

Argonath's tempel

Inledning

Vart tredje år, när höststormarna som värst slår mot Alderos kust beger sig en samling folk, sedda som antingen galningar eller hjältar, ut till havs för att tävla i att fiska den så sällsynta stormlaxen. Tävligen är en vild tillställning, inte för att det är något våld mellan de tävlande, utan för att stormgudarna gör sitt bästa för att ta tull av fiskarna. Vädret är fruktansvärt med vind så stark att seglen slits sönder och vågor, vars toppar skulle nå taket på Furst Hiltams borg, i vilket ögonblick som helst skulle kunna krossa den ovane sjöfararen mot klipporna. Och ovana finns det gott om, det är inte bara de bästa fiskarna som prövar lyckan utan flera från de närliggande byarna eller till och med från inlandet sjösätter knappt vattentäta båtar. Äran, eller kanske mest de 500 guldmynsten, lockar äventyrslystna att bege sig ut på havet.

Några återkommer tomhänta och får trösta sig med att äta sig mätta på banketten dagen efter. Andra får själva fiskas upp ur havet några dagar senare när stormarna lugnat ner sig. Några få återses aldrig och veckan efter festen kallas *Avskedsdagarna* då anhöriga till försvunna samlas på kajen varsamt hämta hem en saknad eller för att säga farväl till någon som inte återkommit.

En av dessa stackare, *Silax Tamas*, får rollpersonerna kontakt med. Han är övertygad om att hans fru, *Jozeline*, finns kvar i livet då han påstår att hon var en skicklig seglare. Om inte annat så måste han göra detta för att ha gjort allt för henne. Silax ber dem att bege sig ut för att söka efter henne och lovar dem betalning för sina tjänster, även om de inte skulle hitta något. Om de accepterar så berättar han att en av de andra fiskarna, en erfaren veteran vid namn *Baldri*, såg henne och hennes kustriggare vid *Svartklippan*. Platsen är okänd och innan han skrika en varning så båten måste ha träffat ett rev för efter nästa vågdal var båten borta och Baldri var tvungen att återgå till sitt egna värv. Han kände igen de röda seglen som han lagt märke till vid tävlingens start och kunde därmed vara behjälplig när Silax började fråga runt.

Svartklippan är välkända bland hamnfolket i Alderos, det är en plats man undviker. Precis under vattenytan ligger flera spetsiga stenformationer och det krävs inte särskilt hårt väder för att den båt man färdas i skall få sin köl knäckt. Innanför dessa höjer sig en stor holme nästan 30 meter ovanför vattenytan. Väggarna är nästan lodräta och förutom några enstaka träd så växer inget där.

Berättelserna i hamnen gör gällande att onda andar bebor klippan vilka försöker locka till sig fartyg genom att lysa med sina spöklampor uppe på klippans topp. Namnet kommer från den svarta bergart som är blandad med den vanliga grå graniten. Vem som helst av fiskarna kan peka ut platsen på ett sjökort eller ge instruktioner för hur man seglar dit. De blir varnade att inte segla närmare än 100 meter, innanför finns det risk att de går på något av reven.

Svartklippan

Från Alderos så följer de kusten söderut och efter ett slag i **Sjökunnighet** (3 timmars restid, misslyckat 6 timmar) kan rollpersonerna se Svartklippan resa sig upp ur havet. Så länge de följer råden de fått och håller sig ungefär 100 meter så är det inget problem att segla runt ön. På öns norra sida, ut mot havet, så upptäcker de en bit rött tyg i vattnet. Tyget ligger några meter från klippan och tycks sitta fast i något. Att närma sig tygstycket kräver dock försiktighet, om ingen ligger i fören och håller utkik efter reven så går de på grund. Det krävs ett lyckat slag i **Sjökunnighet** för att båten inte

skall sjunka.

Om de är försiktiga och använder utkik så kan de långsamt navigera sig fram till tygstycket som visar sig vara tjock segelduk fäst i en mast på en sjunken båt. Om de dyker ned så kan de undersöka vraket, det mesta av värde är dock bortspolat i stormen. De kommer även att upptäcka att berget "hänger ned" och skymmer en stor grotta. Det formar en kant som de måste dyka under.

Argonath's adepters

Sällskapet kring Argonath leds av *Carknox Filembius*, en dvärg som tidigare försörjde sig som kringresande handelsman. Han snubblade över templet för kanske 20 år sedan när han fartyg gick på grund utanför grottöppningen. När han vandrade genom rummen så blev han till slut stående framför Argonathstatyn i rum 3, övertygad om att den talade till honom. Sedan dess så har han tillbett Argonath, havets härskare och hämnare, och givit honom gåvor. Under årens lopp har ytterligare tillbedjare anslutit sig till läran, alla har varit skeppsbrutna som plockats upp och förts till statyn där Argonath talat till dem.

