

ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER 6



TROLL- KVINNANS GÅTA



AV MAGNUS SETER

TROLL- KVINNANS GÅTA

Ett äventyr till Drakar och Demoner 6

Version 1.0 (2004-01-19)

Antal spelare: 1 spelare och 4–5 spelare

Speltid: 2–3 spelkvällar

FÖRFATTARE:
Magnus Seter

KONSULTATION & IDÉER:
Niklas Wistedt

GRAFISK FORM & BILDINLÄSNING:
Dan Algstrand

KARTOR & ILLUSTRATIONER:
Niklas Brandt

KORREKTUR AV TEXT OCH REGLER:
Niklas Wistedt & Niklas Brandt

SPECIELLT TACK TILL:

Anders Blom för sammanställningen av namn i Trudvang (vidfarne.net),
Roger Undhagen för de klassiska äventyren *Dimön* och *Döda Skogen*,
samt Theo och Magnus på Riotminds för Trudvangs fantastiska miljöer.

*Near a tree by a river
There's a hole in the ground
Where an old man of Aran
Goes around and around
And his mind is a beacon
In the veil of the night
For a strange kind of fashion
There's a wrong and a right
But he'll never, never fight over you*

»The Riddle« – Nik Kershaw

Detta äventyr får endast läsas av spelledaren



Förord

DET ÄR ÖVER tre år sedan Riotminds gav ut den sjätte versionen av *Drakar och Demoner*. Det finns bara ett sätt att beskriva mottagandet: översvallande. Rollspelare välkomnade det enkla regelsystemet och den fantastiska värld som växte fram i Riotminds böcker. Nu har det kommit en reviderad version av grundboken, för att göra reglerna ännu lättare att förstå, och för att ge alla som önskat det en ordentlig introduktion till Trudvang, sagornas värld.

För tre år sedan skrev jag *Vinterskogens hemlighet*, det första officiella äventyret till *Drakar och Demoner* 6. Det fick ett väldigt gott mottagande, och visade att det är väldigt viktigt att det finns äventyr att komma igång med när man köpt ett nytt rollspel. När Riotminds bestämde sig för att ytterligare förenkla och strömlinjeforma *Drakar och Demoner*s grundregler, kändes det naturligt att skriva ett nytt äventyr som fångade stämningen och spänningen som presenteras i boken. Jag valde att utgå från ett äventyr som heter *Drakens hand*, och som skrevs till *Drakar och Demoner* 4, men när jag arbetat med texten insåg jag att äventyr till Trudvang krävde betydligt mer känsla av sagor och sägner än tidigare äventyr till *Drakar och Demoner*. Alltså blev jag tvungen att skriva mer material, och bygga ut äventyret, tills nästan inget av grunden fanns kvar. Men så blev det också ett mycket bättre äventyr!

Resultatet är det du läser här. Trollkvinnans gåta är tillägnat alla nya spelare som axlar tunga bördor och vandrar ut i sagornas värld på jakt efter nya äventyr. Utan er skulle rollspelsvärlden vara mycket tråkigare.

Lycka till, och mycket nöje!

– Magnus Seter

Stockholm
2004-01-19



HISTORIEN BAKOM ÄVENTYRET

Grenarna hänger tunga av mossor och lavar. Trots att solen skiner från en klarblå himmel är ljuset skumt under de tjocka trädkronorna. Trädens tjocka stammar är förvridna i groteska former. Ett träd liknar ett troll, ett annat en drake. Det känns som om de sträcker sina grenar mot er, grenar som liknar klor. Ni tränger djupare in i skogen och sakta tystnar fåglars kvitter, rådjurs skäl-lande och vindens sus. Ni lyssnar förtvivlat, men det enda ni hör är prasslet från döda löv. Och så en kvist som bryts ...

I TROLLKVINNANS GÅTA blir rollpersonerna inblandade i ett gammalt trolls försök att hitta en sedan länge försvunnen trollkvinns sista vila, i hopp om att där finna hemligheter som kan hjälpa honom hämnas en för länge sedan glömd oförrätt. Men föga anar han att det är andra krafter som styr hans handlande och som har egna skäl att återuppväcka de onda krafter som vilar djupt inne i en av Trudvangs skogar. Rollpersonerna konfronteras med ett band hyrsvärd, och tvingas lösa knepiga gåtor för att avvärja ett hot från andra sidan graven.

Det var en gång ...

För hundra år sedan föddes en mäktig trollkvinna i norra Trudvang. Hon kallades Sorge och redan som litet barn visade hon att hon hade kunskaper om trolldom som vida övergläns- te de vuxna trollkunniga i hennes land. Mörka röster viskade i hennes drömmar och gjorde henne väl medveten om sina krafter, och flickans kunskaper gav bränsle åt en förödande avundsjuka bland många trollkarlar och trollkvinnor. Vid åtta års ålder försköts Sorge från sin by och tvingades ut i den svarta Järnskogen. Förhoppningen hos de feiga trollkunniga var att den lilla flickan där skulle förmäktas och dö, och att hennes hot mot deras position skulle försvinna.

Så blev det inte ...

Den lilla flickan vandrade ensam genom skogen, vilse och brännande het av feber. Sorges sinne brann av raseri över att människor som var henne underlägsna kunde göra henne fredlös. Så kom hon till en flod, till ett träd, till en sten, där en mycket gammal man satt stöttad på sin stav. Han bjöd henne kliva ner i mörkret under stenen, och förde henne genom vindlande gångar, till ett tempel, ett altare, en tron. Där såg han på henne med svarta ögon och genast visste Sorge vad hon måste göra. Hon lovade de mörka rösterna evig trohet om de hjälpte henne att hämnas.

Och de mörka rösterna svarade ...

Föga är känt om vad som sedan hände djupt inne i Järnskogen, men resultatet är väldokumenterat i alvernas historie- skrivning över de mänskliga folkens tragiska öden. En natt när fullmånen lyste över landet, ett år efter att Sorge förklarats fredlös av rådet i hennes by, skövlades byn med marken. En-

dast en människa tilläts leva och hon berättade att Sorge åter- vänt, och att hon följdes av skogens alla djur. Den lilla flickan hade utmanat landets alla trollkunniga och sagt att de alla skulle dö innan månen åter visade sig i sin fulla prakt.

Och landet lyssnade ...

Kring Sorge samlades nu förtryckta trälar, utstötta fredlösa och män och kvinnor utan hopp. Från berg och skog kom troll och oknytt. Hon formade de förtryckta skarorna till en armé som drevs av hat och outtömligt raseri mot de makter som styrde deras liv. Detta hot möttes vida kring av fruktan för vad som skulle hända. Både vanligt folk och de som behärskade magiska färdigheter bävade, för Sorges styrkor hotade skapa kaos och förödelse i hela landet. Även de allra mäktigaste trollkunniga fruktade för sina liv, och de vände sig till kungen för att be om hjälp. De kunde inte besegra den unga trollkvinnan med magi, så det enda sättet att mäta sig med Sorges krafter var att skicka krigare med kallt järn.

Och marken skakade ...

Enligt skrifterna samlade kungen en armé män och kvinnor som lovade att undanröja hotet, mot löfte om rikliga belöning- ar. Om dessa kämpar och deras antal finns inget dokumenterat, men man vet att det i slutet av samma månad stod ett blodigt slag i Järnskogen. I den desperata kampen utplånades merpar- ten av Sorges egna styrkor, men med sin magi och sin makt tillfogade hon kungens kämpar svåra förluster vilket ledde till att dessa drog sig tillbaks för att omgruppera. När de återigen inledde anfallet fann de att Sorge försvunnit och att hennes här var nedkämpad. Man antog att hon flytt för att sedan åter- vända och hämnas och man utfärdade efterlysningar på henne och utlovade stora delar av kungariket till den som kunde bringa Sorge till kungens rättvisa. Trots dessa ansträngningar var och förblev den trollkunniga flickan försvunnen.

Och skogen slöt sig kring henne ...

Sanningen var den att Sorge ådrog sig ett dödligt sår från en yxa av järn i striden i Järnskogen. De fåtal trogna som fort- farande var i livet förde under fiendens omgruppering Sorge till den plats där hon insett sitt kall. Man tog henne till flo- den, till trädet, till stenen, där den gamle mannen väntade på dem. Där lades hon till den sista vilan, i de mörka gångar som förberetts åt de mörka makternas skyddsling. Stenen lades på plats över det mörka hålet och Sorges följeslagare spreds över riket för att sörja och minnas.

Och tiden gick, som den alltid gör ...

Sorge bleknade från de flestas minnen, och gräset och trä- den växte frodigt över hennes sista viloplats. Men alla har inte glömt bort Sorge och hennes läror. I bergen bortom Järnsko- gen bor ett gammalt troll som kallas Grimgeir. Han är över hundra år gammal, och minns hur han som ung kämpade på Sorges sida i slaget om Järnskogen, och han minns det förned- rande nederlaget. Med åren har hans bitterhet grott och närts



i mörka skrymslen i hans svarta själ. Nu har han bestämt sig för att fullfölja Sorges planer på hämnd.

Och det första steget har tagits ...

Av vad som verkade vara en slump fann Grimgeir nyligen en ättling till en av de som lade Sorge till den sista vilan vandrande i bergen. Mannen var från vettet och nära döden, och inget Grimgeir gjorde kunde hindra att livet flydde mannen. Innan han dog avslöjade ättlingen att Sorge begravts vid en flod, vid ett träd, under en sten, i Järnskogen. Med sina sista andetag viskade mannen två ord i trollets öra, »trollkvinnans gåta ...«.

Men det var allt Grimgeir fick reda på. Osäker på vad som väntade honom i Järnskogen och plågad av otäcka drömmar sände Grimgeir sina hyrsvärd till skogen för att finna platsen.

Föga anar han att han blott är en bricka i ett otäckt spel ...

Grimgeirs hyrsvärd, ett rövarband av troll, samlade sin utrustning och begav sig mot Järnskogen för att försöka finna platsen där Sorge ligger begravd. I samma stund rider rollpersonerna in i skogen och de dras in i en kamp för att skydda en isolerad by, bara för att inse att det i det långa loppet gäller mycket mer än bara enstaka bybors säkerhet.

OM ÄVENTYRET

TROLLKVINNANS GÅTA ÄR ett äventyr till Drakar och Demoner. Handlingen utspelar sig i Trudvang, och reglerna är anpassade till att fungera bäst med den reviderade regelboken från Riotminds som släpptes till julen 2003. Du kan självklart använda äventyret med den tidigare versionen av regelboken, eller med *Drakar och Demoner Expert: Rollpersonen*. Äventyret kommer troligen att räcka två eller tre spelkvällar, men det är inget som hindrar att du lägger in egna händelser för att göra äventyret längre. Även om äventyret utspelas i Trudvang finns det inget som hindrar att du anpassar det till att äga rum i din egen värld, om du har en sådan.

Trollkvinnans gåta är tänkt att användas med rollpersoner som just påbörjat sin äventyrskarriär eller rollpersoner som har upplevt några äventyr redan. Om du vill göra äventyret svårare kan du enkelt anpassa det till att vara mer utmanande för mer erfarna rollpersoner. Det enda du behöver göra då är att låta monstren vara duktigare än de beskrivs i äventyret, till exempel göra dem bättre på att slåss eller använda magi.

Händelserna i äventyret är avsedda att ge rollpersonerna en tuff utmaning när det gäller att hantera olika situationer. Var uppmärksam på att våld inte alltid är det bästa sättet att lösa problemen på. Tvärtom är det så att de spelare som använder sig av alltför våldsamma metoder troligen snart kommer att

finna att de tagit sig vatten över huvudet. Personligen tycker jag att det är roligast när spelarna rollspelar sig fram till svaret på äventyrets gåta.

Hela äventyret utspelar sig i och runt en liten skog kallad Järnskogen. Du kan placera skogen var som helst i din egen kampanj eftersom den inte är bunden till något speciellt område. Glöm inte att göra området till en del av världen, befolkad och levande, med flera olika platser som kan vara äventyr i sig. Mellan äventyren vandrar rollpersonerna genom både bebodda och obebodda områden, där de kanske stöter på gestalter och väsen som ytterligare ger sagan stämning och spänning. Rollpersonerna lämnas aldrig åt slumpen utan har ständigt nya okända platser att bege sig till, eller nya rykten att följa upp. De möter ofta nya personligheter som påverkar händelserna i området.

Alla spelledarpersoner är inte beskrivna men nödvändiga värden för de varelser och personer av större vikt som används i äventyret och som rollpersonerna kan tänkas möta i viktiga situationer återfinns i samband med beskrivningen av den plats där rollpersonerna troligast träffar dem. För mer fullständiga beskrivningar av varelserna, se *Drakar och Demoner: Rollspelet* (reviderad upplaga), eller *Jorges Bestiarium* (denna bok är inte nödvändig för att spela Trollkvinnans gåta, men kan hjälpa spelledaren att ge varelserna mer djup).



ATT ÄVENTYRA I JÄRNSKOGEN

NÄR MAN PLANERAR att röra sig över stora ytor eller förflytta sig långa sträckor måste man vara noggrant förberedd. Men måste ha med sig utrustning för att övernatta under bar himmel, för att jaga och fiska, för att ta sig uppför och nedför klippkanter, över strida forsar, snåriga skogar eller djupa träsk. Dessutom måste rollpersonerna vara beredda på strid och skador därav, och de kanske finner ruiner eller grottor de vill utforska närmare och som då kräver speciell utrustning. Det är upp till dig som spelledare att ge dina spelare chansen att utrusta sina rollpersoner så som de anser vara bäst. Ge dem lite tips baserat på det som sagts ovan, men var noga med att inte avslöja något om vad äventyret ska handla om.

Trollkvinnans gåta är ett äventyr där spelarna har stor frihet att själva bestämma hur de vill att deras rollpersoner ska utforska gåtan. Men det betyder inte att det alltid är så bra att strunta i att göra en sak för att göra en annan. Allt som rollpersonerna gör får konsekvenser som kommer att påverka äventyret. Förutom avsnittet *Gumman och åsnan* som är inledningen på äventyret, kan rollpersonerna röra sig fritt i Järnsbogen, precis som spelarna vill. Det finns händelser de kan råka ut för markerade på kartan du finner på s. 11 i äventyret, och när rollpersonerna kommer till platsen utspelar sig det som står i beskrivningen. Det finns även händelser som inte är placerade på kartan. Eftersom det driver omkring djur, troll och andra varelser i Järnsbogen finns en risk att man stöter på dem i stort sett vart som helst. Det betyder inte att de alltid anfaller, men det kan fortfarande påverka äventyret på många sätt.

