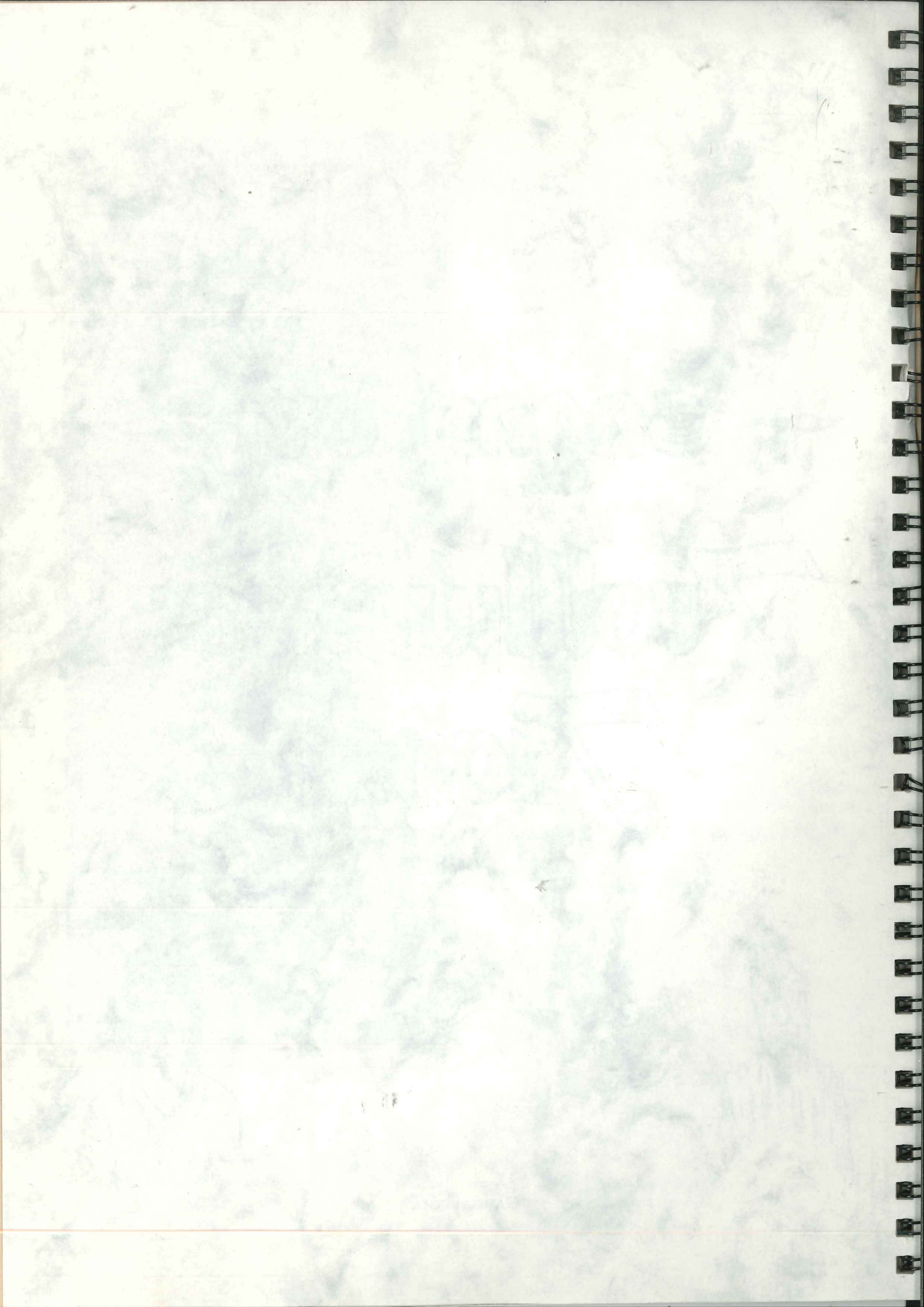


— sagan om —

Trollkungens Tonde





GARGARISMA

sagan om

Bergakungens

Tionde

MAGNUS ROLÖF

KRISTOFFER SCHOLLIN

TROLLBERGETS HISTORIK

DET VAR EN GÅNG...

...FÖR EN FASANSFULL MASSA ÅR SEDAN, då världen ännu var ung och människorna fortfarande knatade runt på knogarna, ett stort berg. I detta berg, som kallades Himfatlar, levde de varelsor som kallade sig Urbergarna. De var födda av urberget självt nere i jordens innanmäten, och de enades av att de alla krupit upp till Ytan och valt att bosätta sig i det berg som de kom att kalla hem. Det är om några av dem och om deras efterlevande som denna saga skall kretsa kring.

EN SAGA I SAGAN

Sagan kommer att till en början utspela sig i en tid något närmre idag, och människorna knatar sedermera runt i gymnastikskor och pumps. Vi kommer att följa livet i ett annat berg hos ett annat folk som kallar sig Stentroll. Nya tider står för dörren för dessa troll utan att de vet om det, och vi kommer att följa fyra av dem som försöker få grepp på vad som sker i

berget.

I denna saga skall berättas en annan saga. När dessa Stentroll oförhappandes springer på sina förfäders boningar kommer de att få vetskap om sin egen, bortglömda förhistoria. Och denna förhistoria skall spelas en stund med andra karaktärer, nämligen tre Urbergare och en gyttjing. Där får vi reda på exakt vad som hände för så länge sedan.

Därefter återvänder vi till våra stentroll som nu har några svåra val att göra, vilket kan betyda skillnaden mellan liv och död för alla troll och gyttjingar i berget.

För läsarens skull kallas den första av dessa sagor Sagan om Stentrollen och den andra för Sagan om Urbergarna. De olika skeendena i sagorna och hur man kan alternera mellan dem står närmare beskrivet nedan.

Men först några ord om bakgrunden till det hela, både för länge länge sedan och något mindre länge sedan.

I URTIDEN, I HIMFATLAR

URBERGARNA OCH LAGARNA

Urbergarna är jordens barn och består av allhandla bergarter; de är sedimenterade, kompakterade, litifierade, metamorfoserade, konsoliderade hopkok av allt från glimmer, klorit, kvarts, staurolit, kyanit och cardierit till diorit, andesit, basalt och peridotit. Och så vidare. De tar tid på sig att växa, och de allra flesta lämnar aldrig jordens innanmäten. Några av dem gjorde dock det i urtiden och de försökte sig på att bygga ett rike. Detta kallade de Himfatlar.

De skapade lagar som de skulle leva efter, för alla Urbergarna behöver lagar. Dessa lagar ris-

tade de in på berget Himfatlars fundament - enorma pelare av sten. Och sedan levde de efter dessa lagar nitiskt, som Urbergare gör.

TRE NYKOMLINGAR

Efter en lång tid kom det tre nya Urbergare till Himfatlar. De var ganska speciella Urbergare i egenskap av sin rastlöshet och sina skilda övertygelser om hur ett rike egentligen borde regeras. Den ena var **Dåma**, en arg och aggressiv Urbergare född i magmatiska hålor och uppkrupen ur en vulkan. Den andra var **Tvuk**, en metallrik Urbergare fylld av styrka och kompromisslöshet. Den tredje var **Klim**, i det

närmaste en ren kristall, oerhört självgod och en smula anarkistiskt lagd.

Dessa tre kände, oberoende av varandra, att de ville styra Himfatlar på ett bättre sätt. Men lagarna stod i deras väg. Istället började de skriva om lagarna i smyg, ty det fanns ingen lag som sade att så fick man inte göra. Ingen av de tre visste att de andra fått samma briljanta plan så de skrev, skrev om och raderade ut från lagpelarna så fort de fick chansen. Det blev en hetsjakt vem som kunde ändra lagarna mest under den korta tid de vaktade pelarna. Urbergarnas liv förändrades drastiskt från dag till annan, men lagarna var ovevkliga så fort de var nedskrivna.

