Amon Akkars hemlighet

av Åsa Roos
Ett feministiskt grottkrälaräventyr till Tunnels & Trolls
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån http://www.colouringbook.org/art/svg/coloring-book/spider-black-white-line-art-coloring-book-colouring-letters-colouring-book-org-openclipart-org-commons-wikimedia-org/

SOME RIGHTS RESERVED

Läs mer om Creative Commons licensen på http://creativecommons.org

Amon Akkars hemlighet

Tunnels & Trolls

I nattens mörker kom de smygande på tysta fötter. Med vapen och säckar tog de kvinnorna, och lika tyst smög de ut igen. Den här gången med fulla säckar och nytt byte till templet som ständigt törstar efter mer.

Caveat Lector!

Amon Akkars hemlighet är ett äventyr i 20.000-teckenprojektet och som sådant är det vare sig speltestat eller korrekturläst. Därför är det viktigt att spelledaren läser äventyret noggrannt ett par gånger och fyller på där det behövs.

Amon Akkars hemlighet är ett äventyr som jag skrivit av två skäl. Det första skälet är att jag längtade efter att få skriva ett äkta grottkrälaräventyr igen. Det var mycket länge sedan jag gjorde det sist.

Det andra skälet är att jag under skrivandet av boken "Sidentrosor och magiska amuletter" dels började ifrågasätta hur kvinnor vanligtvis porträtteras i äventyr, och dessutom det faktum att rollpersonerna alltid, alltid befinner sig på det godas sida.

Hur kommer det sig att de aldrig konfronteras med sina härjningar? Det här äventyret är alltså en installation som försöker korrigera både det ena och det andra inom rollspelskulturen.

Stämningen i äventyret

Osäkerhet och gråskalor. Rollpersonerna måste ifrågasätta sin lojalitet under äventyret. Det handlar om gråskalor och moraliskt osäker mark.

Synopsis

Under sina resor genom trollvärlden får rollpersonerna på ett eller annat sätt reda på att det i en liten ögrupp utanför kusten finns ett sjunket tempel där det inte bara finns fantastiska magiska skatter, utan även en nunneorden som sägs röva bort unga kvinnor från de omkringliggande öarna. Öborna har länge sökt efter hjältar som kan sätta stopp för kidnappningarna en gång för alla, samt "återta" templets skatter.

Mycket riktigt så finns det ett tempel som befolkas av nunnor på ögruppen. Nunnorna tillber den ganska undangömda gudinnan Amon Akkar, en spindelgudinna som representerar moderskap, faderskap, liv och död.

I den allmänna folktron tros hon dock till största delen representera död, men även kannibalism, eftersom hon precis som många andra spindelarter sägs äta upp sina älskare. Det här har även förts över på nunneorden som sägs äta män efter att först ha kopulerat med dem tills de nått utmattningens rand.

När rollpersonerna når ögruppen Akkaria och de små byarna möts de av en samling oroade män som bönfaller dem om hjälp. Deras kvinnor får inte stanna i byarna, utan rövas bort av nunnorna. Till och med de kvinnor som är gravida blir bortförda. Männen säger sig ha tvingats låsa in sina hustrur och kedja fast dem för att de överhuvudtaget skall ha några kvar, men nu har till och med de kvinnorna börjat försvinna om nätterna.

Att anta uppdraget, det vill säga att ge sig av ner i templet, ställer rollpersonerna inför ett par utmaningar. Dels att ta sig förbi en grupp Crabby som lever runtom templet (och som är omkringliggande byars huvudexport) och dels ta sig förbi de spindlar som patrullerar i templets översta våning.

Nunnorna i templet har en rad avancerade larmsystem som gör att de är beredda på rollpersonernas ankomst. De kommer heller inte att ge sig utan att slåss, men deras huvudsyfte med kvinnokolonin i templet är inte att röva bort kvinnorna, utan att ge dem en fristad ifrån de manliga Orgudd-prästerna som mer och mer tagit över styret av Akkaria. De manliga Orgudd-prästerna har tagit ifrån kvinnorna deras frihet. Det var först efter att Orgudd började deklamera att kvinnorna skulle hållas inlåsta som flykten till templet började ske.

När rollpersonerna har lyckats ta sig in i templet så kan två saker hända. Antingen blir de tillfångatagna, eller så lyckas de bekämpa prästinnorna. I det tidigare fallet försöker prästinorna resonera med rollpersonerna och berätta varför de har valt att bo i templet - det är frihet istället för slaveri. I det senare fallet kommer samtliga kvinnor att vägra att bli hemtransporterade. De kommer att slåss i den kapacitet de kan för att slippa åka hem till sina byar igen. Några av dem kommer att ta sina egna liv i processen, och blir det "tillräckligt blodigt" uppenbarar sig spindelgudinnan själv för att skydda sina undersåtar.

