger innan speltillfället så att denna är väl införstådd med handlingen och de situationer som kan uppstå. Ju bättre förberedd spelaren är desto roligare kommer alla att få. Skall du spela äventyret och inte är spelaren skall du sluta att läsa nu. Må ödestärningarna stå den djärve bi.

Jörgen Karlsson

Kort sammanfattning

Under sina äventyrsvandringar kommer rollpersonerna en mulen höstdag fram till Marrmaar, en liten fiskeby vid det stora havet. De kastar direkt in i hetluften då de upptäcker att byns sädesförråd har fattat eld. Efter att elden har släckts berättar byäldsten för dem att Marrmaar har drabbats av många svåra motgångar sedan byns heliga talisman stulits av en ond trollkarl vid namn Gwasilac. Om inte fiskebys invånare skall svälta när vintern kom-

mer måste rollpersonerna segla till ön Ulfey, där Gwasilac har sitt tillhåll, och där hitta den stulna talismanen så att den kan föras tillbaka till byn. Bara då kommer den förbannelse som tycks vila över Marrmaar att brytas.

Bakgrund

Öster om Ulh-Rhendoria, bortom de höga bergen, finns Mher-Kitanora, det stora östanhavet. Ett hav lika legendariskt som det är vidsträckt. För ett femtiotal år sedan flydde en stor grupp människor från kaoset i Mändalen till kustlandet öster om bergen. Gruppen tog sig igenom de svårpasserade passen och slog sig ner i små byar efter den klippiga kusten vid Mher-Kitanora. Eftersom det nästan inte fanns någon mat att finna på land så vände sig flyktningarna mot havet och blev fiskare. Tack vare havets givmildhet kunde människorna överleva i denna annars så karga trakt och de började sakta att blomstra. För att visa sin uppskattning offrade människorna givmilt. Speciellt till havsgudinnan Anyala som var den mest älskade av gudar för att hon enligt legenden givit människorna i Marrmaar den talisman som ger hela regionen lycka och välstånd.

Anyalas talisman

Anyalas talisman är en grön amulett som föreställer en mäktig sjöorm som har slagit knut på sig själv. Amuletten är tillverkad i grön jade och har ett tillhörande läderband av älskinn. Talismanen har de senaste 30 åren hängt runt halsen på den staty som föreställer Belgar, den första av människorna som fiskade i havet. Statyn är rest på Belgars udde, en helig plats som ligger just utanför Marrmaar där människorna alltid har tillbett havsgudinnan. Det sägs att det svarta vattnet nedanför klipporna innehåller en mindre förmögenhet i guld och andra värdefulla föremål som byborna har offrat till Anyala genom åren.

Stölden av talismanen

Fyra månader innan rollpersonerna kommer till Marrmaar inträffade det otänkbara. Den onde trollkarlen Gwasilac landade med sitt luftskepp på Belgars udde och stal Anyalas talisman. Många av byborna bevittnade stölden och de få som vågade göra motstånd förgjorde trollkarlen med sin mäktiga magi. Med talismanen runt sin hals lämnade Gwasilac sedan udden och flög till sitt fäste på ön Ulfey.

Efter stölden dröjde det inte länge innan Marrmaar började drabbas av olyckor. Mher-Kitanora som tidigare varit ett lugnt hav började drabbas av stormliknande vindar och höga vågor som dagligen piskade kusterna. De få dagar då det var så lugnt att fiskarna kunde segla ut på havet attackerades deras båtar av sjöormar och de som inte lyckas fly tillbaka till torra land gick en vattnig mörk grav till mötes. Att havet vänt sig mot människorna är enligt fiskarna direkt kopplat till stölden av Anyalas talisman. De är dock mindre säkra på om det är trollkarlen som kontrollerar havet eller om

det är havsgudinnan själv som är förgrymmad på dem för att de inte förhindrade stölden. Alla är emellertid överens om att det tidigare välståndet bara kommer att återvända till byn efter att den stulna talismanen har förts tillbaka till Belgars udde där den hör hemma.