HIMFATLARS UNDERGÅNG

Efter en lång tids lagförfattande på pelarna var de så omskrivna att de brast. Det ständiga hackandet på Himfatlars fundament hade förstört dem och de kunde inte längre bära upp hela berget. Himfatlar rasade samman och tog med sig de flesta Urbergarna som slogs sönder, maldes ned, pulvriserades och begravdes. Bara tre överlevande kröp ut ur ruinerna av Urbergarnas stolta hem: Dåma, Tvuk och Klim.

De möttes här på Ytan och beslöt sig för att bege sig till ett annat berg för att grunda ett helt nytt rike. Målet för deras vandring som här vidtog var berget där ett helt annat folk levde, de som kallades för gyttjingarna.

GYTTJINGARNA OCH PALTINGEN

Gyttjingarna är ett kladdigt släkte bestående av blöt lera och jord och en hel rad sediment. Deras antal var mångt större än Urbergarnas och de levde i ett samhälle helt utan lagar. Gyttjingarna var flockvarelser, såg sig själva som fullkomligt lika och behövde inga lagar för att kunna leva ihop. De var glada, snälla, välmenande, ömma och väldigt känsliga varelser och de kallade varandra för gyttjing eftersom man inte behövde några egennamn i gyttjingarnas berg.

Till detta berg hade Klim kommit en gång för länge sedan under sina långa vandringar, så han kände vägen. På vägen dit slöt en mycket mycket ung Urbergare sig till Urbergarnas följe. Han hade inget namn utan kallades helt sonika för **Paltingen**. Längre följde Paltingen efter de tre som försökte jaga bort honom, men till slut fick han lov att gå med dem.

Paltingen bestod helt av granit, och som all granit var han ganska tystlåten, initiativlös och naiv. Han gjorde som alla sade åt honom att göra, men med en granits envishet vägrade han prompt att lämna dem.

SAGAN OM URBERGARNA BÖRJAR DÄR...

Och det är i slutet av de fyra Urbergarnas vandring, när de promenerar in mot gyttjingarnas berg, som Sagan om Urbergarna skall ta sin början. Spelarna antar rollerna av Dåma, Tvuk, Klim och en av gyttjingarna. Paltingen ligger i spelledarens händer.

Eftersom sagan inte är berättad än vet vi inte exakt vad som kommer att ske, eller snarare exakt vad som redan har hänt. Men den andra sagan, Sagan om Stentrollen handlar om en senare tid (i gyttjingarnas berg) och saker och ting har bevisligen hänt, eftersom ingen av Urbergarna finns kvar utom Paltingen som alla kallar för Gammelfarfar, eftersom gyttjingarna inte längre styr i berget utan istället själva styrs av Stentrollen, och eftersom här finns lagar som ingen av Urbergarna var med och bestämde om.

Oaktat alltså vad som exakt inträffade i Urbergarnas möte med gyttjingarna, skall vi här försöka sammanfatta Stentrollens historia.

FÖRSTA LAGEN

VID NYFUNNNA OMSTÄNDIGHETER VILKA SAKNAR STÖD I HUGGEN LAG ÄGER RÅDET LÄGGA SAKEN FRAMFÖR BERGAKUNGARNAS HISTORIESKRIVARE FÖR ATT SÖKA KLARHET I GÄLLANDE RÄTT.

STENTROLLEN I BERGET

OM STENTROLLEN

Stentrollen är ett släkte av troll, även de födda av jorden själv, men inte alls lika gamla eller mäktiga som Urbergarna. Stentrollen föds mycket närmre ytan och är över lag inte lika monumental som sina djupare liggande släktingar.

VAD DE SJÄLVA TROR

Det här är vad Stentrollen själva tror om sin historia. En gång för länge sedan kom de fyra Bergakungarna till berget och grundade det anrika Stentrollriket här. Med sig hade de sin historieskrivare, som numer är känd som Gammelfarfar. Dessa Bergakungar var uråldriga och visa och deras rike var rätt och riktigt. De skapade gyttjarna att tjäna Stentrollen för alltid.

Men kungarna var också trötta och skulle snart till att försvinna ned i jordens innanmäte igen. De sade åt Gammelfarfar att vaka över de unga Stentrollen och alltid bistå dem med råd och riktlinjer. Sedan försvann de. Och Gammelfarfar beordrade Stentrollen att skriva lagtavlorna. Dessa lagar mindes han från det Bergakungarna lärt honom. Stentrollen kände sig trygga i Gammelfarfars vård. Och Den Första Lagen lyder: "Vid nyfunna omständigheter som saknar stöd i huggen lag, äger rådet lägga saken framför Bergakungarnas historieskrivare för att söka klarhet i gällande rätt". Det vill säga, så fort något hände som lagarna inte redan gav några riktlinjer om, väckte man den sovande Gammelfarfar varpå han genast i sin djupa visdom berättade hur Bergakungarna velat ha det. Så höggs en ny lag in i lagtavlorna.

OCH SÅ LEVER DE

Och på det viset lever Stentrollen än idag. Rådet består av äldre stentroll vars uppgift det är att se till att alla andra troll efterlever gällande lagar (vilket de gör ändå). Och Gammelfarfar sover i sin håla, alltid redo att väckas och stifta nya lagar. Trollen lever i en slags familjer vilka de föds in i, och denna familjetillhörighet medför vissa plikter och rättigheter, i enlighet med huggen lag. Här finns Stenbitarna, vilka ansvarar för det hårda och viktiga grovarbetet. Här finns Rakskiffarna, vilka står som garant för lagens efterlevnad och alltings allmänna korrekthet.

Här finns också Skimmertrollen, högst upp i hierarkin, vilka agerar ledare och lägger upp strategier. Längst ned i hierarkin står gyttjarna som städar och odlar mossor.

OM HUR DET VERKLIGEN VAR

Ja, vi vet nu som sagt inte hur det verkligen var, men vi kan ge oss på några intelligenta gissningar. Upplägget i Sagan om Urbergarna är att de tre Urbergarna, vilka samtliga är ganska självgoda och bråkiga, kommer att konfronteras med gyttjarna. Alldeles troligen kommer det att utbryta bråk förr eller senare - Urbergarna borde ryka i luven på varandra och alldeles troligen kommer detta att seriöst skrämja upp gyttjarna. Dessa kommer då instinktivt att samla sig till en väldig lejtätte (mer detaljer kring det här står att finna i avsnittet Kurragömma på allvar senare).

Summa summarum utbryter ett fasligt ståhej i vilket berget kommer att skaka av stridigheter, massvis med gyttjarna kommer att duka under och de tre Urbergarna kommer sannolikt också att förgås eller fördrivas eller fly, svårt skadade.

OM GAMMELFARFARS VERK

Kvar i berget kom alltså högst troligen att finnas förvirrade och panikslagna gyttjarna samt något form av slagfält där magma flöt runt med rester av gyttjarna och kanske Urbergarna själva. Ur denna ursoppa reste sig så småningom det släkte som kom att bli Stentrollen. Och den enda kvarvarande Urbergaren var Paltingen, den lille granitvarelse. Han var också förvirrad eftersom det nu inte fanns någon kvar som kunde säga vad han skulle göra. Dessutom började gyttjarna och de yrvakna Stentrollen att fråga honom om vad som borde göras. Något desperat började han rabbla upp sådant han hört de andra Urbergarna prata om, utan inbördes ordning. Han märkte att de andra tycktes lyssna och ta honom på allvar. Paltingen fick lite mer självförtroende och blev nästan entusiastisk. Snart sade han inte bara vad han hört utan snart hittade han på lite eget också, och för en granit tyder det på en ganska stor frisinnet.

