

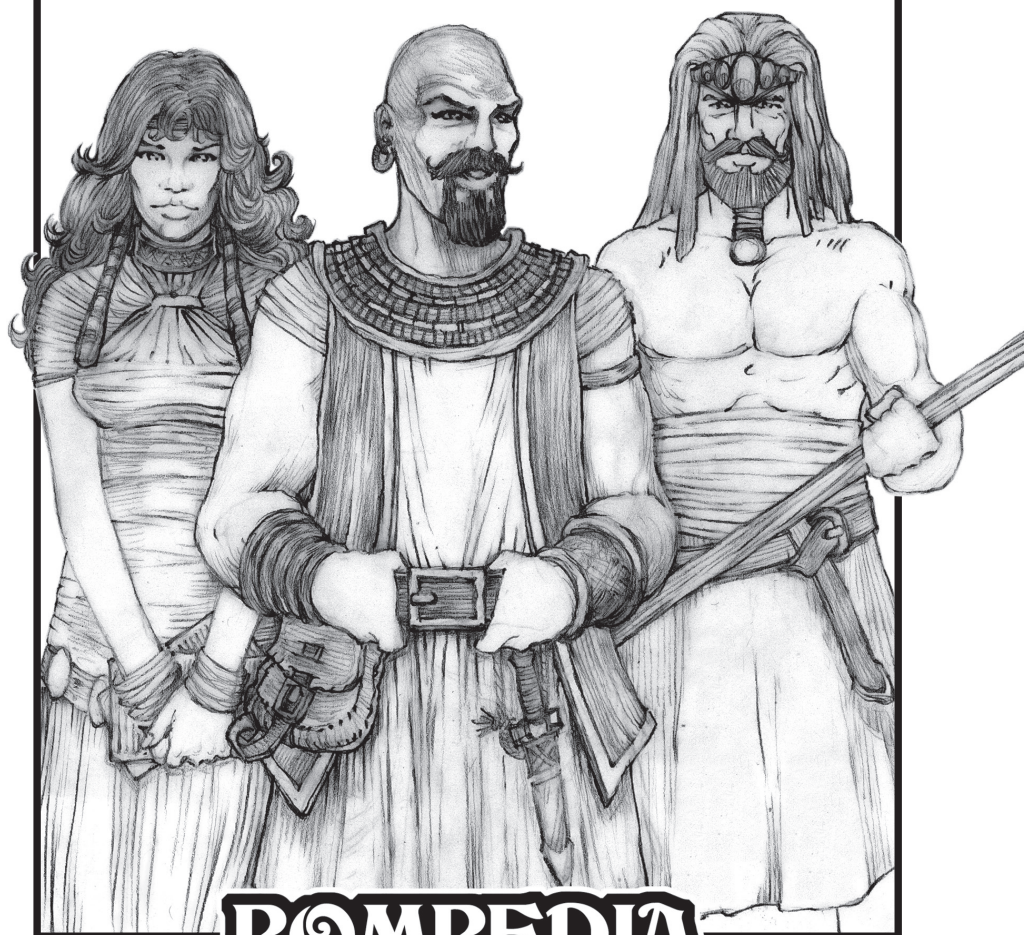
—★—
Ett äventyr till Rollspelet Pompedia

CALENESSARS HUS

Första delen av trilogin “ARVET FRÅN COSSO”



CALENESSARS HUS



POMPEDIA

© 2011 Qairos Games

Qairos Games HB
Box 6089
141 06 Kungens Kurva

E-post: info@qairosgames.com
Hemsida: www.qairosgames.com

Illustration (omslag): Régis Moulun
Illustrationer (inlaga): SAR

Konstruktion: team SAJDR
Koncept: Spook dev/team SAJDR

CALENESSARS HUS

” Jag antar vadet och dubblar insatsen.” Det tystnade runt bordet och man kunde känna spänningen i luften. Neptusali smekte Sutmes över axlarna, böjde sig ner och viskade i hans öra: ”Jag tror han bluffar”, hon snuddade lätt med sina läppar vid hans nacke, ”men å andra sidan kanske inte.” Sutmes kunde känna den kittlande spänningen som han sällan erfor numera, gammal slipad köpman och inbiten spelare som han var. Det hade blivit oväntat spännande. Mannen mitt emot honom var modig och tydligen lika road av spelet som han själv. Sutmes lyfte glaset med dyrt, rött anktorianskt vin och drack av den söta, exklusiva drycken. Han drog ut på spänningen ytterligare några sekunder, han älskade det här! Tiden stod stilla medan Sutmes, ägare till Calenessars handelshus, bestämde sig för hur han skulle spetsa insatsen ytterligare. Han sög på pipan, lät röken glida ut genom mungipan och spände blicken i mannen på andra sidan bordet.

OM ÄVENTYRET

Calenessars Hus utspelar sig i Eknatis omkring år 1072 och är tänkt för en grupp rollpersoner med skiftande yrken och färdigheter. Äventyret är skrivet till Pompedia Grundregler. Mer information om Eknatis finns i modulen med samma namn. Calenessars Hus är första deläventyret av tre i äventyrssviten Arvet från Cosso, men föregås av Sagan om solens och månens tecken som utgör bakgrund och inledning till trilogin.

Alla svårighetsgrader i äventyret förutsätts vara normala om inget annat anges. Planerar du att spela detta äventyr bör du inte läsa vidare.

BAKGRUND

Rollpersonerna har tidigare lärt känna Isanneh Akilahn, den vita prästinnan från Ankthoras, och räddat henne från att bli bortförd av ett gäng banditer under en karavanresa från Ogdyris till huvudstaden. Hon har gett dem i uppdrag att hitta tre halsband (nycklarna till Gryningstemplet) som försvann för mer än 400 år sedan. Information som Isanneh har hämtat ur skrifter i biblioteket i Ogdyris ger henne en idé om var det första halsbandet kan finnas och detta leder rollpersonerna till Calenessars Hus i Ankthoras (se Sagan om solens och månens tecken).

ROLLPERSONERNAS UPPGIFT

Rollpersonernas utmaning i Calenessars Hus är att komma över Solens tecken, en av tre nycklar till Gryningstemplet. Solens tecken finns i ett skrin i biblioteket på nivå 1 i Calenessars Hus. Utförlig information om Solens och Månens tecken finns i Appendix längst bak i detta äventyr.

ÄVENTYRETS START

När äventyret tar sin början befinner sig rollpersonerna någonstans i Ankhtoras, huvudstaden i Eknatis. Ankhtoras är en av Pompedias största städer och rollpersonerna kan utan problem utrusta sig med allt de behöver förutsatt att de har pengar så det räcker. Mer information om Ankhtoras finns i Sagan om solens och månens tecken. En karta över Ankhtoras kan laddas ned från Qairos Games hemsida <www.qairosgames.com>.

INFORMATION TILL SL

Sutmes Calenessar och hans vackra hustru Neptusali bor på västra stranden i Ankhtoras. Sutmes driver här med stor framgång Calenessars handelshus, ett handelshus som handlar med varor runt hela Kristallhavet. Verksamheten har sitt huvudsäte i Ankhtoras där Sutmes äger ett stort lyxigt hus från vilket han styr sitt imperium. Den eknatiska köpmannen sköter nästan allt sitt arbete från denna byggnad som fått namnet Calenessars Hus. Det som gör Sutmes intressant för rollpersonerna är att han äger en av nycklarna som Isanneh letar efter.

Calenessars Hus

Calenessars Hus ligger vid en kanal i en av huvudstadens finare bostads- och kontorsdelar på västra stranden. Husets breda trappa, kolonner och magnifika dubbelport dominerar intrycket från framsidan. En veranda på övervåningen löper runt hela huset. På baksidan finns en uteplats och en stor trädgård. Förutom Sutmes, hans fru Neptusali och hans son Farisethmon finns vanligen några av de anställda på plats på sina kontor i huset. En förman som oftast håller till i trädgården eller i någon av bodarna sköter om det praktiska med varuhantering, reparationer och trädgårdsskötsel och han tar dessutom hand om båten som ligger förtöjd invid kanalen utanför den bakre muren. Eftersom det finns en hel del dyrbarheter i huset och företagets alla papper förvaras här är det starkt bevakat. Dagtid finns fyra vakter på området och ytterligare två tillkommer under natten. Vid affärsmöten och privata fester är antalet vakter dubblade, dels för att bevaka Sutmes intressen, dels för att garantera gästernas säkerhet. Ett par

av vakterna är då förklädda till gäster. Utförliga beskrivningar och kartor finns nedan vid avsnittet Kartor och beskrivningar under rubriken Calenessars Hus.

