

DRAKAR OCH DEMONER TRUDVANG



FÅNGAR I LINDORMENS NÄSTE

Konventssenario: SSK 2007.
Författat av: Magnus Malmberg
Illustrationer: Daniel Falck.

EN TRIBUT

Detta är min tribut till alla gamla scenarion som jag spelade när rollspel fortfarande var nytt och så gott som alla man kände hade ett Drakar och Demoner i sin ägo eller i alla fall visste vad det var för något. När man sprang till Åhlens var och varannan dag för att se om ett nytt äventyr hade kommit ut. OCH när slumptabeller var ett måste för spelledaren.

EN FÖRKLARING

Enkelt går äventyret ut på att spelarna ska klara sig ut ur hartgrottorna levande. På sin väg mot sin räddning kommer de möta bland annat bestar och fallor. Vad rollpersonerna råkar ut för styrs till stor del av tärningsslag. Spelledaren har nedanstående slumptabell där resultatet av tärningsslagen förs in för att bestämma vilken händelse rollpersonerna ska råka ut för.

För att lyckas ta sig ut ur grottorna måste rollpersonerna passera genom ett antal passager (upp till spelledaren att bestämma med avseende på tid). Detta kan de göra medvetet eller omedvetet, vilket betyder att de med lite tur kan ta sig ut ur grottsystemet på några minuter men också att de inte hinner ta sig ut under en spelsession. På sin väg genom grottorna kan de hitta ledtrådar som hjälper dem att hitta vilka passager de ska välja.

SSK INTRO

Oskyldiga eller skyldiga för brott de begått eller inte begått står en grupp män och kvinnor vid kanten av Rödeborgs

mest fruktade plats. Vid mitten av torget intill den väldiga luckan av metallförstärkt järnek står de rädda och bundna, väntandes på att deras öden ska nå ikapp dem. Vid fötterna ligger de tillhörigheter fångarna bar på då de grepst, ty så säger lagen.

Den som sänks ned i grottan blir i samma ögonblick en fri man eller kvinna och den som tar sig ur grottan har därför inga brott begått.

Eftersom den dömda blir fri i samma ögonblick som han eller hon når grottans botten vore det därför fel att beröva dem på deras tillhörigheter. Ofta händer det dock att tillhörigheterna ser något annorlunda ut när de når grottans botten än vad de gjorde sist ägaren såg dem. Ett skinande och sylvasst svärd blir plötsligt ett mindre skinande och vasst svärd, en ring av guld blir till en ring av koppar och en vacker mantel blir en mindre vacker mantel. Detta fenomen har dock inget med vitner eller mystiska makter att göra, utan beror på de många och giriga händer som föremålen ofta måste vandra genom på sin väg mellan tillfället för gripandet, fängslandet och det att de ligger vid fötterna av dess ägare.

För utomstående kan detta te sig vara ett ytterst underligt och skonsamt sätt att dömas för sina synder, men så är inte fallet. Tvärtom. I grottorna under Jungharts huvudstad residerar nämligen en väldig lindorm, och har gjort så så länge någon kan minnas. Att ta sig ut ur grottorna är därför betydligt knepigare än vad man först trott. Skulle man på något sätt lyckas undgå lindormen gäller det att hitta ut ur den väldiga labyrint som hartgrottorna utgör.

Rollpersonerna befinner sig alltså i Rödeborge där de dömts för brott. Tillsammans med ett tiotal andra sänks de sakta ned i grottan där lindormen med största sannolikhet väntar. Det positiva är att nu är de fria från sina synder. Det negativa är att det är ytterst få som kan ta med sig sin frihet ut ur Hartgrottorna. Känslorna ni försöker bemästra är många, uppgivenheten är stor men rädslan för vad som ska finnas här är den känsla som mest gör sig påmind.

Ni har en enda tanke i huvudet när ni når grottans botten; att ta er ut. Lyckas ni med detta konststycke har ni alla svurit på att aldrig återvända till denna gudförgätna stad.

ÄVENTYRET BÖRJAR

Förvirrade och nedstämda står ni med bundna händer i en liten klunga på det fruktade torget. Ni har alla tillbringat flera dagar, vissa av er åtskilliga veckor, i Rödeborgs illaluktande fängelsehålor i väntan på straff. Runt omkring er har folk samlats för att se syndarna få sina straff. Ruttna grönsaker och frukter flyger genom luften. Några träffar sina mål, men de flesta flyger förbi eller landar på marken bredvid era fötter. Fångvaktarna står förnöjt en bit ifrån er för att undvika det mesta av bombardemanget.

Tio män börjar på signal att dra i den tjocka trossen som tack vare en bastant ställning lyfter upp den ena kanten av den väldiga luckan av metallförstärkt järnek. Ett tjugohirdmän med dragna vapen kliver spänt fram till kanten av öppningen som luckan tidigare vilat över och riktar sin fulla uppmärksamhet mot vad som finns däri.

Två vakter föser er fram mot den stora träkonstruktionen, som byggts vid sidan av hålet, och vidare upp på en liten plattform där era tillhörigheter redan vilar. Samma män som lyfte upp luckan går nu fram till anordningen som kommer lyfta er ut över hålet i vilket ni snart ska sänkas ned.

En man, kapten eller ledare av något slag, kliver fram till kanten av hålet när plattformen ni står på förts ut och svajar över hålet. Han harklar sig och plockar upp en skriftrulle och börjar monotont att läsa upp namnen på er som befinner sig i luften över grottan ni nu kan skönja under er.

Javel Tunglös, Fronde Rivbjorn, Hilwa Hallvinddottir, Hug Jornbrot, Wilmena Bågnajard... Han fortsätter på detta sätt tills ni alla blivit uppräknade. Ni reagerar knappt på när mannen uttalar era namn för er hela uppmärksamhet är riktad mot grottan som öppnar upp sig under er.

”Fångar, förbrytare och missdådare! Från och med att ni kliver ned på grottans golv är ni alla fria män och kvinnor. Ni är välkomna att besöka Rödeborg igen och hoppas att ni lärt er något av era misstag som är orsaken till att ni befinner er där ni nu är.”

Med de orden sagda börjar männen på en given signal sakta släppa på trossen och ni sänks långsamt ned i mörkret. En kvinna börjar skrika och en man hoppar över kanten i panik mot en säker död. Kanske ville han dö snabbt och på eget bevåg istället för att hamna i lindormens käft. En robust och hårig bärsärk tvekar inte ett ögonblick utan ger den skrikande kvinnan en väldig örfil som förmodligen skulle däckat vem som helst av er. Ni blir därför inte sär-

skilt förvånade när kvinnan faller omkull omtöcknad och okontaktbar.

”Håll käften!” ryter han åt henne och er alla. ”Lindormen hör er. Det vill ni inte att den ska göra”. Sedan sliter han upp repet som bundits om hans handleder, tar upp sin ränsel och två facklor och hoppar över kanten just innan plattformen når ner till grottans botten. Han försvinner ut i mörkret samtidigt som ni känner plattformen landa.

Förvirrade står ni nu på botten och kämpar för att ta er loss från de slarvigt bundna repen. Ni har alla följt bärsärkens råd om att vara tysta. Sakta börjar plattformen höjas mot taket igen. Några hoppar desperat åter upp på den i förhoppning om att den ska föra dem i säkerhet. Mannen som nyss ropat upp era namn ryter åt dem att hoppa av innan fallet blir för högt, men ingen av dem lyssnar. ”Släpp!” Hör ni mannen ryta uppifrån och genast lossnar plattformens ena kant från trossen. Männen och kvinnan som desperat satt sig på plattformen faller handlost till marken som från en falllucka. Ingen av dem rör sig efter de med en duns har fallit ned bredvid er.

