



# FJÄLLDÅD



En saga till Drakar och Demoner Trudvang



---

*Skaran av dvärgar såg på sin döde broder vars kropp sargats svårt av fallet. Det var inte ämnat för dvärgar att klara av den uppgiften han försökt sig på. Bergstydaren hade redigt förklarat att mitrakaäden invid Glasvisok skulle smidas till svärdet som skulle dräpa odjuret. Glyve, den döda dvärgen, hade trotsat bergstydares ord och valt att klättra upp för en av de sotiga rökgångarna för att på egen hand ta sig an besten. Ett dumt misstag då sotet hade gjort de ringlande gångarna förrädiska och när han hade närmat sig dess utlopp hade odjuret utstött ett fasansfullt vrål som skakade berget. Vibrationerna fick Glyve att tappa taget och falla hela vägen ner till smedjan där han hade slagit ihjäl sig mot marken. Brödraskaran talade väl om sin fallne broder då han valt att göra något som dvärgarna själva borde klara av, trots bergstydares ord om att svärdet var ödesbestämt att svingas av en drakriddare. Dock förbannade de honom i tystnad då hans misstag skulle leda till att arbetet övergick till en annan glorka. De var dock alla överens om att de ville bli av med odjuret som härjade över deras rökgångar så fort som möjligt och hoppades därför att drakriddaren skulle vara lika framgångsrik som dvärgarna i sitt smide.*

---



# FJÄLLDÅD

Författat av Jon Hedenmalm & Anders Jacobsson

Illustrerat av Petur Brytnäs

© RiotMinds 2006

Detta scenario innehåller avslöjanden om äventyret Vildhjarta och det rekommenderas särskilt att Vildhjarta spelas innan detta scenario. På grund av att scenariot utspelar sig i forntiden och att vissa moment redan avgjorts på förhand kan scenariot uppfattas som ovanligt styrt.

## BAKGRUND

Året är 863 efter Kungskalls fall (2 426 år före Jorge Gronfjard skrev sitt berömda bestiarium) i mitten av Profetens tidsålder. I Klaffradalen, bland de norra Trollbergens toppar, har logedracken Elmtunga vaknat efter en vila som varat i flera sekel. Den nyvakne drakens vrål hade skakat berget och orsakat ras i Mullernist som låg i det mörka djupet av Trollbergens inre. Dvärgarna i Mullernist hade blivit skrämde och mellan gångarna hördes skrik och rop i panik från dem som försökte att undkomma rasen, men också vilda diskussioner i de råd som försökte utröna varifrån rasen kom. Med sin utmärkta hörsel kunde Elmtunga höra dvärgarnas oro och det fick honom att sluta med sina nyvakna aptitvrål. Istället försökte han locka dvärgarna till sig genom att släppa gamla guldmynt, från sin skatthög, ner genom rökhålen till dvärgarnas rike. De nedfallande mynten fick dvärgarna att bli nyfikna och de allra modigaste började den långa klättringen upp för rökgångarna för att se varifrån gulderna kom. Ingen av dem kom tillbaka och inga fler vågade ta sig upp för rökgångarna. När inga fler dvärgar kom till Elmtunga vrålade han på nytt och igen började rasen i Mullernist. Den här gången hörde dvärgarna vrålen och de insåg att det fanns ett enormt odjur bland Trollbergens toppar.

Med den nya insikten samlades dvärgarnas bergstydare i rådslag och de avgjorde att söka i berget efter ett material som var menat att dräpa besten. Inte långt senare fann de en mitrakaåder som hade ödet att formas till ett stort svärd. Svärdet skulle sedan användas till att dräpa odjuret. Men det blev tumult och protester då bergstydarna förklarade att det inte var någon dvärg som skulle bära svärdet, utan ödet hade bestämt att det var en av stäppens högfolk ute i det mörka världshavet som skulle höja klingan mot besten. Bergstydarna var dock eniga och bestämda på hur materialets öde var utformat.

Mästersmederna började arbeta på mitrakan för att skapa svärdet och samtidigt hade Elmtunga tappat tålmodet då det inte verkade som om några fler dvärgar skulle komma upp. Han började täppa igen rökgångarna så att de sotade igen och allt färre smedjor kunde utnyttjas i Mullernist. Men det fanns ett rökhål som draken inte hade funnit och en smedja som kunde användas till att skapa svärdet.

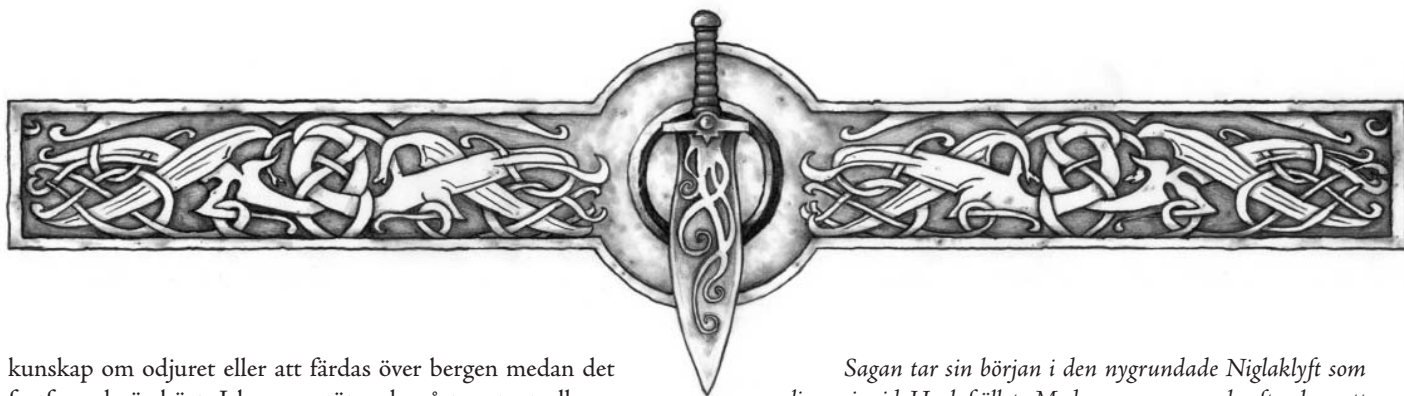
Svärdet formades till ett elegant och skarpt tvåhandssvärd, ett mästersmed i mitraka, fyllt med bergsdjupets vitner. Klingan fick namnet Vatjuska, vilket var ett fornfutharkiskt ord som betydde Fjälldåd.

När svärdet äntligen var färdigt prisades dess hantverk, men samtidigt fanns det en osämja i hur svärdet skulle komma i rätt händer och ödet uppfyllas. Efter många och långa rådslag valdes en dvärg ut, den siste i sin glörka. Han fick uppgiften att beskydda artefakten och se till att den hamnade i rätta händer. I det fall högfolket inte klarade sin uppgift skulle dvärgen ha som sista uppdrag att ta svärdet och dräpa besten. I sällskap med beskyddaren skulle svärdets smed följa med för att försäkra sig om att rätt högfolk fick bära svärdet. De båda dvärgarna skulle ledas av en ärrad vägvisare, en dvärg som sedan tidigare vågat sig ut i det mörka världshavet utanför bergets trygga djup. Vägvisaren hade hört om monsterdräpare bland högfolket och visade vägen bort från Trollbergen.

Det var så svärdet Fjälldåd lämnade Mullernist och färdades mot människornas stäpper, för att hamna i Niglaklyft...

## SAMMANFATTNING

Niglaklyft anfalls av en jätte och gruppen lyckas tillsammans besegra hotet. Halva gruppen, som är nyanlända dvärgar får övernatta i Niglaklyft och nästa dag erbjuds tre ordenskrigare ett eldprov för att få reda på om någon utav dem är den ödesbestämde krigaren som ska bära det magiska svärdet Fjälldåd för att dräpa odjuret som hotar dvärgarna i Trollbergen. En av dem lyckas i eldprovet och inte långt senare är gruppen på färd mot Trollbergen för att ta sig an odjuret. På vägen möter de en trollstam som vill ta alfkvinnan från gruppen. Väl i Mullernist står gruppen inför valet att antingen ta sin färd ner i Undraskjalf för att få mer



kunskap om odjuret eller att färdas över bergen medan det fortfarande är höst. I bergen stöter de på tre stentroll som ger dem vägledning mot drakens håla och när de kommer till Klaffradalen stöter de på en vätte som kan visa dem till draken. Gruppen får förbereda sig för kampen mot draken och efter drabbningen avslutas äventyret med lite stämningstext.

## INLEDNING

Läs följande för spelarna:

*Här börjar den första sagan om Fjälldåd. Ni befinner er i Trudvangs magiska värld. En värld där mystiken råder; en värld där jättar vandrar genom skogarna och vidunder sover i de mörka djupen. På en ölstuga i Grymslante sitter ett sällskap väderbitna hjältar och berättar vitt och brett om sina bragder och bravader i den förbannade skogen Vildhjarta, skansen som fångar sina besökare i ett mystiskt grepp. Detta är i Stjärnornas tidsålder. Låt oss nu blicka tillbaka långt in i den dimhöljda forntiden till mitten av Profetens tidsålder, 863 år efter Kungskalls fall, för mer än två tusen år sedan.*

*I mitten av Profetens tidsålder var Fynhem ännu inte ett enigt land. Religionen Gerbanis fanns inte än, då förkunnaren Gerban ännu inte fötts. Den typiske stormländaren hade ännu inte avlats utan människan bestod av brotar, kemorer och tronländare. Människorna levde i stammar spridda över slätterna och skogarna, styrda under sina hövdingar. Den största hövdingen var broten Järnnäve, han som kunde tygla vildmännen under sig. Människorna levde i en ständigt dimhöljd trakt som de trodde var en gränstrakt mellan Trudvang och Dimhall där vandöda och onda andar gärna kunde komma för att dra med sig elaka barn och nidingar. Överallt härjade vildmännen och runt Hoglemark var trollfolken från skogen Wozugtro inte alltför ovanliga. Trollkarlarna och trollkonorna respekterades djupt och de var antingen hövdingar eller gav råd till hövdingar. Man dyrkade naturen, men även de båda gudabröderna Vhild den starke och Vort den vise. Genom hövdingablöt kunde man hålla sig väl med gudabröderna. Det var därför viktigt för stammen att hålla sig väl med sin hövding då det var han som förrättade hövdingablötet...*

*I Hoglemark styr stambövdingen Hogla över ett flertal klaner och hans dotter Dylja är bortgift med Niglaklanens ledare Nigla Solmane. Nigla är grundare av borgen Niglaklyft, Drakriddarordens andre stormästare och ordens grundare i marken öster om Trollbergen. Det är drakriddaren Nigla Solmane och hans tappra vänner som denna saga kommer att handla om. Bland dessa vänner hittar vi den alfiska trollkonan Kyllikki, ättling av Parkashajlo; Niglas träl och gamle vän Thor Vanhugg; dvärkkrigaren Jovan Yxkung av Oktirs blod; och den dvärgiske vägvisaren Tragar Stenöga av Hjans blod.*

*Sagan tar sin början i den nygrundade Niglaklyft som ligger invid Hoglefjället. Med gemensamma krafter har ett bastant stormbinder i trä uppförts runt stentornet och den omkringliggande byn. Mer än hälften av krigarna i ordern är stamkrigare under Järnnäve och är i kampen mot trollfolket i sydost frånvarande från borgen. Det är i detta svaga ögonblick som marken börjar mullra och ett öronbedövande brölände sprider sig över trakten...*

### Fjalla-Glums öde

Jätten Glum är normalt en fredlig skogsjätte som lever i brynet av de snåriga barrbestånden invid Hoglefjällets rand. Han brukar ofta ses ute på fjället där han plockar hjortron, och därför kallas han för Fjalla-Glum av traktens invånare. Just den här dagen hittade Fjalla-Glum inte så många hjortron, och eftersom han var väldigt hungrig så tuggade han i sig några svampar som han fann i skogen. Det han inte visste var att svamparna var argmurklor, den sortens svampar som stentrollen använder för att försätta sig i sin omtalade bärsärk. Jätten Glum kände hur ett mäktigt rus satte hans blod i svall, och innan han visste ordet av hade han knäckt en väldig fura, och svingande stammen som en fruktansvärd klubba sprang han ut ur skogen vild av vrede och dräpte allt han såg.

Det är jätten Fjalla-Glum som hittat till Niglaklyft, och berusad på argmurklorna är han fast besluten att dräpa och äta upp alla borgens människoparvlar så att han kan bli riktigt mätt. När Nigla och Kyllikki kommer ut på tunet ser de hur Fjalla-Glum svingar sin hiskeliga klubba och hur många tappra ordenskrigare, huskarlar och byfolk har samlats för att försöka försvara sig mot jätten. Kvinnor och barn gömmer sig i husen eller flyr för sina liv. Thor Vanhugg är redan på plats och kan berätta för Nigla att kampen är väldigt ojämn och att deras attacker ingenting verkar förmå mot jätten. Niglaklyfts hustak rämnar under jättens styrka och var jättens ursinne än vänder sig följer förstörelse.

Efter en snabb uppskattning av läget så är det klart att striden kommer att bli tung, därför bör rollpersonerna försöka besegra jätten på andra sätt än genom rent våld. Fjalla-Glum är gul runt munnen av argmurklan och riktigt sur, men mest av allt är han riktigt fyllehungrig. Hans mage knorrar så mycket att det låter som ett jordskred och man förstår att det är en riktigt hungrig jätte man har att göra med.

Om de ger jätten mat - framför allt hans favoriträtt som är blåbärsgröt och öl, så blir jätten lugnare till sinnes och efter ett par tunnor öl och några kittlar med gröt så somnar han in. Då är det lätt att bära hand på Glum och dräpa honom i sömnen. Detta kommer att tära på Niglaklyfts vinterförråd av öl, men det räddar många ordensmäns liv.