Att få till ett möte med Sutmes

Sutmes är en mycket upptagen man. Om rollpersonerna pratar med vakterna vid porten och berättar att de har ett ärende till Sutmes går en av dem och hämtar hans sekreterare. Vakterna tar hand om alla de vapen rollpersonerna eventuellt har med sig och låser in dem i ett skåp i hallen innanför porten. Det är inte tillåtet att ta med sig vapen in i handelshuset. Rollpersonerna får sedan följa med sekreteraren till bokningsdisken som ligger längst in i korridoren på gatuplanet utanför Sutmes arbetsrum. Där får de boka tid och blir även erbjudna te från Jadinien eller raffa (en populär eknatisk dryck bryggd på raffabönor) och att sitta ner i någon av de fyra bekväma fåtöljerna som står i korridoren. Sekreteraren undrar om rollpersonerna är intresserade av att boka ett möte med Sutmes 2T10 dagar senare då det finns en ledig tid. När de druckit sin raffa eller sitt te tar sekreteraren rollpersonernas koppar och följer dem sedan till utgången. Den dag det är dags för rollpersonerna att träffa Sutmes upprepas samma procedur vid porten. När sekreteraren möter rollpersonerna får de reda på att Sutmes snart är klar att ta emot dem och de blir erbjudna att vänta i baren där de kan få i princip allt vad de önskar att dricka. Oavsett om Sutmes är redo att ta emot sina besökare eller ej tycker han om att låta dem vänta ett tag, dels för att markera sin ställning, dels för att hans besökare ska slappna av, få något att dricka och få svalka av sig innan mötet. Ganska snart blir de insläppta på hans arbetsrum.

Att bli inbjuden till Calenessars Hus

Flera gånger per år, ibland med bara några veckors mellanrum, hålls någon form av tillställning på Calenessars Hus. Då bjuds vänner eller leverantörer och affärsbekanta på fest. Sutmes roar sig kungligt samtidigt som han ser detta som ett tillfälle att knyta nya bekantskaper och affärskontakter. En sådan fest kan ge rollpersonerna tillträde till lokalerna och kanske också möjlighet att få prata med Sutmes på andra villkor än vid förhandlingsbordet. Om rollpersonerna inte är tillräckligt intressanta för att Sutmes ska komma på idén att självmant bjuda in dem kan de kanske genom att utge sig för att vara storleverantörer av någon typ av varor e.dyl. lyckas lura sig in på festen.

Sutmes relation till Solens tecken

Solens tecken har stort värde för Sutmes eftersom det är en gammal släktklenod och då han dessutom känner till delar av dess bakgrund. Han är dock först och främst köpman och kan han tjäna tillräckligt bra är han villig att sälja det. Han kommer att vilja veta varför rollpersonerna är intresserade av halsbandet och hur

det kommer sig att de känner till det, men kommer inte att pressa dem angående detta om de inte vill svara. Sutmes känner inte till att Solens tecken är magiskt, men om han hade gjort det skulle han ha värderat det högre.

LÖSNINGSFÖRSLAG

Rollpersonerna köper Solens tecken

Om rollpersonerna bokar tid hos Sutmes och säger sig vilja köpa Solens tecken vill Sutmes ha 35000 bm för det.

Äckligt säkra på att köpslå

Sutmes uppskattar kompetens och älskar hårda duster vid förhandlingsbordet. Skulle rollpersonerna lyckas fånga hans intresse kan den gamle köpmannen föreslå att de träffas och diskuterar priset på det föremål rollpersonerna vill ha. På detta sätt kan de förhandla till sig smycket till ett bättre pris (se reglerna för Köpslå). Eventuellt har rollpersonerna något föremål i sin ägo som Sutmes är intresserad av och som han kan tänka sig att byta mot halsbandet.

Spel & Vadslagning

Sutmes är mycket road av vadslagning och spel med höga insatser, något som kanske kan innebära en öppning för vissa typer av rollpersoner. Om spelarnas karaktärer lyckas bjuda in sig på någon av hans tillställningar kanske de lyckas intressera honom för någon form av spel eller vadslagning. För att Sutmes ska bli lockad måste insatserna vara stora: rollpersonerna kan t.ex. spela om betydande penningssummor eller värdefulla föremål, en handfull kameler, en segelbåt eller liknande eller så kan de erbjuda sina tjänster som diskare och städare utan lön i Calenessars Hus under några månader. Sutmes lägger i sin tur Solens tecken som insats. Helst ska alltihop äga rum inför publik i festsalen eller ute i trädgården.

Stormning

Rollpersonerna slår sig förbi vakterna, tar sig in i biblioteket och stjälar smycket. Detta kräver sannolikt att de på förväg tagit reda på var halsbandet finns.

Inbrott

Rollpersonerna tar sig obemärkta in och stjälar smycket från biblioteket.

Gentjänst

Rollpersonerna utför en uppgift åt köpmannen som betalning eller delbetalning för Solens tecken. T.ex. kan de erbjuda sig att skydda en handelskonvoj under en resa. Det bör dock vara en värdefull gentjänst som tar lång tid att utföra eller som är mycket farlig eller mycket svår.

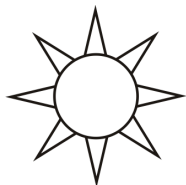
En kväll med pipskäggsviftning

Det är allmänt känt i området att handelshusets årliga tävling i pipskäggsviftning kommer att hållas påföljande helg. Rollpersonerna kan höra att det pratas om det på värdshus och krogar och information finns uppsatt på flera ställen i området, bland annat vid ingången till Calenessars Hus. Det ryktas att flera berömda viftare kommer att vara närvarande detta år och hågade utmanare är välkomna att anmäla sig i receptionen i Calenessars Hus fram till dagen innan viftningen.

Sutmes Calenessar är mycket nöjd med årets arrangemang av den traditionella pipskäggsviftningen. Han har den här gången lyckats få hit både Hektor Alfalaras och Fek Chomp, båda två kända professionella viftare som reser riket runt för att delta i olika tävlingar och uppvisningsviftningar. Både Hektor och Fek är kända för att ha sekvenser innehållande Mosmaios slingerislang i klassisk stil och en tredubbel sidviftning med helsträckt slutsnärt. Sutmes kommer själv inte att delta i viftningen då han anser att möjligheterna att göra goda affärer och att odla relationer är för bra för att missas.

1T100 + 100 utmanare har anmält sig detta år och utslagstävlingar kommer att hållas dagen innan den stora finalen som äger rum under viftningsskvällens festliga begivenheter. 80 personer går vidare till finalen. I finalen tävlar tio grupper med 8 personer i varje grupp. Två från varje grupp går vidare till ett slutspel med åttondelsfinaler, kvartsfinaler, semifinaler och final. Under tävlingen kommer vadslagning att vara i full gång och vinnaren av viftningen får det berömda Guldpipskägget, ett vandringspris som vinnaren får behålla fram till nästa års tävling.

Om någon eller flera av rollpersonerna är pipskäggsviftare är detta den självklara öppningen för dem. De kommer då både att ha tillgång till lokalerna och få möjlighet att träffa Sutmes. Är de inte viftare kanske de ändå på något sätt lyckas ta sig in på den spännande viftningen. Under den stora festen kommer Calenessars Hus att bevakas av dubbelt så många vakter som normalt.



PROBLEM SOM KAN UPPSTÅ

Nedan diskuteras några av de problem rollpersonerna kan stöta på.

Inte tillräckligt med pengar

Rollpersonerna har inte tillräckligt med pengar för att köpa Solens tecken och måste komma på något sätt att få tag i den summa som behövs. Detta kan leda till ett äventyr i sig, Ankhtoras är stort och saknar inte möjligheter.

Dåliga förhandlare

Om rollpersonerna är naiva och dåliga på att förhandla riskerar de att skriva på ett för dem ofördelaktigt kontrakt som gör dem skyldiga till en högre ersättning än annars, ger Sutmes rätten till något av deras föremål eller gör dem skyldiga att utföra någon form av gentjänst (han kan t.ex. använda sig av ett svårbegripligt akademiskt och juridiskt språk som rollpersonerna inte förstår i vilket fall färdigheter i juridik och ekonomi kan komma väl till pass). Naturligtvis anser han sig som erfaren köpman och förhandlare ha rätten att "göra en bra affär". Vill rollpersonerna inte uppfylla sin del av avtalet kan han använda sitt inflytande för att göra livet surt för dem.

Rollpersoner som uppträder skumt

Sutmes är mycket uppmärksam och om han misstänker att rollpersonerna kanske kommer att försöka stjäla smycket kan han gillra en fälla. Han har då lika många vakter utanför huset som vanligt, men har dubblerat vaktstyrkan så att samma antal vakter ligger gömda inne i huset i väntan på eventuella inbrotts-tjuvar.

Svekfulla rollpersoner

Har köpet inte gått rätt till (rollpersonerna betalar med falska mynt eller på annat sätt försöker lura Sutmes) kan Sutmes försöka få fast rollpersonerna när han upptäcker vad de har gjort. De riskerar då att bli infångade och anklagade för att ha stulit halsbandet eller för bedrägeri och då kan de råka mycket illa ut.

Fler intressenter

Om Sutmes har visat rollpersonerna halsbandet under någon av sina budningar och ytterligare personer var med vid samma tillfälle kan det finnas fler intressenter som vill köpa halsbandet. Sutmes kan då ordna en budgivning för att trissa upp priset.

