

# Kalabalik i Trollskogen

ÄVENTYR TILL VALFRITT FANTASYROLLSPEL AV PAULI PAANANEN

**D**etta är ett äventyr till valfritt fantasyrollspel. Det är baserat på ett gammalt *Drakar och Demoner Expert*-äventyr, men texten är inte bunden vid detta spel – varken dess regelsystem eller dess spelvärld. Eftersom det inte är ett komplett äventyr, utan måste färdigställas av spelledaren, kan det enkelt anpassas till just det rollspel och den kampanj densamme spelleder.

Berättelsen utspelar sig ute i den riktigt vilda vildmarken, där sagorna fortfarande tillåts utspela sig. Skådeplatsen för dramat består därför av en enorm skog – låt oss kalla den för Trollskogen. Spridda bergsmassiv ligger, aningen omotiverat, kringströdda över det vildvuxna landskapet.

## En vädjan om hjälp

Rollpersonerna befinner sig på scenen på skattjakt. De har kommit över en karta – troligen har de betalat en större summa pengar för den – som skall leda dem till en ofantlig drakskatt. Den aktuella draken är snarare inaktuell, då den skall ha dräpts av en hjälte för flera långa tidsrymder sedan. Denne återkom från sin drakjakt med genomfört uppdrag, men, vad man vet, utan någon drakskatt – och som alla vet ruvar alla drakar med självaktning på en sagolik skatt. Drakdräparen dog senare som en fattig man och kunskapen om vad som blivit av drakens skatt dog med honom – trodde man. Nu har rollpersonerna i alla fall fått tag i en skattkarta som fört dem till Trollskogen...

Efter flera veckors resultatlösa sökningar i skogarna börjar modet falla betydligt – kartan saknar nämligen alla angivelser om väderstreck. Kanske har rollpersonerna till och med börjat misstro kartans äkthet och ursprung. Skattjägarna avbryts i sitt värv av en tillsynes ordinär örn, som dock visar sig vara en magikers förtrollade tjänare. Familiariin ber om deras assistans för sin mästars räkning. Den senare skall sitta barrikaderad i sitt torn, medan svartfolk tagit resten av hans gård i besittning. Bland annat skall ett hiskligt troll gå i husockupanternas led.

Trollkonstnären önskar att rollpersonerna letar upp en varelse som tjänaranden kallar "Trollfar". Denne skall visst vara en god vän till mästarern och borde lätt kunna jaga angrifarna på flykten. Givetvis väntar en riklig belöning på rollpersonerna om de lyckas hämta nämnda varelse, men det brådskar! Familiariin kan endast peka ut den allmänna riktningen och är oförmögen att ge någon närmare väg-

beskrivning. Frågar någon, påstår fjäderfäet att dennes herre känner till drakgrottans placering.

## Bakgrunden

### Husockupantern

En eremitisk ondskefull magiker har funnit en fristad i Trollskogen, där han levtt tillsammans med sina odöda tjänare och sin familiari. Det gamla tornet (se bild på föregående sida) som han tagit i besittning har han byggt ut till en gård, med hjälp av sina magiska tjänare och en lokal svartfolksstam. De senare har dock tröttnat på svartkonstnärens ständiga kontraktsbrott och svek, och inte minst fått nys om dennes rikedomar. Sedan några dagar har svartfolken ockuperat gården och deaktiverat de levande liken på ett synnerligen brutalt sätt. Magikern själv gömmer sig dock uppe i tornet.

### Det stora trollbråket

Sedan en tid har en trollyngling från andra sidan skogen uppvaktat Trollfars dotter. Därför har densamme flyttat in hos hennes familj, för att visa sin duglighet genom att hjälpa till i hushållet. Denna hjälpsamhet såg dock inte Trollfars egen son med blida ögon. Istället såg han i sin tanklöshet nykomlingen som ett hot mot hans egen ställning i familjen. Föräldrarna såg dock sin chans att äntligen kunna gifta bort sin, vid det laget, extremt giftasmogna dotter. Ingen var dock gladare än den giftaslystna trolljantan själv! Hon hade misströstat hårt, då till och med hennes betydligt yngre syster för länge sedan lämnat hemmet, i sällskap med en främling av manskön.

För inte så länge sedan, efter ett häftigt bråk trollpojckarna emellan, lämnade den inneboende fästmannen hemmet i ursinne. När Trollfar hörde om det inträffade gav han sonen sin ordentligt på pålsen, bokstavligen. Detta resulterade i sin tur i att även sonen sprang till skogs. Efter att ha svalnat av en aning fick han dock hemlängtan, men vågade inte återvända utan vidare. Därför vill han först finna sin rival och återbörda denne till familjens hägn.

Trolljantan, om det namnet nu kan anses passande för en hundrafemtioårig trollhona, blev givetvis mäktat förgrymmad på sin lillebror, som på detta sätt ville förvägra henne chansen att äntligen få sig en make. Trollfars dotter har också trollens sedvanligt svartsjuka läggning och har därmed intalat sig själv att hennes tillblivande sprungit iväg med en annan trollflicka, el-

ler i värsta fall sökt sig till hennes förhatliga syster. Alltså begav sig hon också av från föräldrahemmet, för att leta reda på sin förmodat otuktiga fästman samt sin bortsprungna bror.

Den förlorade blivande svärsonen har anslutit sig till ett svartfolksband och har inga som helst planer på att återvända till slaveriet hos Trollfar. Föräldrarna – Trollfar och Trollmor – är mest nöjda för att ha blivit av med gökungarna till barn; de var ändå mest till besvär. Fast just nu skulle de behöva all hjälp de kan få...

