

TORNET PÅ ÖN

ETT ÄVENTYR TILL HJÄLTARNAS TID AV TOMAS BRATTSTRÖM

Det här äventyret utspelar sig i ett gammalt övergivet vaktorn på en liten klippö. Flygödlor är en ny slags odjur som spelar en viktig roll i äventyret och de beskrivs sist i äventyret. Det gör också gölingar som även de förekommer i äventyret.

Äventyret utspelar sig i norra delen av riket Mirland i närheten av staden Arholt, men det kan egentligen placeras i vilken fiskeby som helst. Du kan hitta information om Mirland och Arholt i Hjältearkivet (zadrith.com/ht) Där hittar du även en artikel med regler för bundna magiska föremål som du behöver eftersom det förekommer två sådana föremål i detta äventyr.

BAKGRUND

Det här äventyret tar sin början då rollpersonerna befinner sig i den lita fiskeby Svarthäll som ligger precis där vägen mot Fiskevik lämnar vägen mellan Arholt och Storfall. För längesedan var Arholt huvudstaden i ett nygrundat litet kungarrike och det fanns risk för krig med alverna i Munkskogen. Kungen av Arholt lät därför uppföra ett vaktorn på en liten klippö utanför Svarthäll men när krigshotet inte längre fanns kvar övergavs vaktornen och har sedan dess fått stå och förfalla.

Någon gång innan det övergavs, eller kanske snart därefter gömde någon som dyrkade mångudinnan Luni två mäktiga artefakter i ett hemligt rum i tornets källare. För några tiotal år sedan slog sig en flock flygödlor ner på tornet och dess tak har varit deras hem sedan dess.

DETTA HAR HÄNT

Mästertjuven Marda är en Lunidyrkare från Arholt som av en slump kom över information om artefakterna som finns gömda i tornet. Från den informationen hon kommit över förstod hon att hon måste föra med sig månens sken ner i källaren för att kunna hitta dem. Därför bestämde hon sig för att "låna" en månkristall från Lunitemplet i Arholt.

Månkristallen är en ljus blå kristall stor som ett hönsägg som lyser klart med månens sken och följer dess faser. När det är fullmåne lyser den som klarast och när månen är helt i skugga lyser den inte alls.

Därefter begav sig Marda till ön tillsammans med Gorg, en indrivare som hon brukade hyra när hon behövde extra muskler för någonting. Men där fick deras jakt på artefakterna ett snöpligt slut.

De anfölls av flygödlornas eldbuk, flygödlornas alfahane. Gorg dödades och i tumultet tappade Marda axelväska där hon hade månkristallen.

Marda flydde in i tornet och då eldbuken följde efter henne så fortsatte hon ner i källaren dit eldbuken inte kunde följa efter. Där låg hon och tryckte i nästan ett dygn innan hon dödades av en göling som smög sig på henne från en vattenfylld gammal flyktväg. En av flygödlorna blev nyfiken på kristallen som hade rullat ur Mardas väska och tog den med sig upp till tornets tak.

Morgonen efter kunde fiskarna, som begav sig ut för att fiska före gryningen, se ett konstigt blåaktigt sken som de aldrig sett förut från tornets topp. Och när de är på väg tillbaka igen såg de att två av flygödlorna som bor på tornet verkade vara i luven på varandra och ingen av dem kom för att få sig en del av fångsten vilket de vanligen gör.

SVARTHÄLL

Byn Svarthäll är en sömning fiskeby ungefär en och en halv mil norr om Arholt. Den består av ett trettio-tal fiskarbostäder och ett tiotal båthus. Dess läge nästan mitt på vägen mellan Arholt och Storfall gör dessutom att det finns ett ganska rejält värdshus i byn. Där finns även ett par hantverkare i form av en skomakare och en som är så väl repslagare som tunnbindare. Dessutom finns det ett par äldre fiskare som är en skicklig nätknytare och en annan som är en duglig båtbyggare men de är båda två i första hand fiskare.

GAMMELGÄDDAN

Värdshuset Gammelgäddan är byns största byggnad och den enda med två våningar. Det drivs av det paret Gilda och Umber som båda är i övre medelåldern. Gilda är en trevlig och pratglad kvinna som tar hand om serveringen och gästerna och Umber är en duglig kock som lagar rejäl mat till trötta resenärer. För det mesta sköter de värdshuset själva men har de många besökare så får de hjälp av något av sina barn eller barnbarn.

ÄVENTYRET TAR SIN BÖRJAN

Rollpersonerna befinner sig i en Svarthäll kring middagstid då fiskarna återvänder med dagens fångst. Fiskarna berättar vitt och brett om det konst skenet från tornets topp som de såg på morgonen och flygödlornas annorlunda beteende.

