



Ett äventyr till Rollspelet Pompedia Sagan Om Solens & Månens Tecken

Inledningen till trilogin "ARVET FRÅN COSSO"



Sagan Om Solens & Månens Tecken



POMPEDIA

© 2010 Qairos Games

Qairos Games HB
Box 6089
141 06 Kungens Kurva

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

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

Konstruktion: team SAJDR
Koncept: Spook dev/team SAJDR

SOLENS OCH MÅNENS TECKEN

Maximus Tardon, Jublius Calenessar och Jado Vorn stod utanför porten till det gamla eknatiska templet. Solen sken från en klarblå himmel och blixtrade i de cossiska krigsherrarnas rustningar. På den öppna platsen nedanför tempeltrappan höll deras män på att lasta bytet på kamelernas ryggar. Vandringen hade varit lång, de hade uppnått mer än någon av dem kunnat drömma om; men nu mäktade de inte mer. Provianten var förbrukad, vattnet var slut och det var hög tid att återvända till härläget utanför Ankhtoras.

Maximus såg ner på de tre halskedjor han höll i sin vänstra hand. På varje kedja hängde ett litet smycke. Varför hade dessa vackra men ändå enkla föremål värderats högre än alla andra dyrbarheter i templet? Varför hade prästerna skyddat dem med sina liv? Bytet hade blivit rikt, men ändå kunde han inte låta bli att känna besvikelse över att de inte hade lyckats öppna dörrarna in till de gömda salarna, att de inte lyckats röja hemligheten. Maximus lindade de fina kedjorna runt handen och höll upp smyckena framför sig. De svängde sakta fram och tillbaka i den varma, torra vinden och solen glittrade i dem.

Han stod där under flera långa ögonblick förlorad i tankar. Sedan tog han ett djupt andetag och lade alla grubblerier kring templet åt sidan för att rikta koncentrationen på de utmaningar som fortfarande låg framför dem under den långa vägen hem. Maximus vände sig mot sina två trognaste kaptener, som sedan länge även var hans vänner.

“Vi tar ett smycke var. Om vägen in till de gömda salarna på något sätt döljer sig i dessa föremål kan vi återvända en dag. Om vi får en andra chans och vi alla tre står enade kan vi avslöja templets hemlighet.” Jublius nickade sitt samtycke. Jado såg ut över landskapet, tempelområdet, sanden och bergen. Han var bister i uppsynen när han talade, ”Något säger mig att den dagen aldrig kommer.” Maximus hängde kedjorna kring halsen på sina vänner. Smycket som var av guld och som var format till en sol gav han åt Jublius. Jado fick det som var av silver och som hade formen av en nymåne. Det som hade både solens och månens tecken hängde han runt sin egen hals, varpå han gick ner för trappan till de väntande männen.

OM ÄVENTYRET

Sagan om solens och månens tecken utspelar sig i Eknatis omkring år 1072 och är tänkt för en grupp rollpersoner med skiftande yrken och färdigheter. Äventyret är skrivet till Pompedia Grundregler. Mer information om Eknatis finns i modulen

med samma namn. Sagan om solens och månens tecken utgör bakgrund och inledning till äventyrssviten Arvet från Cosso.

Alla svårighetsgrader i äventyret förutsätts vara normala om inget annat anges.

BAKGRUND

Under ett erövringståg under den cossiska ockupationen av Eknatis för 400 år sedan plundrades Gryningstemplet av en grupp cossiska soldater ledd av de tre krigsherrarna Maximus Tardon, Jublius Calenessar och Jado Vorn. Många dyrbarheter och heliga föremål fördes bort från templet, men dess innersta kammare förblev intakta då ingen lyckades hitta och öppna dörrarna. Nycklarna till de dolda rummen fördes med de tre krigsherrarna mot Ankhtoras. En nyckel stannade hos ätten Calenessar och finns nu i ägo hos köpmannen Sutmes Calenessar som äger handelshuset Calenessar i Ankhtoras. Sutmes är en ättling till Jublius Calenessar. Den andra nyckeln fördes med den sårade Maximus Tardon till klosterön Vicrum. Maximus blev kvar på ön och nyckeln ligger där än i dag i Maximus grav i klostrets katakomber. Jado Vorn förde med sig den tredje nyckeln då han gav sig av för att bekämpa draken Xassas som på den tiden höll till i en grotta öster om Ankhtoras. Grottan ligger vid Luxos pelare där höglandet sluttar brant ner mot luxosdeltat. Draken besegrade Jado och nyckeln finns fortfarande kvar där tillsammans med Jados kvarlevor och delar av drakskatten.

Templet var skövlad, dess tjänare dödade och nycklarna till dess innersta kammare bortförda till okända platser i det eknatiska riket. Templets sanna funktion glömdes snabbt bort och omnämns numera endast i brottstycken i undanstoppade och förlorade gamla skrifter.

INFORMATION TILL SL

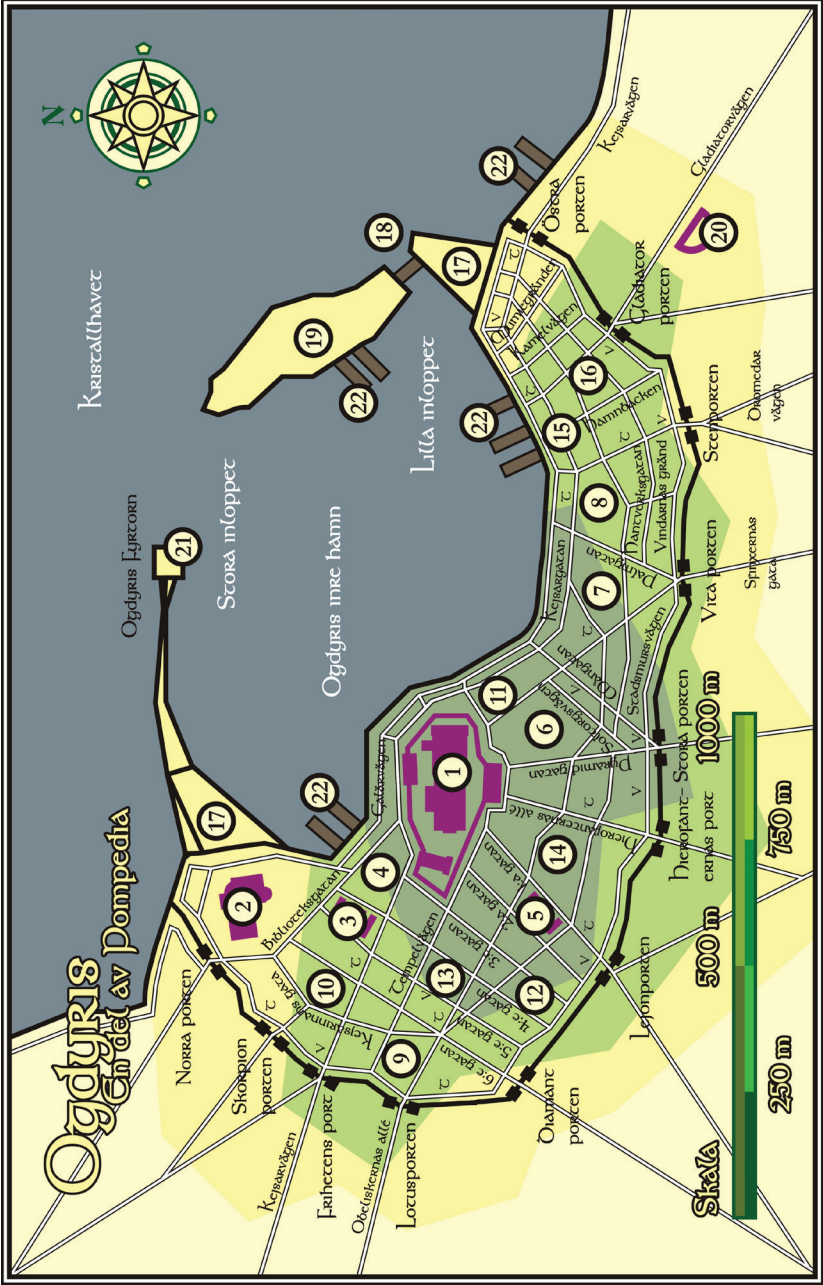
Isanneh Akilahn är en eknatisk prästinna som bekänner sig till den gamla religionen (se kapitel 5 i modulen Eknatis). Den vita prästinnan har med hjälp av sina kunskaper i historia, religion och magi lyckats komma över gamla dokument och reseskildringar och med hjälp av dessa kunnat spåra tre artefakter (de nycklar som fördes bort från templet av de cossiska krigsherrarna 400 år tidigare). Isanneh tror att dessa artefakter kommer att leda henne in i de hemliga rummen i Gryningstemplet. När äventyret börjar befinner sig Isanneh i Ogdyris där hon har gjort efterforskningar i stadens kända bibliotek.

Äventyrstrilogin går ut på att rollpersonerna ska lära känna Isanneh Akilahn och hjälpa henne att hitta de föremål hon söker efter. Rollpersonernas och Isannehs sökande kompliceras av att en maktlysten präst vid namn Kal Ibas och dennes anhängare söker efter samma föremål. Kal Ibas och Isanneh Akilahn har ett ge-

Karta 1 - Översikt över norra Eknatis



Karta 2 - Ogdyris



mensamt förflutet och förutom att han är ute efter nycklarna till Gryningstemplet har han på grund av tidigare inträffade händelser svurit att döda henne.

Under sitt sökande kommer rollpersonerna att färdas genom Eknatis och besöka platser som präglas av eller har historisk anknytning till den cossiska perioden, de år under vilka Eknatis stod under cossiskt styre och var en av cossos provinser (år 120-680). Mer om detta går att läsa i modulen Eknatis.

ÄVENTYRETS START

När äventyret börjar befinner sig rollpersonerna i Ogdyris i nordvästra Eknatis. Ogdyris är en stor hamnstad vid Kristallhavets södra kust och en av Eknatis största städer. Staden är bland annat känd för sitt bibliotek som är ett av de största och finaste i hela Pompedia.

Rollpersonerna har tagit anställning som vakter i en karavan som kommer att avgå mot huvudstaden Ankhtoras samma kväll, med i lasten finns bl.a. dyrbara mattor. Rollpersonernas lön är 30 bm per person och dag.