När rollpersonerna är klara med *Gumman och åsnan* (se s. 10) ska du ge dem spelarnas karta (s. xxxi). Det är en version av den karta du har, men endast vissa tydliga landmärken finns med på den. Spelarna ska fylla i kartan allteftersom de utforskar Järnsbogen, och använda den för att visa dig vart de tänker gå, och i vilken riktning. Om de inte har väldigt tydliga landmärken att ta ut riktningen mot, måste de lyckas med ett slag mot Navigera/Orientera för att inte gå vilse. Glöm dock inte att Järnsbogen är en liten skog, och att det värsta som kan hända om man går vilse är att man irrar omkring en stund, innan man återigen finner någon av vägarna som går genom skogen. På så sätt kan rollpersonerna bli försenade, men de svävar aldrig i någon större fara, såvida de inte råkar på något av de monster som bor i skogen.

Stämning

I regelboken presenteras sagovärlden Trudvang, en värld av under och mystik, där troll gömmer sig i djupa skogar, och där sagan är kung. För att få den riktiga Trudvang-känslan är det viktigt att du får rätt stämning i äventyret. Vad som är rätt

varierar givetvis från äventyr till äventyr, och från spelgrupp till spelgrupp, men i Trollkvinnans gåta är det tänkt att du ska försöka uppnå denna sagostämning. Använd följande tips för att leda dina spelare djupare in i sagans värld:

- Försök få spelarna att uppfatta världen omkring dem som trolsk och mystisk. De ska känna att deras rollpersoner är en del av en saga, och att de vandrar genom en rikt illustrerad sagobok. Använd målande beskrivningar av mossklädda stenar, enorma träd förvridna i förunderliga former och mystiska skuggor. Berätta om djupa tjärnar och mörka skogar, om vackra skogsängar och eldfärgade höstlandskap. Inte allt samtidigt förstås, men använd starka ord för att beskriva din omgivning.
- Om rollpersonerna är ute på natten hör de mystiska ljud, kvistar som knäcks och ugglor som hoar. Vinden susar i trädtopparna. Om de är ute på dagen skymtar de varelser på avstånd som snabbt försvinner när rollpersonerna uppmärksammar dem. På natten gnistrar stjärnorna och månen lyser klar och avlägsen. På dagen skimrar solen i sjöarnas vågor, eller så smattrar regnet hårt mot hjälmen.
- Du bör också använda nordiska eller nordiskt klingande namn på alla och allt, rollpersoner som spelledarpersoner som monster som föremål. Detta är extra viktigt för rollpersonerna. Det är deras namn som kommer att nämnas mest, och om de väljer namn som inte passar i sagostämningen blir det svårt att få rätt känsla kring spelbordet.

Det var några korta och enkla tips på hur du kan sätta en sagostämning i Trudvang. Om du tänker på detta när du spelleder Trollkvinnans gåta kommer ni nog att få mycket nöje. Men kom ihåg att till syvende och sist är det du och dina vänner som bestämmer vad som är den bästa stämningen för er!

Vädret under äventyret

När rollpersonerna kommer till Järnsbogen har ett högttryck lagt sig över området. Det är varm och skönt, och på dagen lyser solen. På nätterna är himlen stjärnklar, men också kylig och frisk. Varje morgon och kväll rollpersonerna tillbringar i Järnsbogen ska du slå på följande tabeller och kombinera resultaten för att bestämma vilka väderförhållanden som råder.

1T20	Väder	1T20	Vind
1–8	Sol och molnfri himmel	1–10	Vindstill
9–15	Sol och enstaka moln	11–15	Lätt vind
16–17	Mestadel molnigt med enstaka solglimtar	16–19	Stark vind
18–20	Regn	20	Storm



HÄNDELSER I JÄRNSKOGEN

I TROLLKVINNANS GÅTA finns ett antal fasta platser där rollpersonerna träffar personer eller upplever händelser som är viktiga för äventyret. Men Järnskogen är en levande plats, och inte alla varelser som lever i skogen står att finna på samma ställe hela tiden. Slå 1T20 var fjärde timme rollpersonerna är ute i skogen eller på någon av vägarna. Du ska inte slå om de befinner sig vid någon av de platser som finns utmärkta på kartan, som till exempel Djupemyr eller Torunns stuga.

1T20 Händelse

1–8 Inget speciellt händer. Vinden susar i trädkronorna, löven prasslar och fåglarna kvittrar.

9–12 På avstånd ser rollpersonerna en liten flicka klädd i svart särk. Hon kanske står och tittar på dem, eller leker obekymrat bland träden, eller springer bort från dem. Oavsett vad flickan gör försvinner hon utan spår om rollpersonerna försöker leta efter henne. Detta är en manifestation av Sorges själ, och alltså ingen fysisk varelse. Det är därför den kan försvinna spårlöst. Försök få denna händelse att kännas kuslig.

13 En kvist bryts i skogen. Om rollpersonerna undersöker finner de spår efter ett ensamt troll, som lagt benen på ryggen och försvunnit. Detta är samma troll som gått vilse (se *Det vilсна trollet*, s. 21).

14 Rollpersonerna finner spår efter ett jättelikt spindelnät i ett träd de passerar. Nätet är klabbigt, men verkar ha hängt där ganska länge. Ingen spindel finns i närheten. Nätet har spunnits av spindeln i ruinerna (se *Ruinerna*, s. 20).

15 Ett rådjur trippar förbi. Om rollpersonerna agerar snabbt kan de fälla det, men om de tvekar så mycket som ett ögonblick, försvinner rådjuret in i skogen.

16 1T4 + 1 vargar. Slå 1T6. 1–3: När rollpersonerna råkar på vargarna har dessa just fällt ett rådjur. De kommer att ignorera rollpersonerna och inrikta sig helt på sin måltid. När de ätit färdigt lämnar de platsen för att uppsöka ett säkert ställe att vila på. Om rollpersonerna stör vargarna blir de snabbt hotfulla. Vargarna känner att rollpersonerna hotar deras byte och eftersom detta innebär att de kan äta sig mätta idag är de villiga att kämpa för att behålla det. 4–6: Vargarna upptäcker rollpersonerna och följer efter dem. Om rollpersonerna snart tar rast och slår läger försöker vargarna ta den minsta rollpersonen genom ett blixtnfall. Om rollpersonerna inte tar rast tappar vargarna snart intresset.

17 Toke och Rabalder. Detta är två irriterande vättar som försöker spela rollpersonerna ett spratt. De kanske spänner ett osynligt rep över vägen, eller mellan två träd, eller kastar fågelägg på rollpersonerna. När de upptäcks flyr de hals över huvud in bland träden.

1T20 Händelse

18 Jägaren Fotgard. Han har ute och jagar en järv, och frågar rollpersonerna om de sett någon sådan. Om de i sin tur frågar ut jägaren, kan han berätta att han sett troll i närheten av Järnskogen och att han har varnat invånarna i Djupemyr.

19 Fågelboet. Rollpersonerna går i närheten av ett fågelbo och stör fågeln som har sina ungar där. Fågeln gör allt den kan för att leda eller skrämja bort rollpersonerna från boet. Slå en 1T6 för att bestämma vilken fågel det är fråga om. 1: Falk, 2: Kråka, 3–5: Hackspett, 6: Berguv. Fågeln utgör inget reellt hot mot rollpersonerna, men kan vara nog så irriterande.

20 Järven. Detta är en järv som blivit skadad av en oförsiktig jägare, och som nu ger sig på allt och alla den kan finna, förblindad av raseri och smärta. Den ligger i bakhåll i en buske och kastar sig över närmsta rollperson. Notera att denna händelse inte upprepas om rollpersonerna lyckats fälla järven och befria den från sina plågor.

Rådjur

Grundegenskaper:

Styrka	11	Storlek	11	Psyke	11
Fysik	14	Intelligens	4	Spiritus	5
Smidighet	14	Perception	13	Karisma	10

Kroppspoäng (TKP-Sys): 18

Skadebonus: ingen Initiativmodifikation: –1
Förflyttning: L 28 Naturligt skydd: skinn, RV 1

Naturliga vapen:

Bett, FV 2 (Skada: 1T6)

Färdigheter och förmågor: Gömma sig/Kamouflage FV 15.

Vargar (1T4 + 1)

Vargarna är väl försedda med mat, men försvarar ändå sitt eventuella byte. Dock kommer de att fly om någon av dem dödas.

Grundegenskaper:

Styrka	11	Storlek	6	Psyke	7
Fysik	10	Intelligens	3	Spiritus	5
Smidighet	16	Perception	15	Karisma	8

Kroppspoäng (TKP-Sys): 18



Skadebonus: ingen Initiativmodifikation: -3
Förflyttning: L 25 Naturligt skydd: inget

Naturliga vapen:
Bett, FV 11 (Skada 1T10)

Färdigheter och förmågor: Nattsyn.

Toke och Rabalder

Dessa två vättar är bröder som gillar att busa med skogens alla invånare. De menar inget illa med sina påhitt, men deras tanklösa bus kan sluta illa för den som råkar ut för dem. Spela dem som vanvettiga busfrön som aldrig sitter still och alltid pratar i munnen på varandra. Om någon blir riktigt arg på dem blir de först väldigt förvånade och sedan väldigt ångerfulla. Självklart glömmar de bort alla bannor de får så fort rollpersonerna försvinner utom synhåll.

Grundegenskaper:

Styrka	8	Storlek	6	Psyke	15
Fysik	10	Intelligens	6	Spiritus	7
Smidighet	13	Perception	9	Karisma	10

Kroppspoäng (TKP-Sys): 23

Skadebonus: ingen Initiativmodifikation: -1
Förflyttning: L 10 Naturligt skydd: inget

Stridsgrund:

Närstridsvapen: en attack, FV 5; en parering, FV 8
Sköld: en parering, FV 12
Närstridsvapen och sköld: en vapenattack, FV 5;
en sköldparering, FV 10

Naturliga vapen:

2 Nävar, FV 5/5 (Skada: 1T4)
Spark, FV 5 (Skada: 1T8)

Färdigheter och förmågor: Jaga/Fiska FV 16, Gömma sig FV 9.

Jotgard

Jotgard livnar sig på att förse Djupemyr med vilt, som rådjur och fågel. Han är inte den smartaste jägaren man kan träffa men en trevlig person. Han vill inte någon något ont och är uppriktigt oroad över trollens närvaro i skogen.

Yrke: Jägare

Grundegenskaper:

Styrka	15	Storlek	12	Psyke	10
Fysik	16	Intelligens	8	Spiritus	9
Smidighet	11	Perception	9	Karisma	14

Kroppspoäng (TKP-Sys): 19



Skadebonus: +1T3 Initiativmodifikation: ±0
Förflyttning: L 13 Naturligt skydd: inget

Stridsgrund

Närstridsvapen: en attack, FV 8; en parering, FV 8
Sköld: en parering, FV 10
Närstridsvapen och sköld: en vapenattack, FV 8;
en sköldparering, FV 8
Avståndvapen: en attack, FV 12

Naturliga vapen:

2 Nävar, FV 10 (Skada: 1T4 + SB)
Spark, FV 10 (Skada: 1T8 + SB)

Andra vapen:

Dolk (Skada 1T6 + 2 + SB)
Långbåge (Skada 1T10 + 1)

Färdigheter och förmågor: Geografi/Geologi (Järnskogen och kringliggande kungadömen) FV 14, Gömma sig/Kamouflage FV 12, Hoppa FV 10, Jaga/Fiska FV 12, Klättra FV 10, Navigera/Orientera (Järnskogen) FV 14, Repkonst FV 14, Simma FV 6, Smyga/Doldförflyttning FV 10, Spå väder FV 5, Överlevnad (skog) FV 8.

Järven

Denna har blivit skadad av Jotgard och drabbats av besinningslös blodtörst. Den anfaller allt som kommer i dess väg och kämpar tills den faller ned död.

Grundegenskaper:

Styrka	12	Storlek	4	Psyke	11
Fysik	9	Intelligens	5	Spiritus	11
Smidighet	17	Perception	15	Karisma	6

Kroppspoäng (TKP-Sys): 12 (vid stridstillfället 10 pga. skadan)

Skadebonus: ingen Initiativmodifikation: -4
Förflyttning: L 11 Naturligt skydd: skinn, RV 2

Naturliga vapen

Bett, FV 6 (Skada: 1T10)
2 Klor, FV 8 (Skada: 1T8)

Färdigheter och förmågor: Spåra FV 5, Gömma sig FV 15.

Rykten

Alla som bor i Järnskogen har olika tankar om vad som pågår där. När rollpersonerna pratar med någon i äventyret ska du slå 1T20 och väva in resultatet i konversationen. Om de till exempel pratar med någon i byn, så kan de varnas för att inte gå till Fiskesjön på natten, eftersom det finns farliga älvor där! Några av ryktena har korn av sanning och kan hjälpa spelarna att förstå vad som händer i äventyret. Många rykten är helt



enkelt inte sanna, även om personen som berättar det tror fullt och fast på vad han säger.

Märk att Torunn är undantagen denna ryktesspridning. Hon har bättre koll än de flesta andra och sprider inte rykten.

1T20 Rykte

1–2	Det bor en drake någonstans i Järnskogen. Ingen vet riktigt var, men ibland kan man höra den vråla på nätterna.
3–4	På nätterna kommer det älvor till Fiskesjön för att dansa. Om man går dit lurar man in i dansen och leds ner i sjön, där man drunknar.
5–6	Trollkvinnan Torunn är i själva verket en ättling till kungen, och hon har flytt till Järnskogen för att undkomma en komplott mot sitt liv.
7–8	Någonstans i Järnskogen ligger en mäktig trollkarl begravd. Han dog för hundra år sedan och hans grav vaktas av onda andar.
9–10	För länge sedan stod ett enormt och våldsamt slag i Järnskogen. Ibland kan man hitta rester av vapen och rustningar bland träden. Det var troligen två kungar som slogs om skogens malm som utkämpade striden.
11–12	Det finns ett monster i skogen som snärjer barn som gått vilse.
13–14	Ibland kan man se en liten flicka leka i skogen. Hon försvinner spårlöst om man ropar på henne. Det är spöket efter en flicka som gick vilse och svalt ihjäl för flera hundra år sedan.
15–16	Någonstans i skogen finns en enorm gulds katt nedgrävd. Det är den trollden är ute efter.
17–18	Skogen lever och ibland kan man höra träden tala. Var försiktiga och håll er borta från stora ekar.
19–20	Det finns ruiner i skogen som ingen vet vem som byggde eller för hur länge sedan de föll samman. Där lurar farliga monster, men man kan också hitta skatter där.

Drömmarna

Trollkvinnans gåta är en saga med övernaturliga inslag. Det är en berättelse om en osalig ande som vill väckas från sin dvala, och undfly vandrigen i de dödas rike. Det finns ett antal saker som visar rollpersonerna att detta pågår, bland annat visionerna av Sorge som beskrivs i avsnittet Händelser i Järnskogen. Men det som tydligast påverkar rollpersonerna är de drömmar de börjar ha när de sover i Järnskogen.