Förhoppningsvis är det tillräckligt för att väcka rollpersonernas nyfikenhet. I annat fall kan någon av de äldre fiskarna berätta att han i sin ungdom hört att det ska finnas gångar under tornet. I värsta fall kan du låta fiskarna betala rollpersonerna lite för att de ska undersöka vad som hänt.

VAD FISKARNA KAN BERÄTTA

- ❖ Tornet är mycket gammalt och har inte använts så länge någon i byn kan minnas och ingen vet riktigt vem som byggde det och varför.
- ❖ Flygödlorna bosatte sig i tornet för ungefär femtio år sedan och sedan dess har ingen vågat besöka ön.
- ❖ Flygödlorna är stora och antagligen ganska farliga. De är däremot inte intresserade av att ge sig på människor och verkar leva helt på fisk. Förr hände det att de attackerade fiskebåtar som var på väg in med sin fångst men nu har fiskarna lärt sig att det bara är att kasta till dem ett par fiskar så lämnar de båtarna i fred.

FÄRDEN TILL ÖN

Det finns flera fiskare som kan tänka sig att ta rollpersonerna till ön bara de får lasta av sin fångst först. Betalar de första bästa fiskare så kostar det dem 10 silver men förhandlar de och frågar olika fiskare så kan de få ner priset till bara något silvermynt.

När de närmar sig ön kan de se att det ligger en liten roddbåt förtöjd i en skyddad vik där trappan upp till tornet tar sin början. Två flygödlor kretsar i luften ovanför tornet och gör då och då utfall mot varandra utan att det leder till någon riktig kamp och de ser båda två ganska trötta ut.

När båten rollpersonerna färdas med är nästan framme vid ön dyker en av flygödlorna ovanför tornet ner och anfaller dem, men den kommer att avbryta anfallet så fort den blir skadad eller beskjuten.

Fiskaren som tagit dem till ön vågar inte stanna och vänta på dem. Han kan tänka sig att vänta en bit från ön så att rollpersonerna kan signalera till honom när de är klara, men då vill han ha mer betalt. Annars får de ta sig tillbaka med båten som redan finns där.



UTFORSKNING AV ÖN

Ön är inte mycket mer än en klippa som sticker upp ur havet. Den enda växtligheten på ön är några vindpinade buskar och tovig gräs på de mer vindskyddade platserna. En trappa har huggits ut ur klippan och leder mellan viken som utgör en naturlig hamn och själva tornet mitt på öns högsta punkt.

RODDBÅTEN

Båten är en mindre roddbåt som i nödfall kan ta upp till fem personer men den är bättre lämpad för tre. I båten finns två ryggsäckar med mat, filtar, lite extra kläder, rep och en lykta med extra lampolja.

Båten är stulen från en fiskare som bor lite söder om byn och hans bomärke finns inristat i reling. Lämnar rollpersonerna tillbaka båten kan de få en liten belöning i form av ett par rökta fiskar att dryga ut sin färdkost med, eller kanske lite fiskelina och ett par krokar. Försöker de sälja båten i eller kring byn kommer en eventuell köpare att se märket och kanske anklaga dem för stöld eller i bästa fall bara upplysa dem om vem som är ägare till båten.

GORDS LIK

Längst vägen upp mot tornet ligger det sargade liket av en muskulös medelålders man med en rejäl ölmage. Det syns tydligt att han blivit anfallen och dödad av någon form av djur.

Gör man en närmare undersökning och lyckas med ett slag mot Jakt kan man konstatera att skadorna stämmer väl överens med att han överfallits av en flygödlor. Man kan också konstatera att de inte verkar ha ätit av honom. Någon som har lite erfarenhet av döda kroppar kan även bedöma att mannen varit död i ungefär ett dygn.

Bredvid Gorg ligger ett kortsvärd och söker någon genom kroppen hittar de en dosa med snus, en penningpung med 17 silver och en dolk.

Under en buske en bit från kroppen ligger en axelväska med en söndersliten axelrem. Det krävs att man lyckas med ett, lätt Letaslag eller ett svårt Spanaslag för att hitta den.

I axelväskan finns en rulle med snöre, en liten fil, en liten spegel på ett kort skaft, ett dyrkset och en handfull fotanglar i en liten tygpåse.

FLYGÖDLORNA

Hanarna eller hanen, beroende på om rollerpersonerna redan dödat en av dem eller inte, kommer att hålla rollerpersonerna under uppsikt och gå till anfall om någon av dem blir avskild från gruppen eller om de är i en uppenbart utsatt situation. Men de kommer att avbryta anfallet lika snabbt igen om de möter rejält motstånd.

