Intrig

En båt, ‘Euforia’ med last av järn ska avsegla till Tyros i Felicien. Köpmannen (Kareem) som äger järnet har inte så mycket pengar, så han fraktar inte bara järn i metallisk form, utan även en annan typ av ‘järn’, nämligen: Gruvrom! Rollpersonerna är med på resan av en anledning: De smugglar också Gruvrom, fast utan varandras vetskap! Xanthia, tjuven från Krilloan, har en last av ca 100 L Gruvrom, medan Tredgan har ovetande om det själv (eftersom han tror att det han fraktar är vigvatten) fraktat med sig ca 100 L Gruvrom även han (se förväxlingen nedan). Saken är nämligen den att spelarnas täckmantel för resan kommer att vara den hederliga köpmannen Kareems livvakter och så vidare. Kareem är inte rik, men potentialen till rikedom är stor, särskilt eftersom Gruvrom är totalförbjudet på hela Altor, och var man än försöker sälja den kan man räkna med enorm profit om man hittar en köpare. Xanthia som vill bli rik, kommer att försöka sälja sin Gruvrom på det första stoppet på resan, ön Bardagos, den ökända piratön. Vid detta tillfälle bör hon ha med sig tre man som kan garantera hennes säkerhet, och dessutom för att ingen tror att en kvinna kan något av värde. Sålunda kommer hon att försöka få med de tre påverkbara sjömännen i land, där hon håller en tillbakadragen position, för att om affären går i hamn (!) hösta in multum med pengar. Samtidigt kommer Tredgan att försöka ge bort sitt vigvatten till den mission, sjömanskyrka (Lysande Vägen), som finns på ön. Vid den här tidpunkten är det olagligt med vigvatten i Felicien, eftersom det är ansett som avgudadyrkan, och han hoppas genom att ge bort vattnet kunna portionera ut detta i många mindre laster in till Felicien med kyrkans båtar.
Xanthia kommer dock (troligtvis) inte att upptäcka att all hennes gruvrom, som varit på väg i ca 1½ vecka, har blivit uppdrucken (till 98%) av två suputer som befinner sig på skeppet (de äger faktiskt en andel i skeppet och har en last vin att leverera till Tyros) Frein och T.Z.!
När affären görs upp kommer piraten som köper den att testa just en av de få buteljer som innehåller det sista av gruvrommen, och sålunda ge en massa pengar till Xanthia (Frein och T.Z. har bytt ut Xanthias flaskor mot sina egna förseglade vinflaskor så Xanthia kan inte märka något.) för berendiskt lantvin.
Han blir inte glad när han upptäcker att han blivit dragen vid snoken, och kommer genast att sätta efter ‘Euforia’ när den löper ur hamn, sjötokig och hämndlysten.
Samtidigt kommer Tredgans kamrater i den Lysande Vägens kyrka att bli heligt (!) förbannade när de upptäcker att de fått tag i allt annat än vigvatten, nämligen en högst olaglig drog och tillika berusningsmedel som inte tillåts av Etin. De kommer att anklaga och döma Tredgan som fort de inser att de blivit utsatta för ett ‘helgerån’, d.v.s. de kommer att sätta av efter ‘Euforia’ direkt när de löpt ut ur hamn, samtidigt som Piraten börjar förföljandet.
Nu till den tredje komplikationen som uppstår: Tredgans last har blivit förväxlad med Kareems smuggelgods: Gruvrom - även han. När så Kareem ska sälja sin smuggellast upptäcks även detta först efter att rollpersonernas fartyg lämnat hamn, och ett fartyg från den bedragne köpmannen kommer efter.
Sålunda har ‘Euforia’ efter sig TRE mycket ilskna, lurade och framförallt hämndlystna parter, som inget hellre vill än att rollpersonerna ska få sota för sina gärningar.
Då kommer följande att ske: först kommer båten med piraterna att gå till angrepp, och det blir en strid där rollpersonerna deltar till viss del, men där utgången kommer att bli att det andra skeppet, det från köpmannen som blev lurad av Kareem, kommer att borda för att blanda sig i striden. Striden kommer att hålla på tills dess att SL tycker att det börjar bli farligt för Rollpersonerna. Då kommer den sista parten in i striden, nämligen

