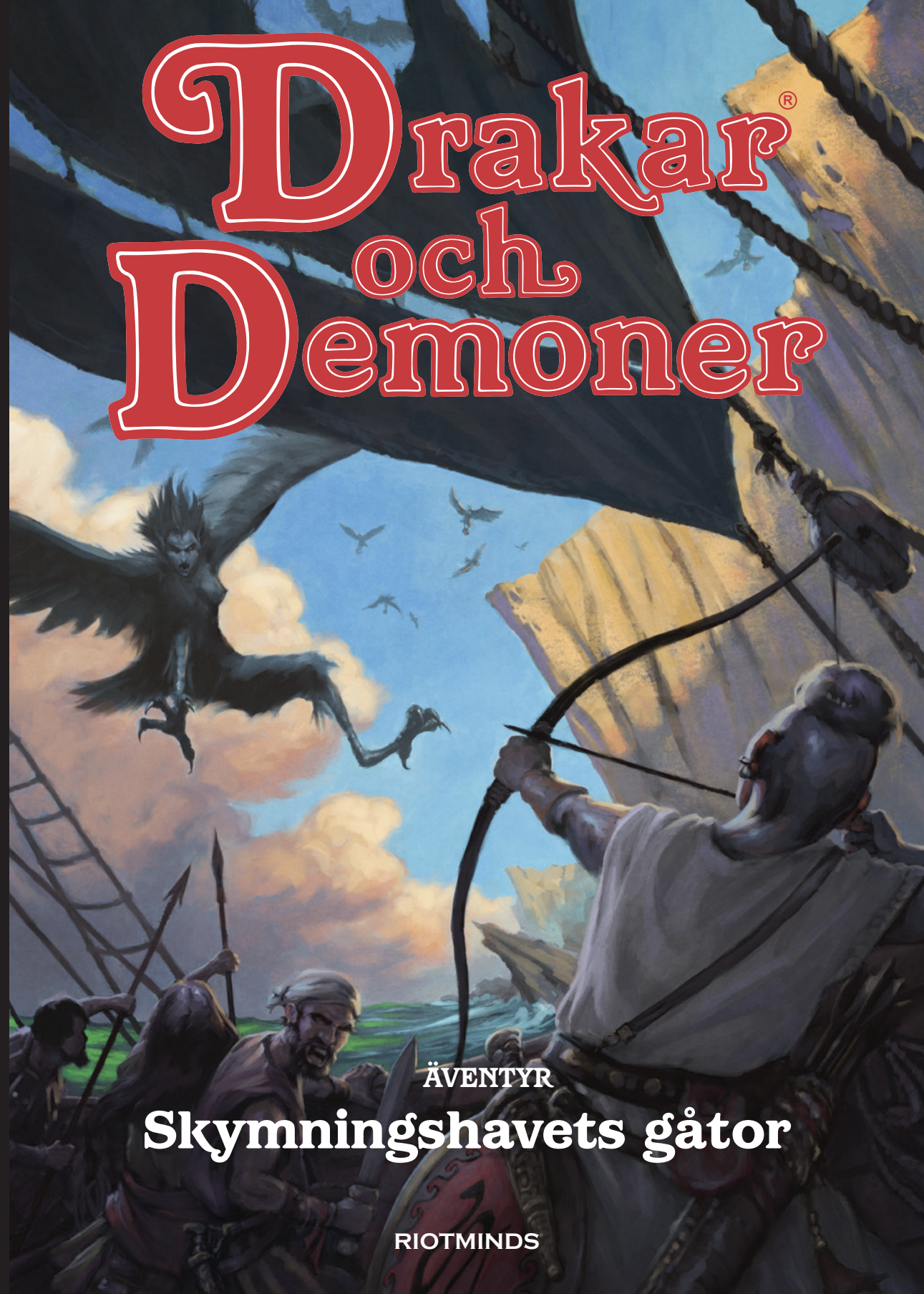


Skymningshavets gåtor

En utforskad ocean, ett skepp med djärva äventyrare, farofyllda platser och skrämmande motståndare. Skymningshavets gåtor frambesvärjer klassiska Drakar och Démoner-kampanjer i moderniserad tappning. Boken beskriver en havsbaserad äventyrsmiljö med platser, personer, monster och mysterier inspirerade av legenderna om Odysseus, skeppet Argo och Sinbad.

Drakar[®] och Démoner



ÄVENTYR

Skymningshavets gåtor

RIOTMINDS

RIOTMINDS

RIOTMINDS AB PRESENTERAR ÄVENTYRSSPELET

Drakar[®] och Demoner

SKYMNINGSHAVETS GÅTOR

– EN KAMPANJOGEAN TILL DRAKAR OCH DEMONER –

KONSTRUKTION

ANDERS BLIXT

GUSTAF GADD

(Gadons tempelö, Vulkanön)

ERIK SIEURIN

(Kulter och gudar, Öbygge)

OMSLAGSMOTIV

DAVE BRASGALLA

ILLUSTRATIONER

DAVE BRASGALLA

(Scener och folkslag)

NIKLAS BRANDT

(Kartor, fällor och spel)

GRAFISK FORM OCH ORIGINAL
MAGNUS MALMBERG

MED TACK TILL

Ernst Blixt, Leigh Brackett, Erasthenes, Leif Eurén, Ray Harryhausen,
Herodotos, Homeros, Ken Hite, Björn Landström, Ovidius, Platon,
Plutarchos, Gene Roddenberry, Lord Tennyson, Jules Verne



FÖRORD

Spelvärldar föds på märkliga sätt. För några år i ett sammanhang utan spelanknytning läste jag ett par rader av poeten lord Tennyson:

*Come, my friends,
'Tis not too late to seek a newer world.
Push off, and sitting well in order smite
The sounding furrows; for my purpose holds
To sail beyond the sunset, and the baths
Of all the western stars, until I die.*

Det är Odysseus som talar. På sin ålders höst sitter han i kungsgården på Ithaka och drömmer om en sista havsfärd innan han dör. Jag letade genast upp hela poemet på Wikicommons. Efter läsningen började tankarna dansa: Det där bör jag kunna göra något spelmässigt av. Tänk på Björn Landströms vackra bilder av skepp till havs*. Forna människor såg nog på havet som vi nuförtiden ser på världsrymden. Hmm, sjöfararfantasy möter Star Trek – let's go!

Här får du möta resultatet av inspirationsblixten.

Anders Blixt
Stockholm, maj 2016

**Se till exempel hans sjöhistoriska verk Skeppet och Vägen till Indien.*

I det femtonde året efter drottning Zenobias första seger över Karchedon kom den lärde Menander till kungliga palatset med en kista med papyrer funna i ruinerna av Zorus-templet i Tarema i den vida öknen. En papyrusbunt, som hade nedtecknats av en präst för hundratals år sedan, skildrade de rester av det fallna riket Oceanica som skulle finnas långt bort över Skymningshavet.

Filosofens berättelse väckte prinsessan Yosalin's äventyrlust och hon lät under tre år utrusta det stora skeppet Solvargen för en färd ut i det okända. Hon redogjorde för sin mor drottningen vad hon avsåg göra:

»Vi far västerut över Skymningshavet – till solnedgångens port om så behövs – på jakt efter Oceanicas ruiner. Vi ska avslöja detta rikets hemligheter och föra hennes uråldriga rikedomar hem till dig.«

För fem år sedan avseglade Solvargen. Därefter har inga nyheter om henne nått vårt land.

För två år sedan dog kronprins Hanil med familj i en farsot och hans ogifte och sjuklige bror Tornil blev kronprins. Detta vållade oro vid hovet eftersom den enda inhemska kungligheten kvar var den försvunna Yosalin och ingen vill se en utlänning på tronen.

Därför tillkallade drottning Zenobia mästermekanurgen Ariston och befallde honom att bygga det bästa oceangående fartyg världen skådat. Hon utnämnde även

Menander till expeditionsledare och sade åt honom att samla de djärvaste äventyrare som stod att finna. Hans uppdrag: att finna prinsessan Yosalin levande eller död.

Nu ligger Aristons ståtliga skepp Månvind redo i hamnen och du har mönstrat på i besättningen.

En Skymningshavet-kampanj utspelar sig i fjärran exotiska länder. Grundtemat är utforskandet av det okända, vilket kan vara allt från intrigerna i ett furstehov till dechiffreringen av kryptiska inskriptioner i uråldriga katakomber, det vill säga en fantasymiljö med allt som därtill hör: monster, magi och övernaturligheter. Detta kapitel sammanfattar kampanjens grundläggande idéer.

MÅNVINDS OCEANFÄRD

Äventyrarna tjänstgör i besättningen på skeppet Månvind. Uppdraget är att färdas över Skymningshavet på jakt en försvunnen krigarprinsessa. Därute upptäcker de en hittills okänd jättearkipelag, möter faror och fador, skaffar vänner och fiender, och blir klokare och mer ärrade. Det handlar dels om klassiska fantasyäventyr, där huvudpersonerna tampas med monster, utforskar ruiner och löser gåtor, och dels om socialt samspel, där huvudpersonerna i bästa »kaptan Picard«-stil hamnar i främmande kulturer och ska hantera bekymmersamma situationer.

HEMLANDET – VAD ÄR DET?

Det rike som i denna bok kallas Hemlandet kan vara ett valfritt stort land i din spelvärld. Det enda villkoret är att Hemlandet måste ha oceankust åt väster, sydväst eller söder mot Skymningshavet, vilket är ett av flera namn på detta världshav.

Hemlandet är en monarki vars härskare i texten kallas drottning Zenobia, men du kan givetvis ändra detta för att passa din kampanj. Hemlandet är också ett välmående och utvecklat land som har råd med de havsexpeditioner som är grundvalen för kampanjen. Zenobia är änka och hon har fött flera barn, varav tre har uppnått vuxen ålder. De kallas i texten prins Hanil, prins Tornil och prinsessan Yosalin.

SKYMNINGSHAVET OCH OCEANICA

Skymningshavet är en ocean som är större än Atlanten. Hemlandets sjöfarare känner till en del närliggande öar och har rest i generationer längs den egna världsdelen kuster. Däremot vet de inget om vad som finns längre ut till havs.

Legenden om Oceanica

En gång för länge sedan fanns ett örike så långt ut i Skymningshavet att ingen längre kan segla dit. Det hette Oceanica och befolkades av ädla och osedvanligt långlivade människor som odlade bördiga åkrar och reste vitskimrande städer längs gröna kuster. Riket styrdes av en kejsare i huvudstaden Altopolis. Rikets filosofer och magiker var visa och skådade in världens djupaste mysterier. Men en dag öppnade en magiker en avgrund till en annan mörkare verklighet. Oceanica rasade på ett par dygn ut ur vår värld och endast ett fåtal lyckades fly därifrån och berätta vad som hade hänt.

Menanders papyrer

Enligt de papyrer som Menander förde till drottning Zenobia och som fick Yosalin att

bege sig iväg, uppslukades endast Oceanicas centrum av avgrunden. En vid bergsring stod fast runt det djup som vattenfylldes. I den där landcirkeln bör det finnas kvar ruiner av Oceanicas ståtliga hamnstäder. Det var därför prinsessan Yosalin lockas att ge sig ut i det okända. Kunskap är den rikedom hon söker efter.

Sanningen om Oceanica

Så här förhåller det sig: Oceanica var en minikontinent, större än Indien i vår värld, som stack upp som en högplatå ur världshavet. De befolkades av flera slags besjälade varelser, varav människorna var de mest betydelsefulla. Oceanica var uppsplittrat på flera riken, och i de oländiga bergen och vida skogarna levde dessutom många barbarstammar. De länder som dominerades av människor livnärde sig på jordbruk, medan de som styrdes av de människolika laistrygonerna (laistrygon uttalas »lästry-GÅN«, se beskrivningen nedan) baserades på boskapsskötsel. Dessa två livssätt kunde inte sammanjämkas, utan delar av Oceanica plågades av återkommande strider om gräsmarker där människor ville plöja medan laistrygoner ville valla boskap.

När den oceaniska civilisationen stod som högst överträffade den inom en del områden alla andra högkulturer, till exempel sjöfart, arkitektur och metallbruk. Bergsmännen och smederna visste hur man framställde den rödskimrande och beständiga metallen orichalk (uttalad »årri-SJALLK«, se bilaga Orichalk) Arkitekterna använde ett betongliknande byggmaterial. Även dess magiker hade kunskaper som sedan gick förlorade. Oceaniska skepp for över världshavet både till den kända världen och till platser som är okända i Hemlandet.

Dessa kunskaper gick dock förlorade vid en katastrof som för flera tusen år sedan ödelade Oceanica. Stora delar sjönk i havet, men minikontinenten utplånades inte fullständigt, utan en vidsträckt arkipelag med tusentals öar fanns kvar.

Exakt vad utplånade Oceanica? Spelledaren väljer själv, några förslag är:

- **Vulkanutbrott:** Än idag är vulkanism vanlig i arkipelagen. Oceanica utplånades av en serie extremt kraftfulla vulkanutbrott som slet sönder minikontinenten.
- **Himlastormen:** Eld från skyn – en svärm meteorer slog ner i Oceanica och förvandlade den till rykande spillror.
- **Magisk kataklism:** Detta är fantasylvärldens motsvarighet till kärnvapenkrig. Skickliga magiker löste materiens gåta och fann hur man kunde utvinna energier ur dess odelbara grundpartiklar. Ett inbördeskrig ledde till en okontrollerad användning av detta slags magi och Oceanica sprack sönder.

Arkipelagen i »nutid«

Resterna av Oceanica, kallade Arkipelagen i denna bok, består av tusentals öar; de största är jämförbara med Sardinien medan de minsta är skär. Arkipelagen omfattar ett område som en grovt format cirkel med diametern 5000 km. Dess östra kant ligger ungefär en månads segling från Hemlandet. På en del ställen ligger öarna tätt, inom synhåll från varandra, medan de på andra ligger så glest att man inte ser en enda grannö ens från en bergstopp. Norra kanten ligger i den ekvatorialtropiska zonen medan den södra ligger har subtropiskt medelhavsklimat. Där ser hemlandets stjärnskådare en del andra stjärnbilder än hemmavid (givetvis förutsatt att världen är rund), vilket nog trasslar till beräkningarna för astrologer och navigatörer.

Spelledaren ska krydda färden genom arkipelagen med livliga hamnar, otäcka monster, starka vattenströmmar, vidrigt väder och märkliga händelser. Detta är en farlig plats och endast kvicktänkta och skickliga individer bemästrar dess utmaningar.

Det finns ingen övergripande arkipelagkarta på grund av att det är omöjligt för

upptäckarna att få grepp om hur arkipelagen ser ut. Kartritning eller navigationskonst är ju alltför illa utvecklade. Man kan fastställa latitud med dålig precision, det vill säga mäta solens höjd över horisonten mitt på dagen, men man har inga bra sätt att mäta longitud. Det enda man kan göra är att grovt räkna seglad distans utifrån uppskattningar av hastighet i vattnet och riktning.

Kalnéerna

En liten del av Oceanicas mänskliga befolkning flydde över Skymningshavet vid katastrofen. De slog sig ner i en kustprovins i Hemlandet och blev förfäder till folkslaget kalnéerna (som kallar sig rasna på sitt språk kalnéiska). Där förlorade de sin civilisation och minnet av sitt ursprung. Ingen i Hemlandet känner därför till kalnéernas koppling till Oceanica, men detta är skälet varför de är olika Hemlandets andra folkslag.

Oceanicas urgamla talspråk har levt kvar, om än i förändrad form, så därför är den kalnéiska som äventyrarna känner till nära släkt med det oceaniska språket rosni. Det är därför lämpligt att spelledaren ser till att det finns minst en spelarroll som talar kalnéiska med på äventyren. De som har rimlig anledning att behärska detta språk är:

- Infödda kalnéer. Folkslaget är känt för skickliga vädertydare och Månvinds expeditionsledare Menander vill ha en eller två ombord.
- Lärda män och kvinnor som har studerat kalnéerna.
- Handelsmän som många gånger har besökt Kalnien.

KARCHEDON – DE SVARTA SKEPPENS STAD

Hon stod vid relingen som en mörk flamma i solnedgångsljusets gloria, klädd som en ung krigare med en svart kyrass över en kort purpurfärgad tunika och ett kortsvärd i bältet. En juvelprydd gulddrake slingrade över pansarets bröstkulle. Huvudet var bart med kort svart hår, tvärt avskuret i pannan och nedanför nacken. Ögonen glödde under mörka ögonbryn när hon spejade ut över havet.

Kapten Ywain i Rhiannons svärd av Leigh Brackett

Varje kampanj behöver sina inbyggda konflikter som spelarrollerna inte kan undvika. Stadsstaten Karchedons fiendskap mot Hemlandet är en sådan.

Det rika och välbefästa Karchedon (uttalas »KARR-ke-dänn«) ligger vid havskusten nära Hemlandet. Den är en adelsrepublik styrd av en samling högättade släkter, som utövar sin makt genom ett Högsta råd. Den verkställande dagliga makten utövas av två valda styrespersoner med titeln arkont. Sedan århundraden seglar Karchedons handels skepp längs den kända världens kuster till fjärran länder och republiken bygger sin rikedom på deras verksamhet. Karchedons aristokrater, ökända för grymhet och opportunism, styr med hårda nävar över handelsstationer, slavfort och kolonier. I mörka tempel förrättar svartklädda präster människooffer

till övergudinnan Ro'ol-Semt, solguden Zelkark, stjärngudinnan Eshkarkin och månggudinnan Denid.

I spelvärlden står karcherna för den svarte riddarens ideal: aristokratisk, tapper, självgod och hänsynslös. Det är tänkt att dessa badguys sköts av spelledaren och att de inte är tillgängliga som spelarroller. Månvind ska kunna möta Karchedons skepp, diplomater och spioner varhelst det passar spelledaren. Förhöj gärna stämningen genom att förse karcherna med enhetlig look: mörka kläder, svallande mörkt hår och välansade skägg. Deras skepp är mörkbruna eller svarta med mörka segel. Rikets emblem är en röd sol på vilken ligger en slingrande svart orm.

Karchedon och Månvind

Karchedon har under lång tid dominerat den lukrativa havshandeln. Nu har rikets spioner rapporterat om drottning Zenobias nya skeppsbyggnadsplaner, samt rykten att hennes akademiker har listat ut var Oceanicas ruiner finns. Detta är en illavarslande utveckling, som man måste göra något åt. Högsta rådet vill inte se ett krig med Zenobia, eftersom det inte är säkert att skulle Karchedon segra. Därför får arkonterna inte agera provokativt. Men om Månvind skulle försvinna spårlöst på havsvidderna, vem skulle då kunna lägga skulden på Karchedon?

För att ytterligare komplicera saken har arkonterna inte full kontroll över vad enskilda aristokrater håller på med. Det finns alltså karchiska skeppare som agerar på eget bevåg i jakten på Oceanicas skatter.



Utanför staden de mötte en mö, som hämtade vatten,
stark och reslig till växt, laistrygonen
Antifates' dotter,
just som hon vandrade ner till
Artakias skimrande källa.

Ur Odysseus elfte sång (övers. Erland Lagerlöf, lätt redigerad)

Den enorma arkipelagen ute i Skymningshavet ska vara exotisk både för spelarrollerna och för spelarna, det vill säga inte så kallad »vaniljfantasy«. För att uppnå detta bör spelledaren använda några enkla grepp:

- **Variation:** Den ena ön är inte den andra lik, och äventyrarna vet inte vad som väntar bortom horisonten. Samhällsskick, religion, livssätt och teknisk utvecklingsnivå sträcker sig från jägarstenålder till romersk järnålder för att använda lättigenkännliga termer. Spelledaren har frihet att ta ut svängarna, att skapa de slags öar och kulturer som passar hans äventyr.
- **Annorlunda infödingar:** Den oceaniska arkipelagen ska upplevas som främmande av spelarrollerna och därför har öarnas befolkning en särpräglad sammansättning. (t.ex. inga dvärgar eller orchfolk). Folk har dessutom särskild look när det gäller kropp och kläder, eftersom de lever ju i tropikerna. Mer om detta längre fram.

- **Annorlunda samhällen:** Många fantasysamhällen är patriarkala. Ett sätt att vända på det är att göra många ösamhällen till matriarkat, där kvinnorna dominerar politik och religion och äger och ärver mark. I ett förindustriellt samhälle är ju jordägandet grunden till status och välstånd. Eller så möter spelarrollerna jämställda samhällen där kön är irrelevant, utöver vid barnafödande.
- **Annorlunda jordbruk:** I Hemlandet känner man till vete, råg och korn, samt allehanda frukter och rotfrukter. I arkipelagen odlas helt andra saker. På samma sätt föder infödingarna inte upp getter, får, kor och svin, utan andra djurarter. Hästar och andra rid- och dragdjur saknas också. (Se avsnittet om flora och fauna längre fram.)

ARKIPELAGENS FOLKSLAG

I arkipelagen lever många besjälade arter, bland vilka människorna är flest till antalet. På många öar härskar dock de storväxta människoliknande laistrygonerna i kraft av överlägsen kroppslig styrka och själslig hårdförhet.

Rosni: öarnas språk

Det är ett klokt grepp att låta de flesta folk – människor, laistrygoner, giganter, och så vidare – tala dialekter av samma språk: rosni. Det spar tid och möda om spelarrollerna slipper tampas med språkbarriären varje gång de kommer till en ny ö. Bland de folk som har andra modersmål, som harpyor och

nereider, är det klokt att låta några individer tala åtminstone bristfällig rosni.

Rosni är avlägset släkt med kalnéiska, eftersom kalnéernas förfäder i forntiden kom från arkipelagen. De två språken har glidit isär sedan dess, men en kalnéer inser tämligen på ett par timmar att det handlar om ett nästan igenkännbart tungomål. Det tar ungefär en veckas hårt arbete för en kalné att lära sig tala begriplig bruten rosni. (En icke-kalné måste satsa ett år på att uppnå samma skicklighet. Gudagåvan Språköra skulle dock korta inlärningstiden avsevärt.)

Den fallna högkulturen använde ett skriftspråk för rosni som har fallit i glömska. Att dechifrera detta – även om de lärda kvinnor och män som attackerar problemet har lyckats lista ut att det handlar om rosni och kalnéiskans gemensamma anfader – är mycket svårt och kräver antagligen flera månaders hårt arbete.

På en del ställen har det under de senaste tusen åren utvecklats nya skriftsystem för rosni. Eftersom öarna är avskurna från varandra är dessa skrifter ömsesidigt obegripliga och baserade på olika principer.

Människor

Människornas viktigaste näringsfång är jordbruk och kustnära fiske. Det finns också boskapsskötsel i oländiga områden som är svåra att odla upp. Liksom i Hemlandet finns här många folkslag med olika utseende och seder. De vanligaste är följande:

- **Kopparfolket:** Dessa kopparbruna människor är korta, med en medellängd på ca 155 cm för vuxna män. De är smidiga och magra, anpassade till det tropiska klimatet i arkipelagens ekvatoriella region. Deras iris har för det mesta en distinkt grön nyans.
- **Silverfolket:** Vithåriga ljusbruna människor som kan hittas nästan överallt, men ingenstans är de det dominerande slaget. De har samma egenskaper som Hemlandets människor.

