

—★—
Ett äventyr till Rollspelet Pompedia

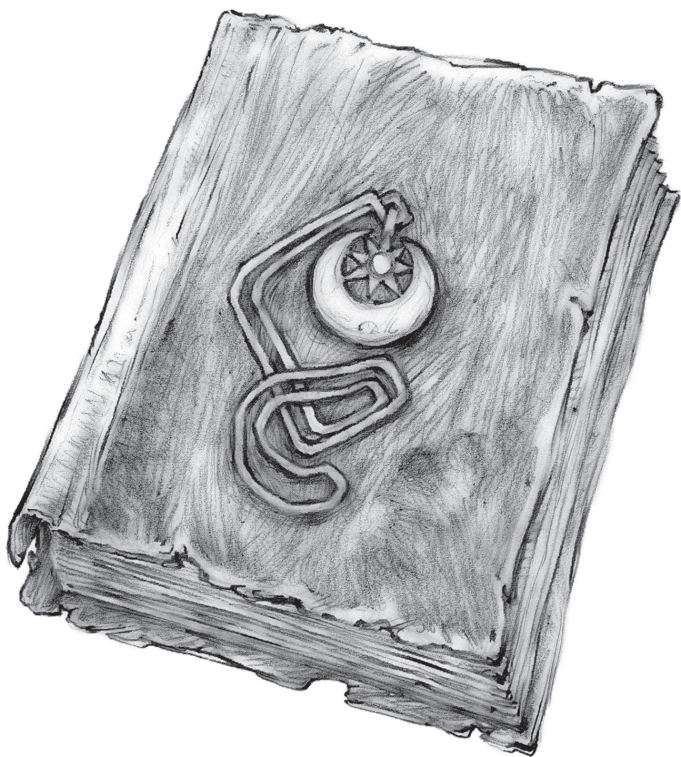
DEN ENSLIGA ÖN

Andra delen av trilogin “ARVET FRÅN COSSO”



DEN ENSLIGA

ÖN



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

DEN ENSLIGA ÖN

Utanför Ankhtoras kust ligger klosterön Vicrum med ett gammalt kloster från Cossotiden. När havet är oroligt slår enorma vågor in mot stenkajen och de vassa klipporna. Kaskader av vatten och skum kastas högt upp i luften och lämnar de mörka klippformationerna genomdränkta och blanka som svart glas. Endast när havet är stilla går det att förtöja med båt eller ett mindre fartyg.

Den smala vindlande stentrappan som leder till öns högsta punkt letar sig upp från kajen utmed de branta klipporna och slutar vid klostrets portar. Ibland försvinner trappan ur sikte bara för att en stund senare ringla fram bakom en eller annan stenformation på sin väg uppför sidan av klippan mot sitt slutmål. Halvvägs upp till klostret leder en stenbro över en klyfta och på andra sidan bron fortsätter en smal gångväg förbi resterna av ett gammalt vaktorn av stora stenblock. I forna tider fanns på denna plats ett fällgaller av järn som kunde stänga vägen upp till klostret, men det är längesedan det var i funktion. Numera är det bara gallrets sönderrostade fästen och den gamla vevmekanismen som skvallrar om hur det en gång såg ut.

I dåligt väder och i storm är Vicrum en mörk, bister utpost som ensam reser sig ur ett blygrått hav. I vackert väder kan ön vara en ljus och uppfriskande syn. Då bryts havets vågor i gnistrande slilverkaskader mot klipporna vid dess fot och högre upp kretsar vita sjöfåglar. På långt håll ser fåglarna ut som fallande rosenblad mot öns brun-rosa klippväggar och den klarblå himlen i bakgrunden.

Denna dag var klippön allt annat än ljus och uppfriskande. Kalem Teptragorius drog kåpan tätare omkring sig och böjde huvudet ännu mer för att regnet inte skulle piska in under huvan. Han lämnade de gamla ekarna bakom sig och fortsatte stigen upp mot klostret. Vakta kryptan i den gamla skogen, så dumt! Vakta mot vad? Som om någon skulle vilja ge sig ut till kryptan i det här vädret. För att inte nämna den lilla detaljen att det var över ett halvår sedan det kommit utomstående till ön, att de som kom den gången var det förra väktarparet och att alla transporter nu helt verkade ha upphört. Teptragorius stannade och pustade några sekunder. Han rätade på ryggen en aning och regnet piskade honom genast i ansiktet. Den gamle abboten torkade regnvattnet ur ögonen, suckade djupt och fortsatte. De nyanlända männen från Corsentica hade insisterat på att stanna kvar på post vid porten till den underjordiska gravkammaren under ekarnas droppande lövverk trots att han försökt förklara att kryptan inte använts på hundratal år och att alla gravarna flyttats till katakomberna under klostret. Men vill de stå där och frysa, så inte mig emot, tänkte han.

Han närmade sig klosterområdet. Den yttre muren och silhuetten av klosterkyrkan avtecknade sig mot den blygrå himlen. Han öppnade porten till Paladinernas hus,

passerade genom Paladinernas hall, tog den vänstra arkaden förbi trädgården och gick in i klostret. Vatten droppade ner på stengolvet och lämnade ett mörkt spår efter honom genom entréhallen. Ett klädbyte var på sin plats, tänkte han, innan han tog itu med att lösa det akuta förnödenhetsproblemet. Sedan aftonsång och lite välförtjänt ro för en gammal man.

OM ÄVENTYRET

Den ensliga ön 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. Den ensliga ön är deläventyr nummer två i äventyrssviten Arvet från Cosso.

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 i tidigare deläventyr lärt känna Isanneh Akilahn, den vita prästinnan från Ankhtoras. Hon har gett dem i uppdrag att hitta tre halsband 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 halsbanden kan finnas och rollpersonerna har redan kommit över det första i Calenessars Hus. För mer information om solens och månens tecken se Appendix i deläventyret Calenessars Hus.

ROLLPERSONERNAS UPPGIFT

Rollpersonernas utmaning i Den ensliga ön är att ta sig till Vicrum och hämta Solens och månens tecken (även kallat Gryningens tecken) som finns i Maximus Tardons grav i kryptan i Gamla skogen.

INFORMATION TILL SL

Utöver informationen som ges i inledningen av detta äventyr förekommer även viktig information i avsnitten Ceses Agorius krypta och Maximus Tardons grav. Se till att du som SL tar del av denna information även om spelarna inte hittar den.

ÄVENTYRETS START

Den ensliga ön tar vid där Calenessars Hus slutar. Rollpersonerna befinner sig i Ankhtoras och har nyligen kommit över Solens tecken. Om rollpersonerna har

hittat noteringarna i loggböckerna i Sutmes rum som leder dem till Maximus Tardon och Solens och månens tecken (se Calenessars Hus) kan de bege sig av direkt från Calenessars Hus till Vicrum.

Har rollpersonerna inte hittat denna information, kan Isanneh berätta för spelarnas karaktärer om Solens och månens tecken som hon nu tror sig ha lokaliserat. Hon berättar för rollpersonerna att Maximus Tardon antagligen slutade sina dagar på klosterön Vicrum utanför Ankhtoras kust och att han kan ha fört med sig halsbandet med Solens och månens tecken dit. Isanneh påminner om att Solens och månens tecken är utformat som en sol av guld sammansmidd med en halvmåne av silver och önskar sedan rollpersonerna lycka till.

KLÖSTRET OCH KLÖSTERÖN

En bit utanför Ankhtoras kust ligger en klippö med ett gammalt munkkloster från den cossiska perioden (se modulen Eknatis för mer information om Eknatis historia). Ön och klostret kallas Vicrum. Klostret är elohistiskt men det tillhör ingen särskild orden och det är i stort sett självständigt. Många gamla cossiska traditioner kan fortfarande spåras i munkarnas dagliga rutiner även om starka influenser från eknatisk kultur under årens lopp smugit sig in. Det finns bland annat många eknatiska böcker i biblioteket.

De första munkarna som kom till Vicrum var missionärer. Vicrum ansågs vara en idealisk plats att bygga ett kloster på, den låg nära den eknatiska huvudstaden och skulle samtidigt vara relativt lätt att försvara mot eventuella anfallare. En stenkaj byggdes på öns östsidan och ett befästningsverk bestående av en stenbro och ett vaktorn placerades halvvägs upp till klostret. Runt klosterområdet uppfördes en stenmur med tre portar som vaktades av kyrkans soldater. Skulle hedningarna vilja driva dem därifrån hade de nu möjlighet att försvara sig. Under den första tiden förfogade munkarna även över ett eget skepp med besättning.

I dag finns det ett trettio-tal munkar på Vicrum. De lever ett stilla liv med dagliga rutiner som består av gudstjänst, samtal, meditation och sång. Munkarna är också fullt sysselsatta med att sköta om klostret, arbeta på odlingarna och kopiera och översätta böcker och skrifter. Det är länge sedan det bedrevs någon mission.

ATT TA SIG UT TILL ÖN OCH TILLBAKA

Vicrum ligger några mil utanför Ankhtoras kust. Munkarna på ön saknar båt och andra transportmedel. De är helt isolerade och beroende av transport utifrån om de skulle vilja lämna ön. En gång i månaden levererar en båt förnödenheter till klostret. För tillfället sker dock inga regelbundna leveranser på grund av inci-

denten med havsodjuret (se nedan). Utöver detta sker få transporter eller färder till eller ifrån ön.

Eget fartyg. Har rollpersonerna ett eget skepp är resan till och från ön inget problem. De kommer inte att bli anfallna av havsodjuret såvida de inte tar sig till norra grottan (se längre ner vid rubriken Havsodjurets grotta). Om rollpersonerna seglar ett eget skepp måste de själva hantera svårigheterna med klippor och undervattensrev som finns på öns norra, västra och södra sidor (Segla/Hantera båtar svårighetsgrad +40). Det går att köpa en roddbåt i Ankhtoras för ca 250 km. En liten segelbåt går på ca 800 km.

Betala för resan. Ankhtoras med omnejd myllrar av sjömän, fiskare och annat löst folk med tillgång till båtar. I hamnen ligger mängder av båtar, skepp och fartyg för ankar och hela hamnområdet är fullt av folk med anknytning till havet. Det är emellertid för närvarande svårt att hitta någon som utan bra betalt kan ränka sig att transportera rollpersonerna ut till Vicrum, eftersom ett havsodjur sägs härja i närheten av ön. Rollpersonerna får höra att ett skepp har blivit angripet när det skulle lossa förnödenheter och utrustning till klostret. Den allmänna uppfattningen verkar vara att ingen kommer att ankra vid Vicrum igen förrän man ”skålat i svartrom från odjurets bläckbäl”. (Ett lyckat slag på Zoologi gör att rollpersonerna förstår att det är någon form av jättebläckfisk det handlar om. Har de färdigheten Zoologi och lyckas med sina slag vet de att svartrom är den dryck man får om man håller rom med hög alkoholhalt i bläckbälgen från en jättebläckfisk. Denna information kan rollpersonerna även få genom att ställa frågor i hamnområdet.) Hostar rollpersonerna upp ca 100 km hittar de till sist en fiskare med en liten segelbåt som är beredd att ta dem ut till ön och tillbaka.

Andra sätt att ta sig till ön. Är rollpersonerna mycket goda simmare kan de lyckas simma till ön. Svårighetsgraden är +80. Misslyckas de, tvingas de vända. Fummel innebär risk för drunkning. Med en hel del tur borde det även gå att ta sig ut till ön med flotte eller så kanske en magiker har någon användbar besvärjelse. Spelledaren avgör som vanligt vad som fungerar.

KYRKANS KOPPLING TILL KLOSTRET ÅR 1072

Det finns ännu idag vakter från Corsentica på post vid kryptan under klostret. Dessa skyddar gravarna och de böcker och relikier som fortfarande har ett intresse för kyrkan. Vaktombyte sker varje halvår. Vid dessa tillfällen ankrar ett av kyrkans skepp utanför ön och skickar en långbåt till stenkajen. De väktare som skickas till Vicrum är fullt medvetna om att ön och klostret har föga intresse för kyrkan

numera och den allmänna åsikten är att en postering på denna gudsförgätna plats närmast är att betrakta som en bestraffning. Munkarna på ön håller sig i stort sett neutrala till väktarna trots att de helst skulle vilja sköta sig själva utan att ha kyrkans representanter närvarande hela tiden. Vaktombytet är dock ett av de få tillfällen då klostret har kontakt med omvärlden och har möjlighet att få nyheter från Corsentica och få reda på lite om vad som händer i världen. När rollpersonerna kommer till ön har ett vaktombyte nyligen skett.

ROLLPERSONERNAS MÖTE MED MUNKARNA

Förutsatt att första mötet sker i all vänskaplighet och under dygnets ljusa timmar kommer munkarna att hälsa rollpersonerna välkomna, fråga vad de gör på ön, ge dem rum att bo i, mat att äta och vissa förhållningsregler.

När de kommer innanför klostrets murar får munkarna syn på dem och kommer dem till mötes. Samtliga munkar stannar upp i sitt arbete och två av dem kommer fram och presenterar sig som Pagamon och Quintessos. De undrar vilka rollpersonerna är och vad de har för ärende på Vicrum. De verkar ganska förvånade över ett se dem eftersom de inte väntat sig besök för tillfället.

De två munkarna tycker att rollpersonerna bör träffa abboten och tar dem med längs den stenlagda gången som leder upp till klostret. De passerar in genom stora dubbeldörrar, förbi klosterträdgården mitt i klosterområdet med dess omgivande arkader, in genom en inre port och via en korridor och en stensal fram till abbotens arbetsrum. Abboten tar emot rollpersonerna och ber dem berätta sin historia. Är rollpersonerna i behov av mat eller sömn väntar abboten med samtalet till ett senare tillfälle så att de får äta och vila först. Dagen därpå skickar han bud efter dem.

Ser rollpersonernas möte med munkarna annorlunda ut, får spelledaren improvisera utifrån aktuell situation.

Information & förhållningsregler

- Klostret är öppet hela dygnet och rollpersonerna kan komma och gå som de vill.
- Rollpersonerna är välkomna att stanna i klostret under de dagar, veckor eller månader de befinner sig på ön (förutsatt att de uppför sig civiliserat).
- Inkvartering sker i enkla rum i korridoren i Paladinernas hus.
- Maten äter rollpersonerna tillsammans med munkarna om de så önskar.
- Spelarnas rollpersoner är välkomna att delta i gemensamma samlingar och mässor, morgonböner och aftonböner. De är även välkomna att delta i arbetet med frukt- och grönsaksodlingarna.
- Om rollpersonerna önskar bada finns det ett litet badhus precis utanför norra

muren. Där finns det en damm och flera tunnor med vatten som man kan tvätta sig med. Utanför norra porten leder en kort stig fram till en vägvisare med skyltar som visar vilken stig som leder till badet. Om rollpersonerna kan läsa corsentiska och följer skyltarna kommer de att märka att skyltarna verkar vara felplacerade. Stigen som enligt skylten leder till badet svänger runt klostret och tar dem till slut ända fram till Gamla skogen. Stigen som enligt skylten leder till Gamla skogen för dem till badhuset.

- Rollpersonerna får inte tillträde till några låsta utrymmen. De får varken vistas i katakomberna under klostret eller i kryptan i Gamla skogen om de inte har ett tillstånd (se nedan). Kartor över katakomberna och kryptan finns längre fram i äventyret.
- För ett antal år sedan stals några värdefulla böcker från klostret och munkarna har sedan dess varit något försiktiga med att släppa in främlingar i biblioteket. Om rollpersonerna gör ett gott intryck och om de lyckas med ett slag på färdigheten Övertala kan de dock få tillgång till biblioteket. Det underlättar om rollpersonerna är elohister och särskilt om de tillhör den cossisk-corsentiska kyrkan. Den tillfälliga svårighetsgraden är då -20. Inga böcker eller skrifter får lämna biblioteket. Rollpersonerna kan även få tillgång till biblioteket genom att vinna munkarnas förtroende, t.ex. genom att hjälpa dem med sjöodjuret (se nedan).

Munkarnas sysslor

Munkarna har flera olika arbetsuppgifter under sina arbetspass. Bland annat jobbar de med sina frukt- och grönsaksodlingar, med skötsel av bostäder och övriga byggnader, med reparationer, kopiering av böcker, forskning, skrivarbeten, studier och snickeriarbeten. Allt på ön sköts av dem själva och de turas om att utföra gemensamma sysslor.

Munkarnas dagsschema

06.00	Morgonbön
07.00-08.00	Frukost
08.00-12.00	Arbetspass
12.00	Mässa
13.00-14.00	Lunch
14.00-18.00	Arbetspass
19.00	Aftonbön
20.00	Middag
21.00	Tystnad

På soldagarna är det bara mässa och inget arbete.

SÖKANDET EFTER SOLENS OCH MÅNENS TECKEN

När rollpersonerna börjar sitt sökande kommer de snart att upptäcka att de står inför ett moraliskt dilemma. Munkarna är vänliga förutsatt att rollpersonerna inte missköter sig, men rollpersonerna kommer inte att bli insläppta i kryptan i Gamla skogen eller gravkammaren (katakomberna) under klostret och de får inte ta med sig några föremål från klostret. Faktum är att munkarna inte ens vill diskutera gravar eller kryptor med rollpersonerna (såvida de inte blir vänner, se nedan under rubriken Hur får rollpersonerna tillträde till kryptorna?) innan de kan uppvisa ett skriftligt tillstånd från kyrkan som ger dem tillåtelse att besöka dessa heliga platser. Saknar rollpersonerna tillstånd att besöka kryptorna och katakomberna betraktar abboten alla diskussioner kring denna fråga som avslutade.

Rollpersonerna kan naturligtvis börja sökandet efter Maximus grav på egen hand, men kan de tänka sig att skända de heliga platserna och vill de riskera att få kyrkan emot sig?

Tillstånd att besöka kryptorna och katakomberna

Munkarna berättar för rollpersonerna att de måste ansöka om tillstånd hos kyrkan för att få inträda i kryptan i Gamla skogen och katakomberna under klostret. Detta sker på den cossisk-corsentiska kyrkans sekretariat i Ankhtoras. Sekretariatet finner man i en lokal bredvid den helige Ponsiscus katedral (se kartan över Ankhtoras i Sagan om solens och månens tecken). Rollpersonerna måste själva bege sig dit.

