

ORM PÅ KROKEN

ETT ÄVENTYR TILL

KOPPARHAVETS HJÄLTAR

TEXT: LEON OR, BILD: EMIL GRADÉN, JOHAN PALMÉN & TOBIAS TRANELL

MÄSTERKOCKEN I MONTARKUN

Hastor Blomsterdal

Hastor är en krunsk äventyrare som lagt svärdet på hyllan och sadlat om till kock. Han har gjort sig ett namn som mästare på exotiska delikatesser – under hans äventyr har han lärt att ta tillvara på det mesta hos vilddjur, monster och utomvärldsliga varelser.

Hastor är alltid på jakt efter exotiska ingredienser, och kan betalar dyrt i silver för dem.

Han lagar sin mat med enklaste möjliga beståndsdelar – ett arv från tiden som äventyrare. En enkel eldgrop, en trefot, en gjutjärnskittel och långa klingor nedkörda i marken från vilken kött hängs upp för grillning. Detta är hela hans inrättning.

MONTARKUN

Det här äventyret börjar i piratstaden Montarkun, men du kan utan större ingrepp flytta det till vilken stad som helst runt Kopparhavet. Hastor är en resande kock, och kan ha satt upp sitt stånd var som helst.

Hastor i Montarkun

Hastor har satt upp sitt kök vid kajkanten. Han har byggt upp sin eldgrop av gatsten, och riggat upp sina järnställningar runt den. Här kan han båda fånga upp de bästa råvarorna direkt när de kommer av båtarna, och sälja enkel mat till hungriga sjöfarare och sina delikatesser till hamnens guldstinna kaptener.

Bredvid eldgropen ligger Hastors övriga ägodelar utspridda över en rikt vävd men nött krunsk matta. Hans trogna hund Polk håller vakt.

Specialitet	Pris
Torkad antilop	2 s
Krokgäddstuvning	4 s
Helgrillat spädslamm	4 s
vargillergryta	4 s
Drakorm på spett	6 s
Saffranskryddad griplever	35 s
Gethuvud från kimera	50 s

Alla rätter serveras med tunnbröd och, för en extra shekel, en av Hastors legendariska såser – sötpepparsås, krämig aubergineröra eller ki-kärtssmet.

Hastors meny

Hastor är alltid intresserad av exotiska ingredienser. Varje gång rollpersonerna kommer på besök har han något särskilt som krävs för nästa kreation. Slå på tabellen nedan för att se vad han är intresserad av den här gången.

IT6	Ingrediens	Pris
1	Kopparhajfena	30 s
2	Syrödlelär	40 s
3	Ulvartmar	35 s
4	Klomulnacke	55 s
5	Griplever	60 s
6	Basiliskögon	80 s

INGREDIENSER

I regelboken nämns ett antal Legendariska ingredienser man kan utvinna ur ett nedlagt monster. Men givetvis kan hela odjuret användas, inklusive de ingredienser Hastor frågar efter. Priser som anges är för det man kan

utvinna ur ett helt monster, och motsvarar flera portioner.

ÄVENTYRET: ORM PÅ KROKEN

Inledning

Vesir Faranasi Gokurzi (se sidan 164 i regelboken) har begärt en extra speciell delikatess för att fira årsdagen av sitt fredsavtal med Edsförbundet. I åminnelse av sin exil i Alberassa vill han festa på stadens heraldiska best - sjöormen. Månglarna vid fiskmarknaden i Rabuls Stora basar är panikslagna - det är inte ett kött som står att uppbåda i Krun.

Dessutom är vuxen sjöorm närmast oätlig, hård, träaktig och med en sur eftersmak. Ung, nyavlad sjöorm är däremot en smakstark och ganska udda maträtt som rätt tillagad är en delikatess. Det gäller därför att fånga ungsjöormar när de kommer in i Kopparhavet och går ned mot Sanflodens delta.

Hastor söker desperat efter sjöorm, eller en besättning galen nog att ge sig ut på ormfiske. För Hastor handlar det om mer än pengar, det kan vara en biljett till Rabuls främsta palatskök! Han erbjuder därför RP saftig belöning om 300 shekel, som betalas på plats i Kush. Han kan tänka sig att ge dem ett förskott på upp till 100 shekel.

INGEN BÅT?