Problem med rättvisan

Om rollpersonerna försöker stjäla smycket kan de få problem med "rättvisan".

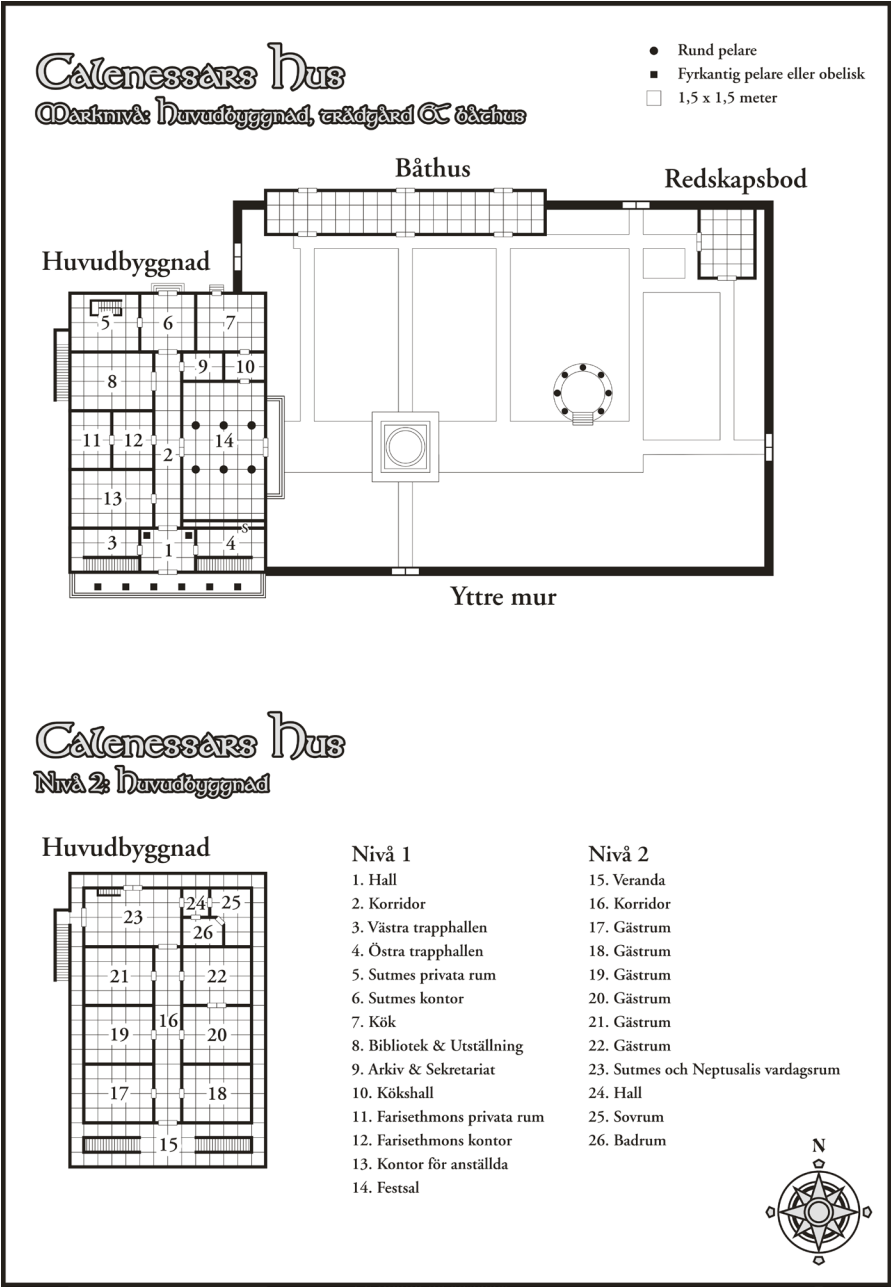
Antingen kan de råka ut för Sutmes egna livvakter eller så kan de få problem med Ankhtoras stadsvakter eller båda delarna. Om rollpersonerna gör ett snyggt inbrott utan att bli upptäckta och sopar undan spåren efter sig är risken ganska liten att stadsvakten kommer dem på spåren, men om de väljer att storma in och sedan fly hals över huvud kommer de med största sannolikhet att stöta på problem. Ankhtoras är en civiliserad stad, där man inte utan konsekvenser kan bete sig hur som helst.

Om rollpersonerna stjälar Solens tecken eller andra föremål från Sutmes (och blir sedda eller på annat sätt misslyckas med att sopa undan spåren efter sig) kan han skicka ut en efterlysning på dem (ev. med signalement beroende på hur mycket han och hans anställda har sett av dem). Sutmes har betydande tillgångar att sätta in i jakten på rollpersonerna och han kan anlita personer som försöker spåra dem, knacka dörr och leta efter vittnen som sett eller hört något vid tiden för inbrottet. Sutmes har även ett betydande inflytande, särskilt i områdena på centrala västra stranden där Calenessars Hus ligger. Han känner i stort sett alla juvelerare i detta område och kommer att skicka ut män för att ta reda på om någon sålt något av det som blivit stulet. Sutmes kommer att hitta rollpersonerna efter 2T10 dagar om de uppehåller sig i staden efter ett eventuellt inbrott (förutsatt att de blev sedda eller lämnade spår efter sig). De han anlitar för att sköta sökandet har FV 90 i Spåra person. Har rollpersonerna färdigheten Gå under jorden tävlar färdigheterna mot varandra (se appendix för mer information om Spåra person och Gå under jorden). Färdigheten Stadskunskap kan ge plus på dessa färdigheter.

ÖVRIGT

Information om Maximus Tardon och Solens och månens tecken

Rollpersonerna kan köpa information om Maximus Tardon och Solens och månens tecken av Sutmes för 500 bm. Sutmes slår upp episoden om Jublius och Maximus i en av de gamla loggböcker han förvarar i sitt arkivskåp (beskrivs i rumsbeskrivningarna nedan). Rollpersonerna får reda på att en av de första handelsresor Jublius tog sig för gick till klosterön Vicrum där han skulle leverera varor och besöka Maximus som vårdades av munkarna på ön. Skeppet seglades av kapten Bargotetemon och hans besättning och Jublius hade med sig verktyg, förnödenheter och medicin i lasten. Rollpersonerna kan även lyckas med att byta eller spela till sig denna information. Samma information kan de även hitta på egen hand om de tar sig in i kassavalvet och hittar den första och äldsta loggboken som innehåller information om Jublius Calenessars handelsresor. Informationen är skriven på cossiska, men i senare loggböcker övergår skriften till eknatiska.



KARTOR OCH BESKRIVNINGAR

CALENESSARS HUS

Framsidan på Calenessars Hus ligger ut mot en stor stenbelagd gata kantad av palmer och baksidan har en port ut mot en av de kanaler som förser Ankhtoras med vatten och som dessutom används för trafik med mindre båtar. Här ligger även Sutmes privata segelbåt förtöjd. Husets östra sida angränsar till ett privat hus med trädgård och den västra sidan ligger ut mot en öppen plats med palmer planterade i raka rader och kring vilken det ligger flera pampiga hus. Den stora trädgården som ligger mellan gatan och kanalen är omgärdad av en tre meter hög stenmur som ska hålla ovälkomna gäster borta. Framför trappan som leder upp till huvudingången på framsidan av huset har Sutmes posterat två vakter som säkerställer ordningen och ser till att inga obehöriga har tillträde till det dyrbara huset och dess värdefulla inre. På natten finns även två vakter vid den bakre ingången och dessutom två patrullerande vakter som säkerställer att ingen tar sig över muren eller in genom bakre porten, genom trädgården och in i huset den vägen. Sutmes har en anställd förman som sköter huset, trädgården, bryggan och båten. En anställd kock lagar mat varje dag åt honom och hans anställda; färska råvaror levereras dagligen till husets kök. Städningen sköts av inhyrd personal som bor ett par kvarter från handelshuset. Alla bostadsrum har alltid nya, fräscha lakan och handdukar, vatten i en kanna och ett tvättfat. Vill man bada finns ett lyxigt badhus en liten bit bort längs kanalen.

Alla väggar både in- och utvändigt är av vit sandsten om inget annat anges. Åtminstone någon eller några oljelampor finns på väggar och i ställningar på golvet i varje rum, även om detta inte anges specifikt i rumsbeskrivningarna. Dessa lampor tänds vid behov av förmannen Tepmarassak vid mörkrets inbrott.

Bevakning

Dagtid bevakas Calenessars Hus av fyra beväpnade vakter (två på framsidan och två på baksidan) och ytterligare två vakter tillkommer under natten. Nattetid turas vakterna om att patrullera området runt huset, kanalen och i trädgården så att det alltid finns två vakter på framsidan, två på baksidan och två som rör sig på området. Vid de tillfällen det pågår affärsmöten, officiella tillställningar eller privata fester är antalet vakter dubblade, dels för att bevaka Sutmes intressen, dels för att garantera gästernas säkerhet. Ett par av vakterna är då förklädda och rör sig bland gästerna. Vakterna finns beskrivna i avsnittet Spelledarpersoner.

