

— ★ ————— ❖ ————— ★ —

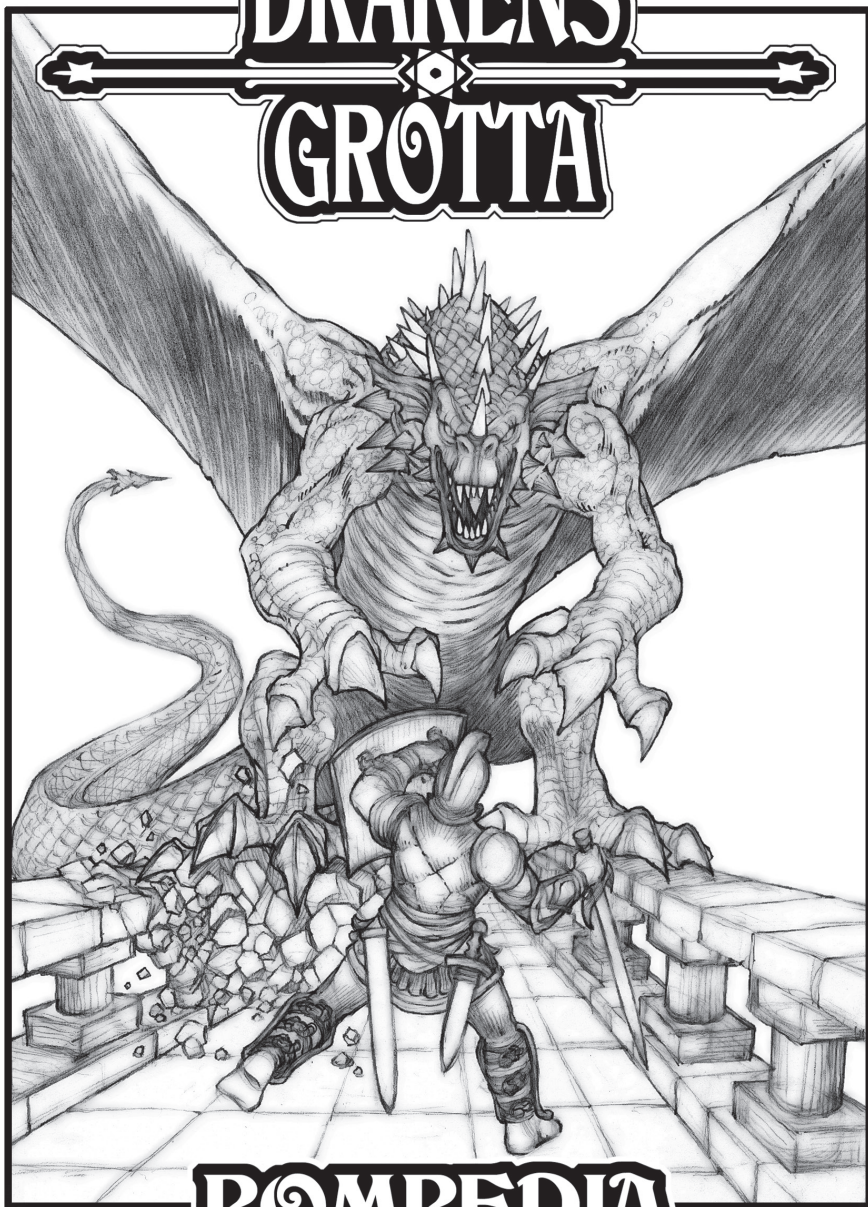
Ett äventyr till Rollspelet Pompedia

DRAKENS GRÖTTA

Tredje delen av trilogin “ARVET FRÅN COSSO”



DRAKENS GROTTA



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
Illustration (titelsida): SAR
Illustrationer (inlaga): Lars Krantz

Konstruktion: team SAJDR
Koncept: Spook dev/team SAJDR

DRAKENS GROTTA

Nattinsekter surrar i mörkret och då och då hörs ett dämpat plask när någon av de stora rovödlorna kryper genom labyrinten av trädrötter och smidigt glider ner i flodens vatten. Inne bland träden och där markvegetationen är tät är det varmt och fuktigt, men ute på de stora flodernas öppna vatten fläktar det från en ljummen kvällsbris som dröjer sig kvar. Vajande lyktor och ljus på flod-folkets båtar och husflottar lyser i natten när farkosterna glider fram med strömmen på de stora flodarmarna. På håll hörs röster från köken och matplatserna, män och kvinnor som pratar lågmält med varandra efter kvällsmaten, ljud från kokkärl och tallrikar som plockas undan, knakandet från virket i båtar och flottor och det stilla kluckandet av vatten. Små vattenfarkoster färdas kors och tvärs mellan de större båtarna. De flesta har en lykta i fören och de drivs fram med hjälp av paddlar eller långa störar. I utkanten står några vaktposter i sina flatbottnade båtar och spanar ut i mörkret. Hundratal eldar och lågor på flodfolkets farkoster bildar ett skimrande band av gula prickar som svävar över den mörka vattenytan. På avstånd ser platsen ut som en gnistrande bro av ljus.

Plötsligt skär ett långt utdraget tjut genom natten. En stor skugga sveper över den stjärnbeströdda himlen och flaxandet från starka vingar hörs. Draken har kommit ut för att äta.

OM ÄVENTYRET

Drakens grotta utspelar sig i Eknatis omkring år 1072 och är tänkt för en grupp rollpersoner med skiftande yrken och färdigheter. Äventyret innehåller ett antal moment med relativt hög svårighetsgrad, men med ett stort mått av mod och list bör även ganska oerfarna rollpersoner klara av det. Drakens grotta är den sista och avslutande delen av äventyrssviten Arvet från Cosso. Äventyret är skrivet till Pom-pedia Grundregler. För mer information om landet Eknatis, se modulen Eknatis.

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 två av dem. De återfann det första i Calenessars Hus i centrala Ankhtoras och det andra i kryptan på klosterön Vicrum.

INFORMATION TILL SL

Luxosdeltat är ett virrvarr av uppodlad mark, floder, öar, sand, palmer och våtmark. Djurlivet i området är rikt; överallt finns myggor, ödlor och olika vattendjur. Luxosdeltat sträcker sig miltals från Ramon Amos i öster till Pelandria i Väster, från Oxybydos i söder och ända ut till Kristallhavet i norr. I dess mitt ringlar sig de stora förgreningarna av Luxos på sin eviga färd från högländerna, genom dalgångar och sandhav ner mot Kristallhavet. Där ligger också luxos-sjöarna (Luxossjön, Övre sjön, Övre mellansjön, Nedre mellansjön och Nedre sjön). Deltats vidsträckta landyta utgör hem åt en mängd individer, bland annat det skygga krokodilfolket som har hittat ett sätt att leva på en plats som de flesta andra betraktar som obeboelig. Krokodilfolket är bosatt i luxosdeltats sydöstra del och där ligger också de flesta av deras byar och heliga platser.