Under åren har Carknox lyckats konvertera 11 stycken adepters till sin lära och just nu så befinner sig 9 av dem i templet. De för en ganska sorglig tillvaro då guden kräver deras ständiga uppmärksamhet och offer. Två av de nio sitter i konstant bön framför statyn i rum 3, en sitter vakt utanför cellerna på våning 2. Carknox själv uppehåller sig oftast i rum 5 där han äter, sover eller förbereder kvällens mässa. I regel har han en till två med sig som sällskap. Är han inte där så är han på övervåningen i rum tre i bön framför statyn eller i någon av cellerna tillsammans med en till två andra och jävlas med fångarna. De övriga utför diverse dagliga sysslor såsom lagar mat, städar något eller bygger på plattformen i rum 2.

Skulle rollpersonerna bli upptäckta innan strid bryter ut så kommer adepterna undvika strid och försöka locka in rollpersonerna i rum 4. En av dem kommer att springa och hämta Carknox som i sin tur kommer att förstärka sitt skydd med besvärjelsen LÄDERHUD E1. Han möter sedan helst rollpersonerna i rum 4 för att "hjälpa dem". Så snart deras syfte är utklarat så kommer han att framkalla Argonath's yngel och sedan anfälla rollpersonerna. Om möjligt försöker han ta någon av dem tillfånga vilka sedan placeras i cellerna medan deras utrustning sprid mellan Carknox och hans tjänare. Rollpersonerna kommer under inga omständigheter att tillåtas gå ner till den lägre nivån.

Carknox Filembius

Carknox har spenderat all sin tid nere i templet och det har lämnat märken på hans kropp. Håret är grånat, huden rynkig och degigt hängande i ansiktet och naglarna spruckna. Carknox går svagt framåtlutad, stödd på en käpp, då han har kraftig ryggvärk. Hans mest framstående detalj är ögonen som utstrålar en fanatisk glöd som verkar bli starkare när han pratar om sin gudom. Carknox är beredd att göra allt för Argonath och skulle rollpersonerna ingå avtal med honom så kommer han svika detta så fort det gynnar honom. Bland adepterna är han en stor ledare medan folk utifrån kommer uppfatta honom som en muttrande halvgalning.

I strid kommer Carknox oftast att hålla sig i bakgrunden och med sina besvärjelser försöka hjälpa de som slåss. Han väljer nästan alltid defensiv stridsposition för att kunna använda sin magi. I nödfall så använder han sig av sitt svärd.

STY: 11 FYS: 13 SMI: 7 PER: 9 INT: 12 KAR: 8/18 PSY: 14 KRA: 60 SB:- KP: 24 FÖRF: L4 Strid avst: 10% Strid obv: 40% Strid närst: 20% RV:- Skada: 1T6 (Kortsvärd dolt i käppen)

Färdigheter

Besvärjelsekonst: 60%, Rörlighet 27%, Förhandla 45%, Underhålla (religiös anknytning) 79%, FDT 45%

Besvärjelser

Dimma, Avbild, Läderhud, Kyla och värme, Tala med döda

Adepter

Dessa är en samling på elva stackare som fallit för Carknox tal och nu befinner sig i templet med honom. De är lojala till honom och slåss till döden för sin tro. De är alla påverkade av livet under jord och klimatet har gjort att de är småsjuka nästan hela tiden. Alla kommer de från byarna runt Alderos. Nedan är ett medelvärde ur deras egenskaper, SL kan modifiera utefter behov eller om någon skall göra en mer framträdande roll, annars är de mest redshirts... Adepterna kommer nästan alltid vara defensiva eller neutrala om de inte upplever motståndet som fullständigt underlägset. De kommer att försöka kraftsamla mot den de tror är farligast först medan övriga försöker uppehålla resterande fiender.

STY: 11 FYS: 9 SMI: 10 PER: 11 INT: 9 KAR: 9 PSY: 10 SB:- KP: 20 FÖRF: L8 Strid avst: 46% Strid obv: 20% Strid närst: 35% RV:- Skada: Beroende på vapen men dessa ger i regel minus ett i skada pga av bristande underhåll.