Överblick

Calenessars Hus är byggt helt i vit sandsten och utgörs av en pampig, luxuös huvudbyggnad i två plan med en stor port, en trappa och sex pelare på framsidan.

Runt hela övervåningen löper en veranda. På baksidan av huset ligger en vacker trädgård som angränsar till en kanal. Trädgården är välskött och pryds av blomrabatter, låga häckar, buskar med väldoftande blommor och ett flertal träd. Trädgården genomkorsas av stenlagda gångvägar och i dess mitt finns en uteplats, en springbrunn med statyer och porlande vatten, en gruslagd öppen plats kantad av låga häckar och en cirkulär paviljong bestående av trappa, sju pelare, golv och tak. Runt trädgården löper en ca 3 meter hög mur som på många ställen är överväxt av klängrosor. I trädgårdens bakre del ligger båthuset och redskapsboden. På fyra ställen i muren finns låsta träportar. Man kan även komma in i trädgården via verandan på baksidan av huset eller genom båthuset. Alla byggnader, murar, statyer m.m. är tillverkade av vit sandsten.

Uteplats

På baksidan av huset, mellan verandan och fontänen finns en stenlagd uteplats med ett antal bord och stolar där gäster kan sitta och äta, vila och prata. Mellan borden står runda, flyttbara solskydd av vass och papyrus.

Fontän

En fontän av vit sandsten med statyer och porlande vatten vittnar om hur välbärgad Sutmes är.

Grusplan (ca 20 x 5 meter)

Mitt i trädgården finns en gruslagd öppen plats kantad av låga häckar och buskar. Förutom att grusplanen tjänar som utgångspunkt för de många stenlagda gångvägarna spelas ibland vissa typer av sofistikerade bollsporter på denna yta.

Paviljong

En cirkulär paviljong bestående av trappa, sju pelare, golv och tak. Här kan gäster vistas utomhus även om det regnar.

Förrådsbyggnad & Båthus

Denna byggnad består av murade stenväggar och tak. Den har tre portar av trä på vardera norra och södra sidan vilka är låsta med bommar och bastanta hänglås. Sutmes förvarar en del av sina varor här, bland annat tyger och kryddor. Varorna ligger i låsta tunnor och träkistor med järnbeslag.

Redskapsboden

Boden består av murade stenväggar och tak. Det finns två dörrar låsta med bastanta hänglås, en på den västra sidan och en på den södra. I boden förvarar förmannen de redskap som behövs vid skötseln av huset, båten och trädgården.

Bryggan och båten

Båten ligger förtöjd vid en landstigningsplats vid sidan av den sju meter breda kanalen. Kanalen är byggd av stora stenblock och är ca 5 meter djup. Båten är fastsurrad med rep i två järnringar som sitter fast i stora stenblock och dessutom fastlåst med kedjor och hänglås. Mellan båten och landstigningsplatsen hänger flera fendrar av papyrus.

Sutmes båt har segel och fyra årpar. Med den kan han ta sig runt mellan Ankhtoras öar och stränder och även göra kortare utfärder längs kusten.

Nivå 1 (markplan)

1. Hall

Ingångshallen är ett rum på 6 x 4,5 meter med stora dubbeldörrar i den norra och den södra väggen. Stenobelisker står på vardera sidan om dubbeldörren i den norra väggen; dörren leder vidare in i Calenessars Hus. En tjock matta med ett komplicerat mönster i vitt, brunt och vinrött täcker större delen av golvet. I hållare på båda sidor om huvudingången i rummets södra vägg sitter stora oljelampor och mindre lampor hänger på väggarna. Lamporna tänds för hand av förmannen varje kväll när det börjar mörkna och brinner hela natten. Dörrar i östra och västra väggen leder in till den östra respektive den västra trapphallen.

2. Korridor

En tre meter bred och arton meter lång korridor leder genom hela den nedre våningen. På golvet ligger en vacker matta med blått, vitt och brunt mönster och utsökta tavlor och gobelänger pryder väggarna. Oljelampor som sitter på väggarna tänds varje kväll när det börjar mörkna och brinner hela natten. Dörrar i norra, södra, östra och västra väggen leder in till resterande delar av byggnaden. Dubbeldörren på den västra väggen som leder in till rum 8 är rikt utsmyckad och på vardera sidan finns vackert skulpterade piedestaler av sten.

3. Västra trapphallen (7,5 x 4,5 m)

Tavlor och gobelänger hänger i tre alkover i norra väggen och på väggen mellan alkoverna sitter oljelampor. En stor trappa av sten med ett stenräcke leder upp till övervåningen. Lamporna tänds för hand av förmannen varje kväll när det börjar mörkna och brinner hela natten.

4. Östra trapphallen (7,5 x 4,5 m)

Tavlor och gobelänger hänger i tre alkover i norra väggen och på väggen mellan alkoverna sitter oljelampor. En stor trappa av sten med ett stenräcke leder upp till övervåningen. Bakom gobelängen i den östra alkoven finns den hemliga dör-

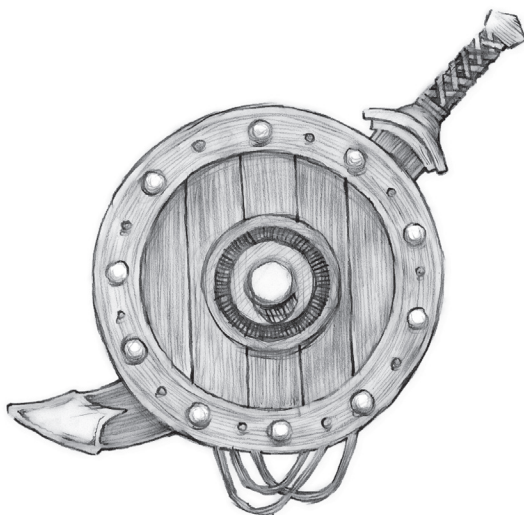
ren in till utrymmet mellan trapphallen och festsalen (se beskrivning vid rum 14). Om man trycker in rätt sten i väggen släpper en spärr och dörren går att öppna utåt mot trapphallen. Oljelamporna tänds för hand av förmannen varje kväll när det börjar mörkna och brinner hela natten.

5. Sutmes privata rum (7,5 x 6 m)

Detta rum är vackert inrett med möbler av mörkt trä och mjuka dynor på stolar och soffa. En eldstad finns vid den södra väggen, ett fönster med utsikt mot ett litet torg i den västra och en järntrappa vid den norra väggen leder upp till rum 23 på våningen ovanför. I östra väggen leder en dörr in till rum 6. Ett skrivbord, en stol och vackra bokhyllor av trä med diverse böcker om handel och ekonomi står vid den västra väggen. Vid västra väggen finns även ett barskåp med alkoholhaltiga drycker. Ett flertal oljelampor längs väggarna går att tända när det blir mörkt. Här finns även det gamla arkivet med loggböcker över handelsresor och böcker med förteckningar över leveranser ända tillbaka till den första resan för ca 400 år sedan inlåsta i ett bastant skåp av trä i det sydöstra hörnet av rummet. Ett lyckat slag på Läsa och skriva språk (cossiska) gör att rollpersonerna hittar en anteckning om att ”J. C. har besökt Maximus på munkarnas ö. Med i lasten fanns förnödenheter och mediciner.” Anteckningen är gjord i en av de första loggböckerna för nästan 400 år sedan. Boken har slitna läderpärmor och pergamentblad. Anteckningen avser den resa Jublius Calenessar gjorde för att hälsa på sin vän Maximus på munkarnas ö Vicrum. Med sig på resan hade han mat och förnödenheter och en del mediciner. Varje rollperson får slå ett slag för varje timme som tillbringas i arkivet. Detta rum används av Sutmes när han behöver koppla av från arbetet.

6. Sutmes kontor (6 x 6 m)

Sutmes kontor är lyxigt inrett med dyra möbler och tjocka mattor på golvet. Gobelänger och tavlor föreställande handelsskepp i olika miljöer hänger på väggarna. Två glasfönster och en dubbeldörr med fönster av glas i den norra väggen tillhandahåller god utsikt över kanalen på baksidan. Dubbeldörren i den norra väggen leder via en kort trappa rakt ut mot kanalen bakom huset. I södra väggen leder en dubbeldörr ut till korridoren (rum 2) och i den västra väggen finns en dörr in till rum 5. Möblerna består av ett stort skrivbord av mörkt trä och en bekväm skinnfåtölj vid den norra väggen framför dubbeldörren samt ett litet konferensbord och fyra fåtöljer vid den östra väggen. Skrivbordet är placerat så att Sutmes har ansiktet vänt mot besökare som kommer in i rummet från korridoren (rum 2). Oljelampor finns utplacerade på väggar och bord. Vid den västra väggen står ett stort kassaskåp av järn (motståndsgad 60, brytvärde 150 och TP 500) och på Sutmes skrivbord ligger en låda med finaste handrullade



baccablad (som han bjuder sina gäster på), en trave oskrivna papyrusark och en uppsättning skrivdon. I skrivbordslådorna förvarar Sutmes kontorsredskap som t.ex. olika stämplat, brevkniivar sigillvax osv. Alla viktiga stämplat, papper och värdeföremål förvaras antingen i kassaskåpet eller i arkivet i rum 5. I Kassaskåpet finns en säck med 92 gm, en säck med 2130 sm, en säck med 508 km och en säck med 8749 bm, Calenessars officiella sigillstämpel och en hel del original och kopior på affärsuppgörelser och avtal, skuldbrev och övriga värdepapper (värde ca 8000 sm).