Varje natt ska du slå 1T6 för varje rollperson. Resultat är den dröm rollpersonen drömmer. Om de pratar med skogens invånare om drömmarna förklarar de att det är något som alla barn drömmer, men att det går över när man blir vuxen. De blir dock oroliga eftersom de inte är vana vid att vuxna drömmer om Sorge. De kan inte förklara vad drömmarna betyder, eftersom de inte känner till händelserna för hundra år sedan.

Drömmarna har vissa element gemensamma. Om rollpersonerna drömt olika drömmar inser de att det alltid är samma flicka och alltid samma by som förekommer.

1T6 Dröm

1	En liten flicka i tioårsåldern, klädd i svart, står vid porten till en by som fattat eld. Runt flickan står ett antal stentroll, gråtroll, vättar och andra oknytt som inte rollpersonerna känner igen. Flickan ler mot dem och de hör henne säga: »Vem är jag?»
2	En liten flicka i tioårsåldern fördrivs från sin by, och tvingas skräckslagen rusa in i den mörka Järnskogen. Rollpersonerna känner hennes skräck, och i drömmen jagas de av okända monster.
3	Rollpersonerna befinner sig i en trång stenkammare. På en tron sitter en flicka klädd i svart, med en svart järnkrona på huvudet. Tårar rinner från hennes ögon, och rollpersonerna hör röster från vuxna strupar eka i kammaren: »Straffa häxan!»
4	Ett enormt träd vaktar en trappa ner i underjorden. En kraftfull storm river i trädets krona, och regnet piskar ner på rollpersonerna. Från trappan lyser ett varmt ljus. En liten flickas röst kan höras sväva kring öppningen ner i jorden: »Hjälp mig, hjälp mig».
5	En liten flicka står framför en enorm kista fylld med guld. Skenet från facklor på väggarna speglas i de överdådiga skatterna, och flickan låter guldet rinna genom sin händer.
6	Troll och vättar väller ut ur Järnskogen, och i hordens mitt bärs en liten flicka i svart fram på en tron höjd över monstrens huvuden. Henne huvud pryds av en krona av järn.

Drömmarna är menade att hjälpa spelarna att förstå vad som händer och vad som kan hända, och att uppmuntra dem att låta sina rollpersoner söka efter Sorges katakomb. Använd dem som järtecken, förebåd om olycka och stämningshöjande mysterier.



INLEDNING

Du kan inleda äventyret på många olika sätt. Som spelledare är det viktigt att du väljer en inledning som passar dina spelares rollpersoner och deras situation. Om inte spelarna tycker att äventyret har en trovärdig och engagerande början är det svårt att få rätt stämning att infinna sig kring spelbordet.

Det står dig fritt att välja om äventyret utspelar sig på våren, sommaren, hösten eller vintern. Själv rekommenderar jag att du låter händelserna äga rum under sen sommar eller tidig höst. Resten av äventyret förutsätter denna tidsperiod, men det är lätt att ändra detta om du så önskar. Då måste du komma ihåg att det kanske ligger snö på marken och att alla är varmare klädda till exempel. Glöm inte heller bort att det till exempel är lättare att spåra en varelse om marken är täckt av snö.

Nedan finner du en inledning du kan använda med nästan vilka rollpersoner som helst. Det enda som förutsätts är att de är på resa någonstans i vildmarken, och att de närmar sig en mörk skog. Du kan också plocka de delar av inledningen som passar dig och dina spelare, eller rent av hitta på en egen inledning.

Det kan hända att dina spelare inte vill bege sig in i Järnskogen. De kanske inte tycker om att bli pekade i en riktning som de sedan förväntas följa. Istället försöker de använda alla trick i världen för att inte gå i den uppenbara riktningen. Det finns några olika sätt att hantera detta på. Inget är bättre än det andra och du får själv välja vilket som passar dig och din spelgrupp.

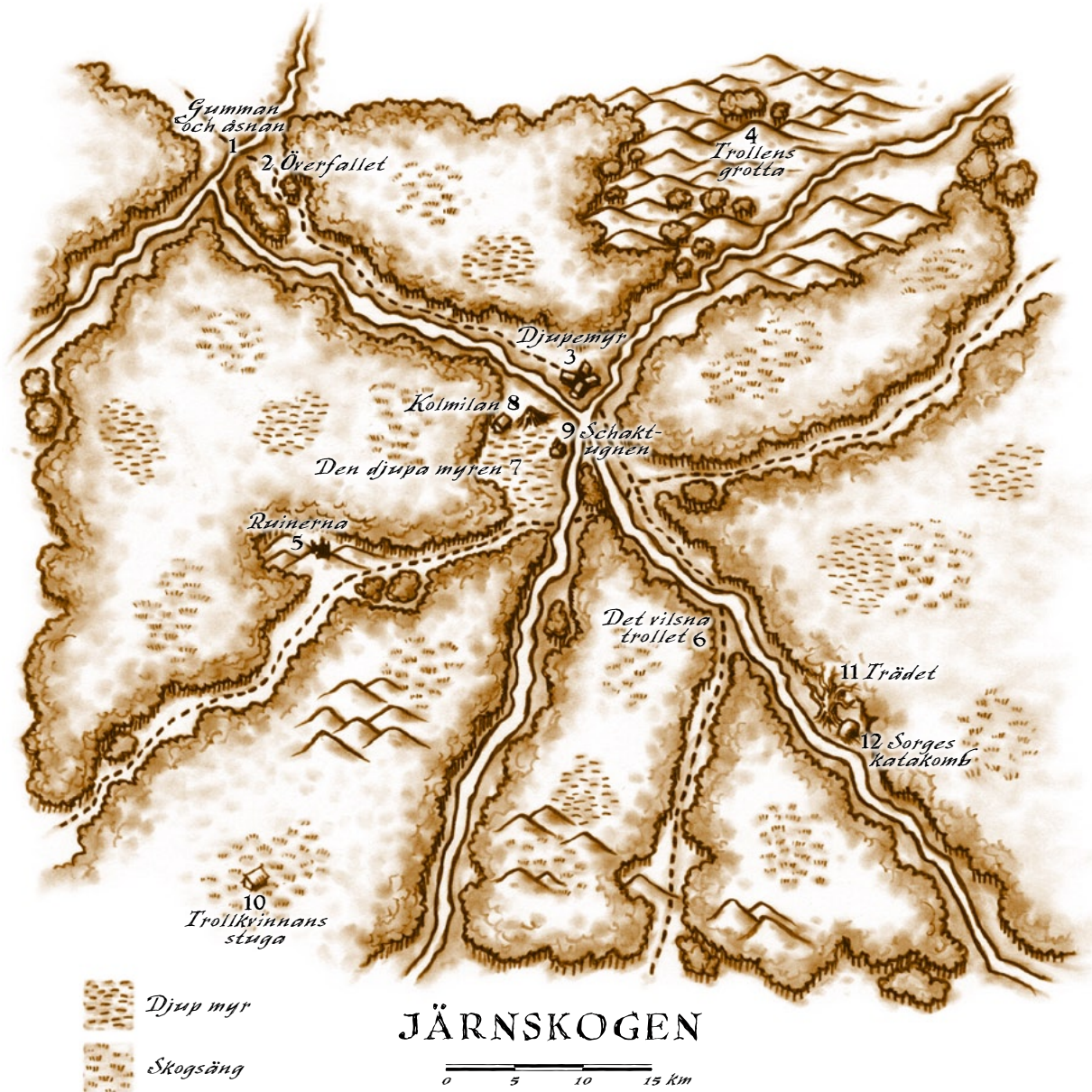
- **Vilse:** Om de inte följer vägen så går rollpersonerna vilse. De kan inte hitta tillbaka till stället de startade och till slut dyker de upp i utkanten av Djupemyr.
- **Skyll er själva:** Om rollpersonerna helt enkelt vänder på klacken och lämnar Järnskogen kan du antingen fortsätta med ett annat äventyr eller helt enkelt avsluta spelkvällen. Spelarna kommer garanterat att bli nyfikna på vad Trollkvinns gåta egentligen handlade om, och kommer snart att återvända till skogen. Om de inte gör det får de helt enkelt skylla sig själva.
- **Låt dem hållas.** Järnskogen är full av olika händelser som drabbar oförsiktiga rollpersoner som vandrar omkring utan mål. Ge dem kartan och låt dem peka vart de vill gå. Tids nog råkar de ut för något spännande.

GUMMAN OCH ÅSNAN

ROLLPERSONERNA HAR VARIT på resande fot under minst ett par dagar. De har övernattat i vildmarken under den vackert stjärnbestrodda himlen. Vädret är varmt och behagligt på dagarna, men nätterna är kyliga och råa, och tjocka filter och en värmande brasa krävs för att hålla kölden borta när man sover. Det kan finnas många anledningar till varför rollpersonerna har begett sig ut på vandring. Det kan vara så enkelt som att de söker äventyr och rikedom och att de hört att det ska finnas sådant att hitta i bergen ovanför Järnskogen. De kanske jagar troll, eller ska föra varor till Djupemyr. Om inte spelarna hittar på en egen förklaring kan du helt enkelt berättas för dem att de har rest norrut för att söka äventyr.

När äventyret börjar befinner sig rollpersonerna vid punkt

i på kartan. De har alltså precis kommit till utkanten av Järnskogen. Det är en fin dag och vinden susar i trädkronorna. Vägen ligger inbjudande framför rollpersonerna, och på avstånd kan de höra ljudet av rinnande vatten. Bredvid vägen står skogen tät, men den är inte ogenomtränglig, så om rollpersonerna vill bege sig ut i skogen så går det bra. Om de tittar närmare på trädstammarna finner de att de är lite ovanliga. Barken är skrovlig precis som vanligt, men mörkare än normalt, nästan svart. Ett lyckat slag mot Botanik eller Geografi/Geologi avslöjar att färgen tros komma av de rika järnfyndigheterna som vilar i skogens myrar. Löven är gröna och friska precis som på ett vanligt träd, och på marken växer blåbär och lingon.



När rollpersonerna som bäst funderar på vad som väntar dem inne i Järnskogen hör de ett mystiskt skriande på vägen framför dem. Om någon lyckas med ett lyckat slag mot Zoologi eller Djurträning, eller om de rimligtvis kan ha erfarenhet av till exempel arbete på en bondgård, hör de att det är en åsna som skriar. Om de undersöker saken närmare kommer de snart fram till ett vadställe, där en bred men grund flod rinner förbi. Mitt på vadstället, med vatten upp till sina knän, står en gammal skröplig gumma och kämpar med en trilskande åsna fullastad med olika korgar fulla med olika örter. De verkar ha uppnått ett dödläge. Åsnan vill inte gå framåt, och gumman orkar inte tvinga den.

Gumman är gammal och skröplig, klädd i lappade kläder och med ett huckle som täcker huvudet. Hennes ansikte är väderbitet och rynkigt, men ger ett vänligt intryck. Åsnan är en helt vanlig envis åsna, med lite raggig päls och ludna öron.

Om rollpersonerna kliver ut på vadstället och fram till gumman måste de lyckas med ett lätt SM1-slag för att inte halka på stenarna. Vattnet rinner sakta förbi, och är bara en halvmeter djupt så det är inte farligt att ramla, man blir bara blöt och troligen hånad av de andra rollpersonerna.

Gumman hälsar dem och förklarar att hennes åsna, som kallas Floke, har fått för sig att han inte vill gå över vadstället. Hon vill leda den till den motsatta sidan som rollpersonerna kom ifrån, alltså in i Järnskogen, men Floke satte sig på tvären. Om rollpersonerna frågar efter gummans namn berättar hon att hon heter Torunn, men hon muttrar även att »det är då för hemskt att en gammal gumma ska behöva stå här i vattnet utan att få hjälp«.

För att få åsnan över vadstället måste rollpersonerna lyckas med ett slag med STY mot STY på motståndstabellen. Åsnans STY är 20, men den får även +5 på sitt värde på grund av om-



ständigheterna, och det faktum att den har fyra ben att spjärna emot med. Rollpersonerna kan lägga ihop sin styrka om det är fler som hjälper till, men de kan som mest vara tre som försöker samtidigt. Om inte någon rollperson leder Torunn till andra sidan kommer hon att stå kvar ute i vadstället tills hon får hjälp. Visserligen skulle hon enkelt kunna ta sig till andra sidan när hon inte behöver kämpa med åsnan, men hon tycker att det är lite roligt att få hjälp av trevliga äventyrare.

Vad händer sedan?

Det finns i stort sett två saker rollpersonerna kan göra. Antingen hjälper de gumman med åsnan, eller så struntar de i det och fortsätter sin resa. Oavsett vad de gör hör de rop på hjälp och onda skratt längre fram på vägen när de passerat

vadstället. Om de undersöker detta fortsätter du med *Överfallet* (se nedan).

Oavsett vad rollpersonerna gör beger sig gumman in i skogen med sin åsna. Hon är ju inte på väg till Djupemyr, utan hem till sin stuga. Hon har inget att säga rollpersonerna, och egentligen har de ingen anledning att stanna och prata med henne. Om de uppenbart ignorerar ropen på hjälp frågar Torunn om de inte ska göra något, och förebrår dem om väljer att inte ingripa. Om rollpersonerna väljer att inte undersöka ropen på hjälp, utan beger sig ut i skogen får du konsultera kartan och se var de hamnar. I det fallet kommer Torunn att själv bege sig till handelsmannens undsättning, men hon kommer att komma ihåg rollpersonerna som feiga och onda äventyrare när de senare stöter på henne och behöver hennes hjälp.

ÖVERFALLET

NÄR ROLLPERSONERNA SÄTTER sin fot på andra sidan vadstället (se *Gumman och åsnan* ovan) hör de rop på hjälp längre fram på vägen. Ropen tystnar tvärt. Även fåglarna som kvittrat i trädens kronor tystnar och det enda som hörs är vindens ensliga susande i trädens kronor. Sedan hörs ondskfulla skratt. Om någon av rollpersonerna träffat på troll förut hör denne genast att det är troll som skrattar. Rollpersonerna har stött på några av Grimgeirs hyrsvärd. De har varit ute och letat efter Sorges katakomb, men lyckades gå vilse och till och med tappa bort två av sina kamrater (se *Det vilsna trollet*, s. 21, och *Trädet*, s. 24). Nu har de hittat vägen och bestämde sig för att lägga sig på lur för att råna förbipasserande innan de återvänder till trollgrottan där de andra trollen väntar.

