

Stormens seglare – Ett ettbladsscenario till rollspelet Eon IV

Äventyret utspelar sig i alvriket Alarinn.

”Bortom dessa klippor härskar ni, moder av de oändliga djupen. Låt dina vågors svall vara vår vaggvisa och dina stormars tjut vårt segerrop.”

- Vadhran Fiannin siol Simren, familjeöverhuvud

Under en högtid som firas sent i mars, feri'nereshi (Vår ed till dig) samlas medlemmar av klanen Simren för att förnya den pakt som klanens grundare, Simren, ska ha ingått med Pärlemorhovet för länge sedan. Detta går till på så sätt att sjökaptenen från klanen deltar med sin besättning i en kappsegling runt Ulennaéskären, vilken inleds vid bosättningen Kirfinnan och avslutas på Ulennaé, den största ön i ögruppen, där Simrens klanpläd binds vid helgedomen på toppen av öns klippor. Den besättning som först fäster pläden vid helgedomen vinner stor aktning inom klanen. Den gamla ritens är inte riskfri, och i ovanliga fall har de fruktansvärda bestar som kallas nuckelavee angripit léaramalver vid Ulennaéskären, och på senare tid har jättelika havsormar skymtats nära ögruppen.

Under kappseglingen målas av gammal tradition en symbol i form av en upp och nedvänd triangel på masten. Denna symbol för vattnets element sägs förmedla goda avsikter till de väsen som lever under vågorna och enligt vissa druider är det Sjödrakens symbol.

Vid årets seglats ansamlas plötsligt stormmoln och höga vågor slår mot skärets klippor. De oförvägna besättningarna räds inte stormen och rollpersonerna får riskera liv och lem för att utföra ritens som sägs skänka klanen Pärlemorhovets beskydd. Från helgedomen på Ulennaé hörs det ensamma ljudet av en gammal vishas strängar, ackompanjerat av vindens vinande.

I år är det en ovanlig utmanande kappsegling som väntar, vilket innebär att det tar sig formen av en utmaning för att segla runt Ulennaéskären istället för en konflikt mellan olika besättningar. Slagen för olika färdigheter kan i vanlig ordning delas upp mellan olika rollpersoner eller besättningsmedlemmar.

Kappseglingen vid Feri'nereshi (Utmaning)

Svårighet: 14 (Till följd av ovädret)

Låst färdighet: Sjömannaskap

Lämpliga slag: Alstra hydrotopi, Balanssinne, Ceremoni, Ingjuta mod, Ledarskap, Navigation, Reaktion, Skeppsbyggare, Speja, Väderkänedom, Vaksamhet samt andra lämpliga expertiser och kännetecken.

Specialregel: Då konsekvenserna för att få 0 Kontroll är ödesdiga under årets stormiga kappsegling hanteras tävlingen som en utmaning istället för en konflikt, där antalet Kontroll avgör om, eller när, besättningen når Ulennaé.

På öns strand syns en fiskeskuta med hål i skrovet och med en bruten mast. Skeppet har inte varit där under tidigare års feri'nereshi, och i dess skrov festar två stora sjöormar (se mall för stor varelse i *Grundboken* s. 279) på förlista fiskare från klan Simren. Ljudet av en visha hörs nu tydligt och blixtrar avtecknar sig mot de mörka molnen. Om flera besättningar nådde ön ungefär samtidigt kan det vara lämpligt med motståndsslag mot exempelvis Förflyttning eller Klättra för att avgöra vem som först når helgedomen. När helgedomen, en stenpelare med inristade vågliknande mönster, nås har ljudet av vishan tystnat och stormen börjar bedarra, för att lägga sig på en frisk bris med betydligt mer lätthanterliga vågor. En observant rollperson kan skymta en okänd alv bärandes Simrens klanpläd lugnt stiga ned bland vågorna, bärandes på en visha. Om besättningen fick 6 Kontroll vid Utmaningen kan de finna den väderbitna vishan *Skydd från regnet* lutandes mot pelaren, vars rygg är märkt med felya-nais ideografiska tecken för ”*Saknad*”.