

Trollhøst

Eventyr og kampanje ide skrevet av Michael
Stensen Sollien juli 2004

til **Draug** av Matthijs Holter, utgitt på **Spartakus**
forlag.

*Den lille bygda skoggvik ligger fredfylt, og ingen
harme har den skjedd på mange tiår. Men tidender
skal komme hvor de mørke krefter atter en gang
kommer tilbake for å høste sin avling av ondskap.*

Om Trollhøst:

Dette eventyret er mitt første forsøk på å skrive et eventyr til det nye norske rollespillet Draug. Det er noe løst basert på Gutten og nøkken eventyret fra boken, men dette er et mye mer action basert eventyr og vil benytte seg av noen få tilleggsregler for disse situasjonene. Dette er en beta versjon siden det ikke har vært testet i spill ennå, og kan bli noe omskrevet etter kommentarer fra spillerne. Flere eventyr til Draug vil komme, og bli lagt ut på Gorby's Den, (www.gorby.tk), den norske rollespillressurs siden.

Michael Stensen Sollien 25.07.04

Innhold

Skoggvik	side 1
Roller og biroller	side 2
De underjordiske	side 5
Trollhøst	side 7
Nye regler	side 10

Skoggvik

Skoggvik er en liten bygd på 40 innbyggere ved Mjøsas bredder. Folket som bor her er bønder og generelt et hyggelig folk med enkle verdier og levesett. Storbonden Arne Tun har styrt bygda med et stort hjerte og klokskap i mange år og har respekt blant sine innbyggere. Gamle Torunn er bygdas signekjerring, og blir sett på som en god ressurs mot de onde krefter. Hun har lenge holdt trollkongen Vorte Pål borte fra bygdas grenser med et kraftig ritual hun sies å ha lært av Gamle Erik sjøl.

Interessante steder i Skoggvik

Her kommer beskrivelser av forskjellige hus og steder i Skoggvik som rollene kan besøke og SL kan bruke for å skape rollespill

Arne Tuns hus

Her bor Arne Tun og hans kone Hilda Tun. Dette er et langhus, med en ildplass i midten av huset. Arne samler på våpen, og disse er hengt opp på veggen for gjester å beundre. Spesielt er et langsverd han kaller Trollegg, et vakkert og mystisk skue.

Et langbord med plass til 10 gjester finner du også i stuen. Her holder Arne ofte fest for sine nærmeste venner. Arne og Hilda har ingen barn (ennå), så fester blir det mange av.

Hilda lager de beste retter i bygda, og hennes egne oppskrifter er kjent til og med utenfor bygda.

SLs hemmeligheter: *Vorte Pål har gravd en hule under Arnes hus, siden ritualet til gamle Torunn ikke når de underjordiske ganger.*

Lille Torfinns dam

I utkanten av bygda ligger en liten dam. Her finnes en liten andefamilie og vannet er uimotståelig rent. Men ingen i bygda tør oppholde seg her om natten. Arne Tuns bestefars første sønn Torfinn druknet i dammen for mange år siden, og det sies at hans spøkelse leker i dammen om natten. Endene blir sinte hvis noen nærmer seg dammen, og sies å være hans voktere.

Den lune kneip

Bygdas drikkebule heter Den lune kneip og drives av Kjell Guttormson, en kraftig herre med en like stor øltørste som sine kunder. Her skvaldres det menn i mellom inntil de sene timer, og eventyr fortelles med stor innlevelse. Ølet brygger Kjell sjøl i kjelleren, og vokter brygget sitt med klør og tenner.

En liten rar kar som bygda kaller rare Hjalmar er en tater som ofte sitter alene i et hjørne og skuler på de andre gjestene. Han har en kortstokk som han ofte legger en slags kabal med (han spår egentlig gjestenes fremtid med tarot), mens han ser bekymret ut og rabler for seg selv. Hjalmar bor egentlig med taterfølget sitt et stykke utenfor bygda.

Gamle Torunns hus

Gamle Torunn bor i et nedslitt hus ikke langt fra Torfinns Dam. Huset har brent tidligere og er forkullet enkelte steder på fasaden. I vinduene er det hengt opp hvitløk og tegnet rare symboler som visstnok holder de onde kreftene ute. Gamle Torunn har en svart katt som vokter utenfor døren hennes.

Inne lukter det av urter og gammel luft. Signekjerringa har en stor jerngryte som hun lager forskjellige snodige remedier i. Hun har en imponerende samling av bøker, som hun har samlet gjennom et langt liv. En stor kiste står i et hjørne av rommet.

