

# BORGABLO

Ett äventyr till Drakar och Demoner: Trudvang.

Skrivet av: Emil Forslund

## **Speltestare**

Emil Forslund

Patrik Lindqvist

Kenth Gunnarsson

Leo Cederwall

Daniel Vedin

## BAKGRUND

Långt upp i de norra delarna av Ejland finns det en mycket liten by vid namn Gille. Byn leds av den stolte svärdsmanen Hraform, och av hans två söner Hrafbiorn och Brynjald. I byn bor även en ung man vid namn Torulf, son till Torgalt, och denna saga förtäljer hur den unge jägarsonen drar en mörk förbannelse över den avlägsna byn. Äventyret lämpar sig bäst för en spelgrupp med 3 till 4 personer, och utspelar sig under en kall och vindpinad höst. Mycket av mystiken bygger på den kusliga stämning som omsluter byn, och av böndernas skräck för det okända som lurar i natten.

### De fyra ringarna

Det var en gång en ung herde vid namn Torulf. Varje dag vallade han sina getter i omnejden av byn Gille, och varje kväll sammlade han ihop dem och förde dem tillbaka till byns säkerhet och värme. En dag, när mörkret nästan lagt sig över skogen kom det sig dock att en av getterna slet sig från hans flock, och satte av ut i skogen. Efter att hastigt ha säkrat de andra satte Torulf av in i den nu snabbt mörknande skogen. Han sprang och sprang, djupare in, och kom så småningom till en myr. Där, djupt inne i dimman som sakta flöt fram över terrängen stod den skrämda geten. Torulf tog av sig sina skor och band upp hosorna vid knäna innan han började vandra ut i vattnet. Snart kunde han inte längre se stranden för den tjocka dimman, men han höll ändå blicken spänd på djuret framför sig.

Just när han nådde fram till geten kände han hur marken försvann under hans fötter, och han sjönk nedåt. Himlen försvann från hans blick och allt blev svart. Han kände hur han med ett brak slog i ett stengolv, och försiktigt kände han omkring sig innan han öppnade ögonen. Han var inte under vattnet, utan i ett vagt upplyst rum. Ovanför sig kunde han se ett massivt stentak som han tycktes ha fallit rakt igenom. Runt omkring sig såg han grovt murade stenväggar som täckts av alger och smuts under de århundraden som de legat dolda här under myren. Framför väggen längst bort i det smala rummet såg han en bastant granittron, och på den satt ett halvt sönderfallet skelett. Det var klätt i tunna trasor som kanske en gång i tiden var vackra sidenkläder, och på dess huvud satt en rostig hjälm. Vad som dock mest fångade den unge herdens blick var de fyra juvelbeprydda ringar som glänst på den gamle krigarens vänstra hand. Försiktigt, som om han väntade sig att den gamle när som helst skulle springa till liv, smög sig Torulf närmare. Han kunde inte avgöra vart ljuset i rummet mynnade ifrån, men det berörde honom inte nämnvärt. Han började försiktigt försöka lossa på ringarna, men de satt som gjutna vid den gamles hand.

Girigheten tog övertaget. Den unge mannen hade aldrig kommit så nära en sådan enorm skatt som den här krigaren bar kring sina fingrar, och i det mystiska ljuset om illuminerade scenen tycktes dekorationerna nästan levande, ringlandes som ormar kring juvelerna. Torulf drog fram sin dolk, och med ett kraftigt hugg fick han skelettets hand att lämna sin ägares arm. Ljudet ekade ett tag mellan de åldrade väggarna, innan det slutligen dog ut.

Skelettet satt kvar på tronen som om ingenting hade hänt. Torulf nappade snabbt åt sig handen som hade fallit ned på marken framför den gamles fötter, och började raskt ta sig bort till den ände av rummet som han kommit in i. Han granskade väggarna och taket, och såg nu att han kunde se stjärnor och en stor, illavarlansande måne avbildade på det bastanta stentak. Plötsligt kände han sig väldigt trött, och långsamt satte han sig ned på golvet. Han slöt ögonen och föll i sömn.

### Lugnet innan stormen

När han vaknade befann han sig ute i myren, med en avhuggen hand i sitt grepp. Han började än en gång försöka lirka av ringarna, och en efter en lossade de från deras döde ägares hand. Torulf stoppade ringarna i sin ficka och begav sig tillbaka mot byn. Hans get syntes inte till någonstans. Halvvägs tillbaka till byn vek han av från stigen. Han vandrade bort till ett urgammalt pilträdd som stod på en låg kulle. Han tryckte in den döda handen djupt in under rötterna där ingen kunde se den, och tog sig sedan raka vägen hem. Hans far mötte honom när han kom tillbaka till deras hus, och frågade argt och skrämt vart han hållit hus. Torulf beslöt att inte berätta för sin far om ringarna, utan sade istället att han givit sig av för att finna en gåva till sin far på hans födelsedag. Han tog fram en av ringarna, den beklädd med en rubin, och gav den till sin far. Senare under dagen fann han sig själv ensam med en flicka vid namn Inga som han länge trånat efter, så för att vinna hennes gunst gav han henne den ring som var beklädd med en safir. Flickan kunde inte stå emot en sådan furstlig gåva, och låtsades besvara hans känslor för att få sätta ringen på sitt finger.

Vid middagstid såg han en främling vid bordet i dryckeshallen. Han var klädd i vackra kläder och satt avsides. Torulf förstod genast att denne man var en köpman, och en rik sådan. Han förflyttade sig närmare, och började samtala med mannen. Han visade ringen med en stor smaragd på för honom, och snart började de viskandes förhandla om priset. När de båda kände sig nöjda med överenskommelsen räckte främlingen över en påse adla

## • Äventyr: Borgablo •

metaller, och fick ringen i sin ägo. Han reste sig sedan upp och begav sig bort från byn. Den sista ringen satte Torulf på sitt eget finger, ty nu hade han guld nog att kunna leva fursteligt, och då borde han även smycka sig själv liknande. Han hade inte kommit långt ifrån dryckeshallen då hans tur tycktes vända. Solen hade precis gått ned, och priset för hans girighet började visas.