Från att ha varit ett dussin när ni sänktes ned i grottan är ni nu bara fem kvar (fyra beroende på antal deltagare). Just som ni har fått loss era händer och börjat fumla med packningen som ligger utspridd omkring er hör ni ett väldigt hissande som från en jättelik orm. Ett vrål bryter sedan tystnaden och ni förstår att lindormen skördat sitt första offer.

Rummet ni ser är stort och har fyra öppningar. Ni vet att tiden är knapp och att det kommer bli svårt, men någon stans inom er finns ändå en gnista hopp så ni skyndar ut i mörkret med facklorna ni hittat i packning brinnande inför er..

SLUTET / UTGÅNGEN

När rollpersonerna har gått genom ett antal markerade passager kommer de slutligen till tunneln som leder dem ut i friheten.

Efter lång tid ser ni äntligen ljuset. Först på avstån sedan allt närmre. En doft av gräs slår emot er och ni börjar springa mot slutet av tunneln. Ni har lyckats, trots alla faror har ni lyckats. Ni är nu fria män och kvinnor. Trots detta är det ingen av er som någon gång någonsin kommer tänka tanken att besöka Rödeborge igen.

FASTA HÄNDELSE I UNDERJORDEN

LINDORMEN

Låt rollpersonerna se Lindormen då och då genom sprickor i väggar, golv och tak. Låt dem höra den kräla bakom dem. Inte en stund ska de känna sig säkra från ormen som hela tiden tycks vara i deras närhet. Kanske ser de ett väldigt öga spionera hungrigt på dem genom ett hål i väggen eller kanske ser de en väldig kropp täckt av fjäll stora som mindre sköldar kräla förbi i en passage. Och med tanke på hur lång tid det tar för ormens kropp att passera bör rollpersoneran inse att det är en stor best och bör därför undvika den så mycket som möjligt.

DEN GAMLA TROLL- KULTURENS MAGI

Hartgrottorna genomsyras av den gamla trollkulturens magi (läs Osthem, Junghart). Trots att det är flera tusen år sedan kulturen blomstrade lever deras magi kvar, så stor makt hade faktiskt trollen över vitnern. Magin som lever kvar i grottorna fungerar bland annat så att alla spår raderas ut. Bara några ögonblick efter att spåren har lagts försvinner det. Detta sker dock aldrig när någon ser på. Så länge man är kvar i ett grottrum ser man spåren, men går man ut ur rummet för att sedan gå tillbaka in igen har de försvunnit spårlöst.

Försöker någon smart rollperson att sätta märken i grottornas väggar eller golv kommer den kvarlevande vitnern därför radera spåren. Likaså sker om någon på annat sätt markerar sin framfart som till exempel stapla stenar i en liten hög. Använder rollpersonerna sig av snörstumpar av något slag verkar magin även där. Hur långt rollpersonerna än går kommer snöret aldrig att nå längre tillbaka genom grottsystemet än vad rollpersonerna kan se. Först kan man

tro att någon tar sönder snöret. Men om man knyter fast något i dess ända och sedan går hundra steg och sedan drar in det kommer det man knöt fast att dyka upp bara efter att man dragit in några steglängder, precis som om repet krympt på längden. Knyter någon fast snöret i ett objekt i en grotta kommer alltid knuten att lösas upp.

Magin i grottorna gör därmed att rollpersonerna aldrig kommer att kunna spåra hur de gått, oavsett hur uppfinningsrika rollpersonerna än är.

EREMITEN

Efter att ha passerat tre fyra grottor/gångar berättar du hur deras facklor börjar ta slut. En tid måste de därför vandra genom en gång i kompakt mörker. Detta ska vara något oerhört skräckfyllt för rollpersonerna och de ska kunna höra saker såsom lindormen som fräser i närheten, ljud från groddor, något som sniffar efter dem och annat

Låt dem sedan komma till en öppning. De kliver förhoppningsvis in i grottan och där inne ska en eremit sitta. En röst välkomnar plötsligt rollpersonerna. "Välkomna mina blinda vänner" sig rösten. Eremiten kallar sig för Ettan och har levt i underjorden så länge att han inte själv kan minnas när han blev förvisad till Hartgrottorna för ett brott han inte längre kommer ihåg. "Tiden passerar annorlunda här nere förstår ni" tillägger han. "Det måste vara svårt att famla omkring så där, Här ta vars ett bett på den här svampen så ska jag råda bot på ert problem." Efter han ger rollpersonerna vars en svamp och vipps så kan de se som om det vore en sommarkväll. "Seså ge er av nu" säger han plötsligt "nu måste jag sova" var efter han ljudligt faller i sömn. En sömn som är så hård att hur mycket rollpersonerna än försöker så vaknar han inte.

SKELETTET OCH SVÄRDET

Efter att ha passerat några grottor/gångar efter sitt möte med eremiten kommer rollpersonerna till en liten trång grotta. Ett skelett med synbara skador från en strid sitter vilandes mot en vägg. Skelettets båda armar sträcker sig tillsynes desperat efter ett blänkande och skinande svärd som ligger på golvet en bit där ifrån. Rollpersonerna hör en röst i sina huvuden som hela tiden repeterar orden "Ge mej, geeee mej, geeee meeeeeej...."

Ger rollpersonerna svärdet till skelettet kommer de belönas. Ett spöke uppenbarar sig och berättar hur de ska kunna hitta ut. "Leta efter ett tecken som ser ut så här" och så pekar spöket på ett vildmarkstecken över en passage ut ur grotta. "Dessa tecken kommer visa er ut ur grottorna" säger spöket innan det försvinner varefter även skelettet och svärdet försvinner.

Tar någon av rollpersonerna svärdet med sig ut ur grottan uppenbarar sig en fruktansvärd vålnad och förbannar dem. "Dårar, ni kommer aldrig att hitta ut" säger spöket (1T10 (ÖP 8-10) skräckpoäng) varefter det försvinner lika fort som det uppenbarade sig. Även skelettet och svärdet försvinner (kommer dock att materialisera sig när rollpersonerna gått därifrån). Vålnaden har nu lagt en förbannelse över rollpersonerna som på grund av detta själva måste komma på att de ska följa tecknen för att hitta ut. Dessutom får de på grund av förbannelsen -5 på att hitta de tecken som finns ristade vid passagerna.

Rollpersonerna kommer inte att hitta tillbaka till platsen för att göra om sitt misstag.

LJUD I UNDERJORDEN

Det står dig som spelledare helt fritt att komma på lustiga ljud som rollpersonerna hör då de befinner sig i underjorden. Steg som ekar, klövar som ekar, skrik, hissanden, brak mm.

Rasslandet från rostiga kedjor som släpas över grottgolvet, dova hammarslag som ekar genom gångarna, pulserande stötar som skakar hela grottsystemet och får stalaktiter att rasa från taket, plötsliga brak när taket kollapsar alldeles bakom rollpersonerna, plågade skrik som ekar genom hela grottsystemet och plötsligt tystnar abrupt, den underjordiska vinden som visslar genom gångar och håligheter och skapar förtrollande melodier, snyftningar och gråt som hörs från andra sidan av ett ras, spröda toner från silverflöjter, ojordisk kvinnosång från lockar och förför.

Slå 1T20, 1T10 och 1T6. T20 bestämmer vilken händelse som utspelar sig, T10 berättar vilken typ av rum eller grotta rollpersonerna antrar och T6 berättar om rummet eller gången har en öppning som kan föra rollpersonerna ut ur grottsystemet (alla varelser som rollpersonerna kan stöta på finns beskrivna längs bak i kompendiet).