TORNET

Tornet är byggt helt i sten och kvadratisk med undantag för en utbyggnad på baksidan som innehåller trapphuset. Det har tre våningar. En dörröppning leder in i tornets bottenvåningen som är fönsterlös. På de båda andra våningarna finns det däremot fönstergluggar åt tre riktningar.

Tornet övergavs då det inte längre finns något behov av att hålla vakt här. Det finns därför nästan ingenting kvar i tornet från den tiden eftersom de som använde det tog med sig sina tillhörigheter när det övergavs.

Flygödleflocken har sina bon högst upp på tornets tak men honorna och ungarna kommer inte att angripa rollerpersonerna förrän de tar sig upp dit. Flockens skadade eldbuk har däremot tagit sin tillflykt till tornets bottenvåning och trycker i ett hörn, redo att anfalla någon som kommer in där. Om någon lyssnar utanför dörren och lyckas med ett utmanande slag med Spana kan hen uppfatta eldbukens andetag där inne.

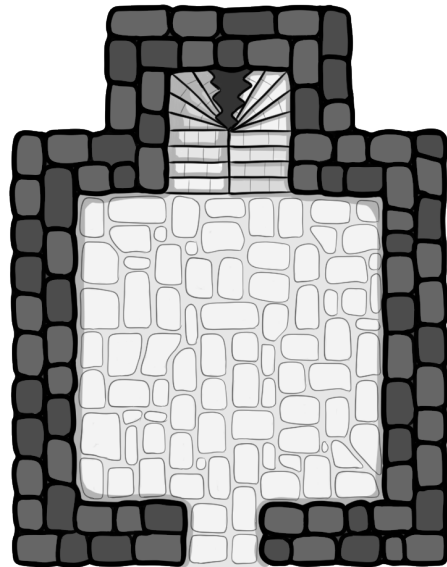
BOTTENVÅNINGEN

Bottenvåningen består av ett enda fönsterlöst rum från vilket en trappa leder upp till andra våningen och en leder ner till källaren.

Ödleflockens skadade eldbuk har tagit sin tillflykt hit efter att Gord gjorde en stor reva i hans ena vinge och därmed berövat honom flygförmågan. Han är ett listigt djur och vet att tvåbeningar kan ha skjutvapen så han trycker i ett av hörnen tills någon

av rollerpersonerna kliver in i rummet. Gör rollerpersonen det utan att spelaren säger något om att hen är försiktig eller ser sig om räknas rollerpersonen som Överraskad den första rundan.

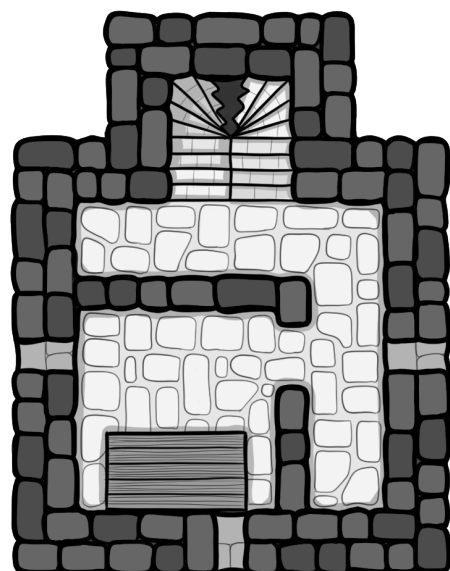
Om rollerpersonerna besegrar eldbuken och söker igenom rummet kommer de att hitta blodspår som leder ner i källaren.



MELLANVÅNINGEN

Mellanvåningen består av en korridor och en mindre kammare. En trappa leder vidare upp till andra våningen. Trapphusets tak rasade in för länge sedan så trappan upp till andra våningen är full med bråte och saknar tak.

I kammaren finns ett rejält ekbord som har klarat tidens tand väl men bordsskivan är lite murken. Bordet är dock i tillräckligt bra skick för att man skulle kunna klättra på det för att ta sig upp på taket. Men man måste hugga av benen om man ska kunna få ut det ur rummet.

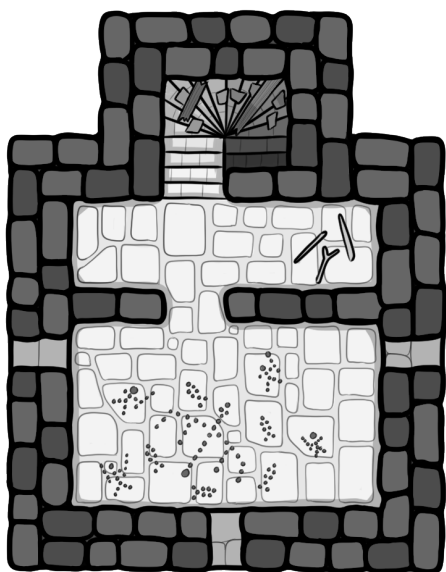


ÖVERVÅNINGEN

Andra våningen består av en korridor och ett rum som är lite större än det på våningen under. Längst bort i korridoren finns en öppning i taket som leder upp till taket och under den ligger några pinnar som flygödlorna har tappat ner. Rummet är tomt men någon har lagt ut stenar i konstiga mönster på golvet.

