

LUFTVARVET

EN ÄVENTYRSPLATS TILL

KOPPARHAVETS HJÄLTAR

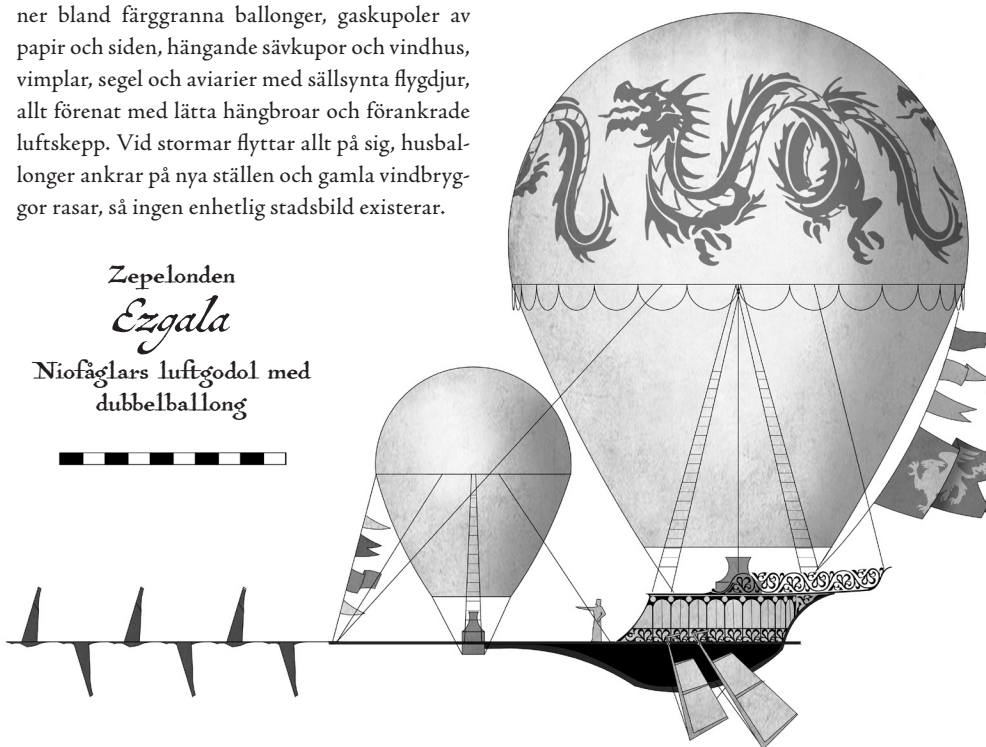
TEXT: JONAS VIJE, LEON OR, BILD: JONAS VIJE, EMIL GRADÉN

Vid Krilloans norra bergsbranter skjuter ett ensamt pelarberg upp. Berget kallas Termikstoden, och dess topp är genomborrad av mjukt slipade grottor och vindtunnlar som sägs vara den mäktiga luftelementaren "Herdens" hem. Denna hungriga vindätare lockar till sig förbipasserande sylfer som den suger upp i sin eteriska buksäck. Detta fenomen skapar en både stadig och kraftig uppåtgående luftström, vilket har möjliggjort att en hel svävande stadsdel byggts upp kring berget. Här, högt ovanför Krilloans smuts och larm, byggs stadens stolta luftfarkoster – zepelonder – och området är ett myller av överlappande luftbryggor av balsaträ, fladdrande vingkonstruktioner bland färggranna ballonger, gaskupoler av papper och siden, hängande sävkupor och vindhus, vimplar, segel och aviariet med sällsynta flygdjur, allt förenat med lätta hängbroar och förankrade luftskepp. Vid stormar flyttar allt på sig, husballonger ankrar på nya ställen och gamla vindbryggor rasar, så ingen enhetlig stadsbild existerar.

Zepelonden

Ezgalá

Niofågels luftgodol med
dubbelballong



VAD ÄR DETTA?

Luftvarvet är en stadsdel i metropolen Krilloan, Kopparhavets smältdegel. Krilloan visade redan upp sig i kampanjen Sirenenes klagan och kommer att få sin fullständiga beskrivning i den kommande kampanjen Kaparen från Krilloan. Luftvarvet presenteras här som en äventyrsmiljö till Kopparhavets hjältar, komplett med beskrivning, platser, aktörer och äventyrskrokar. För mer information om Kopparhavets hjältar, gå till www.helmgast.se/kopparhavets-hjaltar/.

ZPELOND

Luftfarkoster i Krilloan och Athos överlag är sällsynta och oerhört svårbemästrade. De finns i en mängd olika utformningar, men utgörs vanligtvis av lätta sävskrov eller gondoler av balsaträ, kork och utspända kolsidentyger. Lyftkraften kommer från väldiga silkesballonger, fyllda med gas av sylvoleum – ett sällsynt, brandfarligt och svårhanterat ämne som utvinns i vissa träskområden kring Ormsjöns sank grundbankar. Ballongerna är ofta elegant utsmyckade med ägarens ättevapen eller överdådiga guda-motiv. De flesta zepelonder framförs av olika dragfåglar – främst av albadorer, och i enstaka fall av de granna flygödlor som bygger sina vävda bon längs Krilloans bergsväggar. Därtill är de ofta även utrustade med olika styrvingar, vimplar, vindhjul och tygkolar. Det gemensamma för alla zepelonder är att de är dyra i drift och väderkänsliga. Använd reglerna för sjöfart i kapitel 9 av Regelboken som grund för färd och strid i luft. Precis som fartyg till havs kämpar zepelonder om position och gör manövrar.

Typisk zepelond

- **Kostnad:** 7 500
- **Skrov:** 25
- **Besättning:** 6
- **Typisk bestyckning:** Ingen
- **Max bestyckning:** 2 lätta
- **Ramningsskada:** 4T6
- **Lastkapacitet:** En skeppsläst
- **Egenskaper:** Luftskepp kan inte färdas i hårdare vindar än stadig bris.
- **Driftkostnad:** 55 s

PASSAGERARE OCH LÄSTER

Även om en skeppsläst vanligtvis används för att bedöma hur mycket last en farkost kan bära är det också ett mått på hur många passagerare som får plats. En skeppare kan alltså välja om en läst används för last, står tom, eller används för passagerare. Som en tumregel motsvarar en läst åtta passagerare i ytterst enkla förhållanden.

Under Luftvarvet breder Krilloans bebyggelse ut sig över mindre kullar och bergsryggar. På den högsta av dessa formationer, inte långt från Termikstoden, ligger det stora Astrografiet – huvudsäte för Navigatörernas gille. Huvudingången ligger uppe i Luftvarvet, där Astrografiets eleganta centraltorn skjuter upp genom virrvarret av ballonger, och utgör en viktig fästpunkt för stadsdelens stormkänsliga konstruktioner. Vid Astrografiets zepelondbryggor ankrar Navigatörernas karaktäristiska flygande gondoler. Även Ballongvävarnas skrå har sitt högsäte i Luftvarvet, och deras svävande ballongpalats i granna sidentyger syns ända till Tolosa i klart väder. Astrografiets vindlande trappor och Termikstodens klippbranter är de enda fasta vägarna upp till Luftvarvet, men man kan även ta sig upp med Gytamordas vagn – en instabil sävkorg som utnyttjar luftströmmarna och ett trassligt vajersystem, och tar närmare 20 personer.

