

Den förlorade resan

Text: Albert
Karta: Albert

Detta är ett äventyr till ensamma vargen som är tänkt att spelas under ett speltillfälle som är cirka 4-5 timmar.

Äventyret är indelat i smådelar för en lättare överblick. Observera att alla kartor inte har samma skala.

Bakgrund

Ibland går äventyr inte som planerat. En grupp äventyrare har efter mycket möda slutligen lyckats ta sig fram till den mystiska ö som de letat efter. Dessvärre så anländer de till ön i en livbåt efter att deras skepp sjunker i en kraftig storm. Proviant finns visserligen men ön är alldeles för långt bort från fastlandet för att livbåten ska kunna föra er i säkerhet. Möjligen finns en lösning till dilemmat i öns gamla ruiner eller så finns där inget annat än det magiska spjut nu ursprungligen var på jakt efter.

Del 1: Skeppsbrott

Gruppen är äventyrare som är på väg mot en mystisk ö som sägs ha en gömd skatt. Dessvärre råkar de hamna i ett oväder och deras skepp sjunker. Således anländer de till ön i en livbåt. De har en del utrustning och mat men måste lyckas ta sig ifrån ön. De kan ganska snabbt hitta ruinerna som sades finnas på ön. I övrigt finns det inte mycket av intresse på ön förutom en gammal fyr. Spelarna har nu egentligen endast fyra saker att välja mellan.

- 1) Ge sig iväg i livbåten, vilket är en dum idé.
- 2) Simma därifrån, vilket är en sämre idé.
- 3) Vänta på att någon åker förbi, vilket inte lärt hända.
- 4) Utforska ön och ruinerna.

Om spelarna utforskar ön lär de så småningom komma till ruinerna.

Rum 1) Ingång Sk1 S15 U20

Rum 2) Brunn

Rum 3) Rum med massor av modellbyggen av båtar.

Rum 4) Gamlat bibliotek, böckerna är trasiga.

Rum 5) Gammalt kök.

Rum 6) Stort rum Sk 5 S15 U20

Rum 7) Sovrum

Rum 8) Teater med massa gamla dräkter.

Rum 9) Tomt

Rum 10) Ett schackbräde med dansande pjäser.

Rum 11) Växthus fullt med konstiga träd. Frukter går att äta.

Rum 12) Korridor med målningar Sk1 S15 U20

Rum 13) Fälla fall 4 m.

Rum 14) Fontän som det kommer vin ur.

Rum 15) Vapenrum

Rum 16) Tomt, Sk1 S15 U20

Rum 17) Lönnrum Skatt 100 G

Rum 18) Sovrum

Rum 19) Förrådsutrymme

Rum 20) Stor skorpion S20 U 35

Rum 21) Skatt 450 G, amulett, magiskt spjut, magiskt horn.

Magiska spjutet. +2 i S, lyser om giaker är i närheten, + i skada mot giaker. Elemental vatten, skjuter ut en stråle av vatten flyttar bak motståndare ett steg eller skapar en dimma förhindrar sikten i två rundor, täcker 4m.

Magiskt horn. Om spelarna blåser i detta så startar en stark vind.

Någon gång lär antagligen spelarna blåsa i hornet. När de gör det startar en stark vind och efter ett tag kommer ett skepp komma åkande från horisonten och anländer till ön. Det är illa åtgånget och mycket skadat men det flyter. Skeppet är ganska märkligt och det fins ingen ombord.

Spelarna kan i alla fall åka hem med det. Varje dag de är på skeppet är det en chanc att des kapten visar sig.

Dag 1. 10%

Dag 2. 20%

Dag 3. 30%

Dag 4. 40%

Dag 5. 50%

Dag 6. 60%

Dag 7. 70%

Dag 8. 80%

Dag 9. 90%

Dag 10. 100%

Kaptenen är död sedan länge och tycker inte om fripassagerare. Han är ett spöke vilket innebär att vanliga regler gäller dock så kan han framkalla oväder vilket försvårar striden då skeppet gungar fram och tillbaka.

Spök kaptenen S 25 U 50

Besegras han så kan de tämligen enkelt ta sig till fastlandet och är då i säkerhet.