Se till att ha tabellerna liggande så att du lätt kan se vad som händer rollpersonerna.

SLUMPTABELLerna

PASSAGE-, OCH TECKENTABELL

1T6	Passager i grotta/gång	Tecken
1	1	Inget tecken
2	2	Välj en av öppningarna som ska bära ett tecken.
3	2	Inget tecken
4	3	Välj en av öppningarna som ska bära ett tecken.
5	4	Inget tecken
6	4	Välj en av öppningarna som ska bära ett tecken.

Beroende på om det är ett rum eller en grotta som passagen ska leda ut från kan det se lite annorlunda ut. Bestäm själv vart öppningarna ska finnas, om rollpersonerna ser alla eller några på en gång eller om de passerar dem en efter en. Bestäm också i vilken ordning rollpersonerna ska passera dem, dvs vilken av dem som bär tecken.

I grottorna eller gångarna (om inget annat står) kan passagera till nästa rum finnas var som helst, i vägg, i golv eller i tak.

För att upptäcka ett tecken måste rollpersonerna lyckas

hitta dem. Spåren finns i regel i närheten av öppningen de pekar på, vilket betyder att rollpersonerna måste leta just där (lite upp till spelledaren att bestämma vart tecknen finns). Detta antingen genom färdigheten Lönndom. Färdighetsvärde för dessa slag modifieras med en modifikation på +/-5 som spelledaren själv bestämmer värdet på.

För att lyckas ta sig ut ur grottorna måste rollpersonerna passera genom ett antal passager (upp till spelledaren att bestämma med avseende på tid).

Notera varje gång rollpersonerna väljer rätt passage.

GROTTGENERATORTABELLEN

1T10	Grotta/gång	Beskrivning
1-3	Gång	En lång och bred snirklande gång vindlar fram genom Jungharts underjord. Ibland går det uppför ibland neråt och ibland vänder det tillbaka för att sedan vända om igen. Vädersträcken är sedan länge försvunna. Låt rollpersonerna passera en (eller flera) passager, var noga med att notera vilken av öppningarna som eventuellt bär tecken vid någon av öppningarna. Här och var stoppas framfarten av stalagmiter och stalagtiter vars storlek berättar om den oerhörda tidsrymd som passerat sedan grottorna skapades.
4-5	Grotta	En grotta öppnar upp sig inför rollpersonerna. Det golvet är ojämnt och sluttar åt alla håll. Det är lågt till tak och på vissa ställen måste rollpersonerna huka sig för att inte slå i.
6	Väldigt grottrum	<p>Ett väldigt rum öppnar upp sig inför er. Mörkret som vilar här inne verkar så oändligt att era facklors ljus nästan verkar krympa. Era steg ekar genom det tomma rummet då ljudet träffar grottans väggar och tak. Det finns ingen chans att förstå hur stor grottan verkligen är utan att ha vandrat rakt över den.</p> <p>Oerhörda stalagmiter reser sig från grottans golv, ibland så stora att ljuset inte ens når upp till dess topp. Kanske har de nått sin stalaktit och tillsammans bildat en väldig pelare. Här och var hänger väldiga stalagtiter olycksbådande från taket över er och ni undrar varför de inte snart faller ner.</p> <p>Precis som ljuset verkade krympa ihop känns det som om ni själva plötsligt blir mindre stora. Den svarta rymd ni i känns nästan överklig och efter att ha gått en stund i grottan undrar ni nästan om det finns ett slut. Kanske har ni dött och ovetande vandrat in i tomheten.</p> <p>Efter ett tag förlorar ni känslan för riktingen. Vart ifrån kom ni. Vilket håll ska ni gå och varför fortsätta överhuvud taget.</p>
7	Liten grotta	En liten rund grotta öppnar upp sig inför er. Bara efter ett tiotal steg in i grottan når ljuset från era facklor fram till väggen på andra sidan. Taket har ni kunnat se så gott som hela tiden under er vandring genom rummet.
8	Grotta	<p>Golvet i passagen ni kommer från slutar helt plötsligt. Framför er öppnas en rymd av tillsynes oändligt mörker. Ni måste klättra för att nå grottans, eller gångens botten (slå IT6 för att bestämma).</p> <p>Kräver upp till tre lyckade färdighetsslag för färdigheten Klättra med en modifikation som är upp till spelledaren att bestämma.</p>
9	Gång med abrupt slut (Passager i taket)	<p>En gång som aldrig verkar ta slut för er vidare in under Junghart. Rollpersonerna börjar få en känsla av att gången aldrig kommer ta slut. Vilket den helt plötsligt gör efter säkert fyra timmars vandring.</p> <p>Till rollpersonernas stora besvikelse inser de att gången varit en enda lång återvändsgränd.</p> <p>Någonstans i taket av gången finns dock en (eller flera) passager ut ur gången som rollpersonerna måste hitta. Detta genom antingen ett lyckat situationsslag med situationvärde 5 som uppmärksammar dem på passagen/passagerna (slås dolt av spelledaren) eller genom ett aktivt sökande av området (borde räcka med att spelarna säger att de letar i taket, men kan också innebära att de måste lyckas med ett färdighetsslag för färdigheten Lönndom)</p> <p>Spelarna måste på något sätt ta sig upp genom passagen i taket. Kanske genom att en eller flera av rollpersonerna behöver slå ett färdighetsslag för färdigheten Klättra.</p> <p>Väljer spelarna att gå tillbaka, försök komma ihåg varifrån de kom eller låt dem hitta en passage som de inte såg tidigare.</p>
10	Gång med abrupt slut (passager i golvet)	<p>På ett (eller flera) ställen längs den vindlande gången finns väldiga hål i marken. Gången i sig leder vidare under några timmars vandring tills den smalnar av och får ett abrupt slut.</p> <p>Att ta sig förbi hålen kan utgöra en väldig risk och som spelledare får du avgöra om ett färdighetsslag för färdigheten Rörlighet eller situationsslag ska slås för att passera hålen.</p> <p>Förr eller senare måste dock rollpersonerna välja att antingen gå tillbaka eller på något sätt ta sig ner i ett av hålen.</p> <p>Genom att sänka ned en fackla och belysa tomrummet för att se vad som finns däri. (slå ett nytt slumtabellsslag (1T10 för grottgeneratören) och beskriv lite lätt vad de ser, förutsatt de ser något alls. Lättast är kanske att låta rollpersonerna se golvet av vad som verkar en lång korridor).</p> <p>Väljer spelarna att gå tillbaka, försök komma ihåg varifrån de kom eller låt dem hitta en passage som de inte såg tidigare.</p>

