

Drakar[®] och Demoner



ÄVENTYR

Biblioteket i Yuth Patek

RIOTMINDS

RIOTMINDS

RIOTMINDS AB PRESENTERAR ÄVENTYRSSPELET

Drakar[®] och Demoner

BIBLIOTEKET I YUTH PATEK

– ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER –
OCH INLEDNING TILL SKYMNINGSHAVETS GÅTOR

KONSTRUKTION

GUSTAF GADD

OMSLAGSMOTIV OCH ILLUSTRATION

HENRIK ROSENBORG

VÄRLD, INSPIRATION OCH REDIGERING

ANDERS BLIXT

GRAFISK FORM OCH ORIGINAL

MAGNUS MALMBERG

MED TACK TILL

KORREKTUR: DANIEL JONASSON, RASMUS BLANCK

SPELTEST: CHRISTOFFER FRUMERIE, IDA MALKOLMSSON, DANIEL JONASSON,
BJÖRN LINDQVIST, JONAS BJÄRNSTEDT, PETTER NYSTRÖM, SEBASTIAN FRANZÉN

Copyright © 2015 RiotMinds AB



DE GLITTRANDE TORNEN VID HORISONTENS RAND

Långt ute på havet sticker två väldiga torn upp från havsdjupen. Rollpersonerna och Månvind kan anlända av en slump och se tornen på håll. Om äventyret används som introduktionsäventyr till Skymingshavets Gåtor så kan man tänka sig att man hört rykten bland primitiva fiskarstammar på en av de första öarna man stött på: "Solvargen seglade i denna riktning då hon siktades för fyra år sedan". Man kan även tänka sig att Månvind lockats av rykten på hamnkrogar, skrifter i gamla bibliotek, eller en sång sjungen i ett furstepalats som talar om de mystiska lämningarna.

Tornen är det enda som sticker upp över ytan av en sjunken stad, men tornen och stadens namn är förlorade bland dagens människor. Historiskt och geografiskt skolade som tar sig in i tornen kommer dock att kunna härleda att det måste vara det mytomspunna Yuth Pateks väldiga bibliotek som ännu syns.

BESKRIVNING

Från avstånd ser man två torn sticka upp ur havet, 100 och 60 meter höga och sammanbundna med en bro 40 meter över vattenytan. Vid brofästena syns dörrar in i tornen, men i övrigt ser man inga ingångar. Det lägre tornet är smalare och har rasat upptill. Det högre tornet verkar däremot intakt och har ett vackert kupoltak. Bägge tornen har istället för fönster väldiga kristaller i olika färger som gnistrar i solen.

Bredvid det mindre tornet driver vrakgods från vad som ser ut att vara en mindre båt.

- En fasadklättring upp till dörrarna vid bron, eller till det lägre tornets topp, ser ut att vara de enda vägarna in.
- Om någon dyker ner till 30 meters djup invid det större tornet, upptäcker denne även ett hål i fasaden. Man kan där ta sig in i det större tornet genom avancerad dykning. I det mindre tornet finns en liknande öppning 60 meter ned.
- Bland det drivande vrakgodset finns en trasig vintunna. Märkningen på denna visar att den kommer från ett av hemlandets vindistrikt: Saracherna. Årgången är från för sex år sedan, vilket kan passa med att den kommit från Solvargen.
- Om rollpersonerna börjar utforska får de snart problem med de hajmän som lever i ruinerna under havsytan. De kan även träffa på en grupp hämnande nereider.

Rollpersonerna tillhör Månvinds landsättningsgrupp. Expeditionsledare Menander och kaptan Hengist har formellt befälet, men i sådana här tillfällen väntar dessa på rollpersonernas initiativ. Samspelet mellan rollpersonerna och befälen kan gärna rollspelas. Gör befälen lite obeslutsamma, så att spelarna känner att de är med och formar historien.

Under samtalen om vad man skall göra med tornen kan spelledaren passa på att beskriva skeppets hantverkare, lärda, tunnor, rep, ballistor, katapulter, dykarklockor och

annan utrustning som rollpersonerna kan nyttja till hjälp i sin utforskning. Spelledaren kan poängtera hur kunnig besättningen är genom att låta repmakare komma springande och ge en föreläsning om exakt vilket rep som är lämpligast för klättring, en smed kan komma med hammare och kilar till hjälp för fasadklättring, osv. Spelarna bör förstå att skeppets resurser står till deras förfogande. Däremot bör spelledaren inte ge några ledtrådar till exakt hur resurserna kan användas till enskilda problem, det bör spelarna få komma på själva.

- Om rollpersonerna lägger upp en plan för utforskning av tornen godtar befälen denna och det är då bara att sätta igång. Rollpersonerna har skeppets resurser bakom sig, men bör endast tilldelas 1-2 soldater som eskort om de frågar efter det.
- Om rollpersonerna är tvehågsna kommer befälen att beordra några soldater att genomsöka vrakgodset. De kommer då att finna vintunnan, vilket gör att tornen måste genomsökas. Tänk om vintunnan kommer från Solvargen, och spår efter prinsessan Yosalins expedition står att finna inne i tornen? Befälen kommer i detta scenario i första hand förklara nödvändigheten att genomsöka tornen. Om rollpersonerna fortsatt inte kommer upp med en plan så kommer befälen i sista hand att formellt beordra rollpersonerna att fasadklättra upp till det mindre tornets topp.
- Om det är rollpersonerna som genomsöker vrakdelarna skall de få hitta tunnan och förstå att den kan komma från Solvargen utan tärningsslag, eftersom det är en äventyrskritisk ledtråd. Spelledaren kan dock låta rollpersonerna slå för Finna Dolda Ting. Om ingen lyckas kan spelledaren använda en variant av tekniken "att misslyckas framåt" och säga: "Ni hittar inget speciellt, men en av tunnorna är lite märklig. Den har Hemlandets skriftecken på...".

Rollpersonerna kan få slå för Hantverk eller Värdesätta för att begripa sig på märkningen. Lyckas de får de information om vintunnan, distriktet, årgången osv. Misslyckas de kan de få nedbantad information, eller så utropar en spelledarperson informationen. Resten av kunskapslagen i äventyret är dock inte nödvändiga för äventyret, om rollpersonerna inte lyckas med sina slag eller kontaktar de som kan så får de inte informationen. Exempelvis kan ett lyckat slag för Sjökunighet bland vrakgodset ge information om att det kommer från en enmastad segelbåt av en okänd typ (den kommer alltså inte från Solvargen). Misslyckas de får spelarna inte denna information.

HÄNDELSER OCH PLANTERINGAR

I äventyret används termen "HÄNDELSE" om händelser spelledaren kan kasta in om hen tycker att spelandet stannat av och rollpersonerna behöver lite mer att förhålla sig till. De presenteras i löptext vid den plats eller fraktion som de involverar. Om rollpersonerna exempelvis inte tar sig in i det större tornet och spelarna är utan uppslag, kan spelledaren kasta in någon av händelserna som kan introducera nereiderna.

Där det skrivs PLANTERING i texten presenteras ledtrådar som inte helt och hållet har att göra med detta äventyr. Istället anspelar de oftast på det vidare sökandet efter prinsessan Yosalin och Solvargen. Spelledaren kan således fritt byta ut dem mot planteringar som passar hens kampanj bättre. Generellt är det bra att kasta ut planteringar till kommande äventyr under kampanjspel. Spelledaren skall gärna ha en tanke med planteringarna redan nu (varför ligger x här?), men det fina är att spelledaren i hemlighet kan ändra denna förklaring i efterhand om hen kommer på något bättre. Därför är det bra med ganska vaga planteringar.

FRAKTIONER

Både hajmän och nereider finns i området. Rollpersonerna och Månvind behöver på ett eller annat sätt förhålla sig till dessa. I samspelet med hajfolket och nereiderna kan spelledaren låta rollpersonerna få använda färdigheterna Förhandla, Kulturer och Flora och Fauna för att kunna utröna vad varelserna kan tänkas ha för drivkrafter. Rollpersoner kan även få använda Hantverk för att förstå saker om deras utrustning, och Simma för att kunna bedöma deras undervattenskapacitet.

Hajmän

En hajman är en strax över två meter lång humanoid med en hajs torso och huvud, kombinerat med en människas ben och armar. Kraftig simhud går mellan fingrar och tår. De är vanligtvis solitära jägare som organiserar sig i löst sammanhållna klaner omkring sina boplatser. Om det finns många byten eller blod i vattnet har de inget emot att jaga i flock, men gör så helt okoordinerat. Hajfolket smider och gjuter otäcka vapen vid undervattensvulkaner på havets botten. Dessa är i regel i form av sågtandade spjut och sticksvärd, gjorda i märkliga metaller, eller ibland stenarter. Vapnen används för att haka fast i ett byte, för att sedan kunna hugga in med de fruktansvärda käftarna. De har ett språk som bara förstås av dem själva och ett fåtal nereider. Hajfolk föredrar att jaga i vatten, men om bytena finns på land går de upp efter dem. De kan vara ur havet i högst en timme åt gången.