Men den som studerar stenarna en längre stund kan se att några är utlagda så att de formar vad som ser ut att bland annat vara silhuetter av flygödlor.

Stenarna är utplacerade av de gölingagar som då och då besöker tornet och rummet är ett slags tempel där de försöker blidka flygödlorna som de ser som en slags demoner.



TA SIG UPP PÅ TAKET

Det finns två uppenbara vägar upp på taket. Antingen genom öppningen i taket eller genom att klättra upp på trapphusets vägg och vidare upp på taket. Väljer man att försöka ta sig upp på genom öppningen i taket måste man komma på ett sätt att ta sig upp till öppningen som befinner sig nästan tre meter ovanför golvet och sedan klättra igenom det meter-tjocka taket innan man kommer upp och man kan räkna med att en av honorna kommer att attackera den som försöker ta sig upp.

Väljer man att försöka ta sig upp via trapphuset är själva klättringen enklare, Det räcker med ett lätt Manövrerslag för att ta sig upp på trapphusets väg, och ytterligare ett för att ta sig upp på kreneleringen kring tornets taket. Men även här kommer man att bli attackerad av flygödlorna.

Fördelen är att andra rollpersoner kan placera sig på ett sådant sätt att de kan skydda de som klättrar. Nackdelen är att det är ett tio meter ner till klipporna nedanför om man skulle trilla.

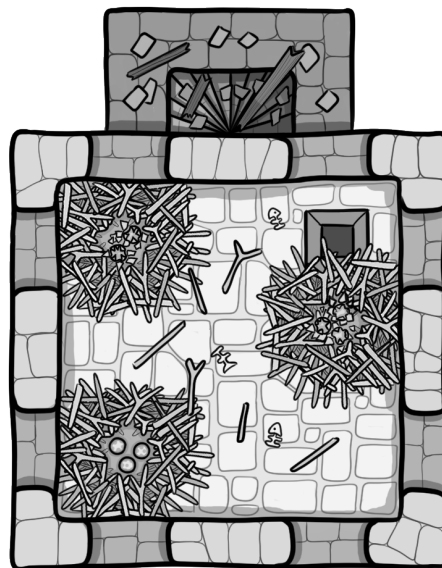
Om någon lyckas med ett Svårt slag för Jakt eller Lärdom vet de att flygödlor har väldigt dåligt mörkerseende, sämre än människor, och att de antagligen kommer att vara lättare att ge sig på dem på natten.

Väljer de att ta sig upp under natten kommer inte flygödlorna att gå till anfall förrän någon av rollpersonerna är uppe på taket. På taket ser de däremot inte så dåligt eftersom månkristallen som ligger i ett av bona lyser upp taket med ett klart blåaktigt sken.

TAKET

På taket finns tre flygödlebon som ser ut som stora fågelbon av kvistar och grenar. I ett av dem ligger månkristallen tillsammans med tre flyödleägg. På taket finns flockens tre honor om ingen av dem redan dödat då de försökte hindra rollpersonerna från att ta sig upp.

På taket finns även fem flygödleungar och om det är natt och någon av hanarna lever befinner sig även de här. Alla de vuxna flygödlorna kommer att slåss till sista blodsdroppen för att försvara bon och ungar. Ungarna anfaller bara om någon attackerar dem eller går fram till boet där de befinner sig.



KÄLLAREN

Trappan tar ett par varv innan den till slut leder ner i källaren som är uthuggen direkt i marken. Stenen användes för att bygga tornet.

1: DET ÖVRE RUMMET

Ett kvadratisk rum ungefär med en golvyta på ungefär fyra gånger fyra meter. I ett hörn ligger några murkna brädor och i ett annat hörn ligger liket av en mörkhårig kvinna.

Hon ligger på mage och ur hennes rygg sticker det ut ett spjut av ben. Bredvid henne står en liten bläckflaska på golvet och vid hennes ena hand ligger en fjäderpenna. I hennes närhet finns även en vaxklump som är resterna av ett helt nedbrunnet vaxljus, bredvid vaxklumpen ligger ett oanvänt vaxljus och ett elddon.