HÄNDELSETABELL: GÅNGAR

1T20	Händelse	Beskrivning
1-2	Tunnelsvin	<p>Det frustas och bökas längre fram i gången. Plötsligt slutar varelserna att böka och ni kan höra dem sniffa i luften som om de redan känt er närvaro. Ett vrål från en av varelserna bryter lugnet som uppstått i gången, 1T3 tunnelsvin rusar sedan mot er för att jaga bort eller oskadliggöra sina rivaler.</p> <p>Väljer rollpersonerna att fly måste de lyckas med två situationsslag med situationsvärde 8 (karaktärsdrag för Smidighet används vid slagen).</p>
3-4	Tunneltroll	<p>Plötsligt syns svaga rörelser längre fram i gången som försiktigt rör sig framåt. Snart står det klart för er att det rör sig om 1T6+2 varelser. Varelserna är tunneltroll som genast springer till attack är små till växten, något mindre än skogstroll men samtidigt större än en vätte. Väljer rollpersonerna att fly måste de lyckas med två situationsslag med situationsvärde 8 (exceptionella karaktärsdrag för Smidighet används vid slagen).</p>
5-6	Gång med sprickor och håligheter	<p>Urberget har här spruckit och påminner mest om en ihålig ost eller ett vitt bröd som dragits isär utan att för den delen gå sönder.</p> <p>Trånga gångar leder er fram lite hursomhelst. Ibland går det framåt eller åt sidorna, ibland måste ni klättra uppåt och ibland måste ni klättra neråt.</p> <p>På vissa ställen kan rollpersonerna gå på bredden medan de vid andra passager verkligen måste göra sig så små och smala som möjligt för att pressa sig framåt.</p> <p>Ibland är gångarna så närliggande och så tunna att ni kan välja vars en passage och genom håligheter i väggarna, taket eller golvet kunna se varandras ljus samt höra varandras steg eller tal.</p>
7	Vattenfyllt	<p>Hela gången är fylld med vatten. Rollpersonerna måste ömsom simma och ömsom vada fram. Något sliter i era kläder under vattnet och försöker tugga på era ben.</p> <p>Det kolsvarta vattnet döljer något som rör sig strax under ytan. De cirka tio minuter som det tar att vandra genom den vattenfyllda gången är mycket skräckfylld för rollpersonerna. Då och då är det något som greppar dem i benen och försöker dra omkull dem. Rollpersonen som råkar ut för detta får 1T6 skräckpoäng varje gång det händer. Övriga i sällskapet får 1T3 varje gång en annan rollperson skriker till av rädsla.</p> <p>Det är upp till spelledaren att avgöra hur många gånger varelsen attackerar och vem den attackerar.</p>
8	Vattenfyllt	<p>Hela gången är fylld med vatten. Rollpersonerna måste ömsom simma och ömsom vada fram. Det är väldigt kallt i vattnet. Rollpersonerna får -2 på allt de företar sig i nästkommande gång/grotta.</p> <p>I mitten av gången döljer sig en djup spricka. Sprickan är 4 meter bred vilket betyder att rollpersonerna måste simma för att ta sig över. Eller klura ut något annat sätt för att ta sig över.</p> <p>Det räcker med ett lyckat situationsslag med situationsvärde 8 (exceptionella karaktärsdrag för Smidighet används vid slaget) för att med en och annan kallsup ta sig över på andra sidan.</p>
9	Jätteorm	<p>Hela gången är fylld med vatten. Rollpersonerna måste ömsom simma och ömsom vada fram.</p> <p>Ett plask hörs plötsligt någonstans längre fram i grottan varefter det blir tyst igen. Just som rollpersonerna tror att inget ska hända så bryts tystnaden igen av att en sjöorm anfaller (1T10 (ÖP9-10) skräckpoäng) (se jätteorm).</p>

- 10 Jättetroll Den tillmidjan vattenfyllda gången blockeras av ett väldigt berg av vitnande benknor och skallar. När rollpersonerna kommer närmare hörs ett rasslande ljud och en skalle och några benknor faller ned och rullar ner i vattnet när någonting i skelettberget börjar röra på sig.
- Väljer rollpersonerna att fly kommer de att hinna i väg men de kommer känna sig jagade av den okända varelsen som gjort behögen till sitt hem (låt dem springa i blindo och höra hur något stort och våldsamt flåsar dem i nacken). Väljer rollpersonerna att stanna och slåss upptäcker de till sin stora förskräckelse ett väldigt troll som går till anfall.
- 11 Den gamle Genom mörkret kommer en enormt gammal man trevande längs grottväggarna mot rollpersonerna. Hans kläder är skitiga trasor och hans hår och skägg når till midjan. Många långa år i kolmörkret har dragit en mjölkvit hinna över hans ögon och gjort honom blind. Han babblar osammanhängande och pillar och drar i rollpersonernas kläder och hår om de kommer nära. Allt de kan få ur honom är att han klev ned i hartgrottorna under sin sextonde vår. Därefter fortsätter han vidare genom mörkret.
- Möter rollpersonerna honom fler gånger kommer han att ignorera dem.
- 12 Likbleka svampar Gångens golv är nästan helt täckt av feta likbleka svampar. Trampar någon av rollpersonerna på dem väller det upp ett väldigt moln av vita sporer som verkar som ett gift.
- Säger spelarna inget om att de går försiktigt fram för att undvika svamparna kommer 1T3 av dem trampa på 1T3 svampar var.
- Försöker de däremot att undvika svamparna måste de lyckas med två situationsslag med situationsvärde 14 (exceptionella karaktärsdrag för Smidighet används vid slagen). Misslyckas någon med ett situationsslag trampar de på 1T3 svampar.
- Svampsporer Styrka 2 (+1 per trampad svamp) (exceptionella karaktärsdrag för Fysik används vid slaget)
- 1T20 (+ styrka) Effekt
- 1-5 Lindrig verkan: Rollpersonen känner sig yr. -1 på att lyckas med alla färdighets-, och situationsslag under kommande två gångar/grottor.
- 6-10 Måttlig verkan. Rollpersonen känner sig yr och illamående. -2 på att lyckas med alla färdighets-, och situationsslag under kommande tre gångar/grottor.
- 11-15 Ansenlig verkan. Rollpersonen känner sig yr och illamående. -3 på att lyckas med alla färdighets-, och situationsslag under kommande fyra gångar/grottor.
- 16-20 Ansenlig verkan. Rollpersonen känner sig så ur att han/hon måste ta hjälp för att gå. Rollpersonen kan inte genomföra några färdigheter eller situationsslag under kommande två grottor/gångarna. Därefter känner sig rollpersonen yr och illamående. -3 på att lyckas med alla färdighets-, och situationsslag under kommande fyra gångar/grottor.
- 13 Frätande syra Från taket droppar en giftgul vätska som fräser när den träffar det anfrätta golvet. Här och var har syran samlats i djupa pölar.
- För att upptäcka syran innan den träffar rollpersonerna måste de lyckas med ett situationsslag med situationsvärde 6.
- Gången är 30 meter lång och ett lyckat situationsslag måste slås var tionde meter för att undvika syran.
- Ett misslyckat situationsslag medför att rollpersonen får 2 skadepoäng i skada (detta oavsett vilken rustning som bärs).