Om rollpersonerna inte har något fartyg anställer hastor dem istället som besättning på sin skuta Söthummern - en feluck med färgglatt skrov och ålderskrämpor. Han följer då med som expeditionens ledare, men insisterar inte på att vara skeppare. Rollpersonernas belöning reduceras till 180 shekel.

1T6 Rykten på Mulkhanes oas

- 1 En väldig, kopparfärgad sjöorm har hemsökt Andragossahavet och sänkt felucker och fustor – korn av sanning.
- 2 Den legendariske kapten Vitvarg på de förbannade skeppet Havsdraken skall delta i fisket – falskt.
- 3 Anxalis döttrar har gjort anspråk på Andragossahavet sjöormar, och har lovat att sänka de som fiskar i deras vatten – korn av sanning.
- 4 En väldig drake kretsar över Lilla ormsjön – falskt.
- 5 Noald Agn svaldes hel av en sjöorm, men överlevde – sant.
- 6 Hastor Blomsterdal tvekar inte att stoppa intelligenta varelser i sina grytor – falskt.

Förberedelser i Montarkun

Vesirens ormhunger har fått flera storfiskare att samlas i Montarkun. Mulkhanes oas har förvandlats till en mötesplats för konkurrerande besättningar. Storfavoriten är Noald Agn och hans rutinerade besättning på Ormvråken. Om inget oförutsett händer kommer Ormvråken att vara rollpersonernas huvudkonkurrent under färden till Kush. Övriga besättningar räknas som befarna (se sidan 100 i Grundboken) och seglar på felucker och sambuqer.

DEL 1: ORMFISKE

Fisketuren

För att fånga sjöormsyngel måste rollpersonerna bege sig till en del av Andragossahavet utanför Sanflodens mynning där sjöormarna samlas innan de beger sig upp för floden. Detta område kallas Lilla ormsjön. Här kommer flera besättningar samlas för att fiska. Skickligast är Noald Agn på felucken Ormvråken.

UTMANING: FISKA SJÖORM

Sjöormsyngeln simmar i rask takt mot Sanflodens mynning. Att fånga en sjöorm är en utmaning:

Spana, för att få syn på sjöormen, och hålla ögonen på den.

Kasta, för att träffa med en harpun eller ett ljuster.

Sjömanskap, för att hålla fartyget i position.

Jakt, för att förutse ormens rörelser, och trötta ut den.

Styrka, för att få upp ormen på fartyget.

RESULTAT

Udermålighet: Fartyget får ingenting på kroken, utan utsätts för ett angrepp från en vuxen sjöorm.

Låg kvalitet: Ett ormyngel biter, men fartyget råkar ut för två missöden. Om missödena inte säger annat får besättningen sedan upp ormen.

Begränsad kvalitet: Ett ormyngel biter, men fartyget råkat ut för ett missöde. Om missö

dena inte säger annat får besättningen sedan upp ormen.

God kvalitet: Ni får upp ormynglet snabbt och smidigt.

Överlägsen kvalitet: Ni fångar ett ovanligt fett och mörkt ormyngel. Köttet är av God kvalitet.

1T6 Missöden vid Ormfiske (1T6)

- 1 Angrepp på fartyget! Sjöormen rammar båten, som tar 3T6 i skada.
- 2 Dålig krokning. Slå ett svårt (stäng två snäpp) slag för Styrka för att få upp ormen. Om det misslyckas försvinner ormen ner i djupet.
- 3 Svag lina. Linan från den harpun eller det ljuster som sitter i ormen brister. Rollpersonerna får en chans att förankra en ny harpun eller ljuster (Kasta) innan ormen simmar undan.
- 4 Man överbord! En av de stackare som håller linan till ormen dras överbord. Rollpersonerna får välja om de vill rädda besättningsmannen eller bärga hem ormen.
- 5 Angrepp på besättningen! Sjöormsynglet angriper besättningen på däck.
- 6 Vuxen sjöorm. Skyddar ynglet, och angriper fartyget.

ATT KAPA EN KONKURRENT

Om rollpersonerna inte litar på sin fiskelycka kan de istället försöka kapa Ormvråken eller något annat av konkurrentfartygen. Strunta då i utmaningen ovan, och slå istället en utmaning mot Taktik, Sjömannaskap, Väderkunskap och Spana för att lyckas överrumpla ett fiskefartyg. Om de lyckas har de position och kan inleda en Bordning (se sidan 90 i Grundboken).

