

medför att det finns mängder av varierande runor som runstenstrollen kan använda. Ett troll som just har skapats bär på högst två runor. Den ena av dessa är alltid runan Stenstod som används för att de ska kunna gå i dvala eller om de är så pass skadade att livet hotas. Allt eftersom trollen åldras växer runorna fram under en av sömnperioderna. Antalet runor som ett runstenstroll bär på varierar därmed efter hur gammalt trollet är. Vanligtvis utvecklar runstenstrollen två nya runor vart tjugofemte år. Detta medför att ett trehundra år gammalt troll bär på cirka tolv runor. Runstenstrollets färdighetsvärde i att använda en runa är lika med trollets SPI varefter detta värde sedan modifieras med runans FV-modifikation. Runstenstrollet kan till skillnad från dvärgarna använda sina runor obegränsat antal gånger per dag.

NÅGRA VANLIGA RUNOR

Försvär FV-mod: -2

Trollet kan under fem SR förvandla sig till en obelisk och återhämta totalt 2T6+3 KP som den kan fördela ut på sina skador. Under dessa fem stridsrundor tar den endast halv skada.

Månvän FV-mod: -5

När månen belyser trollet ökar stridslusten och därmed stridskapaciteten, +3 på alla attacker och pareringar.

Månskydd FV-mod: ±0

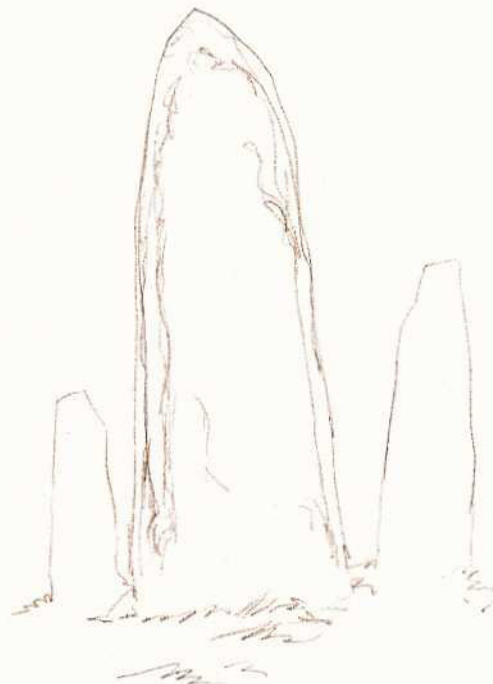
Runan ökar trollets RV med 3 om månen skiner på trollet.

Skydd FV-mod: -1 upp till -5

Runan ger en särskilt utnämnd ras -1 upp till -5 (upp till SL att bestämma) på alla fiendliga handlingar mot Runstenstrollet.

Stenras FV-mod: -8

Runan skapar ett mindre moln av stenar och grus som slungas mot en fiende. Lyckas slaget träffar molnet alltid två kroppsdelar och tillfogar 3T6 i skada i vardera kroppsdel.



Stenstod FV-mod: +5

Runan försätter trollet i dvala i tio år. Under dessa år kan ingen normal skada kan tillfoga trollet och kroppsöppningen återgår till det normala.

Stenväg FV-mod: -6

Trollet kan bli ett med stenen och på så sätt gömma sig eller förflytta sig genom berg och sten.

Styrka FV-mod: -1 upp till -5

Runan ger Runstenstrollet +1 upp till +5 (upp till SL att bestämma) på alla handlingar riktade mot en särskilt utnämnd ras.

Vapenkross FV-mod: -11

Trollet har förmågan att fånga ett vapen i sin kropp efter att ha parerat med kroppen. Först krävs ett lyckat pareraslag sedan ett lyckat runslag. Lyckas båda slagen är vapnet fångat i stenen tills det väljer att släppa det.



KELETT • Skeletten tillhör de lägre stående bland odöda som då och då får tillfället att besudla vår värd. Av de pergament jag fått tillfälle att beskåda, bland annat i Ejdur Ristermans stora bibliotek, kan de bestå av benen från vilken varelse som helst, i alla fall så länge de är en komplett samling ben av varelsen. Jag har hört lärda säga att mäktiga magiker kan animera skelett och att det då inte behöver vara en komplett samling ben. Den stora huvudsaken är då att delarna är hela och att det finns ett kranium att sätta på toppen av skapelsen. Därför kan ogudaktiga trollkarlar leka med vår världs bestars benuppsättningar och sätta ihop vilken avskyvärd varelse som helst.

Det är inte enbart trollkarlar vars krafter kan sätta liv i sedan länge hädangångna varelser vars kroppar blottats in på bara benet av tidens tand. När sällsamma krafter råder i vår värld kan kraften från dödens

rike vara så stor att mästaren där kan skicka sina legioner av odöda till vår värld. En berättelse om just detta fenomen hörde jag av en gammal munk vars sista uppgift här i livet bestod av att varje dag välsigna och hedra de slagna nidendomskrigare som sida vid sida mött sina banemän på slagfältet. Han berättade hur han känt energierna runt omkring sig spraka och för ett ögonblick hade han blickat rakt in i dödens eldhärjade rike. Han berättade hur skelett efter skelett bestämt tog sig upp ur jordens sköte för att återigen samlas till strid. Denna gång sida vid sida med sina en gång bittraste fiender. Det var inte enbart skeletten av döda krigare som reste sig upp utan även skeletten från djur liksom hästar och hundar som reste sig på sina vita ben och gick. Intelligande byar och städer hade sedan varit målet för denna arme av odöda vars hat för de levande varit så stort att de gått igen. Om berättelsen är sann eller en gammal munks villfarelse vet jag inte men vad jag vet är att en munk av den nidendomska tron aldrig ljuger.



Urstam:.....Sergurontjos
Hemvist:.....Varierar
Vanlighet:.....Sällsynt

Grundegenskaper

STY15
 FYS3
 SMI7
 STO11
 INT2
 PSY6
 SPI21
 KAR3

TKP-Sys:.....21
TKP:.....42 (SPI×2)

Kroppsdel1T20 KP
 Huvud1-211 (KP/4)
 Höger arm3-411 (KP/4)
 Vänster arm5-611 (KP/4)
 Kropp7-1121 (KP/2)
 Mage12-1414 (KP/3)
 Höger ben15-1714 (KP/3)
 Vänster ben18-2014 (KP/3)

Typålder:.....Varierar
Maxålder:.....Varierar
Initiativmod:.....+2
Skräckfaktor:.....+2
Skadebonus:.....1T3
Förflyttning:.....Land 5 m
Naturligt skydd: Inget

Stridskapacitet

Attack 1 FV 7
 Parering 1 FV 6

Färdigheter

Rida FV 7, Slagsmål FV 7, Vapenfärdighet FV 4 (valfria).

Förmågor

Förmimma levande FV 8, Kontrollera djur FV 10, Mörkersyn.