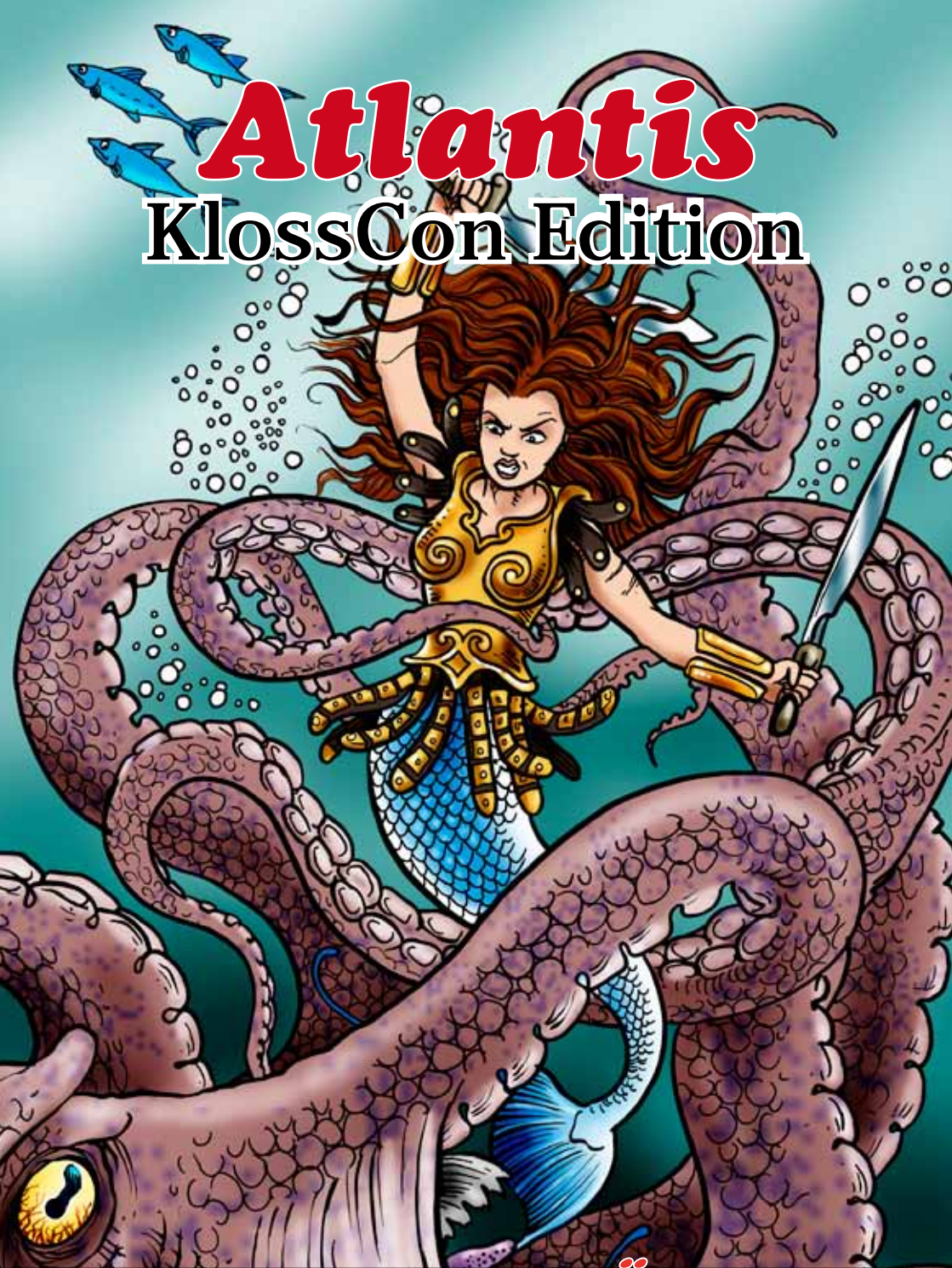


Atlantis

KlossCon Edition



En expansion till **Äventyr**

Atlantis

Till Julia, som alltid

Idé & konstruktion:

Daniel ”” Lehto

Med hjälp av:

Julia ”Älvsjöjungfru med vingar” Lehto

Illustrationer:

Richard ”Ser superkul ut som vanligt!” Svensson

Layout:

Daniel ”” Lehto

Kartor:

Daniel ”” Lehto

Korrektur:

Marcus Andersson

Johan ”Blir väl jag då” Eklund

Johan ”Lego” Karlsson

Cathrin ”Väntsal C, 30 Hp” Långström

Jessica ”” Lehto

Niklas ”” Lehto

Lennart ”” Nevanoja

Petter Nallo

Tack till:

Rikard Jespersen

ISBN: 978-91-7575-147-4

Copyright konstruktörerna 2013.

Kontakt: Aventyr.rollspel@gmail.com

Se även hemsidan: <http://aventyrrollspel.blogspot.com/>

Förord

Sjöjungfrur! Vid sidan av pirater, superhjältar, rymdkrigare och rosa små ponnyhästar har dottern alltid älskat sjöjungfrur.

Redan innan vi skrivit ihop reglerna spelade vi långa sessioner med sjöjungfrur som spelfigurer. Julia bestämde mycket av premisserna, som under årens lopp har ändrats en hel del. Men så har hon också blivit fyra år äldre.

Vi hoppas att ni kommer att ha lika kul med Atlantis som vi har haft.

Mycket nöje!

Umeå 201312

1. Atlantis

Sagoriket Atlantis, på botten av havet, är en värld som myllrar av liv. Atlantis styrs av en vis drottning som i många år lyckats undstyra ett krig mot fientligt inställda Utmark - ett annat undervattensrike. De flesta landlevande varelser känner inte till Atlantis - en hemlighet som sjöjungfrurna gärna bevarar...

Att leva som sjöjungfru

Livet i Atlantis är på många sätt väldigt annorlunda jämfört med livet på land. Till att börja med; i Atlantis simmar man. Upp och ner har inte lika stor betydelse som när man lever på land.

Många saker som vi tar för självklara på land fungerar inte alls i vatten. Eld, till exempel. Atlantis invånare har istället speciella glödstenar som de använder för att laga mat. Likaså när det gäller ljuskällor, istället för vaxljus och facklor har de lyktor med självlysande alger och skinande kristaller.

Sjöjungfrurna bor oftast i små kokongliknande bon eller i små grottor som de inrett. I städerna hänger bostadskongongerna i spindeltrådsliknande konstruktioner längs tak och väggar.

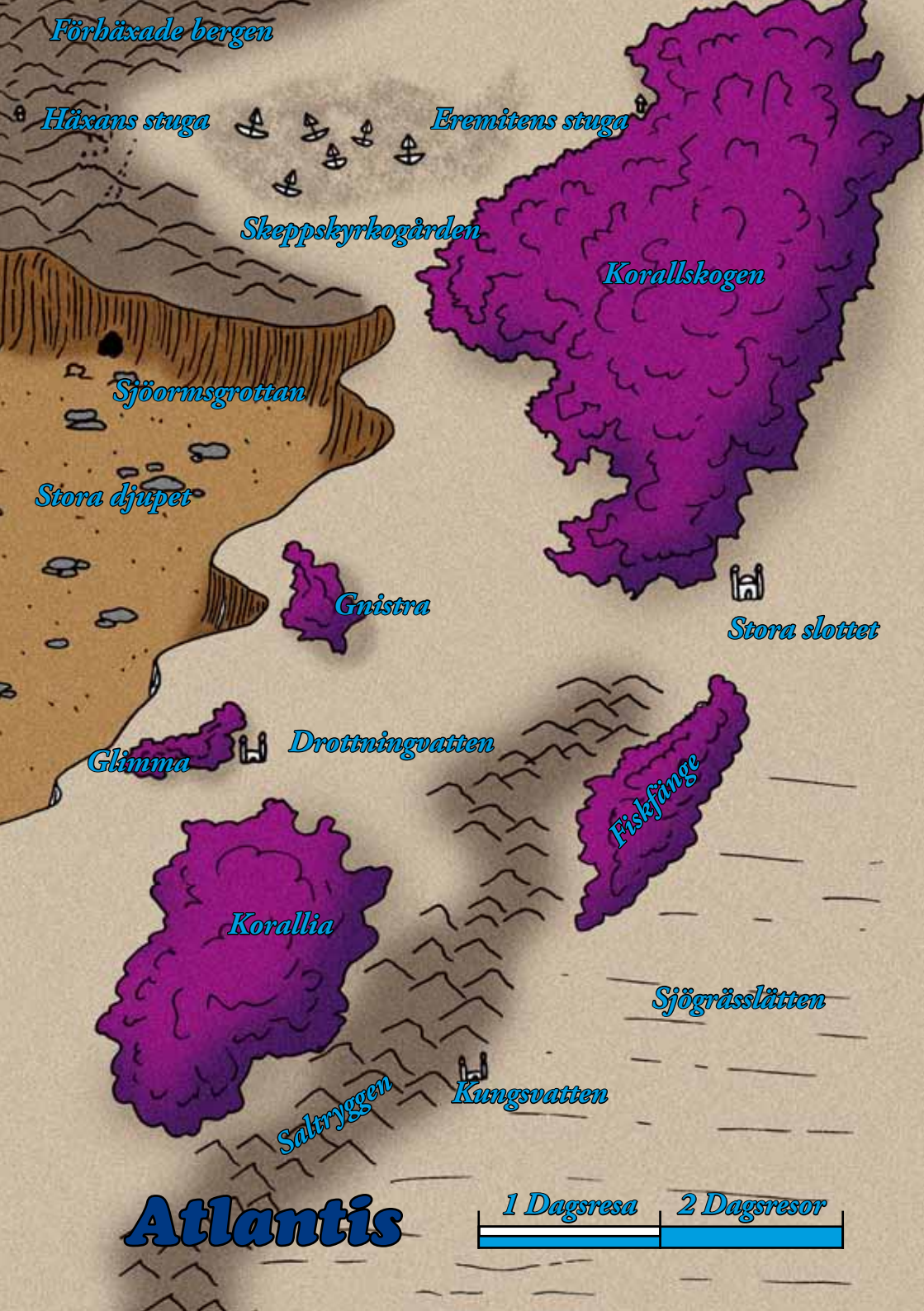
Livet i Atlantis är till stora delar harmoniskt och lite av en idyll. Men det finns störmoment. Sjöodjur terroriserar ibland riket, det fient-

ligt inställda riket Utmark ligger ständigt på lur för att invadera eller göra räder innanför rikets gränser. En bräcklig fred har dock upprätthållts under lång tid nu, tack vare en drottning som arbetat hårt för att lösa problemen på fredlig väg. Konungen har vacklande hälsa och har överlåtit de mesta delarna vad gäller rikets styre till drottningen. I hans krafts dagar delade de på regeringsmakten, men nu har glömskans sjukdom tagit ut sin rätt.

En vardag i Atlantis är fylld av sång, lek och arbete. Invånarna hjälps åt med dagens bestyr, och när de är klara tar nöjena vid.

En populär plats är Gamla salen, där läktare är utmejslade ur berget och stora skådespel och föreställningar äger rum.

Men innan vi går in på personer och nöjen, är det bäst att vi tar och tittar på Atlantis geografi.



Drottningvatten

Huvudstaden i Atlantis. Här styr drottningen och kungen vist över folket. Drottningvatten är en undervattensstad på havsbotten, där endast några torn och ett fåtal byggnader sticker upp ovanför havsbotten. Resten av staden finns under den, i grottor och tunnlar. Grotorna och tunnlar är inte mörka, för där finns självlysande alger som täcker taken. I staden bor det bara sjöjungfrur.