Den första expeditionen

I ett försök att rädda Marrmaar föreslog byäldsten Aigus att byns tappraste män skulle segla till Ulfey för att återta talismanen. Dessa män seglade iväg för tre månader sedan och ingen har sett till dem sedan den dagen. Byborna fruktar att de fallit offer för den grymma trollkarlen men det finns fortfarande de som tror att de fortfarande lever. Efter detta bakslag har ingen vågat sig ut på havet igen och byborna har istället satt sitt hopp till att gudarna skall frälsa dem.

Förnödenheterna börjar tryta

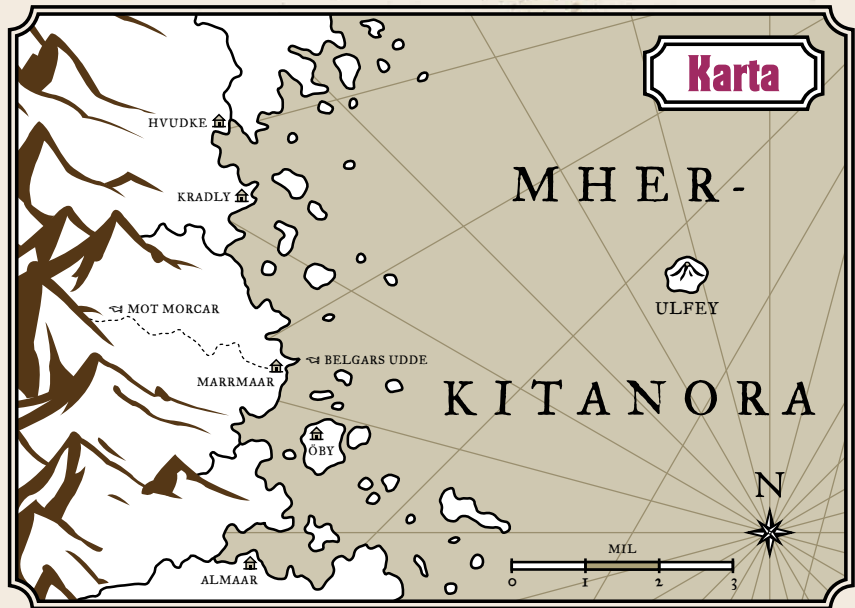
Eftersom fiskarna i Marrmaar inte har kunnat fiska i Mher-Kitanora de senaste månaderna har byns förråd av förnödenheter börjat tryta. För att klara sig över vintern föreslog Aigus att man skulle resa över de västra bergen till staden Morcar för att där köpa de spannmål som byn behöver. Detta nya företag blev en strapatsfylld resa och det tog många veckor innan de utsända återvände. Det var inget direkt överflöd av mat i spannmålssäckarna som inhandlats och Aigus räknade ut att byborna måste ransonera om de skulle klara sig över vintern. Säckarna lästes 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 således svåra i Marrmaar men de är inte kritiska. Skulle däremot ytterligare en katastrof inträffa är det ingen som vet hur byborna skall klara sig...

Fastlandet i korthet

Kustlandet mellan bergen i väster och Mher-Kitanora i öster är ett torftigt område fullt av stenar, klippor och besvärlig terräng. Den lilla växtlighet som finns består främst av buskar och knotiga träd som envist kämpar mot vinden och regnet. Stigarna i området är få och vägarna är 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 kortare beskrivning av de intressantaste platserna som finns på fastlandet.

Marrmaar

Den största av fiskebyarna vid Mher-Kitanora kallas Marrmaar och är belägen vid en vacker liten havsvik. I byn lever över 150 bybor i ett fyrtiotal väderbitna torvhus som förstärks 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 den omfattande kringverksamheten för den steniga jorden duger inte till mycket mer än att odla rovor. I byn finns inget värdshus eller annat gästgiveri.



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 den utnämnda byäldsten, en man eller kvinna som genom sin ålder och vishet får agera medlare när tvister uppstår eller byn behöver en gemensam talisman. Dagens byäldste heter Aigus och är som förväntat en gammal fiskare.

