

Jarlens kammare

Av Anders Fogelström

Inledning

För många hundra år sedan begravdes den sista jarlen av Vithamn i en kammare under marken. Som traditionen bjöd så lades han att vila i sitt fartyg "Vågklyvaren" och kamrarna smyckades med målningar och statyer för att hans gärningar inte skulle glömmas bort. Hans styrman och navigatör mumifierades och lades i stenkistor medan slavroddarna kedjades vid sina åror för att föra honom ut på sin sista färd.

Gravens port förseglades magiskt och folket lämnade trakten. Många år senare skulle nya människor bosätta sig i området och när dessa utforskade markerna så stötte de på den gamla stenporten vars mystiska tecken glödde illavarslande i mörkret.

När rollpersonerna kommer till området så hör de både rykten och historier om porten in i berget. Gravkammaren ligger i skogens nordvästra del, inte långt från bergens norra kam.

Spindlarna

Ungefär 200 meter nordväst om porten har en liten spindelkoloni upprättat sitt hem. De är sex stycken till antalet varav en är fullvuxen och de andra några månader gamla. På dagtid är de ute och jagar småvilt i skogen och de rör sig inom ett område med en diameter på en kilometer med grottan som centrum. Spindlarna jagar i grupp om två till tre stycken och vanligtvis så lurpassar de uppe bland grenarna för att sedan hoppa ned på bytet och bita det. Lyckas attacken så förgiftas offret med ett paralyserande gift och det slås in i en kokong av spindelväv och bärs hem. Nattetid är spindlarna i huvudsak i grottan eller smygandes runt i gravkammaren. De har lärt sig att undvika de fällor som finns men har inget intresse av graven och det som förvaras där.

Till utseendet är kroppen ca 1,5 m lång, en halvmeter tjock framkropp och en metertjock bakkropp. Kroppen och benen är klädda i sträva grönbruna hårstrån och från ena klon till den andra mäter de 2 meter mellan benen. De har ett par kraftiga käkar som det droppar gift om och ovanför dessa sitter fyra stycken grönskimrande ögon på rad. De mindre spindlarna är ungefär hälften så stora.

Utanför grottan anfaller spindlarna om de är fler än äventyrarna och om de kan ta dem med överraskning. Grottan och graven betraktar spindlarna som sin bostad och där slåss de oavsett odds. Om spindlarna är på förhand så gömmer de sig t.ex. bakom någon av statyerna eller i fartyget för att kunna överraska.

Spindlarnas grotta är ungefär cirkulär med lite drygt fem meters radie. Från väggar och tak hänger spindelnät och trådar. I några kokongen fästa på väggarna ligger några bytesdjur i väntas på att ätas och på golvet ligger benrester av tidigare jaktlycka. Trådarna är lättantändliga och om en strid skulle bryta ut där någon håller i en fackla så är det 10% chans att denne av misstag tänder eld på en tråd. Inom fyra spelrundor är grottan övertänd och spindlarna flyr i panik. Från grottan går en smal gång som mynnar ut i rum 4 i gravkammaren.

Ingången

Ingången till kammaren ligger i en liten sänka i skogen och framför porten är ett stenlagt område på 20 gånger 20 meter. I mitten står en bruten runsten vars text går att förstå med ett lyckat slag i **Läsa och skriva** med -20%. Texten lyder "Här vilar Arnor Vidfare och yx[oläsbart] inför sin sista resa. Gudarna skälva [oläsbart] når hamn. Må hans [oläsbart] bli stor om ni [oläsbart] hans färd."

Porten är huggen ur ett svart marmorblock med vita ådror. I dess mitt är några runor huggna och i mörkret så glöder dessa med ett svagt rött sken. Dörren går att passera på bl.a. följande sätt:

- Besvärjelsen SKINGRA som måste övervinna värdet 12 på motståndstabellen
- Passera vid sidan av den med besvärjelsen STEN-/JORDVÄG. Den magiska porten går dock inte att passera genom.
- Med besvärjelsen STENFORM förändra porten till något annat. Stenens magi gör dock motstånd och kräver likt SKRINGA att magikerns PSY övervinner värdet 12 på motståndstabellen. När varaktigheten gått ut så återtar porten sin förseglade form.

Allmänt om graven

Golvet är stenlagt med platta, något ojämna stenar och är gjord av långa liggande stenar som med jämna intervall håll upp av tjocka regler. Det är ungefär två meter till taket, och korridorerna är två meter breda. I den stora kammaren är takhöjden sex meter för att få plats med båten. Skulle en regel brytas så är det 30 % chans att en del av taket rasar in och orsakar 2T6 skada inom 3 meters radie. **SMix3** för att undvika skada. Spindelväv och rötter hänger från taket och begränsar sikten till ungefär 3 meter i fackelsken. Luften är unken och mycket fuktig.