För att påvisa jättens ursinne och kan du som spelledare låta dräpa en ordenskrigare eller ett par bybor vid varje attack som jätten gör, även om den riktar sig mot en av rollpersonerna. Efter striden bör det knappt finnas några ordenskrigare kvar. Byborna försöker mest hålla sig undan. Värden för ordenskrigare och bybor finns inte med och det beror på att de inte ska ha någon direkt



## Fjalla-Glum

<b>Exceptionella karaktärsdrag:</b>	Jotunstark +8, Motståndskraftig +4
<b>Förflyttning:</b> Land 60 meter	<b>Storlek:</b> Hög som en gran (7 GGR)
<b>Kroppspoäng:</b> 180	<b>Skräckfaktor:</b> 1T10 (ÖP 10)
<b>Kroppsdelar</b>	<b>Skador</b>
Huvud	KP RV/BV
Vänster arm	90 2/-
Höger arm	90 2/-
Bröstkorg	90 2/-
Mage	180 2/-
Vänster ben	11-12 121 2/-
Höger ben	13-16 121 4/10
	17-20 121 4/10
<b>Stridspoäng:</b> 32 med trädstam, 22 i holmgång	
<b>Färdigheter (fördjupningar):</b> Rörlighet FV 6, Strid FV 12 (Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare [trädstam], Vapenmästare [trädstam], Holmgång, Holmgångsmästare, Extra handling), Tala Bastjural FV 8, Jakt och fiske FV 6, Överlevnad [skogslandskap] FV 12 (Lägerbyggare).	
<b>Vapen:</b>	Trädstam skada 1T10 (ÖP 7-10)+8, BV 20, IM +8, SH 2 (+1).
<b>Rustning:</b>	Naturligt skydd (RV 2), Pälsbyxor (RV 2/BV 10).
<b>Utrustning:</b>	5 stycken argmurklor, skäggekam och benflöjt.
<b>Förmågor:</b>	Nattsyn; Forma träd; Vid attack mot mansvarelse träffas 1T3 kroppsdelar; Alla attacker mot Fjalla-Glum får +3 på att lyckas; Avståndsattacker mot Fjalla-Glum har alltid ±3 på träfftabellen; Får utnyttja sin Stridspoäng över 3 spelrundor istället för 1 på grund av sin storlek.
<b>Övrigt:</b>	Fjalla-Glum kommer att i 2T6 spelrundor att ha +1 på alla attacker och -1 på alla pareringar. Sedan kommer han i ytterligare 1T6 spelrundor ha +1 på alla attacker på grund av argmurklans rus.

inverkan på jätten. De ska egentligen bara kunna hjälpa och bistå rollpersonerna i att kunna besegra jätten. Om spelledare ändå vill ha värden rekommenderas passande spelledarperson-mall i Trudvangs stigar.

## Dvärgarna anländer

När jätten har stått och brölat vid byn ett tag så anländer några dvärgar från Mullergnist till platsen. Det är de två rollpersonerna Tragar och Jovan, samt en uråldrig dvärg vid namn Zlenij Hundryttaren.

Zlenij är en aktad medlem av Mullergnists stora råd och han var en av smederna som smidde svärdet Fjälldåd. Tyvärr är Zlenij döende när dvärgarna anländer; när draken Elmtunga började sota igen dvärgarnas smedjor drabbades Zlenij av sotlunga vilket har fått en vidrig hosta att tära på hans kropp så att den förr så kraftige dvärgen idag inte är mycket mer än ett skelett. Zlenij sitter hopsjunket över en stor gammal loppig varghund eftersom hans krafter har sinat så att han inte längre kan gå.

Dvärgarna dyker upp i det ögonblick då Nigla och hans vänner funderar på hur de som bäst ska konfrontera jätten eller efter 3-5 spelrundor. Läs upp följande text för spelarna:

*Jättens vrål ekar som en fimbulvind och ni känner hur det är svårt att hålla modet uppe. Plötsligt ser ni tre figurer skymta*

*på avstånd som närmar sig byn. Efter ett tag ser ni att det inte är mindre än tre dvärgar som kommer skyndande till platsen.*

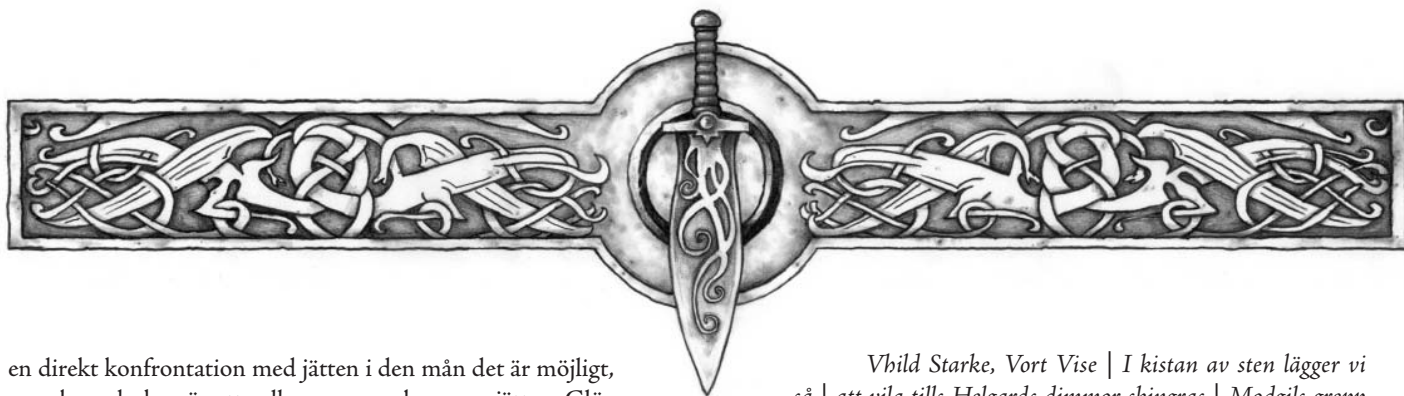
*I tätan kommer en gammal, utmärklad dvärg med sotigt skägg och glansig blick som sitter grensle över en maläten gammal varghund. Han håller upp sin handflata för att visa att de kommit i fred. Vid hans ena sida traskar en storvuxen dvärgrigare, en zvorda, med stort svart skägg flätat bakom nacken. Han kramar en stor yxa i näven och ser ut som om han kunde krossa en sten genom att trampa på den. En bit bakom dem går den tredje dvärgen. En enögd krigare med genomträngande blick och en grå luva som hänger ner på ryggen.*

*Den äldre dvärgen höjer sin rossliga röst över tumultet:*

*»Mitt namn är Zlenij Hundryttaren av Hjans blod, med mig följer Jovan Yxkung av Oktirs blod och Tragar Stenöga av Hjans blod. Vi för bud från bergen, men först: behöver ni undsättning?«*

När Jovan, Tragar och Zlenij anländer så känner Tragar dessutom till att jättar blir sömniga av rök, och därför kan man elda med fuktigt ris för att på så vis söva jätten. Detta är svårt och riskfyllt men kan rädda många ordenskrigares liv om det lyckas. Att få igång ett stort bål tar dock tid, 2T6+6 spelrundor.

Ifall rollpersonerna försöker ta sig an jätten i strid så kommer de få en tuff match. Som spelledare bör du dock försöka avstyra



en direkt konfrontation med jätten i den mån det är möjligt, men huvudsaken är att rollpersonerna besegrar jätten. Glöm inte bort att de har raud.

Jättar, tursar och resar har dessutom guld i sin mage, vilket Tragar känner till. Det är bara att skära upp buken och plocka åt sig av de blodiga och dyrbara klimparna (det finns sju guldklimpar vilka varierar i värde, men tillsammans är de värda 500 silverstycken eller har 50.000 i handelsvärde). I en säck i Fjalla-Glums bälte kan man hitta ett par argmurklor (se effekten av argmurklor i Trudvangs stigar). Dessutom finns där en jättestor skäggekam av trä och en benflöjt gjord av en mastomantbete. Tyvärr är flöjten för stor för att rollpersonerna ska kunna spela på den. Kammen kan användas som en grind.

### Kampens eftermäle

När striden mot Fjalla-Glum är över så har vissa orddenskämpar och bybor fallit. Byborna tar hand om sina egna, men ordensmännen läggs till den sista vilan i en krypta belägen under stentornet. Nigla, Thor och Kyllikki har nu den tunga uppgiften framför sig att förbereda sina vänner för den sista vilan. Zlenij är helt uttröttad efter färden och oron som Fjalla-Glum orsakade, och andas väldigt tungt. Han ber om att få vila sig och dryfta sitt ärende påföljande dag, eftersom han är mycket sjuk. Han ber också om tillstånd för honom själv och Tragar och Jovan att få sova i tornets källare eftersom Zlenij som inte satt sin fot utanför berget på mer än 200 år och känner sig illa till mods ovan jord.

En huskarl kommer att fråga Nigla om det är i sin ordning att han visar dvärgarna vägen till den "östra kryptan", så att dvärgarna kan vila upp sig medan Nigla tar i tu med göromålen som det innebär att skaffa undan jättens kropp och förbereda likvakan för ordenskrigarna.

Zlenij kommer att be Nigla, Thor och Kyllikki att infinna sig i östra kryptan tidigt nästföljande dag, eftersom han tyckte att det var de som visade mest framfötter i dilemmat med jätten, och därför tror han att det är en av de tre som är ämnad att bära svärdet.

## ELDPROVETS DAG

Nästa dag kommer eldprovet att utföras när alla rollpersonerna samlats i kryptan.

Under Niglaklyft ligger en stenlagd källare som utgörs av två delar – matkällaren och kryptan. Kryptan består av ett huvudsakligt rum och ett bortre rum som kallas det inre skeppsrummet, och två mindre rum: den västra och den östra kryptan. Kryptan är stenlagd men inte särskilt högt i tak, inte mer än 2,5 meter. I kryptans inre skeppsrum har de som stupade i kampen mot jätten lagts till sista vilan, men en inskription över den nu förseglade dörren:

*Vhild Starke, Vort Vise | I kistan av sten lägger vi  
så | att vila tills Helgards dimmor skingras | Modgils grepp  
dig släpper | den sista gryningen | då du ur din vila vakna |  
ur din kista stiga.*

I den östra kryptan sitter dvärgarna. Dvärgarna med Zlenij i spetsen är de som är utsedda att ge svärdet Fjälldåd till dess rättmätige bärare. Den rättmätige bäraren kan vara antingen Nigla Solmane, Thor Vanhugg eller Kyllikki. Zlenij är den siste överlevande av dvärgarna som smidde Fjälldåd, eftersom de andra insjuknade i samma sotlunga som har krävt deras liv. Zlenij vet att han själv också kommer att dö inom kort, men han är besluten att se till att Fjälldåd hamnar hos den som är ämnad att bära det, så att Mullergnist kan få fred från draken Elmtunga en gång för alla.

När Nigla och hans två vänner kommer till dvärgarnas rum i kryptan nästa dag, läs upp följande text för spelarna:

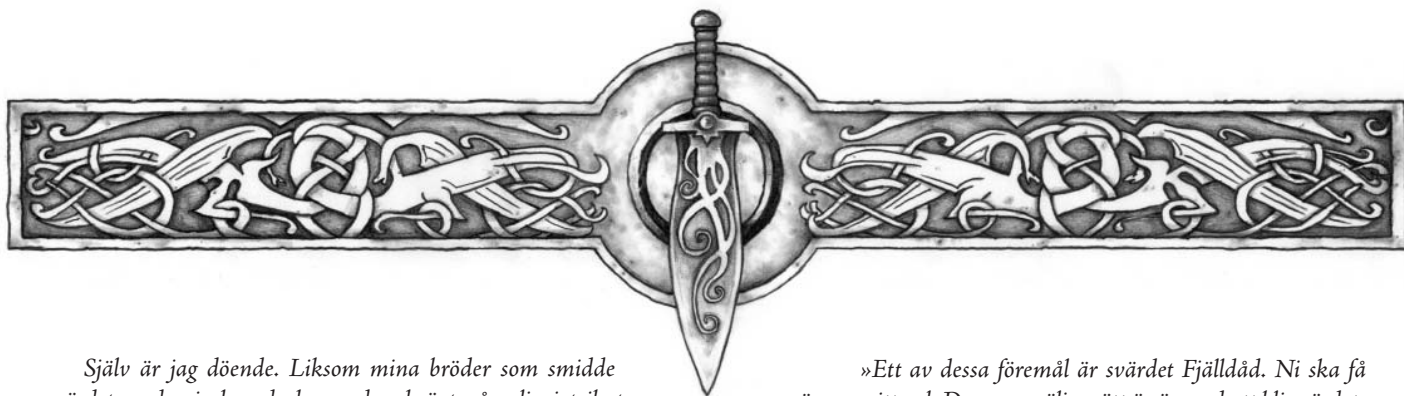
*Ni kommer in i det lilla rummet som kallas Östra kryptan. Rummet är litet och trångt, och nu fyllt av sotig fackelrök och tre dvärgar som sitter med huvudena tätt ihop och viskar. På golvet ligger en mängd omaka föremål utspridda. Den gamla loppiga hunden ligger utsträckt inmanför valvet och morrar lite dovt när ni kliver in i rummet, vilket får dvärgarna att titta upp. Zlenij tar till orda (efter att först ha hostat blod i sin hand):*

*»Bra att ni är här. Jag är utsänd av rådet i Mullergnist för att berätta för er om faran i bergen. Lyssna till min berättelse. [Host host] För inte så länge sedan drabbades dvärgarna i bergen av oro, då oförklarliga stenras blockerade tunnlarna. Det dröjde inte länge innan rådet hade enats om att en faslig vingorm hade vaknat från sin slummer i Trollbergens toppar. Det är ingen tvekan om att den best som vaknat är en faslig drake av sällan skadat slag, och att draken kan komma att utgöra ett hot mot inte bara dvärgarna i Mullergnist, utan även allt ute i det stora världshavet. [host host]*

*En glorka skickades ut för att bringa besten om livet, men vidundrets öde var inte att dräpas av glorkan, och endast en av brödraskarans dvärgar återvände. Det är Jovan Yxkung, han som står här framför er.*

*Bergtydarna var eniga. De hade upptäckt en mitrakaäder i det djupaste av gruvor som hade ödet att formas till ett mäktigt svärd, ett svärd vars öde var sammanflätat med drakbestens. Men svärdet var inte ämnat för dvärgar att svinga. Nej. Det var ämnat för en av stäppens högfölk, en person från borgen kallad Niglaklyft, som var ödesbestämd att svinga svärdet mot besten och nergöra vidundret som dväljs i bergen. Min tro är att det är en av er tre...*

*Jag var en av smederna som smidde svärdet. Svärdet gavs namnet Vatjuska, eller Fjälldåd; som ni skulle säga på ert språk. Svärdet är fullt av bergsdjupets vitner, men bara den som är ämnad att bära vapnet kan svinga det mot draken. [Zlenij drabbas av ett hostanfall som skakar hela hans kropp]*



Självl är jag döende. Liksom mina bröder som smidde svärdet med mig har draken redan krävt våra liv i tribut för det svärd som kommer bli dess bane. Jag har drabbats av sotlunga från de rykande smedjorna vars rökgångar odjuret täppt. Fjälldåd är vårt arv.