ROLLPERSONERNAS UPPGIFT

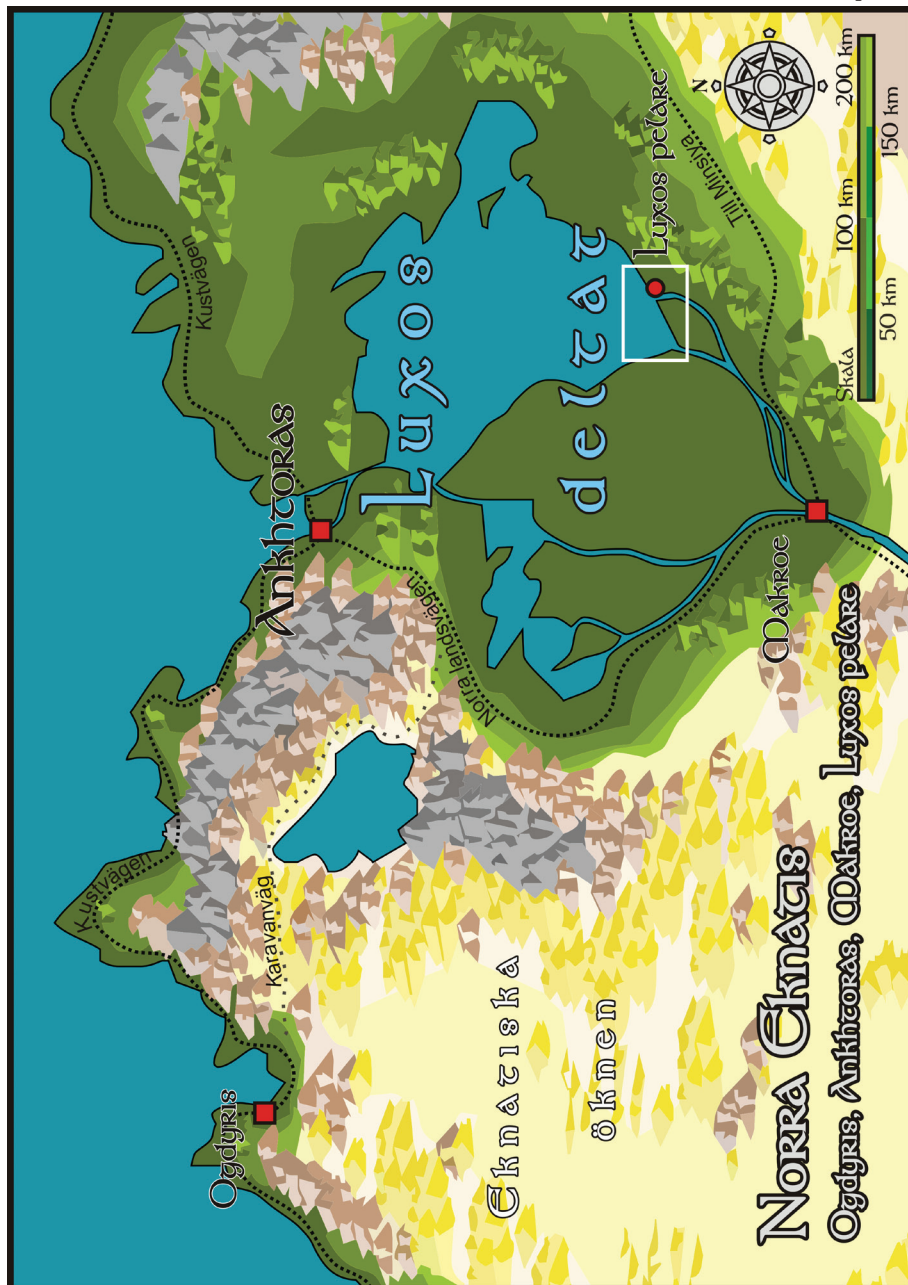
Rollpersonernas utmaning i Drakens grotta är att ta sig till Luxos pelare och hämta Månens tecken som finns på Jado Vorns kvarlevor i drakgrottan.

ÄVENTYRETS START

Detta deläventyr tar vid där Den ensliga ön slutar och rollpersonerna befinner sig någonstans i trakterna kring Ankhtoras. Har de hittat Maximus Tardons dagbok vet de att Jado Vorn begav sig av till Luxos pelare i Luxosdeltats sydöstra del för att bekämpa draken Xassas (se Den ensliga ön). De kan då bege sig av direkt eller besöka Isanneh först för att få belöningen för det andra smycket som de hittat på klosterön.

Har de inte hittat Maximus dagbok, berättar Isanneh om det tredje och sista halsbandet när de besöker henne i hennes kapell. Rollpersonerna får då reda på att Jado Vorn begav sig av till Luxos pelare där en drake vid namn Xassas höll till. Isanneh har inte lyckats hitta exakta uppgifter om var Luxos pelare ligger, men pelarna ska enligt legenden finnas någonstans i sydöstra delarna av Luxosdeltat. Hon påminner om att Jados halsband är format som en nymåne och är tillverkat av silver (Månens tecken). Därefter önskar hon rollpersonerna lycka till i deras sökande. För mer information om solens och månens tecken se Appendix i deläventyret Calenessars Hus.

Karta 1 - Översikt över norra Eknatis, Luxosdeltat och Luxos pelare



RESAN TILL LUXOS PELARE OCH DRAKENS GRÖTTA

Spelarna och deras rollpersoner avgör själva hur de vill resa till Luxus pelare. Vill de skaffa utrustning, karta eller guider finns möjlighet till detta antingen i Ankhtoras eller på olika platser i eller omkring deltat. Det är upp till spelledaren att improvisera och brodera ut resan efter eget tycke och smak.

Hitta fram till målet

Rollpersonerna kan få hjälp med vägbeskrivningar och tips om resväg av personer de möter under sin resa. Ibland måste de betala när de vill ha upplysningar; ibland är den information de får korrekt, ibland inkorrekt. Bara krokodilfolket vet det exakta läget för Luxus pelare. Fram till det att rollpersonerna anländer till Luxus pelare eller träffar på krokodilfolket bestämmer spelledaren vad som inträffar.

Luxosdeltat och luxusdalen

Längs hela luxusdalen är naturen grön och växtligheten frodas. Det finns många bosättningar längs dalen och stora delar av marken i det här området upptas av odlingar. Delar av luxusdeltat är också uppodlade, främst områdena kring Ankhtoras och längs östra och västra stranden. Här finns bondgårdar, fiskebyar, odlingar av olika slag (t.ex. spannmål, lin, papyrus och bomull) och bevattningskanaler eller så har små samhällen vuxit upp kring någon typ av hantverk som t.ex. lerframställning eller stenbrytning. Deltats inre delar består till största delen av orörd natur och vildmark och beskrivs nedan.

Naturens egna utmaningar

Deltat i sig utgör en utmaning när det gäller att t.ex. ta sig över floder (här kan krävas slag på färdigheten Simma eller att rollpersonerna har en båt, kanot eller flotte och relevanta färdigheter för att framföra dessa), runt sjöar och våtmarker och genom tät växtlighet (här kan färdigheten Orientering göra att rollpersonerna slipper gå vilse och tillbringa onödig tid i deltat) eller fly från vilda djur. Vidare kan rollpersonerna behöva skaffa föda genom att leta efter ätliga växter, jaga eller fiska (även detta kräver relevanta färdigheter).

Färjestationer, handelsplatser, tavernor och värdshus

Färjestationer, handelsplatser, tavernor och värdshus har vuxit upp på olika ställen där resenärer vistas, t.ex. där vägar korsar någon av deltats många flodarmar eller där någon verksamhet pågår. Här kan rollpersonerna träffa på en mängd olika typer av människor och individer av olika raser, t.ex. fiskare, jägare, guider, tjuvar, handelsmän, färjkarlar, krögare och vakter. På de ställen där större verksamheter förekommer har det börjat växa upp små byar eller samhällen. Dessa förekommer dock främst i områdena i närheten av Ankhtoras.

Utrustning

Handelsstationer består ofta av träskjul eller lerhyddor med vasstak. Ligger stationen vid en flod finns vanligen en eller flera bryggor. Kunderna berättar vad de vill ha, handlaren hämtar utrustningen från lagret varefter betalning sker och affären är klar. Nedanstående utrustning kan införskaffas (utöver det som finns i utrustningslistan i grundreglerna), även enklare vapen (som t.ex. dolkar, träkäppar och yxor) brukar gå att få tag i.

Föremål	Pris
Kanot (urholkad trädstam)	200 km
Flatbottnad roddbåt (flodbåt)	285 km
Flodskepp (liten segelbåt med åror)	550 km
Flotte (liten)	120 km
Flotte (stor)	350 km
Håv	20 km
Juster	75 km
Myggolja	5 km
Myggnät	25 km

Spelledarpersoner

Exempel på spelledarpersoner som kan påträffas i deltat följer nedan. Fiskare, bönder, jägare och kringresande handelsmän förekommer frekvent. Utstötta och laglösa söker ibland sin tillflykt till deltat. Ute i deltats ödemarker är det sällan någon som ställer frågor eller besvarar i onödan och endast ett fåtal soldater patrullerar området. Ibland slår sig flera av dessa utstötta individer samman och bildar grupper under en gemensam ledare och på så sätt bildas gäng av stråtrövare, pirater och smugglare. Denna typ av grupper förekommer ganska frekvent i deltat och gör tillvaron sur för dem som bedriver verksamhet där och som försöker hålla sig på lagens sida. Typexempel på användbara spelledarpersoner finns i modulen Pallasadonien på sidan 52.

Vad händer när rollpersonerna närmar sig Luxos pelare?

När rollpersonerna börjar närma sig Luxos pelare kommer de att upptäcka krokodilfolket eller tvärtom (färdigheterna Smyga, Gömma sig och Uppmärksamhet kan här komma att tävla mot varandra). Om rollpersonerna upptäcks först, kommer de att iakttas ett tag och sedan kontaktas.