Många av invånarna arbetar för Navigatörernas gille och här finns allt från kompassmakare och kartografer, till vindmagiker, astromantiker och elementarister. I övrigt är befolkningen främst enkla varvsarbetare, fågelfiskare och eremiter, eller konstnärer och fritänkare som flytt det inrutade markbundna livet. Det mesta av skeppsbyggandet sköts av den beväpnade dvärgklanen Tuaniterna och de lättviktiga arbetare som dvärgarna har i sin sold.

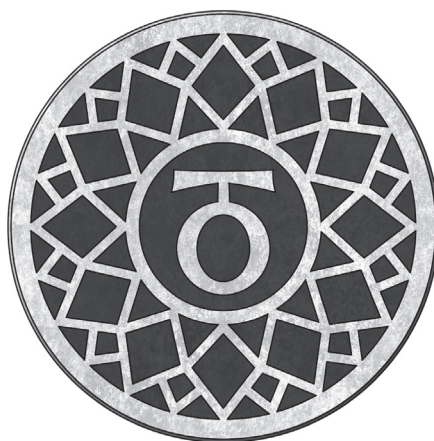
PLATSER OCH PERSONER

1T10 Slumpmässiga personer i Luftvarvet

1	Enedi Babbatt, albadortränare
2	Mäster Uktor, sidenspinnare
3	Godi den Oansenlige, asket
4	Ökenvesir Kâux Kay III (nyligen landat)
5	Nuktu, svartalf, sparv
6	Kartograf Stymon di Umbra
7	Enessa, vattenförsäljare
8	Dafon Dai Koproffa, orator och poet
9	Itus Molare, råttfolk, ballongjär
10	Vaktkapten Tingik, dvärg, tuanit

Tuaniterna

Mitt i Luftvarvet svävar de imponerande resterna av himmelsarken Horisont. Med detta mäktiga luftskepp anlände dvärgar från den förlorade lavastaden Tuan för över 500 år sedan. De sorgtyngda flyktingarna svor att aldrig mer beträda Athos mark förrän Tuan återfinns. Deras ättlingar kallas tuaniter, och svär än idag att följa sina förfäders ed. De har gjort Luftvarvet till sitt hem, och bor i enkla säv- och tälthus som klänger kring himmelsarkens vrakrester. Allt som återstår av Horisont är väldiga spant av svävande och porösa, pimpstensliknande stenblock. De är vittrade och spruckna, och reser sig ur påbyggnaderna likt revbenen av ett massivt kadaver. Horisont sägs ha varit Athos första flygande farkost, men vem som byggde den, och varifrån dess svävande stenar härstammar, är det ingen som minns.



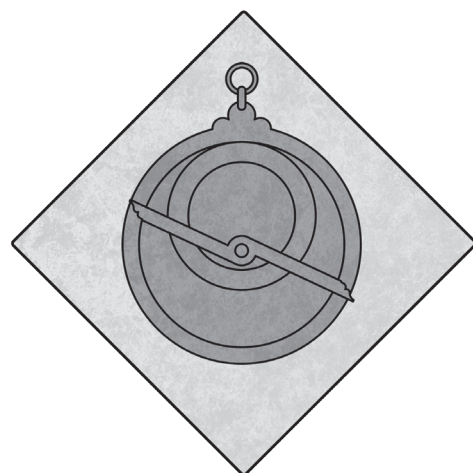
Tuaniternas väldiga varv breder ut sig runt det svävande vraket. Här byggs allt från eleganta luftgondoler till större vindskepp, men arbetet är oerhört krävande och långsamt. Dvärgarna fungerar som både mästerskrå och ordningsmakt, och vid sidan om skeppsbyggande bär de upp skatt och bevakar trappor och ankringspunkter. Hela stadsdelens existens hänger på en noggrann balans mellan tyngd och lyftkraft, och Tuaniternas bokförare för noggrann räkning över besökare och varor som förs in. Storväxta personer och folk med mycket utrustning måste betala tyngdskatt, vanligtvis 1 s per person.

Många tuaniter är ytterst nitiska i sin förfädersstro. De upprätthåller behårt gamla seder, och är övertygade att få återse Tuan och de evigt kokande förfäderssajorna. I Horisonts ännu intakta kölsvin hålls riter kring en kallnad eldsödda, vars uppflammande skall förutspå återtagat till Tuan.

Tuaniterna binder sina skägg och flåtor av hävd i eleganta hårnät så att inte vinden skall piska testar i ögonen. De leds av stenfader Ki-

tungak-u-Tuanut – “den Äldrige” – en blind och skröplig gamling och den enda kvarlevande som sett Tuan med egna ögon.

❖ **Sparvarna.** Tuaniterna använder sig av svartalfer, råttfolk, unga människor och andra lättviktiga varelser som arbetskraft vid varven. Dessa “sparvar”, som dvärgarna kallar dem, värvas utifrån sin ringa kroppsstorlek för att inte tynga ner den svävande staden för mycket. Ännu viktigare är en viss avsaknad av självbevarelsedrift, vilket underlättar vid vådliga reparationer och arbeten långt uppe på vingliga spiror och sköra ballonger. (Tuaniterna försökte anställa ankor en tid men märkte att de höga höjderna fick fjäderfolket att påminnas om sin obefintliga flygförmåga, med skam och vantrivsel som följd.)



Navigatörernas gille

Detta mäktiga gille har sitt huvudsäte i Luftvarvet i det påkostade Astrografiet. Gillet leds av den krumme stormästaren Alhaza, en höknäst och kallsint mästergeometriker. Hans privata farkost är den eleganta så kallade gillesgondolen – den största av navigatörernas zepelonder. Gondolen dras av den förslavade rockfågeln Tarrax, som har sitt bo uppe på Termikstoden, och kallas till tjänst och utfodring av gilletts fågelslavar (av vilka en stor andel själva hamnar i fågelns kräva). Fågeln får inte landa i Luftvarvet eftersom dess vikt skulle rasera halva stadsdelen, men den kan selas till gillesgondolen i luften, och på så vis företar gillet långväga vetenskapliga expeditioner vars upptäckter ytterligare göder deras ansenliga kunskapsbas. Astrografiet hyser ett unikt kartograforium där några av Athos mest värdefulla portolaner och uträkningar är förvarade. Det lockar många lärda besökare och sköts av en stab av astromatissor och matematiker. Mitt i Astrografiets väldiga gillesall, upphöjd på en piedestal, ligger en enorm fossiliserad sjöborre – Yamms

näve – ett av de världsankare som sägs hålla Athos på plats i förhållande till stjärnhimlen. Gillessalens välvda mosaiktak är en karta över hela Athos och fylls ständigt i med nya detaljer.

Gilletts lotsmästare återfinns på större fartyg över hela Kopparhavet. De ser Luftvarvet som sitt hemmarevir, men överläter mycket av det vardagliga förvaltandet till Tuaniterna i enlighet med ett heligt förbundsavtal ingraverat i orikalk på en pelare i gilleshallen.