Om rollpersonerna har blivit vänner med munkarna (se nedan under rubriken Hur får rollpersonerna tillträde till kryptan och katakomberna?) och de har ett bra skäl till varför de vill besöka dessa platser, kommer munkarna att skicka med dem ett rekommendationsbrev som föreslår att de skall få tillträde till både kryptan och katakomberna. Om rollpersonerna har ett bra skäl till varför de vill besöka dessa platser och de antingen har med sig ett rekommendationsbrev från munkarna eller om de lyckas med ett slag på färdigheten Juridik, kommer de att beviljas ett tillstånd efter 1T10 dagar. Är dessa villkor inte uppfyllda, kommer de att få avslag på sin ansökan efter lika många dagar. Beslutet kan inte överklagas, men det kan omprövas om nya skäl uppkommer (t.ex. att rollpersonerna vid en ny ansökan har med sig ett rekommendationsbrev från munkarna).

Tillståndet ligger i ett förseglat kuvert med kyrkans officiella sigill. Det är skrivet på corsentiska och berättigar rollpersonerna till tre besök i kryptan i Gamla skogen och till tre besök i katakomberna under klostret. De får under inga omständigheter störa den eviga vilan för de kyrkans tjänare som är begravda i kryptan eller katakomberna. De får inte heller föra med sig några föremål från dessa platser. Visar rollpersonerna detta tillstånd för abboten på Vicrum, får de tillträde till kryptan i Gamla skogen och till katakomberna under klostret.

Om rollpersonerna olovligen tar sig in i kryptan eller katakomberna och blir

upptäckta, kommer munkarna att bli mycket upprörda och försöka få dem att omedelbart lämna ön. De kommer också att så snabbt som möjligt försöka rapportera detta till kyrkan i Ankhtoras, vilken kommer att vidarebefordra denna information till den lokala domstolen. Har rollpersonerna gjort sig skyldiga till något annat lagbrott, kommer detta också att meddelas den världsliga makten i den eknatiska huvudstaden. Munkarna på ön har dock få möjligheter att försvara sig rent fysiskt och kan inte tänka sig att själva ta till våld för att avvisa rollpersonerna.

HITTA MAXIMUS GRAV OCH SOLENS OCH MÅNENS TECKEN

Rollpersonerna vet att Maximus Tardon slutade sina dagar på ön, men de vet inget om omständigheterna kring hans vistelse på ön. Ingen av de nu levande munkarna känner heller till honom, men det finns gamla berättelser och dagböcker i biblioteket från tiden då klostret byggdes och där kan rollpersonerna få information om var Maximus ligger begravd. Alternativet till att söka rätt på informationen i biblioteket är att leta igenom hela ön eller att få munkarna att hjälpa dem (se nedan under rubriken Hur får rollpersonerna tillträde till kryptan i Gamla skogen och katakomberna under klostret?)

VILKEN INFORMATION KAN ROLLPERSONERNA HITTA SJÄLVA ELLER FÅ AV MUNKARNA?

Munkarnas gravplatser. Om rollpersonerna frågar var munkarna har sin begravningsplats berättar munkarna att de begraver sina döda i gravkammare under klosterkyrkan. Munkarna vill inte ge rollpersonerna tillträde dit om de inte har tillstånd av kyrkan (se ovan).

Maximus grav. Om rollpersonerna uttryckligen ställer frågor om Maximus Tardon uppträcker de att ingen vet något om honom. Munkarna vill inte diskutera tillträde till kryptorna så länge rollpersonerna saknar kyrkans tillstånd.

Maximus grav finns i kryptan i Gamla skogen mitt på ön. En del kistor flyttades från denna gravkammare när ett antal ras ägde rum där för flera hundra år sedan. Andra kistor, däribland Maximus, kunde inte flyttas eftersom arbetet blev för svårt och för farligt. Ursprungligen tänkte man flytta alla gravar inklusive de yttre kistorna, men det fanns inte tid för det. Efter de 400 år som gått finns det inte längre någon levande som kommer ihåg vilka gravar som finns i kryptan i Gamla skogen. All denna information finns dock nedtecknad i skrifter i biblioteket.

Havsodjuret och munkarnas problem med varutransporter. Munkarna har bekymmer med varutransporterna till ön. Efter en incident med ett havsodjur som inträffade för några månader sedan sker inga regelbundna transporter till ön. Ett

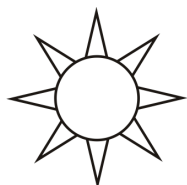
skepp blev angripet av ett havsodjur när det skulle lossa sin last vid stenkajen på öns östra sida och en av sjömännen blev nerdragen i djupet och kunde inte hittas igen. Skeppet fick dessutom stora skador. Historien spred sig snabbt och nu är det få skeppare som vill riskera att bli angripna. Detta innebär att munkarna inte har haft någon kontakt med yttrevärlden på flera månader. Kyrkan har ännu inte lyckats med eller haft lust att lösa problemet åt dem. Vännerna till den försvunne sjömännen följde efter odjuret i en långbåt till en grotta på öns norra sida, men där försvann det utan spår. Munkarna är mycket bekymrade och skulle gärna vilja ha en snabb lösning på detta problem.

Codex och Argentum. Det bor för tillfället två väktare från kyrkan i Corsentica i klostret. De syns endast till vid vissa gemensamma måltider och vid morgon- och aftonbönen. De är mycket nitiska och det är alltid minst en av dem som är i tjänst. Vaktarna tillbringar all sin vakna tid med att vakta utanför gravkryptan i Gamla skogen mitt på ön. De är klädda i helrustningar och vita vapenrockar, men saknar paladinernas vapensköld. Vaktarna utger sig för att vara paladiner, men munkarna tvivlar på detta faktum.

Inhämta kunskap i biblioteket. Rollpersonerna kan (om de har rätt färdigheter eller får hjälp av munkarna) hitta intressant information i de gamla skrifterna i biblioteket. Det finns bl.a. ett antal böcker som behandlar klostrets historia (sammanslagt 10 band). I det andra bandet kan rollpersonerna hitta kort information om Maximus och var han är begravd. De fyra första banden är skrivna på cossiska, resten på eknatiska. För att kunna läsa informationen om Maximus, måste de lyckas med ett slag på Läsa och skriva språk cossiska (svårighetsgrad +20). I biblioteket finns en hel del böcker på eknatiska som behandlar en uppsjö olika ämnen, men ingen som är av direkt intresse för rollpersonerna.

HUR FÅR ROLLPERSONERNA TILLTRÄDE TILL KRYPTAN I GAMLA SKOGEN OCH KATAKOMBERNA UNDER KLOSTRET?

Skaffa tillstånd från kyrkan. Om rollpersonerna har ett skriftligt tillstånd från den cossisk-corsentiska kyrkan, kommer munkarna att låta dem besöka kryptorna (se ovan). Munkarna kommer då att visa dem ingången under klostret och ingången



till kryptan i Gamla skogen. Rollpersonerna kommer vid behov även att få tillgång till de nycklar abboten förfogar över (se avsnittet Stjäla abbotens nycklar nedan) förutsatt att de följer de riktlinjer som anges i tillståndet.

Få hjälp av munkarna genom att vinna deras vänskap. Om rollpersonerna hjälper munkarna genom att döda eller driva bort havsodjuret (se avsnittet om jättebläckfisken nedan) kommer de att vinna deras vänskap. Munkarna börjar därmed tina upp och kan tänka sig att diskutera rollpersonernas uppdrag. Rollpersonerna kan även få hjälp med ett rekommendationsbrev där munkarna klargör att de vill att rollpersonerna skall få tillträde till katakomberna, förutsatt att de har ett bra skäl till varför de vill besöka kryptorna. Om rollpersonerna har med sig detta brev då de ansöker om tillstånd och de har ett bra skäl till varför de vill besöka kryptorna, kommer deras ansökan att beviljas efter 1T10 dagar. Ansökan sker på den cossisk-corsentiska kyrkans sekretariat i Ankhtoras (se avsnittet Tillstånd att besöka kryptorna och katakomberna ovan). Om rollpersonerna har vunnit munkarnas förtroende, kommer munkarna även att hjälpa dem söka information i biblioteket och att visa dem ner i kryptan under klostret. Codex och Argentum (se nedan) kommer dock inte att släppa ner rollpersonerna i kryptan i Gamla skogen oavsett vilka tillstånd de visar upp, det hjälper inte heller att munkarna pratar med dem och förklarar att rollpersonerna har fått kyrkans tillstånd.

Stjäla abbotens nycklar. Abboten har ett litet skåp i sitt arbetsrum där han förvarar klostrets nycklar. I detta skåp finns både nyckeln till gravkammaren (katakomberna under klostret) och relikrummet i klostrets källare och nyckeln till den stora porten in till kryptan i Gamla skogen. Det finns dock ett dussintal nycklar i skåpet, så det är inte så lätt att hitta rätt. Nyckeln till den låsta gallerdörren längre in i kryptan i Gamla skogen är dock försvunnen och likaså nyckeln till den inre kammaren (dessa finns i Ceses Agorius krypta, se längre fram i äventyret). När abboten inte är på sitt rum är dörren dit låst.

Bluffa till sig nycklar eller hjälp av abboten. En skickligt planerad och iscensatt bluff skulle kunna fungera. Abboten kommer då att ge rollpersonerna tillträde till kryptan. De måste dock exempelvis övertyga honom om att de är sändebud från den cossisk-corsentiska kyrkan som är skickade till Vicrum i något ärende, t.ex. relikjakt eller någon form av forskning. Detta kräver sannolikt att de har förfälskade skriftliga dokument med sig.

Få hjälp av frustrerad munk. Munken Memgorfi kan tänka sig att hjälpa rollpersonerna under vissa omständigheter. Om det finns en attraktiv kvinna bland rollpersonerna är han intresserad av att umgås med henne (naturligtvis utan att

munkbröderna eller abboten får reda på något). Han har levt isolerad under mycket lång tid och betraktar de flesta kvinnor som attraktiva. Om Memgorfi får tillbringa en natt med kvinnan ordnar han så att rollpersonerna får tillgång till nycklarna in till kryptorna i Gamla skogen och katakomberna i klostrets källare under några timmar.

Forcera sig in. Rollpersonerna kan ta sig in i kryptorna genom att forcera alla hinder. Förutom att de då behöver rätt redskap, färdigheter eller besvärjelser finns risken att de blir uppträckta eller att någon hör dem.

Dyrka upp de låsta dörrarna. Det går att dyrka upp de låsta dörrarna med hjälp av färdigheten Dyrkning, motståndsgard 20 om inget annat anges.

Annan lösning. De kreativa spelarna kommer säkert att hitta på ytterligare sätt för rollpersonerna att ta sig ner i kryptorna. Spelledaren avgör som vanligt vad som fungerar.

Maximus testamente

Även om rollpersonerna får tillträde till kryptorna och katakomberna har de ingen tillåtelse att ta med sig några föremål därifrån.

Om rollpersonerna hittar Maximus testamente och visar detta för abboten, kan de dock få tillåtelse att öppna Maximus kista och ta med sig hans ägodelar (se rubriken Ceses Agorius krypta nedan). Abboten vill dock först undersöka testamentet och konstatera om det är giltigt eller ej och om det finns några levande släktingar till Maximus. Efter att ha rådgjort med flera andra munkar, föreslår han att rollpersonerna skall ta med sig testamentet till sekretariatet i Ankhtoras (se ovan). Det får i uppgift att undersöka om testamentet är giltigt och om det finns några levande släktingar till Maximus. Om testamentet är giltigt och det inte finns några levande släktingar, anser abboten att det är rimligt att rollpersonerna får öppna Maximus kista och ta med sig de föremål Maximus har testamenterat bort (även om han inte är alldeles förtjust i att behöva störa de döda).

Abboten skriver ett brev till sekretariatet som förklarar hela saken. Om rollpersonerna tar med sig detta brev och testamentet till sekretariatet i Ankhtoras kommer det att undersöka testamentets giltighet och om det finns några levande släktingar till Maximus. Det tar 50 + 5T10 dagar för sekretariatet att undersöka denna sak. Efter detta kommer de fram till att testamentet är giltigt och att de inte kan hitta några levande släktingar till Maximus. Rollpersonerna har därför enligt testamentet rätt till de föremål Maximus har testamenterat bort. Rollpersonerna får med sig ett skriftligt tillstånd från sekretariatet och även ett skriftligt tillstånd från domstolsverket i Ankhtoras som intygar att Maximus borttestamenterade

ägodelar skall tillfalla rollpersonerna.

Om rollpersonerna tar med sig detta tillstånd tillbaka till munkarna på Vicrum, ger abboten dem tillåtelse att öppna Maximus grav och ta med sig de ägodelar han har testamenterat bort. Abboten följer då själv med till kryptan i skogen och kan låsa upp dörren. Han kan också eventuellt hjälpa till med att peka ut Maximus kista, men deltar inte själv i bortröjandet av stenhögen som täcker vägen in till den inre delen av kryptan.

Om rollpersonerna för med sig några föremål från kryptan i Gamla skogen eller från katakomberna under klostret utan tillåtelse och munkarna upptäcker detta, kommer de att försöka få tillbaka dem. Är rollpersonerna kvar på ön, kommer de att tala med dem. De är dock inte beredda att ta till våld för att få tillbaka föremålen. Om rollpersonerna inte längre befinner sig på ön, kommer munkarna att så snabbt som möjligt försöka rapportera om vad som hänt till den cossisk-corsentiska kyrkan i Ankhtoras.

KARTOR OCH BESKRIVNINGAR

ÖVERSIKT

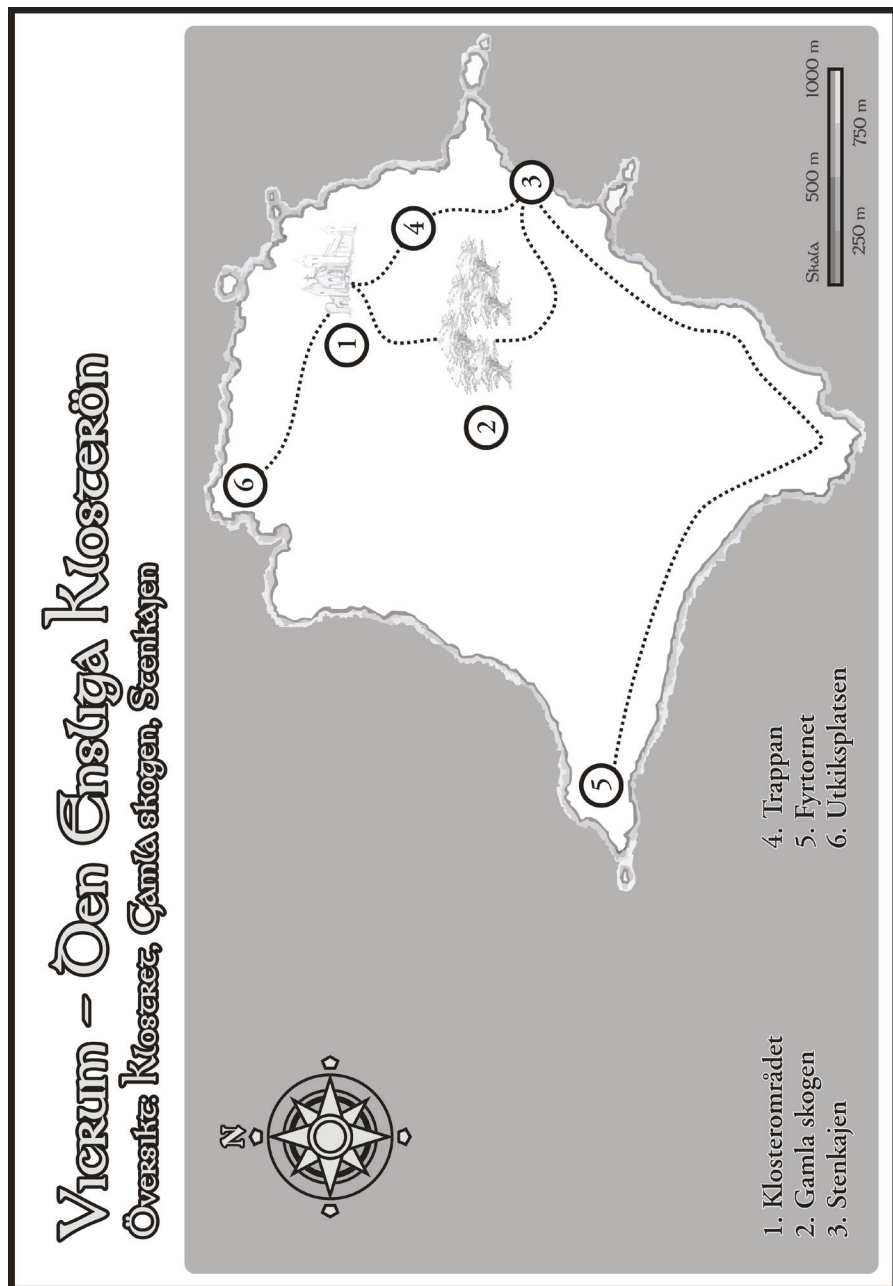
Vicrum är en klippö som ligger vid den nordeknatiska kusten en bit utanför Ankhtoras. Ön är ca 3 kilometer där den är som bredast. Den norra och östra sidan består av klippor som reser sig över sextio meter brant upp ur havet. Ön sluttar sedan ner mot den södra och den västra sidan vilka ligger i jämnhöjd med havet och mestadels består av sand, gräs och buskar. Mitt på ön finns en gammal ekskog. Farvatten utanför ön är fulla av klippor och undervattensrev och det enda stället där man kan lägga till med en större båt eller ett skepp är på öns östra sida där klipporna sluttar brant ner i havet och där det inte förekommer farliga klippor och rev.

