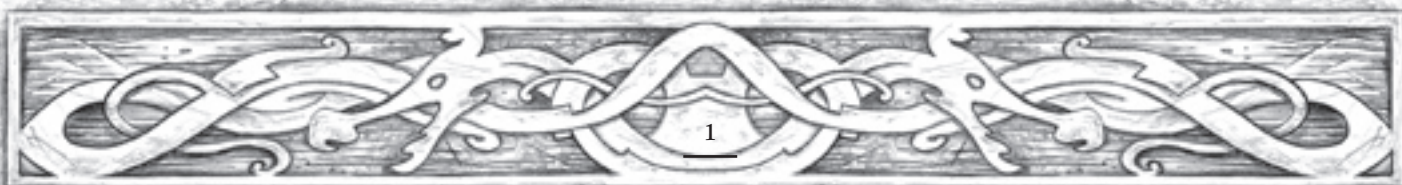




FÖRFATTAT AV: RIOTMINDS, ILLUSTRATION: KIM VÄSSMAR, TIDIGARE PUBLICERAT I: DRakens TAND

# SNÖNATT





Att få en resa som rollpersonerna gör mellan två platser i ett äventyr att vara något annat än ett nödvändigt ont. För att höja stämningfaktorn i ett äventyr kan man försöka göra även själva resandet till ett äventyr. Det är inte alltid så lätt att befinna sig ute i vildmarken med naturens nyckfullhet som väktare.

Detta scenario är tänkt att man som spelledare ska kunna plocka in när som helst under en pågående kampanj eller äventyr. Följande kriterier bör dock vara uppfyllda för att scenariot ska passa in. (En påhittig spelledare kan självklart modifiera scenariot så att det passar bättre in i hans äventyr).

## Förutsättningar

- Det är sen höst.
- Rollpersonerna befinner sig i de norra delarna av Trudvang.
- Rollpersonerna reser till fots mellan två platser, med minst en veckas resa framför sig.
- Maten är på väg att ta slut (enkelt fixat: det visar sig att maten de bär med sig är rutten).
- Det gör inget för äventyret om rollpersonerna fastnar på en plats i en längre tid.

## Resan börjar

Solen skiner på det frostiga landskapet och värmer rollpersonernas ansikten med sina svaga strålar och gör den härliga dagen till en fröjd för att resa. Stämningen är förhållandevis god i sällskapet och det känns inte så dumt att ge sig ut på en lång resa trots allt. Vinden har under natten mojnät och det är näst intill vindstilla när rollpersonerna ger sig av från platsen de nyss har besökt.

De första dagarna på resan (tanken är att scenariot ska utspela sig mitt mellan de två platserna, så antalet dagar som passerat varierar från fall till fall) flyter snabbt förbi. De inser snart att de tillryggalagt längre dagsetapper än väntat och stämningen höjs därmed ytterliggare. Solen värmer upp rollpersonerna under de korta dagarna och luften är fortfarande lika stilla som då de inledde sin resa.

Beroende av hur mycket mat rollpersonerna bar med sig på sin resa upptäcker de snart att den inte kommer att räcka hela vägen. Antingen har de förlitat sig på jakt, vilken inte har lyckats, eller så är maten de införskaffat sig dålig och måste kastas för att undvika onödiga magsjukdomar. Låt rollpersonerna grubbla lite över sin matbrist men ge dem lite i form av vilt som de lyckats fålla. De får inte bli alltför oroliga över den dåliga matsituationen, vädret är på tok för bra för att tillåta negativa tankar.

Strax innan solen går ner ser rollpersonerna för första gången moln torna upp sig långt borta i öster. Flera timmar senare, precis då det är lika långt från det att solen gick ned tills det är dags för den att gå upp igen, har molnen nått fram till dem och gömmer stjärnor

och måne. Det är en förhållandevis varm vinternatt. Rollpersonerna mår gott och låter sig inte nedstämmas av att några moln täcker deras vackra natthimmel. Det dröjer dock inte länge efter att de första molnen har börjat radera stjärnor ovanför rollpersonernas huvuden tills det att ett lätt snöfall sjunker ned mot marken i en vacker ceremoni.