Våning 1

Troférummet

På rummets väggar hänger bleka rester av en gång vackra tapeter. De föreställer olika slag delar ur Arnors liv, t.ex. när han vann blodgången och blev jarl, hur han i täten för sin flotta plundrade numera försvunna riken och hur han gifte sig.

Mitt emot ingången i en upphöjd alkov står två stycken dammiga skelett iförda slitna läderrustningar. Under hjälmarna stirrar tomma ögonhål ut i mörkret. Den ena bär sköld och ett kortsvärd, den andre en stor tvåhandyxa. Intill dem ligger ett uttorkat spindelkadaver och på väggen bakom dem hänger resterna av ett möjligt banér. Skeletten är Arnors båda livvakter som fortsatt sin tjänstgöring i döden genom att deras kroppar animerats. Om de inte angrips och ingen försöker ta deras saker så kommer de att vänta tills inkräktarna gått runt något av hörnen för att sedan försöka överfalla dem bakifrån.

Den andra alkoven består av en vattenfylld damm vars svarta yta är nästan ogenomtränglig. Vid alkovens inre vägg står en stenpedestal och på den ligger en alvskalle och en dammig kniv. Från kanten når en normalvuxen person inte riktigt ut till sakerna utan man är tvungen att ta ett steg ut i vattnet. Den oförsiktige som gör det kommer överraskas av att dammen saknar botten och störta ner under vattenytan. Ett **SMix2** räddar en från att trilla i och om någon som står bredvid lyckas med ett **SMix3** kan denne hugga tag i personen. Från väggarna sticker ett antal rostiga järnspett ut och den som faller i kommer att träffas av 1T4 stycken som gör 1T6 i skada var. Dolken är gjord i vackert silver med ett juvelbeplytt handtag, den är värd ca 300 sm. Skallen är bara en skalle.

På trädörrarna till rum 2 är namnen *Koigrim* och *Gillaug* skrivna (**Kräver lyckat Läsa och skriva – 20%**) med bleknande runskrift. Dörrarna är inte låsta.

Nedgången till den västra kammaren är smal och mycket brant. Ett av trappstegen är försvagat och ger vika på ett slag med 1 eller 2 på en T6 när någon belastar det. Om fällan utlöses så tippas trappsteget framåt och den olycklige måste klara ett **SMix2** för att inte ramla huvudstupa. På golvet nedanför trappan ligger stora mängder vassa krukskärvor som gör 1T6 skada på varje person som ramlar in i dem. För att upptäcka fällan krävs ett lyckat **FDT-15%** eller ett **PERx2**.

Löjtnanternas kammare

I mitten av rummet står två stora stenkistor prydda med runor runt om. Ovanpå locken har avbildningar de begravna huggits i sten. Väggarna pryds av deras verktyg, en stor styråra, ruttande segelduk och rester av kartor. På den södra väggen hänger deras vapen, ett kortsvärd och en handyxa, i kors. Runt dessa, i en halvcirkel, sitter 8 stycken runda sköldar i torkat trä.

För att lyfta av locket på sarkofagerna krävs en samlad styrka på 25. Med verktyg går de att häva av och då krävs det enbart STY 15.

I den norra sarkofagen ligger ett skelett tillsammans med 2T20+30 silvermynt, dessa är väldigt smutsiga och ser nästan ut som lerbitar vid första anblicken.

I den södra finns även där ett skelett med 3T20+30 smutsiga silvermynt. Runt skallen sitter ett smutsigt band av silver som ger bäraren +20% på **Sjökunnighet** när det gäller att navigera.

Benrummet

I rummets väggar och tak har skallarna från Arnors besegrade fiender murats fast i lera. I pannan har blommor, insekter eller ett bomärke målats och under står den fallnes namn. I golvet har täta rader med ben gjutits fast och i rummets mitt sticker fyra armar upp vilka bär en stenskiva. I en alkov i väggen mitt emot ingången står benranglet av en reslig krigare. Den gamle krigaren är klädd i multnande skinnkläder och hornbeprydd hjälm som sitter lite på svaj. Händerna är knutna kring en stor tvåhandsyxas skaft. På stenskivan står flera skålar med vad som verkar vara dammiga kulor eller kanske stenar.