Lysande vägens fartyg “Etins näve“ med tre kyrkoriddare och arga lärjungar. Nu sker det avgörande i äventyret; slutstriden där rollpersonerna stilla (vilt stridande i och för sig, men i alla fall) glider in i Tyros’ hamn och där båten makligt lägger sig att vila på den grunda sandbottnen i hamnen. Samtidigt kommer rollpersonernas antagonister att bli utjagade ur hamnen med hjälp av viss övertalning från den berömda Feliciska Flottans Bågmän som finns i hamnen.
Med denna avslutande del i äventyret kommer rollpersonerna finna sig strandsatta i hamnen, fortfarande på Erebosisk mark (det vill säga fartyget). Vad som då återstår är det sista att göra: att grunda “Den Gyllene Tranan“ i Tyros’ hamn. Detta är vad Frein och T.Z. vill, och de använder sin otroliga övertalningsförmåga till detta. De lovar guld, äventyrsuppslag och glada dagar i all framtid (vilket förmodligen också är sant!). Rollpersonerna kommer att gå med på detta.

INLEDNING

“Plötsligt kändes det som om turen hade vänt, och nu log sitt blida leende mot er. Till slut hade era tjänster äntligen efterfrågats, och ni stod i full färd med att packa era kappsäckar.
Dagen var lysande, tecknen var de rätta. Havsgudarna hade blidkats av de små offer man hade gjort, helt klart.
Fartyget hette ‘Euforia’ och seglade mot en destination i Felicien; Tyros, med en last av järn ombord. Nu hade det äntligen börjat hända saker, och alla var på topphumör igen, precis som det skulle vara. Hej och hå, ut p böljan den blå! Mannen som hade anställt er hette Kareem och han skulle frakta järn. Han hade betalat en stor summa pengar så det var nog inte bara järn han fraktade Nåja. Det var nog inget farligt. Ni hade ju alla varit med förr…“

Fartyget ‘Euforia’ (utan hänsyn till Kopparhavets kapare)

Fartyget är en 47 m lång och 10 meter bred båt i den s.k. Svan-klassen, vilket innebär ett mellanting mellan ett riktig oceangående fartyg och en renodlad inomskärsbåt, d.v.s. liten köl, stora lastrum, få besättningsmän och normal försvarskapacitet.

Fartyget “Euforia“

1.Aktre lastrum, 4 x 6 m.

Ett mindre, men ändock dugligt lastrum, i vilket man förvarar den mängd livsmedel (p.g.a. den relativa svalheten) man behöver för resan, tillsammans med vatten. Ingång uppifrån vån.1
(rum 4) via en bastant trappa i styrbords sida.

2. Besättningens kvarter, lägre delen, 8 x 7 m.

Här lever hälften av fartygets besättning om ca 20 man, d.v.s. 10 man på en generöst tilltagen yta. Här finns ett litet förråd för besättningens gemensamma nöjen vid längre seglatser, Dominospel, Dam, nötta Tärningar i trä och den alltid lika uppskattade xylofonen som vissa av männen försöker lära sig spela på, men som endast två man behärskar någorlunda (B2).

Om SL vill kan ett mindre antal avtrubbade (-2 i skada) kastdolkar förvaras här, upphängda på en vägg tillsammans med välanvända måltavlor av halm. Ett antal kojplatser står tomma som i reserv om det skulle behövas. Förbinds med vån 1 (rum 5.) via en trappstege i den förliga delen av rummet, och med stora lastrummet via två stora dörrar i förliga sida.

