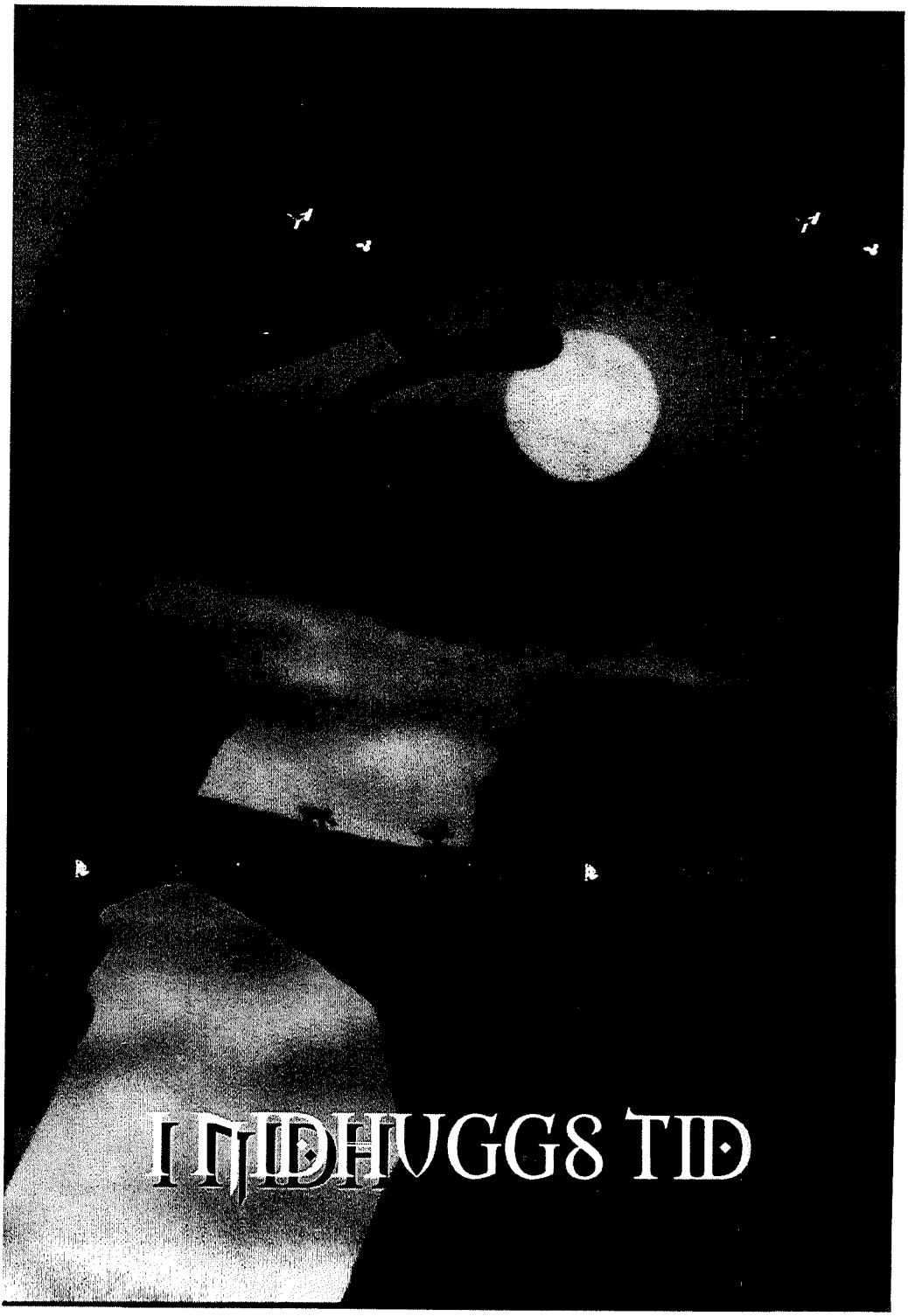
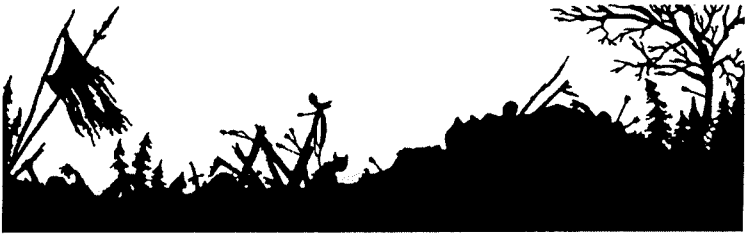

MIDHVGGS TID

Innehåll

Förord 5
I Löparen 9
II Bland det föraktliga folket 11
III Den korta vägen hem 13
IV Höga Rådstinget 15
V Östan för sol och västan för måne 19
VI Den gamla tron 25
VII I Arveids hjärta 32
VIII På Nimmas hed 38
Appendix 40



FÖRORD

Jaha, i din hand håller du nu "I Nidhuggs Tid"... ett fantasyscenario med kanske inte allt för mycket att göra med DoD. Från början var min tanke att göra ett systembaserat DoD-scenario, men det tycks mig vara stört omöjligt att skriva systembundna scenarion, vilket då innebär att det finns inte särskilt mycket system här heller. Det blir väl då upp till dig som SL att använda dig av systemet där du tycker att det är motiverat.

Scenariot är baserat på Jay Williams bok "I Nidhuggs Tid" och följer väl händelseutvecklingen i den något sånär. Naturligtvis har jag utnyttjat den konstnärliga friheten för att justera handlingen och karaktärerna för anpassa dessa till rollspelets form. Förhoppningsvis har ni, och era spelare, inte läst boken ty den är en synnerligen usel sådan och jag förstår faktiskt inte riktigt varför jag valde att basera ett scenario på den, men gjort är gjort och jag har gjort mitt bästa (samtidigt som jag ju faktiskt har varit amiral för hela konventet).

Hur som helst hoppas jag att scenariot bereder er glädje...

Frågor eller synpunkter mottages villigt om än motsträvigt på 040-290429 eller ola@sverok.se.

Ola Sundin 980522

LITE OM UPPLÄGGET

Det finns en karta och den kan ni använda som ni vill. Den är inte på något sätt nödvändig för scenariot, men vad vore ett fantasyscenario utan karta?

Scenariot beskrivs i ett antal episoder, dessa är av essentiell vikt för äventyrets gång. Mellan dessa får ni slänga in precis det

som krävs för att det ska bli kontinuitet och spänning i scenariot. Det är upp till er att på bästa möjliga sätt använda systemet, behövs det ett SMI-slag eller är det motiverat med Klättra?

Synopsis

I många år har bitter fiendskap rått mellan vollingar och tyrningar, en fiendskap som har sin grund i religiösa motsättningar. Till sist hotar den oförsonliga fejden att bryta ut i öppet krig. Den unge vollingen Torgeir sänds ut som fredsmäklare till tyrningarna, men på hemväg från sitt omöjliga uppdrag får han veta att en oändligt mycket större fara hotar vollingar och tyrningar lika. Nidhugg, det fruktansvärda havsmonstret som det berättas om i Budris saga, har vaknat och hotar att förgöra hela jorden.

Torgeir lyckas inte övertyga vare sig vollingar eller tyrningar om den hotande faran. Vem kan ta gamla sägner på allvar när kriget står för dörren? Så Torgeir får själv tillsammans med två trofasta vänner försöka finna gudinnan Arveids legendomspunna tempel. I detta tempel, som bara är känt genom sagorna och som ingen någonsin sett, ska vapnet finnas, det enda vapen som kan besegra Nidhugg.

Karaktärerna

Scenariot handlar om Torgeir Rödhår, son till byäldsten Frodi Släggnäve och bror till Athils. En yngling i artonårsåldern. Han är en hjältetyp; inga fördomar, inget hat, han är ärlig och rättvis. Torgeir hatar krig, trots att han är en mycket skicklig krigare. Han är dessutom förälskad i Ylga och lever i vantron att hon också älskar honom. Torgeir är Torgeir hela scenariot igenom, han är som han är.