Målet för trollens överfall är handelsmannen Ottar som bor i byn Djupemyr, som ligger mitt i skogen. Han är på väg tillbaka hem efter en tur till en närliggande stad för att köpa nya varor, och rollpersonerna kommer precis i tid för att hindra trollen från att mörda Ottar. Ju närmare de kommer platsen där Ottar ligger, desto tydligare hör de trollen prata med varandra, och om någon av rollpersonerna förstår trolliska hör han att de bråkar om mannens tillhörigheter. När de kommer fram till en krök i vägen kan de lite längre fram se två troll riva och slita i Ottars ränsel och kivas om hans börs. Lite längre fram står Ottars vagn och hans häst, som fastnat med tömmarna i ett träd och förvirrat står och trampar.

Rollpersonerna kan utan större problem smyga sig på trollen och överrumpla dem genom att lyckas med ett slag mot fär-

digheten Smyga/Dold förflyttning. Om det misslyckas eller om rollpersonerna ger sig tillkänna, höjer trollen genast fram sina vapen och vänder sig hotfullt mot rollpersonerna. Vid minsta tecken på att rollpersonerna tänker ställa till med bråk anfäller trollen, och de kommer att kämpa så länge de har en chans att vinna. Om det är uppenbart för dem att de kommer att förlora flyr de hals över huvud in i skogen. Rollpersonerna får ingen hjälp från Ottar eftersom han ligger medvetslös på vägen.

Striden slutar först då trollen ligger döda på backen eller när de flytt. De kommer inte att ge upp, utan kämpar till sista blodsdroppen, eller tills de lyckas fly. Om rollpersonerna ändå skulle lyckas ta tillfångna något eller båda av trollen, vägrar de berätta vilka de är och varifrån de kommer. En våltalig rollperson kan dock med ett lyckat slag mot Retorik (övertala) eller Förhåra lura dem att avslöja att de har kamrater i skogen, och att de gömmer sig i en grotta i närheten av Djupemyr. De vägrar dock berätta var grottan ligger.

Gråtrollen (2 stycken)

De här trollen är sura, elaka och aggressiva. De vill inget hellre än att ställa till med bråk och kommer inte att lyssna på rollpersonerna om de försöker tala till dem.

Grundegenskaper:

Styrka	18	Storlek	16	Psyke	9
Fysik	17	Intelligens	8	Spiritus	9
Smidighet	10	Perception	7	Karisma	9





Kroppspoäng (TKP-Sys): 30

Skadebonus: +1T6 **Initiativmodifikation:** +1
Förflyttning: L 14 **Naturligt skydd:** skinn, RV 3

Stridsgrund:

Närstridsvapen: en attack, FV 14; en parering, FV 7
 Sköld: två pareringar, FV 10/9
 Närstridsvapen och sköld: två vapenattacker, FV 14/7;
 en sköldparering, FV 4

Vapen:

Klubba (Skada: 1T8 + 1 + SB)
 Sköld

Färdigheter och förmågor: Smyga/Dold förflyttning FV 5,
 Finna dolda ting FV 7, Hoppa FV 6, Jaga/Fiska FV 7,
 Klättra FV 10, Rustningsteknik FV 3, Sköldteknik FV 4,
 Slagsmål FV 9, Tala modersmål (trolliska) FV 8, Vapen-
 teknik FV 6. Mörkersyn.

Grundegenskaper:

Styrka	9	Storlek	11	Psyke	12
Fysik	12	Intelligens	15	Spiritus	13
Smidighet	12	Perception	13	Karisma	16

Kroppspoäng (TKP-Sys): 17

Skadebonus: ingen **Initiativmodifikation:** ±0
Förflyttning: L 13 **Naturligt skydd:** inget

Stridsgrund:

Närstridsvapen: en attack, FV 5; en parering, FV 8
 Sköld: en parering, FV 10

Naturliga vapen:

2 Nävar, FV 6 (Skada: 1T4)
 Spark, FV 4 (Skada: 1T8)

Andra vapen:

Dolk (Skada 1T6 + 2)
 Liten sköld

Färdigheter och förmågor: Administration FV 10, Förfälska FV 8,
 Geografi/Geologi (Järnskogen och kringliggande kunga-
 dömen) FV 6, Historia FV 6, Kulturkännedom FV 8, Köra
 vagn FV 14, Läsa/skriva modersmål FV 13, Navigera/Oriente-
 ra FV 8, Retorik FV 12, Rida FV 10, Räkna FV 13, Värdera FV 14.

Handelsmannen Ottar

När striden är över kan rollpersonerna se till Ottar. Han är inte svårt skadad, och vaknar till efter en liten stund, eller om någon lyckas med att använda Första hjälpen på honom. Först ser han skräckslagen ut, men när han inser att rollpersonerna räddat hans liv presenterar han sig och uttrycker sin oändliga tacksamhet. Han berättar att han fraktar varor till handelsboden i byn Djupemyr, som ligger mitt i skogen. Han tackar återigen rollpersonerna och ursäktar att han inte kan erbjuda dem något i belöning för deras rådiga ingripande. Han erbjuder dem dock att följa med till Djupemyr. Där kanske han kan bjuda dem på mat och husrum för natten.

Ottar berättar även att byborna har haft problem med rövertroll under flera veckor, och att de fruktar att byn snart kommer att anfallas. Än så länge har inga bybor dödats, men det är bara en tidsfråga innan det första offret krävs. Ingen har någon förklaring till varför trollen dykt upp, och även om Järnskogen är känd för att vara farlig har det inte vandrat troll bland dess träd sedan mannaminne.

Vad händer sedan?

Det är troligt att rollpersonerna väljer att slå följe med Ottar till Djupemyr. Om de fångat trollen och fått reda på att det finns fler troll kanske de bestämmer sig för att leta efter grottan där de gömmer sig, men de har inga ledtrådar till var grottan finns. Om de frågar Ottar kliar han sig i skägget och funderar en stund, innan han berättar att han inte vet så mycket om skogens dunkla hemligheter, men att det finns de i Djupemyr som kanske kan vara till hjälp.

Om rollpersonerna inte vill följa med till Djupemyr tar Ottar farväl av dem och bjuder in dem att hälsa på hemma hos honom när de så behagar. Sedan tar han sin häst och kärra och fortsätter ensam mot byn.



DJUPEMYR

DJUPEMYR ÄR EN liten by som ligger djupt inne i Järnskogen. Den var från början en enkel kolmila som användes för att bränna den järnmalm man hittade i Järnskogens djupa myrar. Det är också från järnets källa byn fått sitt namn, och många bybor lever på att hämta malm och bearbeta denna. Byn består av ett tjugotal byggnader, med värdshuset Månen och Milan som byns mittpunkt. Runt byn ligger små uppodlade åkrar som förser invånarna med det spannmål man behöver för att överleva. Förutom järnbrytning livnär sig byborna på olika hantverk, främst verktygstillverkning och träsnide, varav man säljer en liten del till genomresande.

I Djupemyr firar man det nya året och midsommar. Dessutom har man en extra högtid vid höstkanten för att fira Djupemyrs grundande. Två gånger om året, en på sommaren och en på vintern, håller man även en marknad som samlar folk från byarna omkring Järnskogen. Till dessa marknader kommer folk från vida omkring och har med sig boskap, verktyg och andra råvaror. Vid dessa marknader säljer Djupemyrs bybor det mesta av sitt järn till smeder från området, men även till andra handelsmän på genomresa.

D1. Månen och Milan

Ett litet värdshus som drivs av änkan Lotte. Detta är den naturliga samlingspunkten i Djupemyr. Lotte är vida berömd i området för det öl hon brygger. Även hennes äppelvin är vida känt och uppskattat.

D2. Smeden

Byns smed heter Breid och tillverkar de verktyg byn behöver. Han är ingen mästersed men klarar av att tillverka de flesta föremål med god kvalitet. Förutom frun Vajna bor deras lärjunge Vidar i huset.

D3. Handelsboden

Ottar driver denna handelsbod med sin hustru Grette. De tillhandahåller det mesta som byborna har behov av. Ottar själv reser ofta till närliggande byar och städer för att införskaffa nya varor.

D4. Mjöl'naren

I samband med mjöl'narens bostad vid ån ligger även den vattendrivna skvaltkvarnen. Mjöl'naren heter Olov och hans fru Jorun. De har tre barn i åldern tio till sjutton som alla hjälper till med arbetet.

Skvaltkvarnen, eller enfortakvarnen som den också kallas, är den vanligaste typen av kvarn i Trudvang. Kvarnen är egentligen en enkel handkvarn, inbyggd i en liten byggnad, som försetts med en drivanordning för vatten. De drivs i små vattendrag, ofta bara under höst och vår, när vattentillgången är tillräcklig.

D5. Byäldsten

Djupemyrs absoluta auktoritet i alla viktiga frågor är Storbjörn, byns äldste och störste man. Han har nått den aktningsvärda åldern av 62 år och är av alla ansedd som Djupemyrs ledare. Han bor ensam i sitt stora hus och barnen i byn älskar att smyga sig hem till honom och lyssna när han berättar gamla legender om drakar och demoner. Storbjörn är en stor man, ärrad av sina år som kringvandrande äventyrare. Trots sin ålder har han ett vaket intellekt, och han har en god förmåga att bedöma folks karaktär.

D6. Storgården

Byns största gård. Här bor Varg med sin fru Ejdis och de tre barnen, varav en vuxen son vid namn Oleif. Familjen är Djupemyrs rikaste och har därför en hel del att säga till om när det gäller byns bästa.

D7. Kapellet

Byborna i Djupemyr är inga nitiska gudadyrkare. Detta lilla kapell ger tillfälle för dem som har något att dryfta med Gernanis att göra det i enskildhet. Kapellet sköts av en kringvandrande prästinna vid namn Disa. Hon är vid tidpunkten för detta äventyr på vandrande fot någon annanstans i riket.

Resten av Djupemyrs invånare är antingen järnarbetare, bönder eller enkla hantverkare som lutar på de inflytelserika personerna nämnda ovan att styra över byns angelägenheter.

ANKOMSTEN TILL BYN

Om rollpersonerna kommer till Djupemyr i Ottars sällskap berättar han på vägen dit kort om byns historia, om marknaderna och om järnhandeln. När de kommer fram till byn hälsas de av byborna som nyfiket samlas kring Ottar och de främmande äventyrarna. Om rollpersonerna har med sig tillfångatagna troll börjar byborna viska upprört och förskrämt. De vuxna männen griper efter sina korta dolkar och stirrar mörkt på trollen, men de vågar inte agera, eftersom de är osäkra på vilka rollpersonerna är.

När byborna samlats runt rollpersonerna och Ottar berättat vad som hänt, blir byborna väldigt oroliga. Från vimlet hör rollpersonerna mummel om »banditer«, »troll« och »domedagen«. Ottar styr sin kärra till Månen och Milan och där samlas snart hela byn. Storbjörn och Varg försöker lugna alla, men oron är stor. Byborna ber rollpersonerna berätta vad de vet, och vad som hände. De blir särskilt imponerade av historier om rollpersonernas mod och dådkraft, och alldeles ifrån sig av fruktan vid alla beskrivningar av de hemska trollen. Efter stort palaver enas Storbjörn och Varg om att





saken måste dryftas bland de äldste i byn. Eftersom rollpersonerna ser ut att vara kompetenta äventyrare inbjuder Storbjörn dem att delta vid mötet, som endast byns viktigaste personer deltar vid. Om inte rollpersonerna tackar ja bönfaller Ottar dem att hjälpa byn och Varg erbjuder dem bra betalt för deras tjänster.

Om rollpersonerna kommer till Djupemyr utan Ottar möts de av en folksamling som samlats utanför Månen och Milan. De mumlar om »troll« och så vidare, och Storbjörn kallar till samma möte som ovan. Då rollpersonerna både verkar vara dådkraftiga äventyrare och kan ha ny information eftersom de uppenbarligen rest i trakten bjuder han in dem på stående fot att delta på mötet.

Mötet om trollen

Efter att rollpersonerna eller Ottar berättat om trollen samlas Storbjörn, Varg, Breid, Lotte, Ottar och Olov inne i Månen och Milan. Lotte ställer fram ölstop fyllda till bredden åt alla som så önskar, och äppelvin till de som inte dricker öl. Sedan ber de återigen rollpersonerna eller Ottar att berätta vad som hände, och vad de tror om trollen.

Sedan berättar Storbjörn att en jägare som passerade byn för några dagar sedan sade att ett band med troll setts på andra sidan Järnkullarna. Det var minst fem troll, så de som överföll Ottar kan inte ha varit ensamma. Dessutom berättade jägaren att trollen bar rödmålade dödskallar i sina bälten. Varg rynkar bekymrat på pannan och inflikar att den enda anledningen han ser att trollen skulle finnas i trakten är för att plundra Djupemyr. Och hur ska det gå med marknaden om det börjar komma ut att det finns troll i trakten! De andra suckar och stirrar ner i bordet. Byborna beklagar att de inte har de färdigheter eller den erfarenhet som krävs för att bekämpa dessa fiender.

Sedan vänder sig Storbjörn till rollpersonerna och frågar dem om de kan tänka sig att hjälpa byn mot trollen. De har redan bevisat att de är rådiga äventyrare, och Varg lovar dem

100 silvemynt var om de spårar upp trollen och besestrar dem eller driver bort dem från Järnskogen.

Om rollpersonerna försöker få ut mer belöning, skruvar byborna på sig, men de kan sträcka sig till så mycket som 150 silvemynt per person, men där går gränsen. De har inte mycket pengar i byn, och egentligen behöver de spara allt de kan till nästa marknad. Om rollpersonerna erbjuder sig att hjälpa till utan belöning blir byborna överlyckliga och lovar dem evig tacksamhet, och erbjuder dem att utnyttja deras gästfrihet när som helst i framtiden.

Vad händer sedan?

Rollpersonerna har två val, antingen hjälper de Djupemyr och åtar sig att leta reda på trollen och driva dem på flykt eller så tackar de nej. Om de nekar att hjälpa byn kommer Ottar ändå att erbjuda dem husrum för natten, men nästa dag vill både han och de andra byborna att rollpersonerna reser vidare. Om de stannar kanske trollen väljer att hämnas på byn, så de ser helst att rollpersonerna tar sitt pick och pack och försvinner. En del av Djupemyrs invånare är arga och hånfulla mot rollpersonerna, men viker sig om det verkar bli bråk.

Om rollpersonerna åtar sig uppdraget är stämningen en helt annan. Byborna bjuder rollpersonerna på mat och dricka och när de ska lämna byn följs de av barnen i byn som hyllar dem som hjältar. Storbjörn, Varg och Lotte följer dem till utkanten av byn för att peka ut riktningen till Järnkullarna, och innan rollpersonerna ger sig av går Storbjörn fram till gruppens ledare och trycker en slät guldring i dennes hand. Han berättar att det är en lyckoring som bringade honom tur i hans ungdom, och han hoppas att den ska göra detsamma för rollpersonerna. Sedan vinkar Storbjörn, Lotte och Varg farväl till rollpersonerna och önskar dem lycka till.