Till slut verkade Stentrollen och gyttjarna nöjda och då gick Paltingen och lade sig, eftersom han inte kunde se nytta med att vara vakent utan andra Urbergare här. Och där har

han legat sedan dess. Då och då väcks han av Stentrollen som kommer med någon fråga, och då brukar han sömndrucket hitta på någonting. De verkar nöjda och går därifrån och Paltingen, som nu kallas Gammelfarfar, eller bara Farfar, kan somna om.

Och Stentrollen och gyttjingarna skrev ned allt som Gammelfarfar sade på stentavlor, övertygade om att Gammelfarfar var en vis bumling. Och livet gick, omgärdade som de var av allehanda regler om precis allt och inget. Snart fanns lagar inte bara för vart man skulle gå utan också varför och hur och när och med vem och med vad.

Utöver de första få lagarna som Gammelfarfar hävde ur sig har det alltså tillkommit tusentals lagar till. Trollen har kommit att bli helt beroende av lagar - de tror att allt behöver sin lag. Det finns överhuvudtaget ingen röd tråd i eller någon övergripande plan med Gammelfarfars lagstadgande, men det bekymrar inte Stentrollen som anser att det Gammelfarfar säger är vad Bergakungarna en gång sade.

DE ISOLERADE STENTROLLEN

Några andra lagar deklarererar att Stentrollen inte får bosätta sig eller ens gå till några andra nivåer i berget än just den där de idag bor. Den Tionde Lagen på stentavlorna stadgar att aldrig någonsin får Stentrollen öppna de så kallade Stora Portarna vilka står att finna i den sal där lagtavlorna förvaras. De bor mitt i berget, och så ska det vara. Detta har inneburit en effektiv isolering från omvärlden och från bergets egen historia. Stentrollen är fullkomligt ovetande om världen utanför berget och om människornas existens.

TUNNELN

Lika ovetande är de om att sagda människor länge haft ögonen på berget och slutligen bestämt sig för att tvärs igenom det skall en tunnel byggas. Med all nödvändig teknologi som de kunnat uppåda och all den samlade tunnelbyggarexpertisen samlad har nu människorna börjat borra sig in i berget.

Något har dock gått snett, eftersom grundvatten har börjat läcka in i borrhullarna. De oförstående politikerna har förvägrat tunnelbyggarna att ytterligare sänka grundvattennivån, och i ett försök att hejda läckagen har tunnelbyggarna pumpat in miljontals liter av ett kemiskt tätningsmedel i varena håla, skrymsle och spricka de kunnat hitta.

GIFTET

Helt ovetande om detta kemiska medels effekter på sten (i människors sedvanliga dumhet tror de att sten är ett dött ämne) har tunnelbyggarna dömt berget till undergång. Redan nu är berget döende och det finns faktiskt inget sätt att rädda det. Stentrollen har ännu inte insett detta, men under sagans gång lär deras ögon öppnas för den karga sanningen.

Giftet sprider sig långsamt, flyter fram i sin skimrande grönhhet, tär ned sten och fyller alla rum, alla klevor och krypin. Inget stentroll har ännu sett det, men några har börjat känna av bergets uppgivenhet. Berget själv är inte särdeles upprört. Berg blir sällan det. Nej, om berg kunde rycka på axlarna skulle det här berget nog göra det, det förstår vad som sker och accepterar det. Det kommer alltid nya berg.

För Stentrollen är det värre. Berget är deras enda hem och vad som står mellan liv och död för dem är lagarna. Och detta är, naturligtvis, sagans nav. Följ lagarna, stentroll, och gå under med berget. Bryt dem, vilket ni inte får, och ni kan klara er.

TRE UNGA STENTROLL OCH EN UNG GYTTJING

Sagan som sådan kommer att kretsa kring tre stentroll som får i uppdrag att ta reda på exakt vad som sker i berget. De är, för att börja högst i hierarkin, **Guld-Ogel**, ett självgott och uppåt skimmertroll och ledaren för den lilla gruppen. Under honom kommer **Tvär-Lake**, en hutlöst tråkig rakskiffare och som sådan ansvarig för att allt går rätt till. Därefter kommer **Grågrove**, en stenbitare och sagans muskler. Dessa tre är bergets enda unga troll och får titt som tätt springa ärenden åt de äldre. Allra sist i hierarkin kommer en **gyttjing**, som är bergets enda revolutionära gyttjing och vill befria sitt folk från Stentrollens förtryck. Han är för närvarande på en slags dressyrkurs hos Guld-Ogel för att lära sig lagens rätta innebörd.

De kommer under sagans gång att tala med rådet, besöka farfar, komma i kontakt med både giftet och människorna, tumla ned till förbjudna nivåer och där komma i kontakt med sin egen förhistoria, varpå de skall återvända till de döende Stentrollen och gyttjingarna för att på något vis avsluta sagan. I scenerna som följer står beskrivet vad som kan tänkas ske. Och detta är Sagan om Stentrollen.

NÄRMARE OM KARAKTÄRERNA

HÄR FÖLJER PRESENTATIONER av de sammanlagt nio karaktärerna. Dels är det de fyra i Sagan om Urbergarna, och dels är det inte mindre än fem karaktärer i Sagan om Stentrollen. Detta beror på att i samband med att den lilla gruppen jagas/flyr/ramlar ned genom berget, kommer en av dem att gå under eller på annat vis försvinna. Dennes roll ersätts istället av den femte karaktären, en människa vid namn Marcus. Detta karaktärsbyte beskrivs närmre i scen 5.

OM STENTROLLEN OCH EN GYTTJING, SAMT EN MÄNNISKA

GULD-OGEL SKIMMERTROLL

Guld-Ogel är en gladlynt, positiv och enusias-tisk typ. Han skall leda gruppen och i största allmänhet lägga upp strategier. Han bestämmer och är van vid att bli åtlydd. Om de andra vägrar lyda honom av någon anledning bör spelledaren försöka hjälpa honom en smula. Skimmertroll *skall* leda. Om han å andra sidan börjar ge vansinniga order kan du istället påpeka att "Nja, exakt så står det ju faktiskt inte i lagen när du tänker efter. Du *kan* inte be en Stenbitare att hoppa nedför ett stup."

Guld-Ogel är också empatisk med berget. Om han känner efter kan han känna vad berget känner på ett opåtagligt sätt. Han kan inte direkt kommunicera med berget, men han kan uppfyllas av känslor som oro, sorg, vrede och dylikt.

Slutligen är Guld-Ogel också ett slags över-synstroll för gyttjingen. Meningen är att han

skall tillrättavisa, ge råd och allmänt försöka skärpa till gyttjingen.

TVÄR-LAKE RAKSKIFFRARE

Tvär-Lake är ett ordningens troll, han känner alla lagar ned i minsta detalj, han räknar och ser efter ting. Inga detaljer undgår honom. Uppmuntra detta drag; påpeka små och fäniga detaljer som att ett trappsteg i trappan med niohundrafem trappsteg tycks ha vittrat och kan nu bara ha niohundrafyra och ett halvt trappsteg emedan lagen föreskriver att denna trappa *skall* ha niohundrafem trappsteg.