Ylga är en svekfull ung kvinna. Hon är förälskad i Athils, men flirtar med Torgeir för att kunna hålla Athils informerad om vad Torgeir har för sig med Frodi. Hon är en skicklig jägare och en mästerlig stigfinnare. Hon hatar vollingarna över allting annat, men har på order av Athils hållit tyst om detta inför Torgeir. Det faktum att Ylga och Torgeir levt som älskande har gjort att Ylga börjat hysa känslor för honom. Tanken är således att Ylga ska inse att någonting större än Athils ränker är på gång och att hon så småningom också faktiskt förälskar sig i Torgeir. Kanske kan till och med deras färd tillsammans med vollingarna förändra hennes syn på dessa.

Orm Nävanimm är i mångt och mycket Torgeirs tvillingsjäl, han delar många av Torgeirs värderingar trots att han är volling. Han hatar inte tyrningarna och avskyr att behöva döda. Orm är också han som han är scenariot igenom och förändras väl inte nämnvärt.

Ulv Långsamme är en något underlig figur. Han är egentligen en av bergsfolket, som hittats av jägare i någon skog någonstans. Han är beskaffad med bergsfolkets tjocka, läderaktiga hud, sneda ögon och korpsvarta hår. Hans sätt är sävligt och han fått utstå mycket hån detta till följd. En gång räddades han av Orm från att dräpas av ett rövarband tyrningar och är honom extremt trogen. Han delar inte Orms välvilliga inställning till tyrningarna, utan hatar dessa över allt annat. Ulv lever upp ju kallare och kargare omgivningarna längs färden blir. När de andra tycker att det är jobbigt med kylan och klipporna känner han sig allt mer hemma. Om någon ska dö i Hryllirs grotta så är det Ulv. Ulv är en av anledningarna att Gudrun, som bevakar sällskapet vid canyonen i kapitel 5, låter sällskapet leva.

BAKGRUNDEN

Athils har slagit sig i lag med Svip Hopparen och de planerar att sätta Frodi ur spel på ett eller annat sätt. Athils är mycket väl medveten om att Frodi har ett gott öga till Torgeir och ett mindre gott till Athils, trots att det är Athils som är den rättmätige arvtagaren till Frodis makt och egendom. Athils är en ränksmidande och elak man, som ägnar större delen av sin tid att, tillsammans med sina kumpaner, driva land och rike runt på härjartåg mot vollingarna. Faktum är, alla parter ovetande, att det var Athils som en gång närapå dräpte Ulv och drevs på flykten av Orm (detta har ingen bäring för scenariot över huvud taget, Athils känner inte igen Orm eller vice versa).

Athils har lagt märke till att Ylga är förälskad i honom och att Torgeir är förälskad i henne. Själv bryr han sig inte ett dyft om Ylga utan ser snarare ett sätt att få förstahandsinformation om Torgeir från henne. Följaktligen förför han henne och får henne att lova att hålla deras kärlek hemlig och i stället hålla ihop med Torgeir och få honom att lita på henne. Hon gör honom till viljes eftersom hon i honom ser en stor hjälte och en potentiell far till sina barn.

När Frodi skickar iväg Torgeir till Volls pass misstänker Athils att någonting annat är i görningen och beordrar Ylga att med vilka medel

som helst se till att hon följer med honom och meddelar Athils allt hon får reda på.

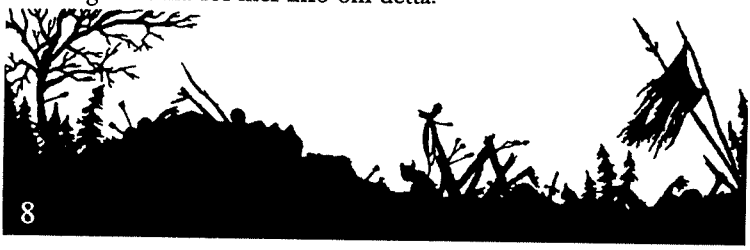
Athils och Svip Hopparen har ett band trogna anhängare bakom sig och de är krigshetsare allihop, de vill se ett stort krig med vollingarna där de en gång för alla kan rensa ut bland dessa barnamördare, jungfruoffrare och demondyrkare.

Bakom Frodi står, förutom Torgeir, Ragn Fredsmäklaren och Bera Agnisdotter med flera. Alla är de äldre och visare än sina motståndare, de ser helst att underhandlingar med vollingarna förs och att ett krig undviks till varje pris. De värnar om demokratin och vill inte ta så stora beslut utan att rådfråga höga rådstinget. Frodi litar fullt ut på Ragn och Bera och allt som Frodi vet, vet också dessa.

Scenariot börjar egentligen när Ylga och Torgeir anländer till Liskhavn, historien fram tills dit får du, som SL försöka berätta bäst du kan med utgångspunkt i kapitel 1 *Löparen*.

Not angående denna utgåva

Som den uppmärksamme spelledaren säkert lagt märke till finns varken karta eller karaktärer med här. Dessa kommer att delas ut på konventet, se anslagstavlorna för mer info om detta.



I

LÖPAREN

Varje år, i både tyrningarnas och vollingarnas land, firas Vattnets frisläppande. Det är en högtid då det uppdämda vattnet släpps ut över selvafälten och det firas med marknad, fest och religiösa riter. Selvan är en typ av säd, som enligt sagorna givits till människorna av Arveid. Dess ax mals till mjöl för brödbak, jäses till öl eller pressas till olja, rötterna äts stekta eller kokta, stjälkarna blöts, skalas och bultas för att vävas till tyg.

Just den här vårdagen kommer att bli en något annorlunda festdag eftersom dåliga nyheter kommer till byn. Just när Ari Flatnäsa, en av Arveids präster, inleder den religiösa riten för att tacka Arveid för selvan syns en figur komma springande längs vägen i norr, från byarna Esk och Imma. När han kommer närmare ser man att det är Athils, Torgeirs äldre bror, som varit ute på härjartåg Han springer förbi ceremoniplatsen och in mot byn.

Fördämningarna öppnas och vattnet forsar ut över fälten med enorm kraft, festligheterna tilltar och folk är konfunderade över Athils ankomst. Efter någon timme börjar ett rykte sprida sig bland folket; Athils kom med dåliga nyheter, tyrningarna är på väg att sätta bo i norr, inte långt ifrån gruvstaden Esk. Tinget har samlats för att diskutera handling, ska krig inledas eller ska underhandlingar med tyrningarna föras.

I rådssalen stöds Frodi av Ragn Fredsmäklaren och Bera Agnisdotter. De föreslår att man ska kalla till rådsting och ta diskussionen där. I rådstinget samlas ombud från alla byar i vollingland och det tar minst fem dagar att samla ihop folket som behövs. Beslutet tas att så får det bli.

Frodi sänder bud efter Torgeir och sänder honom i hemlighet till sin blodsbroder Hjal Bredbite i Liskhavn, i tyrningsland. Torgeirs måste be Hjal att stoppa bosättningen, Frodi är övertygad att det kommer att bli krig om så inte sker. Som bevis för att Torgeir verkligen är Frodis son ger han honom en amulett och berättar att det är en av två tvillingamuletter varav Hjal har den andra. Amuletten är av polerat stål med en egendomligt frostig yta och en lite bricka i skinande grått inlagd i mitten. På baksidan finns en minimal blå sten. Amuletten kom med Bjarni, Tyrnas son, från Arveids tempel för mer än hundra år sedan. Om man pressar in den blå stenen på baksida lyser båda upp, Hjal och Frodi har använt den för enklare kommunikation mellan sig genom åren. Officiellt skickar Frodi Torgeir till Volls pass för att se om det finns rörelse bland tyrningarna.

Torgeir söker upp Ylga för att berätta att han måste ge sig av för ett viktigt uppdrag åt hans far.