EN PERSON UR KOPPARFOLKET

GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	9	SB: -
FYS	11	KP: 20
SMI	14	Förflyttning: L9
PER	11	Färdigheter i urval: enligt yrke.
INT	11	
PSY	11	
KAR	11	

Laistrygoner

En laistrygon ser ut som en jättelång människa, atletiskt byggd och med tilltalande anletsdrag. Men så snart han ler blottas ett rovdjursgarnityr. Laistrygonen har ungefär samma livslängd som en människa och ungefär samma behov, bortsett från att han äter och dricker dubbelt så mycket per dygn.

Precis som med människor, finns det flera laistrygonfolk. De viktigaste är:

- **De mörka:** Dessa är svarthyade och mörkögda som nubier och långa (cirka 2,5 meter) med spenslig och smidig kroppsbyggnad. Ett av deras favoritvapen är kastspjutet, som de hivar iväg långa sträckor tack vare de rejäla armarna. Mörkhyade laistrygoner förekommer främst i den hetaste delen av arkipelagen.
- **De gulögda:** Dessa är ca 2,2 meter långa och utgör den största delen av laistrygonsläktet. De liknar i visst mått solbrända nordiska människor med ljust hår, men deras ögon har orangegul iris.

I det forna Oceanica stod människorna för högkulturen, medan laistrygonerna var vildmarksbarbarer i periferin. Människorna var fler med bättre samhällsförvaltning och mer avancerad teknik. Men när civilisationen gick under kastades rollerna



om, eftersom laistrygonerna klarade de nya kärva livsbetingelserna bättre. Numera är det mesta bortglömt av den där eran och folk känner mest till förvrängda legender. Det finns ingen enhetlig laistrygonsk livsstil, utan deras samhällen fungerar olika. Det finns dock ett väsentligt kännetecken: laistrygonerna är främst köttätare, inte allätare som människan. Därför är de hellre boskapsskötare, valfångare och fiskare än jordbrukare. Därtill så håller de gärna människor som både slavar och boskap; människokött är en delikatess anser de, något man bjuder på vid fest. Det här gör också att laistrygonernas befolkningstäthet med nödvändighet blir mindre än människornas, eftersom en markareal ger mer avkastning som åkermark än som betesmark. Å andra sidan, de flesta stormän har skaror av människoslavar som sköter mycket av matproduktionen, och dessa odlar grödor för eget bruk.

EN MÖRK LAISTRYGON

GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	20	SB: +5
FYS	11	KP: 31
SMI	14	Förflyttning: L13
PER	11	Färdigheter i urval: enligt yrke.
INT	11	
PSY	11	
KAR	11	

EN GULÖGD LAISTRYGON

GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	20	SB: +5
FYS	11	KP: 31
PER	14	Förflyttning: L12
SMI	11	Färdigheter i urval: enligt yrke.
INT	11	
PSY	11	
KAR	11	

Gråalver

Alverär kortare och spensligare än människor, men är smidigare och intelligentare. Öronen är spetsiga. Pupillerna är linsformade som på en katt. Alvmän saknar skäggväxt

När en alv blir vuxen slutar han åldras. Han tycks sedan kunna leva hur länge som helst, eftersom han är immun mot sjukdomar och endast kan dö en våldsamt död. Alverna saknar också en del andra mänskliga svagheter, t, ex, behöver de endast sova ett par timmar per natt och de tål törst, värme och kyla bra.

På grund av alvernas extremt långa liv är de likgiltiga inför materiella ting, eftersom sådana slits ut så fort mätt med alviska mått. De har sällan bråttom, eftersom de brukar ha långa tidsrymder till förfogande. De mediterar gärna länge över sköna ting och upplevelser.

Alver lever oftast i stammar eller klaner under ledning av ett råd. Med mänskliga mått är alvsamhällen harmoniska och fria. Det finns få lagar, och alverna samarbetar frivilligt och utan vinningslystnad för allas bästa.

Alla alver talar älviska, ett melodiskt och vokalrikt språk. Tack vare språkets skönhet och rikedom på vackra liknelser har det blivit uppskattat även av människorna, och många mänskliga diktare och poeter har lärt sig älviska.

Gråalverna har grått hår och grå ögon. Alla är mästarsimmare (Simma 100 % eller mer).

När man säger ordet »alver« till någon, tänker han oftast på skogsalverna, efter detta är det alvfolk som är mest kända bland landlevande människor. Men Moder Jord har låtit frambringa

EN GRÅALV

GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	10	SB: -
FYS	11	KP: 21
SMI	13	Förflyttning: L10, S7
PER	11	Färdigheter i urval: orientera 90%, simma 100%, strid 80%,
INT	14	
PSY	11	
KAR	13	



andra alvfolk till att bli hennes tjänare och naturens väktare i många av världens vinklar och vrår, till exempel underjordens grottalver, skyarnas silveralver, polartrakternas frostalver och oceanernas gråalver.

Gråalverna har sina boningar på stora segelskepp, och lämnar dem sällan. Ett gråalvsskepp är en havslind som en alvmagiker har format till en farkost med skrov, master, och överbyggnader i ett enda stycke. Skeppet blir därmed robust och tål väder och vind bättre än något människofartyg. Många växtarter som producerar nyttiga frukter och andra ting lever i symbios bland havslindens grenar.

Gråalver samarbetar med delfiner. Det händer att en delfinstam slår sig samman med en gråalvsstam och följer deras skepp över havet.

Ett dussin gråalvsskepp seglar genom arkipelagen när Månvind kommer dit. Om spelarrollerna nalkas alverna på ett artigt och diplomatiskt sätt kan de bjudas ombord för samtal. Det finns enstaka alver som har besökt den forntida minikontinenten Oceanica och som kan berätta om hur det förhöll sig där. Se även Gråskeppsön nedan för alvernas hemliga »bas« i Arkipelagen.

Gråalverna avskyr laistrygonerna på grund av att dessa äter alv- och människokött; därför undviker alverna öar bebodda av laistrygoner. Det enda som kan få alver att delta i operationer mot laistrygoner är om det handlar om att befria alviska fångar.

Kynokefaler

Ett av de forna oceanikernas tjänarfolkslag var arten kynokefal (båda »k« uttalas hårt; ordet betyder »hundhövdad«). Varelsernas raggiga människoliknande kroppar har hundhuvuden. De är avlägset släkt med vargmännerna men har annat temperament.

Kynokefalerna är framavlade att bli tjänare och därför se de omvärlden som hierarkier i termer av befallningar och lydnad. De böjer sig utan knot för en stark vilja, oavsett vilken art en sådan ledare tillhör, och fungerar bra i lag. Däremot ogillar kynokefalerna ensamhet och de som är utan



EN KYNOKEFAL

GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	11	SB: -
FYS	12	KP: 23
SMI	12	Förflyttning: L10
PER	14	Naturliga vapen: bett 60 %, 1T6.
INT	10	Färdigheter i urval: orien- tera 80 %, jakt 80 %, strid 60 %
PSY	10	
KAR	10	

en »flock« mår själsligen dåligt. Här finns sällan nydanare och uppfinnare, utan allt går sin gilla gång tills en karismatisk ledare driver igenom förändringar. Vargfolk från Hemlandet bör nog se på deras följsamhet och tjänstvillighet med misstänksamhet och till och med avsmak.

Kynokefalerna är allätare och förtär även sådant som människor skulle tveka inför, som färska as. Detta gör att de har lätt att överleva under kärva omständigheter. Luktsinnet är avsevärt bättre än människans, även om det inte är fullt så bra som en hunds.

Giganter

Giganterna är människolika jättar, tio meter höga. De har ungefär samma intelligens och språkförmåga som människor. Skillnaden individer emellan är väldigt stor, precis som för människor. De brukar dock vara enstöriga, med starkt revirtänkande, och inte särskilda skickliga på att umgås med andra intelligenta varelser. Giganter kan simma, vilket gör det möjligt att ta sig från ö till ö.

För det mesta finns det bara en eller två giganter på en viss ö, vilket leder till förmodandet att de lever i tusentals år, för att annars borde de ha dött ut. Några kan därför ha bevittnat katastrofen och ha upplevt det forna Oceanica i dess fulla glans, givetvis bevittnat som outsiders. (Detta är ett sätt för spelledaren att föra in betydelsefulla fakta i spelet.)

Giganter är allätare, men av rent praktiska skäl blir det mycket kött i dieten. En sådan varelse klarar ju bara av att odla sådant som motsvarar pumpor och meloner med den egna tekniken som är på stenåldersnivå. Däremot är det lättare att föda upp flockdjur. En strandad val blir ett riktigt köttfynd, värt ett bråk med andra giganter.

En människa möter tekniska problem om hon väljer att slåss mot en gigant, eftersom hon endast når till bjässens knäskål. Jättens stampning, spark eller stridsklubba dödar för det mesta omedelbart vid träff. Diplomat och list blir därför bättre än konfrontation.

Nereider

Nereiderna är ett havsfolk, människoliknande med »delfinstjärt« istället för ben. De lever i arkipelagens alla hörn i stammar som jagar fisk och små valar och som samlar sjöväxter.

En fullvuxen nereid är ungefär lika stor som en människa och är ett hårlöst däggdjur som inte kan andas vatten, även om många landbor tror motsatsen. Lungförmågan är dock så god att en individ kan stanna 15-20 minuter under ytan.

En del stammar etablerar sig i skyddade laguner och vikar, där de kan ta hand om sina barn under lugna förhållanden, medan andra är nomadiserande. En nereid på land är nästan lika klumpig som en säl, så de undviker att lämna vattnet så mycket det går.

EN NEREID		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	14	SB: -
FYS	12	KP: 26
SMI	13	Förflyttning: L10
PER	11	Färdigheter i urval: orientera 80 %, jakt 80 %, simma 120 % strid 60 %
INT	8	
PSY	8	
KAR	8	
EN GIGANT		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	40	SB: 5T6+5
FYS	37	KP: 385
SMI	11	Förflyttning: L32
PER	10	Strid avstånd 32%, 5T6
INT	10	Strid obehäpnad 38%, 1T6
PSY	11	Strid närstrid 52%, 3T6
KAR	9	Jättar kastar stenar omkring sig (skada 3T6 upp till 7T6) och beväpnar sig med väldig klubbor.
Färdigheter i urval: simma 80%		



Nereiderna har egna språk, men en del har lärt sig lite rosni för att kunna handla med de bofasta. Nereiderna byter gärna till sig redskap som de själva har svårt tillverka, till exempel fisknät.

Harpyor

En fullvuxen harpya är stor som en enorm kondor, tre meter mellan vingpetsarna. Den har en fågelkropp med en människas huvud och bröstparti. På vingarnas framkant i mitten sitter en trefingrad hand, som är tämligen svag. Även fötterna kan användas som händer, även om deras klor gör att de inte är lika fingerfärdiga som människohänder. Däremot är fötterna starka och greppar 20 kg utan besvär när varelsen flyger. Flygsättet liknar kondorens eller albatrossens och den kan hålla sig i luften i timmar genom att skickligt utnyttja vindar och luftströmmar. Men likt en örn kan harpyan också göra snabba dykattacker.

Harpyor finns över hela arkipelagen. De föredrar oländiga öar utan mänsklig eller laistrygonsk befolkning, eftersom dessa brukar bli bråkiga grannar. Öarna ska gärna ha höga branta klippor med hyllor, grottor och prång. Där är det lättare att bygga bon av grenar och gräs på platser dit inga marklevande fiender når.

Kusten är harpyornas naturliga miljö, där de livnär sig att jaga säl, men de är även asätare, som till exempel kalasar på strandade valar eller fallna giganter. De

plundrar även sjöfågelbon på ägg; branta fågelberg är vållar sällan bekymmer för dessa flygare. När det gäller vegetabilier, samlar harpyorna frukt under aktuella delar av året. Då kan de till exempel försöka plundra mänskliga jordbrukares fruktlundar, vilket ibland leder till strid. Dessutom är de inte främmande för att äta människor – eller laistrygoner – om sådan kost skulle bjudas.

Det finns flera slags harpyor, lättast identifierade på fjäderdräktens färg: svart, mörkgrå, brun eller ljusgrå. De ljusgrå är märkbart mindre än de andra – vingbredden är bara två meter – och därför mer benägna att ta sig in bland träd eller annan tät terräng. De vill inte gärna konkurrera med sina större släktingar om byten, utan är mer inriktade på asätande innanför kustlinjen där chansen är större att de slipper starkare medtävlare.

Harpyor har otroligt skarp syn, ungefär som en örn. Vidare har de utvecklat en effektiv strids- och jaktmetod: störtbombning med stora stenar. En erfaren harpya är träffsäker och en så stor sten som fälls från femton-tjuugo meters höjd vållar rejäl skada (2T6) på levande varelser och skepp. Metodens ursprungliga användningssätt var för att döda sälar som låg och solade på kobbar.

Harpyor är intelligenta, men saknar högkultur. Deras teknik ligger på stenåldersnivå, eftersom deras livssätt inte ställer krav på mer avancerade föremål. De lever i stammar där sammanhållning är strikt och betraktar utomstående, oavsett slag, med viss misstänksamhet. Deras levnadssätt gör dem illa omtäckta av människor och laistrygoner, vilka anser att flygvarelserna är stinkande barbarer.

FLORA OCH FAUNA

Arkipelagens klimat sträcker sig från ekvatorialtropiskt i norr till subtropiskt i söder. Spelledaren visar med den lokala floran hur olika öarna är varandra och antyder för spelarna vilka utmaningar

som väntar dem. Passande varianter är bland annat djungel, grästäck slätt, mangroveträsk, barrskog (den subtropiska lärkträd & ceder-typen), torra busklandskap (som Medelhavsländernas macchia/maquis eller Kaliforniens chaparral) och bördig jordbruksmark.

Grödor

Några av viktigaste grödorna i arkipelagen av slag som är helt okända i Hemlandet.

- Iódsa är en roströd squash-liknande frukt som växer i stora klasar på något liknar en styv majsstängel, två meter hög. Iodsa-fält liknar därför täta skogar, där plantorna står i strama rader. Miljön blir kuslig för hemlänningar som är van vid vetefält, där plantorna endast når midjan. Iodsa tillagas hel, som mos eller som del i grytor.
- Gumar (sötpotatis), en mörk rotfrukt.
- Gakko (ananas) är omtäckta frukt.
- En vanlig och för hemlandsborna igenkännbar gröda är svarta bönor.

Nyttodjur

Arkipelagen har några mycket spridda nyttodjur.

- Terek ger kött och läder. Detta är en knubbig gnagare, stor som en gris, som trivs i grunda vatten. Många storskaliga uppfödare skapar konstgjorda träsklandskap för att hålla stora hjordar. Terekkläder är det vanligaste råvaran för arkipelagbornas kläder.
- Dir är ett långhalsat och kortpälst kamelliknande djur utan pucker. Det har korta raka horn. Direr används som lastdjur, men inte som riddjur. De är ungefär lika stora som Hemlandets åsnor och har samma funktioner i samhället. Av en dirs päls kan man tillverka ull, men inte i samma mängd som från ett får. Därför är ylletyg sällsynt och dyrbart,

- Gäss har samma roll här som hönsfåglar i Hemlandet: de ger ägg och kött. De är framavlade för länge sedan – fjäderdräktens röda och lila nyanser är inte naturliga – och har blivit alltför feta för att flyga bekvämt. Dessutom brukar ägarna klippa vingpennorna för att försvåra flykt.

Jaktbyten

Det viktigaste jaktbytet för människor och laistrygoner är sjöfågel som främst jagas med nät. Jägarna installerar långa nät fästa vid uppresbara stänger tvärs över smala sund där lågt flygande fågelflockar drar fram. När sträcket drar förbi reser de stängerna plötsligt och snärjer de fåglar som inte lyckas göra undanmanöver. Detta är dock inte de sjöfåglar spelarrollerna är vana vid, utan deras spetsiga näbbar är försedda med pigglignande tänder som underlättar fiskfångst.

Det finns också välutvecklade metoder att samla fågelägg från sjöfåglarnas häckningsplatser på otillgängliga bergsbranter. En människa firas ner från toppen och plundrar bo efter bo.

I täta ögrupper är det vanligt att en del öar inte får bosättning på grund av olämpliga terrängförhållanden. Dit brukar jägare istället bege sig för att skjuta småvilt. Till exempel har terek småvuxna släktingar, upp till en halvmeterlånga, som folk jagar med pilbåge, slunga eller kastspjut.

Valfångst

I arkipelagen är kustnära valfångst en viktig näringskälla för människor och laistrygoner. De jagar för det mesta med snabba roddbåtar, framdrivna av 10-14 roddare. I fören står en harpunerare, en yrkesman med hög status, som kastar en tung harpun mot målet. Den är fäst vid båten med ett långt rep, så om den fastnar i valen, förblöder djuret samtidigt som det bogserar fångstbåten, vilken förbrukar mycket av dess kraft.

EN HARPYA		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	9	SB: -
FYS	9	KP: 18
SMI	17	Förflyttning: F30, L20
PER	13	Naturliga vapen: Bett 38% 2T6, Klor 62 %, 1T6
INT	7	
PSY	7	Färdigheter i urval: speja 120 %, stenbombning 60 %
KAR	7	

Valstim rör sig bland öarna i etablerade mönster kopplade till årstiden. Därför vet folk när det borde finnas valar i närheten och patrullerar då med små segelbåtar på platser som sund och uddar. När signalen »Val i sikte!« hissas i masten, löper jaktbåtarna ut.

Om det finns harpyor bosatta på någon närliggande ö, är det ofta sed att framgångsrika valjägare lämnar ett flytande kadaver åt dem. Detta förhöjer grannsämjan och ibland återgäldar harpyorna tjänsten genom att signalera när de har sett valar från luften.

Säljakt

Det är lätt att klubba säl på de stränder där de föder sina kutar, men samtidigt är säljakt viktig för harpyorna och de vill inte se människor eller laistrygoner utrota djuren. Därför har flygarna alltid visat sitt missnöje genom stenbomba säljaksbåtar. Sålunda har det blivit sed i arkipelagen att endast harpyor jagar säl på stränder. Däremot är det i sin ordning att vem som helst harpunerar simmande säl från båtar. (Månvinds besättning kan råka i bekymmer om de inte känner till de här sederna.)

Harpyor dödar säl med stenfällning med störtdykning från tämligen hög höjd för att undvika att förvarna bytet. De går gärna på stora hannar, eftersom detta ger mycket kött.

Öarnas rovdjur

Bland arkipelagens landlevande rovdjur är de vanligaste är nämligen olika arter av köttätande svansapor, som för hemlänningarna liknar babianer och markattor. (Hemlandets kattdjur och hunddjur saknas däremot helt.) Rovaporna är skickliga och listiga flockjägare som rör sig lika bekvämt på marken som i träd och bland klippor. Man finner dem i alla slags terräng. På de befolkade öarna finns det bara små rovapapor, stora som råttor; de storvuxna utrotades för länge sedan eftersom de jagade tamdjur. Många arter är skickliga simmare som kan ta sig mellan näraliggande öar. De flesta har gripsvans, som fungerar som en femte hand.

Många arters kött smakar gott och därför är grillad apa en vanlig maträtt vid fester, särskilt hos laistrygoner. Av den anledningen finns det på obefolkade öar en del flockar som inte tvekar inför att slåss mot »tvåbeningar«, eftersom aporna har sett att dessa är skoningsslösa jägare.

Den största rovaporsarten kallas empousa. Vuxna exemplar är stora som pumor och mer fruktansvärda än babianer i strid.

På många ställen berättar människorna och laistrygonerna legender om rovapapor som lärt sig använda enkla verktyg och vapen; huruvida detta verkligen är sant återstår att upptäcka.

DJUR	STY	FYS	SMI	PER	FÖRFL	SB	KP	SKYDD
Delfin	18	15	10	19	S20	+3	33	Skinn 2p
Dir	16	16	15	10	L18	+1	32	Skinn 1p
Empousa	11	14	16	16	L16	-	24	Skinn 1p
Jätteörn	15	12	18	20	F40	-	27	Fjädrar 1p
Liten rovapa	7	7	16	12	L14	-	14	-
Rovhaj	24	15	10	18	S15	+9	39	Skinn 1p
Sjöorm	40	18	10	8	S30	+25	66	Fjäll 4p

I förflyttningskolumnen är L = till lands, S = simmande, och F = flygande.

Luftens och havets rovdjur

I luften förekommer en del enorma rovfåglar, t.ex. örnar och gamar med fyra meters vingspann. Men de är inget direkt hot mot människor, eftersom de främst är asätare, även om jätteörnar ibland slår småvuxna direr. Det finns dock många sägner om jätteörnar som har tagit spädbarn. Sådana bjässar kanske finns i arkipelagens illa utforskade utkanter.

Till havs finns en del riktigt stora rovdjur, till exempel vithaj, hammarhaj och sjöorm.

Speldata för djur

Varelserna i tabellen nedan har djurintelligens. Tillämpa INT 5 och PSY 10 vid behov, utom hajen som får INT 1 och PSY 5.

KULTER OCH GUDAR

I den här kampanjmiljön har religioner och kulturer stor betydelse i samhället, men det finns inga övergripande religiösa hierarkier som motsvarar de kristna kyrkorna, utan religionsutövning sköts lokalt och påverkar vardagslivet främst genom föreställningar om »goda seder«, tabun och riter. Det finns få motsättningar mellan olika religioner, eftersom ingen gör anspråk på att ha »den rätta läran«. Man kan inte ens tala om strikta läror, eftersom det inte finns några skrivna urkunder som definierar vad en religion ska stå för. Visserligen kan en

del tempel ha nedtecknade liturgier och myter, men dessa dokument får aldrig en dignitet som kan jämföras med t.ex. Bibelns i medeltidens Europa.

Miljön är synkretistisk, det vill säga att folk obesvärat blandar tankegods från olika håll. Eftersom människor från många kulturer umgås i de stora städerna, försöker de ofta jämka samman sina religioner. Ett vanligt sätt är att helt enkelt hävda: »vår gud X är egentligen samma som er gud Y; vi använder bara olika namn«.

När olika troskrökor hamnar i konflikt med varandra är det sällan av ideologiska skäl. Det är inte de andras metafysik eller myter som folk upprörs över. Istället är det seder, bruk och ritualer knutna till religionen som inte stämmer överens. Ett exempel är att karcherna ser det som naturligt att gudarna kräver människooffer, medan de flesta andra folkslag betraktar detta som ett sällsynt fenomen, och ett tecken på att väldigt mycket står på spel. Även om många andra folk inte nödvändigtvis har mycket mer respekt för människolivet, ser de ändå den delen av karchernas religion som grotesk och otäck.