Liket är naturligtvis Marda som dödades av en av de gölingar som ibland besöker tornet. Marda skrev i en anteckningsbok när hon dödades. Anteckningsboken ligger under henne och rollpersonerna hittar den först om de vänder på henne.

ANTECKNINGSBOKEN

Anteckningsboken innehåller några minnesanteckningar som Marda gjorde när hon planerade färden till ön. På första sidan i boken finns följande anteckningar sju anteckningar:

Statyetter, två av Lunis aspekter, två av sex vaktornet utanför Svarthäll

Månskan i underjorden avslöjar hemligheten urfalas kristall?

Gorg eller Stugge, eller kanske båda?

Båt

Färdkost, två personer, fyra dagar

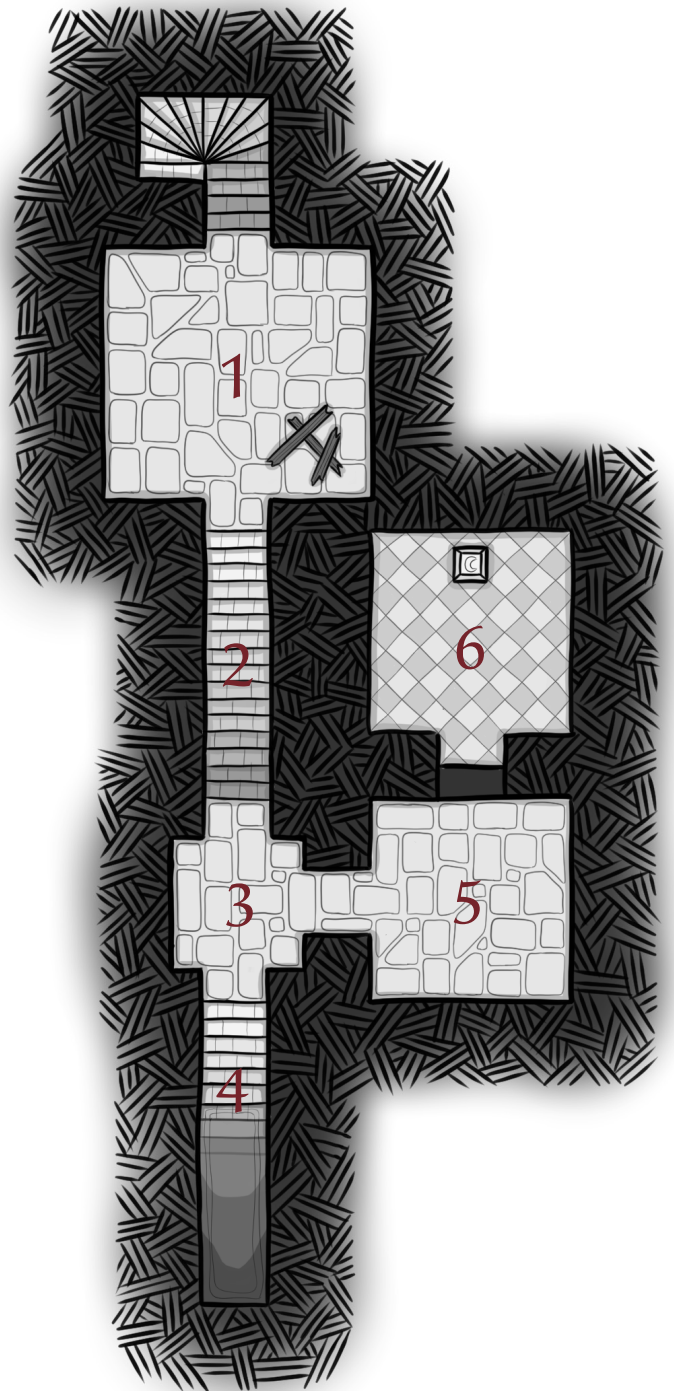
På den andra sidan finns följande text som Marda började skriva när hon insåg att hon inte skulle komma levande från ön:

Jag har stulit från gudinnan och kommer inte att ha någon möjlighet att göra rätt för mig. Till den som hittar detta brev, för tillbaka den blåa kristallen till urfala i Arholt. Hälsa henne att Marda ber om hennes och gudinnans förlåtelse och säg att det är

Mardas önskan, från det renande mörkeret, att hälften av hennes silver ska tillfalla templet och hälften ska tillfalla er för att ni gjo...

Den sista meningen slutar med ett pennstreck tvärs över sidan eftersom Marda dödades när hon satt och skrev.

Undersöker man kroppen hittar man ett läderfodral som är gjort för att innehålla en bok, en penna och en bläckflaska, samt en dolk och en penningpung med 23 silvermynt. Kring halsen har Marda en tunn silverkedja med en amulett formad som en månskära (den är värd 30 silvermynt).