Nu vill jag ge er tre ett test. Den av er som väljer rätt är Fjälldåds bärare, den som är ämnad att dräpa odjuret!»

Zlenij pekar på de omaka föremålen. Rollpersonerna kan urskilja:

- En fjäder med en distinkt vit strimma
- En huvudlös lerfigur
- En ljus hårlock omknuten med silvertråd
- En förbränd benknota
- En sprucken brutsvinstand
- Ett gult kattskinn

Ett av dessa föremål är i själva verket svärdet Fjälldåd, maskerat med en illusion som galdersjungarna i Mullernist lade över svärdet innan Zlenij, Tragar och Jovan lämnade berget. Illusionen bryts då en drakriddare tar ett fast grepp om objektet. Det är fjädern som är svärdet Fjälldåd.

Till sin hjälp att komma över det rätta föremålet har rollpersonerna en dikt som Zlenij läser upp. Stroferna är gamla och de flesta skrevs under järndrakens tidsålder och är omarbetningar av texter från den försvunna Draugo - drakarnas bok.

»Ett av dessa föremål är svärdet Fjälldåd. Ni ska få göra varsitt val. Den som väljer rätt är ämnad att bli svärdets bärare. Men innan ni väljer, lyssna på följande ord:

Vufirm mot ett brutsvin stod | galten mot Vufirm rände |  
då svek honom Vufirms mod | den fruktan var stor som  
Vurfim kände | Vill man skåda drakbests blod | då av största  
vikt är hjältens mod

Munfrid Blodtunga konung stark | mötte Valkalas prins i  
vig | Callions huvud föll i mark | Blodtungas tribut till hämnd  
och krig | Blodtungas skärpa vann hans lek | blodig hämnd  
för alfers svek

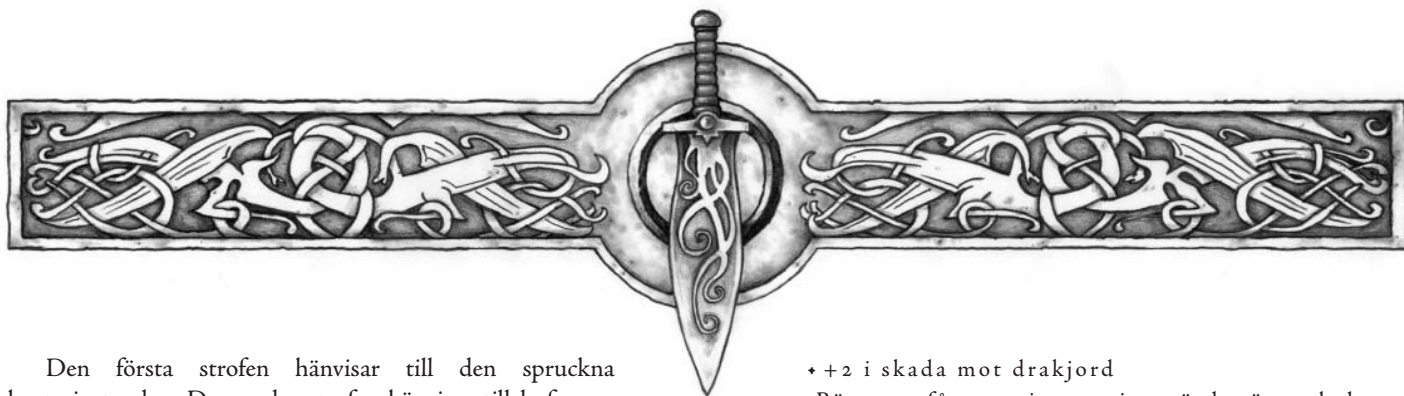
Snabb som bergsflod Gorm högg | skogsfruns blod han  
åderlåter | men trældom av konans sejd | ej Gorm till berget  
vänder åter | mot drakbests yngel; gör som Gorm | lär dig  
hugga likt en orm

Fram i Ginnungagap Valim steg | mången bastjur föll  
för hans klinga | berget åter frejdat blev | trollen för Valim  
Trollbane fly och springa | lätt som fjädern Valims stål | träffar  
ständigt utsett mål.

Tankockz stred i dagar fem | mot den första av onda  
yngels sort | vid tröskeln till bergets hem | kungens kött av  
elden brändes bort | hade Tankockz tålt dess eld | männe  
draken blivit fälld.

Hugg för att dräpa, lät dig mättas av seger | hugg ditt  
svärd i drakens hjärta.»





Den första strofen hänvisar till den spruckna brutsvinstandan. Den andra strofen hänvisar till lerfiguren. Den tredje strofen hänvisar till härlocken. Den fjärde strofen hänvisar till fjädern. Den femte strofen hänvisar till den förbrända benknotan. Kattskinnen hänvisas inte alls till och har råkat hamna bland de andra objekten av ren slump då det egentligen är den loppbitna hundens tuggleksak. Den sista raden är kryptisk men betyder att den som segrar i dikten hänvisar till rätt objekt: endast Valim segrar och därför är fjädern rätt objekt. Visserligen segrar ju också Blodtunga i andra strofen, men objektet syftar mer på den halshuggne alfprinsen.

Skulle rollpersonerna välja fel kan de få utnyttja sin raud, om de har den kvar, till att få gissa en gång till.

Situationen kan uppstå där fler rollpersoner vill gissa samtidigt (särskilt om de får gissa fler gånger genom att göra av med sin raud), då är det den som får högst differens på ett lätt situationsslag som får gissa först. Situationsslaget är intelligensbaserat.

Den som fattar fjädern kommer plötsligt att stå med svärdet Fjälldåd i sin hand.

*»Du valde modigt, säger Zlenij med ett leende. Världens öde är nu i dina händer för odjuret i Trollbergen kan endast besestras av den som bär Fjälldåd.«*

Zlenij kommer att vara död nästföljande dag, och nu kommer Jovan och Tragar att bli en del av spelgruppen. Tragars syfte är att leda dem till bergen. Jovans syfte är att vaka över gruppen och se till att svärdets öde går i uppfyllelse. Zlenij har berättat för Jovan och Tragar att de antingen kan gå direkt upp i bergen och leta efter odjuret eller gå tillbaka till Mullernist för att därigenom ta sig till Undraskjalf för att få råd av dvärgen Bogoljub Drakblod, som sägs ha slagits mot drakar förr.

### Fjälldåd – Vatjuska

Detta är det magiska tvåhandsvärd som Mullernist mästerdvärgar tillverkat av renaste mitraka och som är ödesbestämt att dräpa odjuret från Trollbergen. Svärdets blad har en silverblå nyans och fästet är lindat med mörkt tunnelsvinsläder. Dvärgiska runor slingrar sig längs sidorna om den breda blodsrännan i klingan.

Vapengrupp: tvåhandsfattade eggvapen; Klass: tungt; Material: mitraka; Initiativmodifikation: +5; Längd: 1,5 m; Vikt: 2,4 kg; Brytvärde: 36; Stridshandlingar: 2; Skada: 1T10 (ÖP 7-10)+5;

Övrigt: mästersmide som har egenskaperna Slagtyngd, Balans och Hållbarhet. Svärdet är dessutom magiskt. De mästersmida egenskaperna och att svärdet är magiskt ger det följande bonus:

+6 stridspoäng varje spelrunda

- +2 i skada mot drakjord
- Bäraren får +3 i rustningsvärde över hela kroppen oavsett om han bär rustning eller inte
- Bäraren tar endast halv skada av drakars utandningsvapen

### Efter provet

Det är nu klokt att skynda sig mot Trollbergen. Det finns en del riddjur som till exempel ett par hästar, några åsnor, några oxar och ett gäng bergsgetter i Niglaklyft. Med riddjur kommer de att kunna ta sig fram mer bekvämt och med större packning. Nackdelen är att alla riddjur utom bergsgetter lämpar sig illa ju längre upp i bergen man kommer.

## FÄRDEN MOT TROLLBERGEN

Det är kallt, vintern håller på att breda ut sitt kalla täcke över skog och mark. När rollpersonerna färdas över fjäll och stäpp kommer de tydligt att märka vinterns stundande ankomst.

Du som spelledare kan beskriva färden i korta ordalag, beskriv den vackra naturen med dess vilda forsar där björnar samlas för att försöka fånga laxar som slöa av kylan makligt simmar fram, klipphällar täckta med svart giftig ljung och vargtörne, örnar som cirklar över rollpersonerna - för att plötsligt slå ner på någon intet ont anande hare som håller på att byta till vinterpäls, flockar av vildhästar som betar i en dal, kanske någon ensam turse som på avstånd lufsar fram i skymningen.

Färden till Mullernist kommer att ta en vecka.

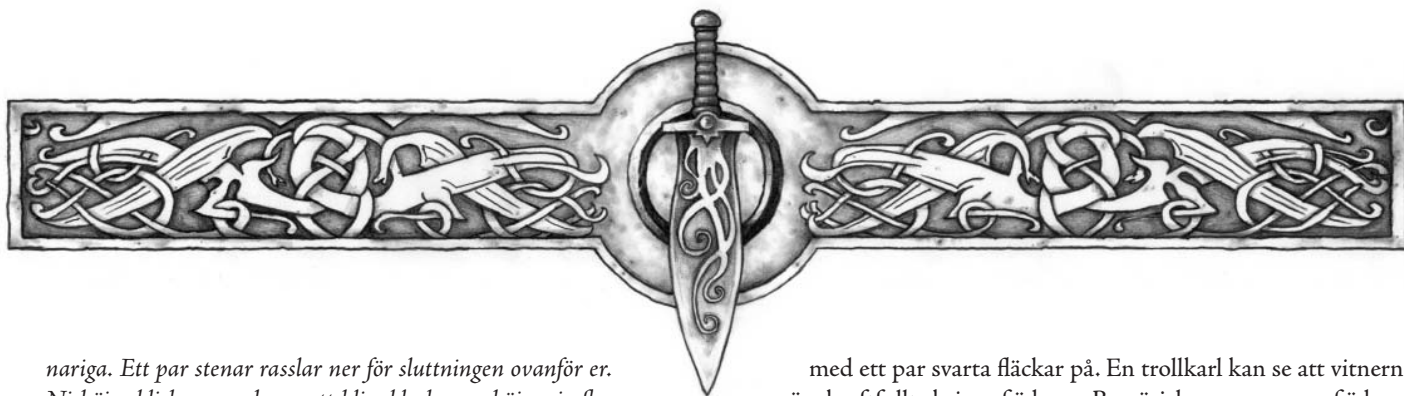
Tänk på att rollpersonerna kan vara ute olika länge i vildmarken innan de blir berörda och får minusmodifikationer av det karga levernet. Normalt sett orkar man att vara ute i vildmarken i 10 dagar. Ju bättre psyke rollpersonen har desto fler dagar orkar han leva i vildmarken. Dåligt väder gör ofta att rollpersonerna snabbare påverkas av den karga vildmarken (se i Trudvangs stigar), men en person som har fördjupningen Lägerbyggare kan skapa ett så bra läger under två dagars arbete att det därefter kan användas för att slippa modifikationer för vildmarksliv.

### Trollstammen

När de börjar närma sig bergen och när marken börjar luta uppåt kommer de att träffa på en trollklan på vandringsstråt. Det är en stam på ett sjuttioal individer - inräknat trollkonor och trollungar - och trollens ledare heter Griste och är en skicklig andebesvärjare. Läs följande text för rollpersonerna:

*Ni färdas uppåt för den steniga marken, täckt av lavar och snedvuxna slånbuskar och snedvridna träd. Solen står högt på himlen och en snålbläst från sydväst gör era ansikten röda och*





nariga. Ett par stenar rasslar ner för sluttningen ovanför er. Ni höjer blickarna och ser ett klippblock som höjer sig flera manshöjder över era huvuden. Ovanpå stenblocket så skymtar ni några kortvuxna figurer som betraktar er. Plötsligt rasslar det av stenar från alla håll, och det myllrar överallt av troll som väller fram och ner för sluttningen mot er. Vissa har pilbågar spända, andra greppar om sina spjut. Trollmödrar håller sina trollungar i famnen, och ni förstår att ni har haft oturen att träffa på en skogstrollsklan på vandring ner för berget.

Ett större och särdeles fult troll draperat i ett rävsinn kommer framsläntrande och fattar posto på klippblocket. På hans dräkt hänger skallar och benknotor från olika varelser, och när hans ansikte klyvs av ett ondsint leende förstår ni att det här inte är er lyckodag.

Griste blir till sig över att träffa på rollpersonerna. Anledningen till detta är att Griste gärna skulle vilja knyta en alfskalle till sin samling av kvarlevor, eftersom han åstundar den makt en sådan skulle ge honom.

Griste undviker dock helst strid, eftersom många av hans krigare nyligen dött i en räd mot en vildbronjeby, och ifall fler skulle dö skulle Gristes ledarskap över klanen med all säkerhet bli ifrågasatt. Därför kommer han med hot och byteshandel försöka komma över alfens ande.

Som spelledare bör du försöka utmåla Gristes klan som ett fruktansvärt hot. Beskriv för spelarna hur det plötsligt börjar myllra bland stenarna på sluttningen, skogstroll rusar fram från sina gömmor och intar positioner på stenar med sina pilbågar spända och med spjut riktade mot rollpersonerna. Vissa troll smyger sig runt och fattar posto nedanför sluttningen.

Rollpersonerna vet inte att Griste helst undviker strid och det bör du inte låta dem få veta heller, utan få dem gärna att tro att de hamnat i en helt hopplös situation. Även om Griste helt klart har övertaget har han stor respekt för den lilla gruppens vapenstyrka, då han tycker att de ser välrustade och farliga ut.

Av Gristes folk är ett fyrtiotal troll väl vapenföra, resten är antingen gamla skröpliga trollgummor och trollgubbar, lytta eller trollungar. Trollen är i första hand beväpnade med spjut och pilbågar men vissa har stenyxor eller träpåkar.

Så fort rollpersonerna märker att trollen har dem på kornet så kommer Griste ropa på trolliska: (Jovan förstår och kan översätta för de övriga)

*»Två människor och två dvärgar! Griste vill ha sak från er! Veta nu, är alfbona fånge eller vän? Sälja hona till Griste och få rikedom! Annars rinner ert blod snart på berget!«*

Skriv gärna ner Gristes repliker på en lapp och ge till spelaren som spelar Jovan. Grymt sedan på vad som skulle kunna vara Trolliska så får spelaren i sin roll som Jovan tala om för de andra vad Griste säger.