### Sjuklingen

Trollfars nyfödde son har insjuknat i en mystisk sjukdom och då sjukdom är ett mycket sällsynt fenomen i trollens tillvaro, har Trollfar begett sig för att konsultera Bergens andar (se nedan). Den övriga familjen har som bekant också lämnat hemmet, som ett resultat av en alltför handgriplig rivalitet ungdomarna emellan.

Trollfar befinner sig nere i en djup ravin uppe bland bergen, där ett öronbedövande, evigt vrål ljuder. Det högljudda skränet är egentligen ett eko som fastnat mellan klippväggarna, där det ständigt kastas fram och åter. Oljudet hörs flera kilometer bort och är outhärdligt vid, och nere i, själva klyftan.

Egentligen är det fruktansvärda ekot den nämnda drakens dödsvrål, som fastnat i ravinens väggar. Denna sällsamma effekt har sin grund i drakspråkets magiska natur och särart (jfr. *Blatifagus* dödsångest när Arn Dunkelbrink högg av odjurets svansspets). Drakgrottan finns på klyftans botten, där besten ligger begravd i stenmassorna som täckte såväl draken och dess håla, liksom odjurets skatt. Endast drakens huvud har undgått stenraset och den enorma skallen sticker ut under rasmassorna.



Illustration: Mats Andersson.

Det oheliga ekot tolkar Trollfar såsom varande Bergens andar. Han har färdats till dalen för att rådfråga de mäktiga andarna (de måste vara mäktiga eftersom de låter så hemskt!) angående sitt barns sjukdom. Trollfar sitter blickstill framför drakgrottan och väntar i förundran på andarnas vrål. Han väntar dock förgäves, då han blivit döv av det myckna missljudet, men tolkar själv detta som att andarna tystnat. I hans andliga föreställningsvärld är detta ett mycket dåligt tecken, varför han förfärat väntar på att kommunikationerna skall återupprättas.

## Äventyret

Detta avsnitt presenterar endast de olika episoderna och de svårigheter rollpersonerna ställs inför. Olika lösningar diskuteras i det nästföljande avsnittet.

### Trollen

Till slut bör rollpersonerna finna trollens boplatz. Dessa bor i en gammal ruin efter ett jaktlott, som brändes ner av den härjande draken för årtal sedan. Endast trollmor finns på plats för tillfället, tillsammans med sin sjuke telning. Hon vakar ständigt över sin nyfödde son, vilket gör det är möjligt att smyga runt i borgruinen – trollvnglets ständiga gråt dränker de flesta ljud eventuella inkräktare lyckas orsaka. Platsen stinker förfärligt, vilket borde övertyga skattjägarna om var de hamnat.

I trollens skafferier hänger en utmärkt alyv som Trollfar fångat nyligen. Liksom alla vet ger alver gaser, varför den olycklige för tillfället utgör nödproviant – resten av klanen är ju inte närvarande och Trollmor oroar sig för mycket för att kunna lämna trollynglet medan hon skaffar föda. Om inte familjen återvänder inom kort, är nog alvens dagar snart räknade.

Upptäcker trollet inkräktare i ruinen, blir hon extremt aggressiv då hon fruktar för sitt barns säkerhet. Men det kanske ändå är möjligt att lugna ner henne. De uppenbara kommunikationsproblemen underlättas dock säkerligen inte av hennes påtagliga, beskyddande modersinstinkter.

När man väl funnit klyftan och monstret som kallas Trollfar, återstår att förklara sitt ärende för det gigantiska trollet. Även om Trollfar normalt sett förstår människospråk, är det en föga hjälp nu när han är döv. I värsta fall blir han mäkta förgrymad över att småfolket inte svarar på tilltal och dessutom "låtsas" skrika för fulla halsar. Trollfar har ett häftigt temperament och vägrar låta sig göras till åtlöje. Eftersom han inte själv hör sin egen röst och rollpersonerna dessutom håller sig för öronen, förstår han kanske ändå att hans hörsel inte riktigt är vad den borde vara.

När väl Trollfar inser att hans hörsel är ett minne blott, vandrar han nog hemåt så småningom för att se till familjen. Även om man lyckas göra sig förstådd med Trollfar, är denne inte beredd på att komma till magikerns undsättning innan hans lilla son är bortom all fara.

Inte att förglömma den väldiga strapats som klättringen ner i klyftan utgör. Kan-

ske får man ändå nöja sig med att själv återvända med bibehållen hörsel.

### Magikerns gård

Den nämnde gården består av ett torn i murad sten, samt ett par timmerbyggnader som tillsammans med tornet ramar in en gårdsplan, som ytterligare avgränsas av en stenmur. Ingången till tornet är inbyggt i en av sidobyggnaderna, och ingången till gårdsplanen, samt till själva gården, finns i en annan av tillbyggnaderna. Numera är husen nedom tornet alltså ockuperade av svartfolk. Trollet som vandrar i deras led är som bekant Trollfars blivande svärson, som numera agerar livvakt åt svartfolksledaren.

Gårdens rättmätige herre, magikern, har tagit skydd i tornet i väntan på att hjälp skall anlända eller att svartfolken skall lyckas slå in den magiskt förstärkta porten till hans gömställe. Hans familiarii skaffar honom föda genom jakt, men detta har belägrarna insett och försöker numera skjuta ner örnen så fort de får korn på den. De skulle givetvis kunna invänta tills magikern dött av hunger och sedan lämna honom att ruttna i sitt torn. Men sådant tålmod äger som bekant inte svartfolk. Dessutom har ledaren satsat mycket prestige på att få magikern steglad snarast möjligt. Sedan är svartfötterna också ivriga att plundra den senare på hans förmodade rikedomar.