En annan kontroversiell företeelse är att hos en del jordbrukarfolk har härskarna sedan forntiden betraktats som mer eller mindre gudomliga. Många andra folkslag anser att detta arrangemang är suspekt, eftersom de vill kunna ställa sina regenter

DJUR	FÄRDIGHETER	STRID
Delfin	Navigera 95 % Spåra 60 %	Ramning: 55 %, 1T6
Dir	Upptäcka fara 90 %	Stängning: 50 %, 1T6
Empousa	Spåra 80 %	Bett: 60 %, 1T6, klor: 60 %, 1T6
Jätteörn	Speja 120 %	Klogrepp ¹ : 40 %, Klor: 50 %, 1T6
Liten rovapa	Spåra 80 %	Bett: 60 %, 1T6 klor: 50 %, 1T3
Rovhaj	Spåra 80 %	Bett: 60 %, 2T6
Sjöorm	Spåra 80 %	Bett ² : 60 %, 2T6

¹ Om klogreppet lyckas kan örnen greppa och flyga iväg med en mindre varelse.

² Sjöormen kan dra sitt byte överbord om orm-STY vinner mot bytes-STY på motståndstabellen.

till svars för sina handlingar.

Om spelledaren vill ha konflikter i spelet baserade på religion, t.ex. när spelarrollerna möter främmande folk, bör den sålunda baseras på sådana attitydskillnader. Tänk på filmen King Kong: det är ju knappast av filosofiska skäl som skeppsbesättningen anfaller lokalbefolkningen, utan det är för att dessa vill offra en kamrat till en gigantisk gorilla.

Omen och sanndrömmar

I den här kampanjmiljön nedstiger gudarna aldrig personligen i människornas värld och de hämnas inte heller med mytiska straffåtgärder. Eventuella gudomliga ingripanden kan istället handla om omen och drömmar som signalerar vad som är klokt, alternativt oklokt, att göra eller om oväntade lyckosamma, alternativt olycksbådande, omständigheter.

Många människor tror i gemen på omen: att händelser i naturen och i det dagliga livet signalerar vad som komma skall. Exempel: Om en sjöfarare snubblar på landgången vid början av en resa, är ett tecken på motgångar väntar till havs. De spåmän som kallas augurer är experter på att tolkas sådana företeelser. Personer som inte tror på omen betraktas med viss misstänksamhet av sin omgivning.

Sanndrömmar hos spelarrollerna är ett redskap för spelledaren att lägga fram

ledtrådar på ett gåtfullt sätt. Drömmar talar i symboler och antydningar, inte i kalla fakta. De berättar inte heller hela sanningen. Eventuella feltolkningar är dessutom drömmarens eget ansvar, eftersom kampanjmiljöns gudomligheter respekterar intelligenta varelsers fria vilja.

SJÖFART I ARKIPELAGEN

Transocean sjöfart är en i stort sett förlorad konst i den oceaniska arkipelagen, men på en del ställen finns kustnära sjöfart med fiske och handel mellan öar som ligger nära varandra. På detta sätt kan en djärv furste bygga ett rike som omfattar flera tätt liggande öar; se till exempel beskrivningen av Eldringen längre fram. På samma sätt kan varor och nyheter föras mellan en del öar, även om det tar tid och information ofta förvrängs under resans gång. I och för sig skulle man kunna tro att gråalver, nereider och harpyor skulle bli nyhetsförmedlare, men eftersom dessa släkten har sina bekymmer att samspeja med människor och laistrygoner så fungerar det inte i praktiken.

Man kan göra en parallell till rymdfart i science fiction: på en del ställen i arkipelagen finns motsvarigheten till interplanetär rymdfart, men nästan ingenstans finns motsvarigheten till interstellär rymdfart, eftersom denna – alltså transocean sjöfart – endast behärskas av enstaka folkslag, såsom gråalver, hemlänningar och karcher.



Smidiga kortvuxna män och kvinnor passerade i de skuggfyllda gränderna, tysta som katter bortsett från klirret från de pyttesmå mässingsbjällror som smyckade kvinnornas kläder, ett ljud lika milt som regnsus, ett destillat av stadens ljuva syndfullhet.

Ur Rhiannons svärd av Leigh Brackett

Bok- och filmtips

- **Vägen till Indien** av Björn Landström är en välillustrerad volym om havsupptäcktsfärdernas historia fram till Vasco da Gamas Indien-färd 1498.
- **Uppfinningar** av Peter James berättar om teknikhistoria fram till renässansen på ett intressant sätt, med fokus på intressanta manicker ni inte visste uppfanns så tidigt.
- **Jason and the Argonauts; Sinbad and the Eye of the Tiger; The Golden Voyage of Sinbad**, regi Ray Harryhausen. Tre fantasifulle sjöfararäventyr i exotiska länder. Lite primitiva specialeffekter för oss, men banbrytande på sin tid.
- **Scorpion King**, regi Chuck Russell, är lättsam antik action. Memnon är en värdig antagonist och Cassandras synskhet passar i Skymningshavets kampanjmiljö. (Undvik däremot Scorpion King 2 som är urusel.)

Skymningshavet är enormt, skrämmande, delvis bortom spelarrollernas fattningsförmåga. Det är viktigt att förmedla känslan

av att detta världshav inte kan överblickas av mänskliga vetenskapsmän, oavsett hur stora kunskaper de besitter. Ingen kan begripa Skymningshavet. Det finns alltid nya gåtor, nya favoriter och nya upptäckter.

Många av de äventyrsidéer som presenteras här bygger på välkända förlagor inom modern populärkultur. Detta är avsiktligt, eftersom det är bra historier som kan leda till spännande äventyr. Klichéer är kul, förutsatt att de hanteras med en glimt i ögat.

Kampanjens grundtema är utforskandet av det okända, vilket kan vara allt från intriger i ett furstehov till sökande efter kryptiska inskriptioner i uråldriga katakomber. Detta är en fantasy-värld med allt som därtill hör: monster, magi och övernaturligheter. Men det fantastiska ska hållas sig på måttlig nivå. Magiker förmår inte omskapa naturen eller livet efter sin vilja och inte ens den mäktigaste kejsare kan underkuva världen.

INTRIGSLINGAN: PRINSESSAN SOM FÖRSVANN

En TV-serie innehåller ofta dels äventyrligheter som ska lösas under den innevarande episoden och dels intriger som sträcker sig över många avsnitt, något som på engelska kallas »story arc«, vilket kanske kan översättas till »intrigslinga«. Detta grepp är enkelt och produktivt att tillämpa på Skymningshavet. I en spelkampanj, som fortskrider mer flexibelt än en TV-serie, är det dessutom lockande att köra flera intrigslingor parallellt för att förvirra spelarna: »Till vilken intrig hör de här händelserna?«

Här presenteras en intrigslinga med flera äventyrsfrön som lotsar föra spelarrollerna till världens ände. Under dess förlopp ska spelledaren skjuta in andra fristående äventyr som inte har med slingan att göra. Tanken är att kampanjen ska vara välfylld med varierade äventyr och många mycket av Oceanicas gåtor ska vara lösta innan det är dags för intrigslingans final.

Bakgrund och utmaning

För fem år sedan lämnade prinsessan Yosalin Hemlandet för att utforska Skymningshavet. Hennes skepp Solvargen har inte hörts av sedan dess. För två år sedan dog den gamle kronprinsen Hanil med familj. Hans sjuklige och barnlöse lillebror Tornil är nu tronföljare. För att säkra sin dynastis valde över Hemlandet har drottning Zenobia beslutat att skicka skeppet Månvind för att ta reda på om Yosalin lever och om möjligt återföra henne till Hemlandet.

Ett uppdrag lätt att beordra, men svårt att slutföra. Månvinds besättning ställs inför en serie utmaningar:

- Att korsa Skymningshavets vidder medan man skuggas av karchiska skepp.
- Att navigera bland Arkipelagens öar och samla in ledtrådar om Solvargens öde samtidigt som man undviker de förföljande karcherna.
- Att finns och befria Yosalin.
- Att återvända hem samtidigt som diverse karchiska skeppare gör sitt bästa för att förhindra det.

Ledtrådar

Insamlandet av ledtrådar sker under kampanjens äventyrliga öbesök. Det kan handla om rykten, vittnesberättelser, objekt från Solvargen (t.ex. hemländska guldmünt eller vapen) och akterseglade besättningsmän.

Ledtrådarna bör inledningsvis peka ut en sökriktning - »Solvargen seglade ditåt när hon lämnade vår ö« - men allteftersom kampanjen rullar på listar äventyrarna ut

vilka ledtrådar som är villospår och klarlägger vilken ö Yosalin bör finnas på. Processen är utdragen och måste hanteras av spelledaren utifrån vad äventyrarna hittar på: det gäller ju att kombinera action och detektivarbete på ett spännande sätt och hur denna mix ser ut varierar från kampanj till kampanj.

Här följer några exempel på vilka slags ledtrådar som spelledaren kan placera på öar som skeppet Månvind besöker. Eftersom varje kampanj följer sin rutt måste hon improvisera när det gäller när och hur ledtrådar upptäcks. Här några förslag:

- **Klotter:** Jodå, klotter fanns redan under antiken (t.ex. grekiska legosoldater som ristade sina namn på egyptiska monument). Spelledaren kan därför placera ut hemländska kommentarer av typen Kilroy was here på platser där Solvargens besättning har gått iland.
- **Ögonvittne:** På dussintals öar finns det ögonvittnen till Solvargens besök, antingen personer som har sett skeppet segla fram på avstånd eller som har mött besättningsmedlemmar iland. Skeppet har ju behövt bunkra vatten och mat vid flera tillfällen.
- **Akterseglad:** På enstaka öar kan någon besättningsmedlem ha blivit kvar, till exempel på grund av olycka eller desertering. En sådan individ kanske är villig att redogöra för sin färd.

»La Grande Finale«

Kampanjfinalen handlar om att äventyrarna äntligen har tagit reda var Yosalin finns. Det blir alltså dags att lista ut hur ska befrias, lyckas med detta och komma undan. Läs mer om detta i kapitel Vulkanön.

SKEPPET MÅNVIND

Skeppet Månvind är ett mästerverk (se bilaga Ödet), konstruerat av Ariston med hjälp av de två skeppsbyggarna mäster Rakhull och mäster Rokhann. Skälet till detta samarbete var att Ariston, så snart han fått sitt uppdrag

av drottningen, hade förstått att de skepp som for längs Hemlandets kust inte dög för resor på det vildare Skymningshavet. Det enda ställe han kände till där man för närvarande bygger oceanfarande skepp är det södra kustlandet. Med löfte om riklig lön i guld tillkallade han då två av dess mest kända skeppsbyggare.

Besättningen

Det är cirka 200 personer ombord. Det är tillräckligt få att alla ombord känner varandra till namn och utseende. En främling kan alltså inte gå ombord obemärkt. Å andra sidan är antalet så stort att ingen kan lära känna alla ombord väl. På så sätt kan spelledaren utan att förlora trovärdighet introducera en besättningsman som en person med specialkunskaper när så behövs. »Besättningsman Thilon är en kunnig repslagare, får ni höra av kapten Hengist. Han är rätt man att ta med sig.«

Tanken är vidare att om någon spelarroll dör eller invalidiseras under kampanjen, ska hans spelare skapa en ny spelarroll ur besättningen. Därför finns här inga detaljerade listor över Månvinds besättning.

Cirka 150 personer är sjömän och marinsoldater. De 50 övriga är allehanda experter: filosofer, läkare, spejare, spioner, hantverkare, magiker och andra specialister som kan komma till nytta när expeditionen utforskar Skymningshavets gåtor. Det är främst bland dessa som spelarnas spelarroller hör hemma. Spelarna bör ha stor rörelsefrihet bär de konstruerar sina

MÅNVIND I SIFFROR	
FAKTA	VÄRDE
Längd	51 m
Bredd	12 m
Segelyta	760 m ²
Lastförmåga	800 ton (dödvikt)
Besättning	50 sjömän, 100 soldater, 50 övriga

rollpersoner. Allt som är rimligt passar. Menander är en vidsynt befälhavare som vill att expeditionen ska blir en rejäl framgång och därför beredd att ta med vilken duglig person, oavsett börd eller folkslag.

Det är fruktansvärt trångt ombord. Dagtid vistas folk uppe på däck, för att slippa stank och mörker. Nattetid sover man under däck i tätt uppspända hängmattor. De högsta befälen har en kajuta och några små hytter i aktern.

Kvinnorna lever föröver i en särskild skans. Män är förbjudna där, bortsett från eventuella sjukbesök av skeppsläkaren. Kapten Hengist är inte glad över att ha kvinnor på Månvind, men håller besättningen i sträng tukt för att säkra lugn och ro. En karl som trakasserar en kvinna bestraffas med många piskrapp, i allvarliga fall med att kastas överbord. Därtill är några av kvinnorna dugliga kämpar och de får, till skillnad från vanliga sjömän, vara beväpnade ombord till vardags.

VANLIG SJÖMAN		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	11	SB: -
FYS	12	KP: 23
SMI	14	Förflyttning: L10
PER	10	Färdigheter i ural: Orientera 80 %, Sjökunnsighet 80 %, Strid 60 %. Beväpning: kortsvärd, dolk
INT	10	
PSY	10	
KAR	10	
VANLIG MARINSOLDAT		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	13	SB: -
FYS	15	KP: 28
SMI	12	Förflyttning: L10
PER	11	Färdigheter i ural: orientera 60 %, sjökunnsighet 80 %, Strid 70 %. Beväpning: läderrustning, sköld, svärd, pilbåge
INT	10	
PSY	10	
KAR	10	

Expeditionsledare Menander

Filosofen Menander har det övergripande ansvaret för hela upptäcktsfärden och för att drottning Zenobia får den rapport han har begärt. Dessutom är Menander direkt chef över expeditionens kår av filosofer och specialister.

Menander är 53 år vid resans start, en vitskäggit värdig karl som är väl påläst i den filosofiska litteraturen. Han prioriterar kunskapsinsamling framför krigiska dåd. Han är beslutskapabel och har bra överblick över expeditionens verksamhet. Hans mest märkbara svaghet är intellektuell fåfänga. Han brukar ha rätt så han har fått ovanan att köra över folk med sina argument.

Kapten Hengist

Hengist är skeppets befälhavare och ansvarar för Månvinds dagliga drift. Kort sagt: Menander ger Hengist order om vart Månvind ska fara och Hengist ser till att hon kommer dit; expeditionsledaren har alltså inte rätt att ge order direkt till besättningsmännen.

Hengist är 41 år och en erfaren befälhavare som har tjänstgjort i drottning Zenobias flotta under många krig. Hengist är kort och bred, mest muskler, och hans hår och skägg är gråsprängt. Hengist sätter alltid sitt skepp främst och är beredd att argumentera rejält för detta om han får en order som han anser är alltför riskabel. Däremot har han en tämligen kylig inställning till förluster av människoliv. Sådant är ju vardagsmat i en örlogsflotta.

Hövitsman Thilif

Thilif är befälhavare över soldatkompaniet ombord och därför underställd Menander. Ett av hans ansvarsområden är de militära patruller som kommer utforskar öarna. (Hövitsman är en militär rang som kan jämföras med en löjtnant.)

Thilif är 30 år, ambitiös officer och lojal mot Zenobia, som han kallar »den gudalika«. Thilif kommer from en ädel familj och är starkt

pressad att komma hem höjld i ära. Han är en duglig officer, men så pass påstridig och framåt att det bekymrar Menander.

Kvartermästare Pedram

Pedram ansvarar för samtliga förråd ombord och rapporterar direkt till kapten Hengist. Han är 50 år, mager och gråsprängd. Hans pedantiska maner kan vara irriterande, men han har ordning på hyllorna och plockar snabbt fram det som behövs.

Mäster Ariston

Mäster Ariston, en skicklig mekanurg (se bilaga Mekanurger), har ingen formell befälsställning ombord, men är tänkt att leda omfattande reparationer och ombyggnader ombord om sådana skulle bli nödvändiga. Han fungerar som rådgivare åt Menander och Hengist.

Ariston är 47 år och fortfarande svarthårig. Hans valkiga händer bär massor av små ärr från allehanda experiment och byggen. Ariston har örnblick när det gäller sina specialiteter, men saknar förmågan att hantera människor. Burdus och målinriktad – nej, han har nästan inga vänner ombord. Men det verkar inte störa honom alltför mycket.

Varvsmäster Rokhann

Mäster Rokhann är Aristons högra hand. Rokhann är 30 år, en spenslig, asketisk mekanurg som obesvärat klänger runt i masten eller simmar under skrovet. Hans mest märkbara svaghet är att han är hör illa efter någon sjukdom som barn.

Auguren Acle

Acle är en kalnéisk spåman, en augur, väl insatt i allehanda sätt att lägga spådomar och tolka omen. Hans favoritmetod är att tolka tecken i ett offerdjurs inälvor och det verkar som om han kan dra en hel del träffsäkra slutsatser och vad som kommer att ske. Obehagligt träffsäkra, säger en del som har råkat precis så illa ut som han hade sagt.

Acle är 27 år och mån om sin värdighet. Han är alltid prydlig och talar sirligt, något som folk skojar om bakom hans rygg. Dessutom har han smak för vin och är alltför ofta påstruken. Han har med sig tjänaren Marcus som sköter samlingen med yrkesredskap. Detta är ett privilegium som har väckt visst missnöje bland andra ädlingar som förvägrades ta med tjänare.

Läkaren Krytharr

Om det är så att ingen spelare vill ha skeppsläkaren som spelarroll, placeras Krytharr i denna position. Han är 60 år, skallig och vitskäggit. En skicklig läkare, även om hans sviktande syn gör att han överlåter en hel del praktiska göromål på sitt biträde.

Läkarbitrådet Evdokin

Evdokin är en kvinna som också kan ersättas av en spelarroll om så passar. Hon är brorsdotter till Krytharr, 22 år, skarpögad och fingerfärdig. Hon kämpar hårt för att lära sig sitt yrkes alla aspekter och är nyfiken på hur andra folkslag utövar läkekonst.

Evdokin följer ofta med spelarrollerna som sjukvårdare vid landstigningar. Hon är försiktig, men törs ändå ge sig in i farliga situationer för att göra sitt jobb. Hon slåss dock endast i nödfall.

Icke-människor i besättningen

De icke-människliga varelser som rimligen kan ta tjänst på Månvind är alver, vargfolk och halvlingar, ty dessa folkslag klarar en lång havsfärds kroppsliga och mentala utmaningar och dessutom passar de någorlunda väl ihop med mänskliga skeppskamrater. Därför kan spelledaren låta enstaka sådana bli spelarroller i kampanjen.

För övriga folkslag finns allvarliga kroppsliga och mentala hinder. Dvärgar klarar inte sjöfärder, medan kentaurer och fauner inte hanterar skeppsmiljön (t.ex. lejdare). Av andra icke-människliga folkslag kan nästan inga leva ihop människor: orcher och svartalfer är avskydda, karkioner är

LÄKARBITRÄDET EVDOKIN		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	10	SB: -
FYS	12	KP: 22
SMI	16	Förflyttning: L10
PER	14	Färdigheter i urval: första hjälpen 90 %, kulturer 80 %, strid 60 %
INT	14	
PSY	14	
KAR	10	

eremiter, och så vidare.

Landstigningslaget

Menander har utsett ett särskilt lag som ska gå iland först på okända platser för att utforska det. Det har en allsidig sammansättning med djärva individer som har visat god initiativförmåga och kvicktänkt. Detta är alltså spelarrollernas hemvist i besättningen. Här behövs bland annat en eller två personer som kan segla en långbåt, en stigfinnare, några soldater och några filosofer.

Månvind bär med sig två långbåtar som vardera kan bära tio man. De är försedda med segel och åror och har ringa djupgående. De är byggda för kustnära verksamhet och har svårt med grov sjögång till havs.

Förråden

Månvind har innehållsrika förråd som innehåller det mesta en äventyrare eller hantverkare kan behöva under resans gång. Låt rimligheten styra tillgängligheten: givetvis finns det tusentals fot rep och hundratals grova spikar, medan saker som obskyra droger inte finns med. De privata utrustningslistor som spelarrollerna bör ha omfattar därför bara rent personliga föremål, som vapen, och obskyra ting som kräver specialkunskaper, som en shamans örtpåsar.

Kvartermästaren Pedram har ordning och reda och den som tar något ur förrådet måste kvittera det hos honom. På samma



sätt måste förluster anmälas. Tänk på att många stora saker bara finns i ett eller två exemplar, till exempel städ. På samma sätt kan en person vid behov kvittera ut små mängder silver- eller guldmünt ur skeppskassan. Han måste dock lämna någon form av redovisning efteråt.

Vardagsliv ombord

Skeppets och besättningens behov avgörs i slutändan av spelledaren. Det finns ingen anledning att specifikt hålla reda på dess resurser: om spelledaren säger att något behövs är det så, annars fungerar allting. Anta helt enkelt att om man inte behöver proviantera det här äventyret är det för att det skedde i förra veckan och att inget intressant hände då, så det rollspelade man inte.

Sjömännen är uppdelade i tre lag – blått, rött och grönt – vilka under rutinmässig segling växlar om med att sköta sysslorna ombord. Vaktscemat följer en tredygns cykel. Vaktbyte signaleras med en klocksignal från bryggan. Tidens gång mäts med timglas. Soldater och specialister är inte en del av detta system, men har arbetsuppgifter tilldelade när kapten Hengist beordrar »Klart skepp!« (dvs dags för strid).

Mathållningen ombord är enkel, eftersom så är hemländsk sed. Morgonmålet är nybakt bröd doppat i vin. Middagsmålet är ofta bröd med getost, oliver och fikon. Korngröt och bröd är grundvalen till aftenvardens, till vilket kocken adderar grönsaker som purjolök, kål, rädisor, kikärter eller morötter. Fisk serveras

när sjömännen har lyckats med en fångst. Koriander, sesam, honung och salt är det viktigaste kryddorna.

Ombord finns höns, vilka ger färsk ägg. Man har också några får och grisar, men de är avsedda som offerdjur och sparas därför till lägen när gudarna behöver åkallas.

Så snart skeppet har angjort en kust, skickar kapten Hengist iland folk för att jaga fågel och småvilt. I en hamn vill han gärna köpa förnödenheter så snart Menanders folk har sett till att upprätta goda affärsmissiga förbindelser med lokalbefolkningen.

INTRIGEN STYR RESFARTEN

Den som färdas med segelfartyg vet aldrig när han når sin destination. Under synnerligen gynnsamma förhållanden kanske Månvind avverkar 150 distansminuter på ett dygn, medan hon under ogynnsamma ligger stilla. Spelledaren ska använda restider som ett instrument för att hantera de pågående intrigerna. Det tar helt enkelt så lång tid att fara från en ö till en annan som kampanjen kräver.

MISSÖDEN OCH BEKYMMER

Sjöresor består till 90 procent av trist rutin och till 10 procent av kamp mot naturen. Här är några förslag på händelser som spelledaren kan använda för att ordna spänning under resornas gång.