1T6 Möten i Lilla ormsjön

- 1 Morëlvvidysk feluck med en last av 1T6+2 skeppsläster med 1–3 vete, 4 sardiner, 5 vin och 6 smuggelvapen
- 2 En nyckfull miasma-elementarer, ett okroppsligt, illaluktande gasväsen, leker runt fartyget. Slå ett slag för Sjömanskap för att undvika miasmans effekt (se sidan 97 i Grundboken).
- 3 1T6 kajjiker med morëlvvidyska kultister från Anxalis döttrar letar efter byte. Om du slår en sexa är det istället en fullt bemannad fusta.
- 4 En vuxen sjöorm angriper rollpersonernas fartyg.
- 5 En feluck tävlar om samma fiskevatten. Slå ett motståndsslag mot Sjömanskap för att se vem som hamnar i läge för att fiska.
- 6 Felucken Ormvråken har redan lagt beslag på de bästa fiskevattnen. Om rollpersonerna vill jaga bort den blir det strid. Annars stängs slaget för jakt två snäpp.

ANXALI YNGEL

Anxali yngel är en notorisk piratkult från Sanflodens delta. De dyrkar djupens gudinna Anxalis, och deras kapningar är heliga pirattåg till hennes ära. De är skoningslösa och misstänksamma mot alla främlingar som inte tillhör gruppen. De känns lätt igen genom sina långa flåtor och färgstarka helkroppstaueringar. De ser Kopparhavets sjöormar som Anxalis gåva till dem. De förlitar sig på små segelbåtar och fustor.

HÄNDELSE: TAMAXAS ULTIMATUM

Under fiskandet kommer en ensam kajjik att segla fram till rollpersonernas fartyg. Ombord finns matriark-kaptenen och magikern Tamaxa. Tamaxa är en alv med något så ovanligt som ett själsband till en sjöorm. Det rör sig om en ovanligt stor orm med kopparärrad rygg som har ynglat den här säsongen, och hon är därför särskilt mån om att skydda sjöormsynglen.

Tamaxa förklarar att ormarna tillhör Anxali yngel, och beordrar rollpersonerna att lämna fiskevattnen. Vad som händer sedan beror på vad rollpersonerna väljer att göra:

- ❖ Bluffa, och lova att de inte kommer att fiska sjöorm. Slå för *Förleda*, men stäng slaget två snäpp om de har fiskeutrustning på däck. Om rollpersonerna misslyckas genomskådar Tamaxa dem, och uttalar en förbannelse över fartyget. Detta är en ritual, och rollpersonernas fartyg hinner utföra en manöver. Att segla bort hjälper inte.

- ❖ Muta kapten Tamaxa. Kräver ett lyckat slag för *Handel*, och kostar 100 s.
- ❖ Sänka båten. Tamaxa försvinner under ytan, och hämtas av sin sjöorm, den väldiga kopparryggen som bryter vattnet bredvid rollpersonernas fartyg. Anxalis döttrar kommer att skicka ut två fustor för att jaga rollpersonernas fartyg.

ANXALIS FÖRBANNELSE

Om Tamaxa hinner uttala sin förbannelse stängs alla slag under utmaningar för sjönöd två snäpp. Förbannelsen kan brytas av en Anxalispräst, vilka kan återfinnas i kopparhavets större hamnar.

DEL 2: RESAN TILL KUSH

Sjöorm i lasten

När rollpersonerna fångat sjöormen är det dags att stycka, salta och stuva för att sedan sedan segla till Rabuls hamnstad Kush så snabbt som möjligt innan köttet härsknar. Köttet från ett sjöormsyngel tar upp en skeppsläst. Sjöfärden innebär en resa tvärs över Kopparhavet och en kapplöpning mot andra fartyg.

ORMKÖTT OCH HÅLLBARHET

För att ormköttet skall hålla hela vägen till Rabul måste det förberedas. Rollpersonerna har följande alternativ:

- Förbered ombord med hjälp av saltning. Kostar 10 s i salt.
- Förbered i land genom rökning, torkning eller lutning. Gratis, men tar tid. Stäng alla slag i utmaningen för kappseglingen till Kush två snäpp.
- Magisk nedkylning. Den ovanliga och dyra orghinska blåisen håller sig kall även i Kopparhavets värme, men är mycket dyr, sällsynt och går inte att köpa på den öppna marknaden. Besvärjelsen Köld kan ha samma effekt, men måste kastas varje dag.