II

Bland det föraktliga folket

Torgeir och Ylga har just kommit till Liskhavn för att besöka Hjal Bredbite, Frodis blodsbroder. De passerar gumman Skaggas hus på vägen, hon står och gräver i sin trädgårdstäppa.

Skagga är misstänksam och en felaktig hälsning väcker hennes misstro. Tyrningarna hälsar med höjd hand och långfingret korsat över pekfingret (runan N för Niala, namnet som Arveid antog det första året när hon kom till jorden som dödlig kvinna, och för saxen), Vollingarna hälsar med öppen hand, båda med ett "hell och säll". Skagga hatar verkligen Vollingarna, hon sårades svårt av ett rövarband vollingar för länge sedan och hon glömmer inte i första taget.

En rödhårig man, Ketl, kommer till deras undsättning. Han förklarar att Skagga är misstänksam och avogt inställd mot alla främlingar. Han hjälper dem gärna att hitta hem till Hjals boning.

Hos Hjal och Gerda

Efter att Hjal väl förstått vem Torgeir är bjuds han och Ylga in i huset. Efter några minuters pratande om ditt·n och datten kommer Orm Nävanimm och hans vän Ulv Långsamme in och karaktärerna möts för första gången.

De talar länge och väl om bosättningen vid Esk och Hjal säger att det är unga hetsporrar som bestämt sig för att slå ner sina bopålar där och att han inte råder över dem. Det finns ingenting han kan göra för att hindra dem att flytta sig dit, han har försökt tala de till rätta utan framgång.

Hjal ber Torgeir återlämna amuletten till sin far och ger honom en mötesplats (uppe på svartfjällets skuldra), där de två ska mötas om någon av de skulle råka i fara, dvs tänder amuletten.

Besöket

Ketl och en kvinna kommer på kvällskvisten på visit. Ryktet gör gällande att Hjal har fluglarver i sitt kött och blir de inte bortplockade så kommer folket för att plocka bort dem. Hjal brusar upp, men lugnas av Gerda.

Kvinnans namn är Skuld och hon är klädd i en grov svart kappa och stöttar sig på en svart trästav. Hennes ansikte är barskt och benigt. Skuld är en spåkvinna och som alla spåkvinnor och spåmän står hon utanför osämjan mellan Vollingarna och Tyrningarna och respekteras av båda sidor.

Skuld talar inte alls utan tar upp en bit pergament med någonting nerklottrat på, hon breder ut pergamentet på bordet och bilden visar ett svärd i luften mellan två män.

Skuld yttrar orden: *Ofärd ger tecknet, ont jag ser – strid mellan bröder bådar svärdet.* Därpå drar hon kappan om sig och lämnar utan vidare ord huset. Skulds ord är en spådom dels för Orm och den förestående striden med Oli och hans anhang, dels för Torgeir och hans förestående sammandrabbning med Athils.

Ketl uppmanar Hjal att sända iväg Torgeir och Ylga genast, men han vägrar. Inte under några omständigheter tänker han låta dem ge sig av utan en natts vila. Hjal skäller ut Ketl efter noter och påpekar att gästfriheten är vikitgare än fördomar. Ketl skäms och frågar Torgeir om han har något vapen, utan att vänta på svar spänner han av sig sitt svärdsbälte och kastar det till Togeir. Sedan lämnar han utan vidare ord huset.

Hjal föreslår att Orm ska följa Torgeir och Ylga till Velir för att visa god vilja och berätta hur det hela ligger till. Ulv kommer naturligrtvis att följa Orm vart han an går.

Mot Velir

På vägen mot Velir attackeras sällskapet av ett gäng otrevliga tyrningar, som följt efter sällskapet från Liskhavn med avsikten att likvidera vollingarna och statuera exempel med Orm och Ulv, minst. Här ges ett ypperligt tillfälle för Orm att visa sin skicklighet med staven.

III

Den korta vägen hem

På kvällen, när de slagit läger, får sällskapet påhälsning av en av de legendomspunna ylvanerna. Den är enormt stor, en vuxen man räcker den inte mer än till knäna. Den sitter på bakhasorna, dess buk svällande och utan hår, dess överkropp täckt med mjuk, mörkbrun päls med gallerteckning i svart. Dess bakben är längre än frambenen och slutar i tassar med trubbiga naglar, det stora huvudet sitter på en kort hals, det vilar någonting högtidligt över ansiktet. Den har en kort, tjock nos som faller ner över dess överläpp, det ser ut som om den ler medan dess små, vitt åtskilda ögon tindrar. På dess huvud, bakom de tallriksstora öronen, sitter ett gytter av tentakler som rör sig oavbrutet. Fyra tentakler är utsträckta och vidrör karaktärernas pannor, all kommunikation sker via dessa.

Ylvanen varnar för att Nidhugg är på väg. Ylvanen visar en sinnebild för sällskapet: *En röra av vitt, blekblått och blekgrönt formas i deras medvetanden. Sedan ser de ut över en vidd av is och vatten under en tom himmel, grönt vatten med tandade spiror av is som omger det så att vattnet ligger i en skål av dimensioner de inte ens kan ana. Någonting ligger på vattnet, först en glittrande gelé i himlens och vattnets färg. Det djupnar och stelnar och vattnet krymper samman och sjunker undan. Den geléliknande massan blir mindre och fastare, förlorar sin genomskinlighet och omges av ett slags skinn, svart. Det är tjockt och puckelartat i mitten, tunnare runtom i kanterna. Vattnet är nästan borta och väsendet ligger i en sump, kringfrasad runt stränderna av is. Sedan stiger det, dess tunna kanter flaxar likt monstruösa vingar och det svävar över sumpen medan det släpper ner vatten och ett moln av monstruösa partiklar. Det börjar flyga, först skummar det tätt över marken, sedan*

stiger det högre. Under varelsen framträder gräs och träd, det är ofantligt stort. Dess skugga faller över träden likt en åsksky. Det sänker sig ner över dem och ligger där en stund och när det åter stiger till väders finns där bara kala, nakna stolpar och stubbar, där det växt gräs var allt svart och förbränt som av eld.

Ylvanen berättar: "Det är Nidhugg. Den lämnar efter sig förödelse var den kommer. Det tar lång tid innan den kommer hit, men när den kommer ska allt dö. Jag tänker fly för monstret och det gör mina stamfränder också och alla vi kan varna. Också du och dina stamfränder måste fly". Ylvanen försvinner sedan in i skogen.

De känner sig märkligt stärkta efter mötet med ylvanen och färden mot Velir dagen därpå går ovanligt lätt och smidigt.

IV

Höga Rådstinget

Velirborna ser inte med blida ögon på besöket av Orm och Ulv, inte heller skräder de orden mot Torgeir och Ylga, som dragit hit stinkdjuren. Det kanske blir bråk och slagsmål, men om ord väljs väl kommer det hela att sluta med grymtningar och mummel.

Frodi tar emot tyrningarna och hör deras ord, men Athils har ställt sig på Svip Hopparens sida och talar för krig – det ser hopplöst ut. Rådet ska samlas dagen efter för att besluta om underhandlingar eller krig.

Frodi undrar om Hjal; hur han mådde, hur han såg ut nuförtiden etc

När (om) de berättar om ylvanen är Frodi till en början ovillig att tro på det. Han är ovillig att berätta för tinget eftersom han är orolig att de kommer att se det som ett försök av Frodi att få sin vilja igenom med amsagor.

Mötet med Athils

På väg ut från Frodi stöter de på Athils (som tjuvlyssnat utanför dörren). Han undrar vad som hänt i Volls pass och var tyrningarna kommer från. Athils har hört allt som sagts.

Höga Rådstinget

Rådsmedlemmar från olika byar har samlats i Velir för tinget och morgonen efter sällskapets ankomst till Velir är det dags. Det dröjer knappt en timme innan Svip Hopparen kommer ut och med arg röst skanderar att Torgeir fått sitt svärd av ett tyrning och att Frodi förrått sitt eget folk. Byborna samlas och hätska röster höjs.