Mastbrott

Månvind har förlorat en mast i en storm, och resten av riggen är också svårt skadad. Efter att ha seglat med nödrigg måste skeppets mekaniker och timmermän nu har riktigt stora, raka timmerstockar. Sådana är sällsynta - och dyrbara. På ön de lägger till finns en öde strand dit strömmarna drar enorma mängder vrakgods och drivved från hela världen, men öns kung har monopol på att bärga där, och för att sälja mastved kräver han något hutlöst - att få en kopia på ritningarna till Månvind, att få hjälp med att anfalla grannriket, och så vidare.

VAKTSHEMA

KLOCKSLAG	DAG 1	DAG 2	DAG 3
0600-1200	Blått lag	Grönt lag	Rött lag
1200-1800	Rött lag	Blått lag	Grönt lag
1800-2200	Grönt lag	Rött lag	Blått lag
2200-0200	Blått lag	Grönt lag	Rött lag
0200-0600	Rött lag	Blått lag	Grönt lag

Farsot

En dag blåser en ond vind från norr upp och en stinkande dunst omvärver skeppet. Under veckan som följer insjuknar fler och fler av besättningen i en feberdvala ur vilka de tidigast insjuknande redan visat att de aldrig kommer att vakna mer. Skeppsläkaren tror att det enda man kan göra är att svettas ut giftet i långdragna, heta bastubad. Nu behöver man ett badhus som släpper in en hel skeppslast sjuklingar som man inte vet om de smittar.

Förutom det allmänna syftet kan dock man ha andra mål för att landstiga just på den här ön och ta kontakt med befolkningen. En fördel med att ha andra mål är att det direkt ger rollpersonerna saker att göra. Olika besättningsmedlemmar kan göra olika saker samtidigt. För de mer suspekta delarna av Månvinds färder är det bara praktiskt att sjömän måste gå iland för att proviantera eller reparera saker – det är ju en rimlig täckmantel.

KARCHISKA SKEPP

De karchiska skeppen är de största och bästa i Hemlandets del av världen, bortsett från Solvargen och Månvind. De har färdats längs oceankusterna under lång tid och har större erfarenhet av att hantera Skymningshavets hårda väder än någon annan. Så karcherna har många fördelar, men världshavet är enormt, så Månvind blir inte lätt att finna. Dessutom seglar hon längre ut till havs än karcherna trodde var möjligt – så långt ut har de hittills inte varit, men deras skeppare fruktar inte att försöka.

Här beskrivs några karchiska skepp som Månvind kan möta ute på Skymningshavet.

Kapten Annon och karavellen Panter

Kapten Annon är skeppare på Panter, en snabb och smidig karavell som har seglat på många kombinerade upptäckts- och piratresor till fjärran länder. Annon är känd som en mästernavigatör och karismatisk

ledare. Hennes besättning är beredda att följa henne till världens (i verkligheten icke-existerande) ände.

Annon är en senig och väderbiten kvinna strax över fyrtio, med kort gråsprängt hår. Hennes favoritvapen är ett lätt armborst som hon hanterar med stor expertis från Panters akterkastell. Hon är djärv, ärelysten och listig – falsk till sinnet om hon har att göra med hemlänningar eller icke-mänskliga folkslag. Annonns mål är att skugga Månvind för att kunna fånga Yosalin och sedan föra henne som fånge till Karchedon. Där ska sedan prinsessan offras i det svarta Himmelstemplet till rikets övergudinna Ro'ol-Semt med en önskan om att gudinnan må förbanna Zenobia med sjukdom, svek och undergång.

Kapten Chazdru och karavellen Zelkarks svärd

Zelkarks svärd är en karavell särskilt byggd för långsegling. Hennes kapten Chazdru har färdats längs kusterna norr och söder om Karchedon så långt det har varit möjligt. Det finns nog ingen skickligare karchisk skeppare när det gäller seglats i grunda landnära vatten. Chazdru är en lång och mager karl, lika hemma i riggen som vid rodret. Han är en skicklig knivkastare som ogärna går i närstrid med fiender. Chazdrus mål är att ta reda på vilka upptäckter Månvind och Solvargen har gjort, döda deras besättningar och återvända till Karchedon för att bli känd som världens främste upptäcktsresande.

Kapten Had-Denid och karacken Lotan

Lotan är en ståtlig karack vars rykte injägar rädsla i varje anständig människa. Den ursprungliga Lotan är en fruktad månghövdad havsdrake i legenderna om världens uppkomst. Hennes kapten Had-Denid valde namnet med eftertanke: han är en skeppare som njuter av att vara okänd överallt i den kända världen.

Had-Denid är en reslig och stadig karl med elegant skägg och kalla mörka ögon. I strid är han beväpnad med en stridsyx som han (överdrivet) kallar Drakbane. Han är inte nödvändigtvis grym, men han är skoningslös och envis. Främlingars liv har bara betydelse så länge de kan vara till hans fördel. Han är osedvanligt skicklig på att navigera i månsken, kanske därför att han så gärna utför rikliga offer till sin skyddsgudinna Denid. Had-Denids mål är att erövra Månvind och föra henne i triumf till Karchedon.

ÖBYGGE

Det huvudsakliga syftet med Månvinds resa är att utforska Skymningshavet på jakt efter prinsessan Yosalin. Men andrahandsuppdraget är att finna sådant som kan vara till nytta för Zenobias välde. Därför har rollpersonerna alltid en anledning att lägga till vid en ny ö och utforska den – det är deras jobb. Förutom öns grundläggande läge vill de därhemma ha reda på följande:

- Vem styr ön, och kan denne tänkas bli en allierad eller fiende? (I nuläget är inte Zenobia intresserad av att faktiskt erövra någon del av Skymningshavets övärld, men man vet aldrig i framtiden.)
- Vad är öns militära och övriga styrka?
- Finns det några intressanta möjligheter till affärer med ön för Hemlandet?
- Vet man något om det sjunkna Oceanica, eller finns det spår av Oceanica på ön?
- Har öborna några andra teoretiska eller praktiska kunskaper som de lärda eller hantverkare i Hemlandet kan vara intresserade av?
- Finns det några djur, växter, mineraler eller naturfenomen på ön som är okända för Hemlandets vetenskapen?
- Finns det något »roligt« som kan tänkas fascinera Zenobias hovfolk på ön? (Mer viktigt än man tror...)
- Vad har öborna att berätta om öar längre bort? (Det är alltid bra att vara förberedd)

Flera av sakerna ovan är sådant som öborna antagligen inte vill berätta. (»Hej, vad har ert militära försvar för svagheter?«) En del av undersökningarna måste därför innebära spionage. Hur stora risker man tar är upp till befälhavaren ombord på Månvind i första hand och enskilda besättningsmän i andra hand när de väl är i land, men det ska mycket till innan hela resan skall äventyras för uppgifter från en enstaka ö. Att anfalla andra skepp eller en hamn är för det mesta inte att tänka på, även om man kan tänka sig viss »kastmaskinsbåtsdiplomati«. Skeppet har ju en kontingent veteransoldater ombord.

Veckans ö

Under en typisk kampanj, i synnerhet om den är av det episodiska slaget, kommer rollpersonerna att komma till många nya platser och möta nya personer och utmaningar. Stereotyp nog, men rimligt under omständigheterna, innebär detta att man anländer till en ny ö.

De flesta riken i den oceaniska arkipelagen utgörs av en enstaka ö eller mindre ögrupp. En del kan ha imperialistiska ambitioner, men ingen är egentligen att jämföra med till exempel Zenobias rike. Det rör sig snarare om att anfalla grannön, antagligen för att plundra den eller möjligtvis för att besätta den. Fastän det finns kontakter öarna emellan, är folket på dem ofta sig själv nog. De är visserligen vana vid främlingar – handelsmän, sjörövare, pilgrimer – men varje ö har sin egen identitet. Det råder ofta ganska stora avstånd mellan rikena, och de vars yrke eller kall inte driver dem ut på havet lämnar sällan sin hemö.

Det här bör avspeglas i äventyren. Dels är det en naturlig följd av Skymningshavets miljö, dels är det ett oförskämt enkelt sätt att ge äventyren struktur: Månvind kommer till »veckans ö«, besättningen stiger i land för att lära sig mer om den (eller eventuellt med ett särskilt syfte som är fastslaget av rollpersonerna eller

deras överordnade), konfronteras med öns unika egenskaper samt någon form av problem och försöker lösa det. Oavsett om de lyckas eller inte, lämnar de ön i slutet av äventyret och far vidare. Naturligtvis kan de återvända om de behöver och omständigheterna medger det.

För att skapa ett sådant äventyr behöver spelledaren i stort sett veta följande:

- Vad är öns speciella egenheter?
- Vad är Månvinds syfte med att besöka ön?
- Hur kommer öborna att bemöta skeppets besättning?
- Vilka speciella problem möter besättningen på ön?

Hur detaljerat spelledaren svarar på varje fråga beror naturligtvis på hur mycket tid hon har att ägna dels åt att planera äventyret, dels att faktiskt spela det, men här är en del saker att tänka på.

Det är ett praktiskt grepp att ge varje ö eller ögrupp en viss naturkaraktär: en skogö, en djungelö, en träskö, och så vidare. På så sätt skapar spelledaren ett snabbt skifte mellan äventyren, en ny stämning: »Förra veckan klättrade ni på en vulkan, denna vecka angör Månvind en ö täckt av prunkade djungel.«

I arkipelagen är folkslagstillhörighet viktigt, för det påverkar ens uppväxt och syn på världen och livet. Här används begreppet folkslag, vilket inte ska förväxlas med det moderna begreppet nationalitet. Här är en person är lojal mot en viss härskare eller mot en etnisk grupp, inte mot en territoriell nation. För att ge ett folkslag ett visst mått av särprägel bör spelledaren slå fast »hur de betar sig« och »hur de ser ut«.

Hur betar sig öborna?

I alla tider har människor haft mer eller mindre träffsäkra generaliseringar på hur andra folkslag betar sig, så även här. Detta är ett lätt sätt att tilldela en viss öbefolkning några särskiljande egenheter. Här är några

exempel som spelledaren kan använda. Välj eller slå 1T10 för att avgöra vad som gäller för det aktuella folkslaget:

Hur klär sig öborna?

På samma sätt är klädsel en egenhet som varierar från plats till plats. Synen på hur mycket av kroppen som är lämpligt att blotta varierar också mycket, vilket ibland kan vålla social friktion. Några exempel: En del folkslag har inget tabu mot hel eller delvis nakenhet på allmän plats. I vissa folkslag visar sig en man inte gärna utan långbyxor, vilket andra folkslag tycker är barbariskt. Och så vidare.

Här är några exempel som spelledaren kan använda. I allmänhet fäster folk kläder med tygskärp och metallspännen. Knappar och fickor förekommer sällan. Nästan alla folkslag, oavsett kön, använder ett ländkläde som underkläder. Fotbekläderna är oftast sandaler, eller så går folk barfota.

Välj eller slå 1T10 för att avgöra vad som gäller för det aktuella folkslaget:

ÖBORNAS BETEENDE	
1T10	BETEENDE
1	En X anses vara modig, duglig och listig. Han är trofast och generös mot vänner, men kan agera bedrägligt och hårt mot fiender.
2	En X anses vara fullständigt orädd, synnerligen kortfattad och extremt hårdför, samt skicklig i vildmarken.
3	En X anses vara djärv, vapenkunnig, ordhällig och sanningstalande. Han sägs föredra att gå rakryggad utan vinst framför att nå en föraktlig seger.
4	En X anses vara livsglad och kultiverad. Detta folk har också rykte om sig för god organisationsförmåga. Deras kvinnor sägs ha mycket större frihet än hos något annat folkslag, men anses som en följd också vara slampiga.
5	En X anses vara dödsföraktande, okultiverad och burdus. Krigare har långt hår i flåtor.
6	En X anses vara bra på att improvisera, samt vara odisciplinerad, okrigisk och även ha vilja att se om sitt bo.
7	En X anses besitta stor respekt för auktoriteter och uppvisa stark gruppljalitet.
8	En X anses vara bondsk, allvarlig, stingslig och överdrivet mån om sin värdighet.
9	En X anses vara en egoistisk och opportunistisk affärsman.
10	En X anses vara en okultiverad vildmarksbo med förkärlek för slagsmål och vin, och därmed värdelös som disciplinerad soldat, men bra som spejare och skärmytslare.

ÖBORNAS KLÄDNAD	
1T10	KLÄDNAD
1-2	Män bär en ärmlös löst sittande tunika som slutar strax över knäet. Kvinnor bär en tubformad klänning som veckar sig över skärpet. På många ställen täcker de även huvudet och halsen (däremot inte ansiktet) med slöja eller sjal. En kvinnas tunika når anklarna och har ärmar. Som överplagg bär män och kvinnor vid behov en poncho.
3-4	Män bär lösa byxor och knälång tunika, gärna i bjärta färger och mönster. Kvinnor bär ett färgglatt klänningsliknande plagg med en sjal som täcker huvudet, samt lösa »pyjamasbyxor«.
5	Män bär en långärmad vid fotsid tunika med en huvudduk. Kvinnor bär ett färgglatt klänningsliknande plagg med en sjal som täcker huvudet. Båda har en tunn kortärmad tunika som undertröja och lösa »pyjamasbyxor«.
6	Män bär ett kiltliknande plagg och har bar överkropp. Förmåna kvinnor bär en ärmlös ankellång tunika med bälte, samt ett brett halsband, medan kvinnor med enkel bakgrund nöjer sig med en knälång kjol och bar överkropp.
7	Män bär en mörk knälång tunika med korta ärmar och en svart läderväst. Kvinnor bär en vadlång klänningsliknande tunika i mörk färg och en likadan läderväst som männen, fast med utsmyckningar som mynt och broderier.
8	Män bär en kortärmad tunika som når knäet. Kvinnor har bär tunika och över den en klänningsliknande stola och en sjal.
9	Män och kvinnor bär endast höftskynke.
10	Män och kvinnor bär vida byxor och en lårlång långärmad tunika.

Hattarnas ö

I verkligheten räcker det med en liten by på en enslig ö för att man kan skriva hela böcker om den. Det är fullt möjligt att skapa en detaljerad beskrivning av öns flora, fauna, historia, seder, bruk, politik, religion, och så vidare - men det är ofta tråkigt och tidsödande för såväl spelledaren som spelarna, och ibland till och med rent skadligt för spelet (om det drar tid och energi från något som spelgruppen finner mer intressant). Mer väsentligt är att egentligen inte är nödvändigt.

Vad som nästan alltid är nödvändigt är en krok, något som får spelarna att tänka »det är inte samma plats som vi var på förra spelmötet«. Eftersom Skymningshavet handlar om resor, upptäcktsresor, ska det kännas att rollpersonerna reser, att varje ny plats är annorlunda. Ju mindre tid man ägnar en ö, desto tydligare måste det vara för att det ska märkas.

Ett knep är att ge ön en specifik egenhet, som snart blir uppenbar för rollpersonerna. Vi kallar detta för öns hatt - som i: »Det här är hattarnas ö. Alla bär alltid hatt, och hattar är det viktigaste som finns för invånarna.« Det kan röra öns seder och bruk, dess handel och samfärdsel, dess flora och fauna, dess geografi och klimat. Det behöver inte vara ett särskilt djupt eller komplicerat fenomen. Om ön är känd för sina biodlingar och honung, kan Månvind vara där för att skaffa prov på dess berömda bin eller för att skeppets hantverkare behöver stora mängder vax. Om öborna är kända svindlare, kommer de att se de långväga och oinsatta främlingarna som enkla offer att klämma på silver.

Här följer några förslag till hattar:

- Fiskmåsarernas ö
- Kynokefalernas ö
- Parfymernas ö
- Pärlornas ökedja
- Monstergudens ö
- Ön som Prometheus glömde
- Gråskeppsön

Fiskmåsarernas ö

Öborna anser fiskmåsar vara heliga, eftersom dess speciella skyddsgud tar skepnaden av en fiskmåsa för att kommunicera med de dödliga. Öns är fullständigt fylld av måsar, som är fräcka, orädda och kusligt intelligenta. Att skada eller hota dem är belagt med fruktansvärda straff, men det är inga problem med att plocka upp fjädrar som måsarna tappat, och alla öbor bär måsfjädrar i sin klädedräkt. Deras skepp följs av ännu fler måsar än vanligt, och flera av dem häckar ofta ombord.

Utänför hamnen ligger en samling klippor med en enorm måskoloni. Där ligger måsgudens tempel, vars orakel kan tolka måsarnas skrin, och sägs motta nyheter från alla hav från sina skyddslingar. Han är välbesökt.

Kynokefalernas ö

Alla människor på ön har den märkliga förmågan att läsa andra människors tankar. Den kommer enligt sägnen från en källa som öns första nybyggare fann när de skulle bygga sin stad. Alla som drack av dess vatten fick förmågan, och den fördes vidare till deras barn. De kan inte sända eller påverka tankar, bara läs dem hos en människa i vars närhet de befinner sig. Först trodde de att detta hade fört dem närmare gudarna, men snart fick de dock problem - de stod till slut inte ut med att ständigt veta alla sina närmastes skamliga hemligheter, eller att andra visste deras egna.

Idag har öns ursprungliga innevånare krympt till ett fåtal, som utgör dess aristokrati. Var och en av dem bor ensam på en gård eller i ett isolerat hus och undviker sina grannar i görligaste mån. De har kynokefaler som slavar, eftersom de inte kan läsa deras tankar eller vice versa. Hundhuvudena brukar jorden och fiskar i havet och sköter sitt. De har stor frihet och stort ansvar jämfört med andra slavar och är därför ovanligt nöjda med sin lott. En grupp av särskilt tränade män som kan kontrollera sina tankar ovanligt bra

tjänstgör som kurirer mellan sina grannar, som kommunicerar med brev och signaler, och hanterar alla främlingar som inte kan bemötas med beväpnade kynokefaltrålar. Genom deras korrespondens fattar öns styrande råd sina beslut, så all makt ligger i deras armar.

Och den magiska källan? Den är igenfylld, vaktad av bistra hundhuvuden, och staden som byggdes kring den är övergiven. Endast dess mausoleer är fyllda, och öns människor besöker dem ofta, för de döda tänker inte några störande tankar, och bryr sig inte om de levandes.

Parfymernas ö

I öns inre växer ett träd vars kåda är en ljuvligt doftande balsam. Den är mycket dyrbar och eftersökt och öborna exporterar den långväga. Därför har de också lärt sig mycket om parfym, rökelse och väldoftande oljor. Balsamen skördas av slavar som väljs ut efter hur skarpt deras luktsinne är.

De torra balsamskogarna är dock fyllda med stingande flugor. De lever på träden, men lägger sina ägg i kött - dött eller levande. Deras sting är inte bara smärtsamma, utan leder till en dödlig sjukdom. De familjer som skördar balsamen har alla var sin metod att förjaga insekterna så de kan göra detta. Varje familj bevakar svartsjukt sin metod och försöker utspionera eller sabotera konkurrenternas. Det vanligaste rör sig om olika stinkande dekokter som skrämmer bort flugorna. De slavar som skördar balsamen blir så småningom så ingrodda att de stinker permanent, något som minskar deras förmåga att lukta sig till de bästa träden. Av tradition brukar man frige en slav som drabbats av detta öde, och öns frigivna »medelklass« av bönder och hantverkare är därför omgiven av en samling olika stanker och odörer, medan dess rika och dekadenta aristokrati är parfymrad och väldoftande i samma grad.

Pärlornas ökedja

Månvind har angjort flera öar och besökt flera öar nyligen, där lokalbefolkningen regelbundet skänkt kaptenen undersköna pärlor. Alla säger att pärlorna kommer från ett sägenomspunnet örike som har världens bästa pärlbankar, där nereider tar upp pärlor från jättelika musselträdgårdar, och alla pekar i dess riktning. Pärlorna blir större och större och det blir musslorna också - hela badkar av pärlemor.

Det här vore naturligtvis något att föra med sig till Hemlandet, men när man anländer till målet råder där panik. Den mänskliga minoriteten, som bor på de delar av ökedjan som sticker upp ur havet, har försvunnit spårlöst. Nereiderna är desperata att få veta vart de tagit vägen, och misstänker främmande skepp för att vara slavjägare, sjörövare eller ha fört med sig någon farsot.

Monstergudens ö

Månvind anländer till en stor och oländig vulkanisk ö och ankrar upp i en bukt för att bunkra förråd och dricksvatten. Ön är bebodd av människovildar som inledningsvis betar sig hyfsat vänligt mot besökarna.

En natt rövar de dock bort en av kvinnorna ombord. Under jakten på kidnapparna kommer äventyrarna till ett bergspass som är avspärrat av en stockpalissad. Det visar sig att vildarna tänker offra kvinnan till sin gud, en gigant som lever bortom bergspasset.

Äventyrarna bör misslyckas med att befria kvinna och därför bli tvungna att bege sig in i landet på andra sidan passet, en dalgång mellan vulkaner, befolkad med allehanda djur och odjur. Målet är att rädda kamraten och komma undan ombord på Månvind innan den förälskade jätten hinner sätta stopp för sin fånges flykt. (Att faktiskt lämna den bortrövade kvinnan i hans våld är så skrupelfritt att det skulle skada besättningens stridsmoral rejält.)

Denna gigant, som går under namnet Tam hos öborna, är synbarligen den siste av sitt slag. Han är ensam och uttråkad och har blivit fascinerad av den kvinna han har

rövat bort. Vackert och intelligent sällskap skulle skänka lite ljus i hans bleka tillvaro. Han vill henne inte illa, men med tanke på hur många människoätande jättar som förekommer i hemländska sagor har nog de flesta äventyrare svårt att föreställa sig detta.

Tam slåss genom att kasta stora stenar eller slå med en påk tillverkad av en trädstam. Få människor överlever en direktträff, så list är bästa taktiken när äventyrarna ska tampas med honom.

Tam har saker att berätta om orsaken till Oceanicas undergång, eftersom han är tusentals år gammal och bevittnade katastrofen på avstånd. Utmaningen för äventyrarna är att skapa en situation där han vill tala med dem.

Tam är intresserad av att höra nyheter från när och fjärran. Han är en skärpt person som inte är lätt att lura. Han skulle gärna träffa en gigantkvinna så om äventyrarna kan visa vart ha ska simma för att en sådan, så lyssnar han villigt. Om de bedrar Tam kan spelledaren låta honom dyka upp i ett senare äventyr, och då är han rejält förbannad.

Ön som Prometheus glömde

Enligt myten stal Prometheus elden från gudarna och gav den till människorna. Det gjorde människorna till människor; det var det första tecknet på vad vi skulle kalla kultur, civilisation. Vissa mystiker ser det som en beskrivning av själens ankomst till kroppen, det som gjorde människan till mer än ett oskäligt djur. Elden är här inte bokstavig eld, utan något mystiskt och översinnligt som tänder »själsgnistan«.