Detta är ett bra tillfälle att låta spelarna ta sig runt i staden med sina rollpersoner, besöka biblioteket om de vill och utrusta sig inför resan till Ankhtoras. Ogdyris är en stor stad och allt som kan köpas för pengar går att hitta.

OGDYRIS

Ogdyris är en hamnstad i norra delen av Eknatis. Ingen vet exakt hur många innevånare staden har, men många skolastiker räknar med att stadskärnan tillsammans med omkringliggande bebyggelse och förorter rymmer 100000 - 150000 personer: ca 90 % utgörs av människor, resten av övriga raser.

Många historiker tror att människor bosatte sig i området redan 5000 år f.E. Staden omtalas definitivt i skrifter från det gamla riket. (För mer information om Eknatis historia, se modulen Eknatis, kapitel 4.)

Ogdyris är en viktig handelsplats och köpmän från alla delar av Kristallhavet kommer varje dag till staden för att handla med olika varor. Staden är även en viktig mötesplats för skolastiker, lärda kvinnor och män, filosofer, magiker och religiösa ledare från hela Pompedia, och den är känd för sitt bibliotek och sitt gigantiska fyrtorn.

Ogdyris är huvudstad i länet Pelandria. Både provinsguvernören och ståthållaren bor i stadens palats som är synligt från nästan alla delar av staden (för mer information om dessa ämbeten, se modulen Eknatis kapitel 6).

Karta 2. På kartan är de största gatorna och några av de viktigaste byggnaderna utmärkta; inte alla mindre gator och hus finns med. Utanför stadsmuren finns

en mängd gårdar och staden har flera mindre förorter. T=Taverna, V=Värdshus.
1. Palats. 2. Biblioteket. 3. Ministerier. 4. Amengonernas park. 5. Ministerier.
6. Soltorget. 7. Saluhallar. 8. Palmtorget. 9. Tempeltorget. 10. Magikernas hus.
11. Tempel. 12. Elohistisk katedral. 13. Saluhallar. 14. Otetris badhus. 15. Handelshus, Hamnkontor. 16. Svintorget. 17. Vågbrytare. 18. Stora Borgbron. 19. Borgön, Garnison. 20. Amfiteatern. 21. Ogdyris Fyrtn. 22. Bryggor.

KARAVANEN OCH KARAVANMÄSTARNA

Karavanen som spelarnas rollpersoner kommer att resa med leds av ökennomaderna Murro, Giladibar, Permon och dvärgen Durif. De är alla experter på överlevnad och är veteraner när det gäller att leda en karavan säkert genom den Eknatiska öknen. Nomaderna ansvarar för allt det praktiska som t.ex. förberedelser inför resan, skötsel av lastdjur och gemensam utrustning, transport av förnödenheter, vägval osv. Durif ansvarar för tälten och utrustningen och Permon för rastning och skötsel av kamelerna. Giladibar är Murros högra hand.

Kostnaden för att resa med karavan varierar. En del resenärer betalar hela eller delar av resan med tjänster eller varor istället, det kan handla om förnödenheter, utrustning eller beskydd.

Allt som allt består karavanen av tio personer utöver spelarnas rollpersoner: karavanledningen, Isanneh Akilahn, den till Eknatis nyanlände pallasadoniske köpmannen Tekaras, två av Tekaras hjälpredor och två av hans privata vakter. Tekaras och hans följe kommer att lämna karavanen en bit utanför Ankhtoras då tanken är att de ska möta en blivande affärspartner, en handlare vid namn Harafelsut som handlar med kamelprodukter och mattor, och fortsätta till oasen där denne bor.

RESAN TILL ANKHTORAS

Under resan från Ogdyris till Ankhtoras inträffar en del händelser som finns beskrivna nedan. Resan är ca 50 mil och tar 3-4 veckor.

Avresan från Ogdyris

Resan startar en bit utanför Gladiatorporten (se karta 2). Spelarnas rollpersoner lägger genast märke till en vacker kvinna som går klädd i en dyrbar, vit klädnad med en mörkbrun mantel ovanpå. Trots att det ser ut som om hon försöker smälta in i omgivningen sticker hon ut bland de resenärer som är med i folket.

Starten på resan blir olycklig. Sandstormar härjar utanför staden och karavanen blir tvungen att återvända till Ogdyris.



Sandstormen

Karavanen har precis kommit iväg när varningar tas emot om att en sandstorm från den eknatiska öknen är på väg mot Ogdyris. En man till häst kommer ridande i full fart utifrån öknen på väg in mot Ogdyris. När han får syn på rollpersonernas karavan ändrar han riktning och rider mot den. Ryttaren byter snabbt några ord med Murro och Giladibar och fortsätter sedan mot Ogdyris. Murro beslutar inom kort att man ska vända tillbaka mot staden. Han försäkrar att det inte är någon fara, men berättar att en våldsam sandstorm är på väg in mot Ogdyris. Karavanen vänder tillbaka och trängs med många andra om att komma innanför stadsmurarna. Stormen har uppmärksamats av ökenfolken och resenärer som håller till i områdena öster om Ogdyris och rapporterna säger att stormen är kraftig men att den rör sig relativt långsamt. Alla har olika detaljer att berätta och de flesta, inklusive Murro, Giladibar, Permon och Durif är förvånade över att en sandstorm dyker upp just nu och att den är så kraftig. Isanneh verkar bekymrad av det hon får höra. Stormen varar i tre dagar och tre nätter.

Det dröjer tre dygn innan någon karavan kan ge sig iväg från Ogdyris igen och resenärerna får ta in på värdshus under de dagar som stormarna härjar. Under denna period är det inte så lätt att få något utträttat eller ens särskilt trevligt att vistas utomhus. Även om det inte är förenat med livsfara att befinna sig utomhus innanför stadsmurarna är vinden och den piskande sanden mycket besvärande och många håller sig hemma med förbommade fönsterluckor.

Isanneh har blivit uppträckt av Kal Ibas spioner i Ogdyris och sandstormarna är magiskt framkallade för att hindra att hon ger sig av innan hans män har hunnit planera ett omhändertagande (se nedan under rubriken Överfallet). Eftersom sandstormarna är framkallade på magisk väg har de inte kunnat förutses av väderexperter.

Resans fortsättning

Tre dagar försenade kommer sällskapet äntligen iväg, men äventyren för karavanens deltagare är inte slut. Om SL vill brodera ut resan kan nedanstående händelsetabell användas. Slå på tabellen nedan eller välj själv om och vilka händelser du vill att rollpersonerna ska råka ut för. Utöver dessa händelser inträffar det obligatoriska överfallet (se nedan).

Slag	Händelse
D1-10	Saltvindar blåser in från Kristallhavet (endast början av resan).
D11-20	Rosaskimrande sjöfåglar flyger förbi högt i skyn.
N21-30	Träffar på en mötande karavan.
N31-35	En fladdermuskoloni slår sig ner i lägret på natten om man har slagit läger, annars följer den karavanen.
36-40	Inget särskilt inträffar. Allt är lugnt.
D41-45	Gamar kretsar kring ett kadaver.
46-50	Inget särskilt inträffar. Allt är lugnt.
N51-55	Ökenhundar anfaller under natten. Flocken är 2T10 stor.
56-60	Inget särskilt inträffar. Allt är lugnt.
D61-95	En av karavandeltagarna drabbas av solsting (61-65 Tekaras, 66-80 Hjälpreda 1, 81-95 Hjälpreda 2).
N96	Ett sandskred sveper ner över delar av leden.
N97	En sandorm blir störd, väser och ringlar iväg.
D98	Ett stort luftskepp med master och segel och sju kor vid relingen svävar majestätiskt förbi på avstånd. Någon muttrar "Det är så man ska resa, inte med karavan".
D99	Karavandeltagarna blir vittne till en strid mellan två jättesandödlor. De har uppfällda hudsegel och blåser gift på varandra.
D00	Sandstormar. Allt löst blåser bort. Lägret täcks av 1 meter sand.
D=Dag, N=Natt	

Vissa av händelserna kan förutses med hjälp av rätt färdighet eller besvärjelse. Karavanledningen och vildmarkserfarna rollpersoner bör t.ex. ha möjlighet att förutse sandstormen (D00) genom att använda färdigheten Väderkännedom. Vissa händelser (96-00) bör inträffa högst en gång under resan.

Överfallet

Efter en vecka passerar karavanen ett område med klippor och stenblock och på den platsen slår ett rövarband till.

Rövarbandet är lejt av Kal Ibas spion med uppdrag att kidnappa Isanneh och föra henne till honom. Om rollpersonerna räddar karavanen undan överfallet och hindrar rövarna från att föra bort den eknatiska prästinnan kommer de att fånga hennes uppmärksamhet, kanske även imponera på henne och vinna hennes förtroende.

Rövarna

Rövarna är sju till antalet, ledaren och hans sex män. De är veteraner som tidigare härjat i samma område och de är relativt skickliga på sin sysselsättning. Rövarna är väderbitna män med barskt utseende och de har svarta dukar lindade runt huvudet med endast en del av ansiktet runt ögonen fritt. De är klädda i lätta, mörka kläder, läderharnesk, armskenor, skinnskor och kroksablar.