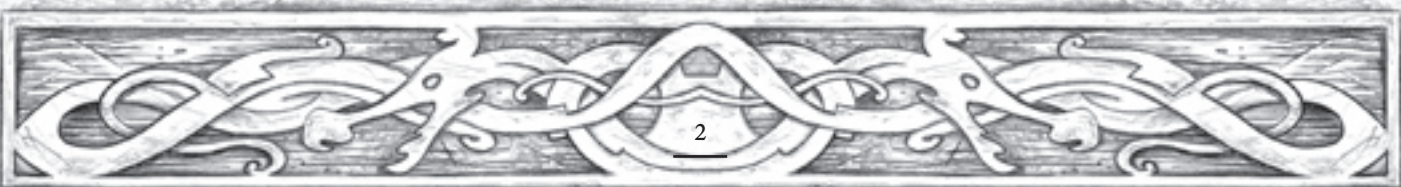
På morgonen när rollpersonerna vaknar har ett tunt täcke av nyfallen lössnö lagt sig över landskapet och lägerplatsen. Molnen som tornade upp i öster och som bjöd på nysnö kvällen innan är som bortblåsta. Solen är tillbaka på himlen som ensam majestät och den lilla vind som kom under natten är borta.

Dagen passerar på samma sätt som de tidigare dagarna och kvällen bjuder på samma underhållning som gårdagens natt bjöd på. En Rollpeson som är uppvuxen i området eller ett liknande kan den nästkommande morgonen få slå ett GE-slag för grundegenskapen INT. Lyckas GE-slaget förstår rollpersonen att detta är de första riktiga tecknen för den annalkande vintern. Snart kommer den riktiga vintern att sätta sina klor i landskapet och de gör klokt i att hasta sina steg för att inte bli överrumplade av oväder.

Precis som tidigare dagar är solen deras enda färdkamrat på himlen under förmiddagen. Men molnen som tidigare tornat upp sig på himlen i öster framåt solnedgången gör det denna dag redan vid middagstid, samtidigt som temperaturen har sjunkit markant. Molnen når dem redan innan skymningen denna dag och bjuder på ett tungt snöfall med stora vita flingor som skymmer sikten för rollpersonerna. Nu förstår rollpersonerna på allvar att vintern har anlant till nejd och efter en kort beräkning inser de att de har ungefär halva resan kvar framför sig. Stämningen sjunker i sällskapet i takt med att snön bildar ett allt tjockare täcke över landskapet de nu pulsar fram genom. De förstår att resans andra hälft inte alls kommer att bjuda på den fröjd de hittills har upplevt och matsituationen har knappast blivit bättre, även om de då och då har kunnat dryga ut förrådet med någon enstaka hare eller räv. (Vid detta laget bör du som spelledare sett till att det råder stor matbrist i sällskapet, högst en dags mat var kvar).

## Jägarboningen

Just som modet i sällskapet är på väg ner, precis som solen är på väg ner över horisonten, upptäcker en av rollpersonerna ett stenröse som ligger en bit bort i en liten björkdunge. Det som fångar hans uppmärksamhet där är att någon har bemödat sig med att bygga en liten fyrkantig utbyggnad av timmer med en dörr i, mellan två stora stenar. När han tittar lite noggrannare ser han att byggmästaren även har lagt ett tak som spänner sig mellan tre stora stenbumlingar bakom utbyggnaden. Takets överskikt är tätat med ett tjockt lager jord, som nu är snötäckt, i vilket det växer en buske och en liten björk på och längst bak på taket reser sig en liten ranglig skorsten upp någon meter från det snötäckta taket. Snön ligger orörd på marken kring stenröset vilket tyder på att ingen har gått där under





det senaste dygnet.