SL hemmeligheter: *I kisten ligger Vorte Påls øye, som Torunn stjal for 10 år siden, da bygda angrep trollenes leir i Grymafjell. Så lenge øyet ligger i kista, og er i Torunns forvaring kan ikke trollkongen se, og er derfor uten reel makt.*

Roller og biroller

Spillerne kan ta roller som enten bor i bygda fra før eller kommer dit for å raste på vei til en annen destinasjon. Hvis de bor i bygda, kan de ikke ha bodd der særlig lenge, siden noe av poenget med spillet er at spillerne ikke vet om bygdas hemmeligheter ennå.

Gruppekonsepter i Trollhøst

Her er noen eksempler på hvordan integrere rollene inn i eventyret med de ferdige gruppekonseptene du finner i Draug boka fra side 99.

- **Tatere** – Følget finner en annen taterfamilies karavane i skogen i nærheten av Skoggvik. De vil fortelle at noe ondt står i kortene om bygdas fremtid, og at deres bror Hjalmar ikke er trygg så lenge han oppholder seg i byen. De får i oppdrag å hente han derfra. Rare Hjalmar vil fortelle rollene at bygda er i fare, og at de må hjelpe ham med å hjelpe innbyggerne mot farene som skal inntreffe.
- **Haugianere** – Skoggvik har ingen prest og lever etter den gamle overtroen, og har nok av vill-ledede innbyggere å frelse. En av rollene kan se muligheten for å bli i bygda og bygge en kirke, og fungere som presten der. Dette vil ikke Vorte Pål ha noe av.
- **Storbønder** – Rollene kan ha dratt til Skoggvik for å lære om jordbruk fra Arne Tun. Hans avlinger er kjent gjennom lokaldistriktet for å være særs gode, og rollene kan dra stor nytte av råd fra storbonden. Det viser seg at Arne ikke har mye å bidra med, og at suksessen må skyldes noe annet enn rent talent.
- **Handelsmenn** – Rollene kommer til Skoggvik for å bytte og handle med den relative rike bygda. Bygda er spesielt interessert i klær og pyntegjenstander fra Kristiania og Bergen. De får husrom i bygda så lenge de vil, siden deres varer blir godt mottatt.
- **Lykkejegere** – Et rykte om den grusomme Vorte Pål har gått som varmt hvetebrød gjennom bygd og by, og rollene kommer til Skoggvik for å se om det er sannhet i ryktene.
- **Eventyrsamlere** – Hilda Tun kan mange gode eventyr, og forteller gledelig sine

fortellinger til de omstreifende eventyrsamlerne. Under fortellingen av eventyrene bryter hun sammen i gråt, og presenterer problemstillingene sine til rollene. De vil antagelig vise sympati for Hilda, og prøve å hjelpe så godt som mulig

Biroller

Bygdefolk er et snodig folk. Deres levesett og mål i livet er enkle og banale, men de bærer nesten uten unntak på mørke hemmeligheter og onde hensikter. Noen er i ledetokt med djevelen selv.

Per Paasche, Kristiania borger

Navn: Arne Tun	
Lyte: Temperament	
Alder: 32	
Hårfarge: Blond	
Øyefarge: Blå	
Høyde: 1,82 m.	
Vekt: 83 kg.	
Trekk:	
Naturlig autoritet – Når Arne snakker hører man etter.	Måtelig
Never av stål – Arne har vært nødt til å beskytte bygda før mot vetter og troll, og har styrke som 10 menn.	Fremragende
Gårdsdrift – Arne er storbonde og vet hvor møkka ligger.	Middels
Haukeblikk – Han kan se klart i mørke og i skodden, og kan oppdage fienden som gjemmer seg i buskene.	God
Snakketøy – Han vet hvordan snakke for seg for å få folk på sin side.	God

Utseende: En rakrygget kar med et vakkert fjes uten tegn av alder og værbitthet. Arne er muskuløs og er kjapp til bens. Han har halvlangt hår som er lyst og gyllent uten tegn til grå hår.

Bakgrunn: Arne har vært bonde hele livet og lærte i sin tid gårdbruk av sin far som igjen lærte av sin far. Han giftet seg med Hilda i ung alder, men har aldri dannet familie, til bygdas store fortvilelse. Det er grunner til dette. Grunner Arne ikke forteller noen.

Bygda har blitt til rundt Arnes gård og de fruktbare avlingene som har blitt høstet der. Kornet blir solgt på høsten i Hamar, og gir bygda en overflom av penger.