Försöker rollpersonerna att rekrytera några av byborna att segla till Ulfey med dem kommer de att mötas med skakande huvuden och blickar som tittar ner i marken. Bara galningar seglar ut på det stormiga havet för att ta sig till Ulfey som sägs vara ett stort tillhåll för monster och andra tjänare av mörkrets makter anser dem.

Belgars udde

Strax utanför Marrmaar finns en klippudde som sticker ut i havet som kallas Belgars udde. Enligt legenden var Belgar den förste människan som fiskade i Mher-Kitanora och eftersom han på egen hand besegrade den härjande havsdraken Urmingagundr gav gudinnan Anyala honom en talisman som skulle skydda honom och hans folk mot oväder och svält. När sedan Belgar dog av hög ålder begravdes han på udde 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 eller större katastrofer.

De andra byarna

Efter kusten finns det fyra andra fiskebyar som har ett gemensamt ursprung med Marrmaar. Hvidke, Kradly, Öby och Almaar är deras namn. Dessa byar har mellan 75-100 invånare och även de har drabbats av förbannelsen. I Hvidke och Kradly är läget inte lika desperat då en val strandade mellan byarna för en vecka

sedan och har försett byborna med fiskkött för några månader framåt. Öby har dock blivit totalt isolerat ute på sin ö och är den by som drabbats värst. Öbyborna har bara mat för några veckor framåt och om ingenting händer snart är de tvungna att ta till desperata åtgärder. I Almaar i söder är läget ungefär som i Marrmaar. Där oroar sig byborna mer över de ödlemän som har setts smyga omkring söder om byn.

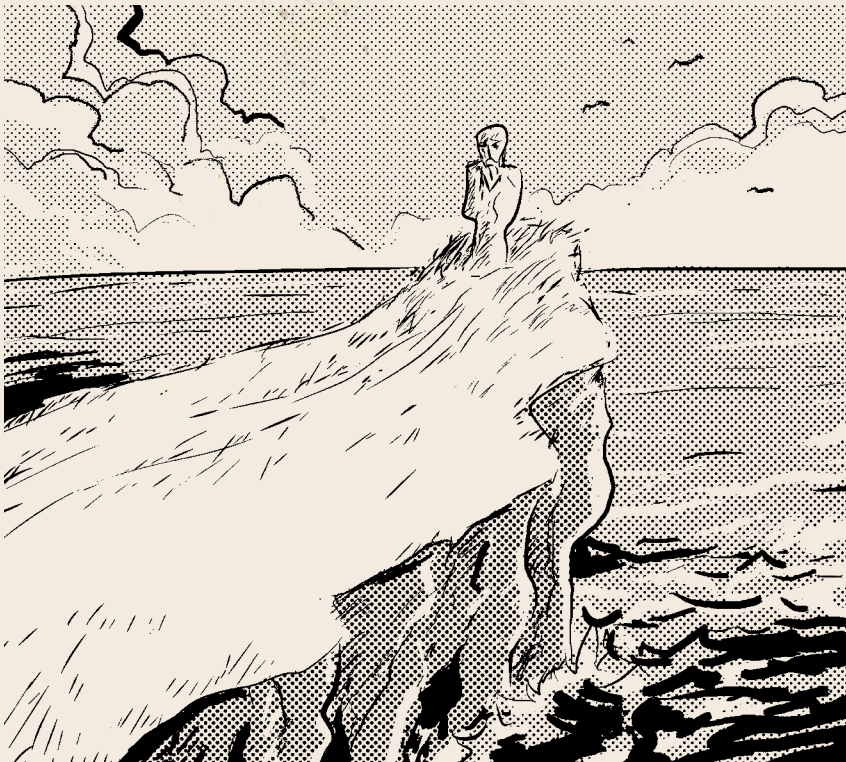
Samtliga dessa byar ser ut ungefär som Marrmaar men har färre byggnader. De har samma styrelseskick med starka släkter och en byäldste. Beger sig rollpersonerna till dessa byar och inte har proviant med sig kommer de att bemötas som ovälkomna främlingar.