Stormästare Alhaza har lyckats lyfta gillet till en av Krilloans viktigaste organisationer, och navigatörerna har en given plats i Stadsrådet och i stadens många sammanslutningar. De finansieras genom ett tionde alla gesäller betalar, samt genom höga lotsavgifter.

Termikstoden

Det stora pelarberget Termikstoden är helgat åt Herden. Vindätaren vördas som ett orakel och lär även kunna hela de sjuka med sin andedräkt. Dess närvaro i pelarbergets grottor märks främst som ett ständigt undertryck och dova ekon. I bergets håligheter sitter tysta asketer och vindmystiker i trans och tyder ljudlöst vindätarens lockrop. De som uppnått störst harmoni påstår sig ha sett Herden i gångarna – en flackande skugga med breda vingar och rytande gap. I bergets inre finns en slätslipad grottsal där besökare kan få den stora vindätarens välsignelse, känna hans läkande andetag eller motta tolkningar av hans dunkla hummanden. Detta organiseras av den resliga och beslöjade vindprästinna enu Dirmamrid. Hon gör anspråk på att vara Herdens utvalda sändebud, och tar väl betalt för de under som vindätaren utför. Hon har länge irriterat sig på Navigatörernas gille som vill hetsa Herden till frosseri, för att på det sättet öka luftströmmarna och förbättra Luftvarvets bärkraft. Detta skulle störa Termikstodens heliga balans och riskera att väcka Herdens misshag. Däremot står Dirmamrid på god fot med sparvarna, och många varvsarbetare offerar under hennes överseende flitigt till Herden för att inte falla till marken från sina svindlande arbetshöjder. Längs bergets utsida bor eremiter och enstaka vindmagiker i små uthuggna kammare inbäddade i klätterränkor och lianmossor.

Kokongpalatset

Detta eleganta ballongpalats är spunnet av stormfjärilarnas sköra sekret. Det svävar lite avskilt, och endast en smal spång förbinder det med resten av Luftvarvet. Palatset är det tynande alvhuset Sul Anawats hem. Det finns inte många kvar i denna anrika familj, då en mystisk förbannelse plågat huset i århundraden och drivit al-

1T6 Slumphändelser i Luftvarvet

- Kastvindar.** Plötsliga vindar får gångbrädorna att bägna. *Smidighet* för att inte falla av och antingen landa på luftbryggan undertill (3T6 i skada), eller trassla in sig i ankringslinor och tvingas ta sig ut med *Uthållighet* eller med hjälp av sina vänner.
- Tooras ryttare.** I de röda ökenstoderna vid Xadarkum bor svartalfer som rider på flygödlor. 1T6+1 av dessa gör en räd i Luftvarvet. Störttykande ödlor och tjutande svartalver försöker främst riva föremål av rollpersonerna, men attackerar vid motstånd. Tuaniter anländer efter 6 rundor och då flyr svartalferna.
- Lekande sylfer.** Den unga alven Enisa Sul Anawat (se under Vilddjurets märke) står vid en gångbrygga och sjunger för de osynliga sylferna. En av dem tar tillflykt innanför kläderna på en av rollpersonerna och vill inte ge sig av. Det ser aningen uppseendeväckande ut och stänger alla slag för stridsfärdigheter med två snäpp, men öppnar slag för *Smidighet* med fyra. Enisa blir generad och bjuder rollpersonerna hem till sig, och menar att hennes mor kan fördriva sylfen.
- Zepelondauktion.** Vesiren av Kumab har försvunnit på en zepelondfärd, och hans upphittade farkost – *Mushussun* – säljs vid Vrakkrykogården. Den har rivna ballonger och albadorer har täckt den i spillning – regeltekniskt kräver den en utmaning för sjönöd. Utloppspriset är 2000 s. Yunn Shipsa, en notarie från Navigatörernas gille samt en kvarterspasha bjuder, men ingen går över 3500 s. Föremål från zepelondens kaptenshytt säljs separat. Här finns ett par vapen av Utmärkt kvalitet, instrument och säckar med rökelse.
- Sviktande bärkraft.** Gångbrädorna ger vika och rollpersonerna måste slå för *Styrka* för att inte tappa 1T6 föremål när de försöker klamra sig fast. En kartograf håller på att falla ner. Den som hjälper honom tappar oundvikligt föremål, men inbjuds till kartogratoret som tack.
- Profetia.** Herden har uttalat en ny profetia. Folk söker sig till Termikstoden för att höra hans ord. Väiv gärna in antydanden om rollpersonerna i profetian.



verna till vansinne, självkannibalism och plågsam död. De återstående har flytt till Luftvarvet och övergett sitt uråldriga fjärlsresidens i stadsdelen Arken i Krilloans hjärta, med förhoppningen att även lämna förbannelsen bakom sig. De har bränt upp husets heliga lind, deras själsträd, som i de drabbade familjemedlemmarnas drömmar var centrum för fasorna. Den hemsökte dem med blodslust och bestialiska drag, och ofta hängde sig de stackars alverna till slut i dess grenar. Lindens död bröt ättens själsband, men alvernas äldste – Aläeth Sul Anawat – har genom oavbrutna ritualer knutit sitt hus till de sylfer som vilt kastar sig mot Termikstoden endast för att sedan slukas av Herden. Sul Anawats alver har alltså själsband som bryts av abrupt död om och om igen, vilket ytterligare förstärker deras melankoliska livssyn. Alverna vet inte varifrån förbannelsen härstammar, men deras sanngråtarska – den uråldriga Berei Sul Anawat – berättar om gruvliga synder som förfäderna begått. De går klädda i långa fladdrande kåpor, vita handskar och porslinsmasker målade i vackra men sorgsna motiv, allt för att förbannelsen inte skall hitta dem igen.

Aläeth är en skicklig vindmagiker och medlem av Ordo Magus. Hon motarbetar idogt navigatörernas planer på att egga Herden till frossa eftersom det skulle knäcka hennes alver av sorg.

Vrakkyrkogården

Zepelonder i Krilloan är ofta kortlivade – om de inte kraschar spektakulärt på någon resa så försätts de ur bruk på grund av kostsamma reparationer. Flygförmågan baserar sig på en oerhört känslig balans i konstruktionen, och de flesta som har råd med ett luftskepp köper hellre ett nytt än att påbörja reparationer med oviss utgång. Gamla farkoster dumpas längs Termikstodens något mindre branta nordsida, där de bildar en väldig skrotsamling – vrakkyrkogården. Detta ständigt växande virrvarr av maskätna korkträbalkar, reprassel och brända sävkonstruktioner breder ut sig ända ner till staden vid bergets fot. Uppe bland Luftvarvets svävande konstruktioner balanserar vrakkyrkogårdens översta skrotlager, invuxet i gamla zepelonder som länsats på användbart material och sådana som ännu hålls luftburna i väntan på sitt slutliga öde.