### Förbannelsen

Invid palissaden som omgav den lilla byn såg han två skepnader, varav en väckte starka känslor i hans bröst. Han såg den fagra Ingrid som han älskade så hårt i hamnen på en längre man, som han också kände igen. Mannens namn var Brynjald, och han var son till Hraform, byöversten. Han kände omedelbart ett hat starkare än något han tidigare känt flamma upp i hans bröst när han såg den safirbeprydda ringen på sin rivals vänstra hand. Utan att tänka sig för fattade den unge Torulf sin dolk och rusade fram mot den äldre krigaren. Han visste att striden endast kunde sluta på ett sätt, för hans motståndare var både starkare, snabbare och bättre tränad än honom själv på att strida. Han grep sitt svärd som han aldrig lämnade ifrån sig när han såg Torulf komma rusande mot honom med dolken höjd som gadden på en skorpion.

Mot vad de värdsliga lagarna sade om utgången av striden kände Torulf blodet rinna ned längst hans arm när hans dolk sjönk djupt in i rivalens hjärta. Han kände omedelbart en skräck bortom någon annan när den store mannen föll omkull framför honom, med hans kniv djupt i sitt bröst. Torulf hörde hur Inga skrek så att hennes röst hördes över hela byn, och i panik började han springa bort mot öppningen i palissades, bort från byn som var hans hem. Han sprang upp i bergen, bort från ljudet av människor som skrek, och upp i en grotta som han ibland brukade gömma sig i som barn. Här föll han i en mardrömsliknande sömn, ovetandes om att en mörk vålnad just nu svävade fram genom skogarna nedan, med siktet inställt på den oskyldiga byn och de människor som nu stod ute och spejade i mörkret efter en mördare.

### Ringarna skingras

Efter en natt av terror låg tre kroppar ute på gårdsplanen i mitten av byn. Alla fyra hade fått sina vänsterhänder avkapade när en mörk gestalt svepte in över dem. Folk hade flytt åt alla håll, men började nu i gryningen ta sig tillbaka. Byns Stormikjalt Eyward meddelade byborna att vålnaden kommit som straff för Torulfs synder, och att de oskyldiga måste visa sin sanna tro mot Storme genom att teckna hans symbol, ringen, i blod på sina ytterdörrar. Han förbjöd även alla från att gå ut efter mörkrets inbrott, så han inte kunde garantera dem något skydd från Stormes mörka tjänare ifall de gjorde så. Brynjalds livlösa kropp begravdes ute på ängen, tillsammans med de fyra som dött av vålnadens härjningar. På hans vänstra hand satt fortfarande ringen när hans kropp sänktes ned i den mörka jorden. Inga gick in i depression. Hennes far, Hallgrim, stängde in henne i sitt hus och lät ingen träffa henne. Utan resultat försökte han trösta henne, ty inget han sade kunde få hennes tårar att sluta rinna ned längst hennes fagra ansikte.

Torgalt, far till Torulf, blev efter begravningen konfronterad av Stormikjalten Eward som ansåg att vålnadens härjningar berodde på den gåva som Torulf gett sin far. Han ansåg att ringen instället skulle ges till Stormes tjänare, den ende som var värdig en sådan gåva. Torgalt blev förnärad och vägrade släppa ringen, och i vredesmod satte han av ut i skogen, för att göra det enda som folk såg upp till honom för, att han tordes jaga de väldiga bjornarna.

Handelsmannen, vars namn var Branbard, reste ovetandes om händelserna i byn söderut mot bergspasset som ledde ut från dalen. Han var uppmuntrad av det faktum att han nu hade en ring i sin ägo som han kunde sälja mycket dyrt till Jarlen av Saaga, ty så högt värderade han den. Hans öge var dock inte menat att fortsätta så länge. Den hetlevrade Torgalt smög sig djupare och djupare in i skogen spejandes efter tecken på att ett av de väldiga monstren passerat förbi. Om han lyckades nedgöra en och ta den tillbaka till byn skulle mycket av folks osämja mot hans son dimmas av hans ära. Ringen på hans hand hade dock ett annat öde för honom, och helt plötsligt vändes världen upp och ned. Oförsiktig hade han vandrat rakt in i en av trollens grova fällor. Nu hängde han med huvudet nedåt, och kunde inte göra annat än att vänta på att de skulle finna och fångsla honom djupt under jord.

## ÄVENTYRET BÖRJAR

Spelgruppen befinner sig på resa genom norra Ejland. De kommer till den dal där byn Gille ligger, och får erfara den förbannelse som tycks ligga över byn. De får även höra talas om händelserna kring vålnadens ankomst, och kommer troligtvis snart att börja väva idéer kring vad som kan ligga bakom ondskan.

### Köpmannen

Innan rollpersonerna når byn så kommer de att träffa på en trevlig och glad köpman. Han delar gärna läger med dem för natten, men berättar inte vad han har i sin last. Han berättar att det finns en trevlig by som de bör stöta på

## • Äventyr: Borgablo •

redan nästa kväll om de fortsätter att färdas längst med stigen. Han har en häst med sig som bär ett par halvfyllda sadelväskor. Mannen är givetvis den man som Torulf sålde en av ringarna till, men detta vet inte rollpersonerna. Morgonen därpå säger köpmannen farväl till rollpersonerna och beger sig vidare söderut, medans rollpersonerna fortsätter norrut.

**SL:** När köpmannen vid lunchtid når passet som elder ut ur dalen drabbar ringens förbannelse även honom. Klippan rasar ihop ovanför honom, och krossar honom. Rollpersonerna är långt utom hörhåll, men vägen är nu oframkomlig i södergående riktning. En svart korp som sitter på en gren i ett närbeläget träd ser ringen på mannens finger, och norpar åt sig den. Därefter flyger den bort till sitt på på en klippå i närheten och lägger där ringen ovanpå en liten hög med andra skatter den tagit från förbipasserande.

