

—★—
Ett äventyr till Rollspelet Pompedia

FIOBES SPEGEL

Första delen av trilogin “ORAKLEN I TERALEA”



FIÖBES SDEGEL



POMPEDIA

© 2009 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): Marcel Goya

Konstruktion: team SAJDR

FIOBES SPEGEL

Oraklet var skönt som en gudastaty av Kritalion, lika fruktansvärt som en gothwinier rustad för strid. Hennes mörka, långa hår, som delvis täckte hennes ansikte, föll ned över hennes vita klädnad. Kroppen var spröd, men blicken var fylld av kraft och myndighet.

Långsamt lyfte hon armarna och blicken upp mot skyn liksom pallasadonier plägar göra då de ber till gudarna och talade tyst för sig själv. Och när hon talade tycktes hon växa. Från hennes kropp sken ett ljus vitare än snön på Ithapos toppar och nästan lika starkt som ljuset från källan ingen skådat.

Plötsligt lämnade hon det tillstånd som är vaket. Plötsligt lämnade hon Mykodelos ångar, de ångar som täcks av gyllene ax som vajar i vinden. Plötsligt föll oraklet genom himlarna och genom världarna och tid och rum löstes upp. Och hon skådade många ting. Hon såg människornas längtan och deras hopp, deras rädslor och deras svaghet, och hon kände deras lidande. Hon såg Skuggan, men också den Enande Punkten. Och bilderna var inte svåra att tyda. Så vandrade hon från tidernas begynnelse till tidernas slut, från universums yttersta gränser till själens djupaste djup. Och hon såg Uppgiften som låg framför dem och den långa färdan och hon såg Ansiktena. Den Eviga Tystnaden, Det Lysande Mörkret, Det Formlösa som inte har någon kropp eller gestalt, som inte är kvalitet eller kvantitet, som varken finns i tiden eller i rummet, men som likväl är närvarande överallt, Ödet, Det Mystiska, Alltings Ursprung och Alltings Ändamål hade talat till henne. Och hon hade skönjat de Utvalda. Plötsligt var hon tillbaka i sin kropp igen, i templet i Teralea, i Pallasadonien i Pompedia och hon sjönk utmattad ihop på knä.

BAKGRUND

Denna text riktar sig till spelledaren (SL). Om du inte är spelledare eller du planerar att spela detta äventyr, bör du inte läsa vidare.

Fiobes Spegel utspelar sig på ön Mykodelos i slutet av 1000-talet e.E. Äventyret är anpassat till en grupp äventyrare med skiftande yrken och färdigheter. Även ganska oerfarna rollpersoner bör med ett visst mått av list och mod kunna klara av de uppgifter de ställs inför, men det underlättar om de har åtminstone några äventyr bakom sig.

För mer information om Mykodelos, Tereaderna och Teralea, se appendix 1 och 2. För mer information om landet Pallasadonien, se modulen Pallasadonien.

Ett orakel i Teralea har i en dröm skådat att rollpersonerna kommer att spela en viktig roll i Pallasadoniens utveckling. Detta äventyr består av en rad uppgifter som i hemlighet avser testa rollpersonernas duglighet, deras moraliska godhet och dygd och därmed den potentiella giltigheten i oraklets dröm.

Ingenting av detta är emellertid från början känt av rollpersonerna.

Om ingenting annat anges, så är den tillfälliga svårighetsgraden normal för samtliga färdigheter.

INLEDNING

Följande text kan läsas upp för spelarna; eller så kan du som SL improvisera en inledning med samma innebörd.

Året är ... [här fyller du i lämpligt år, t.ex. 1072] och ni befinner er i staden Teralea som är en stadsstat i landet Pallasadonien. Det är vår och vinterns kyla har äntligen definitivt släppt taget om landskapet.

Ni har sedan en tid tillbaka sökt efter äventyr eller åtminstone någon form av arbete i denna sjudande världsmetropol och nu verkar det som om turen kanske har vänt. För ett par dagar sedan söktes ni upp av en ärrad man i vit vapendräkt och ringbrynja. Ni hade genast känt igen honom som en av oraklens tempelvakter. Mannen hade presenterat sig och berättat att oraklen hade ett viktigt uppdrag till er om ni var intresserade. Ni skulle givetvis kompenseras ekonomiskt för era mödor och få oraklens aktning om ni var villiga att ta er an deras utmaning. Mycket mer än så hade mannen inte sagt. Om ni var intresserade skulle ni komma till observatoriet två dagar senare vid middagstid och fråga efter Ionoma. Hon skulle berätta mer för er om ert uppdrag.

Ni vet inte så mycket om oraklen och deras mystiska orden, mer än att de är både beundrade och fruktade av såväl simpelt folk som av mäktiga härskare och lärda kvinnor och män i hela landet, och att de har ett stort religiöst, politiskt och kulturellt inflytande. Men ni hade genast blivit intresserade av vad dessa hemlighetsfulla sierskor kunde tänkas ha för uppdrag åt er. Ni hade således begivit er av till observatoriet högst upp på Akrotirion den angivna tiden.

Utanför observatoriet, en mäktig tempelliknande byggnad som ägs av oraklen, hade ni för ett par tempelvakter berättat att ni hade avtalat ett möte med Ionoma. En av vakterna hade gått för att hämta oraklet och den andra vakten hade visat in er i byggnaden. Efter att ha passerat en försal hade ni kommit in i den stora inre salen.

I detta ögonblick befinner ni er i observatoriets stora inre sal och väntar spánt på vad som skall hända. Vid väggen mittemot ingången står en väldig staty i vit marmor föreställande en naken, muskulös man som bär upp ett konstigt metallföremål som liknar ett avancerat solur. Golvet i salen består av blänkande marmor-

plattor lagda i något slags mystiskt mönster och runt väggarna löper en rad av vackert utsirade marmor pelare. Långt ovanför era huvuden välver sig ett kupolförsett tak på vilket utsökta målningar av mångahanda mytologiska teman kan skönjas. Då ni talar till varandra ekar det lågt. På bägge sidor om statyn står en tempelvakt.

Så plötsligt öppnas en av sidodörrarna i rummet och ut kommer en ung man iklädd en vit himation. Med klar stämma deklarerar han:

”Ionoma priorinna i Teraleas Lysande Orakelsällskap, väktare av Sanningens Nyckel och de fattigas beskyddarinna”.

Era blickar vänds instinktivt mot dörren. Ut kliver en medelålders kvinna iförd en vacker men enkel, vit himation och chiton. På fötterna bär hon sandaler och på huvudet en lagerkrans av silver. I övrigt har hon inga smycken. Hon är inte direkt vacker, men inte heller ful. Hennes mörka hår har börjat få gråa stänk här och var och runt hennes ögon har små rynkor bildats. Kvinnan är något krum, men rör sig ändå smidigt. Hon går fram till er utan att säga något och ser er en efter en rakt in i ögonen en lång stund som om hon försökte blicka in i det djupaste av era själar. Sen vänder hon sig om, som för att gå igen, men hejdar sig mitt i rörelsen. Fortfarande utan att säga något lägger hon högra handens pekfinger tankfullt över munnen, och står så i några sekunder, som om hon funderade på något. Sen tar hon till orda med en klar och tydlig stämma:

”För många generationer sedan levde ett mycket mäktigt orakel vid namn Fiobe, ett orakel som enligt legenden var så mäktigt att hon kunde skåda in i alla tings innersta väsen och förstå deras mening. Hon kunde se in i framtiden och tiden bortom framtiden och hon kunde se in i det förflutna och tiden bortom det förflutna och hon kunde se det mönster som binder samma alla ting och ger vart ting dess plats efter dess plats. Fiobe, sägs det, var mycket vis. För att hennes kunskaper inte skulle gå förlorade då hennes själ så småningom skulle återförenas med sitt ursprung, skapade Fiobe en magisk spegel med en sällsam kraft. Var och en, sägs det, som skådade in i Fiobes spegel såg sitt eget öde. Förstår ni innebörden i detta? Fiobes spegel skall alltså ha haft förmågan att uppenbara meningen med livet!”

Ionoma gör här en kort paus och tittar på er för att se er reaktion och för att försäkra sig om att ni lyssnar noggrant.

”Emellertid, sägs det, ville inte Fiobe att spegeln skulle falla i orätta händer och hon delade därför spegeln i fyra delar och gömde dessa delar. Så gick det sällsamma magiska föremålet förlorat och Fiobe själv återvände till de eviga ängarna. Alltsedan dess har Fiobes spegel varit försvunnen och alltsedan dess har folk letat efter Fiobes spegel. Så berättas det.”

Ionoma gör här åter en paus och för samman båda händernas fingertoppar mot varandra.

”Vi orakel tror att alla liv har en mening, att varje person har en unik uppgift att fylla i sitt liv, en roll att spela som ingen annan kan spela, och att alla personers uppgifter hänger ihop och bildar ett större sammanhang, ett skönt och harmoniskt mönster. Det är detta vi kallar ödet. Men få individer vet vad som är deras kall, vad som är deras unika uppgift. Sökandet efter Fiobes spegel har därmed för många blivit detsamma som sökandet efter livets mening.” Ionoma rättar till sin himation och ser åter på er.

”Nu undrar ni kanske varför jag berättar allt det här för er och vad det rör er. Kan en drömmares drömmar bli någonting annat än en dröm, kan det potentiellas formlöshet någonsin få form, kan det icke-varande vara?” Frågan är retorisk och precis lika dunkel som man kan förvänta sig av ett orakel. Ionoma gör emellertid en så lång paus att ni börjar undra om hon faktiskt vill att ni skall besvara hennes spörsmål eller om hon överraskade sig själv med sina tankar och nu tyst i sitt inre försöker finna svaren.

”Vi vet nu”, säger hon slutligen ”att Fiobes spegel faktiskt existerar och vi vet var spegelns delar finns och vi vill anlita er att återföra dessa delar till vår orden här i Teralea så att det som har varit trasigt åter kan fogas samman och göras helt. Vill ni åta er uppgiften?”

Ionoma väntar sig här att rollpersonerna skall ge ett svar.

UPPDRAGET PRECISERAS

Om rollpersonerna tackar ja, tar Ionoma dem med sig in till ett mindre sidorum, där hon ger dem vidare instruktioner.

De får reda på att oraklen har lyckats lokalisera spegelns olika delar och att en del vaktas av minotaurerna i norr, en del av cykloperna i sydväst, en del av kentaureerna i öst och en del av nymferna och satyrerna i de centrala delarna av Mykodelos. Ionoma tar fram en karta över stadsstaten och pekar ut relevanta områden samtidigt som hon berättar detta (se karta 7).

Rollpersonerna skall bege sig till dessa platser. På varje plats skall de söka upp en person i ledande ställning, visa upp ett rekommendationsbrev från priorinnan (se nedan) och framföra sitt ärende. De skall berätta att de söker efter Fiobes spegel och att deras uppdrag är att återföra spegelns alla delar till oraklen i Teralea. Därefter kommer ödet att leda dem rätt.

Utöver detta skall rollpersonerna också ta reda på spegelns aktiveringsvillkor (de villkor som måste vara uppfyllda för att spegelns magiska effekter skall kunna utnyttjas). För att ta reda på dessa skall de bege sig till Tempelön, en ö som ägs av oraklen, men som numera är övergiven. Någonstans på ön finns en bokrulle gömd, en bokrulle som skall avslöja aktiveringsvillkoren. Oraklen vet inte exakt var någonstans bokrullen är gömd, men de tror att man kan finna den på tempelområdet.



Rollpersonernas uppgift blir att leta rätt på denna skrift. Oraklen känner inte själva till aktiveringsvillkoren. Uppdraget kan vara farligt eftersom ön ursprungligen övergavs då den blev tillhåll för en grupp hydror. Oraklen känner inte heller till om det fortfarande finns några hydror på ön. Ionoma varnar dock rollpersonerna och ber dem vara försiktiga. Hon uppmanar dem att utföra denna del av uppdraget sist.

Priorinnan berättar även att det troligtvis finns en hel del värdefulla föremål

kvar på tempelön och att oraklen är intresserade av att dessa förs tillbaka till Teralea. De är beredda att betala hittelön på 10 % av värdet för alla föremål som rollpersonerna återför. Skulle rollpersonerna hitta föremål som oraklen inte är intresserade av eller inte äger kommer oraklen inte att göra några anspråk på dessa. Men spelarnas karaktärer skall visa upp alla föremål de hittar för sierskorna.

Det viktigaste är dock att finna aktiveringsvillkoren, inte att återbörda värdefulla föremål. Det senare är ett sidouppdrag.

HJÄLPMEDEL

Som hjälp på vägen får rollpersonerna ett rekommendationsbrev och en karta över Teralea.

Rekommendationsbrevet är undertecknat av priorinnan Ionoma och är försett med oraklens sigill. Det klargör att spelarnas karaktärer åtnjuter oraklens beskydd och att priorinnan vore tacksam om rollpersonerna kunde få all den hjälp de ber om.

Rollpersonerna får med sig en karta över Teralea där oraklen har ringat in ungefär var de tror att man kan få tag på de olika spegelbitarna. (Se karta 7 som du kan kopiera och ge till spelarna. Denna karta kan även laddas ned separat från <www.qairosgames.com>.)

KONTRAKT & BELÖNING

Ionoma påminner rollpersonerna om att de under uppdragets gång representerar oraklen i Teralea och att de därför måste bete sig anständigt. De skall följa de lagar och normer som gäller i landet och respektera främmande rasers särpräglade kulturer. Oraklen vill stöta sig med så få personer som möjligt. Rollpersonerna får använda våld endast i självförsvar, inte för att få sin vilja igenom eller lägga beslag på spegeldelarna. Går de inte med på dessa villkor blir det inget uppdrag.

Rollpersonerna erbjuds 20 silvermynt var i förskott och 50 bronsmynt var per dag som de är på äventyr. Den senare ersättningen betalas då rollpersonerna återvänder. Dagspenningen kan de få högst 120 dagar. Därefter utgår ingen ersättning. Om de lyckas utföra uppdraget får de ytterligare 40 silvermynt var i belöning och givetvis oraklens uppskattning. Belöningen är inte förhandlingsbar.