Varken vi som spelkonstruktörer, spelledaren eller spelarna kan ha koll på Stentrollens alla lagar. Men Tvär-Lake kan *alla* lagar. Om han säger något som passar in i sagan, flika in att just det, så säger lagen, ja. Och om någon av de andra spelarna försöker hitta på egna lagar, kan du alltid hejda dem med referens till Tvär-Lake. "Hm. Nåja, Tvär-Lake, du vet ju att här misstolkar faktiskt Grågrove lagen ganska allvarligt..."

Tvär-Lake är också den hetaste kandidaten för att gå under i mötet med människorna.

GRÅGROVE STENBITARE

Grågrove är trollens grovarbetare. Han är galen i berget, och berget är galen i Grågrove. Som alla Stenbitare kan Grågrove känna hur stenen mår genom att ta i den eller prata med den.

Grågroves styrka är enorm och han är närmast osårbar. Hur stark han verkligen är beror på hans humör. När han är arg tycks hans växa och blir då jätte stark.

Grågrove är också småstensmissbrukare. Han kan föräta sig på dem så till den grad att han är sprängfylld, varpå han alltid bryter ihop och börjar gråta och störa folk.

Grågrove kommer med stor sannolikhet att göra som han blir tillsagd. Uppmuntra istället hans egenheter med känslighet, butterhet, hans inbitna arbetarmentalitet.

EN GYTTJING

Gyttjing är en ung och något så märkligt som en hetlevrad gyttjing. Han är arg över Stentrollens förtryck och försöker utan resultat att piska upp en revolutionär anda hos sina gyttjingfränder. Han hyser agg mot stentroll, men drömmer ändå om att alla skall vara lika

TREHUNDRA SEXTIOSJÄTTE LAGEN. OM PANT MELLAN TROLL

SÄTTER TROLL I PANT GULD, SILVER, ELLER VAD DET HELST ÄR I LÖSÖREN, GÖRE DET MED TVENNE STENTROLL VITTNEN, ELLER MED FYRA GYTTJINGS VITTNEN, ELLER TAGE DÄR Å HANDSKRIFT AV HONOM, SOM PANTEN I HÄNDER FÅR.

och bestämma lagarna tillsammans.

Han har ett hetsigt temperament och blossar upp då och då, vilket är fullkomligt unikt i berget. Men i princip lyder han lagarna också. Om spelaren börjar spåra ur och blåvägrar order måste nog spelledaren försöka få honom på bättre tankar, han skall på sin höjd käfta emot lite och ifrågasätta, även om han slutligen lyder lagen.

Han bidar sin tid tills en förändring kan komma till stånd. Och det kan den nog snart.

HIPPIE-MARCUS

Marcus dyker som sagt upp i sagan efter mötet med människorna. De flesta människor skulle säkert få nervöst sammanbrott av att behöva gå med stentroll i bergets innanmäten, men inte Marcus. Han är en frisinnad, öppen och alltigenom lugn kis som tror på magi och "typom gamla vibbarna".

Stentrollen borde inte skrämma honom efter en stund. Kanske snarare tvärtom. Dessutom gillar han inte tunnelbyggandet alls. Och ja, han kan faktiskt förstå vad stentrollen säger. För Marcus låter det som en slags nordnorsk dialekt kört genom en ljudförvrängare. För de andra låter Marcus som någon som sluddrar och sjunger en vaggvisa samtidigt.

OM URBERGARNAS OCH EN GYTTJING

Över lag är dessa karaktärer mer lättspelade och mer arketytiska. Deras saga är mycket kortare och kommer troligen att innehålla en större mängd våld och hetsiga diskussioner.

DÅMA ILDFLÄNGARE

Dåma är född i en vulkan. Han är sur, aggressiv, konstant arg. Han har makten att spräcka jorden, kasta upp lava, att mullra och dåna. Han kan bli ganska svår att ha att göra med. Om spelaren tenderar att brusa upp till vansinne för fort, gå in och poängtera att det tar tid att få ett utbrott. Ge alltid de andra spelarna chansen att veta vad som är på gång. Dåma börjar ryka, det mullrar allt starkare, hans ögon glöder mer intensivt...

TVUK SKIMMERBLOCK

Tvuk är en metallrik stenklump. Han är extremt stryktålig och fullkomligt kompromisslös. Hans envishet vet inga gränser. Han är dessutom fasligt stark. Han kan också bli svår att ha att göra med, men han lär inte brusa upp på samma sätt som Dåma. Däremot kan han nog få Dåma att brusa upp.

KLIM ALLGLANS

Klim är en självgod kristallurbergare, lagd lite åt det anarkistiska hållet och lite åt det socialdarwinistiska. Han är en ganska gemen typ som tycker om att sprida osämja och rykten. Han spelar på andras känslor och är själv övertygad om att han själv är bäst anpassad att överleva. Klim har förmågan att med en kombination av skarpa bländande ljus och öronbedövande högfrekventa skrik spräcka och splittra sten, förblinda andra och så vidare.

EN GYTTJING

Denna gyttjing är bergets mest empatiska och snälla gyttjing. De andra gyttjingarna kommer ofta till honom för tröst, vilket gör honom till det närmaste en ledare gyttjingarna har. Han ser sig dock inte som en ledare. Men gyttjingen har i sig att faktiskt ena gyttjingarna mot gemensamma hot och skapa den enorma gyttjingjätten. Detta vet varken han eller någon annan gyttjing om. I övrigt kommer han att vara snäll, godtrogen, nyfiken och frågvis.

SAGAN KAN BÖRJA...

I varje scen nedan beskrivs mer detaljerat miljöer och vadhän karaktärerna råkar ut för eller råkar på. Det ges förslag till upplägg, tips på småsaker - men i det stora hela är det spelledaren som bestämmer tempo och färdväg på vår promenad genom berget. Och kom ihåg Lag #376: "Vadhelst troll som för annat troll vill berättas berättelse, måste, såtvillvida förstnämnda troll där sköter talan, som så var sagt, berättas på ett sådan sätt för sistnämnda troll, vilken åhör förstnämnda trolles berättelse, att, på det att berättelsen icke skola missförstås, det hörs odentligt."

TROLLBERGETS UNDERGÅNG

SCEN 1. EN TVISTIGT PROBLEM

Vari början till slutet begynner

VATTENDROPPE

GULD-OGEL/GYTTJING → RÅD

LÖD-TÖRE I KORRIDOR

KLOKEGAP - AMFITEATER

→ SKIMMERTROLL

TVÄR-LAKE

STENBITARE

↓

BEFÄTTELSE OM SJÖN

GULD-OGEL TILLFRÅGAS

TVÄR-LAKE TILLFRÅGAS

GRUPP SÄTTS SAMMAN

→ GRÅGROVE

PLATSEN ÄR NÅGONSTANS djupt inne i bergets innandöme. På botten av en djup, trång skreva kommer Guld-Ogel och gyttjing traskande, kallt vatten rinner om deras platta fötter. Guld-Ogel har just blivit kallad till att närvara vid ett av Rådets möten. Tydligt har något oväntat inträffat.

Låt spelarna komma in i sina roller innan de möts av den kallt blänkande **Löd-Töre**, den äldste ur Guld-Ogels familj. Löd-Töre är lugn och iskall som vanligt. Han är dessutom ungefär dubbelt så lång som som Guld-Ogel och ännu längre jämfört med gyttjing. Hans diamantögon gnistrar i mörkret.

Löd-Töre vill att hans yngste familjemedlem skall närvara när Rådet sammanträder för att på så sätt lära sig ett och annat. Han är ganska skeptisk till att gyttjing också skall få närvara men eftersom Guld-Ogels förmyndarskap över gyttjing kräver att han inte släpper denne ur sikte så har han inte så mycket val. Om gyttjing ställer till för mycket bråk kommer han helt sonika att plocka upp denne och stoppa honom i armhålan för att få tyst på bråkstaken.