Rövarbandets uppdrag

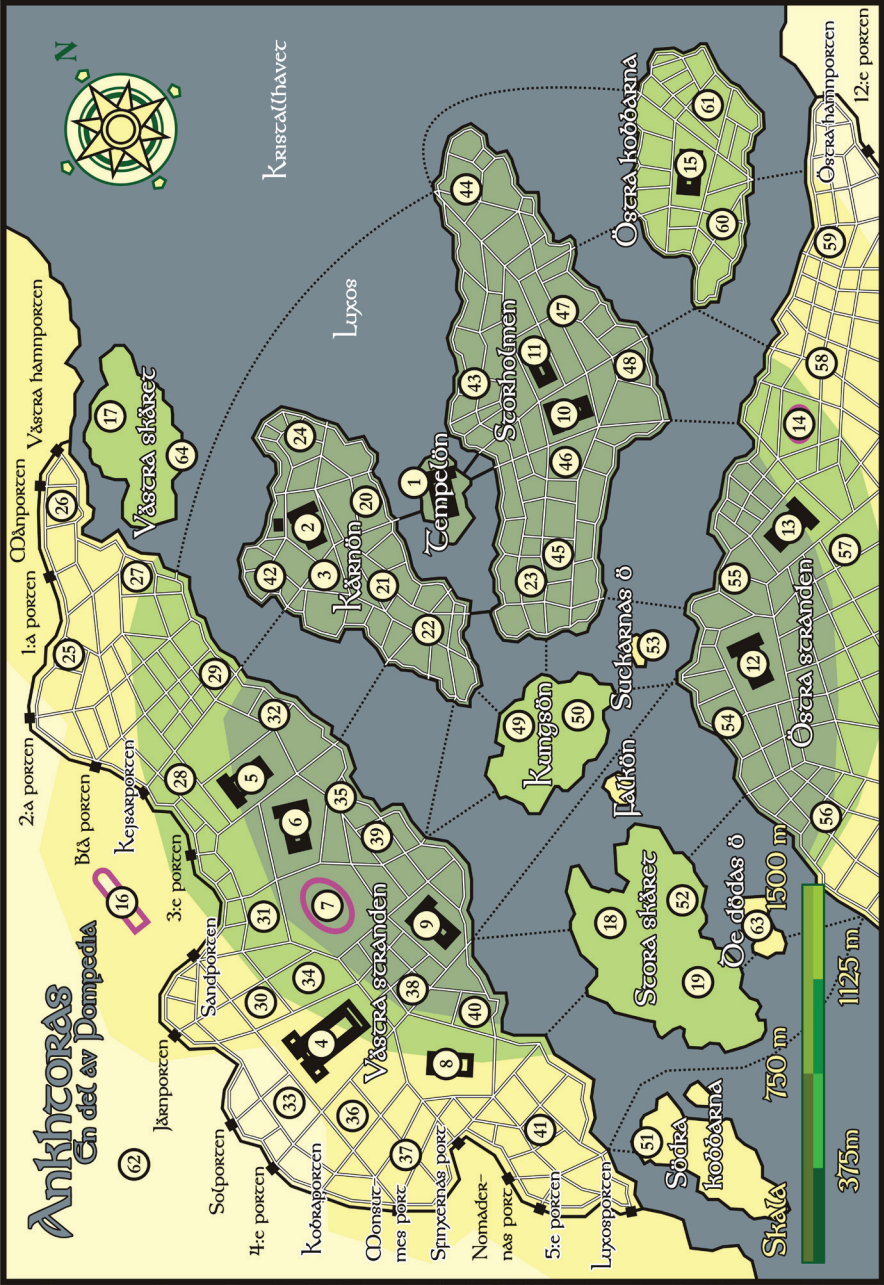
Några dagar före äventyrets start blev Kal Ibas kontaktad av en av sina män som vid tillfället befann sig i Ogdyris. Han fick då veta att Isanneh hade blivit sedd i staden. När det stod klart för Kal Ibas att Isanneh var i Ogdyris skickade han snabbt ett meddelande tillbaka till sin kontaktman med order att ta henne tillfånga och oskadd föra henne till honom. Kal Ibas spion letade rätt på ett rövarband som skulle kunna utföra uppdraget åt honom. På en mörk krog i de skummare delarna av Ogdyris hittade han ledaren för ett rövarband som ibland opererat i området, en man vid namn Rosslick som han anlitat flera gånger tidigare. Rosslick hade sina män i vildmarken utanför staden och kunde snabbt planera överfallet på prästinnan.

Rövarna har fått veta var Isanneh befinner sig, hur hon ser ut och att hon ska resa med karavan till Ankhtoras. Kal Ibas spion underströk att Isanneh ska tillfångatas och att hon inte får skadas. Innan mötet var över bestämdes också en mötesplats (en gömd grotta utanför Ogdyris) där Isanneh ska överlämnas till Kal Ibas mellanhand.

Rosslick begav sig genast ut till sina män och de planerade snabbt överfallet vilket kommer att ske i ett klippigt bergspass en veckas resa öster om Ogdyris, ett pass som de känner väl till sen tidigare. Efter det tog sig ett par av rövarna in till Ogdyris för att bevaka Isanneh. När karavanen lämnar Ogdyris kommer rövarna att följa efter och senare ansluta till sina kamrater igen vid den plats där överfallet ska ske.

Rövarbandet kommer att ge sig av om någon av dem dödas eller flera av dem såras allvarligt under överfallet. De har fått höra att det är ett enkelt uppdrag och

Karta 3 - Ankhtoras



att det i princip handlar om att bära iväg en vilt fåktande kvinna, de är inte intresserade av att offra sina liv. De har sina riddjur och sin packning några hundra meter från karavanens lägerplats.

Samtal kring lägerelden

På kvällarna när det praktiska är undanröjt brukar Murro, Giladibar, Permon och Durif slå sig ner vid lägerelden och berätta historier från sitt liv som karavanledare och om den hårda tillvaron i öknen. De ger också många praktiska tips till alla intresserade, tips som t.ex. hur man utnyttjar temperaturens växlingar för att samla vatten ur luften, hur man bygger effektiva fällor för att jaga öknens villebråd och hur man hittar ätliga växter i den till synes döda öknen.

Resans slut

Efter överfallet kommer Isanneh att känna sig än mer utsatt. Det är inte längre något tvivel om att Kal Ibas är henne på spåren och hon känner ett stort behov av att anförtro sig åt någon och knyta bundsförvanter. Om rollpersonerna har vunnit hennes förtroende, kommer hon att tala med dem och berätta att hon behöver hjälp med att hitta något som är försvunnet. Hon kommer även att berätta att hon tror att överfallet skedde på grund av henne och inte bara var ett vanligt rån. Hon lovar att rollpersonerna ska bli rikligt kompenserade om de hjälper henne, men berättar också att det kan vara mycket farligt och att de kan komma att behöva göra en del resor. Hon kommer inte att berätta några detaljer innan de har anlänt till det kapell i Ankhtoras där hon bor och arbetar.

Ankomsten till Ankhtoras

Isanneh leder rollpersonerna in i Ankhtoras genom Nomadernas port och guidar dem genom stadens vindlande gator. Efter en kort promenad kommer de fram till hennes kapell. Hon föreslår att de ska träffas i kapellet efter det att rollpersonerna har fått möjlighet att fräscha upp sig efter resan, inkvarterat sig och intagit en måltid om de så önskar. Hon kommer då att ge dem deras uppdrag. Isanneh tipsar rollpersonerna om att de kan bo på ett värdshus som ligger bredvid kapellet. Hon berättar även att det finns ett badhus mitt emot värdshuset och ett stall och en provianteringsdepå där man kan utrusta sig för resor genom öknen.

ANKHTORAS

Ankhtoras är Eknatis huvudstad och landets största stad. Den är belägen i norra delen av landet precis där en av Luxos många flodarmar mynnar ut i Kristallhavet.

Ingen vet exakt hur många invånare Ankhtoras har, men skolastiker räknar med att det rör sig om ca en miljon personer, om man räknar med omkringliggande bebyggelse och förorter. Ca 90 % av befolkningen är människor, resten utgörs av andra raser.

Historiker tror att det har funnits bosättningar i området åtminstone sen 7000 f.E. Staden har under nästan hela Eknatis historia varit en viktig knutpunkt. (För mer information om Eknatis historia, se modulen Eknatis kapitel 4.)

Ankhtoras är ett viktigt politiskt, religiöst och kulturellt centrum. Amengonen har ett av sina viktigaste palats mitt i staden på tempelön och alla landets ministerier har sina huvudkontor i staden. Staden är känd för sina många tempel, katedraler och citadell. Många kulturer, religioner och folkslag ryms innanför stadens murar, vilket bidrar till att göra Ankhtoras till en dynamisk mötesplats som sjuder av liv dag som natt. (För mer information om politik i Eknatis, se modulen Eknatis, särskilt kapitel 6.)

Staden är även en viktig handelsplats. Dagligen anländer fartyg från alla delar av Kristallhavet med varor av olika slag och dagligen färdas skepp upp och ned längs Luxos glittrande vatten. Köpmän, hantverkare och inresande bönder bedriver handel på marknadsplatser och basarer.

Karta 3. Kartan visar några av de största byggnaderna och gatorna i Ankhtoras, inte alla små gator och byggnader är utmärkta. Svarta, heldragna linjer över vattnet betecknar broar, prickade linjer över vattnet betecknar färjelinjer. 1. Amengonens palats. 2. Rådhuset. 3. Ministerier (Försvarsministeriet, Utrikesministeriet, Post- och kommunikationsministeriet). 4. Soltemplet. 5. Måntemplet. 6. Skarabétemplet. 7. Stora arenan. 8. (Den) Stora akademien. 9. Västra garnisonen. 10. Himmels tempel. 11. Jordens tempel. 12. Gamla slottet. 13. Östra granisonen. 14. Lilla arenan. 15. Sanningens tempel. 16. Hästkapplöpningsbanan (Hippodromen). 17. Kastellet, Flottbasen. 18. Sheptetis Pyramider. 19. De talande stoderna. 20. Ministerier (Finansministeriet, Skatteministeriet). 21. Domstolsverket. 22. Centrala domstolen. 23. Stadsvaktens huvudkontor. 24. Centralbadet. 25. Den helige Ponsiscus Katedral. 26. Måntorget. 27. Ambassadstaden. 28. Katorget. 29. Västra borgen (Stadsvakter). 30. Allmosornas hus. 31. Sementitis sjukstuga. 32. Köpmännens gille. 33. Skolastikernas hus. 34. Tempelträdgården. 35. Krontorget. 36. (Västra) Kornbodarna. 37. Thutnatons bäge. 38. Drömmarnas brunn. 39. Amengonens smedja. 40. Hosiras badhus. 41. Cedertorget. 42. Dimmornas torn. 43. Centrala kornbodarna. 44. Ankhtoras banken. 45. Hierofanternas trappa. 46. Stortorget. 47. Köpstaden. 48. Nefermedjis bad. 49. Sanningens bäge. 50. Nakhtis trädgårdar. 51. Hantverkarnas gille. 52. Sjömännens hus. 53. Suckarnas fängelse. 54. Handlarnas kvarter. 55. Kejsartorget. 56. Stencitadellet. 57. Silvaanas badhus. 58.

Gladiatorernas hus. 59. Norra saluhallarna. 60. Chefras Amfiteater. 61. Magikernas hus. 62. Djosebs pyramider. 63. Hjältarnas Mausoleum. 64. Det kejserliga varvet.