Det är nu upp till rollpersonerna att hitta trollens grotta.

Skugga – magisk ring

Ringen är en slät silverring och ger den som bär den +1 på FV för färdigheten Gömma sig/Kamouflage.

TROLLENS GROTTA

GRIMGEIRS BAND AV hyrsvärd är en brokig skara troll och halvtroll. De styrs av en hård krigare vid namn Snoke, och begav sig från Grimgeirs bergen till trakterna kring Djupemyr för att söka efter Sorges sista viloplats. Deras vedemödor har inte mötts med framgång, och de misstänker att invånarna i

Djupemyr har ledtrådar till var Sorge finns begravd eller vad »trollkvinnans gåta« betyder. Därför har de bestämt sig för att börja försöka skrämja byborna så att de avslöjar vad de vet. Trollen gömmer sig i en gammal trollgrotta som Grimgeir kände till från sin ungdom, och som ligger på andra sidan



Järnkullarna. Det finns ett antal sådana grottor utspridda över hela Trudvang, många övergivna, men många med nya troll som inneboende.

Snoke har placerat ut vakter både vid den stora ingången och vid den bakdörr alla trollgrottor har. Vakterna ska ge larm om de upptäcker någon som närmar sig grottan, och om de ger larm kommer alla troll att gripa sina vapen och rusa till platsen. Detta är troligen slutet för rollpersonerna, och något som till varje pris måste undvikas. För att inte bli upptäckta måste rollpersonerna använda sig av färdigheterna Smyga/Dolf förflyttning eller Gömma sig/Kamouflage, eller ta till list och finurliga knep. De kan till exempel kamouflera sig som buskar och sakta men säkert ta sig fram till porten. Låt dem fundera en stund så kommer de säkert på många roliga och spännande förslag. Gör en bedömning av hur troligt det är att deras försök lyckas och låt dem slå mot relevanta färdigheter.



Snoke – gråtroll

Snoke är ett väldigt gammalt och stort gråtroll. Därför är hans värden i vissa fall högre än för de andra gråtrollen.

Grundegenskaper:

Styrka	25	Storlek	25	Psyke	11
Fysik	13	Intelligens	15	Spiritus	11
Smidighet	10	Perception	14	Karisma	9

Kroppspoäng (TKP-Sys): 55

Skadebonus: +2T6 Initiativmodifikation: +1
Förflyttning: L 10 Naturligt skydd: skinn, RV 5

Stridsgrund:

Närstridsvapen: två attacker, FV 14/14; en parering, FV 10
Sköld: två pareringar, FV 12/12
Närstridsvapen och sköld: två vapenattacker, FV 14/14;
en sköldparering, FV 12

Naturliga vapen:

2 Klohänder, FV 7 (Skada: 1T8 + SB)
Spark, FV 5 (Skada: 1T8 + SB)

Andra vapen:

Slagsvärd (Skada 3T6 + SB)

Färdigheter och förmågor:

Smyga/Dold förflyttning FV 10,
Finna dolda ting FV 12,
Hoppa FV 9, Jaga/
Fiska FV 9, Klättra FV 10,
Rustningsteknik FV 5,
Sköldteknik FV 10,
Slagsmål FV 12, Tala modersmål
(trolliska) FV 14, Vapenteknik FV 10.
Mörkersyn.

Utrustning: Börs med 50 silvermynt, slagsvärd.

Gråtrollen (4 stycken)

Precis som sina kamrater i början av äventyret är de här trollen sura, elaka och aggressiva. De vill inget hellre än att ställa till med bråk och kommer inte att lyssna på rollpersonerna om de försöker tala till dem.

Grundegenskaper:

Styrka	18	Storlek	16	Psyke	9
Fysik	17	Intelligens	8	Spiritus	9
Smidighet	10	Perception	7	Karisma	9

Kroppspoäng (TKP-Sys): 30

Skadebonus: +1T6 Initiativmodifikation: +1
Förflyttning: L 14 Naturligt skydd: skinn, RV 3



Stridsgrund:

Närstridsvapen: en attack, FV 14; en parering, FV 7
 Sköld: två pareringar, FV 10/9
 Närstridsvapen och sköld: två vapenattacker, FV 14/7;
 en sköldparering, FV 4

Vapen:

Klubba (Skada: 1T8 + 1 + SB)
 Sköld

Färdigheter och förmågor: Smyga/Dold förflyttning FV 5,

Finna dolda ting FV 7, Hoppa FV 6, Jaga/Fiska FV 7,
 Klättra FV 10, Rustningsteknik FV 3, Sköldteknik FV 4,
 Slagsmål FV 9, Tala modersmål (trolliska) FV 8, Vapen-
 teknik FV 6. Mörkersyn.

Grottan

Taket i grottan är ganska högt och väggarna är av sten. Golvet är av trampad jord, med lite lösa stenar och grus här och var. En unken lukt av gammal mat och otvättade troll fyller hela grottan. Dag som natt är grottan upplyst av facklor som hänger på väggarna.

G1. Stigen till grottan

Stigen leder fram till grottan. Det går att komma fram till porten på olika sätt, men om rollpersonerna går helt öppet på stigen blir de upptäckta av trollet som vaktar porten.

G2. Porten

Ingången till grottan blockeras av en låst bastant träport. Låset är stort och gediget, men Mycket lätt att dyrka upp (+5 på chansen att lyckas med Dyrka lås). Om någon lägger örat mot porten och lyssnar, kan han höra tunga snarkningar inifrån grottan. Förutom att öppna låset kan en rollperson slå sönder dörren (15 KP) eller tvinga upp den med ett lyckat slag mot STY.

När porten öppnas kan rollpersonerna gå in i grottans hall. På en pall, lutad mot väggen, sitter ett stort och fullt troll och snarkar högt. Han har en otäck knölpåk i sina händer. Om rollpersonerna använt våld för att öppna dörren väcker de trollet som sitter innanför porten. Det tar två rundor för honom att vakna till, och i slutet av den andra rundan ropar han på hjälp från de andra trollen. Nästa runda anfaller han rollpersonerna.

Om porten öppnats på ett tyst sätt, fortsätter trollet sin sömn. För att inte väcka honom måste rollpersonerna lyckas med Smyga när de fortsätter in i grottan. Om en rollperson lyssnar hör han även dova och arga trollröster som bråkar om något längre in i grottan.

G3. Trollens sovsal

Bakom en tjock trädörr hittar rollpersonerna trollens sovsal. Om de stannar och lyssnar vid dörren innan de går in hör de rasslandet av tärningar och dova grymtanden från två troll som fördriver tiden. Om de tittar efter närmare ser de två troll



som sitter mitt i rummet och spelar tärning. Framför dem på golvet ligger ett antal blanka stenar och mynt. I rummet finns också flera högar med halm, som verkar vara trollens sängar. Plötsligt hojtar ett av trollen till av glädje, och smäller till den andre i huvudet. Hans kamrat tittar buttert på honom, och säger surt, »Lägg av'rå! Du vet att ja hatar när du smäller mig i huvudet sådär! Lägg av, annars får du stryk!«. På det svarar det andra trollet »Än du'rå?« och sen knuffas och kivas de lite innan de lugnar ner sig.

Efter detta fortsätter trollen att spela sitt spel. Om rollpersonerna vill kan de försöka reta trollen genom att kasta sten i huvudet på dem (för att träffa måste rollpersonen lyckas med ett lätt slag mot SM1). Trollen kommer då att tro att det är det andra trollet som retas, och efter att ha fått tre stenar i huvu-



det ryker de ihop. Snart har det ena trollet slagit ner det andra, och det finns endast ett troll för rollpersonerna att ta itu med.

Om rollpersonerna smugit förbi portvakten, och lämnat honom att sova på sin pall, så kommer han att vakna om det blir bråk mellan trollden och rollpersonerna som varar längre än tre rundor. Han kommer då springande med sin knölpåk för att se efter vad som står på. Samtidigt kommer Snoke rusande från sin kammare. De kommer inte att reagera om trollden slåss sinsemellan, det är de så vana vid.

I rummet kan rollpersonerna hitta tre tärningar gjorda av blanka stenar värd 176 silvermynt var, och fyra skinande guldmynt. I trollens säckar finns torkat fårkött och hårt bröd.

G4. Förrådet och stallet

Det här är en grotta fylld med prylar och pinaler. Här står också tre mulor som trollden använder för att frakta kokkärl och annat som de inte bär själva. Här finns de förråd som hyrsvärden har med sig samt den utrustning som Snoke skulle använda för att ta sig in i Sorges katakomb (spadar, hackor, tunnor och rep).

G5. Snokes grotta

En trädörr spärrar vägen in till Snokes egen sovsal. Dörren är inte låst, och kan lätt öppnas av den som så vill. Mitt i rummet står en bred säng, stoppad med halm och täckt med björnskin. På en stubbe vid en skrivpulpet sitter Snoke och funderar på hur han ska hitta Sorges katakomb, eller hur han ska få reda på vad »trollkvinnans gåta« är. Han är större än de andra trollden, han är smutsigare och han luktar ännu mer illa än de andra. Lutat mot sänggaveln står ett stort svärd. Om rollpersonerna lyssnar ett tag vid dörren hör de hur han muttrar för sig själv. »Trollkvinnans gåta ... trollkvinnans gåta ... vad menas med det? De där förbaskade byborna vet säkert ...«. När Snoke upptäcker rollpersonerna tar han genast tag i sitt svärd. Sedan kräver han att få veta vad rollpersonerna gör där. Han är retlig och kräver ett snabbt svar. Ganska snart tröttnar han och anfaller rollpersonerna. Samtidigt ropar han på de andra trollden, som dyker upp för att hjälpa till om inte rollpersonerna tagit hand om dem redan.

G6. Bakdörren

Dörren vaktas av ett troll, och är hemlig och Våldigt svår att hitta från utsidan (-5 på chans att lyckas med Finna dolda ting), och rollpersonerna måste leta någonstans i närheten av grottan, det räcker inte med att de bara letar i skogen för att hitta bakdörren. Trollden som vaktar bakdörren är mer alert än sina kamrater, och sitter och försöker läsa en liten bilderbok han stulit från ett barn någonstans under sina resor.

Om anfallet misslyckas

Om rollpersonerna inte besegrar åtminstone hälften av Snokes hyrsvärd och Snoke överlever, kommer de att fullfölja sina planer och anfalla Djupemyr. Rollpersonerna får då ännu en chans att stoppa honom. Om rollpersonerna skulle bli drivna på flykten och lämna Djupemyr till sitt öde blir byn skövlad. Kvar på platsen finns bara de rykande askhögarna efter den forna boplaten. Rollpersonerna riskerar också att bli beskyll-

da för dådet då de av några jägare setts i närheten av byn då den plundrades. En olycka kommer sällan ensam!

Om trollden besegras

Förhoppningsvis kommer rollpersonerna att besegra Snoke och hans hyrsvärd. När rollpersonerna letar igenom grottan finner de förutom den utrustning och de förråd som trollden hade med sig några intressanta föremål i Snokes kammare. En börs på skrivpulpeten är fylld med silvermynt. Den innehåller totalt 200 silvermynt vilka var menade som betalning till trollden då Sorges katakomb hittats. På pulpeten kan även rollpersonerna hitta ett brev från Grimgeir:

Hitta katakomben. Den finns någonstans i Järnskogen. Leta efter en flod, ett träd, under en sten och efter trollkvinnans gåta. Skatter finns där. Ta dem hit. — Grimgeir

Vidare finner rollpersonerna flera pergament med teckningar av en flod, ett träd och en sten, som Snoke delar ut till sina troll så att de ska komma ihåg vad de letar efter, samt en karta över Järnskogen med Djupemyr utmärkt.

Om Snoke mot all förmodan blir tillfångatagen kommer han att håna och förolämpa rollpersonerna. Om någon lyckas med ett slag mot Retorik (övertala) eller Förhöra avslöjar han att Grimgeir är hans herre, och att hans uppdrag är att hitta Sorges katakomb. Han vet inget om »trollkvinnans gåta«, förutom att det är en ledtråd som Grimgeir avslöjade för honom. De hoppades att ledtråden skulle hjälpa Snoke att hitta katakomben när de väl kom till Järnskogen, men så skedde icke. Utöver detta avslöjar Snoke intet. Hans hyrsvärd vet inget om Sorges katakomb.

Vad händer sedan?

Troligen återvänder rollpersonerna till Djupemyr och berättar om resultatet av sina ansträngningar. Om de besegrat trollden blir de välkomnade som hjältar. Barnen i byn kommer rusande mot dem och kastar blommor för deras fötter. De sjunger och skrattar och bildar en procession efter rollpersonerna då de vandrar mot byn. Vid värdshuset har byns vuxna befolkning samlats för att ta emot dem. Storbjörn utropar denna dag som en festdag som varje år ska firas för att minnas de modiga äventyrarna som räddade Djupemyr från de onda trollden. Sedan betalar de utan att knussa den summa rollpersonerna krävt som ersättning. Barnen i byn samlas kring rollpersonerna som får berätta om striden och de farligheter de råkat ut för.

Om rollpersonerna visar brevet för Storbjörn och de andra kliar de sig oförstående i huvudet. De har aldrig hört talas om någon katakomb i närheten, men föreslår att rollpersonerna talar med Torunn, en trollkunnig gumma som bor i skogen. Hon borde veta mer.

Troligen kopplar spelarna ihop »trollkvinnans gåta« med Torunn, vilket också är helt korrekt. Storbjörn kan berätta att hon bor någonstans i de sydvästra delarna av Järnskogen, men vare sig han eller de andra vet precis var hennes stuga ligger. Det går till och med rykten om att den aldrig finns på samma plats två gånger, utan dyker upp när Torunn så önskar.



RUINERNA

EN BIT IN i skogen hittar rollpersonerna ruinerna av ett vaktorn som en gång vaktat vägen som går genom Järnskogen. Ruinerna ligger en bit från den nuvarande vägen, uppe på en kulle. De är överväxta av sly, gräs och mossa och är omöjliga att se från vägen. Tornet kan fortfarande användas som tillfälligt läger, och har så utnyttjats av bland annat trollen och vättarna Toke och Rabalder (se *Händelser i Järnskogen*, s. 7). Om rollpersonerna söker igenom tornet och lyckas med ett slag mot Finna dolda ting, hittar de en lucka ner i källaren.

R1. Trappan och gången

En murken gammal trappa leder ner i mörkret och till en låg gång som inte är mer än en och en halv meter hög. Taken i rummen är knappt en manshöjd.

R2. Förrådet

Detta var vaktornets utrustningsförråd. Det finns flera murkna hyllor med söndervittrade lådor, mögliga rep och rostiga verktyg. Inget är i dugligt skick.