Något måste ligga i poeters och mystikers ord, för det finns en plats Prometheus tycks ha glömt bort: ön utan eld. Denna ö är ganska stor och mycket bergig. Bland bergen ligger flera skyddade dalgångar med tät skog. Det finns gott om smådjur och fåglar på ön, men inga som kan hota skogen. Det finns också gott om vilda nötter och bär, bäckar med friskt vatten och skaldjur och fiskar vid stränderna.

De enda farliga djuren på ön är människor – människor som inte bär kläder, använder verktyg och vapen eller, framförallt, vet hur man gör upp eld. De är inte mycket klyftigare än schimpanser men å andra sidan är de mycket vigare och härdigare än vanliga människor och har mycket skarpa sinnen. De är småväxta och finlemmade, och skygghet tävlar med nyfikenhet om de möter främlingar.

Öfolkets samhälle är ganska märkligt. Kvinnorna och barnen bor i hålor i marken, och hjälper varandra att samla mat, sköta barnen, och hålla utkik efter faror. Männens strövar å sin sida ensamma eller i små grupper i vildmarken – annat än när det är parningstid. För folket som inte känner elden löper, som hjortar eller hundar. Det är bara under våren som de känner lusta. Då är männen, eller man kanske skulle kalla dem hanarna, oerhört aggressiva, och det är den ena gången djuriska folket kan faktiskt vara farligt. De kan betrakta en manlig främling som en rival och anfälla honom, eller försöka »uppvakta« en kvinnlig främling på ett obehagligt sätt (utan att vilja något illa, men de går ju inte att tala med).

Den andra gången är om de får se eld. Av någon anledning är djurfolket på ön alla mycket rädda för eld och agerar panikslaget – de behöver inte fly, utan kan bli aggressiva mot den som har med sig elden. Undantaget är några få av bägge könen, som istället fascinerar av elden på ett pyromaniskt vis.

Det är kanske möjligt att uppfostra ett av deras barn till en »riktig« människa. Det är kanske till och med möjligt att på något sätt »tända gnistan« hos en av de vuxna djurmänniskorna. Vem vet?

Gråskeppsön

Ett ringformat kluster av tropiska atoller runt en lagun. I dess mitt guppar en flytande ö bestående av tjugotals sammanlänkade gråalvskepp. Detta är dessa alvers heligaste plats, som de kallar Havets hjärta. Här odlar deras främsta magiker fram nya skepp ur

gamla genom bioharmonisk delning, här möts de havsfarande stammarna för att byta varor, tjänster och nyheter med varandra. De enda icke-alver som får besöka denna plats är sådana som redan tidigare har bevisat i handling att de är alvfolkens vänner.

Denna plats är helgad åt Moder Jord, alla alvers gudinna, och här får endast livets krafter förekomma: födsel, helande,

växande, undervisning. Vart tolfte år sammanstrålar alla gråalvskepp som kan här för att delta i Livsfesten, åtta dagar när de dyrkar Moder Jord med meditation, sång, dans och musik.

Dödsmagiker, så kallade nekromantiker, vandöda och demoniska varelser bör undvika denna plats, eftersom dess strålade livskraft skulle förinta dem.



ÖGRUPPEN ELDRINGEN

En brant konisk bergssida steg ur havet; mörkbrunt och svart bröt mot gråblått vatten och vitt vågskum. Blicken löpte uppåt, förbi betande djur som likt insekter kröp längs bergssidorna, förbi skriande sjöfåglar som hade byggt nästen på ställen dit ingen människa kunde klättra. Högt däruppe stod det mörkbruna mot klarblå himmel med vita molntussar.

En klyfta skar igenom berget från blått till blått, som om en titan med ett yxhugg hade banat väg till dess inre. Solen skuggades när skeppet löpte in i klyftan. Vinden blev skarpare och ljudligare. Vågorna slog hårt mot den svarta basalten. Märkliga ekon studsade mellan bergssidorna.

Plötsligt sprang solen fram runt klyftans kant. Skeppet stävade in i kraterlagunens lugna vatten. Kratersidorna var flackare härinne. Snett framåt låg ett gytter av rödbruna hus. Ovanför ruvade en mörk borg lik ett kantigt odjur.

ELDRINGENS ANTIKA STÄMNING

När du förbereder äventyr i Eldringen, tänk på vad populärkulturen förknippar med antiken.

- Livfulla städer är viktiga. Där tävlar folk i idrott som t.ex. brottning och löpning och besöker en amfiteater för nöjen. Samtidigt samlar filosofer sina lärjungar i skuggade pelargångar och resonerar kring verkligheten och livet.

- Hettan gör att folk är lätt klädda och att husen byggs för att vara luftiga och öppna. Klimatet påverkar hur äventyrarna klär sig, hur de skyddar sig mot solen, under vilka omständigheter de bär rustning (bara när det är nödvändigt), och hur mycket vatten de måste dricka (flera liter om dagen).
- Utbrett slaveri är också en markör som säger »antiken«.
- Galärer används som örlogsfartyg. Roddarna är fria laistrygoner med högt anseende och god sold.

Obs! Här finns inget som liknar feodalism, kyrkoliknande organisationer, inkquisition, grå vadmal, ringbrynjor, lansbeväpnade ryttare och liknande fantasylichierer.

Det här kapitlet ska bland annat tjäna som inspirationskälla för spelledaren, eftersom det visar hur öar och regioner i Arkipelagen kan konstrueras.

Eldringen är en arkipelag i Arkipelagen, ett ringformat kluster av ett par tjog små (som Orust, det vill säga på cirka 200 till 500 km²) och ett dussin stora (som Gotland till Hawaii, det vill säga på cirka 5 000 till 10 000 km²) öar, plus hundratals mindre. Öarna ligger så nära varandra att färd mellan dem räknas som kustsjöfart. Flera är vulkaniska, vilket ligger bakom namnet. Det handlar om puttrande vulkanism av Hawaii-typ, så det föreligger knappast risk för explosiva jätteutbrott, men många av öarna är flacka kraterkoner där det ständigt bubblar lättflytande lava.

ELDRINGENS SAMHÄLLEN

Blicka mot Hollywoods version av den del av antiken där greker stred mot varandra och mot allehanda odjur – det är den stämningen som präglar Eldringen. Laistrygonerna utgör de fria medborgarna, medan människor och kynokefaler tillhör den förtryckta slavklassen.

Den regionala kulturen genomsyras av idén att tankearbete är fint, medan kroppsarbete är ovärdigt. Slavar sliter och släpar i verkstäder och på fälten, medan de fria medborgarna samtalar med varandra, tar del av filosofernas resonemang och tänker djupa tankar. Slaveri är självklart överallt och slavar anses vara dumma och loja. De är talande arbetsredskap; de har värde i kraft av sin prestationsförmåga, men inte i kraft av medmännisklighet.

De förtrycktas stridskonster

Närstridstekniker som capoeira och karate utvecklades bland slavar och förtryckta minoriteter så att de skulle kunna skydda sig utan att bära olagliga vapen.

Detta är något som spelledaren bör ha i åtanke i den här kampanjen: på många laistrygonstyrda öar har de förtryckta människorna utvecklat stridskonster som använder jordbruksredskap eller käppar istället för svärd och spjut. På så sätt kan de försvara sig med mindre risk att provocera sina härskare.

Lokal teknik

Hemländska hantverkare tycker att Eldringens teknik delvis är primitiv, delvis sofistikerad. Jordbrukets bevattningssystem, vilka leder vatten från bergen till fälten i stenlagd rännor är välbyggda. Även arkitekturen är högtstående, med luftiga eleganta sten- och tegelkonstruktioner som är väl anpassade till det heta klimatet.

Metall är ovanligt och därför är de viktigaste vapnen spjut och pilbågar med stenspetsar (fungerar lika bra som järnspetsar, men går ofta sönder efter en träff i något hårt)

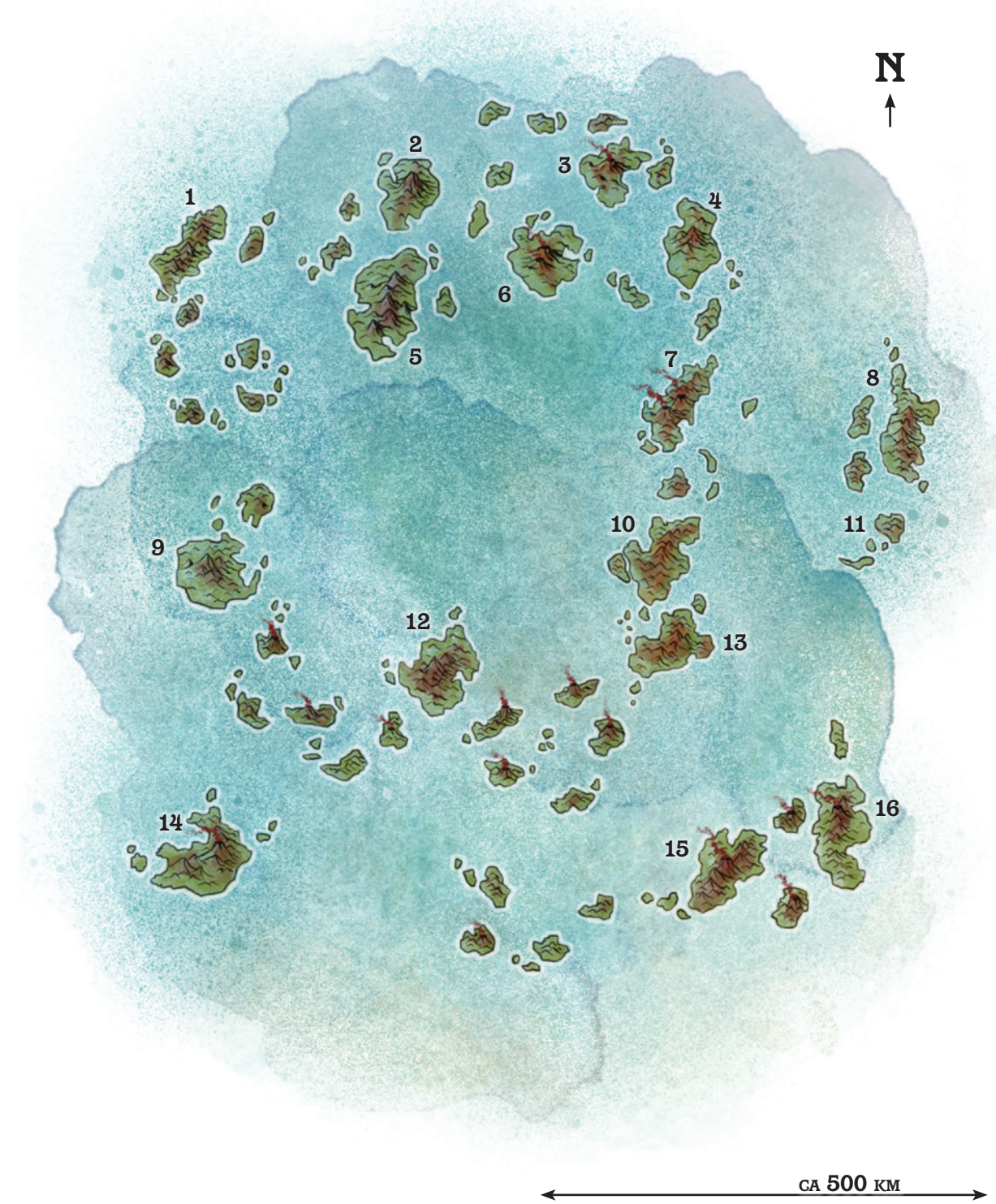
och stridsklubbor. Rustningar och hjälmar tillverkas av skinnen från vissa hajarter, vilka efter garvning blir hårt som läder. En del furstar och hjältar bär dock harnesk och hjälmar av järn.

Den lokala skeppsbyggnadskonsten ligger efter Hemlandets. Långsmala galärer används för att ta sig mellan regionens öar, färder som inte tar längre tid än mellan soluppgång och solnedgång, men de skulle inte klara Skymningshavets hårda väder. Sjöfart är därtill hårt reglerad för att förhindra att slavar rymmer. Det är endast laistrygoner som får äga och före befälet över skepp. Därför arbetar mänskliga fiskare alltid under uppsikt av laistrygonska förmän.

Heder, mod och ära i Eldringen

Förindustriella civilisationer fäster stor vikt vid hedersbegreppet. En persons heder och ära, företeelser som definieras olika av olika folkslag, är oerhört värdefulla och att angripa dem är ofta lika illa som att angripa personen fysiskt. Detta innebär också att en person är

ÖAR I ELDRINGEN	
NR	NAMN
1	Higrit
2	Sholtosh
3	Kratvil
4	Gattish
5	Lakrosh (Tolkles ö)
6	Martesh
7	Saukin
8	Larrosh
9	Ketzra
10	Terrut
11	Tamitsh
12	Tzinrish
13	Lakkash
14	Tefash (Jaktön)
15	Akro
16	Sindro



beredd att sätta liv, hälsa och egendom på spel för att värna sitt goda namn.

Eldringens invånare är måna hur de framstår inför omvärlden och var folk tycker och tänker om dem. Ryktbarhet – kléos – leder till många fördelar, ty en känd och respekterad person får förmåner även av främlingar. Smutskastning kan vedergällas i domstol eller genom privat hämnd. Få skulle ju höja på ögonbrynen om en skitsnackare får stryk av de han förtalat.

En av de värsta anklagelser som kan riktas mot en laistrygon är »du är feg«. Detta är en provokation som måste vedergällas på något handfast sätt. Om en laistrygon (man eller kvinna) visar sig feg inför vittnen, slår detta omedelbart sönder hans rykte; han kommer att pikas och hånas för sitt sviktande mod vid alla möjliga tillfällen.

Bland Eldringens laistrygoner går list, lömskhet och mod hand i hand. Det finns däremot inga större förväntningar på att en hjälte ska vara ridderlig eller barmhärtig mot sina fiender så länge de gör motstånd. Men när en motståndare väl är död, kan segraren visa storsinnet genom att ge den fallne en anständig begravning. Att lämna en död laistrygon obegravd är dels en skymf och dels ett sätt att förvägra henne frid; folk i gemen tror att en sådan person blir ett osaligt spöke.

Ett vanligt drag är det tvära kastet mellan måttfullhet och måttlöshet. En laistrygon som normalt är behärskad kan agera omåttligt i samband med starka känslor eller berusning. Ett exempel: furstinnan Tolkle har, när hon i fyllan tappat självkontrollen, bränt ner ett palats och därigenom dödat några vänner. Hennes rådgivare kritiserade illdådet som onödigt, men ingen ansåg att beteendet i sig var konstigt.

TOLKLES HEGEMONI

För närvarande är Eldringen en politisk enhet, kallad Hegemonin, under ledning av Tolkle, en laistrygonsk hegemon (furstinna). Men för tjuugo år sedan var regionen uppsplittrad i småriken – varje ö styrd av sin

egen furste eller rådsförsamling – och så blir det antagligen även i framtiden när det inte längre finns en duglig härskare som håller plii på skaran av maktlystna köpmän, magnater (=storgodsägare) och överstepräster.

Tolkleharbyggtsittväldepåskickligtpolitiskt maktspel och på gardet Järnsköldarna, ett tappert elitregemente som hittills inte har förlorat ett slag till sjöss eller till lands. Med smutsiga överenskommelser, mutor, våld och vasallfördrag samlade hon Eldringens öar under sin spira under en period av fem år och för tolv år sedan utropade hon sig till alla öars furstinna.

Tolkle lever i ett palats i hamnstaden Kerrion på ön Lakrosh. Staden ligger inuti en sprucken och havsfylld vulkankrater, den plats som beskrivs i kapitlets introtext. Kraterlagunen är en utmärkt hamn och staden är också den största handelsplatsen i Eldringen.

Furstinnans personlighet

Furstinnan Tolkle är en medelålders gulögad laistrygon, atletiskt byggd och mästerlig kämpe med stridsklubba och pilbåge. Hennes kortsnaggade hjässa pryds ofta av ett vitt band, äretecknet för en hegemon, ett ord som på svenska kan översättas som härskare eller furste.

Tolkle är härsklysten och kallhamrad, men samtidigt mån om sitt goda rykte enligt hennes folks hederskodex. Hon är en skicklig maktspelare som vet hur hon ska bibehålla sina underhuggares lojalitet. Samtidigt är hon charmerande på ytan och kan lura folk som inte vet vad hon går för. Tolkle är dessutom klarsynt nog att förstå att människor inte är fullt så underlägsna som de flesta laistrygonerna tror.

Tolkles reaktioner på Månvinds ankomst

Tolkle såg aldrig själv Solvargen, men fick höra flera ögonvittnesskildringar. Hon förstod då att fler oceanfarande skepp kan komma hit och att detta utgör en fara på sikt. Ingen känner ju till vilka öar som finns bortom horisonten. Laistrygonerna tror

att hela världen består av öar spridda över oceanen; att det skulle finnas kontinenter – nej, detta har deras lärda män och kvinnor aldrig ens tänkt.

Därför vill Tolkle skaffa så mycket kunskap som möjligt om vilka de sjöfarande främlingarna är, vilka planer de har och hur deras kunskaper och teknik kan komma hennes välde till nytta. Därför vill hon att skeppet stannar i flera veckor och hon är beredd att erbjuda gratis förnödenheter (vilka »tyvärr inte finns tillgängliga just nu«) och annat de behöver för att locka Menander att inte skynda vidare.

Eldringens hederskodex gör att Tolkle inte får förgripa sig på gäster. Detta gör att Månvind inte befinner sig i fara så länge som besättningen uppträder lugnt och diplomatiskt. Men det finns skrupelfria laistrygonädlingar som gärna skulle vilja röva bort en hemländsk smed eller mekanurg i hemlighet för att få tillgång till nya yrkeskunskaper.

Om ett karchiskt skepp följer Månvind i hasorna, uppstår en intressant situation där Tolkle försöker spela ut de två främlingsgrupperna mot varandra i syfte att ta över ett av skeppen. Detta kan leda till en ohelig allians mellan de två kaptenerna i syfte att undkomma furstinnans intriger.

ÄVENTYRSKROKAR

Solvargens besök

Solvargen passerade genom Eldringen för fyra år sedan, men då plågades ögruppen av ett uppror mot Tolkles styre, vilket gjorde att Yosalin inte ville stanna och riskera att bli en pjäs i ett farligt spel. Skeppet stannade på ett par öar för att köpa förnödenheter och skaffa upplysningar om eventuella fynd från forntiden.

Om äventyrarna lyckas lokalisera några ögonvittnen, får de veta att skeppet var i gott skick, att det hade en mänsklig kvinnlig anförare och i vilken riktning det lämnade Eldringen.

Konspirationer

Tolkles välde är mer ostadigt än det kan verka vid första anblicken. Hon styr Hegemonin via sina underhuggare. Varje betydelsefull ö leds av en satrap (guvernör) som hon har utnämnt. Hon väljer dem från en skara laistrygoner som tillhör hennes ätt och som – åtminstone på ytan – har visat sig lojala, och hon skiftar dem från uppdrag till uppdrag vartannat eller vart tredje år för att minska risken att någon av dem samlar alltför mycket inflytande i sina händer.

Men korruption och maktlystnad är lika vanligt bland laistrygoner som bland människor och det finns en del individer som i hemlighet drömmer om att bli furste istället för furstinnan. Därför är flera parter intresserade av att utnyttja Månvind-besöket för sina syften. Här följer tre förslag.

Marts är guvernör på ön Tamitsh, en avsides plats dit han skickades av Tolkle för ett år sedan. Detta var en degradering jämfört med hans tidigare guvernörspost på den rika ön Martesh. Detta berodde på att Marts hade varit alltför hårdhänt och korrupt i sitt styre. Marts känner sig förorättad och konspirerar för att störta Tolkle. Han är mycket intresserad av Månvinds militära överlägsna militära teknik, till exempel armborst, vilka han tror skulle vara till god nytta i ett uppror. Han konspirerar därför för att röva bort en smedkunnig besättningsman eller en av de hemländska mekanurgerna.

Ertle är Tolkles viktigaste hovdam, en kvinna som nästan alltid har furstinnans öra. Hon vill gärna få en skicklig läkare att ta anställning i palatset, eftersom hon vill finna en bot för sin barnlöshet. Hon bryr sig inte om huruvida det är en människa eller en laistrygon och bär beredd att använda list och lurendrejeri, men hon vet också att hon inte får ställa till med en situation som skulle skada Tolkles rykte som hedervärd härskare. Hon konspirerar alltså för att få tillgång till skeppsläkare Krytharrs expertis.

Lintre är Tolkles lätt paranoida enda barn. Hon har precis blivit vuxen och ser nu Månvindens ankomst som ett förebud för en storskalig invasion av människor från andra sidan Skymningshavet. Hon försöker därför skapa situationer som gör att hennes mor måste ingripa mot människoskeppet. Lintres mentala problem är dock en offentlig hemlighet vid hovet och det krävs en hel del innan någon där skulle ta hennes rädsla på allvar. Detta kommer att göra Lintre desperat. Hon konspirerar sålunda för att få Tolkle att börja se hemlänningarna som ett hot som behöver undanröjas med våld.

Jaktön

Det finns laistrygoner som älskar jakt. Deras största utmaning är att jaga Arkipelagens listigaste landdjur: den flocklevande empousa. Tolkle tycker att detta är värt att uppmuntra, för personer som ägnar sig åt sådant har annat att tänka på än att hysa upproriska idéer. Därför påbjöd hon för fyra år sedan att en obefolkad avsides ö skulle bli furstlig jaktmark. Jaktön är stor som Gotland, tämligen oländig och djungeltäckt. Nuförtiden belönar furstinnan ibland undersåtar med en jaktutflykt dit.

Empousorna strövar i familjegrupper över ön. Det vet inte varför det då och då landstiger en liten grupp mordiska laistrygoner. Därför ser de sådana varelser som sina dödsfiender och har blivit skickliga och lömska. De kaxiga laistrygonerna har lärt sig att inte underskatta vad dödshotade empousor förmår göra.

Den här ön kan användas på olika sätt av spelledaren.

Det händer att empousorna dödar laistrygoner. Detta kan förklara varför hög uppsatta personerna som äventyrarna har haft kontakt med plötsligt försvinner. Ingen vill berätta för de mänskliga främlingarna vad som har hänt, utan äventyrarna serveras istället lögn.

Det kan ha hänt att en grupp förrymda mänskliga slavar har tagit sin tillflykt på Jaktön och gått i förbund med empousorna. Det handlar ju om smarta apor som kan lära sig att använda korta spjut. Människorna kan dessutom bygga listiga fällor och brygga otäcka gifter. Sålunda verkar det som att rovaporna plötsligt har utvecklat intelligens. Om någon äventyrare får kontakt med människoflyktingar går han utväxla förnödenheter mot information om Eldringen.