Uppmuntrade över tanken till att få tak över huvudet denna natt, skyndar rollpersonerna sig fram till boningen. Dörren öppnas förvånansvärt lätt inåt och ger inte ens ifrån sig ett knarr. Det svaga dagsljuset lyser upp det grovt huggna innandömet av timmerskjulet och en unken jord doft möter rollpersonerna. En tjock stock står placerad vid sidan av dörren, vilken precis får plats i de järn som placerat vid båda sidorna av dörren. Rollpersonerna ser att skjulet endast fungerar som en slags farstu in till den egentliga boningen som ligger placerad mellan de tre väldiga stenblocken. Det stampade jordgolvet är jämnt och torrt och upptar en yta av ca 10 m<sup>2</sup> i en något triangulär form. Fyra stubbar står placerade kring ett grovt hugget bord som tillsammans utgör rummets hela möblemang. Längst in i rummet har någon byggt en eldstad med en skorsten som leder röken ut ur rummet. Skorstenen har dock varit hem åt en fågelfamilj det senaste året, så om rollpersonerna inte undersöker den innan de tänder eld så kommer rummet ganska snart att vara rökfyllt. Bredvid eldstaden står det som seden bjuder ett antal vedkubbar och ovanpå dessa ligger två nävar torrt fnöske.

Undersöker rollpersonerna omgivningen upptäcker de snart spår av stora klövar i snön en bit bortom stenröset. Spåren är nästan helt raderade av det allt ihärdigare snöfallet och endast i skyddade partier i lä från snöfallet kan de faktiskt avgöra att det rör sig om klövar (färdigheten Spåra). Här och var bland de nakna björkarna växer enbuskar vars ris rollpersonerna kan använda som värmeisolering mot det kalla jordgolvet under sina sovfiltar. Snart märker de att vinden börjar tillta samtidigt som det blir allt kallare och mörkare.

Har rollpersonerna väl rensat ur skorstenen och fått igång en eld i eldstaden dröjer det inte länge innan värmen fyller jägarboningen. Rollpersonerna är faktiskt lite förundrade över hur väl boningen är tätad, för det är knappt någon värme som går till spillo.

## Stormen kommer

Natten passerar fort och rollpersonerna är på mycket friskt humör när de vaknar upp, så här bra har de inte sovit på länge. Humöret försvinner dock ganska så snart då de går ut ur boningen för att undersöka vilket väder dagen har att bjuda på. Visserligen möter de en klar himmel men det som oroar dem är vad de ser i öser, kolsvarta stormmoln.

Har någon av rollpersonerna vuxit upp i ett liknande område eller upplevt vintern på liknande platser så förstår han snart att den första väldiga vinterstormen håller på att anlända. Han vet då att det inte finns någon möjlighet för dem att nå resans mål utan risk för stora förluster. Vintern är som hårdast när den kommer för att skjuta undan hösten. Hur mycket de andra i sällskapet än insisterar kommer den kunnige inte att vika sig på denna punkt. Han berättar att deras ända chans är att rida ut stormen här där de kan få värme och tak över huvudet.

Finns det ingen i sällskapet som växt upp på en liknande plats eller

upplevt den första vinterstormen får du som spelledare antingen övertyga dem till att stanna. Ett sätt att få dem förstå den allvarliga situationen är att låta dem slå ett GE-slag för grundegenskapen INT. Lyckas de inser de att de bör stanna och rida ut stormen. Väljer spelarna att ge sig av från boningen trots allt finns det en mängd olika sätt för att få dem att inse att boningen är deras enda hopp. När stormen väl är över dem inser rollpersonerna att de inte kan fortsätta sin resa utan måste återvända till boningen.