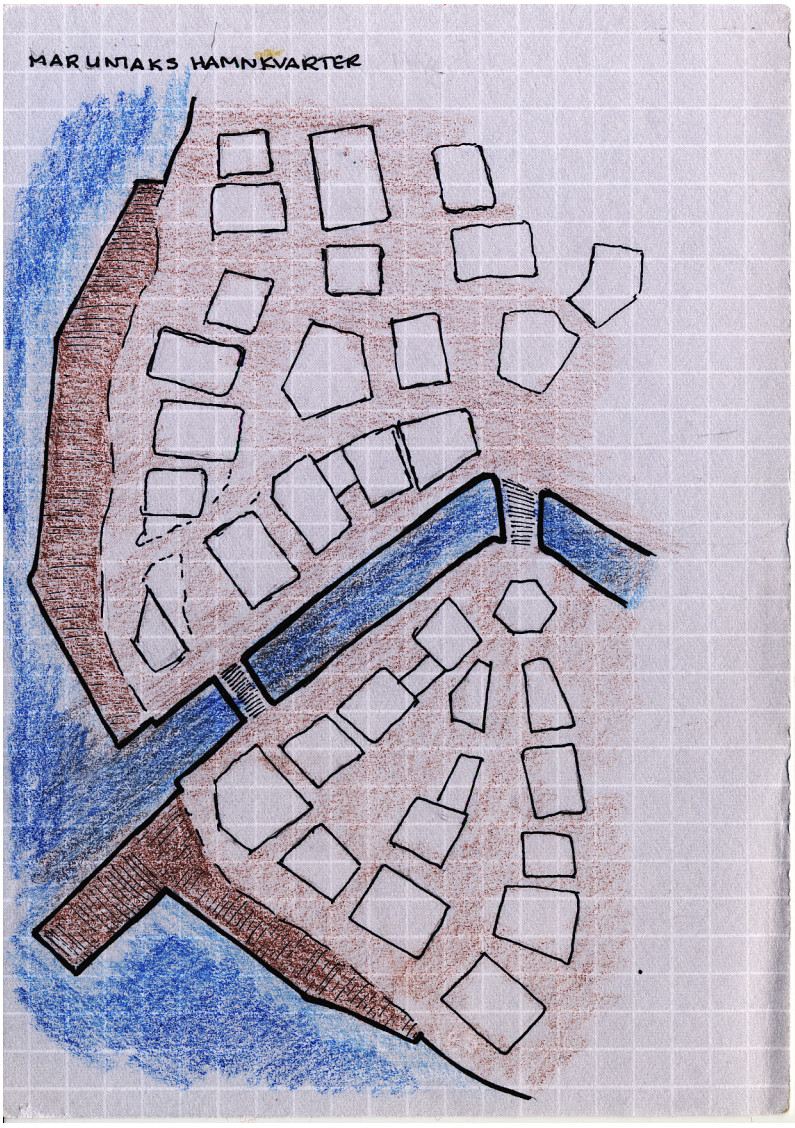
Introduktionen till äventyret

Spelledaren har mycket frihet i hur hon eller han introducerar rollpersonerna till äventyret. En del rollpersoner dras kanske till pengar, andra till löftet om otaliga skatter etc. Jag lämnar det upp till spelledaren att avgöra vad som känns bäst.

Eftersom det här är ett grottkräl så innehåller följdaktligen alla kartor informationen rollpersonerna (och spelledaren) behöver.

Första kartan - Maruniaks hamnkvarter

Härifrån går båtar och pråmar ut till ögruppen där Amon Akkars tempel ligger. Fiskarna från ögruppen är här och säljer sina fångster, bland annat Crabby som är en delikatess. Måhända är det här rollpersonerna först hör talas om de försvunna (bortrövade!) kvinnorna och det ondskefulla tempel som sägs härbärgera onda, kannibalistiska nunnor och magiska skatter.

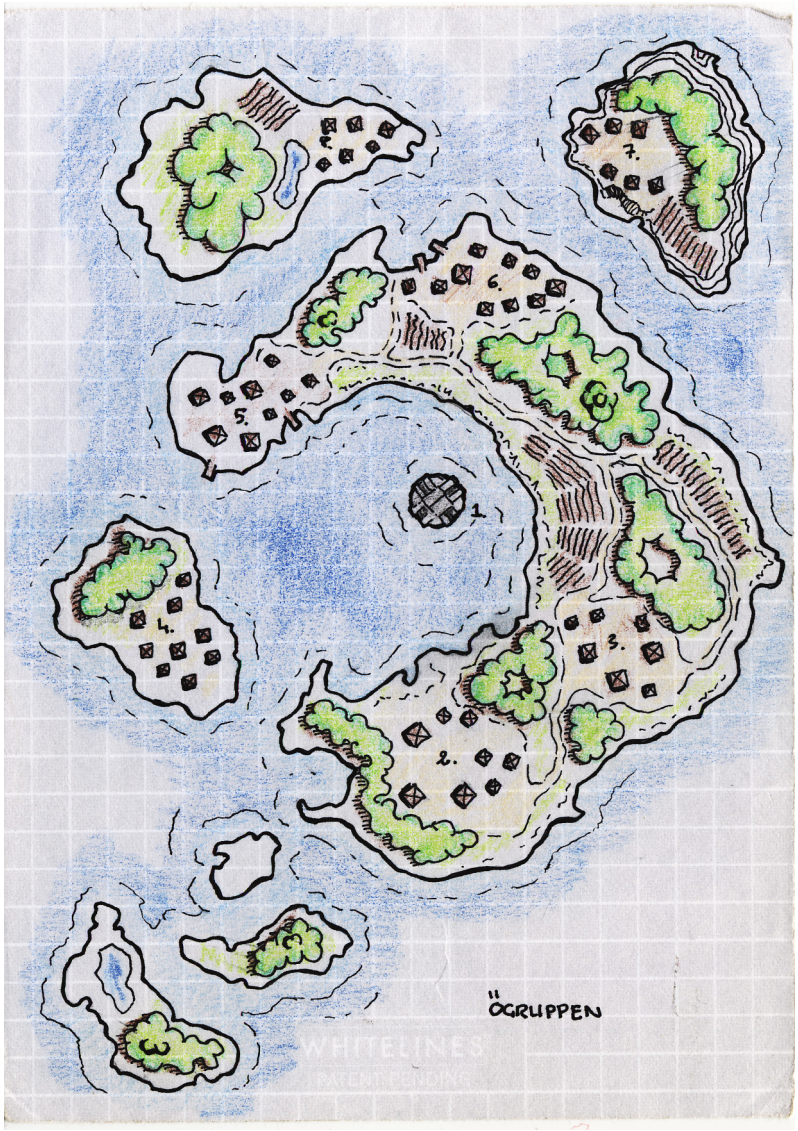


Andra kartan - Ögruppen

Den lilla ögruppen utanför kusten är vid första anblick ett paradis. Mjuka kullar reser sig majestätiskt ur det kristallklara vattnet. Fiskar av alla möjliga färger och former kan ses simma bland koraller och ruiner runt öarna.

Reser rollpersonerna med båt kan de räkna med att ett stim delfiner sluter upp runt båtens bog för att ledsaga dem i hamn.

Det här är utan tvekan en vacker plats i världen.



1. Amon Akkars tempel

Mitt i lagunen som omsluts av den största ön sticker en hög med stenar upp ur vattnet. Vid närmare anblick är det en gammal ruin, målad i flagnande färger och med spindelgudinnan Amon Akkars insignia skulpterat i stentaket.

Inga utav de omkringliggande öarnas fiskemän fiskar i lagunen, eftersom den anses vara förbannad av gudinnan som huserar i templet. Runt den uppstickande ruinen finns också jättekrabbor.