2: TRAPPAN

En smal, fuktig, ojämn och ganska hal trappa som leder ner till en liten avsats. Om någon förflyttar sig snabbt i trappan måste personen lyckas med ett Manöverslag för att inte halka.

3: AVSATSEN

En avsats som nästan utgör ett litet rum. Även detta rum är fuktigt och halt, men golvet är jämnare.

4: FLYKTVÄGEN

Denna trappa som utgjorde en hemlig flyktväg ut från tornet leder rakt ner i vattnet och om vidare till en tunnel som efter ca fem meter leder ut i havet utanför.

Nere i vattnet precis vid tunnelns öppning döljer sig två gölingar som håller ett öga på rollpersonerna. Om någon skulle lysa med en fackla över vattnet kan hen skymta två varelser som simmar in i tunneln men de kommer att tillbaka igen så fort rollpersonerna drar sig undan.

De är ganska skygga men om någon skulle lämnas ensam i flyktvägen eller på avsatsen ovanför och inte ha uppsikt mot gölingarna kommer de att slunga var sitt spjut mot personen innan de beger sig ner i tunneln igen utom räckhåll för rollpersonerna.

Tror de att rollpersonerna har lämnat källaren kommer de att smyga sig upp ur vattnet för att undersöka källaren för att se vad rollpersonerna haft för sig.

Liksom den andra trappan är även denna hal och ojämn och det krävs ett lyckat Manöverslag för att inte halka om man gör en snabb förflyttning.

5: DET NEDRE RUMMET

Rollpersonerna kommer in i en liten kvadratisk kammare vars väggar är ungefär två och en halv meter långa. Rummet har inga andra utgångar. Men om de ser sig om kan de lägga märket till hur stenarna tycks gnistra i skenet från de facklor eller lyktor de har med sig.

Om rollpersonerna studerar väggarna närmre kan de se att en massa symboler har målats huller om buller på väggarna med hjälp av metallpulver som antagligen blandats med någon slags seg vätska för att kunna fästas på stenarna. Symbolerna föreställer månskärar, och silhuetter av olika djur. Rollpersonerna kan urskilja, vargar, katter, råttor, fladdermöss, ugglor och nattfjärilar.

Det här rummet var ett förrådsrum när tornet fortfarande var i bruk, men det innehåller också den dolda ingången till den hemliga kammaren.

Två av symbolerna, en katt och en fladdermus, är målade med färg som innehåller pulver av månsilver. De andra är målade med färg som innehåller pulver av vanligt silver. Man kan urskilja symbolerna genom att man antingen för månkristallen mycket nära de två symbolerna när det finns andra ljuskällor i rummet eller då månkristallen är den enda ljuskällan i rummet. Månsilversymbolerna gnistrar då med ett mycket klarare, blåaktigt sken än de som är gjorda med vanligt silver.

Båda dessa symbolerna är målade tvärs över springor mellan stenar och om man samtidigt trycker in ett smalt föremål, exempelvis en dolk i dessa springor hörs ett svagt klick och en dold dörr till den hemliga kammaren öppnar sig ett par centimeter så att rollpersonerna kommer åt att öppna den helt.

6: DEN HEMLIGA KAMMAREN

Rummet bakom den dolda dörren är ungefär lika stort som det rollpersonerna kommer från men allting är betydligt mycket mera välbyggt och utsmyckat. Vaggarna är gjorda av jämna stenblock och golvet är täckt av diagonalt placerade blanka stenar som bildar ett rutmönster med omväxlande svarta och vita stenar.

Längst in i rummet finns en upphöjning och på den står ett träskrin av blekt trä. Ovanpå locket finns en snidad månskära och det ser även ut att finnas snidade motiv på dess sidor

Den som undersöker golvet närmre kan se att golvstenarna inte vidrör varandra och en magiker som använder aktiv förnimmelse kan känna en stark magisk laddning från golvet. De svarta och vita stenarna har olika magisk laddning och om man trampar på båda färgerna samtidigt utsätts man för en kraftig magisk urladdning. Om man trampar på gränsen mellan två stenar får man 2T6 skada rakt på Hälsa och får lika mycket skuld. Sätter man ena foten på en svart sten och den andra på en vit sten blir skadan och skulden i stället 3T6. Skadan är i båda fallen exploderande.

SKRINET OCH AMULETTERNA

Skrinet är tillverkat av betsad björk. Ovanpå skrinet finns en snidad månskära och på dess sidor finns olika miljöer inristade. Det är en skog, ett kuperat lite öppnare landskap, en stad och ett kustlandskap. I samtliga miljöer kan man hitta åtminstone ett par av de sex djuren som fanns på väggen i rummet utanför.