## BYN GILLE



Precis som köpmannen sagt borde rollpersonerna nå byn redan vid kvällningen. Vad de möts av är dock inte den hemtrevliga, kanske något trånga, by som mannen beskrivit utan en stängd by där alla husen har ringar av blod målade på sina dörrar. Rollpersonerna kan slå ett situationsslag mot 10. Slaget modifieras med +5 för rollpersoner som är troende till Gerbanis, och modifieras även av Spiritualitet. Lyckas slaget vet rollpersonen att både ringen och blodet ärsymboler för Storme, den främste guden inom Gerbanismen.

Byns hus är grovt byggda i trä. Det finns 7 byggnader, men endast 5 ser ut att vara bostadshus. De andra två ser ut att vara ladugård samt dryckeshall. Runt byn finns en palissad som är något över en manslängd hög. Det finns två öppningar, en i den norra delen av byn och en i den södra.

**SL:** Det är viktigt att betona stämningen i det här momentet. Under resan har humöret förmodligen varit högt, men nu när de kommer till byn möts de av en kuslig atmosfär. Solen håller på att gå ned bakom de höga bergen, och dimma börjar dra in över nejden. Blodet på dörrarna ser inte ut att ha torkat helt än. Man känner redan när man når byn hur en kall vind drar längst ryggraden. Alla i gruppen får 1T3 skräckpoäng. När rollpersonerna kommer in innanför palissaden lösgör sig en skara på ett tiotal människor från skuggorna. En av dem bär ett svärd, men resten är endast beväpnade med diverse gårdsredskap. Mannen med svärd ställer sig framför de andra. Mannen är klädd i en tung brynja och har ett par kraftiga stövlar på sina fötter. Svärdet han håller i sina händer är beklätt med uråldriga runor, och ser ut att ha varit i bruk mycket länge. Han introducerar sig själv som Hraform och förklarar att byn är stängd för utomstående. Han ber dem bege sig av dit de kom ifrån för att slippa spilla mer blod på byns jord.

Rollpersonerna får en liten stund på sig att reagera på detta, men lagom till att argumentationen blir för het eller de bestämmer sig för att ge sig av så hör de ett isande skriv utifrån skogen, och alla bybor börjar rusa mot dörrarna till husen. Dimma börjar dra in från palisadens öppning, och borta vid skogen ser rollpersonerna hur stora mängder fåglar i panik lämnar sina bon och flyger bort från området. Om rollpersonerna inte omedelbart börjar rusa efter byborna kommer de att hamna på efterkälken och riskera att bli utestängda. Om de står kvar kommer de snart att höra ett nytt skri mycket närmare, och får då ytterligare 1T5 skräckpoäng när de känner skriet eka i deras inre. Att hinna fram till dryckeshallen innan dörrarna reglas kräver nu ett situationsslag mot 12, modifieras av Smidighet. De

## • Äventyr: Borgablo •

som begav sig av omedelbart vid det första skriet behöver inte slå.

**SL:** Misslyckas slaget kommer rollpersonerna att möta Vålnaden. Överlever de så kommer de att ha vunnit bybornas respekt. Gör de inte det så kommer deras själar att släpas tillbaka till myren där Vålnaden kom ifrån. De kan fortfarande räddas om Vålnaden besegras. Dock så kommer de med stor sannolikhet att förlora sina vänsterhänder. Om alla rollpersonerna blir tillfångatagna av Vålnaden är äventyret över, då den långsamt kommer att hämnas på allt liv i dalen. Du som SL bör göra vad du kan för att inte detta skall hända, då det förmodligen kommer att slå ganska hårt mot Spelarna.

### Vålnaden

**SL:** Byggnaderna i byn är skyddade av Stormes symbol som finns målade på dörrarna. Så länge som dörrarna förblir stängda kommer Vålnaden inte att kunna penetrera dem. Den försöker därför göra allt för att få byborna att öppna. Den kan inte tala, annat än att ge ifrån sig sina helvetesskrin, men den kan få de som lämnas utanför att skrika på hjälp. Vålnaden kan inte manifesteras sig själv i solljus och anfaller därför endast på natten. Om den hålls kvar i byn tills gryningen kommer dess kropp att brännas sönder och bli till svart rök som långsamt stiger som en pelare från den plats den försvann. Vålnaden är dock endast en manifestation, och kommer att återkomma nästa natt. Enda sättet att stoppa vålnaden är att ge tillbaka den hand och de ringar som dess kropp nere i myren blivit bestulen på.

### DRYCKESHALLEN

Rollpersonerna kommer förmodligen att lyckas komma in i dryckeshallen, men byggnad som ligger närmast den södra öppningen. Dess föreståndare, Edelgard, kommer att se till att ingen öppnar dörrarna. Ljusen är släckta i salen och han ber alla att sitta tysta. Självt vaktar han dörren så att ingen försöker ta sig ut i natten. Han är beväpnad med en dolk, för han skadar hellre en annan bybo än att släppa in Vålnaden så att den kan döda dem alla. Under hela natten hörs skrik från utsidan, och man hör även hur en stackars bybo (om inte någon rollperson blev utelämnad) skriker på hjälp. När gryningen kommer tänder han ljusen i salen och serverar alla som gömt sig där frukost. Medans resten äter går han ut med dolken höjd för att se vad som skett där ute. Vagnar ligger omkullvräkt, och lösa saker som fanns vid husen ligger slängda över hela gården. Om rollpersonerna hade riddjur med sig ligger dessa slaktade i byns mitt, tillsammans med en ensam bybo som fått sin vänstra hand stympad.

Om rollpersonerna följde med Edelgard berättar han att alla de bybor som blivit dödade av Vålnaden fått sina vänsterhänder avhuggna. Han ber dem sedan följa honom tillbaka till dryckeshallen där han sorgset berättar om byns öde. Han känner inte till någonting mer om Torulf än att han sågs döda Brynjald framför Inga dagen innan gårdagen, utan berättar mer om hur vålnaden den kvällen hade avrättat fyra drängar, Egil, Vrete, Fride och Asrik.

Om rollpersonerna försöker få ut mer av honom om Torulf berättar han även att han sett pojken ta emot en säck med vad Edelgard gissar var guld från en förbipasserande köpman samma dag som Vålnaden först anlände. Edelgard ber även rollpersonerna ge sig av från byn så snart de kan, då byn inte längre är säker.