Mher-Kitanora

Det stora östanhavet, kallat Mher-Kitanora av de visa, är ett av världens fyra stora hav. De som vågar resa långväga på dess förrådiska vatten kan nå avlägsna länder som Leranien, Shuparak och Zenobia. I den ände av världen där äventyret utspelar sig i var havet tidigare ofta lugnt och hade sällan mer än meterhöga vågor. Detta förändrades dock från den dag då Anyalas talisman stals. Nu för tiden stormar det nästan varje dag och höga vågor slår med förödande kraft mot klippor och stränder. De få dagar då havet är lugnare härjar sjöormar från de stora havsdjupen efter kusten och de attackerar skoningslöst alla båtar som vågar lämna hamn.

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 egentligen bara upp när någon begår en oförrätt direkt riktat mot den egna släkten. De kan då bli överraskande våldsamma och kan



Rykten i Marrmaar

Följande rykten kan spelledaren med fördel välja att väva in i rollpersonernas samtal med olika bybor i Marrmaar.

❖ Ulfey är en gammal vulkanö som reste sig direkt ur havet för länge sedan. Den har inte haft ett utbrott de senaste 50 åren men ibland ser vi tjock svart rök stiga upp mot himlen. Senast var för 4 år sedan. [S]

❖ Trollkarlen Gwasilac är en ond nekromantiker som vill lägga hela världen under sig. Med Anyalas talisman är han ostoppar. Det är bara en tidsfråga innan hans svarta här sveper fram över landet och krossar allt motstånd. Sanna mina ord. [F]

❖ De män från Marrmaar som reste på den första expeditionen var dårar. De har blivit uppåtna av de monster som lever på Ulfey. Nidorf, den niofingrade fiskaren, påstår att han såg en jättelik svart varg och en gorillaliknande varelse när han seglade förbi ön för något år sedan. Ni är dårar om ni ger er iväg till ön. [DS]

❖ Byäldsten Aigus är en gubbe som inte vet vad han pratar om. Han talar om järtecken och gudarnas frälsning men ingenting blir bättre. Det enda som återstår är att fly från byn innan vintern kommer och vi alla svälter ihjäl. [DS]

S=Sant, DS=Delvis sant, F=Falskt.

gå till anfall med både klubbor och spjut. Här följer en kort beskrivning av några intressanta personer i Marrmaar som rollpersonerna kan komma i kontakt med.

Aigus

Marrmaars byäldste är den gamle pensionerade fiskaren Aigus. Han anses vara en klyftig herre även om ryktet om hans vishet är något överdrivet. 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 efterlängta 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 unga fru. Bardaz var en av de bybor som deltog i den första expeditionen som seglade till Ulfey för att återta talismanen. Eftersom han ännu inte har återvänt är Aurelyn förtvivlad och när hon får höra att rollpersonerna skall resa till Ulfey kommer hon att söka upp dem. Hon berättar för dem att Bardaz är en god make som måste räddas. Lovar rollpersonerna att göra allt i sin makt ger Aurelyn dem en flaska som innehåller en dos Laverosse, ett rosa elixir som läker i kroppspoäng på den som dricker den.

Lorgus

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. Förs samtalet in på sjöormar kan Lorgus tipsa om att de flesta större bestar

i havet är asätare och ogillar att själva jaga efter föda. Kanske kan sjöormarna distraheras om det kastas i ett större köttstycke i havet. Tyvärr finns det inte mycket kött i byn som kan offras för denna teori. Har rollpersonerna inte med sig hästar eller andra djur är några kringspringande vildhundar det enda i trakten som kan offras.

Whildra

Whildra och hennes tre barn vill lämna Marrmaar och resa till Morcar där de fortfarande har släkt som kan hjälpa dem. Whildras make var en av dem som Gwasilac dräpte med sin magi när trollkarlen stal talismanen och nu vill hon lämna byn för att börja ett nytt liv. Whildra har inga pengar att erbjuda rollpersonerna men hon är villig att ge dem sitt torvhus och familjens fiskebåt bara de eskorterar henne och barnen till Morcar. Tackar rollpersonerna vänligt men bestämt nej till erbjudandet börjar Whildra att spotta och svära och säger att de kommer att ångra denna dag då de alla kunde ha tagit sig i säkerhet och de vägrade.