Någon måste alltså förpassa svartfolken ut från gården. Förslagsvis Trollfar eller i värsta fall rollpersonerna. När väl svärhären har lämnat platsen, alternativt jordelivet, uppstår nästa problem. Magikern är nämligen föga tacksam mot rollpersonerna, som direkt eller indirekt räddat honom. Han låtsas dock vara dem evigt tacksam, inbjuder dem in i tornet och bjuder dem att skåla för hans räddning. Själv dricker han dock inte då vinet är förgiftat – han är i behov av att ersätta de odöda som förintades av svartfolken. Det bör finnas vissa tecken som föranleder spelarna att misstänka ett svek, annars kan äventyret sluta litet väl snöpligt...

### Mer eller mindre slumpmässiga möten

Äventyret kommer förmodligen att utspela sig under en längre tidsrymd, bestående av ändlösa vandringar och strapatser i urskogen. Rollpersonerna tvingas då tampa med faror som vilda djur, vädrets makter, trötthet och en ständigt närvarande hunger. Allt detta friluftsliv kryddas med fördel med följande "slumpmöten".

*Den förlorade sonen.* Trollfars son har rymt hemifrån för att återfinna sin tilltänkta svärbror. Han blir mest rädd om han får veta att storasyster är honom i hälar. Trollet vet ingenting om situationen hemmavid och skulle kanske övervinna sin rädsla och återvända om han trodde sig vara saknad, speciellt om han får veta att systemen inte är längre kvar där.

*Trolljätan.* Trollfars svartsjuka dotter ränner som sagt runt på jakt efter sin troförlövade. Hon är också hämndlysten och vill gärna hitta sin yngre bror som kört iväg densamme. Hon har för avsikt att slå dem



bägge gula och blå, om inte annat så av ren tillgivenhet. Samtidigt håller hon givetvis ögon, öron och andra organ öppna för eventuella alternativa fästmän... Eftersom hon är förblindad av ett flertal starka känslor, av vilka åtskilliga är av tämligen brutal natur, är hon inte lätt att tas med. Hon har inte heller någon aning om situationen hemmavid och har inte tänkt återvända innan hon fått utlopp för sina aggressioner. Hon är mycket intresserad av alla upplysningar angående var de två stridstupparna håller hus. Får hon inte de upplysningar hon vill ha, kan hon dock bli våldsam.

**Familiariin.** Örnen som skickade ut rollpersonerna på jakt efter Trollfar kan få syn på skattjägarna. Denne kommer då ner för att förhöra dem om hur uppdraget artar sig. Troligen försöker den också få rollpersonerna att öka sina ansträngningar, då tiden sakteligen håller på att rinna iväg. Familiariin kan inte bistå med flygspaning i någon större omfattning, då den är fullt upptagen med att skaffa föda åt sig och sin mästare.

**Ett alvfölje.** Några alver, som tillhör samma resällskap som den fångne alven i trollnästet, överaskar rollpersonerna ur ett bakhåll. De vill dock endast ha information, men anser det ändå inte vara helt uteslutet att rollpersonerna skulle kunna vara inblandade i deras frändes försvinnande. Uppstår handgemäng tar alverna det som bevis på just detta. De drar sig helst undan en direkt strid och anfaller istället ur bakhåll vid ett senare tillfälle. Fortfarande är alverna dock främst intresserade av upplysningar angående vad de kan tänkas ha gjort med den försvunne.

## Lösningar och varianter

Endast problemens mest uppenbara och troliga lösningar presenteras här. Detta är absolut inget facit, utan syftar till att orientera spelledaren i äventyrets mest troliga förlopp. Därmed inte sagt att det borde förlöpa enligt textens mall! Skulle spelarna komma på andra lösningar, bör de inte bestraffas för detta utan snarare belönas för sin uppfinningsrikedom! En god spelledare uppmuntrar kreativa lösningar och spontana infall, samt anpassar äventyret där efter!

Här nedan återfinns också tankar kring hur man kan variera temat och anpassa äventyret. Det kan inte nog poängteras att texten endast vill presentera författarens egen syn på berättelsen – hur ert besök i Trollskogen artar sig är helt upp till er!

### Att hämta trollfar

Kanske kan man vinna Trollmors förtroende genom att erbjuda mat eller andra gåvor. Man övertygar dock knappast Trollmor om sin goda vilja genom att släppa den tillfångatagna alven på fri fot. Uppstår förtrolighet mellan rollpersonerna och trollhonan, kan denne exempelvis berätta att Trollfar är ute på jakt efter medicin och råd hos "Bergens andar". Hon vet inte så

mycket om varken dessa andars natur, eller var dessa håller hus. Detta föranleder nog ändå rollpersonerna att bege sig mot närmaste bergmassiv i den väldigt diffusa riktning som Trollmor anger. Väl uppe i bergen kan man sedan spåra källan till det hemska oljudet som ekar bland topparna, även om just oväsendet gör själva nedstigningen till ett ganska vanskligt företag.

Ett annat sätt för rollpersonerna att finna drakgrottan och därmed också Trollfar, är att de mot förmodan lyckas tyda sin förvirrande skattkarta. Man kan likaså spåra upp Trollfar och på sätt snubbla över drakens dolda klyfta.