R3. Matkällaren

All mat har för länge sedan ätits upp av spindlarna som bor i vapenkammaren. Det enda som finns kvar är uppbrutna tunnor och benrester från rökta fårviolier.

R4. Vapenkammaren

Här bor ung jättespindel, som använder sig av en spricka i väggen för att ta sig ut och in ur sitt bo. Spindelns skarpa sinnen gör att hon upptäcker rollpersonerna så fort de kommer ner i källaren. Hon klättrar upp i taket och gömmer sig i mörkret bland rötter och spindelväv i närheten av dörren, i väntan på att rollpersonerna går in i rummet. Så fort en rollperson är i närheten av spindelns släpper hon taget och kastar sig över sitt offer.

För att upptäcka spindelns måste rollpersonerna först säga att de ser efter om det finns något farligt i rummet innan de går in i vapenkammaren, och sedan lyckas med ett slag mot Finna dolda ting, om spindelns lyckats med sitt slag mot Götta sig/Kamouflage. Om spindelns misslyckats räcker det att rollpersonerna säger att de tittar in i rummet för att upptäcka den.

Om rollpersonerna besegrar jättespindelns hittar de 50 kopparmynt, 25 silvermynt och och 5 guldmynt i boet, samt skelettet från vad som troligen var en halvlängdsman som råkade bli offer för monstret.

Jättespindel

Man har länge trott att jättespindlar varit utdöda i Trudvang, men på sista tiden har man hört berättelser som antyder att de kan vara på väg att återvända till skogarna som täcker kontinenten. Rollpersonerna får här bekräftelse på att detta är



sant, och om de kontaktar lärda eller magiker finns det alltid någon som betalar bra för all information de kan tänkas ha, så länge de kan bevisa att de verkligen träffat på en jättespindel. De kan få upp till 500 silvermynt för information och bevis om de hittar rätt person. Denna spindel är ung, och förutom att det är ett monster i sig visar dess närvaro att det troligen finns en ännu större spindel i skogen eller i landet runt skogen. En spindel som troligen har fler barn.

Detta är förenklade regler för en jättespindel. Du hittar mer information om monstret i Jorges Bestiarium.

Grundegenskaper:

Styrka	15	Storlek	12	Psyke	16
Fysik	12	Intelligens	12	Spiritus	12
Smidighet	18	Perception	15	Karisma	3

Kroppspoäng (TKP-Sys): 20

Skadebonus: +1T3 Initiativmodifikation: -5

Skräckmodifikation: +2

Förflyttning: L 14 Naturligt skydd: skal, RV 4

Naturliga vapen:

2 Klor, FV 7 (Skada: 1T8)

Spark, FV 5 (Skada: 1T8 + ½ SB)

Nät, FV 10 (Offret måste lyckas med ett slag mot STY för att inte fångas och bli hjälplös. Varje runda därefter kan offret >



bryta sig fri genom att lyckas med ett STY-slag, men för varje extra nätattack som träffat modifieras STY med -1)

Färdigheter och förmågor: Gömma sig/Kamouflage FV 15, Smyga/Dold förflyttning FV 10, Klättra FV 16. Mörkersyn. Mer information om jättespindlar finns i *Jorges Bestiarium* (s. 79).

R5. Sprickan i väggen

Sprickan är jättespindelns in- och utgång från boet. Den är väl dold och för att hitta den från utsidan måste en rollperson lyckas med ett extremt svårt slag mot Finna dolda ting. Dessutom måste spelaren specifikt säga att han letar vid vaktornets grund.

Sprickan är så bred att en liten halvlängdsman kan krypa genom den.

DET VILSNA TROLLET

NÄR ROLLPERSONERN KOMMER till denna plats i skogen ser de ett troll sitta på en sten i en glänta. Han är uppenbart bekymrad och har lagt pannan i djupa veck. Om rollpersonerna ropar på honom hoppar han förskräckt upp och rusar iväg in i skogen. Om rollpersonerna lyckas med slag mot Smyga/Dold förflyttning kan de ta sig fram till trollet utan att han reagerar. Om han är omringad kommer han att först ge upp, och om inte rollpersonerna accepterar det, så kommer han att försöka fly. Han slåss bara som en sista utväg.

Om rollpersonerna tar honom tillfångna ber han dem att släppa honom, och lovar att lämna skogen och aldrig komma tillbaka om de bara visar hur han hittar ut. Eftersom han är vilse kan han inte berätta var de andra trollen är, men om rollpersonerna frågar avslöjar han hur många de är, och att de letar efter en flod, ett träd, en sten. Han visar också en teckning han har som hjälp att minnas vad han letar efter. Mer än så vet han inte.

Vilset troll – skogstroll

Trollet heter Brote och är vilset och förvirrat. Han vill inget hellre än att lämna Järns skogen, och kommer att göra allt för att övertyga rollpersonerna om att hjälpa honom. Spela honom som en rädd liten filur, som gör allt för att ställa in sig hos rollpersonerna.

Vad händer sedan?

Om rollpersonerna låter trollet gå håller han sitt ord och lämnar skogen. Det är möjligt att de träffar på honom någon annanstans, någon annan gång, då han kan återgälda deras nåd.

Brote – skogstroll

Grundegenskaper:

Styrka	10	Storlek	6	Psyke	7
Fysik	14	Intelligens	7	Spiritus	11
Smidighet	15	Perception	8	Karisma	8

Kroppspoäng (TKP-Sys): 21

Skadebonus: ingen **Initiativmodifikation:** -2

Förflyttning: L 14 **Naturligt skydd:** skinn, RV 3

Stridsgrund:

Närstridsvapen: en attack, FV 13; en parering, FV 5

Sköld: två pareringar, FV 10/7

Närstridsvapen och sköld: två vapenattacker, FV 10/8; en sköldparering, FV 4

Vapen:

Kortsvärd (Skada: 1T8 + 2)

Liten sköld

Färdigheter och förmågor: Finna dolda ting FV 8, Gömma sig/Kamouflage FV 12, Hoppa FV 12, Jaga/Fiska FV 7, Klättra FV 10, Rustningsteknik FV 3, Sköldteknik FV 4, Slagsmål FV 8, Tala modersmål (trolliska) FV 7, Vapentechnik FV 5, Överlevnad (skog) FV 7, Orädd, nattsyn.



DEN DJUPA MYREN

DET ÄR DENNA myr som gett både Djupemyr och Järnsko-gen sina namn. Här bryter byborna myrmalm, som de sedan bränner i kolmilan som ligger bredvid myren. Om de letar runt myren och lyckas med ett slag mot Finna dolda ting eller

Jaga/Fiska (spåra) hittar de spår efter troll i skogsbrynet, men de leder bara in i skogen och försvinner där. Om rollperso-nerna kommer hit på dagen möts de av ett tiotal bybor som arbetar med att ta upp malm.

KOLMILAN

DET HÄR ÄR kolmilan där byborna framställer det kol de be-höver för att driva schaktugnen de använder för att framställa järn. En kolmila byggs genom att man täcker en hög med ved med jord och sedan tänder veden. Processen gör att träet för-

vandlas till träkol. Allt måste övervakas dag och natt av två ko-lare som bor i kolarkojan bredvid milan. Från milan transpor-teras sedan kolet till schaktugnen med hjälp av häst och kärra. På vintern använder man häst och släde för transporterna.

SCHAKTUGNEN

I SCHAKTUGNEN SMÄLTER byborna den malm de bryter ur myren för att få järn. I ugnen eldar man med träkol som tippas i uppifrån tillsammans med myrmalmen. Man blåser in luft med stora bälgar underifrån, och malmen renas allt eftersom kolet bränner bort föroreningar. Ur resterna av slag och kol

hämtar man upp en porös, glödande klump av mjukt järn, som man delar upp i mindre bitar med en slägga innan järnet stel-nar. Sedan upprepas processen. Detta blir det järn som fraktas till Djupemyr för förvaring. Ugnen är bemannad av fem bybor på dagen, och två på natten som håller elden igång.



TROLLKVINNANS STUGA

TORUNN ÄR EN kunnig trollkvinna och den som känner skogen och dess invånare bäst. Tack vare sin trollkonst vet hon en hel del om vad som händer för hundra år sedan, och vilken själ det är som hemsöker skogen. Hon vet också att Sorge hemsökt gärna vill bli fri från sin sista vila, men vill under inga omständigheter att Grimgeirs troll ska finna katakomben.

Om rollpersonerna beger sig till de sydöstra delarna av skogen dröjer det inte länge innan de hittar Torunns stuga. På avstånd kan de höra bråkandet av getter och ringandet i kosskällor. Ett och annat råmande hörs också. Stugan ligger på en äng och är omgiven av ett tiotal getter och några kor. Oavsett väder är Torunn ute och tar hand om sin boskap, eller rensar ogräs, eller reparerar taket. Hon upptäcker snart rollpersonerna, och vinkar åt dem att komma fram.

Beroende på hur rollpersonerna agerade vid vadstället kan de få något olika reaktioner. Om de hjälpte Torunn vid vadstället och undsatte Ottar hälsar hon dem välkomna med ett varmt leende. Om de däremot inte brydde sig om henne eller Ottar frågar hon dem kort och avmätt vad deras ärende är. Efter att de förklarar sitt ärende granskar Torunn dem från topp till tå och berättar sedan det hon vet om vad som händer. Läs Torunns berättelse (s. xxxii) för spelarna, och ge dem sedan texten. Torunn avslutar berättelsen med att förklara att det finns en katakomb i skogen där hon tror att Sorge ligger begravd. Hon vet inte vad som finns där, eftersom hon inte är stark nog att ta sig nära platsen.

Sedan berättar Torunn att hon tror att det finns onda krafter som vill väcka Sorge till liv, och att det är dessa som skickat trollen. Hon vill helst inte att någon beger sig till Sorges katakomb, men om rollpersonerna envisas kommer hon att berätta var de kan hitta den, men att de först måste svara på en gåta för att visa att de är kvicktänkta nog att möta utmaningarna i katakomben. Välj någon av gåtorna du hittar under rubriken *Gåtor* (s. 30). Kom ihåg att du har använt den när rollpersonerna hittar trädet, och tvingas svara på fler gåtor där.

Om rollpersonerna svarar på gåtan berättar Torunn var de kan hitta floden, trädet och stenen. Slutligen manar hon dem att vara försiktiga! Det finns fler gåtor att svara på om man vill konfrontera mörkret. Om rollpersonerna misslyckas svara på gåtan, varnar Torunn dem att de måste vara bättre förberedda för att klara de utmaningar som väntar i Sorges katakomb. Om de insisterar ger hon dem ytterligare en chans, men om de återigen misslyckas, vägrar hon berätta var katakomben finns. De måste hitta den på egen hand.

Om rollpersonerna får för sig att kontrollera några av de rykten de hört om Järnskogen, viftar Torunn bort dem, och säger »sant ska ni inte bry era huvuden med, det är bara skvaler och grundade rykten.«

Torunn

Yrke: Besvärjare

Grundegenskaper:

Styrka	13	Storlek	10	Psyke	18
Fysik	13	Intelligens	18	Spiritus	18
Smidighet	12	Perception	16	Karisma	12

Kroppspoäng (TKP-Sys): 22

Skadebonus: ingen Initiativmodifikation: ±0

Förflyttning: L II Naturligt skydd: inget

Stridsgrund:

Närstridsvapen: en attack, FV 7; en parering, FV 10.

Naturliga vapen:

2 nävar FV 5 (Skada 1T2)

Spark FV 8 (Skada 1T3)

Andra vapen:

Stav (Skada 1T8)

SP1-poäng: 55

Färdigheter och förmågor: Besvärjelsekonst FV 15, Botanik FV 16, Extraktkunskap (läkeörtkunskap) FV 12, Historia (Järnskogen) FV 14, Kunskap om magi FV 14, Spå väder FV 16. Torunn kan även följande besvärjelser: *Andning, Antimagi, Avläsa magi, Avlyssning, Blända, Dans, Distraction, Dövöra, Finna vatten, Fjärrsyn, Glädje, Hörsel, Knackning, Kroppsvärme, Kurera varbest, Kyla, Låga, Ljus, Lyft, Magisk syn, Minne, Mörker, Nedkalla/skingra förbannelse, Obemärkt, Pyssling, Rena, Repväx, Snabbväx, Splittra, Stiltje, Syn, Tala med djur, Tillkalla djur, Tvivel, Vila, Väderföretsägelse.*

Vad händer sedan?

Rollpersonerna har nu två val. Om de vill kan de lämna Järnskogen utan att leta reda på Sorges katakomb. I så fall kommer Grimgeir att återuppta sökandet när vintern kommer. Det är upp till dig som spelare att bestämma om han lyckas eller om Djupemyrs invånare söker rollpersonernas hjälp ännu en gång. De flesta rollpersoner kommer att leta efter Sorges sista viloplats, och därför bege sig till den plats Torunn avslöjat för dem.



TRÄDET

SORGES KATAKOMB ÄR belägen djupt inne i skogen, vid kanten av floden som rinner genom landet. Viloplatsen vaktas av både mäktig magi och av en uråldrig ek. Det är väldigt svårt att skilja platsen från resten av skogen om rollpersonerna inte har pratat med Torunn innan de kommer dit. Hon beskriver trädet och en runsten som ligger dold i gräset nära platsen, och med de ledtrådarna och en vägbeskrivning av Torunn kan de tämligen enkelt finna vägen dit.

Om rollpersonerna inte talat med Torunn eller om de inte gissat rätt på en gåta hos henne har de ingen egentlig ledtråd till att hitta katakomben, förutom det de hittat hos trollen. De kan ändå hitta rätt plats och där inse att det är där gravplatsen finns eftersom trädet kommer att reagera på deras närvaro. Det är dock väldigt tidsödande och kräver att de genomsöker hela skogen längs med flodens alla flöden, samt är på rätt sida floden när de kommer till platsen. Med andra ord tar det ett antal dagar, kanske en hel vecka. Dessutom finns risken att de råkar ut för allehanda olika händelser som utmanar deras skicklighet. Om du använder Järnskogen på rätt sätt kan sökandet i sig själv bli ett spännande äventyr!

Det finns några ledtrådar på platsen som avslöjar att det är något konstigt där. Dels ligger en runsten halvt begravd alldeles i närheten, och dels ligger det ett dött troll vid foten av den enorma eken.

Om någon lyckas med ett slag mot Läsa/skriva trolliska kan han tyda runorna:

GOTVIDE OCH HALDAN LADE SORGE
TILL VILA HÄR, ATT UPPSTÅ
PÅ DEN YTTERSTA DAGEN.
MÅ KORPARNA ÄTA FIENDEN.