- Hajfolk vid tornen reagerar på rollpersonernas ankomst med en blandning av territorialförsvaret och hunger på nya bytesdjur. För varje timme som rollpersonerna uppehåller sig vid tornen slår spelledaren 1T6: på 1 anfaller hajfolk under den timmen. För varje attack är det 50% risk att de anfaller rollpersonerna, annars ger de sig på Månvind. Första gången är det en hajman, nästa gång 1T2 hajmän,

därefter 1T3, osv. När spelledaren börjar få slut på tärningsvalörer kommer de stora stimmen. Rollpersonerna gör då bäst i att bege sig därifrån.

- Hajfolket är intresserade av levande kött. Månvind har en del boskap ombord, så eventuellt skulle någon form av osäker diplomati kunna ske. Avledande lockbeten skulle även vara möjligt.
- HÄNDELSE: Akademiskt käbbel kan bryta ut bland de lärde på Månvind. Tvistefrågan är huruvida hajfolket skall benämnas "Hajmän", "Hajfolk" eller "Haj-humanoider". Fram tills frågan lösts kan de lärde inte fortsätta sina lärda efterforskningar. Rollpersonerna behöver goda idéer och bra slag i Förhandla för att kunna lösa detta.

EN HAJMAN		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	20	SB: +5
FYS	15	KP: 35
SMI	8	Naturligt skydd 2
PER	7	Förflyttning: L6, S12
INT	14	Färdigheter i urval: Simma 100%; 1 bitt 40% (3T6) eller 1 hullingförsedd vapenattack 50% (1T6).
PSY	11	
KAR	6	
Om hajmannen simmar eller har träffat med sitt hullingvapen föregående runda, får denne +50% på träffchans med bittet.		



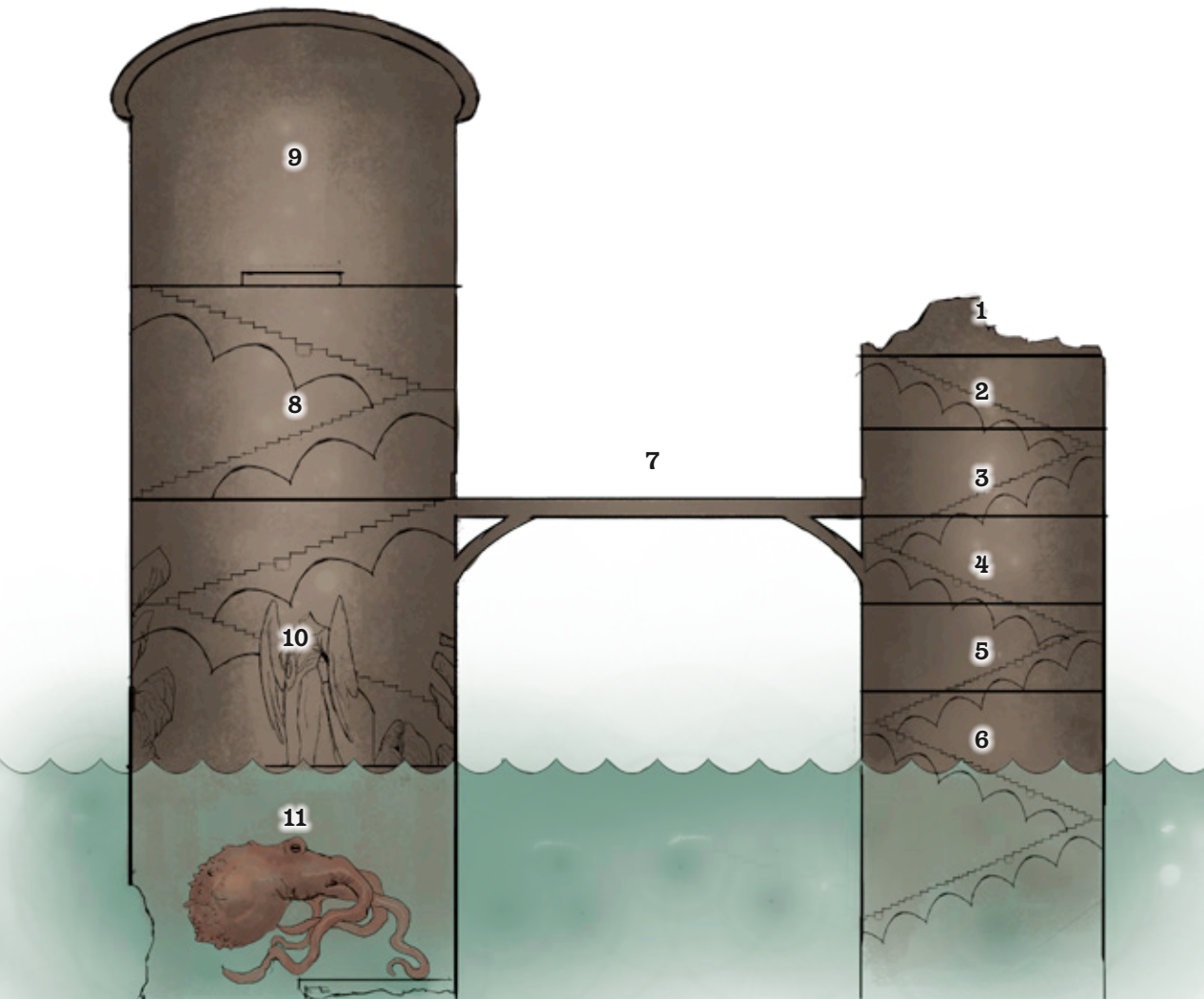
Nereiderna

En grupp på ett tjugotal nereider befinner sig i området. Nereiderna är hämnare på jakt efter hajfolk som attackerat deras samhällen. De är på jakt efter specifika individer, men ogillar hajfolket i allmänhet. Rollpersonerna kan se få se dem på håll under en akrobatisk vattenstrid med hajmän. Nereidiska krigare är smidigare simmare än hajfolket och skickligare på sina vapen. De är dessutom mycket samordnade och vinner vanligtvis över hajmännen om sidorna är lika i antal.

EN NEREIDISK KRIGARE		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	14	SB: -
FYS	12	KP: 26
SMI	13	Naturligt skydd: 0
PER	11	Förflyttning: L3, S14
INT	11	Färdigheter i urval: 1 treudd 70% (2T6). Strid obeväpnad 70%. Simma 120%
PSY	11	
KAR	8	
Sällädderrustning + liten sköld RV 4		

- Det kan vara möjligt att leja nereiderna som legosoldater, tolkar och undervattenseskort om rollpersonerna sköter sina kort väl. Nereidernas ledare, Actaea, är framförallt intresserad av vapen, anpassade rustningar och annat som kan hjälpa hämnarna i strid mot hajfolket.
- HÄNDELSE: 1T6 nereider slåss plötsligt med 1T6 hajmän i vattnet när rollpersonerna ser på. Nereiderna ser ut att vinna om de är lika många eller fler. Vad gör rollpersonerna?
- HÄNDELSE: 1T6 nereider betraktar rollpersonerna bara några meter bort när de sitter i en mindre båt. Tar rollpersonerna kontakt?
- HÄNDELSE: Kärlekshistoria. En nereid tycker att en rollperson liknar hans döda älskade. Nereiden kan inte släppa detta, utan vill tala med rollpersonen och vistas i dennes närhet en stund för sina minnens skull. Om kontakten besvaras på ett vänligt sätt kommer nereiden att ta med den utvalde ner i djupen (om denne går med på detta) under några timmars tid. Nereiden kommer att låta rollpersonen andas ur en egendomlig snäcka. När de kommer upp igen kommer rollpersonen få behålla snäckan. Den räcker för tio minuters vattenandning innan den är förbrukad (en nereid kan dock teoretiskt ladda upp den igen genom månadslånga ritualer).





1. TORNETS TOPP

2. MUNKENS SPÖKE

3. VÅNING MED RASMASSOR, DÖRR OCH TROLL

4. FÖRSTÖRD BIBLIOTEKSSAL

5. NOVISERNAS VÅNING

6. MEDITATIONSSALEN

7. BRON

8. INTAKT BIBLIOTEKSSAL

9. ASTRARIUM

10. KONSTSAL

11. DE ÖVERSVÄMMADE NIVÅERNA

Det mindre tornet

Bägge tornen är byggda i väldiga vita stenblock, där stora färgade kristaller är insprängda med ojämna mellanrum. Tornets avbrutna topp nås 60 meter upp. 40 meter upp kan man nå bron.