Tempelprästen Eddor

Eddor är ett exempel på tempelpräst. Han är en medelålders gråhårig karl ur koppafolket. Han har en fridsam men nyfiken personlighet och vill gärna veta mer om Hemlandet eller vilket annat ställe äventyrarna påstår att de kommer från. Eddor är skärpt och svårlurad och skulle aldrig göra något som bryter mot hans yrkes hederskodex.

I utkasten av en människodominerad ögrupp ligger en ö som är helgad åt havsguden Gadon, en av de tre gudakungarna i regionens panteon. På ön lever ett prästerskap som sköter Gadons kult, vilken ska gynna fisket och hålla oväder borta. Kulten är human och man offrar endast mat och rökelse till guden.

Templet är sparsmakat enkelt och öppet för havets vindar. Det ligger nära en strand med pirer, där besökande fartyg kan lägga till. Uråldriga vågbrytare med inkarvade okända tecken finns längre ut i viken. Bostäder, förråd och andra byggnader ligger en bit längre inåt land, utom synhåll bakom en åsrygg.

TEMPELPRÄSTEN EDDOR		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	10	SB: -
FYS	10	KP: 20
SMI	10	Förflyttning: L10
PER	12	Färdigheter i urval: geografi 80 %, historia 80 %, kulturer 80 %, språk 80 %.
INT	14	
PSY	14	
KAR	12	

Prästerna lever på donationer från regionens makthavare och vanliga invånare. Sålunda är det många besökare där varje dag med gåvor, till exempel tunnor med saltad fisk eller lådor med rotfrukter, och önskemål om böner till Gadon.

TEMPELSKATTEN – SANT OCH MYT

Under mansåldrar har det spridits rykten om att Gadon-templet döljer en hemlig kammare med en skatt, placerad där av den förste översteprästen i samband med att templet helgades. Däremot är ryktena inte överens om vad skatten egentligen är. Tanken är att spelledaren avgör skattens natur och ryktenas sanningshalt utifrån vad som passar hennes kampanj. Här är några ryktesförslag:

- **Seendets vita sten.** Rollpersonerna kan höra ryktas om en mäktig artefakt från Oceanicas glansdagar på sina resor. Seendets vita sten sägs visa bilder och visioner av det man ber den om, men kan endast användas en gång per år. Den sägs ha gått förlorad i Oceanicas fall.
- **Teutonicus horn.** Denna artefakt sägs kunna stoppa vulkanutbrott. Blåser man i hornet avstannar ett näraliggande vulkanutbrott, men istället får en vulkan någon annanstans ett utbrott. Prästerna har givits att vakta hornet då dess användning lett till mycket krig och osämja.

- **Guldplattor.** En samling tunna icke-magiska guldplattor där det fallna Oceanicas urtidshistoria står nedtecknad. Översteprästen gömde det för en framtid när denna kunskap kommer att ha gått förlorad för människorna.
- **Guldplattor.** Guldplattor med ritningar över en kubisk daedal (mekanurgisk uppfinning, se bilaga Mekanurjer) som kan bestämma longitud. Oceanicas härskare höll denna kunskap hemlig för att själva vara världshavens härskare. Den nation som behärskade uppfinningen skulle snabbt skaffa sig ett övertag handelsmässigt och militärt. Kuben är för komplicerad för att kunna baklängeskonstruera, utan originalritningar krävs för att bygga ett exemplar.

Idéer kring Seendets vita sten

Om spelledaren väljer att placera Seendets vita sten i skattgömmen kan äventyrarna under sina färder i Arkipelagen få tag ledtrådar om föremålet i till exempel bibliotek. Några förslag:

- En hjälte skall ha funnit och nyttjat stenen för hundra år sedan under sitt sökande efter sin älskade.
- En krönika över undergångens dagar

berättar att högste stenväktaren överlämnade stenen till Gomashlimunkar (en idag okänd gud).

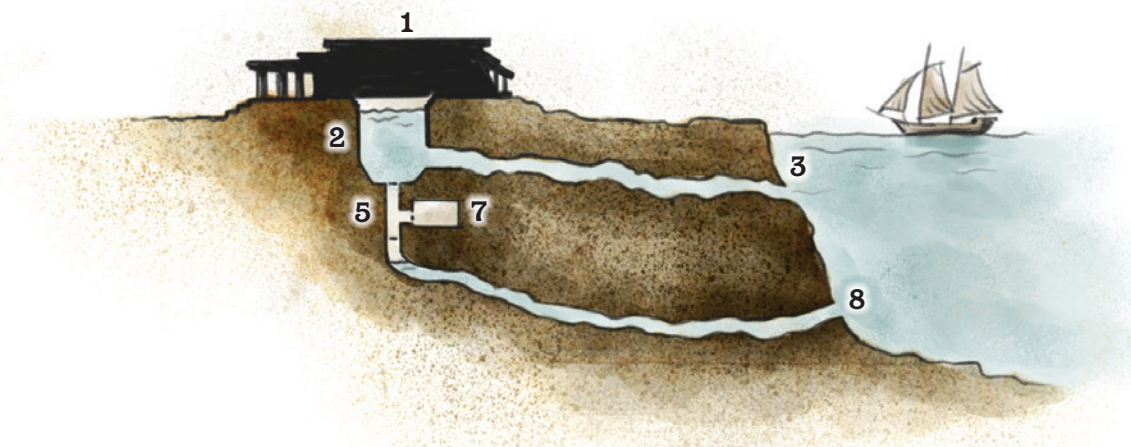
- En notis i en lärd skrift säger att Gomashli är ett gammalt namn på Gadon.
- Äventyrarna möter en sjöman som känner till en ögrupp där Gadon dyrkas. När rollpersonerna når dit är första templet som de besöker övergivet (kanske bebott av monster) och utan skatter. Men nästa ställe som de besöker är detta tempel.

Seendets vita sten väger ett ton och kan inte flyttas. Äventyrarna väljer vad de vill se i den. Om de frågar efter Yosalin och Solvargen får de se henne på Vulkanön (se kapitel Vulkanön) med ledtrådar i landmärken och annat som kan leda dem i rätt riktning.

TEMPELBASSÄNGENS FÄLLA

Tempelbassängen ligger inuti templet, men står i kontakt med havet via en undervattenstunnel. På tio meters djup ligger skattkammaren bakom en fälla.

Tempelprästerna vet att något viktigt göms därnere, men endast de främsta i prästerskapet vet exakt vad det är. Fällan är gjord så att endast en Gadon-dyrkare bör komma fram till hur den öppnas, detta för att utomstående inte tränga in i skattkammaren.

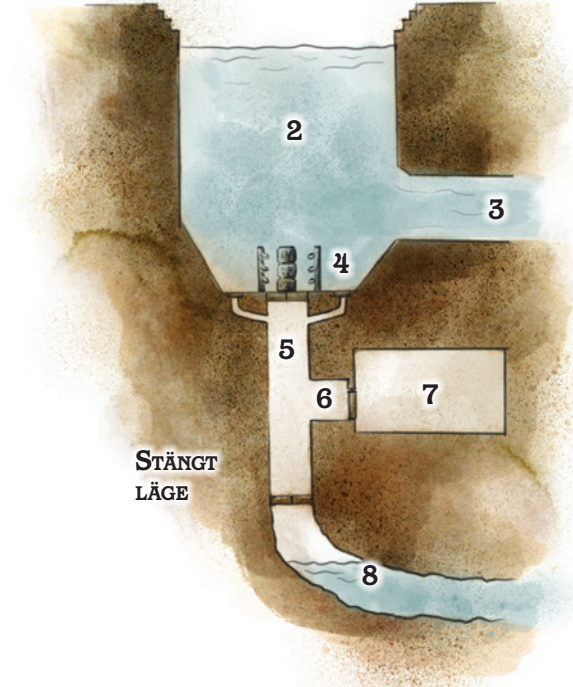
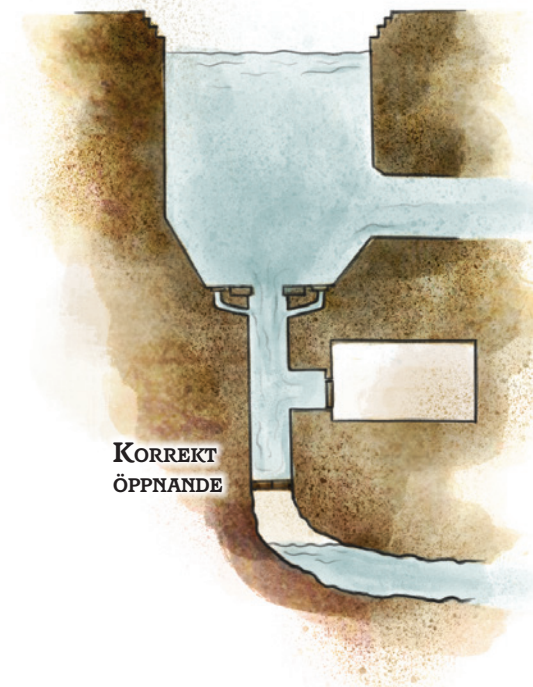
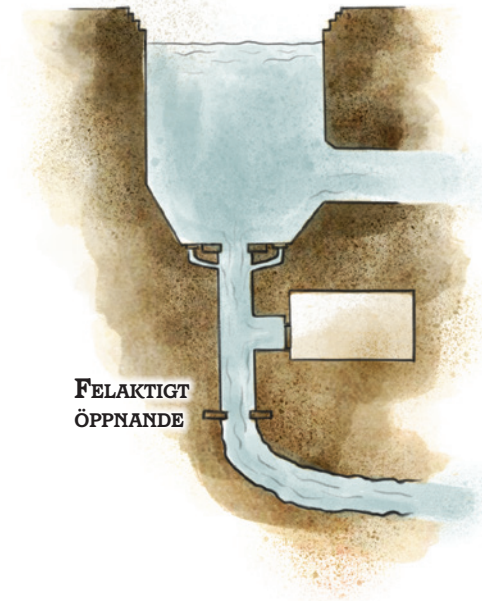


SIFFRORNA FÖRKLARAS PÅ SIDORNA 47-50

Fällans konstruktion

Under luckan sträcker sig ett schakt till en nedre undervattenstunnel som leder ut till havet på stort djup. Det finns två luckor som bägge är stängda när fällan inte aktiverats, den ena uppe vid vridpelaren och den andra nere i schaktet. Havsströmmarna är starka nog att skapa ett undertryck högst upp i schaktet då luckan är stängd.

När fällan stänger sig efter ett öppnande sluts den övre luckan först. Den nedre luckan står öppen så länge att undertryck hinner uppstå högst upp i schaktet (detta tar några minuter), varefter den sluts. Undertryck uppstår då även under den nedre luckan. Allt detta innebär att maskineriet har en femminuters återställningstid efter att luckorna stängt sig och under den tiden är vridpelaren och öppningspanelen är låsta.



Vridpelaren

- Se spelarbild 1 och 2

En av Gadon-prästernas vanligaste böner (av typen Ave Maria) är:

*Till honom
som lever i vågorna
som vakar över bottenlösa djup.*

Denna fras är ledtråden till hur vridpelaren ställs in för att öppna fällan på rätt sätt, se bilden "Rätt inställning".

- **Överst:** skäggitig Gadonabild (»Till honom« = Gadon)
- **Mellan:** en våg (»som lever i vågorna«)
- **Ned till:** bottenlöst vatten (»som vakar över bottenlösa djup«)

Om någon ställer in pelaren på ovanstående sätt och trycker in panelen, förflyter en minut under vilken den uppmärksamme ser små vattenvirvlar från öppnade ventiler, där vatten sugts ner i det underliggande schaktet och jämnar ut undertrycket. Därefter öppnas endast den övre luckan. Äventyrarna kan sedan lugnt simma ner i schaktet där dörren till skattkammaren finns.

Om personen använder en annan inställning och pressar in panelen, öppnas båda luckorna omedelbart. En väldig virvel spolar alla som finns i bassängen ner i schaktet och vidare i den nedre tunneln, vilken fortsätter flera hundra meter ut i havsvikens djup. Det är synnerligen svårt att överleva den färden om personen inte kan andas vatten (se punkt 8 i ritningen över templet).

Ledtrådar

Det är ett detektivarbete att lista ut hur vridpelaren ställs in. Här är några förslag på hur äventyrarna kan upptäcka nyckelfrasen.

- **List och uppmärksamhet:** Äventyrarna

får höra den väsentliga Gadon-bönen uppblandat med andra böner och prästprat vid ett besök i templet.

- **Läskunnighet:** Många heliga skrifter inleds med nyckelfrasen, även i inskriptioner på pelare och väggar.
- **Främmande språk:** Någon obskyr text i biblioteket kan innehålla information om själva skatten, eller en kryptisk text om ett öppningsförsök. Ett exempel: »Tempelprästerna dök ner i bassängens djup, en efter en. Först den tredje kom upp igen. Hans helighet var stor nog att öppna valvet. De andra tog Gadon.«
- **Övertalning:** Hur väl ett övertalningsförsök går beror på äventyrarnas status. Är de där med tempelprästernas välsignelse eller som tjuvar? De vanliga tempelprästerna vet inte hur den öppnas eller ens hur den ser ut. De bör inte kunna lista ut fällan i spelarnas ställe. Däremot kan de bistå med kunskaper enligt ovan.

»Karcher i sikte!«

Om spelledaren vill trassla till det för äventyrarna dyker ett karchiskt skepp upp. Syftet är dels att förfölja Månvind och dels att sätta stopp för äventyrarnas eventuella planer i templet.

Tempelön har strikta fridslagar så båda sidor bör nöja sig med att spionera på varandra och stjåla ledtrådar. Karcherna bör inte lyckas reda ut exakt hur vridpelaren fungerar, men SL kan låta dem dechifrera några texter som äventyrarna sedan kanske vill stjåla. De kan även jakta på äventyrarna och kanske försöka råna dem på vad de nu har hittat.

TEMPELBYGGNADEN

1. Templet

Templets vaktstyrka om tio man har som huvudsakliga uppgift att upprätthålla ordningen bland besökare. Men de är alerta och modiga människor som inte tvekar att slåss för sin helgedom.

I den största salen finns en bassäng, med trappsteg ned till sig liknande de i en amfiteater. Bassängen gungar med sjögången ute i havet, vilket besökare ser mellan pelarna. Templet har flera andra rum, bönesalar, bibliotek och annat som kan genomsökas.

Statyer och ornament av Gadon, havsguden med sin treudd, finns på flera ställen. Lixtra, stormarnas gudinna, och Sechezu, himlakropparnas tvekönade väsen, finns också avbildade.

Här följer förslag på rum som spelledaren kan placera ut:

- **Biblioteket:** kan innehålla ledtrådar enligt ovan. En av bokhyllorna kan ha en hemlig panel som öppnar en lönndörr till ett hemligt bibliotek. Där kan information om själva skatten tänkas ligga..
- **Köket:** kocken är en trevlig prick som kan tänkas bistå med kontakter till de mer lärda munkarna.
- **Överstprästens rum:** man kan tänkas behöva förhandla med den gamle prästen här.

TEMPELVAKT		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	13	SB: -
FYS	14	KP: 27
SMI	14	Förflyttning: L10
PER	11	Färdigheter i urval: orientera 80 %, simma, 70 %, strid 75 %,
INT	10	Vapen och rustning: läder-rustning, sköld, svärd.
PSY	10	
KAR	10	

2. Bassängen

En tio meter djup bassäng. Långt sjögräs skymmer sikten nedåt. När man dyker ner ser man inte mycket, men fem meter ner lysas botten upp av självlysande havsanemoner. Man ser där totalt fem pelare, en tudelad lucka och en stenpanel framför luckan. En undervattenstunnel leder bortåt i riktning mot havet.

3. Undervattenstunneln

En 50 meter lång tunnel av några meters diameter som leder ut i havet tio meter under havsytan. Tunneln kan ha ett par luftfickor som skapats vid hög sjögång.

4. Vridpelaren och luckan

En grov pelare i tre sektioner (»Vridpelaren«) står på andra sidan luckan från panelen sett. På pelarens sektioner är symboler och ansikten ornamenterade. Några av dem är avbildade på flera ställen, man kan bland annat känna igen havsgudens och stormgudinnan Lixtras ansikte. Fyra pelare behängda med bronsringar står uppställda i en fyrkant runt den grövre pelaren och luckan.

Om äventyrarna undersöker luckan och pelarna får de titta på Spelarbild 1.

Om de undersöker den grova pelaren (vridpelaren) ser de att det verkar gå att vrida på sektionerna och få olika kombinationer av symboler. De får då se bilden av sektionernas alla symboler (Spelarbild 2). Panelen har en öppningssymbol i form av en stiliserad nyckel och den verkar man kunna pressa in.

Här är några färdigheter som äventyrarna kan använda för att dra relevanta slutsatser.

- **Jakt och fällor:** Denna färdighet bör ge begränsad information, lämpligtvis endast: »Det är en fälla!« Därtill kan äventyraren även få hitta de små ventilerna som används för att fylla upp schaktet.



SPELARDOKUMENT 1



SPELARDOKUMENT 2

- **Besvärjelsekonst:** På de fyra pelarna med bronsringar finns magiska symboler. En magiker som lyckas med ett INT-slag inser att de skyddar stenkonstruktionen från magisk påverkan och magiskt intrång, det vill säga att besvärjelser inte fungerar.
- **Kulturer:** En kulturkunnig person kan bedöma vilka som byggt fällan. Beroende på spelarens kampanj kan det vara Oceanicas byggherrar, alternativt mer sentida människo- eller laistrygonkulturer. Färdigheten kan även ge uppslag av typen »pärlfiskarna på Plokeöarna använder stenar för att sjunka snabbt så de får mer tid nere på botten«

Om äventyrarna öppnar på rätt sätt uppstår det små vattenvirvlar vid ventilerna i en minut varefter portarna öppnar sig. Luckan är öppen under tio minuter och stänger sig sedan. Efter stängning öppnas den nedre luckan under en femminuterstid för att återställa undertrycket (en återställningstid när fällan inte kan öppnas på något sätt). Är rollpersonerna kvar efter stängning kan de fortsatt rädda sig in i själva skattkammaren eller försöka simma ut genom den nedre undervattenstunneln.

Om äventyrarna däremot öppnar på fel sätt kommer personer som fritt simmar runt i bassängen att spolas ner i schaktet. En nedspolad äventyrare kan få hålla fast sig med ett Simma-slag plus ett svårt STY-slag.

En äventyrare som har bundit fast sig i förväg klarar sig.

En äventyrare som redan före öppnandet håller fast sig vid något klarar sig med ett lyckat STY-slag.

Att därefter ta sig upp ur bassängen kräver ett svårt Klättra-slag eller att någon ovanför firar ned ett rep.

Luckorna är öppna i fem minuter varefter de stängs. Fällan reaktiverar sig därefter under fem minuter och går då inte att öppna.

5. Schaktet

Om en äventyrare spolas ner i schaktet kan han hålla sig vid kanten till sidopassagen som leder till skattrummet (6) om han lyckas med ett Simma-slag och ett STY-slag. Eventuellt kan han räddas av nedkastade rep eller liknande, men det är tungt att klättra mot strömmen.

Om fällan är korrekt öppnad kan äventyrarna simma ner. Fem meter ner finns en sidopassage (6). Ljus från sidopassagen lyser upp schaktet något, så man ser välarbetade stenväggar med ornamenterade bilder av havsgudens heliga gärningar. Ytterligare fem meter nedanför sidopassagen finns en stängd stenlucka.

6. Sidopassagen

En tre meter lång sidopassage. I slutet finns en tudelad stendörr utformad på samma sätt som luckan vid vridpelaren. En ståtlig bild av Gadon med sin treudd är ornamenterad på dörren. På golvet framför dörren finns en likadan öppningspanel som vid vridpelaren. Självlysande ädelstenar är fästa i sidopassagen och lyser upp ut i schaktet. Ornament på väggarna föreställer präster som knäfaller framför Gadon.

Öppningspanelen kan endast tryckas in om fällan är korrekt öppnad.

När öppningspanelen trycks in öppnas dörren under tre sekunder. Skattkammaren innanför (7) är tom på vatten varför en person spolas in i rummet med en mäktig kraft.

Om en person intar knästående, hukande eller liggande ställning innan han trycker på öppningspanelen, spolas han fram och slår in i Gadonstatyns fötterna utan att ta skada.

Om en person står upp eller simmar runt i sidopassagen (6) när dörren öppnas spolas han rakt mot Gadonstatyns treudd. Det krävs ett lyckat SMI-slag för att slippa få 3T6 KP i skada.

Om en person simmar runt i schaktet strax utanför (5), riskerar han att spolas in och klippas av på mitten när dörrarna slår ihop! Det krävs ett lyckat SMI-slag för att slippa få 3T6 KP i skada.

7. Skattkammaren

Ett 4 m högt, 8 m långt och 5 m brett rum. Fem meter in står en tre meter hög staty av Gadon som håller en treudd riktad mot dörren. På väggen bredvid dörren finns en öppningspanel och en väggfast bronsring.

I golvet fyra hörn är stora fiskhuvuden skulpterade. Deras munnar är öppna och vattnet som forsat in börjar snart rinna ut genom dessa.

På den bortre väggen är stormgudinnan Lixtra ornamenterad, också hon med öppen mun. (Ett pumpsystem i berget tömmer ut vattnet genom fiskmunnarna. Luftpassager från utsidan öppnas då genom Lixtras mun).

Bakom statyn finns den skattrollpersonerna söker, samt gärna lite annat smått och gott rollpersonerna kan plundra. Förtjänar de måhända en hög med guld och silver?

För att komma ut trycker man in öppningspanelen på väggen. Så länge panelen är intryckt forsar vatten in i rummet, men då man står vid sidan av vattenströmmen spolas man inte bort så länge man håller fast sig i bronsringen. Dörren hålls öppen i tio sekunder efter att man släpper panelen, nog för att man skall hinna simma ut i schaktet.

Öppningspanelen kan inte tryckas in när fällan är i återställningsfas. Man får snällt vänta fem minuter i den luftfyllda skattkammaren.

I annat fall öppnas fällan på det ofarliga sättet eller hålls öppen ytterligare tio minuter när panelen trycks in. Man har gott om tid att nå upp till bassängen.

8. Nedre undervattenstunneln

En 200 meter lång tunnel snett nedåt som mynnar ut på 100 meters djup ute i havsviken. Starka undervattensströmmar drar dessutom simmare utåt djupen. Själva tunneln har dock ett par självlysande havsanemoner som ger lite ljus, samt luftfickor på några ställen. Luftfickorna har bildats av luftbubblor som sugits ned av bassängens vattenvirvel vid tidigare eskapader.

En person som sugts ner här och inte kan

andas vatten har mycket små chanser att överleva. Följande riktlinjer visar på hur det skulle kunna gå till. Om spelledaren sedan vill veta mer, bör hon söka efter information på internet om »fri uppstigning från ubåt«.

En rollperson som har spolats genom gången måste lyckas med ett Simma-slag för att ha bibehållit orienteringen och fyllt lungorna med luft i en av luftfickorna när han spolas ut i djupen (om slaget misslyckas dör han).