7. Kök

Ett kök på 7,5 x 6 meter innehållande all erforderlig köksutrustning. Här lagar kocken mat till den personal och de personer som vistas i Calenessars Hus om dagarna. Vid större fester och tillställningar tar man in extra personal och beställer även en del mat utifrån. En köksdörr i norra väggen leder via en kort trappa ut mot husets baksida och en svängdörr i södra väggen leder till kökshallen (rum 10).

8. Mötesrum, Bibliotek & Utställning

I detta rum på 9 x 6 meter står ett elegant långbord med åtta stolar och runt om i hela rummet finns intressanta och dyrbara sevärdheter från olika epoker i

handelshusets historia placerade i hyllor, på piedestaler, i skåp eller upphängda på väggarna. Man kan bland annat hitta föremål som Jublius Calenessars cossiska dolk och svärd, ritningar och modeller på handelshusets fartyg, sjökort över handelsrutter, utsökta urnor och bägare av keramik och ädla metaller från Pompedias alla hörn, utdrag ur loggböcker över handelsresor, dyrbara tyger och väggbonader från exotiska platser, kompasser, kaptenens föremål, Kapten Bargotetemons hatt, krok och träben (den förste kaptenen som anställdes av Calenessars handelshus) osv. Dessa föremål beskrivs nedan.

I ett av skåpen finns dessutom en liten ask med familjevapnet (en örn och ett skepp) på locket och i den, på en bädd av mörkblå sammet, ligger halsbandet rollpersonerna letar efter (Solens tecken).

Föremålen i samlingen

En välgjord eknatisk kroksabel från den gamla perioden ligger på en sammetsbädd i en monter (+10). Jublius gamla cossiska dolk, kortsvärd och slagsvärd hänger på den västra väggen tillsammans med en gobeläng med familjevapnet. Dessa vapen är +10. Dyrbara dolkar hänger på väggarna runtomkring i biblioteket (sammanlagt 12 st). Gamla sjökort, tavlor och bonader hänger på väggarna. Modeller, tavlor och teckningar på de skepp handelshuset ägt hänger på väggarna och ligger i montrar. Utöver detta finns här sextanter, kopior på loggboksanteckningar och kartor över handelsrutter. Ytterligare tre intressanta föremål är kapten Bargotetemons hatt, krok och träben som ligger i en monter.

9. Arkiv & Sekretariat (4,5 x 3 m)

I rummet finns ett skrivbord, en stol och ett arkivskåp. Här jobbar Sutmes sekreterare och här förvaras de aktuella arkiven.

10. Kökshall (4,5 x 3 m)

Detta rum används av serveringspersonalen. Svängdörrar finns i den norra och den södra väggen.

11. Farisethmons privata rum (4,5 x 6 m)

Möbleringen i detta rum består av ett bord, en skinnsoffa, ett barskåp med alkoholhaltiga drycker och två bokhyllor med böcker om ekonomi, handel och juridik. Ett fönster i den västra väggen ger utsikt ut mot torget och i den östra väggen leder en dörr ut mot rum 12. Rummet används av Farisethmon när han behöver koppla av från arbetet.

12. Farisethmons kontor (4,5 x 6 m)

Farisethmons kontor är likt Sutmes inrett med dyra möbler och tjocka mattor på

golvet. Framför dörren i den västra väggen (som leder in till rum 11) står ett stort skrivbord av mörkt trä och en bekväm skinnfåtölj placerade så att Farisethmon har ansiktet vänt mot besökare som kommer in i rummet från korridoren (rum 2). I skrivbordslådorna förvarar Farisethmon kontorsredskap som olika stämplar, brevknivar sigillvax osv.

13. Kontor för anställda (9 x 6 m)

I detta rum arbetar dagtid två till tre av Sutmes anställda ekonomer och jurister. Möbleringen består av skrivbord och stolar av trä. På väggarna hänger tavlor och bonader och på golvet ligger flätade vassmattor.

14. Festsal

Ett rum på ca 9 x 14 meter med en bardisk vid norra väggen och sex pelare i två rader mellan dubbeldörrarna i rummets östra respektive västra vägg. Dubbeldörrarna i den östra väggen leder ut på verandan på husets baksida och vidare ut till uteplatsen och trädgården medan dubbeldörrarna i den västra väggen leder ut till korridoren (rum 2). En svängdörr i den norra väggen leder till köket (rum 7) via kökshallen (rum 10). I rummet finns ett antal bord och stolar. Förutom att fester och bjudningar hålls i denna lokal serveras här frukost och lunch varje dag för anställda och gäster. Det finns även gott om plats vid borden på uteplatsen bakom huset för dem som står ut med värmen. Dricksglas, öltunnor och vin- och spritflaskor finns i överflöd i skåpen i baren.

Med färdigheten Finna föremål kan rollpersonerna upptäcka att:

1. Rummets södra vägg är tjockare än husets övriga väggar (svårighetsgrad +20).
2. En vägglampa av färgat glas på den södra väggen döljer ett kikhål (svårighetsgrad +40). En noggrann undersökning avslöjar ett litet, smalt, horisontellt kikhål gömt i skarven mellan två stenar i väggen och dolt bakom glaslampan. Lampan är gjord av glas i olika färger och i den finns ett otänt vaxljus som är nerbrunnet till hälften.

Dolt utrymme (mellan rum 4 och rum 14)

Det finns ett utrymme på ca 9 x 1 meter mellan de dubbla väggarna som avgränsar rum 4 från rum 14. I utrymmet finns en gammal, trasig stol, en gammal hoprullad matta, en tom trälåda och ett par gamla cossiska arméspjut. Alla föremål är i dåligt skick, allt är täckt av ett tjockt lager damm och ingen verkar ha varit i utrymmet på länge. Utrymmet byggdes en gång i tiden med syftet att kunna kika på personer under kortspel och hålla uppsikt över de personer som befinner sig i rummet. Det var längesen det användes i dessa syften och det an-

vänds inte av Sutmes som är en man av ära. Han känner dock till det. Dörren in till rummet finns i den östra trapphallen i en alkov bakom en väggbonad. Om man trycker in rätt sten i väggen släpper en spärr och dörren går att öppna utåt mot trapphallen (rum 4).

Nivå 2 (övervåning)

15. Veranda

En 1,5 meter bred veranda med räcke av sten löper hela vägen runt husets övervåning. På dess södra sida finns en dubbeldörr som leder in till en korridor (rum 16) och trappor som leder ner till rum 3 och 4 på våningen nedanför. Går man längs verandans västra sida återfinns på husets vägg tre låsbara fönsterluckor av trä (till rum 17, 19, 21) plus en dubbeldörr (till rum 23) samt en öppning i räcket där en trappa leder ner till marknivå och går man längs den östra sidan hittar man fyra låsbara fönsterluckor (till rum 18, 20, 22, 25). Husets norra sida hyser ett fönster och en dubbeldörr (till rum 23). Från verandan har man god utsikt över stadens gator och kanaler. På kvällen brukar Sutmes och Neptusali ta en promenad runt verandan. Då flyter stadens ljud och dofter upp till dem och så långt man kan se skimrar Ankhtoras alla ljus i den eknatiska natten. Verandan brukar även vara ett populärt vandringsstråk bland husets besökare vilka gärna tar en promenad, röker baccablad eller pipa och tittar på utsikten i alla väderstreck.

16. Korridor

En tre meter bred och 18 meter lång korridor med röd matta på golvet, några prydnadsföremål (som varierar med modet) och lamphållare med oljelampor på väggarna. På korridorens västra vägg finns tre dörrar (in till rum 17, 19 och 21) och likaså på den östra väggen (in till rum 18, 20 och 22). I den södra kortändan finns en dubbeldörr som leder ut till verandan (rum 15) och i den norra kortändan finns en dubbeldörr in till Sutmes och Neptusalis våning (rum 23). Lamporna i korridoren tänds för hand av förmannen varje kväll vid mörkrets inbrott.