Skrothandlarkungen

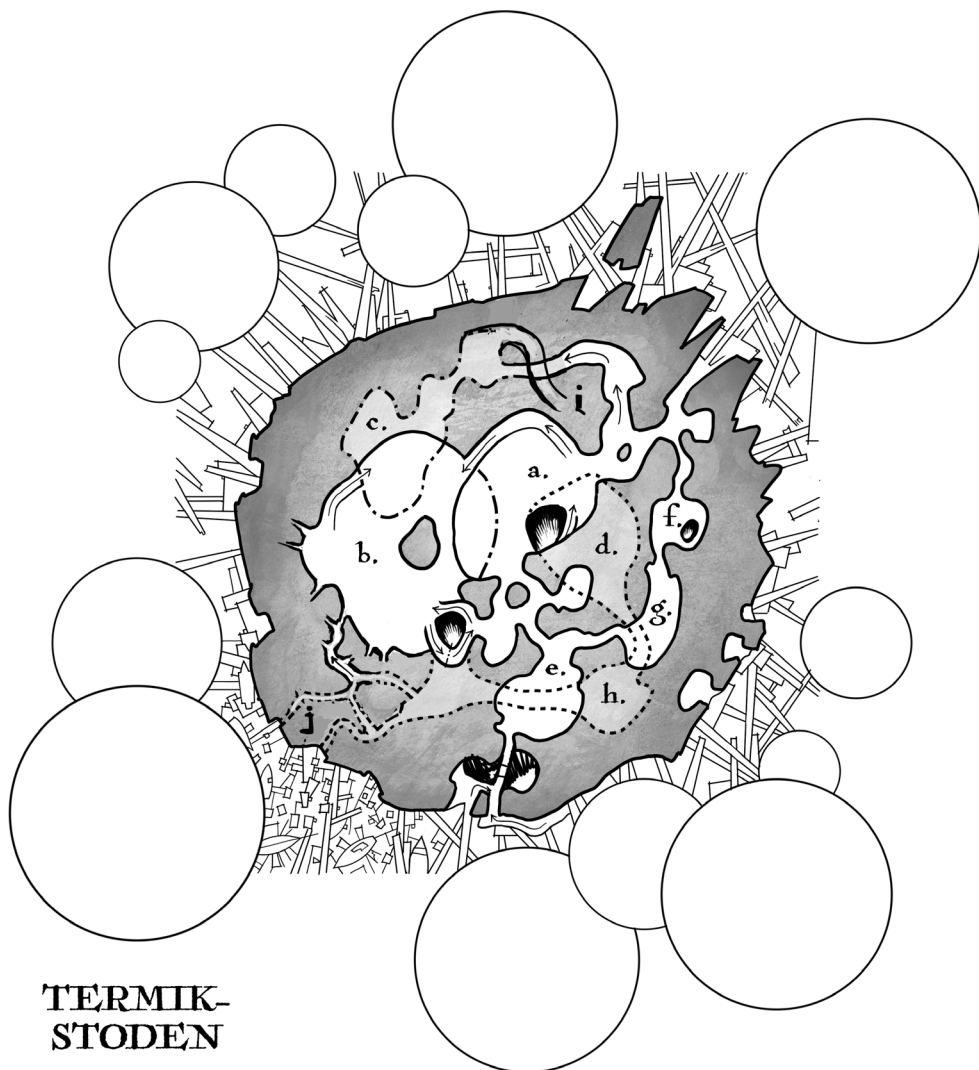
Sparvarna bedriver smuggel och skrothandel vid sidan om, organiserat av skrothandlarkungen Yunn Shipsa – en enögd svartalf och före detta sparv, klädd i en prålig lejonskinnsmantel. Vrakkyrkogården utgör en ypperlig smugglarväg upp till Luftvarvet – ingen annan än sparvarna vågar

klättra genom de rasbenägna skrotmassorna. På detta sätt kan Shipsa erbjuda billiga varor som står utanför Tuaniternas tullkontroll, och handeln blomstrar. Överst i vrakgyttret, inbäddad i bråtet, ligger Shipsas skrothandel. Det är ett grottlignande och vindlande utrymme bland gistna balkar av balsa, spruckna spanter och ett trassel av säv och sidenslamsor. Överallt bland vrakdelarna hänger smuggelgods, och det går att hitta de mest sällsynta varor, ofta till $\frac{3}{4}$ av normala priser. Utrymmet anses vara tämligen stadigt, även för stovväxta folk. Allt knarrar och gungar dock sakta och genom glipor i konstruktionerna skymtar staden nedanför. Skrothandeln fungerar också som taverna och spelhåla, och Shipsa bjuder gärna sina kunder på dadelsprit och lufttorkad klätterödlor. Han kan även erbjuda sovplats i inrättningens hängmattor. Vid blåsig väder eller om det blir trångt i skrothandeln behövs mera stadga i de vingliga konstruktioner-

na. Då tänder Shipsa en rostig sylvoleumtunna som riggats mitt i grottan, och med ett väldigt knakande vecklar en sidenballong ut sig i ett utrymme ovanför.

1T6 Fynd i Shipsas bod

- 1 »Kejsarens vinblandning«. 10 s. Liten flaska med sylvoleum och en trasa i flaskhalsen. Kan tändas och kastas på fiender som då blir Antända.
- 2 Silkesrep. 6 s. Av God kvalitet, 30 m.
- 3 Armborst för änterhake. 15 s. Skjuter änterhaken tre gånger så långt som den kan kastas.
- 4 Sylf i kruka. 40 s. Med Trolldom fungerar den som Frammana tjänsteande.
- 5 Sömnmedel. 45 s. Drogstyrka 50.
- 6 Tält av kolsiden. 25 s. Vattentätt, av God kvalitet, för 5 personer.



TERMIKSTODEN

- a. Samlingssal, b. Kontemplationsgrotta, c. Heligast av heliga, d. Vindkammare, e. Offerrum, f. Reningsschakt, g. Enu Dirmamrids rum, h. Profetiekammare, i. Gång upp till toppen, j. Lönngångar.

Äventyrsuppslag: ÄGGET SOM SPRACK

Rockfågeln Tarrax ägg har stulits ur boet och Luftvarvet är i kaos. Navigatörerna misstänker enu Dirmamrid, och har beordrat Tuaniterna att gripa henne för förhör. Dvärgarna har i samma veva tagit vara på chansen att i enuns frånvaro inta hela Termikstoden. Man antar att de är ute efter obetalda skatter och kanske även försöker hetsa Herden till frosseri i enlighet med Navigatörernas önskemål. Samtidigt hörs Tarrax förtvylade skrån, och hon har redan tagit en orolig flygtur vilket trasat två zepelondballonger.

ÄGGLÄGGNING

När Anzus regnoväder börjar dra in över staden och bryter dess långa torrperioder, ankrar Navigatörernas gillesgondol för flera veckor medan rockfågeln Tarrax lägger ägg i sitt bo. Fågeln är infertil, men producerar ändå varje år ett ägg som hon ruvar tills åskregnen lagt sig och ägget ruttnat inuti så att stanken får henne att lämna boet. Om ruvningen störs blir hon brunstig och hennes skrin kan locka hanar till staden vilket vore fullständigt förödande. Navigatörerna värnar därför noggrant om hennes ruvfrid så att hon hålls sävlig och styrbar.