När man väl finner Trollfar, har man skaffat sig ett flertal nya problem. Först och främst måste man göra sig förstädd inför det väldiga, allt mer otåliga trollet. Lyckas inte detta kan det vara nog så svårt att undersöka drakgrottan eller ens komma underfund med att man har funnit drakens forna bohåla. Man får inte heller med sig Trollfar och därmed kan man inte stå magikern bi.

Eftersom Trollfar vägrar lämna sin sjuka avkomling åt sitt öde måste trollynglets sjukdom övervinnas. En läkekunnig rollperson skulle kanske kunna utföra miraklet. Den hårt tillplattade alven skulle kanske också kunna upphäva det lilla trollets sjukdomstillstånd. Rollpersonerna måste i så fall först få trollen att släppa alven fri, sedan övertyga den senare om det riktiga i att rädda livet på små troll, och slutligen få den beskyddande modern att gå med på att låta alven utöva sin läkekunst på hennes avkomma.

Eventuella andra möjligheter att lösa problemen ovan begränsas givetvis inte på något sätt av det som sagts här. Exempelvis kan man få någon av trollungdomarna att återvända hem, något som självklart påverkar situationen. Man kan också leda alvföljet till trollen eller kanske genomföra ett fritagningsförsök tillsammans med dem. Också detta skulle givetvis förändra förutsättningarna för att få tag i Trollfar och förmå denne att bege sig till magikerns gård.



### Framme vid Gården

Väl framme vid magikerns gård skrämmer Trollfar enkelt slag på svartfolken och får dessutom sin tilltänkta svärson att lämna sina vapenbröder. Eventuellt motstånd från ockupanternas sida kväser trollet utan några större åthävor. Ett alternativ är givetvis att rollpersonerna själva lyckas fördriva svartfolken, antingen med våld eller med list. En metod vore till exempel att sätta eld på gården och sedan angripa de panikslagna, flyende belägrarna. Skulle rollpersonerna råka skada eller än värre döda trollet, kan detta få ödesdigra konsekvenser om det kommer till de andra trollens kännedom...

Kanske lyckas rollpersonerna kommunicera med belägrarna och får ta ställning till alla de hemskheter svartfolken tillskriver magikern. Kanske är man inte alls längre intresserade av att hjälpa denne. Kanske förenar man sig rent av med svartfolkshären för att plundra tornet!

En variant som spelledaren kan överväga, är att tiden hunnit rinna ut och magikern dött av svält och törst. Svartkonstnären har dock ett ess i ärmen – han kan uppväcka sig själv som en odöd vålnad. Då har han förvisso tagit farväl av sin mänsklighet men har nu istället tiden på sin sida. Hans krafter mångdubblas och han kanske till och med blir förmögen att själv besegra svartfolken. Då får spelarna istället sig en äkta slutstrid mot magikern, på konventionellt vis.

En högst trolig konsekvens av förvandlingen vore att hans tjänarande, familiariin, befrias från sin tjänst och lämnar örnkroppen den tagit i besittning. Skulle kroppen dö, kan den alltid animeras som odöd av sin forna herre. Det kanske skulle väcka oro i rollpersonerna om de upptäckte att en mystisk, något skamfilad, tyst örn spionerade på dem...

En annan aspekt av hans förvandling är Trollfars reaktion på hans ickelevande tillstånd. Kanske bestämmer sig trollen för att tillsammans belägra tornet. Nu har magikern dock all tid i världen att bli belägrad – han har ju knappast några fysiologiska behov längre och kan helt enkelt vänta ut dem, även om troll kan vara rusligt tålmodiga om de verkligen går in för det!

När/om man räddat magikern är nästa problem vad man skall göra åt den otacksamme. Observera att han förvisso inte skulle påverkas av giftet i odöd skepnad, men då skulle han inte heller försöka lura rollpersonerna, då de ju skulle inse hans oheliga tillstånd! Om förgiftningsförsöket går om intet försöker magikern snärja rollpersonerna med sin magi, alternativt lägger benen på ryggen och flyr. Finns då Trollfar kvar utanför, bussar han gärna odjuret på dem. En intressant situation kan uppstå om rollpersonerna däremot har blivit såta vänner med trollet ...

## Belöningar

Rollpersonerna är ju trots allt på skattjakt, varför varken de eller deras spelare kommer att bli nöjda om äventyret slutar utan att de blir ordentligt belönade.

Drakskatten lär dock vara ytterligt svår att bärga, åtminstone utan ett kompani gruvarbetare alternativt dvärgar, som också skulle bli döva på kuppen. En annan möjlighet är att använda mäktiga trollformler, eller kanske Trollfar som arbetshäst. Den viktiga frågan i sammanhanget är om skatten verkligen finns bortom rasmassorna. Det är givetvis upp till spelledaren! Kanske finns den där. Kanske har någon, förslagsvis magikern, redan lagt beslag på den...

Magikern lär som sagt ha en del rikedomar i sitt torn. Frågan är endast om det är i silvermynt, guld tackor, ovärderliga böcker, magiska föremål eller kanske just består av det nämnda odjurets skatt. I vilket fall måste två hinder forceras innan man kan komma åt rikedomarna; svartfolken och svartkonstnären. Den senare lär i alla fall inte frivilligt dela med sig av sina skatter.