- Inspekteras tornens vita byggstenar kan man finna små magiska runor. Ett lyckat Värdera eller Hantverk ger att dessa är av magisk natur. Ett lyckat Besvärjelsekonst avslöjar att de skyddar mot magiskt intrång med besvärjelser som STENVÄG eller STENFORM. Samma runor återfinns också på det större tornets stenar.
- Rollpersonerna kan i brist på bättre idéer fasadklättra upp. Det hjälper om de nyttjar rep, hammare och kilar. Ett Rörlighetsslag krävs för att nå bron, och ytterligare ett för att nå toppen.
- När rollpersonerna når krönet kan de blicka ner i tornets insida. Flera trappor går invändigt längs tornets vägg och cirklar sig ner genom våningsplanen. De är till stora delar trasiga och det krävs klättring eller rep för att ta sig neråt på insidan också.
- Det är 10 m mellan varje våningsplan. Våningarnas diameter är 20 m. De sex våningarna ovan vattenytan är beskrivna. Våningarna under vatten är tomma om inte spelledaren vill annorlunda.

1. Tornets topp.

Endast en vindpinad golvlister finns kvar av denna våning, på några ställen bred nog

för att alla skall få plats samtidigt. Väggarna sticker upp på några ställen, på andra kan man stå på golvlistan och blicka ut över havet eller ner mot Månvind. De centrala delarna av golvet har fallit ner på våningarna under. Sjöfåglar har byggt sina bon i skrevor mellan väggstenarna.

Man kan tydligt överblicka hela femte våningen med spöket härifrån, och man kan se rasmassor nere på fjärde våningen. Den som spanar ner mot rasmassorna ser plötsligt något stort slinka in bland stenarna! (ett troll, se rum 3).

HÄNDELSE: Den lärda Grihalla ombord på Månvind är en entusiastisk ornitolog. Hon vill ha ägg eller infångade exemplar av fåglarna som häckar här (eftersom de är okända i Hemlandet). Detta går dock utanför landstigningsgruppens uppdrag. Skulle de ändå hjälpa henne (Jakt och Fällor kan användas) skulle hon bli skyldig dem en tjänst. Exempelvis skulle hon kunna tänka sig att följa med till en farlig plats och knäcka något klurigt problem de gått bet på.

HÄNDELSE: Om det varit fattigt på strid kan två jagande harpyor få syn på folk som vistas här och anfalla. Se Harpyor på sidan 16 i Skymningshavets Gåtor.

2. Våning med munkspöke och instabilt golv.

Golvet har i västra delen rasat ner på våningen under. En smal list går att stå på. Vid den intakta golvsektionen i öst kan man då och då se en genomskinlig gestalt i mosaikluset, svävande i lotusställning.

- Golvet närmast muren håller för belastning, men om man går ut på den intakta golvsektionen rasar denna ner på våningen under. De som befinner sig på golvet måste då klara ett slag mot SMI x 5 eller ett Rörlighetsslag, eller falla 10 m och dessutom riskera att krossas av de fallande stenarna. Spökgestalten svävar dock kvar helt intill väggen. Ett lyckat slag för Hantverk kan förutse denna fara om rollpersonerna undersöker.
- Tar man sig fram till den genomskinliga skepnaden ser man att den liknar en äldre laistrygonisk munk. Det är en form av spöke, men istället för att hållas kvar av onda skäl dröjer denna astrala varelse kvar i kraft av sin djupa harmoni med världsallet. Spöket går inte att prata med på något sätt (se dock rum 6: Meditationssalen, där spöket kan ge sig tillkänna). Det går att förstöra med eld och andra knep som fungerar på spöken om rollpersonerna prövar.
- Astralt spöke: PSY 35. KP 35. Utstrålar harmoni. Den som rör spöket läker 1 KP och 4 KRA en gång.
- Färdigheten Heraldik: Ett emblem på munkspökets toga liknar det Mitandiska brödraskapets emblem, en nu utdöd orden med flera grenar i det forna Oceanica. Om man även lyckas med Historia kan man känna till att en gren av dessa, de Mitandiska munkarna, var stationerade vid Biblioteket i Yuth Patek. Dessa munkar lär ha varit kända över hela Oceanica för sin visdom.

3. Våning med rasmassor, dörr och troll.

Golvet är till största delen intakt på denna våning, men täckt av rasmassor från våningarna ovan. Rasmassorna bildar en tredimensionell labyrint av nedfallna pelare, stenblock och marmorplattor. Solljus spelar över rasmassorna genom väggarnas mångfärgade kristaller. I väster har en

mindre del av golvet fallit in ner till nästa våning och man kan komma vidare nedåt denna väg. En svart stendörr vetter ut mot bron bredvid hålet. Rörliga självlysande ornament rör sig över hela dörren i hypnotiska mönster, ständigt böljande och virvlande.

- Den svarta dörren har inga handtag eller öppningsmekanismer och går inte att öppna. Fysiskt våld påverkar inte dörren på något sätt. De ständigt rörliga symbolerna går att studera för en vis person eller en magiker. Ett lyckat Besvärjelsekonst, eller ett slag under INT x 3, ger att de magiska symbolerna förefaller gå att påverka om man koncentrerar sig på dem, men bara i väldigt liten grad. Att försöka få symbolerna att göra något meningsfullt kan beskrivas som att försöka lösa sju Rubiks kuber samtidigt, som hela tiden ställer om sig själva. Envar som förstår problemet inser snabbt att det är helt omöjligt för en vanlig människa. (se dock rum 6 för hur dörrarna kan öppnas, samt rum 7 för regelmässiga detaljer om själva öppnandet).
- Fyra havstroll bor i rasmassornas mitt, väl skyddade från solens strålar. I sin håla har de en bassäng av regnvatten och en del skatter. Trollen är en mindre familj bestående av en trollmor (storlek x1,5) och tre unga vuxna troll (storlek x1). Havstrollen ser ut som trollen från Drakar och Demoners regelbok men har långt hår av tång och alger. Musslor och snäckor täcker deras kroppar och ger extra skydd. Havstrollen jagar vida omkring men har tornet som sin bas. De ger sig endast ut nattetid då hajfolket är mindre aktivt, och står inte på god fot med dessa.
- Trollen kommer att anfalla de som beger sig in i rasmassorna för att undersöka, men de kan endast röra sig i skuggorna. När solen står som högst på himlen rör sig trollen inte utanför rashögen,

morgon och eftermiddag så rör de sig i den del av våningen som skuggas av rashögen. Nattetid anfaller de alla som befinner sig i tornet. När de anfaller kommer trollmodern att säga saker som: "Blodvask eller glitterglim", "Tarmer eller stenar ädla" och "En lem jag tar eller vacker ring". Med detta menar hon att de kanutas med rikedomar för att avbryta sin attack. Hon säger detta på bruten rosni och det är möjligt att förstå om man lyckas med ett färdighetsslag mot Språk (rosni eller kalnéiska). För att lyckas ingå avtal med trollen behöver

rollpersonerna dock erbjuda lämpliga skatter. Eventuellt behöver de även lyckas med färdigheten Förhandla. Trollen är heller inte speciellt benägna att hålla löften någon längre tid.

- Det finns flera vägar in i rasmassorna. Om rollpersonerna vill undersöka trollens boplatz har de goda möjligheter att lyckas med avledande manövrar, då trollen inte lämnar någon vaktpost när de beger sig ut på jakt. Skickligt förhandlande och gåvor av guld skulle kunna tillåta att skatthögen får beskådas på några meters håll (trollen är malliga över sina skatter). Färdigheten Tjuveri skulle då kunna användas för att snappa åt sig något.
- PLANTERING: I trollens bassäng ligger två skelett, bara halvätta och max någon månad gamla. Kläderna är av ett okänt snitt, men en av dem har ett rostigt långsvärd smitt i Hemlandet. Färdigheten Hantverk kan ge information om svärdets smedja och årgång. På bladet är initialerna O.C. ingraverade. Om man forskar i Månvinds bibliotek, så kan färdigheten Läsa och Skriva ge att tre personer ombord på Solvargen har dessa initialer (men initialerna är ganska vanliga). Därutöver finns det 33 guldmünt, två silvertallrikar värda 50 sm var, 3 små juveler värda 1 gm var, och fyra silverbägare värda 20 sm var.
- HÄNDELSE: Trollen kan kidnappa en halvlängdsman, dvärg eller anka från besättningen på Månvind. Som alla troll försöker de röva bort barn och äta upp dem, men i brist på sådana får småväxta personer duga. De kan även tänkas försöka stjäla en stor gryta.