**SL:** Om rollpersonerna väljer att ge sig av så finns det två vägar de kan ta. Den södra vägen, som de kom ifrån, är som bekant oframkomlig. Detta känner dock inte rollpersonerna till. Den norra vägen, som de troligtvis isåfall kommer att välja, är framkomlig, men tar de denna väg så kommer Trollfadern Klotide att ha gillrat en fälla längst med vägen, och de kommer isåfall att hamna i hans illaluktande labbar. Han kommer att föra dem till sin trollhåla där de stöter på Torgalt. Mer om detta längre fram. Om rollpersonerna börjar fråga runt i byn om kan de tänkas stöta på följande personer. Varje rollperson (eller grupp av rollpersoner) som beger sig av för att nysta i händelserna får ett situationsslag mot 10. Slaget modifieras av Karisma. Lyckas slaget kan de få reda på något av nedanstående.

### 1T6 Information

1. Stormikjälten Eyword berättar att Vålnaden är i byn som ett straff sänt av Storme. Han berättar även att Torulf, en yngling som länge ställt till problem, kom tillbaka till byn efter att ha varit försvunnen över ett dygn med en märklig ring, som han sedan gav till sin far och inte till Stormes ställföreträdare. När sedan Eyword försökte övertala fadern Torgalt att ge ifrån sig den blev han vred och lämnade byn för att ge sig på bjornajakt. Nu får byborna lida för deras dårskap.
2. Svärdsmanen Hrafbiorn berättar ilsket hur den illvilliga och svarthjärtade jägarsonen Torulf mördat hans bror Brynjald inför hans fästmö. Brodern begravdes dagen innan ute på ängen, och stackars Inga är helt förstörd.
3. Vreitvigg, en kvinna i byn, berättar att hon såg Torulf fly upp i bergen öster om byn ungefär två glas innan Vålnaden första gången anföll.

## • Äventyr: Borgablo •

4. Jald, en pojke som inte kan vara mer än 10 vintrar gammal, berättar att han såg Torulf och Inga ihop ensamma borta vid ladan för två dagar sedan. Inga såg väldigt lycklig ut, för Torulf had eprecis gett henne en fin, blå ring, men Jald var rädd för att bli upptäckt och gick därifrån.
5. Hraform, byns ledare och främsta krigare, berättar att han var hemma hos Torgalts familj när Torulf kom tillbaka, och att pojken hade med sig en mystisk ring. Han sade att det var en födelsedagsgåva till sin far och att han vandrat genom hela natten för att hinna till Tullgard och köpa den. Hraform tror att det var ringen som drog förbannelsen över byn.
6. Slå två gånger på denna tabell.

De flesta människor i byn verkar mycket rädda, och de flesta tycks inte vilja lita på rollpersonerna. En av platserna kring byn som rollpersonerna kanske vill besöka efter samtalen med byborna är gravarna ute på ängen. Platsen kunde kanske ha varit mycket vacker om man gick där en vackrare dag än i den tid som rollpersonerna besökte byn. Nu är dock de blommor som täcker varje kvadratfot av ytan vissna och deras färger bleka och olycksbådande. På en hög kulle syns fem små stenhögar. Den första är större och på dess top står en sten uppställd smyckad med inristade drakar som slåss.

**SL:** Den större högen är uppförd ovanför Brynjalds kropp då han, i egenskap av son till byns främsta krigare Hraform, anses viktigare än de fyra drängarna. Om någon i gruppen kan läsa Vrokrunor så stor det "Unge Brynjald, son av Hraform son av Hraltan dog tidigt, med svärd i hand och bultande hjärta, hans fader och broder leva vidare. Hans baneman var Torulf son av Torgalt jägaren". Kroppen ligger drygt två fot ned under högen, men korslagda armar. Han har sitt svärd på sitt bröst med händerna slutna kring fästet. Hans vänstra hand bär den safirbeklädda ringen. För att lyckas rädda byn måste rollpersonerna förr eller senare gräva upp graven, något som inte kommer att tas lätt på av Stormikjaltan Eyward eller Hraform, Brynjalds far.

## INGAS HUS

Många av personerna i byn talar om mordet på Brynjald, och hur det resulterade i förbannelsen. Rollpersonerna kan inte undgå att få reda på att Inga, byns vackraste flicka, var närvarande. Om de försöker få till en pratstund med henne kommer de dock att stöta på ett hinder; Ingas fader Hallgrim. Han vill inte låta någon bybo komma nära henne när hon är så sårbar som hon är, och absolut inte en främling som lika gärna kan vara källan till hela förbannelsen. Ingen betyder så mycket för Hallgrim som hans dotter, och han tänker aldrig låta någonting hände henne som kan resultera i att hon skadas. Han kommer att göra allt för att få tag på och döda Torulf för vad han gjort.

**SL:** Vill rollpersonerna få till ett samtal med Inga måste de bryta sig in. Hon sover i ett eget rum i den bakre delen av huset. Det finns inga fönster, men fönsterluckor som är väl förseglade nattetid. Hallgrim är en mycket stor och muskulös man, och sedan hans dotter fallit in i depression lämnar han aldrig huset. När någon knackar på dörren möts de av ett laddat armborst. Att göra inbrott dagtid vore som att stoppa handen i elden. Enda chansen att komma in till Inga är om man gör det nattetid, men då härjar Vålnaden i byn. Den känner som någon vistas utomhus, och kommer i all hast att bege sig dit. Man kan ta sig från dryckeshallen till Ingas hus innan den hinner dit, men det är att ta en enorm risk. Om någon avleder dess uppmärksamhet skulle det gå betydligt lättare. I huset bor förutom Inga även hennes mor Ingunn, och som bekant hennes protektiva fader Hallgrim. De båda sover i rummet bredvid Ingas. Familjen är bönder, men har tillskansat sig en större mängd pengar sedan de sålt av delar av sin mark till Hraform och hans familj. Man märker direkt när man kommer in i deras hus att de lever ett gott liv. Sängarna har riktiga madrasser och kuddarna är stoppade med ull. Möblemanget är vackert och på golvet i sällskapsrummet ligger det en bjornfäll. De har även en öppen spis som de aldrig släcker helt.

