

SKUGGSTENEN

av Jürgen Richter

Skuggstenen utspelar sig i Västmarks träskområden och det börjar med att Rperna (Rollpersonerna) stöter på en förvildad ung kvinna under en resa genom ett av träsket. Kvinnan tycks ha förlorat all sin mänsklighet och bara efter stors ansträngningar kan Rperna få henne att följa med dem till en närliggande handelsstation. Där identifierar man henne som en Flytöbo och Rperna får höra underliga historier om denna i träsket isolerade ö. Offerriter, galenskaper och försvinnanden utgör en central del i dessa. Efter lite fler ansträngningar kan Rperna få en viss kontakt med flickan som talar lite med dem. Hennes minne tycks fyllt av luckor och hon minns bara att hon hamnat i onåd och blivit utstött. Rperna borde vid det här laget vara nyfikna och vill säkert göra en liten undersökning av ön. De finner en plats förvriden av en ond forntida makt som här representeras av en artefakt vilken driver byborna till allehanda illdåd. Den enda som är helt immun mot stenen är den unga kvinnan de räddat och endast hon kan förgöra den och Rperna kan se till att hon får den möjligheten...

BAKGRUND

Detta äventyr börjar med att en äventyrare med namnet Efrehin gör ett fynd bland de ruiner som omger Rampor. Under en stenplatta i en källare tillhörande en urgammal husgrund hittar han en underlig svart cirkelformad platt sten med en diameter på 12 cm och en tjocklek på ungefär två cm. Underliga symboler finns ristade på ena sidan av stenen och ett svagt surrande ljud hörs från den. När Efrehin grep tag i stenen skedde något underligt djupt inne i honom och han tyckte sig kunna känna ett medvetande som talade till honom från den. Han tog med sig stenen hem till Flytö mitt i Västmarks träskområden. Där lät han bygga till en liten hydda i vilken han förvarade stenen som en helig symbol liggandes på en altarsten med symbolsidan uppåt.

Allt detta skedde för ett par år sedan och sedan dess har den lilla byn förändrats i grund. De träskjägare som rör sig i området var de första som upptäckte att allt inte stod rätt till. Byborna blev allt mer tillbakadragna och främlingar som kom på besök bemöts på ett mycket otrevligt sätt. Förr utgjorde byn en naturlig rastplats för det fåtalet resenärer som rörde sig i området men bybornas underliga uppträdande skrämde bort de flesta inklusive de annars så härdade träskjägarna. Främlingar började helt enkelt försvinna i byns närhet. Handelsstationen som ligger någon mil söderut fick in flera rapporter som sa att allt inte stod rätt till men när man talade med myndigheterna så var dessa helt ointresserade och menade att folk alltid försvunnit i träsket och att man reste där på egen risk. Ibland dök bybor upp vid handelsstationen för att göra och de uppträdde normalt om än något reserverade och ville inte tala om förhållandena hemmavid.

Situationen i byn är mycket illa. Efrehin har förvandlats till en slags präst och genom honom kontrollerar stenen byn. Stenen har t.o.m. lyckats förmå byborna att offra ett par främlingar vars blod gjort stenen starkare och mer aktiv. Den ger ibland ifrån sig ett klagande läte och tycks kunna avge både isande kyla och brännande hetta. Händelsen som leder fram till detta äventyr tog sin början när Ilhidina, en ung kvinna i byn, fick sin första månadsblödning. Stenen krävde genast att hon skulle offras men Efrehin kunde inte förmå sig till att utföra ett sådant illdåd utan förklarade att stenen misshagats av den unga kvinnan och såg till att hon blev utstött. Ingen i byn fick tala med henne eller hjälpa henne på något vis. Förvirrad och chockad begav sig den unga kvinnan ut i träsket utan något större hopp om livet. Samma natt såg hon ett underligt ljus på himlen och en röst talade i hennes inre och den sa: ” Jag skall förvandla dig till en varelse av träsket så att du må överleva tills de utsedda kan komma och hjälpa dig i din kamp och när stunden är inne skall du återfå din mänsklighet och slutligen minnas att du är den enda som kan förgöra stenen så som ödet bestämt. ”

Under tiden drabbades byn av stenens vrede. Flera svåra olyckor drabbade folket som straff för att Efrehin låtit flickan leva och detta fick honom att lova stenen 7 främlingar som skall offras i en stor ceremoni bara dess vrede upphör och detta blickade stenen för tillfället. Byborna har sedan dess börjat jaga folk i träsket som man kan offra till stenen. Bara sådana som reser ensamma och som ingen kommer att sakna på en gång tar man vilket i princip innebär de träskjägare som rör sig i området. Tre har man funnit och de hålls nu inlåsta i byn i väntan på att offras. Ceremonin kommer att ge den demonliknande varelse som lever i stenen möjlighet att öka sin makt ytterligare för att i framtiden kanske kunna frigöra sig från sitt fängelse. Detta har hela tiden varit dess mål. Stenen fruktar Ilhidina för hon har en unik förmåga inom sig som gör att hon kan förstöra stenen och därmed det väsen som under tvång bebor den. Denna förmåga väcktes till liv i samma stund som hon blev till kvinna och stenen upptäckte omedelbart detta.

SL: Många krafter tycks inblandade i detta och även gudarna tycks intressera sig för händelsen. Exakt vilken makt som hjälper flickan är svårt att säga men det rör sig om en gammal och bortglömd sådan. Handelsstationen vågar sig byborna inte på. Det skulle väcka för mycket uppståndelse.