Om rollpersonerna hittar några värdefulla föremål på Tempelön och återför dessa till oraklen i Terala, kommer oraklen att betala 10 % i hittelön för dessa föremål (se "Uppdraget preciseras" ovan). Rollpersonerna får inte själva lägga beslag på föremålen eller sälja dem utan oraklens godkännande.

Går rollpersonerna med på dessa villkor, får de underteckna ett kontrakt i två exemplar som också undertecknas av Ionoma. Kontraktet anger alla villkor och

belöningens storlek. Rollpersonerna behåller den ena kopian av kontraktet och Ionoma den andra.

LYCKÖNSKNINGAR

Ionoma avslutar med att önska äventyrarna lycka till.

DELÄVENTYR

Fiobes spegel är indelat i fem deläventyr. De fyra första deläventyren går ut på att hitta delarna till Fiobes spegel. Ytterst syftar detta till att testa rollpersonernas mod, måttfullhet, rättvisa och förnuft, de klassiska pallasadoniska dygderna. Den avslutande delen går ut på att ta reda på aktiveringsvillkoren för Fiobes spegel och är ett sista test där rollpersonernas alla egenskaper sätts på prov.

ATT HITTA RÄTT

För att hitta till de platser där de olika deläventyren utspelas måste rollpersonerna lyckas med ett slag på färdigheten Orientering (se Grundreglerna). Eftersom de har tillgång till karta och det finns vägar och stigar till de flesta platser på Mykodelos är svårighetsgraden –30.

Det går att anlita guider i Teralea till en kostnad av 800 bronsmynt per månad.

Spelledaren avgör själv om hon vill att något särskilt skall inträffa på vägen från en plats till en annan.

NYMFERNAS & SATYRERNAS SKÄRVA

Nymfernas och satyrernas skärva utspelar sig i Nymfernas dalar i Talande skogen (se karta 5), ett vackert kuperat landskap med blandskog, en flod och flera bifloder. Ett stort antal grupper satyrer och nymfer lever i detta område. En av dessa vaktar en av delarna av Fiobes spegel.

Den grupp som vaktar spegeldelen består av 12 satyrer och 10 nymfer. Nymferna heter: Crin, Nana, Minaeae, Eiloperides, Arimedes, Naleia, Pleiwaen, Trina, Meralda, Peri Peria. Satyrernas namn är: Hymenon, Tumiander, Protomenes, Nox, Ortica, Philimenes, Knosstos, Clazomaios, Argo, Sofodoros, Kleanteles, Oiblichos.

Detta deläventyr avser pröva rollpersonernas måttfullhet.

Då rollpersonerna kommer i kontakt med rätt grupp, tas de emot översvalande hjärtligt. De får reda på att de är väntade och att de kommer att få vad de söker utan motprestation. Men nymferna och satyrerna vill att rollpersonerna först skall delta i en fest med den lilla gruppen, för att fira att någon äntligen har kom-

mit för att hämta spegeldelen och för att Fiobes spegel åter skall fogas samman. Satyrerna och nymferna kommer att försöka charma rollpersonerna och dricka dem under bordet. De är hela tiden mycket vänliga mot dem och eggas att festa. De dansar och sjunger och spelar för rollpersonerna. Om de finner rollpersonerna tilltalande, kan de försöka förföra dem. De bjuder på druvor och bröd och ost och oliver och de dricker vin och ett slags mjöd med honung i, en dryck som är mycket söt. Detta mjöd väcker lust och aggressivitet och gör att hämningar släpper. Det verkar också efter några timmar som ett sömnmedel. (Sömnmedlet har styrka 80 och tävlar mot agentens motståndskraft (eller färdigheten Supa, om agenten har denna färdighet). Om motståndsslaget misslyckas, faller agenten i en djup sömn i 1T10 + 5 timmar.) Festen blir alltmer vild och exstatisk vad det lider, med rytmisk musik, häftig dans, ett överflöd av vin, mjöd, rusdrycker och sex. När rollpersonerna sover ruset av sig (givet att de har festat loss, oavsett om mjödet har påverkat dem eller ej), kommer den lilla gruppen satyrer och nymfer att ta alla värdefulla föremål som rollpersonerna har och ge sig av. När spelarnas karaktärer vaknar upp är de ensamma, utan några värdefulla ägodelar kvar.

Om rollpersonerna inte låter sig supas under bordet utan festar med måtta eller inte alls, kommer de dagen därpå att få vad de kom för, eftersom de då anses kunna tygla sina lustar och handla måttfullt. Även om spelarna inte vill delta i festandet, måste rollpersonerna lyckas med ett motståndsslag för att stå emot nymfernas och satyrernas övertalningskonster (se färdigheten Övertalning i appendix 6). Misslyckas de med detta kommer de att delta i festandet oavsett om de vill det eller ej.

Om rollpersonerna hittar den lilla gruppen på nytt, kommer samma procedur att upprepas. Det kan hända att rollpersonerna då är uppretade. Nymferna och satyrerna kommer att försöka bortförklara det som hänt eller skylla ifrån sig. De kan hävda att de alla rånades av ett gäng rövare då rollpersonerna sov och att satyrerna och nymferna nu har lyckats återbörda rollpersonernas ägodelar och att de vaktat dessa sedan dess. Eller så kan de säga att de helt enkelt vaktat rollpersonernas ägodelar åt dem för att de inte skulle bli stulna. Om rollpersonerna attackerar satyrerna och nymferna kommer dessa att försöka fly utan att göra motstånd. Nymferna är skickliga på att göra sig osynliga. Satyrerna och nymferna meddelar att rollpersonerna kommer att få tillbaka alla sina ägodelar tillsammans med spegeldelen dagen därpå, om de bara först vill delta i en fest som den lilla gruppen kommer att hålla på kvällen. Gruppen kommer på nytt att försöka supas rollpersonerna under bordet, ta deras ägodelar och lämna dem ensamma.

Denna procedur kan i princip upprepas i all oändlighet. Tanken är att rollpersonerna skall visa prov på måttfullhet innan de får vad de kom för. Svårighetsgraden för nymferna och satyrerna att övertala rollpersonerna att delta i festandet ökar emellertid med +20 för varje nytt tillfälle.

MINOTAURERNAS SKÄRVA

Minotaurernas skärva utspelar sig huvudsakligen i områdena kring Konungaklyftan (se karta 1), en naturlig amfiteater i norra delarna av Mykosbergen (se karta 5).

Avsnittet ämnar testa rollpersonernas mod.

Då rollpersonerna når Konungaklyftan befinner sig ett tusental minotaurer på plats för att hålla ting. Minotaurerna har spejare ute för att upptäcka eventuella fiender.

Om rollpersonerna upptäcks av spejarna, stoppas de av en grupp på åtta minotaurer 100-200 meter innan de når ända fram. Två andra spejare ger sig av för att förvarna övriga minotaurer. Minotaurerna har vapnen dragna, men är inställda på att samtala. Åtminstone en av dessa väldiga människotjurar talar knagglig pallasadoniska. Han frågar vad rollpersonerna har för ärende.

Om rollpersonerna berättar varför de är där, blir de förda till minotaurernas stamledare som befinner sig mitt i Konungaklyftan.

Här får rollpersonerna ange sitt ärende på nytt. Om rollpersonerna berättar varför de är där och visar upp priorinnans rekommendationsbrev får de veta att de är väntade. De får veta att minotaurerna länge har vaktat spegeldelen, men att de är beredda att skiljas från den. Rollpersonerna kommer att få spegeldelen utan att behöva ge något i gengäld, men endast om de först visar att de är värdiga. För att visa att de är värdiga måste de bevisa sitt mod genom att delta i ett antal mandomsprov. Mandomspöven är klassiska prövningar som ynglingar brukar utsättas för innan de betraktas som riktiga män eller kvinnor.

Det finns tolv olika minotaurstammar på de norra slätterna (se appendix 5). De tolv hövdingarna för dessa stammar heter: Urstaios, Bonasur, Gautylkos, Moryx, Bufaistos, Nyxor, Taurene, Oxus, Starkos, Mysk, Ullganon, Phyrrios. Spegelskärvan vaktas av Marora stammen som leds av Urstaios.

Varje rollperson måste delta i åtminstone ett av följande test för att bevisa sitt mod.

Giftödlan

Om någon rollperson väljer denna prövning, måste hon sticka in handen i ett av tre hål lokaliserade i tre olika totemliknande pålar. Bakom ett av hålen finns en giftödlan som minotaurerna tillfälligtvis har stängt in i pålen. Om rollpersonen sticker in handen i det hål bakom vilket giftödlan vistas (risken att hon gör detta är (avrundat) 33 %), riskerar hon att bitas. Rollpersonerna får veta att det finns en giftödlan bakom ett av hålen, men de får inte reda på vad det är för slags ödla och kan därför inte i förväg avgöra hur giftig den är. Giftödlan har Bett FV 70, tillfällig svårighetsgrad –10. Skada 2T10 (ingen anfallsskada). Om bettet ger skada, förgiftas rollpersonen. Giftets styrka är 65 (se grundreglerna s. 89). Sticker rollpersonen



in handen i ett av de två övriga hålen, händer ingenting. Sticker hon in handen i ett av hålen, har hon klarat prövningen.

Pålen

Denna prövning går ut på att klättra upp för en ca 15 meter hög pelare av trä (använd färdigheten Klättra) och att sedan balansera på denna så länge som möjligt. Varje omgång deltar 10 individer. Den som står upp längst vinner. Uppgiften testar, förutom agentens mod och förmåga att klättra, hennes balans och uthållighet. För att balansera på stolpen används färdigheten Akrobatik, Balansera eller liknande (se Grundreglerna och appendix 6). Agenten måste slå ett slag varje timme.

Svårighetsgraden ökar med 10 varje gång efter den första (efter första timmen är svårighetsgraden 0, efter andra timmen är den +10, efter tredje timmen +20 osv.). Skadan efter ett fall blir $3T10 + 15$ om agenten klarar ett slag på färdigheten Hoppa. Om agenten misslyckas, blir skadan $6T10 + 30$. Att klättra ned anses vara fegt (åtminstone såvida inte alla andra tävlande redan har ramlat av eller gett upp).

Buffelloppet

Buffelloppet går ut på att rollpersonerna skall springa undan en skenande flock bufflar på en slätt strax norr om Konungaklyftan. Eller stå stilla mitt i den. Förhoppningsvis undviker de att stängas och trampas omkull. Hjorden består av nästan tusen bufflar och hetsas medvetet på av minotaurerna. I varje lopp brukar ca 100 minotaurer delta. Övriga minotaurer beskådar spektaklet på avstånd.

Om rollpersonerna står stilla, kommer de att attackeras av $1T10 + 5$ bufflar vardera innan hela hjorden har passerat. Om en rollperson springer, kan hon, om hon är framgångsrik, undgå attacker. Hur många attacker hon utsätts för avgörs av hennes framgångsresultat på färdigheten Springa. $FR \geq 200$: rollpersonen undgår helt att attackeras. $175 \leq FR < 200$: 1 attack. $150 \leq FR < 175$: 2 attacker. $100 \leq FR < 150$: 3 attacker. $FR < 100$: $1T10 + 3$ attacker. Fummel: $2T10 + 3$ attacker. Rollpersonerna kan försöka undvika alla attacker som vanligt om de har färdigheten Undvika. Bufflarna har Stånga FV 70, skada $4T10 + 20$. Anfallen sker under olika handlingsronder.

Herre på täppan

Denna provning går ut på att delta i en brutal form av herre på täppan. Vid varje tillfälle tävlar ca 50 individer. Övriga minotaurer betraktar leken på avstånd, men brukar heja på de tävlande med våldsamma vrål. Alla rollpersoner kan delta på samma gång, om de vill. Några hundra meter utanför Konungaklyftan finns en ca 15 meter hög kulle med en diameter på ca 30 meter. Kullen är skådeplatsen för denna provning. Alla deltagare startar vid kullens fot. Det gäller att ta sig till toppen och stanna där så länge som möjligt. För att komma till toppen måste man putta, tackla, kasta bort eller på annat sätt avlägsna den som för tillfället är "herre". Detta gör man genom att använda lämplig färdighet, t.ex. Stridskonst. Inga vapen är tillåtna. Många minotaurer gillar att stånga ned sina motståndare. När man befinner sig på toppen utsätts man för 0-5 attacker per handlingsrond (slå en slutan $T100$, $1-20 = 0$, $21-40 = 1$, $41-60 = 2$, $61-80 = 3$, $81-90 = 4$, $91-100 = 5$) (så länge det finns tillräckligt med deltagare). Om man blir attackerad eller nedslängd, riskerar man att ta skada (se t.ex. färdigheten Stridskonst). Det finns en domare. Om en person blir allvarligt skadad (om hon har 25 % eller mindre kvar av sina tålighetspoäng), så tar domaren henne ur leken. Det finns dock alltid en risk att domaren inte hinner detta innan det är för sent. Den som står kvar sist



Karta 1

viner. Att agera avvaktande och inte försöka ta sig till toppen anses vara fegt. Se appendix 5 och 7 för minotaurernas värden.

Holmgången

Denna provning går ut på att slåss mot en minotaur. Kombattanterna bestämmer själva om de skall använda vapen eller ej. Varje strid sker man mot man (eller kvinna mot kvinna) och beskådas av de övriga minotaurerna, som med våldsamma vrål brukar heja på de stridande. Kampen är inte tänkt att vara på liv och död, utan fortsätter tills någon knockas, blir allvarligt skadad, låses i ett (döds)grepp eller ger sig. Varje deltagare kan själv klappa av matchen. Men detta uppfattas ofta som fegt. Det finns en domare. Domaren avbryter matchen då någon person har 25 % eller mindre av sina tålighetspoäng kvar. Det finns dock alltid en risk att domaren inte hinner bryta matchen innan det är för sent. Se appendix 5 och 7 för minotaurernas värden. Domaren ser till att stridande som bedöms vara ungefär lika starka får möta varandra.

Magiutövning under provningarna är ej tillåten.

Om rollpersonerna genomgår dessa provningar utan att visa prov på feghet, får de spegelskärvan. Brister deras mod och de fegar ur, får de inte skärvan. De har dock möjligheten att återvända nästa gång minotaurerna har ting om fyra måna-

der. Samma procedur upprepas då och i princip kan detta ske hur många gånger som helst.