KROKODILFOLKET

Krokodilfolket är ett naturfolk som lever i Luxosdeltats sydöstra område. Några tusen individer fördelade på ett tiotal stammar bor och lever i området. Varje stam har en stamledare eller hövding och stammarna håller till i området runtomkring Luxos pelare. Krokodilfolkets boplatser är till största delen förlagda till flottar och båtar ute på Luxos flöden och Luxossjön och hela byar kan flyttas med kort varsel. Bostäder, hantverksföremål och vapen är enkla och människorna går klädda i höftskynken eller skinnkläder.

Alltsedan tiden då striden mellan Jado Vorn och draken Xassas ägde rum har Luxos pelare och dess omgivning fungerat som helig plats för Krokodilfolket. På en ö till öster om Luxos pelare finns en kultplats, med totempåle, offeraltare, fyrfat och skålar med frukt. I forsarna runtomkring ön bedriver man krokodilsurfning.

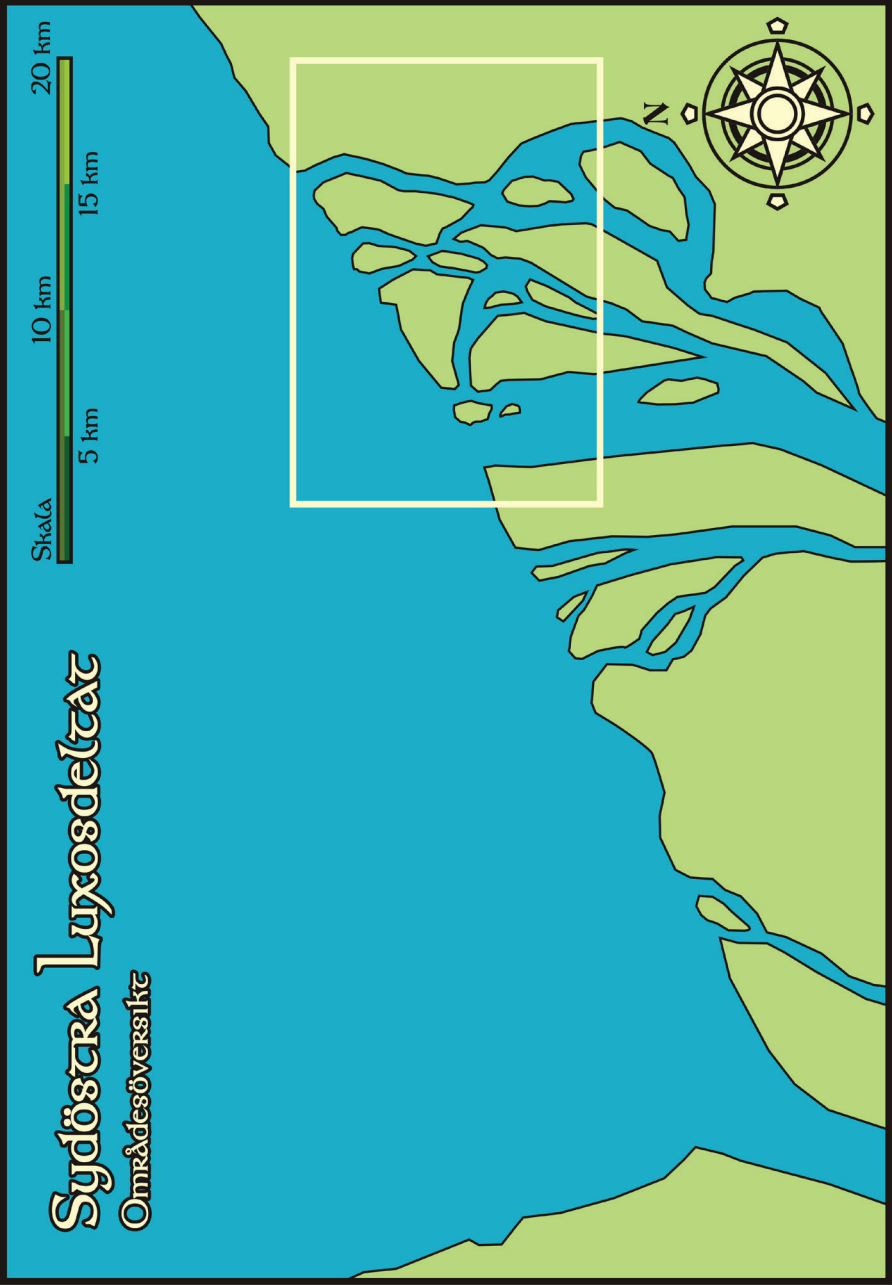
Möte med krokodilfolket

Rollpersonerna kommer sannolikt förr eller senare att stöta på krokodilfolket, om inte förr så när de försöker ta sig in till salarna vid Luxos pelare. Krokodilfolket har sällan kontakt med omvärlden, men människorna som rollpersonerna träffar på är vänliga och något skygga. Ingen av de stammar som finns i närheten av Luxos pelare kommer dock att tillåta att någon utomstående besöker de heliga platserna (om de inte blir vänner med rollpersonerna - se Den oväntade vändningen längre fram). Ställer rollpersonerna till med bråk kommer de troligen att råka illa ut. Förutom de 40 jägare beväpnade med pilbågar och blåsrör med giftpilar som finns utspridda i området kring pelarna finns ytterligare ett stort antal individer i närheten (rollpersonerna får i storleksordningen 10T10 + 40 personer efter sig). De flesta av dem är jägare som vuxit upp i området och de är experter på jakt och överlevnad i deltat. Om rollpersonerna är tålmodiga och försöker lära känna människorna kan dock oväntade öppningar presentera sig. De områden som är förbjudna är: Luxos pelare (nr 1 på karta 3), den heliga ön (nr 2 på karta 3), krokodilforsen (nr 3 på karta 3) och krokodilgrottan (nr 4 på karta 3). Dessa områden beskrivs nedan.

Språk: Det går att kommunicera med Krokodilfolket på eknatiska svårighetsgrad +40.

Kulturkännedom: Om rollpersonerna lyckas med ett slag på Kulturkännedom, kan de få viss information om Krokodilfolket och vet att det är lämpligt att försöka närma sig på fredlig väg. De vet också att de bör undvika folkets heliga platser (såvida de inte får tillåtelse att besöka dessa platser) även om de inte vet var dessa platser finns. När de först kommer i kontakt med krokodilfolket skall de slå ett slag på Kulturkännedom. Om de betar sig civiliserat och lyckas med

Karta 2 - Översikt över sydöstra Luxosdeltat



slaget, gör de ett bra intryck. Misslyckas de, gör de ett sämre intryck vilket kan leda till konflikter. Fummel leder till motsättningar.

KROKODILSURFNING

Krokodilsurfning är konsten att surfa på ryggen på en krokodil. Mer om denna spännande och farliga sysselsättning kan du läsa i modulen Eknatis på sidan 66.

ATT TA SIG IN I SALARNA VID LUXOS PELARE

Hitta den exakta platsen. Det kan vara svårt för rollpersonerna att hitta den exakta platsen där Luxus pelare ligger även om de befinner sig i närheten. Om de lyckas med ett eller flera slag på Orientering (svårighetsgrad +20), hittar de platsen. Om de har fått bra kontakt med krokodilfolket, kan de eventuellt få hjälp.

Få tillåtelse att besöka Luxus pelare. Om rollpersonerna t.ex. gör krokodilfolket en stor tjänst, ger folket en mycket värdefull gåva och/eller gör ett mycket bra intryck (t.ex. om de lyckas utmärkt med färdigheten Kulturkännedom dvs. om framgångsresultatet blir 175 eller högre), kan de få krokodilfolkets tillåtelse att besöka Luxus pelare. Spelledaren avgör om spelarna lyckas komma på en tillräckligt bra idé.

Bluffa/ljuga. På ett eller annat sätt kan det vara möjligt för rollpersonerna att iscensätta en bluff och på så sätt få tillåtelse att besöka Luxus pelare. Det kan även vara möjligt att skrämma krokodilfolket så att rollpersonerna tillåts ett besök. Spelledaren avgör som vanligt vad som gäller. Ett eller flera lyckade slag på Ljuga kan krävas.

Ta sig dit obemärkta. Genom att t.ex. smyga, göra sig osynliga, flyga, klättra osv. har rollpersonerna möjlighet att ta sig in i Luxus pelare obemärkta.

Slå sig fram. Om rollpersonerna lyckas besegra alla krokodilfolkets vaktstyrkor, är det fritt fram för dem att ta sig in i Luxus pelare. Om rollpersonerna använder våld, kommer de att göra sig till krokodilfolkets fiender.

Den oväntade vändningen. Om rollpersonerna vistas ett tag hos krokodilfolket och börjar samtala med dem, lär känna dem och bygger förtroende utspelar sig följande lilla episod.