Om de undrar vad Griste erbjuder så berättar han att de får en magisk fjäder i utbyte. Den magiska fjädern är en stor svanfjäder

med ett par svarta fläckar på. En trollkarl kan se att vitnern är kraftfullt kring fjädern. Besvärjelsen som svanfjäders bär på är Lyft (se Trudvangs hjältar). För att kunna aktivera vitnern i fjädern måste bäraren uttala de magiska maktorden som aktiverar besvärjelsen: "Lätt som fjädern, flyg och far!" Besvärjelsen kan lyfta 100 kg och varar i 20 minuter.

Som spelledare bör du framställa detta som ett moralprov för rollpersonerna. Vilket är det rätta att göra? Ifall de byter bort Kyllikki kan de fortsätta ostörda mot resans verkliga mål - draken. Är det värt att äventyra deras viktiga uppdrag för en av kamraternas skull? Eller är gruppen så sammansvetsad att de inte kan lämna någon bakom?

Det finns ett otal sätt att krångla sig ur situationen. De mest sannolika är:

### Rollpersonerna byter bort Kyllikki

Griste kommer att bli själagläd och genast dräpa henne framför de övrigas ögon. Detta bör du som spelledare beskriva på ett sånt sätt att spelarna förstår att de handlat fejt och själviskt. Beskriv gärna detaljerat hur Griste kör sitt spjut i magen på henne för att sedan hugga av hennes huvud med en stenyxa och stoppa det i en säck. Resten av kroppen lämnar han på hällen så att blodet rinner ner över marken framför rollpersonernas fötter.

Griste håller däremot sitt ord, och han ger RP svanfjäders i utbyte för alfen. Sen försvinner trollen kvickt och det enda spåret av att de varit där är Kyllikkis huvudlösa, sargade kopp på hällen.

Kyllikki kan dock undkomma genom att förvandla sig till en korp i det ögonblick hon blir utbytt. Detta kommer att göra Griste och hans anhang så vidskepligt skräckslagna att de lämnar följet ifred.

### Rollpersonerna lockar med andra medel

Ifall de försöker prata med Griste kommer de efter ett tag att märka att han tycks ovillig till strid. Han kan dock inte ge med sig helt utan att tappa ansiktet inför sina krigare, utan rollpersonerna måste avstå många saker för att Griste ska tycka det är värt att avsäga sig anspråken på Kyllikki.

Det Griste kan tänka sig istället är Thor Vanhuggs sabel och dolk, Tragens yxa, Niglas sköld och samtliga pengar, riddjuren samt all proviant. Ifall de bär med sig guld de hittade i jätten Fjalla-Glum vill Griste även ha det. Svärdet Fjälldåd är Griste inte alls intresserad av eftersom det är på tok för stort för att någon av hans krigare ska kunna ha nytta av det.

Ifall rollpersonerna gör på detta sätt kommer de ha räddat sin kamrats liv, men till ett väldigt dyrt pris. De får heller inte svanfjäders av Griste.

### Rollpersonerna tar sig an Gristes stam

Pilarna kommer att regna ner över gruppen och rollpersonerna kommer med största sannolikhet att stupa till siste man. Griste





## Griste, skogstrollens ledare

<b>Exceptionella karaktärsdrag:</b>	Stark +1, Trögtänkt -1, Ståndaktig +2
<b>Förflyttning:</b> Land 6 meter	<b>Storlek:</b> Midjehög (½ GGR)
<b>Kroppspoäng:</b> 20	<b>Skräckfaktor:</b> -
<b>Kroppsdelar</b>	<b>KP RV/BV Skador</b>
Huvud 1-2	10 2/10
Vänster arm 3-4	10 2/10
Höger arm 5-6	10 2/10
Bröstkorg 7-11	20 2/10
Mage 12-14	13 2/10
Vänster ben 15-17	13 2/10
Höger ben 18-20	13 2/10
<b>Stridspoäng:</b> 20 med spjut, 15 i holmgång.	
<b>Färdigheter (fördjupningar):</b> Religion [Hamingjes] FV 8, Rörlighet FV 6, Strid FV 10 (Kampvana, Vapenbärare [valfritt], Holmgång, Rustningsbärare), Tala Bastjurnal FV 8, Jakt och fiske FV 6, Överlevnad [skogslandskap] FV 12 (Lägerbyggare).	
<b>Vapen:</b>	Jaktspjut skada 1T10 (ÖP 9-10)+1, BV 10, IM +4, SH 3.
<b>Rustning:</b>	Pälsstycken (RV 2/BV 10).
<b>Utrustning:</b>	Magisk svanfjäder, gristlera, ett skinn med svinblod, ritualdolk.
<b>Förmågor:</b>	Nattsyn; Orädd; Alla attacker mot Griste har -2 på att lyckas.
<b>Kvarlevor:</b>	Grätrollsknäskäl (Smittbärare) på vänster ben, Dvärgrevben (Dvärgsyn) på höger arm, Bergsresetand (Bergsresens ilska) på bröstkorgen.

## Skogstroll (40 stycken)

<b>Exceptionella karaktärsdrag:</b>	Trolldum -4, Smidig +2
<b>Förflyttning:</b> Land 8 meter	<b>Storlek:</b> Midjehög (½ GGR)
<b>Kroppspoäng:</b> 16	<b>Skräckfaktor:</b> -
<b>Kroppsdelar</b>	<b>KP RV/BV Skador</b>
Huvud 1-2	8 2/10
Vänster arm 3-4	8 2/10
Höger arm 5-6	8 2/10
Bröstkorg 7-11	16 2/10
Mage 12-14	11 2/10
Vänster ben 15-17	11 2/10
Höger ben 18-20	11 2/10
<b>Stridspoäng:</b> 18 med ett valfritt vapen, 13 i holmgång.	
<b>Färdigheter (fördjupningar):</b> Rörlighet FV 10, Strid FV 8 (Kampvana, Vapenbärare [valfri] Holmgång, Rustningsbärare), Tala Bastjurnal FV 8, Jakt och fiske FV 5, Överlevnad [skogslandskap] FV 10.	
<b>Vapen:</b>	Jaktspjut skada 1T10 (ÖP 9-10), BV 10, IM +4, SH 3. Jaktbåge skada 1T10 (ÖP 10), KD 2-40, LD 41-80, PV 2/0, IM +2, SH 2.
<b>Rustning:</b>	Pälsstycken (RV 2/BV 10).
<b>Utrustning:</b>	Benbitar, döda rättor, fina smästenar och ett kopparstycke.
<b>Förmågor:</b>	Nattsyn; Orädd; Alla attacker mot skogstroll har -2 på att lyckas.

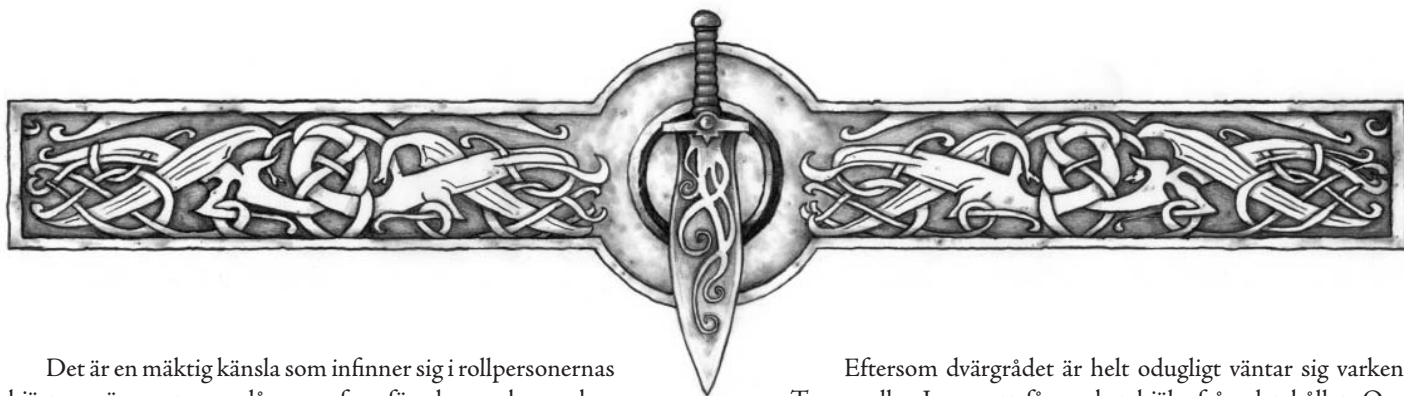
kommer erövra Kyllikkis skalle och desutom ha fått andra kvarlevor och värdesaker på köpet.

De kommer aldrig att möta draken Elmtunga i Klaffradalen. Här slutar äventyret Fjälldåd.

Alternativt kan du låta rollpersonerna undkomma svårt decimerade, sedan de dräpt en hög med troll och dödat Griste. Trollen ger sig av om de ser sin ledare dräpas.

## MULLERGNIST

Efter den strapatsrika färden står så följet inför portarna till Mullergnist. Det är en ofantlig runport i järn som sträcker sig långt över rollpersonernas huvuden. Vid sidorna av porten vakar fruktade stenhinjur som avbildar stora dvärghjältar från Mullergnist.



Det är en mäktig känsla som infinner sig i rollpersonernas hjärtan när portarna slås upp framför dem och en skara dvärgkrigare i svarta mitrakarustningar eskorterar dem ner i de djupaste av gångar.

Färden ner sker i beckmörker för samtliga utom Tragar och Jovan som ser i mörkret, men de andra famlar sig fram i blindo genom gångarna. Eftersom dvärgarna vill att färden ner ska gå snabbt så får var och en av Nigla, Thor och Kyllikki hålla varsin bastant dvärgkrigare i handen så att de inte behöver snubbla.

Efter flera timmars villovandring i mörkret når foljet ännu en bastant runport. Den här gången är porten smidd av blodrött rokjärn och facklor på var sida om porten lyser upp de hiskeliga drakmönster som pryder den.

Innanför dörren sitter Mullergnists stora råd av mästersmeder, Järnringen.

Mullergnists råd är ett kaos. Bergstalaren, rådets ordförande, är en uråldrig thul vid namn Glavijok Snösmedja som har varit bergstalare så länge någon dvärg kan minnas. Tyvärr så var han för ungefär femtio år sedan med i en strid mot troll som letat sig ner i gångarna och fick en pil rakt i huvudet. En del av pilen sitter fortfarande kvar där inne. Alla är överens om att bergstalaren inte riktigt har varit sig själv sedan dess; då han innan olyckan var en karismatisk och talför rådsmedlem, medan han nu bara sitter på sin talarstol och dreglar på sitt skägg och stirrar med vild blick omkring sig.

Eftersom talarämbetet är på livstid har dvärgrådet inte riktigt lyckats komma på hur man ska kunna tillsätta en ny talare, eftersom gubben Glavijok fortfarande är vid god hälsa i övrigt.

Det faktum att ingen ordförande leder rådets möten och kan fördela ordet mellan rådsmedlemmarna har gjort att den som skriker högst hörs mest, och detta ljud är det första som kommer att möta RP när de träder in i rummet. Läs för rollpersonerna:

*Bakom den röda runporten finns en cirkelformad pelarsal med ett trettiotal tronstolar av sten längs väggarna. På ungefär hälften av stolarna sitter det en dvärg, men vissa står upp på sina stolar och skriker och försöker överrösta varandra i ett öronbedövande larm.*

*I mitten står en hög tron med guldinläggningar som verkar vara vridbar så att personen som sitter på den ska kunna överblicka hela salen. Ett par dvärgar som normalt ska vrida på tronen med grova träarmar ligger mot tronens fot och sover. På tronen sitter en väldigt gammal dvärg vars hela kropp täcks av ett långt vitt hår och skägg som går ända ner till fotknölnarna. Dvärgen har en ceremoniell yxa i ett slött grepp och låter ögonen fara runt i salen medan han dreglar på sitt skägg. Det är tydligt att dvärgen inte är vid sina sinners fulla bruk.*

*När ni kommer in i salen tystnar dvärgarnas sorl, de som står upp dimper ner på sina stolar igen och de väntar med gapande munnar på att ni ska ta till orda.*

Eftersom dvärgrådet är helt odugligt väntar sig varken Tragar eller Jovan att få mycket hjälp från det hållet. Om rollpersonerna förde med sig Zlenijs stoft tillbaka till berget blir dvärgarna tacksamma.

Dvärgarna vill se den hjälte som ska svinga Fjälldåd mot besten, och det utbryter ett sorl igen när dvärgarna ska diskutera sinsemellan vad de tror att högfolket har för chanser mot odjuret.

Förutom att presentera sig för dvärgrådet finns det en sak som spelarna kan göra i dvärgariket. Jovan vet att det djupt nere i Undraskjalf dväls en mycket gammal och utstött dvärg med många skurkstreck på sitt samvete. Detta är en dvärg som vet mer om drakbestar än andra dvärgar, då han har varit med och kämpat mot drakars onda släkte mer än någon annan. Denne gamle dvärg heter Boguljub Drakblod av Dvalins blod, och Jovan vet att det är till honom foljet borde vända sig för att få verklig hjälp, då Järnringen inte har åstadkommit mycket sedan Glavijok träffades av trollpilen.

Färden ner i Undraskjalf tar lång tid, och detta bör du som spelledare framhålla när rollpersonerna ställs inför valet att träffa Boguljub eller inte. Ifall de träffar Boguljub kommer de att få hjälp och värdefulla råd; men vintern hinner sätta in på allvar vilket kommer att försinka gruppen och försvåra drakjakten.