3. Stora lastrummet, 20 x 8 x 5.2 m

Här finns ett 20-tal lårar med stångjärn och mindre mängder med spik, sågar och spadar att säljas när man anlöper Tyros hamn (så har kaptenen talat om det för sina män). Högt i tak, tillsammans med ljusgluggar i taket gör lastrummet upplyst på dagen om man måste nyttja det då. En trappa i den förliga väggen leder upp till det förliga lastrummet på våning 1 (nr 7.).
I taket finns vackert dekorerade takbjälkar i svart ek (det är ek som legat på havsbotten och blivit impregnerat, mycket åtråvärt och värdefullt för skeppsbyggare som man vet hur man skall handskas med det) och rejäla hängspångar, ca en meter breda, lagda som fyrkanter för att underlätta lastning och lossning. En godslyft med taljor och block finns i mitten av rummet och används om man vill ta sig ner hit direkt från däck. Den klarar över ett ton innan den bryts sönder.

4. Färskvattensförråd, 4 x 6 m.

Som namnet antyder förvaras här tillräckligt med vatten för att kunna försörja fartygets besättning med vatten på denna resa. I denna lokal finns även de buteljer med s.k. ‘vigvatten’ som Tredgan tror att han har med sig. Det rör sig om 100 buteljer med en liter i varje. Samtliga fyllda med gruvrom till en början, och de förblir så till skillnad från Xanthias och kaptenens lager på andra platser. Dessa ligger inpaketerade i religiösa symboler och heliga vaxsigill, och ligger även helt öppet. Tittgluggar åt sidorna ger utblick. I en kagge märkt med ‘qvavit finns ca. hundra liter alkohol att blandas i vattnet, eller att nyttjas vid festligare tillfällen. Tappkranen till just den kaggen är låst med en nyckel som endast kaptenen har. Utgångar finns på höger och vänster sida.

5. Besättningens kvarter, övre delen, 8 x 7 m.

Exakt kopia av rum nr 2. Här finns dock inga förlustelseobjekt, utan här förvaras fartygets ammunition till de bågskyttar man ibland hyr in för färd i farligare vatten. Här finns även ett antal rustningsställ för de marinsoldater som ibland sover här (åtta stycken när det beger sig)
Här sover rollpersonerna under färden, i kojerna närmast trappan som leder ut. Här sover även Frein och T.Z. när de inte super på däck eller berättar historier på andra lokationer.

6. Förliga lastrummet (bas x längd), 6 x 9 m.

Detta rum har inte någon av karaktärerna tillträde till, och den ‘vaktas’ av kaptenens
papegoja och hans två mycket lojala hundar (typ dobbermann-pinschrar), så att inga obehöriga
kommer in. Kommer någon in utlöses en fälla: två spjut genomborrar den som inträder, om

denne inte är rejält kort eller kryper in. När dörren öppnas armeras fällan, och när den första plankan utsätts för ett tryck på 30 kilo eller mer, skjuter två spjut diagonalt från taket ner mot de motsatta hörnen på dörren. Om någon då står i dörröppningen som är längre än 60 cm, blir han träffad av 2 st spjut (95% risk) som förorsakar 1T10 / spjut, rustningar skyddar normalt.

7. Akterdäck, ca 4 x 5 m.

Här står en av fartygets vapen för självförsvar, en arbalest, med ett lager halvgamla pilar i ett vapenställ vid sidan. Prestanda står i appendix. Här finns en jolle utan segel. Seglet måste riggas upp och ligger hopvikt i jollen. På utsidan finns trähandtag som kan användas som stege, med risk för ras graderad till rollpersonens vikt i % - 40 % (ex. Trolle väger 65 kg och klättrar nedför stegen. Han löper 65-40= 25 % risk/chans att ramla ned, och ta fallskada efter ett fall på ca sex meter).