4. Förstörd bibliotekssal.

Tomma bokhyllor i sten sträcker sig uppåt längs väggarna, och runt en bärande mittpelare i hela våningens höjd (10 m). Färgat ljus strålar in från kristallerna i väggarna. Enstaka rester av ruttnande böcker och krossade stentavlor med okända

HAVSTROLL

GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	18	SB: +3
FYS	15	KP: 33
SMI	11	Förflyttning: L6, S10
PER	8	Naturligt skydd: 3
INT	11	Färdigheter i urval: Närstrid 63% (sten 2T6+SB), Obeväpnad strid 59% (klor 1T6), Avståndsstrid 43% (kastad sten 1T6). Simma 100%.
PSY	10	
KAR	113	
Förmågor: Mörkersyn. Regenerera (1 KP/runda)		

TROLLMOR

GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	21	SB: +5
FYS	15	KP: 54
SMI	10	Storlek x 1,5
PER	9	Förflyttning: L6, S10
INT	12	Naturligt skydd: 4
PSY	11	Färdigheter i urval: Närstrid 53%, Obeväpnad strid 79% (slåss med klor 1T6+SB), Avståndsstrid 40% (kastad sten 2T6). Simma 100%.
KAR	4	
Förmågor: Mörkersyn. Regenerera (1 KP/runda), Skräckstank (inom 15 m, slå PSYx3 eller få minusmodifikation -1T6x5% på alla GL).		

tecken kan hittas. Intakta trappor leder ner till våningen under på fyra ställen.

- Färdigheten Underhållning: En stentavla på en piedestal innehåller uråldrig notskrift, vilken är möjlig att tyda då systemet är liknande i Hemlandet. Spelas melodin visar den sig vara unikt vacker. Om melodin framförs under passande former vid en förhandling ger den +5% på Förhandla, om syftet med förhandlingen är någonting som bägge parter skulle tjäna på. Melodins namn kan eventuellt senare dechiffreras till "Aftonsolens varma strålar".
- En stor mosaik visar en karta över en grupp öar nära ett större fastland. Bland öarna är det målat båtar och hjältar som slåss mot monster. Ett lyckat slag mot Geografi eller Historia meddelar att bilderna verkar avbilda resandet från Eholans hjältepos. Kvädet är endast fragmentariskt bevarat i Hemlandet. Bilden ger ny information om Oceanicas forna kust vilket kommer att glädja Månvinds lärde.
- Språkfärdigheterna kalnéiska eller rosni: Om andra texter från denna våning dechiffreras på något sätt visar de sig innehålla poesi författad på uråldrig oceaniska. Eholans hjältepos kan finnas bland dem i sin helhet. Om spelledaren vill kan lärda på Månvind få fram berättelsen om hur en av hjältarna använder Seendets Vita Sten för att finna sin älskade från eposet (se sid 43-44 i Skymningshavets Gåtor).

5. Novisernas våning.

Trappor leder upp och ner på fyra ställen. Våningen har en bärande mittpelare med tomma hyllor. Väggnarnas mångfärgade kristaller lyser upp. Tre meter tjocka väggsektioner som når halvvägs upp till taket står uppställda runt mittpelaren. I varje sådan väggsektion finns tio fyrkantiga hål som går rakt igenom väggen.

- Färdigheten Kulturer: Hålen innehåller

spår av textilier. De kan ha använts som sovplatser.

- Finna Dolda Ting: Varje hål har en liten alkov. Tre av alkoverna har en lucka framför sig med ett nyckelhål. Sannolikt har det funnits luckor på alla, men de övriga har ramlat av under åren. Inga nycklar står att finna, men om man lyckas med Dyrka kan man få upp luckorna. De innehåller guldmedaljonger med de Mitandiska munkarnas emblem, värda 100 sm styck.

6. Meditationssal.

Åtta väldiga stentavlor täcker väggarna. Tavlorna har ingraverade rörliga symboler som hela tiden formar om sig. På golvet mitt är en åttakantig stjärna vars spetsar pekar mot tavlorna. Stjärnan är belagd med mindre kristaller som reflekterar ljuset från väggarnas mosaik. En tunn mittpelare i bergkristall sticker upp ur stjärnans centrum, och hela pelarens yta är täckt av rörliga magiska symboler som också de hela tiden ändrar form. Ljuset från vägarna speglas i bergkristallen, vilket ger mycket vackra ljuseffekter. När tidvattnet ligger högt ligger vattenytan en meter upp och man får vada.

- Om någon läskunnig person tittar på stentavlorna fixerar sig plötsligt symbolerna och bildar fullt läsbara meningar på ett språk denne behärskar, en mening per tavla. På varje stentavla står en rad av följande:

*Skåda ljuset
Skåda mörkret i ditt inre
Skåda ljuset i mörkret i ditt inre
Fixera det sanna med din själs kraft
Fixera det osanna med din själs kraft
Skåda själen i ljuset i ditt inre
Skåda själen i mörkret
Skåda själen*

- Den första rollpersonen som försöker meditera över de märkliga visdomsorden kommer att få gudomliga instruktioner i Mitandisk meditation av det astrala munkspöket i tornet (om detta inte har fördrivits). Efter att spöket telepatiskt instruerat i meditationen kommer det att försvinna från tornet då det utfört sitt syfte. Om flera rollpersoner begrunder samtidigt är det den som först sätter sig i lotusställning som får instruktionerna. Rollpersonen erhåller förmågan att försätta sig i Mitandisk meditation och kommer att meditera under minst en halvtimmes tid. Under meditationen kommer rollpersonen få förståelse för världssalltets fluktuerande mönster, och kommer instinktivt att förstå hur man kan öppna dörrarna på bron.
- Rollpersoner som begrunder visdomsorden utan att meditera, eller inte kan få instruktioner av spöket (endast en rollperson kan få detta), får slå ett slag under PSY x 5 och ett slag under INT x 5. Om bägge slagen lyckas får rollpersonen insikt i hur man försänker sig i meditationen. Man har endast en chans i livet att få insikten, misslyckas slaget får man aldrig försöka igen. I detta rum är det lättare att förstå meditationen och försöket får göras efter en timme. Om kunskapen skall läras vidare ombord på Månvind kommer det att ta en månad av intensiv träning innan man får slå sitt slag.
- Om rollpersonerna struntar i meditationsrummet eller på annat sätt inte lyckas få insikt i meditationen, så kan en spelledarperson få begripa sig på det.
- För att försänka sig i Mitandisk meditation måste rollpersonen klara ett PSY-slag. Varje försök tar 1 SR. Att avsluta meditationen tar 1 SR.
- Mitandisk meditation gör att den mediterande återfår 4 KRA per timmes meditation, eller 1 extra KP per dag av mediterande. Om man mediterar under hela dygnet minskar närings-

och vattenbehovet till en tiondel. Detta förutsätter dock att man inte gör någonting annat. Den som mediterar ofta under många år kommer efter hand att börja levitera en meter över marken under sina meditationer.

- Om man försänker sig i Mitandisk meditation framför någon av dörrarna med rörliga mönster i tornen, kan man öppna dessa med tankekraft. Man kan även påverka andra rörliga symboler i tornen med varierande resultat. Spelledaren kan också placera ut artefakter i kommande äventyr där Mitandisk meditation kan användas.
- Det är möjligt att utforska tornen i sin helhet utan att någon förstår sig på att öppna dörrarna, men det kräver avancerad dykning för att hitta hålet i det stora tornet.
- HÄNDELSE: Om rollpersonerna inte stött på hajfolk än kommer 1T2 sådana att klampa upp från de översvämmade nedre våningarna av tornet efter någon timmes klurande. De kommer att anfalla utan pardon.

Bron

7. Bron mellan tornen.

Bron är 50 meter lång, 2 meter bred, och av samma vita sten som tornen. I bägge ändarna finns dörrar in i tornen, vilka är täckta av magiska mönster som rör sig oavbrutet.

- Endast de som lärt sig Mitandisk meditation från rum 6 kan öppna dörrarna, då genom tankekraft. Det tar 1 SR av meditation att öppna dörren, vilken i så fall magiskt öppnar sig som en dubbelport. Dörren förblir öppen i 4 rundor innan den stänger sig.

Det större tornet

Tornet är 100 meter högt och har ett kupolformat tak. Ovanför vattenytan är tornet helt intakt och går inte att komma

in i annat än genom dörren på bron. Under vattnet finns det dock en bräsch 30 meter ner. En jättebläckfisk har simmat in genom bräschen och lever i tornets översvämmande nivåer.