NY BESVÄRJELSE (SKOLMAGI): KÖLD

Kostnad: 1T6 Svårighet: Lätt

Slag: Motsatt, *Trolldom* mot *Uthållighet* eller *Trolldom*

Iskall köld sprider sig genom zonen där magikern befinner sig, och får vatten att frysa och andedräkt att isas ned. Alla som befinner sig i zonen slår *Uthållighet* i det motsatta slaget, de som misslyckas blir Utmattade av kölden. Besvärjelsen kan också användas för att kyla ned upp till en skeppsläst, då är slaget inte motsatt. För att kyla ned mer, betala +1T6 skuld för varje extra zon eller skeppsläst. Ky-

lan sitter i tills magikern lämnat zonen eller till nästa soluppgång eller solnedgång.

Kappseglingen till Kush

Resan till Kush är en kappsegling – Troligen står kappseglingen mellan rollpersonernas fartyg och Ormvråken. Om Ormvråken av någon anledning är ur spel är det istället en generisk feluck med veteranbesättning som är rollpersonernas närmaste konkurrent.

Den som lyckas bäst med utmaningen fångar orm först och får ett försprång. Ormvråken fångar, om inget oväntat händer, sin orm med God kvalitet. Om det är ett annat fartyg rollpersonerna tävlar mot fångar det sin orm vid Begränsad kvalitet. Jämför skillnaden i kvalitet mellan rollpersonernas fartyg och konkurrentfartyget. Varje gradskillnad öppnar eller stänger rollpersonernas slag ett snäpp i slaget för kappseglingen.



Det finns två möjliga rutter till Kush från Lilla ormsjön – den långa vägen söder om Ferrofagera, som håller sig längs kusterna genom Sarumbukten, Sötvattnet och östra Åskhavet. Eller den direkta ruten norr om Ferrofagera, vilken går genom djuphavsvattnen i Lotans kittel. Den södra ruten är längre, men den norra ruten är svår utan kompass.

Om rollpersonerna väljer den norra ruten utan att ha kompass stängs deras slag för sjömanskap tre snäpp. Om de har kompass öppnas slaget istället två snäpp på grund av den tid de sparar. Ormvråken kommer att segla den södra vägen. Slå en motsatt utmaning för båda fartygen – se Noald Agns värden.

MOTSATT UTMANING: KAPPEGLINGEN

Väderkunskap, för att läsa vädret och dra nytta av vindförhållandena.

Spana, för att hålla utkik och upptäcka landmärken, andra fartyg och väderfronter.

Sjömanskap, för att framföra fartyget.

Utstrålning, för att hålla ihop besättningen.

Överlägsen kvalitet: Rollpersonerna kommer först. Fartyget har generös marginal och kommer antingen ikapp tidigt under seglingen eller kan dryga ut sitt försprång.

God kvalitet: Fartyget kommer före Ormvråken.

Begränsad kvalitet: Rollpersonernas fartyg och Ormvråken anländer samtidigt. Fartyget råkar ut för ett missöde.

Låg kvalitet: Ormvråken anländer strax innan rollpersonernas fartyg. Rollpersonernas fartyg råkar ut för två missöden.

Udermålig kvalitet: Rollpersonerna anländer flera dagar för sent och råkar ut för två missöden.

Unika missöden (Använd dessa först)

- ❖ **Sjöormens hämnd:** Tamaxa har förföljt rollpersonernas fartyg sedan Andragosshavet i sjöormsform, och konfronterar dem. Om rollpersonerna angriper Tamaxa tidigare kommer hon att angripa i ormform utan misskund. Använd sjöfärdsreglerna, och ormens värde i Simma för att bestämma position. Om rollpersonerna förhandlat med Tamaxa tidigare kan hon tänka sig att förhandla. Hon kommer då att rida på ormen i alvform. Hon kan tänka sig att låta dem löpa för (ytterligare) 120 shekel.
- ❖ **Anxali yngel:** Om rollpersonerna sänkte Tamaxas fartyg är Anxali yngel ute efter deras blod. De förföljs av en fusta, som angriper så fort de kommer i sikt. Används sjöstridsreglerna och slå för position. Det här missödet inträffar bara om rollpersonerna sänkt Tamaxas fartyg.

För ytterligare missöden vid resa, se sidan 89 i regelboken. Om något av de unika missödena inträffar när Ormvråken och rollpersonernas fartyg är nära varandra (se utmaningen) så kan de hjälpa varandra mot det nya hotet.