8. Kaptens och Kareems hytt, 5 x 5 m.

Här finns kaptens samt Kareems privata kvarter, inrett som en bostad. Trots allt ska de ju bo här längre än de flesta av sina matroser, och äger skeppet, så det är luxuöst inrett, med detaljer i valnöt och guld, det mesta dock åldrat och gnagt av tidens tand. En säng, ett skrivbord, ett barskåp, ett par garderober innehållandes kläder för festbruk och vanliga kläder till ett sammanlagt värde av ca 7000 sm, samt ett mycket bastant skrin med dvärgalås (-10 CL på Dyrka lås). Skrinet skyddas av en fälla med en nål som har 75% chans att träffa den som inte vet hur man desarmerar fällan. Den är täckt med ett gift STY 13 och verkar på andningsorganen. Täckt med dvärgiska runor och groteska ansikten kan man inte annat än känna avsmak (För ett dvärgiskt konsthantverk? Konstrukt. anm.) och fara. Nyckel har kaptenen på sig. Här finns en stor karta över havsavsnittet mellan Fristaden i väster till Fervidun i öster, där trader är utmärkta med namn som “Djävulstraden“, “Barlasttraden“, “Piratdjungeln“ och “Ras väg“. I kaptenens loggbok står att läsa vad tradnamnen står för. Se appendix över Loggbok.

9. Matsal & Kök. 8 x 7 m.

Här står tre rader av träbänkar och pallar. Kapten och de ev. officerare han har med sig, eller prominenta gäster (som rollpersonerna) sitter vid en särskild avskild del. Köket är centralt placerad i mitten och härifrån levereras torkad fisk, rökt fisk, färsk fisk, fisksoppa, stekt fisk, halstrad fisk, ja, allt i fiskväg och skorpor med vatten och tidvis, vid festligare tillfällen, sprit från rum 4. Kapten äter oftast rökt kött, potatis, grönsaker, frukt och vin. M.a.o. slipper rollpersonerna att drabbas av skörbjugg (inga slag slås för ev. risker). Mer troligt är det i så fall att de drabbas av besättningens ogillande. Detta är även allrum när man har fritid, vilket inte händer särdeles ofta (kanske för rollpersonerna). Frein och T.Z. sitter alltid vid samma bord, och skulle bli mycket stötta om någon satte sig ner på ‘deras’ plats. Där sprider de rykten på skeppet, framkallar lystna blickar hos sjömännen när de berättar om avlägsna rikedomar och vackra kvinnor och om den “Glada Tranan“ i Nohstril. Man kallar allmänt kabyssen och matsalen för “Mathålet“, syftandes på den paus man får i arbetet, samt den ganska direkta kopplingen till matlagningen och det man fyller, nämligen hålet i magen.

10. Huvuddäck, 20 x 8 m.

Det är här som det myllrar av liv: Matroser och gastar springer om vartannat och försöker lyssna på kaptens order för att allt ska flyta så smidigt som möjligt, och här ränner gastarna upp och ned i riggen och man svabbar däck, man fiskar, man polerar mässing och ser till att inget stort faller ned (typ storseglet). Om skeppet råkar i strid eller eljest är i fara så rullas en arbalest ut ur främre förrådet tillsammans med tre sjömän som kan hantera arbalestet. Här finns även ankarspelet på styrbords sida. I övrigt får du, SL, beskriva det typiska båtlivet på ett handelsfartyg.

11. Reparationsmateriel och däcksförråd, 3 x 4 m.

Här finns det SL tycker passar i form av rep, tampar, spik, hammare, svabbar, hinkar och annat dito som inte behöver beskrivas men som rör det dagliga underhållet på fartyget.

Trolig (önskvärd) händelseutveckling

0. Läs inledningen.
1. Rollpersonerna har fått veta att Frein och T.Z. söker hågade äventyrare för en köpman vid namn Kareems räkning att vakta en last järn på dess båtfärd, och erbjuds en mycket större lön än vad som verkar rimligt för en last vin. Dessutom är detta ett tillfälle två av gruppens medlemmar gått och väntat på länge, eftersom de då kan frakta sina varor som de har.
2. De går ombord på båten, efter försäkran från kaptenen att de får frakta sitt gods.
3. De bekantar sig med Frein, T.Z., Kareem, kaptenen, möjligen en eller annan matros och skeppets utseende. Får veta att det förliga lastrummet är helt förbjudet område för alla rollpersonerna. (Där inne fraktas Kareems gruvrom)
4. Frein och T.Z. bjuder in Rollpersonerna för ett samtal om ditt och datt. Lasten lastas, rollpersonerna får veta var. Man får besök av tullinspektionen, rollpersonerna upptäcker att den muta kaptenen ger inspektören vida överstiger den gängse, och fattar misstankar om att båten egentligen fraktar något mer värdefullt än järn. Resan börjar.
5. Rollpersonerna försöker få information via:
 - matroserna
 - kapten
 - Kareem
 - Frein och T.Z.
 - egna efterforskningar…