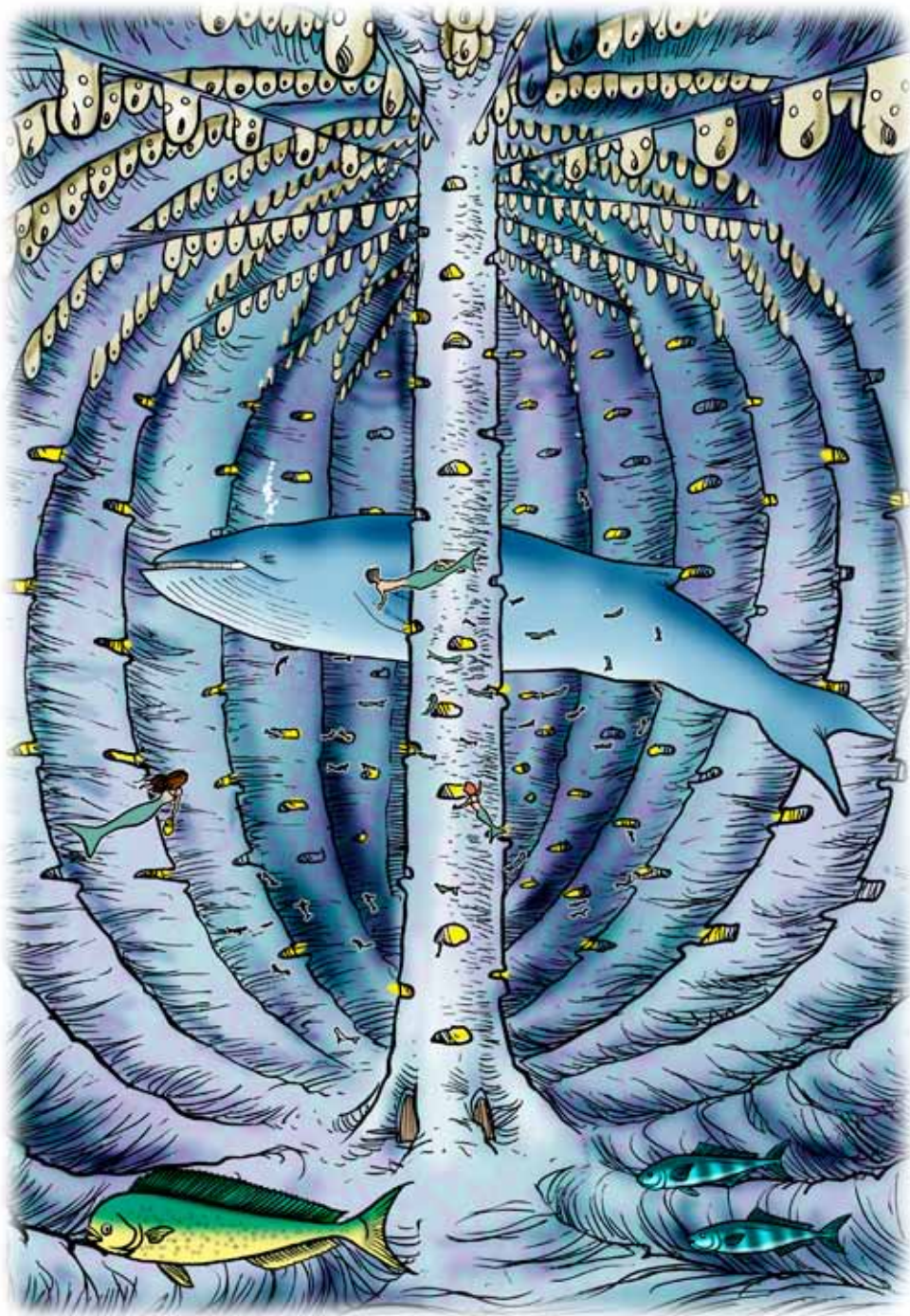
1. Ingång.

En väldig port som leder in till

Drottningvatten. Porten är tio meter hög och öppnas och stängs av väldiga havsbestar som sjöjungfrurna tämj. Vid ingången finns det alltid ett antal vakter utposterade.

2. Stora salen.

I stora salen bor de allra flesta av sjöjungfrurna i staden. Grottsalen är sextio meter hög och har välvda kanter - det ser ut som insidan på en boll, och överallt längs väggarna och i taket - samt längs spindeltrådsliknande konstruktioner mellan väggarna och det väldiga stentornet i mitten av salen, hänger ett gyttor av bostäder. Bostäderna består av



små kokongliknande hem, tillräckligt stora att sova och leva i. Längs med de välvda väggarna i salen finns också ett stort antal små grottor, eller snarare alkover uthuggna. Dessa fungerar också som bostäder och sovplatser. Det stora stentornet i mitten av salen fungerar som bostäder och förråd. Tornet sträcker sig upp genom havsbotten och når nästan hundra meter upp över denna.

3. Gamla salen

Gamla salen är egentligen en naturlig undervattensgrotta som sjöjungfrurna hittade av misstag och sedan förband med stora salen genom att hugga ut en bred tunnel. Gamla salen har fått fungera som en skådeplats, och sjöjungfrurna har låtit hugga ut läktare direkt ur berget.

4. Palatset

Drottningens palats är noga vaktat av ett flertal av Atlantis mest betrodna soldater. En port in till palatset stänger vägen för oinbjudna. Porten är magisk och kan endast öppnas genom magi eller av vänligt sinnade besökare. Inne i palatset bor drottningen och kungen högt uppe i ett torn som sträcker sig ett tjugotal meter över havsytan. I palatset finns också vaktstallar, en tronsal, förrådsutrymmen och allra längst ned finns fånghälorna.

5-10. Grottor som fungerar som marknadsplatser, arbetsplatser och bostäder. Där finns butiker, hantverkare och allt vad man kan tänka sig i en stad.

Eremitens stuga

Eremiten är en enstörning som bor öster om Skeppskyrkogården, alldeles vid Korallskogen. Eremiten är en gammal och skröplig bläckfisk med långt algliknande skägg och glasögon. Trots dessa ser han mycket dåligt.

Fiskfänge

Detta är en liten korallskog öster om bergen Saltryggen. Här brukar sjöjungfrurna plocka sällsynta örter och sjögräs med helande egenskaper. Om spelfigurerna vill leta efter sällsynta örter och sjögräs där, får de slå på nedanstående tabell varje gång de lyckas med att söka. De får söka en gång per person och besök i Fiskfänge.

Förhäxade bergen

Bergen är fruktade i hela Atlantis. Expeditioner som skickats dit har försvunnit för att aldrig mer ses till,

1T10	Ört/sjögräs
1	Mörkergräs. Suger åt sig allt ljus inom en radie av fem meter.
2	Hjärtegräs. Läker ett hjärta.
3	Läkeört: Läker två hjärtan.
4	Växtört: Får förlorade armar och ben att växa ut igen.
5	Svalgräs. Helar brännskador.
6	Blödargräs. Helar sår som blöder.
7	Lagarört. Helar brutna ben.
8	Synargräs. Ger en blind synen åter.
9	Styrkeört. Gör någon en punkt starkare under en saga (Manöver plus ett).
10	Återställningssört. Upphäver verkan av en förtrollning.

på nätterna syns det märkliga ljuskens över bergen och ibland hörs det främmande, sprakande ljud. Många säger också att de sett sällan sedda monster och varelser stryka omkring i området.

Glimma

Liten korallskog nära kanten till Stora djupet. Drottningvattens invånare fiskar (med nät) en del i skogen då flera olika sorters smakliga fiskar trivs där.

Gnistra

Gnistra är en liten korallskog invid kanten till Stora djupet. I Gnistra finns det gott om musslor och pärlor.

Häxans stuga

Häxan har sin stuga högt uppe i Förhäxade bergen, där får hon bo mestadels ifred för nyfikna och objudna gäster. Hon är inte elak, även om hon har ett sådant rykte om sig. I sin stuga har hon en mängd olika saker med magiska krafter, som livselixir, förtrollningsdrycker, magiska draktårar på butelj, och mycket mer. Hon kan ge en flaska elixir till spelfigurerna om de hjälper henne på något sätt. Se avsnittet om bifigurer.

Korallia

Korallia är en ganska stor korallskog där det sägs att det spökar. Därför håller sig de flesta därifrån. Vad

Häxans stuga



ingen vet är att det inne i skogen finns ett gammalt slott från ett rike som fanns innan Atlantis. I slottet (som fortfarande är ganska helt) finns det en del ovärderliga skatter från svunna tider.

Korallskogen

I Korallskogen brukar sjöjungfrurna jaga fisk med harpun. Där finns också rikligt med ljuskoraller, vilka sjöjungfrurna använder som ljuskällor i

sina hus. Korallskogen sägs dock vara hemsökt av spöken från svunna tider. Rastlösa andar strövar omkring där på jakt efter frid. Kanske ett möjligt uppdrag för spelfigurerna?

Kungsvatten

Öster om Saltryggen finns Kungsvatten, en stor stad som främst lever på att gräva fram guld och ädelstenar ur bergen. Värdesakerna byts sedan mot andra varor.

Tabell för Skeppskyrkogården

IT10	Händelse
1	Arga spöken överfaller dem som vågar sig in på deras område. Spökena kan egentligen inte skada spelfigurerna, men för att inse det måste spelfigurerna lyckas med ett Trolldomskast. Annars tror de att spökena skadar dem och svimmar därför om de når noll liv, men vaknar upp ett tag senare utan några skador alls.
2	Ett av skeppsvraken är inget skeppsvrak - det är en demon som tagit formen av ett gammal förlist fartyg! Och det försöker äta upp spelfigurerna!
3	Spelfigurerna hittar en fantastisk skatt bestående av mer guld och silver än vad någon kan bära. Problemet är bara att skatten vaktas av en drakrocka som inte alls vill släppa ifrån sig skatten!
4	Ett stim av hungriga hajar bestämmer sig för att spelfigurerna bör bli deras nästa mål mat!
5	Spelfigurerna träffar en ledsen jättebläckfisk som fastnat med tre av sina armar under ett förlist fartyg. Den är mager och svag och har bara levt på det som flutit förbi med strömmen de senaste dagarna. Kan spelfigurerna hjälpa den så blir den evigt tacksam och erbjuder i sin tur sin hjälp till spelfigurerna.
6	Spelfigurerna hittar ett magiskt svärd som är nedstucket i en klippa. Alla får ett försök var på sig att dra upp svärdet. Slå två tärningar och välj den som visar sämst. Lyckas någon, ökar deras Manöver och Trolldom med två (max till nio) så länge de har kvar svärdet i sin ägo. Svärdet delar ut tre liv i skada på fiender, men för varje gång som spelfiguren skadar någon annan med svärdet, förlorar också spelfiguren ett liv.
7	En mindre armé piratskelett kommer marscherande. De är drabbade av en förbannelse och måste gå över havets botten tills de sonat sitt straff. De försöker nedgöra allt i sin väg (vilket ständigt ökar på deras straff).
8	En ensam och olycklig gast förtrollar spelfigurerna så att de blir instängda i ett skeppsvrak tillsammans med honom. Han vill ha sällskap och släpper ogärna spelfigurerna fria...
9	Spelfigurerna bevittnar ännu ett skepp förlisa och sjunka mot skeppskyrkogården. Kanske finns det någon ombord att rädda?
10	Slå två gånger.

Saltryggen

Bergskedja som sträcker sig långt söder om Atlantis. I bergen bor havstroll och andra varelser. Det sägs också finnas en uråldrig drakrocka där. Bergen innehåller en mängd tunnlar och grottor, uthuggna ur berget. Ingen vet vem som gjort dem, men de är sedan urminnestider.

Sjögrässlätten

Vidsträckt slätter som breder ut sig öster om Atlantis.

Sjöormsgrottan

I Sjöormsgrottan, ett djupgående system av grottor och gångar, lever oräkneligt många sjöormar. Vad ingen vet är att den största sjöormen, drottningen, bor längst ned. Och hon är över femtio meter lång. Det finns många modiga äventyrare som försvunnit i grottorna på jakt efter skatter som sägs finnas där.

Skeppskyrkogården

Skeppskyrkogården är fylld av sänkta skepp i olika delar av förfall. Det är ett mycket bra ställe för att söka efter skatter - där sägs finnas omät-

bara rikedomar. Men det är också en utesägligt farlig plats. Spöken, monster och allehanda märkliga varelser döljer sig där och väntar på att slå till när man minst anar det...

Stora djupet

Stora djupet är en mycket farlig plats. Sjöormar jagar där. Hajar trivs också bra i de stora djupen. Det sägs att det finns andra främmande faror också. I Stora djupet finns inga ljuskoraller eller ljusalger, så där råder ett kompakt mörker. På sina håll finns magiska områden där inget ljus kan finnas, även om man för dit en ljuskälla slukar området allt ljus från denna så att där bara råder kompakt mörker.

Stora slottet

Stora slottet är egentligen en stad. Där lever folket i välstånd och ägnar sig mestadels åt sång och dans när de inte jobbar med att jaga eller fiska. Borgmästaren i staden är en vis gammal man som har planer på att bygga fler städer i Atlantis, längre österut på andra sidan Sjögrässlätten.

2. Bifigurer

Det finns en mängd personer i Atlantis som det kan vara bra att känna till. Bland dem finns naturligtvis drottningen, men också en mängd andra personligheter; både hjältar och skurkar.

Kung Deh-Méns

Manöver: 3 **Kunskap:** 2

Trolldom: 1 **Upptäcka:** 4

Liv: 4 **Rustning:** 0

Övrigt: Kungen har ingen särskild utrustning, men behöver aldrig sakna något tack vare alla tjänare som passar upp honom.

Specialförmågor: Glömskans sjukdom: Kungen har drabbats av glömskans sjukdom. Ibland har han bättre dagar, ibland sämre. De bättre dagarna kan han minnas vissa saker och föra ett någorlunda konstruktivt samtal. De sämre dagarna går det inte att få ur honom något vettigt alls.

Kung Deh-Méns är en sorglig syn. Han är ihopsjunken, grå och åldrad, och sjukdomen syns tydligt i hans ögon. Atlantis bästa magiker och läkekunniga har försökt bota honom, men utan framgång.

Han lever kvar i palatset där Drottningen har sett till att han får god vård och aldrig behöver gå hungrig.



Vad få vet är att det någonstans djupt i kungens sargade minne finns hemligheter som skulle kunna bringa kaos i det annars välordnade riket...



Drottning Dealita

Manöver: 4 **Kunskap:** 6

Trolldom: 4 **Upptäcka:** 6

Liv: 4 **Rustning:** 2

Övrigt: Utrustad med svärd, guld-krona på huvudet, en dödskalletatuering på ena axeln.

Specialförmågor: Magisk sång: Söver andra varelser med sin sång i 1T10 minuter om hon lyckas övervinna den med ett trolldomsslag.

Vishet: Slår två tärningar på alla kunskapsslag, väljer den bästa.

Kämpe: Slår två tärningar på alla

tärningskast vid strid med svärdet. Välj den bästa.

