

Ord från förfataren 2020-02-11: På grund av tid och andra anledningar finns inte alla delar med av originaldokumentet för detta rollspel. The one Ring Troll hunt är dock baserat mycket på information som finns i böckerna för The one Ring. Mycket information som saknas ifrån detta dokument går att hitta i dom böckerna samt systemet för hur man spelar och gör karaktärer.

Introduktion

En grupp med vänner sitter och dricker på en bar. Sommarens slut närmar sig och med den en stor fest och marknad. Men hur ska dessa vänner kunna betala för honungskakor och mer alkohol med de få mynt de har kvar? Svaret kommer till dem som ett meddelande från ovan. Borta på vägen i baren sitter nämligen en affisch som säger "Troll jakt" och en mycket stor prissumma är skriven under skissen på ett troll. Alla har såklart hört om det fruktande och dödliga trollet som bor i utkanten av den stora skogen Mirkwood. Kommer gruppen med vänner att vara dem som äntligen stoppar trollet... eller kommer det att vara deras död?

Spelledare: Elias Wiklund

Rollspel och värld: The one ring, Midgård

Genre: Fantasy och potentiell skräck

Förklaring

Det här Äventyret är uppdelat i 2 större delar, det ena är händelserna i mirkwood, ett ganska enkelt äventyr som inkluderar trollet "Bumling", spindlar, Wood-wights och ganska en glims av skogs draken. I den första delen kan äventyrarna gå hem rika, eller kungligt rika och med en ny vän... eller fiende dom kan såklart också dö

Det andra äventyret inkluderar familjer Viglund och hans by, där blir äventyret mycket svårare och dom får tampas mot Wargs, goblins och krigare av stor klass och kanske till och med Viglund vars kraft kan kanske mätas mot Beorns.

Ifall du ska spela detta rekommenderas "The one ring adventure book" och "The one ring: The heart of the wild" för information och omgivande och stats såklart så här ser uppläget för dom här sidorna ut:

- Introduktion
- Förklaring
- Bild på Äventyrs overlay
- Förklaring för alla nyckel delar
- Karaktärer och hand outs
- Sista ord

Del: 0.0

1.4

Om äventyrarna följer Jätten kommer han att samtala lite med dem på vägen men innan dem når Drakens gamla gömma vilket ligger en dags Marsh in i skogen så kommer spindlar att attackera dem antalet beror på antalet spelare: 4 spelare = spindlar, 5 spelare = 6/7 spindlar, 6 spelare eller mer = 8 spindlar. Jätten kommer att hjälpa till men inte lyckas döda mer än kanske 1 eller 2 spindlar eftersom dem är snabba i skogen och han är stor och långsam.

1.5 & 1.6

Äventyrarna kommer nå skogs drakens gamla lya som är lagt under en mycket stor och gammal ek den är dock gömd och finns bakom en massa hängande lianer och grenar och vinstockar, där i finns en hög med guld, skatter och rubiner stor som en badminton plan där förmodligen en yngre skogs drake legat.

Sedan medans äventyrarna letar igenom skatten kommer mer spindlar att anlände vad som kan ses som ett oändligt antal (20). Om äventyrarna flyr så kommer jätten och dö och om dem inte märker platsen på något sätt kommer dem förlora drakens skattgömma. Flyr äventyrarna blir dem jagade av tre Wood-wights.

Stannar dom kvar med jätten kommer 10 spindlar och äventyrarna har vägt intresset av Tauler, The hunter som vill använda guldets som ett bete för nya offer att äta.

1.3

Om äventyrarna svarar rätt på jättens gåta eller lyckas lura (vilket inte är så svårt) eller muta jätten kommer han att börja leda dem åt Skogsdrakens gamla gömma i skogen om de vill.

Jätten kommer att nämna drakens gömma eftersom han inte vet värdet av den men han gillar hur den ser ut och det finns tillräckligt för att han ska låta andra ta lite om dem är vänliga mot honom såklart.

1.0

Äventyrarnas första val i rollspelet dem möter en gammal man från lake Town vars vagn har blivit plundrad av Othbald och hans män. Mannen kommer be om hjälp och erbjuda en summa vilket är högre än det på trollets huvud om dem hjälper han få tillbaka sina ägodelar (den sanna anledningen om äventyrarna hittar manens ägor i Viglunds by är att han är en spion åt Goblin town som rapporterar till dem angående Beorn och Viglunds rörelser Öst om floden Anduin)

Förklaring för alla nyckel delar

1.2

Äventyrarna möter 6 Wargs på vägen mot jätten innan dem närmar sig skogen. Skogen är ganska gles där jätten är och redan från långt håll kan man se jättens brasa och läger men jätten kommer vara upptagen att bära ved då äventyrarna är där och om han anländer då dem letar igenom hans läger så kommer äventyrarna se och märka direkt att det är en jätte och inte ett troll. Då han ser äventyrarna kommer jätten att vara vänlig mot dem innan han ställer dem en gåta om äventyrarna gömmer sig och sedan attackerar så kommer han att prata och klaga, Fortsätter äventyrarna attackera kommer han att attackera tillbaka med en mycket stor sten