om vad som kan finnas i främre lastrummet osv.
6. ‘Slumpmässiga’ händelser ombord på båten…
7. Storm, med påföljande ivrig kontroll av hur lasten klarat sig, och därpå följande uppmärksamhet från rollpersonerna som inser att de åtgärder som vidtas gör att man kan misstänka (nu ännu starkare) att lasten inte är den man från början sagt, eller något utöver. Gruppen undviker dock att säga något eftersom de trots allt vill ha sin resa och inte bli slängda till hajarna om de kommer med dessa anklagelser.
8. Skrämselförsök av Kapten för att rollpersonerna skall sluta snoka.
9. Frein och T.Z. vill att rollpersonerna skall undersöka vad kaptenen har för skelett i garderoben, d.v.s. vad han döljer. Detta får förmodligen till följd att rollpersonerna går hårdare till väga och bryter sig in i det främre lastrummet och då upptäcker vad som där förvaras…

Resultatet av att man upptäcker Gruvrommen kan vara:

- En Koalition mellan kapten och rollpersonerna där ingen anger den andra, en slags terrorbalans, och man väljer att samarbeta.
- en strid där man antingen tillfångatar kapten, eller dödar honom, eller där rollpersonerna dör eller blir tillfångatagna. I båda fallen är äventyret inne på en sned kurs. Se genast till att balansen återställs, SL!
- Man berättar vad man vet och Frein och T.Z. väljer att låta rollpersonerna avvakta, i brist på vapenföra män.
- oändligt antal varianter...

I alla fall får SL driva spelarna att inte slå ihjäl alla, eller bli ovän med skeppets besättning.
10. Ankomst till Bardagos och försäljning av diverse 'rom' och 'vigvatten'.
11. 'Slumpmässiga händelser iland…
12. Avresa till Tyros med allt vad det innebär.
13. Epilog

Det är även bra om rollpersonerna inte upptäcker varandras, eller Kareems smugglingsförsök förrän man börjar jagas av i turordning piraten Galean "Skrikskalle" Bengetta, Köpmannen som lurades av Kareem, och slutligen den Lysande vägens kyrkoskepp med trenne duktiga krigare på.

STADEN Bardagos på ön Bardagos

Denna stad och tillika ö ligger ca tre veckors seglats från Nohstril, och sålunda ca en vecka från Tyros. Den har formen av en halvmåne, med en utgrävd 'fåra' i mitten, som gör att båtar kan åka tvärs igenom istället för att runda ön för att komma i hamn

Staden är ett gytter av båtar och det är faktisk så att stadens yta är mindre än den sammanlagda däcksyta som finns i hamnen (i medeltal)! När 'Euforia' anländer kommer hon omgående placeras först i en primitiv kö, där det främre skeppet är ett piratfartyg med halad flagga (d.v.s. inte ute för att plundra, just nu), och akter om båten ligger en kapare från Erebos, som girigt spanar på den främre båten och även på rollpersonernas båt 'Euforia' med en kall blick i ögonvrårna. Rollpersonerna bör känna att det inte är mycket som krävs för att kaparna ska kasta sig över dem, och bli lite lagom nervösa...