All denne suksessen kom ikke gratis. En gang var bygda i ruiner og kunne knapt få en rik nok avling til å brødfø sin egen familie. Det var da Arne Tun inngikk en pakt med Vorte Pål i skumringen ved bygdas utkant. Arne skulle få suksess og rikdom i bytte mot Arnes barn. I et fortvilt og svakt øyeblikk svarte Arne ja til tilbudet.

Nå er Hilda gravid, og Arne frykter Vorte Pål mer enn noen gang, selv om Gamle Torunn beskytter bygda med sine heksekunster.

Navn: Hilda Tun	
Lyte: manisk depressiv – Hilda har aldri fått barn og dette gjør henne utrolig trist, og til tider utilregnelig.	
Alder: 28	
Hårfarge: Blond	
Øyefarge: Grønn	
Høyde: 1,67 m.	
Vekt: 56 kg.	
Trekk:	
Kokkekunstner – Hilda lager de utroligste retter, og er kjent utenfor bygda pga. dette.	Fremragende
Historieforteller – Hilda kan fortelle eventyr og skrøner som er Asbjørnsen og Moe verdig.	God
Folkeskikk – Hun vet hvordan te seg i selskap med både adel bygdefolk.	Middels

Utseende: Hilda er en vakker kvinne, og bygd som en gudinne. Hun er litt for tynn for kvinneidealet på denne tiden, men det henger mulig sammen med depresjonene hennes. Hun har et langt mørkt hår som hun fletter.

Bakgrunn: Hilda var bygdas skjønnhet allerede som ungpige, og hadde langt flere friere enn de andre jentene i Skoggvik. Da hun giftet seg med Arne gledet hele bygda seg til deres første barn, siden dette barnet ville bli den nydeligste av alle unger.

Årene gikk, og det kom aldri noen unger som beriket Arne og Hildas hus med latter og lek. Tvilen kom til Hilda om Arne var i stand til å gi dem en sønn eller datter. Hun sank sakte men sikkert inn i en fortvilt depresjon som truet med å ødelegge ekteskapet deres.

Hun fant ut etter å ha spionert på Arne mens han hadde en privat samtale med Gamle Torunn, at signekjerringa hadde plassert en forbannelse over henne. Denne kunne brytes hvis hun ofret en gjetekilling i månelysset første søndagen i august. Dette har hun gjort i skjul, og har lagt skylden på ulvene i skogene i området.

Det kom som en stor overraskelse på Arne og Hilda at hun nå er gravid. Arne skjuler sin skrekk for fremtiden med å være overglad for graviditeten.

Navn: Kjell Guttormson	
Lyte: Drikkfeldig	
Alder: 34	
Hårfarge: Brun	
Øyefarge: Grønn	
Høyde: 1,78 m.	
Vekt: 95 kg.	
Trekk:	
Nøye med penger – Kjell er gjerrig, og sørger alltid for å ta seg godt betalt.	God
Bryter som en bjørn – Han er sterk som en bjørn, og kan kaste voksne folk ut av vertshuset med en arm.	God
Tåler sin sprit – Å drikke om kapp med Kjell er ingen lett sak. Han havner sjelden under bordet.	God
Løgnhals – Kjell kan ljuger med så mange detaljer som trengs.	Middels

Utseende: Kjell er en robust kar med en tett pakket kropp. Overflødig fett finnes ikke, men mannen er kraftig som en bjørn. Han har en falmende hårmanke, og viser tegn til sin alder. Smilet er bredt, og kommer godt til syne etter noen runder med brygg.

Bakgrunn: Kjell er barndomskamerat med Arne Tun, og de er gode venner fortsatt. Kjell har lagt merke til at Arne sliter med indre demoner, og har en gnagende skyldfølelse ovenfor Hilda. Dette kommer frem, hvis han får for mange krus i løpet av en kveld.

Navn: Gamle Torunn	
Lyte: Djeveldyrker	
Alder: 84	
Hårfarge: Hvitt som snøen	
Øyefarge: Gulbrune	
Høyde: 1,65 m.	
Vekt: 46 kg.	
Trekk:	
Respektert i bygda – Torunn er bygdas vokter mot det onde, og folk kommer til henne for råd og hjelp i nød.	God
Viten (Overtro) – Hun kan kunster som gamle Erik sjøl har skjenket henne. Se nye regler for komplett liste med ritualer.	God
Lesehest – Torunn har en imponerende samling av obskure bøker. Disse har hun lest og memorert gjennom et langt liv.	Middels
Mottagelig – Torunn lukter ondskap i lufta og kan sanse folks indre intensjoner og tanker.	Middels

Utseende: Torunn er ei gammel kjerring med krokete rygg og en krokete nese. Hun bærer skaut og stokk, og skuler opp mot folk med et mistenksomt blick. Den svarte katten hennes Lucifer er aldri langt fra hennes side.