Äventyrets början

Rollpersonerna befinner sig av valfri anledning vid 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 på andra sidan. 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 de 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 sädessäckar. 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, milda gudinna. Sänd oss vår frälsning."

Den gamle mannen är byäldsten Aigus som ber havsgudinnan Anyala att visa förskoning. Efter bönen stirrar han hopplöst omkring efter ett järtecken och får för första gången syn på rollpersonerna. Han reser sig exalterat upp och prisar gudarna för han tror att de redan har besvarat hans bön. Aigus går fram till rollpersonerna och ber dem att följa med till hans hem. Följer rollpersonerna med visar byäldsten dem vägen till byns största och finaste 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 har 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 berättat 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 sig an uppdraget. Accepterar rollpersonerna så kan byäldsten ge dem följande information:

❖ För att ta sig till Ulfey behöver rollpersonerna segla österut över det stormiga havet. Fiskarna i byn kan låna dem en sjöduelig fiskebåt. Tyvärr härjar det många sjöormar längs kusten och de har för vana att anfälla alla skepp som lämnar hamn. Rollpersonerna bör därför förbereda sig på bästa sätt för att bemöta dessa glupska varelser.

❖ Ulfey är en vulkanö långt ute till havs. Runt själva vulkanberget växer det skog i den bördiga vulkanjorden. Tyvärr ryktas det att många av ondskans 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. Aigus rekommenderar att rollpersonerna inte beger sig in i skogen nattetid då odjuret med all säkerhet 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 på båten 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, kastspjut 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 hissigt segel glider fiskebåten fram i redig fart över havet. Alla rollpersoner som är med på båten måste slå ett handlingsslag Fysik med svårighetsgraden 2 [dvärgar SG 4]. 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 de dryga fem milen till Ulfey. Måste rollpersonerna ro tar det den dubbla tiden.

Sjöormarna

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 stycke kött som de kastar i havet. Då kommer sjöormen att hugga tag i köttet istället och lämna båten i fred.

Landstigning på Ulfey

Vulkanön Ulfey sticker likt en spjutspets upp ur havet. Ön har en diameter på dryga tre kilometer och är helt täckt av skog förutom på de brantaste partierna nära vulkanens topp. Hela ön sluttar uppåt mot vulkanens krater som befinner sig cirka 300 meter ovanför havsnivån. Seglar rollpersonerna runt ön ser de ingen hamn eller 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. Båten tar 1T i skada av det sistnämnda alternativet.

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

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.

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 handlingsslag Fysik med svårighetsgraden 1. Den som misslyckas trillar över bord och blir ett lätt byte för sjöormen.

Väder på havet

För den spelledare som vill att vädret skall kunna variera under färden till Ulfey följer här en tabell. Slå 1T varannan timme eller välj vad som passar bäst.

1. HÅRD BRIS - Möjligt att segla. Sjöormar kan attackera. Restiden påverkas inte.

2-3. STYV KULING - Möjligt att segla. Sjöormar kan attackera. Restiden förlängs med 1T-4 timmar [minst 1].

4-5. STORM - Omöjligt att segla. Möjligt att ro. Sjöormar attackerar inte. Restiden förlängs med 1T-2 timmar [minst 1].

6. SVÅR STORM - Omöjligt att segla eller ro. Skeppet kastas omkring på vågorna och tar 2T i skada. Sjöormar attackerar inte. Restiden förlängs med 1T timmar.

Bardaz

Strid: 7.

Skada: 1T+3 [spjut].

Kroppspoäng: 8 [6*].

Magiskt försvar: 2.

Rustning: 1.

Förmågor: Fiske 5, Kasta 3.

* Bardaz har normalt 8 kroppspoäng men det hårda livet på svältgränsen de senaste månaderna har sänkt värdet till 6.