En kväll när rollpersonerna sitter tillsammans med en grupp krokodilmän berättar hövdingen Krokodabda att de vill bli av med "krokodilguden". Rollpersonerna tror först att de måste ha hört fel, men hövdingen fortsätter att berätta: "Först när den stora krokodilen kom tillbaka trodde vi att det var våra förfäders gud som hade återvänt och vi var överväldigade. Det var en otrolig händelse och vi trodde att en stor tid var förestående. Men nu är vi inte lika nöjda längre och vi tror inte att det är våra förfäders gud som har återvänt. Den stora krokodilen bara ligger och jäser och pyr hela dagarna och äter upp vår mat och behandlar

Karta 3 - Översikt över området vid Luxos pelare



oss som slavar, den gör inga gudasaker och hjälper inte vårt folk. Den har hotat med att hämnas om vi inte gör som den säger och vid ett tillfälle då vi ifrågasatte dess vilja blev den vred och brände upp en handfull av mina barn med elden som kommer ur dess mun.” Hövdingen säger att det var mycket bättre förut när de rådde sig själva. Han avslutar med att fråga om rollpersonerna kommit för att befria hans folk från den falska guden.

LUXOS PELARE

Luxos pelare ligger i luxosdeltats östra del där en av de stora flodarmarna rinner ner från högplatåerna och bildar ett högt vattenfall. Detta gamla monument som från början var ett tempel för soldyrkan består av två stora stenfundament som är uppförda på den norra respektive södra sidan om vattenfallet. Från fundamenten reser sig två höga pelare mot skyn och mellan dem finns resterna av en bro som numera endast består av tre bropelare. De två brospannen rasade och föll ner i floden för längesedan. Två delvis raserade portar leder in till de hallar och trappor som finns i berget mellan pelarna. Trapporna leder upp till andra våningen och dess salar och vidare upp till tredje våningen med den raserade bron. Från bron, som idag är ganska otillgänglig, har man bra överblick över deltalandskapet och fortsätter man upp till foten av pelarna har man en hisnande panoramautsikt över luxosdeltat västerut och ökenhögplatån i öster.

Längs de stigar som leder upp till portarna och längs med stigar och trappor som löper utmed klippornas utsidor och upp till pelarna finns facklor utplacerade. Krokodilfolket tänder facklorna i skymningen och det är en mäktig upplevelse att komma till ingångarna vid Luxos pelare när mörkret har lagt sig.

När rollpersonerna befinner sig vid Luxos pelare finns det samtidigt fyra vaktstyrkor bestående av 10 jägare (se avsnittet Spelledarpersoner) vardera i området varav två av dessa finns i den omedelbara närheten av pelarna på den norra respektive södra stranden.

På karta nr 3 visas placeringen av Luxos pelare (1), den heliga ön (2), krokodilforsarna där merparten av krokodilsurfningen äger rum (3) och krokodilgrottan, en ca sex meter bred, tio meter lång och 3 meter hög, vattenfylld grotta med ett primitivt altare längst in (4). I krokodilgrottan utförs vissa ritualer (bl.a. manbarhetsriter och seder som har med krokodilsurfning att göra) och grottan besöks ofta av krokodiler. I vanliga fall håller 1T10 krokodiler till i grottan.

Historia

Luxos pelare byggdes av dvärgar för mycket länge sedan och har sedan dvärgarna försvann haft många olika funktioner. När den svarta draken Xassas kom till platsen runt år 650 e.E. fördrev han den grupp av eknatiska spejare som för tillfället höll

till där och gjorde Luxos pelare till sitt eget krypin. Pelarna har sedan länge varit delvis raserade och ingen vet numera hur de egentligen såg ut från början. För 400 år sedan under striden mellan Jado Vorn och Xassas raserades brospannen och endast brofästen och mittpelare blev kvar.

Dailachion

Nyligen övertog den unga gröna draken Dailachion (uttalas Dajlakkion) Xassas gamla draklya och Krokodilfolkets tro och krokodildyrkan tog ny fart. Bland annat lämnar man frukt och jaktbyten ute på sin heliga ö som offer åt krokodilguden. Draken tycker detta är ett utmärkt arrangemang. Han låter lokalbefolkningen vara ifred och beger sig ut till ön när han blir hungrig för att äta av offergåvorna. När han ätit färdigt flyger han tillbaka till drakgrottan där han ligger på skatthögen och jäser och pyr i lugn och ro.

När draken lämnar grottan för att äta har rollpersonerna möjlighet att höra den och se en skymt av den. Draken och drakgrottan beskrivs utförligare vid kartbeskrivningarna nedan.

Övergripande beskrivning

Uråldriga dörrar av sten med dvärgrunor ligger i ruiner vid ingångarna efter drakens framfart. Xassas var för stor för att komma in i alla korridorer, men han krossade det han kom åt och skickade sin förtärande eld så långt han kunde åt alla håll. Väggar, golv och tak består av noggrant uthuggen sten och de dörrar och portaler som inte förstörts av draken är vackert dekorerade med eknatiska dvärgrunor. Många statyer och utsmyckningar är dock helt eller delvis förstörda antingen av tidens tand eller på grund av drakens framfart och det ligger stenblock, grus, sot och aska på golven.

NIVÅ 1

Portarna

De en gång magnifika portarna ligger krossade till högar av stenblock, grus och sot. Kvar finns bara de stora valvbågarna. Gapande hål leder nu via väktarnas valv in till salarna vid Luxos pelare och fyrfat med brinnande eldar är placerade utanför ingångarna (detta bör kunna ge en tydlig vink om att det finns folk i närheten). Eldfaten är rikligt utsmyckade med slingrande orm- och drakformer.

1a. Norra hallen (Väktarnas valv)

Översikt: Ett rum på 4 x 4 meter. Golv och väggar är täckta av ett fint lager aska och sot. Man kan se rester av det som en gång var dörren in till nästa rum (1b). Mitt på golvet ligger en hög med bråte.

SL: På den tiden templet var aktivt användes detta rum som vaktrum. Drakeld har förtärt alla föremål som en gång fanns i rummet. Bråten består av förkolnade skelettdelar och resterna av ett bältespänne och en dolk. Detta är det som återstår av dvärgen Taxkefu, före detta eknatisk spejare och ansvarig för lokalerna i Luxos pelare på 650-talet e.E. som modigt men dumdristigt gick och mötte draken när denne bankade på portarna.

1b. Norra kammaren (Tjänarnas kammare)

Översikt: Ett rum på 6 x 8 meter. Golv och väggar är täckta av ett fint lager aska och sot, dock ej lika mycket som i rummet utanför (Norra hallen). Vid den östra väggen ligger de svartnade resterna av en förstörd stenstaty. På den södra väggen finns ett smalt valv (till trapphuset). På båda sidorna om den västra dörröppningen (ut mot rum 1a) finns högar av smält brons.

SL: Detta rum användes av den forna tidens präster för att med bön och ritualer förbereda sig för sitt arbete. Det smälta bronset är rester av två stora statyer som en gång utsmyckade rummet.

1c. Norra trapphuset (Solens trappa)

Översikt: En stentrappa som svänger av åt vänster i 90 graders vinklar leder i fem etapper upp till nästa våning (nivå 2). Trappan mynnar ut i en kort korridor på andra våningen med en portal i den södra änden (in till norra salen) och leder sedan vidare upp till den tredje och fjärde våningen. Trappan är nästan helt fri från sot och aska.

SL: Trappan är i gott skick trots många års slitage. På väggarna finns inristningar föreställande eknatiska kvinnor som bär upp offergåvor till solen. Bleknad färg pryder fortfarande utsmyckningen.