KONUNGAKLYFTAN

Ingen vet exakt hur Konungaklyftan (se karta 1) skapades eller hur denna krater har fått sitt namn. Enligt myten uppstod den för eoner sedan då en stjärna föll ned från himmelen och rev upp ett väldigt hål i marken. Man tror att den kallas Konungaklyftan eftersom den är "kratrarnas konung", den största kända kratern i hela Pallasadonien. Ett antal minotaur klaner samlas mer eller mindre regelbundet vid denna plats för att hålla ting (upp till en gång per kvartal). De branta halvcirkelformade klippformationer som utgör klyftans väggar amplifierar allt ljud, vilket gör platsen idealisk för tal och rådslag. Väggarna i söder reser sig nästan lodrätt upp ca 25 meter. Norrut breder Minotaurslätterna ut sig. Klyftan är ca 150 meter i diameter och rymmer tusentals personer. På kraterns krön finns ett antal utkiksplatser. Konungaklyftan är lokaliserad i norra delarna av Mykosbergen (se karta 5).

KENTAURERNAS SKÄRVA

Kentaureernas skärva utspelar sig i området kring Stenstodernas glänta (se karta 2), en glänta lokaliserad i nordvästra delen av Kentaurskogen (se karta 5).

Deläventyret avser pröva rollpersonernas rättrådighet eller rättvisa.

Då rollpersonerna närmar sig Kentaurskogen kommer de förr eller senare att stöta på en grupp bestående av 1T10 + 5 kentaureer. Denna hejdar rollpersonerna och frågar vad de har för ärende. Om rollpersonerna berättar varför de är där kommer kentaureerna att ta dem med sig till sin flockledare. Vanliga kentaureer vet ingenting om Fiobes spegel, men bland flockledare är det känt att Chilion stammen, som håller till i nordvästra delen av Kentaurskogen, skyddar en del av Fiobes spegel. Det är 20 % chans att den grupp som först stoppade rollpersonerna tillhör rätt stam. Om den inte gör det, kommer rollpersonerna av flockledaren att skickas vidare till rätt stam. När de närmar sig rätt stam kommer de på nytt att stoppas av en grupp på 1T10 + 5 kentaureer som frågar vad spelarnas karaktärer har för ärende. Berättar rollpersonerna vad de har för ärende tar gruppen med sig rollpersonerna till rätt stamledare, som för tillfället befinner sig i Stenstodernas glänta. Upprepar de sitt ärende, får de veta att de är väntade. De får veta att de kommer att få ta med sig spegelskärvan. Men bara om de först visar att de är värdiga. Kentaureerna inbjuder rollpersonerna att stanna hos stammen i en vecka under vilken deras värdighet skall undersökas. Under denna vecka kommer rollpersonerna att få utföra ett par olika uppgifter som avser pröva deras rättrådighet. Om kentaureerna gör bedömningen att rollpersonerna är rättrådiga, kommer de att få spegelskärvan då veckan är slut. För att lyckas med detta måste de utföra alla uppgifterna på ett tillfredsstäl-

lande sätt. Spelarnas karaktärer får inte reda på exakt hur deras värdighet skall prövas. Det kommer de att bli varse först i efterhand.

Det finns tio olika kentaurstammar i Kentaurskogen (se appendix 5). De tio stamledarna heter: Zentaion, Stokratos, Hippomenides, Perselea (kvinna), Gorgimedes, Iolope (kvinna), Anaxamagos, Xenokurus, Kusbiades, Diomestra (kvinna). För närvarande är det Perselea som är stamledare för Chilion stammen.

Det finns två typer av yttre rättvisa enligt kentaureerna: allmän rättvisa och specifik rättvisa. Den allmänna rättvisan handlar om att behandla lika fall lika. Enligt denna uppfattning är i grunden alla individer lika mycket värda. Slavsystemet är t.ex. orättvist. Den specifika rättvisan kan delas in i två delar: distributiv och retributiv rättvisa. Distributiv rättvisa handlar om fördelningen av nyttor och bördor, retributiv rättvisa handlar om rättvisa straff och belöningar. Den inre rättvisan, eller rättfärdigheten, handlar om att ha en balanserad själ. En rättvis själ är enligt kentaureerna en själ där alla delar behandlas rättvist.

Kunskapsfrågor

För att lyckas med dessa frågor måste någon av rollpersonerna lyckas med lämplig färdighet. Svårighetsgraden är normal i samtliga fall.

Kulturkännedom. Hur väljer vi kentaurer våra flock- och stamledare och varför väljer vi dem som vi gör? Svar: Demokratiskt, därför att kentaureerna tror att detta är det bästa och rättvisaste sättet att välja ledare.

Juridik eller Religion. Varför avbildas rättvisans gudinna ofta med en bindel för ögonen? Svar: Därför att rättvisan skall vara blind. Alla skall behandlas lika av lagen. Ras, börd, klass, kön, ålder, ekonomisk status osv. skall inte vara avgörande för hur en individ bedöms. Det enda som skall spela roll är den åtalades skuld eller icke-skuld.

Juridik. Vad menas med de juridiska begreppen *lex posterior* och *lex specialis*? Svar: *Lex posterior* är en juridisk princip som innebär att det är den nya lagen som gäller om det finns en konflikt mellan en ny och en gammal lag. *Lex specialis* är en juridisk princip som innebär att det är den mer specifika lagen som gäller om det finns en konflikt mellan en specifik och en generell lag.

För att klara detta moment, måste rollpersonerna ha minst två rätt utav tre.

Den helande drycken

Läkekonvalje är en mycket ovanlig form av lilja som blommar en kort tid på våren och på hösten. Växtens blommor används av kentaureerna för att framställa en läkande dryck. Då rollpersonerna kommer till kentaureerna håller denna växt just på att blomma. Tre dagar under rollpersonernas vistelse hos kentaureerna får de följa med och leta efter den eftertraktade liljan. Rollpersonerna använder färdigheten



Botanik för att samla in den åtråvärda växten. Varje karaktär slår ett slag varje dag på denna färdighet. Om hon lyckas, samlar hon in 1T10 blommor på en dag, 2T10 blommor om hon lyckas mycket bra, 3T10 blommor om hon lyckas utmärkt och 4T10 blommor om hon lyckas perfekt. Då de tre dagarna gått, samlar stammens Kentrid in alla blommor och börjar tillverka en läkande dryck av dessa. Efter ett par dagar är drycken färdig. Den tappas upp på små flaskor och skall

sedan fördelas mellan de flockar som ingår i stammen. Rollpersonerna får till uppgift att fördela sammanlagt 100 stycken flaskor mellan tre flockar och dem själva. De får fördela flaskorna precis hur de vill enligt Perselea, men de måste först höra på vad flockledarna har att säga. Varje flaska helar 3T10 tålighetspoäng på ett dygn och är värd ca 300 bm. Drycken behåller sin läkande förmåga i ca ett år. Högst en flaska per dygn har verkan.

Det finns huvudsakligen tre olika uppfattningar om vad en rättvis fördelning är enligt kentaurena: fördelning efter behov, förtjänst och jämlikhet. En jämlik fördelning är en fördelning där alla får exakt lika mycket. En fördelning efter behov är en fördelning som bygger på att den som har störst behov får mest. En fördelning efter förtjänst innebär att den som har bidragit mest får mest. Varje flockledare argumenterar för en av dessa principer.

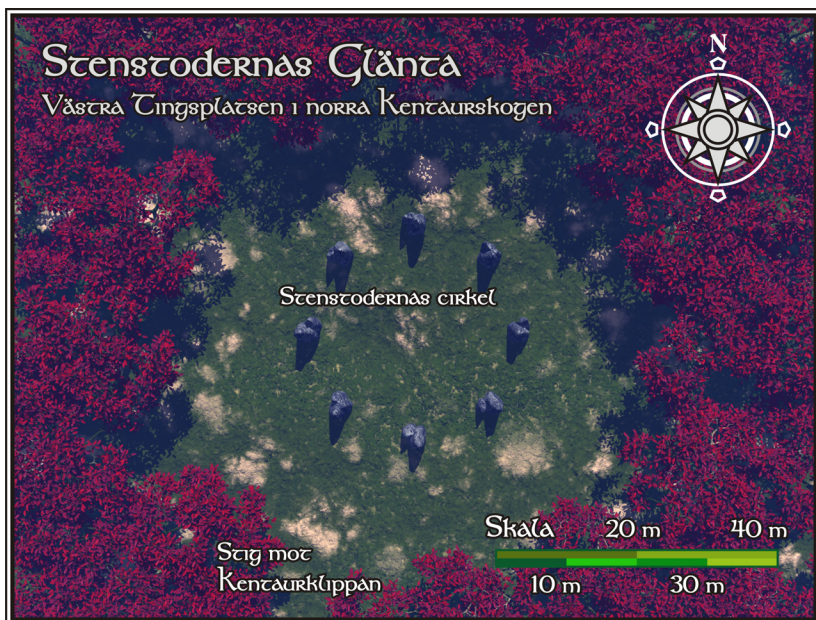
Flockledare nr 1. Flockledare nr 1 yrkar på en (exakt procentuell) fördelning efter förtjänst. Flock nr 1 samlade in 354 blommor, flock nr 2 samlade in 202 blommor och flock nr 3 samlade in 78 blommor. Räkna nu ut hur många procent de olika grupperna har bidragit med. Resultatet anger hur många procent av flaskorna de olika grupperna skall ha (avrunda till heltal).

Exempel. Anta att rollpersonerna samlade in 20 blommor. Då har de olika grupperna deltagit med följande procent var. Flock nr 1 $354 / (354 + 202 + 78 + 20) = 354 / 654 = 54 \%$. Flock nr 2 $202 / (354 + 202 + 78 + 20) = 202 / 654 = 31 \%$. Flock nr 3 $78 / (354 + 202 + 78 + 20) = 78 / 654 = 12 \%$. Rollpersonerna $20 / (354 + 202 + 78 + 20) = 20 / 654 = 3 \%$. Resultat: flock nr 1 54 flaskor, flock nr 2 31 flaskor, flock nr 3 12 flaskor, rollpersonerna 3 flaskor.

Flockledare nr 2. Flockledare nr 2 yrkar på en exakt jämlik fördelning där man tar hänsyn till hur många individer som ingår i varje flock. I flock nr 1 ingår 92 individer, i flock nr 2 ingår 83 individer och i flock nr 3 ingår 65 individer. Räkna nu ut hur många procent av individerna som ingår i de olika grupperna. Resultatet anger hur många flaskor de olika grupperna skall ha (avrunda till heltal).

Exempel. Anta att det ingår 5 individer i rollpersonernas grupp. Då utgör flock nr 1 $92 / (92 + 83 + 65 + 5) = 92 / 245 = 38 \%$, flock nr 2 $83 / (92 + 83 + 65 + 5) = 83 / 245 = 34 \%$, flock nr 3 $65 / (92 + 83 + 65 + 5) = 65 / 245 = 26 \%$ (avrundat nedåt) och rollpersonerna $5 / (92 + 83 + 65 + 5) = 5 / 245 = 2 \%$ av alla som deltagit i letandet efter de helande blommorna. Resultat: flock nr 1 38 flaskor, flock nr 2 34 flaskor, flock nr 3 26 flaskor, rollpersonerna 2 flaskor.

Flockledare nr 3. Flockledare nr 3 yrkar på att flaskorna skall fördelas efter behov. Alla flockledare är överens om att flock nr 3 är i mest behov av flaskorna, eftersom de har många sjuka och gamla i sin flock. Flockledare nr 3 föreslår därför följande fördelning (oavsett hur många blommor rollpersonerna har samlat in och hur många de är): flock nr 1 25 flaskor, flock nr 2 25 flaskor, flock nr 3 48 flaskor, rollpersonerna 2 flaskor.



Karta 2

Om rollpersonerna väljer ett av dessa sätt att fördela flaskorna, så anses deras beslut vara rättvist och de lyckas med uppgiften. Vissa varianter av dessa fördelningar kan även godkännas, t.ex. om rollpersonerna helt avstår från sin del eftersom de inte anser att de har något behov av den helande drycken. Spelledaren avgör från fall till fall vad som är rimligt. Om de väljer något annat sätt, t.ex. om de väljer att ta alla flaskor själva, så betraktas deras beslut som orättvist och de misslyckas med uppgiften. Om de struntar i att samla in blommor eller om de inte lämnar in de blommor de hittar, misslyckas de också.

Om rollpersonerna misslyckas med uppgifterna, har de möjlighet att återvända ett halvår senare och försöka igen. De utsätts då för liknande test. Denna procedur kan i princip upprepas i all oändlighet.

STENSTODERNAS GLÄNTA

Stenstodernas glänta (se karta 2) är en glänta lokaliserad i nordvästra delen av Kentaurskogen (se karta 5). Gläntan är ca 50 meter i diameter. I gläntans mitt finns en cirkel av stenstoder eller obelisker. Stoderna är ca 5 meter höga. Stenstodernas glänta används av Chilion stammen som en tingsplats och religiös

samlingsplats. Här avhandlas olika politiska frågor och här hålls olika religiösa ceremonier, t.ex. giftermåls- och begravningssceremonier.

CYKLOPERNAS SKÄRVA

Cyklopernas skärva utspelar sig i Vindarnas grottor (se karta 3), ett naturligt grottkomplex lokaliserat i södra delen av Cyklopbergen (se karta 5). I detta komplex håller några av cyklopernas mest vördade åldermän, schamaner och religiösa och politiska ledare till.

Detta deläventyr avser pröva rollpersonernas förnuft eller vishet.

När rollpersonerna når sitt mål kommer de först fram till en väldig port i bastant ek med järnbeslag. Detta är den enda synliga vägen in i komplexet. Om de bultar på dörren, kommer det ut ett par cykloper. De undrar vad rollpersonerna har för ärende, först på cyklopernas språk, sedan på knagglig pallasadoniska om de inte får något svar. Om rollpersonerna säger att de vill tala med cyklopernas ledare, kommer cykloperna vid dörren att undra varför. Om rollpersonerna berättar varför de är där, kommer cykloperna att bli förvånade. De ber rollpersonerna vänta och stänger dörren. Efter ett tag kommer de tillbaka och meddelar att cyklopernas äldste är beredda att ta emot dem. Rollpersonerna förs in genom de enorma grottorna till den Stora Droppstenssalen, där tolv åldermän (varav två är kvinnor), plus fyra krigare för närvarande är samlade.