- 14 Hjord grottsvin Från gången framför sig hör rollpersonerna ett svagt ljud av hovar mot sten och grymtningar som snabbt växer sig starkare när det kommer mot dem i en rasande fart. Plötsligt störtar en hjord grottsvin (1T6+6 st) fram mot dem genom kolmörkret och knuffar omkull rollpersonerna för att sedan fortsätta sin sprängmarsch genom underjorden.
- För att undvika 1T10 (ÖP 9-10) i skada måste rollpersonerna lyckas med ett situationslag med situationsvärde 6 (karaktärsdrag för Smidighet används vid slagen).
- 15 Den galne Ett skri bryter plötsligt tystnaden (1T6 skräckpoäng, detta sker oavsett om rollpersonerna stött på den galne tidigare eller inte). En man med tovtigt skägg och långt lika tovtigt hår, iförd endast ett skynke springer skrikandes från en öppning i grottan. Ni inser direkt efter att skräcken lagt sig att han inte utgör något hot. Med armarna högt ovan huvudet och ett maniskt vrål spränger han förbi rollpersonerna utan att ens lägga märke till dem. Den galne försvinner sedan ut genom passagen rollpersonerna kommer ifrån. En lång stund kan rollpersonerna höra den galnes skri och inser att de snart måste hitta en väg ut för att själva inte bli galna.
- 16 Trollkulturens magi Ett norrsken uppenbarar sig plötsligt framför rollpersonerna i gången. Det sveper fram genom gången mot rollpersonerna och när det passerar dem känner de hur de omsluts av något. Det kittlar i er och ni ryser av välbehag. När norrskenet försvinner vidare i korridoren känner rollpersonerna en besvikelse som väller upp inom dem. Som om de precis förlorat något kärt.
- Magin i rummet gör att rollpersonerna känner sig mer välmående än vad de gjort på flera år. All eventuell skada som rollpersonerna har helas omedelbart. All samlad skräckpoäng försvinner genast. Rollpersonen yngas även 1T6 år.
- 17 Trollkulturens magi Ett norrsken uppenbarar sig plötsligt framför rollpersonerna i gången. Det sveper fram genom gången mot rollpersonerna och när det passerar dem känner de hur de omsluts av något. Det kittlar i er och ni ryser av välbehag. När norrskenet försvinner vidare i korridoren känner rollpersonerna en besvikelse som väller upp inom dem. Som om de precis förlorat något kärt.
- En känsla av att veta vart man är infinner sig hos rollpersonerna. Oavsett vilken passage de väljer i de kommande två grottorna/gångarna resulterar i en markerad väg (som till slut ska föra dem ut ur hartgrottorna).
- 18 Fälla Någon har för länge sedan anlagt en fälla här. Aktiveringsplattan (2x4 (bredd x längd) meter stor platta som täcker hela gången) verkar vara av en annorlunda stenart och den som är uppmärksam (situationslag med situationsvärde 5) ser genast detta.
- En rollperson kan också upptäcka fällan genom att lyckas med ett färdighetsslag för färdigheten Lönndom. Samma färdighet används för att desarmera fällan (dock med -5 på färdighetsslaget).
- Kliver någon på fällan eller om en rollperson misslyckas med att desarmera den aktiveras fällan.
- Aktiveras fällan hörs ett mystiskt dån från bergets inandöme. En kort stund därefter ger taket vika och släpper ner sten och grus över rollpersonerna som alla tar 1T10 (ÖP 10) skadepoäng i skada i 1T3+1 kroppsdelar.

19

Fälla

Någon har för länge sedan anlagt en fälla här. Aktiveringsplattan (2x4 (bredd x längd) meter stor platta som täcker hela gången) verkar vara av en annorlunda stenart och den som är uppmärksam (situationsslag med situationsvärde 5) ser genast detta.

En rollperson kan också upptäcka fällan genom att lyckas med ett färdighetsslag för färdigheten Lönndom. Samma färdighet används för att desarmera fällan (dock med -5 på färdighetsslaget).

Kliver någon på fällan eller om en rollperson misslyckas med att desarmera den aktiveras fällan.

Aktiveras fällan hörs ett mystiskt dån från bergets inandöme. En kort stund därefter hörn rollpersonerna ett väldigt brak och hur något kommer rullande mot dem. Efter en stund ser de en väldig rund sten komma genom gången med hög fart. Genom att lyckas med ett färdighetsslag för färdigheten Rörlighet med minusmodifikationen -2 lyckas rollpersonerna hoppa över klotet (alla rollpersonerna affekteras).

Ett misslyckat färdighetsslag medför att klotet rullar rakt över rollpersonen som får 1T10 (ÖP 10) skadepoäng i skada i 1T3+1 kroppsdelar.

Försöker rollpersonerna springa åt andra hållet inser de snart att klotet kommer hinna ikapp dem. Det finns heller ingenstans att söka skydd.

20

Tunnelstorm

En svag bris fläktar genom gången och växer sig sakta starkare. Till slut rasar en orkanvind genom gången som för med sig stenar och grus. Rollpersonerna tvingas klamra sig fast vid klippor och gräva ned fingrarna i skrevor för att inte slitas med av den underjordiska virvelstormen och krossas mot klippväggarna på sin färd mot någon avlägsen del av grottsystemet. Stenen och gruset ger rollpersonerna 1T6+1 skadepoäng i skada i 1T6+1 kroppsdel.

För att lyckas klamra sig fast måste rollpersonen lyckas med ett situationsslag med situationsvärd 12 (exceptionella karaktärsdrag för Styrka används vid slaget). Misslyckas slaget förs rollpersonen med i tio meter innan han hittar en plats att klamra sig fast vid.

Ett misslyckat slag ger ytterligare 1T6 skadepoäng i skada i 1T6+1 kroppsdelar.

HÄNDELSETABELL: GROTTOR

1T20	Händelse	Beskrivning
1-3	Tunneltroll	<p>Tjo och tjim från gutturala röster bryter tystnaden i underjorden. En bit in i grottan kring ett nedlagt svin rör sig 2T6+12 små tunneltroll. Tunneltrollen firar att de just lagt ner ett tunnelsvin och riktar hela sin uppmärksamhet mot det döda svinet, några skriker rakt ut, några dansar medan några slår på små trummor.</p> <p>Rollpersonerna bedömmer att de borde kunna smyga sig förbi trollen längs grottväggen (förutsatt de inte bär på någon fackla).</p> <p>Genom att lyckas med två färdighetsslag var för färdighets Lönndom med modifikationen +5 lyckas rollpersonerna ta sig förbi trollen till nästa passage ut ur grottan. Vill de fortsätta leta efter en annan passage måste de lyckas smyga en gång till, vilket dock bara kräver ett lyckat färdighetsslag.</p> <p>Här kan du som spelledaren öka spänningen genom att säga att det helt plötsligt blir alldeles knäpptyst, som om de firande trollen störs av något, men att firande snart sätts igång igen.</p> <p>Ett misslyckat slag resulterar i ovan beskrivna händelse, medan två resulterar i att roll ger sig ut för att leta efter vad som kan ha stört deras firande.</p> <p>Rollpersonerna bör då fly ut ur eftersom antalet troll är på tok för stort för en strid.</p>
4-6	Tunnelsvin	<p>1T3 tunnelsvin står och betar mitt i grottan. Hela grottan är fylld av stora svamp och lavabeklädda stenar. När rollpersonerna vandrat genom landskapet av sten och svamp hör de vid ett lyckat situationsslag med situationsvärde 7 hur något står och tuggar ljudligt bakom tre mindre klippblock. Så fort rollpersonerna passerar eller når i jämnhöjd med klippblocken upptäcker svinen dem och ger ut ett väldigt vrål varefter de går till attack mot sin fiende. Svinen är berusade efter att ha spenderat dagen med att äta giftig svamp, vilket också är orsaken till deras utbrott (svinen har -3 på alla attacker).</p>
7-8	Trollkulturens magi	<p>Ett norrsken uppenbarar sig plötsligt framför rollpersonerna i gången. Det sveper fram genom gången mot rollpersonerna och när det passerar dem känner de hur de omsluts av något. Det kittlar i er och ni ryser av välbehag. När norrskenet försvinner vidare i korridoren känner rollpersonerna en besvikelse som väller upp inom dem. Som om de precis förlorat något kärt.</p> <p>Magin i rummet gör att rollpersonerna känner sig mer välmående än vad de gjort på flera år. All eventuell skada som rollpersonerna har helas omedelbart. All samlad skräckpoäng försvinner genast. Rollpersonen yngras även 1T6 år.</p>
9	Mystiska snörtampar	<p>Grottans/gängens tak täcks av en snärskog av snören som via krokarna på väggarna löper upp till taket och tusentals små rostiga klockor. Om rollpersonerna rör vid ett snöre börjar en klocka klinga med ett högt ljusst ringande. Ljudet ekar genom de tysta gångarna.</p> <p>Först är det en klocka som ringer behagfullt. Men snart börjar även dess granne att klämta. Snart sprider ringandet genom rummet som en löpeld och rollpersonerna måste håla för sina öron för att inte bli döva för en bra stund framöver.</p> <p>Rollpersonerna kommer som resultat av ringandet få nedsatt hörsel. För att kunna tala med varandra måste de skrika till varandra. Efter tre grottor/gångar har hörseln dock återvänt.</p>

10

Vattenfylld grotta

Hela grottan är fylld med vatten. Rollpersonerna måste ömsom simma och ömsom vada fram. Det är väldigt kallt i vattnet. Rollpersonerna får -2 på allt de företar sig i nästkommande gång/grotta.