Förutom detta kan det tänkas finnas annat värdefullt att lägga vantarna på i Trollskogen. En alkemist skulle t.ex. kunna betala väl för drakskallen som sticker ut under rasmassorna. Även trollblod är en gångbar valuta i sådana kretsar, liksom alvögon och -öron, benpipor från häxmästare, med mera. Problemet är bara att alkemister ofta har vanan att betala för sällsynta ingredienser med magiska elixir, snarare än med klingade guldmynt...

## Medverkande

Här presenteras alla de som har del i äventyrets intriger. Spelarnas rollpersoner behandlas dock först i nästa artikel, i nästa nummer av Runan.

### Trollen

Äventyret är i mångt och mycket färgat av artikeln *Troll* av Per Norström i Sinkadus nr. 29 (februari 1991), som den skriftlärde säkert känner igen. Här är det alltså frågan om traditionella troll, sådana som de framställs i sagorna, till skillnad från de domesticerade Chronopia-troll, som exempelvis figurerade i januarinumret av Runan. Avsnittet nedan sammanfattar en del av det som sägs i Norströms artikel.

Utmärkande för troll är deras anlag för fetma, så är också fallet med äventyrets troll. Annat iögonfallande är just deras mörka ögon, som lyser med ett sjukligt sken i mörker. Deras sinnen är mycket skarpa, så även synen, speciellt nattetid. Detta för dock med sig att sinnesorganen är något överdimensionerade (potatisnäsor, fladderöron osv). Trollens ålder kan enkelt bestämmas genom att syna svanslängden – svansen växer nämligen hela livet. När den når ner till marken anses trollet ha blivit vuxen, vilket sker runt hundra års ålder.

Troll är som bekant nattvarelser och känsliga för direkt solljus, som förvandlar dem till sten. Därför rör de sig i skuggan



om dagen, om de alls vågar bege sig utomhus. Annat som kan vara av intresse är att troll skräms lätt av magi och andra övernaturligheter. Vidare är de förtjusta i kryddor men är själva ganska oförmögna att odla sådana. Detta gör kryddor till en gångbar handelsvara i förhandlingar med troll.

Annat som kan sägas om äventyrets troll är att det rör sig om skogstroll, som främst livnär sig på jakt och dessutom sysslar med viss begränsad jordbruk. Trollen är vidare inte främst tänkta som motståndare eller som svärdföda. Rollpersonerna förväntas spela med trollen, inte mot dem (dvs interagera med dem).

### Trollfar

Han är som sagt ett hiskligt odjur. Endast hans dryga fyra meter över markytan räcker till för att skrämna iväg de flesta fiender. Och då är han kutryggig! Ett par krumma betar sticker ut i mungiporna och ögonen är djupt insjunkna. Huvudet är numera kallt, förutom för en ring av fjun som ramar in flinten, och ett glest skägg som slagit rot på haka och kinder.

Trollfar har en aversion mot att bära kläder, varför han går naken året om. Dock täcker en tät, mörk borst delar av hans enorma lekamen. Kroppsbehåringen är mörk till färgen helt enkelt för att densamme inte heller är någon hängiven badare – egentligen är den tjocka borsten till stora delar gråsilvrig. Det kanske inte behövs tilläggas trollet stinker outhärligt!

Trollfar kanske inte ska ses som någon stor tänkare, men är ändå inte lika enfaldig som troll i gemen. Däremot är hans omvärldsuppfattning något skev, vilket i samverkan med hans envishet gör honom omständig att ha att göra med. Han har en vilja av härdat stål och ett temperament som åskan, vilket inte gör saken ett dugg bättre. Det underlättar inte heller att han numera är dövt. Vidare har han föga respekt för varelser som är mindre än han själv, vilken i princip gäller allt och alla. Dock älskar han sin maka, även om förhållandet är allt annat än harmoniskt, samt sina barn, trots att de mest går honom på nerverna. Han hyser också en djup respekt och beundran för magikern i äventyret. Denne har skrämt upp Trollfar med pyroteknik, varför den senare endast fruktar fem ting: solljus, magikern, magi, eld och Bergens andar.

### Trollmor

Trollmor är en osannolik fettklump av gigantiska mått. Trots detta kan hon röra sig förvånansvärt smidigt, stilen liknande en sumobrottares. Den omfångsrika, dallrande magen överträffas endast av den magnifika bysten. Trots sitt mycket fördelaktiga utseende är hon en omisskännlig modersgestalt och är mycket riktigt våldsamt fruktsam, åtminstone för att vara ett troll. Till denna brist på fördelaktiga drag hör det stripiga håret som når ner till midjan, den enorma, oformliga näsan och den tandlösa käften. Manliga rollpersoner torde betrakta henne med skräckblandad fascination och minnas sina respektive mödrar.

Den lilla trollungen som mycket av äventyret kretsar kring, är något större än en nyfödd människa. Den är hårlös, svanslös och dess skinn är fortfarande mjukt och len, ja, nästan som en bebisrumpa. Dock är den mycket lortig. På grund av sjukdomen vårlar trollynglet öronbedövande oavbrutet. Detta missljud väcker dock effektivt Trollmors moderskänslor till liv, varför hon ständigt har ungen i sin famn, inlindad i det snuskiga håret. Hennes modersinstinkter gör henne modig och ytterligt farlig!

### Trolljantan

Trots sitt hiskligt fula yttre är Trolljantan mycket noga med sitt utseende. Det innebär dock inte att hon skulle vara renlig av sig eller inte lukta apa. Hon flätar håret, plockar och böjer ögonfransarna, målar läpparna med blod, hänger benpipor i öronen och liknande. Hon klär sig i något som liknar en kjol av älgskin, samt bär den överdimensionerade bysten i en "utmanande" behå i samma naturmaterial. Till detta bär hon en enorm matchande trästock, som hon fredar sig med.

