

**GOTHCON XXXII**  
presenterar

# Mellan Himmel och Hav

Ett EON-äventyr  
av  
Martin Pettersson



“-What’s with the pirates?”

-Everything’s better with pirates.”

The Gamers: Dorkness Rising

## **OBS! Endast för Spelledaren.**

Hej och välkomna till ytterligare ett Gothcon och ett nytt EON-äventyr i Mundana! Mellan Himmel och Hav är tänkt som ett lagom uppsluppet äventyr om en tirakisk piratbesättning som blir falskt anklagade för ett brott de inte begått (nåja) och som konsekvens av det tvingas ta itu med några verkligt mäktiga och envetna fiender.

Äventyret är rätt öppet i sin struktur. Endast de 4 första ”scenerna” är nödvändiga och fastställda. Den slutliga scenen beror på hur spelarna agerar och kan ses mer som förslag. Om du som SL efter att ha läst äventyret kommer på att du skulle vilja göra något annorlunda, varsågod! Huvudsaken är som vanligt att folk blir underhållna och har kul ihop.

Vidare är äventyret regellätt i det avseendet att jag inte lagt bifogat regler för sjöfart, restider, sammandrabbningar mellan fartyg eller större antal stridande osv. Det är meningen. De som har erfarenhet av reglerna kör på som vanligt och de som är nya inför spelsystemet kan improvisera utan att behöva känna sig låsta vid mina förslag. Det ska vara cinematiskt, i liknande anda som Errol Flynn's filmer, Cutthroat Island, Pirates of the Caribbean och, för all del, Firefly/Serenity.

För er som är helt nya, så finns en förklaring om reglerna på Neogames hemsida, [www.neogames.se](http://www.neogames.se)

### **Äventyrets struktur och synopsis.**

Rollpersonerna (hädanefters RP) kontaktas i sin hemmahamn på Sinadera av en människa som önskar iscensätta ett falskt piratöverfall på sitt handelsfartyg för att svindla åt sig försäkringspengar hemma i Consaber. I gengäld så kommer han att köpa tillbaka ”stöldgodset” av RPna vilket gör det hela till ett bekvämt sätt att få lättförtjänta och riskfria pengar. De bestämmer en tid och plats en vecka framöver och skiljs åt.

När RPnas skepp närmar sig den bestämda mötesplatsen upptäcker de dock att ett större cirefaliskt fartyg ligger förtöjd vid ”deras” skepp. Cirefalierna sätter segel och försvinner innan RPna hinner ikapp. När de bordar skeppet upptäcker de att hela besättningen mördats och kastats överbord samt att mer än hälften av lasten tillgripits. Medan de ligger bredvid skeppet ser utkiken ett sabriskt örlogsfartyg närma sig och RPna hinner precis bärga lasten och fly innan fartyget kommit fram. Det blir en hetsig jakt då fartyget försöker sänka dem men med lite tur och kreativt användande av rev och skär kommer de undan med blotta förskräckelsen.

Väl i hamn och medan de listar ut vad som hänt sprids ordet att en enorm belöning är satt på besättningen till ett skepp som identifierats som RPnas. RPna blir varse hur girigheten tänds i ögonen på tirakiska och mänskliga pirater och i ett klassiskt krogslagsmål av rang slår sig RPna fria.

RPna inser snart att de jagas av den sabrisk flottan, andra pirater, diverse piratjägare och att de har svårt att avyttra den stulna lasten. Det är nu de kontaktas av en cirefali som förklarar att de är villiga att köpa lasten. De är inte vänner med sabrierna och lasten skulle ge en fin penning i hemlandet Melorion. En tid och plats bestäms om RPna är intresserade. Det är givetvis en fälla. Cirefalierna är desamma som attackerade det sabrisk skeppet till att börja med. De hade hört en berusad båtsman pladdra om skenöverfallet och anfallit fartyget på mötesplatsen. De hann dock inte ta med sig hela lasten innan RPna dök upp. När de mötte det sabrisk örlogsfartyget, vilket var tänkt som eskort till skeppet men hamnat på efterkälken (så kaptenen kunde bli ”överfallen” ifred), skyllde de allt på tirakerna och hoppas nu döda RPna och övriga besättningen så ingen får reda på sanningen.

Kommer RPna godtroget till mötesplatsen möts de av både cirefalierna och sabriskas fartyg. De kommer att få slå till sista man. Ingen pardon ges.

Anledningen till att sabrierna är så rasande är att örlogsfartygets kaptens ogifta (men bortlovade) lillasyster befann på skeppet och dräptes hon med. Därmed gick en värdefull politisk allians hemma i Consaber om intet. Givetvis älskade kaptenen sin syster också. Kaptenen är hatisk och envist övertygad om RPnas skuld. Skulle RPna försöka berätta sanningen kommer det krävas mycket bra argument men det är inte omöjligt att kaptenen förstår. En dum man blir inte kapten i Consabers flotta.