ISANNEHS KAPELL I ANKHTORAS

Kapellet är byggt av sten med en järnbeslagen dubbeldörr av trä. En kort stentrappa leder upp till dörren som vanligtvis är stängd och olåst dagtid, men låst på natten. Isanneh förvarar den stora järnnyckeln i sin väska eller i skrivbordet i sitt rum. Intill kapellet ligger en liten trädgård med vildvuxet gräs och några fruktträd. En låg stenmur med en sliten trägrind hägnar in trädgården. På andra sidan trädgården ligger ett vårdshus.

Kapell

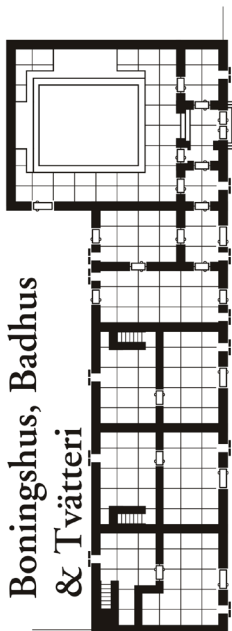
1. **Kapellsal.** Kapellet utgörs av en enkel stensal (ca 10 x 15 m) med ett altare längst fram. Till höger och till vänster om altaret står statyer av sten föreställande kvinnor iförda långa klädnader med huvor (Nerabis och Seretra, beskyddare av Gryningens väg). Salen bärs upp av ett antal stenvälv och längs båda långväggarna finns höga, vackra mosaikfönster. Fönstren i den norra väggen vetter ut mot gatan och de i den södra ut mot trädgården. Fönstren går dock inte att öppna och det går inte att se ut eller in genom dem eftersom de är av färgat glas. Det finns träbänkar i salen för de besökare som vill sitta och ljusstakar för dem som vill tända ljus. Längst in i rummet, på den södra väggen, finns en stenportal som döljs av ett draperi av röd sammet och en järnbeslagen trädörr in till Isannehs privata rum.

2. **Arbetsrum.** Isannehs arbetsrum är ganska litet (ca 4 x 3 m) och i rummet finns en bokhylla, ett klädskåp, ett skrivbord och en säng med en kista vid fotändan. Alla möbler är av trä. Ovanför skrivbordet som står vid den västra väggen finns ett fönster ut mot den lilla trädgården. I klädskåpet förvarar Isanneh några klädombyten och diverse oljor och parfymer och i bokhyllan finns en mängd böcker med religiöst innehåll. I skrivbordslådan som går att låsa finns skrivdon och brevpapper och ibland nyckeln till kapellets dubbeldörr. Här förvarar Isanneh även de papper hon arbetar med för tillfället och just nu är det anteckningar och dokument som härrör sig till hennes sökande efter nycklarna till Gryningstemplett. Dessa dokument ligger gömda i ett dolt fack (Finna föremål för att upptäcka). Den lilla kistan är låst och innehåller bland annat några fina hopvikta dukar, en vas, ett litet skrin med torkade blommor och örter (i tre buntar) och två kristallflaskor med helande vatten (varje flaska helar 5T10 TP). Flaskorna med helande vatten är värda ca 700 bm vardera och örterna kan blandas till milt sövande, smärtlindrande och läkande drycker av någon som har färdigheten Drogkunskap. Sammanlagt räcker örterna till 6 drycker (2 av varje sort). De läkande dryckerna helar 1T10 TP vardera fördelat på ett TP per timme upp till det slagna antalet. Örterna är

Isannehs Kapell

ÖDARKNIVÅ: Kapell, trädgård, gåtor OCH intilliggande hus

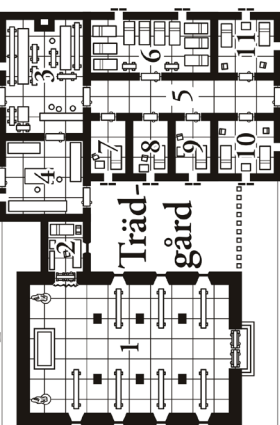
Boningshus, Badhus
& Tvätteri



Kapell

Värdshus

Stall & Lager



Träd-
gård

- Dörr
- Dubbdörr
- Metallförstärkt dörr
- Metallförstärkt dubbdörr
- Fönsterluckor
- 1,5 x 1,5 meter

1. Kapell
2. Arbetsrum
3. Krogrum
4. Kök
5. Korridor
6. Sovsal
7. Enkelrum
8. Enkelrum
9. Enkelrum
10. Dubbelrum
11. Dubbelrum



värda sammanlagt ca 200 bm. Isanneh brukar ha dörren in till sitt privata rum olåst när hon sitter där och arbetar (då sitter nyckeln i dörren på insidan), men låst på natten när hon sover eller när hon inte befinner sig i rummet.

Värdshus

Värdshuset Oasen består av ett enkelt hus byggt av sandsten. Ovanför dörren, som är av trä, hänger en sliten skylt med värdshusets namn och symboler för mat, husrum, bad, stall och proviantering. I den byggnad som ligger direkt angränsande till kapellet finns köket, krog salen och alla sovplatser. Värdshusets övriga funktioner finns i intilliggande byggnader. Då värdshuset ligger i Ankhtoras västra utkanter är det många som provianterar och byter riddjur här inför längre resor och resor ut i öknen. Alla väggar är av sten, golven av trä och belysningen består i huvudsak av oljelampor. Fönstren saknar glas, men har låsbara fönsterluckor. Totalt finns det plats för ca 25-30 matgäster och det finns 27 sovplatser. Priset för mat är ca 20 bm per dag och person och då ingår tre mål mat och dryck och övernattnin g kostar 5 bm (sovsal), 30 bm (enkelrum) eller 50 bm (dubbelrum).

Utöver detta finns ett utedass och ett antal redskaps- och förrådsutrymmen på bortre sidan stall- och lagerbyggnaden från värdshuset sett.

3. Krog sal. Rummet är 9 x 6 m. Här umgås värdshusets besökare; de äter, dricker, spelar tärning och utbyter historier. Maten är enkel men god och serveras i rejäla portioner tillsammans med dryck i stora bågare. Ibland kan man även lyssna till musik då någon besökare sjunger och/eller spelar eller en kringvandrande trubadur är närvarande. Serveringsdisken är placerad parallellt med norra väggen framför dörren till köket. Alla stolar och bord är av trä och finns placerade både ute i rummet och längs väggarna. I den södra väggen finns en eldstad, men det är ofta för varmt för att ha en eld brinnande. Förutom ytterdörren finns en dörr i den bakre (västra) väggen som leder till korridoren med sovrum.

4. Kök. Köket är 6 x 6 m. Här lagas maten till av köksmästare Raomytop. Han assisteras av två unga kvinnor i tjugoårsåldern vid namn Saffra och Metuseliah. Ibland får han även hjälp av sin fru och sina söner, men dessa har vanligtvis andra arbetsuppgifter i badhuset, i stallet eller i provianteringen. I köket finns all nödvändig köksutrustning och på den östra väggen finns ett fönster och en dörr som leder direkt ut på gatan och som används av kökspersonalen. Det finns även en dörr ut till trädgården.

5. Korridor. En tre meter bred och ca 14 meter lång korridor med dörrar som leder in till värdshusets enkelrum, dubbelrum och sovsal. I den västra änden av korridoren finns en låst dörr som leder ut mot gatan. Nyckeln till denna dörr har Raomytop gömt i en kruka i ett av köksskåpen.

6. Sovsal. En enkel sovsal med trägolv och våningssängar och sammanlagt 20 sovplatser. På den södra väggen finns två fönster som vetter ut mot stall- och

lagerbyggnaden. Sovsalen är ca 5 x 9 m.

7-9. Enkelrum. Ett litet sovrum (ca 5 x 3 m) med en säng, ett litet bord och en stol. Ett fönster på den norra väggen vetter ut mot trädgården.

10. Dubbelrum. Ett litet sovrum (5 x 5 m) med två sängar, ett litet bord och två stolar. Ett fönster på den norra väggen vetter ut mot trädgården.

11. Dubbelrum. Ett litet sovrum (5 x 5 m) med två sängar, ett litet bord och två stolar. Ett fönster på den södra väggen vetter ut mot stall- och lagerbyggnaden.

Bonings- & badhus/tvätteri

Huset är byggt av sandsten. Här finns ett antal bostäder och ett badhus där Raomytrops hustru Samorfalia jobbar. Här kan rollpersonerna ta sig ett bad och få sina kläder tvättade. Badhuset ligger mitt emot värdshuset. Resterande dörrar i byggnaden leder in till bostäder.

Badhuset består av en ingångshall med en bemannad disk där man betalar för den typ av bad man önskar. Vidare finns ett litet badrum där man kan tvätta sig i badkar. Om man betalar en slant kan man få sina kläder och föremål bevakade under tiden man badar. I rummet med den stora bassängen finns förutom den 8 meter långa bassängen även ett antal bänkar och några palmväxter. Stora öppningar i taket och höga mosaikfönster gör rummet ljust och vackert och bidrar till att badhuset gör ett lugnt och trevligt intryck på sina gäster. Bassängen värms upp genom vedeldning under två stora behållare där vattnet cirkulerar. Badet är öppet två dagar i veckan för män och två för kvinnor. Betalar rollpersonerna bra kan de få badet uppvärmt när de vill men det tar några timmar att göra tillräckligt mycket varmvatten. En dörr i den bakre delen av rummet med bassängen leder till utsidan och eldrummen. I övrigt är väggarna av sten, golven är lagda med stenplattor och belysningen består i huvudsak av oljelampor. Fönstren saknar glas, men har låsbara fönsterluckor.

Tvätteriet består av två rum med stora tvättkar och annan tvättutrustning + ett kontor. Dörrar och fönster finns både på framsidan och baksidan. Vanligtvis sköts tvätteriet av Samorfalia, Saffra och Metuseliah, men när det behövs tar de in extrapersonal. Alla väggar är av sten och golven är av trä och belysningen består i huvudsak av oljelampor. Fönstren saknar glas, men har låsbara fönsterluckor.

Boningshusen har två våningar. Nedre våningen består av två rum och en stentrappa som leder upp till övervåningen vilken består av ett rum med en dörr som leder ut till en uteplats. Uteplatsen omgärdas av 1,5 meter höga stenmurar. Huset är helt byggt av sten och alla dörrar är av trä. Golven består av trampad jord som det ligger mattor av flätade palmblad på. Belysningen består i huvudsak av oljelampor. Alla fönster saknar glas, men har låsbara fönsterluckor.