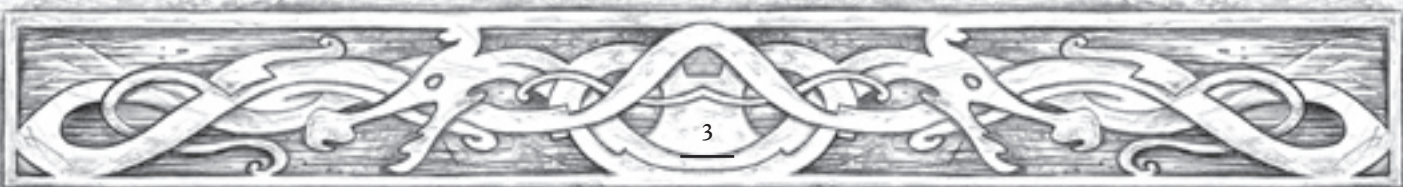
Dagen flyter på och rollpersonerna ser hur ovädret kommer allt närmare och närmare. De inser att utan mat och värme kunde de lika gärna försökt ge sig av. Därför måste de bege sig ut på jakt, både efter ved och efter vilt. Om de inte upptäckte djurspår bakom röset kvällen innan så låt dem göra det nu. Rollpersonen beräknar att stormen kommer vara över dem någon gång under nästa dag och de gör därför klokt i att sätta igång så fort som möjligt. Vedjakten går bra och snart har de berikat jägarboningen med ett rejält lager ved.

## Snösvinsjakt

Spåren de funnit en bit bort från stenröset tillhör en flock snösvin. Här kan du som spelledare välja hur svårt det ska vara för rollpersonerna att söka upp flocken beroende på hur pass dugliga de är. När rollpersonerna väl har lyckats spåra upp flocken har den av någon anledning delat på sig. Spåren har nu fört rollpersonerna en bra bit bort från boningen och när de finner svinen har de tillryggalagt en femtedels dagsmarsch bort från boningen. Rollpersonerna har smugit upp på en liten höjd och tittar ner på tre väldiga snösvin (antalet kan variera beroende på rollpersonernas duglighet) som står och bökar i en liten sänka omgiven av ett snötäckt snår nedanför. Svinen som söker efter mat i frysta jorden uppmärksammar inte rollpersonerna förrän de träder ner i sänkan.

Som de snösvin de är, anfaller de genast rollpersonerna då de kommer i närheten av dem och ger sig inte förrän de antingen blivit besegrade eller själva gått segrande ut striden. Vill rollpersonerna använda avståndsvapen mot svinen kan de göra så, men svinen försvinner då genast in i snåret och anfaller sedan rollpersonerna från sidan uppe på höjden. Trots att svinen är stora väldiga bestar är det helt omöjligt att se vart de rör sig då de befinner sig i det snötäckta snåret. Anfaller rollpersonerna svinen nere i sänkan utnyttjar svinen snåret i striden i den mån att de hela tiden springer ut i snåret för att senare anfalla från ett annat håll.

Efter att ha gått segrande ur striden får rollpersonerna välja mellan att antingen ta med sig en svinkropp till boningen eller slakta dem här och nu. Det är omöjligt att bära med sig fler än ett svin tillbaka till boningen genom snön, vilket de inser så snart de har provat. Oavsett vad de väljer att göra erhåller de sammanlagt 30 dagars mat. Skulle detta inte räcka kan de ju alltid gömma de övriga svinens kroppar under snön och låta dem frysas ned, så kan de återvända hit om de skulle visa sig behöva mer mat än så.





När rollpersonerna återvänder till boningen har det börjat skymma och nästan blivit helt svart ute. Stormmolnen har bara några timmar kvar innan de anländer med sin fulla styrka.

## Trollbesök

Några timmar efter solen har gått ned hör rollpersonerna hur det börjar blåsa upp utanför och de förstår då att de gjorde rätt i att stanna för att rida ut stormen. Allt eftersom kvällen passerar hör de hur stormen tilltar i styrka och är det någon som tittar ut genom dörren så ser han hur snön nu börjat falla och yr runt i den allt starkare vinden. Kvällen passerar och övergår snart till sen natt. Förmodligen har rollpersonerna ätit gott och har nu gått och lagt sig. Det är nu mystiska saker börjar inträffa.