För att klara sig hyfsat helskinnade ur hela affären krävs alltså kreativt tänkande och en hel del företagsamhet av RPna. Enklarest vore att bara fly till Takalorr och om RPna vill det så låt dem! Släng in lite slumpmässiga händelser och möten och låt till sist det sabriskas örlogsfartyget hinna ikapp för ett storslaget (och ojämnt) sjöslag där RPna till sist lär hamna på galbacken i Calnia. Sensmoralen är att om du flyr kommer du bara dö tröttare.

**Scen 1:** Mötet med handelskeppets utsände i hamnen på Sinadera.

**Scen 2:** RPna kommer till mötesplatsen och inser att det andra fartyget dräpt och plundrat "deras kap". De jagas av sabrierna men kommer undan (såvida de inte strider).

**Scen 3:** I hamn och ryktet om belöningen på dem sprider sig. Rejält krogslagsmål.

**Scen 4:** Cirefalierna kommer med ett erbjudande.

**Scen 5:** Slutuppgörelse. Olika förslag på upplösning presenteras.

Mellan dessa scener kan SL lägga in slumpmässiga händelser och låta RPna diskutera vad som händer och genomföra egna planer och undersökningar. Ge spelarna lite tid att själv bestämma hur de vill lösa situationen, så de inte känner sig styrda av att äventyret går som på räls. Om de hittar en helt ny lösning som får dem att missa en någon scen så gör det inget. Det är bara att spela med och ligga steget före.

## SCEN 1: Sinadera

Sinadera är den största av fem öar som hyser den huvudsakliga tirakiska befolkningen i Den Stora Arkipelagen. Ögruppen ligger lite för sig själv sydväst om de övriga öarna i arkipelagen. Sinadera är en klippig ö med torftig jordmån och sparsam vegetation. Handel och plundring är tirakernas främsta försörjning jämte fiske. Sinadera har ingen egentlig stad men nere vid kusten ligger mindre stambyar omgärdade av primitiva befästningar. Sinadera, som ligger i en skyddad vik, är det största samhället med ca 500 invånare, så gott som alla tiraker, trukher och gûrder. Byggnaderna är i sten då de fåtaliga träd som växer på ön behövs till att bygga fartyg. Det är bland dockorna i hamnen som äventyret tar sin början.

Det är strax efter skymning och RPna är och inspekterar sitt skepp, Xor Ezel, som just får sitt sista lager tjära påstruket. Imorgon ska fartyget vara sjösatt igen. Då uppmärksammar en av RPna att binderakk Argoz namn nämns bland en grupp råa tiraker, som verkar ha skoj åt något.

När RPna närmar sig står 5 hårda stamkrigare ur Raukorr (Blodsstammen) och trakasserar ett följe om en Marnakh-tirak (Grimgek, Argoz känner igen honom), en man i sabriska kläder och en skeppspojke på ca 12 år. Följet hånas för sina kläder, ras och närvaro på ön. Det är tydligt att stamkrigarna vill ha bråk.

Grim blir glad när han ser de övriga RPna och säger mannen har ett jobb åt dem. Stamkrigarna vill dock inte släppa ifrån sig sina "leksaker" och struntar i vad RPna säger med motiveringen "Du inte min binderakk!" eller något liknande. Enklaste sättet att lösa problemet är att klippa till den främste krigaren och morra hotfullt åt de andra. Krigarna uppskattar och respekterar kraftfulla initiativ och går någon annanstans. Försöker RPna resonera så antar krigarna de är mesiga och muckar gräl.

När RPna hittat en avskild lägereld att sitta vid berättar mannen på sabriska att han heter Marak Waylen, pojken är hans nevö Creigh. Waylen talar bara sabriska så Argoz och Grim är de enda som förstår vad som sägs såvida de inte översätter för de andra. Waylen är båtsman på den tremastade vågridaren "Firinas Stierna", som ligger i hamn på ön Nimo för att lastas. Lasten består av dyrbarheter som kaffe och tobak, vilket odlas på öarna i närheten. Destinationen är Calnia i Consaber. Nu är det så att kaptenen har en del egna planer och därför kontaktade Grimgek, som sade han kände pålitligt folk för en diskret och lönsam affär. "Är ni den personen?" frågar Waylen Argoz. Svarar Argoz ja berättar Waylen vidare. Annars tackar han och går iväg med en besviken och generad Grim och letar efter andra intresserade.

"Firinas" ägare är i penганöd och har försäkrat den här handelsresan för goda pengar. Planen är att låta skeppet överfallas och "plundras" av pirater utan att någon kommer till skada. Sedan reser skeppet tillbaka till Nimo, berättar om det hemska som hänt och får ett intyg om att det plundrats att visa för försäkringsgivarna hemma. I Nimo tar man även ett lån för att köpa nya varor så resan inte blir ett fiasko. Med pengarna köper kaptenen tillbaka sin stulna last av piraterna 8 dagar senare och reser hem till väntande rikedomar. Tirakerna tar inga risker och får bra betalt för att inte lyfta ett finger.