Stall- & Lagerbyggnad

Stall- och lagerbyggnaden är ett enkelt hus av sandsten med tre stora dubbeldörrar av trä. Här finns hästar och kameler och här kan rollpersonerna få sina riddjur omhändertagna eller byta till sig eller köpa nya riddjur om de så önskar. Den mellersta och den västra dubbeldörren leder in till stallet och den östra dubbeldörren leder in till ett lagerutrymme där det finns all möjlig typ av vildmarksutrustning och förnödenheter. Här kan resenärer proviantera innan de ger sig ut på sin resa. Raomytops söner Borotep och Tetekar arbetar i stallet och i lagret.

ROLLPERSONERNAS UPPDRAG

När rollpersonerna åter befinner sig i Isannehs kapell kommer hon att ge dem fler detaljer om uppdraget. Hon låser kapellet och ber rollpersonerna att vänta medan hon går och hämtar sina anteckningar och böcker som hon förvarar i det hemliga utrymmet i skrivbordet i sitt arbetsrum (se ovan). När hon kommer tillbaka berättar hon för dem att hon behöver hjälp med att hitta tre föremål av stor religiös betydelse. Föremålen har varit försvunna i flera hundra år, ända sedan cossiska plundringståg drog genom landet i slutet av den cossiska ockupationen för ca 400 år sedan då de fördes bort av de tre krigsherrarna Maximus Tardon, Jublius Calenessar och Jado Vorn.

Föremålen rollpersonerna ska leta efter är tre halsband, smycken av guld och silver som ursprungligen hängde i kedjor. Dessa kallas för solens och månens tecken och de bars av överstepräster som ett tecken på prästernas ämbete och myndighet och som symboler för solen och månen vilka dyrkades. Isanneh erbjuder 1000 sm per smycke och hon kan tänka sig att betala en del av summan i förskott (max 10%).

Isanneh berättar att hon för tillfället bor och arbetar i kapellet de nu befinner sig i och avtalar med rollpersonerna att de skall ta sig tillbaka för att träffa henne där när de har hittat alla föremålen eller om de behöver hjälp. Spelarna och deras rollpersoner kommer inte att få reda på att föremålen är nycklar och de kommer inte heller att få reda på mer information om föremålens bakgrund eller vad Isanneh ska ha dem till. De får däremot en kort beskrivning av hur de ser ut. Det första smycket är en sol av guld, det andra en månskära av silver och det tredje en sol av guld sammansmidd med en halvmåne av silver. Smyckena är



ca 5 x 5 cm stora.

SL: Isanneh har lyckats spåra det första tecknet genom att följa släkten Calenessar genom århundradena från Jublius Calenessar och fram till idag. Spåret slutar vid Calenessars handelshus i Ankhtoras, vilket ägs och drivs av Sutmes Calenessar.

Solsmycket

Isanneh berättar att det bästa stället att börja sökandet efter de försvunna föremålen förmodligen är Calenessars handelshus i Ankhtoras. Rollpersonerna får adressen dit och de får veta att det troligtvis är guldsmycket i form av en sol de kan hitta på den här platsen. Isanneh tror att rollpersonerna gör klokt i att prata med ägaren Sutmes Calenessar.

Övriga smycken

Isanneh har varken lyckats spåra månsmycket eller gryningssmycket, men håller på med efterforskningar. Dessa två återstående tecken kommer hon att spåra under tiden som rollpersonerna söker efter det första. Hon hoppas att uppgifterna som hon har hittat i biblioteket i Ogdyris kommer att ge henne de uppslag hon behöver för att slutföra arbetet (se del två och tre i trilogin Arvet från Cosso).

ISANNEHS GÅVA

Innan rollpersonerna ger sig av får de en liten flaska av kristall av Isanneh. Innehållet ser ut som vanligt vatten. ”Om någon av er blir skadad, drick då innehållet i flaskan. Det kommer att ge den skadade styrkan åter och hjälpa till med läkningen”, säger hon. Hon önskar rollpersonerna lycka till i sitt sökande och vinkar av dem från trappan till det lilla kapellet.

Flaskan innehåller helande vatten som helar 5T10 TP. Den är värdefull och inbringar rollpersonerna omkring 700 bm om de säljer den.

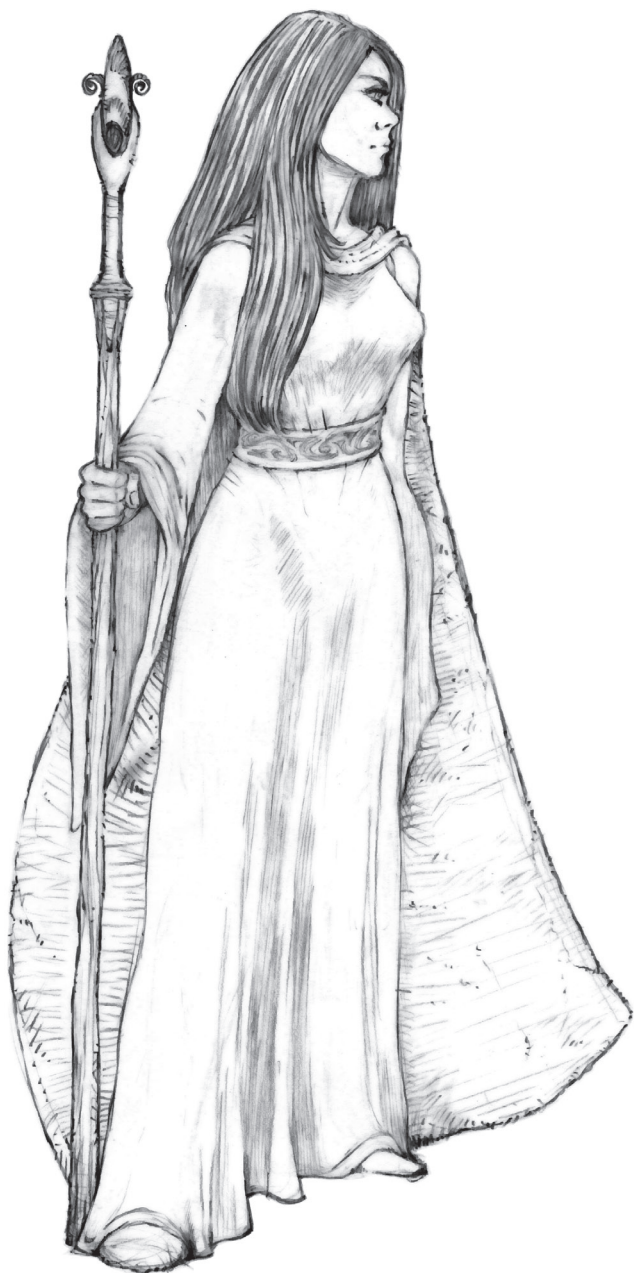
Äventyret fortsätter nu i Calenessars Hus.

SPELLEDARPERSONER

Isanneh Akilahn (Den vita prästinnan)

Beskrivning

Isanneh är en vacker och intelligent kvinna som tills helt nyligen tillhört ljusets prästinnor i Gryningens väg, en gren av den gamla religionen i Ankhtoras som tillber Tutfren och Tefsiris. Hon är helt klädd i vitt och den vackra dräkten återkastar den eknatiska solens intensitet med ett nästan bländande sken. Isanneh



har långt mörkbrunt hår och gröna ögon. Hon har en smal och välformad kropp och rör sig elegant. Vanligtvis bär hon sin vita stav i höger hand och över axeln hänger en liten axelremsväska med de föremål hon använder dagligen. Runt halsen i en silverkedja bär hon ett vackert smycke, en opal infattad med silverornament.

Personlighet

Isanneh har stort behov av att vara duktig. Hon är inte skrytsam eller vill ha andras uppmärksamhet, men hon försöker hela tiden bevisa för sig själv att hon duger. Hon plågar sig med att upprätthålla en närmast omänsklig målmedvetenhet och att sätta upp mål som ligger på gränsen till vad någon kan klara av, mål som kretsar kring religion och magi och att påverka omvärlden. Hon lever med en känsla av att hon ensam måste rädda hela Pompedia, något som understryks av att de flesta runtomkring henne inte visar särskilt stort ansvar utan nästan uteslutande tänker kortsiktigt och på egen vinning. En gång var hon i händerna på Kal Ibas. Han kontrollerade henne fullständigt och hon kan inte förlåta sig själv för att hon lät det hända.

Bakgrundsförmågor

Sexmissbrukare, Intelligens.

Uppdrag

Isanneh söker efter gryningens bok som hon tror kommer att kunna hjälpa henne i hennes strävan att sprida godhet och kunskap i världen.

Grundegenskaper

Styrka: 45, Smidighet: 75, Fysik: 65, Intelligens: 125, Psykisk styrka: 65, Karisma: 75, Magisk förmåga: 110.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 65, Motståndskraft: 80, Viljestyrka: 115, Magisk kraft: 240.

Tålighetspoäng: 65

Magiska kraftpoäng: 240

Färdigheter

Filosofi FV 40, Historia FV 86, Läsa och skriva språk (eknatiska) FV 118, Läsa och skriva språk (gammal eknatiska) FV 40, Läsa och skriva språk (pallasadoniska) FV 80, Läsa och skriva språk (cossiska) FV 75, Magikunskap FV 120, Magiskola (astrologi) FV 120, Matematik FV 40, Naturfilosofi FV 30, Religion FV 80, Tala språk (eknatiska) FV 120, Tala språk (gammal eknatiska) FV 20, Tala språk

(pallasadoniska) FV 85, Tala språk (cossiska) FV 65, Uppmärksamhet FV 50.

Besvärjelser

Analysera magi BV 100, Skingra magi BV 100, Sköld mot magi BV 100, Ljus BV 120, Tankeläsning BV 110, Föremålsvision BV 110, Skyddsaura BV 110, Avläsa ödet BV 70, Förebud BV 70, Gissning BV 70, Intuition BV 70, Lokalisera föremål BV 70, Lokalisera person BV 70, Telepati BV 70, Varsel BV 70.