Efter ca tre timmar blir 'Euforia' äntrad av en tullinspektör som har fem soldater ur stadens tullmyndighet med sig. Han propsar på att få se lasten, varvid kaptenen kallar till sig Xanthia och meddelar att han hela tiden vetat om vad hon fraktar. Nu vill han ha pengar av henne för att ge som muta till inspektören. Hon kan få skriva en skuldsedel, och summan blir då på 30% av Gruvrommens värde (dvs 3000 gm). Han ger inte med sig ang. priset, och meddelar att han ska sprida rykten om gruppen så att ingen vill ta dem härifrån på tio år, minst, om hon inte samarbetar. Om tullinspektören Manke Ol, den mest fruktade av dem alla, upptäcker vad man fraktar kommer de att begära att all gruvrom föres över till en kogg som drejar bi om tre timmar. Då har rollpersonerna en timma på sig att fly eller göra sig av med gruvrommen på annat. I annat fall har de en timme på sig att skaffa fram pengar till 'tullen' (mutan).

De får sålunda komma in i staden på jakt efter pengar. De kan då på var sitt håll, eller tillsammans försöka kränga gruvrommen, lasta av den, och få betalt på mindre än tre timmar(!). Om Rollpersonerna lyckas med detta är det dags för avresa, och därpå följande jakt.
Slumpartade händelser i Bardagos:

* Fritagning
En kvinna kommer fram och ber rollpersonerna om hjälp. Hon ser ut att vara fattig och är klädd i trasor. Hon vill att rollpersonerna tar tillbaks hennes son som sitter inspärrad på den fängelseö som finns utanför Bardagos, enligt henne falskeligen anklagad för mord. Hon har inget att erbjuda rollpersonerna i gengäld, men vädjar till deras goda omdöme. I själva verket är han skyldig, men hans mor vägrar inse detta, och vädjar till rollpersonerna. Längre efterforskningar ger vid handen att han blev lurad av en pirat, och dödade dennes son på sex år i staden. Ger de sig in och försöker frita mannen (23 år) vid namn Thryggvert Holmgång, möts de av övermäktigt motstånd och riskerar om de blir tillfångatagna fängslade i väntan på rättegång. Äventyret slutar i fiasko.

* Rånförsök
Ett gäng spolingar frågar rollpersonerna om de vet vägen till helvetet, varvid de drar sina kortsvärd och säger “Ni kan slippa komma dit: betala era pengar till oss, så slipper ni.“
Detta är en del av gänget Bardagos Underbarn som vill få alla rollpersonernas pengar och skatter. Bryter strid ut, flyr banditerna (som är halva gänget, och sju till antalet) om de lider större förluster, eller om ledaren skadas allvarligt. Ger sig rollpersonerna tar de allt de kan få tag i, och knockar rollpersonerna medvetslösa. När rollpersonerna vaknar är de så gott som avklädda in på skinnet, med endast en lapp som är ett visitkort från B.U., och som varnar för att visa sig mer i staden.

* Försäljare
En försäljare vid namn Efraeem Bâbá försöker kränga sjögräs till rollpersonerna med tal om undergörande verkan. Den mycket lismande och gåpåige försäljaren lovar att den botar allt, och förklarar att ett knippe sjögräs kan bota halsont, struma, kräfta, fräknar, hosta, hunger och inflammerade sår plus mycket mer. Ett knippe kostar 200 sm, och är totalt värdelöst annat än som garnering i kabyssen. Efter affären försvinner han spårlöst i staden och syns aldrig mer.

* Ärkefiende
Rollpersonerna möter Pergiol Fwith, den mest hatade ankan som piratat de stora haven, och som sänkt vardera en båt för alla sjömän i gruppen. Strid! Bakhåll! Mörda! tänker alla sjömännen genast. Beroende på hur väl de planerat sin gemensamma hämnd får SL lätta upp eller försvåra för dem att lyckas döda / tillfångata Pergiol. De kan i så fall hösta in en inte obetydlig summa pengar (4000 gm) om de för honom till stadsvakten.