Men först lite information om vad som orsakar dessa händelser. Vad rollpersonerna inte vet är att de under sin jakt efter snösvinen störde en drös troll som just höll på med samma sak. Det är därför snösvinsflocken hade delat på sig. Beroende av rollpersonernas kapacitet rör det sig om ett varierande antal troll, här får du som spelledare anpassa antalet efter äventyrarnas styrka och kapacitet. Det bör dock vara fler än fem skogstroll. Förutom skogstrollen finns det ytterligare ett troll, som egentligen också är ett skogstroll men vars abnorma växt och utseende mer skulle kunna tillhöra ett kungstroll. Jätteskogstrollet Stortåe är dock inte trollens ledare, han är alldeles för dum för detta, styrkan har helt enkelt ersatt det lilla uns av intelligens som funnits i trollet faders gener. Ledare är i stället ett litet troll vars självutnämnda andeförmågor gjort honom till en självklar ledare. Trollet som heter Viske är ingen andebesvärjare utan har med list och tur lyckats övertyga sina fränder om hans andlighet och på så sätt tagit rollen som ledare. Schamanen kommer hela tiden befinna sig bakom det jättelika trollet och kommer att fly så fort han inser att striden är förlorad. Skulle schamanen bli tvingad till flykt har rollpersonerna skaffat sig en illvillig fiende som kommer att följa efter dem tills alla är bragda om livet. Sjäklart kommer han själv aldrig att möta rollpersonerna i strid, annat än om han blir tvingad till strid. Han kommer istället söka upp ett nytt pack troll som han kan skicka mot rollpersonerna.

## Händelser, natt 2

Den som är eldvakt för tillfället ser av en tillfällighet hur dörrvredet mycket försiktigt börjar röra på sig. Har rollpersonerna reglat dörren så händer det inte något mera. Har de inte reglat dörren kommer den att öppna sig och släppa in en iskall vind fylld av snö. Har spelarna ingen eldvakt, så kan du som spelledare låta någon av rollpersonerna vakna och se samma saker som en eventuell eldvakt skulle ha gjort. Tittar rollpersonerna ut genom dörren ser de inget annat än snöyra, eventuella spår som deras nattliga gäst kunnat orsaka är redan utplånade av vind och snö.

Ytterligare en tid förflyter och rollpersonerna har just börjat återfinna sin nattsömn när en plötslig duns väcker dem. Något stort

och hårt har just slagit in i dörren med en väldig kraft. Hade det inte varit för de grova stockarna så hade det som orsakade smällen med stor sannolikhet slagit sönder dörren. Öppnar rollpersonerna dörren för att se vad som hänt finner de ett snösvinshuvud ligga nedanför dörren och blänger på dem med dimmiga ögon. Resten av natten förlöper utan incidenter.

Väljer rollpersonerna att söka efter den mystiske nattgästen kommer de inte att finna några som helst spår av trollen i snöstormen. Faktum är att det är så kallt och blåsigt ute att rollpersonerna inte kan vara ute så länge att de ska finnas någon möjlighet till att stöta på trollen.

Dagen passerar sakteligen utan några som händelser och förvandlas snart till kväll och kvällen blir till natt. Rollpersonerna har inte mycket annat att göra än att sitta inne i boningen och låta timmarna passera.

## Händelser, natt 3

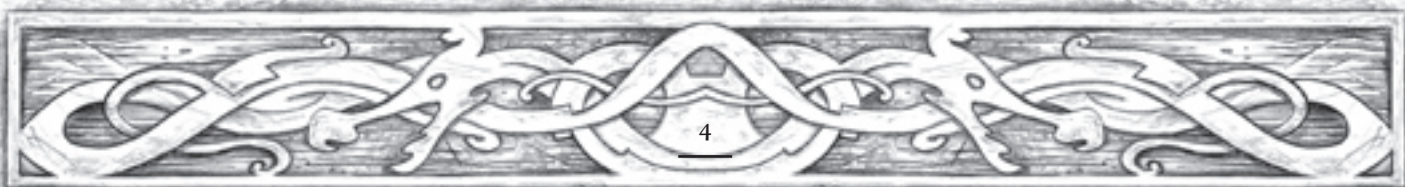
Kvällen har inte riktigt hunnit förvandla sig till natt då rollpersonerna återigen väcks ur sin sömn eller vad de för tillfället håller på med. En dov duns ljuder från det jordtäckta taket. Det dröjer inte länge innan de hör en dov duns till. Efter dunsarna följer en stund av tystnad, det verkar som om till och med vinden upphör för några ögonblick. Sedan hör rollpersonerna ett hiskeligt vrål följt av ytterligare en dov duns. Detta är allt som händer denna natt.