Föremål

Vit dräkt, vit mantel, vita skinnskor, brun resmantel, vit trästav, silversmycke med opal, en brun axelremsväska av skinn innehållande ett par böcker (en bok om gammal eknatiska och en eknatisk historia som hon köpt i Ogdyris), några dokument (bland annat ett rekommendationsbrev till föreståndaren för biblioteket i Ogdyris utfärdat av tempelöverhuvudet i Isannehs tempel, ett tillstånd från biblioteket i Ogdyris och tre dagsbiljetter från biblioteket i Ogdyris med tillhörande kvitton på betalningar för ett privat bås), en anteckningsbok (med anteckningar och skisser från studierna i biblioteket), en liten kniv i en läderslida, en sax, en läderrem, en spegel, en kam, 3 st kristallflaskor med helande vatten (5T10 TP), en stor nyckel av järn [till kapellets ytterdörr (endast om hon inte är i kapellet)], en normalstor nyckel [till hennes arbetsrum (endast om hon inte är i kapellet)], en liten nyckel (till lådan i hennes skrivbord), en liten nyckel (till kistan i hennes rum) och en penningpung med 5 sm och 25 bm.

Rosslick (Rövarhövding)

Beskrivning

Rosslick är en väderbiten man med barskt utseende. Han har en svart duk lindad runt huvudet med endast en del av ansiktet runt ögonen fritt. Duken skyddar bra mot sand, vind och sol och gör honom svårare att upptäcka i den svarta eknatiska natten. Rosslick har mörka ögon, mustasch och ett stort jack över näsan. Han bär lätta, mörka kläder, ett läderharnesk som är förstärkt med nitar och metall (skydd 30), armskenor, skinnstövlar och kroksabel.

Grundegenskaper

Styrka: 75 Smidighet: 70, Fysik: 80, Intelligens: 65, Psykisk styrka: 60, Karisma: 68, Magisk förmåga: 60.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 80, Motståndskraft: 95, Viljestyrka: 85, Magisk kraft: 60.

Tålighetspoäng: 80
Magiska kraftpoäng: 60

Färdigheter

Finna föremål FV 50, Gillra och desarmera fällor FV 60, Gömma sig FV 65, Hantera vapen (kroksabel) FV 90, Hantera vapen (kastdolk) FV 70, Hoppa FV 50, Ljuga FV 50, Områdeskännedom FV 50, Rida FV 60, Smyga FV 65, Springa FV 50, Tala språk (eknatiska) FV 70, Undre världen FV 70, Undvika FV 45, Uppmärksamhet FV 75.

Föremål

Lätta, mörka kläder, skinnstövlar, svart ansiktsduk, vapenbälte, metallförstärkt läderharnesk (skydd 30), armskenor, kroksabel + skida, dolk, rep (10 m), bältesbörs med 24 bm.

Rosslicks män (6 st)

Beskrivning

Rövarna är väderbitna män med barskt utseende och de har svarta dukar lindade runt huvudet med endast en del av ansiktet runt ögonen fritt. De är klädda i lätta, mörka kläder, läderharnesk, armskenor, skinnstövlar och kroksablar.

Grundegenskaper

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

Sekundära egenskaper

Tålighet: 70, Motståndskraft: 80, Viljestyrka: 75, Magisk kraft: 60.

Tålighetspoäng: 70

Magiska kraftpoäng: 60

Färdigheter

Finna föremål FV 40, Gillra och desarmera fällor FV 40, Gömma sig FV 60, Hantera vapen (kroksabel) FV 70, Hantera vapen (kastdolk) FV 50, Hoppa FV 50, Ljuga FV 40, Områdeskännedom FV 30, Rida FV 50, Smyga FV 60, Springa FV 40, Tala språk (eknatiska) FV 60, Undre världen FV 40, Undvika FV 40, Uppmärksamhet FV 60.

Föremål

Lätta, mörka kläder, skinnstövlar, svart ansiktsduk, vapenbälte, läderharnesk, armskenor, kroksabel + skida, dolk.

Murro (Karavanmästare)

Beskrivning

Murro är en väderbiten ökenveteran. Håret och skägget har börjat få inslag av grått. Han går klädd i vit turban (vilken efter många års användning skiftar i gråbrunt) som endast lämnar ansiktet fritt. Han har ljusbruna kläder och en sliten vit mantel med huva. På fötterna bär han kraftiga bruna ökenkängor. I ett brett läderbälte hänger bältesväskor i vilka han förvarar de föremål han använder varje dag. Murro äger flera vapen, men han är inte särskilt förtrogen med dem och han bär dem inte på sig dagligen, undantaget trästaven. Murro har under åren arbetat som boskapsskötare, vildmarksguide, vägvisare och husbyggare. De senaste tio åren har han bedrivit sin egen karavanverksamhet. Han älskar det fria livet i vildmarken och att sova under stjärnorna. För några år sedan träffade han på Giladibar och de startade Murgils karavanverksamhet tillsammans.

Grundegenskaper

Styrka: 70, Smidighet: 60, Fysik: 70, Intelligens: 75, Psykisk styrka: 70, Karisma: 70, Magisk förmåga: 60.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 70, Motståndskraft: 85, Viljestyrka: 95, Magisk kraft: 60.

Tålighetspoäng: 70

Magiska kraftpoäng: 60

Färdigheter

Botanik FV 90, Finna föremål FV 40, Geografi FV 30, Gömma sig FV 60, Hantera jaktfällor FV 95, Hantera vapen (trästav) FV 60, Historia FV 20, Hoppa FV 50, Jaga FV 70, Ljuga FV 20, Läsa och skriva språk (eknatiska) FV 30, Områdeskännedom FV 95, Orientering FV 85, Politik FV 10, Rida FV 70, Smyga FV 60, Springa FV 40, Stadskunskap FV 40, Tala språk (eknatiska) FV 60, Undvika FV 40, Uppmärksamhet FV 60, Väderkännedom FV 98, Zoologi FV 85, Överlevnad FV 101.

Föremål

Byxor, tunika, mantel, turban, läderstövlar, bälte, 2 bältesväskor, trästav, lätt armborst, pipa, tobak, tärningar, bältesbörs med 10 km och 15 bm.

Giladibar (Murros högra hand)

Beskrivning

Giladibar är betydligt yngre än Murro. Han har mörkt hår och skägg, ljusblå klädnad och brun-vit mantel med huva. Även Giladibar brukar normalt ha en vit turban, men av något mindre modell än Murro och han varierar den efter väder och behov. Giladibar bär sitt kortsvärd i ett vapenbälte och övriga personliga föremål i en bältesväska. På fötterna bär han kraftiga läderstövlar och på underarmarna armskenor av läder. Giladibar är Murros lärling tillika högra hand i karavanverksamheten de bedriver tillsammans. Tidigare var Giladibar soldat i Ankhtoras, men soldatlivet passade honom dåligt. Han kände sig instängd och kontrollerad och vid ett tillfälle vägrade han lyda order. Han straffades och kort därpå lämnade han Ankhtoras och började leva vildmarksliv. Han lärde känna andra likasinnade ute i Eknatis vidsträckta landskap och träffade efter ett tag på Murro. De har varit vänner sedan dess och driver nu Murgils karavanverksamhet tillsammans.

Grundegenskaper

Styrka: 70, Smidighet: 80, Fysik: 70, Intelligens: 80, Psykisk styrka: 60, Karisma: 60, Magisk förmåga: 60.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 70, Motståndskraft: 80, Viljestyrka: 80, Magisk kraft: 60.

Tålighetspoäng: 70

Magiska kraftpoäng: 60

Färdigheter

Botanik FV 40, Finna föremål FV 40, Geografi FV 10, Gömma sig FV 60, Hantera jaktfällor FV 65, Hantera vapen (kortsvärd) FV 70, Hantera vapen (hillebard) FV 60, Hantera vapen (trästav) FV 40, Hoppa FV 50, Ljuga FV 60, Områdeskännedom FV 75, Orientering FV 50, Rida FV 80, Smyga FV 60, Springa FV 40, Stadskunskap FV 10, Tala språk (eknatiska) FV 60, Undvika FV 40, Uppmärksamhet FV 60, Väderkännedom FV 60, Zoologi FV 70, Överlevnad FV 96.

Föremål

Byxor, tunika, mantel, turban, läderstövlar, bälte, bältesväska, armskenor av läder, trästav, kortsvärd, spelkort, bältesbörs med 25 bm.

Permon (Djurskötaren)

Beskrivning

Permon är anställd av Murgils karavaner som hjälpreda och för att ta hand om rid- och lastdjuren. Permon har varit med ett bra tag och räknas som en i gänget. Permon har smal kroppsbyggnad, han har kort, mörkt hår och bruna ögon och han går klädd i gråbruna ökenkläder och ökenkängor.

Grundegenskaper

Styrka: 60, Smidighet: 80, Fysik: 70, Intelligens: 60, Psykisk styrka: 60, Karisma: 60, Magisk förmåga: 60.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 70, Motståndskraft: 80, Viljestyrka: 75, Magisk kraft: 60.

Tålighetspoäng: 70

Magiska kraftpoäng: 60

Färdigheter

Botanik FV 60, Finna föremål FV 40, Gömma sig FV 60, Hantera jaktfällor FV 60, Hantera vapen (trästav) FV 40, Hantera vapen (slunga) FV 50, Hoppa FV 50, Ljuga FV 10, Områdeskännedom FV 30, Rida FV 90, Smyga FV 60, Springa FV 40, Tala språk (eknatiska) FV 60, Undvika FV 40, Uppmärksamhet FV 60, Väderkännedom FV 10, Zoologi FV 90, Överlevnad FV 60.

Föremål

Byxor, tunika, mantel, läderstövlar, bälte, trästav, slunga (med 10 slungstenar), bältesbörs med 10 bm och 45 tm.

Durif (Materialansvarig, kock, bard)

Beskrivning

Durif ansvarar främst för tält och utrustning. Han har ett stort intresse för matlagning, främst grillat, och tar hand om allt som har med mat och inköp av råvaror att göra. Durif går klädd i en mörk grön-grå tunika, grå mantel med huva, ett brett läderbälte med bältesväskor, där han förvarar sina verktyg, och kraftiga lä-

derstövlar. Han har långt, brunt hår med inslag av grått och ett stort dvärgskägg. Durif bär även läderharnesk och armskenor. Han har en förkärlek för yxor och äger en dyrbar stridsyx som för det mesta hänger i bältet. Durif som kommer från ett litet dvärgsamhälle i sydöstra Karnaqqas har rest en hel del i Pompedias olika länder och han är en mästare på att berätta spännande historier vid lägerelden. Det händer även att han framför ett musikstycke eller att han använder flöjten för att förstärka sina berättelser. Även Durif är anställd av Murgils karavaner, men han räknas sedan lång tid tillbaka som en i gänget.