Rollpersoner som bevakar ruinen kommer att upptäcka att en grupp kvinnor varje kväll rör sig runt ruinerna, och att de matar krabborna, fiskar och så vidare. Rollpersonerna kommer också att upptäcka att någon ifrån byarna kommunicerar med kvinnorna i templet via ljussignaler.

2. Django

Django är den största byn i ögruppen, och den bosättning där hövdingen över byarna befinner sig mestadelen av tiden.

Det finns åtta trähus i Django, praktfulla byggnader med vackra utsmyckningar. Sex av dem är bostadshus, ett är ett tempel och det sista är rådstugan där hövdingen håller hov.

I Django bor bara män. I alla fall syns inga kvinnor till på byns stigar.

Templet

Templet är tillägnat guden Orgudd, en gudom som styr över fiske, jakt och manligheten.

I templet råder en halvskum skymning. Det finns inga fönster och två rökelsekar sprider en doft (stank?) av mysk och björkved i rummet. Röken letar sig långsamt upp till ett minimalt rökhål i taket.

Vid ena kortväggen står en stor staty av Orgudd, urfadern. På hans enorma fallos är fisk och djurhudar fastbundna och bidrar till stanken som råder i templet. Två präster, enbart iklädda lätta mantlar rör sig i den tjocka miasman som råder i tempelbyggnaden. De ansvarar för att ritualerna som utförs här för stammens räkning. Se “Orgudd” för mer information om guden.

Rådstugan

Rådstugan är den största byggnaden i byn, och den har två våningar. Huset är utsmyckat med trä- och stenbilder av tidigare hövdingar. Kvinnor är inte tillåtna i rådstugans nedre plan. Här finns rådhallen med ett enormt bord. Runtom bordet finns grovt tillyxade bänkar, och vid huvudändan står hövdingens vackert snidade tron.

Här tar hövdingen emot (de manliga) rollpersonerna. I salen finns ocks en trappa upp till andra våningen. Här är ett tiotal unga flickor inlåsta. De ses till av tre enucker. Flickorna är allt mellan två och femton år gamla och är ännu oskulder. De har heller inte varit utanför rådhusets väggar under hela sina liv.

Flickorna skall först ridas av Orgudd innan de får en make och en plats tilldelad sig av prästerna. Se “Orgudd” för mer information om guden och dess ritualer.

Bostadshusen

Bostadshusen varierar i storlek och utsmyckning. Gemensamt för samtliga är dock kvinnoavdelningen där husets herres kvinnor måste hålla sig de flesta av dygnets timmar.

3. Brajid

Brajid ligger nästgårds med Django. Här finns ett litet tempel tillägnat Orgudd och sex bostadshus som är uppbyggda enligt samma princip som de i Django.

4. Jantaram

Jantaram är en egen liten ö med nio hus. Ett av dem är ett lite större tempel med ett par präster, ett är ett kvinnohus, och resten av husen är bostadshus för de fjorton män som bor på ön. De här bostadshusen skiljer sig från de andra husen i ögruppen. De är av sten och har stått här mycket länge. De har Amon Akkars emblem på sig på lite olika ställen, men de flesta emblemen är skadade eller nästan borta.

Eftersom husen inte har någon kvinnoavdelning delar tjugo kvinnor på ett av husen. Dörrarna är reglade och fönstren är igenmurade.

5. Miij

Miij är en av de större byarna och en av de få som har ett djurstall. Förutom stallet finns också ett tempel till Orgudds ära och ett litet rådhus.

Ett av husen är ett flickhus, precis som det övre planet i Djangos rådhus. Här finns också två enucker. Både dörrar och fönster är reglade.

Övriga hus är bostadshus.

6. Shamti

Byn Shamti är den enda byn där kvinnor ses röra sig ute. De flesta är på väg till eller från fälten i byns utkant. Kvinnorna är samtliga försedda med ett rep som löper mellan hälsenan och foten och som i var ände har en järnslagen knut. Många av kvinnorna har svårt att gå, och alla är över medelålder.

7. Dis

Dis är en av de vackraste öarna i ögruppen, kanske för att den ser så annorlunda ut. Till skillnad från övriga öar höjer sig Dis över havet med ett majestätiskt lugn. En stentrappa uthuggen ur den vita bergsytan leder upp till platån där byn Dis ligger. Över byn höjer sig ett skogsbeklätt berg.

Ett tempel med särskild betydelse tillägnat Orgudd ligger i utkanten av byn. Templet används i ägandeceremonier och vid de tillfällen jungfrur skall invigas eller kvinnor förlösas. Dis är den enda byn där unga kvinnor (i manligt sällskap) rör sig mellan husen.

Trappan upp till platån är den enda vägen in eller ut ur byn, men uppmärksamma rollpersoner kan hitta det system av grottgångar som börjar högst upp på öns skogsbeklädda berg och avslutas på en liten klippa på öns baksida. Det är från ön Dis de flesta försvinnandena ägt rum.

8. Sud

Sud ligger lågt i havet och som en synvilla uppenbarar den sig plötsligt ur havet. Sud är den enda ön med en naturlig sötvattensreservoir. Privilegiet att slippa gräva brunn får öborna ofta betala dyrt för då stormsäsongen drar igång.