17. Gästrum

Ett enkelt och vackert gästrum med en säng, ett litet bord, två stolar och en matta på golvet. Sängen är bäddad med rena sängkläder och på bordet står en kanna vin, två glas och en skål med färsk frukt. I ett hörn står en pall och på den ligger en ren handduk och ett tvättfat. På golvet bredvid pallen står ett krus med vatten. Dörren är av trä och går att låsa inifrån med en nyckel. På väggen ut mot verandan (rum 15) finns en fönsterglugg med låsbara fönsterluckor av trä. Kopior av nycklarna finns i kassaskåpet i Sutmes arbetsrum. På en av väggarna hänger en vacker väggbonad.

18-19 och 21. Gästrum

Dessa rum är likadant inredda som rum 17.

20. Gästrum

Rum 20 är inrett på samma sätt som rum 17; det har dock en dörr in till rum 22 som går att låsa.

22. Gästrum

Rum 22 är inrett på samma sätt som rum 17; det har dock en dörr in till rum 20 som går att låsa.

23. Sutmes och Neptusalis vardagsrum

Detta är utan tvekan husets lyxigaste rum. Lampor, speglar och tavlor hänger



på väggarna, vackra mattor och skinn från exotiska djur ligger på golvet, skåp och bokhyllor av vackert trä står längs väggarna och en grupp stolar, ett bord och en lyxig skinnsoffa finns placerade i rummets mitt. I den norra väggen finns ett fönster och en dubbeldörr som leder ut till verandan (rum 15). I den västra väggen finns en dubbeldörr som även denna leder ut till verandan (rum 15). I rummets norra del finns en trappa ner till rum 5 på våningen nedanför. En dörr i den östra väggen leder till rum 24 och en dubbeldörr i den södra väggen till korridoren (rum 16).

24. Hall

Ett litet rum på 3 x 3 meter med dörrar in till rum 23, 25 och 26. På golvet står en katt av vit sten och en kruka med en palm.

25. Sovrum (ca 3 x 4 meter)

En stor säng i det nordöstra hörnet dominerar rummet. En exklusiv matta i bruna och gula nyanser ligger på golvet och skåp står längs den södra väggen. Rummet är byggt i vinkel intill badrummet (rum 26) och öppnar man en skjutbar dörr i badrummets avfasade nordöstra hörn blir intrycket att de båda rummen 25 och 26 blir till ett stort rum. Skåpen innehåller Sutmes och Neptusalis kläder och en del av deras smycken.

26. Badrum

Det finns två dörrar in till badrummet, en i den norra väggen från rum 24 och en i det nordöstra hörnet från rum 25. Badrummet innehåller ett stort badkar vid den södra väggen, skåp med handdukar och tvättattiraljer som såpa m.m. och en stor spegel bredvid dörren på den norra väggen. På golvet ligger en flätad matta av vass.

OM ROLLPERSONERNA GÅR TILL ISANNEH FÖR ATT FÅ HJÄLP

Isanneh har begränsade möjligheter att hjälpa rollpersonerna om de skulle köra fast och beslutar sig för att uppsöka henne. Hon kan dock ge dem en av sina helande drycker om någon är skadad eller hjälpa dem att skaffa utrustning. Hon kan dessutom hjälpa dem att planera. Spelledaren avgör som vanligt hur mycket hjälp som är lämplig.

ÄVENTYRETS AVSLUTNING

Äventyret är slut när rollpersonerna har hittat Solens tecken. Om de har hittat informationen som leder dem vidare till Vicrum och Maximus Tardon, kan de

börja planera för att ta sig dit. Om inte, så beger de sig med fördel till Isannehs tempel för att lämna smycket till henne, få sin belöning på 1000 sm (för mer information om uppdraget och rollpersonernas belöning se Sagan om solens och månens tecken) och få information om nästa deläventyr. Här passar det bra för rollpersonerna att vila upp sig, läka eventuella sår, utrusta sig och fördela erfarenhetspoäng. Om rollpersonerna har klarat äventyret på ett tillfredsställande sätt, är det lämpligt att de får 4 allmänna erfarenhetspoäng var. Hur många specifika erfarenhetspoäng de får beror på vilka färdigheter de har använt.

Äventyret fortsätter nu i del två av Arvet från Cosso som heter Den ensliga ön.

SPELLEDARPERSONER

Sutmes Calenessar (Köpmän)

Beskrivning

Sutmes är en elegant man i medelåldern. Han är mörk, av medellängd, har rakat huvud, mustasch och smalt, välansat pipskägg. Han går vanligtvis klädd i exklusiva, skraddarsydd kläder och bär flera dyrbara och vackra ringar, armband och halsband.

Sutmes är född och uppvuxen i Eknatis. Han är gift med Neptusali och har en son vid namn Farisethmon. Till yrket är han köpmän.

Calenessars handelshus tillföll Sutmes redan när han var endast 22 år och han har nu drivit verksamheten framgångsrikt i mer än 20 år och anser sig vara veteran inom området. Den framgångsrika köpmannen arbetar ständigt och ihärdigt med att utvidga verksamheten.

Sutmes tar alltid väl hand om sina gäster och sina anställda. Nyckeln till framgångsrika affärer, anser han, är nöjda medarbetare som ställs inför kreativa utmaningar och som får stor frihet och de resurser de behöver för att ta sig an dessa utmaningar. Att se till att leverantörer, affärspartners och kunder är nöjda ser han som en självklarhet. Sutmes är dock hård i affärer och känd för att förhandla till sig bra villkor.

Solens tecken, som Sutmes har i sin samling i biblioteket, har stort värde för den eknatiska köpmannen, dels för att det är ett vackert smycke, dels för att det har funnits i familjen i generationer. Han vet inte hur länge familjen har haft det i sin ägo eller när de fick det och varifrån det kommer, men hans far berättade för honom att det funnits i släkten så långt bak i tiden någon kan minnas. Sutmes är dock köpmän och älskar dessutom spel med stora insatser, så om förutsättningsarna är de rätta kan han tänka sig att sälja eller byta bort halsbandet, alternativt

använda det som insats i någon form av vadslagning. Sutmes vet inte om att halsbandet är magiskt.

Grundegenskaper

Styrka: 60, Smidighet: 55, Fysik: 60, Intelligens: 107, Psykisk styrka: 89, Karisma: 104, Magisk förmåga: 40.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 60, Motståndskraft: 85, Viljestyrka: 130, Magisk kraft: 40.

Tålighetspoäng: 60

Magiska kraftpoäng: 40

Färdigheter

Ekonomi FV 105, Geografi FV 90, Historia FV 30, Juridik FV 80, Kulturkännedom FV 110, Köpslå FV 135, Ljuga FV 80, Läsa och skriva språk (eknatiska) FV 90, Läsa och skriva språk (pallasadoniska) FV 60, Läsa och skriva språk (cossiska) FV 40, Läsa och skriva språk (osmaniska) FV 35, Läsa och skriva språk (spekudiska) FV 40, Matematik FV 65, Områdeskännedom FV 85, Pipskäggs-viftning FV 75, Politik FV 75, Religion FV 40, Spela spel FV 125, Stadskunskap FV 35, Tala språk (eknatiska) FV 95, Tala språk (pallasadoniska) FV 80, Tala språk (cossiska) FV 70, Tala språk (osmaniska) FV 40, Tala språk (spekudiska) FV 50, Undre världen FV 25, Uppmärksamhet FV 65, Värdesätta FV 120.

Föremål

1 Prydnadsdolk, 5 dyrbara ringar, 6 armringar av guld, 1 guldarmband, 1 halskrage av guld, 3 guldringar (örhängen), 1 bältesbörs innehållande nyckelknippa med nycklar till Calenessars Hus, 40 gm, 20 sm, 1 bälte av läder med guldspänne.

Neptusali Calenessar (Sutmes fru)

Beskrivning

Neptusali är en vacker kvinna i yngre medelåldern. Hon har mörka ögon och mörkt axellångt hår. Hon går ofta klädd i vackra klänningar och dyrbara smycken. Neptusali är en god värdinna med en behaglig personlighet. Hon är en duktig danserska och trevlig och lättsam att prata med. Neptusali är Sutmes fru.

Grundegenskaper

Styrka: 50, Smidighet: 95, Fysik: 60, Intelligens: 65, Psykisk styrka: 60, Karisma: 110, Magisk förmåga: 45.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 60, Motståndskraft: 65, Viljestyrka: 65, Magisk kraft: 45.

Tålighetspoäng: 60

Magiska kraftpoäng: 45

Färdigheter

Akrobatik FV 60, Dansa FV 90, Gömma sig FV 50, Gyckelkonster FV 80, Hantera vapen (dolk) FV 20, Hoppa FV 70, Konversera FV 78, Klättra FV 70, Läsa och skriva språk (eknatiska) FV 60, Läsa och skriva språk (pallasadoniska) FV 40, Läsa och skriva språk (osmaniska) FV 35, Smyga FV 60, Tala språk (eknatiska) FV 80, Tala språk (pallasadoniska) FV 60, Tala språk (osmaniska) FV 45, Uppmärksamhet FV 80.