Dealita är drottning i Atlantis. Hon är vis och mycket skicklig med svärdet. Som ung prinsessa var hon alltid ute på något äventyr, hon besegrade sjödrakar och jättebläckfiskar eller räddade riket från undergång. När hon blev drottning har hon varit lite mindre äventyrlig av sig, oftast skickar hon ut andra på äventyr, men ibland händer det att hon saknar gamla tider nog mycket för att ge sig av på något farofyllt uppdrag.



Eremiten

Manöver: 3 **Kunskap:** 7

Trolldom: 3 **Upptäcka:** 4

Liv: 4 **Rustning:** 0

Övrigt: En mängd magiska föremål, ingredienser till olika magiska drycker, kristallkulor och formler.

Specialförmågor: Långsam: Vid strid slår eremiten två slag för Manöver och väljer det sämsta.

Uråldrig: Eremiten är äldre än alla nu levande varelser i Atlantis och får slå två tärningar på alla tärningskast för historia och geografi, och välja den tärning som visar bäst.

Vishet: Slår två tärningar på alla kunskapsslag, väljer den bästa.

Ingen vet vad eremiten egentligen heter. En gammal legend säger att en trollkarl en gång förhäxade eremiten så att den som känner hans riktiga namn kan befalla honom, och att han sedan dess har skyddat sitt namn så gott han kunnat.

Vid besök i eremitens stuga får spelarna ibland slå på tabellen på motstående sida.

IT10	Uppdrag
1	Eremiten behöver en sällsynt sjögräsblomma till ett elixir. Sjögräsblomman växer dock bara i Stora djupet...
2	På skeppskyrkogården finns en mängd saker från världen ovanför. Eremiten skickar dit spelfigurerna på skattletarjakt.
3	Eremiten är försvunnen! Det syns tecken på strid i hans stuga. Spelfigurerna måste rädda honom.
4	Eremiten är bortrest. Spelfigurerna råkar av misstag komma åt en magisk förtrollning som förtrollar dem på något vis. Nu måste de bryta förtrollningen!
5	Eremiten har genomfört ett experiment! Han har förvandlat en liten sjöhäst till ett stort och farligt monster. Monstret har rymt, men måste fångas in så det inte äter upp någon sjöjungfru eller förstör städerna i Atlantis.
6	Eremiten har blivit svårt sjuk och måste få hjälp av spelfigurerna att hitta botemedlet. Dessvärre är botemedlet gift från sjöormens tand...
7	Eremiten har i en syn förutspått att Atlantis kommer att gå under då en hord av hungriga sjöormar krossar allt i sin väg. Spelfigurerna måste ge sig av utanför rikets gränser för att leda in de skenande sjöormarna på en annan väg.
8	Eremiten har blivit bestulen på sin formelsamling. Han tror att det är häxan som stulit den. Spelfigurerna får i uppdrag att ta reda på hur det förhåller sig.
9	Eremiten har förtrollat en treudd som fått stora magiska egenskaper. Han är rädd att treudden ska falla i orätta händer, så han ber spelfigurerna föra treudden till Drottningvatten för att där ge den till drottningen och kungen.
10	En av eremitens käraste ägodelar, en magisk kristallkula, är stulen! På brottsplatsen finns spår efter dykare, människor, som stulit kristallkulan. Eremiten ger spelfigurerna en trolldryck som förvandlar dem till människor så att de kan leta reda på kristallkulan och föra den tillbaka till honom.



Hera Hjältinnan

Manöver: 7 **Kunskap:** 3
Trolldom: 1 **Upptäcka:** 4
Liv: 4 **Rustning:** 3

Övrigt: Två svärd, rustning på mage och bröstorg. Ärr på ena armen efter en gammal strid.

Specialförmågor: Magisk sång: Söver andra varelser med sin sång i 1T10 minuter om hon lyckas övervinna dem med ett trolldomslag.

Kämpe: Slår två tärningar på alla tärningskast vid strid med svärdet. Välj den bästa.

Hera är en sann hjältinna. Hon har många gånger räddat Atlantis från undergång då Kraken eller sjöormar hotat riket. Hon söker ofta upp äventyr och faror och är en av drottningens trognaste undersåtar och medhjälpare. Hon är orädd och klarar aldrig av att backa för en utmaning.



Plato Palatsvakt

Manöver: 6 **Kunskap:** 2
Trolldom: 1 **Upptäcka:** 5
Liv: 4 **Rustning:** 4

Övrigt: Hillebard, rustning på mage och bröstorg. Tatuering föreställande ett hjärta på ena axeln.

Specialförmågor: Magisk sång: Söver andra varelser med sin sång i 1T10 minuter om han lyckas över-

vinna dem med ett trolldomslag.
Vaksam: Slår två tärningar på Upptäcka, välj den bästa.

Plato är chef över palatsvakten i Drottningvatten. Han har haft jobbet i snart tjugo år och har skött sig exemplariskt. Han känner till allt som händer i staden och det är till honom man ska gå om man vill ha information.



Häxan Jolabea

Manöver: 3 **Kunskap:** 7

Trolldom: 7 **Upptäcka:** 3

Liv: 4 **Rustning:** 1

Övrigt: Magisk amulett runt halsen, omger henne med ett skyddande kraftfält som tål tre skador. Magiskt bälte som gör henne stark (två tärningar när hon försöker lyfta något, välj den bästa).

Specialförmågor

Magisk sång: Söver andra varelser med sin sång i 1T10 minuter om han lyckas övervinna den med ett

trolldomsslag.

Magi: I strid kan hon försvara sig med vapen av magisk kraft. De dyker plötsligt upp i hennes händer och hon använder trolldom när hon strider med dem (istället för manöver).

Jolabea är en snäll häxa som bor i de Förhäxade bergen. Hon har rykte om sig att vara farlig och elak, men det är inte sant. Hon är väldigt snäll och trevlig och bjuder gärna besökare på något gott att äta.

1T10	Elixir
1	Magiska draktårar. Ger osårbarhet för en saga för en person (Osårbarheten gäller ej magiska vapen eller varelser).
2	Livselixir. Detta kan väcka upp en död person (eller läka alla skador). Räcker till en användning.
3	Människodryck. Med denna dryck blir en sjöjungfru en människa. Räcker till en förvandling. Sjöjungfrun förblir människa till dess hon återvänder till havet igen.
4	Förtrollningsdryck. Förtrollar offret till: 1T10: 1. Sjöstjärna. 2. Kräfta. 3. Sjöorm. 4. Haj. 5. Delfin. 6. Val. 7. Bläckfisk. 8. Manet. 9. Krabba. 10. Svärdfisk.
5	Förtrollningsdryck. Förtrollar ett vapen: 1T10: 1. Ett extra hjärta i skada. 2. Två extra hjärtan i skada. 3. Vapnet kan inte döda. Men alla som träffas av det blir medvetlösa. 4. Vapnet förstärker den det träffar i strid. 5. Ett vapen som brinner med en magisk låga som förstör magiska rustningar vid träff. 6. Vapnet kan aldrig skada någon oskyldig varelse. 7. 8. 9. 10.
6	Osynlighetsdryck. Förblir osynlig 1T10 minuter.
7	Styrkedryck. Spelfiguren kan efter att ha druckit drycken lyfta ofantligt tunga saker. Räcker en gång och fungerar sedan i 1T10 minuter.
8	Sanningsdryck. Den som dricker drycken måste tala sanning ända till nästa gång det är fullmåne.
9	Storleksdryck. 1T10: 1-5. Drycken gör den som dricker den liten som en mus. 6-10. Den som dricker drycken blir stor som en val.
10	Läkedryck. Låker skador. Räcker till tio hjärtan.



Ina Prinsessa

Manöver: 5 **Kunskap:** 4

Trolldom: 3 **Upptäcka:** 5

Liv: 4 **Rustning:** 0

Övrigt: Kroksabel, guldarmband, magisk amulett formad som ett hjärta som ger henne tre omslag per saga.

Specialförmågor

Magisk sång: Söver andra varelser med sin sång i 1T10 minuter om hon lyckas övervinna dem med ett trolldomsslag.

Orädd: Skräms inte av spöken och

andra hemskheter och behöver därför aldrig slå på en sådan tabell.

Prinsessa: Som alla prinsessor är Ina duktig och kvick. Mot farliga fiender som har mer än henne i Manöver får hon slå två tärningar och välja den som visar bäst.

Ina är modig och berest. Hon har nog sett allt som finns att se i Atlantis (nästan). Hon letar jämt och ständigt efter skatter och för att hitta sådana kan hon besöka de mest ogästvänliga platser. Hon är en bra vägvisare om man behöver hitta någonstans.

3. Stammarna

Det finns ett flertal olika stammar i Atlantis. I städerna är sjöjungfrurna enade, men ute bland stammarna som lever i vildmarken råder stor misstänksamhet och ibland till och med öppen fiendskap. Det är enbart drottningens järnvilja och pondus som enar stammarna. Här presenteras de fyra viktigaste klanerna.



Krakens döttrar

Krakens döttrar är en krigisk stam som gärna vill styra över sitt område (och andras om de får chansen). De är dock trogna drottningen och lyder henne. Så länge hon sitter på tronen blir det inga stamkrig med Krakens döttrar inblandade.

Krakens döttrar lever som nomader och har hjälp av dresserade sjöormar till att flytta sina hyddor och kokonger. De drar oftast omkring

långt ute på Stora sjögrässlätten.

Stammens ledare heter Char-Tin och hon är en luttrad förhandlare. Hon är vida respekterad av sina undersåtar för sitt mod och sin styrka. Hon har dock förlorat sin ena arm i strid, så ibland kallas hon Char-Tin Enarm, något hon inte gillar.

Krakens döttrar lever som jägare och samlare och är, förutom mycket duktiga soldater, också skickliga på hantverk.



Havets söner

Havets söner lever bofasta på Sjögrässlätten där de bor i myrstacksliknande bebyggelser under havsbotten.

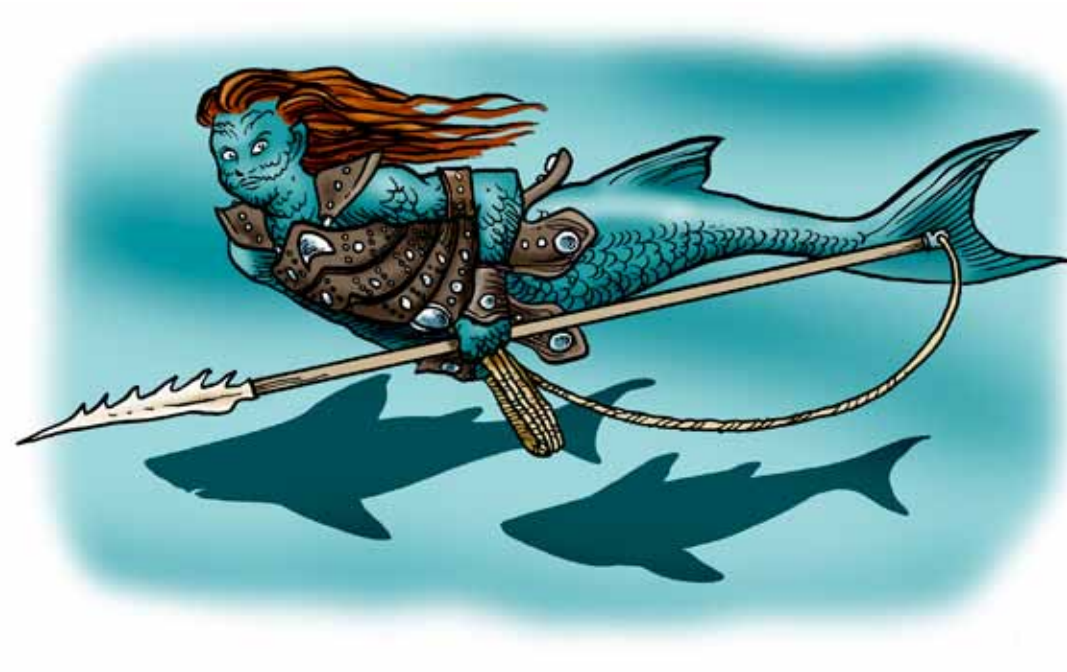
Havets söner kommer inte alls överens med Krakens döttrar och det råder öppen fiendskap dem emellan, dock utan att det gått till blodspillan (på länge).

Havets söner leds av Riel Rask. Han är vida känd i Atlantis som den

snabbaste simmaren som finns och har vunnit ett flertal tävlingar.

Havets söner livnär sig till största delen på att plundra och sänka människofartyg. föremålen de stjälarifrån idkar de sedan byteshandel med.

Drottningen har försökt få dem att sluta med plundringarna, men utan att lyckas.



Hajfolket

Hajfolket lever med tama hajar omkring sig, och för det är de fruktade av de andra stammarna eftersom det förr i tiden hänt att de använt hajarna i strid.

Hajfolket lever i stim och sover ofta i korallrev eller andra tillfälliga skydd. De har inga fasta boplatser och till skillnad mot andra sjöjungfrur bygger de inte heller bostadskonger. Hajfolket är mycket duktiga som

jägare och vågar sig till och med ibland upp mot ytan för att stjäla fiskenät som människornas fiskebåtar släppt ut i havet.