Färdigheter

Rörlighet 40%, FDT 48%

Argonath's yngel

Dessa tre varelses formas på Carknox kommando av den blåsvarta sörjan från bassängen i rum 4. De är bläckfisklika med åtta stycken tentakler fästa i en klockformad överkropp. Två stycken svarta ögon stirrar tomt ut i luften. Huden är slemmig och de lämnar ett kletigt spår efter sig där de rör sig. I strid kan de snärta till med två tentakler varje spelrunda. Om de träffar en av dem så kommer den att fastna i offret som omedelbart får göra en attack för att försöka frigöra sig. Lyckas den huggs tentakeln av och offret går fritt, misslyckas får ynglet +40% på sina kommande attacker till dess att offret frigjort sig.

STY: 12 FYS: 14 SMI: 16 PER: 10 INT: 3 KAR: - PSY:9 SB: - KP: 26 FÖRF: L4 Strid avst: - Strid obv: 55% Strid närst: - RV:- Skada: 1T6, 2 attacker på SR.

Färdigheter

Rörlighet 50%, FDT 35%

Templet

Templet är någon gång i tiden hugget direkt ur berget, antagligen med magisk hjälp då väggar och golv är putsade helt släta. I rum 1 - 3 är takhöjden ungefär fyra meter och taken hålls uppe av vackra valv. Takhöjden i rum 4 är nästan åtta meter från golvet, fyra meter uppe vid dörren och vid altaret. Korridoren till trappan och den korta sträckan till rum 3 har lägre höjd, drygt 2 meter. På nedervåningen är det runt två meter till taket. Golv och väggar är lika putsade som de ovan. Miljön i templet är inte speciellt gästvänlig för de som bor där, temperaturen är sällan högre än tio grader och luftfuktigheten mycket hög. Svarta smutsiga vattendroppar faller nästan hela tiden från taket och än värre när det regnat. Det finns inga facklor eller lampor som lyser upp templet utan de som bor där brukar bära med sig en liten lampa eller ett ljus.

1. Grottan

Överblick: En stor grotta i vars tak det hänger kraftiga vridna stalaktiter. Väggarna är ojämna och det växer sjögräs och anemoner på stenen. Ungefär halvvägs in i grottan är en kraftig plattform i sten byggd. Den reser sig ungefär en halvmeter ovanför vattenytan och längs kanten står fyra pollare i sten. På andra sidan plattformen finns en stor dubbelpart i sten smyckad med en stor bläckfisk omringad av diverse andra vattenlevande varelser. Den ena dörren står på glänt. Vid portens vänstra sida hänger en meterbred gonggong i koppar med pukstocken bredvid.

Dolda ting: Ett lyckat PERx4 avslöjar ljudet av de som bor inne i rum 2. Låga röster, saker som slår mot varandra osv.

Varelser: -

SL: Om någon slår till gong-gongen så kommer det kraftiga ljudet att dels att förvarna templets invånare och ge dem förberedelsestid till försvaret. Dels kommer göra att stalaktiterna lossnar och ramlar ned. Alla som inte befinner sig en meter från gonggongen riskerar (60 %) att träffas och skadas (2T6, halv skada vid lyckat slag i SM1x2).

2. Förmaket

Överblick: Innanför dörren leder en kort trappa ned till ett stort rum med fyra kraftiga pelare. Mosaiker och målningar pryder väggarna och pelarna är mönstrade med vackra skulpturer föreställande en stor bläckfisk vars tentakler nästan verkar vara levande. Takets valv är målade i klara färger och mellan bågarna finns magnifika målningar. I golvet snirklar sig vackra mönster fram mellan stenplattorna. Tyvärr har den forna prakten gett vika för tidens tand. Målningarna har bleknat och färgen flagnat så man kan inte längre riktigt se vad de föreställer. Stenar har lossnat ur mosaikerna och från taket droppar hela tiden sotfärgat vatten. Mellan de båda inre pelarna har en halvmeter hög plattform byggts i diverse bråte och från pelarna är segelduk spänd som skydd mot vattnet. Korridoren till höger blockeras av en meterhög vall gjord av sandsäckar och segelduk i ett halvhjärtat försök att hindra vattnet från att rinna ned för trappan.

På en trälåda i mitten av plattformen står ett timglas med ett litet brinnande ljus intill.

Dolda ting: Under segeldukarna har de troende försökt skapa sig en dräglig tillvaro. I pelarnas alkover har finns två stycken eldstäder huggits ut och runt dem ligger madrasser och filter. I ett hörn några lådor och tunnor som innehåller halvrudden mat. Adepternas personliga tillhörigheter ligger nedpackade i sjömanssäckar i grovt tyg som står vid deras sovplatser. I säckarna finns smutsiga kläder och annat krimskrams. Totalt så kan rollpersonerna hitta 13 silvermynt och 7 kopparmynt.