Nattulv

Strid: 10.

Skada: 1T+3 [bett].

Kroppspoäng: 16.

Magiskt försvar: 2.

Rustning: 1.

Specialförmågor: Lokalsinne. Luksinne. Mörkersyn. Överraskningsattack 3.

En nattulv är en magisk varelse som bara kan skapas av mäktiga trollkarlar. De används nästan uteslutande som vaktjur eller livvakter men vissa 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 1 kroppspoäng i skada.

att rollpersonerna tillhör en expedition från Marrmaar som äntligen har kommit för att rädda honom.

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

❖ Den första expeditionen bestod av åtta fiskare från Marrmaar. För tre månader sedan reste de över havet för att återta den stulna talismanen. Seglingen över det stormiga havet gick bra men tyvärr krossades båten mot några undervattensklippor när de skulle stiga i land.

❖ De åtta fiskarna letade sig genom skogen till en grottoppning i vulkanberget. Där mötte de dock en demonvarg med två huvuden som var dem övermäktig. Bara Bardaz kom undan vargens drägglande käftar med livet i behåll.

❖ De senaste månaderna har Bardaz lärt sig att demonvargen bara är aktiv på natten. Det är därför tämligen säkert att röra sig dagtid på ön. Han har även byggt en välkamouflerad träkoja av båtvraket och överlevt på regnvatten och spjutfiske.

❖ I demonvargens grotta finns en trappa som leder djupare in i vulkanberget, troligast till trollkarlen Gwasilacs innersta tillhåll.

Bardaz är villig att visa rollpersonerna vägen till demonvargens grotta. Han vägrar dock att 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 dem 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

Den varelse som Bardaz benämner som en demonvarg med två huvuden är en nattulv. 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 rättalek med rollpersonerna genom att yla och jaga dem om vart annat. När nattulven lekt färdigt kommer den att lägga sig i bakhåll för rollpersonerna och när de går i fällan 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 utforska dess väldiga kon. Det är ganska enkelt att ta sig högt upp för vulkanens sluttning. De sista 50 meterna är dock bergsväggen väldigt brant och det krävs riktig klättringsutrustning och några lyckade handlingsslag för att ta sig hela vägen upp. Lyckas rollpersonerna befinner de sig i vulkankratern [nr 11 på kartan].