Rummet är en fälla, den som går fram till skeletten och vidrör stenarna kommer att väcka krigaren till liv. En observant (lyckat **PERx2** eller **FDT**) rollperson kan se hur det glimmar till i skallens ögonhålor spelrundan innan den går till attack. Om rollpersonerna lämnar rummet kommer skelettet återgå till alkoven. Kulorna är pärlor täckta av ett tjockt lager smuts köpta under Arnors resor, det är 18 stycken och de är värda 50 sm styck.

Våning 2

Rummet med hål

I korridoren är det tjockt med spindelväv, rollpersonerna måste hugga sig fram. Skulle någon av småspindlarna lurpassa bland näten så har RP:na -20% på **FDT** eller **PERx2** att upptäcka dem. Spindlarnas favoritställe är i trappans tak precis ovanför ingången till rummet. Allt innehåll i rummet är trasigt eller täckt av klibbig spindelväv, det innehåller inget av värde. I mitten finns ett meterbrett hål i golvet som leder ned till spindlarnas grotta.

Ras

Korridoren tak har gett vika och raset blockerar vägen. Skulle rollpersonerna börja gräva i högen så leder det ingenstans, mer jord och sten kommer att falla ner.

Jarlens kammare

En dammig och av spindelväv täckt staty som möter rollpersonerna när de kliver ut i kammaren. Den föreställer en skäggig väderbiten man, klädd i läderrustning. I armen håller han en stor yxa och en rundsköld vilar mot knät. Han ser lycklig ut. Statyn står på ett podium, med ett lyckat **Läsa och skriva -20%** så kan man läsa texten på podiet. Det står "Här reser Arnor Vidfare mot sitt sista mål."

Dörren till vänster är gjord i vackert snidat trä med avbildningar av en kvinna till häst. Dörren är olåst och leder till 5.

Den högra dörren har slagit loss från sina fästen och ligger på golvet, täckt av spindelväv.

I mitten av den stora gravkammaren står ett stort långskepp nedsänkt i golvet för stadga. Skeppets sidor är täckta med runda sköldar och fören är prydd med ett drakhuvud. Ett par av sköldarna har lossnat och vid några av dem ligger benrester. Resterna av två stycken spindlar ligger på golvet en bit från trappan.

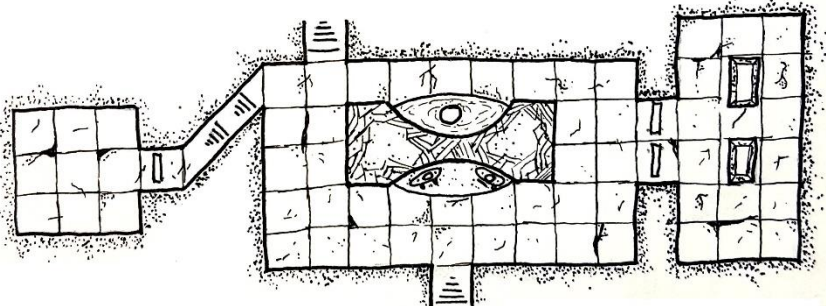
I skeppets mitt finns en plattform och på den ligger ett skelett ifört en multen rustning. Framför altaret är en mast rest och resterna av ett segel hänger i det. På varje sida om midskepps finns tre årbänkar och på dessa sitter 12 skelett hållandes i 6 stycken långa åror.

Två spelrundor efter att någon rört fartyget så släpper skeletten sina åror och med beniga händer plocka upp de rostiga vapen och sköldar som ligger på durken. De kommer i första hand ta trappan ned men kan de inte de så kommer de "ramla" över relingen och bli liggande i en spelrunda innan de ställer sig upp.

På plattformen ligger resterna av Arnor Vidfare, ett skelett med krossad skalle klätt i multnande kläder. Bland benbitarna ligger:

- Arnors yxa – en rejäl dubbelyxa (skada 3T6+2) med ett vackert snidat skaft. Det stora yxhuvudet är belagt med runor och format som två gapade drakhuvuden. Med ett lyckat **Läsa och skriva -20%** så lyder texten "Av blod brinner eld". När yxan utdelar ett dödande hugg så fattar eggen eld med blåaktiga kraftiga lågor och ge en extra T6 i skada. Lågorna brinner i 3 SR och förlängs med varje dödad fiende.
- En ring prydd med blå ädelstenar värd 2T100+300 sm.
- Åtta stycken blyförseglade lädertuber som innehåller historien Arnors liv och leverne. Om någon läser dem och lyckas med ett **Läsa och skriva -20%** så ökar rollpersonens kunskaper i **Historia** med 1T6+6%.

Våning 1



Våning 2