2a. Södra hallen (Väktarnas valv)

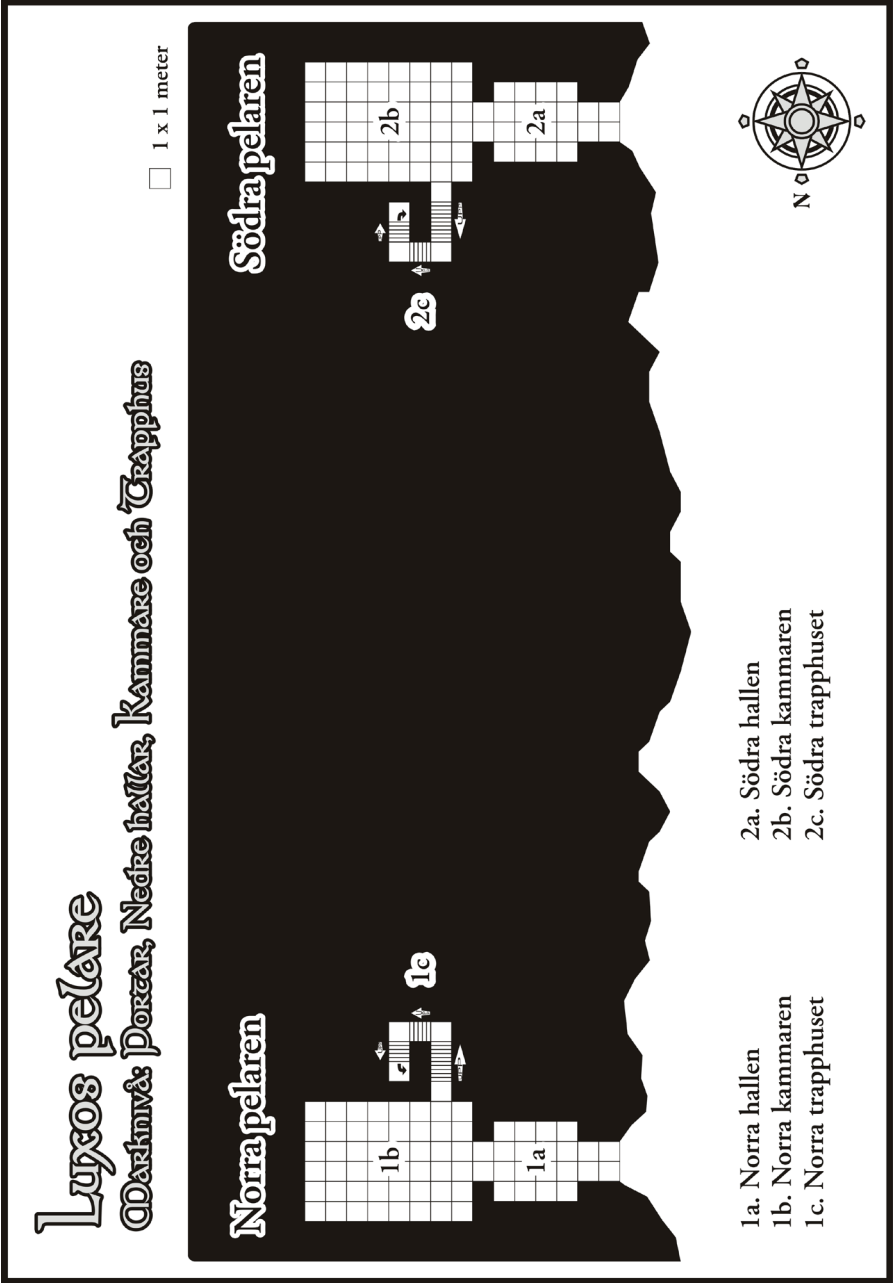
Översikt: Ett rum på 4 x 4 meter. Golv och väggar är svarta av aska och sot. Dörren in till Södra kammaren är förstörd och rester av den ligger i dörröppningen.

SL: På den tiden templet var aktivt användes detta rum som vaktrum. Drakeld har förtärt alla föremål som en gång fanns i rummet.

2b. Södra kammaren (Tjänarnas kammare)

Översikt: Ett rum på 6 x 8 meter. Golv och väggar är täckta av ett fint lager aska och sot, men inte i samma utsträckning som på den norra sidan. Vid den östra väggen ligger de svartnade resterna av en förstörd stenstaty. På den norra väggen finns ett smalt valv (till trapphuset). På båda sidorna om den västra dörröppningen (ut mot rum 2a) finns till hälften nersmälta bronsstatyer.

SL: Förr i tiden användes detta rum av templets präster då de genom bön och



ritualer förberedde sig för sitt arbete. De smälta bronsstatyerna har blivit förstörda av drakeld.

2c. Södra trapphuset (Solens trappa)

Översikt: En stentrappa som svänger av åt höger i 90 graders vinklar leder i fem etapper upp till nästa våning (nivå 2). Trappan mynnar ut i en kort korridor på andra våningen med en portal i den norra änden (in till södra salen) och leder sedan vidare upp till den tredje och fjärde våningen. Trappan är fri från sot och aska.

SL: Trappan är i gott skick trots många års slitage. På väggarna finns målningar föreställande eknatiska män som bygger ett torn upp till solen. De en gång vackra och klara färgerna har nu bleknat.

NIVÅ 2

1a. Norra trapphuset (Solens trappa)

Översikt: Trappan från marknivån mynnar här ut i en kort korridor som via en portal i den södra änden leder till norra salen. I korridorens östra vägg leder trappor vidare upp till tredje och fjärde våningen. Trappan är fri från sot och aska.

1b. Norra salen

Översikt: En 12 x 3 meter stor sal med golv av stenplattor. Längs östra och västra väggen finns två rader omkullvälta, trasiga och svartbrända stenstatyer.

3a. Drakgrottan

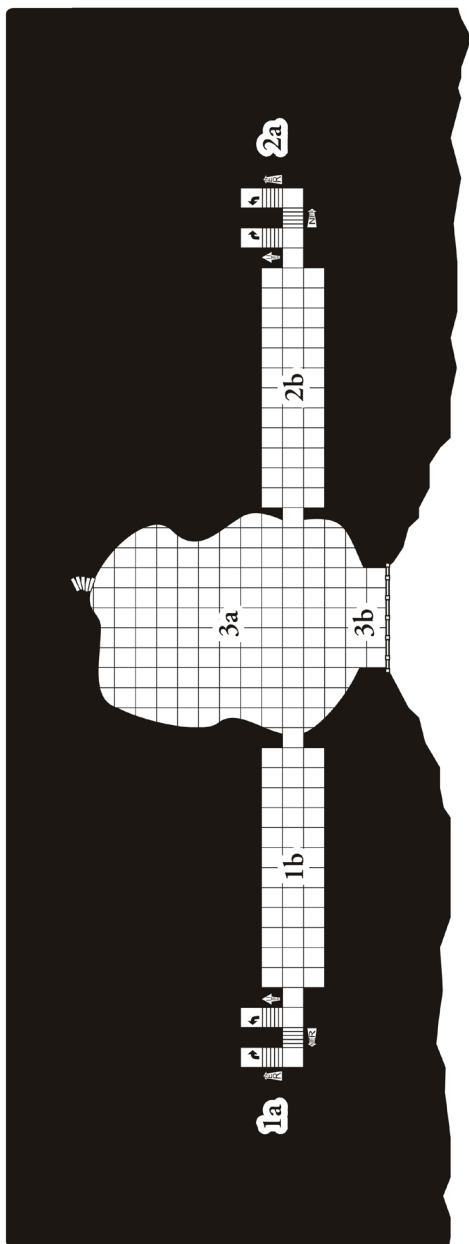
Översikt: Detta rum är en stor sal som till största delen utgörs av en naturlig grotta på ca 10 x 14 meter. Det finns en rektangulär damm i mitten av bakre delen som Xassas samlade skatter i och som han ringlade sig runt eller låg tvärsöver när han skulle sova. I norra och södra väggen leder portaler till den norra respektive södra salen och i väster är grottan öppen ut mot deltat, den så kallade drakporten som draken använder som ingång.

Varelser: Nyligen övertog den unga gröna elddraken Dailachion Xassas gamla draklya. När han blir hungrig lämnar han drakgrottan för att äta, men annars ligger han på skatthögen och njuter av skatten som glittrar och glimmar eller sorterar sin samling av skelettdelar. För att avgöra om draken finns i drakgrottan när rollpersonerna kommer dit slås en T100. 1-90 innebär att draken ligger på skatthögen i grottan och 91-00 innebär att draken är ute och äter eller är på något annat ärende. Draken återkommer inom 2T10 minuter. Rollpersonerna kan naturligtvis ligga och vänta och gå in när draken precis gett sig av och har då 2T10 minuter på sig innan den kommer tillbaka).

Luxos pelare

Nivå 2: Trapphus, Övre salarna och Örlogrottan

☐ 1 x 1 meter



1a. Norra trapphuset
1b. Norra salen
2a. Södra trapphuset

2b. Södra salen
3a. Drakgrottan
3b. Drakporten



Frågor och Svar

Vad händer om draken upptäcker rollpersonerna i drakgrottan eller om rollpersonerna börjar samtala med draken?

Om draken upptäcker rollpersonerna i drakgrottan eller om rollpersonerna börjar samtala med draken, kommer draken att föreslå att de ska spela ett parti plockepinn (se nedan). Om de inte är intresserade av detta, kommer han att köra iväg dem. Om de inte vill lämna drakgrottan, hotar han med att äta upp dem.