Gwasilacs grottor

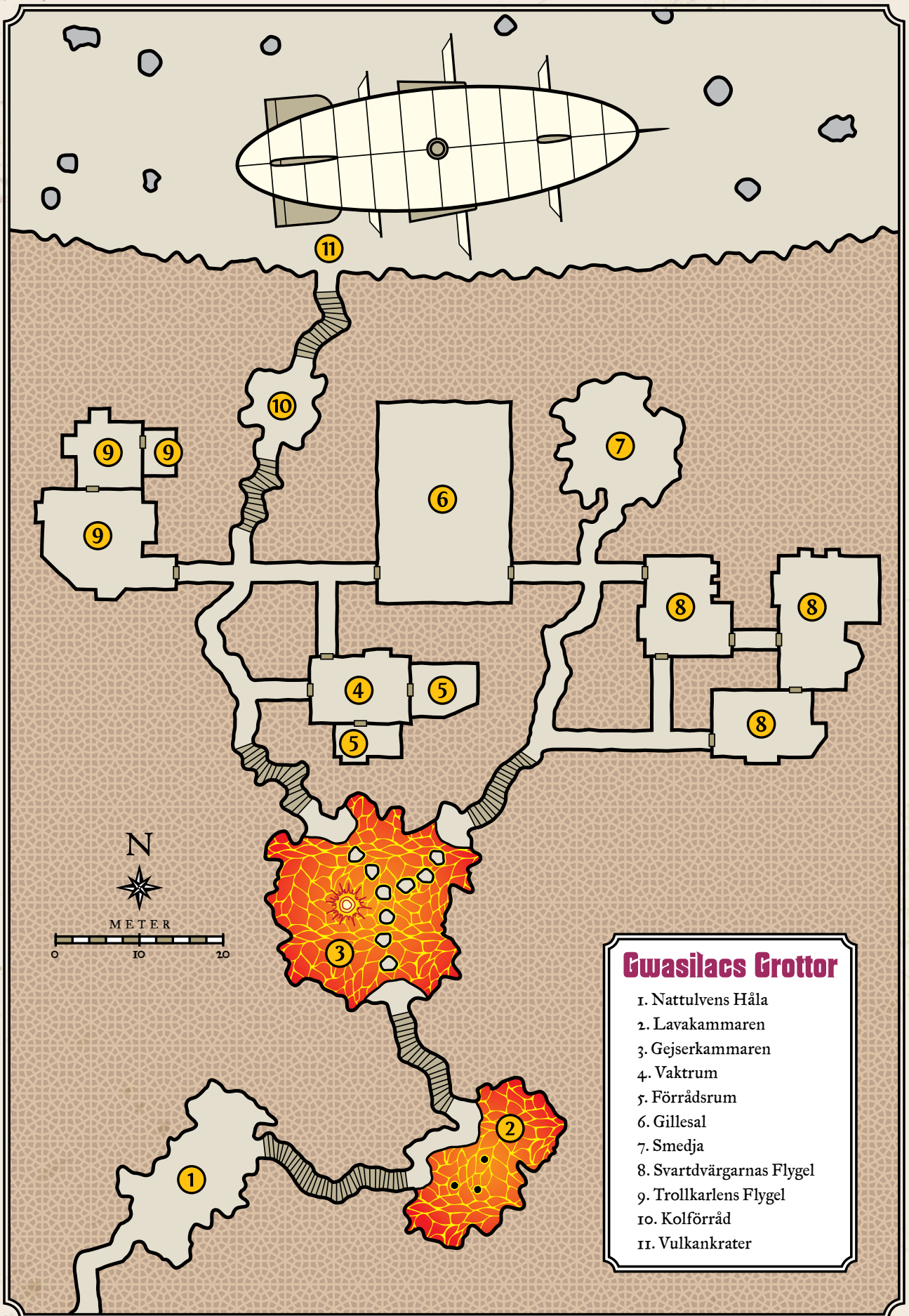
Trollkarlens Gwasilac har tillsammans med ett band på två dussin förvisade dvärgar [s.k. svartdvärgar] slagit sig ner på Ulfey. Svartdvärgarna är en depraverad grupp varelser som alla har förvisats från sitt dvärgrike för att de begick ett grovt brott mot sitt folk. De har nu svurit trollkarlen Gwasilac sin lojalitet för att han har utlovat dem hämnd och stora rikedomar. Gwasilac har dock ingen tanke på att hålla detta löfte till dvärgarna som han endast ser som trubbiga redskap som skall användas för att utöka hans personliga makt.

Själva grottorna i vulkanberget är en blandning av naturliga sprickor och hålor som kompletterats med korridorer och utrymmen som dvärgarna har grävt fram. Alla trappor på kartan leder uppåt mot luftskäpet som finns nära toppen av vulkankratern.

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.





Gwasilacs Grottor

1. Nattulvens Håla
2. Lavakammaren
3. Gejserkammaren
4. Vaktrum
5. Förrådsrum
6. Gillesal
7. Smedja
8. Svartdvärgarnas Flygel
9. Trollkarlens Flygel
10. Kolförråd
11. Vulkankrater

Svartdvärgar (24 st)*Strid:* 10.*Skada:* 1T+3 [vapen].*Kroppspoäng:* 12.*Magiskt försvar:* 4.*Rustning:* 3.*Specialförmågor:* Mörkersyn. Smideskun-
nig. Stryktålig. Underjordisk kompass.

Svartdvärgarna strider 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.