Hajfolket leds av Benet. Benet är en mycket gammal, men kärnfrisk sjöjungfru. Ingen vet om benet är kvinna eller man. Benet lider av en sjukdom som gör att hela kroppen, och inte enbart stjärten kläds av fjäll.

4. Utrustning

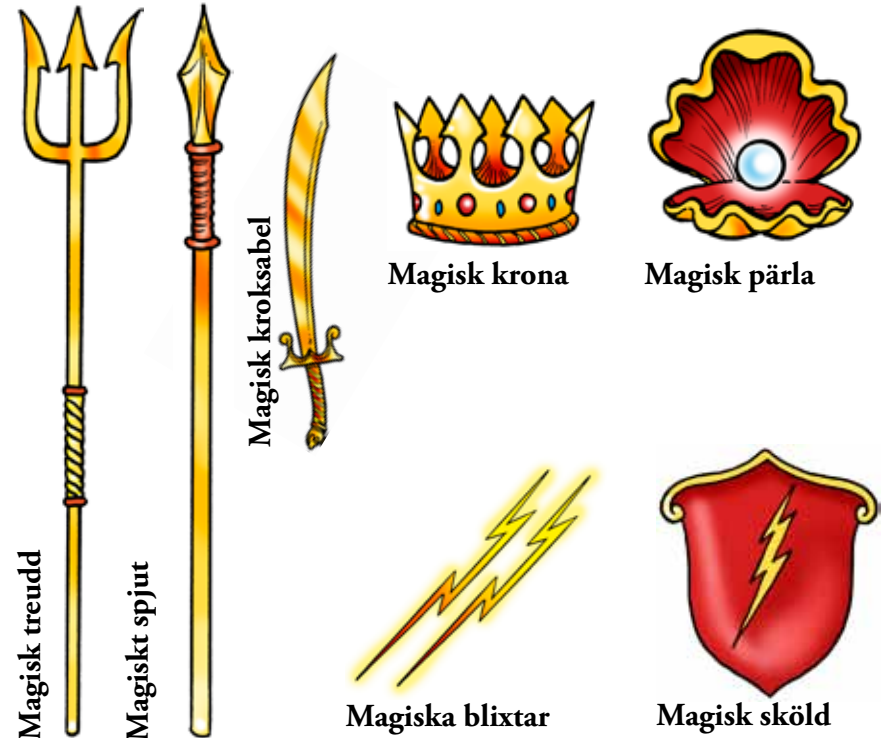
Magi är vanligt i Atlantis och i stort sett alla brukar vissa mer vardagliga magiska föremål såsom lyktor, vissa redskap och läkande drycker. Förutom dessa mer ordinära saker finns det betydligt mer sällsynta magiska ting. Här hittar ni ett urval av dessa.



Sköldpaddsfolket

Sköldpaddsfolket lever tillsammans med jättesköldpaddor och bor ofta i eller på deras skal i små kokonger som de fäst på sköldpaddstryggarna. Sköldpaddsfolket lever i Atlantis utkanter och håller sig mest för sig själva, men de är många till antalet och är en maktfaktor att räkna med. Sköldpaddsfolket leds av ett råd med de äldsta av stammen. Rådet består av nio personer, åtta rådsmedlem-

mar och en hövding. Hövdingen har dock inte ensam beslutanderätt, utan måste fatta alla beslut tillsammans med de åtta rådsmedlemmarna. För tillfället heter hövdingen Jorel och han sitter som höving tills han förlorar en omröstning då någon annan blir hövding. Sköldpaddsfolket ses av de andra stammarna som knepiga och udda men många fruktar dem för deras antal.



Magiska blixтар

Blixтарna kan användas som vapen. De ger två hjärtan i skada och bedövar offret i 1T10 minuter. Blixтарna kan också användas för att spränga stenar, klippblock eller annat som behöver avlägsnas. Magiska blixтар kan köpas i Häxans stuga för 50 silvermynt/styck.

Magiska glödstenar

Glödstenarna används av invånarna dagligen, för att laga mat eller hålla värmen. Glödstenarna är magiska och alstrar värme som de sprider omkring sig. Glödstenarna samlas in vid undervattensvulkaner.

Magisk kroksabel

De magiska kroksabeln skär igenom alla rustningar (utom magiska).

Magisk krona

Den magiska kronan gör att ägaren inte kan ljuga eller låta bli att svara på en fråga. Så länge ägaren har den på sig åldras ägaren inte.

Magisk lykta

De magiska lyktorna är något som alla invånare i Atlantis regelbundet använder. Lyktorna sprider ett varmt och hemtrevligt sken omkring sig och ljuset når omkring 10 meter åt alla håll.

Magisk pärla

Det finns många magiska pärlor som ger sin ägare olika förmågor. Se tabell här intill.

Inget värde på en egenskap kan bli högre än nio. På grund av att pärlorna stör varandra går det bara att ha en magisk pärla per person. Har någon flera magiska pärlor fungerar de bara om man slår 1-3 på tärningen. Detta tärningskast får inte slås om. De magiska pärlorna kan man hitta i Stora djupet där de växer i stora, vackra snäckor.

Magiskt spjut

Det magiska spjutet kan lysa upp

IT10	Resultat
1.	Manöver + 1.
2.	Hjärtan + 1.
3.	Trolldom +1.
4.	Kunskap +1.
5.	Upptäcka +1.
6.	En specialförmåga från tabellen under resurser.
7.	Hela annan 2 hjärtan/saga.
8.	Odödlig. Kan inte skadas av annat än magi, magiska vapen eller magiska varelser.
9.	Snabbhet. Får göra två saker varje gång, istället för bara en.
10.	Djurvän. Inga vilda djur anfaller personen som bär denna pärla.

Tabell för magiska pärlor

området runtomkring ägaren inom en radie av fem meter.

Magisk sköld

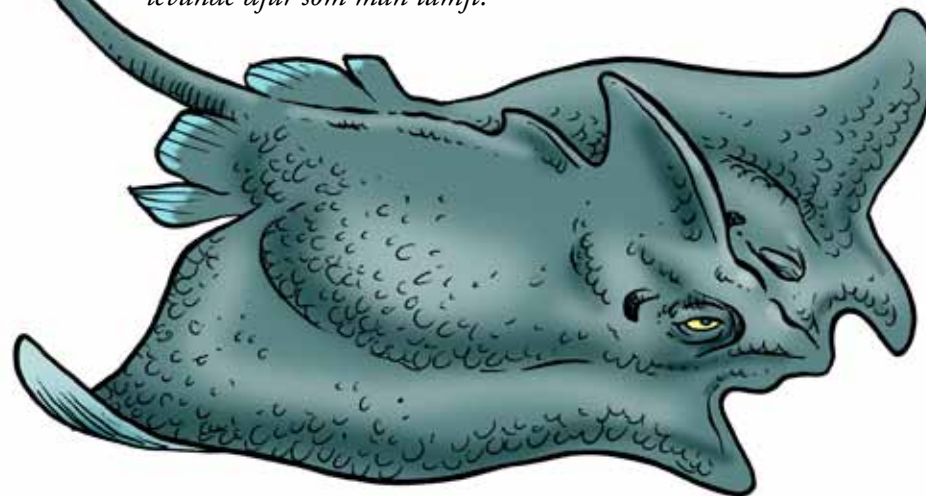
Den magiska skölden tål två hjärtan, och fungerar även mot magiska vapen. Efter varje saga blir skölden hel igen och kan användas igen.

Magisk treudd

Den magiska treudden ger ägaren förmågan att veta omedelbart om någon försöker ljuga för ägaren.

5. Monster och varelser

Det finns en mängd olika varelser i havet. I Atlantis har man lärt sig att frukta sjöormar och jättebläckfiskar, medan man har stor nytta av andra havslevande djur som man tämj.



Drakrocka

Manöver: 6

Kunskap: 1

Trolldom: 0

Upptäcka: 6

Liv: 6

Rustning: 4

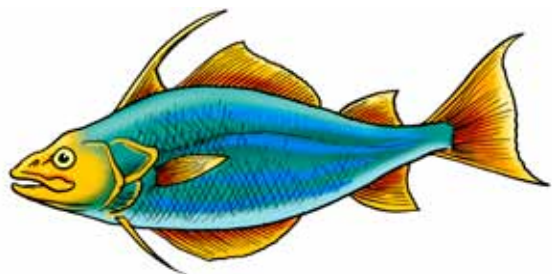
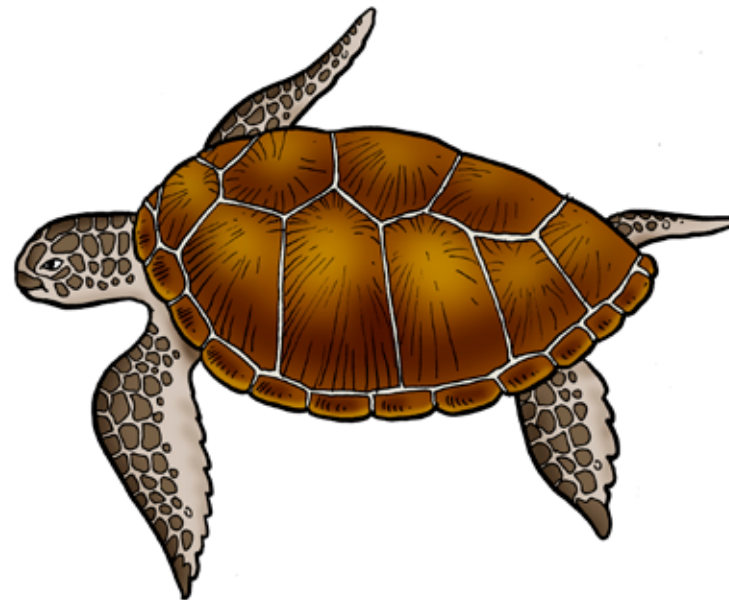
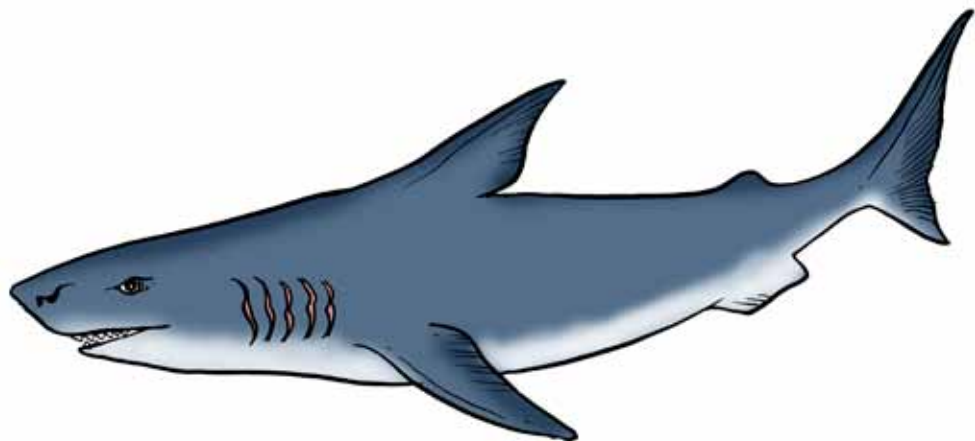
Skatter: 2

Specialförmågor: Stånga: Drakrockan stångar sitt byte med sitt hårda huvud. Det kan trasa sönder det mest välbyggda skrov. Mot fiender ger en stångning tre hjärtan i skada.

Glidlygare: Drakrockan kan ta sats nedifrån djupet för att hoppa över ytan och glidflyga nästan 100 meter.

Plasma: Drakrockan kan spruta het, glödande plasma från munnen. Plasmaman ger tre liv i skada.

Drakrockan påminner mycket om en djävulsrocka, men har kraftigare, ödlelik hud vilken fungerar som ett pansar mot attacker. Drakrockan trivs djupt i havet, men letar sig då och då upp till ytan för att leta föda. Drakrockor är särskilt förtjusta i glänsande saker som de samlar på för att de tycker att de är fina. (De bär skatterna de samlar på i munnen tills de kommer till sitt bo). De har lärt sig att det ofta finns gott om glänsande saker ombord på skeppen som går över haven... En drakrocka kan bli ungefär 10 meter lång och mäta upp till 20 meter mellan "vingspetsarna".



Guldfena

Manöver: 3 **Kunskap:** 1
Trolldom: 0 **Upptäcka:** 3
Liv: 2 **Rustning:** 1
Skatter: 0

En fisk som lever i stora stim. Den har fått sitt namn på grund av de guldfärgade fenorna. De blir ungefär två meter långa. Ibland drar de sjöjungfrur i små vagnar efter sig.

Haj

Manöver: 7 **Kunskap:** 1
Trolldom: 0 **Upptäcka:** 6
Liv: 4 **Rustning:** 2
Skatter: 0

Specialförmågor

Vassa tänder: Två tärningar och välj den som visar bäst då de försöker bitas. Tänderna ger två hjärtan i skada. Hajarna är fruktade över hela haven. De vågar sig sällan speciellt nära sjöjungfrurnas städer, men ibland om de blir riktigt hungriga kan de smyga in på för att försöka fånga ett byte.

Havssköldpadda

Manöver: 2 **Kunskap:** 6
Trolldom: 0 **Upptäcka:** 4
Liv: 4 **Rustning:** 4
Skatter: 0

Specialförmågor

Skal: När det hettar till kan sköldpaddan dra in sig i sitt skal. Det är ett bra försvar mot attacker. All skada på sköldpaddan räknas då som halv.