8. Intakt bibliotekssal.

Dörren från bron leder till en enorm bibliotekssal med hyllor hela vägen upp till taket, 30 meter upp. Intakta trappor går längs med väggarna både uppåt och nedåt. Stegar och balkonger leder upp till högt belägna bokhyllor. Böcker, skriftrullar, ler- och stentavlor fyller hyllorna och avhandlar allt mellan himmel och jord. Många av skrifterna har dock förstörts av fukt nedifrån och tidens tand. Vissa kan vara så anfrätta att de faller sönder så fort man öppnar dem.

- Spelledaren kan här lägga in ledtrådar till kommande äventyr. Om spelledaren inte kan komma på dessa på studs kan det vara behov av att dechiffrera dem ombord på Månvind under kommande äventyr, så att ledtrådar kan pytsas ut i takt med att de behövs.
- Läsa och skriva: Rollpersonen kan hitta en instruktionsmanual i en slumpvis vald färdighet. Färdigheten ökas med +1T6% en gång om boken studeras under en vecka, och läsaren lyckas slå under färdighetens BAS x 5 med 1T100 och därefter klarar ett ordinärt förbättringsslag.
- Besvärjelsekonst: En magiker kan finna en bok som ser magisk ut bland hyllorna. Boken är skyddad av en BLIXT (2T6 i skada) som avfyras på den som öppnat boken utan att ha vridit Horhollons Akademis Heraldiska Tecken rätt. BLIXTen avfyras varje runda fram tills boken stängs. Finna Dolda Ting kan avslöja att det cirkulära tecknet på bokens framsida är vridbart. Färdigheten Heraldik kan ge att det är ett heraldiskt tecken som förefaller vara upp-och-ner. Om man kan läsa boken innehåller den en för Hemlandet okänd besvärjelse:

- FRAMMANA OCH KONTROLLERA LUFTSYLF. Medelsnabb. Varaktighet 10 SR. Räckvidd 100 m. Besvärjelsen frammanar en luftvarelse från ett annat plan. Rundan efter man frammanat sylfen måste denna kontrolleras med samma besvärjelse och effektgrad, annars gör sylfen vad den vill under varaktigheten. Sylfen kan t.ex. blåsa kraftigt på någon (-10% på alla GL per effektgrad), eller bära saker som väger upp till 2 kg genom luften. Extra effektgrader kan även spenderas för ytterligare 2 kg bärkraft eller 10 SR varaktighet.
- Hantverk: En bok med ritningar över olika mekanurgiska delar tillhörande obegripliga daedaler. En ritning över ett armborst kapabelt att skjuta sex pilar från ett magasin är möjlig att förstå. Armborstet verkar dock kräva flera delar i en för Hemlandets mekanurjer okänd metall för att fungera. Det är orichalk som åsyftas (se Skymningshavets Gåtor sid 64), vilket hantverkaren kan förstå om hen under senare äventyr kommer åt att undersöka denna röda metall.

9. Astrarium.

Den översta nivån i tornet har avbild av stjärnhimlen under den välvda kupolen 30 meter upp. Mosaikluset från väggarna speglas i små kristaller uppe i kupolens skugga, vilket ger ett vackert ljusspel i form av stjärnhimlen. Astrariets stjärnkarta är mer exakt än nutida motsvarande och är en stor skatt för den astronom som hinner kopiera den. I mitten av salen står en stor bassäng som är fylld med jord. Magiska tecken täcker bassängen.

- En magisk väktare i form av en jordelementar finns på denna nivå. Om någon som kommer upp i astrariat har ett draget vapen kommer en väldig humanoid jordvarelse med lysande ädelstenar till ögon att ta form ur den jordfyllda bassängen. Om ingen har dragta vapen händer inget.

EN JORDELEMENTAR		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	30	SB: +2T6+5
FYS	20	KP: 100
SMI	8	Storlek x 2
PER	11	Förflyttning: L12
INT	6	Naturligt skydd: 0
PSY	11	Färdigheter i urval:: Strid obehäpnad 70% (1T6+SB). Rörlighet 8%
KAR	6	

Om man skadar jordelementaren med ett vapen måste man slå ett slag under sin PSY x 5 för att vapnet inte skall förstöras och sugas upp i elementarens kropp.

- Jordelementaren kommer att jaga alla inkräktare tills de lämnat tornen eller den förstörs. När den aktiverats är den vaken i en månad innan den återvänder till sin jordbassäng. Dörrarna från bron öppnas automatiskt för elementaren.
- Jordelementaren förstörs om den hamnar i vatten. Den kommer inte att gå ner i havet frivilligt, men rollpersonerna kan lura den att försöka klättra efter dem på svåra ställen och liknande.

10. Konstsal.

Nivån under bibliotekssalen innehåller en mängd statyer och konstverk. Det är 40 meter från golv till tak. Golvet är borta i södra hälften, men en delvis raserad 20 meter hög staty föreställande en änglalik gudom står trotsigt kvar i mitten. Statyns ögon är två stora ädelstenar. Mindre statyer står på golvet eller är utskulpterade ur väggarna. Våldiga stentavlor med rörliga mönster liknande de i meditationsrummet täcker flera väggar.

- Tavlorna kan ge insikter i kropp och själ om de mediteras över, eller så är de bara vackra. Mitandisk meditation framför tavlorna kan ge +1T6% GL i en slumpvis färdighet, eller något annat spelledaren tycker passar.

- Om någon försöker klättra upp på den stora statyn för att ta ädelstenarna, rasar statyn och delar av golvet ner i vattnet till våningen under! Färdigheten Hantverk kan användas för att förutse denna risk. Ädelstenarna är värda 300 sm var.
- Finna Dolda Ting: En rollperson hittar en låst kista under en hög med sten. Om den grävs fram, kan man försöka Dyrka upp den med normal svårighetsgrad. Kistan har dock en fälla, vilken upptäcks och desarmeras med ytterligare ett slag på Dyrka, dock förutsatt att rollpersonen aktivt letar efter fallor. Om någon manipulerar låset utan att ha desarmerat fällan, sprutar grön giftgas ut ur flera dolda munstycken i kistan lock. Gasmolnet påverkar de som står inom 2 m från kistan. Dessa måste klara ett slag under FYS x 3 eller påverkas av giftet, som ger 4T6 i skada i form av frätskador på andningsvägar och ögon.
- PLANTERING: Kistan innehåller, utöver guld och silver till ett värde av 500 sm, ett fyrkantigt stenblock täckt av grova magiska symboler. De går inte att begripa sig på nu, men kan likna de symboler som täcker obeliskerna på Vulkanön och andra platser rollpersonerna kan komma till senare (se Skymningshavets Gåtor sid 43 och 57). Kanske kan stenen användas för att påverka dessa lämningar från det gamla Oceanica?
- I vattnet där golvet fallit in lurar jättebläckfisken och kan tänkas försöka gripa fatt i de som rör sig nära kanten.

11. De översvämmande nivåerna.

Musselbankar täcker tornet under vattnet. Fiskstim i vackra färger simmar förbi. En bräsch in i tornet finns 30 meter under vattnet. Inuti tornet lurar en jättebläckfisk.

- Endast mycket skickliga simmare bör ens överväga att försöka ta sig in i tornet denna väg. Väl inne måste äventyrarna

simma förbi jättebläckfisken, om inte denna lockats bort på något sätt innan. Om de gör det, kan de simma upp till konstsalen.

- Om dykarklockan från Månvind används, eller om man använder en sten eller ett ankare som sänke, räcker det med ett Simma-slag med +30% på GL för att lyckas ta sig in eller ut ur tornet via bräschen. Utan hjälpmedel bör det behövas minst två Simma-slag.
- Jättebläckfisken är oftast här. Det är 1 på 1T6 chans per timme att bläckfisken ger sig ut på jakttur och är borta några timmar om rollpersonerna bevakar ingången.
- HÄNDELSE: Jättebläckfisken simmar ut och anfaller Månvind. Den kan exempelvis snappa en vaktpost, eller dra ner en jolle i djupet.

JÄTTEBLÄCKFISKEN		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	35	SB: 3T6+5
FYS	35	KP: 210
SMI	8	Storlek x 3
PER	11	Förflyttning: L1, S12
INT	3	Naturligt skydd: 3
PSY	11	Färdigheter i urval:: 1T6 tentakelattacker för varje attackhandling med 40% att träffa (1T6+SB).
KAR	3	

Träffar bläckfisken ett mål två rundor i rad har den greppat offret och håller kvar tills offret klarar ett slag under STY x 3 eller ett Rörlighetsslag. Ett greppat offer tar tentakelskada varje runda.