Föremål

1 Prydnadsdolk, 5 dyrbara ringar, 8 armringar av guld, 1 guldarmband, 1 halskrage av guld, 1 pannband av guld, 1 bälte av guld och silver.

Farisethmon Calenessar (Sutmes son)

Beskrivning

Farisethmon är Sutmes son och han är en yngre kopia av sin fader. Han har mörka ögon och kort, svart, välkammat hår. Han klär sig ofta något enklare än Sutmes, med klassiska eknatiska kläder. Farisethmon motsvaras av standard spelledarpersonen Köpman (se modulen Pallasadonien). Språket pallasadoniska byts ut mot eknatiska.

Sutmes anställda

Sutmes jobbar tillsammans med sin son, två anställda köpmän och en sekreterare. De som finns dagligen i Calenessars handelshus utöver Sutmes, Neptusali och Farisethmon är: skrivaren/sekreteraren, betjänten, förmannen, ekonomen, juristen, kocken, ett köksbiträde och vakterna. Dessa personer finns beskrivna nedan.

Vidare har Calenessars handelshus en mängd anställda personer på olika platser i Eknatis och Pompedia. De som jobbar för handelshuset är bland annat skeppare, lastare, inköpare, köpmän, ekonomer, kvalitetskontrollanter och regionschefer för de små filialer som finns i olika delar av Eknatis och runt Kristallhavet. Några av alla dessa personer finns beskrivna nedan.

Sera Tika (Sutmes sekreterare)

Beskrivning

Sera Tika är en strikt affärskvinna med mörkt långt hår, ofta uppsatt i en knut,

och hon går klädd i någon av de vackra kalasaris hon har i sin garderob. Hon har mörk, mjuk och behaglig röst och ett sofistikerat, men avspänt sätt. Sera Tika motsvaras av standard spelledarpersonen Köpman (se modulen Pallasadonien). Språket pallasadoniska byts ut mot eknatiska och valfritt språk byts ut mot pallasadoniska, cossiska, osmaniska och spekudiska.

Rubenard (Betjänt)

Beskrivning

Rubenard är en gammal man med tunt vitt hår och vältrimmat skägg. Huden är brun och läderartad. Han går klädd i en strikt eknatisk dräkt med hög krage, mantel och sidenbälte. På huvudet har han en fez och på fötterna uppsvängda skor med tofsar. Rubenard motsvaras av standard spelledarpersonen betjänt (se appendix).

Tepmarassak (Förmannen)

Beskrivning

Tepmarassak är en kraftig man med kort mörkt hår, något grånat på sidorna, och ett kort pipskägg. Tepmarassak motsvaras av standard spelledarpersonen Hantverkare (se modulen Pallasadonien). Utöver de färdigheter som anges för Hantverkare har Tepmarassak Pipskäggsviftning FV 50. Språket pallasadoniska byts ut mot eknatiska.

Ekonom och jurist (2 - 3 st)

Dessa personer motsvaras av standard spelledarpersonen Köpman (se modulen Pallasadonien). Språket pallasadoniska byts ut mot eknatiska.

Kökspersonal (2 st)

Motsvarande standard spelledarpersonen Vårdshusvärd (se modulen Pallasadonien). Språket pallasadoniska byts ut mot eknatiska.

Chotexento (Vaktchef)

Chotexento är en medelålders man med en muskulös och vältränad kropp. Han har svart hår klippt i en eknatisk pagefrisyr och ett kraftigt uppbundet pipskägg. Chotexento kommer ursprungligen från Spekudia och har ett förflutet som gladiator och stadsvakt i Ankhtoras stadsvakt. Han är Sutmes vaktchef och personliga livvakt. Chotexento ansvarar dessutom för säkerheten inom handelshuset. Han har varit anställd av Sutmes i snart 10 år och är mycket lojal. Chotexento har goda kontakter inom stadsvakten som han kan utnyttja om rollpersonerna på något sätt skulle angripa Sutmes eller Calenessars Hus. Chotexento motsvaras av standardspelledarpersonen Stadsvakt, kapten (se modulen Pallasadonien).

Språket pallasadoniska byts ut mot eknatiska. Chotexento har dessutom färdigheterna Tala Språk (spekudiska) FV 60, och Spåra person FV 70.

Vakter

Motsvarande standard spelledarpersonen Dörrvakt/Utkastare (se modulen Pallasadonien). Språket pallasadoniska byts ut mot eknatiska.

Eskortflickor

Beskrivning

Dessa utgörs av vackra kvinnor som hyrs in vid olika tillställningar för att se till att gästerna trivs, för att allmänt höja stämningen eller som eskort åt de affärsbekanta som så önskar. Dessa flickor motsvaras av standard spelledarpersonen Prostituerad (se modulen Pallasadonien). Språket pallasadoniska byts ut mot eknatiska och dessutom kan de tala ytterligare ett valfritt språk FV 40.

APPENDIX

Solens och Månens tecken - Nycklarna till Gryningstemplet

Nycklarna in till de gömda salarna i Gryningstemplet är utformade som vackra smycken föreställande solen och månen i olika utföranden. Vid den tiden då templet var i bruk tillhörde dessa de tre överste prästerna som bar dem i kedjor runt halsen. Solens och Månens tecken är inte bara vackra smycken med funktion att öppna olika dörrar, de är även en symbol för prästerskapets myndighet och de får sina bärare att framstå som kraftfullare och mer karismatiska än de är i verkligheten. Nycklarna hänger fortfarande på sina kedjor så som de gjorde på den gamla tiden då de vaktades och användes av templets präster och som de gjorde när de låg i Maximus Tardons hand för 400 år sedan och fördes bort av de cossiska krigsherrarna. Maximus Tardon och hans män återvände aldrig till Gryningstemplet och Maximus dog utan att ha avslöjat hemligheten med nycklarna. Han hade nog blivit förundrad om han vetat att halsbanden han förde med sig var magiska och att de kan öppna de komplicerade låsen i de dolda dörrarna som finns i templet (något som Isanneh och Kal Ibas nu har läst sig till i gamla eknatiska skrifter).

Nycklarnas funktion

På flera väggar i Gryningstemplet finns håligheter som exakt avspeglar nycklarnas utformning. Placeras nycklarna i nyckelhålen aktiveras dörrarnas motviktsmekanism och dörrarna öppnas eller stängs.

Solens tecken (Ljusets nyckel)

Typ av föremål: Magiskt hängsmycke

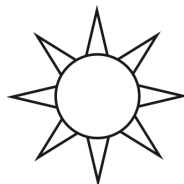
Namn: Solens tecken.

Besvärjelser:

Aura

Energinivå 5 (+20 KAR/20 HR)

Besvärjelsevärde: 140



Ljus

Energinivå 2 (6 meter i diameter)

Besvärjelsevärde: 124

Energiladdningar: Nej

Aktiveringsvillkor: När bäraren säger "I solens tecken aura", "I solens tecken ljus" på Eknatiska.

Historia: Tillverkades av präster och juvelsmeder i Eknatis under den gamla eran. Bars av överste prästerna i Gryningstempelt.

Beskrivning: Ett vackert smycke av guld föreställande solen som lyser upp världen. Det symboliserar solen, dagen, ljuset och livet. Guldsolen är upphängd på en kedja av metall. Den kan användas för att aktivera flera lås på dolda dörrar i Gryningstempelt. Tillsammans med två andra nycklar (mörkets och gryningens) öppnar den dörrarna in till de hemliga salarna i tempelt.

Månens tecken (Mörkets nyckel)

Typ av föremål: Magiskt hängsmycke

Namn: Månens tecken.

Besvärjelser:

Aura

Energinivå 5 (+20 KAR/20 HR)

Besvärjelsevärde: 140



Mörker

Energinivå 2 (6 meter i diameter)

Besvärjelsevärde: 111

Energiladdningar: Nej

Aktiveringsvillkor: När bäraren säger "I månens tecken aura", "I månens tecken mörker" på Eknatiska.

Historia: Tillverkades av präster och juvelsmeder i Eknatis under den gamla

eran. Bars av överste prästerna i Gryningstemplet.

Beskrivning: Ett vackert smycke av silver föreställande en månskära som vandrar över världen under natten. Det symboliserar månen, natten, mörkret och döden. Månskäran av silver är upphängd på en kedja av metall. Den kan användas för att aktivera flera lås på dolda dörrar i Gryningstemplet. Tillsammans med två andra nycklar (ljusets och gryningens) öppnar den dörrarna in till de hemliga salarna i templet.

Solens och månens tecken (Gryningens nyckel)

Typ av föremål: Magiskt hängsmycke

Namn: Solens och månens tecken.

Besvärjelser:

Aura

Energinivå 5 (+20 KAR/20 HR)

Besvärjelsevärde: 140



Ljus

Energinivå 2 (6 meter i diameter)

Besvärjelsevärde: 124

Mörker

Energinivå 2 (6 meter i diameter)

Besvärjelsevärde: 111

Energiladdningar: Nej

Aktiveringsvillkor: När bäraren säger "I solens och månens tecken aura", "I solens och månens tecken ljus", "I solens och månens tecken mörker" på Eknatiska.