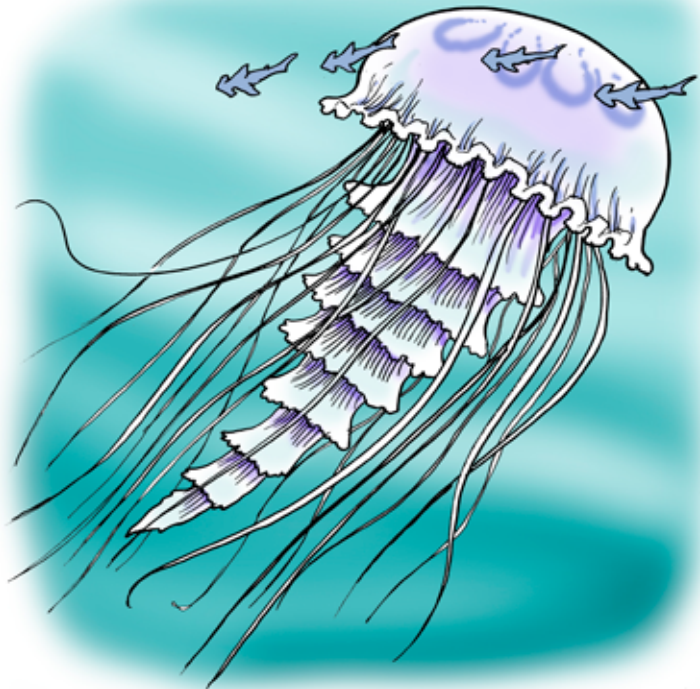
Stora och sävliga djur som ofta lever som enstörningar. De kan bli väldigt gamla och är oftast riktigt kloka.

Havstroll

Manöver: 5 **Kunskap:** 1
Trolldom: 0 **Upptäcka:** 5
Liv: 6 **Rustning:** 3
Skatter: 2

Specialförmågor:

Klumpig: Två tärningar vid akrobatiska manövrar och välj den sämsta.
Urstark: Ger två liv i skada vid strid. Stora och skrämmande. Så skulle nog de flesta sjöjungfrur beskriva ett havstroll. Havstrollen lever i små grupper som oftast håller sig inom sitt revir. De ser inte med blida ögon på inkräktare.



Jättemanet

Manöver: 1 **Kunskap:** 3
Trolldom: 1 **Upptäcka:** 4
Liv: 4 **Rustning:** 1

Skatter: 1

Specialförmågor:

Bränna:
 Gelekropp:

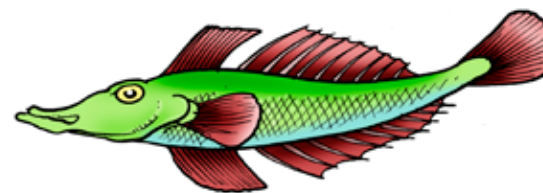
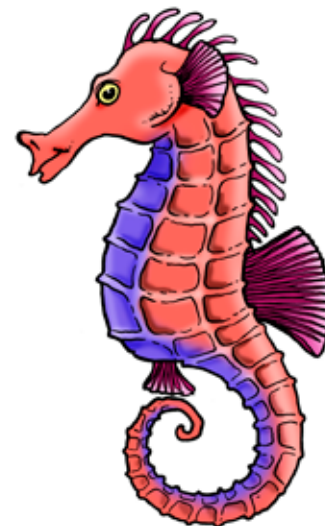
Jättemaneten är en stor geleaktig och genomskinlig varelse som lever i haven. Jättemaneterna kan inte simma, de förs istället dit strömmarna för dem. Ofta flyter de omkring i stim. Eftersom jättemaneterna är närapå genomskinliga är de svåra att

upptäcka i vattnet. Om ett skepp råkar segla in i ett stim jättemaneter är risken att skrovet bränns sönder av maneternas frätande tentakler.

Kvicka

Manöver: 3 **Kunskap:** 1
Trolldom: 0 **Upptäcka:** 5
Liv: 1 **Rustning:** 0
Skatter: 0

Liten och ettrig fisk som fått sitt namn för att den är så snabb. Fiskas flitigt av landvarelserna. Inte jättemarta (de har så små hjärnor), men de är väldigt uppmärksamma.



Sjöhäst

Manöver: 4 Kunskap: 2
Trolldom: 0 Upptäcka: 4
Liv: 2 Rustning: 0
Skatter: 0

Sjöhästarna lever ofta tillsammans med sjöjungfrurna. Sjöhästar tjänar ofta som riddjur, eller dragdjur. Oftast drar de då vagnar som sjöjungfrurna åker i.

Siren

Manöver: 3 Kunskap: 3
Trolldom: 6 Upptäcka: 5
Liv: 2 Rustning: 0
Skatter: 1

Specialförmågor

Sirensång: Förhäxande. Hörs 100 meter. Åhörare måste slå två tärningar och välja den sämsta för att inte bli förhäxade och försöka bege sig mot ljudet.

Sömn:

Sirener lever i havet, ofta vid öar eller rev dit de försöker locka sjöfarare med sin förtrollande sång. Sirener är magiska varelser som lever på de byten de lyckas lura till sig. Det är många som tror att sirener är en myt, men det fåtal sjöfarare som hört en sirens sång och överlevt vet annat. En sak som inte många vet är att sirener är enkönade. Däremot ser betraktaren dem som en person

de blir förälskade i, vilket kön det än må vara.

Sjöjungfru

(Värdena beskriver en typisk sjöjungfru och gäller inte spelfigurerna eller specifika bifigurer.)

Manöver: 3 Kunskap: 4
Trolldom: 1 Upptäcka: 2
Liv: 4 Rustning: 1
Skatter: 0

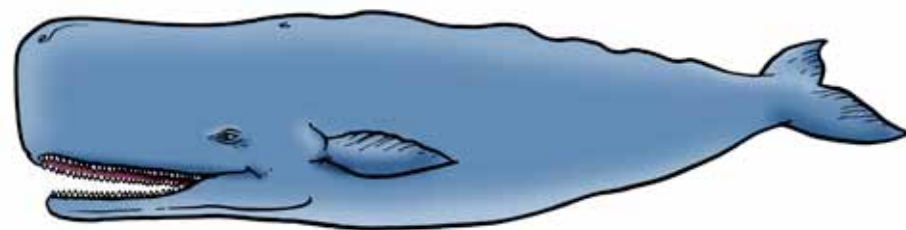
Specialförmåga

Magisk sång: Sjöjungfrun kan söva andra varelser med sin magiska sång genom att vinna över dem med ett Trolldomskast. Lyckas hon sover de i 1T10 minuter.

Sjöjungfrurna är Atlantis invånare. Men det finns sjöjungfrur på många andra ställen i hav och floder. Även om en sjöjungfru oftast lever i havet, så händer det att de i sällsynta fall bosätter sig på land. När sjöjungfrun tar sig upp ur vattnet förvandlas nämligen stjärten till ett par ben. Närhelst sjöjungfrun vill eller behöver kan hon förvandlas tillbaka.

Sjöorm

Manöver: 7 Kunskap: 3
Trolldom: 0 Upptäcka: 5
Liv: 7 Rustning: 3
Skatter: 2



Fruktade bestar som oftast håller sig i stora djupet. De är farliga och för det mesta otrevliga. Men att de är otrevliga kan kanske bero på att de så ofta varit jagade och blivit dödade av riddare och hjältar som ska bevisa sitt mod.

Sjöstjärna

Manöver: 1 **Kunskap:** 4

Trolldom: 0 **Upptäcka:** 2

Liv: 1 **Rustning:** 1

Skatter: 0

Specialförmågor

Regenerera: Om sjöstjärnan skulle förlora en av sina armar, växer en ny ut. Detta kan ta mycket lång tid.

Sjöstjärnor lever i haven. De är långsamma och äter oftast musslor. De kan bända upp musslornas skal med sina starka armar. Sjöstjärnorna jobbar ibland som renhållare i sjöjungfrurnas städer. De är ganska smarta men kan bara prata med teckenspråk. Även om man inte ser deras ögon så har de ögon längst ut på varje arm.

Val

Manöver: 5 **Kunskap:** 3

Trolldom: 0 **Upptäcka:** 4

Liv: 5 **Rustning:** 2

Skatter: 0

Stora och väldiga djur som lever i haven. Valen är ingen fisk utan ett däggdjur, så den måste upp till havsytan med jämna mellanrum för att andas. En del valar jobbar åt sjöjungfrurna med att bära tunga saker. Sjöjungfrubarn brukar tycka om att ta en åktur på valryggar uppe vid havsytan.

6. Saga: En gång i Atlantis

Drottningen är försvunnen! Då hon var den enda som enade de olika stammarna i Atlantis, var hon också den enda garanten mot en invasion från det fientligt inställda riket Utmark. Kan drottningens undersåtar klara av att ena riket i hennes ställe?

Drottningen är försvunnen!

Det riskerar bli kaos i Atlantis! Drottningen är försvunnen! Hon var den enda som kunde hålla samman stammarna för att hålla det fientliga Utmark stången. Nu när hon är borta riskerar den bräckliga freden att brytas och Utmark att marschera mot Atlantis. Kan spelfigurerna rädda situationen innan det är för sent?

I denna saga finns färdiggjorda spelfigurer till spelarna. De är anpassade till sagan, och sagan är anpassade till dem. Det går att spela med andra spelfigurer också, men då krävs lite arbete först.

Vad har hänt?

Hon har stuckit, för hon är trött på att stammarna inte kan hålla sams, att ingen verkar stark nog att ta

över efter henne. Hon och hennes närmsta rådgivare Alea har iscensatt en plan som ska få det att se ut som om det är Utmark som ligger bakom försvinnandet. Drottningen finns på säker ort (hon är i själva verket kvar i palatset). Hon ingriper om hon måste, men hon vill till varje pris se hur prinsessan och riket klarar sig i hennes frånvaro eftersom hon tycker att de blivit allt för beroende av henne, och hon vill att riket ska kunna klara sig utan hennes vägledning då hon en gång är borta.

Hon bestämde sig efter att en spion från Utmark tagit sig in i palatset genom en instabil portal. Spionen blev kvar och arresterades, men det fick drottningen att inse hur sårbar hon är – och hur lätt Atlantis kan råka illa ut vid hennes frånfalle. Så för att lära hennes undersåtar att ta hand om sig själva och riket, iscensatte hon försvinnandet i största hemlighet.

Händelser av vikt

Dag Händelse

-75 Utmarks konung samlar sina magiker. De enas om att förtrolla en spegel som de ger i fredsgåva till drottningen. Spegeln är

avsedd att fungera som den andra änden av en portal. Magikerna får dock problem att aktivera den på grund av avståndet och de magiska barriärer som skyddar Drottningvatten och palatset.

-7 Magikerna lyckas öppna en instabil portal in till drottningens gemak. En spejare sänds igenom. Spejaren lyckas dock inte ta sig tillbaka utan infångas av drottningens vakter när han försöker fly templet. Spejaren finns fortfarande i tryggt förvar i palatsets fånghålor. Drottningen låter förstöra förtrollningen av spegeln. Spegeln är dock fortfarande laddad med magiska energier. Hon låter den stå kvar på sitt rum och kallar på Alea, hennes närmsta rådgivare, och tillsammans planerar de försvinnandet.

-1 Drottningen går som vanligt in i sitt gemak på kvällen. Hon låser noga dörren efter sig. Med sig har hon också spionens kniv, som bär tydliga spår av att vara tillverkad i Utmark. Utanför står vakterna, och hon är noga med att de ser när hon går in. Sedan ställer hon till med oreda i rummet. Hon stökar till, och får det att se ut som om strid har skett. Hon lägger kniven från Utmark på golvet. Därefter får hon hjälp av Alea, som befinner sig på annan plats i palatset, att öppna

en mindre portal som hon kan ta sig igenom. Hon befinner sig nu i ett hemligt rum i palatset, skyddad av formler som hjälper till att hålla hennes närvaro dold. Genom en kristallkula kan hon se vad hennes undersåtar har för sig. Och hon följer med spänning händelseutvecklingen.

0 Spelfigurerna blir underrättade om drottningens försvinnande.

Nedanstående händelser inträffar om spelfigurerna inte ingriper i händelserna på något vis:

+1 En spion vid hovet i Drottningvatten skickar ett bud till Utmark med en brev fisk där han berättar vad som hänt, att drottningen är borta och att riket är i kaos. Det tar fyra dagar för fisken att nå fram till Utmark. Han skickar också ut tre jägare efter spelfigurerna. Se avsnittet om bifigurer.

+2 I Atlantis bråkar stammarna om vem som ska ta över efter drottningen. Stammarna tycker att prinsessan Ina är för ung och oerfaren. Och alla anser de sig ha rätt till kronan. Kungen kan de inte lita på, alla vet att han är gammal och sjuk.

+4 Några av stammarna går över från diskussioner till stridigheter.

+5 Utmark nås av budet att Atlantis står utan styre. Genast ger kungen order om invasion.

+10 Utmarks soldater står redo att marschera mot Atlantis, om inget nytt har hänt.

Innan sagan

Dela ut spelfigurerna till spelarna. Där finns lite information som kan vara bra för spelarna att känna till. Du kan också berätta lite kort om Atlantis och Drottningvatten för dem, eftersom det är en värld de alla är väl bekanta med.