INLEDNING

Hur det kommer sig att Rperna befinner sig i Västmarks träskområden får SL avgöra men när detta äventyr tar sin början är man på resa i utkanten på ett av dessa träsk. Kanske är man ute och rekognoserar inför ett framtida deltagande i den berömda Kapplöpningen som sker varje höst eller så är man här för att söka efter sällsynta örter, jaga eller söka efter gamla ruiner. Alternativen är flera och Rpernas ursprung och ras har därmed ingen större roll utan detta äventyr kan de flesta delta i. Exakt var träsket ligger i Västmark är upp till SL att bestämma vilket också gäller för Flytös och handelsstationens exakta läge. Troligtvis har Rperna hört talas om handelsstationen och har den som sitt närmaste delmål. Tänker de delta i kapplöpningen så är handelsstationen givetvis en av de delstationer som ingår i tävlingen och letar de efter örter eller något liknande så finns det ju inget bättre ställe att fråga efter dessa på och ha som bas för sina expeditioner. Handelsstationen går att nå till fots men från den och vidare in i träsket måste man paddla eller simma varav det sistnämnda knappast är att rekommendera.

En resa i träskens utkanter är ett äventyr i sig. Rperna måste hela tiden hålla noggrann koll på var de sätter ner sina fötter och SL kan slå för SYN lite då och då, speciellt när något dramatiskt händer, så att de inte missar något förrådiskt hål och sjunker ner i gytjtjan. Den som fastnar i träsket måste klara ett STY slag för att kunna komma upp och får en chans per runda. Misslyckas detta slag måste ett RÖR slag klaras annars sjunker Rpen djupare ner i dyn och när detta skett tre gånger så är Rpen under ytan. Kampen kostar 2 poäng långtidsutmattning per runda. Självklart kan de övriga dra upp Rpen om de har tid och möjlighet. Detta kräver inga speciella slag om nu inte Rpen fallit i på ett enormt besvärligt ställe vilket kan ske vid fummel t.ex. Ett annat problem i träsket är myggen. Dåligt utrustade Rper blir levande uppåt om natten vilket innebär Ob1t6 trauma och Ob1t6 i blodförlust (inte blödningstakt) varje oskyddad natt. Inga långtidsutmattningspoäng kan återvinnas under dylika omständigheter. I boken Monster & Varelser finns dessutom olika otrevligheter som Rperna kan stöta ihop med om SL så önskar. Sumpmonster t.ex.

Hela äventyret startar för Rpernas del en sen eftermiddag. De närmar sig handelsstationen och har möjligheten att hinna dit innan kvällen om allt går som planerat. Plötsligt börjar några apor att skräna i närheten och sedan blir det alldeles tyst. Erfarna Rper förstår snabbt att detta är ett täcken på stundande problem. Plötsligt avbryts tystnaden av ett kvinnskrik som följs av ett våldsamt plaskande. Ytterligare en vrål, på gränsen till mänskligt hörs, vilket följs upp av ytterligare plask och sedan blir det tyst. Det hela utspelar sig bakom en mindre kulle övervuxen med buskar bara 30 meter bort. När Rperna når fram till platsen finner de en ung smutsig flicka klädd i trasor och som helt klart inte ätit ordentligt på många dagar sittandes på knä i en dypöl. Hennes långa naglar är blodiga och en blå svullnad syns på hennes hals och hon har bitmärken på höger arm. Just när den förste Rpen kommer fram försvinner en lång orm in i grönskan. Flickan vänder sig om och rusar ett par steg i riktning mot Rperna innan hon får syn på dem. Hon stannar tvärt och ögonen lyser av skräck. Hon ställer sig i en slags stridsställning, visar tänderna och ger ifrån sig ett morrande läte.

Det krävs mycket tålmod, försiktiga rörelser och mutor iform av mat för att få flickan att lugna ner sig. Vänliga ord och rikligt med mat är något hon saknat en tid och djupt inom henne tycks någon form av mänsklighet leva kvar så försiktigt törs hon närma sig Rperna. Hon ger bara ifrån sig djurläten men tycks förstå det mesta Rperna säger till henne under förutsättning att de talar Ashariska. Hon vill inte låta dem undersöka sig och håller sig minst någon meter från dem hela tiden och ser till att ha en flyktväg fri hela tiden. Efter en natt med öppen eld och varma täcken kan hon tänka sig att följa gruppen under förutsättning att de fortsätter att behandla henne vänligt. Hon är hela tiden mycket vaksam och stannar ibland upp och lyssnar eller luktar. Hon rynkar på näsan åt vad hon anser vara buller när Rperna rör på sig

SL: Det har gått drygt tre veckor sedan förvisningen och Ilhidina har överlevt endast tack vare se skänkta krafterna. Dessa krafter har förvandlat henne till ett vilt djur men nu när hon åter hamnat bland humanoider igen drar sig kraften tillbaka lite och slumrar tills vidare. Ilhidina har förlorat 3p trauma och 3p smärta när Rperna finner henne. Blodet kommer från ormen som blev betydligt värre tilltyglad.

Handelsstationen

Handelsstationen består av en liten halvö i träsket som man rest en trä palissad runt och innanför den ligger tre träbyggnader. En port finns i palissaden just där bryggan ligger. Här finns tre vakter som alla är betalda av landets köpmannaförening samt en familj med efternamnet Hilgutt som driver stället. Familjen Hilgutt består av Agor och Hildina och deras tre halv vuxna pojkar. De bor i ett av husen på nedre plan medan vakterna bor på det övre. Det största huset utgör ett slags värds hus men är dessutom befäst för att stå emot träskbanditer o.dyl. som lyckas ta sig över palissaden. Den tredje byggnaden är en verkstad och på övervåningen finns lagerutrymmen. Laster kan placeras här och i verkstaden finns det mesta för att kunna reparera en träskbåt. Från handelsstationen kan man ge sig in i träskets inre delar med kanoter och träskbåtar eller ta landvägen bort därifrån. Det är den väg som Rperna nyttjat för att ta sig hit.