SAMLING I KLOKEGAP

Rådets möten äger rum i Klokegap, en bred bergsklyfta dit många sprickor och raviner

leder. Klyftans golv är nedslipat och det hela påminner om en slags amfiteater där rådsmedlemmarna kan ha överblick över varandra från avsatser utmed klippväggarna. Alla rådsmedlemmar är skimmertroll, förutom en lagfaren representant för raksiffrarna: Tvär-Lake.

På botten av Klokegap står en väldig stenbitare. Han är så stor att han nästan inte behöver titta upp mot rådsmedlemmarna. Ändå är det uppenbart att han känner sig underlägsen inför skimmertrollen. Han talar med grötigt och enkelt språk om hur han och hans arbetslag råkade riva ner en grottväg när de skulle gräva ut stora ceremoni-salen. Där bakom fann de en ännu så länge utforskad del av berget fylld av en stor sjö av gyttja. Stenbitaren är lite förvirrad men han berättar att grottan liksom var fylld av en slags röst som viskade på ett konstigt och oförståeligt språk. Han undrar vad de skall göra åt det hela.

Rådet tystnar och allas blickar riktas mot **Löd-Töre**. Denne vänder i sin tur en uppfordrande blick mot **Guld-Ogel** och frågar denna vad hans uppfattning är om problemet.

Efter detta tar Löd-Töre åter ordet och låter frågan gå över till Tvär-Lake. Det korrekta svaret är enligt lagen att eftersom denna situation inte nämns i någon lag skall man konsultera **Farfar** i frågan.

Detta vet förstås alla rådsmedlemmar och det är precis vad de kommer att besluta, oavsett vad Guld-Ogel har att säga i frågan.

Ett beslut fattas alltså att en delegation troll skall gå och väcka Farfar för att på så sätt få klarhet i frågan. Eftersom vägen till Farfar är mödosam och tröttande kommer man besluta (som vanligt) att skicka Guld-Ogel, inklusive gyttjing, Tvär-Lake och någon lämplig stenbitare för att undanröja praktiska hinder. Grågroves namn blir förslaget från stengolvet och man beslutar i enlighet med detta. Grågrove håller just nu till hos Grav-Runar

ANDRA LAGEN

1. RÅDET ÄR ALLMÄN RÄTT FÖR ALLA TVISTER INOM BERGET.
2. I RÅDET SKALL FINNAS SKIMMERTROLL OCH EN ELLER FLERA RAKSKIFFRARE.
3. RÅDET SKALL, OM ANNAT EJ FÖRESKRIVS, BESTÅ AV TRE LAGFARNA SKIMMERTROLL.
4. RÅDET SKALL VID SAMMANKOMST ANGÅENDE TVISTIG TVIST BESTÅ AV MINST TRE SKIMMERTROLL SAMT LAGFAREN RAKSKIFFRARE.

Åderbrock, stenbitaren som vaktar och ristar in nya lagar i lagtavlor.

DEN VISKANDE SJÖN

Om trollen väljer att leta upp den viskande sjön istället för att följa Rådets beslut kommer man att finna att detta är omöjligt. Ett helt

arbetslag med fullvuxna stenbitare väntar framför den stora sprickan i grottväggen och de låter ingen passera förrän det finns en lag som talar om hur de skall göra. De tänker vänta här tills en ny lag har stiftats. Inte ens Guld-Ogels auktoritet kan få dem att ändra sig.

SCEN 2. HOS GRAV-RUNAR

I vilken stenbitaren Grågrove ansluter sig

PLATSEN DÄR LAGTAVLORNA förvaras är en jättelik utsmyckad grott-hall. Grottan är lång och dess tak högt och spetsigt med vackra valvbågar. Ingen vet vem som högg ut denna del av berget men det anses allmänt att det skedde på Bergakungarnas tid.

(Sanningen är förstås att det var gyttingarna som byggde hallen. De ville ha ett stort och vackert ställe där alla kunde samlas på en gång, om det händelsevis skulle komma gäster.)

På en lång, ringlande rad med ryggarna mot varandra står de 23 lagtavlor. De är dubbelt så stora som det största trollet i berget, undantaget Farfar förstås. Varje tavla kräver minst två fullvuxna stenbitare för att lyftas.

Grav-Runar Åderbrock är en knarrig gammal stenbitare med krum rygg och sneda, spruckna tänder. Han känner alla i berget vid namn och hälsar alltid glatt på de tre trollen. Han tycker bra om gyttingar, till skillnad från de flesta andra troll.

Grågrove och Grav-Runar står och pratar med varandra invid en av tavlorna. Grågrove är

här för att undersöka sprickorna i golvet. Eventuella reparationer kan komma att behöva göras. Grav-Runar underhåller med en spännande historia om hur det gick senast golvet behövde repareras: Det hade hänt sig att någon knäpping till skimmertroll fick för sig att ett silverinläggning i golvet skulle vara vackert. Det gick ju som det gick med det. Alla tavlorna höll ju på att falla omkull förstås. Det hela hade slutat i ren katastrof om inte några rådgivare hade gjort en heroisk insats med att staga upp golvet. "Ja jösses! De är allt bra tokiga de där skimmertrollen" skrattar Grav-Runar. Han tystnar dock och ler illmarigt mot Grågrove när Guld-Ogel och de andra trollen närmar sig.

Grågrove måste naturligtvis lämna sitt arbete för att följa med till Farfar, något han kanske inte har lust att göra. Lagen är dock klar på denna punkt. Ett förordnande från Rådet är viktigare än dagliga arbetsplikter. Detta känner naturligtvis Tvär-Lake till. Lagen råkar för övrigt stå på just den lagtavla som de alla står inunder.

SCENBYTTE
GRÅGROVE / GRAV-RUNAR
STORA PORTARNAS HALL
GRAV-RUNAR OM SPRICKOR
ALLA KOMMER = MINGEL

HÄR

TIONDE LAGEN. OM BERGETS STORA PORTAR

DE DÖRRAR I BERGET KÄNDA VID NAMNET DE STORA PORTARNA MÅ EJ ÖPPNAS. INFÖR DENNA LAG SKALL STADGANDE I ANNAN LAG OVILLKORLIGEN VIKAS.

DEN SOVANDE HISTORIESKRIVAREN

I vilken en ärlig fråga ställs och ett oärligt svar gives

VÄGEN TILL FARFAR är inte speciellt svår alls. Det är bara så att rådsmedlemmarna är ganska lata av sig och tycker inte om att gå i trappor. Lagen påbjuder nämligen att när man går för att ställa en fråga till Farfar skall man ta den vägen som kallas för **Rådvillabranterna**. Denna väg består av en mängd olika stigar och skrevor som binds samman av trånga, vindlande trappor.

TRAPPSTEGSPYRAMIDEN

I ett lågt, fuktigt sidoutrymme står den glänsande trappstegspyramiden. Den byggdes av Bergakungarna som ett tecken på deras eviga vänskap och för att symbolisera trollens gemenskap och sammanhållning. Enligt lag #113 måste alla troll som passerar den hålla varandra i handen och le snällt mot varandra i minst en bra stund, innan man får gå vidare. Detta måste naturligtvis ske även när våra fyra troll passerar. Samma sak måste upprepas varje gång som man passerar trappstenspyramiden under sagan. Allt annat vore att bryta mot lagen.

Sanningen om pyramiden är att gyttjarna byggde den som en slags lekplats långt innan Urbergarna kom till berget. Historien om vänskap och sammanhållning är ett av Farfars påhitt.