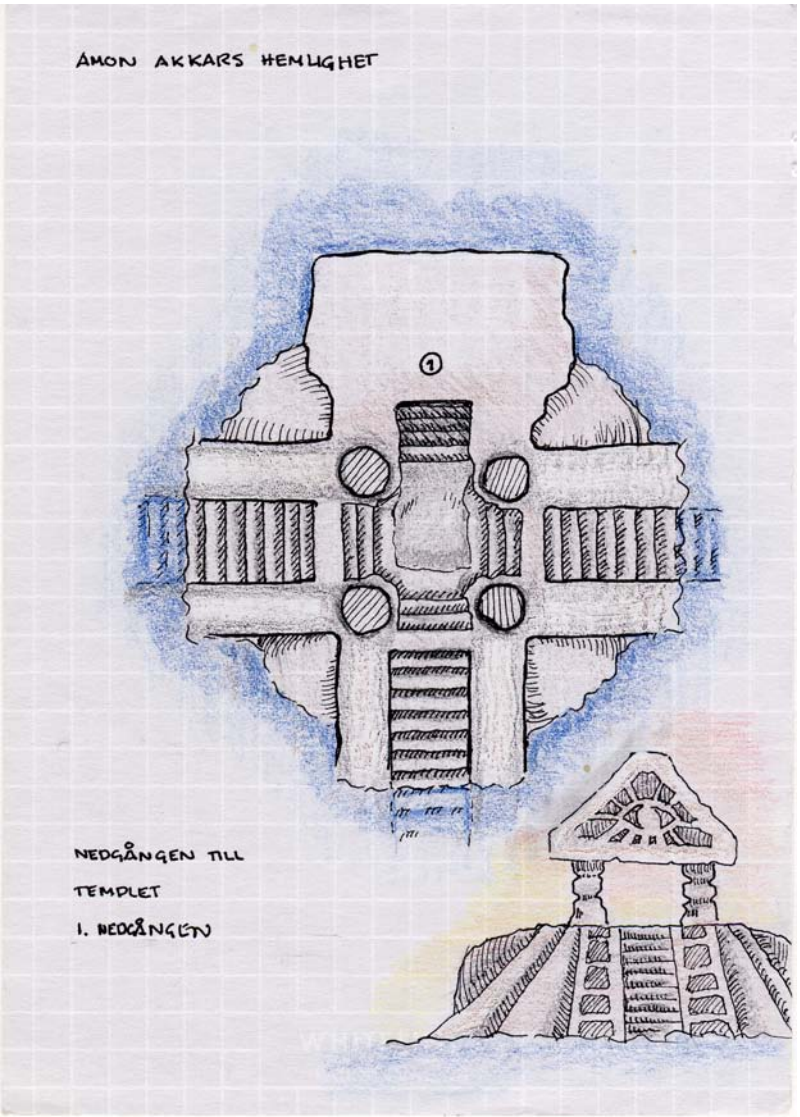
I byn finns därför många hus med stengrund som ser avsevärt mycket äldre ut än den träbebyggnad som fästs ovanpå den.

Sjön på ön Sud omges av många myter och legender. Bland annat pratas det om den ondskefulla spindelgudinnan Amon Akkar, som bland annat skall kunna uppenbara sig på botten av sjön, vacker och lockande, för att dra ner männen i en mörk och blöt grav.

Prästerskapet har två tempel i den lilla byn, ett för dyrkan som i övriga byar och ett "hemligt" tempel där prästerskapet invigs och uppfostras.

Tredje kartan - undervattenstemplet

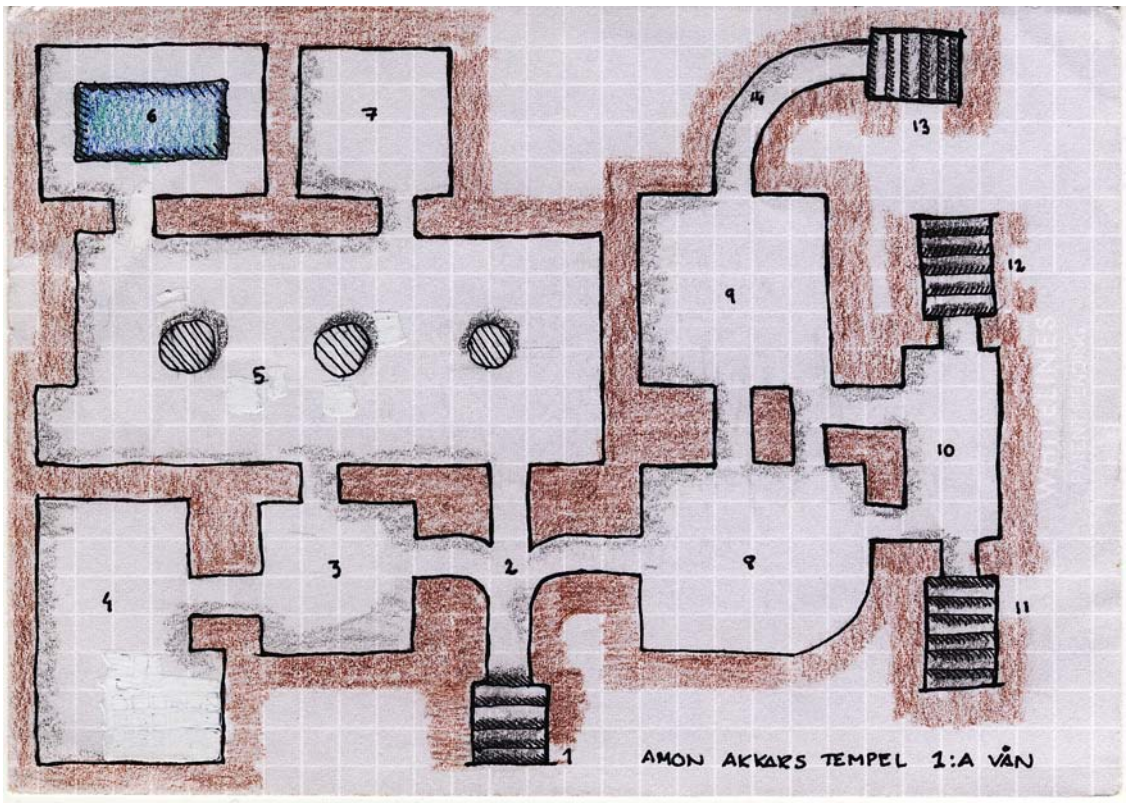
Ingången till Amon Akkars tempel reser sig ur lagunens klarblå vatten som ett illavarslande omen. Ögat på templets huvudgavlar verkar spana ut över vattenytan, ondskefullt och ödesdigert. Crabbys rör sig runt templet, förmodligen i väntan på mat.



Fjärde kartan - Amon Akkars tempel

1. Trappan ner till templet

Trappan ner gapar som munhålan till en uråldrig jätte. Väggarna är kalla och fuktiga, och det råder ett totalt mörker bara ett par steg ner i öppningen. Det rör sig Crabby här, men de blir färre ju längre in man rör sig. En uppmärksam rollperson lägger märke till att Crabby inte anfaller rollpersonerna om de själva inte är aggressiva.