Är RPna intresserade så får de en hafsigt kopierad sjökarta och en beskrivning av en liten ögrupp norr om ön Folem. Där kommer skeppet att ankra för natten om en vecka. "Firinas" besättning vet inte om något men om man gör ett nattligt anfall kommer de inte att erbjuda strid eftersom de överrumplats och kvickt kan övermannas. Skada inte besättningen i onödan, förmanar Waylen innan han och Creigh avreser mot Nimo igen. Grim stannar kvar med de övriga RPna.

Det är nu en vecka innan RPna ska vara på plats och det tar ca 5 dagar att ta sig dit utan problem. Har SL lust kan han lägga in ett eller ett par slumpmässiga händelser för att krydda resan lite. Vädret i Arkipelagen är väldigt skiftande så storm kan följa på stiltje utan problem osv.

## **OBS!**

Hur fortsätter man äventyret om RPna nu tackar nej? Se slutet av scen 2 för en möjlig lösning.

## SCEN 2: Mötet

Vill allt sig väl kommer RPna få syn på fartyget strax före skymningen på den angivna platsen. Om utkiken klarar ett svårt (Ob4t6) SYN-slag märker han att punkten vid horisonten ser ovanligt massiv ut, för stor för att vara ett normalstort skepp av "Firinas" slag. När Xor Ezel kommer närmare ytterligare råder ingen tvekan längre. Ett annat, betydligt större fartyg (en cirefalisk galloz) ligger sida vid sida med "Firinas" men lossar och sätter segel när tirakerna närmar sig. Skeppet kommer att hinna undan pga en god vind men låt RPna försöka om de vill innan de inser det är fruktlöst.

På Firinas Stierna är det kusligt tyst och öde. Lukten av blod är påtaglig redan innan man gått ombord. Blodfläckar på däck talar sitt tydliga språk och som om det behövdes vidare vittnesbörd simmar hajar i vattnet och bryter havsytan med sina fenor. En enstaka kropp ses flyta på vågorna för att strax efter ryckas ned i djupen.

RPna kommer inte hitta några överlevande. Loggbok och sjökartor saknas, liksom merparten av lasten. Det finns lite mindre än hälften kvar i lastutrymmet och kastat på däck, som om plundrarna avbrutits och skyndat sig iväg (vilket också är fallet).

RPna kan välja att bärga resten av lasten, låta den vara eller rentav avdela folk att segla "Firinas" och ta med sig hela skeppet. Vad de än beslutar så är de nästan klara då någon utkik ropar "Skepp ohoj!".

Det är en tremastad karack, betydligt större än Xor Ezel, och den är på väg rakt mot RPna. (Om någon RP frågar så kommer den från samma håll som det tidigare fartyget flydde åt.) Lanternor lyser varstans på däck och man ser gestalter röra sig än hit och dit. Så hörs en ljudlig duns och tre flammande eldklot flyger genom natten. De far genom riggen och tursamt nog missar de alla masterna och seglen. Piraterna inser att det handlar om ett krigsfartyg med minst en mindre katapult ombord.

Meningen är att RPna ska fly här. Att ge sig in i närkamp med karacken kommer att gå illa. Väljer RPna att slåss kommer de besegras, de flesta dräpas och de överlevande slås i järn för dom och hängning i Garandor. Som SL kan du ge dem en magnifik slutstrid, den har de förtjänat. Och att fly från fängelsehålorna i Garandor är ett äventyr i sig för de överlevande.

Dock är RPna tiraker och medvetna om det fega i att fly. En aggressiv flyktplan är att ramma skeppet så det går på grund eftersom vattendjupet är lågt på platsen. Då blir det viss strid och RPna kan sedan skrattande segla vidare med hedern i behåll.

Vid flykt har tirakerna flera fördelar:

Deras fartyg drivs bl a av åror, vilket gör det mer lättmanövrerat, Xor Ezel är grundare än karacken och kan lättare ta sig genom rev och över grunda vatten och slutligen har tiraker mörkerseende och klarar av att navigera bättre i natten än vad människorna på karacken kan. Troligast är att RPna återvänder till Sinadera.

- Tackade RPna nej till Marak Waylens erbjudande i scen 1 kan scen 2 fortfarande användas med små förändringar. När RPna är ute till havs stöter de på två fartyg som ligger sida vid sida. Det råder febril aktivitet på de båda skeppen och eftersom de ligger still kan man förmoda att ett eller båda gått på grund. När de närmar sig lämnar det större fartyget och scenen fortsätter som vanligt. I detta fall överföll cirefalierna ett slumpmässigt valt skepp och RPna har bara oturen att bli syndabockar.

### SCEN 3: Insikt och kamp.

RPna sitter vid en lägereld i närheten av hamnen på Sinadera 3 dagar senare. De anlände på eftermiddagen. Förmodligen har de försökt hitta köpare till lasten för att bli av med den. Nu befinner de sig i närheten av en tirakisk taverna.