Grundegenskaper

Styrka: 80, Smidighet: 60, Fysik: 90, Intelligens: 60, Psykisk styrka: 60, Karisma: 60, Magisk förmåga: 50.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 90, Motståndskraft: 120, Viljestyrka: 75, Magisk kraft: 50.

Tålighetspoäng: 90

Magiska kraftpoäng: 50

Färdigheter

Botanik, FV 50, Finna föremål FV 40, Gömma sig FV 60, Hantera vapen (stridsyx) FV 90, Hantera vapen (trästav) FV 40, Hoppa FV 50, Kulturkännedom FV 30, Ljuga FV 40, Läsa och skriva språk (gardoniska) FV 40, Läsa och skriva språk (eknatiska) FV 30, Läsa och skriva språk (pallasadoniska) FV 20, Matlagning FV 80, Områdeskännedom FV 40, Orientering FV 70, Smyga FV 20, Springa FV 40, Tala språk (gardoniska) FV 80, Tala språk (eknatiska) FV 60, Tala språk (pallasadoniska) FV 40, Undvika FV 40, Uppmärksamhet FV 60, Zoologi FV 70, Överlevnad FV 75.

Föremål

Byxor, tunika, mantel, läderstövlar, bälte, trästav, stridsyx (+5), flöjt, pipa, tobak, hammare, bältesväska med spikar (10 st), bältesbörs med 3 km och 35 bm.

Tekaras (Köpmän)

Beskrivning

Tekaras är en skicklig köpmän med en liten, specialiserad och framgångsrik verksamhet. Han köper och säljer exklusivt hantverk, dyra produkter som mestadels kommer från norra Eknatis och hittar sina nya ägare bland de rika medborgarna i Pallasadonien. Tekaras är av medellängd, något överviktig och han har mörkt,

lockigt och lite gråsprängt hår, vältrimmat skägg och mörkbruna ögon. Klädseln består av en dyrbart utsmyckad, ljusblå tunika och en vit och lika dyrbar mantel. I ett brunt bälte hänger en bältesväska.

Grundegenskaper

Styrka: 50, Smidighet: 55, Fysik: 60, Intelligens: 85, Psykisk styrka: 72, Karisma: 80, Magisk förmåga: 60.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 60, Motståndskraft: 75, Viljestyrka: 85, Magisk kraft: 60.

Tålighetspoäng: 60

Magiska kraftpoäng: 60

Färdigheter

Ekonomi FV 87, Geografi FV 45, Juridik FV 40, Köpslå FV 80, Läsa och skriva språk (pallasadoniska) FV 70, Läsa och skriva språk (eknatiska) FV 60, Matematik FV 55, Områdeskännedom FV 50, Tala språk (pallasadoniska) FV 80, Tala språk (eknatiska) FV 65, Värdesätta FV 77.

Föremål

Byxor, tunika, mantel, skinnskor, bälte, bältesväska, bältesbörs med 3 gm, 22 sm och 30 bm.

Hjälpredor (2 st)

Beskrivning

Två av Tekaras hjälpredor som är med för att hjälpa till med avtalsfrågor o. dyl.

Grundegenskaper

Styrka: 50, Smidighet: 55, Fysik: 60, Intelligens: 80, Psykisk styrka: 70, Karisma: 75, Magisk förmåga: 60.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 60, Motståndskraft: 65, Viljestyrka: 75, Magisk kraft: 60.

Tålighetspoäng: 60

Magiska kraftpoäng: 60

Färdigheter

Ekonomi FV 70, Geografi FV 30, Juridik FV 40, Köpslå FV 70, Läsa och skriva språk (pallasadoniska) FV 60, Läsa och skriva språk (eknatiska) FV 50, Matematik FV 40, Områdeskännedom FV 30, Tala språk (pallasadoniska) FV 70, Tala språk (eknatiska) FV 60, Värdesätta FV 70.

Föremål

Byxor, tunika, mantel, skinnskor, bälte, axelremsväska (innehållande diverse juridiska dokument och avtalspapper), bältesbörs med valfritt antal sm, km och bm.

Vakter (2 st)

Beskrivning

Två vakter som är anställda av Tekaras som hans personliga vakter under resan till Ankhtoras.

Grundegenskaper

Styrka: 75, Smidighet: 70, Fysik: 75, Intelligens: 55, Psykisk styrka: 65, Karisma: 60, Magisk förmåga: 50.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 75, Motståndskraft: 80, Viljestyrka: 70, Magisk kraft: 50.

Tålighetspoäng: 75

Magiska kraftpoäng: 50

Färdigheter

Bära rustning FV 60, Finna föremål FV 60, Hantera vapen (kroksabel) FV 70, Hantera vapen (sköld) FV 40, Hantera vapen (valfritt avståndsvapen) FV 40, Springa FV 60, Stridskonst FV 60, Tala språk (eknatiska) FV 60, Undvika FV 50, Uppmärksamhet FV 70.

Föremål

Byxor, tunika, mantel, läderstövlar, bälte, bältesväska, vapenbälte, ringbrynja, kroksabel, dolk, liten rundsköld, bältesbörs med valfritt antal bm.

Ökenhund

Beskrivning

Eknatisk vildhund som lever i ökenområdena i mellersta Eknatis. Färgen varierar från nästan svart till grå eller gråbrun. Den jagar nattetid i flock. Den har gott mörkerseende. Se paradigmvärden på sidan 104 i grundreglerna.



Raomytop (värdshusägare)

Grundegenskaper

Styrka: 75, Smidighet: 55,
Fysik: 70, Intelligens: 70, Psykisk
styrka: 65, Karisma: 75, Magisk förmåga: 60.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 70, Motståndskraft: 90, Viljestyrka: 80, Magisk kraft: 60.

Tålighetspoäng: 70

Magiska kraftpoäng: 60

Färdigheter

Ekonomi FV 60, Juridik FV 40, Köpslå FV 70, Läsa och skriva språk (eknatiska)
FV 50, Matematik FV 35, Matlagning FV 90, Provsma FV 70, Tala språk
(eknatiska) FV 70, Uppmärksamhet FV 79, Värdesätta FV 64.

Samorfalia (Raomytops hustru)

Grundegenskaper

Styrka: 55, Smidighet: 75, Fysik: 65, Intelligens: 70, Psykisk styrka: 65, Karisma:
85, Magisk förmåga: 60.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 65, Motståndskraft: 75, Viljestyrka: 75, Magisk kraft: 60.

Tålighetspoäng: 65

Magiska kraftpoäng: 60

Färdigheter

Ekonomi FV 65, Juridik FV 30, Köpslå FV 60, Läsa och skriva språk (eknatiska) FV 70, Matematik FV 40, Matlagning FV 85, Provmaka FV 65, Tala språk (eknatiska) FV 85, Uppmärksamhet FV 68, Värdesätta FV 55.

Borotep (Raomytops son)

Grundegenskaper

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

Sekundära egenskaper

Tålighet: 70, Motståndskraft: 75, Viljestyrka: 70, Magisk kraft: 65.

Tålighetspoäng: 70

Magiska kraftpoäng: 65

Färdigheter

Boskapsskötsel FV 60, Ekonomi FV 10, Hantera vapen (trästav) FV 40, Hoppa FV 50, Köpslå FV 17, Områdeskännedom FV 60, Orientering FV 50, Springa FV 50, Tala språk (eknatiska) FV 60, Träna djur FV 60, Uppmärksamhet FV 50, Väderkännedom FV 60, Värdesätta FV 20, Zoologi FV 30.

Tetekar (Raomytops son)

Grundegenskaper

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

Sekundära egenskaper

Tålighet: 70, Motståndskraft: 80, Viljestyrka: 70, Magisk kraft: 65.

Tålighetspoäng: 70
Magiska kraftpoäng: 65

Färdigheter

Boskapsskötsel FV 50, Botanik FV 30, Ekonomi FV 25, Hantera vapen (högaffel och stav) FV 30, Jordbruk FV 70, Köpslå FV 40, Tala språk (eknatiska) FV 60, Uppmärksamhet FV 40, Väderkännedom FV 60, Värdesätta FV 30, Zoologi FV 30.

Saffra (servitris)

Grundegenskaper

Styrka: 60, Smidighet: 75, Fysik: 70, Intelligens: 55, Psykisk styrka: 55, Karisma: 95, Magisk förmåga: 55.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 70, Motståndskraft: 70, Viljestyrka: 65, Magisk kraft: 55.

Tålighetspoäng: 70
Magiska kraftpoäng: 55

Färdigheter

Förföra FV 80, Gömma sig FV 60, Kontrollera fjärtar FV 50, Ljuga FV 50, Matlagning FV 45, Provsma FV 35, Springa FV 40, Stadskunskap FV 50, Tala språk (eknatiska) FV 60, Uppmärksamhet FV 40.

Metuseliah (servitris)

Grundegenskaper

Styrka: 60, Smidighet: 75, Fysik: 70, Intelligens: 65, Psykisk styrka: 55, Karisma: 75, Magisk förmåga: 55.

Sekundära egenskaper

Tålighet: 70, Motståndskraft: 70, Viljestyrka: 65, Magisk kraft: 55.

Tålighetspoäng: 70
Magiska kraftpoäng: 55

Färdigheter

Förföra FV 70, Gömma sig FV 60, Kontrollera fjärtar FV 50, Ljuga FV 50,

Matlagning FV 75, Provsma FV 45, Springa FV 40, Stadskunskap FV 50, Tala språk (eknatiska) FV 60, Uppmärksamhet FV 70.

APPENDIX

Biblioteket i Ogdyris

Biblioteket i Ogdyris är ett av de största i hela den kända världen. Ingen vet exakt hur många volymer det rymmer, men enligt vissa beräkningar rör det sig om uppemot en miljon.