Inledningen: Ett mysterium

”Det är morgon i Atlantis och Drottningvatten, huvudstaden där ni bor. Ni har alla arbeten och sysselsättningar vid hovet i palatset där ni verkat hela era liv. Drottningvatten, den lugna och fridfulla stad ni känner, är dock som förbytt denna morgon. Det ropas och skriks i korridorerna, och folk simmar fram och åter. Allt är väldigt stressat och oroligt. Ni hör någon som ropar att drottningen är försvunnen. Genast blir ni klarvakna.”

Spelfigurerna, som alla är trogna drottningen blir förmodligen oroli-

ga. Om de beger sig till drottningens gemak på egen hand eller hämtas av drottningens medsammansvarna Alea har ingen större betydelse för berättelsen.

”Utanför drottningens gemak simmar de, soldater, en magiker och ett flertal tjänarinnor. Drottningens trognaste rådgivare Alea är förkrossad:

- Hon är borta! Försvunnen!”

* Alea kan berätta att allt var som vanligt under gårdagen. Det finns dock en sak utöver det vanliga, men det var en händelse som inträffade för en vecka sedan. En fiende från Utmark hittades inne i gemaket. Ingen vet hur han hade tagit sig dit. Mannen från Utmark arresterades men har inte velat prata sedan dess. Han sitter kedjad i fånghållorna längst ned i palatset. Alea ber också spelfigurerna (och alla andra inblandade) att inte sprida hemligheten till fler än nödvändigt, eftersom det fientligt inställda riket Utmark alltid står berett att gå ut i krig och drottningen är den enda som lyckas ena stammarna så de kan stå emot Utmarks angrepp. Blir det känt att drottningen är borta så...

* Soldaterna som höll vakt utanför kvällen innan berättar att inget var utöver det vanliga. Drottningen gick som vanligt och lade sig och låste dörren från insidan. Det hör-

des inget där inifrån på hela natten. Först på morgonen, när drottningen inte kom ut, och inte svarade när de ropade, blev de oroliga. En låssmed tillkallades och när de öppnat dörren var drottningen försvunnen.

Ifall spelfigurerna undersöker drottningens gemak:

1. Gemaket. Innehåller säng, nattduksbord och skänk. (I palatset bor man mer som på land, även om några av sjöjungfrurna vid hovet föredrar att sova i bostadskokonger.)

2. Drottningens personliga förråd, med personliga ägodelar.

3. Korridoren utanför. Alltid vaktad av två vaktposter.

Vad de kan upptäcka:

- (Trolldom) Det finns ett magiskt föremål i rummet. En spegel som är laddade med magiska energier. Den kan ha använts till att öppna en portal, men den är obrukbar nu.

- Det syns tydliga spår efter strid, möbler är omkullvälda och trasiga. Det ligger en kniv på golvet. Den är tillverkad i Utmark (Kunskap).

- Rummet var låst från insidan. En låssmed var tvungen att dyrka upp dörren. Också fönstren var låsta från insidan.



- Om någon pratar med kungen (som bor i rummet till vänster om drottningens), säger han upprepade gånger att ”hon är här”. Kungen kan nämligen känna drottningens närvaro, trots sin sjukdom och alla skyddande besvärjelser som ska dölja hennes närvaro.)

När spelfigurerna undersökt rummet kan Alea också berätta att de för en tid sedan fångade en inkräktare från Utmark (om det inte redan kommit på tal) som smög omkring i palatset. Han sitter fängslad i fånghållorna men vägrar fortfarande att prata. Ingen vet hur han tog sig in.

Spelfigurerna kan försöka förhöra honom, men de kommer inte att få så mycket information. Dels för att han inte kan, men också för att han inte vill. Han är tjurig och envis, spela honom gärna som att han föraktar Atlantis och ser ned på dem.

Det han vet kan han dock under påtryckningar dela med sig av:

- * Kan berätta att han gick genom en magisk portal som stängdes efter honom – så han blev kvar här! Utmarks konung planerade att kidnappa drottningen för att kunna starta ett krig. Det är allt han vet. Han medger att det är möjligt att Utmark lyckats kidnappa drottningen om de pressar honom på det, men egentligen vet han inget säkert.

Vad ska de göra?

Det finns två ganska självklara alternativ:

- Försöka hitta drottningen.
- Försöka ena stammarna under prinsessans styre så att Utmark inte vågar sig på en attack.

Vart berättelsen tar vägen efter detta är helt upp till spelarna. Vilken lösning vill de jobba efter? I ett annat kapitel här i Atlantis beskrivs fyra av de största stammarna. Om dessa enar sig under en gemensam ledare, följer de andra stammarna efter.

Att försöka hitta drottningen kan innebära ett styvnackat arbete. För det första har spelfigurerna ingen aning om var drottningen befinner sig. Om de förutsätter att hon kidnappats av Utmark, är det nästan omöjligt att hitta henne. Drottningens rådgivare försöker i första hand övertala dem att försöka ena stammarna och samla Atlantis arméer. Kan hon inte övertyga dem om det, så får hon försöka på annat sätt, eller också släppa iväg spelfigurerna till Utmark. Argument hon kan använda för att få dem att medla mellan stammarna:

Det är vad drottningen skulle ha viljat.

Atlantis har inte tid att leta reda på drottningen. Alea kan skicka ut spjare till Utmark och höra sig för med de spioner Atlantis har där, men riket behöver sin prinsessa nu mer än någonsin.

Drottningen har dessutom ett brev som Alea har i förvar, där hon förklarar vad hon vill att prinsessan ska

göra vid händelse av hennes frånfalle. Alea lämnar över det till prinsessan Ina:

”Kära Ina,

mitt barn, mitt allt. Det här brevet är skrivet när du fortfarande är väldigt liten. Och det skriver jag i den händelse av att jag inte längre finns kvar. Mycket kan hända en drottning, även i ett fredligt rike som vårt.

När jag skriver det här är det Utmark som är det största hotet. Utmark, och havsjättarna från söder. För att hålla Utmark borta från Atlantis krävs en stark ledare som kan ena de rivaliserande stammarna som lever i vårt rike. Det är vad jag behöver av dig – vad Atlantis behöver – för att inte falla under Utmarks styre. Jag ber dig, var stark. Sök inte hämnd. Ena riket! Visa dem att du kan bli en drottning värdig ditt namn. Och kom ihåg att ensam inte är stark.

- Din mor, drottningen.”

Ifall spelfigurerna accepterar ansvaret ligger rikets framtid i deras händer. Och de bör så snart som möjligt ge sig av för att försöka medla mellan stammarna. Kom ihåg att spionen vid hovet skickar ut jägarna efter spelfigurerna. När slår de till? Till att börja med försöker de undanröja spelfigurerna genom att få det

Händelsetabell vid resor

IT10	Resultat
1	Spelfigurerna stöter på en patrull med inkräktande soldater från Utmark. De vill inte att spelfigurerna rapporterar om dem och gör sitt bästa för att hindra spelfigurerna att ta sig vidare!
2	Spelfigurerna råkar gå in i ett område med heta källor som får utbrott. De måste söka skydd!
3	En drakrocka irriterar sig på att spelfigurerna kommit in på dess revir och gör sitt bästa för att äta upp dem.
4	Spelfigurerna bevittnar ett skeppsbrott vid ytan där besättningen riskerar drunkna! Ska spelfigurerna försöka rädda dem?
5	En drunknad sjömans ande vill komma till ro och behöver spelfigurernas hjälp för att försvinna. De måste hitta sjömannens skelett och begrava det på land, först då kan sjömannen få frid. Om de hjälper sjömannen får de en magisk ring med en juvel i när de har slutfört uppdraget. När någon som spelfigurerna talar med ljuger, lyser juvelen ilsket rött.
6	Spelfigurerna möter ett sällskap med handelsresande sjöjungfrur som kan erbjuda dem allehanda varor från ovan land och under hav.
7	Ett rövarband överfaller spelfigurerna för att stjäla deras värdesaker och vapen.
8	Spelfigurerna ser en dykarklocka sänkas ned i vattnet och hur några människor verkar leta efter något. Men vad?
9	Spelfigurerna hittar ett sjöjungfrubarn som kommit vilse. Barnet berättar att dess föräldrar råkat ut för en olycka i närheten av Skeppskyrkogården, och nu går de inte längre att hitta... Kan spelfigurerna hjälpa till?
10	En ungväl jagas av valjägare vid ytan. Valen är fast i ett rep. Den ropar desperat på hjälp.

att se ut som en olycka. Jordskred, diskreta fallor osv. I sista hand går de till direkt attack. Se till att hålla tajmingen för det direkta anfallet så dramatiskt som möjligt. Tex när spelfigurerna är nära att klara sitt uppdrag.

Ifall spelfigurerna behöver en genomgång över de olika stammarna, kan Alea gärna hjälpa dem med det. Se kapitlet om detta (även i denna saga finns mer information om stammarna).

Innan spelfigurerna ger sig av kan de behöva proviantera och skaffa utrustning. De har fri tillgång till palatsets utrustningsförråd.

Fortsättningen: Fyra rivaliserande stammar

Vad som händer nu ligger i spelarnas händer. De har fyra stammar att besöka, att försöka kalla på ledarna när Drottningen inte är närvarande är det inte tu tal om. Alea kan förklara för spelfigurerna att det inte finns på kartan om de föreslår det. Det kanske kan gå att förfälska drottningens signum, men det är att ta en oerhörd risk isåfall. Bäst är om spelfigurerna reser i ett litet, obemärkt sällskap som snabbt kan förflytta sig och ta sig till de olika stammarna.

Vilken stam spelfigurerna bestämmer sig för att besöka först spelar mindre roll. Under resorna gäller följande:

Håll koll på hur många dagar som går. Måttstocken för hur långt man tar sig under en dagsresa på kartan över Atlantis gäller om sjöjungfrurna simmar själva. Om de rider på något djur, sjöormar eller hajar eller annat de kan tänkas ha tillgång till, har de möjlighet att förflytta sig upp till dubbelt så långt per dag.

Slå ett slag på händelsetabellen för varje dag spelfigurerna är på resa. Havet är en äventyrlig plats. Glöm inte bort att det för vissa områden finns särskilda händelsetabeller. Se avsnitten om Atlantis eller Bifigurer.

Håll reda på var jägarna befinner sig och se till att de ställer till så mycket förtret för spelfigurerna som möjligt. Kommer spelfigurerna att upp-täcka att de är förföljda?

Händelsetabell för resor. Se dessutom händelsetabellerna i avsnittet om Atlantis för olika områden spelfigurerna kan tänkas passera igenom.



de överraskas av spanare och vaktposter som stammen har utposterat runtomkring lägret. Spanarna är mycket skickliga på att smyga och gömma sig (Manöver 5, slå två tärningar och välj den bästa). Spanarna är flera stycken och kan mycket enkelt kalla på förstärkning. De har dessutom sjöormar ute som spanare. Om de överraskar spelfigurerna, ber de spelfigurerna lämna över sina vapen. Sedan slår de dem i bojor och för dem till sitt läger – oavsett vad spelfigurerna säger. Det är ledarens sak att avgöra vad man ska göra med

- Halt, säger en röst som tillhör en väldigt stor manlig sjöjungfru som utstrålar en särskild styrka, vilka är ni och varför befinner ni er på vårt område?"

Sjöjungfrun de pratar med är Kratos, kapten över Char-Tins personliga vaktstyrka. Han lyssnar uppmärksamt på vad spelfigurerna har att säga. När de förklarat sitt ärende, kan de – om de lyckas övertala honom, få tillträde till Char-Tins personliga hydda, där också han kommer att närvara tillsammans med ett antal vakter. Ifall spelfigurerna inte

redan blivit av med sina vapen kommer han att insistera på att de lämnar dem ifrån sig. Om de ger upp vapnen utan diskussion skrattar han föraktfullt åt dem. Försöker de övertala honom om att få behålla dem, kommer han att imponeras, men för att visa sin goda vilja lämnar han också ifrån sig sina vapen.

”Inne i Char-Tins hydda råder ett dunkel som endast bryts av några svaga glödstenar i mitten. Runtom dem befinner sig Char-Tin, den enarmade hövdingen, tillsammans med två andra, betydligt äldre sjöjungfrur. De tittar alla tre upp när ni kommer in. Kratos, den väldige sjöjungfrun, simmar fram till henne och viskar något i hennes öra. Hon nickar allvarsamt och vänder sig mot er.

- Låt höra! Men spill inte min tid. Den är dyrbar, säger hon styvnackat och spänner blicken i den främsta av er.”

Hon lyssnar på spelfigurerna lite uttråkat. Det finns inte mycket de kan säga för att övertala henne utan att möta henne i strid. Hon tröttnar ganska snart på spelfigurernas pladder, och avbryter dem ganska abrupt:

”- Ja ja ja. Nog nu. Varför skulle jag lyssna på er? Vad har ni att erbjuda mig och mitt folk? Jag lyssnar inte på

er. Jag lyssnar bara på svärdet. Och svärdet är min vän. Vill ni ha min hand? Vill ni ha min hjälp – mitt folks trohet – så måste svärdet tala. Vad säger ni?”

Spelfigurerna får utse en av dem att möta Char-Tin i strid. Det behöver inte vara prinsessan, utan kan lika gärna vara någon av hennes undersåtar. De fångslas tills kvällen (under tiden får de vänta inlåsta i en gallerbur, då envigen ska ta plats på ett öppet fält i närheten så att alla kan se.