Den väldiga grottan verkar aldrig ta slut och när rollpersonerna börjar tro att de närmar sig andra sidan har de faktiskt bara nått ut i mitten. På sina ställen är grottan så djup att vissa av rollpersonerna måste gå på tärna för att inte hamna under vatten medan vattnet på andra ställen knappt når dem till knäna.

Efter att ha vandrat i en timme upptäcker någon av rollpersonerna något som skiner ute i mörkret. Just som han eller hon ska påvisa detta för de andra försvinner ljuset. Ett liknande ljus upptäcks dock snart på en helt annan plats av en annan rollperson. Sedan ett till och sedan ytterligare ett.

Ljuspunkterna rör sig sedan sakta men säkert in mot rollpersonerna som förstår att om de inte börjar springa nu kommer vad det än är som är på väg att hinna i kapp dem. Med tanke på hur många ljus som nu uppenbarar sig bör de inte ens tänka tanken strid. Den som stannar dör.

När rollpersonerna inser att de bör fly illa kvickt kommer de få 1T6 skräckpoäng. De kommer sedan få ytterligare 1T6 skräckpoäng i först två omgångar allt eftersom ljuspunkterna närmar sig och rollpersonerna ännu inte hittat ut ur grottan. Sedan hittar de väggen men ingen passage ut vilket ger dem ytterligare 1T6 skräckpoäng inna de till slut når torrt under fötterna och en passage ut.

Denna händelse kan med fördel hända flera gånger. Få rollpersonerna att känna sig jagade innan de hamnar i vattnet så att de känner det som att välja mellan pest eller kolera. Antingen möta det som jagar dem genom förra grottan eller ta chansen att möta lyktgubbarna eller vad det nu kan vara.

11

Kungstroll

Vid en eld i grottan sitter en ljushårig liten flicka som tyst gnolar en melodi. Om rollpersonerna kommer nära bjuder hon dem på små stekta köttbitar och färskt källvatten medan hon fortsätter att nynna för sig själv. I ljusskenet som återkastas på grottväggen kan rollpersonerna dock se att hennes siluett är ett väldigt trolls. Köttbitarna är egentligen döda rättor som kryllar av likmaskar och källvattnet är en trögflytande sörja av krossade skalbaggar. Om rollpersonerna äter måste de slå ett situationsslag med situationsvärde 14 (exceptionella karaktärsdrag för psyke används vid slaget) eller bli väldigt sömniga. Flickan fortsätter att nynna och stryka rollpersonerna över håret tills de somnar och hon återfår sin sanna skepnad som ett kungstroll.

Rollpersonerna vaknar dock just när det ska börja binda dem. Rollpersonerna har -5 på allt de företar sig under kommande två grottor/gångar. De kan välja att fly och lyckas med detta om alla i sällskapet lyckas med var sitt situationsslag med situationsvärde 12 (exceptionella karaktärsdrag för Smidighet används vid slaget samt -5 modifikationen på grund av sömnhet).

12

Den galne

Ett skri bryter plötsligt tystnaden (1T6 skräckpoäng, detta sker oavsett om rollpersonerna stött på den galne tidigare eller inte). En man med tovtigt skägg och långt lika tovtigt hår, iförd endast ett skynke springer skrikandes från en öppning i grottan. Ni inser direkt efter att skräcken lagt sig att han inte utgör något hot. Med armarna högt ovan huvudet och ett maniskt vrålående springer han förbi rollpersonerna utan att ens lägga märke till dem. Den galne försvinner sedan ut genom passagen rollpersonerna kommer ifrån. En lång stund kan rollpersonerna höra den galnes skri och inser att de snart måste hitta en väg ut för att själva inte bli galna.

- 13 Vattenfall
- Rollpersonerna hör ett svagt forsande som växer sig starkare och starkare ju närmare de kommer. Till slut öppnar gången upp sig till en ofantlig grotta där ett enormt skummande vattenfall kastar sig ned genom mörkret mot en underjordisk sjö.
- Ljudet från forsen är öronbedövande och rollpersonerna kan endast kommunicera via gester. För att komma vidare tvingas rollpersonerna klättra nedför en blöt och hal klippvägg och sedan hoppa mellan uppstickande stenar över till andra sidan sjön.
- För att klättra ned måste rollpersonerna lyckas med 2-4 (upp till spelledaren att avgöra) färdighetsslag för färdigheten Rörlighet. För att ta sig över den strida floden på de blöta stenarna måste rollpersonen lyckas med ett färdighetsslag för samma färdighet.
- 14 Dagssljus
- I grottans tak kan rollpersonerna se en spricka och långt ovan en liten glimt av dagsljus. Över deras ansikten sveper ljumma fläktar från ovan och en svag doft av friskt gräs.
- Rollpersonerna inser dock snart att det är helt omöjligt att klättra upp tillfriheten genom den smala skrevan. De fylls av hopp och förtvivlan av att vara så pass nära men ändå så långt bort.
- 15 Jätteorm
- Grottans golv är täckt av torkade skinn som ömsats av gigantiska ormar och frasar under rollpersonernas fötter. En frän doft av reptil sticker i deras näsborrar. Från ett mörkt hörn kan de höra någonting glida över grottgolvet.
- En grotteorm söker sig sakta mot rollpersonerna i hopp om att få ett skrovsmål. (se jätteorm)
- 16 Vatten i taket
- Grottans tak är lågt och täckt av en spegelblank yta. Rollpersonerna tvingas huka sig för att inte slå huvudet i taket. Vid en närmare titt kan rollpersonerna se små krusningar röra sig över ytan. Det förefaller vara en liten underjordisk sjö som genom vitner hålls på plats i taket. På botten av den grunda sjön glimmar det som av guld. Om rollpersonerna rör vid vattnet bryts ytspänningen, och vattenmassorna störtar ned och sveper med sig rollpersonerna in i nästa tunnel.
- För att inte förlora 1T6+1 skadepoäng på den totala kroppspoängen till följd av drunkning måste rollpersonen lyckas med ett situationsslag med situationsvärde 8 (exceptionella karaktärsdrag för Psyke alternativt fysik används vidslaget).
- 17 Maskar
- Från taket faller plötsligt ett regn av feta vita maskar stora som ett finger som kryper innanför rollpersonernas kläder och krälar över golvet (1T6+2 skräckpoäng). Kliver rollpersonerna på en mask spricker den och ger ifrån sig en illaluktande mörkgrön vätska.
- Säger spelarna inget om att de går försiktigt fram för att undvika askarna kommer de alla att trampa på 1T3 svampar var för varje steg de tar.
- Försöker de däremot att undvika maskarna måste de lyckas med två situationsslag med situationsvärde 8 (exceptionella karaktärsdrag för Smidighet används vid slagen). Misslyckas någon med ett situationsslag trampar denne på 1T3 maskar.
- Maskarna har ingen annan effekt än att skapa en vidrig äckelkänsla hos rollpersonerna då de stinker något fruktansvärt samtidigt som de spricker med ett sjukligt poff när någon trampa på dem. En rollperson som misslyckats undvika att trampa på maskarna två gånger måste lyckas med ett nytt situationsslag med situationsvärde 6 (exceptionella karaktärsdrag för Smidighet används vid slagen) för att inte halka omkull och landa på 6T6 maskar. Rollpersonen kommer sedan stinka något fruktansvärt.