Vad händer om rollpersonerna attackerar draken?

Om rollpersonerna attackerar draken, kommer han att försvara sig med full styrka. Om rollpersonerna lyckas skada draken allvarligt eller om striden går dåligt för draken, kommer han att fly.

Vad händer om draken upptäcker att rollpersonerna försöker ”stjäla” drakskatten?

Draken är mycket förtjust i sin skatt och kommer att bli rasande om han upptäcker att rollpersonerna försöker stjäla den. Han kommer genast att attackera de skyldiga med full styrka om de befinner sig i närheten.

Om rollpersonerna lyckas lägga beslag på drakskatten eller delar av drakskatten utan att draken märker det eller när draken befinner sig på annan plats och draken senare upptäcker detta, kommer han genast att börja söka efter de skyldiga. Han kommer att fortsätta sitt sökande i 1T10 dagar. Hittar han dem, kommer han att attackera dem och försöka ta tillbaka drakskatten.

Kan rollpersonerna komma åt drakskatten utan att det blir strid med draken?

Det finns åtminstone tre möjliga sätt att komma åt drakskatten eller delar av drakskatten utan att det blir strid med draken.

1. Rollpersonerna kan ta sig in i grottan när draken befinner sig på annan plats. Om rollpersonerna har varit i grottan vid något tillfälle, kommer draken sannolikt att känna lukten av detta och vara mer på sin vakt. Han kommer då inte att lämna grottan mer än 1T10 minuter per dag 1T10 dagar framöver.
2. Rollpersonerna kan ta sig in i grottan medan draken befinner sig där, t.ex. genom att smyga eller genom att använda magi. Använd de vanliga reglerna för att avgöra om de lyckas med detta (se Grundreglerna).
3. Rollpersonerna kan vinna ett föremål från drakskatten på plockepinn. Dai-lachion älskar att spela plockepinn. Han har på ganska kort tid samlat på sig ett stort antal skelettdelar (mestadels lårben) från de bytesdjur krokodilfolket

offrat är honom, men även en del skelettdelar från människor. Han skryter dock med att benpiporna kommer från äventyrare han har dödat. Han plockar ofta med delarna, sorterar dem, lägger dem i rader efter storlek, staplar dem osv. En favoritsyssla är att stapla alla delar på varandra och sedan försöka plocka bort en efter en utan att högen rasar (plockepinn). Han har blivit ganska duktig på detta tidsfördriv. Till hans stora sorg finns det dock ingen att tävla med, men om det skulle komma någon till hans grotta kommer han att försöka övertala besökaren eller besökarna att spela ett parti.

Om rollpersonerna börjar prata med draken, kommer han att föreslå att de spelar ett parti plockepinn. Om rollpersonerna vinner (använd färdigheten Spela spel), kommer de att få ta med sig ett valfritt föremål från drakskatten. Om rollpersonerna förlorar, ska draken få äta upp en rollperson. Om rollpersonerna förlorar men inte går med på att ätas upp, kommer draken att attackera dem. Om rollpersonerna vinner, kommer draken först att stå för sitt ord och låta rollpersonerna lämna grottan med ett föremål. Han gör det dock mycket motvilligt och kommer 3T10 minuter efter det att rollpersonerna lämnat grottan att ångra sig och ge sig ut på jakt efter dem. Om han hittar dem kommer han att beskylla rollpersonerna för fusk och kräva tillbaka föremålet. Går de inte med på detta kommer han att attackera dem.

Vad händer om det blir strid med draken?

Om det blir strid med draken och rollpersonerna lyckas skada draken allvarligt eller om striden går dåligt för draken, kommer han att fly. I annat fall kommer han att fortsätta attackera rollpersonerna tills de är oskadliggjorda.

Drakskatten

Jado Vorns kvarlevor ligger orörda i den bakre delen av drakgrottan nära den trappa som leder upp till brons mittpelare. Vid Jado Vorns kvarlevor finns följande:

- Månens tecken (hänger i en kedja om halsen)
- Läderrustning (skydd 20, avdrag -20)
- Cossisk helrustning (skydd 80, avdrag -100)
- Cossisk sköld +10 (motsvarande Stor riddarsköld +10)
- Cossiskt slagsvärd +10 (motsvarande Slagsvärd +10)
- Cossiskt kortsvärd +10 (motsvarande Kortsvärd +10)
- Cossisk dolk +10 (motsvarande Dolk +10)
- Ringbrynjuhuvu (skydd 60, uppmärksamhet -10)
- Cossisk tunnhjälms (skydd 80, uppmärksamhet -30)
- Skinnpung (som innehåller 17 sm och 43 bm; den faller isär om man tar upp den)
- Gamla trasiga kläder och ett trasigt vapenbälte

I dammen i bakre delen av grottan ligger följande föremål utspridda: 143 stora silverglänsande pärlor (värda 1000 BM st), ett bergauriskt fyrhandssvärd och mynt i stora högar. Sammanlagt innehåller mynthögen 34 GM, 1123 SM, 844 KM, 43427 BM och 20792 TM. Här finns även ett rökelsekar av guld (värt 25000 BM), tre armband av brons (värda 7500 BM st) och ett halsband av brons med infattade ädelstenar (värt 22000 BM), 8 prydnadsdolkar (värda 1500 BM st), 3 bägare av guld (värda 35000 BM st) och 2 bägare av silver (värda 5000 BM st).

SL

- I gamla tider användes dammen under religiösa riter.
- På morgonen skiner solen in i drakgrottan genom en spricka i taket och glittrar i vattnet i dammen. På kvällen har man kvällssol när man står vid den stora drakporten och ser ut över Luxossjön och deltat.
- Vattnet i dammen är friskt. Det rinner ner från taket och vidare ut genom drakporten via en kanal i rummets mitt. Kanalen är dold av stenplattor i golvet (normal svårighetsgrad att upptäcka).

Dolda föremål: En stentrappa i den bakre delen av grottan leder upp till foten av brons mittfäste.

Övrigt: I rummet finns gamla rester från drakmåltider och en hel del fågelspillning.

3b. Drakporten

Drakporten utgörs av en ca fem meter hög och fem meter bred öppning i drakgrottans västra vägg. Den som blickar ut genom öppningen har en magnifik utsikt över Luxossjön. Längs öppningens golv löper ett lågt, delvis raserat, räcke av sten och på båda sidor forsar vattnet ner för klippan. Luften utanför Drakporten är full av finfördelade vattendroppar från vattenfallet. Dimman som bildas av vattendropparna lägger sig på räcket och faller in på golvet närmast öppningen och gör alla ytor blanka av fukt. När vinden blåser in från Luxossjön bildas grunda vattenpölar på golvet närmast porten.

2a. Södra trapphuset (Solens trappa)

Översikt: Trappan från marknivån mynnar här ut i en kort korridor som via en portal i den norra änden leder till södra salen. I korridorens östra vägg leder trappor vidare upp till tredje och fjärde våningen. Trappan är fri från sot och aska.

2b. Södra salen

Översikt: En 12 x 3 meter stor sal med golv av stenplattor. Rader av omkullvälta, svartbrända och trasiga stenstatyer står längs den östra och västra väggen.

NIVÅ 3

1a. Trappor & pelarfundament

En portal leder här ut till det norra brofästet, trappor leder ner till nivå 2 och upp till nivå 4.

1b. Norra brofästet

Norra brofästet och en liten bit av brons räcke och stenläggning sträcker sig här ut över Luxos forsande vatten. Bron slutar tvärt i en bruten linje efter bara några meter på den plats där brons norra spann en gång ledde ut till mitten av bron. Det är ca 12 meter ut till mittfästet och Luxos vatten forsar fram 5 meter nedanför.

2a. Trappor & pelarfundament

En portal leder här ut till det södra brofästet, trappor leder ner till nivå 2 och upp till nivå 4.

2b. Södra brofästet

Södra brofästet slutar i en bruten linje av sten där brons södra spann en gång fanns. Det är ca 12 meter ut till mittfästet och 5 meter ner till Luxos forsande vatten. Delar av brons stenräcke och stenläggning finns kvar.

3a. Mittfästet

En liten bit av bron finns kvar ovanpå mittfästet. Brofästet slutar i brutna kanter av ojämn sten där norra och södra brospannet har rasat. Delar av brons stenräcke finns kvar. Utanför en öppning i det östra räcket leder en stentrappa ner längs bropelarens bakre sida (östra sidan) och in i klippan nedanför (till drakgrottan).