Platsen är ett tillhåll för de jägare som lever i träsket. Hit kommer också enstaka äventyrare, köpmän med sina sällskap och ibland någon kurir eller en mindre patrull soldater ute på olika ärenden. Det kan dock gå dagar och t.o.m. veckor utan att någon kommer på besök. Köpmannaföreningen står för alla extra kostnader. Platsen lever upp varje år då den stora Kapplöpningen hålls. Detta är en av de platser som ingår i den tävlingen. Det finns därför hela tre enkelrum och fyra dubbelrum i värdshuset samt sovplatser för ett tjug personer till eller fler. Under Kapplöpningen tältar många nyfikna åskådare här bakom palissadens skydd. De köpmän som kommer hit är ute efter att köpa upp jägarnas skinn och ibland andra delar av deras byten.

Rpernas ankomst väcker därför en del uppmärksamhet med undantag för om den sammanfaller med Kapplöpningen. I det sistnämnda fallet får Rperna en sovplats inne i verkstaden men annars har de gott om plats och bara ett par av de allmänna bäddarna är upptagna av ett par jägare. Om SL så önskar kan det givetvis finnas fler gäster där eller inga alls. Rperna bör dock inte ha några problem med att få sovplatser. De blir mycket väl omhändertagna då man är mån om sina gäster på denna avlägsna plats. Värdfamiljen och vakterna vill höra alla nyheter från yttervärlden som de kan få och bara möjligheten att få tala med någon annan än varandra livar upp dem. Jägarna är mer skygga. De har valt detta liv för att de trivs med det och de har inga större behov av att prata mer än nödvändigt. För dem är ett besök här bara ett nödvändigt ont för att hålla affärerna vid liv och fylla på de egna förråden lite med sådant de behöver.

Flickan väcker en hel del huvudbry men en av de som befinner sig på handelsstationen tycker sig känna igen henne. Han tror att hon kommer från Flytö och lägger till en ramsa om stället som knappast lämpar sig att höra för känsliga personer. Flickan vägrar att svara (nicka eller skaka på huvudet) om man frågar henne om jägarens antagande stämmer. Hon drar sig istället tjurigt undan. Rperna får nu höra en lämplig svada om den ondskefulla platsen som tycks ha drabbats av en ond föbannelse. Ingen förvånas över att man kastar ut sina unga döttrar i träsket och man varnar Rperna för platsen. Folk har försvunnit där och man gissar att byborna ätit upp dem o.s.v. Värden klagar på att myndigheterna inget gör och om Rperna låter dem hetsa upp sig tillräckligt vill de snart kasta ut flickan därifrån. Detta borde Rperna kunna förhindra men om de hotar och ställer till bråk så får de ingen hjälp. I annat fall kan de få låna en träskbåt om de nu nödvändigtvis vill in i träsket och snoka. Värden suckar givetvis och beklagar att det är sista gången han ser den båten. Om Rperna är många kan man skrapa fram en kanot också.

SL: Träskbåten kan ta fem personer med viss last. Den är extremt långsam och stakas fram med stora stötar. Den välter inte i första taget och är ganska grundbottnad. Kanoten är av den breda typen med god lastförmåga.

PROBLEMET FLYTÖ

Efter en natt i handelsstationen kan Rperna kan så småningom lirka ur flickan att hon drivits bort från ön. Hon börjar tala lite redan på kvällen och på morgonen därpå tycks hennes talförmåga vara tillbaka även om hon är blyg och tystlåten. Varför hon drivits bort kan hon inte svara på men hon nickar om de frågar henne om onda krafter. Hon är villig att visa vägen till Flytö och vägrar att bli lämnad efter. Hon känner på sig att hon har ett uppdrag att utföra där. Exakt hur mycket Rperna får fram beror på vilka frågor de ställer. Vid minsta försök att lämna flickan kvar vid stationen blir hon HELT hysterisk så Rperna borde fatta att det bästa de kan göra är att ta henne med sig. Faktum är att de måste ha henne som vägvisare för ingen vill åta sig detta uppdrag och ön är inte lätt att finna. Handelsstationen har en del varor som Rperna får köpa för halva priset med de uppmuntrande orden att man inte önskar att plundra de redan döda.

Den mil som utgör avståndet mellan handelsstationen och Flytö är mycket besvärlig. Flytöborna håller inte längre efter de farleder som en gång fanns här så man får helt enkelt slå sig fram genom vassen på vissa ställen. Givetvis har Flytöborna hållit vissa små kanaler öppna men dessa känner inte Ilhidina till eftersom hon sällan lämnat ön. Om Rperna reser på dagen bör SL slå ett TUR slag för den Rp med lägst TUR och reser de om natten ett slag för den med högst TUR. Misslyckas slaget stöter de ihop med tre Flytöbor i en illa åtgången träskbåt. Två har bågar och de ropar åt Rperna att ge sig av. SL bör slå ett kollektivt SYN slag för byborna med en svårighet som bör modifieras efter sikt och avstånd. Lyckas slaget känner de igen Ilhidina. De försöker då skjuta henne för att sedan i vild flykt ta sig mot ön för att varna Efrehin. Detta kommer att förändra situationen ordentligt. Se under rubriken **Rutiner** nedan för mer information.

SL: Flytö beskrivs närmare nedan. Strax utanför ön ligger en klippa omgiven av vass och från den har man en god utsikt över byn. Ilhidina leder dem dit. Exakt vad som sker efter detta beror helt på spelarnas agerande och SL önskemål. Några riktlinjer anges nedan men det rör sig bara om riktlinjer. Tanken är dock att Ilhidina till slut skall få tag i stenen och förinta den. Hur hon skall bära sig åt vet hon när hon får syn på den.