”När havet mörknar och kvällen sänker sig, tänder Krakens döttrar stora glödstenar som de lagt ut på ett stort fält. De simmar fram till er gallerbur, som står vid utkanten av fältet, och släpper ut er slagskämpe.

- Kom ihåg att det inte är strid till döden! Den som får in flest träffar med trubbigt svärd innan glödstenarna slocknat vinner!

De ger er utvalda slagskämpe ett trubbigt och klumpigt svärd.

- Var så god, säger de och backar undan. På andra sidan det lilla fältet ser ni Char-Tins siluett uppenbara sig. Hon är sammanbiten och snurrar svärdet runt i sin hand.

- Kom igen, lilla sjöjungfru, ropar hon, låt oss se om svärdet kan tala för dig!”

Glödstenarna lyser i tre minuter. Under den tiden är alla medel tillåtna. Det är dags för strid! Ifall spelfigurernas sida vinner, böjer Char-Tin sitt huvud för dem och svär prinsessan trohet, på samma sätt som hon en gång svor trohet gentemot drottningen. I annat fall måste de komma på något annat sätt att övertyga henne. Och det är inte lätt. Tänkbart är också att de inte alls lyckas.

Hur det än går, så kommer Krakens döttrar att släppa dem efter kampen, samt lämna tillbaka deras vapen och ägodelar. De är nu fria att ge sig av. Om, de vill, och om prinsessan begär det, kan stammen genast bege sig inåt Atlantis mer bebyggda trakter för att agera Atlantis försvarare vid en händelse av en attack från Utmark. I annat fall inväntar de prinsessans order.

Havets söner

Havets söner är bofasta på Sjögrässlätten. Havets söner avskyr Krakens döttrar. Fiendskapen bottnar främst i territorieanspråk, men även deras sätt att leva. De gillar inte alls de krigiska döttrarna.

Vad gäller deras lojalitet gentemot Drottningvatten, så är Havets sö-

ner är beredda att diskutera saken, men spelfigurerna måste ha rätt övertygande argument för att de ska kunna vinna över deras ledare Riel Rask. Riel lyssnar dock till sunt förnuft, och om spelfigurerna är ärliga och förklarar den uppkomna situationen så är det inte omöjligt att han svär prinsessan sin trohet.

”Ute på Sjögrässlätten ser ni en liten kulle resa sig över havsbotten. Kullen tycks full av hål och gångar, och redan på håll kan ni se hur ni blir iakttagna av nyfikna sjöjungfrur som simmar ut från kullen. När ni bara har ett hundratal meter kvar, kommer en liten grupp om fem sjöjungfrur simmande mot er. De är alla beväpnade med harpuner. När de är bara något tiotal meter ifrån er stannar de, och den främsta av dem höjer sin hand.

- Stopp, i Riel Rasks namn! Vilka är ni och vad har ni här att skaffa?”

Spelfigurerna berättar sitt ärende, och om de uppger sina rätta namn – och prinsessan är med dem, mjuknar genast vakterna.

”- Ni får följa med oss. Gör inga hastiga rörelser! Ni är under uppsikt av oss och om ni ställer till med något som är vi det sista ni ser!”

Spelfigurerna förs in i stacken, och får simma ned genom ett virrvarv av



tunnlar innan de når Riel Rasks residens; en lite större grotta där Rask bor tillsammans med några tama fiskar.

”Ni förs in i en lite större sal, där det står två vakter alldeles vid ingången. De blänger lite på er då ni förs in. Längre in i den väl upplysta salen befinner sig Riel Rask, ledare över Havets söner. Han är en kort sjöjungfru, med kärvt ansikte. På armarna har han några ärr efter strid, förmodligen från någon av de många plundringar av människofartyg de gjort. Riel sim-

mar fram till er. Han rundar er och betraktar er hela tiden nyfiket.

- Så det är er jag hört om? Mina spannare har berättat att ni lämnat Drottningvatten med brådslande ärende. Och ni är här först nu? Vad vill ni?”

Ifall spelfigurerna hunnit besöka någon eller några av de andra stammarna innan de kommit till honom, tar han det som en förolämpning. Å andra sidan, om de andra stammarna redan slutit upp bakom prinsessan vill inte han vara sämre och blir därför lättare att övertala.

Lyckas spelfigurerna inte övertala honom genom diskussioner, så är han en stolt simmare och den som kan slå honom i simning (han tror inte det finns någon) skulle han respektera och kunna tänka sig att följa. I så fall anordnar Havets söner en simtävling runt på Sjögrässlätten. Tävligen tar en dag att fullfölja, och naturligtvis måste slag på Händelsetabellen göras (tänk på att även jägarna kan sabotera för spelfigurerna).

Om spelfigurerna inte lyckas övertala honom, och inte vinner den eventuella simtävlingen kan de försöka igen efter att de eventuellt lyckats övertala de andra stammarna.

Hajfolket

Hajfolket har inga fasta boplatser, utan driver omkring i riket. Hajfolket håller för tillfället till i norr, precis norr om Skeppskyrkogården. Hajfolket anser sig finare än de andra, och de återoppar sin rätt till kronan baserat på en mycket gammal blodslinje från en fornstor drottning som regerade i Atlantis för flera hundra år sedan. Hajfolkets ledare Benet är en läskig typ som ser riktigt obehaglig ut. Hela kroppen är täckt av fjäll, till och med ansiktet. Ingen vet om Benet är man eller kvinna.

Benet viker sig inte gärna, men om de vill Benets lojalitet, så måste de bevisa sitt mod.

”När ni längre bort ser ett stim hajar som cirklar runt, och efter en stund också ett stort antal sjöjungfrur, så förstår ni att ni närmar er hajfolkets tillfälliga läger. De håller till bara ett femtiotal meter under havsytan, så havet är lite ljusare här än vid boten. När hajarna till sist får korn på er, kommer de simmande i förtvivlande rask takt med vidöppna käftar. Efter dem kommer några sjöjungfrur med spjut simmande i nästan lika rask takt.”

Hajarna går inte till anfall, utan cirklar runt spelfigurerna, hotfullt nära. Om spelfigurerna går till attack, gör hajarna detsamma. Om någon av spelfigurerna skadar en eller flera av hajarna kommer de att få avsevärt mycket svårare att övertyga Benet om sin sak. I annat fall:

”Hajarna simmar hotfullt nära, de slår med käftarna och stirrar på er med sina små, hungriga ögon. Bara några ögonblick senare är sjöjungfrurna av hajfolket också där. De fäller ned sina spjut mot er.

- Vilken stam tillhör ni? Vad gör ni här?”

När spelfigurerna förklarar sitt ären-



de, får de sätta sig på var sin haj och rida på dess rygg (om spelfigurerna inte har egna riddjur).

”Ni förs med en rasande fart uppåt tills ni kommer till ett område i havet där det vimlar av sjöjungfrur och hajar, som simmar tillsammans i ett stim. Framför er simmar en märklig sjöjungfru, vars hela kropp och ansikte är täckt av fjäll. Långt hår pryder huvudet, och i ena handen håller den ett kraftigt spjut.

- Jag är Benet, säger sjöjungfrun till er och ber er att simma med. - Jag har

hört att er drottning är försvunnen... Är det därför ni är här?”

Spelfigurerna får berätta sin historia. Och om Benet blir övertygad, vill hen först testa dem. Om spelfigurerna beger sig in i Skeppskyrkogården och hämtar en skatt till hen, så får hen både guld och ett bevis på spelfigurernas mod och hängivenhet, säger hen. Detta är dock endast ett test. Om spelfigurerna går med på det, tycker hen att de är dåraktiga. Om de inte går med på det, blir hen imponerad av deras mod att lita till

sig själva, och svär dem trohet.

Om spelfigurerna drar ned till Skeppskyrkogården, får de slå ett slag på händelsetabellen för detta, se avsnittet om Atlantis. Beroende på vad de återvänder med, kan Benet bli mer eller mindre imponerad och svårigheten att övertala hen förändras därefter.

Sköldpaddsfolket

Sköldpaddsfolket bor på och i skalen på sina tama jättesköldpaddor. De lever uppe vid ytan då sköldpaddorna behöver andas. Oftast håller de till i utkanterna av riket. Rapporter berättar att de för tillfället uppehåller sig ovanför Det stora djupet. Sköldpaddsfolket är illa ansett av de andra tre stora stammarna. Dels för att de valt att leva tillsammans med sköldpaddorna – tom i deras skal ibland, men också för att de historiskt ofta varit ovilliga att dra ut i krig när de andra stammarna har kämpat för att rädda Atlantis mot olika hot.

Sköldpaddsfolket anordnar en tävling för att se om sällskapet (spelfigurerna) har det som krävs av en riktig ledare. De ska ta sig ned till botten av Stora djupet och in i Sjöormsgrottan för att återvända med fjäll från ryggen av den stora sjöor-

men som går under namnet Drottningen. Om spelfigurerna lyckas med det vinner de Sköldpaddsfolkets trohet.

”På avstånd ser ni en mängd sköldpaddor som flyter omkring på och strax under ytan. Även sjöjungfrur ses simma fram och åter mellan sköldpaddorna. Redan när ni närmar er är det några som vinkar er välkomna.”

När spelfigurerna kommit fram och förklarat sitt ärende får de träffa rådet. Rådet består av åtta medlemmar, plus en hövding som fungerar som talman. Alla beslut fattas dock av rådet och hövdingen gemensamt.

”Ni visas fram, till en särskilt gammal och storväxt jättesköldpadda. När ni är framme vid den. Lyfter den på sitt ena framben för att släppa in er. Tveksamt simmar ni in. Där inne är ser ni ett hålrum, stort som ett tiomanatält. Vid några glödstenar i mitten av rummet sitter nio sjöjungfrur i en ring. Alla vänder sig om och ser mot er då ni anländer.

- Välkomna, säger en av de nio, jag heter Jorel och jag är hövding. Det här är rådet. Vad kan vi stå till tjänst med?”

När spelfigurerna lagt fram sitt ärende åt dem, säger hövdingen, efter att ha konfererat med de andra under



viskningar en stund:

”- När er drottning en gång för länge sedan vann vår tilit och trohet, så gjorde hon det genom att dyka ned till Sjöormsgrottan i Stora djupet och hämta ett fjäll från den största sjöormen där: Sjöormsdrottningen. Det finns de som säger att Sjöormsdrottningen bara är en legend, eller en myt. Men vi vet annat.

Jorel vänder sig om och öppnar en kista. Ur den lyfter han upp ett enormt, rödglänsade fjäll.

- Det här hämtade er drottning ensam. Kan ni finna ett likadant, så ska vi lyssna på er och ta era böner i beaktande.”

Spelfigurerna får bege sig ned på det stora djupet och leta efter Sjöormsgrottan. Sköldpaddsfolket väntar på dem tills – om – de kommer tillbaka.

Se beskrivning av Stora djupet i kapitlet om Atlantis.

Sjöormsgrottan är som en labyrint. Det är ett virrvarr av breda, stora

tunnlar där inget ljus finns. Inga lysnade alger, inga glödstenar. Vattnet är unket och där finns gott om skelettrester efter döda havsdjur. Från djupet hörs morningar. Det finns stor risk att spelfigurerna stöter på sjöormar (slå tre tärningar, för varje tärning som visar udda resultat så kommer en sjöorm att göra sitt bästa för att äta upp spelfigurerna. Spelfigurerna får antingen fly eller illa fåkta. Ju längre ned i djupet de tar sig, desto tystare och lugnare blir det, Precis som om sjöormarna är rädda.

Längst ned i grottsystemet har Sjöormsdrottningen sin håla. Hon är över femtio meter lång, fem meter tjock och rödglänsande. Just nu är hon djupt olycklig. Hon har en rent fruktansvärd tandvärk som hon inte kan bli av med. Om spelfigurerna kan hjälpa henne med den värkande tanden, så lovar hon att inte äta upp dem och göra dem en tjänst. Spelfigurerna kan då antingen få ett fjäll eller få rida på hennes rygg upp tillbaka till Sköldpaddsfolkets läger.

Resan hem

På hemvägen gäller samma regler som på resan bort från Drottningvatten, det vill säga slå på händelse Tabellen en gång per resdag. Har

jägarna slagit till än? Om inte annat kanske de gör ett sista försök att ställa till det för spelfigurerna.

Avslutning

Antingen återvänder spelfigurerna till drottningvatten i triumf, eller med ett misslyckande i ryggen. Oavsett vilket, så kommer Alea för att hälsa dem välkomna.

”När ni åter befinner er i Drottningvatten, och precis simmat in i palatset, möts ni av Alea som undrar hur det gått. Hon ser förvåntansfull och nyfiken ut.”

Om det har gått bra, läs följande:

”Alea ler glatt, ja lyckligt, och kramar om er en efter en.

Bra jobbat! Vi visste att vi kunde lita på er! Följ med mig, säger hon och leder er uppåt palatset, fram till tronsalen. När de båda vakterna som står på posten där utanför trycker upp de bastanta dörrarna, spelar trumpeter och trummor en fansfar. Och på tronen i borten änden av salen sitter ingen annan än drottningen.