Stenkajen och piren

På öns östra sida finns en naturlig hamn med utskjutande klippor som fungerar som vågbrytare. Här byggdes samtidigt med klostret en stenkaaj och en pir av stora stenblock. Här kan man förtöja båtar och skepp vid stora järnringar som är fästade i stenblocken. Det finns ett förfallett skjul av trä invid klippan där bland annat rep, bojar och båtshakar förvaras.

Trappan till toppen av ön

En brant och vindlande trappa leder upp från stenkajen till öns högsta plats där klostret ligger. Halvvägs upp ligger en stenbro som är byggd över en djup klyfta och på andra sidan bron finns en passage som leder förbi ett gammalt vakttorn.



Klipporna är branta och det är mycket svårt att ta sig upp till klostret för den som väljer att avvika från trappan. Högre upp på ön är marken jämnare och det är lättare att ta sig fram.

Bron och Vaktornet

Halvvägs upp till klostret finns en stenbro som leder över en klyfta och vid slutet av bron leder en smal passage förbi resterna av ett gammalt torn av stora stenblock. I gamla tider fanns på denna plats ett fällgaller av järn som kunde stänga vägen upp till klostret, men det är längesedan det var i funktion. Numera är det bara gallrets sönderrostade fästen och den gamla vevmekanismen som skvallrar om hur det en gång såg ut.

Klostret

Klostret ligger högst upp på öns nordöstra sida. Utsikten är hisnande och rollpersonerna kan se havet som glittrar långt nedanför dem och ända bort till horisonten. Runt klostret löper en stenmur som är ca 1,5 meter hög. I murens södra del ligger huvudingången som består av en skev gammal järnport som inte längre helt går att stänga. Innanför porten finns träd, låga stenmurar, små arbetsskjul och dagtid några munkar som jobbar utomhus. Längre in på området ligger klostrets huvudbyggnader.

Fyrtornet

På öns sydvästra udde finns en gammal förfallen fyr. Fyren består av ett litet runt torn uppfört av sten. Fyren är sex meter hög och vid dess fot leder en kort stentrappa upp till en ingångsdörr. Inne i fyren fortsätter en spiraltrappa av trä upp till ett öppet rum med räcke av sten. På en upphöjd plats i rummets mitt kan man tända en stor oljelampa. Lampan fungerar som signaleld. Fyren används inte länge, men all utrustning finns på plats och det är inget problem att tända den stora oljelampan. Extra olja (3 krus), flinta och stål finns i en nisch i det omgärdande stenräcket.

Badhuset

Utanför den norra porten ligger badhuset som består av ett igenvuxet område med två små byggnader av sten och en stenlagd uteplats med en liten damm i mitten. Både inomhus och utomhus finns små tvättkar av sten och stora tunnor med regnvatten. Vanligen fyller man sitt tvättkar med vatten genom att bära vatten från någon av tunnorna med en trähink. Därefter står man upp och tvättar sig i karet. Såpa finns i lerkrus på en stenhylla, torkar sig gör man i vinden. Väster om badhuset finns ett stenkar uthugget ur berget. Karet är sprucket och kan inte längre behålla något vatten och har därför blivit avställningsplats för gamla hinkar

och annat skräp. Bakom skräpet finns dock en kran av metall som sticker fram ur själva berget och en kort ränna av sten som leder fram till stenkaret. Om någon vrider på kranen samtidigt som pumpanläggningen är igång strömmar friskt vatten fram. Vattnet kommer från reningsverket via pumpanläggningen (se nedan), men munkarna har glömt bort att vattenkranen existerar. På grund av vattenbristen vid badhuset tvättar sig munkarna numera ofta i havet på den sysvästra sidan av ön.

Toalettbyggnaden

En bit norr om badhuset ligger en gammal trött stenbyggnad som lutar betänkligt åt väster. Byggnaden har en solblekt trädörr, inga fönster alls och består i övrigt av ett enda rum innehållande en lång stenbänk med en sittbräda av grova plankor. Sittbrädan har fyra ovala hål som täcks av trälock. Lyfter man på något av locken hör man vinden susa och om man tittar ner i hålet ser man rakt ner på klippväggen och de skummande vågorna som slår in mot ön i sin oupphörliga rytm. Här, högt ovanför havet och klipporna uträttar munkarna sina behov.

Pumpanläggningen

I den större av bodarna invid den västra delen av den yttre klostermuren finns ett vattenreningsverk med ett pumpsystem som kan hämta upp vatten från öns nordvästsida. Pumpverket styrs enkelt genom en spak som antingen är i läge till eller från. När anläggningen är påslagen brummar den mjukt och det strömmar friskt vatten ur en pip ovanför ett kar av metall. Boden där pumpverket står är fallfärdig, men maskineriet är i toppskick. Även rören som går genom muren och vidare bort över ön är blanka och ser nya ut. Där ön tar slut och störtar ner mot havet viker rören över klippkanten och löper längs bergsidan ner till en stor metallåda. Från metallådan går flera rör ner i havet. Pumpen finns i arbetsboden uppe vid klostermuren, men själva reningsverket finns i metallådan nere vid havet. Innan röret går in genom klostermuren förgrenar det sig och den andra förgreningen löper vidare bort mot badanläggningen. Ytterligare en förgrening leder till fontänen i klosterträdgården (26c på marknivå). Pumpen och reningsverket är ett dvärgbygge av högsta kvalitet och det byggdes samtidigt med att klostret uppfördes.

Utkiksplatsen

En stig leder fram till öns högsta punkt som ligger mitt på dess norra sida. Klipporna stupar här nästan lodrätt ner i havet och utsikten är hisnande. Man ser hela ön och klostret härifrån och man har havet runtomkring sig i ett 360 graders panorama. I vackert väder kan man skymta Ankhthoras från denna plats.

Gamla skogen

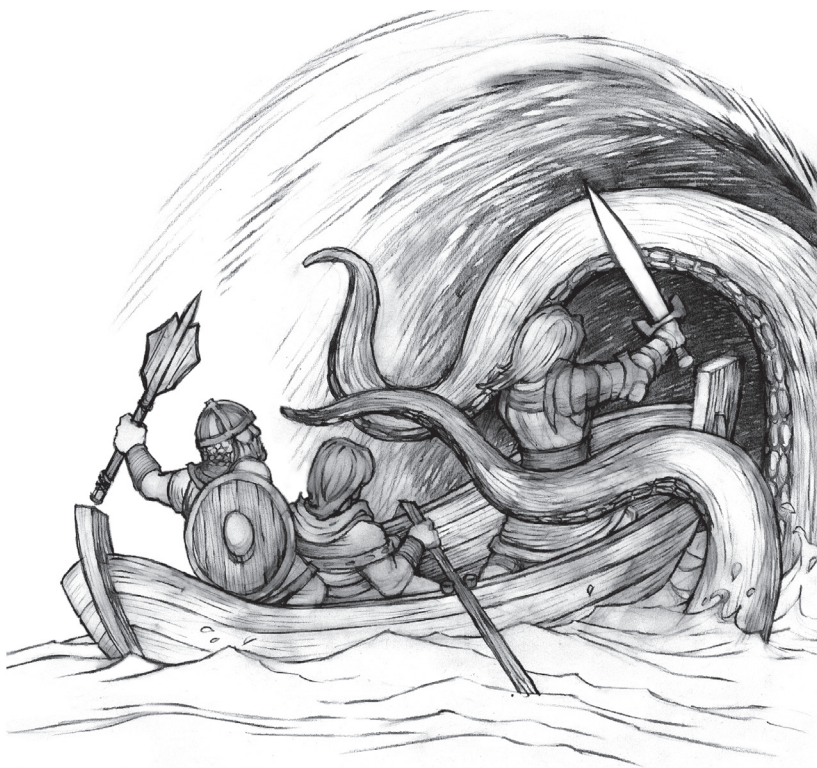
Gamla skogen beskrivs mer ingående nedan.

HAVSÖDJURETS GROTTA

Mitt på öns norra sida finns en grottöppning i havsnivå (ungefär mitt mellan klostret och utkiksplatsen). Öppningen är ca sju meter hög och fyra meter bred varav två meter ligger ovanför och fem meter under vattenytan. För att ta sig hit med båt krävs ett lyckat slag på Hantera båtar. Alternativet är att simma (se färdigheten Simma i grundreglerna sidan 54), klättra ner till grottan (se färdigheten Klättra i grundreglerna sidan 49) eller fira sig ner med rep (klippan ovanför grottan ligger 25 meter över havet). Har rollpersonerna en magiker i gruppen har han eller hon eventuellt någon besvärjelse som går att använda för att ta sig till grottan.

Grottan

Väl innanför grottöppningen är det högt i tak och utrymmet sträcker sig flera tiotals meter in i berget. Under vattnet i den bakre delen finns ytterligare en öppning som leder till en undervattensgrotta vilken för tillfället bebos av en jättebläckfisk. En skicklig simmare bör kunna ta sig in till undervattensgrottan



och tillbaka (Simma, tillfällig svårighetsgrad +20). Ett misslyckat slag innebär att man tvingas avbryta försöket och fummel medför risk för drunkning. Den yttre grottan är 8 meter bred, 10 meter hög (varav 5 meter ligger ovanför vattenytan) och 30 meter lång.

Havsodjuret

En jättebläckfisk håller för närvarande till i en av grottorna på öns norra sida. Detta havsvidunder har nyligen angripit ett av de skepp som kom till Vicrum med leveranser till munkarna.

Första timmen som rollpersonerna befinner sig i grottan är det 10 % chans att bläckfisken simmar in eller ut genom den yttre grottan. För varje timme som går ökar chansen med 10 % så att det efter två timmar är 20 % chans osv. Jättebläckfisken simmar nära vattenytan så att delar av den syns och det bildas krusningar och virvlar i vattnet. Blir bläckfisken anfallen kommer den att försvara sig varvid den reser sig över vattenytan och försöker dra ner rollpersonerna under vattnet för att dränka dem. Blir den allvarligt skadad kommer den att försöka fly. Det är 50 % chans att jättebläckfisken inte återvänder om den har flytt, och 50 % chans att den återvänder efter 1T10 dagar.

För att kunna skära ut bläckbälgen krävs ett lyckat slag på färdigheten Zoologi. Se avsnittet Spelledarpersoner nedan för information om jättebläckfisken.

KLOSTEROMRÅDET

Klostret består av en numera delvis raserad yttre mur med tre porthus vilken omgärdar de olika byggnaderna. Innanför den yttre muren finns klosterkyrkan som är förbunden med en biblioteksdela, Paladinernas hus och en bostadslänga. Inom området finns även flera arbetsbodar och förrådsbyggnader, varav några av dessa är i ganska dåligt skick sedan många år tillbaka, och en trädgård och örtagård där munkarna odlar sina grödor, kryddor och örter. Stenlagda och övervuxna gångvägar löper mellan de olika byggnaderna inom området.

Klosterkyrkan

En stentrappa och stora portar av trä med järnbeslag leder in till den ca 6 x 8 meter stora ingångshallen. På fasaden invid stora porten finns statyer av helgon och olika mytologiska väsen och flera mindre portar finns till höger och till vänster om huvudingången. Ovanför stora porten sitter magnifika fönster av färgat glas föreställande olika motiv hämtade ur kyrkans långa historia. Dessa konstverk kommer till sin fulla rätt när man ser dem från insidan i det som kallas Helgongalleriet eller Glasgalleriet. Kyrkorummet består av ett mittskepp och två sidoskepp. Mittgången löper från ingångshallen och fram till koret längst fram

i kyrkan. Den är kantad av två rader massiva pelare av sten som sträcker sig upp mot stora valv högt ovanför golvet. Mitt i koret, en halvcirkelformad konstruktion med kupoltak, står altaret. På vardera sidan om koret finns trappor som leder ner till underjordiska kapell. Trappor i de södra trapphusen leder upp till balkonger eller läktare belägna ovanför sidoskeppen och ingångshallen. På detta sätt blir sidoskeppen uppdelade i två våningar medan mittskeppet sträcker sig från golv till tak. Klosterkyrkan har fyra torn, ett i varje hörn.

Bostadsdelen

Bostadsbyggnaden består av två våningar. På nedre våningen finns två hallar, en korridor och munkarnas privata rum (celler) plus ett gemensamt kök och matsal. På övre våningen finns en övre trapphall, en korridor och flera arbetssalar och förråd.

Arkaderna och den inre klosterträdgården

I klosterområdet mitt ligger en liten trädgård. Fyra stenlagda gångvägar placerade i en kvadrat runt trädgården förbinder biblioteksdelen och Paladinernas hus med kyrkan och bostäderna.

Biblioteksdelen

Mellan klosterkyrkan och bostadsdelen och på norra sidan om den inre klosterträdgården ligger en huskropp som innehåller bibliotek, skrivsalar och administrativa utrymmen.

Paladinernas hus

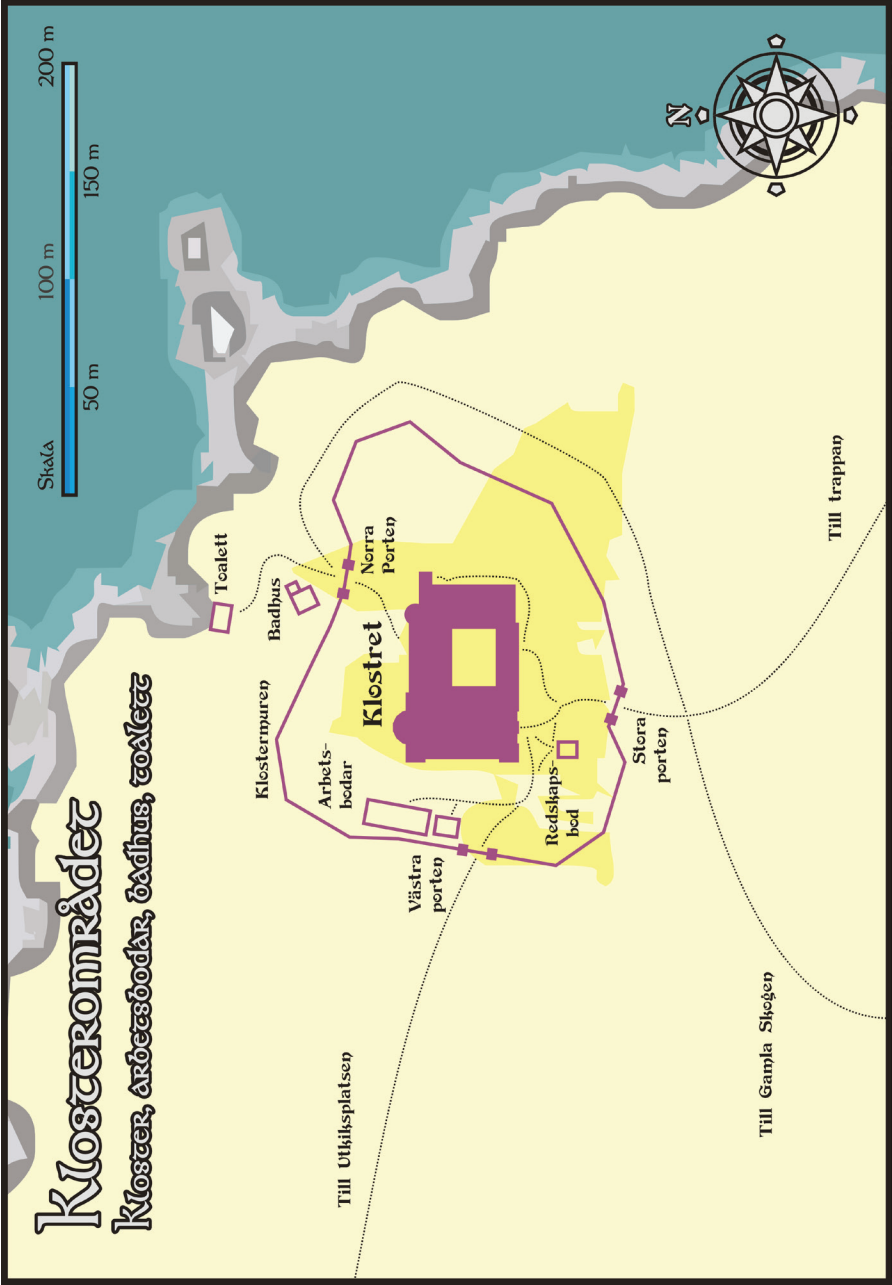
Parallellt med biblioteksdelen, men på södra sidan om den inre klosterträdgården ligger Paladinernas hus. På den tiden då klostret hade egna vakter bodde dessa här. Numera är vissa av rummen bostäder åt munkar och Codex och Argentum bor dessutom här för tillfället.

Källaren och vapenrummet

Under klosterkyrkan finns en källare och ett vapenrum. Källaren leder vidare ner till katakomberna och gravvalven under klostret och här finns även dörren som leder in till relikrummet. I vapenrummet förvarades förr i tiden de vapen som klostrets besökare lämnade ifrån sig under gudstjänsterna.

Katakomberna

Under klostret finns långa korridorer, kammare och kryptor. Vissa korridorer utgör gravplats åt munkar.



Övrigt

- Alla byggnader är murade av stora stenblock. Undantaget är taken på redskaps- och arbetsbodarna som består av trä och gräs. Taket på klostret består av stenplattor.

- Dörrarna i klostret är övervägande tillverkade av tjocka ekplankor och förstärkta med järnbeslag. Om inget annat anges har dörrarna av denna typ brytvärde 20 och 80 tålighetspoäng.

- Eftersom klostret ligger i Eknatis som är ett land med hög medeltemperatur behövs ingen generell uppvärmning av klostret. I riktigt varmt väder är det svalt och skönt i klostret, men vid dåligt väder kan det ibland bli en aning fuktigt och kyligt. Köket och rummen som ligger i anslutning till köket är ständigt varma och sköna eftersom elden hela tiden brinner i den stora köksspis.

- Belysningen utgörs av oljelampor, ljus, ljusstakar eller facklor. Belysningen tänds vid behov. Viss belysning tänds av munkarna efter mörkrets inbrott och när en lokal används tänds ytterligare så mycket belysning som är nödvändig. Det är 25% chans att det ligger flinta & stål någonstans i varje rum, men vanligtvis används ett redan tänt ljus för att tända övrig belysning. I taket ovanför altaret hänger en jättelik ljuskrona.