Kom ihåg att runstenen inte täcker ingången till katakomben. Den står också en bit bort från trädet och kan därför undersökas utan att det vaknar till liv. När det gäller trollet var det ett av Grimgeirs troll som gick vilse och av en slump hittade platsen de letade efter, men trädet var inte nöjd med trollrets svar på dess frågor och dödade det. Detta är en varning för rollpersonerna att det finns något farligt i närheten.

När rollpersonerna kommer i närheten av trädet vaknar eken till liv. Den sträcker på sig och sprider ut sina grenar. Så förvandlas knotorna på stammen till ett gammalt ansikte. Med djup röst frågar trädet vilka rollpersonerna är och vad de vill. Om rollpersonerna ger tillfredsställande svar på detta kommer trädet att ge dem en chans. De kan till exempel hävda att de är här för att befria Sorge, eller för att hämta någonting

som gör att hon kan återupplivas. Om de svarar rätt sträcker trädet ner sina grenar och lyfter stenhällen som täcker ingången till katakomben. Om rollpersonerna svarar fel, vägrar den visa dem öppningen, och om de insisterar på att stanna kvar anfaller trädet dem.

Eken

Den gamle mannen som ledde Sorge till katakomben för över hundra år sedan har bara ett mål med sin existens: att skydda Sorge. När hon lades till sin vila förvandlades mannen till en uråldrig ek som troget vaktat ingången till underjorden. Om rollpersonerna tvingas kämpa mot trädet kommer de att finna det vara en svår motståndare. Man kan använda eld för att skrämja den, köld för att söva den och rök för att förvirra den. I samtliga fall den utsätts för stora mängder av antingen eld, kyla eller rök måste den lyckas med slag mot PSY för att kunna utföra någon handling under rundan. Den är dock immun mot trävapen eller pilar av trä, och har mycket rustning. Trädets attacker gör inte så mycket i skada men i det långa lopet är anfallen dödliga.

Trädet

Yrke: Besvärjare

Grundegenskaper:

Styrka	30	Storlek	30	Psyke	20
Fysik	40	Intelligens	20	Spiritus	30
Smidighet	14	Perception	20	Karisma	5

Kroppspoäng (TKP-Sys): 45

Skadebonus: +3T6 Initiativmodifikation: -1

Förflyttning: L 0 Naturligt skydd: Bark, RV 8

Naturliga vapen:

5 Grenar, FV 8 (Skada: 1T2 + SB, kan användas till att parerera med till FV 8)

SP1-poäng: 65

Färdigheter och förmågor: Besvärjelsekonst FV 15. Trädet kan även följande besvärjelser: *Antimagi, Blindhet, Blända, Chock, Dimma, Distraktion, Dunkel, Fjärrsyn, Fruktan, Mörker, Snubbla, Virvelvind.*



SORGES KATAKOMB

INGÅNGEN TILL KATAKOMBEN är täckt av en omärkt stenhäll. När trädet eller rollpersonerna lyfter undan hällen slår en kall och unken doft emot dem, ett bevis på att graven varit stängd i många mansåldrar. De kan urskilja ett ihärdigt dropande djupt nere i den mörka grottan. Bakom stenhällen leder en brant stenlagd trappa ned i mörkret. Den är belagd med blöt mossa vilket gör den slipprig av fukt och de rollpersoner som försöker ta sig ned utan att använda rep eller annan klätterutrustning måste klara ett SMI-slag för att inte ramla och falla hela den långa vägen ned till botten av trappen. Den rollperson som faller får 1T6 i skada då han slår i de hårda stenhällarna trappan byggts av.

När rollpersonerna når trappans slut befinner de sig djupt under jorden, vid ingången till en naturlig grottlabyrint som måste passeras innan man når Sorges gravkammare.

K1. Raset

Det första riktiga hindret på vägen är ett rejält ras som blockerat gången som rollpersonerna måste passera. Marken är instabil och alla höga ljud riskerar att utlösa ytterligare ett ras. Vid varje högt ljud som rollpersonerna gör (till exempel pratar högt, ropar, nyser) finns det 60 % risk att ett nytt ras inträffar. Alla rollpersoner som befinner sig i närheten av det förra raset måste klara ett Svårt SMI-slag för att inte fångas i den nedrasande jorden och leran. De rollpersoner som fångas i raset måste antingen hjälpas loss eller klara ett Mycket svårt STY-slag för att komma loss. För att rensa gången från eventuella ras krävs att totalt 20 STY-poäng arbetar i en halvtimme med riktiga redskap för att få undan jorden. Utan redskap tar det fem gånger så lång tid. För varje extra ras som inträffar dubblas tiden. Om rollpersonerna är så klantiga att de utlöser fler än fem ras kan spelledaren bestämma att de helt förstör gången och måste vänta på kompetenta gruvarbetare för att öppna en ny gång. Eventuella dvärgar i sällskapet kan förutse denna risk och även riskerna för ras.

K2. Fängelsehåla

Fästade i pålar nedslagna i marken är ett tiotal tunga kedjor, helt sönderrostade. Fästade i kedjorna är skeletten efter de fångar som tvingades bygga Sorges sista viloplats. De stängdes efter detta in i det här lilla rummet och svalt efter många plågor ihjäl.

K3. Grottsal

En liten naturlig grottsal. Rollpersonerna kan känna ett svagt drag från taket och luften känns frisk och klar. I taket hänger en flock på ett hundratal fladdermöss som kommer att anfälla rollpersonerna då dessa passerar. På grund av det hala underlaget måste alla rollpersoner som utför någon som helst aktivitet under det kaos som uppstår då fladdermössen vaknar till liv och anfäller klara ett SMI-slag för att inte trilla omkull.

Om någon rollperson faller täcks han snabbt av en svärm av fladdermöss. Om den rollperson som faller håller i en fackla tappar han denna och den släcks omedelbart.

Fladdermöss (100 stycken): Fladdermöss anfaller i en svärm som består av hundratals djur. Ett offer blir normalt angripen av 2T6 stycken varje stridsrunda. Varje fladdermöss anfaller var för sig och SL slår 1T10 för att se om den lyckas träffa sitt offer med sitt bitt. Om resultatet är högre än offrets eventuella rustningsvärde gör bittet 1 poäng i skada. När en fladdermöss bitit sig fast gör den 1 poäng i skada varje runda tills den avlägsnas eller dödas. Man kan ta bort fladdermöss genom att lyckas med ett slag mot SMI, vilket tar bort upp till 1T4 stycken på en runda.

Om man hugger i luften mot flygande fladdermöss dödar ett lyckat slag med svärd, yxa, klubba och liknande vapen 1T3 fladdermöss per träff, tills det enbart finns 20 fladdermöss, då en träff dödar 1 fladdermöss. Det är omöjligt att använda spjut, dolkar eller stickvapen mot flygande fladdermöss. Om man angriper svärmen med eld eller tända facklor flyr 1T10 fladdermöss per stridsrunda.

K4. Klyfta

I denna grottsal klyvs golvet av en bred och djup klyfta. Det är fem meter till andra sidan. Det är upp till spelarna att hitta på ett smart sätt för rollpersonerna att ta sig över klyftan. Klyftan stupar över femtio meter ner i mörkret, och en rollperson som ramplar ner tar 5T6 i skada om han inte lyckas med ett Svårt SMI-slag. Då får han tag på ett utskjutande klippblock en bit ner och tar bara 2T6 i skada. Om någon ramplar ner och överlever fallet, kan han klättra upp om han lyckas med ett slag mot färdigheten Klättra.

K5. Hall

Labyrinten slutar vid en liten trappa som leder ned till denna lilla hall. Väggarna är dekorerade med uråldriga magiska symboler. En rollperson med kunskap om magi kan se att symbolerna härstammar från svart och ond magi, men att de inte är laddade med någon kraft.

K6. Förrum

I detta förrum förvaras en del av de vapen som blev kvar då den sista striden utkämpades. Här finns tre bredsvärd i god kondition samt fyra små sköldar. De har klarat sig mot tidens tand då de är inlindade i skyddande tyg och läder.

K7. Förrum

Här förvarades en del av de förråd som skulle föda Sorges armé. Nu finns bara förmultnade rester kvar.





K8. Vaktsal

En stor sal, som hallen utsmyckad med magiska symboler på väggarna. Pelare stöttar upp taket och små alkover skymtar längs med väggarna.

K9. Alkover

I varje av dessa små alkover står ett skelett och väntar på att få utföra sin urgamla vaktsyssla. När rollpersonerna stiger in i sal 8 lösgör sig dessa skelett från sina uråldriga bojor och anfäller allt levande som finns i katakomben, oavsett vilket rum de befinner sig i.

Skelett (4 stycken)

Grundegenskaper:					
Styrka	15	Storlek	11	Psyke	6
Fysik	3	Intelligens	2	Spiritus	21
Smidighet	7	Perception	6	Karisma	3
Kroppspoäng (TKP-Sys): 21					
Skadebonus: +1T3 Initiativmodifikation: +2					
Förflyttning: L 14 Naturligt skydd: inget					
Skräckmodifikation: +2					
Stridsgrund:					
Närstridsvapen: en attack, FV 8; en parering, FV 4.					
Sköld: en parering, FV 11.					
Närstridsvapen och sköld: en vapenattack, FV 10; en sköldparering, FV 5.					
Vapen:					
Kortsvärd (Skada: 1T8 + 2 + SB)					
Liten sköld					
Färdigheter och förmågor: Sköldteknik FV 3, Slagsmål FV 6, Vapentechnik FV 4. Förmågor: Förmåga att levande varelsen FV 8, <i>Kontrollera djur</i> FV 10, mörkersyn. För mer information om skelett se s. 213 i <i>Drakar och Demoner: Rollspelet</i> (reviderade upplagan).					

K10. Korridor

En smal korridor med flera dörrar längs med väggarna. I korridoren patrullerar två så gott som förmultnade draugar. De har under årens lopp varit mycket illa, därav deras dåliga värden. Beskriv det förmultnade köttet som hänger från deras lemmar, maskarna som faller från deras ögonhål, stanken som omger deras kroppar.

Draugar (2 stycken)

En draug är en odöd som föds ur samvetskvalen hos krigare som dör på slagfältet. Vissa påstår att de som återföds som draugar är de fegaste, medan andra säger sig veta att det är de grymmaste och största bödlarna som blir draugar. Varelsen känns igen på sina tomma uttryckslösa ögon och den halvt ruttnade kroppen som hålls ihop av senor och halvt förmultnade muskler.

Detta är förenklade regler för en draug. Du hittar mer information om draugen i *Jorges Bestiarium*.

Grundegenskaper:

Styrka	17	Storlek	15	Psyke	7
Fysik	12	Intelligens	7	Spiritus	33
Smidighet	9	Perception	8	Karisma	3

Kroppspoäng (TKP-Sys): 33

Skadebonus: +1T6 Initiativmodifikation: +1

Förflyttning: L 12 Naturligt skydd: inget

Skräckmodifikation: +1

Stridsgrund:

Närstridsvapen: en attack, FV 10; en parering, FV 10.

Sköld: en parering, FV 12.

Närstridsvapen och sköld: en vapenattack, FV 10;
en sköldparering, FV 10.

Naturliga vapen:

2 Nävar, FV 7 (Skada: 1T4 + SB)

Spark, FV 7 (Skada: 1T8 + SB)

Andra vapen:

Långsvärd (Skada 1T8 + 2 + SB)

Liten sköld

Rustning:

Läder, RV 3

Färdigheter och förmågor: Sköldteknik FV 3, Slagsmål FV 6,
Rustningsteknik FV 3, Vapentechnik FV 4, mörkersyn. Mer information om draugen finns i *Jorges Bestiarium*, s. 36.

K11. Gravkammare

I en slät sarkofag ligger Sorges trogna tjänare och livvakt. Han föll samtidigt som Sorge tilldelades sitt dödliga sår, och begravdes i en egen kammare för att vaka över henne för evigt. I och med detta förvandlades han till en fruktansvärd kummelgast. I sin hand håller gasten ett magnifikt slagsvärd, och den är klädd i en fint smidd ringbrynja (RV 6). Slagsvärdet är ett långt och tungt svärd, inristat med olika magiska tecken. Hjälet är format som en drakklo som håller fast bladet. Svärdet är ett urgammalt vapen, men inte magiskt. Om någon levande varelse kommer inom tre meter från sarkofagen skuffar kummelgasten undan locket och reser sig upp. Det anfaller sedan allt levande i katakomben tills den antingen dödat alla fiender eller drivit dem från graven. Gasten lämnar även sin sarkofag om någon stör Sorges vila.

Kummelgast

Grundegenskaper:

Styrka	22	Storlek	15	Psyke	7
Fysik	12	Intelligens	8	Spiritus	45
Smidighet	13	Perception	9	Karisma	3

Kroppspoäng (TKP-sys): 45



Skadebonus: +IT6 Initiativmodifikation: -1

Förflyttning: L 14 Naturligt skydd: inget

Skräckmodifikation: +4

Stridsgrund:

Närstridsvapen: en attack, FV 14; en parering, FV 8.

Naturliga vapen:

2 Nävar, FV 7 (Skada: IT4 + SB)

Spark, FV 7 (Skada: IT8 + SB)

Andra vapen:

Slagsvärd (Skada: IT8 + 2 + SB)

Färdigheter och förmågor: Rustningsteknik FV 6, Sköldteknik FV 5, Slagsmål FV 11, Vapentechnik FV 7. Frammana dimma, mörkersyn.

K12. Utrustningskammare

Rummet är fyllt med olika föremål som Sorge använde till vardags under sitt korta liv. Pottor och handfat samsas med nattkläder och vinterkläder. Allt är mycket illa åtgånget av tidens tand och det finns inget av värde där.

K13. Gravsäl

På en tron som står vid den bortre kortväggen sitter den forna sektledaren Sorge. Förklara för spelarna att deras rollpersoner känner hur den lilla flickan utstrålar makt och svart magisk kraft, vilket kan göra dem olustiga till mods. Konstigt nog är kroppen inte förmultnad, det ser mer ut som om hon sitter och vilar. Ett skimmer av silver omger hennes lilla kropp. I sin hand håller hon en liten trollstav och huvudet kröns av en slät krona av järn och kring halsen hänger ett halsband i silver (värde 130 silvermynt) i vilket en tung järnnyckel är fäst. Kronan var en urgammal maktsymbol bland magiker i norra Trudvang, innan den stals av Sorge som tog den som sin egen (se även *Äventyrets fortsättning* på nästa sida). Om någon levande varelse kommer inom tre meter från altaret reser sig kummelgasten i rum 11 från sin sarkofag och anfaller allt levande i katakomben.