Uppdraget

Rollpersonerna anlitas i detta läge av den seniga lilla svartalfen Smutsfot. Hon lägger fram följande halvsanningar:

- ❖ Hon säger sig vara utsänd av enu Dirmamrid själv, och letar efter hederliga problemlösare att rädda prästinnans guld från Termikstoden innan Tuaniterna lägger beslag på det.
- ❖ Tuaniterna är giriga och anklagar falskeligen Dirmamrid för att inte ha betalat sina skatter. Följaktligen kommer de att ta allt guld de hittar.
- ❖ Smutsfot själv skulle inte ha en chans att ta sig in i det bevakade templet – hon är en förrymd sparv och dvärgarna skulle gripa henne omedelbart.
- ❖ Svartalfen berättar gärna om Tuaniternas grymhet och hur hon flytt det hårda livet som sparv. Dirmamrid och Herden är sparvarnas trygghet i deras slavlika tillvaro.
- ❖ Dirmamrid har lovat att de som hjälper henne får förse sig med en rimlig ersättning ur hennes skattkista.

Sanningen

Enu Dirmamrid är mycket riktigt skyldig till äggstölden, men har anlitat Smutsfot för jobbet. Prästinnan ville ställa till med kaos som skulle få Navigatörerna utvisade ur Luftvarvet. Tuaniternas raska tag överraskade de två konspiratörerna, och Smutsfot hann aldrig få sin utlovade betalning innan Dirmamrid arresterades och Termikstoden intogs. Smutsfot vill nu helt enkelt ha sin betalning. Hon har inget uppdrag att rädda skatterna, eftersom Dirmamrid är säker på att dvärgarna inte hittar guld. De är dock definitivt intresserade av det, och söker intensivt. Prästinnan har enligt dvärgarna smitit undan obligatoriska skatter i årtal. Smutsfot står på god fot med Dirmamrid, men om rollpersonerna hittar tempelskatten kommer hon inte ha några som helst problem att ta för sig långt över vad hon utlovats.

Smutsfot ljuger också friskt om Tuaniternas grymhet – i verkligheten arbetar sparvarna i regel under förhållandevis humana omständigheter. Hon har inte flytt, utan är helt enkelt misstänkt för äggstölden och måste därför hålla låg profil. Hon har därtill behållit ägget i stället för att förstöra det i enlighet med sitt uppdrag. Hon tänker använda det till att utpressa Navigatörerna och på så sätt få dubbel betalning för sin möda. Ägget är för stort för att kunna transporteras ner till staden undertill, och är gömt i den fallfärdiga zepelonden *Andra chansen*, som ligger övergiven i vrakkyrkogården. Smutsfot har även stulit sylvoleum av Yunn Shipsa, och planerar att segla iväg med ägget så fort hon är klar med att rigga halvvraket och får ett bra läge för avfärd.

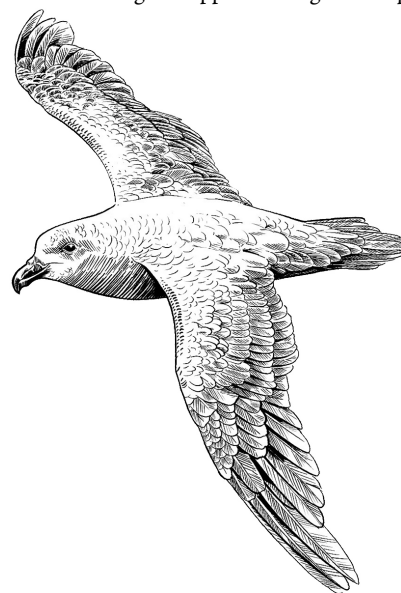
Ledtrådar

- ❖ Frågar man runt i Luftvarvet klarnar det att äggjuven antas vara en liten svartalf som observerats uppe på bilen. Man vet också att Dirmamrid hade nära kontakt med en svartalf vid namn Smutsfot, som Tuaniterna nu söker efter.
- ❖ Undersökningar kring Smutsfot ger vid handen att hon är en skicklig klättrare och att hon tidigare varit matros på zepelonden *Andra chansen*. Efter att den övergavs har hon arbetat som sparv. Med ytterligare nystande får man reda på att Smutsfot försökt köpa skeppet av Shipsa och att hon inte haft råd men i stället köpt billigt reparationsmaterial.
- ❖ Yunn Shipsa har bestulits på två kaggar sylvoleum.
- ❖ Navigatörerna har fått ett utpressningsbrev där de krävs på 500 s i utbyte mot ägget.

- ❖ Enu Dirmamrid antas vara oerhört rik på grund av hutlösa avgifter för Herdens profetior och helande andetag. Därtill har hon vägrat betala skatt.

Tänkbara utvecklingar

- ❖ Rollpersonerna kan vara intresserade av att göra inbrott i den bevakade Termikstoden.
- ❖ Tarrax gör nya flygturer och raserar delar av Luftvarvet. Arga flygödlor och albadorer jagar henne och ger sig på folk i stadsdelen.
- ❖ Smutsfot berättar att utöver Dirmamrid själv, så vet även Herden var skatterna gömts. Herden måste blickas med en ritual där man bevisar sin värdighet. Smutsfot känner till två av de fem steg som krävs i ritualen. Utforma ritualens utförande som en utmaning och öppna två slag fem snäpp.



- ❖ Om rollpersonerna söker Dirmamrid finner de att hon hänger i en fångelsebur från en ballong vid Tuaniternas högkvarter. Dvärgarna tillåter ingen tillträde – om rollpersonerna vill tala med henne måste de smyga fram.
- ❖ Tempelskatten ligger gömd i Tarrax bo, men att ta sig dit är både svårt och farligt.
- ❖ När man närmar sig *Andra chansen* flyr Smutsfot med zepelonden. Det finns gott om halfärdiga skepp och vrak intill, en kagge sylvoleum på bryggan och ett par flygkunniga Tuaniter eller sparvar i närheten – en kappsegling över staden kan stå på tur.
- ❖ Får man tag på ägget kläcks det plötsligt och en liten rockfågelunge tittar ut. Fågelungens pip får Tarrax vild av raseri och iver – ungen måste få mat och hållas tyst så att modern

inte kommer stört dykande. Navigatörerna kommer att vilja ta livet av den. Att föda upp en rockfågelunge tar uppemot femtio år och så länge kan de inte vara utan Tarrax. Många furstar kan däremot vara högeligen intresserade av en egen rockfågel och en diskret försäljning skulle antagligen lösa problemet.