De tolv åldermännen heter: Sterfaistos, Arkeopes, Pyrgenes, Bront, Polydisias, Diophemus, Hylehyle, Lykmedes, Monodemos, Ocudoros, Pyriagone (kvinna), Irista (kvinna).

Cykloperna frågar på nytt vad rollpersonerna har för ärende. Om rollpersonerna berättar varför de är där och visar upp priorinnans rekommendationsbrev får de veta att de är väntade. De får veta att cykloperna länge har vaktat spegeldelen, men att de är beredda att skiljas från den. Rollpersonerna kommer att få spegeldelen utan att behöva ge något i gengäld, men endast om de först visar att de är värdiga. För att visa att de är värdiga måste de genomgå ett prov som testar deras vishet. De skall svara på sammanlagt fyra kunskapsfrågor, lösa fyra logiska problem och klura ut fyra olika gåtor. Om de svarar fel på fler än fyra frågor har de misslyckats, men om de inte svarar fel på fler än fyra frågor har de lyckats. Detta är enda sättet att få spegeldelen säger cykloperna.

Kunskapsfrågor

För att klara av dessa frågor, måste någon av rollpersonerna lyckas med en lämplig färdighet. Svårighetsgraden är normal. Lyckas rollpersonen, får hon reda på svaret.

Historia. Vem skrev enligt legenden Teraleas första lagar? Svar: Patrokles den

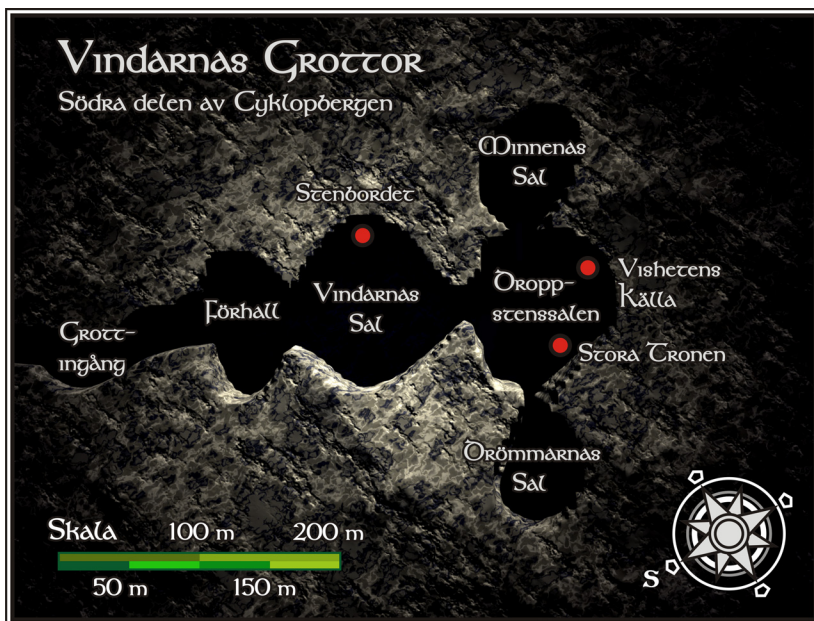


vise.

Religion. Vilken pallasadonisk gud framställs ofta med en lyra av konstnärerna? Svar: Artemenon.

Politik. Vilka pallasadoniska stadsstater är demokratiska? Svar: Myrint, Cerene, Akreion, Mineus, Askaion, Pallasadora, Sarpeleia, Penemede och Teralea.

Filosofi eller Naturfilosofi. Vad heter Melskytes mest kända naturfilosofiska verk? Svar: Elementa eller De Fyra Elementen.



Karta 3

Logiska problem

Tanken är att spelarna själva tillsammans skall lösa de logiska problemen och de olika gåtorna. De får samarbeta och får gott om tid att tänka igenom sina svar.

Alla cykloper är enögda. Clientos är en cyklop. Följer det att Clientos är enögd?
Svar: Ja.

Alla förnuftiga personer är måttfulla. Det finns äventyrare som är måttfulla. Följer det att det finns åtminstone någon äventyrare som är förnuftig. Svar: Nej.

Ingen kentaur kan flyga. Det finns pegaser som kan flyga. Följer det att det finns kentaurer som är pegaser? Svar: Nej.

Alla dygdiga personer är förnuftiga. Ingen förnuftig person är orättrådig. Följer det att alla dygdiga personer är rättrådiga. Svar: Ja.

Gåtor

Vad kan ringla fram, men inte gå; ha en arm, men inte slå; vad kan bära hundratals kilon, men inte lyfta ett finger; ha en bädd, men inte sova? Svar: En flod.

Hårdnackad jag är, med huvudpansar av stål. I strid är jag fruktansvärd, oaktat mitt blindade öga. Jag hugger ej i sten, men skiljer isär det särskiljbara. Har du liksom jag huvudet på skaft vet du snart vem jag är. Svar: En yxa.

Jag har ingen röst och ändå talar jag till dig. Jag har blad, men inga löv. I mig rymms hela världar. Vad är jag? Svar: En bok

Jag är i början av evigheten och i slutet av varje ände. Jag inleder varje eon och varje epok. Jag finns i världsalldet, universum och oändligheten och jag avslutar varje utrymme. Vem är jag? Svar: Bokstaven e.

Även om rollpersonerna misslyckas med sina uppgifter, har de möjligheten att komma tillbaka fyra månader senare och försöka igen. Samma procedur upprepas då, men med nya uppgifter. Lyckas de denna gång får de spegelbiten. Detta scenario kan i princip upprepas i oändlighet.

VINDARNAS GROTTOR

Vindarnas grottor (se karta 3) är ett naturligt grottkomplex lokaliserat i södra delen av Cyklopbergen (se karta 5). Komplexet består av fem väldiga grottsalar. De lysas upp av vackra fyrfat och järnlyktor. Väggarna är ojämna och takhöjden ca 30 meter.

Grottingång: Bakom den bastanta träport som leder in i Vindarnas grottor finns en ca 150 meter lång och 30 meter bred grottgång som leder in i en förhall.

Förhall: I detta grottrum står ofta två cykloper på vakt.

Vindarnas sal: I denna sal brukar cykloperna bl.a. hålla olika religiösa ceremonier. I västra delen står ett stort stenbord. Då vinden letar sig in i denna sal bildas ett säreget ljud som påminner om en skön och harmonisk sång av mans- och kvinnoröster i många stämmor. Det är detta fenomen som har givit upphov till grottornas namn.

Droppstenssalen: Rummet längst in kallas för den stora Droppstenssalen. Denna sal är fylld av sällsamma stalagmiter och stalaktiter. I nordöstra delen står en väldig tron av sten och längs delar av norra väggen rinner vatten som samlas i en liten källa. Vattnet är mycket klart, kallt och friskt. Enligt legenden sägs det att den som regelbundet dricker ur denna källa blir vis.

Minnenas sal: Denna sal är fylld med långa trästavar som hänger ned från taket och klappar mot varandra då någon går förbi eller vinden letar sig in i grottorna. Cykloperna kallar dessa stavar för skriftstavar. De är fyllda med rasens karaktäristiska kilskriftliknande tecken. De behandlar en mängd olika ämnen, bl.a. delar av cyklopernas historia.

Drömmarnas sal: Väggarna i denna sal är täckta av enkla men vackra målningar. Några målningar är abstrakta, andra föreställer djur eller natur eller människoliknande varelser. Denna sal har tidvis använts för ”drömmesor”. Numera fungerar den även som boplat. Här kan flera cykloper sova på mjuka fårskinnsfällar. Salen rymmer även ett mat- och dryckesförråd.

TEMPELÖN

Tempelön är sista delen av äventyret där spelarnas karaktärer skall finna aktiveringsvillkoren för Fiobes spegel. Alla rollpersonernas förmågor sätts här på prov.

Avsnittet utspelar sig på Tempelön. Tempelön ligger ca 8 kilometer ut i havet öster om Mykodelos sydligaste udde (se karta 5) och ägs av oraklen i Teralea. Den är emellertid numera obebodd. Högst upp på öns 200 meter höga berg finns ett förfallet tempelområde (se karta 4). Detta är sedan många år övergivet. Oraklen lämnade ursprungligen ön då den blev ett tillhåll för hydror.

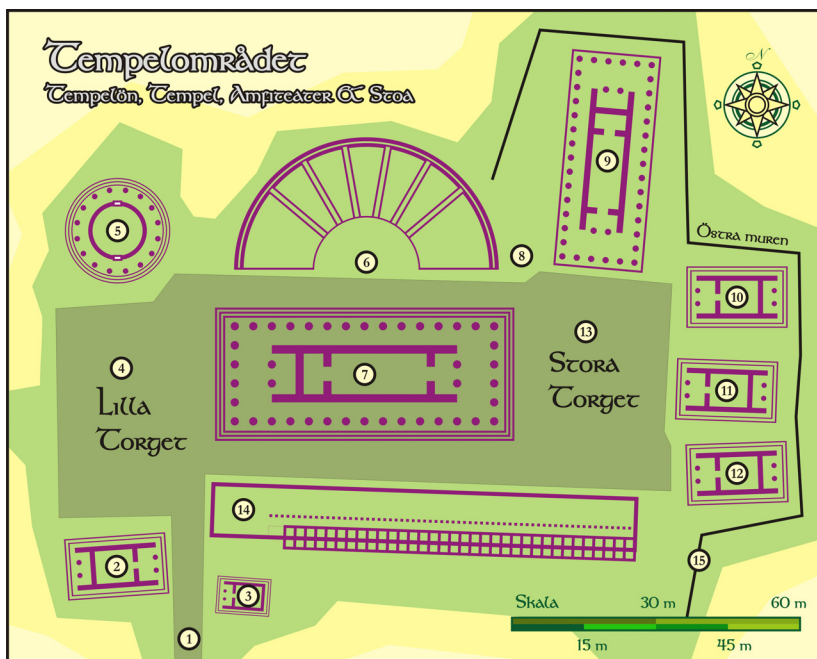
Då och då händer det att äventyrare kommer till ön för att leta efter övergivna skatter.

Man kan endast ta sig till Tempelön från Mykodelos via vattnet eller luften. Sydväst om ön, på Mykodelos, finns en liten fiskeby, med ett tiotal gårdar. Rör man sig söderut från denna kommer man till Södra Borgen. De närmsta större byarna är Klemantos och Pergamos. Det är extremt svårt att hitta någon som vill hjälpa rollpersonerna till Tempelön eftersom de flesta har hört talas om att det finns hydror på ön. Det florerar även många berättelser om äventyrare som tagit sig till ön, men som aldrig har återvänt. Det är dock möjligt för rollpersonerna att köpa en sliten roddbåt i fiskebyn eller i Pergamos till ett pris av 250 km. I Teralea är det även möjligt att hyra en kapten som är beredd att ta med sig rollpersonerna till ön. Men detta är mycket dyrt. Att hyra ett fartyg med en besättning på ca 20 man går på ungefär 7000 bm per vecka. Goda simmare kan simma till ön. Svårighetsgraden är +40. Misslyckas man, tvingas man vända. Fumlar man, riskerar man att drunkna.

TEMPELÖMRÅDET

Högst upp på ön finns ett tempelområde (se karta 4) bestående av ett antal tempel, en stoa och en amfiteater. Byggnaderna är numera tämligen slitna, men fortfarande vackra och imponerande. De är byggda av vit marmor. Marken kring det största templet och på torget är belagd med sten, men överallt har gräs och växter börjat leta sig fram. För att kunna avgöra vilket tempel som är vilket (dvs. till vilken pallasadonisk gud templet är tillägnat), måste rollpersonerna klara ett slag på Religion (tillfällig svårighetsgrad normal) eller Kulturkännedom (tillfällig svårighetsgrad +20).

1. **Ingång till tempelområdet.** En slingrande stig med trappor här och var leder upp till tempelområdet och ingången till tempelområdet. Det var denna väg besökarna brukade ta.
2. **Pantenas tempel.** I templet finns en ca 4 meter hög marmorstaty av Pantena.
3. **Eurymis tempel.** I templet finns en ca 3 meter hög marmorstaty av Eurymis.
4. **Lilla torget.** Mitt på lilla torget finns en brunn som alltjämt är brukbar. På



Karta 4

torget finns rester av trasiga tygstycken, rep, tunnor och kistor som har innehållit varor av olika slag.

5. **Artemenons tempel.** I templet finns en ca 4 meter hög marmorstaty av Artemenon. Väggarna i den cirkulära byggnaden är täckta av vackra pallasadoniska bokstäver i mosaik. Här och var bildas ord, men åtminstone vid en första anblick kan man inte urskilja några hela meningar eller längre berättelser. Tecknen förefaller vara slumpmässigt utplacerade. Om man ställer sig precis i mitten av templet och tittar i de riktningar som finns angivna i Fiobes anteckningar (se punkt 7 Teozevs tempel nedan), så kan man emellertid klart och tydligt urskilja uppmaningen "Känn dig själv!", vilket är ett av oraklens viktigaste motto och aktiveringsvillkoren till Fiobes spegel (se stycket "Känn dig själv!" nedan). Tecknen är så finurligt placerade att det är mycket svårt att se detta budskap från någon annan vinkel i templet. Det är mycket osannolikt att rollpersonerna skall kunna se detta budskap om de inte känner till i vilken riktning de skall titta.

6. **Amfiteatern.** Amfiteatern är numera tämligen sliten och igenvuxen med gräs och växter. Här uppfördes teaterpjäser och här höll man politiska möten.

7. **Teozevs tempel.** Längst inne i templet står en väldig bronsstaty av Teozevs, 5 meter hög. I detta tempel har hydra nummer 1 bosatt sig (se appendix 7). Om

rollpersonerna tar sig in i templet och/eller stör hydran är det stor risk att strid utbryter. Då och då är hydran ute på jakt.