Genom att simma uppåt och kontinuerligt andas ut är det möjligt att få luften i lungorna att räcka hela vägen upp, då även luften på stora djup är komprimerad och expanderar i takt med uppstigningen. Ytterligare två lyckade Simma-slag krävs för att överleva en sådan färd.

- **Undantag:** En finurlig rollperson med ett vattenskinnet eller motsvarande kan försöka hålla sig fast i tunneln vid en luftficka och fylla skinnets med luft. Ett STY-slag krävs utöver Simmaslaget för detta. Han kan andas ur vattenskinnet under uppstigningen, och även använda det som en liten vattenraket då luften expanderar. Om han lyckas med detta räcker det med endast ett Simma-slag för att nå ytan vid liv.

Om personen når ytan med livet i behåll drabbas han omedelbart 1T10 i skada på grund av akut dykarsjuka.



Här följer ett förslag på en kampanjfinal, där skeppet Månvind efter en lång och vindlande färd genom Arkipelagen äntligen hittar Solvargens vrak och en grupp strandsatta överlevande. Men självklart finns det svåra problem att lösa innan de kan räddas.

- Vulkanöns mitt är en aktiv vulkan. På dess sluttningar växer en bördig regnskog som avlöses av en lång sandstrand. Omfattande rev i havet runt ön gör den svåråtkomlig, men värst av allt är de kannibalstammar som dräper de människor som stiger iland.
- Något som förbryllar sjöfarare är de enorma monoliter som är resta på vulkanens sluttningar; kan de vara lämningar från Oceanica? Man har även siktat något som verkar vara en ruinstad bebodd av kannibalerna från håll.
- Skeppet Månvind kan nå ön av en slump och besättningen siktar då sikta monoliterna på håll.
- En räddad sjöman kan berätta att han var fånge hos kannibalerna och tyckte sig se någon slags enorm maskin i deras ruinstad.
- Uråldriga skrifter kan peka ut området som en viktig plats under Oceanicas storhetstid.

INFÖDINGARNA

I djunglerna runt vulkanen bor tre infödingsstammar i ständigt krig mot varandra. De lever på samlande och fiske, men har sedan länge nått öns

befolkningstak. Eftersom mat är en bristvara åter infödingarna sina fiender under rituella former, och i vissa fall även de egna klanmedlemmarna.

Vulkanön saknar färskvattenkällor, men kraftiga regn året runt sköter vattenförsörjningen. Ibland kan det dock dröja veckor mellan skurarna, ett förhållande som har fått infödingarna att bli skickliga på att konservera vatten. Bland annat framställer de örtblandningar som renar skämt vatten och även steriliserar sår.

Under torrperioderna hemsöks ön av en lavadrake som kravlar upp ur vulkankratern. Infödingarnas namn på varelsen är Ke Ahi Nupu (»Eld-Döden«).

I djungeln jagar mindre flockar av ro vapor. De skyggar dock för större sällskap än de själva, så infödingarna samlar frukt där i stora grupper.

Infödingarna använder kanoter för att fiska och patrullera utanför sin bosättning.

Aifolket

Aifolket är Vulkanöns största stam med ett tusental medlemmar. De bor i och omkring ruinstaden på öns västsida. Aifolket leds av en matriark som får sin position genom en kombination av stridsskicklighet och barnafödande. Kvinnorna är i regel stridshövdingar då de anses ha bäst skiljerätt i val mellan liv och död, men det finns även många män bland de skickligaste krigarna.

Aifolket äter både sina fiender och klanmedlemmar. Man undviker dock att äta

de som dött av naturliga orsaker. Det är vanlig praxis att kidnappa män och pojkar från både Kekokofolket och tillresta främlingar, för avelns skull. Aifolket bryter avtal som det behagar dem.

Om någon vill inleda förhandlingar är det sed att man först genomför en rituell kamp till döden mellan två krigare från de båda sidorna, först därefter kan förhandlingarna börja. Aifolket ser ut som en storvuxen variant av kopparfolket och har ofta en mängd ärrtatueringar och smycken av trä. De slåss med långa stridsklubbor (1T6+1) med stenspetsar och spjut. De dyrkar vulkanen, förmodersandar och naturväsen. Om äventyrarna lyckas hamna i förhandlingsläge med Ai, möter de stridshövding Soi. Hon är en elitkämpe med 100 % i sina stridsfärdigheter, lömsk till sinnelaget och intresserad av att kidnappa en ståtlig karl från främlingarna.

VANLIG INFÖDINGSKÄMPE		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	12	SB: -
FYS	12	KP: 24
SMI	12	Förflyttning: L10
PER	11	Färdigheter i urval: jakt och fällor 80 %, orientera 80 %, simma 70 %, spåra 70 %, strid 60 %, vildmarksliv 80 %.
INT	10	
PSY	10	
KAR	10	
ELITKÄMPE		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	14	SB: -
FYS	14	KP: 28
SMI	12	Förflyttning: L10
PER	12	Färdigheter i urval: jakt och fällor 80 %, orientera 80 %, simma 80 %, spåra 80 %, strid 80 %, vildmarksliv 80 %.
INT	10	
PSY	10	
KAR	10	

Vanlig infödingsskämpe

De flesta vuxna hos Ai och Kekoko vet hur man slåss. Deras hårda ö har gjort dem tappra och orädda.

Elitkämpe

Ais och Kekokos skickligaste krigare går gärna i främsta ledet när det blir strid.

Makekämpe

Makekämparna är kortvuxna, men kompengerar detta med list och grymhet.

Kekokofolket

Kekokofolket, cirka 600 individer, bor på och omkring de lavadränkta stenpipers som återfinns vid öns sydsida. Kekokofolkets kultur liknar Aifolkets, men de är mer benägna att hålla avtal. De äter heller inte sina egna klanmedlemmar eftersom de är skickligare fiskare än Aifolket. Kekokofolket ser däremot mer skrämmande ut med slipade vassa tänder och mer gråaktig hud. Kämparna föredrar långa stenxor (skada 1T6) framför klubbor och använder rustningar av ben (abs 1).

Om äventyrarna lyckas hamna i förhandlingsläge med Kekoko, möter de stridshövding Douko. Hon är en enögd väderbiten elitkämpe med 90 % i sina stridsfärdigheter. Hon är pålitlig till naturen och håller ingångna avtal. Hon är särskilt intresserad av nya effektiva fiskemetoder, eftersom detta är av stammens viktigaste näringskällor.

MAKEKÄMPE		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	6	SB: -
FYS	12	KP: 18
SMI	15	Förflyttning: L10
PER	11	Färdigheter i urval: jakt och fällor 90 %, orientera 80 %, simma 60 %, spåra 80 %, strid 60 %, vildmarksliv 80 %.
INT	10	
PSY	10	
KAR	10	

Makefolket

Det kortvuxna makefolket liknar halvlängdsmännen. De bor i de täta djunglerna på öns norrsida och har isolerat sig från de andra stammarna. De nyttjar nervgift från Make-myran till att bestryka sina pilspetsar, och markerar sitt revir med upphängda skelett. Favoritvapnen är kortbåge (60 %, 1T6, förgiftad spets) eller kortspjut (60 %, 2T6, förgiftad spets). De använder ett dödande nervgift med giftstyrka 12

Makefolket har ont om mat och äter därför sina egna självdöda. De är därför svårt plågade av hjärnröta och lever sällan längre än till ung vuxenålder. Hövdingarna och ledarna är oftast äldre tonåringar som ännu har sansen i behåll.

Makefolket har mycket kunskaper inom gift- och motgiftstillverkning och har ett eget skriftspråk liknande hieroglyfer där de bevarar kunskaperna mellan generationerna. De är omkring 800 till antalet och är alltid insmorda i torkad lera som kamouflage.

Om äventyrarna lyckas hamna i förhandlingsläge med Make, möter de medicinkvinnan Eiki. Hon är kring trettio med skarpt sinne och klar blick. Hon har 100 % i Första hjälpen och i hantverket brygga mediciner. Hennes främsta intresse är att hitta nya grödor som gör att stammen slipper svälta. Eiki omges av en livvakt av tio hängivna kämpar som inte viker för någon fiende.

SOLVARGENS SKEPPSBRUTNA

Under ett våldsamt oväder för ungefär sextio dagar sedan strandande Solvargen på Vulkanöns klippiga kust. Skeppsskrovet blev så illa skadat att det inte kunde repareras. De överlevande tog sig i land och fann, efter fler blodiga strider med infödingarna, en forntidsruin där de kunde söka skydd.

För ungefär femtio dagar sedan skickade Yosalin en grupp skickliga sjömän med Solvargens barkass för att hitta något ställe där de skulle kunna ordna hjälp. Denna

barkass kan, om spelledaren så önskar, ha dykt upp på något sätt i ett tidigare äventyr och då tillhandahållit nya ledtrådar om var äventyrarna ska leta efter prinsessans expedition.

De överlevande

Ungefär femtio personer finns kvar i livet. De är till största delen sjömän, samt en handfull soldater och lärda män och kvinnor. Yosalin leder dem som om de fortfarande vore ombord på ett skepp och de godtar hennes styre utan invändningar eftersom hon har visat sig klara krisen.

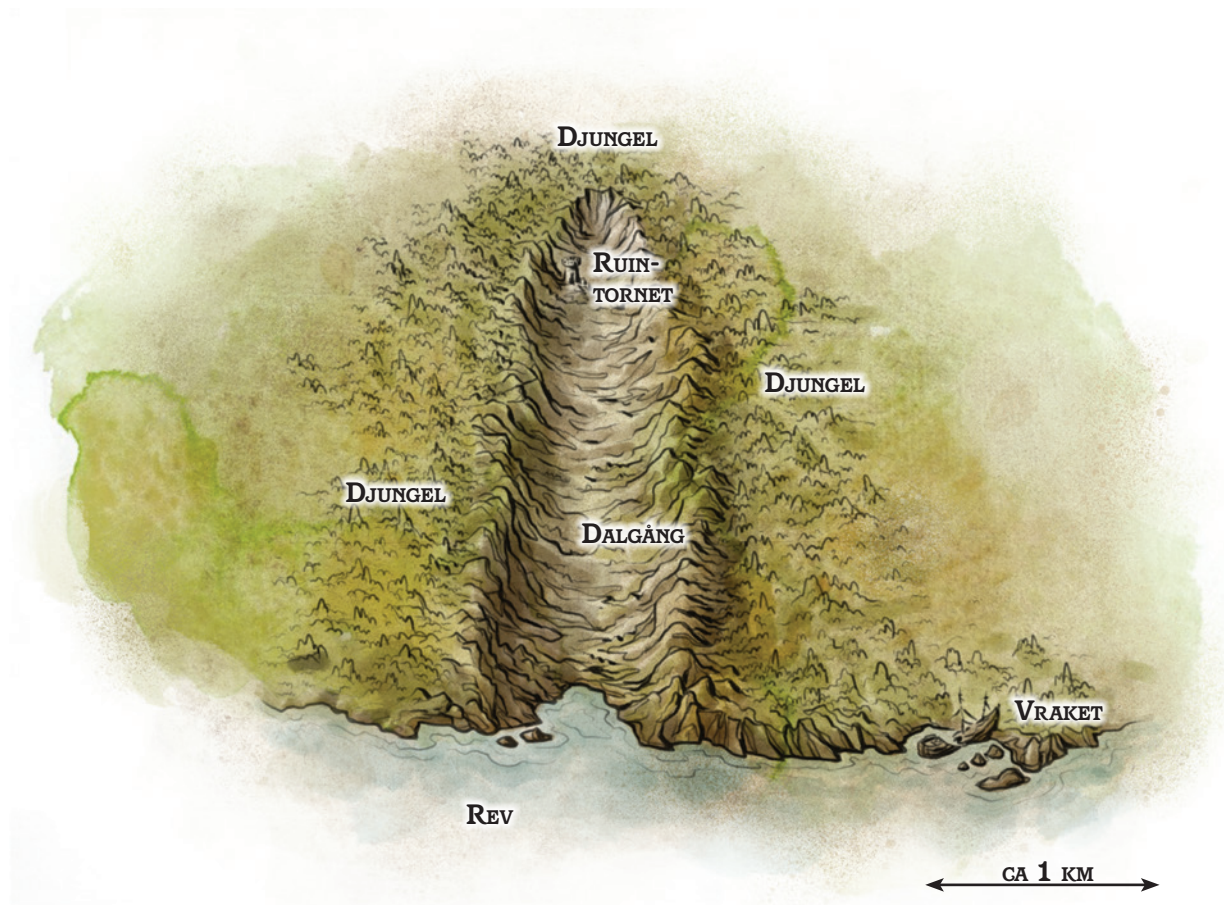
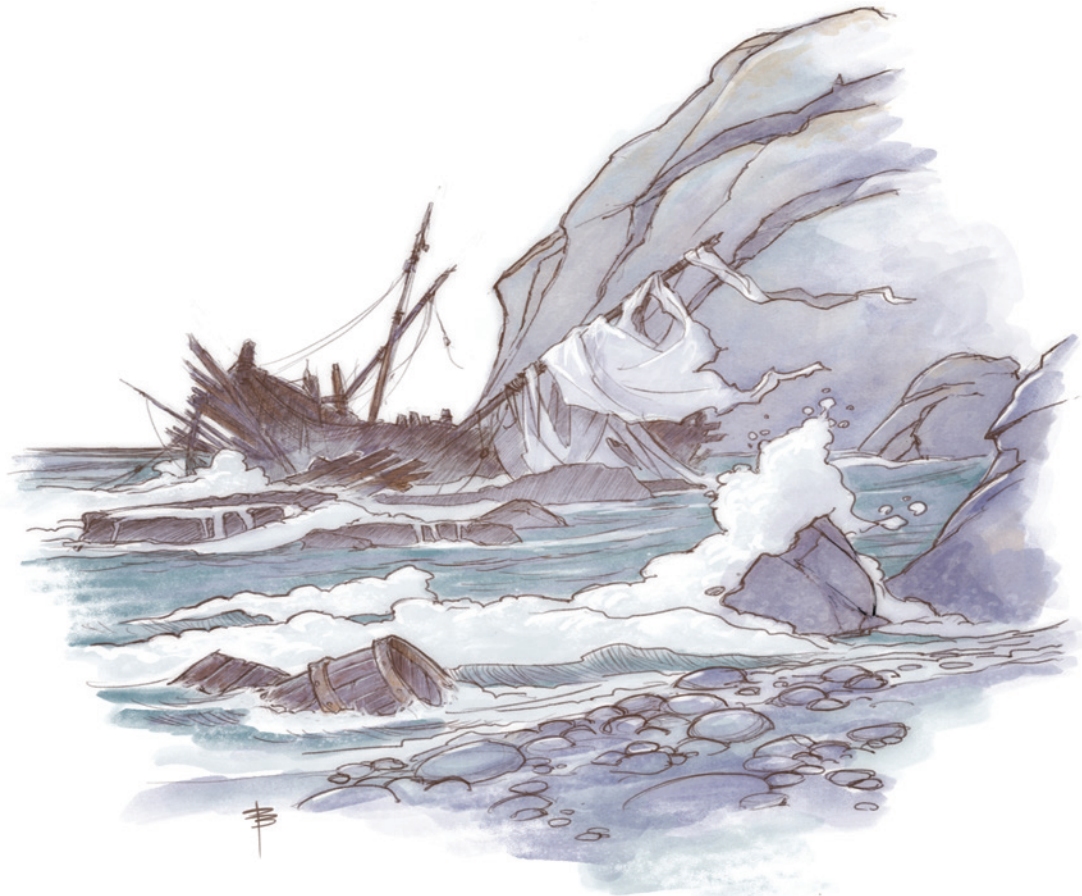
Däremot, om Yosalin skulle falla ifrån på grund av dödsfall eller allvarliga skador, är det alls inte klart vem som tar över. Formellt sett är det styrman Setkron, men han har inte Yosalins naturliga karisma. Underofficeren Tidor är bra på att hantera folk, men fantasilös och därför inte en god ledare i överrumplande kriser.

När de skeppsbrutna tog sig i land hamnade de snart i strid med kannibalerna. Många dog men när de sökte skydd i ruinet märkte de att infödingarna inte följde efter. Därefter är de »lovligt byte« utanför dalsänkan, inklusive till havs. De känner sig belägrade, men de kunde bärga en hel del förråd från Solvargens vrak och de fiskar även vid stranden, där de går säkra från infödingarna, så än går det ingen nöd på dem. Den långsiktiga prognosen är dock hemsk.

Prinsessan Yosalin

Yosalin är en lärd kvinna och en äventyrare, en dam som är lika hemma i ett bibliotek som med pil och båge. Hon delar sin besättnings vedermödor och är nogga med att inte skaffa sig några fördelar utifrån sin höga rang. Genom att föregå med gott exempel har hon bevarat allas stridsmoral på god nivå, trots den svåra situationen.

Yosalin är en kort och stadigt byggd kvinna strax under 30. Det blonda håret är kortklippt och utseendet är väderbiten. De järngrå ögonen är uppmärksamma och kroppsspråket är självsäkert – det här är en



kvinnan född till att befalla. Prinsessan bär till vardags sjömanskläder utan rangtecken

YOSALIN		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	14	SB: -
FYS	12	KP: 26
SMI	12	Förflyttning: L10
PER	14	Färdigheter i urval: geografi 80 %, kulturer 80 %, orientera 80 %, sjökunnighet 70 %, språk 80 %, strid 80 %.
INT	16	Utrustning: ringbrynja, hjälm, svärd, pilbåge.
PSY	14	
KAR	10	

eftersom alla vet vem hon är. Om det är fara å färde, tar hon på sig en läderrustning och en järnhjälm och beväpnar sig med pilbåge, svärd och långdolk.

Yosalins expedition har inte löst Oceanicas stora gåtor, men hennes män har samlat ihop många uråldriga fynd under åren i arkipelagen. De viktigaste finns nedpackade i två stora trälåror som har bärgats från skeppsvraket och nu finns i ruintornet.

Ruintornet

Det vida ruintorn som har blivit de överlevandes bas ligger i en dalgång som på tre sidor skyddas från väder och vind av buskbeklädda åsar, medan dalmynningen vetter mot havet. Den är urgammal och

byggd av ett okänt betongliknande material. Även om detta material är osedvanligt hållfast så har det nötts av tidens tand och delar av tornet har därför rasat.

Ingen ur Solvargens besättning har begripit ruintornets ursprungliga syfte: den var för länge sedan ett undagömt tillhåll för en oceanisk magiker som utforskade dödens mysterier, en så kallad nekromantiker.

Vulkanöns kannibaler noterade för hundratals år sedan sedan att det spökar runt Ruintornet och därför har platsen blivit tabu, med namnet Dödssänka, så ingen stammedlem kan tänka sig att besöka den. Detta är orsaken till varför de skeppsbrutna har fått vara i fred just här, men inte på andra delar av Vulkanön.

Flera av Yosalins besättningsmän hävdar att de har skymtat vålnader på ön under fullmånenätter. Det handlar om osaliga andar efter människor och laistrygoner som dödades av nekromantikern. De är bundna till platsen och de strålande fullmånen får dem att ta halvsynlig form. De flesta längtar efter gravens frid, vilket en alv kan ge dem genom att välsigna dem livets krafter. I utbyte är flera spöken beredda att berätta om vad de upplevde i den fjärran tid då Oceanica fanns. De upplevde undergången i spökform och såg hur Skymningshavet uppslukade det mesta av den gamla landmassan. De har inte rört sig utanför dalgången sedan dess och kan därför inte berätta något väsentligt om infödingarna eller vulkanen.



Magiska fynd i ruinerna

Tornresterna har inte rörts av människohand under århundranden. Spelledaren kan därför placera ut enstaka små magiska fynd i rasmassorna. Dessa är besmittade av dödsmagi och därför skulle ingen alv vilja röra vid dem. Om något av fynden förs till Gråskeppsön, förlorar det sin magiska kraft för evigt. Här är två exempel:

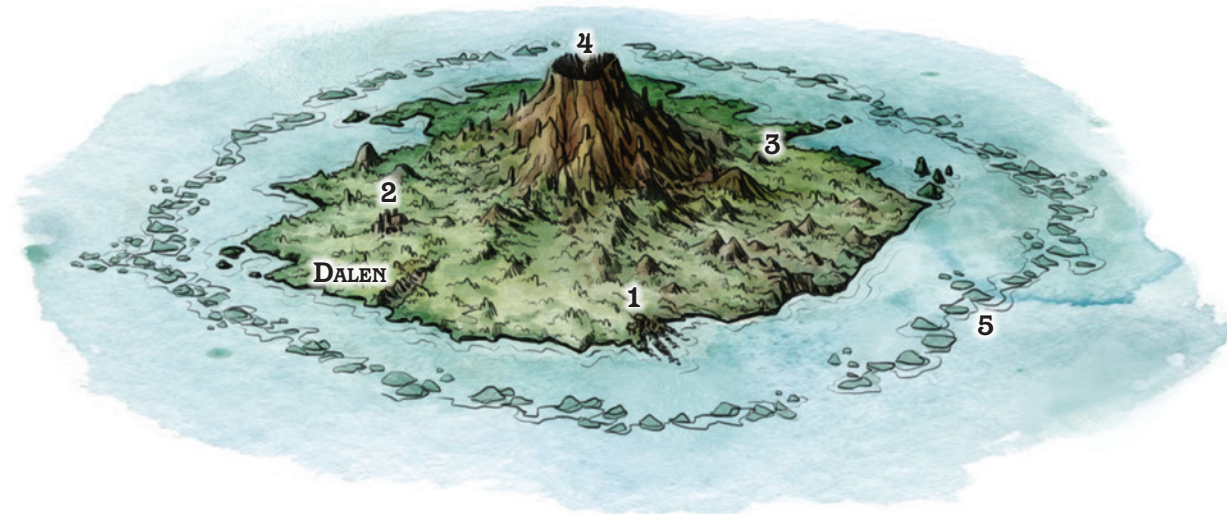
- **Livsblicksringen:** Detta är en bred fingerring av orichalk, prydd med ett stiliserat människoöga. Bäraren ser alla slags vandöda väsen: han ser igenom en eventuella förklädnad och försök att vara osynlig och han identifierar varelsens sanna natur.
- **Gastskyddsamuletten:** Detta är en amulett av orichalk, ungefär två centimeter lång och bearbetad till

formen av en laistrygönsk dödska. Ögonhålorna är öppna genom dem trär bäraren en lädersnodd så att han kan hänga amuletten runt halsen. Amuletten skyddar bäraren mot alla slags aggressiva handlar från okroppsliga vandöda, till exempel spöken (men inte från kroppsliga vandöda som exempelvis zombier). De kan varken skada eller skrämja henne, inte heller rota i hennes sinne.