Äventyrsupplag: NÅDASTÖTEN

Den efariska emissaren och amiralen Makma Hur II har lagt in en ovanlig beställning till Tuaniterna. Det rör sig om den väldiga sjuballongszepelonden *Nådastöten* – en gåva åt stordrottningen av Efarö. Det är den största luftfarkost som Tuaniterna någonsin påbörjat, tungt bestyckad och försedd med ormluckor, bronskanoner och keramiska kar för krunskeld. Den krunska eparken – en av Krilloans dubbelregenter – oroas över bygget, och misstänker att zepelonden kan rubba maktbalansen kring Vägen bort och Krilloan. Spionfursten Susurrus III skickas ut för att sabotera skeppsbygget. Makma Hur har betalningssvårigheter, men uppbackas av den andra dubbelregenten – Krilloans efariska pasha – som inser att projektet motarbetas av krunska intressen. På pashans inrådan planerar Makma Hur nu ett desperat drag – att avresa med det halvfärdiga skeppet och slutföra byggandet i Irkonum. Detta skulle enligt Tuaniterna leda till en oundviklig och katastrofal kraschlandning i staden under, och dvärgarna försöker nu rädda såväl skepp, sin ära som dubbelregenternas förtroende. Alla parter behöver neutrala och modiga individer att utföra halsbrytande dåd, samt spionage och sabotage mot de andra.

Äventyrsupplag: EXPEDITION DRAKRYGGEN

Navigatörernas gille rustar en zepelondburen expedition till Drakryggens okända nordvästliga partier, och rekryterar manskap för den farliga resan. Expeditionen skall undersöka märkliga ruiner som blottlagts av kraftiga jordskalv, och samtidigt utreda vad som hänt med den tidigare expedition som avreste för ett halvår sedan. Ingenting har hörts av den, men alla de brevdvor som expeditionens zepelond var utrustad med har återvänt med märkliga tecken och runor.

Expeditionsledare ombord på zepelonden *Ezgala* är tredje astrometer Igga di Kuara, uppbackad av kartograf Bosfor och kompassmästare Rudian. Med på färden följer tre tuaniterkrigare och ballongjärer för att trygga expeditionens

säkerhet. Dvärgen Akutkak hoppas dock i all hemlighet hitta ledtrådar till lavastaden Tuan. Detta sker utan stenfaderns välsignelse – eldsödlan i *Horisonts* kölsvin har inte börjat glöda vilket betyder att tiden för att hitta Tuan inte ännu är kommen. När ballongkaptenen – stendotter Unuksuk – får reda på Akutkaks egentliga avsikter har zepelonden redan kastat loss. Hon blir oerhört upprörd och ett gräl blossar upp mellan de två dvärgarna. Båda försöker dock fortsättningsvis dölja Akutkaks avsikter eftersom ingendera vill att det framgår att stenfaderns anvisningar trotsats.

Ombord finns också prospektör Askoria Gilan från Guldsmidarnas gille, med uppgift att hitta nya metallådror. Hon betar sig misstänksamt, eftersom hon egentligen går under falsk identitet, och har smitit med för att söka efter sin man som försvann i den förra expeditionen, alternativt rentvå hans namn. Mannen hade egna brevdvor med sig på färden, och Askoria har hans brev där han redogör hur han lett ett blodigt myteri.

Därtill är kartograf Bosfor anlitad av den efariska amiralen Makma Hur II med order att sabotera för dvärgarna. Hon har fått reda på Akutkaks förhoppningar och vill inte att dvärgarna skall hitta Tuan och ge sig av innan de avslutat byggandet av stordrottningens zepelond *Nådastöten*.

Förberedelser

Lämpligtvis tar rollpersonerna ansvar för att planera expeditionen, vilket är en utmaning. Lämpliga färdigheter kan vara *Lärdom*, *Väderkunskap*, *Stigvana*, *Taktik*, *Handel* och *Legender*. Förbere-

delserna kan avgöra om sylvoleum och proviant kommer att räcka, hur väl förberedd expeditionen är på oväntade händelser under färden mm. Ge gärna också lite ledtrådar om myteriet och eventuella faror och skatter i de blottlagda ruinerna.

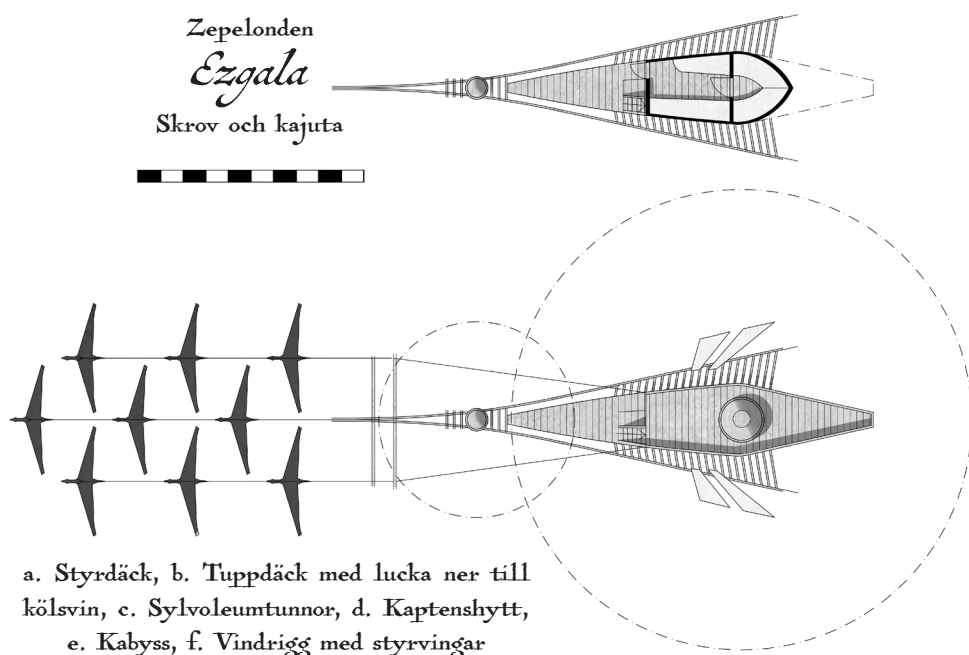
Färden till Drakryggen

Färden till Drakryggen är ett äventyr i sin egen rätt. Under resan kan expeditionen råka ut för:

- ❖ **Flockar av argsinta flygödlor.** En flock räknas som samma storlekskategori som fartyget, även vad gäller skada.
- ❖ **Magnetisk storm.** Oväder med klotblixtar och elektriska urladdningar. Slå för en utmaning – använd *Sjönöd* på sida 92 i *Regelboken* som inspiration.
- ❖ **Sabotageförsök.** Bosfor försöker sinka färden. Slå på tabellen nedan.

Eldsdvärgarna angriper

När expeditionen börjar närma sig den punkt som mätinstrumenten anger, högt uppe bland Drakryggens snötäckta bergsmassiv, attackeras de av en annan zepelond – den förra expeditionens farkost. Den är bemannad med dvärgar som bär Tuans heliga vulkansymbol på sina sköldar. De är fanatiska eldsdyrkare som attackerar vildsint och slåss till sista dvärg. Om rollpersonerna kommer åt att förhöra eller fråga ut dem möts de endast av spott och förbannelser på främmande tungomål. Eldsdvärgarna vägrar prompt att avslöja något om Tuan eller vilka de är.