## TROLLSTIGEN

Om rollpersonerna vill bege sig bort från byn, vill ta reda på vad som skett med Torgalt, vill förfölja Torulf upp i bergen eller vill försöka hinna upp köpmannen så måste de bege sig ut i skogen som omger byn. I norr ringlar sig lägen upp mot bergen, och där har trollen sin hemvist. I öster ligger bergen betydligt närmare, och det var dit som Torulf flydde den ödesdigra natten. I söder löper vägen end till passet som nu är sönderrasat, och i väst ligger myren som ständigt är täckt i dimma, och ifrån vilken Vålnaden reser sig varje kväll. Oavsett om rollpersonerna beger sig norrut för att fly byn och dess fador, eller om de vill ta reda på vad som skett med Torgalt så måste de färdas upp längst vägen som leder genom de gamla trollskogarna. Bland byborna kallas vägen för Trollstigen av den simpla anledningen att många resenärer på väg till eller från byn hamnar i trollens giriga labbar.

**Om rollpersonerna befinner sig på stigen på jakt efter Torgalt händer följande:**

Efter att ha färdats fyra glas upp längst vägen får alla rollpersoner slå ett situationsslag mot 10. Intelligens modifierar slaget. De som lyckas lägga märke till att det finns fotspår som leder bort från stigen in i skogen.

## • Äventyr: Borgablo •

Marken är fuktig och spåren är lätta att följa (+2 vid slag mot Jakt & Fiske för att följa spåren). Spåren är gjorda av troll, och tillstorleken att döma ett stort troll. Om rollpersonerna lyckas följa dem kommer de snart till en gigantisk rotvälta som tjänar som öppning ned till Trollfadern Klotides håla.

### Om rollpersonerna försöker ta sig bort från byn händer följande:

När rollpersonerna rest i omkring 4 glas får de slå ett situationsslag mot 13, modifierat av Intelligens. Lyckas slaget hinner de se en stor skepnad röra sig end mot dem från en av de högre granarna, och kan hinna slänga sig undan om de lyckas med ett normalt slag mot Rörlighet. Vad rollpersonen/rollpersonerna såg var hur trollet Fulpäls slängt sig ned från ett av träden med ett nät gjort av tampar och snören. På sidorna av vägen, väl dolda av buskaget, sitter de båda småtrollen Grislus och Lillsnus och väntar på att få hoppa fram och börja bita på de som har mage att gå på deras stig. En vild strid utbryter. De rollpersoner som inte såg eller inte hann hoppa åt sidan när Fulpäls hoppade får nätet över sig, och får +3 Initiativmodifikation och -3 på alla färdigheter tills dess att de lyckats ta sig loss. Att göra så kräver ett lyckat slag mot Rörlighet, vilket givetvis modifieras med -3. Trollen kommer att försöka ta rollpersonerna levande då deras fader, Klotide, gillar att ha människor som trälar som hjälper honom att städa och laga mat i trollhålan. Fulpäls kan inte göra några handlingar första stridsrundan på grund av att han just landat på en hög med knöliga och högst obekväma äventyrare.

### Fulpäls

**Urstam:** Bastjurs, **Ålder:** 26 år.

**Karaktärsdrag:** Trollstark +4, Härdad +1, Korkad -2.

**Storlek:** Mansstorlek (x1.0)

**Skräckfaktor:** 1T5, **Förflyttning:** Land 15 meter.

**Naturligt skydd:** Rustningsvärde 1.

**Kroppspoäng:** 32

Kroppsdel 1T20 KDP Skada

Huvud 1—2 16

Höger arm 3—4 16

Vänster arm 5—6 16

Bröstkorg 7—11 32

Mage 12—14 24

Höger ben 15—17 24

Vänster ben 18—20 24

**Färdigheter:** Lönndom FV 6, Rörlighet FV 8, Strid FV 10, Tala (Bastjural) FV 8, Jakt & fiske FV 6, Överlevnad (Skog) FV 6;

**Fördjupningar:** Kampvana, holmgång.

**Förmågor:** Smittbärare, nattsyn.

**Skademodifikation:** +4.

**Holmgång:** 15 Stridspoäng, FV 15; [skada 1T10+4]

### Grislus

**Urstam:** Bastjurs, **Ålder:** 20 år.

**Karaktärsdrag:** Stark +1, Graciös +4, Trolldum -4.

**Storlek:** Midjehöjd (x0.5)

**Skräckfaktor:** Ingen, **Förflyttning:** Land 10 meter.

**Naturligt skydd:** Inget.

**Kroppspoäng:** 12

Kroppsdel 1T20 KDP Skada

Huvud 1—2 6

Höger arm 3—4 6

Vänster arm 5—6 6

Bröstkorg 7—11 12

Mage 12—14 9

Höger ben 15—17 9

Vänster ben 18—20 9

**Färdigheter:** Lönndom FV 10, Rörlighet FV 15, Strid FV 11, Tala (Bastjural) FV 8, Jakt & fiske FV 8, Överlevnad (Skog) FV 14;

**Fördjupningar:** Kampvana, holmgång, kamoflage;

**Förmågor:** Orädd, nattsyn.

**Skademodifikation:** +1.

**Holmgång:** 18 Stridspoäng, FV 14; [skada 1T3+1]

## Lillsnus

**Urstam:** Bastjurs, **Ålder:** 20 år.

**Karaktärsdrag:** Urstark +2, Smidig +2, Korkad -2.

**Storlek:** Midjehöjd (x0.5)

**Skräckfaktor:** Ingen, Förflyttning: Land 10 meter.

**Naturligt skydd:** Inget.

**Kroppspoäng:** 12

Kroppsdela 1T20 KDP Skada

Huvud 1—2 6

Höger arm 3—4 6

Vänster arm 5—6 6

Bröstkorg 7—11 12

Mage 12—14 9

Höger ben 15—17 9

Vänster ben 18—20 9

**Färdigheter:** Lönndom FV 10, Rörlighet FV 15, Strid FV 11, Tala (Bastjural) FV 8, Jakt & fiske FV 8,

Överlevnad (Skog) FV 14;