Planteringarna om Solvargen

Vrakgodset och vintunnan kan komma från en mindre båt tillhörande en grupp med lokala pirater. Dessa stötte på Solvargen för fyra år sedan då skeppet hade ankrat upp vid en ö, någon veckas resa bort. Piraterna stormade lägret och stal en del av Solvargens handelsgods, innan Solvargens soldater drev bort dem. För någon månad sedan kom en mindre grupp av dessa pirater till Yuth Pateks torn av en slump. Havstrollen tog dem allihop och har levt gott på dem sedan dess.

- Månvind kan stöta på piraterna och se mer av Solvargens utrustning. Har Solvargen gått under? Kanske måste de kidnappa en pirat och tvinga ur denne vad som hänt? Eller så finns det kuvade lokalbor på öarna som också kan berätta, om de får löfte om att piraterna inte skall störa dem igen...



I vår kampanj började spelet när Månvind ankom den första ön i Skymningshavet, efter månaders seglats på öppet hav. Följande två scenarion gjordes i syfte att lära oss reglerna för strid, samt att ge lite stämning för Skymningshavet innan vi började med Biblioteket i Yuth Patek.

Råttapornas ö

Landstigningsgruppen (rollpersonerna) ros i land på en vacker sandstrand med skogsbrynet en bit bort, för att undersöka. Efter att ha gått in några steg in i djungeln blir rollpersonerna anfallna av råttapor! Råttapornas antal är en mindre än rollpersonens gruppens.

- Råttapor är meterstora, råttliknande, hårlösa apor som beväpnar sig med klubbor och stenspetsspjut. De sysslar mest med att slåss inbördes eller jaga och äta gulliga djur.
- En av råttaporna har ett halsband gjort av 20 guldmynt.

Om/när rollpersonerna nedkämpat råttaporna anfaller en jätteråttapa som närmat sig under striden!

- Jätteråttapor är enorma exemplar av råttaporna. De blir 3 m höga och väger omkring 600 kg. De fungerar som krigsledare och hövdingar.
- Jätteråttapan har också ett halsband gjort av 10 guldmynt.

När rollpersonerna segrat eller flytt från jätteråttapan hör de Månvinds varningssignal

blåsa! "Fiender i stort antal! Återvänd till båtarna!". Rollpersonerna kan nu se myriader av råttapor välla fram genom djunglerna längre bort. De kan antingen springa tillbaka till båtarna och skyndsamt ro tillbaka till Månvind, eller möta 534 råttapor och 11 jätteråttapor i strid. Ett par pilar kan vissla efter jollarna när rollpersonerna ros tillbaka.

RÅTTAPA		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	9	SB: -
FYS	7	KP: 16
SMI	14	Förflyttning: L6
PER	11	Naturligt skydd: 0
INT	7	Färdigheter i urval:: Närstrid 52% (spjut 2T6), Obeväpnad strid 46%, Strid avstånd 48% (kortbåge 1T6)
PSY	7	
KAR	5	

JÄTTERÅTTAPA		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	30	SB: 2T6+5
FYS	21	KP: 102
SMI	9	Storlek x 2
PER	9	Förflyttning: L6
INT	5	Naturligt skydd: 3
PSY	7	Färdigheter i urval:: Strid obeväpnad 48%, Strid närstrid 65% (Klubba 2T6+SB).
KAR	3	

- Om de tagit guldmynthen får rollpersonerna nu avgöra om de vill smussla undan dem för eget bruk, eller om de vill lämna in dem till Menander. Spelledaren kan här förklara om systemet med tjänster och gentjänster.

Kartstenens ö

Efter att ha seglat bort från Råttapornas ö siktar Månvind snart en ny ögrupp. Flera fiskebyar siktas vid kusten. Rollpersonerna eller en annan landstigningsgrupp går iland och etablerar kontakt med de fredliga infödingarna. På kvällen får hela Månvinds besättning (inklusive rollpersonerna) i omgångar komma iland och delta i en stor fest som öborna ställer i ordning. Välkomna till Skymningshavet!

Månvind ankrar några dagar så alla får vila upp sig. Handelsmän byter till sig nya förråd, och nytt färskvatten fylls på efter den långa resan. Menander och de lärde i besättningen sitter i långa samtal med byns äldste. De får veta att Solvargen ankom ön för fyra år sedan! Tydligt vandrade Yosalin och hennes besättning upp till Kartstenen, en mystisk lämning från Oceanicas tid några mil inåt öns inre. Kort därefter avseglade Solvargen med kurs rakt västerut. Byäldstarna tycker det är konstigt, eftersom ingenting annat än öppet hav finns åt väst. Fler öar går att finna i norr.

Menander anordnar en expedition som vandrar upp till Kartstenen. De lärde finner en väldig stenhäll med en mängd symboler på som inte går att tyda. Några av de lärde tycker att man med lite god vilja skulle kunna tolka ett par av stjärnsymboler på stenen som något slags karta. Möjligtvis skulle några av stjärnorna kunna tolkas som den nuvarande positionen, och att en annan stjärna finns rakt västerut. Yosalin verkar dock ha varit säker på sin sak säger byäldstarna.

Om man vid det här laget vill ha en strid kan man låta en väldig mantikora skydda kartstenen. Spelledaren kan med fördel låta mantikoran häva ur sig några egendomliga meningar under striden. Dessa kryptiska fraser kan sedan vävas in i kommande äventyr

och på så vis fungera som planteringar.

Efter att befälen hållit rådslag beslutas att Månvind skall segla rakt västerut från ön, i Solvargens spår! Två veckor ut når man Biblioteket i Yuth Patek där det riktiga äventyret kan börja. De lärde på Månvind har förstått mycket under sin tid på Kartstenens ö. Bland annat förstår man kopplingen mellan språken rosni och kalnéiska. Man får även veta att de flesta folkgrupper öborna haft kontakt med har behärskat dialekter av rosni, varför man anställer en reslysten öbo att följa med på Månvind som språklärare.

Under seglatsen västerut kan alla rollpersonersomdeltarispråkundervisningen få slå ett slag under INT x 5, om de lyckas så får de BAS x 1 i Språk (rosni). Rollpersonerna kan även spendera gentjänster för att få träna med lärare i andra färdigheter under seglatsen. Det är bra om spelarna är sugna på mer skatter åt sina rollpersoner när de siktar Yuth Pateks torn!

Detta scenario spelade vi med några enkla meningar, för att därefter dra vidare till huvudäventyret. Om man inte har någon brådska framåt kan man dock brodera ut det med intressanta kulturkrockar med öborna, farliga monster på vägen till Kartstenen, och lärt klurande över den obegripliga artefakten.

OM MÅNVIND OCH PLATS-BASERAT ÄVENTYRANDE

Tjänster och gentjänster ombord

Äventyr som handlar om utforskning av spännande miljöer passar i Skymningshavets Gåtor. Konceptet är att rollpersonerna får en plats att undersöka, platsen är sedan full av faror, mysterier och skatter. Spelledaren kan i förväg planera hur olika färdigheter kan komma till användning, så att alla rollpersoner känner sig nyttiga. Spelarna kan dock behöva morötter för att faktiskt utforska dessa ställen – vad har deras rollpersoner att vinna på att riskera sina liv om platsen verkar farlig? Ledtrådar till Solvargen motiverar många spelare, men sådana kan inte levereras i stor mängd – i så fall kommer de snabbt att bli repetitiva. Och rollpersonerna har sannolikt tillgång till all utrustning de vill ha, så varför samla skatter? Dessutom skall de också överlämna största delen till skeppets skattkistor, även om de kanske får behålla något för egen del.

För att lösa detta kan spelledaren introducera ett inofficiellt system med tjänster och gentjänster som försiggår ombord på Månvind. Om rollpersonerna fraktar stora skatter till skeppet blir Menander och kapten Hengist tacksamma, vilket kommer att höja rollpersonernas status på Månvind och ge dem bättre tillgång till utrustning, personal och träning. En riktlinje kan vara att rollpersonerna får en inofficiell gentjänst för varje 100 sm de samlar in. En gentjänst kan bestå i:

- Träning av någon specialist, för en rollperson. En omgång fokuserad träning kan ge +1T6% CL, om rollpersonen både lyckas slå under färdighetens BAS x 5 och därefter klarar ett ordinärt förbättringsslag (över sin CL med 1T100).
- Extra soldater med som eskort på ett uppdrag (max 1-2 soldater per

gentjänst). Rollpersonerna förväntas normalt klara sig själva, men en sådan här gentjänst ger dem befäl över ett par extremt disciplinerade soldater som sällan backar.