Denna tragiska gestalt stryker som sagt runt i Trollskogen, beredd att ge sig på vad som än hamnar i hennes väg. Trots sitt kön är hon mycket stark och uthållig, vilket gör henne mycket hälsovadlig. Hon drivs dock i grunden av kärleksbegär, som övergått till svartsjuka och vredesmod. Hon tyglas lättast med smicker och vänlighet, även om man får akta sig för att hon ska fatta tycke för en – hennes kärlek är handgriplig, mycket våldsam och möjligen dödlig!

### Trollynglingarna

Brodern och fästmannen är ganska typiska skogstroll, förutom för att broderns svans inte ännu når marken. Av den anledningen försöker han tänja ut den, genom att binda en sten ändan. Han klär sig i skinn och beväpnar sig med en träklubba. Den tilltänkta fästmannen däremot har beväpnats med ett enormt svärd, som denne dock saknar skicklighet i att hantera. Han är också klädd i diverse rustningsdetaljer, såsom en trasig ringbrynjekilt, underarmsskydd (ursprungligen benskydd) och en metallhjälm (en järnkittel från den ockuperade gården).

### Svartfolken

Den här skamliga hopen utgörs av ett lämpligt antal svartfolk av passande be-

skaffenhet. Med svartfolk menas orcher och närbesläktade kreatur av skiftande slag. Med lämpligt antal menas att deras antal och slagkraft överstiger rollpersonernas, men att Trollfar ändå kan skrämman dem på flykten.

Det är brukar vara en god idé att inte enbart reducera svartfolk till en anonym massa, som endast duger till att slås ihjäl. Spelledaren beskriver istället enskilda medlemmar så som de individer de är. Detta görs lättast genom yttre kännetecken och här kan man med fördel använda sig av olika ras, storlek, beväpning, klädsel, ärr, och inte minst ansiktsdetaljer. Enskilda individer kan också vara extremt dumma, tröga, våldsamma (Snöblomma?), feiga eller äga andra utmärkande personlighetsdrag.

Ändå är det främst stammens ledare och dennes livvakt som egentligen är av någon större vikt för äventyret. Den förrymde fästmannen till troll agerar ju som bekant livvakt. Han beskrevs här ovan. Svartfolksledaren är också stammens shaman, varför hans ledarskap anses vara auktoriserat av högre makter. Detta leder också till att han ser rätt lustig ut: han målar sig med helig färg, smyckar sig med allehanda krimskrams och klär sig i toga. Trots att han inte är någon slagkämpe, härskar ledarorchen med terror. Hans "magi" fruktas, men allt fler har börjar tvivla på hans krafter, då han trots allt inte kan övervinna magin som skyddar tornet. Men så länge trollet är på hans sida har han ingenting att frukta.

### Magikern

Den omtalade magikern är en riktig häxmästare av den gamla onda skolan. Han drivs av hat, girighet och maktbegär. Endast han själv vet vilka hemska planer han smitt i sitt torn. Vilka dessa nu är, har de blivit abrupt avbrutna av svartfolkens belägring. Magikern ser gammal ut men givetvis är han betydligt äldre än vad utseendet avslöjar. Han bryr sig knappast om sitt yttre, varför han inte är en behaglig syn att skåda: han är uråldrig, ihopkrympt, tandlös och äger föga hygien.

Om han låter sig förvandlas till vålnad, blir han om möjligt ännu vidrigare att syna. Då spricker speglar om de försöker återkasta hans reflektion och djur flyr i vild panik.

Hur mäktigt trollkonstnären egentligen är lämnas osagt här. Detta beror helt på hur spelledaren tänkt använda honom. Det behöver inte heller vara sagt att hans krafter ökar nämnvärt av en eventuell förvandling, kanske rent av tvärtom!

## Äventyrets slut

Hur slutar då äventyret? Det varierar nog från spelgrupp till spelgrupp, men en god spelledare lyckas säkert ändå iscensätta en lämplig avslutning. Vägen dit är nog också lång och minst lika unik. Det sägs ingenting om vad som sker efter äventyret men det är också, som det heter, en annan historia...

## Mer Kalabalik i Trollskogen

För att få ut mer av äventyret följer härmed några sidor med ytterligare information. Först presenteras en ytterligare intrig som kan infogas i handlingen som ett sidöäventyr. Därmed blir äventyrets dubbla handling trippel! Sedan följer lite funderingar över rollpersoner och förslag på hur man kan anpassa dessa till äventyret, istället för tvärtom. Det är nämligen fullt möjligt att bygga upp en kampanj kring intrigerna i Kalabalik i Trollskogen.



### Viskande dalen

Någon gång under äventyret råkar rollpersonerna passera en dalgång mellan två bergsåsar. Dalgången är ganska stor till ytan och består av ängsmark. Trollskogen, som omger både dalen och bergen, avgränsar två av sidorna, medan klippor och bergsknallar upptar de återstående ändarna. Gräset står midjehögt och ängsblomster dekorerar landskapet, fåglar sjunger och fjärilar betar sig som fjärilar brukar, och så vidare. Det blåser friskt då man befinner sig ganska högt, samt för att landskapet är befriat från grövre vegetation. När rollpersonerna antrar scenen skiner lämpligtvis solen, gärna efter en regnskur som spolat rent såväl luft som terräng.