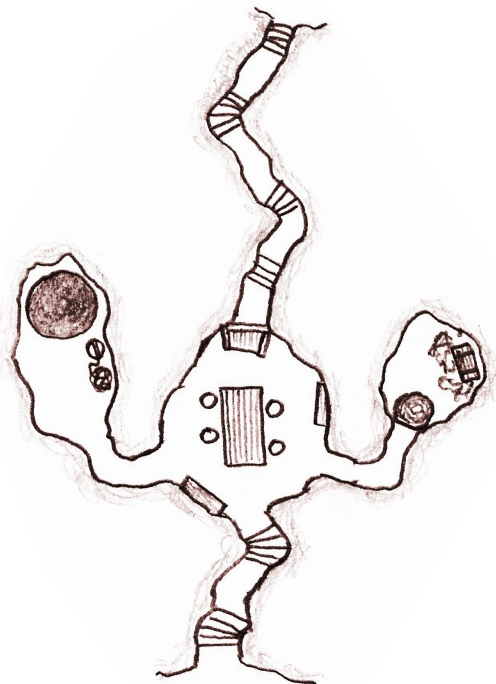
**Fördjupningar:** Kampvana, holmgång, kamoflaue;

**Förmågor:** Orädd, nattsyn.

**Skademodifikation:** +2.

**Holmgång:** 16 Stridspoäng, FV 14; [skada 1T3+2]

## KLOTIDES TROLLHÅLA



Det gamle gråtrollets hem ligger belägen under jord. Det finns två öppningar. Den stora ingången är belägen vid den majestätiska rotvälтан, under vilken man kan nedstiga i trollens hemvist. Det finns dock en hemlig ingång som bara Klotide känner till. Den finns under en stubbe som man kan lyfta bort en bit ifrån rotvälтан. Söker man i omgivningen hittar man den om man lyckas med ett situationsslag mot 13 (modifieras med Intelligens, vilket är anledningen varför ingen av de andra trollen har hittat den än...). Man får ett slag för varje två glas som man söker. Gången mynnar ut precis bakom Klotides tron nere i det största rummet. Vid den stora ingången sitter det alltid ett troll och vaktar. Vanligtvis är det Vårta, ett mycket litet men illvilligt troll, som får den uppgiften. Han tycker inte om det men törs inte säga emot. Om rollpersonerna förs dit som fångar så släpps de förbi utan några problem. Om de därimot försöker slå sig igenom kommer han snabbt att ta sin dolk och springa ned och varna Klotide och de andra trollen, och då kommer rollpersonerna verkligen att få problem.



## Vårta

**Urstam:** Bastjurs, **Ålder:** 14 år.

**Karaktärsdrag:** Urstark +2, Vig +1, Trögtänkt -1.

**Storlek:** Midjehöjd (x0.5)

**Skräckfaktor:** Ingen, Förflyttning: Land 10 meter.

**Naturligt skydd:** Inget.

**Kroppspoäng:** 12

Kroppsdel 1T20 KDP Skada

Huvud 1—2 6

Höger arm 3—4 6

Vänster arm 5—6 6

Bröstkorg 7—11 12

Mage 12—14 9

Höger ben 15—17 9

Vänster ben 18—20 9

**Färdigheter:** Lönndom FV 12, Rörlighet FV 14, Strid FV 12, Tala (Bastjural) FV 8, Jakt & fiske FV 8, Överlevnad (Skog) FV 14;

**Fördjupningar:** Kampvana, vapenbärare, kamoflage;

**Förmågor:** Orädd, nattsyn.

**Skademodifikation:** +2.

**Dolk:** 16 Stridspoäng, FV 15; [skada 1T10 (ÖP 10)+2]

## DET STORA RUMMET

I det stora rummet sitter Klotide på sin tron gjord av en gammal vagn. Han använder vagnshjulen som armstöd. För en människa som kommer in kan tronen se ganska absurd ut, men bland trollen är tronen legendarisk, och ibland brukar småtrollen Grislus, Lillsnus och Vårta tävla om vem som vågar sitta på tronen längst. Blir man påkommen med det får man mycket stryk av gamle Klotide som inte gillar när folk besudlar hans fina sittplats. Han brukar dock gå varsamt fram med de små trollen. Han önskan är inte att skada dem utan att lära dem en läxa. Han är ju en god familjefar och inte ett monster när allt kommer omkring...

## Klotide

**Urstam:** Bastjurs, **Ålder:** 65 år.

**Karaktärsdrag:** Trollstark +4, Smidig +2, Motbjudande -2.

**Storlek:** Lång som merparten av en åra (x1.5)

**Skräckfaktor:** 1T5, Förflyttning: Land 17 meter.

**Naturligt skydd:** Rustningsvärde 2.

**Kroppspoäng:** 38

Kroppsdel 1T20 KDP Skada

Huvud 1—2 19

Höger arm 3—4 19

Vänster arm 5—6 19

Bröstkorg 7—11 38

Mage 12—14 29

Höger ben 15—17 29

Vänster ben 18—20 29

**Färdigheter:** Lönndom FV 6, Rörlighet FV 10, Strid FV 14, Tala (Bastjural) FV 8, Jakt & fiske FV 6, Överlevnad (Skog) FV 6;

**Fördjupningar:** Stridsvana, vapenbärare, kamoflage;

**Förmågor:** Orädd, smittobärare, nattsyn.

**Skademodifikation:** +4.

**Tvåhandsyx:** 25 Stridspoäng, [skada 1T10 (ÖP 8-10)+4]

## SKATTKAMMAREN

Det finns två gångar som leder ut från det stora rummet. Den ena leder till Klotides skattkammare som han aldrig låter någon komma in i. Han har placerat en stor sten framför öppningen som kräver ett lyckat situationsslag mot 3 för att flytta på. Slaget modifieras av Styrka. Ett försök att flytta stenen tar 5 minuter, och för varje försök får Klotide ett situationsslag mot 7 för att upptäcka dem. Gången är mycket smal. Endast två personer kan knuffa på stenen samtidigt. Båda får isåfall varsitt slag som är mot 4 istället för 3. Lyckas någon av dem så flyttas stenen. I

## • Äventyr: Borgablo •

kammaren finns alla de "skatter" som det gamla trollet samlat på sig under sitt liv. Där finns benbitar från stora vilddjur, där finns en hög med skallar från olika människor han ätit, där finns en tom, järnbeslagen kista, där finns en bronsmugg (HV 200), skinn från olika djur (mycket dåligt omhändertagna), ett kortsvärd i järn som saknar slida (HV 1000) och en större mängd silver- och guldstycken (HV 7300).