Varelser: Eventuellt kultister i sin vardag. Har gong-gongen ljudit så är de mer eller mindre stridsberedda på plattformen och har ropat på sina vänner. En av dem har sprungit ned för trappan för att varna Carknox. Annars är de inte särskilt uppmärksamma.

SL: Om rollpersonerna inte utlöst fällan i rum 1 eller gjort allt för höga ljud har de goda möjligheter att smyga sig framåt. Ingen är direkt uppmärksam och mörkret håller platsen i ett hårt grepp. Timglaset håller reda på när det är dags att byta av de som ber i rum tre samt posten vid cellerna. Ljuset som brinner intill är den enda ljuskällan som alltid är tänd. Med ett lyckat slag i Finna dolda ting kan de höra mumlet från bönerna i rum 3.

3. Lilla templet

Överblick: Korridoren öppnar upp sig i ett stort rum kantat av fyra kraftiga pelare. På en upphöjning tre trappsteg hög mitt emot dörren är en smutsig segelduk spänd och bakom den

skymtas flämtande stearinljus. Ett lågt mummel kommer från insidan av duken och på duken avtecknas två skuggor. På golvet mellan pelarna står stenbänkar i fyra rader.

Dolda ting: Bakom segelduken står en märklig anordning. I en stor glascylinder fylld med en gulaktig vätska flyter någon som liknar en stor bläckfisk med stora vitsvarta ögon. Framför cylindern står tända blockljus i en halvcirkel och på golvet nedanför sitter två adepter med knäppta händer, båda djupt försjunkna i bön. Om rollpersonerna letar runt cylindern och lyckas med ett FDT-20 % så kommer de upptäcka att en av stenarna som cylindern står på är lös. Bakom stenen sitter ett rostigt metallhandtag.

Dolda bakom pelarna och längs väggarna står ett stort antal trälådor och annat bråte staplad.

Varelser: Om rollpersonerna är oupptäckta så sitter två kultister på knä framför cylindern och mumlar böner. De håller uppmärksamheten riktade mot bläckfiskvarelserna och i kombination med segelduken så kommer de inte upptäcka någon som inte gör väldigt höga ljud ifrån sig.

SL: Om någon drar i handtaget så öppnar sig behållaren och bläckfiskvarelserna försvinner ut i havet, död eller levande vem vet... Det kommer att få kultisterna helt vansinniga och de kommer att rusa runt i panik i kanske tio minuter innan de lyckas rikta sin vrede mot rollpersonerna, men fram till dess är det i princip fritt fram att undersöka templet. Skulle någon rollperson titta in i bläckfiskens ögon i mer än tio sekunder så kommer denne att riskera att hamna under Argonath's inflytande. Rollpersonen måste slå ett PSYx4-slag. Om det lyckas så händer inget, misslyckas det så har tanken om Argonath, den störste, fått fäste i rollpersonens huvud. Denne kommer att visa förståelse för sekten och tycka att Carknox har vissa poänger med sitt mumlande.

Lådorna kommer från fartyg som förlit mot reven och sen har kulten bärgat delar av lasten, de innehåller alla möjliga sorters saker, främst bruksföremål.

4. Stora templet

Överblick: Sex stora trappsteg leder ned till en stor sal vars två takvalv hålls upp av ett par kraftiga pelare. Väggarna är täckta med slitna målningar och i golvet ligger vackra mosaiker. I ett hörn bredvid trappan står ett träskåp och några lådor. Rummets mitt upptas av en stor bassäng fylld med en svartblå geléaktig vätska. På sidan mot ingången finns två stycken avsatser ungefär två meter ovanför vattenytan. Längs bassängens kanter leder en smal gång via några trappor upp till en balkong som hänger kanske fem meter över bassängen. Den skyddas från droppande vattnet av en grå segelduk spänd mellan väggen och några käppar. På balkongen står ett altare i sten med märkliga tecken skrivna i mörk färg och rostiga kedjor är fästa i hörnen.

Dolda ting: I skåpet ligger några lådor med ljus, tänddon, snäckskal och andra småsaker som krävs vid ceremonierna. I en vacker träask klädd med rött tyg ligger en kniv vars benhandtag är format efter varelsen i rum 3. De fyra kistorna innehåller förutom blåaktiga tygkåpor, olika fängsel och annat som kan tänkas behövas i sådana sammanhang även tvål och annat för att tvätta kläder.

Varelser: I den svarta sörjan formas tre stycken av vad Carknox kallar Argonath's yngel. Dessa kommer upp ur bassängen på Carknox kommando.