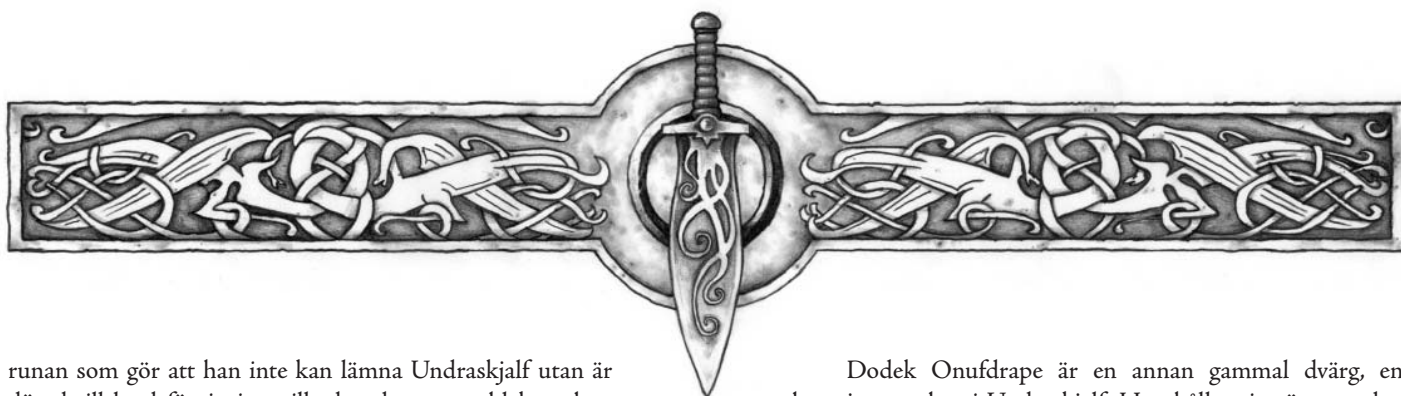
Ifall de struntar i att färdas ner i Undraskjalf kommer de att gå miste om Bogoljubs hjälp men kommer att hinna till Klaffra mycket fortare.

## Den gamle i Undraskjalf

Ifall rollpersonerna har valt att färdas ner i Undraskjalf kommer de att förlora nästan en månad av sin tid. Tragar - som hittar lika bra i berget som utanför det - vet vägen ner till denna storrikets avkrok, som i alla tider varit hem för utstöta och missdådare. Först går färden genom det dunkla Stoffvägg och så vidare söderut genom en uråldrig stormgång som i slutet vaktas av mäktiga dvärgkrigare. Kyllikki och Thor kommer fara illa av den långa vindlande färden neråt, neråt, neråt - djupare in mot bergets hjärta. Efter ett tag börjar rollpersonerna - förrutom Jovan och Tragar - undra om de någonsin kommer att återse himlen igen, och deras nätter kommer att vara fyllda av mardrömmar och skuggor.

I Undraskjalfs mörkaste hålör, där hålgöda dvärgar stirrar med tomma blickar på främlingarna, hittar de till slut Bogoljub Drakblod. Jovan känner till Bogoljub sedan innan då han minns den dag Bogoljub förvisades ner till Undraskjalf. Bogoljub hade gjort sig skyldig till det mörkaste av brott; han hade slagit ihjäl två andra dvärgar, nämligen sina egna båda bröder.

Det är inte svårt att hitta honom i Undraskjalf eftersom vem de än frågar kan ge dem rätt riktning. Bogoljub sitter och putsar på en stenfigur när rollpersonerna anländer. Han är en smutsig och tandlös gammal zwordadvärg med ett hjärta lika mörkt och falskt som en skogstjärn. I pannan har han Dräparnas runa inbränd;



runan som gör att han inte kan lämna Undraskjalf utan är dömd till landsförvisning, tills den dag runan bleknar bort. Detta sker 200 år efter att den brändes in.

Bogoljub vet att besten som vaknat till liv troligtvis är den urgamla logedragen Elmtunga, som plågade Trollbergen för många sekler sedan. Han äger även en magisk ring som skyddar sin bärare från all magisk och icke-magisk eld som han kan tänka sig att ge till rollpersonerna - för ett pris. Han vill att de går och slår ihjäl hans värsta plågoande, en annan Dräpare vid namn Dodek som Bogoljub hamnat i fiendskap med. Ifall de hjälper honom med detta berättar han vad han vet om draken samt ger bort drakringen.

Dodek Onufdrape är en annan gammal dvärg, en buratja, som bor i Undraskjalf. Han håller sig gärna undan från andra och lever för att åter få återvända till Mullernist om ett år. Han fördes till Undraskjalf för 199 år sedan efter att han dräpt sin skadade vapenbroder. Han vill inte tala om det förflutna, men den som talar med Dodek märker att han är en av de få dvärgar i Undraskjalf med en heder och ett samvete. Bogoljub vill egentligen att Dodek ska dö så att han själv kan smyga in och stjåla Dodeks förtrollade dolk som är gömd i Dodeks håla.

## Bogoljub Drakblod

<b>Exceptionella karaktärsdrag:</b>	Trollstark +4, Motståndskraftig +4, Obehaglig -1		
<b>Förflyttning:</b>	Land 5 meter	<b>Storlek:</b>	Mansvarelse (1 GG)
<b>Kroppspoäng:</b>	37	<b>Skräckfaktor:</b>	-
<b>Kroppsdelar</b>		<b>KP</b>	<b>RV/BV</b>
Huvud	1-2	19	4/13
Vänster arm	3-4	19	4/13
Höger arm	5-6	19	4/13
Bröstkorg	7-11	37	4/13
Mage	12-14	25	4/13
Vänster ben	15-17	25	4/13
Höger ben	18-20	25	4/13
<b>Stridspoäng:</b>	35 med stridsyx, +10 med sköld.		
<b>Färdigheter (fördjupningar):</b>	Rörlighet FV 4, Strid FV 15 (Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare [enhandsfattade yxor], Vapenmästare [enhandsfattade yxor], Sköldbärare, Sköldmästare, Extra handling, Rustningsbärare), Tala futhark FV 9, Jakt och fiske FV 10, Överlevnad [underjorden] FV 10.		
<b>Vapen:</b>	Stridsyx, skada 1T10 (ÖP 9-10)+4, BV 16, IM +4, SH 3. Medelstor järnförstärkt sköld, BV 18, PS 1-3, IM +2, SH 2.		
<b>Rustning:</b>	Metallförstärkt läder (RV 4/BV 13).		
<b>Utrustning:</b>	Drakringen (skyddar bäraren mot all magisk och ickemagisk eld).		
<b>Förmågor:</b>	Mörkersyn.		

## Dodek Onufdrape

<b>Exceptionella karaktärsdrag:</b>	Urstark +2, Viljestark +4, Tvivlare -1		
<b>Förflyttning:</b>	Land 7 meter	<b>Storlek:</b>	Mansvarelse (1 GG)
<b>Kroppspoäng:</b>	28	<b>Skräckfaktor:</b>	-
<b>Kroppsdelar</b>		<b>KP</b>	<b>RV/BV</b>
Huvud	1-2	14	2/10
Vänster arm	3-4	14	2/10
Höger arm	5-6	14	2/10
Bröstkorg	7-11	28	2/10
Mage	12-14	19	2/10
Vänster ben	15-17	19	2/10
Höger ben	18-20	19	2/10
<b>Stridspoäng:</b>	28 med långdolk, 23 i holmgång.		
<b>Färdigheter (fördjupningar):</b>	Rörlighet FV 12 (Alert, Snabb), Strid FV 13 (Kampvana, Vapenbärare [stickvapen], Vapenmästare [stickvapen], Holmgång, Holmgångsmästare, Rustningsbärare), Lönndom FV 10 (Dulgastöt), Tala futhark FV 10, Jakt och fiske FV 6, Överlevnad [underjorden] FV 8.		
<b>Vapen:</b>	Långdolk, skada 1T10 (ÖP 10)+2, BV 12, IM +2, SH 4.		
<b>Rustning:</b>	Pälsstycken (RV 2/BV 10).		
<b>Utrustning:</b>	Ett par stenfigurer.		
<b>Förmågor:</b>	Mörkersyn.		



## FÄRDEN ÖVER TROLLBERGEN

Trollbergen är en karg och ogästvänlig plats där enstaka snår och mossor lever invid de stora klipphyllorna och smala bergsstigarna. I början av färden är knotiga trolltallar en vanlig syn, men ju högre de vandrar desto färre träd syns till. Hästar går inte att få med sig, men däremot går det utmärkt att resa upp i Trollbergen med tama bergsgetter (som de kunnat få tag i Mullernist eller redan i Niglaklyft).

Färden till Klaffradalen kommer att ta ungefär två veckor om det är höst och tre veckor om det är vinter. Har rollpersonerna valt att resa till Undraskjalf för att tala med Bogoljub Drakblod så kommer det att vara vinter när de reser genom Trollbergen, i annat fall höst.

Hösten i Trollbergen ger den lilla växtlighet som finns där en gulaktig färg och skapar en mörk miljö med gula fläckar som lysas upp vid skymningen av en eldröd solnedgång. Att jaga i bergen erbjuder en karg miljö och vandrare bör vara klädda i minst varma kläder då Kyla (-1/-1) och Blåst (-1/-1) råder i bergen.

Vintern i Trollbergen är bitande iskall och full av pinande vindar. Snön lägger i sig i stora flak över bergshyllorna och den som inte är försiktig kan hamna under ett mindre snöras. Att jaga i bergen erbjuder en mycket karg miljö där storvilt inte är möjligt att jaga. Vandrare bör vara klädda i minst vinterkläder då Frost (-3/-2), Snöfall (-1/-1) och Blåst (-1/-1) råder i bergen. Det finns stor risk för förfrysningsskador för dem som inte är korrekt klädda eller tål vinterkylan, se Förfrysningar i Trudvangs stigar.

En färd över bergen, oavsett om det är höst eller vinter, är mödosam och kan ge minusmodifikationer beroende på hur väl förberedda och hur väl de lyckas handskas med vildmarken. Se

Vildmarksliv i Trudvangs stigar. Genom att göra ett klokt vildmarksläger kan de återställa sig innan de tar upp kampen mot Trollbergens best.

### De tre vise stentrollen

Sällskapet har ingen detaljerad bäring i vart de är på väg när de traskat upp i bergen. Tragar Stenöga vet dock ungefär vart platsen borde vara i förhållande till Mullernist smedjor. Efter 7-10 dagars färd kommer de till en gömd krok i bergsstigen. Läs följande för spelarna:

*Invid bergsväggen ser ni vad som först tycks vara tre stycken stenbumlingar, men det dröjer bara ett andra ögonkast för att genomskåda synvillan och framför er sitter tre stora, steniga troll runt en gryta och rör i den varma soppan med en stor slev. Medan de rör om i grytan och bryter mossa som de sedan lägger i hummar de på en dov visa:*

*Sopp och lav med var slevatag | Gamla grytan för Glo, Sur och Gly | Glöden fina, värma och tina | Sopp och lav med var slevatag.*

*Stentrollen får syn på er och slutar röra om i grytan. »Vem går där på stigen?» Undrar den förste. »Vem stör oss i vår gryta?» Undrar den andre. »Vem doftar så av mört manfläsk?» Undrar den tredje.*

Glo, Sur och Gly är tre stentroll som lever för sig själva uppe i Trollbergen. De är så gamla att både Sur och Gly tappat synen. Det är bara Glo som kan se rollpersonerna. Sur är alltid lite surmulen och Gly kan inte hjälpa annat än att vara sugen på att äta lite människokött. Trots detta är de tre stentrollen fredliga såvida rollpersonerna inte anfaller.

### Glo, Sur och Gly

<b>Exceptionella karaktärsdrag:</b>		Hinjestark +6, Motståndskraftig +4, Ovig -2
<b>Förflyttning:</b>	Land 8 meter	<b>Storlek:</b> Hög som en skeppsmast (2 GGR)
<b>Kroppspoäng:</b>	60	<b>Skräckfaktor:</b> 1 T5
<b>Kroppsdelar</b>		<b>Skador</b>
Huvud	1-2	KP 30 RV/BV 5/-
Vänster arm	3-4	30 5/-
Höger arm	5-6	30 5/-
Bröstkorg	7-11	60 5/-
Mage	12-14	40 5/-
Vänster ben	15-17	40 5/-
Höger ben	18-20	40 5/-

**Stridspoäng:** 20 med en stor sten, 15 i holmgång.

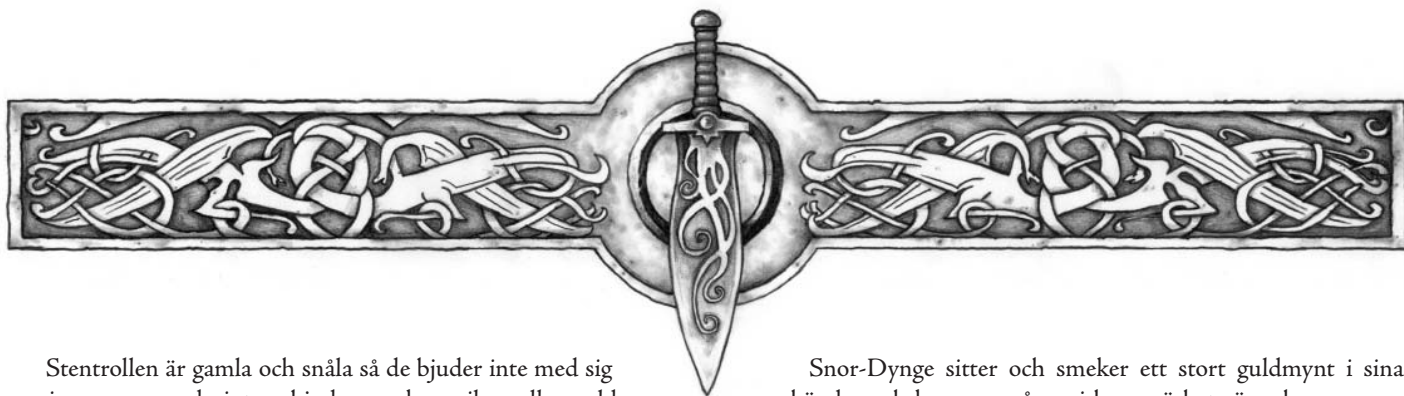
**Färdigheter (fördjupningar):** Rörlighet FV 4, Strid FV 10 (Kampvana, Vapenbärare [sten] Holmgång), Tala Bastjumat FV 7, Jakt och fiske FV 4, Överlevnad [klippplandskap] FV 16.

**Vapen:** Stor sten, skada 1 T10 (ÖP 8-10)+7, BV 22, IM +5, SH 2.

**Rustning:** Naturligt skydd (RV 5).

**Utrustning:** Trollsläv, en hög med mossa och döda fåglar.

**Förmågor:** Nattsyn; Alla attacker mot stentrollen ger ±1 på träfftabellen; Stentrollens stridspoäng fördelas över 2 spelrundor.



Stentrollen är gamla och snåla så de bjuder inte med sig av sin soppa om de inte erbjuds smycken, silver eller guld. Erbjuds de ingredienser – såsom kött till soppa i form av en bergsget eller någon från gruppen – så blir de mycket vänligt inställda och bjuder rikligt av soppa.