En grovhuggen stenbyggnad fungerar både som krog och varulager för allt möjligt tänkbart gods: Mattor, tackjärn, kryddor, tobak, bomull, olja, spannmål och livsmedel, tyger, salt m m. Bredvid finns en inhägnad för bruksdjur som getter, grisar och höns. Från husväggen hänger stora tygsjok som tälttak mot eventuellt regn. Minst 100 tiraker hänger här tillsammans med ett fåtal människobesättningar som trotsat riskerna och kommit till Sinadera för att idka handel (sjörövare, slavhandlare och hälare). Öl, vin och starkare dryckjom flödar friskt. Slagsmål och andra handgripliga kraftmätningar uppstår sponant mellan tiraker då och då.

Det skvallras och pratas om vad som händer i världen och bland alla andra samtalsämnen uppfattar RPna bl a:

- Det talas om mörka järtecken, har schamanen mumlat. En stor, stor storm kommer... Som kommer täcka halva världen... Vi hylla Makhtah...
- Priset på slavar har ökat i Caserion. Det finns en oskyddad by inte långt härifrån...
- Bestämt! 10 gûrder och två oxar för den fina gûrderflickan med de pälsfria armarna...
- Sabrierna har utlyst en belöning på 1000 Remerier (sabriska guldmynt motsv. 24 kg rent guld eller 254 000 silver, totalt. Xor Ezel kostade ca 60 000 silver eller 240 Remerier att bygga) till den som överlämnar piratkaptenen ansvarig för mordet på skeppet "Firinas Stierna"s besättning (eller ett annat namn vid behov).  
En furstlig summa! Lasten bestod av kaffe och tobak och man är villig att köpa tillbaka den också. Piraterna seglade en kaga och gav sig av när sabrierna närmade sig. Den sabriske kaptенens syster fanns ombord och han har svurit grym hämnd.

Åt detta skrattar flera tiraker. "Vilka sillmjölkar som inte ville slåss!"  
"En sådan skulle det inte göra något att sälja till sabrierna, en skamfläck för tiraksläktet."  
"Ja, man borde ta reda på vem det är och sälja ynkryggen!" "Bra idé!" osv.

RPna borde nu känna sig nervösa, särskilt om de redan försökt avyttra lasten. Tiraker kan vara enskelspåriga och långsamma men de är inte dumma.

I detta läge kommer en människa fram till dem. Han ser ut som en typisk pirat; svartmuskig med ovårdat skägg och lappade kläder. I ena örat glimmar ett tjustigt guldörhänge med infattade ädelstenar. Han har dock försökt dölja det med en röd och grön huvudduk. En sliten ögonlapp täcker höger öga. På axeln sitter t o m en gul och grön papegoja. När han ler mot RPna ser de hans tänder är missfärgade av tuggtobak. I tygstycket han har knutet runt midjan hänger en huggare och tre dolkar synligt. Sedan säger han med tydlig stämma på bruten sakhra:

"Binderakk Argoz av Tharrgorl, inte sant? Jag vill köpa ert gods från kapet."

Han tar sedan ett par steg bort så han får elden mellan sig och RPna. Dessa kommer märka att orden uppsnappats av andra runtomkring och hur de högljudda tirakerna tystnat något. Ett lugn som före stormen breder ut sig över platsen. Den okände piraten flinar, som om han har roligt åt alltihop.

Sedan brakar det lös. En storvuxen tirak, en ledartyp ryter:

”Argoz av Tharrgor! Jag Mruck av Raukorr! Har du kapat skepp?!” En outtalad utmaning. Fler tiraker samlas. En annan röst ljuder:

”Argoz av Tharrgor! Jag Tykk av Makhaugarrtha! Har du kapat skepp?!”

”Stiltjen är förbi! Stiltjen är förbi!” låter papegojan.

RPna kan välja att svara på frågan och därmed anta utmaningen från de båda tirakerna. Eller så struntar de i formaliteterna, börjar svinga och hoppas undkomma i det totala kaos som utbryter.

Detta är alla krogslagsmåls ursprung. Tiraker är starkare och tåligare än människor och det är SL:s uppgift att förmedla detta. Låt RPna plocka upp stockar att ramma motståndare med. Folk drar vapen, slåss med sejdlar. Bord krossas, folk faller in i tältpinnar som knäcks och förblindar de under då tältduken faller över dem. Man dunkar motståndares huvud mot stenar, griper tag i gûrder, eller ett oturligt kreatur, och kastar dem på motståndarna. Det är röj, helt enkelt.

Låt RPna slå några enstaka slag för att se om de lyckas med något eller om de får en enstaka elakartad smäll. Annars ska det var mer improviserad underhållning för spelarna än en regelrätt strid, såvida spelarna inte insisterar på att ha en. Slå Ob2t6 i Trauma och Ob2t6 Smärta för varje RP. Det är så mycket skada de tar på ett ungefär i det allmänna tumultet.