I golvet bakom statyn finns en hemlig lucka (Finna föremål tillfällig svårighetsgrad +20 för att hitta). Bakom luckan finns en trappa som leder ned till en låst järnbeslagen dörr i ek (använd färdigheten Dyrkning för att få upp). Bakom denna dörr finns ett 4 * 3 meter stort rum med stenvägg. Mitt i rummet finns en kista. Kistan är låst (Dyrkning tillfällig svårighetsgrad +20 för att få upp) och innehåller: 1024 tm, 3210 bm, 237 km, 22 sm, 21 gm, 3 rubiner värda ca 900 bm, 2800 bm och 1400 bm, 2 smaragder värda ca 1000 bm och 1800 bm, 3 guldarmband värda ca 5500 bm, 5000 bm och 8500 bm och 2 guldhalsband värda ca 7200 bm och 10000 bm.

I kistan bevaras också en gammal bokrulle som är försedd med oraklens sigill. Om rollpersonerna ser sigillet, känner de igen det från det rekommendationsbrev de fick av Ionoma. Bokrullen är av papyrus och tämligen sliten. Den innehåller information om Fiobes spegel. För att kunna läsa texten krävs det att rollpersonerna lyckas med ett slag på Läsa och skriva språk (pallasadoniska). Om spelarnas karaktärer lyckas med detta, får de reda på att man skall kunna läsa av aktiveringsvillkoren för Fiobes spegel genom att ställa sig mitt i Artemenons tempel och titta i ett antal riktningar som finns angivna i texten.

Längs väggarna i rummet står enkla trähyllor på vilka 7 silverfat värda ca 2000 bm st, 2 guldbägare värda ca 10000 bm st, 5 silverbägare värda ca 3000 bm st, 3 guldljusstakar värda ca 8000 bm st och 8 oljelampor i brons värda ca 200 bm st förvaras. På hyllorna finns även 30 vinflaskor. 5 av dessa innehåller fortfarande vin som är drickbart och i utsökt skick (värda ca 1000 bm st), resten har blivit dåligt. Oraklen gömde många av sina värdefulla ägodelar i detta hemliga rum då de övergav ön. Ursprungligen planerade de återvända för att hämta dessa föremål eller för att försöka köra bort hydrorna. Men de har aldrig satt dessa planer i verket. Inga äventyrare har hittat detta hemliga rum.

8. **Staty av Pantena.** I nordvästra hörnet av stora torget står en ca 5 meter hög marmorstaty av Pantena. Statyn är täckt av fågelbajs.

9. **Heranomes tempel.** I det inre rummet i templet står en ca 5 meter hög bronsstaty av Heranome.

10. **Xenodites tempel.** På golvet ligger en trasig marmorstaty av Xenodite. Statyn har välts omkull av hydra nummer 2 (se appendix 7) som har bosatt sig i detta tempel. Då och då är hydran ute på jakt. Om rollpersonerna tar sig in i templet och/eller stör hydran är det stor risk att strid utbryter.

11. **Palladons tempel.** Templet innehåller en ca 4 meter hög marmorstaty av Palladon.

12. **Diokantemos tempel.** Templet innehåller en ca 4 meter hög marmorstaty av Diokantemos. I detta tempel har hydra nummer 3 bosatt sig (se appendix 7). Då

och då är hydran ute på jakt. Om rollpersonerna tar sig in i templet och/eller stör hydran är det stor risk att strid utbryter.

13. **Stora torget.** På stora torget ligger en massa bråte, trasiga gamla tunnor och kistor, tygrester, repstumpar och jordhögar.

14. **Stoa.** Denna typiskt pallasadoniska byggnad är öppen mot torget. Här ställde köpmännen upp sina stånd och sålde varor av olika slag då det begav sig. Ett antal bås i bakre delarna finns fortfarande kvar. I västra delen ligger skeletten av tre äventyrare som föll offer för öns hydror. På dessa kan man hitta tre bredsward, en liten rundsköld, en trasig långbåge, 12 pilar till bågen, ett par facklor, ett trasigt rep, två små ryggsäckar, 5 km, 17 bm och en änterhake.

15. **Östra muren.** Den östra muren är en mycket låg mur av sten. Den har rasat här och var.

KÄNN DIG SJÄLV!

Ett av oraklens viktigaste motto är: Känn dig själv! Denna uppmaning står inriktad vid ingången till templet i Teralea. Detta hänger samman med att en av livets viktigaste uppgifter enligt oraklen är att lära känna sig själv. Detta är viktigare än att skaffa ära, rikedom eller makt. Få människor väljer självkännedom framför dessa andra ting. Endast genom självkännedom kan man dock bli verkligt lycklig. Den förtätade uppmaningen är laddad med mening och kan tolkas på en mängd sätt. Fiobes spegel används för att lyfta fram en aspekt av denna uppmaning. Spegelns aktiveringsvillkor är ”Känn dig själv!”.

EPILOG

Om rollpersonerna har lyckats med uppdraget och de har gjort det på ett tillfredsställande sätt, har oraklen dragit slutsatsen att rollpersonerna faktiskt är utvalda.

När rollpersonerna kommer tillbaka till Teralea med alla spegeldelar och har fått kännedom om spegelns aktiveringsvillkor ställer oraklen till med fest i det stora palatset på Akrotirion. Det bjuds på god mat och dryck och underhållning i form av vacker dans och musik och sång. Rollpersonerna får också sin avtalade belöning (se avsnittet Kontrakt & Belöning ovan). De har möjlighet att berätta om sina äventyr. Men oraklen insisterar på att denna kväll blir en fest och de vill inte tala om någonting sorgligt eller allvarligt. Det tar vi imorgon säger de.

Dagen efter, då rollpersonerna har återhämtat sig, söks de upp av Ionoma. Ionoma berättar då för dem att ett ungt orakel i en dröm har skådat att rollpersonerna är utvalda. ... Hon berättar att oraklen nu har sammanfogat Fiobes spegel och hon undrar om rollpersonerna vill se vad deras öde är. Om de vill det, får de en i taget gå in i templet där spegeln nu hänger och skåda in i den. Aktivera

den med uppmaningen: Känn dig själv! De får reda på att de inte skall berätta för oraklen vad de ser i spegeln och att de inte heller för varandra skall berätta vad de har sett förrän sju dagar har gått och de har funderat på vad de har varit med om. Sedan kan de tala med varandra, men inte med oraklen.

Vi vet förstås vad som händer (se Fiobes spegel nedan). Ingenting! Det blir nåt för spelarna att fundera över.

HITTELÖN

Om rollpersonerna återbördar några värdefulla föremål från Tempelön till oraklen, så får de i samband med sin belöning också hittelön för dessa föremål (10 %). Om de har med sig alla pengar och alla föremål från det hemliga rummet i Teozevs tempel ger detta sammanlagt 15258 bm.

ERFARENHETSPÖÄNG

Då äventyret är över är det dags för spelledaren att dela ut erfarenhetspoäng. Det är lämpligt att spelarnas karaktärer får 4 allmänna erfarenhetspoäng var per avslarat deläventyr plus ytterligare 5 allmänna erfarenhetspoäng var om de har klarat av hela äventyret. Eftersom Fiobes Spegel består av fem deläventyr kan varje rollperson få upp till 25 allmänna erfarenhetspoäng. Hur många specifika erfarenhetspoäng de olika karaktärerna får beror bl.a. på vilka färdigheter de har använt under äventyret. Se Grundreglerna för mer information om detta.

APPENDIX 1: MYKODELOS, TERALEA & TEREADERNA

Mykodelos är en ö i ögruppen Tereaderna som tillhör landet Pallasadonien (se modulen Pallasadonien för mer information om detta land). Ön är tillsammans med övriga öar i Tereaderna en del av Teralea som är en av 12 stycken stadstater i Pallasadonien.

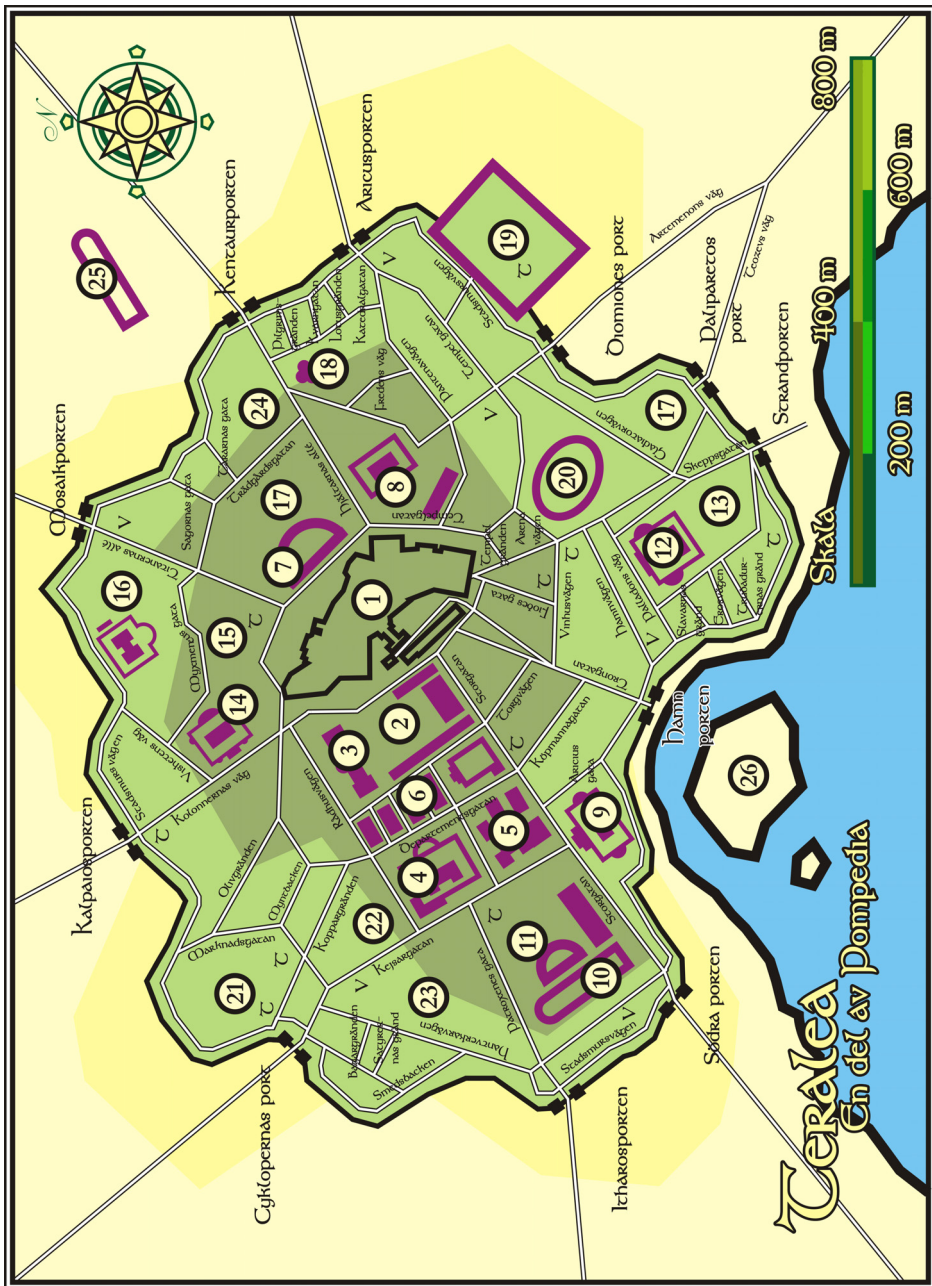
Areal: ca 60000 km².

Invånarantal: 450000 - 500000

Befolkning: ca 92 % människor, 2 % kentaurer, 2 % minotaurer, och 4 % övrigt (bl.a. cykloper, nymfer, dvärgar och satyrer).

Huvudstad: Teralea.

Större byar: Abodea, Ambrosien, Briamedes, Cardos, Elunesia, Epikarmos, Frykonos, Gajatus, Hekatome, Heliodaurus, Ikarene, Ikonos, Klemantos, Kroj, Meliorethos, Mykotinea, Olydessa, Pelionades, Pergamos, Pythene, Salagyptos, Teodakien, Toxxjox, Xenodonia, Xenoklidos,



Berg: Västra bergen, Cyklopbergen, Mykosbergen

Statsöverhuvud: Teralea saknar statsöverhuvud.

Styrelseform: Teralea är en demokratisk stadsstat. Alla fria män över 20 år bosatta på någon ö i Tereaderna har rösträtt. I praktiken är stadsstaten emellertid en representativ demokrati och det dagliga politiska arbetet sker av en folkförsamling.

Stånd: 15 % slavar, 10 % egendomslösa, 35 % bönder, 35 % borgare, 2 % präster och prästinnor, 3 % aristokrater.

Övriga samhällen: cykloperna, kentaurerna och minotaurerna har skapat egna samhällen som i princip är autonoma i förhållande till Teralea.

Exportvaror: oliver, olivolja, textilprodukter, hantverksprodukter, vin, vapen, keramik.

Importvaror: spannmål, timmer, slavar, bomull, kryddor, droger.

Välstånd: rikt.

Armé: stark.

Religion: ca 55 % klassisk pallasadonisk religion, 25 % elohism, 20 % övrigt.

Språk: (en dialekt av) pallasadoniska. Dessutom flera olika minoritetsspråk. Cykloperna, kentaurerna, och minotaurerna har egna språk. De flesta kentaurer, satyrer och nymfer kan tala pallasadoniska. En minoritet av cykloperna och minotaurerna kan tala pallasadoniska.

Viktiga råvaror: timmer, järn, marmor.

Viktiga jordbruksprodukter: vete, frukt, sockerbetor, oliver, vinrankor, korn.

APPENDIX 2: TERALEA

Teralea är en kultplats, en stad och en stadsstat i Pallasadonien, belägen på ön Mykodelos (se modulen Pallasadonien kap. 2 och karta 5). Staden är byggd kring den gamla klippborgen Akrotirion invid Perselusviken, där stadens hamn ligger. Högst upp på Akrotirion ligger klippstaden, den äldsta delen av Teralea. Utsikten från detta område är milsvid och svindlande.