2. Korridoren

Bara ett tiotal meter in delas korridoren in i tre gångar, en till höger, en till vänster och en rakt fram. Det är fortfarande mörkt här, och fukten kondenserar på väggarna.

3. Crabbyhallen

Här inne stinker det något enormt. Det ligger två lik på golvet, omgivna av ett gäng Crabbys som är i full fart med att äta liken (det är ett par män som brutit sig in i templet. Nunnorna har inget med deras död att göra, det är Crabbys som har tagit dem av daga.)

På de kalla och fuktiga väggarna syns en fris med bilder. Det är en jättelik spindel som slukar en man.

Det finns två dörrar ut genom salen, utöver den rollpersonerna kom in igenom.

Crabby är fullt upptagna med att äta, så de anfaller enbart om rollpersonerna är aggressiva mot dem.

Liken har några koppar- och silvermynt på sig, och deras kläder och frisyrer identifierar dem som män ifrån ögruppen. Det är omöjligt att säga vad de dött av.

4. Inre ceremonikammaren

Här finns en rad nischer med olika aspekter av Amon Akkar. I varje nisch står också ett altare och ett rökelsekar i sten. Det finns inga ytterligare dörrar här. Rummet är dock rent och välstädat, som om någon höll det i ordning. Uppmärksamma rollpersoner märker en väldoftande olja som smorts längs dörrkarmarna, och smarta rollpersoner drar slutsatsen att det är därför Crabby inte kommer in hit.

Det finns tio nischer och tio statyer av Amon Akkar. Varje staty har en rund, svart pärla infattad i pannan. Varje pärla är värd ett par guldstycken. En undersökning visar att pärlorna förmodligen avlägsnats mer än en gång, men alla pärlor är på plats.

5. Spindeldrottningarna

En liten korridor öppnar upp i ett enormt utrymme med tre gigantiska pelare stående i mitten. Det är inte det enda som är gigantiskt. I taket sitter en rad jättespindlar (spelledare får anpassa antal och MR till sällskapets level) och mellan pelarna är två, tre kroppar invirade och upphängda - en lämplig matsäck för de enorma spindlarna som vilar i taket på salen. Längs med väggarna finns vackra men dödliga nät.

Rummet har fyra dörrar, två på vardera kortsida.

6. Bassängsalen

Härinne finns en tio meter djup bassäng med kristallklart vatten. På botten av bassängen finns en mosaik av Amon Akkar i sin spindelform. Mosaiken glimmar av guld.

Det är mycket riktigt guldplattor som murats fast som en mosaik, men det är oerhört svårt att nå plattorna och samtidigt bända bort dem.

Den som skadar mosaiken kommer också att trigga en besvärjelse som gör att vattnet börjar frysa runtom rollpersonen. Det finns en anledning till varför guldet är orört. (Besvärjelsen är en modifierad Freeze Ye All, lagd på vattnet.)

7. Äggkammaren

Härinne är det varmt och torrt. Spindlarna lägger sina ägg här, och det finns kanske ett dussin av dem. Äggkammaren vaktas av två ovanligt aggressiva drottningspindlar.

8. Spindelmarker

Även det här rummet, som är någon form av bönesal, är fullt av spindelnät och en eller två spindlar i hörnen av rummet.

Spindelnäten täcker gamla multnande träbänkar, förmodligen avsedda för de som kommit hit i bön. Träbänkarna är arrangerade i en halvcirkel mot den rundade väggen där en rad mosaiker visar dels en karta över trollvärlden och dels en serie bilder. En närmare undersökning visar att det handlar om en serie med en man och en kvinna som håller varandras händer, en serie med fält över flera årstider och en serie med vad som verkar vara en läkare och hennes patient.

Det här har varit Amon Akkars skola, där prästinnorna lärt ut läkekonst, sexualkunskap och hur man roterar sina åkrars skördar för att inte utarma jorden. Kartan har varit ett verktyg för att lära ut geografi.

Det finns ett par gamla böcker av vellum liggande på golvet i ett hörn. De är fortfarande värdefulla, men mycket tunga att bära.

9. Ceremonisalen

Den här salen är tom, förutom de nu välbekanta mosaikerna och friserna. Det finns inga spindlar här, däremot står det en behållare med otända facklor (2T6 st) och en glödlåda här. Två av öppningarna är insmorda med den väldoftande oljan som avskräcker crabbys och spindlar.

10. Trapphallen

Här finns två trappor som leder ner mot ännu djupare nivåer av templet. Även dörrarna in hit är insmorda med oljan och här finns också facklor och glödlåda.

11. - 12.Trappa ner till undre templet

13. Trappa ner till Helgedomen

14. Korridor

I golvet på den här korridoren finns ett intrikat pussel av golvplattor med illustrationer. Att misslyckas med att lösa det leder till att små pilar försedda med spindelgift skjuts ut ur väggarna. Pusslet utgörs av fem olika plattor. Rollpersonerna måste trampa på dem i rätt ordning för att ta sig över golvet i korridoren.