Torgeir och tyrningarna gör klokt i att gömma sig om de inte vill råka riktigt illa ut, Ylga bör göra dem sällskap om hon inte vill röja sig.

Tinget kommer ut ur tingssalen och försöker lugna Svip, men han fortsätter gasta om Hjal Bredbite och Ketl och allt annat som kan ha berättats för Frodi och kan tolkas som förräderi (ingenting nämns dock om Ylga). Byborna ropar anklagelser mot Frodi och Torgeir, stämningen är hotfull

Frodi upprörs av de falska anklagelserna och drar sitt svärd, Svip ser detta och ropar "skjut!" . En pil borrar sig in i Frodis bröst, en träffar honom i ögat.

Byborna upprörs och allmänt tumult uppstår. Ragn Fredsmäklaren lyckas så småningom lugna alla och Svip är då försvunnen. Folket lugnar sig något, men är missnöjda både med Frodis död och hans påstådda förräderi.

RAGN FREDSMÄKLAREN

Oavsett var karaktärerna gömt sig kommer Ragn att stöta på dem och erbjuda dem hjälp. Han tar dem med sig till Bera.Agnisdotters hus (en av rådsmedlemmarna). Bera älskade Frodi och skulle ha gift sig med honom om han hade velat, hon sörjer hans död.

Många frågor finns – hur fick Svip reda på deras färd till Hjal Bredbite till exempel.

Föregående kväll samtalde han med Frodi, som berättade allt för honom. Frodi hade hämtat spåmannen Gunnlaug och han hade fallit i trance och ritat en bild, samma som ylvanen visat Torgeir. Gunnlaug hade dessutom yttrat: "*Fjärran är orten och färden svår, där illtorn växer på isig mark: dit skall han vandra, vapensvingarn; i Arveids hjärta skall hjälten söka*".

I sagan vandrade Budri där Illtorn växer

"Östan om sol, västan om måne" – Glens maka och Gefjuns spegel (solen och månen i skaldernas kenningar), två fjällspetsar norr om Breita (tyrningarnas nordligaste by) och söder om Guldkammen.

Arveids hjärta – hennes tempel

Långt uppe i norr ligger isen – 'på isig grund'

Budrisagan berättar att monstret kom en gång långt tidigare och förgjordes med Arveids hjälp. Någon måste göra det Budri gjorde, gå till Arveids tempel och be henne om hjälp.

Bera förser sällskapet med ränslar och proviant för färden, bågar koger, pilar och jaktknivar likaså. Ragn ritar en karta över färdvägen åt dem: Velir – Brekka. Vik av mot norr, över det öppna landet och undvik Imma för att i stället ta raka spåret till Båldnäbbs pass. Bortom passet mot norr och där ser man solens och månens klippspetsar resa sig och bortom dem Guldkammen. Om Arveids tempel finns så är det bortom detta sista berg.

V

ÖSTAN FÖR SOL OCH VÄSTAN FÖR MÅNE

Vid Brekkas lilla by, när skymningen faller på, börjar Torgeirs amulett att lysa – Hjal är i fara! Antingen kan de ta beslutet att ge sig i väg till Svartfjällets skuldra för att där möta Hjal (egentligen Ketl) eller så kan de strunta i det och fortsätta mot templet.

Ketls död

Om de väljer att ge sig av mot mötesplatsen kommer de att upptäcka att mörkret gör det svårt för dem att färdas med någon större snabbhet, alltså gör de bäst i att slå läger över natten.

Det är cirka fem mils färdväg till mötesplatsen och om de springer någorlunda snabbt och vilar regelbundet kan de tillryggalägga sträckan på fem timmar.

Väl framme möts de av Ketls figur utsträckt på marken och en bit bort en tyggja (asätare), en fet och grå kragödlefågel med rovfågelsnäbb, väntandes på ett skrovmål. Deras ankomst skrämmer fågeln på flykt och Ketl öppnar slött sina ögon. Han är uppenbarligen döende och med sina sista krafter berättar han att Oli med vänner (de som överfäll sällskapet på väg hem från Liskhavn) samlat ihop en mobb unga män och kvinnor samma dag som de lämnat Liskhavn. Ketl hade på kvällen varnat Hjal för att han kunde komma att få påhälsning under natten och att han var i fara. Envis som alltid vägrade Hjal att fly då detta skulle kunna tolkas som att han gett sig av till vollingarna för att varna dem . Istället gav han Ketl en underlig amulett och sa att om någonting hände honom skulle Ketl bege sig hit och trycka på den blå stenen på amulettens baksida.

Mycket riktigt kom påhälsningen under natten, huset stacks i brand och drev ut Hjal och Gerda. Hjal vägrade att dra svärd mot sitt eget folk och dräptes av ett illasinnat svärdshugg från Oli och Gerda gjorde honom sällskap. Ketl hade försökt lugna mobben, men utan framgång. Istället blev han anklagad för att vara lierad med vollingarna och tvingades fly från Liskhavn, förföljd av några stridslystna ungtuppar. De hann så småningom upp honom och han sårades svårt, med nöd och näppe lyckades han ta sig till mötesplatsen.

Det märks på Ketl att han inte har långt kvar och om de försöker flytta honom avlider han ganska omgående, om de låter honom ligga dör han efter några timmar.

Från mötesplatsen är det knappt tre dagar till Volls pass.

MOT NORR

Volls pass är ett brett gap mellan låga, men branta, kullar. Färden går över passet på gamla landsvägen, in i en skogklädd dal, full av blommande buskar och högstammigt väldoftande gräs. Under två dagar färdas de norrut genom dalen, jakt är inget problem då det finns mycket småvilt. Det är inte långt till byarna Vagn och Austastur med deras angränsande småbyar och nybyggen, men de kommer inte att stöta på någon människa under färden.

Så småningom faller Kalklintens och Båldnäbbs åsdrag av åt öst och nya berg reser sig med nakna tinnar purprande mot himlen. Tydligt synliga är de båda spetsar Ragn talat om, Glens maka och Glefjuns spegel. Bakom dem höjer sig ett nytt fjäll med hättan snövit i solskenet – Guldkammen.

Dalen vidgas och den gröna lövrikedomen ger vika för stenar och mossa, viltet tunnas ut och bäckarna försvinner ju längre norrut de kommer. Luften blir kallare efterhand som landet stiger, men det kan vara vanskligt att göra upp eld eftersom det inte är långt till Breita, den nordligaste av tyrningarnas städer.

Så småningom kommer de att lägga Breita långt bakom sig och befinna sig i ödemarken, det tar cirka två till tre dagars vandring innan de kommer till ödemarken.

ÖDEMARKEN

Överallt ligger stenar och stenblock stora som hus blandade med stensplitter och flisor av alla storlekar, former och färger, några

rosenröda andra skära med band i gult, vissa järngrå, vissa havsgröna. En del täckta med skorpor av vita eller lavendelblå kristaller. Bland dem växer läderartade örter med långa taggar, vilka utgör ett hot mot vandrarnas fötter och ben. Vinden låter emellanåt som en herdeflöjt när den bryts mot klippformationer och stenblock. På vissa stenar kan man se mönster, det är svårt att avgöra om det är stenarnas ådring eller ristade av mänsklig hand.

Till slut kommer de fram till ingången till en canyon, där finns en hög och flack klippyta. På dess yta finns tre runor, det råder inget tvivel om att en hand huggit dem. De är formade som ett träd med fem grenar, en pil och en cirkel med ett streck genom. (* varning *) (* där *) (* ovinurn *)

På canyonens vänstra sida står klipphällen och den är hög och brant, ingenting för klättrare, på högra sidan formas en trappa av bruna och orangeröda klipphällar, inte heller det någonting för klättrare – enda vägen är rakt fram, genom canyonen. En mängd av de taggbärande örterna växer i själva ingången och trettio fot innanför finns en annan växt med färre taggar, men av enorm storlek, med spräcklig och väderbiten bark. Växten är egentligen en *ovinur*. Längre in i canyonen syns en gräsbeklädd kulle med *stokkna* (små växtätande djur med blåaktig päls, jags och äts med förkärlek) skymtandes.