Med ett bibliotek menas ofta en samling böcker, papyrusrullor och/eller andra typer av skrifter. Termen kan emellertid även referera till den eller de byggnader där dessa verk förvaras eller till den eller de institutioner som äger och sköter denna samling. Bibliotek är ovanliga i Pompedia. De kan ägas privat eller av grupper av individer. Många av de mer betydande biblioteken finns i anslutning till ett kloster.

Biblioteket i Ogdyris är en mer eller mindre fristående institution som sköts av ett antal bibliotekarier och skrivare. Ytterst är det emellertid Amengonen som betraktas som ägare och verksamheten finansieras delvis med hjälp av pengar från statskassan. I praktiken har dock Amengonen överlåtit all betydande makt till överbibliotekarien, som är chef för institutionen och leder dess verksamhet.

Biblioteket i Ogdyris byggdes ursprungligen på 300-talet f.E. Men det har vid ett flertal tillfällen brunnit och utsatts för plundring och förstörelse. I sin nuvarande form går det tillbaka till 700-talet.

Biblioteket rymmer verk som behandlar alla möjliga ämnen från i stort sett alla delar av Pompedia. Verken är ordnade efter ämne, men katalogiseringen är ofullständig och för att hitta en viss skrift är bibliotekariernas kunskap ofta viktig. En stor del av verksamheten går ut på att kopiera och restaurera gamla böcker och skrifter och att köpa in (eller på andra sätt anförskaffa) nya verk.

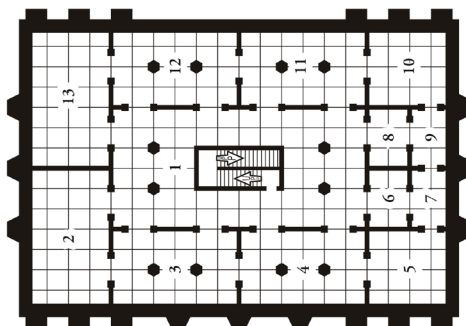
Det är inte tillåtet att låna böcker från biblioteket, alla verk måste läsas på plats. För att få tillgång till biblioteket krävs ett intyg som man kan ansöka om på plats. Överbibliotekarien beslutar om en ansökan skall beviljas eller ej. I praktiken delegerar han (eller hon) ofta detta beslut till någon annan bibliotekarie. Amengonen och lokala härskare i Eknatis kan också bevilja tillstånd. Vanligtvis krävs det att man betalar en engångsavgift för att få ett tillstånd och att man sedan betalar en avgift för den tid man spenderar i biblioteket. I första hand beviljas tillstånd till Eknatiska medborgare, men personer kommer från hela Pompedia för att studera vid det kända biblioteket. Avgiften för tillståndet ligger på 1000 bm och avgiften för en dag på 20 bm. Tillståndet skall visas upp för ett par vakter som ser till att inga obehöriga kommer in. Det är inte tillåtet för utomstående att vistas i loka-

Biblioteket i Ogdyris Gamla flygeln

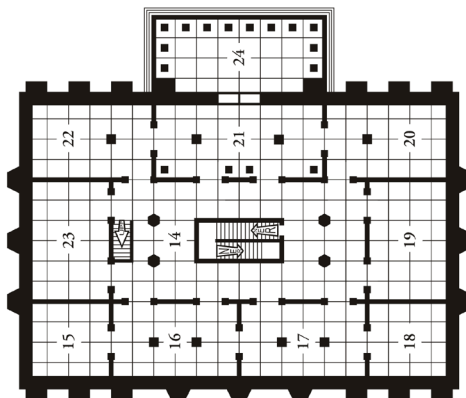


- Sexkantig pelare
- Fyrkantig pelare eller obelisk
- Dubbeldörr
- 1,5 x 1,5 meter

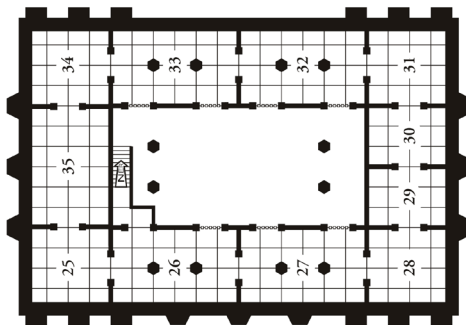
Källarvåning



Bottenvåning



Övervåning



lerna nattetid. Det är också möjligt att hyra en studieplats i biblioteket, där man kan sitta och läsa och skriva. Avgiften är 500 bm per månad för en pulpet eller ett bord. Hyr man en plats behöver man inte betala en engångsavgift varje dag. De flesta sökande får tillstånd, men om någon är dömd brottsling eller bedöms vara en risk för biblioteket, för samhället eller landet i stort kan hon få avslag.

En del volymer, som det finns flera kopior av, är tillgängliga för alla besökare. Men de flesta verk måste beställas av en bibliotekarie. Låntagarens namn skrivs upp i en bok. Verken får läsas på plats, men måste lämnas in vid dagens slut. Vissa sällsynta, ömtåliga eller känsliga verk lånas endast ut till personer med särskilda tillstånd.

Biblioteket är beläget i den nordvästra delen av Ogdyris på Honungskullen. Från denna plats har man god utsikt över Kristallhavet och över stora delar av staden. Biblioteket består av flera byggnader av skiftande ålder och utformning. Huvudbyggnaden är en bastant men samtidigt välbalanserad och vacker konstruktion uppförd i vit marmor med många massiva kolonner framför huvudentrén. Stilen är inspirerad av klassisk pallasadonisk arkitektur. Förutom förvaringslokaler för böcker och papyrusrullar och läsesalar, rymmer biblioteket flera större föreläsningssalar, där lärda kvinnor och män håller föreläsningar eller disputerar olika ämnen. Hundratals personer vistas dagligen i biblioteket.

Karta 5. 1. Trapphall. 2. Skriftrum. 3-4 Bokvalv. 5-10. Privat studiekammare. 11-12. Arkiv. 13. Skriftrum. 14. Innergård. 15. Föreläsningssal. 16-17. Bokrum. 18. Föreläsningssal. 19. Läsesal. 20. Magasin. 21. Entré. 22. Tjänsterum. 23. Läsesal. 24. Ingång. 25. Hall. 26-27. Läsesal. 28-31. Privata studierum. 35. Föreläsningssal. 32-33. Bokrum.

Nya varelser

Kamel och Dromedar

Grundegenskap	Värde	Paradigm
Styrka	2T100 + 3T10	115
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: 0

Naturliga vapen	FV	Skada
Spark	60	4T10 + 20

Färdigheter: Hoppa FV 60, Simma FV 60, Springa FV 100, Undvika FV 60, Uppmärksamhet FV 60.

Elefant

Grundegenskap	Värde	Paradigm
Styrka	3T100 + 100	250
Smidighet	1T100 + 2T10	60
Fysik	3T100 + 50	200
Intelligens	3T10	15
Psykisk styrka	1T100 + 3T10	65
Karisma	1T100 + 3T10	65
Magisk förmåga	3T10	15

Tålighetspoäng: 200

Naturligt skydd: 20

Naturliga vapen	FV	Skada
Snabel	60	2T10 + 10
Tackling	60	4T10 + 20
Trampning	70	6T10 + 20
Betar	60	5T10 + 10

Färdigheter: Hoppa FV 20, Simma FV 60, Springa FV 100, Undvika FV 40, Uppmärksamhet FV 70.



Templets Hemlighet

Maximus Tardon, Jublius Calenessar och Jado Vorn stod utanför porten till det gamla eknatiska templet. Solen sken från en klarblå himmel och blixtrade i de cossiska krigsherrarnas rustningar. På den öppna platsen nedanför tempeltrappan höll deras män på att lasta bytet på kamelernas ryggar. Vandringen hade varit lång, de hade uppnått mer än någon av dem kunnat drömma om; men nu mäktade de inte mer. Provianten var förbrukad, vattnet var slut och det var hög tid att återvända till härläget utanför Ankhtoras.

Maximus såg ner på de tre halskedjor han höll i sin vänstra hand. På varje kedja hängde ett litet smycke. Varför hade dessa vackra men ändå enkla föremål värderats högre än alla andra dyrbarheter i templet? Varför hade prästerna skyddat dem med sina liv? Bytet hade blivit rikt, men ändå kunde han inte låta bli att känna besvikelse över att de inte hade lyckats öppna dörrarna in till de gömda salarna, att de inte lyckats röja hemligheten. Maximus lindade de fina kedjorna runt handen och höll upp smyckena framför sig. De svängde sakta fram och tillbaka i den varma, torra vinden och solen glittrade i dem.

Han stod där under flera långa ögonblick förlorad i tankar. Sedan tog han ett djupt andetag och lade alla grubblerier kring templet åt sidan för att rikta koncentrationen på de utmaningar som fortfarande låg framför dem under den långa vägen hem. Maximus vände sig mot sina två trognaste kaptener, som sedan länge även var hans vänner.

"Vi tar ett smycke var. Om vägen in till de gömda salarna på något sätt döljer sig i dessa föremål kan vi återvända en dag. Om vi får en andra chans och vi alla tre står enade kan vi avslöja templets hemlighet." Jublius nickade sitt samtycke. Jado såg ut över landskapet, tempelområdet, sanden och bergen. Han var bister i uppsynen när han talade, "Något säger mig att den dagen aldrig kommer." Maximus hängde kedjorna kring halsen på sina vänner. Smycket som var av guld och som var format till en sol gav han åt Jublius. Jado fick det som var av silver och som hade formen av en nymåne. Det som hade både solens och månens tecken hängde han runt sin egen hals, varpå han gick ner för trappan till de väntande männen.

För 400 år sedan härjades Eknatis av cossiska plundringståg. Helgedomar uppsöktes, tjänare fördrevs och skatter fördes bort. Samtidigt försvann mycket av kunskapen om dessa platser och om det som en gång varit. Tardon, Calenessar och Vorn återvände aldrig till templet de plundrade. Men vilket öde drabbade dem? Kommer någon på nytt att uppsöka helgedomen och avslöja dess urgamla hemligheter?

Sagan Om Solens & Månens Tecken är ett tillbehör till rollspelet Pompedia och utgör upptakten till trilogin Arvet från Cosso. För att ha fullt utbyte av äventyret måste du ha tillgång till Pompedia Grundregler. Modulen Eknatis kan vara till värdefull hjälp när äventyret spelas.



**Sagan Om Solens
& Månens Tecken**

POMPEDIA
www.qairosgames.com