1T6 Händelse

- Tre jagande flygödlor kretsar utom skottvidd.
- Sardiniskare, 2T6 kajjiker, ligger ute med nät längs rollpersonernas rutt. Slå mot Sjömanskap öppnat två snäpp. Om slaget misslyckas trasslar de in sig i näten, och måste hantera de upprörda fiskarna. Sänk kvaliteten på kappsegling-utmaningen ett steg.
- Ett erebosiskt handelsfartyg siktas, slå 1T6: 1-2, feluck med en last av vete värd 50 s. 3-4, sambuq med en last av zorakiskt ylle värt 120 s, 5-6 karavell med en last av hadashisk olivolja, värd 200 s.
- En albador lockas av lukten av död sjöorm, och flyger i cirklar runt fartyget. Den angriper skeppet med störtdyknningar.
- En vuxen sjöorm har förföljt rollpersonernas fartyg från Andragosshavet, för att hämnas sina yngel. Slå ett slag för Spana för att upptäcka sjöormen innan den angriper.
- En magnetstorm från Ferrofagera hotar fartyget när det passerar Åskhavet. Slå mot Väderkunskap för att undvika att hamna i sjönöd och för att hinna stuva sina metallföremål under däck i tid. Slumpa annars vilken ägodel i metall som går förlorad i stormen.

DEL 3: VÄDURSBUKTEN

Finalen

Den sista sträckan innan ankomsten till den myllrande hamnstaden Kush är Vädursbukten – vattnen norr om den välbefästa Slottsudden. Detta är en av Kopparhavets mest vältrafikerade vattendrag, och en livsådra för Rabul. Den här sträckan är den sista chansen att komma ikapp eller dra ifrån sina konkurrenter.

Falsk flagg

Det finns de som föredrar att låta andra göra grovjobbet. Högvälborne Nebu Reis vill desperat åter komma i vesirens gunst, och har kommit fram till att sättet att uppnå detta är att vara den som levererar ormköttet. Men istället för att fiska själv har han utsmyckat en galiot för att få den att se ut som en av huset Gokurzis fartyg. Fartyget går under husets Gokurzis flagg. Hans plan är enkel – genskjuta det snabbaste fartyget i Vädursbukten, och lura dem att lasta över ormsköt-

tet under föresvävningen att han företräder vesir Faransi.

- ❖ Om rollpersonerna låter honom förtöja och komma ombord kommer han snabbt att ta över rollpersonernas fartyg. Han har trettio tungt beväpnade soldater och flera skeppshakar, och det bör vara tydligt för rollpersonerna att de möter övermäktigt motstånd. Nebu sätter dem i arrest i galiotens förvaringsutrymme, varifrån de kan försöka fly.
- ❖ Om rollpersonerna genomskådar bluffen kommer han först att förfölja dem, men låta dem löpa så fort de kommer inom synhåll från Kush eftersom han inte har råd att dras in i en öppen sjöstrid på krunskt vatten. Han kommer att lägga rollpersonernas fartyg på minnet.

SEN TILL FESTEN

Om rollpersonernas Utmaning för kappsegling har begränsad eller sämre kvalitet har Nebu Reis tröttnat på att vänta i Vädursbukten och seglat ut i Åskhavet för att genskjuta fartygen. Där möter han rollpersonernas konkurrent och påbörjar en öppen kapning. Rollpersonerna kan anlända mitt under pågående drabbning.

På kajen i Kush

Rollpersonernas fartyg anvisas en kajplats i en stökig del av handelshamnen, där gods från hela Kopparhavet stuvats om och lastas på prämar som går upp längs Nazallufloden mot Rabul. En liten trupp av krunska soldater i Vesir Farans livré, personlig livvakt åt vesirens högra hand, krönikören Narsik Stålpenna väntar på segraren. Han har med sig en skattkista som innehåller 400 shekel - betalning för köttet från den första orm som levereras. Om rollpersonerna kommer först överränner han detta till Hastor, som betalar de utlovade 300 shekel ur kistan. Om Ormvråken kommer först betalar han istället direkt till Noald Agn.

Om rollpersonerna inte kommer först kan de söka upp en representant för fiskmänglarnas skrå i Rabul, som kan betala 50 shekel för annat sjöormskött.