Femte kartan - Tredje våningen - Helgedomen

14. Tempelrummet

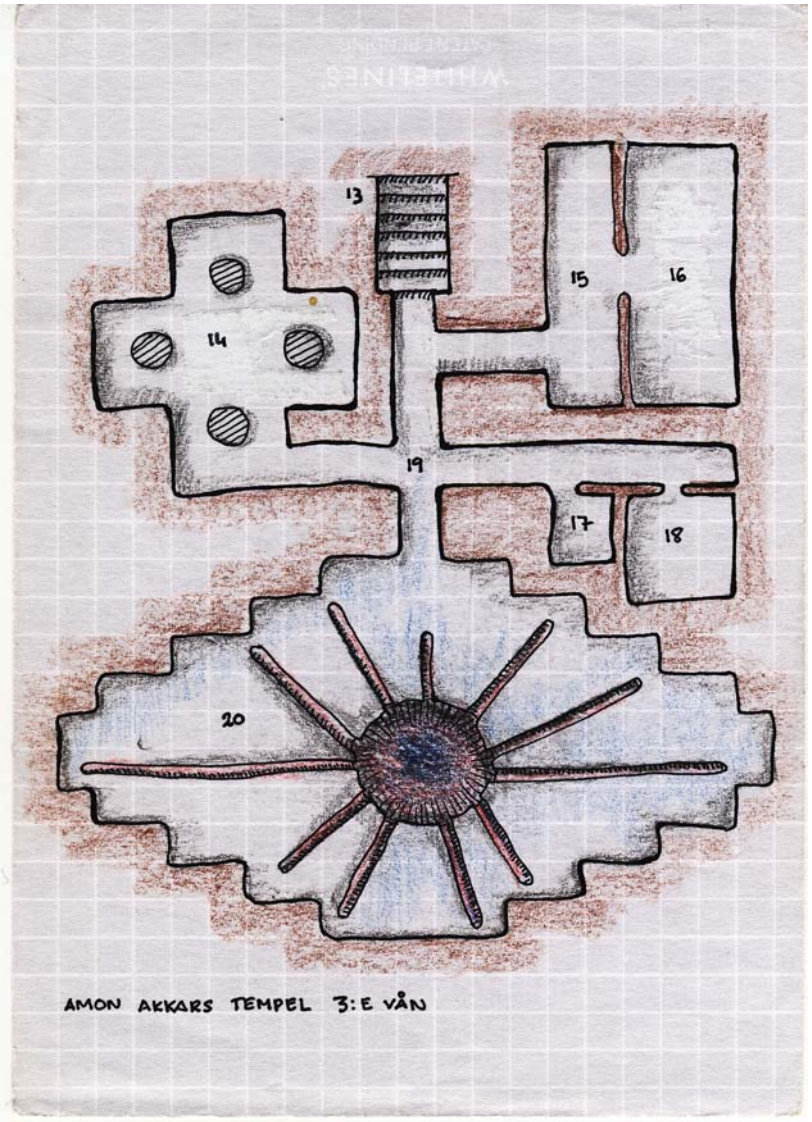
Mosaiker av de ljuvligaste slag finns på väggarna härinne. Det är skapelseberättelsen ur Amon Akkars perspektiv, återgiven i halvädelstenar, guld och silver. Hela rummet glimmar i ljusskenet från oljelampor som knappt avger någon rök. Slingrad runt varje pelare sitter en amphisbaena, redo att skydda helgedomen. Här nere rör sig också oavbrutet Amon Akkars nunnor.

15. Abedissans rum

Här inne finns ett skrivbord, en stol, en säng och åtskilliga skåp fyllda med heliga föremål och skrudar som används för att dyrka Amon Akkar. Här finns nästan alltid också en eller flera nunnor som förbereder en eller annan ritual.

16. Bibliotek

Härinne finns hundratals, kanske tusentals, skriftrullar om religion, om filosofi, om historia etc etc. Här finns också en rad skrivpulpeter och bord att rulla ut skrifterna på. I salen sitter alltid en eller två nunnor och studerar.



17. Preparationsrum

Förberedelserum inför ritualer. Här finns de dräkter och reliker/ föremål som skall användas under dagens ritualer.

18. Bostadsrum

Ett stort rum med avskärmingar för fyra sängar, skrivbord och stolar. Här bor fyra av Amon Akkars nunnor.

19. Förbindelsekorridor

Strax nedanför trappan står en krigarnunna på vakt. Två till finns i korrioren.

20. Ritualrummet

Mer en grotta än ett rum. Här hålls alla hemliga ritualer och processioner. Golvet är fläckat av blod och luktar koppar och järn. På väggarna avbildas det mesta som har med Amon Akkar att göra. Födelse, liv och död. I golvet går djupa skåror som tillsammans bildar Amon Akkars öga och där pupillen skall vara finns en grund grop, tjockt belagd med blod.

Sjätte kartan - Andra våningen

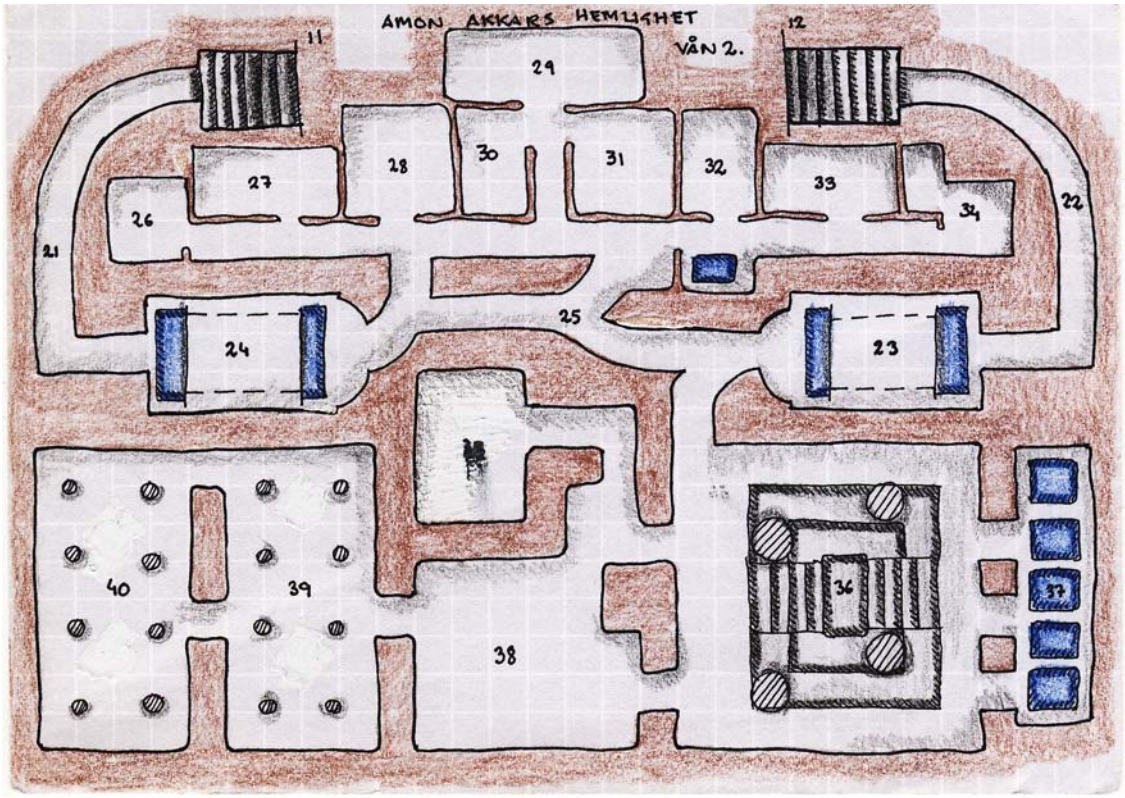
21. 22. Korridor till Amon Akkars kloster

23. - 24. Vattenlås

Ingången till klostret är ett vattenlås, som tvingar nyfikna rollpersoner att simma såpass länge under vatten att de blir andfådda och distraherade när de når andra sidan låset.