När RPna efter en stunds frenetisk kamp kommer undan, inser de att piraten är i närheten. Han envisas med att följa med dem. Han menar han ärligt menade att han vill köpa lasten. Han vill förhandla. Om RPna är villiga så vill han de uppsöker en skyddad plats. Spelarna gör rätt i att åtminstone lyssna på honom. (Arr:s anm.)

#### **SCEN 4: En förklaring och ett erbjudande.**

Mannen tar till orda när han är säker på att de är på en väl undanskymd plats och inte är förföljda. Hans sakhra är helt plötsligt bättre och ledigare.

Han presenterar sig som Tzilan, av husfurst Mazdrac, av Zhirim Mian. Och ja (med ett leende), han är cirefaliier. Han kommer utsänd av Latzarancen (binderakken) till det cirefaliska skepp som överföll Firinas Stierna för ett par nätter sedan. Han kommer inte att avslöja sin herres namn eller vad fartyget heter.

Det var en ren slump att de skulle råka på samma skepp och att det sabriska eskortfartyget, som hamnat på efterkälken, skulle hinna ikapp just då. Jodå, ryktet om händelsen har spritts fort. Egentligen var det ren tur att tirakerna kom när de gjorde, annars hade nog sabrierna tagit cirefalierna istället.

Hursomhelst, en hel last är bättre än en halv last och således är cirefalierna villiga att köpa det resterande plundringsgodset av RPna. De kan inte betala fullt pris eftersom de inte hanterar så mycket pengar, enkla kapare som de är. De kan betala 500 dukater -80 000 silver- för lasten.

Normalsvårt slag (**OB3t6**) Värdera och man förstår det är en tredjedel av lastens värde. Misslyckas man tror man det är hälften av lastens värde. Ett skambud. Schackrar RPna framgångsrikt (Övertala) kan han gå upp till 750 dukater (120 000 silver).

När de väl sålt lasten kan de säga de inte hade något med kapningen att göra och ingen kan bevisa någonting. Och för att visa att han känner till tirakisk kultur föreslår han att Argoz kan få hans rock och lite andra troféer att visa upp. På så sätt kan RPna bevisa att de inte flydde från Sinadera utan jagade piraten som grundlöst anklagat dem och att idioten mycket riktigt fått plikta med livet.

Sabriern som jagar dem heter förresten Lanfair Brodwyn, binderakk på krigsskeppet "Uter". Och ryktet är sant, hans yngre syster hörde till de omkomna. Det är därför han är så hatisk.

Om de är intresserade så kommer Tzilan att ge dem instruktioner om en mötesplats dit de ska mötas om 6 dagar i skymningen och sedan återvänder han till sin herre med papegojan på axeln.

Om RPna bara vill slå ihjäl Tzilan kommer han först försöka hugga Argoz eller en annan RP (dock inte Hraaz, gürder är oviktiga) med en förgiftad dolk och förklara att motgiftet finns på ett skepp i hamnen. Men det måste vara han som hämtar det annars kommer hans män kasta det i havet. Tzilan har ju inget intresse av att döda tirakerna och varför är de så upprörda? Det var en regelrätt kapning och alla vet att cirefalier och sabrier ligger i luven på varandra. Dolken är förgiftad och den stuckne RPn känner hur såret bränner. Hon kommer dö en lika långsam som plågsam död inom två dygn såvida hon inte lyckas med ett dolt TÅL-slag (OB5t6).

## SCEN 5: Slutuppgörelsen...

Givetvis ljuger Tzilan och det hela är en utarbetad fälla. Just detta cirefaliska fartyg har för vana att kapa försvarslösa sabriska skepp och man använder sig av tirakiska vapen när man avrättar folk ombord för att inte lämna vittnen och kunna skylla dåden på tirakiska pirater. I fallet med "Firinas Stierna" var det heller ingen slump. De hade fått reda på planen av en stupfull Waylen, som pratat alldeles för mycket, i Garandors krogkvarter. Sedan hade man angripit skeppet, dödat besättningen men avbrutits i överlastningen av de punktliga tirakerna. På vägen därifrån hade de råkat på "Uter", som hamnat på efterkälken och nu skyndade ikapp. Cirefalierna hade spelat uppjagade handelsmän på flykt från tirakiska sjörövare och sabrierna hade svält det med hull och hår.

Nu planerar cirefalierna att ta kål på Xor Ezels besättning, de enda vittnena. De kommer lägga sig i bakhåll tillsammans med den sabriske kaptenen, som förblindad av hämndbegär tror på cirefaliernas fagra tal om "en gemensam, broderlig insats mot dessa havens avskum".

Mötet hålls på stranden till en hög klippö och det är där lasten kommer avlämnas om man kommer överens om betalning osv. Det är det brukliga förfarandet mellan parter som inte litar på varandra tillräckligt mycket för att vilja lägga sina skepp sida vid sida.