Historiker tror att Teralea grundades någon gång på 1400-talet f.E. under folkinvandringsperioden (se Pallasadonien kap. 3) och att den redan mycket tidigt var ett viktigt religiöst, kulturellt och ekonomiskt centrum i landet. De första stadsmurarna restes enligt legenden av Aricius med hjälp av cykloperna på den plats där gudarna en gång skall ha badat i den heliga Artemenonkällan. Många pallasadonier anser att Teralea utgör världens medelpunkt.

Kartan över Teralea (se karta 6) visar de största gatorna och några av de viktigaste byggnaderna, inte alla gator och byggnader är utritade. Utanför själva stadsmuren finns en mängd gårdar och hus och det finns flera förorter till staden. Områdena innanför muren utgör stadens hjärta. Huvuddelen av marken kring Teralea



är uppodlad. "T" står för "Taverna" och "V" för "Värdshus".

Längs stranden finns åtskilliga kajer och bryggor och många skepp ligger här för ankar.

Ingen vet exakt hur många innevånare som bor i Teralea, men uppskattningsvis rymmer de centrala delarna tillsammans med förorter och övrig bebyggelse runt staden 100000 - 120000 personer.

Karta 6. 1. Akrotirion. 2. Stora torget. 3. Rådhuset. 4. Domstolen. 5. Basarena, Saluhallarna. 6. Ministerier. 7. Diokantemus teater. 8. Tempra badet. 9. Ekonomi- och handelsdepartementet, samt Utrikesministeriet. 10. Södra stadion.

11. Artemenon teatern. 12. Hjältarnas "gymnasium" och bad. 13. Hetärlunden, Nymfernas torg. 14. Akademien. 15. Mysin lunden. 16. Magikernas hus. 17. Meliotimas trädgård. 18. Elohistisk katedral. 19. Garnisonen, Arméns huvudkvarter. 20. Arenan. 21. Västra torget. 22. Stadsvaktens huvudkvarter. 23. Hantverkartorget. 24. Hippomonias sjukstuga. 25. Hästkapplöpningsbanan (Hippodromen). 26. Kastellön, Kastellet, Flottans huvudkvarter.

APPENDIX 3: ORAKELSÄLLSKAPET I TERALEA

Historia

Orakelsällskapet i Teralea är mycket gammalt. De första oraklen uppträder i området flera hundra år före Elohars födelse, kanske redan på 700- eller 800-talet f.E. Tidvis har sällskapet varit förbjudet och bl.a. under den cossiska ockupationen tvingades dess medlemmar fly undan ockupationsmakten. Flera av oraklens tempel erövrades och brändes ned. Men läran levde kvar och oraklens kunskaper fördes vidare från generation till generation. Idag har sällskapet ett högt anseende i hela Pallasadonien och det händer att individer reser långa vägar för att få råd av ett orakel i någon för henne viktig fråga. Sällskapets mest betydande tempel finns i Teralea.

Lära

Orakelsällskapet är en magiorden med en särpräglad lära som inkluderar flera olika religiösa, filosofiska och magiska uppfattningar. Riktningen är påverkad av den pallasadoniska kulturen i en vidare mening, samtidigt som läran i sin tur har påverkat den pallasadoniska kulturen. Som magiskola är den en form av spådomskonst.

De religiösa trosföreställningarna präglas av pluralism och synkretism. De flesta medlemmar i sällskapet accepterar att det finns flera olika gudar. Men dessa gudar uppfattas oftast snarare som abstrakta idéer, principer eller former i Appolomenides mening, än som personliga och antropomorfa individer. (Se modulen Pallasadonien för mer info om Appolomenides.) De postuleras bl.a. för att förklara mönster i individernas psyken, i de mänskliga samhällena och i kosmos i stort. De odödligas mänskliga gestaltningar i konst, litteratur och myter underlättar dock förståelsen för vad som i själva verket är abstrakta och ganska svårgripbara förhållanden. Det är inte bara gudarnas egenskaper som är viktiga, utan även deras relationer till varandra, relationerna säger något om verklighetens struktur. Ibland kombineras denna pluralism med en uppfattning om en yttersta verklighet eller en högsta Gud.

Myterna spelar en viktig roll inom sällskapet. Myterna uppenbarar en sanning som inte låter sig uttryckas med hjälp av vanliga satser. Myterna lär oss någonting

om den mänskliga tillvaron, utan att nödvändigtvis vara sanna i en bokstavlig mening.

Inom sällskapet finns en dragning till mystik. Många uppfattar den yttersta verkligheten som ett mysterium, som någonting overbart, någonting ogripbart, någonting osägbart. Dessa tankar har ibland tagit formen av ett slags negativ teologi, som påminner om den negativa teologi som utvecklats av vissa elohistiska tänkare. Man kan inte säga vad den yttersta verkligheten är, endast vad den inte är. I brist på sinnliga bilder, kan man dock närma sig det Absoluta genom metaforer, analogier, dunkla, vaga och mångtydiga påståenden och myter. Det är konsten att veta det overbara, att säga det osägbara.

Många orakel har en dualistisk uppfattning om förhållandet mellan kropp och själ. Själ är odödlig och av gudomligt ursprung. Den är en gnista ur den himmelska evigheten, men fångad i den materiella världen och orolig inom det dödligas gränser. Likt en faktisk gnista strävar den uppåt mot alltings källa och ändamål. Som eld sammanblandas med eld, så sammansmälter själen med alltings ursprung i den mystika erfarenheten.

Grader

Det finns tre grader som motsvarar olika nivåer av kunskaper och uppgifter inom sällskapet: novis, invigd, priorinna. Det finns för närvarande tio priorinnor i Teralea: Ionoma, Penemestra, Klytaifone, Nefarite, Anaxilea, Anaxalea, Oiconessa, Sipponome, Siphne och Tessaleia, och sammanlagt flera hundra noviser och invigda.

Spådomskonst

Orakelsällskapet accepterar de flesta av spådomskonstens läror även om de har satt en pallasadonisk prägel på dem. Det lär ut de besvärjelser som lärs ut inom denna magiskola.

Tempelvakter

Oraklen i Teralea har en egen vaktstyrka på sammanlagt 60 man. 50 av dessa är vanliga "vakter", övriga 10 kallas "kapten". Tempelvakterna lyder direkt under oraklen. I appendix 7 anges typvärden för dessa vakter.

APPENDIX 4: FIOBES SPEGEL

Fiobes spegel är en magisk spegel som sägs kunna avslöja livets mening, som enligt oraklen är både individuell och kollektiv. Det sägs att var och en som skådar in i Fiobes spegel kommer att se sitt öde.

Spegeln skapades av det kända oraklet Fiobe tillsammans med en silversmed på 700-talet e.E. Den består av silver och liknar ett runt fat eller en rundsköld med

en diameter på ca 70 cm. Längs kanten löper ett enkelt men vackert blomranks-ornament. Spegeln är till utseendet i alla avseenden mycket enkel.

Spegeln är magisk, men när man skådar in i den ser man ingenting alls (inte ens sin egen spegelbild). Avsikten är att skapa besvikelse och förvirring för att på så sätt väcka sökaren ur hennes slummer. Ytterst syftar detta till att förmedla en djupare förståelse för frågan om livets mening och ödets natur.

Det Fiobe, på ett mystiskt sätt, tycks vilja säga till var och en som skådar in i Fiobes spegel är enligt oraklen ungefär det följande. ”Ödet är tomt! Ödet är tomt i den meningen att ingen annan än du själv kan finna ditt öde. Det finns ingen annan än du själv som kan avgöra giltigheten i berättelserna om ditt liv. Det finns ingen annan än du själv som kan ta ansvar för ditt liv. Du måste välja. Du måste skapa. I denna mening finns inte ödet, i denna mening har livet ingen mening i sig självt. Även om andra försöker styra dig eller ge dig råd eller tala om för dig vad som är meningen med ditt liv, så måste du själv ta ställning till om du skall låta dig styras eller lyssna på deras råd eller tro på deras ord. Du måste själv avgöra om deras bilder är riktiga. Ditt liv är ditt. Din död är din. Du är fri men ansvarig. Livet har en mening i sig och i ett större sammanhang i gemenskap med andra, men det är upp till var och en att finna denna mening själv, att skapa denna mening.”

Detta är enligt oraklen en (men bara en) av innebörderna i uppmaningen: Känn dig själv!

APPENDIX 5: VARELSER & NYA VARELSER

Cykloper och kentaurer beskrivs i modulen Pallasadonien s. 79.

Minotaur

Minotauren är en intelligent varelse med en kraftigt behårad människoliknande kropp, tjurhuvud, hovar och svans. Den är i regel mycket stark och har en god fysik. Individer som tillhör denna ras lever inte sällan ganska primitivt, långt från övrig civilisation, ofta i jägar- och samlarsamhällen. Enstaka minotaurer kan påträffas i mer civiliserade samhällen. Ofta arbetar de då som legosoldater, vakter, gladiatorer e.dyl. Eftersom minotaurer är intelligenta kan de ha en mängd olika yrken och färdigheter. Exemplet nedan är ett typexempel. Vanliga yrken för minotaurer är jägare och krigare. Minotaurer kan påträffas på flera olika ställen i Pompedia, men störst spridning förefaller de att ha i Pallasadonien. Medellivslängden är ungefär densamma som för människor.

Grundegenskaper

Styrka 2T100 + 5T10 (125)

Smidighet 1T100 + 3T10 (65)

Fysik 1T100 + 3T10 (65)
Intelligens 1T100 + 1T10 (55)
Psykisk styrka 1T100 + 3T10 (65)
Karisma 1T100 + 1T10 (55)
Magisk förmåga 1T100 + 1T10 (55)

Tålighetspoäng: 65
Naturligt skydd: 0

Naturliga vapen

Stånga FV 60 (Skada 4T10 + 10)

Färdigheter

Botanik FV 40, Hantera vapen (1 närstridsvapen) FV 70, Hantera vapen (1 kast- eller projektilvapen, ofta kastspjut eller långbåge) FV 50, Hoppa FV 60, Jaga FV 70, Områdeskännedom FV 50, Orientering FV 40, Springa FV 70, Spåra FV 40, Stridskonst FV 60, Tala språk (minotaurernas språk) FV 50, Undvika FV 70, Uppmärksamhet FV 40, Överlevnad FV 50.

Minotaurernas samhälle

Det finns ungefär 9000 - 10000 Minotaurer på Tereaderna. En stor majoritet av dessa lever på de norra slätterna. Några återfinns även i de mänskliga samhällena. Populära yrken är krigare, jägare eller äventyrare. Minotaurerna är populära gladiatorer.

Det finns sammanlagt 12 olika minotaurstammar på de norra slätterna. Varje stam består av ca 700 individer och företräds av en stamhövding och de gamlas råd. De gamlas råd består av ca 5 - 10 äldre minotaurer som på ett eller annat sätt har utmärkt sig genom sin vishet och ledarförmåga. Stamhövdingen fattar alla viktiga beslut som rör stammen i samråd med de gamlas råd. Varje stam brukar ha åtminstone en magiker, schaman, lärd kvinna eller man, och religiös ledare, som försöker tillgodose stammedlemmarnas andliga behov. Magikern leder religiösa ceremonier, helar sjuka och skadade och ingår i de gamlas råd. Stamhövdingen har utmärkt sig genom sin styrka och sitt mod. En ny stamhövding utses då den gamla dör eller avsäger sig sitt ämbete, t.ex. p.g.a. sjukdom. Den andliga ledaren brukar utse en lärjunge eller ett litet antal lärjungar som tidigt får lära sig att använda sitt intellekt och sina magiska förmågor.

Minotaurerna på Mykodelos är ett jägar- och samlarfolk som saknar fast boplat. De färdas från område till område bl.a. beroende på tillgången till bytesdjur. De bor i regel i hyddor av djurskinn. Minotaurerna jagar t.ex. den buffel som lever på de norra slätterna. Även om de jagar buffeln, så känner de sig besläktade med

detta djur och värderar det högt.

De olika minotaurstammarna brukar mer eller mindre regelbundet träffas vid Konungaklyftan för att hålla ”ting”, idka handel, delta i tävlingar och mandomsprov och umgås.

Satyr

Satyren, även kallad faun, är en intelligent varelse med mänsklig överkropp, bocken, hovar och svans. I pannan har den små horn. Enligt somliga skolastiker förekommer det även satyrer som helt och hållet liknar människor. I regel älskar satyrer vin, kvinnor och sång och de ses ofta jaga efter nymfer. Satyrer har en mytomspunnen sexuell aptit och förmåga och de tycks aldrig tröttna på älskog. De är ofta mycket charmiga även om deras yttre inte alltid är tilltalande för andra intelligenta raser. De tar i regel dagen som den kommer och är inte sällan bekymmerslösa, ansvarslösa och opålitliga. Ofta lever de som musiker, gycklare, barder, poeter, skådespelare och/eller tiggare, ibland som småfiffare och tjuvar. Många satyrer är rastlösa. Inte sällan vandrar de från plats till plats och saknar fast hem. Panflöjt, andra flöjter och harpa är många satyrers favoritinstrument. Det är oklart om det finns satyrer av kvinnligt kön. Medellivslängden är ungefär densamma som för människor.

Grundegenskaper

Styrka 1T100 + 2T10 (60)

Smidighet 1T100 + 3T10 (65)

Fysik 1T100 + 3T10 (65)

Intelligens 1T100 + 3T10 (65)

Psykisk styrka 1T100 + 3T10 (65)

Karisma 1T100 + 4T10 (70)

Magisk förmåga 1T100 + 3T10 (65)

Tålighetspoäng: 65

Naturligt skydd: 0

Färdigheter

Dansa FV 40, Drogkunskap FV 30, Ficktjuveri FV 60, Förföra FV 60, Hantera vapen (ett närstridsvapen, t.ex. bredsvärd) FV 60, Hantera vapen (ett avståndsvapen, t.ex. spjut eller kortbåge) FV 50, Hoppa FV 50, Jaga FV 50, Ljuga FV 60, Områdeskännedom FV 50, Orientering FV 40, Spela instrument (panflöjt eller harpa) FV 80, Springa FV 60, Spåra FV 40, Tala språk FV 50, Undvika FV 60, Uppmärksamhet FV 40, Älskog FV 80, Överlevnad FV 20, Övertala FV 70.