1T6 Bosfors sabotage

- Gasläckage.** *Finna dolda ting* för att upptäcka innan fartyget börjar tappa höjd. Om zepelonden kommer för nära marken tar det 4T6 i skada på Skrov.
- Eld ombord.** Se sida 91 i Regelboken.
- Förstörda matförråd.** Fartyget får tillståndet Svält.
- Uppror.** Bosfor piskar upp stämningarna bland besättningen, och några överväger myteri. Ett slag för *Utstrålning* krävs för att avstyra.
- Stulet kartmaterial.** Alla slag för *Sjömanskap* under Manöver stängs två snäpp.
- Lössläppta dragfåglar.** Fyra albadorer har släppts och fartyget har inte längre styrfart. Lättviktiga rollpersoner som svartalfer, rättfolk och ankor kan försöka rida på en av de två kvarvarande fåglarna för att försöka samla ihop de bortflugna – detta är en utmaning mot *Spana, Rida, Smidighet* och *Väderkunskap*. Annars måste farkosten nödlandas tills nya dragfåglar kan fångas från marken – en egen utmaning eller kanske ett helt äventyr i vild djungelmiljö?

Efter striden mot eldsdvärgarna går det att spåra dem tillbaka till deras gömställe. Det är ett relativt enkelt grottsystem som du som spelledare kan planera och inreda med ett par eldfällor, några dvärgkrigare och kanske ett par överlevande från den andra expeditionen. Innerst finns en glödande port som leder djupare in i berget. Är detta Tuan? Är det i sådant fall förstört och fyllt av lava eller möjligt att återta? Eller är eldsdvärgarna bara ättlingar till utvandrare från det försvunna Tuan, precis som Tuaniterna? Kanske de dyrkar något fruktansvärt lavamonster som finns bakom porten? Eller har stenfader Kitungak-u-Tuanut hela tiden känt till att vägen till Tuan står öppen, men vägrat avslöja den skamfulla sanningen att Tuaniterna egentligen utvisats? Har han rentav varit delaktig i anlitandet av sabotören Bosfor? Detta är upp till dig som spelledare att besluta.

Äventyrssupplag: VILDDJURETS MÄRKE

För Sul Anawats alver känns det som att livet börjat återvända. Vardagen i Luftvarvet är inte som det exklusiva livet nere i Krilloans förnäma kvarter i stadsdelen Arken, men förbannelsen plågar dem inte mera. Nu har dock någon ristat vilddjurets märke i vindbryggan framför

ingången till Kokongpalatset. Det är tecknet för demonen Humbaba, alvdödaren. Den fruktade demonen har en särskild innebörd för Sul Anawats alver, eftersom förbannelsen manifesterat sig som onda drömmar om Humbaba och ett sakta krypande vansinne till tonerna av hans djuriska skratt. Förbannelsen har dock aldrig manifesterat sig som annat än mardrömmar. Märket i vindbryggan är något nytt – ett fysiskt tecken. Är det ett hot eller ett spratt, eller kan det vara så att förbannelsen är något annat än vad man hittills trott? Kan en levande varelse stå bakom hela förbannelsen?

Uppdraget

Alâeth Sul Anawat kontaktar rollpersonerna för att utreda det hela. Tuaniterna har på alvernas begäran stärkt bevakningen i Luftvarvet, men kan på grund av sin ed inte ta sig ner i staden om det skulle behövas, och därtill litar alverna inte helt på dvärgarna. Natten då märket ristades var det storm, och Tuaniterna hade utfärdat utgångsförbud på Luftvarvets gångbroar – endast dvärgarna fick röra sig där. Även enu Dirmamrid och Navigatörerna är misstänkta. Den förra ogillar alvernas kontakt med sylferna, och anser att det stör en helig process, medan de senare irriterar sig på att alverna motarbetar deras planer på att hetsa Herden till frossa.

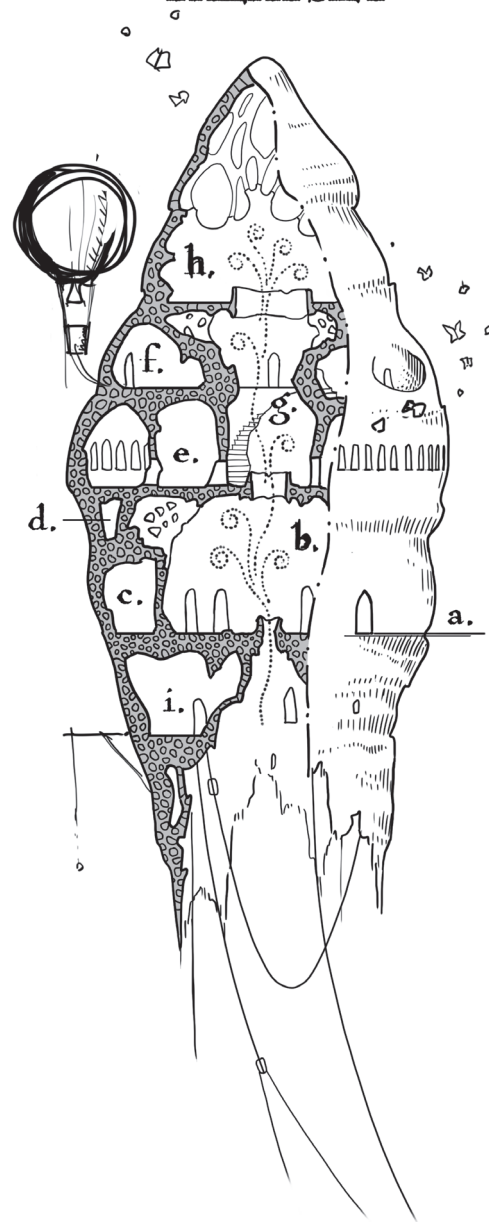
Misstankar riktas också mot de övriga alvhusen i Arken varav flera motarbetat Sul Anawat av rädsla för att smittas av förbannelsen. Men Alâeth funderar nu om det kanske är tvärtom – att förbannelsen är ett led i deras agg i stället för orsaken? Hon pekar i synnerhet ut huset Kassanor som makthungliga och avundsjuka på Sul Anawats elegans och magiska kunskaper.

Den grymma sanningen

Den som skapat förbannelsen och hållit den igång är Alâeths moster – den uråldriga Berei Sul Anawat. Hon förbannade sin syster och hela hennes familj när systemen gifte sig med den man som varit trolovad åt henne. Hon slöt en förbjuden pakt med alvsläktets evige fiende, Humbaba, i en ritual med släktens själsband – den heliga linden – som fokus. Ett evigt liv av lidande var vad hon önskade hela sin ätt. Nu när hon inte längre kan komma åt familjens själsband tar hon till storsläggan och kallar direkt på Humbaba för att äntligen göra slut på allt. Berei känner att hon själv håller på att dö, och följaktligen finns det inget nöje mera i att se sin systers ättlingar lida – nu kan de alla dö med henne, och Humbaba kan få vad hon lovat honom.