I en skyddad vik kommer sabrierna vänta på signalen från cirefalierna och så fort RPna lastat över godset kommer en signal ges varpå cirefalier och sabriska marinkårister stormar fram mellan klipporna och "Uter" lägga ut för att omringa tirakerna. Tirakerna kommer inte visas någon nåd utan dräpas till sista man.



## Taktik

Så vad kan RPna göra för att undkomma eller förbättra oddsen? Nedan presenteras olika alternativ:

- RPna snackar ihop sig med andra tirakstammar och samlar ihop en imponerande flotta och går medvetet rakt i fällan. Vill fienden ha tiraker så ska de få tiraker tills det står dem upp i halsen.
- Följer efter Tzilan till cirefaliernas fartyg och dess hemmabas utanför en mindre ö med försörjning och sötvattensälla. Där gör de en nattlig påhälsning och tar tillbaka lasten från Firinas Stierna. Där finns även annat stöldgods så lyckas räden kommer RPna bli rika för en tid.
- Tar kontakt med Lanfair Brodwyn. Det kräver försiktighet då han är en eldfängd personlighet och till en början är övertygad om RPnas skuld. Det faktum att Grim och Argoz talar sabriska och har en historia i Pereine gör honom lite mer mottaglig. SL har dock rätt att kräva rejält bra rollspelande och/eller svåra (Ob4t6) slag i Övertala för att övertyga den hetsige kaptenen. Om de lyckas har han inget emot att avslöja cirefaliernas fälla för RPna och sedan spela med för att i slutskedet krossa cirefalierna tillsammans med tirakerna. Huvudsaken är att han får sin hämnd.
- Olika kombinationer av ovanstående.
- RPna flyr Stora Arkipelagen. SL kan här kort och gott avsluta äventyret med orden ”Ni kommer undan. Ni säljer lasten dyrt i Tiban och lever gott en tid. Slut”.  
Eller, om SL är snäll, så råkar de ut för ett plötsligt oväder och upptäcker mitt i stormen att ”Uter” kommer farande mot dem, dess segel i trasor, med den hämndlystne kapten Brodwyn vid rodet för en vansinnig batalj bland blixtar och stormvågor. Som avslutning sjunker Xor Ezel med alla rikedomar och RPna med henne.

## Slumpmässiga händelser.

- En halkyon lägger sig runt Xor Ezel. Den ser ut som en ohelig korsning av rocka och haj med en bredd på ca 5 m och längd på 10 m, varav svansen utgör hälften. Den har förmågan att stilla vattnet till stiltje runt fartyget vilket gör att roddarna får slita. Retar tirakerna den eller rör sig oförsiktigt i riggen eller på däck kommer den göra ett stort hopp, 5 m upp och 20 m långt, för att slita åt sig en besättningsman och försvinna. Eller slå någon som står för nära relingen i vattnet med hjälp av svansen. Slå ett slag (**Ob3t6**) mot 14 för att se om det lyckas. Annars tröttnar den efter ett par timmar och ger sig av.
- Utkiken siktar en fiskeskuta från en närbelägen ö.
- Skeppet passerar en mindre bosättning nära kusten. Det rör sig om 8 byggnader som verkar oförsvarade. Väljer RPna att räda byn är det 50 % chans den är lika försvarslös som den verkar. RPna tar Ob2t6 slavar och kreatur tillfångatas.  
50 % chans att byn är försvarad och larm ljuder när de närmar sig. Milis försinkar piraterna med pilar, spjut och fällor så alla bybor hinner undan. Piraterna får Ob1t6-1 kreatur med sig och OB1t6 av dem såras. Varje sexa (6) som slås betyder en död besättningsman. Ob1t6 milismän stupar.
- Ett ihållande hållregn gör resan mindre nöjsam och får besättningen att lukta blöt hund.
- Väderomslag. SL bestämmer något passande, te x vind stick i stäv (direkt motvind), halv storm, kväljande varmt väder osv.

- En kagge med ebhronitisk flagg och målat i svart och grönt, siktas. Normalstor besättning, några få passagerare, som ser ut att bära dyrbara kläder. Anfaller RPna kommer de drabbas av att havet suger fast årorna, som om vattnet vore sirap, Vinden avtar för Xor Ezel men inte för kaggen. Slutligen beskjuts de av en svärm eldklot som antänder seglen och en och annan otursam tirak. Fartyget seglar vidare (på väg till ön Luberos, men det är en annan historia).
- En mindre flotta piratjägare i stora båtar och mindre skepp är i faggorna. De är Ob1t6+5 stycken och totalt fartyg x 15 man starka. Försiktighet före fall... Använd mallen för soldater och sjömän.