Nymf

Nymfen är en intelligent människoliknande varelse, som har mycket gemensamt med alver och andra älvfolk. Liksom alver är nymfer extremt motståndskraftiga mot sjukdomar och de sägs kunna bli flera tusen år gamla (Motståndskraft +100). Huruvida detta är korrekt eller ej är emellertid oklart. Somliga skolastiker uppskattar deras medellivslängd till 500 - 1000 år. Oavsett ålder förefaller de behålla ett ungdomligt utseende. Deras sår läker snabbt och efterlämnar inga ärr. En nymf är ungefär lika lång som en människa men är i regel något smalare och smidigare och rör sig graciösare. Såvitt man vet tycks det endast förekomma nymfer av kvinnligt kön. Nymfernas skönhet är mytomspunnen. De sägs vara så oerhört sköna att de kan förblinda en åskådare eller driva honom till vansinne. Många är de berättelser om män som störtats i fördärvet efter att de förhäxats av en skön nymf. Mycket lite är känt om nymfernas liv i övrigt. De trivs i naturen och är ofta skygga och undviker andra raser. Eftersom de är intelligenta kan de ha många olika yrken. Nymfer avskyr ofta fysiskt våld, varför de sällan är t.ex. jägare eller krigare. Ibland lever de ensamma, ibland i grupper med andra. Ofta har de en djup respekt för naturen och allt levande. Det finns också mer utåtriktade nymfer som tidvis kan slå följe med andra grupper av älvfolk, alver, älvor, satyrer eller personer de känner förtroende för eller på annat sätt uppskattar. Somliga nymfer har en måttlös sexuell aptit och älskar att förföra personer av manligt eller kvinnligt kön. Om de inte lyckas, vilket sällan sker, kan de bli onda och hämndlystna och försöka utnyttja sin skönhet på ett destruktivt sätt. Många nymfer har anlag för magi och det finns gott om magikunniga nymfer. Alla nymfer tycks ha en medfödd förmåga att lära sig att bli osynliga. Många nymfer lär sig också förmågan att läka och hela sårade med magi. Somliga nymfer är nyckfulla, manipulativa och ansvarslösa. Nymfer älskar i regel skönhet i alla dess former; de älskar vacker sång, dans och musik, och de kan förälska sig i vackra män eller kvinnor av olika raser.

Grundegenskaper

Styrka 1T100 + 1T10 (55)

Smidighet 1T100 + 5T10 (75)

Fysik 1T100 + 4T10 (70)

Intelligens 1T100 + 3T10 (65)

Psykisk styrka 1T100 + 3T10 (65)

Karisma 3T100 + 3T10 (165)

Magisk förmåga 1T100 + 3T10 (65)

Tålighetspoäng: 70

Naturligt skydd: 0

Färdigheter

Botanik FV 40, Dansa FV 70, Förföra FV 150, Gömma sig FV 70, Hoppa FV 60, Konversera FV 150, Områdeskännedom FV 50, Orientering FV 40, Simma FV 50, Sjunga FV 70, Smyga FV 70, Springa FV 50, Spåra FV 40, Tala språk FV 50, Undvika FV 70, Uppmärksamhet FV 40, Älskog FV 120, Överlevnad FV 50, Övertala FV 150.

Besvärjelser

Osynlighet BV 70.

Nymfernas och satyrernas samhällen

Det finns kanske 3000 satyrer och 1000 nymfer på Tereaderna. Både nymfer och satyrer saknar större samhällen. Nymferna lever ofta ensamma eller i mindre grupper, satyrerna ofta i mindre grupper. De tidigare bor inte sällan mycket enkelt mitt ute i naturen, kanske vid en källa vid något vattendrag eller vid en tjärn eller i ett stort ihåligt träd eller i en grotta eller så sover de under bar himmel. De livnär sig på vad naturen har att erbjuda, frukter, bär, vatten från någon ren källa. De har sällan många ägodelar. De senare reser ofta omkring och livnär sig på allt från samlande, sång och musik och skådespel till kriminell verksamhet.

Cyklopernas samhälle

Det finns ca 2000 cykloper på Tereaderna. De flesta av dessa lever någonstans i Cyklopbergen, men man kan även hitta dessa jättar på andra platser, t.ex. i Mykosbergen. Många cykloper lever som boskapsskötare eller jägare och samlare. Vissa bönder och stråtrövare förekommer också. Ett särskilt vanligt yrke är fåraherde. Cykloperna lever ofta i små grupper eller helt ensamma. Större samhällsstrukturer saknas. Cykloperna är ofta jordnära och benägna att välja praktiska yrken, men det finns även cykloper som är magiker, religiösa ledare och/eller lärda män och kvinnor. Många av cyklopernas ”intellektuella” vistas tidvis i Vindarnas grottor. Här brukar man även hålla religiösa ceremonier, t.ex. äktenskapsceremonier, och diskutera politiska frågor.

Kentaureernas samhälle

Det finns uppskattningsvis 9000 - 10000 kentaurer på Tereaderna, varav ca 8000 lever i Kentaurskogen.

Kentaureerna är indelade i 10 stammar med ca 800 individer i varje stam. Varje stam är indelad i ca 10 flockar. I en flock ingår kanske 20 - 150 kentaurer, vanligtvis 50 - 100 individer. En flock består i regel av 3 - 20 familjer, vanligtvis runt 10 familjer som lever nära varandra och delar vardagen. Kentaureerna tillämpar både

monogami och polygami. Många lever också tillsammans som ogifta par.

Varje stam leds av en stamledare eller stamhövding, varje flock av en flockledare eller flockhövding. Varje flock brukar också ha åtminstone en lärd kvinna eller man som ofta är kunnig i magi och som inte sällan spelar en viktig ledarroll. Flockledaren väljs mer eller mindre demokratiskt fram genom omröstning bland alla flockens vuxna kentaureer och innehar sitt "ämbete" tills han (eller hon) dör, avsäger sig sin ledarroll eller utmanas av någon annan flockmedlem. En flockledare brukar ofta inneha sitt ämbete under en ganska lång tid. Även stamledaren väljs mer eller mindre demokratiskt fram bland stammens alla vuxna kentaureer vid ett stamting. Men stamhövdingen väljs bland flockledarna. Stamledarna byts i regel ut oftare än flockledarna och valet av stamhövding föregås ofta av maktkamp och intriger. Det finns ingen ledare för alla stammar, men stamhövdingarna träffas då och då vid stamting. Ibland händer det att flera eller t.o.m. alla stammar träffas. Varje stam har också en s.k. Kentrid, som är ett slags lärd man/kvinna/magiker/religiös ledare. I Kentridens uppgift ingår det att ha kunskap om stammens historia; det ingår även i uppgiften att föra vidare denna kunskap från en generation till nästa.

De flesta kentaureer saknar fast boplatz och lever som nomader. De sover under bar himmel och livnär sig på jakt och fiske och genom att samla frukt och bär och andra ätbara växter. Kentaureer kan överleva på att äta gräs, men de flesta föredrar en mer varierad kost.

Det finns också bofasta kentaureer, som lever som bönder eller fruktodlare. Handel med timmer är en viktig näring för många kentaureer. Timmer från Kentaurskogen forslas dagligen via någon väg eller flod vidare till mänskliga köpare i någon by eller stad.

APPENDIX 6: NYA FÄRDIGHETER

Balansera

Grundegenskap: SMI

Kunskapstyp: Praktisk färdighet

Färdighetstyp: Uppväxtfärdighet

Färdighetsgrupp: Atletisk

Beskrivning: Balansera är förmågan att hålla balansen, stillastående eller i rörelse. Färdigheten kan t.ex. användas för att ta sig fram på smala stockar, grenar eller rep.

Svårighetsgraden påverkas främst av uppgiftens svårighet. Att ta sig fram längs en slak lina är t.ex. svårare än att ta sig fram längs ett nedfallet träd.

Lyckas färdigheten, lyckas agenten hålla balansen. Misslyckas hon, tappar hon balansen. Fumlar hon, klantar hon sig rejält t.ex. genom att falla. Ju högre framgångsresultat agenten får, desto bättre håller hon balansen och desto mindre vinglar hon.

Konversera

Grundegenskap: KAR

Kunskapstyp: Praktisk färdighet

Färdighetstyp: Uppväxtfärdighet

Färdighetsgrupp: Social

Beskrivning: Konversera är konsten att samtala på ett behagligt sätt och att få samtalspartnern att känna sig på bra humör. Färdigheten innefattar även förmågan att lyssna och att skicka rätt signaler med hjälp av kroppsspråket (blick, kroppsställning, tonfall, beröring). Konversera är inte detsamma som retorik, vilket är förmågan att tala inför större grupper. Färdigheten kan endast användas i enskilda samtal eller i en liten grupp. Färdigheten påverkar inte i första hand innehållet i samtalet utan sättet det förs på. En god konversatör kan tala om allt och intet.

Svårighetsgraden kan påverkas av flera olika faktorer, t.ex. kulturell bakgrund. Att konversera med någon som tillhör en helt annan kultur kan vara svårare än att konversera med någon som har en liknande bakgrund. Om agenten är dålig på det språk hon använder för att konversera kan det påverka svårighetsgraden negativt.

Lyckas färdigheten håller agent igång en god konversation och ger ett positivt intryck på alla som deltar i samtalet. Misslyckas färdigheten, gör agenten inte något positivt intryck. Fumlar hon, ger hon ett riktigt dåligt intryck, vilket riskerar att leda till allvarliga konsekvenser.

Sjunga

Grundegenskap: INT+KAR/2

Kunskapstyp: Neutral färdighet

Färdighetstyp: Yrkesberoende

Färdighetsgrupp: Konstnärlig färdighet

Beskrivning: Sjunga är konsten att sjunga med eller utan musik, ensam eller i kör. I färdigheten ingår även viss teoretisk kunskap om olika sånger.

Färdigheten kan t.ex. användas för att komma ihåg en viss sång, för att få svar på någon fråga eller för att sjunga.

Svårighetsgraden påverkas främst av sångens komplexitet. Ju svårare sången är, desto högre blir svårighetsgraden. Andra faktorer som kan inverka är t.ex. sångarens dagsform och allmänna hälsotillstånd. Problem med halsen kan t.ex. höja svårighetsgraden. Används färdigheten för att få svar på någon fråga, ökar svårighets-

graden i regel med den efterfrågade informationens specificitet och brist på tillgänglighet.

Lyckas agenten med färdigheten, får hon svar på sina frågor, eller lyckas framföra en sång på tillfredsställande sätt. Misslyckas hon, får hon inte några svar, eller gör ett mindre lyckat framträdande. Fummel innebär att hon får felaktig information eller att hon gör ett dåligt framträdande. Används färdigheten för att framföra en given sång, blir framträdandet bättre ju högre framgångsresultat agenten får.

Supa

Grundegenskap: (FYS + FYS + KAR)/3

Kunskapstyp: Praktisk färdighet

Färdighetstyp: Skräpfärdighet

Färdighetsgrupp: Social

Beskrivning: Supa är färdigheten att tåla alkoholhaltiga drycker utan att bli hejdlöst berusad och tappa kontrollen fullständigt, samt förmågan att smälta in i sammanhang där det sups. Den agent som "kan konsten att supa" är väl förtrogen med miljöer och sällskap där det sups. Färdigheten kan t.ex. användas för att tävla om vem som tål mest sprit, vem som kan dricka mest innan hon spyr eller blir medvetlös.

Svårighetsgraden påverkas främst av hur mycket agenten dricker, hur snabbt hon dricker och om hon är förtrogen med den dryck hon inmundigar eller ej.

Lyckas agenten med färdigheten, behåller hon kontrollen över sitt supande; misslyckas hon, går det över styr. Fummel kan få allvarliga konsekvenser, agenten kan t.ex. råka ut för spritförgiftning. Super agenten tillsammans med andra påverkas det intryck hon gör av hennes framgångsresultat. Tävlar agenten mot en eller flera andra personer, vinner den som får högst framgångsresultat. Flera slag kan krävas. Den som först ger upp, trillar av stolen, spyr, blir medvetlös e.dyl. förlorar.

Älskog

Grundegenskap: (SMI + KAR + KAR)/3

Kunskapstyp: Praktisk färdighet

Färdighetstyp: Uppväxtfärdighet

Färdighetsgrupp: Social

Beskrivning: Älskog är konsten att älska. Färdigheten inbegriper inte bara förmågan att fysiskt tillfredsställa andra och skänka dem njutning utan även att förmedla känslomässig värme, närhet, ömhet, passion, upphetsning och njutning.

Lyckas färdigheten, tillfredsställer agenten de i akten involverade. Misslyckas hon, gör hon det inte. Fummel kan t.ex. innebära att agenten förmedlar obehag

istället för njutning, eller att agenten skadar sig själv eller någon annan. Spelledaren avgör från fall till fall vad som inträffar.

Övertala

Grundegenskap: KAR

Kunskapstyp: Praktisk färdighet

Färdighetstyp: Yrkesberoende

Färdighetsgrupp: Social färdighet

Beskrivning: Övertala är konsten att, enbart genom att tala, påverka någon annan så att denne frivilligt (eller i alla fall utan hot och tvång) gör någonting agenten vill att hon skall göra.

Svårighetsgraden påverkas främst av vad övertalningen gäller och av vem agenten försöker övertala. Att övertala någon att utföra en olaglig eller farlig handling är i regel svårare än att övertala någon att utföra en laglig och ofarlig handling. Går handlingen emot personens grundläggande värderingar och om hon egentligen inte vill utföra den, ökar den tillfälliga svårighetsgraden likaså.

Lyckas agenten med färdigheten, kommer den hon försöker övertala att utföra den önskade handlingen. Misslyckas agenten, händer ingenting. Fummel riskerar att leda till problem, särskilt om agenten försökte övertala personen att utföra någon farlig eller olaglig handling. Den för övertalningsförsöket utsatte kan ta illa vid sig och t.ex. anmäla agenten till någon myndighet. Om agenten försöker övertala någon att utföra något denne egentligen inte vill, kan man låta Framgångsresultatet för Övertala tävla mot ett slag mot Viljestyrka, dvs. +1T100 + Viljestyrka. Är framgångsresultatet större än detta slag, lyckas övertalningen, givet att det är 100 eller högre.