Bakgrunn: Gamle Torunn bodde i området allerede før bygda ble grunnlagt for femti år siden. Da nybyggerne kom var hun den første som fortalte om Vorte Pål og hjalp dem mot denne ondskapen.

Selv om signekjerringa er en beskytter og vis kvinne som gir råd og bedring, har hennes tukling med de onde krefter forstyrret hennes sinn. Hun vet ikke alltid forskjell mellom godhet og ondskap i eget sinn. For mange år siden, druknet hun lille Torfinn i dammen da hun var bestemt på at han var i ledetokt med Vorte Pål. Bygda lever lykkelig uvitende om dette faktum.

Hun hjalp Arne med å kaste en forbannelse av Hilda slik at hun ikke ville bære barn. Arne var fortvilt og visste ikke annet råd enn å mislede sin kone, og late som alt var normalt i alle disse årene. Arne og Torunn møtes ofte etter leggetid for å diskutere bygdas fremtid, og dele sine angstbefengte tanker med hverandre.

Torunn ble skjenket et voldsomt ritual av gamle Erik sjøl for å beskytte bygda mot troll og annet underjordisk pakk, men ritualet har tært på Torunns sjel, og er i ferd med å visne ut, og selv bli et skrømt. Noen ganger høres voldsomme skrik fra det forfalne huset hennes om natten. Det høres ut som

to stemmer. En kvinnestemme, og en mørk mannstemme som skriker i kor.

Signekjerringa er døende men skjuler det så godt hun kan. Dessverre for bygda dør ritualet med henne, og bygda er nok en gang sårbar mot trollkongen og hans hær av vetter.

Navn: Rare Hjalmar	
Lyte: Mistenksom mot alle	
Alder: 26	
Hårfarge: Mørkt som natten	
Øyefarge: Brune	
Høyde: 1,85 m.	
Vekt: 64 kg.	
Trekk:	
Ess i ermet – Hjalmar er mester i kortspill, og det skal en mester til for å ta han i juks.	God
Viten (Overtro) – Hjalmar kan spå i kort, men noe spesielt ut over dette kan han ikke om de overtroiske kunster.	Måtelig
Lesehest – Torunn har en imponerende samling av obskure bøker. Disse har hun lest og memorert gjennom et langt liv.	Middels
Mottagelig – Torunn lukter ondskap i lufta og kan sanse folks indre intensjoner og tanker.	Middels

Utseende: Hjalmar er en lang og spinkel kar fra taternes slekt. Hans hud er oliven og han er kledd i husmanns klær med sprakende farger. Hans mørke og fete hår rekker han til kinnene i et midtskill. Han er utrolig mistenksom mot de fleste, og skjelver tydelig når fremmede nærmer seg han.

Bakgrunn: Kortene har vist Hjalmar at noe forferdelig skal skje bygda i nær fremtid. Han har skjønt at skjebnen til Hilda og Arne ikke er av den lykkeligste hvis ikke noe foretas snarest. Han er ulykkelig forelsket i Hilda, og dette er mye av grunnen til at han oppholder seg mer i bygda enn med sine frender i karavanen i skogen.

Hjalmar vet at Torunn er i ledetokt med Satan, og dette skremmer han meget.

De underjordiske

Vokt deg menneske for de underjordiske er i ledetokt med gamle Erik sjøl. Et feilgrep i deres selskap, og du er dømt til døden, eller enda verre. Evigheten i deres mørke huler

Gamle Torunn, signekjerring av Skoggvik

Navn: Vorte Pål (Trollkonge)	
Lyte: Tåler ikke dagslys	
Alder: 250	
Høyde: 5,2 m.	
Vekt: 2 tonn	
Trekk:	
Vanskapt – Vorte Pål er dekt av såre vorter som verker og lekker verk. Lukten av sekretene som siver ut er nesten ikke til å holde ut hos mennesker. Vorte Pål har bare et øye, og det er i gamle Torunns forvaring. Inntil videre.	Middels
Hevngjerrig – Trollkongen har blitt nektet sin hevn over gamle Torunn og Arne Tun i mange år, og har bygd et djevelsk raseri mot Skoggviks innbyggere.	God
Klokere enn sin slekt – Pål er klokere enn vanlige troll, og kan kommunisere med mennesker på en noenlunde sivilisert måte. Om han vil er en annen sak.	Måtelig
Sterk som to bjørner – Å ta opp kampen med Vorte Pål alene er dårlig butikk. Han river folk i flere biter, hvis han får tak i dem.	Fremragende