## Antagonister och SLP

- **Lazaranc/Kapten Cerec av husfurst Velezior av Zhiriam Mian**

**STY:** 12      **VIL:** 15      **H:** Ob1t6+2      **Förflyttning:** 9 m      **BF:** 12  
**TÅL:** 12      **BIL:** 16      **K:** Ob1t6      **Chockvärde:** 13      **Skadekolumner:** 6  
**RÖR:** 14      **SYN:** 12      **S:** Ob1t6+2      **VINIT:** 7      **Insikt:** 7  
**PER:** 15      **HÖR:** 11      **UK:** 6  
**PSY:** 15

### Anfallshandlingar:

Stridssvärd (14), ObH3t6+1, Bryt 14, SI 3/3

Cirecald (12), ObH5t6, Bryt 12, SI 15/15 (cirefaliskt tvåhandssvärd)

**Försvarshandlingar:** Undvika (13) Parera (14) Motanfall (12)

**Övrigt:** Sjömannaskap 15, Ledarskap 16, Stridsvana 8, Klättra 13, Handel 13,

**Beskrivning:** Välväxt 34-årig man med olivfärgad hy och vackert välskött hår och skägg. Hänsynslös och äregirig. Duktig i sitt värv men har i sin arrogans en tendens att underskatta simplare folk som dumma (tiraker t ex).

- **Tzilan av husfurst Mazdrac av Zhirim Mian**

**STY:** 12      **VIL:** 12      **H:** Ob1t6      **Förflyttning:** 8,5 m      **BF:** 12  
**TÅL:** 12      **BIL:** 17      **K:** Ob1t6      **Chockvärde:** 12      **Skadekolumner:** 6  
**RÖR:** 13      **SYN:** 14      **S:** Ob1t6+2      **VINIT:** 6      **Insikt:** 8  
**PER:** 13      **HÖR:** 15      **UK:** 6  
**PSY:** 15

### Anfallshandlingar:

Stridssvärd (13), ObH3t6+1, Bryt 14, SI 3/3

Dolk (15), ObS2t6+2, Bryt 7, SI 1/2

**Försvarshandlingar:** Undvika (14), Parera (13)

**Rustning:** Ringbrynja insydd i väst: H12/K4/S5. Täcker 4-5, 14-15

**Övrigt:** Kulturkännedom, diverse 10, T. Sakhra 12, Stridsvana 10, Förklädnad 14

Simma/Smyga/Gömma sig/Klättra 15, Skumraskaffärer 14, Supa 13, T. Sabriskä 15

**Beskrivning:** Cerecs gode vän och kumpan Tzilan är en äventyrare, rumlare och lyckasökare. Älskar spänning och att vara i händelsernas centrum. Senigt byggd, solbränd, 32 år gammal, växlar kläder och yttre efter omständigheterna.

- **Lanfair Brodwyn, kapten på "H.M. Uter"**

**STY:** 13      **VIL:** 15      **H:** Ob1t6+2      **Förflyttning:** 8,5 m      **BF:** 13,5  
**TÅL:** 14      **BIL:** 15      **K:** Ob1t6+2      **Chockvärde:** 12      **Skadekolumner:** 7  
**RÖR:** 11      **SYN:** 11      **S:** Ob1t6      **VINIT:** 5      **Insikt:** 7  
**PER:** 10      **HÖR:** 10      **UK:** 7  
**PSY:** 13

**Anfallshandlingar:**

Värja (14), ObS3t6+2, Bryt 10, SI 3/3

Dolk (10), ObS2t6, Bryt 7, SI 1/2

**Försvarshandlingar:** Undvika (12), Parera (14), Motanfall (14)

**Övrigt:** Sjömannaskap 12, Ledarskap 16, Taktik 12, Simma 8, Etikett 14

**Beskrivning:** En kraftig 29-årig hetsporre med brunt hår och skägg. Sabrisk adelsman och tänker och uppför sig som en riddare. Sörjer sin dräpta lillasyster Tiana och den politiska allians som gick i stöpet med hennes död. Hämndlysten och med kort stubin men inte dum.

- **Soldater/marinkårister/milis/sjörövare mm**

**STY:** 13      **VIL:** 11      **H:** Ob1t6+2      **Förflyttning:** 8 m      **BF:** 12 kg  
**TÅL:** 12      **BIL:** 10      **K:** Ob1t6      **Chockvärde:** 8      **Skadekolumner:** 6  
**RÖR:** 12      **SYN:** 10      **S:** Ob1t6      **VINIT:** 7      **Insikt:** 6  
**PER:** 10      **HÖR:** 11      **UK:** 6  
**PSY:** 10

**Anfallshandlingar:**

Huggare (11), ObH3t6+1, Bryt 14, SI 3/3

Lätt armborst (11), ObK7t6+2, Bryt 8, SI 5/-

**Försvarshandlingar:** Undvika (9), Parera (12), Motanfall (11)

**Rustning:** Läder: H3/K4/S3. Täcker 4-5, 14-18

**Beskrivning:** Alla mänskliga stridbara personer faller inom den här kategorin.

Vill man ha vanliga civila så ta bara bort stridsfärdigheterna och lägg till ett par passande färdigheter (t ex hantverk) med FV 9-13.