Några riktlinjer för det fortsatta äventyret

Byborna kommer inte att tveka när det gäller Rperna. Troligtvis utgör de tillsammans med de redan tillfångatagna det antal som offret kräver och blir de för många så kan man nog tänka sig att offra *överskottet* också för säkerhets skull. Endast en person kan tänka sig att hjälpa Rperna och det är ägaren till värdshuset på ön (se vidare nedan). De övriga är allt för påverkade eller rädda. Några kanske inte avslöjar Rpernas närvaro men de vågar på inget vis hjälpa dem och kommer att avslöja allt om de utfrågas. Lyckas Rperna befria fångarna har de garanterat några allierade. Ilhidina är död i de vuxna bybornas ögon men barnen blir glada när de ser henne men hennes föräldrar kan t.o.m. tänka sig att försöka döda henne på riktigt om de får möjlighet. De är nämligen helt i stenens våld något den medvetet sett till.

Det bästa Rperna kan göra är att ta sig till ön i skydd av mörkret och de bör inte ha några problem med att undvika vakterna. Bara om byborna är förvarnade om Ilhidinas återkomst (se ovan) kan det bli besvärligt. Ilhidina kan leda gruppen dit dessa vill eftersom hon kan ön på sina fem fingrar. De kan t.ex. klättra upp på den högra klippan på öns västra del som erbjuder en del bra gömställen från vilka de kan övervaka hela ön mycket bra dagen därpå för att lära sig dess rutiner (se nedan). Klippan ute i vattnet ger bara översikt över byn. Om Rperna närmar sig byn öppet kommer de att anfallas av byborna så fort dessa hunnit samla sig. De kan eventuellt hälsa Rperna välkomna och visa dem till värdshuset i väntan på att alla skall hinna beväpna sig och då kan gruppen få hjälp av värden Gralkan som åtminstone kan varna dem och förklara situationen lite bättre än Ilhidina. I detta läge går en strid inte att undvika. Spelarna hittar säkert på sin egna lösning på hela situationen som SL får ta hänsyn till när den läggs fram.

SL: Ge Rperna en ordentlig chans att överleva det hela. Byborna anfaller inte fanatiskt och flyr vanligtvis hellre än illa fäktar hur mycket makt nu stenen än har. De saknar taktiskt kunnande och har inga högre färdighetsnivåer. Vissa bybor flyr sin väg ut i träsket istället för att kämpa.

Slutstrid & upplösning

Skuggstenen är mycket medveten om att den inte kan skada eller påverka Ilhidina. Därför måste den se till att hon dör innan hon når fram till den och som redskap används Efrehin och ett par av de mer fanatiska byborna. Dessa blir Rpernas problem. När Ilhidina väl når fram till stenen kan hon bryta den mitt itu med sina bara händer och ett vilt klagande skrik hörs sedan förvandlas stenen till stoft. Många bybor tycks då vakna som ur en dvala men deras straff är att minnas vad som hänt dem. Skuggstenen kan dock skada Rperna. Stenen kan däremot inte kontrollera dem för den nyttjar långsam kontroll, inte omedelbar och skulle behöva månader för att äta sig in i deras medvetanden.

Om allt går som det ska blir Ilhidina utsedd till öns nya ledare och hon öppnar den åter för besökare. Välsignad av någon okänd forntida makt blir hon till en slags prästinna och hennes Qadosh höjs till 20. Rperna belönas efter bästa förmåga och SL avgör själv vad som är lämpligt utifrån pågående kampanj. Undervisning, läkande örter och en smärre förmögenhet i skinn är exempel på lämpliga belöningar. Vad som händer med byborna beror lite på omständigheterna. Lyckas man fånga Efrehin levande är myndigheterna mycket intresserade av honom om de får veta sanningen om dessa händelser. Även ett par andra bybor kan överlämnas till rättvisan. En viss summa pengar kan betalas ut för detta. Ilhidinas far flyr ut i träsket fylld av skam och återvänder aldrig medan modern bryter ihop och lever ett kort och hårt liv.

Om det inte går som det ska finns en obehaglig artefakt kvar i ett av Västmarks träskområden och den kommer sakta att förgifta hela detta träsk och göra det till en formidabel skräckkammare. Den gudomliga makt som tycks strida mot stenen kommer då givetvis att söka andra utvägar vilket kan leda till nya äventyr med stenen i centrum men då troligtvis med andra Rper...

Skuggstenen

Skuggstenen är en underlig svart cirkelformad platt sten med en diameter på 12 cm och en tjocklek på ungefär två cm. Underliga symboler finns ristade på ena sidan av stenen och ett svagt surrande ljud hörs från den. Den kan avge hetta som motsvarar smält stål (se grundreglerna sid 173) och kyla som gör Ob1t6 trauma i skada per runda. Den kan dessutom skicka mörka strålar mot fienden med en färdighetsnivå på 16 och en VINIT på 14 (avståndsanfall). Räckvidden är [1-3-5-10m] och skadan Ob6t6, Ob5t6, Ob4t6 & Ob3t6. Inga rustningar skyddar. Den kan dock inte anfalla mål den inte ”ser” och når egentligen bara mål inne i hyddan. Stenen kan ge ifrån sig olika ljud och ”skriker” vid fara. Detta hörs över hela ön.