Vulkanön

1. Kekokofolkets boplats.

Ruiner av gigantiska stenpirer ligger delvis under vatten, täckta av sand och stelnad lava. Kekokofolket har byggt hyddor på pirerna, stranden och den omgivande djungeln. Byn är skyddad av diken och spetsade pålar. Om



rollpersonerna besöker byn ser de väldiga lerkärl och uppsamlingsbassänger för samlande av regnvatten

- **Flora och fauna:** Den som lyckas med ett färdighetslag upptäcker krukor med en vattenrenande örtblandning. Dess recept är värdefullt för Hemlandets sjöfarare.

2. Aifolkets ruinstad.

Rester av väldiga byggnader sticker upp här och var. Lava tycks ha slukat staden där bara de högsta byggnationerna ännu sticker upp. En dom-liknande struktur (7) och en stor forumliknande byggnad (6) är de största av ruinerna. Överallt har Aifolket byggt sina hyddor. Träställningar, vaktorn och gångbroar går kors och tvärs genom ruinerna. (se detaljkarta av ruinstaden och nr 6, 7 och 8).

3. Makefolkets skog.

Upphängda avgnagda skelett hänger i träden runt Makefolkets revir på öns norrsida. Den som går förbi territorialmarkeringarna möts snart av giftpilar från bakhåll. Det är svårt att ens få syn på någon av skyttarna. Djupt inne i skogen ligger Makefolkets största by. Hyddorna är byggda i träden vilket gör dem svår att finna. Den som tillåts vandra runt i byn hittar Makefolkets hieroglyfliknande skriftspråk inristat på nästan alla ytor.

- **Kulturer:** Den som tyder hieroglyferna eller får dem översatta lär sig mycket om örter, gifter och Makefolkets urhistoria som flyktingar över Skymningshavet.

4. Vulkanen.

Sluttningarna upp till kratern är i svart vulkanisk sten och ofta varma att röra. Het ånga sprutar ut ur berget på sina ställen. På sluttningarna är väldiga obelisker resta. De är täckta i magiska runor från Oceanicas tid. En magiker eller historiker kan misstänka att de nyttjats till att utvinna kraft ur vulkanen. (se även detaljkarta över vulkanen och 9, 10 och 11).

5. Korallrev.

Månvind tvingas ankra utanför reven. För att manövrera in en av långbåtarna utan att kapsejsa mot reven behöver man klara ett slag för Sjökungshuset.



Aifolkets ruinstad

6. Hövdingens tempelforum.

Ett väldigt stentak uppburet av en mängd pelare. Här huserar matriarken på en tron av ben, med sina närmsta krigare. Korgar med pärlor och andra skatter kan hittas av den som letar.

7. Domen och stenaltaret.

Rester av välvda väggar sträcker sig mot himlen, men det mesta har fallit ner i stora stenhögar. Ett två meter högt och tio meter brett altare står i domens östra ände. Bakom altaret står två obelisker liknande de uppe på vulkanen. En lärd person kan dock utröna att de magiska tecken som täcker de här obeliskerna bör ha en annan funktion. Bredvid altaret ses rester av väldiga stenrör som försvinner ner i jorden; de är igentäppta av sten och skräp. Tre mindre stenpelare står framför altaret.

Om någon går upp på altaret och undersöker kan han finna rester av mycket gammalt glas i stora mängder. En mekanurg kan med ett lyckat färdighetsslag räkna ut att glasskärvorna

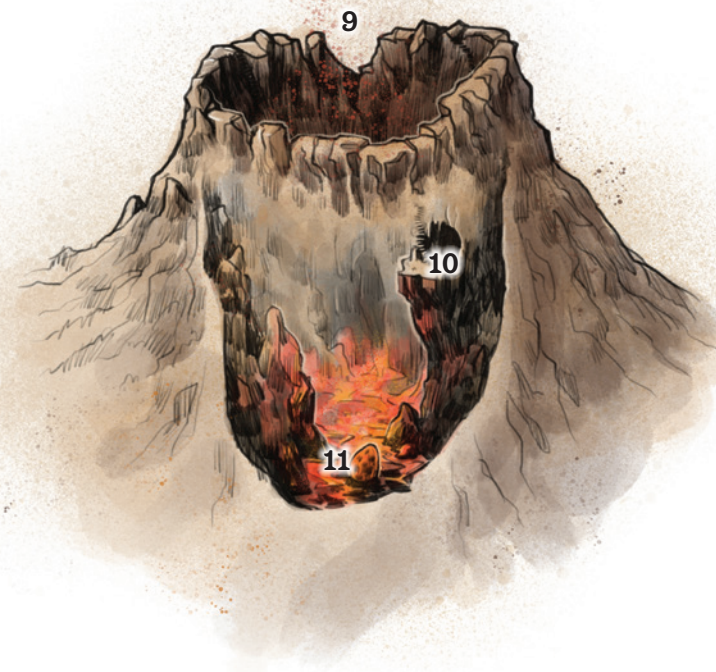
har suttit ihop. Skärvorna är också täckta av nästan genomskinliga magiska runor.

En undersökning av de tre stenpelarna visar att de verkar gå att trycka ner i marken, men är fixerade av mindre mängder stelnad lava. Om denna tas bort med hammare och mejsel kan de tryckas ner. Om alla tre trycks ner samtidigt kommer pelarna att börja röra sig som pistoner i tre cykler utan att något ytterligare händer.

Efter en noggrann undersökning, vilket bör ta cirka två dagar, konstaterar en mekanurg att detta är en delvis trasig forntida maskin som ursprungligen frammanade eldelementarer ur lavadjupet inuti ön. Samtidigt lär han sig så mycket om urgammal teknik att hans Mekanurgi ökar med 5 %. Oavsett hur väl han undersöker maskinen förmår han inte att laga den.

8. Förrådet.

Ett stenhus som sticker ut från domens utsida och ser intakt ut. Utifrån ser man dock inga ingångar. Ingången på insidan av domen är täckt av stenblock, men om dessa rensas undan kan man komma in. Inuti hittar äventyrarna två spruckna glasklot



med en halvmeters diameter. De är täckta av magiska runor infattade i glaset. Efter en noggrann granskning gissar en mekanurg eller en magiker att kloten bör ha varit »burar« för eldelementarer.

Vulkankratern

9. Krönet.

Man kan här se rester av trappor som letar sig ner mot lavaglöden i botten. Trapporna är förstörda av stelnad lava och färdighetsslag för klättring krävs för att ta sig ner. Man kan även ana ingången till drakhålan mot östra väggen, halvvägs ner, även om det inte är uppenbart att Ke Ahi Nupu bor där.

10. Ke Ahi Nupus håla.

Här bor lavadraken. Vulkanisk gas sprutar hela tiden ut ur en skreva längst in. Värmen skadar med 1 KP per SR för de som går in i grottan. Om draken är hemma, anfaller den alla inkräktare. Äventyrare som rör sig nere i kratern riskerar att upptäckas av monstret och bli anfallna (15 % chans var tionde minut). Om draken är död eller ute

på härjningar, kan äventyrarna ta sig till grottans inre, där de hittar en skatt i form av tio kg obearbetade ädelstenar.

11. Vulkanens botten.

Längst ner mot lavan är värmen fruktansvärd och skadar med 1 KP per minut. Något som ser ut som ett klippblock står delvis nedsänkt i lavan. Det är i själva verket ett drakägg som kommer att kläckas nästa gång vulkanen får ett rejält utbrott.

Lavadraken Ke Ahi Nupu

Nere i den heta vulkankratern bor en lavadrake. Den liknar en tio meter lång salamander, fast med längre ben som gör den en kattlik gång. Huden är ständigt halvsmält lava och utstrålar hetta som skadar alla som kommer nära. Draken saknar vingar, men klättrar obehindrat på alla ytor

Ke Ahi Nupu beger sig bara ut ur kratern när det är helt torrt på ön, eftersom den är känslig för vatten. Infödingarna aldrig upptäckt dess svaghet eftersom de alltid har ont om vatten under torrtiden och lavadraken aldrig närmar sig havet.

- Lavakroppen. Lavahudens hetta skadar alla inom närstridsavstånd med 1 KP per stridsrunda.
- Draken skadas inte av eld och hetta
- Tjugo liter vatten mot huden ger 1T6 i skada (ignorera hudens abs). Större vattenmängder gör proportionellt mer skada, till exempel ger 100 liter 5T6.

LAVADRAKEN KE AHI NUPU		
GRUNDGENSKAP	TYPVÄRDE	
STY	55	
FYS	38	
SMI	17	
PER	20	
PSY	19	
INT	20	
KAR	11	
Kroppspoäng	(55+38)x5	465
Naturligt skydd	8	
Skadebonus	5T6+5	
Förflyttning: Land	27 m	
Flyga	60 m	
STRID, VAPEN OCH SKYDD		
NATURLIGA VAPEN	CL	SKADA
Bett	69%	2T6
Klor	69%	1T6
Svans	53%	1T6
Utandningsvapen (ingen SB)	90%	3T6
Draken har 3 eldsprut. Varje eldsput är en 15 meter lång och 7 meter bred kon. 90 % (3T6), offret fattar eld. Ett lyckat SMI-slag halverar skadan.		

MÅNVINDS ANKOMST

Infödingarna inser att det nyanlända skeppet kommer från de skeppsbrutnas folk, eftersom Månvind och Solvargen liknar varandra. De vet att främlingarnas vapen och besvärjelser är farliga och att deras rustningar skyddar väl. Därför blir infödingarna och undviker konfrontationer där de riskerar att lida nederlag, men bedräglighet, bakhåll i djungeln, fällor och gift borde fungera bra. Dock så hatar de tre stammarna varandra så mycket att de inte kan tänka sig att samarbeta mot främlingarna,

Förhandlingar skulle kunna fungera tämligen väl med Kekoro, medan de andra två stammarna bryter eventuella överenskommelser så snart det skulle gagna dem. Kortsiktigt kan hemlänningarna samarbeta med Make om de kan förse stammen med nya och bättre grödor.

Om Månvinds besättning ska rädda Yosalins folk måste de finna ett sätt att transportera dem med småbåtar över reven till skeppet utan att bli angripna av kanotburna kannibalkrigare. Svårt men inte omöjligt – det är hursomhelst något som äventyrarna måste lista ut själva. Yosalin lämnar inte Vulkanön förrän hennes folk är i säkerhet.

Drakdråp

Kannibalerna har små möjligheter att dräpa Ke Ahi Nupu, men Månvind har en stor mängd hantverkare och liknande. Om Månvind anländer i början av en torrperiod blir en konfrontation med monstret mer trolig.

Med finurlighet och hantverksskicklighet kan äventyrarna tänka ut ett sätt att frakta stora mängder havsvatten till ett ställe där det kan användas mot lavadraken. Utöver detta är det tänkbart att hemlänningarna har tillgång till hjälpsam magi, till exempel vattnelementarer eller LYFT-besvärjelser.

Om äventyrarna skulle lyckas så blir de hjältar för alla infödingarna och får fri lejd över hela ön tillräckligt länge för att kunna evakuera Yosalins folk utan bekymmer.



Detta kapitel innehåller tre bilagor med valfria tillägg till grundreglerna: ödets inverkan på rollpersonerna, lite fantasymekanik och en fantasymetall. Spelledaren väljer fritt vad hon vill ha i sin kampanj.

ÖDET

Ingen kan bemästra Ödet: till och med gudarna måste böja sig inför denna kosmiska makt. Denna livssyn gör att äventyrare ofta blir fatalistiska. Döden kommer när Ödet så påbjuder; ingen kan rubba det.

Ödespoäng

När en rollperson skapas får han nio Ödespoäng. Dessa kan användas för tre slags handlingar: räddning, mästerverk och gudagåva.

En använd poäng är förbrukad för alltid och en rollperson kan aldrig få nya Ödespoäng när han väl har kommit i spel. När Ödet till slut klipper till, finns det ingen undanflykt – det vet alla.

»Äsch, bara en skråma«

När en rollperson drabbas av en händelse som vållar allvarlig skada eller död, kan spelaren använda en Ödespoäng. Då stryks skadan och rollpersonen får kanske ett litet köttår eller blåmärke istället. Detta kan rollpersonen göra flera gånger under sitt liv. Han kan däremot inte använda sina Ödespoäng för att rädda andra.

Några exempel på hur en spelare förklarar en mirakelräddning:

- »I sista ögonblicket skymtar jag bågskytten i ögonvrån och kastar mig baklänges. Hans pil visslar förbi mitt huvud med en fingerbredds marginal.«
- »När jag störtar ner från muren landar jag i en höskrinda.«
- »Giftet har en svag bismak som jag känner av, så jag spottar ut matbiten innan det hinner verka.«

Mästerverket

Ryktbarhet är bland det viktigaste en äventyrare drömmer om: att göra något så stort att människor talar om det långt efter hans död. En enda gång under sitt liv kan en rollperson använda en Ödespoäng för att göra ett mästerverk, det stordåd som Ödet har avsett för honom. Spelaren tänker själv ut vad det handlar om, utifrån vad som passar rollpersonens identitet. Här är några förslag:

- En krigare vinner en elegant seger mot alla odds. Tänk till exempel på Davids seger mot Goliat.
- En mekanurg bygger ett fantastiskt ting. Tänk till exempel på Kolossen på Rhodos. Skeppet Månvind är ett mästerverk.
- En sjöman räddar med stor skicklighet sitt skepp undan en till synes oundviklig undergång.
- En lärd man löser ett extremt svårknäckt problem. Tänk på Arkimedes i badet.

Regel tekniskt hanteras det genom att spelaren spenderar 1 Ödespoäng och sedan tar kontrollen över händelseutvecklingen. Slå inte tärning, ty mästerverket lyckas automatisk eftersom Ödet vill det.

Spelledaren ska alltså inte lägga hinder i vägen, men hon kan givetvis komplettera stordådet med extra positiva eller negativa konsekvenser om det är lämpligt. Det är dessutom hon som avgör hur andra reagerar på vad som sker. Om mästerverket tar tid att utföra, får spelledaren bedöma vad som är rimligt.

- En krigares mästerverk kan till exempel beskrivas så här: »Jag lägger en sträng på bågen och siktar noga. I exakt rätt ögonblick släpper jag strängen. Pilen går rakt in i gigantens öga – omedelbar död. Giganten störtar baklänges ner i klyftan och river ner repbron så att våra fiender blir stående avskurna på andra sidan avgrunden.«
- En lärd man kan till exempel beskriva sitt mästerverk så här: »Jag begrunder inskriptionen i detalj timme efter timme. Sakta uppfattar jag mönster bland tecknen. Jag minns vad jag har sett tidigare under färden under arkipelagen. När solen ska gå ner, faller äntligen pusselbitarna på plats och jag begriper hur skrivtecknen ska uttydas.«
- En läkares mästerverk kan till exempel se ut så här: »Jag minns några meningar från Galenos' läkeskrifter och inser att den där röda plantan som växer invid borgporten, kombinerat med extrakt av fågelnjurar, borde bli ett verksamt läkemedel. Ett dygn tar det mig, sedan har jag bryggt medicin nog att sätta stopp för epidemin. Det blir ingen massdöd i vår belägrade borg.«

Gudagåvan

När spelaren skapar sin rollperson får han, om han så vill, spendera en (1) Ödespoäng på att ge rollpersonen en (1) notabel talang – en gudagåva – som går utanför vad

färdigheter tillhandahåller. Det handlar dock inte om superkrafter som osårbarhet eller flygförmåga, utan något som en människa faktiskt kan tänkas ha.

Spelaren väljer själv i samråd med spelledaren. Här är några exempel:

- Ambidexter – personen använder båda händerna lika bra och samtidigt.
- Delfinsk – personen simmar 50 % snabbare än normalt. Han behöver inte heller skaffa Simfärdighet.
- Djurvän – alla djur är positivt inställda till personen så länge de inte blir provocerade.
- Falkögd – personen förmår urskilja saker på dubbelt så långt håll som normalt.
- Hjortbent – personen springer 50 % snabbare än normalt.
- Kattfotad – personen tappar nästan aldrig balansen, även under bekymmersamma omständigheter, och går på rep eller över en smal spång utan besvär.
- Lokalsinne – personen har alltid reda på väderstrecken och sin position i terrängen.
- Språköra – om han koncentrerar sig lär personen sig ett nytt språk på en vecka, dock inte på modersmålsnivå.
- Uggleögd – mörker påverkar personens sinnen ungefär hälften så mycket som normalt.

MEKANURGER OCH DAEDALER

Den excentriske uppfinnaren är en klichéfigur inom fantasygenren lika väl som inom SF-litteraturen. Spelledaren kan sålunda låta sig inspireras av antikens uppfinnare – som sagans Daidalos (Knossos-labyrinten), alexandrinerna Ktesibios (vattenuret) och Heron (ångkulan), samt den för oss okände mästare som byggde den kugghjulsdrivna kalendern från Antikythera – och placera finurliga fantasymekanismer i äventyrarnas väg. Ordet daedal (rimmar på pedal) betecknar en sådan icke-magisk tingest och ordet mekanurg dess uppfinnare.

Här beskrivs uppfinnarfärdigheten Mekanurgi och en del daedaler som kan dyka

upp under en kampanj. Om spelledaren så önskar, kan några finnas ombord på Månvind redan från kampanjstart.

Färdigheten Mekanurgi

Mekanurgi handlar att uppfinna och bygga icke-magiska fantasymekanismer, något är vanligt förekommande i litteratur och film. Tänk till exempel på Leonardo da Vincis märkliga påfund.

En mekanurg kan alltså med ett lyckat färdighetsslag komma på principerna för en uppfinning. (»Rök stiger uppåt, så om jag fyller ett tygklot med rök, bör det väl sedan också stiga uppåt?«). Sedan behövs det rätt sorts råvaror och ytterligare ett lyckat Mekanurgi-slag för att bygga en fungerande manick.

Spelledaren har givetvis veto mot olämpliga idéer, till exempel krut eller liknande sprängmedel; då bestämmer hon helt enkelt att påhittat inte fungerar riktigt som mekanurgen hade tänkt, till exempel så här: »Din pulverblandning brinner stillsamt med ett fräsande ljud och från rök.«

Daedalvinge med katapult

En daedalvinge är ett enkelt glidflygplan för en normalstor människa med lätt utrustning. Flygaren glider på luftströmmarna och behöver därför starta högt, alternativt använda en särskild katapult. Färdighetsslag görs för att starta, landa och hantera kriser i luften (pilskurar, kastvindar, arga måsar etc.). Spelledaren får avgöra hur snabbt och högt man kan flyga utifrån vindförhållanden och liknande, men en rimlig maxfart är 50 km/h. Om piloten vill stiga till mer än fyrtiofemtio meters höjd måste han använda uppvindar, till exempel termik.

Det tar 20 mandagar att bygga en daedalvinge och tio att bygga en katapult.

Dykarklocka

Detta är en stor bronsklocka med fotplatta, vilken kan firas ner luftfylld under vatten och användas som »basstation« för fridykare. En dykarklocka rymmer två-tre människor

och dess luft räcker kanske en halvtimme. Månvind bör ha med sig en dykarklocka.

Oxybel

Oxybel är ett supertungt armborst monterat på en ställning. Det används bland annat för prickskytte. Vapnet väger 30-50 kg. En mekanurg kan bygga en om han har rätt råvaror och verktyg och satsar sju arbetsdagar.

Oxybel är lämpligt för valfångst, eftersom det har tillräcklig räckvidd och slagkraft. En sådan attack kräver en specialbyggd repförsedd harpunskäkta som fastnar i valens kropp, men detta är inte något konstruktionsproblem för en mekanurg.

- **Speldata:** Räckvidd 300 meter, skada 4T6+4, omladdningstid 2 minuter. Laddmekanismen kräver en persons insats.

Pyroklasmon

Detta är en portabel handpumpad eldkastare, laddad med en naftamixtur som fungerar ungefär som napalm. Apparaten väger totalt cirka 20 kg. (Under tidig medeltid använde bysantinerna så kallad grekisk eld som vapen, en napalmliknande vätska som avfyrades av en mycket större skeppsburen siphon.)

En pyoklasmon består av en naftatank av brons som skytten bär på ryggen, en handpump monterad under tanken och en slang med ett bronsmunstycke som skytten sköter med höger hand. Skyttens vänsterhand manövrerar den spak som driver naftapumpen. Detta är ett »enskottsvapen« – naftatanken töms på mindre än en stridsrunda. Naftamixturen antänds där den sprutar genom munstycket och far i en smal flammande stråle mot målet. Räckvidden är cirka tio meter.

Brinnande naftamixtur är svårsläckt, eftersom det inte räcker med att hålla vatten på den. Den bästa metoden är istället att skära av lufttillförseln till

branden. Naftamixturen måste blandas till under lugna förhållanden. Uppfinnaren håller receptet hemligt, men det ryktas att han, utöver nafta, använder pinjekåda, trätjära, salpeter och valolja.

- **Speldata:** Räckvidd 10 meter, skada 1T10. Om detta skadeslag är minst 5, fattar målet omedelbart eld och får ytterligare 1T10 i skada varje runda tills elden har släckts.

Svävklot

Ett svävklot är en enkel varmluftsballong, tillverkad av impregnerat tyg och med brinnande halm som värmekälla (ungefär som den som bröderna Montgolfier uppfann på 1700-talet). Bärförmågan är cirka 300 kg och flygtiden cirka en timme. Det tar ungefär 30 mandagar att bygga den.

ORICHALK – DET RÖDA JÄRNET

I Artisions skrifter om Oceanica omnämns den märkliga röda metallen orichalk, så när hemländska filosofer och mekanurger finner en hittills okänd metall i den oceaniska arkipelagen är det naturligt för dem att ge den detta namn. På rosni heter den qréstliz, »rödjärn«.

När en mekanurg undersöker ett stycke orichalk noggrant inser han att det här är ett väldigt främmande ämne, så främmande att det inte kan samverka alkemiskt med någon annan substans. Varför det förhåller

sig på detta sätt är kanske inte begriplig inledningsvis, men det beror på att den här metallen inte hör hemma i vår värld. På något sätt måste forntida oceaniska magiker ha öppnat en portal till någon annanstans.

En mekanurg måste ägna åtta dagars studier i en välutrustad smedja eller verkstad för att utröna orichalkets egenskaper. Därefter kan han börja använda metallen i tingestar som han konstruerar.

Orichalk är sällsynt i arkipelagen. Någon import har ju inte förekommit efter Oceanicas undergång. Alltså brukar det endast vara furstar och liknande figurer som äger något tillverkat av den rödskimrande metallen. Arkeologiska fynd av orichalk drar alltid till sig stor uppmärksamhet om de blir kända.

Orichalks speldata

- är immunt mot tidens tand – det varken rostar eller ärgar.
- reagerar inte med syror eller baser.
- kräver en synnerligen het ässja för att bli smidbart – endast en skicklig mekanurg eller smed klarar det.
- motstår våld bättre än järn. En orichalkrustning har därför 2 poäng bättre abs än motsvarande järnrustning.
- kan inte smidas till en skarp egg.
- är en synnerligen spänstig metall. Ett armborst eller en oxybel vars båge är av orichalk får en extra skademodifikation på +2 och 50 meters längre räckvidd.