- Det pågår hela tiden verksamhet i de olika delarna av klostret och det finns alltid en chans eller risk att rollpersonerna stöter på någon oavsett var i klostret de rör sig. Beroende på vilken tid det är på dygnet är chansen att det pågår någon verksamhet olika stor (se munkarnas dagsschema ovan). Störst chans/risk att stöta på någon är det dagtid. På kvällarna och nätterna befinner sig munkarna oftast i bostadsdelen där de sover, men ibland pågår arbete eller någon verksamhet även kvälls- eller nattetid. Störst chans eller risk att stöta på någon är det på marknivå eller på nivå 2. I källaren, de underjordiska kapellen eller katakomberna är det ganska liten chans/risk att stöta på någon. Vid kryptan i Gamla skogen står Codex och Argentum ständigt på vakt, men munkarna befinner sig väldigt sällan utanför själva klosterområdet.

KLOSTRET

Våning 1 (marknivå)

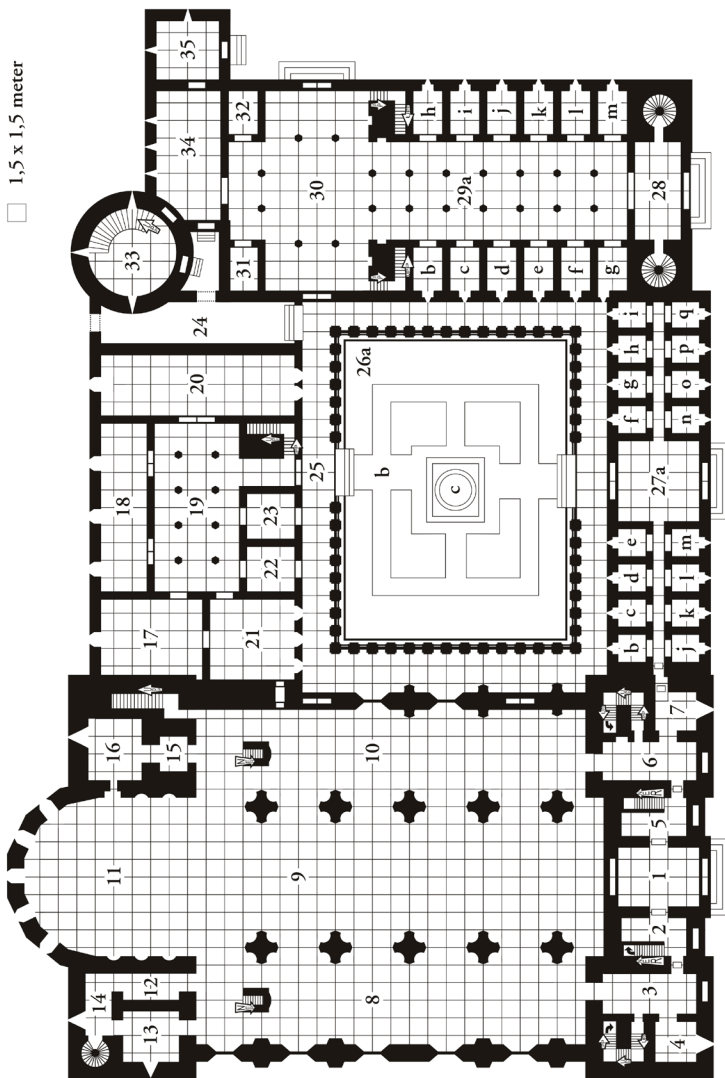
1. Ingångshallen

Detta är klostrets ingångshall. Stora dubbeldörrar i södra väggen leder från utsidan av klostret och in i denna hall. Ytterligare en dubbeldörr i hallens norra vägg leder vidare in till klosterkyrkans mittskepp. Statyer av heliga kvinnor och män är placerade längs väggarna och ljusbärare av järn står på vardera sidan om de båda

Klostret på Vierum

ÖDärknivå: Klosterkyrka, öfötoresh, Påkaldnernas hus & munkarnas öostäder

□ 1,5 x 1,5 meter



dubbeldörrarna. De inre dörrarna som leder in till klosterkyrkan är ofta öppna. I den östra och västra väggen leder dörrar in till rum 2 och 5.

2. Västra trapphallen

Västra trapphallen utgörs av ett långsmalt rum med en trappa i rummets västra del som leder ner till trapprummet i klostrets källare (rum nr 1 på källarnivån). Dörrar av trä i den östra och västra väggen leder ut till rum 1 och 3. En bastant ekdörr med järnbeslag, lås och bom i den södra väggen leder ut ur klostret.

3. Helgonhallen (Västra tornhallen)

Rummet pryds av flera helgonstatyer i vit marmor. I den västra väggen finns en portal som leder in till trappan upp till nivå 2 och en öppning som leder in till rum 4. I den östra väggen leder en trädörr in till rum 2 och i den norra väggen leder en portal in till klosterkyrkans vänstra sidoskepp. En bastant ekdörr med järnbeslag, lås och bom i den södra väggen leder ut ur klostret.

4. Sidorum

I rummets södra vägg sitter ett vackert blyfönster med färgat glas och under fönstret står en träbänk. Vid norra väggen, mitt emot bänken, står en helgonstaty. Runt väggarna hänger olika helgonmålningar och bönetavlor. En öppning i rummets östra vägg leder in till rum 3.

5. Vapenhallen (Östra trapphallen)

I denna hall vistades förr i tiden de soldater som tog hand om och bevakade de vapen som kyrkans besökare lämnade ifrån sig under gudstjänsterna. Trädörrar förbinder rummet med rum 1 och 6. En bastant ekdörr med järnbeslag, lås och bom i den södra väggen leder ut ur klostret. Trappan ner till vapenkammaren i klostrets källare (rum 3 på källarnivån) finns i detta rum.

6. Väktarhallen (Östra tornhallen)

Längs väggarna i detta rum hänger paladinernas vapensköldar. I en nisch i rummets östra vägg står en gammal helrustning och till höger om rustningen finns en portal in till trappan som leder upp till nivå 2. I den östra väggen leder en öppning in till rum 7 och i den västra väggen sitter en trädörr in mot rum 5. I den norra väggen finns en portal in till klosterkyrkans högra sidoskepp och i söder leder en bastant ekdörr med järnbeslag, lås och bom ut ur klostret.

7. Sidorum (hall in till Paladinernas hus)

En öppning i rummets västra vägg leder in till rum 6. I rummets södra vägg sitter ett vackert blyfönster av färgat glas. Under fönstret står en träbänk. I östra väggen

leder en oregelbunden korridor via två trädörrar in till paladinernas hus.

8. Vänster sidoskepp

Det vänstra sidoskeppet avgränsas mot mittskeppet av en rad magnifika stenpelare. I norra delen leder en överbyggd trappa ner till ett litet kapell (rum 12 på källarnivån) och portaler leder in till rum 12 och 13. I den södra delen leder en portal in till rum 3. Längs väggen i väster sitter höga, vackra fönster av färgat glas och längs sidoskeppets mitt står rader av träbänkar.

9. Mittskeppet

I mittskeppet finns mittgången som löper från ingångshallen och fram till koret längst fram i kyrkan. Den är kantad av två rader massiva pelare av sten som sträcker sig upp mot stora valv högt ovanför golvet. De två raderna med stenpelare avgränsar mittskeppet från sidoskeppen.

10. Höger sidoskepp

Det högra sidoskeppet avgränsas mot mittskeppet av en rad magnifika stenpelare. I norra delen leder en överbyggd trappa ner till ett litet kapell (rum 13 på källarnivån) och portaler leder in till rum 15 och till trappan upp till rum 9 på nivå 2. I den södra delen leder en portal in till rum 6. Två dubbeldörrar i den östra väggen leder ut till arkaden och klosterträdgården och mellan dem sitter höga, vackra fönster av färgat glas. En mindre dörr i den östra väggen leder via en kort korridor och ytterligare en dörr in till sakristian (rum 21). Denna dörr är vanligtvis låst om det inte pågår någon aktivitet i kyrkan. Några träbänkar står uppställda längs sidoskeppets mitt.

11. Koret

Koret utgörs av en halvcirkelformad konstruktion med kupoltak. Magnifika fönster av färgat glas sitter i en halvcirkel i dess norra del och i den östra och västra väggen finns nischer med vackra marmorstatyer. En portal i den östra väggen leder in till rum 16. Mitt i koret står ett stort altare av sten.

12. Corsenticahallen

Corsenticahallen leder via trapphallen (rum 14) upp till rummet där prästerna från Corsentica och Cosso brukar bo när de är på besök i klostret. En ikonmålning föreställande en from man med kåpa och mantel hänger på sned på den västra väggen och på den motsatta väggen hänger en bonad med kyrkans och corsenticas emblem. I det sydvästra hörnet står en trästav med förgyllda utsmyckningar lutad mot väggen. Allt är täckt av damm och spindelväv och det ser inte ut som om någon varit här på länge.

13. Förvaringsutrymme/Bokrum

En gammal träkista med rostiga beslag står i det nordvästra hörnet och en trasig bokhylla av trä under fönstret vid den västra väggen. Hyllplanen lutar och några böcker innehållande elohistiska skrifter och psalmer ligger bredvid på golvet. Kistan är oläst och innehåller några hopvikta dukar och vaxljus. Vaxljusen är nya och lätta att tända, men dukarna som visserligen var vackra en gång i tiden är nu missfärgade och delvis förstörda. Allt är täckt av damm och spindelväv och det ser inte ut som om någon varit här på länge. Det smala fönstret i den västra väggen släpper in begränsat med dagsljus under dygnets ljusa timmar. En portal i den norra väggen leder till en spiraltrappa och en portal i den södra väggen leder ut till vänster sidoskepp.

14. Trapphall

Trapphallen är ett långsmalt rum med en smal fönsterglugg i den norra väggen och två portaler i den södra (till rum 12 och 13). En portal i den västra änden leder in till en spiraltrappa som leder upp till rum 7 på nivå 2 och vidare upp till västra tornet. Golvet vid trappans fot och de två översta trappstegen har mörka fläckar och mitt i trappan mellan våning 1 och 2 ligger en trasig oljelampa. En bit ovanför den nerfallna lampan sitter en tom lamphållare.

15. Hall

Detta rum är en hall in till ceremonirummet (rum 16). Rummet är tomt sånär som på de obligatoriska fackel- och lamphållarna. Portaler leder till ceremonirummet och till det högra sidoskeppet.

16. Förberedelserum/Ceremonirum

I detta rum finns hyllor med bägare och fat, rökelsekar och ljusstakar. I höga träskåp med hyllor ligger facklor och ljus och i andra skåp hänger ceremonidräkter och står ceremonistavar. I rummet finns även två stolar av trä och ett par bänkar. En portal i den södra väggen leder via rum 15 ut till det högra sidoskeppet och en smal gång i den västra väggen leder ut till koret.

17. Den helige Felosius Kapell

Den helige Felosius kapell inrymmer ett altare med altartavla och en vacker altarskål i silver, två bänkrader, ljusstakar och en staty på den helige Felosius.

18. Bibliotek

Biblioteket består av rum 18 och 20. Biblioteksrummen är fulla av bokhyllor som i sin tur är fulla av böcker och skriftrullar. I rummen finns även en del stolar, bänkar, bord och pulpeter. I detta rum finns ett antal böcker som behandlar

klostrets historia (sammanlagt 10 band). I det andra bandet finns Maximus och hans gravplats omnämnd. De fyra första banden är skrivna på cossiska, resten på eknatiska. För att kunna läsa informationen om Maximus krävs ett lyckat slag på Läsa och skriva språk cossiska (svårighetsgrad +20). I övrigt finns här en hel del böcker på eknatiska som behandlar en uppsjö olika ämnen, men ingen som är av direkt intresse för rollpersonerna. Biblioteket fylls ständigt på i takt med att munkarna kopierar och översätter nya böcker och skrifter. I den norra väggen sitter tre stora fönster som släpper in gott om läsljus under dygnets ljusa timmar och efter mörkrets inbrott går det att tända lampor och ljus vilka finns utplacerade på väggar och bord. Det finns även ett par större ljusbärare och ljusstakar på fot som besökare kan flytta med sig och tända vid behov. I den södra väggen finns två stora dubbeldörrar som leder ut till rum 19.

19. Klosterhallen (även kallad Bibliotekshallen eller Entréhallen)

Denna hall på ca 7 x 15 meter domineras av 8 pelare av sten som slutar i valv uppe i taket. En portal och en kort korridor i söder leder till trappan upp till nivå 2 och till porten ut mot klosterträdgården. Dörrar i väster leder in till sakristian (rum 21) och Sankt Felosius kapell (rum 17) och i norr sitter två dubbeldörrar som leder in till biblioteket (rum 18). I öster finns dubbeldörren in till det andra biblioteksrummet (rum 20) och i söder finns dörrarna som leder in till administrationsrummet och abbotens kontor (rum 22 och 23).

20. Bibliotek

Detta rum har samma funktion som rum nummer 18 (förutom att böckerna som omnämner Maximus saknas) och det är likadant möblerat. Det finns ett fönster i den norra väggen och två i den södra och i den västra väggen sitter en dubbeldörr som leder ut till rum 19.

21. Sakristia

I sakristian vistas ceremoniförrättare före och under gudstjänster och andra samlingar. I rummet finns ett stort bord, tio trästolar med höga ryggar och stoppade säten, skåp, hyllor och lådor med ceremonikläder, stavar, rökelsekar o.dyl. På bordet står en sjuarmad ljusstake av silver med sju vaxljus.

22. Abbotens kontor

Abbotens kontor är ett litet rum med stenväggar och en järnbeslagen trädörr som leder ut till entréhallen (rum 19). I rummet finns ett skrivbord, en trästol, flera bokhyllor, ett klädskaåp och ett mindre skåp (nyckelskåp). Rummet är utrustat med god belysning bestående av två ljusbärare, lamphållare på väggarna och en stor ljusstake på skrivbordet. I nyckelskåpet finns vanligtvis nycklar till dörren

som leder in till relikrummet, dörren som leder ner till katakomberna, den låsta dörren i Ceses Agorius krypta och den stora nyckeln till porten som leder in till kryptan i Gamla skogen.

23. Kontor

Detta rum är kontoret där den administrativa personalen sköter sina åtaganden. Här finns två skrivbord, två stolar, ett skåp, skrivdon och pergament.

24. Norra passagen

En portal i muren utgör här passage till områdena norr om klostret och till den norra porten.

25. Arkad

Runt örtagården löper en kvadratisk gångväg av sten som är försedd med tak (arkad). Genom att vandra runt arkaden har man möjlighet att ta sig in till klostrets alla delar, men arkaden fungerar även som promenadstråk för munkarna och de brukar ofta vandra runt örtagården och samtala med varandra.

26. Örtagården

Örtagården ligger mitt i klosterområdet och den omgärdas av en arkad där munkarna brukar promenera och samtala med varandra. Den vilsamma och vackra miljön som örtagården utgör fungerar som inspiration och balsam för själen. I örtagårdens mitt står en fontän och runt denna finns välkrattade grusgångar och områden med gräsmattor och rader av blommor och örter. Örtagården är en oas av färger och dofter. Örtagården är en av de få platser på klosterområdet som fortfarande är riktigt välskött.

a. Gräsmatta

Område med välklippta gräsmattor och rader med blommor, örter och buskar.

b. Grusgång

De välkrattade grusgångarna består av fint grus som är behagligt att gå på. Krattor finns i nischer under arkaderna och i rum 31.

c. Fontän

Mitt i örtagården finns en liten fontän och bredvid den en mossbevuxen vattenreservoar av sten. Vattenkannor finns i nischer under arkaderna och i rum 31.

27a. Paladinernas hall

Väggar och golv är av sten i denna stora hall på ca 8 x 8 meter. Längs väggarna hänger sköldar och banér och i hörnen står statyer föreställande paladiner med

rustningar, svärd och sköldar. Dubbelportar i södra och norra väggen leder ut ur Paladinernas hus respektive in mot arkaderna och klosterträdgården. I östra och västra väggen börjar korridorer som leder till soldatbostäder.

27b-q. Soldatbostäder

Ursprungligen utgjorde dessa rum soldatbostäder, men nu bor här endast kyrkans väktare (för tillfället Codex och Argentum) och några munkar. Bostäderna är enkelt inredda med en brits, ett bord och en stol. I varje rum finns även en ljusstake med ett vaxljus, fjäderpenna, bläck och pergament. Dörrarna in till bostäderna består av järnbeslaget trä och varje rum har ett smalt fönster som släpper in begränsat med dagsljus.

28. Ingångshall/Trapphall

Tre trappsteg på utsidan i söder leder upp till en bastant dubbeldörr. Väl inne i hallen finns ytterligare en dubbeldörr in till rum 29a och i den västra och östra väggen leder korta korridorer till de spiraltrappor som slutar upp i den övre hallen (rum 16 på nivå 2).

29a. Cellkorridoren (även kallad Korsets korridor)

Denna korridor har 12 dörrar som leder in till munkarnas celler. Korridoren är ca 20 meter lång och 9 meter bred. 7 pelarpar som avslutas med valv i taket leder fram till Korshallen (rum 30). I korridorens norra ände innan den övergår i Korshallen står två helgonstatyer i nischer i den västra och östra väggen. I den södra änden finns en dubbeldörr som leder ut till Ingångshallen (rum 28).

29b-m. Munkceller

Cellerna är enkelt inredda med två britsar, ett bord och två stolar. I varje rum finns även en ljusstake med ett vaxljus, fjäderpennor, bläck och pergament. Dörrarna in till cellerna består av järnbeslaget trä och varje cell har ett smalt fönster som släpper in begränsat med dagsljus. Varje cell utgör för tillfället bostad åt två munkar.

30. Korshallen

Detta är en stor hall formad som ett kors. Dubbeldörrar finns i den västra respektive östra väggen och i den norra delen finns dörren in till matsalen (rum 34) och in till två förrådsrum (rum 31 och 32). I den södra delen som övergår i Korsets korridor finns trappor som leder upp till nivå 2 och nischer med helgonstatyer. I hallens mitt står 8 stenpelare.