Skuggstenen utgjorde en mäktig artefakt i ett forntida rike där man tillbad demoner och en slags demon eller närbesläktad varelse finns fångslad i den. Den söker efter en utväg att bli fri och stärks av blod. Dess chanser att bli fri är dock ytterst små men med verktyg som Efrehin i sina händer kan den göra mycket ont trots detta och får den mycket blod under en längre tid så... ja vem vet. Skuggstenens ande jobbar annars med långsam påverkan och har fått hela byn under kontroll med undantag för värdshusvärden som den av någon anledning inte uppmärksammat. För stenen finns inte värden så länge denne inte rör vid den. S

LITE ALLMÄNNA FAKTA

Det finns inga kartor med detta äventyr men här följer beskrivningar av de mer betydande platserna och utifrån dessa bör enkla kartor kunna skissas upp. Ett typiskt hus på Flytö består av en trerums träbyggnad som står på drygt meterhöga pålar. Varje vår stiger nämligen vattnet någon halvmeter i träsket p.g.a. snösmältningen i bergen norr om Västmark. Det stora rummet är det man kommer in i och det är ett kombinerat kök, allrum och sovrum för barnen. Det minsta rummet nyttjas som förråd och det mellersta är ett sovrum för husets ägare. Några hus som står stabilare är byggda av sten (se nedan).

Allmän beskrivning av Flytö

Flytö ligger på en klippa som sticker upp ur träsket. Lera och ruttna växter har samlats här och med tiden bildat en slags ö. Ön är till stora delar ganska mjuk att gå på och bara kring de uppstickande topparna är marken fast. En mindre topp sticker upp ur vattnet en bit från ön och bildar en egen liten klippö. Den stora toppen ligger på öns västsida och är drygt 20 meter hög och ganska brant. Vass, gräs och några pilträdd dominerar öns inre som mest består av gungfly. Ön är ungefär 300 meter lång och 200 meter bred. Öns norra strand består av vass och ett par mindre klippor som båda är delar av den stora klippan. Därför är marken mer fast här. Öns östra del är helt instabil och här växer mest bara gräs och buskar. Här gäller samma regler som vid träskets utkanter när det gäller att undvika att gå ner sig. Den södra delen ligger på berggrund även om denna är några meter ner under träskytan och kan därför räknas som ganska stabil.

Själva byn ligger utmed den södra stranden och består av ett 30 talet pålade hyddor. Här lever drygt 100 människor och normalt livnär de sig på jakt och fiske. Denna kost utökar de med ätbara rötter och liknande som de kan finna i omgivningen samt lite grönsaker som de odlar på ön. Förr köpte de till sig vissa varor men detta var innan stenen kom in i bilden. Byns centrala del är träbryggan och den öppna plats som finns framför den. Det finns tre stenhus på ön. Två ligger på den mer stabila norra delen och det ena är smedjan och det andra ett förrådshus som främst användes till att lagra varor i på den tiden handeln pågick för fullt. Nu sitter de tre fångarna fastkedjade i den byggnaden. Det tredje stenhuset ligger nära den stora klippan. Det är värdshuset som drivs av en viss Gralkan som visat sig vara osynlig för stenen (se nedan). Han är ett av Rpernas säkraste kort när det gäller att få hjälp på ön och han kan gömma undan dem vid behov och informera om läget. Värdshuset har två våningar men inga gäster av naturliga skäl och kan kallas konkursmässigt.

Hyddan som innehåller Skuggstenen ligger i byns utkant nära öns gytjtjuga inre delar. Den är också pålad men närmare 10 meter hög. Byggnaden är en kvadrat på 5x5 meter och nås via en stege på utsidan. Dörren in i den är låst men väggarna är lätta att slå sönder men ett dylikt tilltag hörs och varnar dessutom stenen. Hyddan har bara ett rum och domineras av en grå meterhög altarsten som Skuggstenen ligger på. Efrehin har en liten hydda i byn nära bryggan och den öppna platsen medan Ilhidinas föräldrar bor nära värdshuset. Vid bryggan ligger byns kvarvarande båtar som alla är i dåligt skick. Det rör sig om tre träskbåtar och en normal eka. Uppdragna på stranden ligger tre vanliga kanoter i hyggligt skick.

Rutiner

Tidigt varje morgon beger sig stora delar av öns befolkning till Skuggstenens hydda för att hylla den under Efrehins överinseende. Sedan ägnar man förmiddagen åt normalt arbete om än i långsam takt. Man ser över sina hus, jagar och fiskar lite samt utför andra liknande rutiner. Två man håller hela tiden vakt och de vandrar runt ön. De tittar ofta till fångarna och det sker lite slumpmässigt. Mitt på dagen samlas man vid den öppna platsen om vädret så tillåter och äter gemensamt. Man går igenom vad som behövs göras o.s.v. Eftermiddagen är om möjligt än slöare. Efrehin tillbringar den oftast i stenens sällskap och då passar byborna på att ta det lugnt. Kvällstid ägnar man åt familjen men många går av gammal vana upp till värdshuset en sväng. Natttid patrulleras ön av två man med en vakthunden Morr (öns enda hund). De övervakar främst fångarna, bryggan med båtarna, hyddan där stenen ligger samt tar någon sväng genom byn för att se att allt är lugnt.

Vakterna har alltid med sig ett enkelt signalhorn och bär om natten en lykta som går att täcka över. Byborna turas om att göra detta och dagtid händer det att några av byns kvinnor går en runda. Vakthunden håller om dagarna till vid smedjan eftersom smeden är dess egentlige ägare. När larmet går samlas byborna snabbt eller åtminstone ganska snabbt vid den öppna platsen framför bryggan och väntar in Efrehin för vidare order. Utan honom är man ganska desorienterade även om ett par man är kapabla att ta över befälet till en viss del. Byborna som beger sig ut på jakt och fiske varje förmiddag är de mest sårbara och om Rperna vill kan de ta sådana tillfångar och på så viss sätta skräck i byn och försvaga den. Det bästa är dock att ta värden Gralkan till hjälp samt att befria de tre fångarna i det f.d. förrådet.