Två krigarnunnor står alltod på vakt på andra sidan, med en larmklocka lätt tillgänglig.

Vattnet i låset är rent och klart och det går att se ljus ifrån vattenytan på andra sidan.



25. Huvudkorridor

Det här är korridoren som förbinder alla delar av klostret med varandra. Den är upplyst av rökfria oljelampor, och två - tre nunnor ses alltid röra sig genom korridoren.

26. - 34. Celler

Här bor samtliga nunnor i orden, samt alla de kvinnor som nunnorna har befriat från sina mindre välvilliga makar, fäder, bröder och söner. Varje rum har minst fyra bäddar, de flesta fler. Det är trångt, men väl upplyst, städat, torrt och varmt.

Det finns ett avträde som mer eller mindre verkar bestå av ett vattenfyllt, bottenlöst hål.

35. Amphisbaenaterrariet

Nunneorden föder upp en mycket speciell ormart, amphisbaena. Det gör man i ett särskilt rum som är varmare än övriga rum och försett med både växter och ett träd. Ett schakt är öppet upp mot himlen där dagsljus faller ner över rummet. En tjock stenplatta i block och taljor används för att försegla schaktet med. Plattan är försedd med motvikter, så i nödfall är det bara att dra i ett rep så stängs luckan på en halvminut.

I rummet finns nunnorna som sköter ormarna och besökande nunnor som skall få ett husdjur eller bara vill njuta av dagsljus.

36. Amfieteatern

Ett stort fyrkantigt rum med nedsänkning i mitten. Helt klart ett rum avsett att lära ut i. Här finns de nunnor och kvinnor som inte har religiösa plikter att utföra. En eller fler nunnor lär ut medan resten lyssnar.

37. Varma källor

Fem mosaikbeklädda grunda bassänger flödar med varmt vatten som rinner in på ena sidan av rummet och ut på andra. Här sköts all hygien och tvätt.

38. Kök och matsal

Ett av de större rummen i systemet. Vackert inrett med träbänkar och gobelänger. Här finns en stor spis och otaliga träbänkar där maten tillreds.

39 - 40. Trädgård och boskapssalar

Här finns fyra getter, en ko och en rad grottlevande växter och svampar. Allt i en magnifik pelarsal som förmodligen varit avsedd för något annat. Det är som att gå in i en fantasidjungel, omgiven av underliga svampar och lavar.

Nunneorden

Amon Akkars nunnor är en fridfull orden som dragit nytta av Amon Akkars dåliga rykte för att hålla de slavdrivande Orgudd-dyrkande männen på avstånd. Kvinnorna här är inte kidnappade - de har flytt sina makar, bröder, fäder och söner för att få ett bättre liv under havsytan.

Orgudd

Orgudd är en gud som står för jakt, fiske, och sin egen version av manlighet. Orgudd är besatt av att kontrollera kvinnan och kvinnans sexualitet. Kvinnor skall hållas fast vid sin make, aldrig höras och aldrig ses. Hon är ett käril att tömma sin säd i och få sina arvingar ifrån, inget mer och inget mindre.

Kvinnor rids in av Orgudd strax innan de ges bort till män i byn. Det betyder att hövding och prästerskap spänner fast flickan över Orgudds lem och sedan tar henne, allihop. Ett barn - om det är en pojke - som har Orgudd som far blir präst. Om barnet är en flicka kan det aldrig tillhöra enbart en man, utan skickas mellan dem alla.

Orgudd är mest bekymrad om att sitta i rökiga stugor, jaga och fiska.

Amon Akkar

Amon Akkar representeras ofta antingen som en gigantisk spindel, eller som en kvinna med naken överkropp och sex armar.

Representationen som spindel är den som oftast förekommer när det gäller dödsaspekten av Amon Akkar. Hennes attribut då är spindelsilke som används för att svepa de döda, och hennes giftiga bett, som används för att låta de som lider stora själsliga eller kroppsliga smärtor passera över till andra sidan smärtfritt. (Amon Akkars gift sägs söva först och döda sedan.)

Representationen som sexarmad kvinna är den aspekt som oftast förekommer då det gäller livsaspekten och moder- och faderskapet.

I det nedre armparet håller hon ett spindelnät mellan fingrarna, i mellanparet håller hon dels en kniv och dels en fallos. Det övre armparets symboler brukar variera något. Ibland håller hon ett livskors i den ena handen och en solskiva i den andra, ett par tjurhorn (som representerar fertilitet) och ett knippe vete i den andra och så vidare, men oftast handlar det då om fertilitetssymboler eller livssymboler.

Representationen som tillbes i Amon Akkars tempel är den sexarmade kvinnan med ett livskors och en knippe vete i det översta armparet.

En aspekt av gudinnan som ofta missförstås eller tolkas med en ondsinnad vinkling är den legend där Amon Akkar slukade sin första älskare för att ge liv åt människan, som hon framfödde i tidernas begynnelse.

Den här riten har misstolkats till att innebära att Amon Akkar kannibaliserar män. Hennes uppslukande av sin älskare vad dock en symbolisk akt som syftade till att göra mannen delaktig i skapandeprocessen. Slukandet handlade om de manliga aspekterna av älskaren, mannens kön, mannens förmågor, som Amon

Akkar i egenskap av kvinna inte själv besatt.

Många Amon Akkar-tillbedjare har misstolkat handlingen och tagit den mer bokstavligt genom att kannibalisera män. Efter en genomförd befruktning har de helt sonika ätit upp den man som gjort dem gravida. Den här tolkningen av Spindelgudinnans beteende har gjort att hennes tempel på många ställen blivit förbjudna platser att besöka, men hon själv har överlevt dels genom sitt prästerskap och sina kloster runtom i Kaball, och dels genom att själv uppenbara sig för främst kvinnor och erbjuda dem sitt beskydd.