Trollen vet att det bor ett odjur uppe i Trollbergen, men vet bara att:

»Det stora odjuret bor i Trollbergens stora gryta, den som kallas Klaffra.«

Någon riktning till Klaffra kan de inte ge, men trollen vet att ingen gryta i Trollbergen är större än Klaffra. När trollen talar om gryta så menar de givetvis en dal mellan höga berg och om rollpersonerna siktar på Trollbergens högsta tinnar kommer de så småningom att hitta dalen som gömmer sig mellan dem, dalen som kallas Klaffradalen.

## KLAFFRADALEN

Mellan Trollbergens högsta toppar Bergaspjut och Gamle stenjotun döljer sig en djup och snötäckt dal där, höst som vinter, snålblåsten håller sig vid liv genom att gäcka allt liv som försöker trotsa dalens inre. Den enda västligheten som finns i dalen är enstaka snår av snötäckt enris och gömda lavar. I dalens botten gömmer sig en istäckt sjö under snön.

### Vätten och guldmynnet

Bakom en av de snötäckta enrisbuskarna sitter en förkrympt, säckvävsklädd varelse med blek hy, lång spetsig näsa och långa öron. Det är vätten Snor-Dynge, som fått sitt namn ifrån att det alltid tycks hänga en dinglande snorkråka från hans präktiga kran.

### Snor-Dynge

**Exceptionella karaktärsdrag:**  
**Förflyttning:** Land 8 meter  
**Kroppspoäng:** 14  
**Kroppsdelar**

Huvud	1-2
Vänster arm	3-4
Höger arm	5-6
Bröstkorg	7-11
Mage	12-14
Vänster ben	15-17
Höger ben	18-20

**Stridspoäng:** 8 med ett valfritt vapen, 13 i holmgång.  
**Färdigheter (fördjupningar):** Rörlighet FV 12, Strid FV 8 (Holmgång), Tala Bastjural FV 8, Jakt och fiske FV 7, Överlevnad [klipplandskap] FV 10.

**Vapen:** -  
**Rustning:** Pälsstycken (RV 2/BV 10).  
**Utrustning:** Ett guldstycke och ruttna kaninögon.  
**Förmågor:** Mörkersyn; Alla som attackerar Snor-Dynge har -2 på att lyckas.

Snor-Dynge sitter och smeker ett stort guldmynt i sina händer och kommer någon i hans närhet väser han som en fientlig katt. Han har nämligen drabbats att guldsjukan (se nedan) och har blivit otroligt girig och egoistisk. Snor-Dynge talar inget språk, men förstår kroppsspråk och guldets språk rätt bra.

Det är meningen att rollpersonerna ska förstå att guldmynnet Snor-Dynge bär på kommer från odjurets håla. Vätten är dock inte särskilt samarbetsvillig utan vill lämnas ifred med sitt guldmynt. Försöker någon ta hans guldmynt flyr han eller går till anfall. Om rollpersonerna gör honom på gott humör så kan han visa dem till Elmtungas håla.

Vätten älskar musik och dans, men framför allt när folk drattar på rumpan. Han gillar också mat och dryck som han kan inmundiga i ovanligt stora mängder. Hans diet av ruttna kaninögon som han brukar bära i armhålorna och skrevet ger honom fasansfulla gaser i magen. Erbjuder rollpersonerna honom smycken, silver eller guld så kommer hans ögon att gnistra och han kommer att göra vad som helst för att få handskarna på finsakerna. När han väl fått skatten av rollpersonerna får de inte längre någon hjälp så det gäller att hålla inne med betalningen till han visat dem vägen.

## ELMTUNGAS HÅLA

Gömd bland snöiga klippusprång ligger en stor grottöppning. Från öppningens övre del hänger ett tak av is från vilket stora istappar droppar. Från grottans inre strömmar behaglig varmluft. Ett dovt och svagt muller hörs inifrån grottan och det kan inte vara annat än odjurets långsamma andhämtning.

Från grottöppningen leder en bred gång in i berget. Marken består av vattentäckt is och stora stalagmiter av is täcker delar av gången. Hundra meter in i berget finns en enorm skattbädd på vilken en majestätisk logedrake vilar. Draken är Elmtunga.



## Förberedelser och taktiker

Elmtunga är en logedrake och en sådan best är extremt farlig och dödlig. Därför kan det vara på sin plats att rollpersonerna förbereder sig så gott det går innan kampen och kanske till och med kommer på en bra taktik att tampas med draken. Nedan följer lite exempel på vad rollpersonerna kan göra.

### Lockbetet

För att få lite mer spelrum kan de locka Elmtunga ut ur grottan genom att ha ett lockbete. Lockbetet kan vara en bergsget, en infångad Snor-Dyngge eller någon av rollpersonerna. Genom att locka ut draken kan de attackera den från flera håll, till och med snett bakifrån. Att attackera draken från sidan ger +2 på attacken. Attackerar man bakifrån får man +3 på attacken, men draken får samtidigt +5 på att träffa med en svanssnärt.

För att detta överfall ska kunna gå vägen måste lockbetet gärna göra sig hört eller blöda lite samtidigt som övriga lyckas gömma sig.

### Stormning

En stormning är att rusa in med vapnen i högsta hugg. Det ger inga större fördelar och draken blir definitivt förvarnad.

## Sången och skattgömmen

Genom att locka ut draken ur sin grotta med vacker sång eller musik kan den lyssna förtrollat på detta medan resten av gruppen kan smyga sig in i grottan och gömma sig i skatthögen. När draken sedan återvänder till sin viloplats kan den överraskas genom att attackeras underifrån.

För att lyckas med detta måste den som sjunger eller spelar lyckas med ett slag för Underhållning och övriga måste lyckas med Lönndom. Överraskningsanfallet ger +10 på att träffa med första attacken som träffar i kroppen.

### Snösvinsjakten

Rollpersonerna kan bestämma sig för att jaga snösvin för att kunna smörja in sig med deras fett. Snösvinsfettet kan skydda mot drakelden, se Snösvinsfett i Trudvangs stigar. Huruvida rollpersonerna lyckas jaga ner en eller flera snösvin är upp till spelledaren.

### Isvaken

Rollpersonerna kan försvaga isen på sjön utanför grottan innan de lockar ut den för att på det sättet få draken att dråsa rakt ner i det iskalla vattnet. Att försvaga isen kräver ett lyckat slag

## Elmtunga

### Exceptionella karaktärsdrag:

**Förflyttning:** F75 m, L40 m

**Kroppspoäng:** 260

### Kroppsdelar

Huvud	1-2	130	8/-
Vänster framben	3-4	130	8/-
Höger framben	5-6	130	8/-
Vänster vinge	7-8	87	4/-
Höger vinge	9-10	87	4/-
Kropp	11-14	260	8/-
Vänster bakben	15-16	173	8/-
Höger bakben	17-18	173	8/-
Svans	19-20	87	8/-

**Stridspoäng:** 46 /4 spelrundor + eldkvast (max en per spelrunda)

**Färdigheter (fördjupningar):** Rörlighet FV 6, Strid FV 16, Tala (eika, futhark, vrok och röna) FV 14, Tala drakjordsmål FV 20, Handel FV 16.

**Vapen:** Klo, skada 1T10 (ÖP 7-10)+10.

Bett, skada 1T10 (ÖP 6-10)+10.

Svanssnärt, skada 1T10 (ÖP 9-10)+10.

Eldkvast, skada 1T10 (ÖP 6-10) i 1T3+3 kroppsdelar.

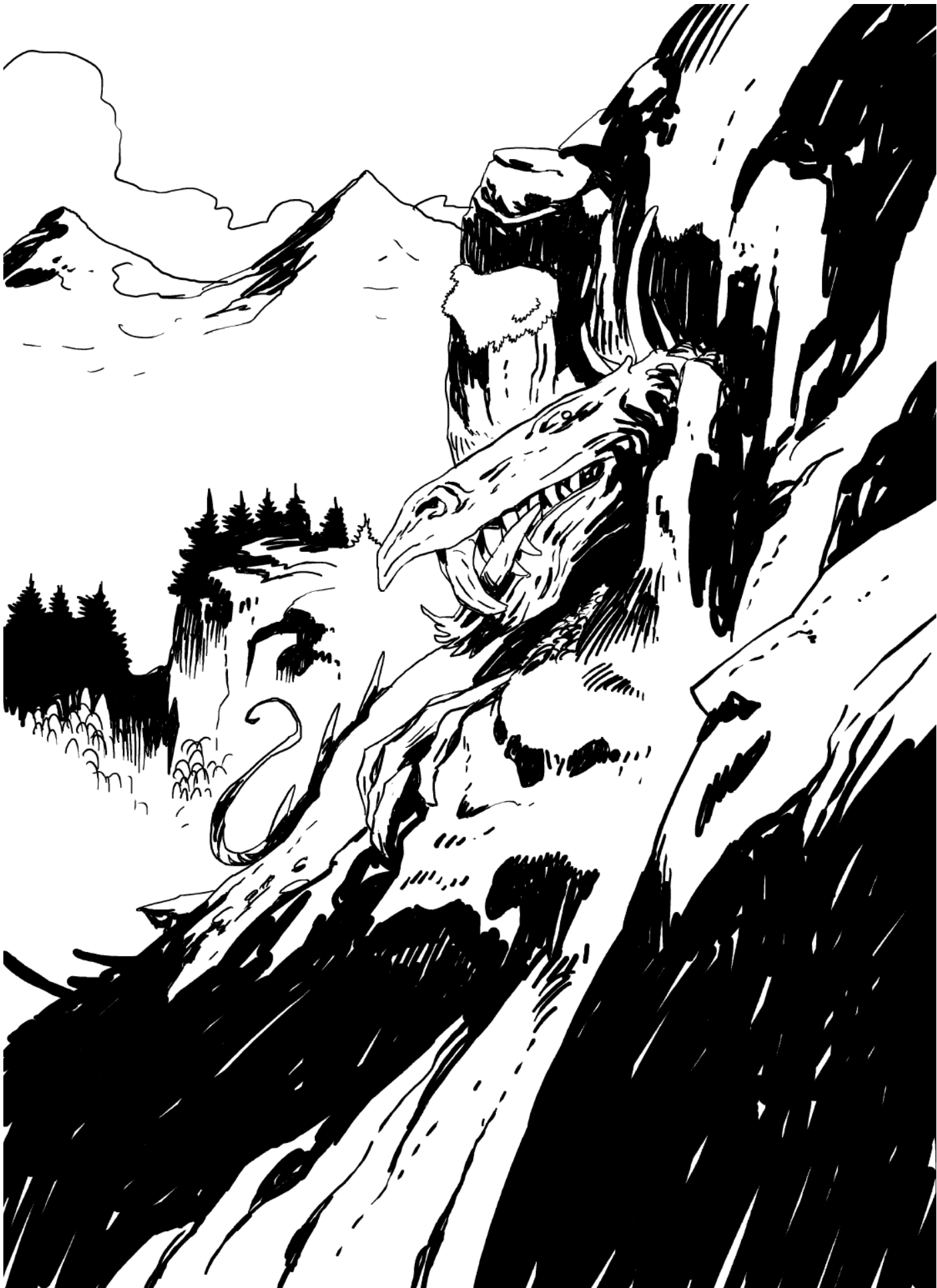
**Rustning:** Naturligt skydd (RV 8).

**Utrustning:** En drakskatt.

**Förmågor:** Mörkersyn; Förändra själv; Eldkvast (1T3 stycken); Vid attack mot mansvarelse träffas 1T3+1 kroppsdelar; Alla attacker mot Elmtunga får +3 på att lyckas; Avståndsattacker mot Elmtunga har alltid ±5 på träfftabellen; Får utnyttja sin Stridspoäng över 4 spelrundor istället för 1 på grund av sin storlek (eldkvasten ej inräknad).

Drakstark +10, Skarpsinnig +4  
**Storlek:** Stor som en härflock (12 GGR)  
**Skräckfaktor:** 1T10 (ÖP 6-10)  
**Skador**







för Överlevnad och tar 4 timmar. För att inte upptäckas av draken måste personen som försvagar isen även lyckas med ett slag för Lönndom.

Skulle draken dräsa ner i vattnet kommer den att lamslås under två spelrundor. Därefter tar den till väders med ett kraftfullt vingslag för att ta sig till fast mark och även attackera med sitt utandningsvapen.

Även rollpersonerna kan hamna i det iskalla vattnet och då måste de lyckas med Rörlighet och ett svårt situationsslag där exceptionella karaktärsdrag ur gruppen Fysik spelar in. Om de misslyckas med detta finns det risk för att de drunknar om de inte får hjälp.

### Kampen mot Elmtunga

Elmtunga ligger och sover i sin grotta när rollpersonerna kommer. Draken har dock extremt bra sinnen och kan vid vaket tillstånd lukta sig till en människa på flera kilometers håll. Misslyckas någon av rollpersonerna med ett slag för Lönndom kommer Elmtunga att vakna.

Det är inte meningen att Elmtunga ska dö i denna kamp utan när Elmtunga fått färre än hälften av sina kroppspoäng kommer den att förlora en klo, en del av sin vinge eller sin svanspets innan den flyr flygandes österut mot Vildhjarta. Även om någon av rollpersonerna får in en riktigt bra träff som gör att draken blir av med alla sina kroppspoäng kommer den alltså inte att dö, utan istället direkt fly från Trollbergen till Vildhjarta.

Det är heller inte meningen att Elmtunga ska utrota hela gruppen utan om det enbart finns en rollperson kvar räcker det med en träff för att draken ska bli så skadad att den flyr till Vildhjarta.

Elmtunga är en gigantisk logedrake med mörkgrön färg på sina fjäll och gula klor och betar.

### Guldsjukan

Alla som ser drakens skattgömma eller kommer i kontakt med den kan drabbas av guldsjukan. Den som ser guldets måste lyckas med ett lätt situationsslag och den som rör vid guldets måste lyckas med ett normalt situationsslag för att inte drabbas av guldsjukan.

Guldsjukan är en ondsint sjukdom som påverkar en person främst mentalt. För att bli av med guldsjukan måste man vara isolerad från silver, guld och alla former av smycken och ädelstenar i 116+1 dygn. Guldsjukan har följande effekt:

- Den drabbade får som främsta mål i sitt liv att ta hand om skatten, allt annat blir av ringa betydelse
- Den drabbade kan inte tänka sig att dela med sig av skatten
- Den drabbade anser att alla som försöker ta av skatten är hans fiender

- Guldets makt stärker personen som blir av med alla vildmarksmodifikationer

## SAGANS SLUT

Som avslutning på scenariot kan spelledaren knyta ihop säcken med att berätta hur sagan förlöper. Det finns två alternativ: ett för om hela gruppen misslyckas och ett för om de lyckas. Det senare med tillägg för om rollpersonerna överlever eller dör i scenariot. Om alla dör utan att de besegrat Elmtunga så läser spelledaren upp stycket Det mörka slutet. Skulle en eller fler rollpersoner lyckas med scenariot så läser spelledaren upp det ljusa slutet och lägger sedan till en stämningstext för varje rollperson som lever.