- Ina, min flicka, och ni andra förstås, säger drottningen myndigt och simmar upp från tronen. - Jag visste att jag kunde lita på er. Ni har vi-

sat att Atlantis är säkert, även vid min bortgång eller eventuella försvinnande. Ni får se det här som ett test. Jag ville veta om du, Ina, och dina vänner hade det som krävdes för att hålla samman riket. Jag upplevde att ni blivit för beroende av mig allihop. Så därför iscensatte jag och Alea detta ... spel... för att i tid ta reda på om ni är redo. Jag är glad att säga att ni alla klarade provet med glans. Jag har hela tiden följt era vedermödor i min magiska kristallkula. Återigen, ni har gjort en drottning mycket lycklig och avslappnad.

Hon klappar med händerna, varpå musiken börjar.

- Nu är det dags för fest, utbrister hon och slår ut med armarna.”

Om det inte gått bra:

”Alea ser nedslaget på er. Hon skakar på huvudet, och efter en stund vänder hon sig om:

- Följ med mig. Jag har något viktigt att prata med er om.

Ni följer henne genom palatset, upp mot tronsalen. När de båda vakterna som står på posto där utanför trycker upp de bastanta dörrarna, spelar trumpeter och trummor en fanfar. Och på tronen i borte änden av salen

sitter ingen annan än drottningen.

- Ina, min flicka. Du var inte redo för ansvaret. Jag hade för bråttom. Detta var i själva verket ett test för att se om du hade vad som krävdes för att styra Atlantis om jag skulle försvinna. Det hade du inte. Jag ber dig ödmjukast om förlåtelse för de vedermödor jag utsatt dig och dina för. Det var aldrig meningen att ni skulle misslyckas – jag trodde det inte – även om jag hade mina farhågor. Nu är dock ordningen återställd, och ikväll blir det fest!”

Bifigurer

Här presenteras personer av vikt för sagan.

Char-Tin, ledare för Krakens döttrar

Manöver: 6 **Kunskap:** 5

Trolldom: 2 **Upptäcka:** 4

Liv: 6 **Rustning:** 3

Övrigt: Harpuner, nät, svärd och tama hajar som de rider på.

Specialförmågor

Svärdsmästare: Slår två tärningar vid strid med svärd, och väljer den bästa.

List: När någon försöker lura Char-Tin, måste den personen slå två tärningar och välja den sämsta.

Sjätte sinne: Char-Tin har en enastående förmåga att undvika fara och skador. Hon får slå två tärningar när hon försöker undvika och välja den som visar bäst.

Enarmade stamledaren Char-Tin är en hård men rättvis ledare för sin stam. Hon är vida omtalad i Atlantis för sin vildsinhet och skicklighet i strid. Krakens döttrar lever enligt svärdets lag. Det vill säga, den som vinner i kamp har rätt. Hon är också en mycket hårdför förhandlare, och vill inte gärna bli överbevisad med att ha fel. Dessutom ser hon det som ett tecken på svaghet att vika sig eller ändra åsikt.

Jägarna från Utmark: Sara, Siri och Sis

Manöver: 6 Kunskap: 5

Trolldom: 2 Upptäcka: 4

Liv: 6 Rustning: 3

Övrigt: Harpuner, nät, svärd och tama hajar som de rider på.

Specialförmågor

Byte: När jägarna väl fått upp spåret

på ett byte, förlorar de aldrig spåret (undantaget är om bytet döljer sig på magisk väg).

Träffsäkerhet: Jägarna träffar nästan alltid sitt byte. De får slå två tärningar och välja den som visar bäst.

Stryktåliga: Jägarna har två extra liv (sex istället för fyra).

Jägarna från Utmark är identiska trillingar. De heter Siri, Sara och Sis. Deras namn är vida omtalade, eftersom de aldrig någonsin misslyckats med ett uppdrag. De är stora, kaxiga och hårdföra.

Jägarna är ute efter spelfigurerna och kommer att förfölja dem så länge det krävs tills de får en chans att gå till attack.

Rådgivarem Alea

Manöver: 2 Kunskap: 6

Trolldom: 3 Upptäcka: 6

Liv: 4 Rustning: 0

Övrigt: Alea har inga speciella föremål på sig.

Alea är drottningens närmsta rådgivare och förtrogna. Hon känner till alla drottningens hemligheter och förehavanden och hjälper spelfigurerna på bästa sätt. Hon är till

hundra procent lojal mot drottningen. Hon är en utmärkt lögnare, så risken att spelfigurerna inser att drottningen inte är försvunnen är försumbar. Ifall spelfigurerna vill veta något, kan de fråga henne och, om hon vill, så berättar hon svaret, men hennes instruktioner är att inte göra det för lätt för prinsessan utan att de ska få kämpa lite.

Spejaren, Amon, Utmark

Manöver: 3 Kunskap: 3

Trolldom: 1 Upptäcka: 6

Liv: 4 Rustning: 1

Övrigt: Inga tillhörigheter i fängelset.

Berättar helst inget, men viker för hot eller liknande påtryckningar. Kan då berätta att han gick genom en magisk portal som stängdes efter honom. Utmarks konung planerade att kidnappa drottningen för att kunna starta ett krig. Det är allt han vet.

Soldater, Atlantis

Manöver: 4 Kunskap: 3

Trolldom: 2 Upptäcka: 4

Liv: 4 Rustning: 2

Övrigt: Spjut och sköld.

Soldater, Utmark

Manöver: 5 Kunskap: 3

Trolldom: 1 Upptäcka: 4

Liv: 4 Rustning: 3

Övrigt: Harpun och sköld.

Det kan hända att spelfigurerna stöter på en trupp med soldater från Utmark som är ute och spionerar i riket. Soldaterna försöker då i första hand ta till fånga spelfigurerna, i andra hand fly - för de vill inte till något pris bli tillfångatagna.

Spionen Kolos

Manöver: 3 Kunskap: 4

Trolldom: 2 Upptäcka: 4

Liv: 4 Rustning: 1

Övrigt: Kristallkula som gör att han kan samtala direkt med kungen i Utmark.

Kolos är en tjänare vid hovet, han är ingen av drottningens närmsta tjänare, men han har sysslor i palatset vilket gör att han ofta är i närheten. Allt han hör rapporterar han till Utmark genom en att skicka brevfiskar.

Handouts

Vad ni vet om Atlantis

Du är en sjöjungfru, och lever tillsammans med dina vänner i undervattensriket Atlantis.

Atlantis har under långa tider varit det största och mäktigaste riket under havens yta, men ibland har Atlantis varit hårt ansatt av yttre fiender. På senaste tiden är det främst det fientligt inställda riket Utmark som hotat genom att rusta upp. Med regelbundna mellanrum har också spioner från Utmark blivit avslöjade vid hovet i Atlantis huvudstad Drottningvatten där ni lever. Tack vare drottningen har dock en bräcklig fred kunnat upprätthållas. Det händer också att sjöormar och väldiga sjöodjur terroriserar landet.

Livet i Atlantis är på många sätt väldigt annorlunda jämfört med livet på land. Till att börja med; i Atlantis simmar man. Upp och ner har inte lika stor betydelse som när man lever på land.

Många saker som vi tar för självklara på land fungerar inte alls i vatten. Eld, till exempel. Atlantis invånare har istället speciella glödstenar som de använder för att laga mat. Likaså när det gäller ljuskällor, istället för vaxljus och facklor har de lyktor med självlysande alger och skinande kristaller.

Sjöjungfrurna bor oftast i små kokongliknande bon eller i små grottor som de inrett. I städerna hänger bostadskokongerna i spindeltrådsliknande konstruktioner längs tak och väggar.

Konungen har vacklande hälsa och har överlåtit de mesta delarna vad gäller rikets styre till drottningen. I hans krafts dagar delade de på regeringsmakten, men nu har glömskans sjukdom tagit ut sin rätt.

En vardag i Atlantis är fylld av sång, lek och arbete. Invånarna hjälps åt med dagens bestyr, och när de är klara tar nöjena vid.

En populär plats är Gamla salen, där läktare är utmejslade ur berget och stora skådespel och föreställningar äger rum.

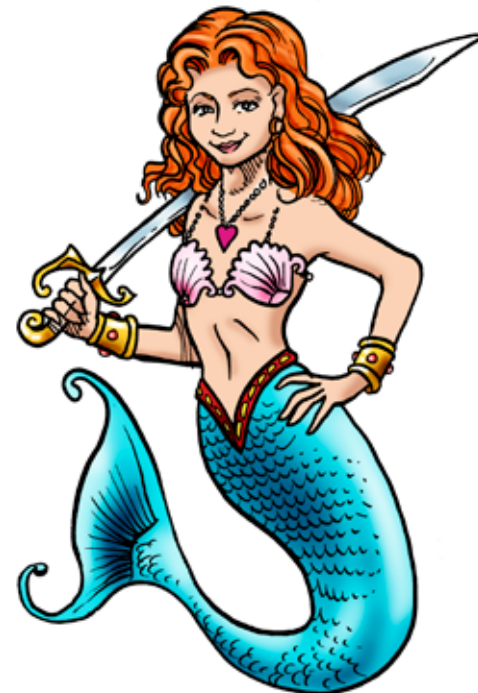
Utanför staden Drottningvatten där ni bor, breder Atlantis ut sig.

Kära Ina,
mitt barn, mitt allt. Det här brevet är skrivet när du fortfarande är väldigt liten. Och det skriver jag i den händelse av att jag inte längre finns kvar. Mycket kan hända en drottning, även i ett fredligt rike som vårt. När jag skriver det här är det Utmark som är det största hotet. Utmark, och havsjöttarna från söder. För att hålla Utmark borta från Atlantis krävs en stark ledare som kan ena de rivaliserande stammarna som lever i vårt rike. Det är vad jag behöver av dig - vad Atlantis behöver - för att inte falla under Utmarks styre. Jag ber dig, var stark. Sök inte hämnd. Ena riket! Visa dem att du kan bli en drottning värdig ditt namn. Glöm inte att ensam inte är stark!

- Din mor, drottningen

Färdiga spelfigurer

Ina, prinsessa



Manöver: 5 **Kunskap:** 4
Trolldom: 3 **Upptäcka:** 5
Liv: 4 **Rustning:** 0
Övrigt: Kroksabel, guldarmband, magisk amulett formad som ett hjärta som ger henne tre omslag per saga.

Specialförmågor

Magisk sång: Söver andra varelser med sin sång i 1T10 minuter om hon lyckas övervinna dem med ett trolldomsslag.

Orädd: Skräms inte av spöken och andra hemsgheter och behöver därför aldrig slå på en sådan tabell.

Prinsessa: Som alla prinsessor är duktigt och kvick. Mot farliga fiender som har mer än dig i Manöver får du slå två tärningar och välja den som visar bäst.

Du är modig och berest och har nog sett allt som finns att se i Atlantis (nästan). Du letar jämt och ständigt efter skatter och för att hitta sådana kan du besöka de mest ogästvänliga platser. Du är en bra vägvisare om man behöver hitta någonstans eftersom du hittar nästan överallt i Atlantis.

Plato, palatsvakt



Manöver: 6 **Kunskap:** 2

Trolldom: 1 **Upptäcka:** 5

Liv: 4 **Rustning:** 4

Övrigt: Hillebard, rustning på mage och bröstborg. Tatuering föreställande ett hjärta på ena axeln.

Specialförmågor: Magisk sång: Söver andra varelser med sin sång i 1T10 minuter om han lyckas övervinna dem med ett trolldomslag.

Vaksam: Slår två tärningar på Upptäcka, välj den bästa.

Du är chef över palatsvakten i Drottningvatten och har haft jobbet i snart tjugo år, under vilka du har skött dig exemplariskt. Du känner till nästan allt som händer i staden och det är till dig man ska gå om man vill ha information om Drottningvatten. Du är inte vidare berest, men drömmer ofta om äventyr.

Hera, hjältinna



Manöver: 7 **Kunskap:** 3

Trolldom: 1 **Upptäcka:** 4

Liv: 4 **Rustning:** 3

Övrigt: Två svärd, rustning på mage och bröstborg. Är på ena armen efter en gammal strid.

Specialförmågor: Magisk sång: Söver andra varelser med sin sång i 1T10 minuter om hon lyckas övervinna dem med ett trolldomslag.

Kämpe: Slår två tärningar på alla

tärningskast vid strid med svärdet. Välj den bästa.

Du är en sann hjältinna. Du har många gånger räddat Atlantis från undergång då Kraken eller sjöormar hotat riket. Ofta söker du upp äventyr och faror och är en av drottningens trognaste undersåtar och medhjälpare. Du är orädd men klarar aldrig av att backa för en utmaning.

Argosa, helare



Manöver: 3 **Kunskap:** 6
Trolldom: 3 **Upptäcka:** 5
Liv: 4 **Rustning:** 0
Övrigt: Påse med läkeörter (en ört läker ett liv)

Specialförmågor: Magisk sång: Söver andra varelser med sin sång i 1T10 minuter om hon lyckas övervinna dem med ett trolldomsslag.

Hela: Kan hela skador på vänner eller fiender. För varje liv som helas

på den sårade, slå en tärning. På ett udda resultat får du skadan själv.

Du är en av Atlantis skickligaste helare. Du bor i Drottningvatten där du är verksam. Ofta kommer folk till dig vid sjukdomar eller skador. När du inte helar sjuka gillar du att utforska Atlantis avlägsnaste delar, som Stora djupet. Du gillar inte strid utan litar till din list och diplomati istället.