* M.Z.
T.Z.’s okände tvillingbror (fast med helskägg, pipa och topphatt) M.Z. De känner igen vissa drag, men kan inte placera honom riktigt. De kan ex. få för sig att det är T.Z. i förklädnad, en mäktig trollkarl, eller nåt i den stilen. De skall tycka att han förföljer dem, och slutligen bli så nerviga att de inte vet var de kan gå utan att han följer efter. De ska inte kunna fånga honom. I detta läge kommer han att konfrontera rollpersonerna och fråga varför de hela tiden envisas med att gå dit han tänker gå. Vad som sen händer är

upp till SL, men när rollpersonerna kommer ombord på båten igen kommer de att förstå att M.Z. är T.Z.'s tvillingbror.

* Vita lunden
Stadens enda badhus där allehanda tjänster tillhandahålls använder inkastare för att greppa tag i någon. När denne skrikande förs in, kommer förhoppningsvis de andra att springa efter. Det hela rör sig om ett försök för att locka kunder. När den fångade burits in, ställs han helt sonika ner och får se allt som händer i det drogtyngda badhuset med alla sina glädjeflickor. Tanken är att han skall häpna och villa bort sig i alla bås, för att sen betala för tjänster när han blivit tillräckligt drogad. Det enda sättet att komma loss är att någon annan släpar ut personen. Om de misslyckas blir denne kvar i två timmar, förlorar allt av värde på sig, och slängs ut på gatan, ovetandes om de orgier han nyss deltagit i, med en bultande huvudvärk. (P.S. Se även Vita Lunden - LIVET i verkliga livet med Frein och T.Z.)

Överlämnandet av Gruvrommen - Xanthias episod.

Xanthia kan använda sig av antingen letande rakt av eller sin Undre världen-färdighet för att hitta honom. Under överlämnandet kommer ett överfall från en rivaliserande piratklan. Om Xanthia lyckats övertala någon av sjömännen i gruppen bli de lättare att klara sig med livet, pengarna och gruvrommen (saltvattnet) i behåll. Här får SL brodera ut hur mycket han vill, men kontentan av det hela ska vara att piraten lastar över rommen (4 lårar á 25 flaskor i varje) från 'Euforia', ger pengarna (10000 gm) till Xanthia. När piraten testar rommen får han lyckligtvis tag på en flaska som Frein och T.Z. inte druckit upp men senare, strax efter att
'Euforia seglat ut, upptäcker piraten att han är lurad och sätter efter fartyget.

Överlämnandet av vigvattnet - Tredgans episod.

Tredgan kommer så fort man kommit i land börja lasta av 'vigvattnet' med hjälp från den lokala sjömanskyrkan. Man för det under religiösa hedersbetygelser till Etins Tempel i staden, där man betygar vördnad till Etin och tackar för den ödmjuke tjänare som tagit hit vigvattnet så att läran kan spridas över till Felicien.

SLUTET (förhoppningsvis)

Då Tredgan (med allra största säkerhet) av misstag råkat lämna gruvrom istället för vigvatten kommer munkarna och solriddarna vid den lysande vägens kloster att bli mycket vreda. Gruvrom är en illegal drog! De tror att Tredgan är en bedragare som försöker lura eller driva gäck med Etin! På rekordtid får de Tredgan dömd för kätteri/helgerån och snart har de en båt klar att segla efter Tredgan och göra processen kort med densamme. Man driver inte gäck med den lysande vägen ostraffat! Båten heter "Etins näve" (vilket kan ses med kikare från Euforia) och känns av Tredgan igen som en av lysande vägens krigsskepp.

Om Xanthia har sålt saltvatten till piraterna kommer dessa att sända ut en båt efter henne för att se till att hon aldrig mer drar någon vid näsan och betalar tillbaka deras 10.000 gm. Deras skepp är i det närmaste klart för avsegling men piratkaptenen skall bara sama ihop sina mannar från stadens alla 157 krogar först. Trots detta avlöper piratskeppet "Sjöhunden" (med flaggan i topp, namnet och flaggan kan också ses med

kikare. Först tror spelarna att det står “Sjölund… nej SjöHUNDen.) strax innan lysande vägens skepp avlöper. Xanthia känner igen namnet Sjöhunden som piratkaptenens skepp.