Ovinurn

Ovinurna anpassar sig för att smälta in i omgivningen, ibland i form av en trädstubbe eller ett mossigt stenblock. För det mesta gräver de ner kroppen i marken och låter huvudet vara ovanför marken, anpassat till omgivningen. Gapet är fyllt av vassa inåtböjda tänder. Dess långa tunga liknar ett rep av muskler och slutar i en klibbig, hakförsedd ansvällning. Ovinurna använder tungan som fångstredskap när bytet är inom räckhåll, räckvidden är ca 15 steg.

Ylga kan med ett lyckat jaga-slag minnas att gamle Durid, som lärde henne jaga, en gång berättat att ovinurna har två hjärnor. Den hjärna som kontrollerar huvudet ligger belägen strax över gomtaket och kan man skjuta en pil i munnen på den, medan den har tungan ute, kan man oskadliggöra den. Efter några dagar dör djuret av svält.

När ovinurn väl besegrats ger de sig vidare in i canyonen. Ylga kan med ett UPP uppmärksamma att någon följer efter dem. Denne någon

är uppenbarligen en skicklig jägare ty ingen av de andra märker någonting och Ylga är långt ifrån säker.

Canyonen

Inne i canyonen stiger vägen långsamt upp mot kullen. Kullen är slät och konisk, regelbunden för ögat som ett verk av människohänder. Klotrunda plantor med många mjuka, gröna blad invikta över varandra i skikt växer fläckvis där. Från mitten av varje bladbunt reser sig en hög stängel och i toppen på varje stängel sitter ett gytter av små vita brickor på hårliknande skaft. När vinden rör dem fladdrar de vilt med ett svagt, fint, musikaliskt klingande. Många av bladen är avätna och bland växterna finns spillning från stokkna och det finns mycket riktigt ett flertal av djuren i krokarna.

Luften är sval under dagtid och under nätterna blir det riktigt kallt, det finns inte någonting att elda med.

På andra sidan

Åtminstone en natt kommer sällskapet att behöva spendera inne i canyonen innan de slutligen kommer ut på bergskedjans fotsluttningar på andra sidan. På var sida om dessa reser sig solens och månens två toppar med tandade horn. Vägen mellan tinnarna är idel brusten klippgrund, höga formationer och dystra tinnar. Nu är det slutsprunget, härifrån gäller vandrande, klamrande och kravlande uppåt.

Bergens fotområde är alltigenom söndersplittrat och rämnat. Bleka, klibbiga stänglar växer i ravinerna och klänger sig fast vid det kala berget med tunna rötter. Växternas sköra grenar sträcker sig mot himlen, de har inga blad på grenarna bara knippen av fina borst, genomskinliga med en färg av vattnig mjölk. Detta är hymlikträd och de går inte att elda med, de ryker en massa och smulas sönder.

Deras lätta klädsel gör att de fryser erbarmligt och nätterna är nästan outhärdliga. Som om inte det var nog finns det inget vatten någonstans, inga bäckar eller vattendrag. Vattnet i flaskorna tar obönhörligen slut andra dagens kväll.

Den tredje dagen tar de sig genom den sista klyftan, som smalnar av till knappt en skreva. På andra sidan finner de början på en hålväg (Sudurs hålväg), en bred hals som sträcker sig nedåt och snart uppåt för att förena sig med Guldkammens förpostbastioner.

Berget lyfter sig enormt framför dem och dess fotbårder är täckta av trädliknande stänglar med bleka borst. Till en början är hålvägen bred och lättvandrad, men smalnar snart av och blir full av sprickor, de måste ta sig uppför den ena avsatsen efter den andra, var och en högre än den föregående och med mindre rum på toppen.

Så småningom kommer de till en vidsträckt platå på bergets östra sida och där en skog av stänglar, tjugo fot höga eller mer, vilkas borst är invävda i varandra och viskar sakta när de gnider sig mot varandra. Stammarna är släta och köttlika. Snart tunnas skogen ut och de kan se att himlen fått en färg som av smutsig bomull och snart börjar ett fint snöblandat regn börjar falla. Vinden friskar i och piskar is och snö i deras ansikten. Snön och regnet är orent och om någon får för sig att samla upp det för att dricka kommer denne att bli besviken, det smakar smutsigt och svider i halsen.

Efter timmars kämpande mot snön och regnet kommer de slutligen fram till en lodrät eskarp, liknande bastionen till en fästning, och i den en port – öppningen till en grotta.

VI

Den gamla tron

Inne i grottan är det varmt och skönt, ett varmt brandgult ljus emanerar från kristaller i de mattröda, släta väggarna. Ljuset kastar obskyra skuggor i grottan och det gör att de till en början inte uppmärksammar hotet, Hryllir.

När de slagit sig till ro i grottan hörs ett ljud någonstans ifrån och någonting som tidigare sett ut som en klippformation vecklade ut sig, en vag gestalt, högre än någon människa och egendomligt suddig som om man ser den genom en dimma. I ena ögonblicket har den många ben, i det andra endast ett. Den böjer sig och vrider sig, färgen skiftar. Gestalten blir längre och det tar ett ögonblick för länge att uppfatta att den faktiskt är på väg mot dem, långsamt, flackande, men ständigt närmare. En tunn klar springa likt ett försiktigt öppnat öga framträder i dess övre del.

Om någon drar blankt mot varelsen dansar små gyllene gnistor längs bladet och vapnet vrids ut handen och flyger sjungande genom grottan. Vapenarmen blir som bedövad.

Ljusskenet i varelsens huvud ökar och ett smalt streck av outhärdligt vitt skjuter ut och kan lätt träffa någon och bedöva eller döda denne. Enda möjligheten att bekämpa odjuret är med händer och fötter eller trä. Om varelsen dör hörs ett fasansfullt tjut och den förvandlas till rök som rinner ner på golvet i en fet, oljig bottensats.

Här kan man lämpligtvis låta Ulv dö, helst till följd av att han kastar sig mot odjuret och låter Orm få tid att resa sin stav eller på annat sätt se till att tid köps. Det är nu inte nödvändigt på något sätt att Ulv dör här, han kan dräpas av någon osinnligt elak bybo lite senare eller helt överleva.

Så snart varelsen är död pilar en gestalt i grå kappa med kapuschong in i grottan. Den kastar av sig hättan och visar sig vara en kvinna med svarta, sneda ögon och glänsande svart hoprullat hår i en fläta. Hon springer fram till den som dräpt Hryllir och skrattar triumferande och slår armarna om denne, är det en av pojkarna kysser hon honom. Hon hälsar med ett " Hell dig som dräpte Hryllir! Nu är min far hämnad!".

Hon pratar med samma tungomål som tyrningarna och vollingarna, men med en främmande accent och presenterar sig som Gudrun Hallrsdotter.

Gudrun kan berätta att hennes far, Hallr, tillsammans med många andra dräpts av Hryllir. Längre in i grottan visar hon sällskapet en fortsättning de missat i dunklet, men när Gudrun går dit tänds kristallerna i väggarna upp. Där inne ligger de förtorkade liken av flera fallna krigare, män som försökt trotsa Hryllir och misslyckats. Anledningen till deras desperata försök är kristallerna, som fortsätter att sprida ljus och värme lång tid efter att de försiktigt karvats ur väggen om bara någon levande varelse befinner sig i dess närhet.

Gudrun tillhör den gamla tron och dyrkar Sol-Arveid. Hennes folk jagades iväg från det varma landet av karaktärernas folk för länge sedan. De dräpte kvinnor och barn, slog ihjäl män och småbarn i staden Breita där Gudruns folk bodde då. Ibland när jägare från Breita kommer upp för att jaga stokkna stöter de på Sol-Arveids folk och tvekar då aldrig att dräpa dem. Gudrun har inte mycket till övers för sällskapet om det inte hade varit för att någon av dem lyckats dräpa odjuret. Denne hjälte erbjuder hon husrum och mat i sin by, men kan inte garantera någonting för de andra.