0.0

Äventyret börjar i en bar/ pub/ ett inn vad än spelledaren behagar men äventyret börjar där och äventyrarna kommer att få vägledning ut ur byn för deras mål är pengar till slutet på sommar festivalen. Byn runt om Beorns hus är ganska simpel och består inte av mer än 20 hus ungefär många bygger sina hus lite längre bort så man slipper dela på skördar och kan ha sitt eget. (spelledaren kan skipa byn och starta äventyret då äventyrarna är på väg mot skogen och bort från byn)

1.7

Slutstrid #2: Stannar äventyrarna kommer Jätten att hjälpa äventyrarna slåss mot de 20 spindlar som tar sig in i grottan eftersom, men senare kommer Tauler, The hunter att komma in i grotten hungrig och hans 10 spindlar kommer att lyda han blint. Om Tauler, The hunter skulle bli dödad kommer också jätten att dö om inte äventyrarna tagit hand om dom spindlar som attackerar jätten. Om Tauler tar kritisk skada kommer han att fly och ta med sig spindlarna som kom med han. Dör inte äventyrarna är drakens gömma deras att nyttja för all framtid vilket ger dom ett framtida liv i stor lycks. När fienden är död kan ävenyrana återvända hem med de skatter och skador dom har där sommar festen nyligen har börjat...

1.7

Slutstrid #1: flyr äventyrarna att bli jagade av tre Wood-wights, dessa kommer att jaga äventyrarna och om det är natt kommer dom vara mycket starkare, dödar dom äventyrarna blir dom Wood-wights nya kroppas att härja i, blir dom dödade kommer äventyrarna att hitta ett pergament hos en av Wood-wights som berättar om Sauron har lyckads övertyga Tauler, The hunter att bli mer aggressiv och ta risker och till och med lämna skogen för att äta så många beornings som möjligt. Detta är Saurons hämd mot the beornings och dess ledare som stred mot han i fem herra slaget. När fienden är död kan ävenyrana återvända hem med de skatter och skador dom har där sommar festen nyligen har börjat...

-.- / 2.1

Orgins: The black helms:

After the battle of the five armies, the Orcs fled back to their home land Mordor. Some were left behind on the road.

An orc commander by the name of Drogaan Stayed in Mirkwoods shadows with a few followers. The rest returned to mordor but Drogaan and his men started building a home in the forest. They were tired of their dark lord and of being the evil in the stories.

Drogaan and his men never attacked people in the forest. They killed animals for food and had a simple camp made out of tents. They moved around allot in the Woods so none of the free folk would find them.

Five years have passed and The orcs are still moving around in the forest. Their numbers are few but their skills have grown extremely. they are more than normal orcs they have become more human.

They are no longer the evil in the stories. They are free.

A pack of elves have found tracks of someone in their forest and have spotted orcs. The news have reached the elven King Thranduil And he is taking action.

2.0

Dödar äventyrarna jätten har de gått miste om en stor skatt men dess huvud är fortfarande värt en hell del, ifall tiden finns vilket den borde så kan man slänga in "The black helms" eller Thunar. (detta gäller också om äventyrarna flyr från trollet)

2.2

Om äventyret går riktigt snabbt kan äventyrarna bli introducerade till Thunar och dom kan bli anlidade som Assassins för Thunar att ta ut Viglar, om detta sker så går dom till Viglunds by som nya "slavar" åt Thunar,

Om äventyrarna säger nej så återvänder dom hem och får njuta av honungs kakor och öl för sommar festivalen.

3.0

Äventyrarna når Viglunds by där han kommer att prata med dem personligen, han kommer att fråga vad de gör här och nästan oavsett vad äventyrarna säger så kommer Viglund att sätta dem i burar eller i slav husen. Viglund har dock ett stort intresse i sport och kommer gladeligen att våga satsa manens ägor eller någonting annat dom vill ha ifall någon av karaktärerna lyckas besegra en av hans män (Helst Viglar eller Othbald) i en strid eller någonting annat. (men inget för mesigt)

3.1

Aestid kommer lita på äventyrarna och kommer att närma sig dem försiktigt och kommer erbjuda äventyrarna hjälp, ifall hon släpper lös dom (eller om äventyrarna möter henne) på natten så låter hon dem ta sina vapen och saker eller vad de än vill så länge som dem hjälper henne tillbaka till Beorns by så hon kan möta sin älskare. Litar äventyrarna på Aestid kommer hon att göra som hon säger och släpa dem fria men då se är på väg att fly kommer Saviga att dyka upp...

