

Appendiks: Troldehuler

Trolde er farlige væsener, der æder næsten alt og gerne i store mængder. De grådige væsener er ofte på farten, når de har ædt alt, hvad de kan fange på egnen, hvorefter de drager videre og bygger en ny rede i en ny egn.

Eventyrere i vildmarken kan hænde at støde på en trolderede. Det er ofte et beskidt jordhul gravet ud af troldens vældige klør, en jordhulning eller en rede, hvis beboere er blevet ædt af trolde. Der stinker fælt af råd og død, der er smattet af troldens efterladenskaber og levn af ofre.

Hvis eventyrerne falder over en trolderede på deres vej brug følgende tabel:

1t6 Troldehulen	
1	Reden er forladt. Trolde har været der, men den er gået sin vej, da den ikke kunne finde mere at æde. Den har taget sin skat med sig, men gennemroder man det ragelse, som endnu ligger i hulen, lav da et sanse-tjek 10. • Hvis det fejler: Av! Du rev hånden på en rusten klinge. Det gør nas! Du tager 1t4 i skade, som først kan heles efter næste møde, og du skal lave et resistens (sygdom) 8-tjek. Fejler det, får du kvalme og har ulempe dine rejsetjeks de næste fire dage. • Hvis det er en succes: Du finder 3t20 sølvstykker og 1t10-6 ædelstene (4 guld stykket).
2	Reden er tom. Trolde har været der, men den er gået sin vej for at finde mere at æde. Hvis heltene gennemroder dens ragelse, dukker den pludselig op - meget sulten, fordi den ikke havde heldet med sig, da den var ude og jage. Efter mødet med trolde, kan man igen kigge efter dens skat (brug nedenstående tabel).
3-5	Trolde er hjemme. Trolde er der, og den er som altid sulten. Inde i al ragelset i troldehulen er dens skat (brug nedenstående tabel).
6	Trolde er hjemme, og den har en kammerat! Der er to trolde i hulen. Inde mellem al ragelset er trolde skatten (rul på tabellen med +1).

Troldeskatten

Anvendes ved udfald 3-6 på ovenstående tabel; skatten ligger skjult mellem en masse ragelse.

1t6	Troldeskatten
1	Under ragelset ligger en beskidt sæk. Den er proppet til randen med blodige sølvmonter. Der er 5t20+70 sølvmonter og 1t4-2 ædelstene (4 guld stykket) i sækken.
2	Mellem dynger af affald ligger en lille trækiste. Kisten er låst (sværhedsgrad 10), og den rummer 20 guldstykker svøbt i dyr silke (10 guldstykker).
3	I dyngerne af affald er en lille trækiste. Kisten er låst (sværhedsgrad 10), og der er en fælde: Giftgas-fælde (at finde 8; at demontere 8; hvis kisten åbnes, brydes op eller forsøget på at demontere fælden fejler med mere end 4, aktiveres fælden – alle inden for 3m påvirkes af giftgassen; Resistens (gift) 8 eller tag 3t10 i skade; 50/100 eventyrpoint). I kisten er 20 guldstykker svøbt i fornemt fløj (6 guldstykker).
4	I en beskidt dyng af rester af pels og knogler, blodige og rådne, skinner en masse mønter. De stinker af pis. Der er 60+2t20 sølvstykker, 1t4 guldstykker og der er 20% chance for 1 helbredende trylledrik. Fare: Hvis ikke mønter vaskes rene i righoldige mængder af vand, tiltrækker stanken fra dem opmærksomhed. Der er 20% risiko i timen for, at der dukker omstrefende væsener op lokket til af stanken. Hvis eventyrerne ikke vil bruge deres egne vandforsyninger på skylle mønterne, kan de finde en bæk, dam, sø eller lignende med et rejsetjek 8 efter 1t6 timer. NB. I sølandet og marsklandet findes vand inden for 1 time automatisk eller med et rejsetjek 4.
5	Mellem de beskidte mønter og ædelstene skjuler en masse bemøgede, skarpe glasskår sig. Fare: Hvis ikke skatten undersøges yderst varsomt, skærer man sig på skårene (Klar et Resistens (sygdom) 10 eller bliv syg de næste 1-4 dage – <i>ulempe</i> på rejsetjeks, og effekten af førstehjælp og naturlig heling er halveret. Der er 60+2t20 sølvstykker, 1t6 guldstykker og 1t6+4 små krystaller (1 guld stykket), og der er 20% chancen for en magisk styrkedrik.
6	I en stor sæk ligger et blodigt, rådne lig, der har fået ansigtet skrællet af. Mellem liget ligger blodige mønter. Der er 180+4t20 sølvstykker og 3t10 guldstykker, og der er 20% chance for en magisk lokkemønt.
7	I en stor sæk ligger et blodigt, rådne lig, der har fået ædt fingrene. Mellem liget ligger blodige mønter, smykker og ædelsten. Der er 220+4t20 sølvstykker, 4t10 guldstykker og 1t6 ædelstene (4 guld stykket), og der er 20% chance for en lykkemønt og 20% chance for en helbredende trylledrik.