EN PYRAMID TILL,
OCH EN HALV RAKSKIFFRARE

Stigen spärras av en liten stenhög bestående av nio rullstenar. Detta tecken betyder att någon form av viktigt arbete pågår framöver och man får absolut inte passera stenhögen förrän de som lade dit den kommer tillbaks och avlägsnar varningen. Lagen är klar över att man inte får flytta stenarna heller, huruvida detta förbud även gäller mot att äta stenarna är inte helt klart. Avgörandet är upp till Tvär-Lake.

Bakom stenarna hörs slutligen ett missnöjt stönande. Runt kröken kommer **Stel-Yngve**, en rödbrun rakskiffrare som Tvär-Lake känner ganska väl. Han ser mer bedrövad ut än någonsin och det med rätta. Rakskiffrares sagnar nämligen sin högra arm.

Stel-Yngve kan ge en ganska förvirrande bild av att han var ute och inventerade frostsprickor när "det var något kladdigt, och grönt,

och sedan domnade hans arm bort och sedan föll den av och han förstår ingenting, och det är mycket upprörande hela saken och han skall minsann fråga Rådet om det skall vara så här och om de inte tänker göra något åt saken..."

Stel-Yngve vägrar att visa dem var olyckan hände och dessutom är det inte lagmässigt korrekt att avvika från Rådvillabranterna när man kommer för att ställa en fråga till Farfar.

Stel-Yngve vandrar upprörd tillbaka den väg som trollen kom gående uppför.

ATT VÄCKA FARFAR

Att stiga in i grottan där Farfar sover är en kuslig upplevelse. Vägen hit leder genom en grund men strid, underjordisk flod som tydligen har sitt ursprung någonstans i närheten. Farfars kammars ojämma golv är nästan helt täckt av rinnande vatten.

I mitten av kammaren ligger Farfar på tygg. Han sover.

Farfar är stor. Bara hans fot är faktiskt lika stor som hela Grågrove. Han är så väldig att det är möjligt att han inte kan ta sig ut ur grottan längre. Han har aldrig lämnat den här kammaren, vad man kan komma ihåg. Det jättelika trollet är varken skimmertroll, rakskiffrare eller stenbitare och han är absolut ingen gyttjning. Ingen vet vad för slags troll som Farfar är. Faktum är att han har egenskaper från alla trollfamiljerna. Han är "Farfar" helt enkelt.

Att väcka Farfar måste ske med försiktighet och värdighet står det i lagen. Exakt vad detta innebär sägs inte. Alla utom gyttjning har besökt Farfar vid tidigare tillfällen och då har det räckt med att man ropar hans namn.

Idag är Farfar dock särdeles svärväckt. Det tar ett tag att få igång honom. Kanske måste man ställa sig hans väldiga stenöra och skrika lite. Han stönar och stånkar så som man gör när man inte har någon lust att gå upp ur sängen.

Slutligen slår Farfar upp ögonen i alla fall. Han vrider på huvudet men reser sig inte upp. Det märks att han inte är på sitt bästa humör men han anstränger sig för att vara trevlig och hälsar följaktligen på de tre stentrollen. Han bemödar sig om att komma ihåg deras namn men klarar inte av det och blandar istället ihop

TILL FARFAR:
RÅDVILLABRANTERNA

TVÄR-LAKE KÄNNER VÄG

PYRAMID: HÅLLA HÄNDER

ARBETSPLATS
STEL-YNGVE FÄKNAR
FROSTPRICKOR

KLAGAR, TAR BORT STEN

(INGÅNG FARFAR, BRED & LÅG,
FLOD UT UR DEN

GROTTA LÅG, SIPPRAR VATTEN

VÄCKA FÖRSIKTIGT & VÄRDIGT
- TVÄR-LAKE

ROPA NAMN?

dem med en massa äldre troll. Han rynkar dock pannan när han får se gyttjingen och ger denne en underlig, nästan skuldtyngd, blick.

Farfar är ju egentligen en väldigt förvirrad och barnslig Urbergare som aldrig har behövt finna sig i att någon säger emot honom. Han agerar med stor pondus och värdighet men detta är egentligen bara en fasad för att dölja hans egen förvirrade osäkerhet. Angående den viskande sjön har Farfar ingen direkt aning om vad den är, men han misstänker att det har någonting att göra med den gamla katastrofen och reagerar instinktivt därefter. Inget troll får någonsin gå nära den viskande sjön!

Farfars besked till de undrande trollen blir därför att den viskande sjön är platsen där Bergakungarna tvättade fötterna och svor eder. Ederna var hemliga och därför får inget troll någonsin gå dit. Alla vägar till sjön skall spärras med stora stenblock. Denna lag skall ha samma dignitet som den tionde lagen själv, så viktig är den.

Om man frågar Farfar om gamla tider är han ganska tystlåten av sig men understryker hur förträffliga och visa de gamla Bergakungarna var. Eftersom han inte kommer ihåg allt som han har sagt genom åren tycker han inte om att prata historia alltför mycket. Han vill ogärna säga emot sig själv. Eventuella frågor om kladdiga, gröna saker lämnas obesvarade om man inte lurar Farfar att det rör sig om officiella frågor från Rådet. Det är strängt förbjudet för ett troll att ljuga.

Precis när de skall till och avlägsna sig upptäcker någon av trollen att Farfars högra stortå är alldeles grön och kladdig. Någonting droppar långsamt men obönhörligt från taket. Farfars stortå är redan porös och halvt död.

Detta är våra trolles första direktkontakt med giftet men vid detta tillfälle finns knappast några möjligheter att undersöka det. Farfar har redan somnat om och det finns mängder av lagar som förbjuder alla former av vistelse i kammaren utom för att ställa frågor från Rådet.

Grågrove kan känna att stenen i Farfars tå håller på att dö medans Guld-Ogel kan känna hur berget liksom suckar uppgivet. Bygg gärna upp en spöklig stämning här!

VÄGEN HEM FRÅN FARFAR

Lag #5 påbjuder att de som lämnar Farfar med ett besked om ny lag måste färdas tillbaka till Rådet via de så kallade **Lagbärrarbackarna**. Färden måste dessutom ske under tystnad samt med rak rygg. Detta är naturligtvis Tvär-Lake fullt medveten om.

Det intressanta med stentrollen lagstiftning är ju att det helt saknas påföljder för dem som inte följer lagen. Lagens integritet uppehålls istället genom att alla andra håller sig till lagen och vägrar befatta sig med lagvidriga handlingar. Om Rådet får veta att trollen inte tog sig från Farfar på rätt sätt kommer de att vägra behandla beskedet. Trollen beordras helt enkelt att göra om proceduren.

GYTTJINGAR I VÄGEN

Ett litet problem kan uppstå på vägen. Ett tiotal gyttjingar möter det hemvändande sällskapet mitt i en trång och brant klippskreva. Mellan sig bär de en illa tilltygad gyttjning som har träffats av ett fallande stenblock. Problemet är att de två grupperna inte kan komma förbi varandra och att den ena eller andra alltså måste backa. För gyttjingarna innebär detta att de måste bära tillbaka sin plågade kamrat ett par hundra meter. För trollens skull krävs det att de backar en mycket kortare bit. Problemet förvärras ytterligare av att de lagtrogna i sällskapet inte är speciellt benägna att höja sina röster, och får klara sig med teckenspråk.