4.0

Saviga kommer att närma sig äventyrarna och kommer att försöka övertyga dom att lita på han genom att mata och ta hand om äventyrarna men också genom att viska hemligheter till dom. Saviga vill egentligen bara lura Viglar till att döda äventyrarna eftersom han vet att hans mästare inte gillar Beorn eller hans män. Han kommer som sagt att lura äventyrarna att lita på han tills han släpper dom fria men då kommer Aestid att dyka upp...

(det är upp till spelledaren om både Aestid och Saviga ska introduceras eller om bara en av dem ska.)

4.0

3.2

4.0

3.2

3.3 & 4.2

Äventyrarna flyr Viglunds by och beroende på hur dom gjort det har dom även Viglar, Viglunds son och hans män efter sig eller Othbald Viglunds starkaste, mest fruktade och farligaste krigare och hans män på jakt efter hämnd och hans flyende fru. Utan eller med hästar kommer Äventyrarna möta sina fiender nästan hålvägs till Beorns hus och by marken är en blandning av gröna fält och stenar i alla möjliga storlekar, det finns simpla bönder som bor omkring samt skogsarbetare i landet där striden kommer ta plats och till äventyrarnas tur så är det steniga marken svår för Viglunds eller Othbalds hästar att rida snabbt över.

5.0

Äventyrarna dör, detta uppnår om äventyrarna enkelt dör i försöket att fly, detta är den enklaste platsen att dö på.

3.2 & 4.1

Äventyrarna kommer bara att ha tre val i slutet, litar dom på Aestid, Saviga eller inte på någon. Äventyrarna om dom väljer att lita på Saviga då dom ska fly kommer att bli påtagna, då är frågan vad dom ska göra, slåss, ge upp, eller någonting annat drastiskt. Litar äventyrarna på Aestid kommer dom ha mat och vatten för resan hem och kommer enkelt att ta sig utanför murarna runt viglunds by. Dödar äventyrarna Saviga (vilket dom mycket möjligen an göra eftersom han kommer att föråda dom och vara tydlig med det) så kommer Viglar att jaga dom med några män. Flyr äventyrarna med Aestid så kommer Othbald att jaga dem alla med några av sina män och om äventyrarna bara flyr utan någon eller att ha dödat Saviga? Då blir dom också jagade av Viglar för Saviga har sagt att dom kommer att återkomma med beorns trupper. Oavset vad (om dom inte dör eller blir fångade) så kommer deras frihet avgöras i strid mot Viglar eller Othbald

4.0

3.2

3.4

Slutstrid #4: Othbald jagar äventyrarna ut på gröna fält utspritt på gräsfälten är stenar i olika storlekar och former, runt om dom är hus, stugor och gårdar med fält slumpvist utsatta. Othbald tillsammans med sina 3 män kommer alla att lämna hästarna för marken är för svårt att rida snabbt över. Striden utbryter och kommer att försätta tills en segrare finns, äventyrarna kan vända folket i stugorna mot Viglunds män om dom är smarta och ifall dom lyckas blir Viglunds män bortjagade. Vinner äventyrarna striden så får äventyrarna avgöra om fienden ska avrättas eller fängslas eller sättas fri. Dödar dom fienden kommer folket att sprida hemska rykten om hur grymma och skoningslösa Beornings är.

När fienden är besegrad kan äventyrarna återvända hem med det dom har samlat på sig och såklart Aestid. På vägen kan dom dock möta den gamla mannen som blev plundrad beroende på vad dom vet kan dom strunta, attackera eller hjälpa han innan dom återvänder hem och historien dom berättar och belöningen Aestids älskare betalar ger dem mer än tillräckligt med pengar för mat och öl...

4.3

Slutstrid #3: Viglar jagar äventyrarna ut på gröna fält. Utspritt på gräsfälten är stenar i olika storlekar och former, runt om dom är hus, stugor och gårdar med fält slumpvist utsatta. Viglar tillsammans med sina 5 män kommer alla att lämna hästarna för marken är för svårt att rida snabbt över. Striden utbryter och kommer att försätta tills en segrare finns, äventyrarna kan vända folket i stugorna mot Viglunds män om dom är smarta och ifall dom lyckas blir Viglunds män bortjagade. Vinner äventyrarna striden så får äventyrarna avgöra om fienden ska avrättas eller fängslas eller sättas fri. Dödar dom fienden kommer folket att sprida hemska rykten om hur grymma och skoningslösa Beornings är.

När fienden är besegrad kan äventyrarna återvända hem med det dom har samlat på sig. På vägen kan dom dock möta den gamla mannen som blev plundrad beroende på vad dom vet kan dom strunta, attackera eller hjälpa han innan dom återvänder hem och historien dom berättar ger dom mer än tillräckligt med pengar för mat och öl...

Karaktärer och hand outs

Det finns 6 karaktärer till äventyret även om 4-5 karaktärer är rekommenderade. Alla karaktärer är Beorningens alltså män som står under beorns ledarskap. Deras karaktärsblad med stats kommer att finnas först och under det så kommer man kunna hitta en kort historia om dom samt åsikter om dom andra i gruppen.

