

MANETFOLKETS MISÄR

Ett äventyr till
Kopparhavets Hjältar

Rollpersonernas skepp förliser i storm mitt ute på Kopparhavet, men de räddas av tritoner och vaknar i en vacker korallgrotta djupt under havsytan. **Eller** så lockas rollpersonerna ner i djupet av tritonerna på ett uppdrag. Kanske under en havsfärd mitt i stiltje. **Och/eller** så är RP utsända för att utreda områdets mystiska skeppsbrott – enligt rapporter orsakade av någon best. Tritonerna är från manetfolket – havsvarelser med böljande genomskinliga underkroppar av gelé. De berättar att deras heliga tempel har intagits av ett monstret. Templet är en väldig luftficka och tritonerna kan inte röra sig där p.g.a. alltför sladdrig fysik. Monstret gömmer sig någonstans längst in. De kan inte beskriva monstret, men det är en landvarelse, precis som RP.

Uppdraget

Enkelt: Dräp monstret (och ta fritt för er av templets skatter!), återvänd sedan för fest och glam, och därefter trygg transport upp till ytan (närmare tusen meter ovanför) med luft från manetfolkets syreproducerande kroppstrådar. Rollpersonerna och samma antal matrosar från skeppet får ett heligt bad i ingången (e), tecknas med välsignande symboler, kröns med havstulpaner och föses in genom portarna mot Offerhålan. 2T6+3 manetpräster väntar i vattnet i e.

Sanningen

Monstret är tritonernas gudom – Khoa-Tsu – som de offrar rollpersonerna åt. Det är en uråldrig medusa med giftormar till hår. Den har på sistone misshagats av manetfolket och de är desperata att gottgöra sina synder. I stället för att lämna fisk och enstaka drunkade sjömän (vars skepp tritonerna lurat på grund) vid templets ingång kan de nu servera färskt kött ända in till Khoa-Tsus tronsal. I deras ögon är medusan en gud och därmed odödlig.

Ledtrådar

- **Lärdom** för att tolka templets vägginskriftioner. Där förekommer samma tecken som RP tecknats med – Mat! Med *Legender* kan man vidare uttyda skriftorna till historier om Medusan under havet. Hon släpper inte ut sina offer...
- 4 tritoner från grannklanen – de taggiga och mångfenade Huirr – har tidigare offrats men lyckats gömma sig i vattenlåset (a) eller någon av pölarna (b). De kan berätta sanningen, men är rädda och försöker gömma sig för RP.
- Statyer – förstenade tritoner, krabbor, sjöfarare och forntida försvunna hjältar. Kanske även någon bekant till RP?

Händelser, 1T6

1. Matroserna sticker sin egen väg och dyker upp som konkurrenter. Hälften är jämbördiga, hälften klena, alla illvilliga.
2. Ormar! Medusan har hårlossning... 2T6 st, 70, 2T6, Giftig.
3. Pärlor som manetfolket offrat. 2T100 s.
4. Huirr – de offrade tritonerna.
5. Giftig korallvävnad – sövande, se sid 32.
6. Väckt stenstaty. Förvirrad. Kraftfull.

Medusan under havet

Samtalar gärna först och anfaller sedan. Flera anfall (1T3), Fasansfull

Gard: 50 **Hälsa:** 40 **Skydd:** 2T6

Förstenande blick: 80, Skräckattack, Paralyserande (förstenande).

Väcka staty: 100, väcker en förstenad varelse till statyslav.

Ormbett: 90, skada 4T6, Vådlig, Giftig.

Lockande viskningar: Skräckattack, Yttäckande, Hypnotisk

Att ta sig ut

Detta är möjligen en större utmaning än medusan. Manetfolket måste luras, besegras, eller smygas förbi. Med en manet-triton kan man ta sig till ytan. (Frivillig eller ej...) Huirr-folket kan hjälpa till. De är dock helt inställda på hämnd – pärlstöld eller t.ex. att mörda manetfolkets kung som också är huvudskyldig till områdets många skeppsbrott. Manetfolkets stad av fluorescerande alger breder ut sig under templet och är fullt av små luftfickor. Se sid 217 för tritonernas spelvärden.