Lagen är glasklar i frågan. Gyttjingarna måste backa. Detta gör de naturligtvis med breda, dumma leenden, allt medan deras kamrat vrider sig i smärta och ser hemsamt lidande ut. De andra gyttjingarna tittar sorgset på på sin kamrat och tröstar honom med att det faktiskt är nödvändigt att de backar för stentrollen. Försök att utverka lite medkänsla för de stackars gyttjingarna! (Detta är för övrigt ett tillfälle för gyttjning att dela med sig av lite gyttnja till sin medgyttjning, något som de andra trollen upplever som något väldigt äckligt.)

Andra lösningar på dilemmat är att trollen backar eller att Grågrove vidgar skrevan med sina starka armar. Båda dessa lösningar är dock lagvidriga och den senare kräver också att Grågrove böjer på ryggen.

ETTHUNDRAFÖRTIFEMTE LAGEN. GÄLLANDE MÖTEN I SMAL SKREVA

ÄGER MÖTE I SMALL SKREVA RUM OCH ÄRO SÅ ATT GEMENSAM PASSAGE EJ VARE MÖJLIG SKALL YNGRE ÄTT VIKI FÖR ÄLDRE ÄTT. VARE MÖTARE AV ÄTT SAMME SKALL DEN YNGRE VIKI FÖR DEN ÄLDRE DÄ EJ SKREVAN VARE BETÄNKLIKT BRANT.

VAKNAR
BLANDAR IHOP NAMN

~~FRÅGAR OM RÅDET~~

SJÖ, FÖTEAD & EDER
DIGNITET 10

GRÖN TÅ

↓
HEM: LAGBÄRRARBACKARNA
RAK RYGG & TYSTNAD

GYTTJINGAR, SKADAD,
VÄDANDE, ARTIGA

SCEN 4. ANDRA VÄNDAN TILL FARFAR

I vilken det bjuds på många frågor men färre svar

RÅD
AVRAPPORTERING
FEL? BESVIKNA

GRÖN SÖRJA
(STEL-YNGVE)

OM IGEN
RÅDVILLABRANTERNA
PYRAMIDEN

KÄNSLOR AV OLUST
& LIKGILTIGHET I
BERGET

FARFAR "SOVER" - SNARK
& ÖGONKNIP

JORDBÄVNING, FLOD,
FARFAR PÅ GLID

LAGBÄRARBACKARNA SÖNDER
NY VÄG?

OLYCKA - EN AV
DEM DÖR SAKTA

S LUTLIGEN ÅTERVÄNDER väl våra vänner till Rådet för att rapportera. Denna gång är det de som får stå nere på botten av Klokegap medan Rådets stränga blickar granskar dem ingående.

Om de unga trollen har förfarit korrekt vid sin resa genom Lagbärrbackarna, eller om Rådet inte är medvetet om eventuella lagbrott lyssnar de stränga skimmertrollen till Farfars svar och kommer fram till att en ny lag måste stiftas samt att den raserade väggen skall byggas upp.

I annat fall kommer man fram till att yttrandet är vidhäftat med "formmässig domvilla" och beslutar genast att alla fyra trollen skall göra om färden, denna gång på korrekt sätt. Många besvikna blickar faller på Guld-Ogel och Tvär-Lake.

På ett eller annat sätt kommer frågan om "det kladdiga gröna" att tas upp. Även här behöver Rådet inhämta yttrande från Farfar. Beslutet blir återigen att skicka tillbaks våra tjänstvilliga vänner uppför Rådsvillabranterna.

SAMMA VÄG IGEN

Vägen tillbaka till Farfar fortlöper mer eller mindre på samma sätt som förra gången. Trollsamhället är på det viset, fullt av ständiga upprepningar. Naturligtvis kommer de unga trollen att passera trappstenspyramiden igen och om man vill följa lagen skall man naturligtvis stanna upp, fatta varandras händer och le mot varandra en bra stund. Understryk känslan av repetitivitet i denna del av sagan!

EN KÄNSLA AV UNDERGÅNG

Nu när det normala livet i berget har presenterats är det dags att börja vända upp och ner på saker och ting. Någoting är ju ruttet i trollberget. Denna känsla är lättast att förmedla genom den sten-empatiske Guld-Ogel. Känslorna av att något är fel och att berget inte mår bra blir allt starkare och starkare. Slutligen kan han känna hur en stor likgiltighet börjar sprida sig genom stenen. Skrämt trollen lite men låt de ännu inte ana vad som verkligen händer.

ÅTER HOS FARFAR

Ganska snart finner vi oss alltså åter i Farfars vattenporlande kammare. Känslan av att något

hemskt kommer att hända eller redan har hänt är ännu starkare här. Detta förstärks av att Farfar nu är helt omöjlig att väcka. Inget verkar ha någon effekt på den sovande kolossen vars ta nu är ännu värre anfrätt av giftet.

Om Guld-Ogel eller Grågrove känner efter kan båda känna att Farfar faktiskt är vaken men att han vägrar öppna ögonen.

Varför Farfar betar sig på det här sättet finns det inte tid att ta reda på nu. Plötsligt kränger nämligen hela berget till med en fasansfull mullrande suck. Kammaren skakar och börjar luta, långa sprickor i stenen börjar sprida sig från tak till golv...

EN HEMSK OLYCKA

På något sätt borde trollens skrämmas iväg från kammaren, alternativt sköljas iväg eller jagas iväg av Farfars kolossala kropp som glider över det lutande golvet. Då kommer de att finna att den väg som de borde ta, Lagbärrbackarna, har rasat in. Den vägen är inte framkomlig. Att gå tillbaka via Rådsvillabranterna är inte tillåtet enligt lag #5. Detta är dock den enda möjligheten om man inte vill chansa på att ta sig fram genom någon av de nyöppnade sprickorna. Detta är i alla fall inte helt lagvidrigt, bara okänt.

Vid det här laget börjar det också bli dags för att iscensätta den hemska olyckan som en gång för alla skall etablera att giftet är livsfarligt för trollen. Olyckan skall också, på ett eller annat sätt, ta ut ett av stentrollen (alltså inte gytting) ur handlingen så att dennes spelare istället kan spela rollen som Hippie-Marcus i scen 6 och framåt.

Olyckan kan ta formen av en rejäl dusch av människornas gift som oväntat sprutar ut ur en klippskrev. Detta behöver inte ske nu, det kan också ske i scen 5 genom människornas arga stenätarmonster.

Effekten av giftet är inte ögonblicklig men den är obönhörlig. Den sten som drabbas av giftet kommer att falla sönder och dö på sikt. Detta kan ta ett tag men det gör det bara ännu mer skrämmande för den som drabbats och vars kroppsdelar börjar ramla av. Effekten av giftet behöver alltså inte bli döden, det enda som kräva är att det drabbade trollet på något sätt inte följer med till scen 6, i varje fall inte i spelbart skick.

Hur skall man då bestämma vem som får denna omilda behandling? Det mest naturliga valet är Tvär-Lake. Skälet för detta är att sagan nu kommer att ta en vändning bort från den trygga, regelbundna värld som Tvär-Lake förknippas med. Det passar alltså bra in i sagan på ett rent symbolisk sätt. Tvär-Lake är också den som kan ha minst att göra i slut-scenen, han kommer antagligen aldrig att vilja bryta mot lagarna, vilket krävs för att få till ett lyckligt slut. Andra faktorer kan dock spela in när man väljer ut vem som skall tas ur handlingen. T.ex. hur spelarna trivs i sina roller. Om någon uppenbarligen inte klarar av att spela sin roll så är detta ett tillfälle att låta honom spela

Hippie-Marcus istället. Slutligen är det vad du anser kommer att fungera bäst i sagan som avgör det hela.