Utseende: Vorte Pål er en gigantisk skapning. Han rager 5 meter over bakken, og har lange og svære armer som han sleper etter seg. Ansiktet hans er fylt med vorter som siver verk og gir fra seg en avskyelig lukt. Han har kun et lite øye midt i det vansirede ansiktet, som er blodrødt og gulsottbefengt. Han bærer på en enorm trolløks som er like stor som en voksen mann, og kan kløyve trær i et slag. Det ligger en grønn skodde rundt Vorte Pål som virker å komme ut av neseborene hans, som avgir ondskap og frykt.

Bakgrunn: Vorte Pål er trollkonge av Grymafjell, knappe 2 kilometer fra Skoggvik i nordlig retning. Der sitter han på sin sorte trone og brygger på et enormt raseri og blodtørst. Skoggvik skal knuses og Arne Tun og gamle Torunn skal lide en smertefull og langsam død. Han har blitt forrådet av Arne (se

Arne Tuns beskrivelse), og skal drepe hans kone langsomt mens han ser på.

Det store angrepet har vært planlagt lenge i samarbeid med sine undersåtter. Hans ene øye er i Torunns forvaring, og ligger i en kiste i huset hennes, så han er enormt svekket for øyeblikket. Men han er en tobeint krigsmaskin finner han øyet sitt.

Våpen:

Trolløks, 6 skade terninger. Hvis en annen enn rollene blir truffet av øksen, er det tid for en grusom beskrivelse av hvordan kroppen blir kløyvd i to, og blodet fosser ut i alle kanter.

Spesielle evner:

Skodde av ondskap: Ut av Vorte Påls nesebor siver det en grønn skodde, som virker å ha sitt eget liv. Skodden virker å ha armer som strekker seg etter folk i nærheten.

Hver runde med kamp mot Vorte Pål må alle deltagere kaste et passende "motstand mot ondskap" kast (Viten gudetro f. eks) mot vanskelighetsgrad god, for å ikke redusere til måtelig i alle trekk. Rollene får tilbake sine opprinnelige styrker på trekk runden etter, dersom de ikke feiler et slikt kast igjen da.

Navn: Småtroll	
Lyte: Tåler ikke dagslys	
Alder: -	
Høyde: ca. 1m.	
Vekt: 30 kg.	
Trekk:	
Vanskapt – Disse trollene kommer i alle fasonger, men er alle stygge som juling.	Middels
Blodtørstig – De lukter kristenmannsblod på flere kilometers avstand, og klarer knapt å kontrollere sin krigslyst..	God
Pappskaller – Disse trollene kan ikke anklages for å være smarte. De kan lett lures mot hverandre, siden deres blodtørst kun krever tap av liv.	Måtelig
Kamp – Småtrollene er svakere enn mennesker, men deres styrke ligger i antallet.	Dårlig

Våpen:

Småtrollene har skarpe klør som de bruker til å fekte med. Disse har blitt slipt i Grymafjell av Vorte Pål sjøl, og knekker ikke med det første.

Skarpe klør, 2 skade terninger.

Navn: Lille Torfinn (skrømt)	
Lyte: Død	
Alder: Ser ut som en 8 år gammel gutt.	
Høyde: Ca. 1,33m	
Vekt: Ingen.	
Trekk:	
Skremmende – Å være vitne til Torfinns lek i dammen om natten er nok til å sende en mann til skogs i panisk flukt..	God
Beskyttet av ender – Endene i dammen er Torfinns beskyttere, og angriper straks de som forstyrrer ubedt.	Middels

Utseende: En gjennomsiktig gutt med pene klær som leker i dammen mens han ler. Får han øye på noen av rollene, vil han se meget trist ut. Han peker mot huset til gamle Torunn, men han kan ikke kommunisere med ord.

Bakgrunn: Se tidligere bakgrunnsbeskrivelser, det står nok om skrømtet i disse.

Trollhøst

Dette eventyret er delt opp i episoder. Hvordan spillerne håndterer episodene er opp til dem, og SL. Derfor er dette eventyret veldig åpent for improvisasjon og rollespill. Det er også preget av grøss og action, spesielt i episode 3 og 4.

- **Episode 1:** Hilda er med barn.
- **Episode 2:** Rare Hjalmar aner uro.
- **Episode 3:** Gamle Torunns død.
- **Episode 4:** Skoggviks skjebne.