Skrinet är inte magiskt men väldigt välgjort och går att sälja för 100 silvermynt till vilken köpman som helst eller för betydligt mer än så till en förmögen Lunidyrkare.

I skrinet ligger två amuletter den ena har utseendet av en katt och den andra av en fladdermus. Båda amuletterna är magiska och en magiker som lyckas med aktiv förnimmelse kan även se att de är föremål som kan bindas till en person samt att det finns någon form av band mellan dem.

KATTAMULETTEN

Kattamuletten är i stort sett oval och tillverkad av ett mörkt hårt träslag. Den är ristad så att den ser ut som en katt men det enda som bryter den ovala formen är de båda öronen som sticker ut lite. Kattens ögon består av två små gröna kristaller.

Alla slag för att smyga öppnas ett snäpp för den som har den på sig så länge de är barfota. Det är möjligt att binda amuletten till sig och om man gör det så rör man sig helt ljudlöst så länge man är barfota oavsett vad man kliver på. Det påverkar dock endast det ljudet som görs orsakas av fötterna och inte exempelvis skrammel från en rustning man bär eller saker man gör med händerna.

Bandet orsakar 2 Skuld och för att binda amuletten till sig måste man tillbringa en hel natt under fullmånens sken med amuletten direkt mot sin hud. Det krävs ingen avsikt och bär man amuletten på sig och övernattar under bar himmel en natt då det är fullmåne ute kommer amuletten att bindas. Den förblir bunden till en person tills den binds till någon annan eller förstörs. Förstörs den förlorar personen den är bunden till 1T6 Hälsa och får 1T6 skuld.

FLADDERMUSAMULETTEN

Liksom kattamuletten är fladdermusen oval till formen och av mörkt trä. Den är ristad så att den ser ut som en fladdermus med röda små kristaller som ögon.

Den som bär amuletten kommer att känna på sig om de håller på att gå in i någonting, exempelvis en vägg eller en låg gren. Det är möjligt att binda amuletten till sig och om man är bunden till amuletten och sluter ögonen får man omedelbart en grov känsla för vad som finns i zonen där man befinner sig och alla angränsande zoner.

Bandet orsakar 2 Skuld och den binds på samma sätt som kattamuletten.

BÅDA AMULETTERNA

Har man ett band till båda amuletterna ökar så väl läkning av hälsa som förlust av skuld då man befinner sig i månsken. Sover man under bar himmel när månen är synlig så läker man en extra Hälsa under natten och så länge man befinner sig i månljus återhämtar man en Skuld varje timme oavsett om man vilar eller inte.

EFTER ÄVENTYRET

När rollpersonerna hittat amuletterna och tagit sig tillbaka till Svarthäll är äventyret slut men det finns naturligtvis mer att göra och lösa trådar att dra i.

Om rollpersonerna söker upp Urfala i templet i Arholt, återlämnar mänkristallen och visar henne Mardas brev så får de hälften av det silver som Marda förvarar i ett valv under templet, men Marda var inte så sparsam så det blir endast 62 silvermynt. Templet är byggnad 348 på Arholtskartan.

Det är dessutom rimligt att anta att det finns fyra amuletter till och att hitta dem alla skulle kunna bli en hel kampanj. Kanske har Urfala någon kunskap om var de kan finnas och annars har Arholt en stor akademi där rollpersonerna kan söka efter information eller så kanske de måste bege sig söderut till Vredhamn och vidare ut i Vredviken till Silverordens väldiga bibliotek för att söka efter informationen där.

NYA ODJURER

I det här äventyret förekommer de nya odjuret flygödlor och gölingar och flygödlorna har dessutom följande nya odjursegenskaper.

DÅLIGT MÖRKERSEENDE

Odjuret ser mycket dåligt i mörker och i alla former av dåliga ljusförhållanden spärras alla deras slag som kräver att de använder synen två snäpp eller två snäpp mer än för andra varelser

KÄNSLIGA VINGAR

Känsliga vingar

Varelsens vingar är ömtåliga och vid ett exceptionellt lyckat anfall har vingarna skadats så illa att odjuret förlorat flygförmågan.