SL: Ett problem uppstår om Rperna har stött ihop med bybor utanför ön och dessa lyckats känna igen Ilhidina samt undkommit Rperna och kunnat återvända till ön och varnat Efrehin. Då ändras ovanstående rutiner ganska dramatiskt. Vakten tredubblas och Efrehin tillbringar större delen av dygnet i stenens närvaro med Morr vid sin sida. Alla fiske och jakturer sker med stora och väl beväpnade sällskap som inte rör sig speciellt långt från ön. Alla är dessutom mycket mer vaksamma än normalt.

Slp beskrivningar

EFREHIN (41)

STY: 14 **SYN:** 16
TÅL: 18 **HÖR:** 15
RÖR: 13
PER: 4
PSY: 10
VIL: 3
BIL: 12

LOJ (Stenen): 16, **HED:** 3, **AMOR:** 3, **AGG:** 17, **TRO** (Stenen): 17, **GEN:** 4, **RYKTE:** 14, **TUR:** 16, **RES** (Träskområdet): 14

Förflyttning: 10 m/runda, **BF:** 16 kg, **UK:** 5 rutor.
Chockvärde: 11, **Skadetålighet:** 5 rutor.
VINIT: 10, **Insikt:** 9.

Anfallsmanövrer (närstrid):

Bredya (18), ObH3t6+5, Bryt (11), SI (2/2).
Slag (16), ObK1t6+2, Bryt (-), SI (1/2).
Spark (16), ObK1t6+3, Bryt (-), SI (3/1).

Försvarsmanövrer: Motanfall, Undvika (17).

Rustning: Ingen.

Färdigheter: Ockultism 15, Smyga 15, Spåra 10, Stridsvana 15, Söka 17 (lönnfack), Undvika 17.

Bakgrund: Efrehin är uppväxt på ön och fostrad av djupt religiösa föräldrar (Samoriska läran). Han blev tidigt en enstöring som de andra barnen fruktade och lämnade redan tidigt i tonåren ön för att söka lycka i Rampor. Där hamnade han i ett gäng som levde på att plundra de gamla ruinerna runt staden och han blev snabbt en expert på att finna dolda saker. Det var under en privat sådan sökning han gjorde sitt ödesdigra fynd. Fyndet gjorde att han beslöt sig för att återvända hem. Han mottogs inte med öppna armar direkt men fick tillstånd att ta över sina nu döda föräldrars hydda. Sedan den dagen har allt ändrats i hans och bybornas liv.

Beskrivning: Efrehin har kort mörkt hår och bruna ögon. Han odlar ett vildvuxet skägg och börjar se allt mer profetisk ut med sina vilt stirrande ögon och sin ovärdade klädsel. Han struntar oftast i att tvätta sig och kläderna bär han veckor i sträck. Från början var han mycket kraftig men tycks magra i takt med sin ökande galenskap. Han är 180 cm lång och väger drygt 70 kg.

Uppträdande: Den Efrehin som Rperna möter är givetvis inte samme man som än gång fann den onda stenen. En enstöring har han alltid varit men nu är han i det närmaste en vansinnig galning som börjat få smak på blod. Stenen styr allt han gör och säger även om han ibland argumenterar mot den och kämpar mot vissa av dess idéer. Någonstans finns nämligen lite av Efrehins sanna jag kvar och detta jag förhindrar den nya Efrehin att helt tappa kontrollen men dagarna är räknade. Näst efter stenen är det känslorna som styr honom. Han har inte glömt sin barndom och ogillar att bli behandlad som en kuf.

Utrustning: En Bredya och en Vandringsstav.

Flytöbor (Typvärde)

STY: 11 **SYN:** 11
TÅL: 11 **HÖR:** 11
RÖR: 12
PER: 11
PSY: 12
VIL: 11
BIL: 9

LOJ: 10, **HED:** 10, **AMOR:** 10, **AGG:** 8, **TRO:** 11, **GEN:** 12, **RYKTE:** 5, **TUR:** 16, **RES:** 7 (Flytö)

Förflyttning: 10m/runda, **BF:** 11 kg, **UK:** 5 rutor.
Chockvärde: 11, **Skadetålighet:** 6 rutor.
VINIT: 5, **Insikt:** 4.

Anfallsmanövrer (närstrid):

Bredyxa* (14), ObH3t6+3, Bryt (11), SI (2/2).
Kortsvärd* (11), ObH2t6+2, ObS2t6+2, Bryt (14), SI (2/3).
Slag (14), ObK1t6, Bryt (-), SI (1/2).
Spark (14), ObK1t6+1, Bryt (-), SI (3/1).

* Välj ett av vapnen. De mer stridsvilliga bär yxan.

Anfallsmanövrer (avstånd):

Kortbåge** (13), Räckvidd [5-15-50-125m], ObS3t6+2, ObS3t6, Ob2t6, Ob1t6+2.

** Bara ¼ av byborna har tillgång till bågar.

Försvarsmanövrer: Parera, Undvika (10).

Rustning: Ingen.

Färdigheter: Jakt 10, Smyga 13, Spåra 10, Stridsvana 5, Söka 10, Undvika 10, Överlevnad 11.

Bakgrund: Flytö är en relativt gammal bosättning men människor har kommit och gått genom åren så det är inte en fråga om en ö med några större problem med inavel. Nytt blod förs in av de jägare som åtminstone förut ibland kom dit och älskade med byns unga flickor och kanske äldre med för den delen. De flesta invånarna av i dag med undantag för Gralkan är dock födda här.