- 18 Draugar I en grotta stöter rollpersonerna på resterna från ett tidigare äventyrargång som gått vilse och svultit ihjäl. Deras kläder har börjat förmultna, deras vapen är täckta av rost och huden har mumifierats.
- Underligt nog är de exakta avbilder av rollpersonerna med likadana kläder och likadana vapen som de själva bär (1T6 kräckpoäng).
- Tar någon av rollpersonerna på sin eller någon annas avbild kommer dessa att resa sig upp och gå till anfall .
- Rollpersonerna har hittat en ficka i tiden som fört dem hundra år framåt i tiden till en potentiell framtida verklighet. De döda rollpersonerna har nu blivit draugar som skoningslöst går till attack om någon rör vid dem (1T10 (ÖP8-10) skräckpoäng).
- När någon av draugarna dör eller förvisas från de levandes värld känner dess like (den rollperson som draugen gestaltar) ett sting av smärta i sitt bröst. Rollpersonen minskar till följd av detta sitt KDP i bröstet med 1T3 permanent.
- 19 Dvärgisk ruinstad En gammal dvärgisk ruinstad uppenbarar sig i en väldig grotta. Det tar säker fem timmar att passera genom staden, detta utan att utforska den.
- Staden har säkert legat öde i flera tusen år och rollpersonerna inser snart att de inte finns något av värde här. Dvärgarna som en gång levde här måste ha tagit allt sig bohag med sig eller förstört det.
- Av någon anledning syns varken spår av tunnelsvin, troll eller andra varelser i staden. Faktum är att hela staden inger rollpersonerna en väldigt kuslig känsla som de snart gör allt för att slippa.
- Rollpersonerna kan dock inte annat än imponeras av den dvärgiska arkitekturen, de vackra mönstren som verkar dekorera alla byggnadsverk och kanske mest av allt av de gigantiska ugnarna som verkar utgöra stadens kärna.
- 20 Tunnelstorm En svag bris fläktar mot er och växer sig sakta starkare. Till slut rasar en orkanvind i grottan som för med sig stenar och grus. Rollpersonerna tvingas klamra sig fast vid klippor och gräva ned fingrarna i skrevor för att inte slitas med av den underjordiska virvelstormen och krossas mot klippväggarna på sin färd mot någon avlägsen del av grottsystemet. Stenen och gruset ger rollpersonerna 1T6+1 skadepoäng i skada i 1T6+1 kroppsdel.
- För att lyckas klamra sig fast måste rollpersonen lyckas med ett situationsslag med situationsvärd 12 (exceptionella karaktärsdrag för Styrka används vid slaget). Misslyckas slaget förs rollpersonen med i tio meter innan han hittar en plats att klamra sig fast vid.
- Ett misslyckat slag ger ytterligare 1T6 skadepoäng i skada i 1T6+1 kroppsdelar.

Spelledarpersoner	2
Draugar	2
Kungstroll	2
Jättetroll	3
Jätteorm	4
Tunneltroll	4
Tunnelsvin	5

SPELLEDARPERSONER

Draugar

Fakta:

Storlek: Mansvarelse (1gg); Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 9-10); Förflyttning: Land 10 meter; Naturligt skydd: RV 2;

Exceptionella karaktärsdrag:

Trollstark +4;

Kroppspoäng:

KP: 32–40; KDP: Huvud & armar: 16–20 (KP/2); Bröstkorg: 32–40 (KP); Mage & ben: 21–27 (KP/1,5);

Viktiga färdigheter:

Rörlighet FV 10; Strid FV 13;

Viktiga fördjupningar

Dra vapen; Vapenbärare (Valfritt vapen); Kampvana; Stridsvana; Sköldbärare

Förmågor:

Mörkersyn;

Stridskapacitet:

Skadeförändring: +4;

Holmgång: 13 Stridspoäng

[Alt 1: Holmgång FV 13]

Holmgång: skada 1T5+4;

Beväpnad strid: 23 Stridspoäng; 5 Stridspoäng (bunden till ett vapen); 5 Stridspoäng (bunden till sköld);

[Alt 1: Vapen: Handling FV 18; Handling FV 10; Sköld: Parering FV 5]

[Alt 2: Vapen: Handling FV 15; Handling FV 9; Sköld: Parering FV 9]

[Alt 3: Vapen: Handling FV 12; Handling FV 9; Sköld: Parering FV 12]

Vapen:

Se rollpersonerna

Rustning:

Se rollpersonerna

Kungstroll

Fakta:

Storlek: Hög som en skeppsmast (2ggr); Skräckfaktor: 1T5; Förflyttning: Land 20 meter; Naturligt skydd: Rustningsvärde 1;

Exceptionella karaktärsdrag:

Trollstark: +4; Klipisk +1;

Kroppspoäng:

KP: 42–52; KDP: Huvud & armar: 21–26 (KP/2); Bröstkorg: 42–52 (KP); Mage & ben: 18–35 (KP/1,5);

Viktiga färdigheter:

Lönndom FV 12; Strid FV 13; FV Rörlighet FV 10; Tala (bastjural) FV 12; Tala (1 valfritt språk) FV 4; Jakt och fiske FV 6; Överlevnad (Skog) FV 10;

Viktiga fördjupningar:

Holmgång; Holmgångslegend; Extra handling: Holmgång; Fällor; Desarmera fällor; Kamouflage; Rustningsbärare; Kampvana; Stridsvana; Vapenbärare (kasta sten);

Förmågor:

Bergtagning; Illusionstrick; Övertalning;

Stridskapacitet:

Skadeförändring: +4;

Holmgång: 23 Stridspoäng [fördelar ut sin stridspoäng på 2 spelrundor]

[Alt 1: Holmgång 1 FV 14; Holmgång 2 FV 9]

[Alt 2: Holmgång 1 FV 18; Holmgång 2 FV 5]

Holmgång: skada 1T10+4;

Beväpnad strid: 22 Stridspoäng, 5 Stridspoäng (kasta sten) [fördelar ut sin stridspoäng på 2 spelrundor]

[Alt 1: Vapen: Handling FV 12; Handling FV 10]

[Alt 2: Kasta sten: Handling FV 14; Handling FV 13]

Sten: skada 1T10 (ÖP 8-10)+3; IM: +3;

Rustning:

Rustning med rustningsvärde 1-6 (allt från en skyddad kroppsdel till heltäckande skydd, upp till spelledaren att avgöra)

Illusionstrick

Alla kungstroll kan utföra mycket enkla och enkla illusioner som de gärna använder för att förleda och luras. Illusionerna kan vara att få en maträtt av maskar eller grodyngel att se ut som en god köttstuvning eller ett eller två blysänken att se ut som guldpengar.

Bergtagning

Kungstrollen kan genom att gömma sig i buskar och snår, klippor och stenar förfölja någon och knappt hörbart viska om berget och skogens härlighet. När ett kungstroll försöker bergta någon måste offret lyckas med ett situationsslag med situationsvärde 12 (exceptionella karaktärsdrag för Psyke används vid slaget) för att inte lyssna till viskningarna. Misslyckas offret med situationsslaget lyssnar det till trollets magiska röst och vid ett lyckat situationsslag har offret inte ens hört viskningarna.