Templet i Akkaria är ett av Amon Akkars första tempel, och en av de få platser hon själv kan manifestera sig fysiskt.

Amon Akkar är mycket beskyddande mot sina kvinnor, och skulle det vara så att hennes prästinnors blod spills är hon inte främmande för att låta en liten del av sig själv manifestera sig. Hon tar formen av en kvinna med åtta armar och förmågan att klättra på väggar. Hon kan spotta nätvätska och hennes bett är giftigt, men framförallt använder hon sig av sin snabbhet för att undvika strid, och vill istället prata med de som attackerar. Fungerar inte det så har hon inga samvetskval när det kommer till att strida för dem som är vigda åt henne.

Monster

På första våningen i templet finns en mängd olika monster. De flesta är tama och utfodras av nunneorden.

Amphisbaena

Monster rating: 98 (hittas på första nivån i en dungeon)
Combat dice: 10T6 + 49
Special damage: 1/1 - giftigt bett som bränns men bara kortvarigt

Den här stora, tvåhövdade ormen har ögon som glöder som ljus. Gift dryper från dess huggtänder, och båda huvudena kan attackera snabbare än ljuset. De här varelserna lever vanligtvis på myror och andra insekter som återfinns under jorden, men kan även gladeligen äta upp döda kroppar om det skulle vara så. Om den fångas och tämjs och sedan bärs av en gravid kvinna, kan en levande Amphisbaena garantera friska barn - med största sannolikhet tvillingar.

Om de två halvorna av en död Amphisbaena hålls ihop kommer de att återförenas och djuret kommer att regenerera och återupplivas.

Crabby

Monster rating: 18 (hittas på första nivån i en dungeon)
Combat dice: 2T6+9
Special damage: 2 poäng spite damage för varje 6:a
Special abilities: Skalrustning -2 träffar per runda.

En Crabby är en jättelik krabba som kan leva bpde i färst- och saltvatten därför kan den hittas överallt där det finns vatten.

Det här groteska djuret är generellt sett 1 meter i diameter, men större exemplar har förekommit. Crabbies är köttätare och tvekar inte att attackera människor för att få föda. De är också ätbara; deras kött smakar mycket gott och är eftertraktat.

Spelledaren bör lägga till 6 poäng till varelsens MR för varje 30 cm ökning i diameter.

Queen of the Spiders

Monster rating: 180
Combat dice: 19 + 90
Special damage: Poison - se nedan
AP Award: 200 poäng

"Spindlarnas drottning" är något av en missuppfattning, för det här är en jättespindelras. Trots detta är det här en av de mest formidabla av alla spindelarter och kan röra sig med lätthet längs golv, tak eller väggar.

Alla varelser som tar spite damage från spindeln måste göra en L2-SR med Con för att undvika att bli förgiftade. Förgiftade rollpersoner förlorar 1 Con och 1 Dex per omgång tills de kollapsar (Dex 0) eller svimmar (Con 0). Rollpersoner med Con 8 eller mindre dör snabbt om de reduceras till Con 0; övriga tenderar att röra sig fram och tillbaka mellan medvetslöshet och medvetande tills dess att de läkt.

Alla offer kan slå ett L2-SR med Con varje runda efter att giftet först tagit sig in i kroppen för att skaka av sig effekten innan de förlorar attributpoäng.

Om spindeldrottningen reduceras till en MR på 90 eller mindre försöker den fly. Rollpersoner som försöker stoppa den måste klara åtminstone en L1-SR med SPD.

Om spindeln besegras kan en rollperson med lämplig talang (exempelvis apotekare eller alkemist) extrahera 2T6 doser gift ur varelsen för senare bruk.

Spelledarpersoner

Hövdingen

Motivation: Vill ha tillbaka sina kvinnor, till varje pris. Har skickat otaliga expeditioner till templet, men ingen har återvänt. Försöker mörka behandlingen av kvinnor i byn.

STR	15	CON	16	DEX	16
SPD	12	INT	10	LK	14
WIZ	8	CHR	9		

Combat adds: +9

Vapen: Svärd (3T6+6), dolk (2T6)

Översteprästen

Motivation: Vill inte se sin makt som överstepräst hotad. Amon Akkar hotar den genom att frita kvinnorna som enligt översteprästens uppfattning tillhör Orgudd (och därför honom själv). Försöker mörka behandlingen av kvinnor i byn.

STR	12	CON	13	DEX	14
SPD	10	INT	15	LK	12
WIZ	15	CHR	12		

Combat adds: +2

Vapen: Stav (2T6+2)
Besvärjelser: TTYF, Sleep, HTP

Öman

Motivation: Vill ha tillbaka kvinnorna som var här förut. Kan inte förstå att de självmant flytt. “De har det ju så bra, slipper arbeta, kan bara sitta och ta det lugnt”.

Abedissan

Motivation: Vill beskydda templet och kvinnorna som hon ser som slavar till männen. Vill hellre lösa problem fridsamt än med strid.

Använd samma värden som för översteprästen.

Nunna

Motivation: Vill helst bli lämnad ifred för att bilda sig inom filosofi och religion. Har sökt sig till Amon Akkar eftersom hon ger henne mest möjligheter. Är fridfull och tycker inte om strid.

Krigarnunna

Motivation: De män hon träffat är våldsamma. Hon har tagit på sig bördan att skydda templet, och hon tänker ge sitt liv för de andra kvinnornas och nunnornas frihet. Inget är värt att bli en slav för.

STR	15	CON	16	DEX	16
SPD	12	INT	10	LK	14
WIZ	8	CHR	9		

Combat adds: +9

Vapen: Svärd (3T6+6), dolk (2T6)

Ökvinna

Motivation: Trött på ett liv i fångenskap och slaveri. Har flytt med hjälp av nunnorna för att slippa männens eviga kontroll. Dör hellre än återvänder. Är inte våldsam, vill bara vara ifred.

Amon Akkars hemlighet

I nattens mörker kom de smygande på tysta fötter. Med vapen och säckar tog de kvinnorna, och lika tyst smög de ut igen. Den här gången med fulla säckar och nytt byte till templet som ständigt törstar efter mer.

Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på http://discordia.se