Om karaktärerna bär sig illa åt i dalen (trampar sönder fågelbon, skövlar blombestånd, jagar sorkar, eller dylikt) får de snart problem. Ängen är nämligen boplatz för småknytt, som inte alls uppskattar ett sådant förfarande. För mer detaljer om dessas beskaffenhet, se nedan.

Är man däremot varsam och visar naturen tillbörlig respekt, hör man att vinden bär enstaka ord och stavelser med sig! Först kan man vita bort dem som inbillning, men snart ökar de i frekvens och antal, samt man kan höra hela fraser och meningar. Stannar rollpersonerna upp, väntar och lyssnar, kan de till slut tyda meddelandet som vinden för till dem:

*Slå ej främling av trädens bark,  
stampa heller ej fin mark  
Slå en volt, sätt er ner,  
njut av fågelsången  
Ty, naturen är även er!  
Före er har kommit mången*

Följer man uppmaningen och sätter sig ner, med eller utan akrobatiska manövrer, kommer småfolket snart fram ur sina gömställen. Främlingarna förstår snart att det ingalunda var vinden som viskade...

Mötet med ängens invånare är en mycket tacksam episod att lätta upp äventyret med. Spelledaren tar med fördel fasta på de kommunikationsproblem som kan tänkas uppstå, både av social och av rent språklig natur. Sedan kan småfolket ställa till med allehanda små hyss och upptåg. Det är också viktigt att gestalta olika karaktärer samt speciellt roliga eller framträdande medlemmar ur det skygga folket. Hur som helst gillar de sällskap och snart har rollpersonernas tillfälliga läger utsatts för en veritabel invasion.

Efter många kulturkrockar och andra roliga episoder, inklusive ett gästbad av ovanligt slag, förklarar deras ledare att de skulle behöva de stora främlingarnas hjälp. I något obskyrt syfte, antagligen av magisk natur, som rollpersonerna inte riktigt lyckas begripa, behöver småfolket ha tag i ett fruktansvärt oljud och en fullkomlig tystnad. Någon bättre förklaring ges inte, men frågar man blir man i alla fall lovad en belöning för mödan, även om också den gärna får förbli något diffus för karaktärerna. Antar man uppdraget, förses man med två snäckskal i ett glasartat, halvt genomskinligt naturmaterial. I dessa skall man enligt instruktion fånga missljudet respektive tystnaden. Det ena är vitt som salt, det andra svart som kol, och båda har spegelblank yta. Några ledtrådar till var man kan finna dessa företeelser gives icke heller, men man förses i alla fall med uppmaningen att hålla den vita från alltför höga ljud, samt att den svarta inte får utsättas för en alltför fullkomlig tystnad. Det framkommer inte heller klart varför detta inte får ske.

Småknyttens önskar rollpersonerna lycka till när de åter fortsätter sin vandring, samt hoppas på deras snara återkomst. Vid behov kan de fylla på rollpersonernas matförråd, laga trasiga föremål, hela deras skador och så vidare. Givetvis kan rollpersonerna också efteråt märka att saker fattas i deras packning eller att vattenlågeln innehåller lika delar jord. Småfolk älskar ju som bekant att spela spratt för mer välväxta folk!

### Lösningar

Rollpersonerna kan finna småfolkets "ingredienser" på flera olika platser. Huvudsaken är att de finner ett vidunderligt oljud och en fullkomlig tystnad. De platser inom äventyrets ramar som tillhandahåller dessa omständigheter är drakgrottan, givetvis, samt trollkarlens bibliotek, där en evig magisk tystnad råder. Det är dock viktigt att göra som uppdragsgivaren anvisat: tar man den vita snäckan till ravinen,

splittras den av det hiskliga vrålet, liksom den svarta smulas sönder om den förs in i det förtrollade biblioteket.

Andra lösningar på problemet får spelledaren själv bedöma och belöna efter bästa förmåga.

### Belöning

Lyckas man uppfylla småfolkets önskemål, blir man givetvis belönade på ett tillbörligt sätt! Det kan dock lämnas osagt vad en sådan eventuell belöning skulle bestå i. Rör det sig om pysslingar (se nedan) får de lämpligen var sitt par magiska skodon som låter en smyga i absolut tystnad eller som inte lämnar några som helst spår efter sig, eller dylikt. Kanske består tacken i en sång eller just i ett stort, hjärtligt "tack!".

### Småfolk?

Småfolket kan vara allt från älvor till rumpnissar, allt efter vad spelledaren anser vara passande. Dock representeras de ändå lämpligast av pysslingar. Dessa beskrivs dock endast i vissa äldre supplement till (gamla) *Drakar och Demoner*. Därför presenteras de kortfattat här.

Pysslingar är småväxta och mest kända för sina magiska skor. Förutom skomakeri gillar de att driva med andra, mer storväxta varelser. De bor under jord men tillbringar mycket av sin tid ute i det fria. Därför är de solbrända och har ständigt rosor på kinderna. Öronen är spetsiga, liksom näsan. Skorna har krökta spetsar och äger som sagt magiska egenskaper. Dessa kan vara allt ifrån att de låter pysslingen anta djurhamn eller att de neutraliserar fientligt inställda varelser, exempelvis genom att söva ner dem. De kan också beväpna sig med nys- och klipulver som de angriper fridstörare med, och andra med för den delen.

## Kollpersonerna – skattjägare?

Äventyret är skrivet med tanke på att det med relativt enkla medel skall kunna göras till en del i en pågående fantasykampanj. Det innebär tyvärr utomstående rollpersoner som befinner sig i utkanten av handlingen, med motiv och målsättningar som endast indirekt berör intrigerna och spelledarpersonernas handlande. De söker efter en skatt, får ett uppdrag och så vidare.