Beger sig rollpersonerna upp på taket finner de tre väldiga isklot. I ett av kloten (om dessa undersöks närmare) ser rollpersonen två väldigt handavtryck. Det verkar nästan som om isen har smält kring de väldiga kloförsedda händerna. (Detta är faktiskt sanning, jättestrollet hade frusit så om händerna att han stoppat dem i elden för att värma dem lite. Givetvis brände han sig svårt och det var detta som orsakade vrålet rollpersonerna hörde.)

Dagen förlöper på samma sätt som dagen innan, helt utan händelser. Vill rollpersonerna söka upp den mystiske nattstöraren så finner de inga spår efter trollen denna dag heller. Det är fortsatt kallt och stormigt ute, snötäcket blir allt tjockare och tjockare.

## Händelser, natt 4

Den fjärde natten blir en först riktig test för rollpersonerna. Midnatt har passerat då eldvakten (eller de som håller sig vakna) plötsligt märker att röken inte längre passerar ut genom skorstenen utan börjar sakta fylla upp rummet. Trollen har placerat en flat sten uppe på skorstenen vilken rollpersonerna måste få bort. Eftersom eldstaden är byggd som den är går det inte att föra upp ett spjut eller något liknande i skorstenen för att försöka putta undan stenen. Rollpersonerna måste helt enkelt bege sig upp på taket för att ta bort stenen. Väljer de att släcka elden blir det snart väldigt kallt i boningen. Rollpersonerna skulle dock kunna klara sig utan värmen fram till dagen, om än med risk att bli kraftigt nedkylda. Oavsett när rollpersonerna väljer att ta bort stenen från skorstenen kommer





den eller de som klättrat upp på taket att bli beskjutna. Trollen skjuter några pilar var (cirka 3 pilar per rollperson) innan de på nytt försvinner ut i snöyran. Spåren försvinner lika fort som tidigare. Sker attacken på dagen får rollpersonerna som befinner sig uppe på taket slå vars ett GE-slag för grundegenskapen PER delat med tre (PER / 3). Lyckas GE-slaget ser rollpersonen en liten varelse som försvinner ut i snöyran ett tjugotal meter bort från stenröset. Är det fortfarande natt när rollpersonerna beslutar sig för att plocka bort stenen är det endast rollpersoner med nattsyn (PER / 4) eller mörkerseende (PER / 3) som får chans till ett GE-slag.

Är det fortfarande natt då rollpersonerna plockar bort stenen upprepas händelsen med den täppta skorstenen snart igen, med samma händelse förlopp som dessförinnan.

Dagen efter skorstensincidenten blåser stormen upp till ett crescendo. Det är så kallt ute att rollpersonerna bara kan vara ute i korta stunder åt gången. Att ge sig ut på jakt efter förövarna vore detsamma som att begå självmord.

## Händelser, natt

Nu har tålamodet gått ur trollpaketet som stört rollpersonerna. Schamanen har fått reda på hur många rollpersonerna är, vilket inte många andra skogstroll skulle bry sig om. Viske vet nu att de är fler än rollpersonerna och med Stortåes kraft bör det inte bli särskilt stora förluster vid ett anfall. På nytt är det sen natt när trollen går till verket med sin attack.

Rollpersonerna rycks upp ur sin sömn (i alla fall de som sover). Dörren som tidigare skyddat mot den rasande stormen rycks ur sitt fäste och flyger bort, ut i snöyran. Rollpersonerna hinner klä på sig både vinterkläder och rustningar (om de inte redan bär på dessa)