SL: Om rollpersonerna kommer in hit med kultisterna under fredliga former så kommer de att försöka placera sig så att rollpersonerna står mellan bassängen och dem. Om eller när strid uppstår kommer de inledningsvis att försöka putta ned rollpersonerna i bassängen. Kniven har inga magiska egenskaper men är av ett bra hantverk och är värd ca 500 sm i de rätta kretsarna.

5. Carknox Filembius rum

Överblick: Bakom en rejäl trädörr finns Carknox privata bostad. Det första som möter dem som kliver in är innertaket i trä vilket gör att det inte droppar så mycket.

I det stora rummet står ett runt bord med fyra stolar framför en provisorisk eldstad uthuggen i den norra väggen och längs den södra står två träskåp. Över elden hänger en järngryta på en krok och bredvid ligger en liten vedtrave. Det mest framträdande inventariet är den en och en halv meter stora, dåligt tillverkade, statyn avbildande något som med lite vilja och fantasi kan tänkas föreställa varelsen i tanken på våningen ovan. Framför den så brinner ett ljus på en pall på golvet.

Det södra rummet är Carknox sovrum, möblerat med en enkel säng och ett skåp. På nattygsbordet ligger en bok och en ljustake. På väggen mot fotändan hänger ett smutsigt rödsvart banér med en broderad bläckfiskliknande varelse.

Det andra lilla rummet använder Carknox till sina magiska studier. Inredning består av en stearinmärkt skrivpulpet i ena hörnet och en liten bokhylla i det andra. På golvet har olika mystiska tecken ristats och fyllts med någon blank metall.

Dolda ting: I ett av träskåpen ligger nyckeln till cellerna och flera rullar med Carknox nedtecknade drömmar där Argonath har talat med honom. Det mesta är svårtytt mumbojumbo. Förutom det så ligger det diverse anteckningsmateriel. I det andra skåpet hänger en mörklila fotsid kåpa som används i rituella sammanhang. Huvan är spetsig och går att knäppa igen så att bara ögon syns. Det tillsammans med den spetsiga formen och repstumparna som hänger ned från dräkten skall antagligen skapa illusionen av Argonath. I skåpet i sovrummet finns Carknox kläder, de flesta halvsmutsiga och trådslitna. På golvet, dold av några klädselplagg, ligger en börs med 26 guldmynt och 65 silvermynt. Boken är en handlar om Filendarks geografi och studerar den i ca 20 h och lyckas med ett INTx3 slag ökar sagd färdighet med 1T4%. Under sängen finns en liten låst kista. Nyckeln bär Carknox på sig och i kistan ligger två rullar med trollformlerna VATTENVÄG och TELEPATI nedtecknade tillsammans med fyra röda ädelstenar värda 50 sm styck.

På skrivpulpeten i det lilla rummet ligger en skrivtavla tillverkad av läder spänd mellan fyra pinnar. Tecknen på rullen kan tydas med ett lyckat slag i Läsa och skriva -30% och avslöjar de kraftord som krävs för att frammana och kontrollera Argonath's yngel i rum 4. På hyllan ligger en låda med svarta ljus och små flaskor märkta med t.ex. "ögonpar från cyklop" eller "gadd från mantikora" och annat liknande okult innehåll. Tecknen på golvet förenklar kastandet av besvärjelser som TALA MED ODÖDA eller TELEPATI med +20%.

Varelser: Carknox Filembius och eventuellt en till två andra.

SL: Carknox spenderar i princip all sin tid här när han inte håller gudstjänst eller liknande.

6. Cellerna

Överblick: Två små stinkande rum försedda med gallerdörr. På en pall mellan dörrarna sitter en av adepterna och halvsover. På golvet bredvid denne brinner ett ensamt stearinljus. Den högra är tomt och dörren står på glänt. I den vänstra sitter två personer, den ena känner rollpersonerna igen som Jozeline och den andra är en utmärglad dvärg. Cellerna är möblerade med några smutsiga filter och en hink för behov.

Dolda ting: -

Varelser: Jozeline och dvärgen Firentus som varit fången i en dryg månad. Hans kamrat offerades vid den senaste ceremonin och Firentus står på tur. Han är svag efter utdragen svält men kommer med dvärgisk envishet att kämpa för att ta sig ut. Tyvärr kan varken han eller Jozeline delta i striderna. Dvärgen är för nedbruten och Jozeline har inga sådana färdigheter.

SL: Båda blir överraskade och lite skeptiska när rollpersonerna dyker upp men det kräver ingen större övertalningsförmåga för att få dem att följa med.