Medan rollpersonerna rotar i ärendet kommer Humbabas råskinn till Krilloan, kallade

KOKONG- PALATSET



- a. Entré
- b. Hall med porträtt
- c. Läskestuga och bibliotek med ätteskriver
- d. Lönngång från Bereis bostad till hallen
- e. Bereis bostad
- f. Alâeths och Enisas bostad med utgång till Alâeths enpersonsballong
- g. Övre hall och bostäder
- h. Kapell
- i. Kök, förråd, lastbrygga och sylvolemlager (varmluften leds in i de porösa kokongväggarna)

av tecknet och förbannelsens slutförande. De är barbariska kargomitiska och narguriska krigare klädda i ogarvade djurpälisar och bensmycken. De är inte subtila, och bär stolt örnen av de alver de dödat i gruvliga halsband. Deras barbariska manér står ut, till och med i Krilloans myller. De känner av märket som Berei tecknat, och tar sig smygande och klättrande upp till Luftvarvet förbi Tuaniternas vakter.

Undersökningar i Kokongpalatset:

- ❖ Natten som märket ristades höll Aläeths dotter Enisa vakt vid Kokongpalatset. Hon är även den som vakar över den sängliggande och döende Berei, som den natten enligt Enisa hade gått i sömnen – plågad av mar-drömmar.
- ❖ Rollpersonerna hittar ett ärgat stämjärn av brons. Det kan även ske utanför Kokongpalatset på någon gångbro under palatset eller i staden nedanför. Det har uråldriga alviska runor på sig.
- ❖ Natten som märket ristades höll Aläeths dotter Enisa vakt vid Kokongpalatset. Hon är även den som vakar över den sängliggande och döende Berei, som den natten enligt Enisa hade gått i sömnen – plågad av mar-drömmar.
- ❖ I Kokongpalatset hänger porträtt av Aläeths föräldrar – Valgoth och Rûemen – förbannelsens första offer och älskare inbegripna i ett vackert men förbjudet förhållande.
- ❖ Kokongpalatset bebos av totalt elva alver: Aläeth, hennes tre döttrar, den äldsta dotterns man och deras nyfödda son, Aläeths syster med man och två vuxna döttrar, samt

Berei. Därtill finns tre mänskliga hushållerskor. De hittade under stormnatten våta fotspår som ledde in i palatset.

Förfrågningar hos Tuaniterna

- ❖ Inte ens dvärgarna själva rör sig i Luftvarvet när det stormar mycket. De hyser inget agg mot Sul Anawat – Aläeth har som vindmagiker hjälpt Luftvarvet i många svåra oväder. Dvärgarna kan meddela att den som ristat märket inte var van vid verktyg.

Ledtrådar från navigatörerna:

- ❖ Sul Anawat har hjälpt Navigatörernas gille att tämja rockfågeln Tarrax, och är alltjämt av avgörande betydelse för att gillet skall kunna hålla kontroll över besten. Berei använder ofta Navigatörernas kartogitorium – hennes intresse verkar vara Nargurs skogar.

Förfrågningar i Termikstoden:

- ❖ Enu Dirmamrid kan berätta om upprörda sylfer som kommer från Kokongpalatset. Hon stöds ekonomiskt av Sul Anawat i sitt arbete att skydda Herden, och skulle inte gynnas om alvhuset försvann. Den teologiska dispyten om utnyttjandet av sylferna är marginell.

Förfrågningar i stadsdelen Arken:

- ❖ Sul Anawats övergivna stadspalats ligger nere i stadsdelen Arken, bland eleganta residens och marmorvillor. Här finns spökena av de som fallit offer för förbannelsen. De kan berätta hur Humbabas röst i deras

huvuden till slut blivit ett alviskt gråtande med visioner av vissnade bröllopsbuketter. I palatset lurar också ett antal räskinn som i sitt letande efter vilddjurets märke lockats på avvägar av den brända lindens rester och lukten av villebråd - alver.

- ❖ Huset Kassanor föraktar Sul Anawat för att de lät bränna upp sin heliga lind – ett oförsonligt brott mot uråldriga alviska värden. Trädet var enligt Kassanor oskyldigt och kan inte vara roten till förbannelsen. Kassanors alver är uppskärade och i högsta beredskap då de hört att Humbabas räskinn anlant till staden. Att de skulle använda ett för dem själva så oerhört farligt vapen är högst osannolikt. De bor i ett oerhört ståtligt och gammalt palats i Arken.

1T6 Skatter i Kokongpalatset

- 1 **Bok om vindmagi.** Med Lärdom och idogt läsande under flera dagar får man en markering för valfri vindbesvärjelse.
- 2 **Droppar från Athos första regn.** Öppnar slag för Läkekunst tre snäpp. 1T6 doser i kristallflaska.
- 3 **Ask av koppars.** När asken öppnas väller fjärlilar ut. Gömma sig öppnas fem snäpp tills fjärlilarna försvinner efter 2T6 rundor. Asken kan öppnas 1 gång/dag.
- 4 **Porslinsmask.** Målad som drake. Bäraren kan kasta besvärjelsen Kontrollera djur med Insikt. Kostnad 4T6 Skuld.
- 5 **Silverdolk.** Av utmärkt kvalitet.
- 6 **Herbarium.** Med Lärdom och idogt läsande får man en markering för förmågan Örtkännare.

MOTSTÅNDARE I LUFTVARVET

Använd dig av de typiska motståndarna på sida 202 i Regelboken för att avgöra vilka spelvärden personerna i Luftvarvet har.

Tuaniterna är Jämbördiga motståndare och ballongjärer har Ballongflygning 75. Sparvarna är Klens motståndare, likaså de flesta navigatörer och andra akademiker, men dessa har Lärdom 70.

Aläeth Sul Anawat är en Kraftfull motståndare men utan rustning och stridskunskap, men med Trolldom 85 och kännedom om alla besvärjelser inom Skolmagin.

Dirmamrid är en Jämbördig motståndare men utan rustning och med färdigheterna Utstrålning och Lärdom 80.

Yunn Shipsa är en Jämbördig motståndare med Handel och Förleda 85.

FLYGÖDLA

Flygödlorna kring Krilloan är praktfullt granna med mönstrade tunna segelskinn. De väver sina bon längs klippbranterna.

Gard: 10 **Hälsa:** 25

Egenskaper: Flygare, Flockdjur, Snabb

Turordning: 2 högsta av 3T6

Anfall:

- **Bett:** 45, skada 2T6, Vådlig, Giftig (hallucinogent gift)
- **Klösning:** 55, skada 3T6
- **Grepp:** 40, ingen skada, Snärjande. Ödlorna gillar att släppa sina offer från höga höjder och kalasa på resterna.

Försvar: -

Ödleskinn: Skydd 2T6

Färdigheter: Styrka 25, Ensligt skrån 75

ELDSDVÄRG

Krumma och ilska, med brända symboler i ansiktet.

Gard: 15 **Hälsa:** 15

Egenskaper: Kanonmat

Turordning: 2T6

Anfall:

- **Harpunslunga:** 65, skada 4T6, Hullingar
- **Yxa:** 75, skada 4T6
- **Eldspott:** 75, skada 4T6, Brinnande, Uppladdning.

Försvar: 55

Bronsharnesk: Skydd 2T6

Språk: Obegripligt hopkok av tecken och gutturala grymtningar.

Färdigheter: Spana 70, Grund 55

Föremål: Stenhorn med glödande lava i.

