

Farlig ö

Rollpersonerna landar på en farlig ö. Det skulle de inte ha gjort.

1T6 Rollpersonerna landar...

- 1-2 ...på valfri strand.
- 3 ...på den norra stranden.
- 4 ...på den östra stranden.
- 5 ...på den södra stranden.
- 6 ...på den västra stranden.

1T6 Stranden är...

- 1 ...långgrund och full av ruttnande tång.
- 2 ...skogig och svårgenomtränglig.
- 3 ...sandig och full av vitnande ben.
- 4 ...stenig och grusig.
- 5 ...klippig med stora stenblock.
- 6 ...ett brant stup.

1T6 På stranden finns...

- 1... ätbara frukter.
- 2 ...en övergiven bosättning.
- 3 ...en grotta (se tabellen Grotta),
- 4 ...ett vrak (se tabellen Vrak).
- 5 ...en ruin (se tabellen Ruin).
- 6 ...monster (se tabellen Monster).

Förflyttning: Det går att ta sig till angränsande stränder (t.ex. den östra eller västra stranden om man är på den norra stranden), eller till öns inre med en utmaning mot **Smidighet**, **Spana** och **Stigvana**. Slå för ett Missöde vid Begränsad kvalitet och två vid Undermålig kvalitet.

1T6 Missöde

1. Jobbig backe. Slå mot Uthållighet för att inte bli Utmattad.
2. Tjocka snår som är svåra att hugga sig igenom. Slå mot Styrka för att inte fastna. Rollpersonerna kan försöka igen nästa morgon.
3. Skred! Den osäkra terrängen viker under rollpersonernas fötter. Slå mot Smidighet för att inte tappa balansen och ta 2T6 skada.

4. Giftiga buskar (Styrka 40). Alla som misslyckas med ett slag för Smidighet blir stuckna.
5. Farliga gaser. Om rollpersonerna har öppen eld med sig, som en fackla, tar de 3T6 i skada från explosionen.
6. Djup grop! Slå ett svårt slag mot Spana för att inte ramla sex meter ned på stenar.

1T6 Grotta

1. Tom smugglarhåla. Mat, vatten och smuggelgods värt 3T6 x 10 s.
2. Ombonat hem. Här lever en galen skeppsbruten eremit (klen motståndare).
3. Uråldrig grav. Hemsöks av ett argsint spöke som bara kan resoneras med på Fortunga.
4. Ulvhåla. 1T3 hungriga ulvar.
5. Monsterhåla (se tabellen Monster).
6. Ledtråd (se tabellen Ledtrådar).

1T6 Vrak

1. Ruttet vrak av en Fusta. Obrukbart.
2. Krossat vrak av en Fusta. Brukbart timmer.
3. Skadat vrak av en Fusta, kan Repareras med mer timmer.
4. Ruttet vrak av en Feluck. Obrukbart.
5. Krossat vrak av en Feluck. Brukbart timmer.
6. Skadat vrak av en Feluck, kan Repareras med mer timmer



1T6 Ruin

1. Husgrund. Vindskydd
2. Trasig väderkvarn, lättförsvarad.
3. Nedgången fyr, öppna slag för Spana två snäpp från dess krön.
4. Nyligen övergiven fiskarstuga, innehåller mat och vatten. Förgiftat (Styrka 70) av de förra invånarna.
5. Övergivet magikertorn. Försvaras av 1T6 skelett.
6. Borgruin. Ockuperad av 2T6 orcher. Döljer en ledtråd (se tabellen Ledtrådar).

1T6 Monster

1. 1T6 harpyor
2. Vargiller
3. Troll
4. Kimera
5. Drakorm
6. Grip

Hemligheten: Ön är i själva verket ett jaktreservat för den dekadente Zorakiske markisen Margaut Vildgrip. Monster som finns på ön har planterats in. Slå 1T6 varje gång rollpersonerna utforskar en ny strand eller öns inre. På en 6a anländer Margaut på sin sambuk Trofast. Nästa slag blir det 5-6, därefter 4-6. Se Vilda jakten nedan.

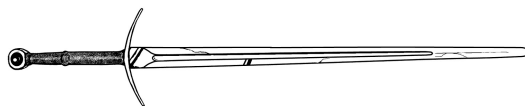
Jakttornet: På öns inre ligger Margauts jakttorn. Tornet är låst (Fingerfärdighet, stängt fem snäpp, för att öppna). Från jakttornets topp kan man se hela ön. Öppna alla slag för Spana fem snäpp. Slå två slag för ledtrådar.

1T6 Ledtrådar

1. Ätten Vildgrips sigillstämpel, tappad under en jakt. Ett svårt (stäng två snäpp) slag mot Lärdom för att känna igen.
2. Jaktfälla. Lyckat slag för Spana för att undvika. 3T6 i skada.
3. Sida ur anteckningsbok: "Tre troll, en vargiller och fyra hjortar levererade enligt överenskommelse.
4. Nyckel till jakttornet.

5. Brutet hesapiskt björnsjutt med köttrester kvar på spetsen. *Hantverk* för att skaffa om.
6. Spöke efter tidigare offer för den vilda jakten. Varnar att "Jakten kommer", "Hör ni inte jakthornen?", "Se upp för de vilda riddarna!".

Den vilda jakten: För Markisen och dennes kumpaner är hela ön, och allt som finns på den, till för deras nöje, i form av jakt. Rollpersonerna är därför villebråd. När sambuken landar stiger de av med sina hästar, och börjar sedan jaga ned öns alla invånare. De bär hjälmar med groteska djurmasker, och blåser i jakthorn. Margaut är en Kraftfull motståndare med slagsvärd (70), långbåge (90) och sköld (80), samt medeltung rustning. Hans 1T6 kumpaner är jämbördiga motståndare i lätt rustning beväpnade med spjut, arborst och svärd. De visar ingen nåd. Möjligen skulle Margaut kunna vara känslig för politisk utpressning.



Sambuken: Ombord på Sambuken finns fyra besättningsmän (klena motståndare) som väntar på sin herres återkomst från ön.

1T6 Där finns också...

- 1 ...kärleksbrev mellan Margaut och hans älskade Odelle.
- 2 ...fem tunnor utmärkt berendiskt vin.
- 3 ...ett Slagsvärd av God kvalitet, med ätten Vildgrips vapensköld.
- 4 ...en portolan över farvattnet ön ligger i.
- 5 ...en kista med 300 s.
- 6 ...Margauts helrustning, smidd för att passa enbart honom.