- En lärd person eller hantverkare kan följa med på ett uppdrag (dessa personalkategorier lämnar normalt inte båten). De har då 80-90% i relevanta specialfärdigheter, men saknar stridsfärdigheter. En lärd kan också fördjupa sig i något klurigt rollpersonerna tagit med sig ombord och automatiskt ge informationen som skulle kräva färdighetsslag, för en gentjänst.
- Specialtillverkad utrustning av fartygets mekanurger. Vill rollpersonerna ha en pålyxa som sprutar frätande kaustiksoda i ögonen på de som parerar dess slag? Mekanurgerna kan fixa detta, mot en eller flera gentjänster (pålyxan är ett historiskt exempel omnämnt i boken Fior di Battaglia från tidigt 1400-tal).
- Kvittera ut dyr ordinär utrustning och mutpengar motsvarande ca 50 sm per gentjänst. I stort sett allt går att tillverka på Månvind, men Menanders benägenhet att skriva under på "Uthämtningsblankett: Helrustning" är låg, om inte en gentjänst spenderas.

Gentjänsterna kan också göras specifika till vissa grupper på skeppet. Kanske är de lärde extremt imponerade av rollpersonerna och gör allt de blir ombedda om, efter att rollpersonerna baxat hem en massa böcker åt dem? Rollpersonerna kan då få med sig ett flertal professorer på sina uppdrag, men inga soldater innan de imponerat lika mycket på befälen.

OM LANDSÄTTNINGS-GRUPPEN OCH LÄMPLIGA FÄRDIGHETER

Under den långa resan från Hemlandet till Skymningshavet kan spelledaren låta rollpersonerna ha genomgått en del träning, utöver vad en rollperson normalt skapas med. För att ha roligt i Skymningshavet kan det vara lämpligt om alla rollpersoner har tränats så att de kan simma, hjälpligt försvara sig i närstrid och prata rudimentär kalnéiska eller rosni för att kunna göra sig förstådda. Alla rollpersoner bör tränas upp så att de får:

- Simma 1 x BAS
- Närstid 3 x BAS (ej för magiker)
- Språk (kalnéiska eller rosni) 1 x BAS

Om spelledaren vill kan rollpersoner som redan behärskar dessa färdigheter få motsvarande multiplar på annat. Ett alternativ är också att använda följande modifierade yrkestabell vid rollpersonsskapandet, där alla yrken har fått samma mängd multiplar BAS utplacerade.

Hantverkare är händiga kvinnor och män, som likt McGyver, Leonardo da Vinci, Durnik eller Ove (från boken En man som heter Ove) löser problem med sin praktiska förmåga. Hantverkare i landstigningsgruppen har alltid en väg in i nya samhällens kulturer genom

att dela med sig av sin hantverkstekniska expertis (ofta genom att surmulet rätta till en lokal hantverkares "misstag"). Hantverkaren kan, förutom att skapa mekanurgiska mackapärer för specifika ändamål, också bedöma artefakter och annan utrustning Månvind kan tänkas komma över. De är skickliga på att bedöma gamla byggnaders och ruiners hållfasthet. I Skymningshavets Gåtor bör färdigheten Hantverk räknas som en färdighet, vilken avspeglar personens allmänna händighet. Den behöver (liksom vapenfärdigheterna) alltså inte delas upp i flera olika färdigheter.

Köpmän är beresta personer i stil med Marco Polo. De är vana att färdas över både land och hav, och finner sig lika väl tillrätta i belevade salonger som i stökiga hamnkontor. Köpmän i landstigningsgruppen är i regel av den typen som kan försvara sina varor med svärd i hand, men de ogillar kroppsarbete och delegerar gärna detta till andra. Månvind behöver ofta införskaffa proviant och reservdelar på öarna, vilket ofta faller på köpmännen i landstigningsgruppen att handla till sig.

Krigare i landstigningsgruppen är i regel hyrsvärd och legoknektar som följt med Månvind. De flesta i landstigningsgruppen kan slåss, men krigarna är bäst på det. Därtill är de ofta skickliga hasardspelare från de långa tiderna av väntan som alla yrkeskrigare råkar ut för. Krigare är kunniga i allt som behövs för långvarigt lägerliv, plundring, och införskaffande och avyttring

FÄRDIGHET	HANTVERKARE	JÄGARE	KRIGARE	KÖPMAN	LÄRD	MAGIKER	RIDDARE	SJÖFARARE	TJUV
Besvärjelsekonst	-	-	-	-	-	X4	-	-	-
Dyrka	X2								X4
Finna dolda ting	X2	X2		X2		X2			X3
Flora och fauna		X3			X3	X2			
Förhandla	X2		X2	X4	X2	X2	X2	X2	X2
Första hjälpen	X2		X2		X2				
Geografi			X2	X3	X4	X2	X2	X3	
Hantverk	X4	X2	X2					X2	
Heraldik			X2		X3	X2	X4		
Historia					X4	X2	X2		
Jakt och fällor	X2	X4							
Kulturer				X3	X3	X2	X2	X2	
Läsa och skriva	X1	-	-	X2	X4	X4	X2	-	-
Orientera	X2	X3	X2					X2	
Riddjur	X2		X2	X2			X4		
Rörlighet	X3	X3	X3	X2	X2	X2	X3	X4	X4
Simma								X2	
Sjökunnighet	X2			X2				X4	
Spel			X4	X2		X3		X2	X2
Språk (modersmål)	X3	X3	X3	X3	X4	X4	X4	X3	X3
Språk	-	-	-	X1	X1	X1	-	-	-
Spåra		X3							
Strid (avstånd)	X2	X4	X3	X2			X2	X2	X3
Strid (närstrid)	X3	X3	X4	X3	X2	X2	X4	X3	X3
Strid (obeväpnad)	X3	X2	X4	X2			X3	X4	X3
Tjuveri									X4
Underhålla							X2		X2
Vildmarksliv	X2	X4	X2					X2	
Värdesätta	X3		X2	X4		X2		X2	X3

En tom ruta betyder X1. "-" betyder 0 i GL. Om spelledaren vill att alla skall kunna kalnéiska kan 1 multipel läggas till Språk på alla yrken.

av krigsbyte.

Jägare, Lärda, Riddare, Magiker, Sjöfarare och Tjuvar behöver ingen ytterligare förklaring utöver grundreglernas.

OM HJÄLTAR I SKYMNINGSHAVET

Drakar och Demoners grundregler räcker bra för vanliga människor och krigare – ingen kan gå upp ensam mot en jätte och ha en verklig chans att vinna. Om man vill ha regler för att göra rollpersoner som skulle kunna detta, i stil med Achilles, Odysseus och andra hjältar som är långt mer än vanliga människor, men ändå dödliga, så kan man använda dessa regler.

Nya färdigheter

Dessa färdigheter är framförallt för närstrid, och är tänkta att användas på samma sätt som hur Obevärnad strid kan ge en extra undanmanöver i vissa lägen. Endast rollpersoner och unika spelleddarpersoner är tänkta att kunna inneha dessa färdigheter. En nyskapad rollperson har aldrig GL i någon av dessa. Att skaffa sig tränare som kan lära upp en är ett äventyr i sig självt. Tanken är att dessa färdigheter skall användas för att beskriva mänskliga men samtidigt mycket farliga spelleddarpersoner. De skall också vara något att sträva efter för rollpersoner som nått höga GL i sina vanliga stridsfärdigheter.

- Dubbelattack (SMI+STY)/2. Personen kan anfalla två gånger med en attackhandling. Man får alltså fortsatt inte parera i rundan om man anfallit och vice versa. GL i Dubbelattack används för bägge attackerna. Man har alltid -10% på att träffa med Dubbelattackerna. Är man Offensiv får man endast +10% på attackerna (vilket alltså tar ut de -10% man har). Är man Defensiv har man fortsatt -20% på bägge (för en total modifiering på -30%). GL i Dubbelattack

kan aldrig överstiga GL i Närstrid.