Om gruppen misslyckas läs:

Det mörka slutet

Om gruppen lyckas läs (i nedanstående följd):

Det ljusa slutet

Nigla Solmane lever

Kyllikki lever

Tragar Stenöga lever

Jovan Yxkung lever

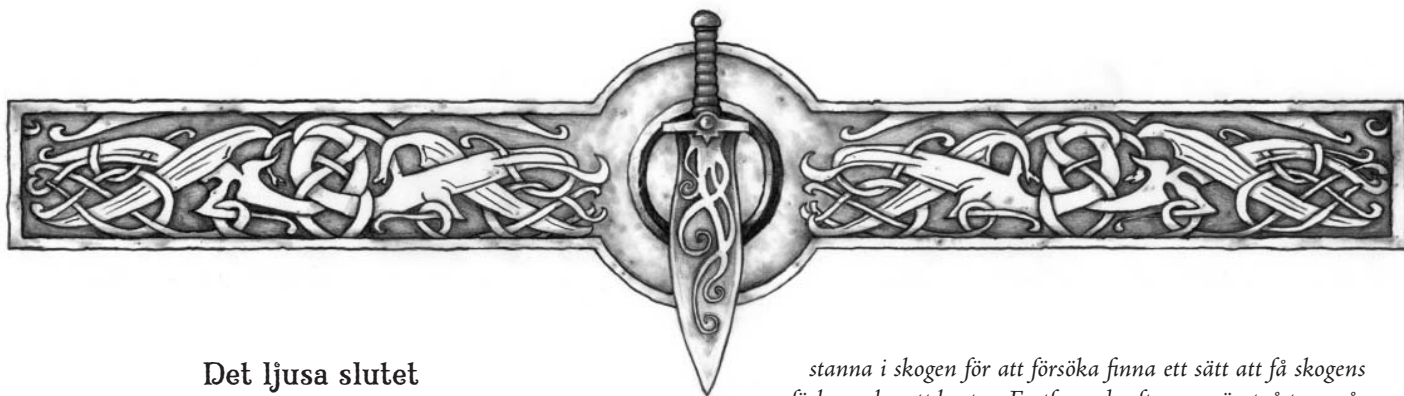
Thor Vanhugg lever

### Det mörka slutet

*Alla hade de fallit och ingen fanns där att plocka upp Fjälldåd och utföra den uppgift som drakriddarna tyngts med. Draken Elmtunga härjade vidare i Trollbergen och orsakade sådan skada för dvärgarna i Mullergnist att de blev tvungna att förseгла sig från sina äldsta smedjor. Det sägs att många dvärgar fick sätta livet till i de ras som odjuret framtvungade och många var de uråldriga föremål som gick om intet under rasens stenar för att för evigt kasta glömska över buratjadvärgarnas historia.*

*Efter att Elmtunga pinat dvärgarna i Mullergnist och tjänat sitt lystmäte sökte han sig till lägre marker för att härja och skogen Vildhjarta blev hans nya hem.*

*Inte långt efter hjältarnas fall föddes dock en mörkhårig son i Niglaklyft och hans namn blev Grunfeid Solmane, den tredje stormästaren av Drakriddarorden. Tjugo år efter sin faders död sökte han upp både Fjälldåd och Elmtunga för att få sin hämnd. I Trollbergen fann han bara den tomma hålan efter odjuret och han sökte sig ner till Vildhjarta för att ända odjurets liv. Där på skogens mossiga mark tog han sin faders hämnd genom att spilla drakens mörka blod. Medan hjältarna kunde vila i frid vaknade skogen till liv och lockade folk in i sitt mörka sköte och det skulle ta flera tusen år innan några tappra äventyrare kunde trotsa skogens kraft...*



## Det ljusa slutet

Med en sista kraftfull träff vrälade besten i smärta, kastade sig upp i de snövirvlande vindarna och försvann mot den östliga skogen Vildhjarta för att gömma sig under dess takskägg och slicka sina sår. Trollbergen och dvärgariket Mullernist därunder hade blivit skonat från drakens hungriga lekar.

Utmattade, men härdade av resan och kampen, styrde hjältarna sin kos åter mot Niglaklyft. Både i drakriddarborgen och i dvärgarnas rike skallade segerhornen och de återkommande hjältarna togs emot med både glädje och tårar. Deras hjältemod skulle lovsjungas i flera generationer.

I borgen höjde Dylja sitt nyfödda barn för alla att beskåda. Hans namn var Grunfeid Solmane och hon lovade att han en dag skulle bli en lika stor hjälte som sin far. Grunfeid Solmane växte upp och blev den tredje stormästaren av drakriddarorden. Han höjde Fjälldåd och proklamerade att han inte skulle vila förrän besten hans far hade kämpat emot var död och förintad. Med dessa modiga ord tog han med sig sina trognaste vänner och begav sig av mot Vildhjartas inre. Grunfeid sökte upp den uråldriga draken Elmtunga och dräpte honom i mitten av skogen. Det var en härlig seger, men utav det kom inte enbart glädje utan även oro. Det mörka och trögflytande drakblodet som rann ned till Vildhjartas rötter förvandlade skogen till ett ondskefullt och kallt väsen. Dess mörka sinne skulle sedan i flera tusen år hålla skogens invånare i ett gäckande grepp.

Men vad blev det av våra hjältar som först kämpade mot Elmtunga?

### Nigla Solmane lever

Efter kampen med Elmtunga stabiliserade Nigla Solmane drakriddarordens fäste i främst Hogla, men även i det kommande Fynhem. Han enade sig med Järnnäve och tillsammans drev de ut och dräpte trollfolket mellan Vildhjarta i söder till Bjarnskogen i norr. Landet Fynhem enades och det leddes av Järnnäves riddare. Många av drakriddarna blev även järnhandsriddare och det var dessa som lovade att skydda landet mot ondo. Nigla var en av de främsta järnhandsriddarna, men efter en lång tid av sårskador insjuknade han rejält och dog i sjuksäng långt ifrån Niglaklyft.

### Kyllikki lever

Kyllikki stannade i Niglaklyft till Grunfeid växt upp och följde sedan den tredje stormästaren in i Vildhjarta. Hon hade bestämt sig att en gång för alla lyckas nergöra odjuret och sätta stopp för dess skräckvälde. När det visade sig att drakens blod förmörkade skogens sinne bestämde hon sig för att

stanna i skogen för att försöka finna ett sätt att få skogens förbannelse att brytas. Fortfarande efter mer än två tusen år har hon inte lyckats. Det senaste seklet har hon dock hamnat i ett parti Kokes rutor med den mäktige vitnertämjaren Kvaler vars visdom hon lärt sig mycket av. Kanske är det hans visdom som kommer att hjälpa henne att bryta förbannelsen.

### Tragar Stenöga lever

Redan ett månvarv efter att hjältarna återkommit till Niglaklyft tog Tragar Stenöga farväl av de andra och återvände till Mullernist. Efter en lång tid av exil togs han emot som en hjälte och alla gamla misstag sågs mellan fingrarna. Hans visdom om Ginnungagap, den mörka världen utanför berget, gav honom en plats i rådet. Flera generationer senare skulle en av hans avkommor – Runvid Kallhamre av Hjans blod – ta tronen som Dvärgakonung.

### Jovan Yxkung lever

Jovan Yxkung återvände aldrig till Mullernist utan hjälpte istället till att bygga upp Niglaklyft till en riktig borg. När Grunfeid begav sig av efter Elmtunga fanns Jovan vid hans sida för dvärgkrigarens öde och sista uppdrag i livet var att säkerställa att Fjälldåd skulle utnyttjas till sitt rätta syfte. Han fastnade i Vildhjartas grepp tillsammans med Grunfeid och när stormästaren tänkte använda Fjälldåd till att dräpa skogens faror så tog Jovan svärdet ifrån honom och tänkte återvända med det till Mullernist, men på vägen föll han offer för en braskeltupps förstenande blick och står fortfarande kvar som en staty bland hällar och mossor.

### Thor Vanhugg lever

Trots att det hölls tyst om saken viskades det att Thor var Grunfeids äkta far. Han stannade gärna i Niglaklyft i Dyljas och Grunfeids närhet där han huvudsakligen arbetade med grova sysslor. När Grunfeid började uppskatta skrönor berättade Thor om Fjälldåd och deras kamp mot Elmtunga om kvällarna. Under flera år höll han av både Dylja och Grunfeid, men 16 år efter återkomsten blev han dock nesligt dräpt i ett bakhåll. Grunfeid hämnades senare hans död.

## ... OCH SÅ SLUTAR DEN FÖRSTA SAGAN OM FJÄLLDÅD



## STROFER UR DRAKARNAS BOK

Vufirm mot ett brutsvin stod | galten mot Vufirm rände | då svek honom  
Vufirms mod | den fruktan var stor som Vurfim kände | Vill man skåda  
drakbests blod | då av största vikt är hjältens mod

Munfrid Blodtunga konung stark | mötte Valkalas prins i vig | Callions  
huvud föll i mark | Blodtungas tribut till hämnd och krig | Blodtungas skärpa  
vann hans lek | blodig hämnd för alfers svek

Snabb som bergsflod Gorm högg | skogsfruns blod han åderlåter | men  
träldom av konans sejd | ej Gorm till berget vänder åter | mot drakbests yngel;  
gör som Gorm | lär dig hugga likt en orm

Fram i Ginnungagap Valim steg | mången bastjur föll för hans klinga | berget  
åter frejdat blev | trollen för Valim Trollbane fly och springa | lätt som fjädern  
Valims stål | träffar ständigt utsett mål.

Tankockz stred i dagar fem | mot den första av onda yngels sort | vid tröskeln  
till bergets hem | kungens kött av elden brändes bort | hade Tankockz tålt dess  
eld | männe draken blivit fälld.

Hugg för att dräpa, låt dig mättas av seger | hugg ditt svärd i drakens  
hjärta.



## NIGLA SOLMANE

Nigla är andre sonen till stormannen Gunnlaug Solmane, drakriddarordens grundare och Förste stormästare. Niglas äldste bror Balder blev dödad i unga år av en drakbest, vilket var vad som fick Gunnlaug att bestämma sig för att ta upp kampen mot bestarna.

När Nigla var 20 år gammal dödade han hufvurdraken Iun i de vintriga träskmarkerna vid Hoglafällets fot. Nigla hade överlistat besten och klättrat upp i ett träd som växte över bestens håla, och när besten tittade ut hoppade han ner och tryckte samtidigt ner sitt spjut mellan myllret av huvuden.

Efter detta dråpedåd blev Nigla utsedd till den Andre stormästaren inom sin orden, och det första han lät göra i egenskap av stormästare var att ge order om att en borg skulle byggas, som högsäte för drakriddarordens storhet. Han valde en plats invid Hoglafället, och med Hoglaklanens hjälp tronade tio år senare ett bastant stentorn kringgårdat av en by och en bastant palissad av trä. Stentornet och byn gavs namnet Niglaklyft, efter Nigla själv.

Under de år som Nigla hade samarbetat med den mäktiga Hoglaklanen hade han uppvaktat och vunnit Dylja Hogladottir, dotter till Hoglaklanens klanfurste Hogla. Giftermålet knöt samman de båda mäktiga klanerna Hogla och Nigla ytterligare, och en kraft att räkna med hade skapats. Solmaneätten är nästan renblodiga tronländare som valde att stanna kvar i det land där de vuxit upp snarare än att återvända västerut till ett land de aldrig sett, men som deras folk en gång kom ifrån. Detta gör att Solmane-slakten är väldigt ansedd bland både brotar och kemorer.

Nigla är en ståtlig man på över sex fot. Han har samma ståtliga gyllenblona hårman som sin far, som gav Gunnlaug smeknamnet Solmane, vilket han också tog som sitt ättenamn i samband med att han grundade drakriddarorden. Nigla är av en hjältes hårda virke, han är stark, vacker, självsäker och en man som det är lätt att följa.

Han dräpte sin första motståndare i envig redan vid tolv års ålder, och sedan dess har han utfört många stora bedrifter, vilket har gjort honom till en namnkunnig hövding. Han bär ständigt ett drakskinnsharnesk tillverkat av hufvurdraken Iuns skinn, och hans favoritvapen är ett stort slagsvärd.

Niglas enda problem är att han lider av könssvagheter och inte har kunnat tillfredsställa sin hustru. Detta har lett till att en kyla har uppstått mellan de båda makarna genom åren, och på senare tid har kylan utvecklas till öppen bitterhet då Dylja har blivit havande.

Nigla är dock fast besluten om att inte äventyra Hoglaklanens stöd genom att förskjuta sin hustru, utan håller god min och låtsas vara det ofödda barnets fader.

### Nigla Solmane

<b>Exceptionella karaktärsdrag:</b>	Urstark +2, Älvalik +2, Ömhudad -1
<b>Förflyttning:</b> Land 8 meter	<b>Storlek:</b> Mansvarelse (1 GG)
<b>Kroppspoäng:</b> 28	<b>Raud:</b> 2
<b>Kroppsdelar</b>	<b>KP</b> <b>RV/BV</b> <b>Skador</b>
Huvud	1-2      14      4/13
Vänster arm	3-4      14      4/13
Höger arm	5-6      14      4/13
Bröstkorg	7-11      28      5/25
Mage	12-14      19      5/25
Vänster ben	15-17      19      4/13
Höger ben	18-20      19      4/13
<b>Stridspoäng:</b> 25 med slagsvärd, 25 med tvåhandsvärd, +10 med sköld.	
<b>Färdigheter (fördjupningar):</b> Rörlighet FV 7, Strid FV 15 (Kampvana, Ledare, Taktiker, Vapenbärare [enhandsfattade svärd], Vapenbärare [tvåhandsfattade eggvapen], Sköldbärare, Sköldmästare, Rustningsbärare, Sköldskydd, Sköldmur), Tala vrok FV 14, Jakt och fiske FV 5, Skötsel [gård] FV 8, Överlevnad [klippandskap] FV 8.	
<b>Vapen:</b>	Slagsvärd, skada 1T10 (ÖP 9-10)+2, BV 20, IM +5, SH 3. Medelstor järnförstärkt sköld, BV 18, PS 1-3, IM +2, SH 2.
<b>Rustning:</b>	Drakskinnsharnesk (5/25), i övrigt metallförstärkt läder (4/13), IM +1.
<b>Utrustning:</b>	Allt som Niglaklyft har att erbjuda.