Episode 1 – Hilda er med barn

Spillet starter da rollene har kommet til bygda. De kan i denne episoden bli kjent med birollene som bor her. Som gjester i byen blir de invitert til middag hos Arne Tun.

Middag hos Tun

Under middagen svarer gjerne Arne på spørsmål rundt bygda, men nevner ikke noe om Vorte Pål og de underjordiske:

”Tøv, noe sånt finnes da bare i eventyr,” er et vanlig svar å få, men det går an å ane en liten nervøsitet i stemmen hans. Hilda er en utmerket vert, og koker sammen et herremåltid for rollene. Hun forteller gjerne et eventyr rundt bordet, men under kvelden kan rollene se at hun blir trist og tankefull. Arne unnskylder hennes plutselig skift av humør ved å si noe som:

”Hilda har hatt en stressende uke, men ikke bry dere om henne, hun trenger bare litt hvile.”

De får sove i gjestehuset utenfor Arne og Hildas hus. Her er det plass til 4-5 personer.

Neste dag

Dagen etter våkner rollene til at det er masse prat utenfor gjestehuset. Bygda er samlet foran inngangsdøren til Arne og Hilda, og hvis de lytter etter hører de folk si noe som:

”Kan det være sant? Har Hilda blitt med barn. Dette er tegn på gode tider.”

”Vi kan ikke være sikre før gamle Torunn er sikker. Hun er der inne nå.”

Hvis rollene går inn og titter, vil de møte signekjerringa gamle Torunn. Hun lytter til magen til Hilda, og ser ganske forskremt ut, og vil være skeptiske til spillerne. Men hun konstaterer for både Arne og Hilda at Hilda er med barn. Hilda begynner å gråte, men det er en gråt av glede. Arne er målløs og stirrer ut i luften som av sjokk. Gamle Torunn forlater huset, og virker nesten sur.

Denne kvelden blir det masse øldrikking på Den lune kneip, og Kjell Guttormson spanderer brygg på alle som vil komme.

Episode 2: Rare Hjalmar aner uro

Under denne kvelden møter rollene rare Hjalmar enten på puben eller han tar kontakt med dem utenfor. Han vil fortelle dem at de og bygda er i fare, og at kortene spår ille for Hilda og Arne.

”Noe ondt er i gjerde fremmede. Bygda skjønner det ikke...Jeg prøver å fortelle dem, men hvem tror vel på en taters rablinger. Hjelp meg å stoppe ondskapen. Den kommer fra fjellene i nord. Ikke mange netter nå.”

Hjalmar vet ikke hva som vil skje, men han aner at noe er galt med Torunn, og at ondskapen har et senter i henne.

På den lune kneip:

Drar rollene på puben og deltar i festlighetene vil de oppleve bygdefolkets kjærlighet til øl. Alle blir unektelig fulle, og når folk blir fulle, blir de også løsmunnet. Under kvelden begynner historiene om Vorte Pål å komme, og stemningen går fra lystig til dyster. Utenfor begynner det og regne, og etter hvert tordne og lyne som bestilt.

Hvis rollene lytter til været, vil de høre skrik mellom tordenskrallende. Det er gamle Torunn som blir plaget av onde ånder, og skriker ut i smerte. Spør spillerne pub gjestene hvorfor hun skriker, svarer de med at:

”Man spør ikke om hva gamle Torunn må gjennom for å beskytte bygda. Hennes krefter har hjulpet oss gjennom tykt og tynt, og noen ting lar vi være.”

Lynet slår ned:

Under kvelden, etter at spillerne har hørt skrikene til gamle Torunn, slå lynet ned i huset hennes. Det begynner å brenne, og Kjell og de andre løper ut for å redde henne ut fra det nå brennende huset hennes.

Noen løper mot dammen for å hente vann, men da skriker Kjell ut:

”Nei, ikke hent vann der. Du må ikke forstyrre gutten! Hent vann i brønnen!”

Gamle Torunn overlever dette møtet med de onde kreftene, men alle ser at gamle Torunn er blek og har vanskeligheter med å puste.

Den svarte katten hennes, Lucifer stirrer mistenksomt mot rollene, akkurat som om han truer dem med å holde seg unna.

Stillheten senker seg:

Etter at Torunn har blitt båret til et annet hus for natten, og brannen er slukket, kan spillerne gjøre forskjellige ting. De bør nå skjønne at ting ikke er helt som det skal være.