- **Tiraker**

**STY:** 16      **VIL:** 13      **H:** Ob1t6+2      **Förflyttning:** 9,5 m      **BF:** 16 kg  
**TÅL:** 16      **BIL:** 10      **K:** Ob1t6+2      **Chockvärde:** 15      **Skadekolumner:** 7  
**RÖR:** 12      **SYN:** 11      **S:** Ob1t6      **VINIT:** 9      **Insikt:** 8  
**PER:** 8      **HÖR:** 11      **UK:** 10  
**PSY:** 10

**Anfallshandlingar:**

Tirakhuggare (13), ObH4t6, Bryt 13, SI 2/3

Tirakkrok (13), ObH5t6, Bryt 13, SI 3/2, (2-handsvapen)

**Försvarshandlingar:** Undvika (11), Parera (13), Motanfall (13)

**Rustning:** Boklath, dvs tirakisk rustning av flätade trädgrenar. Fungerar även som flytväst. H4/K5/S4. Täcker 4-5, 14-15 (kroppen)

**Övrigt:** Sjömannaskap 14, Slagsmål 15, Hantverk 10, Hoppa/Klättra/Smyga osv 12

**Beskrivning:** Alla tiraker RPna råkar på hamnar här, inklusive Xor Ezels besättning. För Att få fram trukher, höj STY med 3 och Krosskada till Ob2t6.

## ORDLISTA

För att ge spelarna lite ord och uttryck att slänga sig med så att de kan låta som pirater, och framförallt förstå vad det innebär att vara tirak, kommer här ett urval av nyttiga termer och fakta:

**Styrbord:** Höger om förstäven.

**Babord:** Vänster.

**Fulla segel:** Används vid lätt vind och man har alla segel uppe för att fånga vind. Reducerade, revade, stormsegel är i fallande grad segelsättning.

**Skörade segel:** Sönderblåsta segel. Är trasiga och obrukbara tills lagade.

**Driva vind för våg:** Fartyg som saknar styrförmåga gör detta. Tex pga trasiga segel.

**Kvarts rodd:** Halva roddlaget jobbar och vilar växelvis. Normala roddgraden.

**Full rodd:** Alla ror samtidigt. Kan inte hållas lika länge som kvarts men är kraftfullt.

**Stridsrodd:** Ramming speed!

**Skeppare:** Styr fartyget med hjälp av segel och roder.

**Arbetsförman:** Leder manskapets arbete på och under däck.

**Långlots:** Navigatör. Läger ut ett fartygs kurs och kalkylerar dess position.

**Stryka flagg:** 1) Ta ned flaggan. 2) Kapitulera

**Alle man på däck!:** Order då alla man måste upp på däck, tex inför en drabbning.

**Skalka luckan!:** Håll klaffen.

**Sothfurt:** Styrbord på tirakiska.

**Unfurt:** Babord på tirakiska.

**Urukan:** Tirakiskt ord för storm.

### Om tiraker:

**Tirak:** Vanligaste släktet och som gett namn åt alla typer. En kraftig humanoid med klor, betar i underkäken och med en så tät kroppsbehåring man kan tala om päls. Lika intelligenta som tex människor men mycket mer våldsbenägna.

**Trukh:** Tirakens större släkting. Starkare, hårdare och lite trögare. Våld är en enkel och rolig lösning de gärna tillgriper. Relativt lata.

**Gûrd:** Små, illvilliga, fula, ständigt pladdrande, tjuvaktiga, hyperaktiva, omdömeslösa plågoris, som ofta hålls som slavar i tiraksamhällen. Vissa gûrdkvinnor anses dock som väldigt vackra.

**Den starkes rätt:** Tirakernas ”grundlag”. Kan du kuva folk runtomkring genom styrka och våld förtjänar du att göra som du vill. Den starkaste blir hövding.

**Makhtah:** Den mörka modern, tirakernas gudinna. Uppskattar när sina barn är modiga och stridiska och hatar feighet över allt annat.

**Sakhra:** Tirakernas språk. Underutvecklat ordförråd och bristande grammatik utmärker det.

**Binderakk:** Kapten på fartyg eller härledare.

**Thize:** Titel på tex skeppare, lots och arbetsförman.

**Huxatsakka:** Tirakisk piratflagg. Två bloddrypande korslagda silversablar mot svart botten.

**Mörkersyn:** Alla tiraker ser obehindrat i mörker. Deras ögon lyser då svagt röda. I totalt mörker ser de endast svagt och utan färgseende. De ogillar starkt ljus, tex dagsljus och rör sig helst om natten även om dagsljus inte längre handikappar dem efter ca en timmes exponering.

**Frakk:** Den största och mest barbariska av de tre tirakätterna. Bor på fastlandet.

**Bazirk:** Den näst största ätten. Kommer från Takalorr och är sjöfarare och pirater.

**Marnakh:** Den minsta tirakätten har anammat den mänskliga kulturen och bor sida vid sida med människorna.