Samtidigt som rollpersonerna gör sina inköp har Kareem gjort affärer med några köpmän. Han har sålt sin gruvrom (även denna uppdrucken av Frein och T.Z.) som i litat på Kareems ord och inte ens provat några flaskor. När dessa sedan upptäcker vilket misstag de har gjort utrustar de sina handelsskepp med legoknektar som de hyr in på stället (det rör sig trots allt om 10.000 gm) och strax efter det att “Sjuhunden“ avlöpt löper detta skepp ut. Deras skepp heter “Guldgåsen“ och känns av Kareem igen som köpmännens, med vilka han har gjort affärer med, skepp.

Spelarna är alltså förföljda av tre skepp. Först ligger piraterna, två timmar efter. Cirka trettio minuter efter piratskeppet ligger handelsmännens skepp och sist men inte minst, en timme efter handelsskeppet “Guldgåsen“ kommer “Etins näve“.

Resan till Tyros tar ett par dagar trots att kaptenen på båten är en ypperlig inpiskare och formligen får skeppet att flyga fram. Efter dem seglar hela tiden tre skepp som hela tiden vinner mark (eller i detta fall snarare vatten). Precis när Tyros tornar upp sig i fjärran hinns de upp av piratskeppet som genast går till anfall. Efter en kort strid har köpmännen hunnit upp Euforia och dessa bordar i sin tur piraternas skepp och gör processen kort med dessa. Sedan går de på rollpersonerna. Strax efter att köpmännen bordat Euforia dyker “Etins näve“ upp på babordssidan och den lysande vägens krigare störtar fram och gör processen kort med köpmännens legoknektar. I samband med detta bordande lyckas Euforias kapten få kontroll över skeppet och få vind i seglen. Hans mannar och rollpersonerna hugger desperat sönder alla änterhakar som håller fast skeppet och snart är Euforia fri och seglar på nytt mot Tyros. Snart är Etins näve efter dem och desperat ber de till sina gudar att skeppet måtte hinna in i hamnen. Brandpilar avlossas och Euforia tar in vatten…

Slutligen når Euforia in i hamnen där de skickliga feliciska bågskyttarna (akompanjerade av en trebuchet) driver Etins näve på flykten.

Det är slutligen dags för epiologen:

Epilog
Det knakade till i Euforias mast och båten krängde. Vatten forsade in genom flera hål i sidan efter alla rammar och vattenytan närmade sig alltmer relingen. Med bultande hjärta såg de på hur Etins näve vände och flydde i vild panik undan stenar och pilregn. De hade klarat sig! Skeppet fick plötsligt nästan slagsida, vatten letade sig in över relingen, bara tio meter kvar till bryggan, skulle skeppet hinna in? Skeppet krängde till och de kunde höra ett ljudligt kraschande från lastutrymmet. Kareems papegoja kom utflaxande genom hålet ned till lastrummet och kraxade. Skeppet stannade, åtta meter från piren, och sjönk.

- Det var sjutton var det var grunt här Frein!
T.Z.’s röst lät lättad.
- Absolut!

Skeppets vattenlinje låg nu en meter från relingen, resten av skeppet vattenfyllt. Fast förankrat stog det på havsbotten, som ett litet hus på pålar, mitt i hamnen. De stod alla förundrade och skrattade. De hade klarat sig! Den här gången också. Kajen dignade av folk som stod och stirrade på spektaklet.

Föga visste Xanthia, Tredgan och de tre matroserna att Kareem skulle göra stor vinst genom att bygga om skeppet till “Den Gyllene Tranans Värdshus“ - värdshuset där allt flyter, eller att Frein och T.Z. skulle väva in dem i sina berättelser där de satt på sitt vanliga bord med en flaska vin i handen, eller kanske till och med gruvrom (om de nu skulle ha turen att få tag på något så exklusivt och dyrbart)! Föga anade dem att de själva skulle sitta där alltsom oftast och höra på om hur Euforia seglade till Tyros, med last av järn ombord…