Om de rör vid Sorge stannar kummelgasten upp och en skimrande skepnad manifesteras bland rollpersonerna. De kan inte skada den på något sätt, och den håller dem i ett järngrepp med sin tankekraft. Rollpersonerna är helt i Sorges våld och kan inte röra sig. Den lilla flickan förklarar att de måste leka en lek med henne för att hon ska släppa dem fria. Vad hon inte berättar är att hon själv kommer att släppas fri från sin fångenskap om hon vinner leken.

Leken är självklart en gåtlek, där rollpersonerna måste svara på gåtor igen! Om spelarna kan egna gåtor, kan det bli en rolig kamp mellan spelledaren och dem. Beroende på hur svåra spelarnas gåtor är kan du ge Sorge -5, ±0 eller +5 på chansen att gissa rätt genom att klara ett INT-slag (Sorge har INT 16). Det blir roligast om du själv gissar på spelarnas gåtor. Den som först gissar rätt två gånger i rad har vunnit leken.

Om Sorge vinner känner rollpersonerna hur de förlorar ITIO SPI-poäng var, och sedan vaknar den lilla flickan upp. Hon tittar förvånad på rollpersonerna innan hon gör en gest. I ett sken av blått ljus försvinner Sorge och rollpersonerna lämnas ensamma i katakomben. Om rollpersonerna vinner försvinner den skimrande skepnaden och rollpersonerna är ensamma med den lilla flickan. Om de på något sätt försöker flytta henne eller skada henne börjar tak och väggar att darra och skaka. Om de fortsätter kommer taket och väggarna att börja rasa in, och om de då inte slutar, rasar hela katakomben ihop och begraver dem levande.

Rollpersonerna kan dock ta nyckeln och kronan utan att något händer.

K14. Bibliotek

Dörren in till detta rum är låst och kan bara öppnas med nyckeln som Sorge bär på sig. Även om dörren öppnas med





den nyckel som Sorge har om halsen har hon förberett det så att en demon kallas till biblioteket varje gång dörren öppnas. Denna tar formen av en skallig, krumbent och kutryggig äldre herre. Han frågar rollpersonerna vad de har i biblioteket att göra. Om dessa hävdar att de är Sorges gäster låter demonen dem hållas men om de svarar något annat kryper han ihop och förvandlas till en rasande ulv vars enda mål är att låta rollpersonerna betala för sitt intrång. I biblioteket har Sorge samlat sitt kunnande om magi. Tyvärr för rollpersonerna är alla böcker skrivna på ett uråldrigt och förlorat språk som ingen av rollpersonerna behärskar. Dessa böcker är väldigt tunga och otympliga och vid beröring faller många av dem sönder. Rollpersonerna kan få med sig tre böcker om de är försiktiga. Det är detta bibliotek Grimgeir är ute efter, förutom att han har en förhoppning om att kunna väcka Sorge till liv igen.

Demonulv

Grundegenskaper:

Styrka	13	Storlek	11	Psyke	9
Fysik	14	Intelligens	3	Spiritus	6
Smidighet	18	Perception	16	Karisma	3

Kroppspoäng (TKP-sys): 26

Skadebonus: ingen Initiativmodifikation: -3

Förflyttning: L 25 Naturligt skydd: demonisk päls, RV 3

Skräckmodifikation: +1

Naturliga vapen:

Bett, FV 12 (Skada: 1T8)

2 Klor, FV 12/9 (Skada: 1T8)

Färdigheter och förmågor: Mörkersyn.

Ut ur mörkret

När rollpersonerna träder ut ur katakomben utan att ha väckt Sorge, lägger trädet stenhällen på plats igen. Om de har plundrat katakomben kommer trädet att anfälla dem, men annars låter han dem undkomma. Om rollpersonerna återuppväckt Sorge är trädet borta, och de får själva bestämma om de vill lägga tillbaka locket framför ingången eller inte.

ÄVENTYRETS FORTSÄTTNING

FÖR ROLLPERSONERNA ÄR äventyret självklart inte slut i och med att de träder ur Sorges gravkammare. De kanske har befriat Sorge från sin fångenskap, och det kan påverka ett helt kungadömes öde. Rollpersonerna kanske vill fly till kungen och varna honom, eller ansluta sig till den unga trollkvinnans växande armé. Det kommer att ta minst ett år för Sorge att åter vara stark nog att utmana kungen, men efter den tiden kastas kungadömet i kaos, vilket ger möjlighet till många spännande äventyr.

Grimgeir är fortfarande ute efter de artefakter som rollpersonerna bärgat från graven, och efter katakomben. Han kommer att ta till alla medel tillgängliga för att spåra upp rollpersonerna och återta det som han anser vara rättmätigt hans.

Trots att Snoke inte var den mest omtyckta personen i denna värld hade han flera vänner vilka säkert vill hämnas hans död. Trollkrigare från när och fjärran kommer att ta upp le-

tandet efter rollpersonerna för att utkräva rättvisa. När sedan Grimgeir utfärdar en nått belöning till den som för böckerna samt dess innehavare till hans hem i Järnbergen intensifieras jakten och flera vanliga prisjägare börjar intressera sig för rollpersonernas förehavanden.

Snart får också de trollkarlar som är de rättmätiga ägarna till järnkronan reda på att den återfunnits och utfäster en belöning till den som återlämnar arvegodsset. En belöning som rollpersonerna kan inhämta, och därmed bli presenterade för de högt uppsatta i riket. De kanske dras in i den komplott mot kungen som håller på att ta form, och som uppväckandet av Sorge är en del av.

Detta äventyr kan ge rollpersonerna fullt upp en lång tid framöver. Grimgeir glömmet inte i första taget. Och han förlåter aldrig!



GÅTOR

ANVÄND NÅGON ELLER några av dessa gåtor när Torunn, trädet eller Sorge utmanar rollpersonerna. Glöm inte bort att markera vilka du har använt! Om du får några gåtor över kan du använda dem i andra äventyr.

Gåta 1: Hål på hål men stark som stål. Vad är jag? **Svar:** En kedja eller en kätting.

Gåta 2: I nattens skumma dunkel, hon satt i fönstret och grät. För varje tår som föll rann hennes liv iväg. Vad är jag? **Svar:** Ett ljus eller ett stearinljus.

Gåta 3: Jag är ett silverband, och gyllene strålar beströr mig med diamanter. Ett ögonblick är allt du ser, sedan ser du aldrig mitt ansikte igen. Vad är jag? **Svar:** En flod, en bäck eller en å.

Gåta 4: En man blott hundra år, ensam i kylan står. Han byter sin vackra hatt allt som året går, nyss var den gul, nu är den vit! Vad är jag? **Svar:** Ett träd.

Gåta 5: Jag ropar utan röst, jag flyger utan vingar, jag välter träd och sänker skepp. Vad är jag? **Svar:** Vinden eller en storm.

Gåta 6: Ju fler du tar, desto fler lämnar du efter dig. Vad är jag? **Svar:** Fotsteg.

Gåta 7: Ge mig mat så lever jag. Ge mig vatten så dör jag. Vad är jag? **Svar:** Eld.

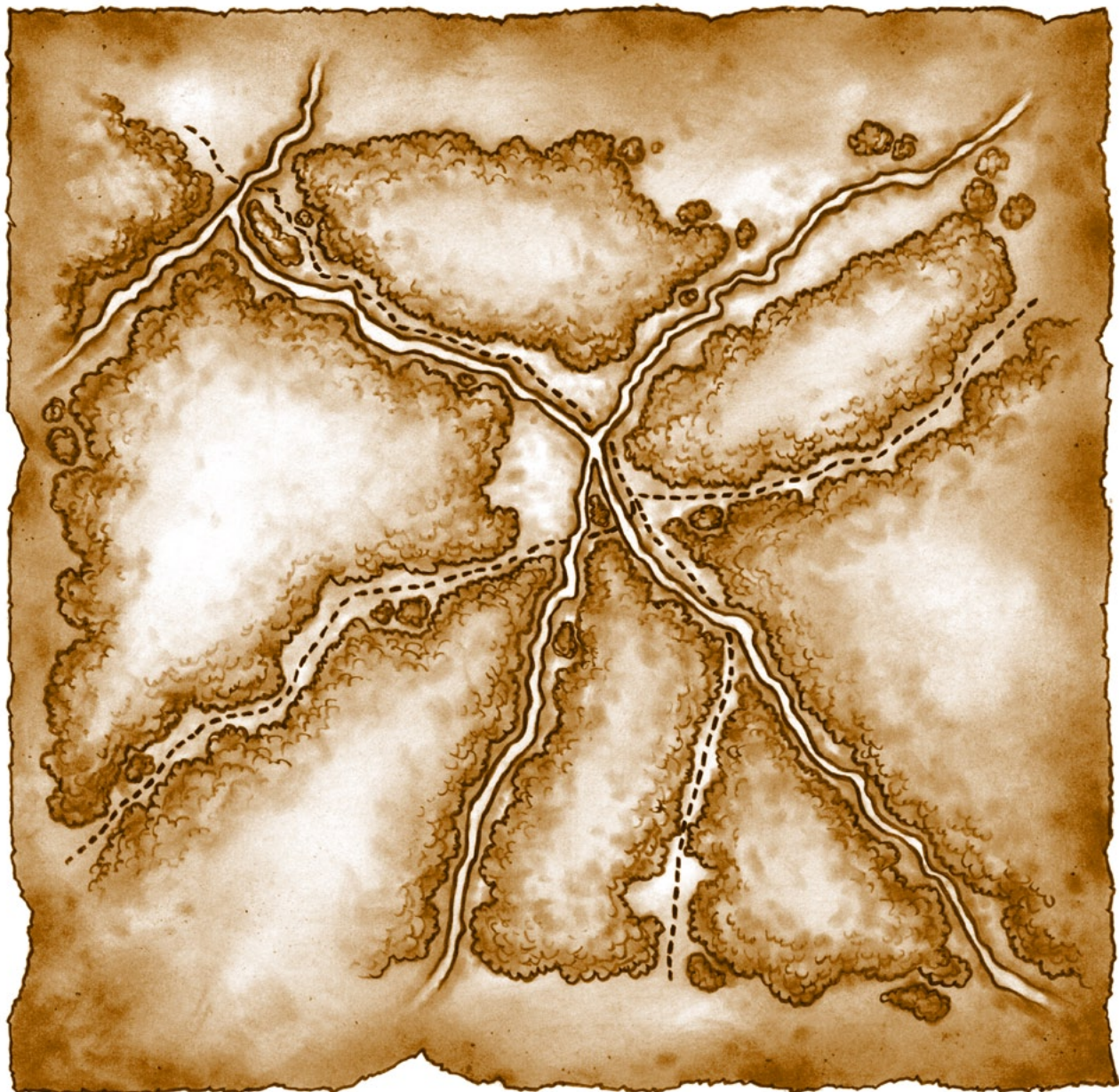
Gåta 8: Jag är det av fågeln som inte finns i luften när den flyger. Jag kan simma i havet utan att bli våt. Vad är jag? **Svar:** En skugga.

Gåta 9: Jag är lätt som en fjäder men inte ens den starkaste jätte kan hålla mig mer än en kort stund. Vad är jag? **Svar:** Andan.

Gåta 10: Jag finns överallt men du kan inte se mig. Du kan fånga mig men inte hålla mig. Jag har ingen strupe men du hör mig ändå. Vad är jag? **Svar:** Vinden.



SPELARNAS KARTA





TORUNNS BERÄTTELSE

DET VAR EN gång ...

För hundra år sedan föddes en mäktig trollkvinna i norra Trudvang. Hon kallades Sorge och redan som litet barn visade hon att hon hade kunskaper om trolldom som vida överglänste de vuxna trollkunniga i hennes land. Mörka röster viskade i hennes drömmar och gjorde henne väl medveten om sina krafter. Flickans kunskaper gav bränsle åt en förödande avundsjuka bland många trollkarlar och trollkvinnor, och vid åtta års ålder försköts Sorge från sin by och tvingades ut i den svarta Järnskogen. Förhoppningen hos de feqa trollkunniga var att den lilla flickan där skulle försmäktas och dö, och att hennes hot mot deras position skulle försvinna.

Så blev det inte ...

Den lilla flickan vandrade ensam genom skogen, vilse och brännande het av feber. Sorges sinne brann av raseri över att människor som var henne underlägsna kunde göra henne fredlös. Så kom hon till en flod, till ett träd, till en sten, där en mycket gammal man satt stöttad på sin stav. Han bjöd henne kliva ner i mörkret under stenen, och förde henne genom vindlande gångar, till ett tempel, ett altare, en tron. Där såg han på henne med svarta ögon och genast visste Sorge vad hon måste göra. Hon lovade de mörka rösterna evig trohet om de hjälpte henne att hämnas.

Och de mörka rösterna svarade ...

Föga är känt om vad som sedan hände djupt inne i Järnskogen, men resultatet är väldokumenterat i alvernas historiekrivning över de mänskliga folkens öden. En natt när fullmånen lyste över landet, ett år efter att Sorge förklarats fredlös av rådet i hennes by, skövlades byn med marken. Endast en människa tilläts leva och hon berättade att Sorge återvänt, och att hon följdes av skogens alla djur. Den lilla flickan hade ut-

manat landets alla trollkunniga och sagt att de alla skulle dö innan månen åter visade sig i sin fulla prakt.

Och landet lyssnade ...

Kring Sorge samlades nu förtryckta trälar, utstötta fredlösa och män och kvinnor utan hopp. Från berg och skog kom troll och oknytt. Hon formade de förtryckta skarorna till en armé som drevs av hat och outtömligt raseri mot de makter som styrde deras liv. Detta hot möttes vida kring av fruktan för vad som skulle hända. Både vanligt folk och de som behärskade magiska färdigheter bävade, för Sorges styrkor hotade skapa kaos och förödelse i hela landet. Även de allra mäktigaste trollkunniga fruktade för sina liv, och de vände sig till kungen för att be om hjälp. De kunde inte besegra Sorge med magi, så det enda sättet att mäta sig med Sorges krafter var att skicka krigare med kallt järn.

Och marken skakade ...

Enligt skrifterna samlade kungen en armé män och kvinnor som lovade att undanröja hotet, mot löfte om rikliga belöningar. Om dessa kämpar och deras antal finns inget dokumenterat, men man vet att det i slutet av samma månad stod ett blodigt slag i Järnskogen. I den desperata kampen utplånades merparten av Sorges egna styrkor, men med sin magi och sin makt tillfogade hon kungens kämpar svåra förluster vilket ledde till att dessa drog sig tillbaka för att omgruppera. När de återigen inledde anfallet fann de att Sorge försvunnit och att hennes här var nedkämpad. Man antog att hon flytt för att sedan återvända och hämnas och man utfärdade efterlysningar på henne och utlovade stora delar av kungariket till den som kunde bringa Sorge till kungens rättvisa. Trots dessa ansträngningar var och förblev den trollkunniga flickan försvunnen.

Och skogen slöt sig kring henne ...