VIDARE ÄVENTYR

Noald är en god förlorare eller generös segrare, beroende på hur kapplöpningen slutar. Om rollpersonerna har gjort ett gott intryck på honom, antingen genom skicklighet eller efter att ha stridit vid hans sida, försöker han värva dem till sitt stora livsverk - att spåra ned och nedlägga Kornsjöormen - den enorma, svarta sjöorm som svalde honom och sänkte hans forna fartyg.

Hastor Blomsterdal berättar för rollpersonerna att han tänker söka sig till Rabul för att sälja exotiska delikatesser till Krungs överklass. Han kommer att behöva fler exotiska ingredienser än någonsin, och ber rollpersonerna att hålla kontakten.

Om rollpersonerna kommer först kommer **Narsik** att kontakta den medlem av gruppen som har högst Status, och notera deras namn. Han förklarar att **Vesir Faranasi** kan ha behov av deras tjänster i framtiden.

Beroende på hur rollpersonerna har behandlat **Tamaxa** kan de ha en svuren fiende på halsen, som kommer att lura under Kopparhavets yta i väntan på en möjlighet att få sin hämnd.

KONKURRENTER OCH MOTSTÅNDARE

Noald Agn

Noald är en ärrad råttfolksskeppare och sjöodjursfiskare som sägs ha svalts av en uråldrig sjöorm och överlevt, men förlorat skepp och besättning i processen. Burdus, skoningslös och hårdför, men spelar efter reglerna. Han seglar en feluck.

Vad vill Noald: Att fånga sjöormen är inte bara en fråga om silver för honom, utan om heder. Han har ett rykte att upprätthålla. Han kommer att segla för att vinna, men inte nedlåta sig till fusk.

NOALD AGN

Gard: 25 **Hälsa:** 15

Turordning: 1T6

Anfall:

Felicisk huggare: 65, skada 5T6

4 harpuner: 75, skada 5T6

Försvar: 55

Lätt rustning: Skydd 1T6

Språk: Moreliska, Dalci, Jori

Färdigheter: Sjömanskap 85, Väderkunskap 80, Insikt 80, Utstrålning 65, Grund 55

RÄTTFOLK

Rättfolk är ett folkslag av småväxta, rättliknande varelser som lever i spridda grupper runt Kopparhavet.

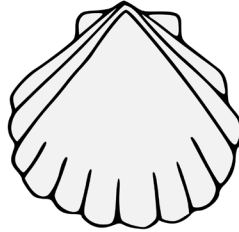
Nabu Reis

Nabu är en utskämd krunsk riddare som satsat allt på ett kort för att återinträda i Vesir Faranasis gunst. Han går över lik och provar alla knep. Seglar en galiot. Han tänker inte nedlåta sig åt att fiska - han vill kapa den första framgångsrika båten.

Jämbördig motståndare, Taktik 70, Utstrålning 65

ANXALI YNGEL

Dessa träsklevande piratkultister är fruktade för sin grymhet och sin förmåga att angripa utan förvarning.



Tamaxa

Tamaxa har ett unikt själsband med sjöormen Kopparyggen. Hon kan skifta hamn med Kopparyggen. Detta är ett mycket mer krävande band än det en nyskapad alvrollperson kan ha med ett djur.

TAMAXA

Gard: 35 **Hälsa:** 15

Turordning: 1T6

Anfall:

Slagsvärd: 70, skada 6T6

Långkniv: 65, skada 4T6

Ljuster: 75, skada 5T6

Försvar: 55

Läderharnesk: Skydd 1T6

Språk: Moreliska, Dalci, Jori

Färdigheter: Sjömanskap 85, Väderkunskap 80, Insikt 80, Utstrålning 65, Trolldom 60, Grund 55

SJÖRÖVARE, ANXALI YNGEL

Gard: 15 **Hälsa:** 15

Turordning: 2T6

Anfall:

Renskniv: 65, skada 3T6

Ljuster: 75, skada 4T6

Försvar: 45

Lätt rustning: Skydd 1T6

Språk: Moreliska

Färdigheter: Sjömanskap 80, Väderkunskap 80, Grund 35

Sjöorm

Dessa väldiga, simmande ormar hemsöker Kopparhavets farvatten. De dras till fartyg, och angriper dem ofta överraskande ur havsdjupen, för att krama skeppet till flisor med sin ringlande ormkropp. Det sägs att de leker långt upp i norra Västerhavet.