Historia: Tillverkades av präster och juvelsmeder i Eknatis under den gamla eran. Bars av överste prästerna i Gryningstemplet.

Beskrivning: Ett vackert smycke av guld och silver föreställande en uppgående sol (av guld) och framför den en nedgående måne (av silver). Den symboliserar föreningen mellan solen och månen, dagen och natten, döden och livet, gryningen, mörkets skingrande och pånyttfödelsen. Solens och Månens smycke är upphängt på en kedja av metall. Den kan användas för att aktivera flera lås på dolda dörrar i Gryningstemplet. Tillsammans med två andra nycklar (ljusets och mörkets) öppnar den dörrarna in till de hemliga salarna i templet.

NYA FÄRDIGHETER

Gå under jorden

Grundegenskap: (INT + KAR)/2

Yrken: Tjuv

Kunskapstyp: Neutral färdighet

Färdighetstyp: Yrkesberoende

Färdighetsgrupp: Social färdighet

Beskrivning: Gå under jorden är färdigheten att hålla sig undan från alla dem som man inte vill bli funnen av. I färdigheten ingår att hitta ett bra gömställe, att sopa igen spåren efter sig själv, och att inte avslöja var man befinner sig. I färdigheten ingår inte förmågan att gömma sig från någon som känner till agentens ungefärliga lokalisering (för detta används färdigheten Gömma sig). Färdigheten kan inte heller användas för att sopa igen de fysiska spår agenten lämnar efter sig i vildmarken, t.ex. fotavtryck (för detta används färdigheten Spåra).

Svårighetsgraden påverkas av flera olika faktorer, bl.a. hur känd agenten är. Det är i regel svårare för en känd person med många bekanta att gå under jorden än för en okänd person med få bekanta. Tillgången till bra gömställen kan vara en viktig faktor.

Om någon försöker spåra den person som håller sig undan genom att använda Spåra person, tävlar de olika färdigheterna mot varandra. Framgångsdifferensen för den som använder Gå under jorden adderas till den tillfälliga svårighetsgraden för den som använder Spåra person.

Klä på person

Grundegenskap: (INT + KAR)/2

Yrken: Betjänt

Kunskapstyp: Praktisk färdighet

Färdighetstyp: Yrkesberoende

Färdighetsgrupp: Social färdighet

Beskrivning: Klä på person är konsten att sätta på en person kläder och att göra det på ett sätt som är behagligt för den som blir påklädd. I färdigheten ingår även viss kännedom om mode och vilka kläder som passar i olika sociala sammanhang i olika samhällen.

Svårighetsgraden påverkas bl.a. av vem det är som skall bli påklädd, hur lång tid det får ta att klä på personen, och vilka kläder det är som skall sättas på.

Lyckas agenten med färdigheten, lyckas påklädningen effektivt och hela proceduren är behaglig för den som blir påklädd. Misslyckas färdigheten, går det hela mindre smidigt och tar längre tid, men agenten får i regel försöka igen.

Fummel innebär allvarliga problem, t.ex. att agenten har sönder kläderna eller skadar den som skall bli påklädd.

Servera

Grundegenskap: (SMI + KAR)/2

Yrken: Betjänt

Kunskapstyp: Praktisk färdighet

Färdighetstyp: Yrkesberoende

Färdighetsgrupp: Social färdighet

Beskrivning: Servera är konsten att ta upp beställningar och servera mat och dryck i privata sammanhang och på värdshus, tavaror m.m. I färdigheten ingår även förmågan att bemöta de som serveras på ett smidigt och tjänstvilligt sätt.

Svårighetsgraden kan påverkas av flera olika faktorer, t.ex. hur många som skall serveras, hur mycket som skall serveras och hur snabbt det hela skall gå. Det är i regel svårare att servera många personer, mycket mat och dryck på kort tid, än få personer, lite mat och dryck utan tidspress. Svårighetsgraden kan även påverkas av hur van agenten är vid den aktuella situationen och den aktuella platsen. Det kan t.ex. vara svårare att servera personer som tillhör en annan kultur än personer som tillhör samma kultur.

Lyckas agenten med färdigheten, lyckas hon servera all mat och dryck effektivt och gör ett bra intryck. Misslyckas hon, går det sämre. Fummel innebär att agenten klantar sig rejält, t.ex. tappar en bricka med mat över någon person, snavar och faller över ett bord e.dyl. Ju bättre agenten klarar färdigheten, desto smidigare går det hela och desto bättre intryck gör hon. (Chanserna att få bra dricks ökar om agenten gör ett bra intryck.)

Spåra person

Grundegenskap: KAR

Yrken: Stadsvakt, Prisjägare

Kunskapstyp: Neutral färdighet

Färdighetstyp: Yrkesberoende

Färdighetsgrupp: Social färdighet

Beskrivning: Spåra person är förmågan att finna personer genom att fråga ut släkt, vänner, arbetskamrater, grannar osv. eller genom att söka information hos olika myndigheter och organisationer, genom att knacka dörr eller genom att tala med barägare eller värdshusvärdar m.m. Färdigheten fungerar bäst i stadsmiljö och i områden där det finns gott om intelligenta varelser. Färdigheten kan inte användas i vildmarken och den kan inte användas för att följa levande varelsers fysiska spår, t.ex. fotavtryck (för detta används färdigheten Spåra).

Svårighetsgraden avgörs främst av tillgången på information om den person som agenten försöker spåra. Kända personer som det finns mycket information om är i regel lättare att spåra än okända personer som det finns lite information om och som har få släktingar, vänner och bekanta. Avståndet till den person som eftersöks kan inverka på svårighetsgraden. Det är t.ex. i regel svårare att spåra en person som befinner sig i en avlägsen by än en person som befinner sig i samma stad som agenten.

Lyckas agenten med färdigheten, får hon reda på var den eftersökta personen befinner sig. Misslyckas agenten, hittar hon inte personen. Fummel innebär att agenten får helt felaktig information eller klanter sig på annat sätt.

Om någon försöker hålla sig undan genom att använda Gå under jorden, tävlar de olika färdigheterna mot varandra. Framgångsdifferensen för den som använder Gå under jorden adderas till den tillfälliga svårighetsgraden för den som använder Spåra person.

NYTT YRKE

Betjänt

Yrkeshärdigheter: Etikett, Klä på person, Konversera, Servera.

NY STANDARD SPELLEDARPERSON

Standard spelledarperson Betjänt

Grundegenskaper

Styrka: 60, Smidighet: 70, Fysik: 60, Intelligens: 70, Psykisk styrka: 65, Karisma: 70, Magisk förmåga: 60.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 60, Motståndskraft: 60, Viljestyrka: 65, Magisk kraft: 60.

Tålighetspoäng: 60

Magiska kraftpoäng: 60

Färdigheter

Servera FV 70, Klä på person FV 60, Etikett FV 70, Konversera FV 60, Ekonomi FV 50, Köpslå FV 50, Tala språk (ett valfritt språk) FV 70, Läs och skriva språk (ett valfritt språk) FV 60, Övertala FV 60.



KÖPMANNEN

"Jag antar vadet och dubblar insatsen." Det tystnade runt bordet och man kunde känna spänningen i luften. Neptusali smekte Sutmes över axlarna, böjde sig ner och viskade i hans öra: "Jag tror han bluffar", hon snuddade lätt med sina läppar vid hans nacke, "men å andra sidan kanske inte." Sutmes kunde känna den kittlande spänningen som han sällan erfor numera, gammal slipad köpman och inbiten spelare som han var. Det hade blivit oväntat spännande. Mannen mitt emot honom var modig och tydligen lika road av spelet som han själv. Sutmes lyfte glaset med dyrt, rött anktorienskt vin och drack av den söta, exklusiva drycken. Han drog ut på spänningen ytterligare några sekunder, han älskade det här! Tiden stod stilla medan Sutmes, ägare till Calenessars handelshus, bestämde sig för hur han skulle spetsa insatsen ytterligare. Han sög på pipan, lät röken glida ut genom mungippan och spände blicken i mannen på andra sidan bordet.

Rollpersonerna har tidigare lärt känna en eknatisk prästinna vid namn Isanneh Akilahn (se Sagan om Solens och Månens Tecken). Hon har gett dem i uppdrag att hitta tre halsband som försvann för mer än 400 år sedan. Isanneh har spårat ett av halsbanden till Calenessars Hus i den eknatiska huvudstaden Ankhtoras.

I denna första del av äventyrstrilogin Arvet från Cosso provas rollpersonernas list och sociala färdigheter. Har spelarnas karaktärer det som krävs för att klara sig i den eknatiska huvudstaden med alla dess faror och utmaningar?

Calenessars Hus är ett tillbehör till rollspelet Pompedia. För att ha fullt utbyte av äventyret måste du ha tillgång till Pompedia Grundregler. Modulerna Eknatis och Pallasadonien kan vara till värdefull hjälp när äventyret spelas.