31. Förråd

I det här rummet förvaras alla möjliga sorters trädgårdsredskap. Krattor, spadar,

vattenkannor, hinkar, liar och skäror osv. Vatten till örtagården hämtas från en liten vattenfylld fördjupning med mossbevuxna kanter vid sidan av fontänen. Ytterligare verktyg finns utspridda runt örtagården i nischer under arkaden. Detta rum har endast en dörr, den ut till Korshallen (rum 30).

32. Städförråd

I det här rummet förvaras kvastar och borstar, skyfflar, hinkar och korgar m.m. Ytterligare städredskap finns utplacerade runtomkring i klostret, framförallt i och kring verkstäderna. Detta rum har endast en dörr, den ut till Korshallen (rum 30).

33. Förrådstornets nedre våning

Härinne förvaras matvaror och örter. På golvet står säckar, tunnor och lådor med allehanda förnödenheter som rotfrukter, spannmål, torkad mat och mjöd. I taket hänger bröd och torkat kött. En trappa leder upp till övervåningen. Det finns två dörrar, en som leder in till matsalen (rum 34) och en som leder ut till en liten gård utanför tornet. Smala fönster sitter i öst, väst och norr.

34. Matsal

Stora långbord av trä och träbänkar uppfyller detta rum. Här träffas munkarna för att äta gemensamma måltider tre gånger om dagen (frukost, lunch och middag). I matsalen är det alltid varmt och skönt eftersom det eldas i köket hela dagarna. I den östra väggen leder en dörr in till köket (rum 35). I söder finns en dörr ut till Korshallen (rum 30) och i den västra väggen som delvis är rundad då den är ihopbyggd med förrådstornet leder en dörr ut till en liten gård utanför matsalen och en dörr in till förrådstornets nedre våning. I den norra väggen sitter tre smala fönstergluggar.

35. Kök

Klosterköket är enkelt inrett med arbetsbänkar, skåp, hyllor och en stor vedeldad ugn. Härinne jobbar kocken och hans hjälpredor. Detta är ett av klostrets varmaste rum eftersom ugnen är igång för jämnan. Fönstergluggar finns i norra och östra väggen. I den västra väggen leder en dörr in till matsalen (rum 34) och i den södra väggen leder en dörr via några trappsteg ut ur klostret. Kocken som heter Otepar och är en dvärg från Karnaqqasbergen har gjort sig skyldig till en del omdiskuterade nymodigheter på sista tiden. Bland annat har han byggt en mekanisk portioneringsmaskin som serverar kalorioptimerade portionsstorlekar. Dessutom har han nyligen lagt sista handen vid sin senaste uppfinning getmjölksautomaten. Tanken är att munkarna ska kunna hålla fram sina stop, dra i en spak och få stopanpassade kvantiteter av getmjölk. Nu väntar Otepar bara på att det ska komma getter till ön så att han kan köra igång sin automat på riktigt. Tills

vidare har han planer på att fylla den med mjöd eller vatten (för tillfället är den fylld med mjöd eftersom Otepar måste testa den flera gånger om dagen). Otepar funderar även på att införa ett system med retur och återvinning av metallburkar. Han skulle då kunna servera kraftigt upphettad och nedkyld getmjölk med lång hållbarhet i burkar som munkarna kan ta med sig till sina rum. Vissa detaljer återstår dock att reda ut innan han kommer att erbjuda den servicen till munkarna.

Våning 2 (övervåning)

1. Helgongalleriet (Glasgalleriet)

Ovanför stora porten sitter magnifika fönster av färgat glas föreställande olika motiv hämtade ur kyrkans långa historia. Dessa konstverk kommer till sin fulla rätt när man ser dem från denna plats som kallas Helgongalleriet eller Glasgalleriet. Helgongalleriet är en korridor på ca 24 x 4 meter. Dess norra sida angränsar till södra läktaren och avgränsas från denna av en vägg med 7 vackert utsmyckade portaler. Den södra väggen upptas nästen helt av de magnifika glasfönstren. Öppningar i galleriets östra och västra sida leder till klockarrummen och torntrapporna.

2. Västra klockarrummet/Västra torntrappan

Ett tjockt rep hänger här ner från ett hål i taket. En trappa leder upp till rum 7 på nivå 3 (västra klocktornet). Härifrån går det att ringa i klockan utan att befinna sig uppe i klocktornet.

3. Östra klockarrummet/Östra torntrappan

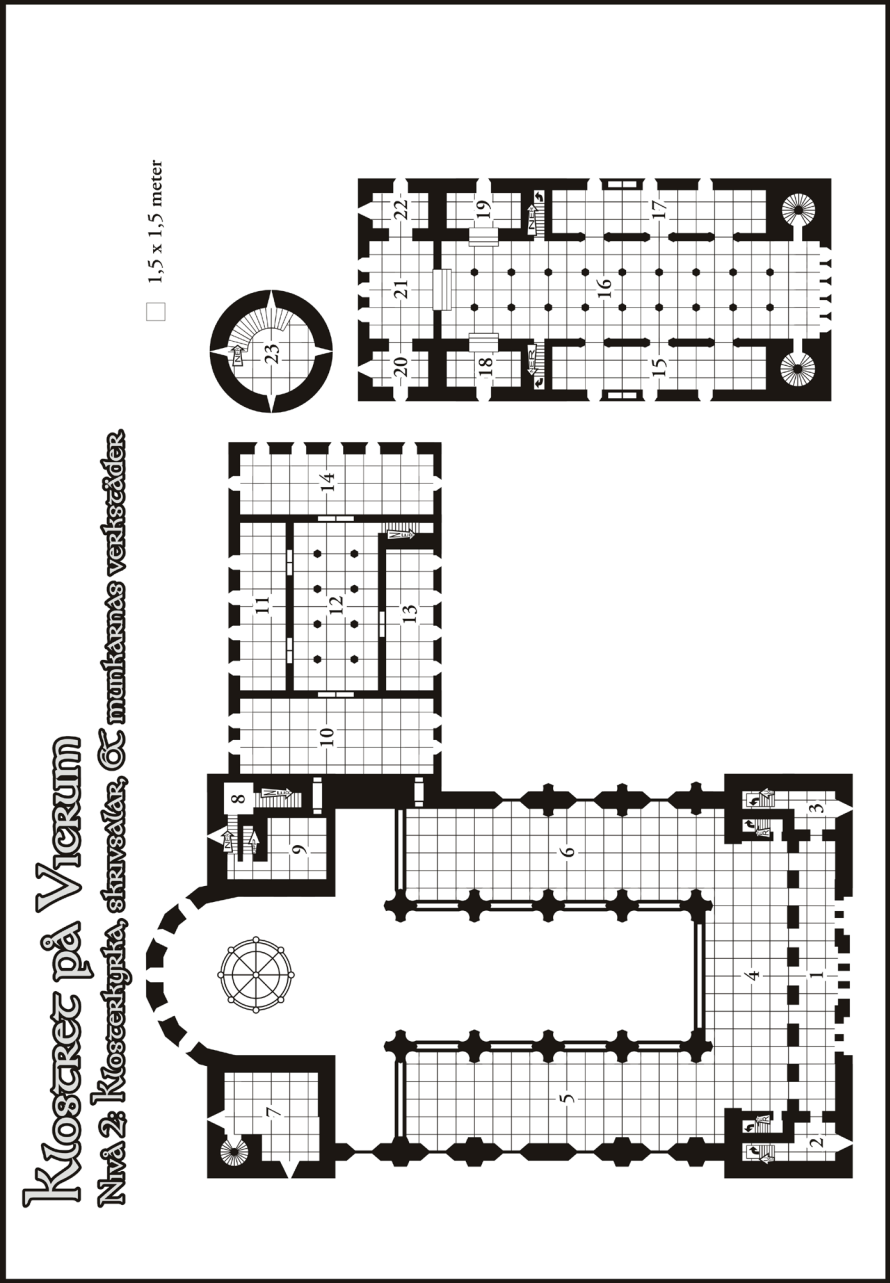
Ett tjockt rep hänger här ner från ett hål i taket. En trappa leder upp till rum 8 på nivå 3 (östra klocktornet). Härifrån går det att ringa i klockan utan att befinna sig uppe i klocktornet.

4. Södra läktaren

Södra läktaren är den södra sektionen av en bred stenbalkong som löper runt kyrkorummet på andra våningen. En vägg med portaler och stenpelare avgränsar den södra läktaren från Helgongalleriet och längs norra sidan löper ett räcke av sten. Härifrån har man god överblick över mittskeppet och den norra delen av klosterkyrkan. Södra läktarens västra och östra del övergår i den västra respektive östra läktaren.

5. Västra läktaren

Västra läktaren är den västra sektionen av en bred stenbalkong som löper runt kyrkorummet på andra våningen. Längs östra sidan löper ett räcke av sten. Härifrån har man god överblick över mittskeppet och den norra delen av klosterkyrkan. Västra läktarens södra del övergår i den södra läktaren. Den västra väggen upptas



av magnifika mosaikfönster av färgat glas. Ovanför läktaren höjer sig det västra sidoskeppets valvbågar.

6. Östra läktaren

Östra läktaren är den östra sektionen av en bred stenbalkong som löper runt kyrkorummet på andra våningen. Längs västra sidan löper ett räcke av sten. Härifrån har man god överblick över mittskeppet och den norra delen av klosterkyrkan. Östra läktarens södra del övergår i den södra läktaren. Den östra väggen upptas av magnifika mosaikfönster av färgat glas. Ovanför läktaren höjer sig det östra sidoskeppets valvbågar.

7. Prästrummet

Tidigare användes detta rum av de representanter och gäster som kom på besök från Cosso och Corsentica. I rummet finns ett illa medfaret skrivbord av trä, tre stoppade stolar med tygsitsar, en tom bokhylla av trä och två järnbeslagna träkistor. På skrivbordet finns skrivdon och pergament och i en låda ligger ett hopviktt papper. Viket man upp pappret faller en torkad blomma ur det (en torkad och pressad läkekonvalj som dock har förlorat sin läkande kraft för längesen). Pappret innehåller en lista med datum och namn och det är skrivet på corsentiska. Ett lyckat slag på lämplig färdighet eller ett slag på intelligens avslöjar att detta är en förteckning över besökare från Corsentica. Det är närmare tjugo år sedan en kyrkans man var på besök sist (om man räknar bort paladinerna som vaktar relikerna). Hela rummet är täckt av damm. Spindelväv hänger i taket och i rummets hörn.

8. Trappavsats

Trappan breddar sig här och svänger 90 grader åt väster innan den fortsätter uppåt. På väggarna sitter lamp- och fackelhållare.

9. Torngenomgången

I detta rum finns ingenting förutom de vanligen förekommande lamp- och fackelhållarna på väggarna. En portal i den norra väggen leder till trapphuset och en dörr i den östra väggen leder ut till rum 10 på nivå 2.

10. Meditationsrum

Rummet har 2 fönster i vardera norra och södra väggen. En dörr i den västra väggen leder in till en korridor som leder vidare ner i klosterkyrkan eller upp i det östra tornet (Bernardos torn). En dubbeldörr i den östra väggen leder vidare ut i rum 12 på nivå 2. I rummet finns ett antal bänkar och knäfall placerade runt de målningar och statyer av helgon som är placerade utmed den östra och västra väggen.

11. Skrivsal

I salen som är ca 15 x 4,5 meter står tio pulpeter med pergament och skrivdon. På flera av pulpeterna ligger pågående arbeten som t.ex. brev, kopior av böcker och översättningar. I norra väggen sitter 4 höga golvfönster som gör skrivsalen ljus och trevlig och ger munkarna bra förutsättningar för att kunna jobba med skrivarbeten. I södra väggen finns två stora dubbeldörrar som leder ut i den övre klosterhallen (rum 12).

12. Övre klosterhallen

Den övre klosterhallen är vacker med 8 stora pelare och valv i taket. I nordvästra och sydvästra hörnet på båda sidor om dubbeldörren som leder in till rum 10 står vackra helgonstatyer av vit marmor. En trappa i sydöstra hörnet leder ner till marknivå; dubbeldörrar finns in till rum 10, 11, 13 och 14.

13. Skrivsal

Detta rum är identiskt med rum 11 sånär som på att det finns 8 skrivpulpeter här. Rummet är något mindre än rum 11 (ca 12 x 4,5 meter), det finns en dubbeldörr i den norra väggen (in till rum 12) och det finns 4 fönster på den södra väggen.

14. Skrivsal

Detta rum är identiskt med rum 11 och 13 vad gäller funktion och möblering sånär som på att här finns 12 skrivpulpeter. Rummet är något större än rum 11 och 13 (ca 5 x 17 meter), det finns en dubbeldörr i den västra väggen (in till rum 12), 5 fönster på den östra väggen och ett fönster på vardera norra och södra väggen.

15. Verkstad

I det här rummet ägnar sig munkarna åt tillverkning av t.ex. trädgårdsredskap och reparation av klostrets redskap och föremål. Rummet innehåller många verktyg av olika slag och en del pågående arbeten som t.ex. halvfärdiga krattskaft, ett trasigt trähjul, hyvlade och ohyvlade plankor till dörrar, bord, stolar och kistor osv. I den östra väggen leder tre portaler ut till den övre hallen (rum nr 16, även kallad Verkstadshallen eller Bernardohallen) och i den västra väggen sitter tre höga golvfönster som släpper in rikligt med ljus. I den västra väggen finns även en stor dörr med ett vinsch system med vilket man kan hissa upp föremål till verkstaden.

16. Den övre hallen (även kallad Verkstadshallen eller Bernardohallen)

Denna stora hall bärs upp av 18 massiva pelare av sten som slutar i stora valv högt ovanför golvet. Dörrar och portaler leder in till rum 15, 17, 18, 19, 21 och i dess norra del leder två trappor ner till marknivå. I den södra delen finns två portaler som leder till spiraltrappor via vilka man kommer ner till ingångshallen

på marknivå. Hela den södra väggen upptas av vackra golvfönster av färgat glas.

17. Verkstad

Detta rum är likadant som rum nummer 15 så när som på att det är spegelvänt och att vinschen finns på klostrets utsida.

18. Arbetskammare

I detta rum bedrivs hantverk av olika slag t.ex. finsnickeri, sömnad och skotillverkning. Ett par trappsteg leder via en portal ut i rum 16. Ett stort golvfönster i den västra väggen släpper in rikligt med dagsljus.

19. Arbetskammare

Detta rum är identiskt med rum 18 förutom att det är spegelvänt.

20. Förråd

Detta rum är ett litet förråd med hyllor, kistor, säckar och behållare innehållande olika material och föremål som behövs vid arbetet som bedrivs i verkstäderna och arbetskammarna. Härinne finns även många verktyg förvarade. Den som tittar in i rummet får genast intrycket av att det inte verkar vara någon större efterfrågan på sakerna som förvaras här. Damm ligger på hyllor, tunnor och kistor och ingen verkar ha ordnat upp föremålen på hyllorna eller städat på ett bra tag. En öppning i den östra väggen leder ut till rum 21 och i den norra och den västra väggen sitter fönstergluggar.

21. Arbetskammare

Detta rum har samma funktion som rum 18 och 19 med den skillnaden att även mindre och enklare metallarbeten och verktyg för denna verksamhet förekommer här. En öppning i den västra respektive östra väggen leder in till förrådsrummen (rum 20 och 22). I den norra väggen sitter tre höga golvfönster som släpper in mycket ljus.

22. Förråd

Detta rum är identiskt med rum 20 förutom att det är spegelvänt.

23. Förrådstornets övre våning

Här förvaras örter och kryddor. Rummet är fullt av skåp, hyllor och lådor innehållande burkar, knyten, buntar och säckar med kryddor och örter av alla de slag. En trappa leder ned till förrådstornets nedre våning (rum 33 på marknivå).

Våning 3 (tornen)

Västra tornet

Västra tornrummet. Västra tornrummet är ett ca 7 x 7 meter stort rum med en spiraltrappa i det nordvästra hörnet som leder neråt. Rummet är tomt förutom en gammal trasig säng och en tom, dammig bokhylla. Tidigare användes detta rum av besökande präster, men det är nu längesedan en präst från Corsentica befann sig på Vicrum. Det mesta av inredningen har plockats bort, men sängen och bokhyllan var det ingen som kunde få ner då dessa byggdes på plats och inte går att bära nerför trappan.

Bernardos torn

1. Bernardos kammare. Mitt mellan alla tornets övriga rum ligger Bernardos kammare. På ett högt stenbord i rummets mitt finns något som ser ut som ett stort solur. Ett lyckat slag på Astronomi eller Astrologi (svårighetsgrad +40) avslöjar att det är en förenklad variant av ett stjärnparabium med funktioner för att avläsa himlakropparnas positioner. En bok om astronomi ligger uppslagen på bordet framför stjärnparabiet. Boken handlar om stjärnhimlen och dess himlakroppar och innehåller bland annat ett avsnitt om observationer som författaren (som kallar sig Finarfigolesius och säger sig vara lärning till Panaigoras) säger sig ha gjort. Enligt författarens iakttagelser försvinner vissa himlakroppar nattetid oförklarligt från himlen under flera timmar (men förklaringen till detta är en helt annan historia).

2. Västra utkiken. Från denna plats har man god utsikt över havet västerut och nattetid över himlen och stjärnorna.

3. Trappa och norra utkiken. Härifrån har man god utsikt över havet norrut och nattetid över stjärnhimlen. Trappan leder ner till nivå 2.

4. Östra utkiken. Härifrån har man god utsikt över havet österut och klara nätter lämpar sig tornet utmärkt för observationer av stjärnhimlen.

5. Södra utkiken. Från detta rum har man god utsikt över havet söderut och nattetid över olika stjärnbilder. Vid god sikt kan man se Ankhtoras härifrån och individer med skarp syn kan till och med urskilja detaljer såsom fartyg som anlöper huvudstadens hamn.