- Trippelattack (SMI+STY)/2. Som Dubbelattack, men tre attacker för en attackhandling. Man har alltid -20% på att träffa med alla tre attackerna. Offensiv stridsposition ger endast +10%, Defensiv ger fortsatt ytterligare -20%. GL i Trippelattack kan aldrig överstiga GL i Dubbelattack.
- Andraparad (SMI). Om man valt att parera i denna runda så kan man få utföra en andra parering om man anfalls ytterligare gånger. GL i Andraparad används för denna parering. GL i Andraparad kan aldrig överstiga GL i Närstrid. Man kan fortfarande inte parera på något sätt om man valt att anfalla i rundan.
- Tredjeparad (SMI). En tredje parad är möjlig. Kan ej överstiga GL i Andraparad.
- Kraftattack (SMI+STY)/2. Personen kan med denna färdighet antingen ge +1T6 i skada (-10% på attackslaget), eller gå förbi målets rustning (-5% per RV som skall ignoreras). GL i Kraftattack kan aldrig överstiga GL i Närstrid.
- Monsterdräpare (SMI+STY)/2. Personen kan orsaka mer skada på stora varelser. Vapenskadans som utdelas får halva målets storleksmultipel på sig, avrundat uppåt. Monsterdräpare är alltså bara effektiv mot varelser som är 3 gånger så stora eller mer. Anfaller man en drake (storlek x 5) gör man x 3 på skadan. GL i Monsterdräpare begränsas av GL i Kraftattack.
- Dra vapen (SMI). Normalt tar det en runda att byta vapen, ladda en pilbåge eller dra ett nytt kastvapen. Med Dra Vapen kan man dock anfalla med vapnet i samma runda som man drar det. Det GL som används är då det lägsta av Dra Vapen och Närstrid/Avståndsstrid. Är man Offensiv får man endast +10%, annars fungerar attacken som vanligt. Den som använder Dra Vapen ihop med Avståndsstrid för att skjuta pilar varje runda använder alltså det lägsta värdet

för varje attack. Stannar personen upp och använder en runda för att ladda på vanligt vis får hen använda Avståndsstrid som vanligt. Saknar personen Dra Vapen kan hen endast skjuta varannan runda.

- Stålsättning (STY+FYS)/2. Varje 10% GL i denna färdighet ger +1 KP. Varje 30% ger +1 RV. Vid GL 70% i Stålsättning har hjälten alltså +7 KP och +2 RV.

Hjältepoäng

Hjältar kan insamla hjältepoäng (HP) genom att utföra ryktbara dåd. Att dräpa ett monster, rädda en stad, eller besejra en annan hjälte är alla exempel på hjältedåd. En tänkbar riktlinje för en kampanj kan vara att det delas ut ungefär en hjältepoäng per rollperson och spelomgång, men dessa kan vara utplacerade i klumpar. Om rollpersonerna äventyrat i tre spelomgångar i en labyrint med en minotaur, så kan de som riktlinje få omkring 3 hjältepoäng var när de dräpt minotauren eller på annat sätt klarat av äventyret. Hjältepoäng kan användas för att:

- Höja grundegenskaper. För 5 HP kan man få öka en grundegenskap med 1.
- Snabbare lära sig en färdighet. Innan man skall slå ett förbättringsslag kan man välja att spendera en HP. Lyckas förbättringsslaget ökar färdigheten med 3T6% istället för 1T6%. Misslyckas förbättringsslaget är hjältepoängen förbrukad ändå, utan att man fick något för den. Det kan vara lönsamt att spendera HP på detta sätt för att snabbare lära sig en färdighet man har lågt GL i (exempelvis de nya stridsfärdigheterna). Om man använder riktlinjerna för träning från detta äventyr, alltså att man först slår ett slag under sin BAS x 5 och därefter ett ordinärt förbättringsslag, så spenderas Hjältepoängen först när man klarat sitt BAS-slag och skall till att slå förbättringsslaget.
- Inga omslag. Skymningshavets hjältar är förvisso skickligare än andra, men de

lyder under samma lagar, och kan även de dö av blodförgiftning efter en simpel pil i hälen. Hjältepoäng kan i andra spel låta en slå om ett slag, eller garantera framgång på ett slag, men inte här.

Perfeka och kritiska träffar

Om man vid ett lyckat anfall slår 11, 22, 33, 44 osv (att tiotalstärning och entalstärning visar samma siffra) är träffen bättre än vanligt och ger +1T6 på skadan. En perfekt träff (01-03 på tärningen) ger också +1T6 på skadan plus att träffen endast kan pareras med ett perfekt slag.

Initiativregel för större strider

Vid större strider kan det bli svåröverblickat att slå ett individuellt initiativ för varje kombattant. Istället kan man göra så här:

- Varje kombattant väljer sin stridsposition inför rundan som vanligt (Offensiv, Neutral eller Defensiv)
- Rollpersonernas sida slår ett initiativ för de som är Offensiva, ett för de som är Neutrala, och ett för de Defensiva. Spelledaren slår likaledes tre slag för fiendernas sidas tre stridspositioner.
- Därefter får sidorna agera i initiativordning. Alla på rollpersonssidan med samma stridsposition agerar samtidigt, i den ordning de finner bäst. Alla på fiendesidan med samma stridsposition agerar också samtidigt. Exempel: Det är fyra rollpersoner där två är Offensiva och två är Defensiva. Det är åtta fiender där fem är Offensiva, två Neutrala och en är Defensiv. Spelarna slår för sina Offensiva: 5, och för sina Defensiva: 7. Fienderna slår Offensiva: 13, Neutrala: 1 och Defensiva: 6. Ordningen för rundan blir: Fiendens offensiva på 13, därefter rollpersonernas defensiva på 7, fiendernas defensiva på 6, rollpersonernas offensiva på 5 och sist fiendernas neutrala på 1.
- Om spelgruppen har tillgång till andra

tärningar än T6 och T10 så kan man använda 1T12 för Offensiva, 1T8 för Neutrala och 1T4 för Defensiva. Initiativtärningarna kan då slås samtidigt, med exempelvis gröna tärningar för rollpersonssidan och röda tärningar för fiendesidan. Därefter kan tärningarna prydligt radas upp i ordningen för rundan.

Att slåss med endast ett enhandsvapen

Att slåss med sköld, med två vapen och med tvåhandsvapen har alla sina specifika fördelar med reglerna. I Skymningshavet kan en klassisk fäktare med endast ett enhandsvapen och inget mer också få en liten fördel, i form av följande regel:

- Enhandsfäktaren får undvika med Obeväpnad Strid en gång även vid Neutral stridsposition (det som alla får göra vid Defensiv stridsposition). Fäktaren får dock dra ifrån rustningens GE-krav samt -5% om hen bär ett medeltungt vapen och -10% för ett tungt vapen från sitt GL vid undanmanövrar i Neutral stridsposition. Om fäktaren bär läderrustning (-14) och ett kortsvärd (-0) har hen alltså -14% på sitt GL i detta läge, oavsett om fäktaren i övrigt är stark nog att bära rustningen. Med en ringbrynja (-21) och ett bredsvärd (-5) har fäktaren -26%.

Lönnhugg

Att smyga sig på någon bakifrån med en dolk kan också behöva representation i reglerna under äventyr i Skymningshavet. Den som vill anfalla på klassiskt lönnmördarmanér kan göra detta genom att smyga sig på en fiende under en runda, och därefter anfalla bakifrån rundan efter. Offret måste vara ovetande om anfallaren - antingen för att det inte vet att anfallaren är där, eller för att offret är upptaget med att slåss med någon annan. Vapnet som används är mindre viktigt än i vanlig strid, eftersom man får ökad precision med ett mindre och smidigare vapen.

- En runda av smygande måste genomföras i Neutral stridsposition, där man inte får göra annat än att förflytta sig och hålla sig dold för det tilltänkta offret. Man måste under rundan förflytta sig så att man kan anfalla bakifrån under rundan som kommer. Anfallaren slår ett Rörlighetsslag, modifierat med rustningens GE-krav samt -5% om hen bär ett medeltungt vapen och -10% för ett tungt vapen. Om Rörlighetsslaget lyckas är anfallaren dold för offret och kan lönnhugga i nästa runda. Om det misslyckas kan anfallaren välja att försöka smyga iväg igen, eller anfalla som vanligt nästa runda.
- Under rundan för lönnhugget måste anfallaren som vanligt vara Offensiv om hen vill förflytta sig fram till offret, annars går de andra stridspositionerna bra. Anfallaren får inte de vanliga +35% för anfall bakifrån. Istället gör attacken 3T6+2 i skada, oavsett vilket vapen som används. Om offret lyckas med ett Finna Dolda Ting så får det välja att parera lönnhugget, annars inte.
- Efter man lönnhuggit en fiende är man röjd och kan inte fortsätta lönnhuggas innan man smugit iväg igen. Man kan således högst anfalla med lönnhugg varannan runda.
- Exempel: Den slemme riddar Kaputir Phallosi är rollpersonernas ständige rival ombord på Månvind. Nu skall han slemt lönnhugga en rollperson bakifrån i en tumultartad strid! Kaputir har Rörlighet 50%, ringbrynja och ett bredsvärd. Han får då -21% för rustningen och -5% för vapnet. Han har således 24% chans att lyckas hålla sig dold. Om han träffar med lönnhugget gör det 3T6+2 i skada. Kaputirs vapendragare Atutifa har Rörlighet 65%, ingen rustning och en dolk. Hon får inga avdrag och gör också 3T6+2 i skada med ett lyckat lönnhugg.