Beskrivning: Byborna skiljer sig inte från övriga Västmarkare. Man har mörkt hår och oftast bruna ögon. Klädseln är enklare här än vad man kan se i Rampor och man talar med kraftig dialekt. Oftast bryr man sig inte allt för mycket om sitt utseende och man tvättar sig sällan.

Uppträdande: Förvirrade och osäkra. Man har alltid varit kända för att vara tillbakadragna men nu rör det sig om ren isolering. Stenen påverkar alla bybor med undantag för Gralkan men dess kontroll är långt ifrån fullständig eller bergsfast med undantag för några personer där Efrehin och Ilhidinas föräldrar ingår. Några av byborna är mycket aggressiva medan andra verkar bortdomnade och i det närmaste sinnesslöa.

Utrustning: Ett Enhandsvapen och en del har en Kortbåge med 5 pilar. Till detta kommer lite mynt och annan personlig utrustning som enkla smycken och sådant.

Gralkan (45)

STY: 13 **SYN:** 13
TÅL: 13 **HÖR:** 12
RÖR: 10
PER: 14
PSY: 12

VIL: 17
BIL: 11

LOJ: 12, **HED:** 13, **AMOR:** 14 (Giftna kvinnor), **AGG:** 11, **TRO:** 9, **GEN:** 10, **RYKTE:** 11, **TUR:** 16, **RES:** 9

Förflyttning: 8 m/runda, **BF:** 13 kg, **UK:** 7 rutor.
Chockvärde: 10, **Skadetålighet:** 7 rutor.
VINIT: 7, **Insikt:** 7.

Anfallsmanövrer (närstrid):
Storsvärd (14), ObH5t6+2, ObK2t6+4, ObS2t6+4, Bryt (15), SI (4/3)

Anfallsmanövrer (avstånd):
Dubbelarmborst (13), Räckvidd [5-35-75-175m], ObS5t6, ObS4t6, ObS3t6, ObS2t6.

Försvarsmanövrer: Parera, Undvika (15).

Rustning: Ingen.

Färdigheter: Bokhållning 10, Fingerfärdighet 12, Matlagning 14, Stridsvana 10, Undvika 15, Värdera 15.

Bakgrund: Gralkan är född och uppväxt i Quilla och tog där över en taverna efter sin fader. Troligtvis hade han varit där än om inte en kärlekshistoria med en gift kvinna förstört alltihop. Kvinnan var hustru till en kapten inom livvakten och när ryktena började gå tvingades Gralkan att snabbt sälja sitt arv till underpris och sedan fly för livet. Vänner berättade för honom om Flytö och han reste dit för att gömma sig ett tag men blev kvar där och kunde snart öppna en egen rörelse på ön. Ryktet påstår att han är far till flera barn på ön...

Beskrivning: Gralkan är ganska kort (160 cm) och lite rund (66 kg). Han har ett stort svart helskägg men nästan inget hår på huvudet. Hans ögon är blågrå och många kvinnor finner dem förtjusande. Han är nästan alltid klädd i enkla kläder och bär ett förkläde. Armarna är tatuerade med allehanda monster som motiv.

Uppträdande: Med åren har Gralkan blivit ganska vis och han utstrålar lugn. Han är av någon okänd anledning osynlig för stenen så länge han inte vidrör den något han inte direkt är medveten om. Han tycker bara att byborna bär sig åt som en samling dårar och har funderat på att ge sig av men bevakas av Efrehin och hans medlöpare. Han ser därför Rperna och Ilhidinas ankomst som en chans till räddning och samarbetar mer än gärna med dem. Han känner till fångarnas existens och han kan berätta lite ytligt om stenen. Djupt rotat inom honom finns också en profithunger och kan han tjäna en hacka på denna historia kommer han att ta den chansen. Händelserna kan t.ex. locka nyfikna till ön och de behöver ju någonstans att sova o.s.v.

Utrustning: Ett Storsvärd, ett Dubbelarmborst med 10 skäktor.

Ilhidina (14)

STY: 8 **SYN:** 11
TÅL: 10 (17)* **HÖR:** 11
RÖR: 13 (18)*
PER: 11
PSY: 12
VIL: 13 (16)*
BIL: 7

LOJ: 11, **HED:** 10, **AMOR:** 10, **AGG:** 13 (16), **TRO:** 8/17**, **GEN:** 14, **RYKTE:** 7/13**, **TUR:** 16, **RES:** 3/10**.

Förflyttning: 8 (11)* m/runda, **BF:** 9 (12)* kg, **UK:** 5 (7)* rutor.
Chockvärde: 10 (13)*, **Skadetålighet:** 5 (6)* rutor.
VINIT: 6 (9)*, **Insikt:** 5 (6)*.

Anfallsmanövrer (närstrid):

Bett* (17), ObH1t6+2, Bryt (-), SI (1/1).
Knä (10), ObK1t6-1, Bryt (-), SI (1/2).

Försvarsmanövrer: Motanfall*, Undvika (14).

Rustning: Ingen/Generellt magiskt skydd [H9, K9, S9]*.

Färdigheter: Gömma 13, Smyga 13, Spåra 10, Stridsvana 6 (9)* Söka 13, Undvika 14, Överlevnad 17*.

* Gäller under förtrollningen och i äventyrets inledning.

** Gäller efter äventyret.

Bakgrund: Ilhidina är en snäll familjeflicka vars fader fiskar i träsket och vars moder skördar vass och letar örter. Själv har hon mest fått ta hand om sin lilla syster Igahil och familjens två getter och fem höns. Fram till dessa händelser har inget dramatiskt hänt i hennes liv.