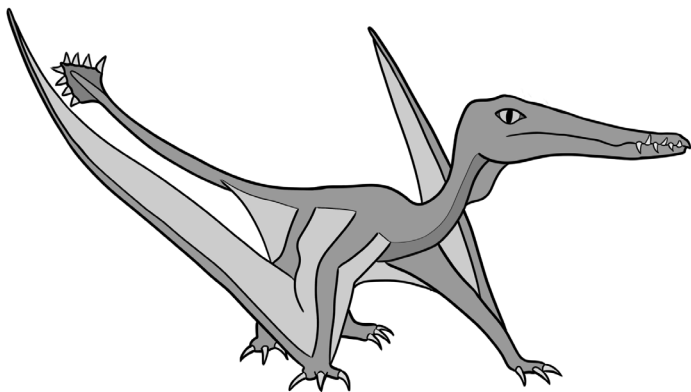
FLYGÖDLOR

Flygödlorna är stora bevingade reptiler. Vuxna individer kan bli ungefär tre meter långa med ett vingspann på nästan sex meter. De har en lång och smal krokodilliknande mun med sylvassa tänder och svansen avslutas med en taggig hornplatta. Deras kropp är täckt av ljusgrå glänsande fjäll och huden som utgör deras vingar är grå och halvgenomskinlig när den är uttänjd. Det gör att flygödlorna är väl kamouflerade mot himlen, i synnerhet då de flyger ovanför vatten.

De är normalt sett inte speciellt aggressiva eller intresserade av människor och lever uteslutande på fisk. Men om de blir hotade tvekar de inte att gå

till anfall och utgör då en farlig motstånd även för en vältränad krigare.

Flygödlor är listiga djur och de som varit med ett tag har i regel lärt sig att tvåbeningar kan ha skjutvapen och håller sig därför på ett visst avstånd.



ELDBUK

Flocken leds av en alfahane som kallas för eldbuk eftersom fjällen på hans undersida antagit en kopparliknande nyans. Han är också mycket kraftigare byggda och inte lika smidiga som andra flygödlor. Det gör honom till en sämre fiskare och en eldbuk förlitar sig därför på att hans flock förser honom med mat medan han själv ägnar sig helt åt att försvara boet och sin egen ställning i flocken.

Det är bara eldbuken som parar sig med flockens honor. Andra hanar måste antingen underordna sig, utmana honom eller lämna flocken i hopp om att hitta en annan flock att ta över.

Gard: 10 **Hälsa:** 35

Egenskaper: Dåligt mörkerseende, Flera anfall(2), Flygande, Känsliga vingar

Turordning: 2T6

Anfall:

- ❖ Bett: 65%, skada 5T6
- ❖ Klor: 50%, skada 3T6
- ❖ Svansklubba: 45%, skada 4T6

Försvar: 0%

Skydd:

- ❖ Fjällig hud: skydd 2T6

Färdigheter: Grund 25%, Speja (dagtid) 65%

Språk: -

VUXNA FLYGÖDLOR

Flockens andra vuxna medlemmar kan också gå till anfall om flocken hotas, framför allt om deras ungar eller ägg är uppenbart hotade. Hanarna är något mer aggressiva och är oftast de första som anfaller medan honorna stannar kvar och skyddar ägg och ungar.

Gard: 15 **Hälsa:** 25

Egenskaper: Dåligt mörkerseende, Flygande, Känsliga vingar

Turordning: 2T6

Anfall:

- ❖ Bett: 60%, skada 4T6
- ❖ Klor: 45%, skada 2T6
- ❖ Svansklubba: 40%, skada 3T6

Försvar: 0%

Skydd:

- ❖ Fjällig hud: skydd 2T6

Färdigheter: Grund 25%, Speja (dagtid) 75 %

Språk: -

UNGAR

Flygödleungar har ännu inte lärt sig flyga och lämnar sällan boet. De slåss endast i självförsvar.

Gard: - **Hälsa:** 5

Egenskaper: Dåligt mörkerseende, Kanonmat

Turordning: 2T6

Anfall:

- ❖ Bett: 40%, skada 2T6

Försvar: 0%

Skydd:

- ❖ Fjällig hud: skydd 1T6

Färdigheter: Skrika efter mat 95 %

Språk: -

GÖLINGAR

Gölingar är fiskliknande humanoider som kan andas både vatten och luft men som måste befinna sig under vatten eller i rejält regn eller motsvarande minst ett par timmar om dagen för att deras hud inte ska torka.

Gölingar lever i sjöar, vattendrag och sumpmarker. De är intelligenta men primitiva och deras vapen är i regel tillverkade av sten eller ben. Men de kan naturligtvis använda metallvapen de kommit över och enligt Silverordens lärda finns det legender om att gölingarna hade en utvecklad kultur någon gång i forntiden.

GÖLING

Gard: 10 **Hälsa:** 10

Egenskaper: Flockvarelse, Kanonmat

Turordning: 2T6

Anfall:

- ❖ Klor: 50%, skada 3T6
- ❖ Benspjut: 45%, skada 4T6, Avståndsvapen

Försvar: 0%

Färdigheter: Grund 25%, Gömma 40%, Simma 95%
Speja 40%,

Språk: Gölingamål