Spillerne sjekker huset til Torunn:

Går de inn i Torunns hus vil de finne Lucifer sittende på en kiste, mens han hveser mot rollene. Kisten kan dirkes opp hvis de har midler til å gjøre dette (ståltråd eller annet dirke utstyr). Katten kan dyttes unna, men ikke uten at de som tar han bort får kloremærker.

Får de åpnet kista, vil de finne et glass med sprit, hvor det flyter et øye. Øyet virker å følge den som ser på det, og noen bobler i glasset gjør at dette er et meget skremmende øyeblikk. Tar spillerne med seg glasset, er de i stor fare de neste nettene.

Spillerne sjekker dammen:

Ved dammen finner rollene en familie med ender. De sover helt spillerne er et par meter unna, hvor de nå begynner å kvekke. De stanser etter en liten stund, da Torfinn kommer til syne. De ser en gjennomiktig blå hvit guttebarn skikkelse. Dette er et veldig fryktinngytende syn, og kan kreve at spillerne må kaste terning for å ikke løpe av gårde i frykt.

Hvis de blir ved dammen, vil gutten etter hvert få øye på rollene, og stirre mot dem. Han vil peke febrilsk mot huset til Torunn, og felle tårer. Når han skjønner at de ikke forstår, eller han har grått seg ferdig, forsvinner han i løse lufta.

Spillerne snakker med Kjell:

Kjell holder åpent litt lenger etter tumultene som har inntruffet. Han begynner å bli ganske full, og tar gjerne imot rollene som gjester, siden alle andre har gått hjem.

Kjell vil fortelle om sitt forhold til Arne, og hvordan Arne og Hilda giftet seg. Han forteller også at Arne har en hemmelighet. Han vet ikke hva hemmeligheten er, men han merker at han skjuler noe, både for han og for sin kone.

Episode 3: Gamle Torunns død

Skriket om morgenen:

Dagen etter begynner med et skrik fra Arne Tun og Hildas hus. Undersøker spillerne hva som har skjedd, vil de finne ut at Hildas mage har vokst enormt mye i løpet av natten. Faktisk er hun høygravid.

Hilda er fortvilt og begynner å skrike mot Arne, dette kan overhøres ganske lett:

Hilda: "Hvordan kunne du få den hekse til å forbanne meg! Se hva du har gjort din ondskapens lakei av en husband!"

Arne: "Hvordan visste du?....Hva mener du kvinne?!"

Hilda: "Jeg vet at du og Torunn har forbannet meg, men jeg overhørte deres hemmelige samtaler, og jeg fant ut hvordan bryte trolldommen. Hvordan kunne du?"

Arne: "Jeg måtte Hilda! Jeg måtte!"

Denne delen av eventyret er ganske åpen. Spillerne kan nå samle inn informasjon enten hos Arne eller hos Torunn, og få vite det meste om hva som har skjedd gjennom årene. Arne vil etter hvert avsløre avtalen han gjorde med Vorte Pål. Da spillerne føler seg fornøyde med forhøring og utspørring kan SL gå rett til nattestid.

Natten da Torunn hentes

I løpet av kvelden kommer Kjell til spillerne og ber dem om å forte seg til Torunn. Hun har ting å fortelle dem. På vei dit vil de merke at en skodde har lagt seg, og de synes de kan høre latter langt borte.

Da de kommer til Torunn, ser de at hun er veldig syk. Hun vil da fortelle dem alt de ikke allerede vet om situasjonen. Når hun er ferdig med å fortelle dette. Sier hun med hes stemme:

"Den lille gutten. Jeg trodde han var i ledetokt med de onde! Jeg kan ta feil jeg også. Han kommer for å hente meg i kveld. Jeg har ikke krefter igjen i disse gamle beina. Med meg dør også ritualer som hindrer trollkongen i å entre bygdas grenser. Men jeg har fortsatt øyet hans. Uten det har han ikke makt."

Utenfor døra høres et skrik fra Kjell, som har holdt vakt utenfor. Det banker plutselig på døra.

"Kom inn lille Torfinn. Jeg vet du har kommet for meg. Jeg skal min straff få i helvetes flammer. Tilgi meg."

Døren åpnes, og den lille gutten fra dammen står der. Han smiler lurt mot Torunn. Og hun lukker øynene. Rollene er så vitne til at Torunns sjel siver ut av den døde kroppen, og følger Torfinns spøkelse ut i natten.

Småttrollene kommer

Etter dette har hendt, blir det en liten pause. Rollene står lamslått igjen.

Plutselig knuses vinduene og 5 småtroll går til angrep mot rollene og Kjell, som står utenfor.