SJÖORMENS LIVSCYKEL

Sjöormen leker och ynglar i Västerhavet. De nyfödda ormarna migrerar sedan, tillsammans med sina föräldrar, genom Tiamats tårar och genom Kopparhavet ända till floden Sans mynning. Där går ynglen upp i

Sanfloden för att frossa på sötvattensfisk och växa till sig. De försvinner någonstans i Morginerskogens djup och stora träsk, och dyker sedan upp i Ormsjön, dit de färdats på dolda floder och genom underjordiska sjöar. Vissa simmar istället västerut mot de rasslande rasernas arkipelag. Efter några år, när de är fullt köns mogna, simmar de norrut för att leka, och följer sedan i sin tur sina egna yngel tillbaka till Kopparhavet, där de lämnar dem vid Sanflodens mynning. I Kopparhavet kan de vuxna ormarna sedan överleva i flera decennier, och slutar aldrig växa. Det viskas om enorma sjöormar som är över hundra år gamla.

SJÖORMSYNGEL

Gard: 15 **Hälsa:** 30

Egenskaper: Stor, Flera anfall (2), Vattenvarelse

Turordning: 2 högsta av 3T6

Anfall:

Svanssnärt: 40, skada 4T6

Bett: 35, skada 4T6

Försvar: 20

Ormfjäll: skydd 2T6

Färdigheter: Grund 35, Simma 60

Legendarisk ingrediens: Sjöormsfjäll (20 s, läder)

SJÖORMEN "KOPPARYGGEN"

Gard: 25 **Hälsa:** 60

Egenskaper: Jättestor, Flera anfall (4), Vattenvarelse

Turordning: 2 högsta av 3T6

Anfall:

Svanssnärt: 70, skada 5T6

Kramattack: 60, skada 9T6, Fångande, lätt bestyckning

Försvar: 30

Ormfjäll: skydd 2T6, Simma 80

Färdigheter: Grund 45,

Legendarisk ingrediens: Kopparskimrande sjöormsfjäll (30 s, läder)

Kopparhaj

Kopparhagen är en kopparfärgad rovfisk. Det är inte den största av Athos hajar, men är nyfiken och aggressiv, och med rätta fruktad.

KOPPARHAJ

Gard: 15, **Hälsa:** 20

Egenskaper: Vattenvarelse

Turordning: 2 högsta av 4T6

Anfall:

Hajbett: 70, skada 6T6

Försvar: -

Kopparskinn: skydd 1T6

Färdigheter: Grund 45,

Legendarisk ingrediens: Hajtänder (2 s)

FARTYG

Galioten Den skrattande lamassun

En välbestyckad galiot som bär huset Gokurzis banér som falsk flagg när rollpersonerna stöter på den.

DEN SKRATTANDE LAMASSUN

Skrov: 58

Besättning: 88

Typisk bestyckning: En kanon (10T6), två skeppshakar (8T6)

Ramningsskada: 8T6

Lastförmåga: 4 skeppsläster

Egenskaper: Roddfartyg [snabb], Kopparhavsskuta, Bogkanoner, Bordningsramm

Driftkostnad: 38 s

Besättningens färdigheter: Grund 25, Sjömanskap 35, Skytte 40, Taktik 40

Felucken Ormvråken

En väderbiten feluck som anpassats för storfiske.

ORMVRÅKEN

Skrov: 40

Besättning: 3

Typisk bestyckning: Fyra skeppshakar (8T6),

Salva 8T6

Ramningsskada: 6T6

Egenskaper: Mästerseglare, Salva

Lastförmåga: 8 skeppsläster

Driftkostnad: 3 s

Besättningens färdigheter: Grund 35, Sjömanskap 65, Jakt 50

Nytt fartyg: Kajjik

Dessa små fiskebåtar är kopparhavets sanna arbetshästar. En kajjik är en smacker segeleka som kan manövrera kustnära vatten. Används också av Morëlväldyns kustpirater.

KAJJIK

Skrov: 18

Besättning: 2

Typisk bestyckning: En skeppshake (8T6)

Max bestyckning: 2 lätta, 0 tung, 0 skrymmande

Ramningsskada: 2T6

Egenskaper: Kustseglare (öppna slag för sjömanskap i kust och flod, stäng i öppet vatten)

Lastförmåga: 2 skeppsläster

Driftkostnad: 1 s

Vapen	Färdighet	Skada	Egenskaper	Kostnad
Harpun	Kastvapen	4T6	Kort räckvidd, Hullingar	8s

