

TYP AV ÄVENTYRSPLATS: GROTTA

av JONAS KARLÉN

Under sin färd genom Det glömda landet, faller äventyrarna ner genom marken (krosskada 2T6). Fallet kan undvikas genom ett lyckat slag mot SPEJA och äventyraren kan då i stället klättra ner i slukhålet genom ett lyckat slag mot RÖRLIGHET.

#### 5. TERBELUMS KAMMARE

*Ni borstar av er dammet och tittar er omkring. En cirkelrund stensal, med pelargångar längs med samtliga väggar. I mitten av salen finns en sarkofag, även den i sten. Det är vad ni binner uppfatta innan ni hör ett best, hostande skratt eka mellan väggarna.*

Äventyrarna har hamnat i dödsmagikern Terbelums gravkammare, vilket har fått spöket av honom att vakna till liv. Terbelum gratulerar äventyrarna till att de tagit sig förbi hans utmaningar, men att det nu är dags för honom att njuta av att göra slut på dem. När han inser att äventyrarna ramlat ner genom taket (antingen genom att de berättar det för honom eller genom att han ser hålet där uppe, blir han genast ställd och irriterad. Vilket fiasko! Han håller direkt sin tjänare Karsten som ansvarig och befäller äventyrarna att hämta hit denne. Karsten ska vila i en angränsande kammare, som nås via en tvådelad port i ena änden av salen.

I sarkofagen, som har en grinande dödskalle på locket, finns Terbelums lik, som krampaktigt kramar sin formelsamling.

- ❖ VARELSER: Terbelums spöke (värden som en gast, men med möjlighet att kasta alla besvärjelser inom dödsmagin)
- ❖ SKATTER: Terbelums formelsamling

#### TERBELUMS FORMELSAMLING

En tjock bok med svart läderpärm och en dödskalle präglad på framsidan.

Formelsamlingen kan användas i stället för lärare för en person som försöker öka sin nivå i talangen dödsmagi.

Bäraren av spegeln får -1 i KAR.

Detta återställs när personen inte längre bär formelsamlingen.



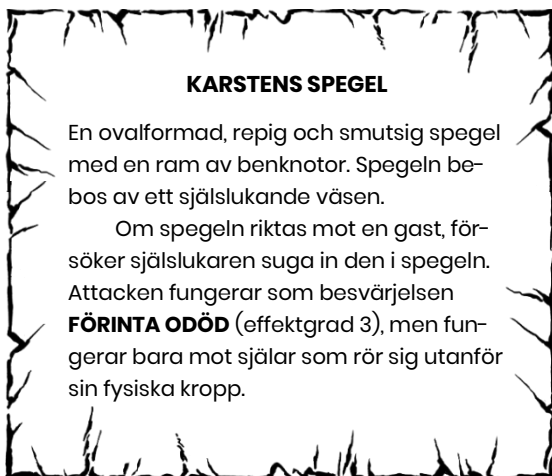
#### 4. KARSTENS KAMMARE

*Rummet är stilla, ingen är här... längre. Till höger finns en öppen sarkofag och till vänster hänger en ovalformad, sliten spegel på väggen.*

Sarkofagen är tom. På spegeln är en bit pergament, med ett skrivet meddelande, fäst: ”Välkomna, goda skattsökare och rättskipare. Den och det ni söker är i rummet intill och skulle nog inte uppskatta min gåva till er. Låt honom se sitt rätta ansikte. Lycka till! / Karsten”.

Kammaren var avsedd för Terbelums tjänare Karsten, men denne hade helt andra planer. Efter ett liv under den grymme nekromantikern var han redo att iscensätta sin hämnd. Han lämnade efter sig ett mäktigt vapen, det vill säga spegeln, mot Terbelums spöke och lämnade sedan kryptan för att leva fri sina sista dagar. Karsten slarvade även medvetet med konstruktionen av taket i Terbelums kammare för att möjliggöra den situation som äventyrarna nu befinner sig i. Han visste att denna avvikelse mot Terbelums idéer om kryptan skulle irritera honom.

❖ SKATTER: Karstens spegel



##### KARSTENS SPEGEL

En ovalformad, repig och smutsig spegel med en ram av benknotor. Spegeln bebos av ett själslukande väsen.

Om spegeln riktas mot en gäst, försöker själslukaren suga in den i spegeln. Attacken fungerar som besvärjelsen

**FÖRINTA ODÖD** (effektgrad 3), men fungerar bara mot själar som rör sig utanför sin fysiska kropp.

#### 3. VAKTKAMMAREN

*Nio skelett, uppställda i tre rader om tre, med ryggarna åt ert håll. Det är inte härifrån de väntar fiender, utan från det kvadratiska rummets motsatta sida. Stilla tystnad, sedan knakar det från ett av de närmsta skeletten när det vrider huvudet mot er.*

Det dröjer en runda innan skeletten har kommit i ordning och kan börja agera (SL får gärna komma på sätt att

beskriva lite klumpigt överraskade skelett). Dörren i andra änden av rummet är täckt av ett myller av kuggjul och vikter i trådar. Enda sättet att öppna den är genom att sätta maskineriet i rullning (kräver lyckat slag mot HANTVERK), varpå ett antal explosioner hörs från andra sidan dörren. Därefter hörs ett klick och dörren öppnas.

❖ VARELSER: 9 skelett (Spelledarbok, s. 114–115)

#### 2. KORRIDOR

*Utrymmet bakom dörren är söndersprängt. Stenarna på väggar, golv och tak är krossade och dammet från explosionerna har fortfarande inte lagt sig.*

Med explosionerna frigjordes en gas med dödande gift (styrka 5) i korridoren. Äventyrarna kan märka av en stickande lukt genom ett lyckat slag mot SPEJA. Om de täcker mun och näsa och skyns sig igenom blir de bara utsatta för giftet med en styrka på 2. I slutet av korridoren finns en dörr.

#### 1. INGÅNG

*Ni bastar in i nästa rum och stänger dörren för att hålla gasen borta. När ni sedan pustar ut finner ni er i en rund liten ball. På dörren ni stängde finns inskriptionen ”Här vilar dödsmagikern Terbelum och hans trogne tjänare Karsten. Den som söker döden är hjärtligt välkommen!” Meddelandet får er att le lite, men sedan hör ni ljud från trappan i andra änden av rummet. Viskande röster närmar sig och sedan även fackelsken.*

En annan äventyrargrupp har hittat rätt ingång till kryptan (en brant trappa ner i en omärkt öppning i berget). De är ute efter skatter och redo att slåss för dem.

❖ VARELSER: 5 äventyrare (värden kan tas från Spelledarbok, s. 178–179)