## FÄNGELSEHÅLAN

I detta rum placerar trolLEN sina trälar när de inte används. Rummet har ingenting i sig förutom ett stort hål som är utgrävt i rummets mitt. Hålet är runt en mastlängd djupt, och trolLEN brukar hissa upp och ned sina trälar med hjälp av ett rep och en stor spann som finns i rummet. Man kan klättra ned, men situationsslaget ligger på 5 på grund av de branta kanterna. Nere på hålets botten ligger en människa. Han är endast klädd i en tygtrasa och hans huvud är klippt i en grotesk frisyr. Rollpersonerna har funnit Torgalt. Om de hjälper honom upp (görs lättast med hjälp av den stora spannen) och frågar honom om ringen så berättar han att trolLEN tog den och att den nu hänger i en kedja kring Klotides hals. Torgalt har blivit slagen, ett par av hans revben är brutna, och han är mycket svag. Han klarar inte av att slåss om rollpersonerna hamnar i fara.

## GROTTAN I ÖST

Om rollpersonerna väljer att bege sig till den plats där Torulf ryktades ha flytt till kommer de att mötas av en klippbrant som tar flera glas att klättra upp för. Svårigheten är för situationsslaget är 10, men modifieras som vanligt av Smidighet. Längst upp finner de en djup klippskreva som leder in i berget. Mörkret här är totalt, och berget är halt då dimman när ända hit upp. Bakom sig lämnar rollpersonerna en fantastisk utsikt över dalen för att bege sig in i bergets dystra mörker. Här inne lever sedan ett par dagar tillbaka Torulf, som sedan sitt utbrott mot Brynjald blivit allt mer galen av dels ensamheten, längtan efter Inga och hatet mot sig själv för vad han gjort.

Om rollpersonerna frågar Torulf om omständigheterna kring byns öde kan han berätta det han vet. Torulf är högst ångersam för vad han gjort och erkänner att han tog ringarna från graven i myren. Han berättar även om de frågar att han gömt handen i det gamla pilträdet en bit bort från vägen om man vandrar från byn mot myrarna. Torulf vill dock i utbyte mot sin information få reda på vad som skett i byn, och framförallt hur det är med Inga. Berättar de att hon gått in i depression kommer han att bli förfärad. Om rollpersonerna försöker få honom att ge ifrån sig den ring han själv bär kommer han bestämt att säga nej. Det är nästan lite kusligt hur hans röst går ifrån att vara ångersam och ömklig till att få kraft och bli nästan hotfull. Det är tydligt vilket grepp ringen har över honom.

Det går att övertala Torulf att ge ifrån sig ringen, men isåfall måste rollpersonerna utnyttja hans kärlek till Inga. Om de påpekar för honom att Inga är den som får lida för hans dårskap om inte ringarna återlämnas till myren kan han komma att lämna ringen ifrån sig, men bara om gruppen rollspelar det hela mycket väl.

Om de försöker ta ringen med våld kommer de att mötas av att Torulf inte är alls lika svag som han ser ut, ty ringen har stärkt honom under hans vistelse i grottan. Han har inte längre sin kniv, men han slåss med tänder och naglar minst lika våldsamt.

Diamantringen sitter hårt kring långfingret på Torulfs vänstra hand. Om någon hugger honom handen så att ringen inte längre sitter på hans kropp släpper dess förbannelse och Torulf blir sig själv igen.

## Torulf

**Ålder:** 21 år.

**Karaktärsdrag:** Trollstark +4, Graciös +4.

**Skräckfaktor:** 1T5, Förflyttning: Land 10 meter.

**Kroppspoäng:** 28

Kroppsdel 1T20 KDP Skada

Huvud 1—2 14

Höger arm 3—4 14

Vänster arm 5—6 14

Bröstkorg 7—11 28

Mage 12—14 21

Höger ben 15—17 21

Vänster ben 18—20 21

**Färdigheter:** Lönndom FV 8, Rörlighet FV 12, Strid FV 10, Tala (Nordvrok) FV 8, Jakt & fiske FV 10,

Överlevnad (Skog) FV 13;

**Fördjupningar:** Kampvana, holmgång;

**Förmågor:**

**Skademodifikation:** +4.

**Bett:** 20 Stridspoäng, FV 15; [skada 1T10 (ÖP 10)+4]

## PASSET I SÖDER

Om rollpersonerna beger sig söderut till passet de kom igenom märker de snart att vägen är helt blockerad av nedfallna stenblock. De kan skymta en häst som ligger halvt under ett stenblock. En bit därifrån ser de en hand som sticker upp ur raset, en vänsterhand utan ring. En korp flyger i cirklar över platsen, spejandes ned på de nyanlända personerna.

Om rollpersonerna börjar skyffla undan stenen ser de snart att det är köpmannen som krossats av raset. Ingenstans i hans packning (som de nu ser innehåller vackra tyger) kan de finna ringen. Om tygerna bärgas kan de inbringa ett pris på HV 4000. Det är dock mycket tyg då köpmannen fyllt alla sadelväskorna med det. Korpen som cirkulerar ovan rollpersonerna får syn på någonting i deras packning, och gör plötsligt en graciös dykning och norpar åt sig det. Den flyger sedan kraxande iväg upp till en klipphälla med föremålet.