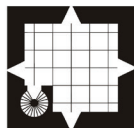
Västra klocktornet

Västra klockrummet. Mitt i rummet hänger en stor klocka på en ställning av grovt trä. Ett tjockt rep från klockan går ner genom ett hål i golvet. En stentrappa leder ner till rum 2 på nivå 2.

Klostret på Vierum

Nivå 3: Tornrummen

Västra tornet



Bernardos torn



☐ 1,5 x 1,5 meter

Västra tornet

Ett ca 7 x 7 meter stort rum med en spiraltrappa i det nordvästra hörnet som leder neråt. Västra tornrummet användes tidigare av besökande präster.

Bernardos torn

1. Bernardos kammare. Mitt i rummet finns ett stenbord med ett sjämparabium och en astrologibok.
2. Västra utkiken.
3. Trappa och norra utkiken. Trappan leder ner till nivå 2.
4. Östra utkiken.
5. Södra utkiken. Härifrån kan man dagat med god sikt se ända bort till Ankhtoras på fastlandet.

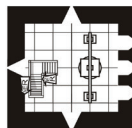
Västra klocktornet

Här finns den västra klockan. Klockan rings med ett rep som hänger ner till ett rum på nivå 2.

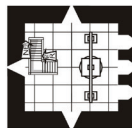
Östra klocktornet

Här finns den östra klockan. Klockan rings med ett rep som hänger ner till ett rum på nivå 2.

Västra klocktornet



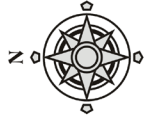
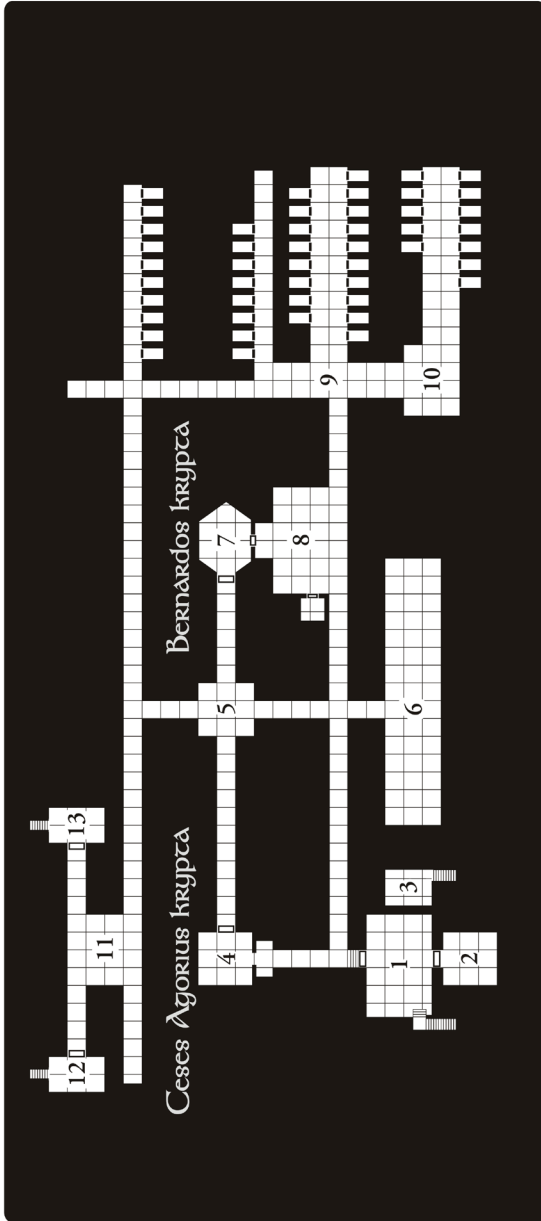
Östra klocktornet



Katakomberna under klostret

Kapell, hallar, kammare, korridorer & kryptor

□ 1,5 x 1,5 meter



- | | | |
|--------------------------|---------------------|---------------------|
| 1. Trapprummet | 5. Mitterkorsningen | 9. Galleriet |
| 2. Relikrummet | 6. Gravkammaren | 10. Södra galleriet |
| 3. Vapenkammaren | 7. Bernardos krypta | 11. Pelarhallen |
| 4. Cesars Agorius krypta | 8. Redskapskammaren | 12-13. Kapell |

Östra klocktornet

Östra klockrummet. Mitt i rummet hänger en stor klocka på en ställning av grovt trä. Ett tjockt rep från klockan går ner genom ett hål i golvet. En stentrappa leder ner till rum 3 på nivå 2.

KATAKOMBERNA (UNDER KLÖSTERKYRKAN)

Katakomberna är mycket sällan besökta. Luften är instängd och full av dammpartiklar. Alla rum och korridorer är becksvarta förutom rum 7 och 8 där en smal strimma ljus silar in genom ett schakt i taket. Väggar golv och tak består av murad sten förutom gångarna med gravnisher som utgår från galleriet och Södra galleriet vilka är uthuggna direkt ur berggrunden. Vilka möjligheter rollpersonerna har att ta sig in i katakomberna finns beskrivet i avsnittet Hur får rollpersonerna tillträde till kryptan i Gamla skogen och katakomberna under klostret? tidigare i äventyret.

1. Trapprummet

En trappa i rum 2 på marknivån leder ner till detta rum i klostrets källare. Det här är katakombernas ingångshall och här finns även dörren in till relikrummet. Golv, väggar och tak består av murade stenblock, dörrarna in till relikrummet och katakomberna är av trä med järnbeslag och på väggarna hänger oljelampor som är tända när någon vistas i rummet. Eftersom Codex och Argentum missuppfattat sitt uppdrag så är just nu ingången till katakomberna och dörren till relikrummet obebakade. Dörren till relikrummet och dörren som leder ner till katakomberna är låsta (Dyrkning motståndsgad 20). Nycklarna till dessa dörrar finns vanligtvis i nyckelskåpet i abbotens rum (rum nummer 22 på marknivån).

2. Relikrummet

Relikrummets väggar, golv och tak består av murad sten. Flera nischer finns i rummet och i dessa står piedestaler med följande föremål:

- Elohistiska originalskrifter av Setollikas
- Den helige Melonius vänstra lillfinger
- Den 384:e flisan från martyren Kalkas skalle
- En flaska med blod från martyren Olivius (numera endast en intorkad botten-sats i flaskan)

3. Vapenkammaren

I detta rum förvarades förr i tiden de vapen som klostrets besökare lämnade ifrån sig under gudstjänsterna. Vakterna som befann sig i ingångshallen och i vapenhallen (rum nummer 5 på marknivån) för att ta hand om besökarnas vapen förvarade dessa i hyllor eller vapenställ i vapenhallen eller vapenkammaren. Här

i vapenkammaren förvarades även extravapen för militära ändamål, i huvudsak som reserv åt de soldater som bodde i klostret. En del gamla rostiga och nästin-till oanvändbara vapen finns fortfarande kvar i de gamla rostiga vapenställen (5 valfria ur vapentabellen för närstridsvapen i Grundreglerna s. 101). Trappan ner till vapenkammaren finns i rum 5 på marknivån.

4. Ceses Agorius krypta

Ceses Agorius krypta är ett fyrkantigt rum på ca 4 x 4 meter. Utanför kryptans södra ingång finns en liten förkammare med en portal som leder in till det inre rummet. Ovanför portalen är Ceses namn inhugget och på sidorna om den sitter oljelampor. Mitt i kryptan finns ett rektangulärt podium och på detta står en kista av sten. På podiet vid kistans fotända ligger en samling inbundna elohistiska skrifter och några dokument. I östra väggen finns en låst dörr av brons. Nyckeln till dörren finns i abbotens nyckelskåp.

Skrifterna förefaller vara de sista arbeten Ceses höll på med innan han tog klivet över till världen bortom denna. Om rollpersonerna kan läsa cossiska hittar de en del intressant information om Maximus Tardon (övriga dokument är översättningar av gamla brev mellan olika kyrkoföreträdare och saknar fullständigt intresse för rollpersonerna). Ett dokument beskriver det som skulle kunna vara Maximus sista vilja, dokumentet är bevittnat av två klosterbröder och även undertecknat av Maximus och Agorius själv och det verkar vara komplett. Dokumentet är titulerat Maximus Centrios Tardon - General över den tredje cossiska styrkan i norra Eknatis - Hans sista vilja. Dokumentet berättar att Maximus var general i den cossiska armén under slutet av 600-talet. Vidare berättas att informationen som finns nedtecknad i dokumentet är ämnad för Maximus vänner Jublius Calenessar och Jado Vorn i första hand, eller i den händelse dessa män aldrig skulle komma att ta del av informationen till något befäl i den cossiska armén i den händelse de kom för att hämta hem honom död eller levande. Maximus berättar vidare genom Ceses penna att det enda han lämnar till eftervärlden är svärdet Satilles, ett mästarsvärd från Cosso (se Maximus grav nedan), som han vill ska tillfalla någon som är värdig ett dylikt svärd. Han efterlämnar även Solens och månens tecken från Gryningstemplet som han hoppas ska bringa nästa ägare bättre lycka än den han fick.

Testamentet är bevittnat och formulerat på ett sådant sätt att rollpersonerna skulle kunna vara de som får Maximus ägodelar.

Sedan tar Ceses över berättandet i något som verkar vara ett brev till arvtagarna: "Nådens år 680, Klostret Vicrum.

Jag Ceses Agorius, abbot, munkbröder och Guds ödmjuka tjänare, nedtecknar härmed vad som vederfors Maximus Centrios Tardon general i den cossiska armén hans sista levnadsdagar. Detta gör jag i enlighet med hans vilja och mot

min inrådan.

En kväll i Ankhtoras på fastlandet överfölls Maximus av tjuvar och sårades svårt av en förgiftad dolk. Han fördes kort därefter till oss på Vicrum. Maximus var en stark och envig man och han var in i det sista säker på att han skulle övervinna giftet och de skador han ådragit sig. Kort innan han gick bort berättade han för mig att han dräpte sina tre banemän efter det att de huggit honom i ryggen med en förgiftad dolk. Det förefaller inte ha varit i självförsvar då han (visserligen med dolken fortfarande kvar i ryggen och troligen i smärta och vrede) dräpte först den ena och sedan den andra av de tre männen. När den tredje flydde följde han efter och tog även denne mans liv. Maximus återhämtade sig aldrig utan han kom att sluta sina dagar hos oss.

Således kommer det sig att denna berättelse och det testamente som upprättats förvaltas av oss på detta kloster till dess en arvtagare ger sig tillkänna.

Må Gud, den barmhärtige, förlåta Maximus, denne krigets och våldets man, hans svåra brott. Må Gud, den allsmäktige, vara hans själ nådig och må Maximus, om Gud vill det, i livet efter detta finna den frid han aldrig fann i detta liv.”

Dokumentet avslutas med en underskrift av självaste grundaren till klostret, Ceses Agorius.

Uppenbarligen hade Cosso ingen möjlighet att föra hem Maximus kropp när riket höll på att falla sönder eller så brydde de sig inte. Rollpersonerna är de första som kommit för att söka efter honom. Jado miste livet vid Luxos pelare, men Jublius underrättade faktiskt myndigheterna i Cosso om Maximus död. När ingenting hände föll dock saken i glömska och Jublius lät den bero med åsikten att Maximus vilade bäst där han redan befann sig i det cossiska klostret. Några anhöriga som sökte efter honom verkar Maximus inte heller ha haft.

I kistan finns Ceses kvarlevor, hans skelett, det som finns kvar av hans munkkåpa och en liten väska av läder, numera torr och skör. I väskan finns ett elohistiskt stjärnkors av silver upphängt på en kedja och två nycklar (nycklarna till gallergrinden och till den inre kryptan i Gamla skogen, men det vet inte rollpersonerna innan de får möjlighet att pröva dem).

5. Mittkorsningen

Ett kvadratisk rum på ca 4 x 4 meter med fackelhållare och facklor på väggarna. Korridorer leder ut från rummet i alla fyra väderstrecken.

6. Gravkammaren

En bred korridor på ca 4 x 22 m. I rummet står mängder av träkistor staplade på varandra (de kistor som flyttats från kryptan i Gamla skogen). På väggarna sitter facklor i fackelhållare.

7. Bernardos krypta

Bernardos krypta har två ingångar, en från väster och en från söder. Båda ingångarna är tillstängda med järnbeslagna trädörrar. Nycklarna till dörrarna har varit försvunna i årtal (de finns för tillfället i munken Santoberios ägo, men ingen av de övriga munkarna känner till detta och den historien är dessutom en helt annan).

Själva kryptan är sexkantig och i mitten står ett stort cirkelrunt podium med en stenkista på. Rummet och kistan är fulla av tecken och linjer som liknar de som återfinns i mittenrummet i Bernardos torn. Ett lyckat slag på Astronomi ger att det ser ut att vara någon slags solkalender vilket kan tyckas märkligt eftersom föremålet befinner sig under jord. Öppnar man den södra dörren in till kryptan kommer ljusstrålen från schaktet (se beskrivning för rum 8) att falla på vad som ser ut att vara någon typ av skala bestående av uthuggna linjer och symboler. Kryptans något märkliga utformning har ingen som helst betydelse för detta äventyr. Kan någon av rollpersonerna läsa det uråldriga drakspråket aka känner de igen vissa skrivtecken som tillhör detta språk, men rollpersonerna kan inte utläsa någon sammanhängande information.

I kistan ligger kvarlevorna av Bernardo. Där finns hans skelett, rester av en munkkåpa och något som ser ut som ett platt, avancerat solur. Ett lyckat slag på Astronomi avslöjar att det är ett slags solur kombinerat med någon form av kalenderfunktion.

Dolda ting: Om rollpersonerna placerar trästavarna som finns i förrådet i rum 8 i fyra hål i podiets sida och tar i ordentligt upptäcker de att det går att rotera. Den infallande ljusstrålen från schaktet kommer då att falla på olika symboler på skalan på podiets sida.

Föremål: Föremålet i kistan är ett vackert (och portabelt) stjärnparabium i guld. Om man lär sig hantera det rätt kan man avläsa himlakropparnas positioner och tiden på dygnet och på året.

8. Redskapskammaren

Utanför den södra ingången till Bernardos krypta finns ett rum med rikt utsmyckade väggar. Väggarna är helt täckta av bilder och samma slags skrivtecken som inne i kryptan. Rummet är svagt upplyst av en ljusstråle som kommer ner genom ett smalt schakt i taket. Ljusstrålen är riktad så att den lyser på dörren till kryptans södra ingång. En dörr i västra väggen leder till ett litet förråd där spett och hackor finns förvarade. I förrådet finns även fyra trästavar uppställda mot väggen.

9. Galleriet

En korridor med stenlagda väggar, golv och tak. Delar av väggarna är utsmyckade

med konstverk som huggits ut direkt i stenen. En gång i tiden var utsmyckningarna målade i vackra färger och blekta och flagnade rester av färgen finns fortfarande kvar på vissa ställen. Längs väggarna sitter fackelhållare och krokarna med oljelampor. Galleriets södra ände mynnar ut i Södra galleriet (se rum 10). Från galleriet utgår flera korridorer som är uthuggna direkt ur berggrunden. Korridorerna är smala och höga med gravnischerna på den ena eller på båda sidor. Gravarna är staplade ovanpå varandra så att det kan finnas upp till åtta gravar från golv till tak ovanpå varandra. Varje nisch är igenmurad eller täckt av en marmorplatta. Sammanlagt finns det omkring 400 gravar av denna typ i katakomberna. Om någon bryter sig in i någon av gravnischerna hittar de skelettdelar och rester av gamla kläder från den munk som blivit begravd där. I riktigt gamla gravar kan skelett och övriga föremål vara mer eller mindre upplösta.

10. Södra galleriet

Väggar, golv och tak består av murad sten. Blekta och flagnade rester av väggmålningar pryder rummet och fackelhållare och krokarna med oljelampor finns uppsatta på väggarna. I rummets fyra hörn står statyer av sten föreställande skyddshelgon. I rummets östra vägg leder en portal in till en gravgång liknande de som finns beskrivna vid rum 9 ovan.

11. Pelarhallen

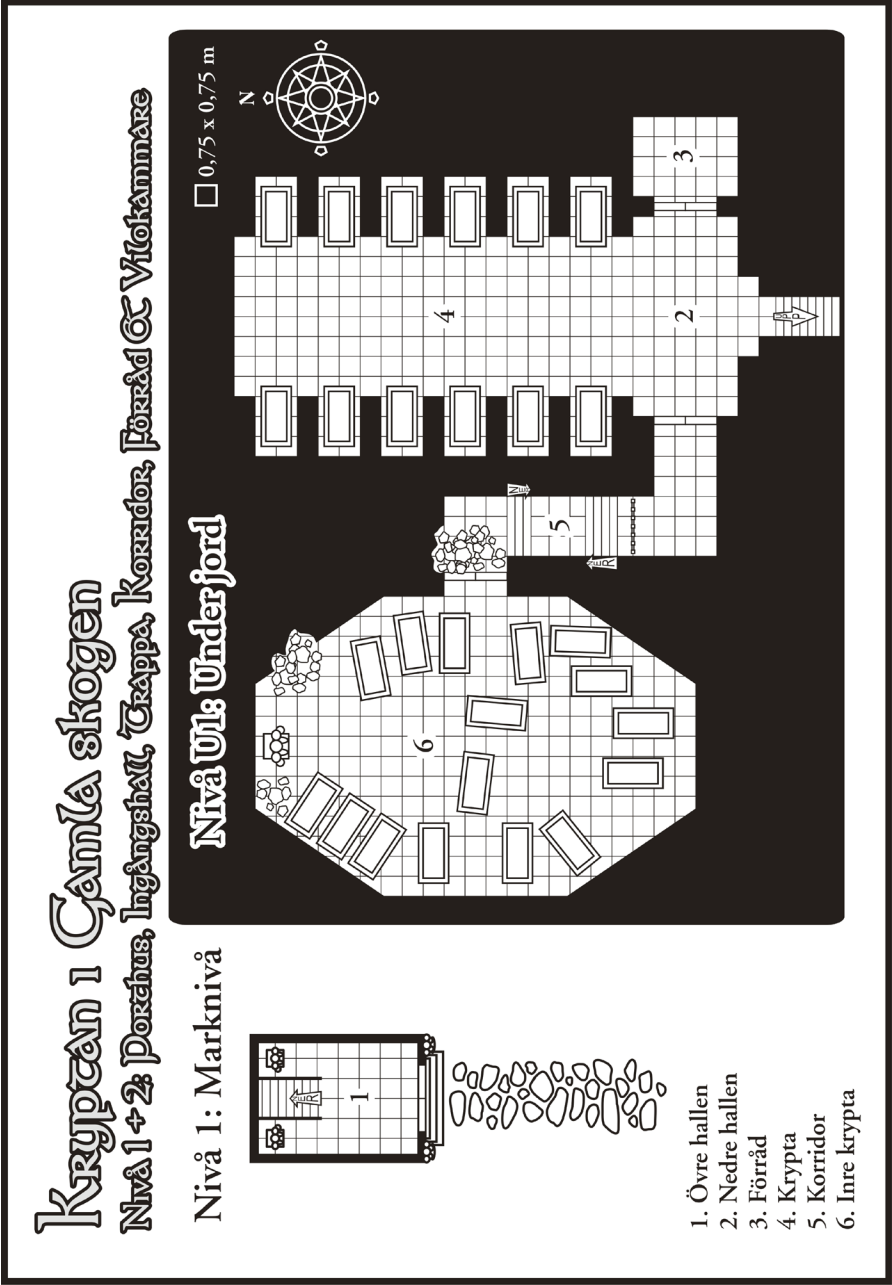
Rummet upptas av 9 stenpelare med valvbågar som bär upp taket. Bänkar av trä finns utplacerade mellan pelarna och ett altare av sten är placerat vid östra respektive västra väggen.