Denne er en kamp hvor spillerne ikke er ment å vinne. La dem feile, men ikke gjør det åpenbart, og la trollene stikke av med Vorte Pål's øye. Dagen etter begynner ting å tilspisse seg.

Episode 4: Skoggviks skjebne

Denne episoden begynner dagen etter småttrollenes angrep. I denne episoden kan alt mulig skje, derfor er det umulig å sette opp en bestemt rekkefølge og retningslinjer for alle valg spillerne kan gjøre. Vi går ut i fra at spillerne har lyst til å beskytte byen, og kanskje spesielt Hilda mot trollkongen.

Troll tåler ikke sollys, så spillerne kan bruke dagen til å forberede seg mot angrepet som de skjønner kommer.

Hva kan spillerne gjøre i løpet av dagen:

- Skaffe til veie våpen til seg selv.
- Sette opp strategi med innbyggerne
- Sette opp feller for trollene

Angrepet

Angrepet kommer da solen går ned, og mørket har lagt seg over landet. En skodde vil legge seg over bygda, og etter en stund er det vanskelig å se 5 meter foran seg.

Første fase:

- 10 småtroll vil sprengne seg vei gjennom gulvet inne i Arne og Hildas hus, der de har lagd en tunnel under. Hvis Arne eller Hilda oppholder seg der inne vil småtrollene holde dem fanget til Vorte Pål kommer i fase 3.
- 5 småtroll vil komme gjennom skodden, og prøve å tenne på husene, så ingen kan oppholde seg inne.
- Trommer kan høres i det fjerne. *Nå er et bra tidspunkt å sette på Dovregubbens hall på stereo.*

Andre fase

- Taterne kommer til unnsetning. De er 10 mann, og vil bidra i kampen med kniver. Bruk tater beskrivelsen i Draugboka for disse.
- 10 småtroll dukker opp fra alle kanter og prøver å få innbyggerne til å samles midt på plassen, for Vorte Pål å utslette.

Tredje fase

- Trommene kommer nærmere, og nå kommer et kompani av småtroll med to store trommer i front, gjennom skodden. Disse er 8 stykker til sammen, men bak disse går Vorte Pål. Først når alle småtrollene er bekjempet går Vorte Pål til angrep. Utfallet av denne kampen avgjør rollene og birollenes skjebne.

Resultater og erfaring

Hvordan spillet ender kan bestemme hvor mange rollepoeng spillerne får. Her er noen eksempler:

Spillerne beseirer trollene	3 Rollepoeng til hver
Spillerne beseirer trollene, men klarer ikke redde Hilda	2 rollepoeng hver
Spillerne beseirer trollene, men klarer ikke redde verken Hilda eller Arne	1 rollepoeng hver
Spillerne rømmer bygda før angrepet tar plass	Ingen poeng (la folk i stikken bør ikke belønnes)

Nye regler

Dette er et veldig action orientert eventyr, i hvertfall i siste episode. Siden det er få om ingen regler for kamp i Draug boken, måtte jeg lage noen små regler for det.

Initiativ

Skaff en kortstokk, og del ut et kort til hver spiller og birolle under en kampscene. Den som har høyest kort begynner, og de andre deltagerne får gjøre sine handlinger i synkende rekkefølge.

Skade

I dette eventyret er det avgjørende hva slags skade de forskjellige rollene og birollene gjør, og siden det er store kamper er det best å avgjøre skade med terninger. Dersom man treffer med våpenet, kaster så mange terninger som skaden på våpenet viser. Alle terninger som lander på +, gir en skade til motstanderen.

Våpentabell med skade

Her er de forskjellige våpnene man kan finne i Skoggvik, med skade oppført:

Høygaffel – 4 skade terninger
Kortsverd – 5 skade terninger
Langsverd – 6 skade terninger
Knust flaske – 3 skade terninger
Kniv – 3 skade terninger

Liv

Alle småtroll trenger 5 i skade for å drepes. Altså er disse lette å drepe. Derfor har jeg våget å ha et stort antall av dem.

Bruk en vanlig helsetabell fra Draug boka til Vorte Pål, men hvis spillerne dreper han for lett, kan du gi han mer liv for at det skal være stor nok utfordring.

Kamp hendelser

Under kampen i siste episode av eventyret er det mange personer som kjemper. I stedet for å kaste for alle som deltar, bruker du denne tabellen for å finne ut hva som skjer med de mindre interessante deltagerne:

Kast 1 terning

- + Et troll drepes av en innbygger.
- En innbygger eller tater blir drept av et troll.
- Ingenting skjer