Därmed är det inte sagt att offret är bergtagen bara för att han lyssnar till rösten. Nu försöker trollet att lura iväg offret vilket givetvis blir svårare om det är flera personer i sällskapet som inte lyssnar till rösten. Varje gång som trollet vill leda in offret på en stig eller en riktning som inte var planerad krävs ett nytt situationsslag. Oftast försöker trollet lura sitt offer till en fälla eller till dess egen boning där den olycklige dräps eller blir slav.

Ett tips till spelledare då han ska använda kungstroll och deras förmåga bergtagning är att innan äventyret börjar be spelarna slå ett antal situationsslag som sedan får gälla när situationen uppstår. På så sätt kommer spelarna inte att veta när de blir bergtagna.

Övertala

I stället för att tillfångata sitt byte med våld använder ett kungstroll hellre sin övertalningsförmåga. Det är därför ovanligt med kungstroll som bär stora vapen och rustningar. De som hör och förstår vad trollet har att säga tvingas slå ett situationsslag med situationsvärde 7 (exceptionella karaktärsdrag för Intelligens används vid slaget). Blir utgången i trollets favör har alla som misslyckats med slaget blivit övertalade.

Jättetroll

Fakta:

Storlek: Hög som en skeppsmast (2ggr); Skräckfaktor: 1T10; Förflyttning: Land 6 meter; Naturligt skydd: Rustningsvärde 2;

Exceptionella karaktärsdrag:

Hinjestark: +6

Kroppspoäng:

KP: 42–52; KDP: Huvud & armar: 21–26 (KP/2); Bröstkorg: 42–52 (KP); Mage & ben: 18–35 (KP/1,5);

Viktiga färdigheter:

Strid FV 10

Viktiga fördjupningar:

Kampvana; Stridsvana; Vapenbärare (en- eller tvåhansdfattade krossvapen);

Stridskapacitet:

Skadomodifikation: +6;

Holmgång: 23 Stridspoäng [fördelar ut sin stridspoäng på 2 spelrundor]

[Alt 1: Holmgång 1 FV 14; Holmgång 2 FV 9]

[Alt 2: Holmgång 1 FV 18; Holmgång 2 FV 5]

Holmgång: skada 1T10+4;

Beväpnad strid: 22 Stridspoäng, 5 Stridspoäng (en- eller tvåhansdfattade krossvapen) [fördelar ut sin stridspoäng på 2 spelrundor]

[Alt 1: Vapen; Handling FV 15; Handling FV 12]

[Alt 1: Vapen; Handling FV 10; Handling FV 10; Handling FV 7]

Krossvapen: skada 1T10 (9-10) +6 eller 1T10 (ÖP 8-10)+6;

Jätteorm

Fakta:

Storlek: Längre än en skeppsmast är hög (3ggr); Skräckfaktor: 1T5; Förflyttning: Vatten 25 meter; Land 15 meter; Naturligt skydd: Rustningsvärde 2;

Exceptionella karaktärsdrag:

Trollstark: +4;

Kroppspoäng:

KP: 62; KDP: Huvud: 31; Fram-, mitt- & bakkropp: 41; Svans: 31 (KP/2); Ormen dör om Huvud, fram-, mitt- eller bakkropp får fler skadepoäng än vad den har i kroppsdelspoäng

Träfftabell (1T20):

1–5: Huvud; 6–9: Framkropp; 10–14: Mittkropp; 15–18: Bakkropp; 19–20: Svans;

Färdigheter:

Strid FV 8;

Fördjupningar:

Bett [Antal handlingar (nivå III); skada (nivå IV)]; Naturlig strid (nivå III);

Förmågor:

Kramning;

Stridskapacitet:

Skademodifikation: +4;

Naturlig strid: 23 Stridspoäng [fördelar ut sin stridspoäng på 2 spelrunder]

[Alt 1: Bett FV 14; Bett FV 9]

[Alt 2: Bett FV 10; Bett FV 7; Bett FV 6]

[Alt 3: Kramning FV 8]

Bett: skada 1T10 (ÖP 9-10)+4; Kramning: se nedan;

Kramning

Lyckas en orm slingra sig om sitt offer har det fångats i ormens kraftiga grepp och kan endast bryta sig fri genom att lyckas med en parering (fasthållning). Misslyckas offret med sin parering kommer varje nytt försöks färdighetsvärde att parera kramningen att minskas med -3. För varje extra person som hjälper till med att bända loss det fångade offret modifieras färdighetsslaget med +1. Har den hjälpande personen exceptionell styrka läggs även bonusen från styrkan till på färdighetsslaget.

Varje spelrunda som ormen spenderar på att krama sitt offer kan ormen inte göra något annat.

Offret får varje spelrunda lika mycket i skada som ormen har i skademodifikation i 1T3 kroppsdelar.

Ormen kan välja att i stället för att fortsätta krama sitt offer försöka bita det eller en annan motståndare. När detta sker har det fasthållna offret ± 0 på att lyckas med en parering för fasthållningen.

Färdighetsvärde för att lyckas slingra sig kring ett offer är lika med färdighetsvärde i färdigheten Strid.

Tunneltroll

Fakta:

Storlek: Midjehög (1/2gg); Skräckfaktor: Ingen; Förflyttning: Land 8 meter; Naturligt skydd: Inget;

Exceptionella karaktärsdrag:

Trolldum -4; Smidig +2;

Kroppspoäng:

KP 14; KDP: Huvud & armar: 7; Bröstkorg: 14; Mage & ben: 9;

Viktiga färdigheter:

Lönndom FV 10; Rörlighet FV 14; Strid FV 9; Tala (Bastjugal) FV 8; Jakt och fiske FV 8; Överlevnad (Skog) FV 14;

Viktiga fördjupningar:

Kampvana; Rustningsbärare; Sköldbärare; Holmgång; Kamouflage;

Förmågor:

Orädd; Nattsyn;

Stridskapacitet:

Holmgång: 14 Stridspoäng;

[Alt 1: Holmgång FV 14]

Holmgång: skada 1T3;
Beväpnad strid: 13 Stridspoäng; 5 stridspoäng (bunden till en sköld);
[Alt 1: Vapen: Handling FV 13; Sköld: Parering FV 5]
[Alt 2: Vapen: Handling FV 10; Sköld: Parering FV 8]
[Alt 3: Vapen: Handling FV 7; Handling FV 6; Sköld: Parering FV 5]
[Alt 4: Avståndsvapen: Handling FV 13]

Vapen:

Lätta vapen, skada 1T10 (ÖP 10), BV 12, IM +1. Liten sköld, BV 15, IM +1

Rustning:

Ingen

Tunnelsvin

Fakta:

Storlek: Stor som en ox (4ggr); Skräckfaktor: Ingen; Förflyttning: Land 34 meter; Naturligt skydd: 3;

Exceptionella karaktärsdrag:

Hinjestark +6; Smidig +2;

Kroppspoäng:

KP 74; KDP: Huvud: 37; Kropp: 74; Ben: 25;

Träfftabell (1T20):

1-4 huvud, 5-6 H. framben, 7-8 V. framben, 9-14 Kropp, 15-17 H. bakben, 18-20 V. bakben

Viktiga färdigheter:

Strid FV 12;

Viktiga fördjupningar:

Bete [Antal handlingar (nivå II); skada (nivå V)]; Naturlig strid (nivå II)

Förmågor:

Fyrfota förflyttning;

Naturlig strid:

22 Stridspoäng [fördelar ut sin stridspoäng på 2 spelrundor];

[Alt 1: Bete FV 14; Bete FV 8]

[Alt 2: Bete FV 12; Bete FV 10]