3b. Trappan ner till Drakgrottan

En smal trappa av sten leder här ner till drakgrottan. Trappan är sliten och dess nedre del är hal av vatten som stänker upp från Luxos.

NIVÅ 4

1a. Trappa och pelarfundament

Trapporna som löper upp genom klippan och pelarfundamentet tar här slut. Mitt på fundamentet reser sig den norra pelaren. Utsikten härifrån är milsvid i alla väderstreck. Ett lågt stenräcke löper runt hela pelarfundamentet och trappor leder ner till nivå 3.

1b. Norra pelaren

Luxos norra pelare består av massiva stensektioner som är lagda på varandra. Varje

Luxos pelare

Nivå 3: Pelarfundament, Trappor och Brofästet

☐ 1 x 1 meter

Norra brofästet



Mittfästet



Södra brofästet



- 1a. Pelarfundamentet & trappa
- 1b. Norra brofästet
- 2a. Pelarfundamentet & trappa

- 2b. Södra brofästet
- 3a. Mittfästet
- 3b. Trappa ner till Drakgrottan



sektion är 2 meter hög och 4 meter i diameter. Den norra pelaren sträcker sig i dag 18 meter upp i skyn.

2a. Södra fundamentet

Här tar trapporna som leder upp genom klippan och pelarfoten slut. Mitt på fundamentet reser sig den södra pelaren. Utsikten är hisnande. Ett lågt stenräcke löper runt hela pelarfundamentet och trappor leder ner till nivå 3.

2b. Södra pelaren

Luxos södra pelare är byggd av massiva stensektioner som ligger staplade på varandra. Varje sektion är 2 meter hög och 4 meter i diameter. Den södra pelaren sträcker sig i dag 20 meter upp i skyn.

OM ROLLPERSONERNA BESÖKER ISANNEH FÖR ATT FÅ HJÄLP

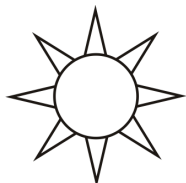
Isanneh har begränsade möjligheter att hjälpa rollpersonerna om de skulle köra fast och beslutar sig för att uppsöka henne. Hon kan dock ge dem en av sina helande drycker om någon är skadad eller hjälpa dem att skaffa utrustning. Hon kan dessutom hjälpa dem att planera. Som spelledare får du avgöra hur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

AVSLUTNING

När rollpersonerna har hittat alla solens och månens tecken och tagit sig till Isannehs kapell har de nått slutet på äventyrssviten Arvet från Cosso. Nu finns möjligheten att fördela erfarenhetspoäng. Om rollpersonerna har klarat äventyret på ett tillfredsställande sätt, är det lämpligt att de får 4 allmänna erfarenhetspoäng var. Hur många specifika erfarenhetspoäng de får beror på vilka färdigheter de har använt.

Om Arvet från Cosso spelas fristående kommer Isanneh här att tacka rollpersonerna varefter de erhåller överenskommen belöning. Isanneh tar farväl av dem och sedan är äventyret slut. Om spelet är tänkt att fortsätta med Den vita prästinnan inträffar följande när rollpersonerna kommer till den avtalade mötesplatsen.

När rollpersonerna kommer till kapellet ser de tecken på att det har skett ett inbrott och att ett slagsmål utkämpats i den lilla kapellsalen och i Isannehs arbets-

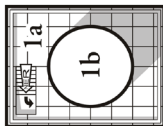


Luxus pelare

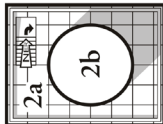
Nivå 4: Pelare, Pelarfundament & Träppor

☐ 1 x 1 meter

Norra pelaren, trappa
& pelarfundament



Södra pelaren, trappa
& pelarfundament



1a. Pelarfundament
1b. Norra pelaren

2a. Pelarfundament
2b. Södra pelaren



rum. Dörren in till kapellet står på glänt, det är tomt på folk och bänkar ligger huller om buller. Undersöker man fönstret ut mot trädgården ser man att det är uppbrutet. Ett lyckat slag på färdigheten Uppmärksamhet avslöjar svaga ljud från Isannehs arbetsrum, som om någon letade omkring därinne. Inne i arbetsrummet är lådor utdragna, papper nervräkta på golvet och möbler omkullvälta och när rollpersonerna tar sig in överraskar de en ung pojke som håller på att leta igenom bråten i rummet.

Äventyret fortsätter nu i Den vita prästinnan.

SPELLEDARPERSONER

Krokodilfolket

Namn. Krokodilfolket är det namn som det eknatiska majoritetssamhället har givit det naturfolk som är bosatt i Luxosdeltat. De individer som tillhör detta folk kallar sig själva Dirlakier.

Utseende. Dirlakier har ofta långt, mörkt hår och brun hy. De är ofta ganska små och har seniga, vältränade kroppar som lämpar sig för ett liv i vildmarken. Vid riter eller andra speciella tillfällen händer det att de målar sina ansikten.

Klädsel. Dirlakier klär sig vanligtvis i enkla kläder av skinn, hudar och pälsar. Ibland smyckar de sig med halsband, armringar, ringar i öron eller näsa.

Yrken. De flesta Dirlakier är jägare-samlare-fiskare. Det finns även ett fåtal hantverkare och bönder, främst hos den minoritet som är bosatt på land.

Vapen & Föremål. Dirlakiernas vapen är i regel enkla; dolkar, träspjut, pilbågar, blåsrör och stavslungor dominerar. Deras båtar utgörs av träkanoter, flatbottnade båtar tillverkade av urholkade stockar, större båtar med flera skrov sammanbundna med lianer och rep och stora flottar som består av en stor mängd hopsurrade trädstammar, ibland med avancerade byggnader av bamburör och vass- eller papyrustak.

Matvanor. Fisk, frukt och grönsaker och ibland kött.

Pengar. Byteshandel.

Språk. Krokodilfolket talar en primitiv dialekt av eknatiska. Det går att kommunicera med Krokodilfolket med Tala språk (eknatiska) svårighetsgrad +40.

Jägare

Motsvarande standard spelledarpersonen Jägare (se modulen Pallasadonien). Språket pallasadoniska byts ut mot primitiv eknatiska och FV för Zoologi byts till FV 40.



Fiskare

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

Hantverkare

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

Bonde

Motsvarande standard spelledarpersonen Bonde (se modulen Pallasadonien). Språket pallasadoniska byts ut mot primitiv eknatiska, FV för Hantera vapen (högaffel eller stav) byts till FV 40 och FV för Väderkännedom byts till FV 50.

Dailachion (ung elddrake)

Beskrivning

Dailachion är en ung, grön elddrake som nyligen övertagit Xassas gamla draklya. Någon gång per dag beger han sig ut till den heliga ön för att äta av offergåvorna som krokodilfolket ställt i ordning åt honom. När han ätit färdigt flyger han tillbaka till dragrottan där han ligger på skatthögen och jäser och pyr i lugn och ro.

Grundegenskaper

Styrka: 754

Smidighet: 50

Fysik: 526

Intelligens: 71

Psykisk styrka: 373

Karisma: 385

Magisk förmåga: 91

Sekundära egenskaper

Tålighet: 526

Motståndskraft: 548

Viljestyrka: 390

Magisk kraft: 91

Tålighetspoäng: 526

Magiska kraftpoäng: 91

Naturligt skydd: 95

Naturliga vapen FV		Skada
Klor	190	6T10 + 40
Svanssnärt	150	8T10 + 40
Bett	200	8T10 + 40
Tackling	150	6T10 + 40
Eldkvast	120	10T10 + 40

Färdigheter

Finna föremål FV 80, Flyga FV 120, Klättra FV 80, Gömma sig FV 90, Köpslå FV 80, Ljuga FV 80, Matematik FV 40, Områdeskännedom FV 110, Orientering FV 100, Simma FV 30, Spela spel FV 70, Springa FV 120, Tala språk (eknatiska) FV 90, Tala språk (spekudiska) FV 80, Undvika FV 150, Uppmärksamhet FV 150, Värdesätta FV 100, Överlevnad FV 120.

Föremål: Se beskrivningen av föremålen i drakgrottan.

APPENDIX

Waggdo gift

Krokodilfolket använder gift från en sällsynt grodort (Waggdo grodan) som lever i Luxosdeltat. Giften har fått namn efter denna groda och kallas Waggdo gift. Det fungerar som ett gift med styrka 40 (se grundreglerna kapitel 8). Giften kan strykas på pil- och spjutspetsar och nyttjas ibland vid jakt. Ett populärt vapen är blåsrör, som inte sällan används tillsammans med pilar doppade i gift.