Beskrivning: Ilhidina har långt brunt hår och brungröna ögon. Håret är för tillfället mycket smutsigt och tillrasslat något som skulle kunna beskriva hela hennes uppenbarelse. Det hårda livet hon levt de senaste veckorna har satt sina tydliga spår och faktum är att de flesta skulle gissa att hon levt så här under flera år. Flera ärr blir ett bestående minne av dessa händelser.

Uppträdande: När Rperna finner henne är hon ett vilt djur men med en gnutta mänsklighet lagrat någonstans djupt inom sig. När äventyret är slut är hon ett slags helgon som strålar av självförtroende och helighet. Under den korta tid som råder mellan dessa två ytterligheter framträder en trevlig men osäker ung flicka som levt ett kanske något för skyddat liv i träskens inre. Hon är givetvis mycket skakad av allt som sker runt om henne.

Utrustning: Ett enkelt silverarmband.

Morr (Jakthund)

STY: 13 **SYN:** 10
TÅL: 13 **HÖR:** 15
RÖR: 14 **LUK:** 11
PSY: (10)
VIL: 12 **AGG:** 16 - Anfaller (Hotar)

Förflyttning: 12 m/runda*, **BF:** 26 kg*, **UK:** 6 rutor.

Chockvärde: 12, **Skadetålighet:** 6 rutor.

VINIT: 11, **Insikt:** 9.

* Hundar är fyrbenta djur.

Anfallsmanövrer (närstrid):

Språng (13), Se Tackling & Greppa.

Bett (13), ObH2t6+2, Bryt (-), SI (1/2).

Försvarsmanövrer: Undvika (13), Motanfall.

Träfftabell: Fyrbenta djur.

Rustning: Generellt: [H3, K4, S3].

Päls [H3, K4, S3] Täcker alla kroppsdelar.

Färdigheter: Hoppa 12, Simma 8, Spåra 10, Stridsvana 16, Undvika 13.

Bakgrund: Bysmeden köpte Morr under en tur till Rampor för 7 år sedan. Han hade alltid gillat hundar och tyckte om den lille valpen. Fram tills stenen tog över har Morr varit en snäll, barnkär och lite patetisk vakthund men nu har hans sinne förändrats och smeden sörjer detta djupt inom sig.

Beskrivning: Morr är en stor svart lurvig best. Pälsen är tovig och ovårdad. Han bär aldrig halsband.

Uppträdande: Morr är också påverkad av stenen och känner ett instinktivt behov av att skydda den. Detta står ibland i konflikt med hans lojalitet mot husbonden (bysmeden) men stenen har hitintills segrat. Morr anfaller för att döda när det gäller försvaret av stenen.

Egenskaper: -Ob1t6 på att spåra p.g.a. sitt utmärkta luktsinne.

Träskjägare (Typvärden)

STY: 12 **SYN:** 16
TÅL: 12 **HÖR:** 15
RÖR: 14
PER: 10
PSY: 11
VIL: 15
BIL: 9

LOJ: 11, **HED:** 11, **AMOR:** 12, **AGG:** 13, **TRO:** 9, **GEN:** 8, **RYKTE:** 7, **TUR:** 13, **RES:** 12 (Träsken).

Förflyttning: 9 m/runda, **BF:** 12 kg, **UK:** 6 rutor.

Chockvärde: 13, **Skadetålighet:** 5 rutor.

VINIT: 9, **Insikt:** 7.

Anfallsmanövrer (närstrid):

Jaktspjut (15), ObS4t6, Bryt (14), SI (4/1).

Slag (13), ObK1t6, Bryt (-), SI (1/2).

Spark (13), ObK1t6+1, Bryt (-), SI (3/1).

Anfallsmanövrer (avstånd):

Långbåge (16), Räckvidd [5-35-80-175m], ObS4t6+2, ObS3t6+2, ObS3t6, ObS2t6+1.

Försvarsmanövrer: Undvika (17).

Rustning: Ingen.

Färdigheter: Fiske 12, Jakt 16, Gömma 11, Simma 13, Smyga 12, Spåra 16, Stridsvana 12, Speja 13, Undvika 17, Väderkännedom 10, Överlevnad 14.

Bakgrund: Det finns två typer av jägare i området och även om de inte är osams så finns där vissa spänningar mellan dem. Det rör sig om de som är födda i träskmarken och de som sökt sig dit i efterhand. Fångarna i byn tillhör den senare kategorin vilket gjort att de övriga jägarna inte ansett det som nödvändigt att göra några djupare efterforskningar om deras försvinnande. De infödda jägarna är nämligen i klar majoritet.

Beskrivning: Jägarna är alla vanliga Västmarkare men de är klädda i speciella kläder av en vädertålig typ som dessutom är grönbruna till färgen. Ofta kan de smeta in sina ansikten med lera för att synas mindre och tvätta sina kläder i träskvatten för att ta bort en del av människolukten. Många jägare ser äldre ut än vad de är då vildmarkslivet tär på deras kroppar. Det förekommer ett par kvinnliga jägare.

Uppträdande: Jägarna är alla av den skygga typen, tysta och fåordiga, som kan ha lite problem med kommunikationen med främlingar. De har valt ett hårt liv i ensamhet och litar inte riktigt på folk. De tillfångatagna jägarna har dock inga samarbetsproblem med Rperna för det gäller ju deras liv. Men när allt är avklarat försvinner de snabbt ut i vildmarken igen där de känner sig som tryggast.

Utrustning: De tillfångatagna jägarna har ingen utrustning men de övriga har vapen och vildmarksutrustning.

Detta äventyr är skrivet av:

Jürgen Richter
Fristadsgatan 10a
633 45 Eskilstuna
016-141137
gorken@swipnet.se