Gudrun är den som följt efter sällskapet från ovinurn och om någon frågar kan hon berätta att det fanns en varning för ovinurn på klippkanten, runorna.

Trotsandes vindens iskyla visar Gudrun vägen mot sin by. Vägen går över en klipprygg och träffar en avsats som huggits ut i berget, bred nog för en person. Avsatsen stiger brant uppåt och efter inte särskilt lång tid blickar de ner i en skyddad dal, full av smala, trädliknande stänglar. Bland de borstigt sköra grenarna syns taken till hyddor som är uppförda av tunna gråa stenhällar. En sicksacklöpande stig leder dem ner i dalen, en lång, men inte särskilt besvärlig klättring.

Väl nere samlas nyfikna bybor för att se vem Gudrun har med sig. Samtliga är svarthåriga och har sneda ögon. Deras ansikten är allvarliga och stolta, de talar lågmält och lugnt med varandra, även barnen. De är klädda i läder eller korthåriga pälsar i samma färg som vedrök, många bär gråa kappor med hättor. De håller en stram distans till sällskapet.

Det finns inga trädgårdar i byn, ingen grönska allas, inte ett tecken på selva, men på öppna platser här och var finns stora fläckar av rostbrun mossa beströdd med låga, köttiga svampar.

Gudrun tar med sällskapet till ett hus som är större än alla andra, men lägre. Det är tingshallen och den är nedsänkt i marken, det finns plats för gott och väl hundra personer i hallen och Gudrun ropar att alla ska samlas där ty hon har viktiga nyheter.

Folket beger sig in i hallen och därinne tänds kristaller med bärnstensfärgat ljus upp, allt starkare ju fler som kommer in. Folk sätter sig med korslagda ben på golvet under lågmält tisslande och tasslande. När alla satt sig ner säger Gudrun med hög röst "Hryllir är död!". Tystnaden bryts och folk ropar och kallar, jublar och pladdrar. Krav på att Gudrun ska förtälja historien höjs och att främlingarna introduceras ställs av en gammal man, Einarr, som reser sig ur folkmassan.

När Gudrun berättad sin historia frågar hon om hon handlat rätt när hon lät främlingarna förbli oskadda. Den gamle mannen säger att hon handlat rätt, men att hon brutit mot lagen och måste straffas. Sällskapet ska dömas efter att de berättat varför de kommit hit, det är alldeles för långt bort från deras hemtrakter för att det ska var stokkna som lockar.

När sällskapet berättat så kommer det att diskuteras vad som ska göras med dem, en del tycker att de inte ska straffas för deras galenskap, andra att dräpandet av Hryllir inte var avsett som en gåva och att de bör dräpas etc.

En omröstning begärs av Einarr och om folket tror på det de berättat (övertala) kommer röstningen att sluta med att sällskapet får stanna över natten, annars blir de fråntagna all sin packning och utsända i kylan.

Oavsett hur det går avslutas mötet här.

Einarr visar dem till sitt hus och bjuder in dem. Han dukar upp udda rätter; en nötsmakande gröt, en tjock stuvning, tungt mörkt bröd och en mjölkartad vätska med livgivande kryddrik smak.

Om någon undrar kan Einarr berätta att gröten är kokt på fröna från en växt som finns söder ut där de jagar stokkna (den höga stängeln med fladdrande vita blommor), stuvningen är lagad på mossa och köttet av den stora pälsödlan, brödet av svamparna och drycken är den sav som finns i hymlikträdets barr (de höga, tunna växterna med borst). "Nöden lär den nakne spinna", säger Einarr och förklarar att det varit hårt för hans folk i detta land där inte selvan kan växa och ingen boskap kan beta.

När väl gästrätten är given är bergsfolket vänliga och gästfria, även mot det folk de egentligen borde hata och förakta. Sålunda är sällskapet välkomna att stanna i stort sett hur länge de vill hos Einarr och säkerligen får de besök av bergsfolk som vill träffa dem, tacka dem för dräpandet av Hryllir eller bara höra skvaller och historier från södern.

Om sällskapet ber om det eller berättar för bergsfolket om sitt sanna uppdrag kommer de att få vad hjälp de behöver; mat, kläder och kristaller.

EINARR BERÄTTAR

Yxtid, svärdtid, sköldar är kluvna,
Vindtid, vargtid förrn världen störtar

Alla känner till strofen, den talar om den sista striden som ska komma. Den gamla tron säger dock att den sista striden redan ägt rum för länge sedan, då världen gick under. Vargen slukade solen. Odin (som kallas Udi av tyrningar och vollingar) föll i striden och alla asarna med honom, och hans fiender stupade de också. Det var slutet på allt.

Sagan om vad som skulle komma efter säger:

"En ny jord skall komma ur djupet upp, grönare än förut, och solen skall föda en dotter, fagrare än hon själv." Den dottern var Arveid, den gyllene solen. Hon bor i väster där hon lägger sig till vila varje natt, och det var hon som gav människosläktet selvans gåva.

Det var inte alla människor som trodde som vi, ty världen var full av kätteri och irrläror, men fortfarande levde vi i fred med våra grannar. Sedan uppstod det för många år sedan i staden Haegri en lära om att Arveid var en dödlig kvinna. Den förkunnades och spreds av en man vid namn Bjarni Tyrnasson och han var så enveten och hårdhjärtad att han inte kunde tåla någon som tänkte annorlunda än han själv. Många dödades som inte ville anta den nya tron, och fastän vi bodde långt uppe i Breitadalen blev vi särskilt förföljda. Till slut vart det ett väldigt mandråp, och de av oss som överlevde tog sin tillflykt hit. Sol-Arveid hjälpte oss och förde oss till denna dal där vi lärde oss att leva vidare. Men nu är det vår lag att ingen av oss får ge hjälp eller vänskap åt Hatarna från söder, detta vid vite av straff, om det inte sker med allt folkets vilja.

Einarr känner till Budrisagan och monstret från vattnet, han tror dessutom på den. Han har levat länge nog för att veta att sanningen har många ansikten. Han blir mycket bekymrad om sällskapet berättar sin sanna historia för honom.

Han kan vidare berätta sin historia om Bjarni Tyrnasson och vad som hände när han funnit templet.

Åsynen av gudinnan gjorde Bjarni galen, så när han återkom till sitt eget land predikade han det ruttna kätteriet att hon bara var en dödlig kvinna eftersom hans hjärna var förvirrad.

Einarr känner också till Budrisagan och vet att det finns ett land där jorden är frusen natt som dag och att marken är färgad som blod, han har sett det med egna ögon. Landet ligger i nordöst och det var sextio år sedan han lockats dit av äventyret, av just Budrisagan, för att se vad som fanns 'bortom nordanvinden'. Han färdades genom detta karga land där det var kallt som fimbulvintern, över frusen mossa och klippor liknande frusna trädstammar i fem dagar innan hans kurage ebbade ut och hann vände om.

GUÐRUNS STRAFF

Hennes straff för att hon tagit med sällskapet till byn blir milt eftersom hennes brytande av lagen anses som både gott och ont, hon får själv välja straff. Om någon av karaktärerna strukit med eller är så skadad att han/hon inte kan fortsätta kan spelaren ta över Gudruns karaktär. Hennes val är att gå i landsflykt och hon ber att få följa med sällskapet i stället för den inkapaciterade. Om alla karaktärerna fortfarande lever kan ju spelledaren spela Gudrun hädanefter, även om jag föredrar att hon spelas av en spelare.