Långt blåsrör

Fattning: 2H

Laddningstid: 1 HR

Vikt: 0,4 kg

Längd: 160 cm

Pris: 200 bm

Skada: Se beskrivning

Räckvidd: 2:5:10:25:50 meter

Beskrivning: Ett långt blåsrör är ett långt ihåligt rör som används för att skjuta iväg små pilar med. En pil placeras i rörets mynning som förs till munnen. Genom att blåsa kraftigt skjuts pilen iväg med stor hastighet. Blåsrör kan t.ex. tillverkas

av trä, eller vassrör, eller i mer sällsynta fall av någon metall. Det långa blåsröret är ca 160 cm långt och väger ca 0,4 kg. Vapenskadans är 1. Den totala skadan = Anfallsskadan/10 (dock alltid minst 1 vid ett lyckat anfall) + Vapenskadans - Skydd. Om pilen tar sig igenom eller förbi målets skydd (vilket den gör om den totala skadan är 1 eller större) och pilen är doppad i gift, kan giftet ha sin effekt. Skadan beror därefter på giftets natur (se grundreglerna kapitel 8, för mer information om olika gifter). Lyckas anfallet perfekt, så skyddar rustningar och hjälmar ingenting. Att försvara sig mot pilar med hjälp av andra vapen än sköldar är ofantligt-barbariskt-megagrymt-nästan-omöjligt-svårt (svårighetsgrad + 500). Om man försvarar sig med hjälp av en sköld, använder man samma regler som för övriga avståndsanfall.

Jado Vorn

Strandsatt i Eknatis och djupt desillusionerad tog sig Jado till Luxos Pelare för att befria Ankhtoras från draken Xassas och vinna egen ära och ryktbarhet. Han var frustrerad då Cosso inte skickat förstärkningar eller ens en transport så att han, Maximus och Jublius kunnat återvända hem till Cosso.

Jado Vorn trotsade luxosdeltats alla faror och fann till slut platsen där den svarta draken Xassas höll till vid Luxos Pelare. Han tog sig in via den södra ingången, genom södra hallen, och vidare genom södra kammaren och trapphuset. Han kom upp på andra våningen, sökte igenom den och fann draklyan och drakskatten men inte Xassas, fortsatte till tredje våningen och gick ut på det södra brospannet. När han kom till mitten av bron ropade han sin utmaning till Xassas. Vad han sade vet förmodligen ingen längre, men Xassas svarade och dök ner från den norra pelaren där han suttit och väntat. Jado kanske trodde att han hade läget under kontroll, men den som inte har sett någon av dem tidigare vet inte vad han ger sig in på när han utmanar en uråldrig och fullvuxen svart drake. I ursinne och med full kraft dök Xassas ner från pelaren och landade mitt på bron. Med ett avgrundsvrål som fick bron att skaka skickade han sin eld mot Jado. Drakens vingar och klor rev ner delar av brons stenräcke och under de år som följde efter kampen störtade båda brospannen ner i Luxos vatten till följd av de skador och sprickor bron fick under striden.

Som befäl i den cossiska armén var Jado väl medveten om vikten av att vara väl förberedd och han gav sig inte iväg efter Xassas utan att ha kollat upp vad strid mot en drake innebär och han utrustade sig utifrån vad situationen krävde (trodde han). Jados sköld, svärd och rustning skyddade honom så pass länge att han fick en chans att inleda striden och han sårade Xassas så svårt att draken tog till flykten. Dödligt sårad tog sig Jado sedan ner för trappan på baksidan av brons mittfäste och ner i grottan där drakskatten fanns och där han senare avled. Krokodilfolket som sedan länge tillbett krokodilerna bevittnade striden på håll. Sedan

dess betraktar de den svartgröna Xassas som krokodilernas herre. Krokodilfolket håller vakt vid Luxos pelare där de har sina heliga områden, sina heliga forsar och sin heliga ö och där de också samlas för att krokodilsurfa.

Jado Vorns vålnad

Historier hos krokodilfolket berättar om en hemskt vanställd krigare (Jado) som irrar omkring i salarna vid Luxos pelare. (Kanske är Jado fjättrad vid drakgrottan, för evigt irrande i salar och korridorer i väntan på att Xassas ska återvända och striden avslutas eller att förstärkningar från Cosso ska anlända och föra honom hem.)

Tidsaxel

Ursprungligen uppfördes Luxos pelare av dvärgar under den gammaleknatiska eran (den storhetstid som följde på Konung Artes enande av riket, se modulern Eknatis). Hela konstruktionen med pelare, bro och grottsalar fungerade som ett tempel för soldyrkan. De stora portarna av sten var magnifika monument på sin tid och de skildrade arbetet med uppförandet av pelarna och solens betydelse för Eknatis bönder och övriga befolkning. Även dessa tillverkades av dvärghantverkarna som byggde Luxos pelare. Troligen förföll templet och verksamheten upphörde i slutet på det mellersta riket (under gamla eran). Senare perioder, framförallt under den mellersta eran och de mörka århundradena, fungerade Luxos pelare som strategisk plats för olika militära grupperingar då dess läge gjorde det till en bra utkikspost med god utsikt över områdena öster om Luxosdeltat.

2000 f.E. (slutet på den gamla eran). Luxos pelare byggs av dvärgar. Platsen är ett tempel för soldyrkan med många eknatiska präster och livlig aktivitet.

1500 f.E. (slutet på det mellersta riket). Luxos pelare förfaller och templets verksamhet upphör till följd av katastrofer, sjukdomar och invasionen från Casadir.

400 f.E.-810 e.E. (mellersta eran - de mörka århundradena). Luxos pelare används till och från som strategisk plats av olika militära grupperingar innan den svarta draken Xassas driver bort alla från platsen.

650 e.E. Xassas anländer till Luxos pelare och bankar på dess norra port. Taxkefu öppnar. Den svarta draken driver bort de eknatiska spejare som för tillfället håller till vid pelarna och gör platsen till sin boning.

670 e.E. Krokodilfolket tar Luxos pelare till sin heliga kultplats.

680 e.E. Xassas drivs bort av Jado Vorn som blir sårad och aldrig lämnar drakgrottan.

Nya varelser

Krokodil

Grundegenskap	Värde	Paradigm
Styrka	2T100 + 4T10	120
Smidighet	1T100 + 3T10	65
Fysik	2T100 + 4T10	120
Intelligens	3T10	15
Psykisk styrka	1T100 + 3T10	65
Karisma	1T100 + 3T10	65
Magisk förmåga	3T10	15

Tålighetspoäng: 120

Naturligt skydd: 60

Naturliga vapen	FV	Skada
Bett	70	4T10 + 20
Svanssnärt	60	2T10 + 20

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



Krokodilfolket

Nattinsekter surrar i mörkret och då och då hörs ett dämpat plask när någon av de stora rovödlorna kryper genom labyrinten av trädrötter och smidigt glider ner i flodens vatten. Inne bland träden och där markvegetationen är tät är det varmt och fuktigt, men ute på de stora floder- nas öppna vatten fläktar det från en ljummen kvällsbris som dröjer sig kvar. Vajande lyktor och ljus på flodfolkets båtar och husflottar lyser i natten när farkosterna glider fram med strömmen på de stora flodarma- na. På håll hörs röster från köken och matplatserna, män och kvinnor som pratar lågmält med varandra efter kvällsmaten, ljud från kokkärl och tallrikar som plockas undan, knakandet från virket i båtar och flottar och det stilla kluckandet av vatten. Små vattenfarkoster färdas kors och tvärs mellan de större båtarna. De flesta har en lykta i fören och de drivs fram med hjälp av paddlar eller långa störar. I utkanten står några vaktposter i sina flatbottnade båtar och spanar ut i mörkret. Hundratals eldar och lågor på flodfolkets farkoster bildar ett skimrande band av gula prickar som svävar över den mörka vattenytan. På avstånd ser platsen ut som en gnistrande bro av ljus.

Plötsligt skär ett långt utdraget tjut genom natten. En stor skugga sveper över den stjärnbeströdda himlen och flaxandet från starka vingar hörs. Draken har kommit ut för att äta.

Rollpersonernas sökande efter gamla eknatiska föremål som försvann under den cossiska perioden tar dem till Luxosdeltat där bortglömda platser från den gammaleknatiska tiden ännu bär på många hemligheter. I deltat bor Krokodilfolket. De lever sina liv på båtar och flottor på de stora floderna och de känner till deltats alla platser och faror och dess glömda historia.

Drakens Grotta 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.

