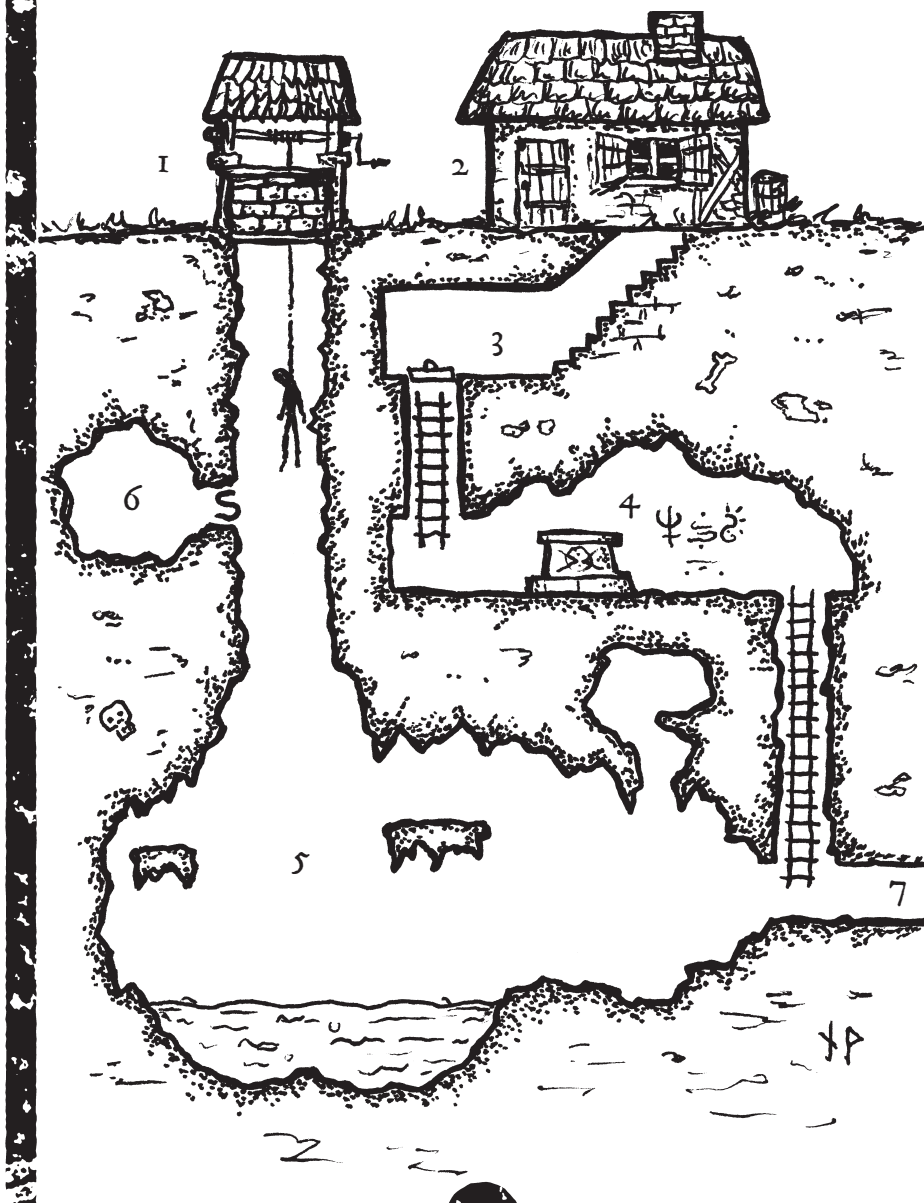


Det mörknar över den vindpinade bedden, och tanken på ännu en iskall natt sänker äventyrarnas humör. Plötsligt får de syn på ett svagt ljus långt borta, en stuga?



BESTEN I BRUNNEN

I en stuga på bedden lever en trollpacka. I hennes brunn något långt mycket värre.

DET URÅLDRIGA I brunnen är sannerligen en mardrömsvarelse. En manifestation av galenskap och rå ondska, halvt om halvt i fysisk form. Ett pulserande, slemmigt kluster av ögon, käftar och smutsigt mörker. Varelsen i brunnen ger och tar, och för att trollpackan skall få ta del av dess kraft måste hon förse den med färskt kött och rena själar.

Med hjälp av ett altare i en grotta under källaren har häxan lärt sig att kommunicera med varelsen, och den använder detta altare för att dela sina mörka hemligheter med henne efter att hon utfört dess vilja.

Häxan är vek, men listig. Hon kommer försöka lura ned rollpersonerna i brunnen, kanske genom att påstå att hon tappat en kär släktklenod som hon arvt av sin mor. Hon framstår som ofarlig, som en knotig gammal gumma med vänligt leende. Hon är ompysslande, och erbjuder både mat och husrum för trötta äventyrare - en efterlängtd viloplats på den ödsliga och kalla heden. Om rollpersonerna blir varse häxans planer och konfronterar henne kommer hon att försöka fly.

Varelsen har svårt att fullt ut dölja sin närvaro. I stugan, och i dess närhet, råder en olustig atmosfär, och om man klättrar ned i brunnen blir denna känsla starkare. Om man övernattar i stugan kommer man att hemsökas av mardrömmar.

1 Brunnen är robust, byggd i sten och ett rep hänger ned i mörkret. Häxan sänker ned medvetlösa offer med hjälp av repet och veven. Repet duger även utmärkt till att klättra på.

2 Stugan är liten, och har bara ett rum. Från takbjälkarna hänger torkade örter, och häxan har här även ett litet förråd med drycker och dekokter - möjligtvis användbara för rollpersonerna.

3 Trappan ned till källaren nås genom en lucka i stugans trågolv, som i sin tur är täckt av en sliten matta. I källaren förvarar häxan spannmål och rotfrukter, samt diverse värdesaker av begränsat värde hon stulit från sina offer (enklare smycken, lite mynt, en trasdocka).

4 Från en lucka i källarens golv når man det lilla templet med dess stenaltare. En rollperson med kunskap om magi kan eventuellt etablera kontakt med varelsen. I övrigt finns i rummet tillbehör för ritualmagi, så som hönsfjädrar, benknotor, salt och fladdermusvingar. Häxan kan inte läsa, så här finns inga trollformelsböcker eller liknande föremål.

5 I varelsens lya är det mörkt, fuktigt och luften är klabbig av ondska. I grottan finns en murken vattenkälla med smutsigt vatten. På dess botten vilar mängder av kvarlevor från häxans och varelsens offer. Förslagsvis har några av dessa arma satar gått igen, och vandrat iväg ut i grottsystemen som förbinder denna plats med underjorden. Varelsen kan inte lämna sin lya, och kommer att försvara den om rollpersonerna inkräktar.

6 Om man undersöker brunns schakt noga kan man hitta en dold ingång till ett litet grottrum vars väggar är täckta med uråldriga runor. Det var i detta rum en maktgirig magiker en gång lyckades framkalla varelsen och binda den till platsen. Som tack torterade varelsen magikern i 101 år, innan han till slut tilläts dö och hans själ skickades vidare till helvetet. Vill spelledaren belöna rollpersonerna med skatter så är det här en bra plats att gömma dem på.

7 Gången leder ut i ett grottsystem som i sin tur leder vidare ned i underjorden, för fortsatta äventyr eller ond, bråd död. Grottsystemet kan, som sagt, utgöra hemvist för häxans offer som gått igen, och därmed innebära en mörk, underjordisk labyrint full med vandöda.