VII

I ARVEIÐS HJÄRTA

Efter fem dagars vandring nordöst kommer de slutligen till landet där jorden är frusen. Berggrunden är blodröd, den låga, röda vegetationen är hård som sten och marken klingar under fötterna. Själva middagssolen tycks mindre, mer orangeröd, mörkare och utan värme. Landet sträcker flackt och enformigt ut sig framför sällskapet till synes utan gränser. Överallt ligger stenblock, som mycket riktigt ser ut som delar av trädstammar, cylinderformade och med fåror liknande bark på ytan. Det ser närmast ut som träd som fallit och splittrats, det största inte högre än en människa.

Det blåser ingen vind, men luften är så bitande att fukten i näsborrarna fryser och tårarna i ögonen täcker ögonhåren med rimfrost. Kristallerna håller dem någotsånär varma, men det är ändå så oerhört kallt att det gör ont att röra sig.

Om man tinar växterna (med hjälp av kristall till exempel) stiger ånga från den och en tunn högröd vätska rinner ur den, ner på marken och fryser i en pöl.

Långt borta, åt väster till, kan man se svaga skuggor, för slanka att vara berg. Dom stiger rakt upp, nästan som bladlösa träd. Det är mot dessa de ska färdas. Det går bra att springa över den öppna marken, men man måste ta det försiktigt, örterna är hårda att trampa på och det är lätt hänt att man skadar sig illa.

Ju längre västerut, och närmare skuggorna, de kommer desto större blir de omkringliggande stenblocken, väldiga trummor och tunnor skär upp ur deras mitt med ådror i grönt och svart, formade likt årsringarna hos ett träd, med ytterskalet i lysande scharlakansrött. De liknar nerfallna grenar eller mindre träd som fallit vid de storas fötter.

Det står snart klart att de stora kolonnerna också de liknar enorma träd, med förstenad bark i en mer brunröd ton. Så småningom kommer de fram till en av dess gigantiska kolonner och det står mer eller mindre klart att här en gång stått en enorm skog, som på något sätt förvandlats till sten. Gudrun, om hon är med, kan se likheten med Vigrids slätt där den sista striden ägde rum. Där asarna föll, en efter en och med dem deras fiender, Surtr och Garmr och Fenrisulven. Här kastade Surtr sin eld över hela världen och brände ner den, och här blev solen slukad och här föll stjärnorna från himlen.

Det är två dagars färd hit från det att de kom till det röda landet och deras förnödenheter räcker max en dag till om de drar åt svångremmen.

Under natten sover alla oroligt med drömmar fulla av varsel, drömmar om rök, lågor och blodsutgjutelse. Alla vaknar innan soluppgången och känner en gnagande oro.

De kan se att några dussin av de stora kolonnerna med en halv fjärdingsväg mellan vart och ett av dem, de bildar en enorm dunge och marken under dem är marken fri från frusen vegetation, men belamrade med fler av de stora stenblocken. Bland dessa måste de nu bana sig fram mil efter mil likt skalbaggar som strävar bland rullsten. Solen stiger bakom dem och plötsligt får någon av dem syn på ett silverblänk från en kolonn på halvannan fjärdingsväg. Vid dess bas kan man skymta någonting, en kupol av silver. Allt eftersom de kommer närmare inser de att den lilla silverkupolen är enorm i storlek, en väldig matt skinande kurva av metall. Det råder inget tvivel i sällskapets sinne att detta är templet ty ingen av dem kan förstå hur man kunnat forma metall till en sådan form av denna storlek. Den ligger på en öppen plats som är svart och slät och skinande som is. Det syns inga fönster och ligger nedsjunket en bit i marken, dekorerat med underliga utsprång, grupper av metallspröt, plattor och rör. Det är format som en cylinder liggande på sidan, dess ena ände trubbigt spetsig och den andra tillplattad. Nära den spetsiga änden finns en bred dörr utan vare sig gångjärn eller dörrvred, stängd, men med en ramp som leder upp till den från marken.

När de kommer närmare kan de se att det, något till vänster om dörren, finns stora gammeldags runor som stavar Arveid. Under namnet är en rektangel i mörkblått på vilken finns ett rött kors med vita kanter – solkorset, Glens dotters tecken för Gudrun, N-runan för Orm och Ulv.

När någon kliver upp på rampen öppnas dörren, först inåt, sedan åt sidan med en svag vibration som får rampen att darra lätt. Det är ljust innanför, en mild men solig utstrålning som visar en gång i varmt, angenämt gult. Gången är bred nog för sex personer i bredd och förenar sig med en smalare, blå korridor lite längre fram. På väggarna finns obegripliga symboler och med jämna mellanrum cirkelrunda utsmyckningar, liknande sköldbucklor, av skinande kristall eller metall.

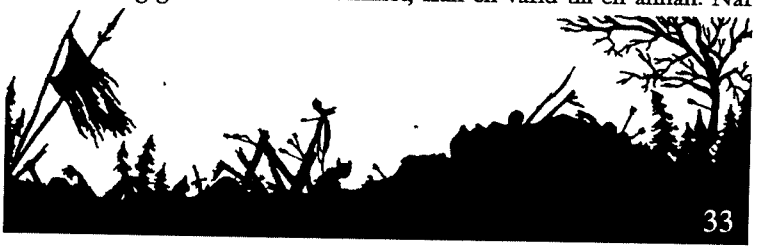
När de kommer fram till korsningen mellan den gula och den blå gången hörs en svag klockklämtning, tre slag, och en kvinnlig röst med främmande accent hörs: "Välkomna. Var vänliga följ dessa anvisningar. Vänd åt vänster, passera genom tre korridorer, vik av till höger in i den fjärde och fortsätt till informationscentralen".

Om de väljer att inte följa instruktionerna kommer de snart att finna sig vilse i de myriader av korridorer och prång som finns i templet. Rösten kommer att höras igen med nya instruktioner om hur de ska komma till informationscentret.

De flesta dörrar är stängda och omöjliga att öppna, men ju närmare informationscentret de kommer desto fler dörrar står öppna. Innanför kan man se målningar av lekande barn i underliga kläder och märkvärdiga stolar i någon sorts pösigt material jämte metallbord.

Slutligen når de fram till det anvisade rummet och det visar sig vara en stor sal, som innehåller massor av underliga symboler, glasskivor och tavlor med lysande kristaller som ingen av sällskapet begriper ett dyft av. Det enda de förstår är raderna med stolar, även om de inte liknar några de sett förut.

Om de försöker kommunicera med gudinnan hör de samma röst som givit dem anvisningar tidigare. Rösten frågar efter vem de är och när de presenterar sig och berättar varifrån de kommer svarar rösten: "Jag känner orten, koordinaterna A2446-S2910. Budri Torkilsson kom därifrån" (Budri Torkilsson är densamme som Budri Bjärtblick). Om de kallar rösten för Arveid får de svaret: "Jag är inte Arveid. Arveid har varit död i tolvhundra år". Om de ber om någonting får de till svar: "På denna plats får ni begära vad ni vill och jag måste svara". Om de frågar om Arveid får de svaret: "Professor Morten Arveid var teoretisk fysiker (ord som egentligen inte betyder någonting för karaktärerna). Professor Arveid var en man. Han uppfann en metod att framföra ting genom himmelsrummet, från en värld till en annan. När



det blev omöjligt att leva längre på jorden byggdes många skepp, lika detta, som bar människorna till andra platser där de kunde fortsätta leva".

Rösten tycks komma från andra änden av salen, men där syns ingenting annat än obegripliga former, blinkande ljus, glimmande metall.