12. Kapell

En kort stentrappa från klosterkyrkan leder här ner till ett litet kapell. Vid den östra respektive västra väggen finns stenbänkar i två etapper och vid södra väggen ett altare. På altaret finns en ljusstake med vaxljus och i den östra och västra väggens norra del, på vardera sidan om trappan, finns nischer i väggen där det står trästatyer som föreställer präster och heliga män och kvinnor. I den östra väggen finns en grov ekdörr med järnbeslag som leder in till katakomberna under klostret. Dörren är låst med ett lås med motståndsgång 20, brytvärde 40 och 120 tålighetspoäng.

13. Kapell

En kort stentrappa från klosterkyrkan leder här ner till ett litet kapell. Vid den östra respektive västra väggen finns stenbänkar i två etapper och vid södra väggen ett altare. På altaret finns en ljusstake med vaxljus och i den östra och västra väggens norra del, på vardera sidan om trappan, finns nischer i väggen med trästatyer föreställande präster och heliga män och kvinnor. I den västra väggen finns en



grov ekdörr med järnbeslag som leder in till katakomberna under klostret. Dörren är låst med ett lås med motståndsggrad 20, brytvärde 40 och 120 tålighetspoäng.

GAMLA SKØGEN

För 400 år sedan planterade munkar och cossiska kolonistörer ekar mitt på Vicrum. Ekarna skulle bilda en lummig och vilsam grönska runt den gravkrypta som placerades här. Under de hundratals år som förflutit har ekarna blivit fler och de bildar idag en liten skog mitt på ön som är ca 100 meter bred i alla riktningar. De äldsta träden som är de samma som planterades när gravplatsen anlades är nu stora och knotiga.

KRYPTAN I GAMLA SKØGEN

Överblick

Mitt bland de stora ekarnas lummiga grönska finns en liten glänta och mitt i gläntan står en gammal stenbyggnad. Byggnadens södra sida upptas av en stor port och två statyer, en på varje sida om porten. Under dygnets ljusa timmar skiner solen ner genom lövverket och bildar fläckar och mönster på stenbyggnadens mossbevuxna gamla stenväggar och på gräset i gläntan. En övervuxen liten stig med gammal stenläggning som fortfarande tittar fram under gräs och mossor leder fram över gläntans golv och slutar framme vid de tre trappsteg av sprucken sten som leder upp till den stora porten. Porten består av en väldig stenportal och dubbeldörrar av ek med kraftiga järnbeslag. Mitt på dubbeldörrarna sitter ett bastant lås och en metallplatta med texten ”Här vilar det cossiska imperiets trogna. Må de vila i frid” och en kort bön ingraverad på gammalcossiska (cossiska TSG +10 att läsa). Porten tornar upp sig mer än sex meter över marken och försvinner upp bland ekarnas grenar.

Historia

När Cosso uppförde klostret för omkring 400 år sedan byggdes samtidigt en gravplats mitt på ön. Porthuset är byggt ovanpå en naturlig grotta som fick utgöra grunden för de rum och korridorer man byggde. Tragiskt nog rasade snart delar av kryptan in och man inledde arbetet med att försöka flytta kistorna till en säkrare plats. Emellertid inträffade nya ras och man var tvungna att avbryta arbetet. Delar av korridoren in till den inre kammaren har rasat in och blockerar nu ingången till detta rum. Man lyckades inte få ut kistorna från den inre kammaren och ingen har varit där inne sedan rasen ägde rum. Arbetet med att flytta de resterande kistorna i sin helhet övergavs och man snabbade upp processen genom att endast flytta de inre träkistorna och kropparna från den yttre kammaren. Stenkistorna i rum nummer 4 är tomma då deras innerkistor flyttats till rum 6 i katakomberna under klostret.

Codex och Argentum

Framför porten står de två komiska männen från Corsentica vid namn Codex och Argentum. De påstår att de är kyrkans utsända väktare och att de kommer att vakta kyrkans heliga egendom med sina liv. Om de blir hotade eller angripna kommer de dock omedelbart att fly och/eller be för sina liv. Blir de bortlurade t.ex. om någon knäcker en gren eller prasslar med en buske kommer de genast att springa från sin post för att undersöka saken. Om rollpersonerna avvaktar kommer Codex och Argentum att pladdra med varandra på corsentiska ett tag (ca 10 min) varefter de sätter sig ner och pustar ljudligt, uppenbarligen trötta av att stå upp i sina rustningar i det varma klimatet. Varannan timme kommer de att somna och snarka högt i 3T10 minuter.

Porten

Den stora, järnbeslagna ekporten (brytvärde 60, tålighetspoäng 200) som leder in till kryptan är lika bastant idag som när den uppfördes för 400 år sedan. Portens lås (motståndsgång 40) öppnas med en stor nyckel som vanligtvis finns i nyckelskåpet i abbotens arbetsrum. Porten öppnas utåt och knarrar ljudligt när den svänger upp. Har rollpersonerna inte tillgång till nyckeln får de ta sig in på något annat sätt. Vilka möjligheter rollpersonerna har att ta sig in till kryptorna finns beskrivet i avsnittet Hur får rollpersonerna tillträde till kryptan i Gamla skogen och katakomberna under klostret? tidigare i äventyret.

Beskrivning av kryptan

Alla rum och korridorer har golv, tak och väggar av murad sten. Alla rum är becksvarta förutom nedre hallen där tillräckligt mycket ljus tränger ner för att man ska kunna se vissa konturer. Detta förutsätter att dörren i övre hallen ut mot gläntan är öppen och att det är fullt dagsljus ute.

1. Övre hallen

När man gått in genom porten befinner man sig i ett mörkt rum på ca 4 x 6 meter. Det luktar instängt och gammalt och spindelväv hänger ner från portvalvet och taket. På båda sidor om porten sitter en fackelhållare med en fackla i. Vid bortre väggen står två stora statyer av sten som föreställer väktare iförda rustning och mantel och med spjut och sköldar. Går man nära ser man att även statyerna är täckta av spindelväv. Mellan statyerna leder trappsteg ner till kryptorna under jord.

2. Nedre hallen

Trappan från den övre hallen mynnar här ut i en rektangulär hall på ca 7 x 4 meter. I västra och östra väggen finns dubbeldörrar av sten. Norra delen öppnar sig mot den första kryptan (rum nummer 4).

3. Förrådet

Ett litet förrådsrum med hyllor av sten. På hyllorna finns urnor, skålar, svepnings-tyg, ljus, ljusstakar, rökelsekar, rep, rostiga järnkrokar, facklor, fackelhållare och spikar. Långa spett av metall står lutade mot ena väggen och stora rullar av sten ligger på golvet. Repet faller i bitar när man tar upp det.

4. Kryptan

Ett rum på ca 6 x 10 meter med alkover i östra och västra väggen. I alkoverna finns stenkistor placerade. På väggarna mellan varje alkov sitter en fackelhållare med en fackla. Det finns rökelsekar och ljusstakar vid varje kista, men en del ligger på golvet som om någon trevat runt i mörkret och vält omkull dem eller haft mycket bråttom. Öppnar man kistorna finner man att de är tomma (de inre kistorna av trä har flyttats till rum nr 6 i katakomberna under klostret).

En undersökning av kistorna och förrådet (rum nr 3) avslöjar att de krokar och rep som ligger i detta rum förmodligen skulle kunna användas till att lyfta de tunga kistlocken av sten. Genom att lägga ett rep runt axlarna med en krok i vardera änden, haka fast krokarna under kanten på kistlocken och genom att arbeta fyra tillsammans kan man med hjälp av att böja på ryggen och benen utan större ansträngning lyfta bort kistlocken. Det finns inte mycket plats i alkoverna runt kistorna så endast rollpersoner med normal storlek kan klämma sig in där för att lyfta.

5. Korridoren

Från den nedre hallen löper en korridor ca 4 meter västerut i öst-västlig riktning och svänger sedan av 90 grader åt norr och fortsätter därefter ca 8 meter norrut för att sedan åter svänga 90 grader åt väster. I den södra änden av korridorens nord-sydliga del sitter en låst gallergrind av järn och den norra änden slutar vid ett stenras på det ställe där korridoren åter svänger västerut. Den mellersta delen av korridorens nord-sydliga del ligger något lägre än övriga delar och är delvis vattenfylld.

Gallergrinden

Grinden är gammal och rostig. Den är låst och det är ca 20 x 20 cm mellan de vertikala och horisontella stängerna. Mellan grinden och taket och golvet finns en glipa på mellan 5 och 10 cm. Grinden har brytvärde 50 och 80 tålighetspoäng och låset är rostigt och svårt att dyrka upp (motståndsg rad 30). Nyckeln till låset ligger i Ceses Agorius krypta i katakomberna under klostret. Nyckeln fungerar fortfarande och har rollpersonerna hittat den kan de låsa upp grinden.

Den vattenfyllda delen

Svart och ogenomskinligt vatten ligger halvmeterdjupt i den lägsta delen av korridoren. Vattnet upptar ca 5 meter av korridorens längd och döljer två korta trappor. Ett lyckat slag på Uppmärksamhet gör att rollpersonen uppmärksammar trapporna och avslöjar dessutom en svag krusning i vattnet. Det finns inte stort utrymme att ta sats, men en duktig hoppare bör kunna hoppa över hela det vattenfyllda området (Hoppa, svårighetsgrad +20). I vattnet befinner sig för tillfället en giftig vattenorm.

Vattenormen

Om ormen i den vattenfyllda delen blir störd till följd av att rollpersonerna slår sönder gallergrinden eller om någon av dem går ner i vattnet är det 80 % risk att den anfaller. Blir ormen attackerad, kommer den att försvara sig. Blir den skadad, försöker den fly. Den har inga problem att slingra sig genom gallret och den anfaller den rollperson som befinner sig närmast. Se stycket Spelledarpersoner nedan för mer info.

Stenraset

Som en följd av ett tidigare ras (se ovan) blockeras hela korridorens norra del av en hög med stenar och stenblock. Bakom högen finns en dubbeldörr av sten som leder till den inre kryptan. Det tar ca 20 arbetstimmar att röja undan så mycket sten och jord att det går att komma igenom och öppna dörrarna. Efter 2 timmars arbete kan en liten smidig person komma igenom högst upp och finner då en dubbeldörr omedelbart bakom stenhögen.

6. Den inre kryptan

Dubbeldörren in till den inre kryptan (rum 6) är låst (motståndsgard 20) med en nyckel som finns i Ceses Agorius krypta i katakomberna under klostret. Porten, som öppnas utåt (och inte går att öppna så länge stenraset ligger i vägen), har brytvärde 60 och 200 tålighetspoäng. Har rollpersonerna inte hittat nyckeln i Ceses krypta måste de ta sig in på något annat sätt. Vilka möjligheter rollpersonerna har att ta sig in i kryptan finns beskrivet i avsnittet Hur får rollpersonerna tillträde till kryptan i Gamla skogen och katakomberna under klostret? tidigare i äventyret.

Beskrivning

Den inre kryptan utgörs av ett åttkantigt rum på ca 12 x 16 meter. Rummet har stenlagda golv, väggar av murad sten och ett välvt stentak. Delar av norra väggen har rasat in. Vid norra väggen står en stor väktarstaty av sten. På stenplattor i golvet och på väggarna finns inskriptioner här och var. 16 kistor av sten med lock står utspridda i rummet. På kistornas lock finns namn inristade på cossiska.

Hitta och öppna Maximus grav

Att hitta Maximus grav kan vara svårt, särskilt om rollpersonerna inte kan läsa cossiska. Maximus finns omnämnd på locket till den kista han ligger i. Den yttre stenkistan har brytvärde 100 och 500 tålighetspoäng. Med hävstänger, spett och dylikt kan man välta av locket. Detta kräver ett lyckat slag på färdigheten Lyfta (svårighetsgrad +40). Verktyg och spett finns i förrummen i kryptan. Det lättaste sättet att lyfta av kistlocken är att använda de krokarna som är till för ändamålet, men då måste rollpersonerna ha med sig nya rep och dessutom komma på hur krokarna ska användas (se beskrivningar för rum 3 och 4). Använder rollpersonerna dessa krokarna, är svårighetsgraden +20.

MAXIMUS TARDONS GRAV

Beskrivning

I kistan finns Maximus Tardons kvarlevor, Solens och månens tecken, Maximus rustning, hjälm, långdolk, slagsvärd och hans gamla dagbok.

Föremål

Solens och månens tecken: Detta föremål finns noggrant beskrivet sist i deläventyret Calenessars Hus.

Svärdet: Slagsvärd +25

Beskrivning: Satilles är ett känt svärd från den cossiska storhetstiden. Det sägs komma från den beryktade smeden Mereus Agrates smedja. Svärdet är ett långt blankt slagsvärd och dess namn är ingraverat på klingan.

Långdolken: Dolk +10

Rustningen: Maximus rustning är tillverkad av härdat läder och metall. Rustningen ger avdrag som en läderrustning och skyddar som en ringbrynjerustning.

Hjälmen: Cossisk plymhjälm (motsv. tunnhjälm)

Dagboken: Maximus dagbok finns i resterna av en gammal söndervittrad skinnväska som ligger bredvid hans kvarlevor i kistan. Sin vana trogen som befäl fortsatte Maximus att föra korta anteckningar i stort sett varje dag som stöd för de rapporter han aldrig kom att skriva. Endast de sista två sidorna av de sidor som innehåller anteckningar är någorlunda välbevarade då de ligger mitt i dagboken. Sidorna går fortfarande att läsa (Läsa och skriva språk (cossiska) svårighetsgrad +40). Maximus har här gjort anteckningar om förstärkningarna och transporterna

från Cosso som, trots löften därom, aldrig anlände till Ankhtoras. Han skriver om hur den del av den cossiska armén som fortfarande befann sig i Ankhtoras långsamt föll sönder och upplöstes till följd av att banden med Cosso kapats och att inga nya order anlände. Dagboken berättar även vad som hände med de tre cossiska krigsherrarna. Det står om Jublius som startade en handelsverksamhet i Ankhtoras och började ett nytt liv tillsammans med den kvinna han äktade, om Jado som begav sig av till Luxos pelare för att beseгра draken Xassas (här nämns även den röde draken Kitarrax och den blå Flyhellevir som ska ha härjat i Eknatis vid den tiden) och om Maximus egna planer på att resa tillbaka till Cosso, om hur han blev rånad och knivhuggen, hur han jagade ner och dräpte alla rånarna i jakt på ett motgift (utan att hitta ett), hur han fördes till Vicrum för att helas av munkarna och om tid och plats för var de tre krigsherrarna skulle träffas igen för att slutföra sökandet efter hemligheterna i Gryningstemplet.

OM ROLLPERSONERNA BESÖKER 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 och månens tecken och tagit sig tillbaka till Ankhtoras. Antingen har de även hittat informationen som leder dem vidare till Luxos pelare och börjar planera för att ta sig dit eller så beger de sig till Isannehs kapell för att lämna halsbandet till henne, få sin belöning och få information om nästa deläventyr. Om rollpersonerna är säkra på att de hittat den information de behöver för att ta sig till nästa deläventyr kan de bege sig direkt till Luxos pelare för att hitta det tredje tecknet utan att besöka Isanneh. Här passar det bra för rollpersonerna att vila upp sig, läka sina sår, utrusta sig och fördela erfarenhetspoäng. Har rollpersonerna löst äventyret på ett tillfredsställande sätt, är det lämpligt att de får 4 allmänna erfarenhetspoäng var.

Äventyret fortsätter nu i del tre av Arvet från Cosso som heter Drakens grotta.

SPELLEDARPERSONER

Kalem Teptragorius (Abboten)

Grundegenskaper

Styrka: 55

Smidighet: 60

Fysik: 60

Intelligens: 102

Psykisk styrka: 80

Karisma: 75

Magisk förmåga: 75

Sekundära egenskaper

Tålighet: 60

Motståndskraft: 80

Viljestyrka: 85

Magisk kraft: 75

Tålighetspoäng: 60

Magiska kraftpoäng: 75

Färdigheter

Filosofi FV 70, Geografi FV 45, Historia FV 50, Kulturkännedom FV 60, Läs och skriva språk (eknatiska) FV 90, Läs och skriva språk (corsentiska) FV 70, Läs

och skriva språk (cossiska) FV 50, Magikunskap FV 50, Matematik FV 40, Politik FV 50, Religion FV 115, Tala språk (eknatiska) FV 95, Tala språk (corsentiska) FV 80, Tala språk (cossiska) FV 70, Uppmärksamhet FV 30, Första hjälpen 50, Botanik 80, Övertala FV 75.