## TRAGAR STENÖGA AV HJANS BLOD

Tragar är en surmulen buratjadvärg som utsågs att vara vägvisare, då han har större kunskap om Ginnungagap, världen utanför berget, än någon annan av Mullergnists dvärgar.

Varthän Tragar än går tycks olyckan ständigt följa honom i spåren. Det började redan när Tragar var ung och skulle lära sig smidets hemligheter av sin far; men råkade dra i fel tapp så att fadern och två andra smeder fick ett kar med mitrakasmälta över sig och skällades till döds. Många började se snett på Tragar efter olyckan och man menade att Tragar var en "kamokka" - dålig själ och olyckskorp.

När Tragar och några andra dvärgar bröt malm i en järnåder rasade plötsligt gängen in och alla utom Tragar miste livet i rasmassorna. Efter det fick dvärgarna nog och Tragar insåg att det var bäst att han lämnade berget.

Han ämnade ge sig ut i världen utanför berget, men först slet han ut sitt ena öga ur dess håla och gömde det i en skreva i berget, så att ögat skulle stanna i berget och att han därmed inte lämnade det helt och hållet. Detta gav Tragar namnet Stenöga.

På senare tid har dvärgarna haft nytta av Tragars kunskap om världen utanför berget, men de är fortfarande ovilliga att låta honom stanna i berget längre stunder. Han är helt enkelt inte välkommen.

Tragar ser ut som en typisk buratjadvärg förutom det att hans hy är väderbiten och solbränd snarare än blek. Han har ett kortklippt svart skägg och saknar en framtand, som for ut under stenraset. Hans kropp är täckt av olika ärr som han samlat på sig i de olika olyckor som hans olycksöde utsätter honom för.

Tragar klär sig i vildmarkskläder och är beväpnad med yxa och sköld. Han har även på sig en lång gråaktig luva som hänger ner på ryggen och är prydd med broderier.

### Tragar Stenöga av Hjans blod

<b>Exceptionella karaktärsdrag:</b>	Tålig +2, Ståndaktig +2, Obehaglig -1
<b>Förflyttning:</b> Land 7 meter	<b>Storlek:</b> Mansvarelse (1 GG)
<b>Kroppspoäng:</b> 29	<b>Raud:</b> 1
<b>Kroppsdelar</b>	<b>KP</b> <b>RV/BV</b> <b>Skador</b>
Huvud	1-2      15      3/12
Vänster arm	3-4      15      3/12
Höger arm	5-6      15      3/12
Bröstkorg	7-11      30      3/12
Mage	12-14      20      3/12
Vänster ben	15-17      20      3/12
Höger ben	18-20      20      3/12

**Stridspoäng:** 22 med stridsyxa, +10 med sköld; 17 med armborst.

**Färdigheter (fördjupningar):** Rörlighet FV 4, Strid FV 12 (Kampvana, Vapenbärare [enhandsfattade yxor], Sköldbärare, Sköldmästare, Rustningsbärare, Projektilvapenbärare [armborst]), Hantverk [metall] FV 10, Lönndom FV 8 (Finna dolda ting), Tala futhark FV 10, Tala vrok FV 7, Jakt och fiske FV 10, Överlevnad [klippandskap] FV 12 (Lägerförmåga, Lägerbyggare).

**Vapen:** Stridsyxa, skada 1T10 (ÖP 9-10), BV 16, IM +4, SH 3.  
Medelstor järnförstärkt sköld, BV 18, PS 1-3, IM +2, SH 2.  
Armborst, skada 1T10 (ÖP 8-10)+3, PV 4/3, KD 1-80 M, LD 81-200 M, IM +5, SH 1/6.

**Rustning:** Härdad läderrustning (3/12), IM +1.

**Utrustning:** Litet lägerpaket, jaktpaket litet hantverkspaket och litet vapenpaket.



## KYLLIKKI ÄTTLING AV PARKASHAJLO

Kyllikki är en trolldomskunnig alfkona som har varit Niglas följeslagare ända sedan han dräpte draken Iun. Kyllikki insåg att Nigla var en ädel man som vigt sitt liv åt att kämpa mot det onda och valde att fara till Niglaklyft för att hjälpa honom att bygga upp sin borg och sin orden. Kyllikki är mer än 500 år gammal och har vigt sitt liv åt att kämpa mot ondska. Hon är en av de Utvalda och har en medfödd förmåga: hon kan anta korphamn.

Detta - jämte hennes kunskap om vitners flöden - har gjort henne till en värdefull tillgång för Nigla som har låtit svära in henne som en fullvärdig ordensriddare av Drakriddarorden. I korphamn har Kyllikki flugit på spaning åt Nigla många gånger vilket har givit honom mycket värdefull kunskap. Kyllikki är en ättling av det forna Parkashajlo - hon levde inte själv medan Parkashajlo ännu fanns kvar, men hennes mormor gjorde det - och Kyllikki har som dröm att Parkashajlo ska återuppstå en dag.

Hon ser upp till Nigla som en stor man men har alltid haft svårt att lita på Thor Vanhugg då hon ser honom som aningen lömsk.

Kyllikki är blek, späd och en aning kutryggig. Hon har brett mellan ögonen och näsan full med fräcknar. Hennes hår är lysande rött och hon brukar bära det i en fläta i nacken. Hon har alltid haft lite svårt att passa in då hon ser ung ut, men betar sig som tämligen gammal både i tal, handling och kroppsspråk.

Kyllikki ger ett väldigt skyggt intryck och hon ryggar omedvetet tillbaka om någon höjer rösten. Trots detta är hon en dödlig kämpe i strid, och spetsen på hennes spjut har blivit mången mans bane.

### Kyllikki

<b>Exceptionella karaktärsdrag:</b>	Andlig +4, Smidig +2, Bräcklig -2	
<b>Förflyttning:</b>	Land 13 meter	
<b>Kroppspoäng:</b>	21	
<b>Kroppsdelar</b>	<b>KP</b> <b>RV/BV</b> <b>Skador</b>	
Huvud	11      2/10	
Vänster arm	11      2/10	
Höger arm	11      2/10	
Bröstkorg	21      2/10	
Mage	14      2/10	
Vänster ben	14      2/10	
Höger ben	14      2/10	

**Stridspoäng:** 20 med långspjut, 20 med tvåhandssvärd, 15 i holmgång.

**Vitnerpoäng:** 43 (vaagritalja)

**Gudapoäng:** 14 (i skogen)/ 0 (utanför skogen)      **Andeskuld:**

**Färdigheter (fördjupningar):** Rörlighet FV 8, Strid FV 10 (Kampvana, Vapenbärare [stängvapen], Vapenbärare [tvåhandsfattade eggvapen], Rustningsbärare, Holmgång), Kulturkännedom [Osthem] FV 10, Lönndom FV 8 (Smyga), Tala eika FV 13, Tala vrok FV 12, Besvärjelsekonst FV 12 (Vitnerkalla, Havitnerkalla, Vitnerförädling, Havitnerförädling, Insiktsfull), Jakt och fiske FV 4, Överlevnad [klipplandskap] FV 10, Läkekonst FV 10.

**Vapen:** Långspjut, skada 1T10 (ÖP 8-10)+3, BV 10, IM +6 (automatiskt först spelrunda 1), SH 2.

**Rustning:** Pälsrustning (2/10), IM +1.

**Utrustning:** Litet lägerpaket, eventuellt annat hon skulle vilja ha från Niglaklyft.

**Förmåga:** Korpsjäl (Korpspår, Korpande, Korpskepnad)

**Besvärjelser:** Eld (Låga, Eldkvast), Illusioner (Avbild, Landskapsillusion), Värme (Kroppsvärme), Vitner (Frammana korpar), Kontrollera vatten (Forma vatten, Vattenmark).



## JOVAN YXKUNG AV OKTIRS BLOD

Som namnet antyder är Jovan en kung med yxan. Han är en av zvordas släkte vilket gör honom rysligt stor och stark för att vara dvärg. Jovan har ett stort svart skägg som han alltid bär knutet bakom nacken eftersom han hatar när skägget blåser upp i ansiktet på honom under en strid. Och Jovan är alltid redo för strid.

Hans tänder är väldigt gula, han har en långsam blick, och hans ögonlock verkar ständigt vara halvslutna vilket ger ett sömngigt intryck. Detta till trots är Jovan en mästare på vakthållning och kan utan problem hålla sig vaken två dygn i sträck.

Han kommer från dvärgariket Mullergnist i Trollbergen.

Jovan har fått i uppdrag av Järnringen (rådet i Mullergnist) att se till att svärdet Fjälldåd hamnar hos dess rättmätige bärare. Om bäraren verkar misslyckas i sitt uppdrag eller avvika från att försöka dräpa draken så ska Jovan själv ta svärdet och försöka dräpa draken.

Jovan är blint hängiven då han är den siste i sin glorka (brödraskap) och är besluten att ära sina döda bröder genom att följa Järnringens order tills draken är död eller tills han själv ligger livlös. Jovan är så hängiven sin sak och det inte finns något som kan få honom att avstå från sitt uppdrag. Jovan tycker bra om Nigla och Thor, men är lite misstänksam mot Kyllikki då hon är en alf. Han kan dock inte hjälpa att han ständigt drömmer om hur hon lockande tycks stiga upp ur en bergssjö, naken och begärlig.

### Jovan Yxkung av Oktirs blod

<b>Exceptionella karaktärsdrag:</b>	Urstark +2, Motståndskraftig +4, Korkad -2
<b>Förflyttning:</b> Land 4 meter	<b>Storlek:</b> Mansvarelse (1 GG)
<b>Kroppspoäng:</b> 38	<b>Raud:</b> 1
<b>Kroppsdelar</b>	<b>Skador</b>
Huvud 1-2	KP RV/BV 15 6/15
Vänster arm 3-4	15 6/15
Höger arm 5-6	15 6/15
Bröstkorg 7-11	30 6/15
Mage 12-14	20 6/15
Vänster ben 15-17	20 6/15
Höger ben 18-20	20 6/15
<b>Stridspoäng:</b> 26 med stridsklubba, +15 med sköld.	
<b>Färdigheter (fördjupningar):</b> Rörlighet FV 3, Strid FV 16 (Kampvana, Vapenbärare [enhandsfattade yxor], Vapenmästare [tvåhandsfattade eggvapen], Sköldbärare, Sköldmästare, Sköldlegend, Rustningsbärare, Rustningsmästare, Försvare, Skyddsvakt, Beskyddare, Sköldskydd, Sköldmur, Extra parering), Hantverk [metall] FV 6, Tala futhark FV 8, Tala vrok FV 5, Jakt och fiske FV 3, Överlevnad [klipplandskap] FV 2.	
<b>Vapen:</b>	Stridsyx, skada 1T10 (ÖP 9-10)+4, BV 16, IM +5, SH 3. Stor järnförstärkt sköld, BV 18, PS 1-5, IM +3, SH 1(2).
<b>Rustning:</b>	Mästersmidd fjällförstärkt ringbrynja (6/15), IM +1.
<b>Utrustning:</b>	Litet lägerpaket, litet vapenpaket.





## THOR VANHUGG

Svard hette en man, son till Svart på Arnagård. Svard var en brotisk hövding och var av Thor Sjöfararens ätt. Svard hade sju söner. Dessa var Eirik, Vidar, Nurde, Flose, Thor och Modolv. Ett år slog skörden så fel att Svard råkade i armod, och inte hade annat val än att sälja sina minst dugliga söner som trälar till Nigla Solmane, en rik hövding i trakten. Dessa var Nurde, som var ömselynt, Flose, som var arbetskygg och Thor, som kallades Vanhugg därför att han var vänsterhänt.

Nigla märkte raskt att Svardsönerna var dugliga män och han började snart anförtro dem stora uppgifter. Framför allt Thor Vanhugg, som kom att bli Niglas ständige följeslagare då han var en god stridsman och då hans råd alltid var goda.

Thor är kraftfull, han höjer sig sju fot över marken och är lika mörk i hår och skägg som Nigla är ljus.

Thor klär sig i tjärade hudar och är beväpnad med en god järnsabel som han fått i gåva av Nigla, samt en sköld som han har efter Svard. Thor har alltid tyckt att list är lika gott som styrka, och Thor brukar fundera länge och väl på varje svårighet. Därmed inte sagt att han inte är stark, för Thor är stark som två fullgoda karlar.

Sedan några månader tillbaka har Thor haft kärleksmöten i lönnedom med Niglas hustru Dylja, vilket har lett till att Dylja blivit havande.

Thor ser upp till Nigla som en stor man, men han tycker att det en inte vet far en inte illa av.

### Thor Vanhugg

**Exceptionella karaktärsdrag:** Trollstark +4, Smidig +2, Ogudaktig -2

**Förflyttning:** Land 12 meter **Storlek:** Mansvarelse (1 GG)

**Kroppspoäng:** 30 **Raud:** 1 **Skador**

Kroppsdelar		KP	RV/BV
Huvud	1-2	15	2/10
Vänster arm	3-4	15	2/10
Höger arm	5-6	15	2/10
Bröstkorg	7-11	30	2/10
Mage	12-14	20	2/10
Vänster ben	15-17	20	2/10
Höger ben	18-20	20	2/10

**Stridspoäng:** 34 med krumsvärd, 29 med tvåhandssvärd, +10 med sköld.

**Färdigheter (fördjupningar):** Rörlighet FV 10, Strid FV 14 (Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare [enhandsfattade svärd], Vapenbärare [tvåhandsfattade eggvapen], Vapenmästare [enhandsfattade svärd], Sköldbärare, Sköldmästare, Rustningsbärare), Hantverk [mjuka material] FV 7, Lönnedom FV 13 (Smyga, Dulgastöt, Draugasnitt), Tala vrok FV 12, Skötsel [gård] FV 5, Jakt och fiske FV 3, Överlevnad [klipplandskap] FV 6.

**Vapen:** Krumsvärd, skada 1T10 (ÖP 10)+4, BV 16, IM +3, SH 4.

Medelstor järnförstärkt sköld, BV 18, PS 1-3, IM +2, SH 2.

**Rustning:** Pälsrustning (2/10)

**Utrustning:** Lägerpaket, 1 bergsget och en härlock från Dylja som han håller gömd.