Svartdvärgarna

Alla 24 dvärgar som förekommer i detta äventyr härstammar ursprungligen från dvärgstaden Ankhar. Där hade de blivit beordrade av dvärgkungen 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 straff brände 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 dvärgkungen dem för evigt från sitt rike. Svartdvärgarna sökte sig därefter norrut där de träffade på trollkarlen Gwasilac. Tillsammans stal de ett luftskeppet och begav sig av 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 oför- rätt som de anser att dvärgkungen Oldarec straffade dem med.

Skattabell

Varje dvärg bär på sig personliga värdeföremål. Det kan vara smycken, juveler eller klingande mynt. S=Silvermynt. Slå 1T.

1. En slät guldring [värde 50 S].
3T silvermynt. 1T guldmynt.
2. En silverhalskedja [värde 150 S].
5T kopparmynt. 2T silvermynt.
3. En bronsarmring [värde 40 S].
4T silvermynt. 2T guldmynt.
4. 1T topaser [värda 80 S/styck].
4T kopparmynt.
5. 1T smaragder [värda 110 S/styck].
2T kopparmynt. 1T silvermynt.
6. Ett ornamenterat grottsvinshorn
[värde 20 S]. 3T silvermynt.

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 dagtid då den sover. Nattetid springer den omkring i skogen och jagar alla som vågar landstiga på ön.

2. Lavakammare

ÖVERBLICK. En stort avlångt grottrum fyllt med kokande lava. Efter den västra väggen löper en klippfylla som gör att man kan fortsätta djupare in i berget. I lavan guppar tre mystiska runda klot. Det är extremt varmt i detta grottrum.

VARELSER. Inga.

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

SL. Hettan i rummet gör att man bara kan stanna 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 [skada 1T/fem minuter].

3. Gejserkammare

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 vattendroppar 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 handlingslag Fysik med svårighetsgraden 2 tar 1 kroppspoäng i skada [rustningar skyddar ej]. På de tre avsatserna är man säker från att träffas av lavadropparna.

4. Vaktrum

ÖVERBLICK. Ett mellanstort uthugget vakt- rum. I rummet finns det några bänkar, ett bord, ett vapenställ 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 till 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 med högt till tak. I den norra ändan av rummet finns en praktfull lavaugn som används av smederna vid tillverkning av smidesföremål. Utspritt i rummet finns fem arbetsstationer som vardera innehåller smidesstöd, 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 i 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 ord 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, ett 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 skattande 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. Vrålande går sedan Gwasilac till anfall mot rollpersonerna.

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.

10. 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.

11. Vulkankrater

ÖVERBLICK. En gigantisk krater på toppen av vulkanen. Trettio meter under kraterns kant finns en plåt 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 ner till marken.

För att flyga luftskeppet krävs en besättning på fyra man. Skeppet är en robust konstruktion som har hållits i prima skick av dvärgarna. För att flyga det är det bara att lossa reptamparna.

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 trågondolen fattar eld. Luftskeppet kraschar därefter mot marken och förvandlas till ett brinnande vrak.

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, 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 redan nästa dag kommer en båt seglandes från Almaar med en budbärare som berättar att en grupp odlemän har kidnappat byns byäldste och dennes familj. Med andra ord eftersöks några handlingskraftiga män och kvinnor som vågar bege sig in i de egensinniga odlemännens marker...

Gwasilac (som trollkari)

Fysik: 6.

Motorik: 3.

Intelligens: 8.

Närvaro: 8.

Strid: 7.

Skada: 1T+2 [trästav].

Kroppspoäng: 11.

Rustning: —

Mana: 20

Förmågor: Magi 8. Munläder. Skarp blick. Styra luftskepp 3.

Gwasilac (som krabbmonster)

Strid: 16.

Skada: 2T [klor].

Kroppspoäng: 24.

Magiskt försvar: 8.

Rustning: 3.

Specialförmågor: Mörkersyn. Snabbläkning. Vattensyn.

När Gwasilac har sin monsterform liknar han en över två meter lång krabblänkande humanoid varelse. Istället för händer har monstret klor och dess kropp täcks av hårda pansarplattor. Lyckas någon skada Gwasilac läker han ett kroppsöäng varje stridsrond tack vare sin snabbläkningsförmåga.



Daniel
2011