APPENDIX 7: SPELLEDARPERSONER

För att göra det enkelt anges nedan typvärden för de viktigaste spelledarpersonernas rollpersonerna kan träffa på under äventyrets gång. Den ambitiöse spelledaren kan själv brodera ut dessa karaktärer. Det går självklart att modifiera spelledarpersonernas värden för att anpassa äventyret till rollpersonernas kunskaper och färdigheter, om man vill. Fler typiska spelledarpersoner finns beskrivna i modulen Pallasadonien.

Tempelvakt

Grundegenskaper

Styrka: 90, Smidighet: 90, Fysik: 90, Intelligens 75, Psykisk styrka: 65, Karisma: 75, Magisk förmåga: 60.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 90, Motståndskraft: 90, Viljestyrka: 65, Magisk kraft: 60.

Tålighetspoäng: 90

Naturligt skydd: 0

Magiska kraftpoäng: 60

Färdigheter

Bära rustning FV 70, Finna föremål FV 60, Förhöra FV 60, Hantera vapen (ett närstridsvapen [ofta slagsvärd]) FV 90, Hantera vapen (sköld) FV 80, Hantera vapen (ett projektil- eller kastvapen [ofta långbåge eller spjut]) FV 60, Hoppa FV 50, Läsa och skriva (pallasadoniska) FV 50, Skugga FV 70, Springa FV 60, Stads-kunskap FV 70, Stridskonst FV 60, Taktik FV 50, Tala språk (pallasadoniska) FV 60, Undvika FV 70, Uppmärksamhet FV 70.

Utrustning

1 vit vapendräkt, 1 ringbrynjerustning (skydd 60), 1 närstridsvapen (ofta ett slagsvärd), 1 stor riddarsköld, 1 projektil- eller kastvapen (ofta en långbåge eller ett spjut), 1 koger med 20 pilar, 1 penningpung, 10 bm, 8 km, 2 silvermynt, 1 bältesbörs.

Tempelvakt, Kapten

Grundegenskaper

Styrka: 100, Smidighet: 100, Fysik: 100, Intelligens 80, Psykisk styrka: 85, Karisma: 85, Magisk förmåga: 65.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 100, Motståndskraft: 100, Viljestyrka: 85, Magisk kraft: 65.

Tålighetspoäng: 100

Naturligt skydd: 0

Magiska kraftpoäng: 65

Färdigheter

Bära rustning FV 80, Finna föremål FV 70, Förhöra FV 60, Hantera vapen (ett närstridsvapen[ofta slagsvärd]) FV 120, Hantera vapen (sköld) FV 100, Hantera vapen (ett projektil- eller kastvapen [ofta långbåge eller spjut]) FV 80, Hoppa FV 50, Läsa och skriva (pallasadoniska) FV 50, Skugga FV 80, Springa FV 80, Stads-kunskap FV 80, Stridskonst FV 80, Taktik FV 60, Tala språk (pallasadoniska) FV 70, Undvika FV 80, Uppmärksamhet FV 80.

Utrustning

1 vit vapendräkt, 1 ringbrynjerustning (skydd 60), 1 närstridsvapen (ofta ett slag-svärd), 1 stor riddarsköld, 1 projektil- eller kastvapen (ofta en långbåge eller ett spjut), 1 koger med 20 pilar, 1 penningpung, 10 bm, 6 km, 4 silvermynt, 1 bältesbörs.

Nymfernas och Satyrernas skärva

Använd typexemplen i appendix 5.

Minotaurernas skärva

Minotaurer, Typexempel

Se appendix 5.

Minotaurhövdingarna, Typexempel

Grundegenskaper

Styrka: 200, Smidighet: 80, Fysik: 100, Intelligens 80, Psykisk styrka: 80, Karisma: 80, Magisk förmåga: 55.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 100, Motståndskraft: 100, Viljestyrka: 80, Magisk kraft: 55.

Tålighetspoäng: 100

Naturligt skydd: 0

Magiska kraftpoäng: 55

Färdigheter

Bära rustning FV 120, Hantera vapen (1 närstridsvapen) FV 160, Hantera vapen (sköld) FV 140, Hantera vapen (1 kast- eller projektilvapen) FV 120, Hoppa FV 80, Jaga FV 80, Områdeskännedom FV 80, Orientering FV 80, Springa FV 100, Spåra FV 60, Stridskonst FV 140, Stånga FV 140, Tala språk (minotaurernas tungomål) FV 80, Tala språk (pallasadoniska) FV 50, Undvika FV 100, Uppmärksamhet FV 80, Överlevnad FV 60.

Kentaureernas skärva

Kentaurer

Se modulen Pallasadonien s. 79 för en allmän beskrivning.

Kentaurer, typexempel

Använd typexemplet i modulen Pallasadonien s. 79.

Kentaurhövdingarna, typexempel

Grundegenskaper

Styrka: 180, Smidighet: 80, Fysik: 180, Intelligens 80, Psykisk styrka: 80, Karisma: 80, Magisk förmåga: 65.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 180, Motståndskraft: 180, Viljestyrka: 80, Magisk kraft: 65.

Tålighetspoäng: 180

Naturligt skydd: 0

Magiska kraftpoäng: 65

Färdigheter

Bära rustning FV 120, Hantera vapen (1 närstridsvapen) FV 140, Hantera vapen (sköld) FV 120, Hantera vapen (1 kast- eller projektilvapen) FV 140, Hoppa FV 90, Jaga FV 80, Juridik FV 30, Läsa och skriva språk (kentaureernas språk) FV 40, Läsa och skriva språk (pallasadoniska) FV 20, Områdeskännedom FV 80, Orientering FV 80, Politik FV 50, Springa FV 140, Spåra FV 60, Stridskonst FV 100, Sparka FV 100, Tala språk (kentaureernas tungomål) FV 80, Tala språk (pallasadoniska) FV 60, Undvika FV 80, Uppmärksamhet FV 80, Överlevnad FV 60.

Cyklopernas skärva

Cykloper

Se modulen Pallasadonien s. 79 för en allmän beskrivning.

Cykloper, Krigare i Vindarnas grottor

Använd typexemplen bortsett från följande färdighetsvärden: Hantera vapen (träklubba) FV 160, Undvika FV 70, Uppmärksamhet FV 50.

Cykloperna, Lärda män/kvinnor & Magiker i Vindarnas grottor

Fyra åldermän i Vindarnas grottor är skolastiker, åtta är magiker som representerar olika magiskolor. Använd följande typexempel.

Grundegenskaper

Styrka: 150, Smidighet: 50, Fysik: 120, Intelligens 100, Psykisk styrka: 85, Karisma: 85, Magisk förmåga: 100.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 120, Motståndskraft: 120, Viljestyrka: 85, Magisk kraft: 100.

Tålighetspoäng: 120

Naturligt skydd: 0

Magiska kraftpoäng: 100

Färdigheter

Filosofi FV 60, Geografi FV 40, Historia FV 80, Juridik FV 50, Kulturkännedom FV 70, Läs och skriva språk (cyklopernas språk) FV 80, Läs och skriva språk (pallasadoniska) FV 50, Magikunskap FV 50, Magiskolor FV 100, Matematik FV 40, Naturfilosofi FV 40, Områdeskännedom FV 50, Politik FV 70, Religion FV 90, Tala språk (cyklopernas språk) FV 100, Tala språk (pallasadoniska) FV 60, Uppmärksamhet FV 40.

Besvärjelser

2 besvärjelser BV 100, 4 besvärjelser BV 80, 3 besvärjelser BV 40.

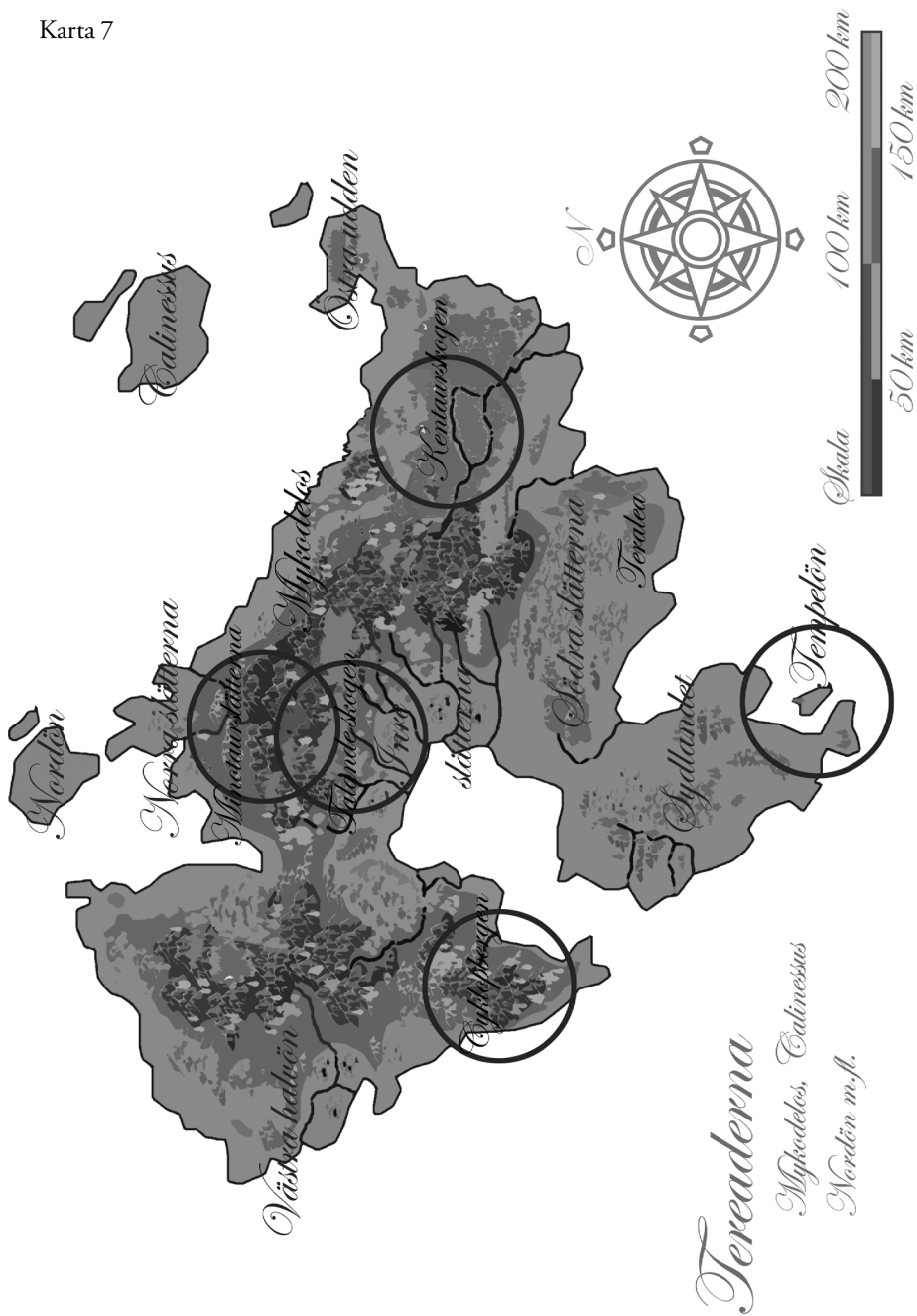
Tempelön

Hydra 1

Använd paradigmet i Grundreglerna, s. 105. (fem huvuden).

Hydra 2 och 3

Använd paradigmet i Grundreglerna, s. 105, men med Klor FV 80 och Bett FV 120. (Hydra 2 fyra huvuden, Hydra 3 sju huvuden).





ORAKLET

Oraklet var skönt som en gudastaty av Kritalion, lika fruktansvärt som en gothwinier rustad för strid. Hennes mörka, långa hår, som delvis täckte hennes ansikte, föll ned över hennes vita klädnad. Kroppen var spröd, men blicken var fylld av kraft och myndighet.

Långsamt lyfte hon armarna och blicken upp mot skyn liksom pallasadonier plägar göra då de ber till gudarna och talade tyst för sig själv. Och när hon talade tycktes hon växa. Från hennes kropp sken ett ljus vitare än snön på lthapos toppar och nästan lika starkt som ljuset från källan ingen skådat.

Plötsligt lämnade hon det tillstånd som är vaket. Plötsligt lämnade hon Mykodelos ängar, de ängar som täcks av gyllene ax som vajar i vinden. Plötsligt föll oraklet genom himlarna och genom världarna och tid och rum löstes upp. Och hon skådade många ting. Hon såg människornas längtan och deras hopp, deras rädslor och deras svaghet, och hon kände deras lidande. Hon såg Skuggan, men också den Enande Punkten. Och bilderna var inte svåra att tyda. Så vandrade hon från tidernas begynnelse till tidernas slut, från universums yttersta gränser till själens djupaste djup. Och hon såg Uppgiften som låg framför dem och den långa färden och hon såg Ansiktena. Den Eviga Tystnaden, Det Lysande Mörkret, Det Formlösa som inte har någon kropp eller gestalt, som inte är kvalitet eller kvantitet, som varken finns i tiden eller i rummet, men som likväl är närvarande överallt, Ödet, Det Mystiska, Alltings Ursprung och Alltings Ändamål hade talat till henne. Och hon hade skönjat de Utvalda. Plötsligt var hon tillbaka i sin kropp igen, i templet i Teralea, i Pallasadonien i Pompedia och hon sjönk utmattad ihop på knä.

I Pallasadoniens övärld ligger ön Mykodelos där det berömda templet i Teralea finns, hemvist för de sägenomspunna oraklen som kan skåda bortom tid och rum. Varför bryter oraklen plötsligt sin avskildhet, varför sänder de sina tjänare ut till världens alla hörn för att hitta de utvalda? Om du blev kallad, skulle du då resa med till oraklens tempel och ta reda på vad som är på gång?

Fiobes spegel är ett tillbehör till rollspelet Pompedia. För att ha fullt utbyte av äventyret måste du ha tillgång till Pompedia Grundregler. Modulen Pallasadonien kan vara till värdefull hjälp när äventyret spelas.



www.qairosgames.com