Texten förutsätter alltså rollpersoner som är på skattjakt och som främst drivs av en längtan efter guld och rikedomar. Förutom detta förutsätts det att de inte är alltför mäktiga och skall helst inte heller kunna sätta så mycket emot berättelsens troll, svartfolk och andra potentiella farligheter. Det är nämligen meningen att de skall lösa problemen med andra metoder än fysisk våld och tvång, till förmån för rollspelande och problemlösning. De förväntas också komma från mer civiliserade trakter och i viss mån sakna vildmarksvana. Givetvis kan äventyret också spelas på ett annat sätt, om än med vissa modifieringar.

### Motivation

Vi förutsätter att rollpersonerna först och främst är på jakt efter drakskatten. Samtidigt vill de finna "Trollfar" för att hjälpa den belägrade magikern, men också detta gör de i slutändan för att kunna lokalisera skatten. Jakten på Trollfar är alltså prioriterad framför den för tillfället ganska hopplösa jakten på drakskatten. Önskan att finna skatten är dock säkerligen prioriterad framför deras önskan att hjälpa svartkonstnären.

Att rollpersonerna då råkar finna drakgrottan av misstag under sin jakt på Trollfar, gör dem säkerligen aningen osäkra på sina prioriteringar. Inser de att de inte kan bärga någon drakskatt, vill de förhoppningsvis desto mer hjälpa magikern för att inte behöva lämna Trollskogen tomhänta. Återstår alltså att hoppas på att denne belönar dem på ett tillbörligt sätt...

Det gör ingenting om rollpersonerna mistänker att magikern redan bärgat drakskatten. Då måste de ändå få med sig trollet för att bli av med svartfolken som ockuperar dennes hem. Skyndar de sig inte, kan svartfolken dessutom hinna lägga vantarna på de förmodade rikedomarna!

### Huvudrollsinnehavare?

När man skall tillämpa andras äventyr i sin egen kampanj reduceras ofta spelarrollerna till utomstående element, utan naturlig del i själva handlingen. I värsta fall blir rollpersonerna – spelets egentliga huvudrollsinnehavare – biroller som endast är delaktiga i handlingen mer eller mindre på eget initiativ och på sina egna villkor. De har med andra ord inget där att göra, men ändå förutsätter äventyret att de mer eller mindre på eget begiv envisas med att lägga näsan i blöt. Om det inte är rollpersonerna som för handlingen framåt blir dessa också lätt något av åskådare, som låter sig slussas genom äventyrets olika delar och som drabbas av olika episoder, med endast begränsade möjligheter till att själva påverka händelseförloppet. Om de lyckas bryta det förutbestämda mönstret, har de ofta samtidigt förstört äventyret genom att ta egna initiativ!

Ofta kan nog anledningen till att rollpersonerna berövas på sina huvudroller spåras till att man anpassat kampanjen till förmån för det externa materialet/äventyret. Detta utan att ta hänsyn till rollpersonernas roller och målsättningar, och därmed utan hänsyn till själva kampanjen.

### Alternativa spelarroller

Ett sätt att angripa problematiken ovan är att helt enkelt skapa nya rollpersoner och därmed en ny kampanj. Då kan spelarna få rollpersoner som har mer med äventyrets inbyggda intriger att göra, än just skattjakt.

Här nedan presenteras några alternativa (huvud-)roller som spelarna kan tänkas ha: Alvföljet som stryker i skogarna kan exempelvis med lätthet utgöra en grupp rollpersoner. Istället för att några utomstående skattjägare skall få söka efter pysslingarnas ingredienserna, kan en grupp småfolk själv sköta den uppgiften. Trollens fejd skulle också kunna ge upphov till intressanta rollpersoner. Då är kanske trolljäntan och dennes bror mest lämpade som spelarroller. En minikampanj med svartfolksrollpersoner kan säkert också vara festlig. Dessa kan också utgöra ett alternativ till, eller en variant av, skatt-sökartemat.

Den kanske mest givande varianten, men också den mest krävande, skulle innehålla flera av ovanstående grupper av rollpersoner. Föreställ er intrigerandet om varsin spelare skötte trollet, några alvföljet, några en grupp pysslingar, om ytterligare några gestaltade en brokig skara svartfolk på skattjakt, och om någon spelade dubbelrollen som svartkonstnären och dennes familiari!

## Slutord

*Drakar & Demoner*-spelaren kanske undrar hur äventyret spelades i dess ursprungliga form. Denne kan förtäljas att det den gången utspelades i Ereb Altor. Närmare bestämt Glada Skogen i Kardien. Förutsättningarna var ganska annorlunda, men den hädangångna draken var ingen mindre än Tallerin!

Denna version av äventyret för Runans räkning kom till endast för att den var så rolig att skriva. Därför får den som haft nöje av artikeln gärna höra av sig, antingen till mig (paulip@swipnet.se) eller till redaktionen. Jag är också nyfiken på vad ni läsare anser om äventyrets form, då den inte är alltför konventionell. Hade det till exempel varit bättre med ett "komplett" *Drakar & Demoner*-äventyr, med kartor, spelvärden och dylikt. Detta hade nog säkerligen ökat artikelns längd ännu mer, men hade det varit värt det? Hade det vidare varit bättre att publicera artikeln i sin helhet, istället för att dela upp den?