Korpen är en Trollkorp som kan tala, men den gör det inte med vem som helst. Om rollpersonerna lyckas med ett slag mot Växt & Djurliv (Skogar) med -5 så vet de vad en Torllkorp är, och att de är mycket giriga. Den kommer inte ge ifrån sig föremålet i första taget, men om man erbjuder den någonting (i dens ögon) mer värdefullt så kan den kanske tänka sig att släppa ifrån sig ringen. Om inte så måste de klättra upp till den, någonting som den kommer göra allt den kan för att rollpersonerna skall misslyckas med.

## MYRARNAS I VÄST

Förr eller senare kommer rollpersonerna om de vill hjälpa byn att bli tvungna att bege sig till myrarna. Sankig breder ut sig, och att försöka vandra över dem skulle förmodligen ta flera glas. Dimma ligger rosm ett tjockt täcke över platsen, och det är här som Vålnaden nattetid reser sig upp ur sin grav för att hämnas på de som stal hans hand och hans ringar. Att möta Vålnaden nattetid skulle vara ren dårskap. Det är bättre att bege sig ut i myrarna på dagtid då Vålnaden vilar.

Att ta sig ned i graven är ingen svårighet. Vandrar de ut bland myrarna kommer de, en efter en, att försvinna ned i dimman. De upplever sedan en känsla av att falla genom fuktigt mörker, varefter de landar på golvet i graven. Längst bort ser de skelettet sitta på sin tron. Det spelar ingen roll vilka fysiska skador som gruppen osamkar skelettet, ty det är endast en död kropp. Det som spelar roll är om de stjäla någonting från graven. Isåfall kommer Vålnaden att jaga dem på samma sätt som den jagar byborna.

I graven finns även halvt genomskinliga kroppar från alla de personer som Vålnaden förslavat. Deras riktiga kroppar må ha begravts borta i byn, men det är här deras själajag har slutat. Om rollpersonerna besegrar Vålnaden kommer själarna att vakna, och rollpersonerna kan leda dem tillbaka till sina kroppar. Om inte kommer de att vara evigt fångade här i myrarnas grav.

Om rollpersonerna sätter tillbaka ringarna på den dödes hand och lägger den på armstödet så kommer handen inför deras ögon att växa tillbaka igen. Därefter förblir skelettet stilla. Vålnaden kommer inte att skada byborna mer. Om rollpersonerna däremot befinner sig i graven när Vålnaden vaknar för att skörda sina offer kommer de att bevittna hur en mörk skugga med formen av en gammal krigare lösgör sig från skelettet och börjar glida mot dem. Isåfall ligger rollpersonerna mycket illa till.

### Vålnaden

**Urstam:** Sergurontjos. **Ålder:** Okänt.

**Storlek:** Manslängd.

**Karaktärsdrag:** Trollstark +4.

**Skräckfaktor:** 1T10 (ÖP 8-10).

**Förflyttning:** Land 10 meter.

**Kroppspoäng:** 45

Kroppsdel 1T20 KDP Skada

Huvud 1—2 23

Höger arm 3—4 23

Vänster arm 5—6 23

Bröstkorg 7—11 45

Mage 12—14 30

Höger ben 15—17 30

Vänster ben 18—20 30

## • Äventyr: Borgablo •

**Färdigheter:** Strid 14.

**Fördjupningar:** Kampvana, holmgång, vapenbärare (enhandsfattade yxor), Stridsvana, Sköldbärare.

**Förmågor:**

Skri (Alla som hör skriet får 1T10 (ÖP 7-10) skräckpoäng.)

Tålig.

Mörkersyn.

Frammana dimma.

**Skademodifikation:** +4.

**Initiativmodifikation:** +7.

1. Stridsyxa: 10 stridspoäng. Skada: 1T10 (ÖP 9-10)+4.

2. Stridsyxa: 10 stridspoäng. Skada: 1T10 (ÖP 9-10)+4.

3. Stor sköld: 6 stridspoäng. Passivt skydd: 1-5.

## ÄVENTYRETS SLUT

När rollpersonerna återvänder till byn efter att ha återlämnat handen med ringarna till myrarna blir de hyllade som hjältar. De blir bjudna på mat och mjöd av byborna som ställer till en stor fest i dryckeshallen. Om rollpersonerna blivit tvungna att gräva upp Brynjalds kropp så ger Eyward dem Stormes förlåtelse. Om SL anser att Hraform har fattat tycke för rollpersonerna (det vill säga inte till exempel förolämpat honom eller hans son) så kanske han till och med erbjuder dem hans runbeklädda tvåhandssvärd Isblote som tack. Detta kräver dock att rollpersonerna uppfört sig exemplariskt, då ägandet av ett sådant svärd är mycket hedersvärt. Om inte ger han dem fortfarande ett skrin med 63 silverstycken (HV 6300) och nya hästar om de förlorade sina egna vid ankomsten.

### Äventyrspoäng

Det är nu dags att dela ut äventyrspoängen.

10 ÄP Rollpersonerna lyfte förbannelsen.

5 ÄP Torulf överlevde.

5 ÄP Torgalt överlevde.

5 ÄP Rollpersonerna kom upp med en innovativ idé till hur ett problem kunde lösas.

10 ÄP Rollpersonerna spelade sina karaktärer på ett övertygande sätt som bidrog till äventyrets stämning.

5 ÄP Rollpersonerna höll sig på god fot med byborna och visade att de brydde sig om dem och deras problem.

### Namnlista över Spelledarpersoner

Torulf – Ung man som hittar graven i bland myrarna.

Torgalt – Far till Torulf.

Eyward – Byns Stormikjalt.

Inga – Vacker flicka som Torulf älskar.

Brynjald – Krigare och son till Hraform. Älskar Inga.

Branbard – Köpman som passerat genom byn.

Hraform – Byns främsta krigare och ledare.

Hallgrim – Protektiv far till Inga.

Hrafbiorn – Bror till Brynjald och son till Hraform.

Vreitvigg – Kvinna som sett Torulf. Gift med Eyward och syster till Hrafbiorn.

Jald – Ung pojke som sett Torulf.

### Trollen

Klotide – Trollfadern

Fulpäls – Den äldsta av trollbarnen.

Vårta – Ett av trollbarnen. Vaktar porten.

Grislus – Ett av trollbarnen.

Lillsnus – Ett av trollbarnen.