Munkar

Grundegenskaper

Styrka: 55

Smidighet: 60

Fysik: 60

Intelligens: 80

Psykisk styrka: 70

Karisma: 75

Magisk förmåga: 75

Sekundära egenskaper

Tålighet: 60

Motståndskraft: 75

Viljestyrka: 75

Magisk kraft: 75

Tålighetspoäng: 60

Magiska kraftpoäng: 75

Färdigheter

Filosofi FV 50, Geografi FV 30, Historia FV 40, Kulturkännedom FV 50, Läsa och skriva språk (eknatiska) FV 70, Läsa och skriva språk (corsentiska) FV 50, Läsa och skriva språk (ett annat valfritt språk) FV 50, Magikunskap FV 50, Matematik FV 30, Politik FV 40, Religion FV 80, Tala språk (eknatiska) FV 70, Tala språk (corsentiska) FV 60, Tala språk (ett annat valfritt språk) FV 50, Uppmärksamhet FV 20, Första hjälpen 30, Botanik 60, en annan lämplig valfri färdighet FV 50.

Codex och Argentum

Beskrivning

Codex och Argentum är de vakter som för tillfället avdelats att vakta klostret. De är lite speciella och det är uppenbart att de inte är de bästa riddarna corsentica har att erbjuda. Det är ingen direkt hemlighet att klostret på Vicrum inte längre ges den vikt det tidigare haft. Munkarna är medvetna om detta men låter ändå det udda väktarparet hållas. Det är dock inte ovanligt att de driver med de självgoda soldaterna eller skrattar bakom deras ryggar. Codex är kraftig och tystlåten medan

Argentum är lång och gänglig och pratar hela tiden om i stort sett ingenting. Tillsammans bildar det ett komiskt par.

Bakgrund

Codex och Argentum är två väpnare som är utsända från kyrkan i Corsentica. De är båda två paladin-wannabes som ska tillbringa det kommande halvåret på Vicrum som väktare av kryptan och klostrets relikier. De har fått med sig ett brev med skriftliga instruktioner från kyrkan. Brevet är skrivet på corsentiska och förklarar vad deras uppgifter går ut på. Codex kan inte läsa och Argentum läser endast corsentiska hjälpligt trots att han utger sig för att vara bildad. Detta innebär att det enda de kunnat få ut av brevet är att det bakom klostrets huvudbyggnad ska finnas två stigar varav den ena leder till kryptan de ska vakta. I instruktionerna står det att det finns två kryptor, men att väktarna inte ska vakta kryptan i Gamla skogen utan ingången till katakomberna under klostret. Men Codex och Argentum har läst fel. De tror att de ska vakta kryptan i Gamla skogen. En vägvisare av sten som står högst upp på en stenpelare visar vilken av stigarna som leder mot Gamla skogen och kryptan. Skriften på vägvisaren är på gammal corsentiska. När de båda väpnarna är på väg ut till kryptan för första gången hittar de stigarna, korsningen och vägvisaren utanför norra porten. Eftersom Argentum är mycket närsynt och Codex inte kan läsa hjälper Codex Argentum att klättra upp på stenpelaren. Nu är Argentum tillräckligt nära för att kunna se bokstäverna, men han svajar plötsligt till och är nära att falla och drar ner skyltarna på marken. De båda männen har ingen aning om vilken skylt som visade åt vilket håll, men den ena stigen leder till det gamla badhuset och den andra till kryptan i Gamla skogen. För att dölja den pinsamma episoden ställer herrarna tillbaka skyltarna och skyndar iväg mot vad de tror är rätt plats. Skyltarna hamnar emellertid fel, men det spelar föga roll eftersom de båda är på helt fel plats ändå.

Väpnarna från Corsentica hittar sålunda inte fram till kryptan utan går vilse (efter att ha varit vid badhuset) och irrar omkring flera timmar på ön innan de lyckas ta sig tillbaka till klostret. Dagen därpå hittar de dock rätt. När abboten får reda på att Codex och Argentum vaktar utanför kryptan i Gamla skogen beger han sig genast dit för att rätta till missförståndet. Det ösregnar när han kommer fram, men väpnarna insisterar på att inte lämna sin post trots att abboten försöker förklara att gravarna är flyttade från kryptan. De väktare som skickas ut från Corsentica ska vakta ingången till katakomberna som ligger under klostret. Abboten får återvända till klostret ensam. Mer än ett dygn passerar utan att någon ser röken av Codex och Argentum och på klostret börjar man ana oråd. Munkar beger sig ut för att leta efter dem. Två dagar senare återfinns de två väpnarna i en liten glänta i Gamla skogen, smutsiga, frusna, utsultna och utmattade.

Codex

Grundegenskaper

Styrka: 85

Smidighet: 40

Fysik: 75

Intelligens: 45

Psykisk styrka: 55

Karisma: 35

Magisk förmåga: 45

Sekundära egenskaper

Tålighet: 75

Motståndskraft: 80

Viljestyrka: 75

Magisk kraft: 45

Tålighetspoäng: 75

Magiska kraftpoäng: 45

Färdigheter

Bära rustning FV 20, Finna föremål FV 40, Hantera vapen (bredsverd) FV 50, Hantera vapen (sköld) FV 30, Hantera vapen (armborst) FV 20, Hoppa FV 30, Springa FV 35, Stridskonst FV 40, Tala språk (corsentiska) FV 50, Undvika FV 20, Uppmärksamhet FV 30.

Argentum

Grundegenskaper

Styrka: 55

Smidighet: 70

Fysik: 60

Intelligens: 50

Psykisk styrka: 55

Karisma: 65

Magisk förmåga: 50

Sekundära egenskaper

Tålighet: 60

Motståndskraft: 75

Viljestyrka: 65

Magisk kraft: 50

Tålighetspoäng: 60
Magiska kraftpoäng: 50

Färdigheter

Bära rustning FV 20, Finna föremål FV 40, Hantera vapen (bredsärd) FV 50, Hantera vapen (sköld) FV 30, Hantera vapen (spjut) FV 20, Hoppa FV 50, Läsa och skriva språk (corsentiska) FV 10, Springa FV 50, Stridskonst FV 20, Tala språk (corsentiska) FV 70, Undvika FV 50, Uppmärksamhet FV 30.

Galtorius Dederra och Torrentius Tubalas

Väktarparet som byter av Codex och Argentum heter Galtorius och Torrentius. De ser båda bra ut, är vältränade, rör sig mjukt och smidigt och ser ut att vara duktiga krigare. De har ett höviskt ridderligt sätt, stark pliktkänsla och följer sina order till punkt och pricka.

Grundegenskaper

Styrka: 90
Smidighet: 85
Fysik: 90
Intelligens: 85
Psykisk styrka: 75
Karisma: 85
Magisk förmåga: 75

Sekundära egenskaper

Tålighet: 90
Motståndskraft: 95
Viljestyrka: 95
Magisk kraft: 75

Tålighetspoäng: 90
Magiska kraftpoäng: 75

Färdigheter

Bära rustning FV 90, Finna föremål FV 50, Hantera vapen (bredsärd) FV 100, Hantera vapen (sköld) FV 90, Hantera vapen (långbåge) FV 85, Hoppa FV 60, Läsa och skriva språk (corsentiska) FV 65, Springa FV 60, Stridskonst FV 60, Taktik FV 55, Tala språk (corsentiska) FV 70, Undvika FV 60, Uppmärksamhet FV 60.

Vattenorm

Använd paradigmet för Giftorm i appendix.

Jättebläckfisk

Använd paradigmet för jättebläckfisk i grundreglerna sid 103.

APPENDIX

Ny varelse - Giftorm

Grundegenskap	Värde	Paradigm
Styrka	1T100 + 2T10	60
Smidighet	1T100 + 3T10	65
Fysik	1T100 + 3T10	65
Intelligens	3T10	15
Psykisk styrka	1T100 + 3T10	65
Karisma	1T100 + 1T10	55
Magisk förmåga	3T10	15

Tålighetspoäng: 65

Naturligt skydd: 0

Naturliga vapen	FV	Skada
Bett	70	1T10 + 10
Krama	60	2T10 + 10

Färdigheter: Simma FV 100, Springa FV 40, Undvika FV 70, Uppmärksamhet FV 60.

Gift: Om ormen biter ett offer och skadan går igenom skyddet, så kan giftet göra skada. Olika giftormar kan ha olika starkt gift. Ormen i detta äventyr har ett gift med styrka 50.

Svartrom

Svartrom är en mycket exklusiv dryck som få har smakat och skulle rollpersonerna återvända till Ankhtoras hamnkvarter och bjuda på svartrom skulle de få hjältestatus i området. En bläckbälg från en jättebläckfisk kan användas till att producera 5T10 + 40 liter rom. Svartrom tar två dygn att framställa. Tillverkas inte svartrommen direkt går tillfället förlorat då bälgen slutar producera bläck

efter ett tag och torkar ut inom loppet av T10 dagar (för att veta om en rollperson känner till denna information används färdigheten Zoologi). Svartrom kan säljas för ca 10 gm per liter. Finns det många intressenter kan priset öka.

Nya färdigheter

Lyfta

Grundegenskap: STY

Yrken: Inget

Kunskapstyp: Praktisk färdighet

Färdighetstyp: Uppväxtfärdighet

Färdighetsgrupp: Atletisk färdighet

Beskrivning: Lyfta är förmågan att lyfta, putta och dra tunga föremål. I färdigheten ingår även förmågan att stötta, bända och häva och att bära tunga föremål en kortare sträcka. Färdigheten kan t.ex. användas till att flytta på tunga stenar, putta upp igenrostade dörrar, eller dra en kärra efter sig.

Svårighetsgraden påverkas främst av vad färdigheten används till. Ju tyngre ett föremål är, desto svårare är det i regel att lyfta, putta eller dra det. Föremålets form kan ha stor betydelse. Vissa föremål kan vara tillverkade för att kunna lyftas, andra föremål kan vara nästan omöjliga att rubba även om de inte väger särskilt mycket, eftersom de har en besvärlig form och är svåra att greppa. Hinder och utrymme är andra faktorer som kan inverka. Lätta föremål kan alltid lyftas, puttas eller dras, utan att agenten behöver slå på färdigheten. Tungas föremål kräver alltid ett slag. Tillgång till redskap såsom hävstänger eller rep kan sänka den tillfälliga svårighetsgraden.

Lyckas agenten med färdigheten, lyckas hon med sitt projekt. Misslyckas hon, lyckas hon inte. Vanligtvis kan hon försöka igen om hennes framgångsresultat var 70 eller högre. Flera försök kan dock göra agenten trött och därmed höja den tillfälliga svårighetsgraden. Fummel innebär ett rejält misslyckande. Agenten kan t.ex. tappa föremålet på tårna, få ryggskott eller på annat sätt skada sig. Spelledaren avgör från fall till fall vad som inträffar.

Ofta är det möjligt för flera personer att samarbeta för att lyfta, putta eller dra ett föremål. Flera agenter kan lyckas med en uppgift som är för svår för en enskild individ. På grund av främst utrymmesbrist finns det emellertid nästan alltid en övre gräns för hur många som kan samarbeta i en given situation. Spelledaren avgör från fall till fall vad som gäller. När flera personer samarbetar, slår alla ett

slag på färdigheten. Framgångsdifferenserna för samtliga personer som lyckas med färdigheten adderas. Därefter drar man ifrån den tillfälliga svårighetsgraden. Den tillfälliga svårighetsgraden påverkar alltså gruppens kollektiva handling, inte varje enskild gruppmedlems bidrag till denna handling. Blir resultatet 0 eller högre, lyckas gruppen med sin uppgift. Blir resultatet negativt, misslyckas den. Vanligtvis kan gruppen göra ett nytt försök, om resultatet var -30 eller högre. Flera försök kan dock göra gruppen trött och därmed höja den tillfälliga svårighetsgraden. Fumlar en eller flera personer, misslyckas hela gruppen automatiskt med sin uppgift oavsett hur väl de övriga lyckas. Fummel innebär även allvarliga risker, en eller flera gruppmedlemmar kan t.ex. skadas (inte nödvändigtvis den eller de som fumlar). Spelledaren avgör som vanligt vad som inträffar.

Exempel. Tre rollpersoner, bröderna Ruff och Gruff samt alkvinnan Alqalinda, försöker rulla bort en stor sten som täcker en grottingång. Den tillfälliga svårighetsgraden är +70. Alqalinda har Lyfta FV 40, Ruff har Lyfta FV 75 och Gruff Lyfta FV 80. Först försöker Ruff själv rulla bort stenen. Ruffs spelare slår 80. Framgångsresultatet blir $80 + 75 - 70 = 85$. Ruff misslyckas. Sedan försöker Gruff själv rulla undan stenen. Gruffs spelare slår 62. Framgångsresultatet blir $62 + 80 - 70 = 72$. Gruff misslyckas. Därefter försöker Ruff och Gruff tillsammans med Alqalinda rulla undan stenen. Ruffs spelare slår 60; framgångsdifferensen blir $75 + 60 - 100 = 35$. Gruffs spelare slår 70; framgångsdifferensen blir $80 + 70 - 100 = 50$. Alqalindas spelare slår 45; framgångsresultatet blir $40 + 45 = 85$. Ruff och Gruffs värden adderas, vilket ger resultatet $35 + 50 = 85$. (Observera att Alqalinda framgångsresultat inte adderas, eftersom hon inte lyckades med färdigheten, dvs. eftersom hennes framgångsresultat inte var 100 eller högre.) Den tillfälliga svårighetsgraden subtraheras från detta vilket ger resultatet $85 - 70 = 15$. $15 > 0$. Alltså lyckas Ruff och Gruff tillsammans med Alqalinda rulla undan stenen från grottingången.

Retorik

Grundegenskap: KAR

Yrken: -

Kunskapstyp: Praktisk färdighet

Färdighetstyp: Yrkesberoende

Färdighetsgrupp: Social färdighet

Beskrivning: Retorik är konsten att tala inför en stor grupp och att på ett övertygande sätt framföra ett budskap. I konsten ingår även förmågan att strukturera, skriva och memorera tal. Den skicklige retorikern lyckas övertyga åhörarna om någon åsikt, tillfälligt eller bestående, eller får dem att känna på ett visst sätt, eller får dem att gå till handling. Färdigheten kan t.ex. användas för att få en grupp

individer att gå till aktion, t.ex. attackera en borg, eller att få en grupp individer att avstå från att gå till aktion, t.ex. för att avstyra ett upplopp. För att påverka enskilda individer används färdigheten Övertala och för att samtala i mindre grupper Konversera.

Svårighetsgraden avgörs av flera faktorer, bl.a. av retorikerns budskap och åhörarnas tidigare åsikter och villighet att låta sig påverkas. Det är i regel svårare att påverka någon med ett konstigt budskap som det finns få goda argument för, än att påverka någon med ett sansat budskap som det finns många goda argument för. Att få en grupp individer att utföra olagliga och farliga handlingar är i regel svårare än att få den att utföra lagliga och ofarliga handlingar. En retoriker kan lyckas påverka de flesta personer i en grupp utan att påverka alla.

Om agenten lyckas med färdigheten, lyckas hon påverka de flesta i åhörargruppen på önskvärt sätt. Misslyckas agenten med färdigheten, gör hon det inte. Fummel riskerar att leda till allvarliga problem, t.ex. att åhörargruppen vänder sig emot talaren, häcklar denna, buar ut henne eller t.o.m. går till fysiskt angrepp på henne. Om agenten försöker påverka någon att utföra något denne egentligen inte vill, kan man låta Framgångsresultatet för Retorik tävla mot ett slag mot Viljestyrka, dvs. +1T100 + Viljestyrka. Är framgångsresultatet större än detta slag, lyckas agenten påverka den aktuella åhöraren, givet att det är 100 eller högre.



Det gamla Klostret

Utanför Ankhtoras kust ligger klosterön Vicrum med ett gammalt kloster från Cossotiden. När havet är oroligt slår enorma vågor in mot stenkajen och de vassa klipporna. Kaskader av vatten och skum kastas högt upp i luften och lämnar de mörka klippformationerna genomdränkta och blanka som svart glas. Endast när havet är stilla går det att förtöja med båt eller ett mindre fartyg.

Den smala vindlande stentrappan som leder till öns högsta punkt letar sig upp från kajen utmed de branta klipporna och slutar vid klostrets portar. Ibland försvinner trappan ur sikte bara för att en stund senare ringla fram bakom en eller annan stenformation på sin väg uppför sidan av klippan mot sitt slutmål. Halvvägs upp till klostret leder en stenbro över en klyfta och på andra sidan bron fortsätter en smal gångväg förbi resterna av ett gammalt vaktorn av stora stenblock. I forna tider fanns på denna plats ett fällgaller av järn som kunde stänga vägen upp till klostret, men det är längesedan det var i funktion. Numera är det bara gallrets sönderrostade fästen och den gamla vevmekanismen som skvallrar om hur det en gång såg ut.

I dåligt väder och i storm är Vicrum en mörk, bister utpost som ensam reser sig ur ett blygrått hav. I vackert väder kan ön vara en ljus och uppfriskande syn. Då bryts havets vågor i gnistrande silverkaskader mot klipporna vid dess fot och högre upp kretsar vita sjöfåglar. På långt håll ser fåglarna ut som fallande rosenblad mot öns brun-rosa klippväggar och den klarblå himlen i bakgrunden.

I del två av Arvet från Cosso måste rollpersonerna resa ut till en avlägsen ö där ett gammalt kloster står rest högt upp på en klippa. Det bor fortfarande munkar i klostret, men dess storhetstid är sedan länge förbi. Trots detta sänder kyrkan alltjämt ut män från Corsentica för att stå på vakt. Vad döljer sig egentligen i de urgamla gravvalven? Svaren på rollpersonernas frågor finns på klosterön. Väl där kan de avslöja klostrets hemligheter och klara sitt uppdrag, men de måste först hitta ett sätt att ta sig till den isolerade utposten.

Den Ensliga Ön 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.