Rösten kan också berätta att Ragnarök redan ägt rum: "Världen har gått under, men inte i strid. I smuts. Landet, vattnet, luften, allt blev förorenat så att ingenting kunde växa, floderna var besudlade, varje andetag giftigt. Själva haven var fyllda av gift. Det var människornas glupskhet, närighet och dårskap. Den dag kom då jorden dog. I många länder, på tusentals platser, iordningställdes skepp under begagnande av professor Arveids uppfinningar, och flög åstad för att finna andra världar. Skeppet här kom från ett nordligt land, kallat Island, och det förde med sig förfäderna till era folk, allesammans. Det döptes efter professor Arveid. Det var en ohygglig kamp för livet dessa nybyggare hade att bestå. Denna värld hade ringare gravitation än deras egen, och nu måste de anpassa sig. Här fanns mindre med vatten och födoproblemet var stort, men i deras egen värld hade botanikerna fått fram en ny planta som blev räddningen för många av flyktingarna, också för dem som kom hit. Och så lyckades de efterhand att överleva. Kanske endast islänningar kunde ha överlevt här. De lärde sig leva som deras förfäder i första början gjort i sitt eget karga, steniga hemland. Lyckligtvis fanns här få farliga vilddjur. Ovinurn, den stingande fågleödlan, den röda huggormen – och en gång Nidhugg".

Om frågor ställs om Nidhugg ges svaret: "Det är inte en varelse utan många. De lever i vattnet i en insjö långt i nordväst från vollingsland. I mer än hundra år växer de, och när vattnet sjunker undan drar de sig samman, först i gyttringar, sedan i något som ser ut som ett enda djur. Sedan sprider de sin säd, som gror på nytt när sjön åter stiger, och flyger ut att leta efter vatten. De suger fuktigheten ur allt de finner och rör sig ständigt söderut, och i sinom tid kommer de till havet där de äntligen dör i saltsvallet".

Om frågan vem rösten är ställs, ges svaret: "Jag är väktaren. Jag kvarlämnades här av era förfäder, de första nybyggarna, för att ge vad skydd och anvisningar som kunde ges åt deras avkomlingar".

Väktaren kan förse dem med samma vapen som en gång Budri erhållit för att nedkämpa Nidhugg: hjälmen Mörkskugge, stövlarna Långstige och svärdet Ohygglig.

Mörkskugge: en hjälm i något genomskinligt material, krönt av sammanflätade metallsträngar med runda metallbitar för

kinderna och en grå krage som höll fast den vid axlarna (genererar en kraftsköld runt sin bärare när så önskas).

Långstige: ett par rejäla läderstövlar fästa med rep till ett brett bälte med fickor och attiraljer, vidare till en ryggsäck med två kraftiga metallrör (ett jetpack).

Ohygglig: ett svärdsfäste med en klinga av ljus som tänds när man så önskar (ett ljussvärd eller lasersvärd om man så vill).

Om inte alla i sällskapet följt med in i templet (vilket egentligen är det bästa) har den som gått in med sig en uppsättning var av de magiska föremålen, denne har också fått en natts instruktion av Väktaren hur dessa ska användas.

VIII

PÅ NIMMAS HED

Tillsammans flyger de fyra ut över landet, på väg mot Nidhugg och den sista striden. Det är inte helt lätt att manövrera i luften och ett eller annat SMI-slag är berättigat. Efter fyra timmars färd når de så slutligen Nimmas hed. Där nere ser de folk som slåss, glimmandet från svärd och ropen från sårade och döende – slaget mellan vollingarna och tyrningarna är igång.

När de stridande väl får syn på det flygande sällskapet klingar striderna ut och de stridande faller på knä,. När de landar omringas de av krigarna, ingen närmare än femton fot, och alla faller de på knä inför dessa uppenbarelser. Alla visar tillbörlig respekt, ända till s Athils kommer gående och får syn på sin bror. Han bryr sig inte om vilken svartkonst de använt för att komma nerdimpande från skyn, men han tänker inte tillåta att hans bror räddar det föraktliga folket. Hans orädsla för Torgeir får till effekt att andra krigare vågar resa sig och vara stöddiga, hot och anklagelser skallar. Athils anfaller så Torgeir och hans svärd stannar sex tum från Torgeirs bröst, ett kraftigt ljussken blixtrar till ackompanjerat av en pisksnärtsliknande smäll, som får alla i närheten att vackla till. Athils ryggar tillbaks som om han fått ett slag, han slår ut med armarna och faller död till marken. Folket runt omkring faller återigen ner på knä och trycker sina pannor mot marken. Just då skuggas solen och det mörknar, Nidhugg är kommen.

Striden med Nidhugg kan gå precis hur som helst, om sällskapet lyckas dräpa odjuret kommer de att firas som hjältar och hyllas vederbörligt. Det är upp till spelarna om de vill berätta sanningen bakom Arveid eller om de väljer att låta folk ha sin tro ifred. Om

de väljer att berätta sanningen blir det svårt att få folk att tro på det, kanske blir de kallade kättare och drivna i landsflykt.

Om de misslyckas att dräpa Nidhugg är det inte mycket att säga, monstret fortsätter sin destruktiva färd och snart finns inte mycket hopp för något av folken.

Kanske försöker de ena de två (eller tre) folken som så länge varit fiender, om det lyckas eller inte ligger utanför den här berättelsens ramar.

APPENDIX

VOLLINGARNAS TRO

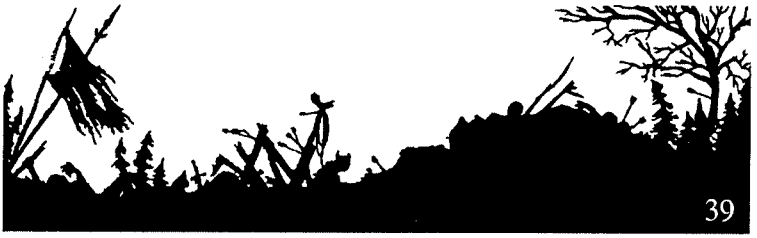
Arveid sändes av Udi till jorden i mänsklig gestalt för att rädda människorna från svältdöden. Hon hade med sig selvans gåva och lärde människorna plantera den och dämma upp vattnet och bevattna åkrarna. Hon levde längre än andra, men dog efter 200 år en dödlig kvinnas död och hennes själ återvände till hennes far. Saxen är vollingarnas symbol för Arveid, den hon klippte av sig sitt gyllene hår med när hon antog mänsklig skepnad.

TYRNINGARNAS TRO

För tyrningarna är Arveid en gudinna, inte en gudinna i mänsklig skepnad. Arveid kan således inte dö och de erkänner inte vollingarnas Arveid som densamma som deras. De tror att Arveid givit människorna selvans gåva och lärt dem hur man odlar och brukar den.
Den dag då Udi gör ände på jorden och kräver sluträkning av människorna ska vi gå till hans boning i himlen och bli odödliga. Arveid är en gudinna, hon gav oss selvans gåva och lärde oss använda den.

BUDRISAGAN

Varhelst vidundret slog sig ner, där dog allting, folket, örterna, gräset, själva jorden. När underrättelsen nådde rådet var de därför alla förfärade och ingen visste vad som skulle göras. Budri Bjärtblick yttrade orden 'Jag ska gå till gudinnan och be om hennes hjälp'. Han beväpnade sig och gav sig av. Han gick till landet östan för sol och västan för måne, landet bortom nordanvinden, där jorden är frusen natt och dag och ingenting



fann han trädet Illtorn som inte bär vare sig frukt eller blad, och mellan två av dess rötter låg Arveids tempel. Budri gick in och fann en hall som var tusen steg lång och inne i den en hall som var hundra steg lång och inne i den en liten kammare, och där var gudinnan själv, den Gyllene jungfrun med gyllene hår och ögon blåa som himlen. Budri berättade för henne om Nidhuggs ankomst och bad henne frälsa hans folk. Och Arveid öppnade en kista och tog fram tre magiska gåvor. Det var hjälmen Mörkskugge, som gav osårbarhet åt envar som bar den på sitt huvud. Det var stövlarna Långstige, och den som hade dem på sig tog sju mil i varje steg. Det var slutligen svärdet Ohygglig , och den som högg med det behövde inte utdela mer än ett hugg. 'Ta dessa gåvor', sa gudinnan och Budri begav sig mot vidundret. En fruktansärd strid stod och slutligen hade Budri, med hjälp av gudinnan, fällt besten och landet var räddat.