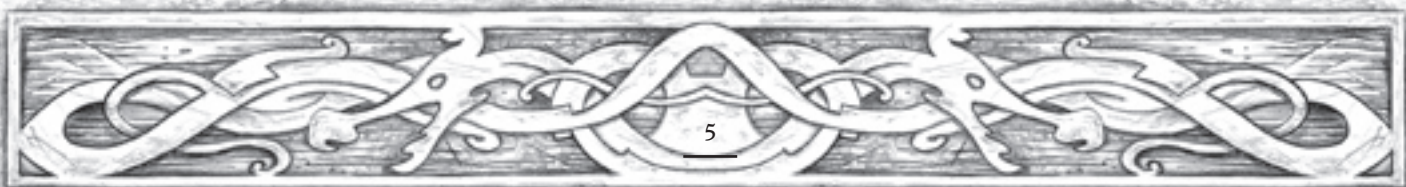
innan anfallet börjar. Kölden gör det klart för rollpersonerna att de inte kommer att överleva natten om de inte kan täppa för ingången med något. De måste helt enkelt finna dörren och återplacera den.

Springer inte rollpersonerna ut snarast kommer trollen att börja skjuta pilar in i boningen och på rollpersonerna. Trollen (vars antal är helt upp till spelledaren att avgöra) står i en halvcirkel utanför boningen med Stortåe mitt mot utgången. Så fort rollpersonerna sprungit ut anfaller trollen och gör så tills sista troll. Endast Viske kommer att fly från platsen om han upptäcker att rollpersonerna kommer att gå segrande ur striden. Rollpersonerna kommer aldrig veta vem som var hjärna bakom anfallet och heller inte veta att de nu fått en fiende som kommer att följa dem Trudvang runt om han så måste.

## Resan fortlöper

Stormen varar i ytterliggare några dagar efter det att rollpersonerna slagit ihjäl trollpaketet. Om maten börjar ta slut och rollpersonerna beger sig tillbaka till platsen där de lämnat snösvinskadaverna finner de endast några små rester av dessa. Trollpaketet har ätit upp resten, men lämnat tillräckligt efter sig för att rollpersonerna ska kunna fylla på sitt matförråd något.

Så en morgon när rollpersonerna öppnar upp dörren för en ny dag finner de en klarblå himmel och näst intill mildväder. De kan nu fortsätta sin resa. En bit bort i skyddet av en buske ligger skogstrollet Viske och spejar hatiskt mot rollpersonerna. I hans förvidna trollsinne växlar scenerier plats med varandra där rollpersonerna går hemska öden till möten, det ena otäckare än den andra.





## Varelser

Grundegenskaper	Skogstroll	Stortåe
STY	10	21
FYS	14	15
SMI	15	7
STO	6	21
INT	7	4
PER	13	9
PSY	7	6
SPI	11	5
KAR	8	4
TKP-Sys:	21	32
TKP:	41	63
Kroppsdel 1T20	KP	KP
Huvud 1-2	10	16
Höger arm 3-4	10	16
Vänster ben 5-6	10	16
Bröstkorg 7-11	21	32
Mage 12-14	14	21
Höger ben 15-17	14	21
Vänster ben 18-20	14	21
Förflyttning:	L 11m	L 14m
Naturligt skydd:	Inget	RV 2 (hud)
Initiativmod:	-2	+2
Skadebonus:	-	2T6
Stridskapacitet:		
Attack 1	FV 10	FV 12
Attack 2		FV 5
Parering 1	FV 10	FV 6

Förmågor:  
Nattsyn, orädd

Utrustning:

Som spelledare kan du utrusta trollen med vilka vapen och rustningar du vill. Anpassa antalet troll såväl som deras utrustning efter rollpersonernas duglighet och styrka.

## Snösvin

Grundegenskaper		
STY	15	
FYS	15	
SMI	10	
STO	11	
INT	3	
PER	12	
PSY	6	
SPI	5	
KAR	8	
TKP-Sys:	24	
TKP:	48	
Kroppsdel 1T20	KP	
Huvud 1-3	16	
Höger framben 4-6	12	
Vänster framben 7-9	12	12
Kropp 10-14	24	
Höger bakben 15-17	12	
Vänster bakben 18-20	12	
Förflyttning:	L 11m	
Naturligt skydd:		RV 3 (hud)
Initiativmod:	+1	
Skadebonus:	1T3	
Kan utföra följande attack varje SR:		
Betar FV 10	1T8+SB	