SCENENS SLUT

På något sätt kommer trollen att fly på stigar som de inte känner till sedan förut. Antagligen genom att alla kända vägar är spärrade och att man måste ta någon okänd nyöppnad spricka istället.

Detta kommer att leda till det första och enda mötet mellan troll och människa någonsin

SCEN 5. MÖTET MED MÄNNISKORNA

I vilken ett historiskt möte slutar i kaos

UT UR EN DJUP SPRICKA högt uppe kommer vad som är kvar av de fyra trollen ramlande. Synen som möter dem liknar ingenting de sett förr.

De befinner sig i en väldig utgrävd tunnel med välvt tak. Luftan är fylld av larmande oväsen och upprörda röster. Från det misshandlade taket bländar onaturliga ljuskaskader våra stackars troll. Lukten av död, förstörelse och övertid ligger tjock överallt. Underliga varelser som är ännu mindre än gyttingar, med ljus på huvudet, springer fram och tillbaka över stengolvet. Många av dem har långa ormar i händerna från vilkas käftar det gröna giftet sprutas mot de försvarslösa grottväggarna.

Dessa giftsprutande ormar växer var och en ut ur ryggen på en monstros varelse som står mitt i grottan. Ett jättelikt stenätarmonster! Det tornar upp sig likt en metallisk skalbagge med stora malande käftar vilka med frenesi tuggar i sig sten från grottgolvet. Hotfullt iaktar monstret trollen med blängande, ljuskastande ögon. Stenens smärtfyllda skrik är outhärdligt, i varje fall för Grågrove.

För alla trollen framstår scenen som skrämmande och helt och hållet konstig. Det är tydligt att det här monstret är källan till giftet och att det håller på att döda stenen. De små varelserna är antagligen någon slags tjänare eller undersåtar.

EN STUNDS TYSTNAD

När de små varelserna får syn på trollen stelnar de till i förundran och skräck. En spänd tystnad lägger sig över scenen. Enbart stenätarmonstrets glupska malande hörs.

Sakta börjar de små varelserna att backa tillbaka mot sin metalliska herre. De skriker inbördes och verkar mycket upprörda. Någon höjer sin giftorm i en hotfull gest.

VÅLD I BERGET

Vad trollen tar sig till nu är inte gott att sia om. Närmast till hands ligger väl att anfälla stenförstöraren i heligt raseri. Alternativt kommer monstret självt att ge sig på dem. Det är stort och argt och inte ens Grågrove klarar av att gå i direkt närmkamp med det. Se till att monstrets formidabla styrka framgår första gången de drabbar samman utan att trollen tar alltför mycket skada. Om de fortsätter med heroiska men dumma frontalattacker kan de väl hända att de förlorar en kroppsdel eller två.

Monstret är dock inte oslagbart, det är bara övermäktigt. Genom lite strategi eller stor entusiasm kan man faktiskt skada det. Detta gör att stenmonstret blir ännu mer ursinnigt och för varje anfall ställer det till med allt större skada i tunneln så att taket slutligen kommer att rasa in.

MONSTRET SER DE,
ANFALLER OM DE
INTE GÖR NÅGOT

- FLYR I TUNNLAN
JAGADE

SCENENS SYFTE

Temat för scenen är paranoia och explosioner. Människorna är vettskrämda inför trollen och går inte att tala med. Stenätarmonstret är bara argt och känner igen sina naturliga fiender. Det ligger i dess natur att förstöra berg och trollen är ju essensen av just detta.

Scenen slutar med att tunneln rasar in. Mörkret sänker sig över trollen. Och en känsla av falla neråt infinner sig.

MARCUS IN I SAGAN

På något sätt kommer ett av trollen att ha dött eller på annat sätt hamnat utanför handligen. Låt nu de andra spelarna ta fem minuters rast efter den våldsamma behandling som du just har utsatt dem för, medan Marcus spelare sätter sig in i sin nya roll.

SCEN 6.

DÄR INGA TROLL HAR GÅTT FÖRUT

I vilken gruppen trillar till okänd sal, möter en underlig varelse, kommer till obehagliga insikter och där Stenbitaren utsätts för en svår prövning

FALL TILL FÖRBJUDNA STÄLLEN

Tystnaden är kompakt sånär som på trollens presumtiva skrik när de faller, faller och faller i till synes tomma intet. De sprickor och gångar de flytt igenom gav vika för ett tomrum ned i vilket de föll. Här är en grotsal av sådan ofantlig storlek att väggar, golv och tak tycks långt borta. Snart inser de att de faller i en sal som är klotrund till formen - väggarna buktar inåt där nere där marken rusar upp mot dem.

Redan nu inser de att här får de nog inte alls vara. De inser också redan här att en märklig varelse har kommit med dem, om de inte sett Marcus förr. Om de under sin flykt tappat bort ett av trollen, märker de detta nu också.

GRUSHAVET

Längst ned i denna märkliga sal ligger en makalös hög med grus. Den fyller upp hela nedre delen av salen och tycks vara mycket djup. Stenarna är små, rundade och på ett märkvärdigt sätt mjuka. Faktum är att detta hav av småsten är en ypperlig delikatess för Grågrove, och torde så småningom kunna utgöra en häftig lockelse för hans begär. Dessa stenar är så hemskt delikata att Grågrove löper stor risk att äta sig sönder och samman, samtidigt som han tveklöst kommer att växa

betänkligt. Om han inte stoppas av de andra, kan det gå riktigt illa.

MÖTE MED MARCUS

Efter att ha singlat en god stund i luften och haft en chans att diskutera situationen landar de fyra. Genom ett under överlever Marcus, trots att han tappar andan en stund. Trollen rasar ned i gruset och försvinner i det en stund innan de kan kravla sig upp. Gyttjing spenderar några minuter i ett ganska formlöst tillstånd innan han kan samla ihop sig igen. Låt nu trollen diskutera över Marcus om de vill, medan Marcus gör allt för att få fram ett ord.

Marcus har också lyckats få med sig en stark ficklampa. Den kan behövas här inne, eftersom det är ganska mörkt. Becksvart faktiskt. (Det berör ju inte trollen, men väl Marcus.)

INSIKT OM BERGETS DÖD

Syftet med scenen är att gruppen skall lära känna Marcus och genom honom förstå bakgrunden till giftet som sprids i berget. De skall alla ha upplevt nog nu för att inse att giftet är extremt farligt och att det inte kan stoppas. Berget är dömt! Låt gruppen samtala så länge de behöver innan du tar dem härifrån.

UTIFRÅN - VY:
FYRA PRICKAR I
LUFTEN

LANDAR
GRUSHAV
MARCUS
UT

HUR KOMMA HÄRIFRÅN?

Gruset är löst packat och svårt att gå i. Bara Marcus och gytjting kan ta sig upp till väggarna, eftersom gruset sluttar uppåt från mitten av salen i en slags skålform. Väggarna är släta och inte alls byggda att ta sig upp för. Inte en endaste spricka ger någon som helst möjlighet att ta sig in i.

Det finns ett par möjligheter att komma sig härifrån dock. Ett alternativ är förstås att Grågrove äter sig kopiöst stor och att golvet helt enkelt ger vika under hans fötter. Han försvinner med ett < PLOP > och alla andra sugts med i den enorma virvel av grus som uppstår.

En annan möjlighet är att medan de står här och dividerar, hörs ett tydligt < DROPP - DROPP > och vi ser ett par droppar av grönt

gift som singlar ned från tomheten ovan. Alla tittar upp - och ser människornas arga stenätande monster som rusar ned mot dem med käftarna vidöppna, mer ilsk än någonsin. De kastar sig undan och den brakar ned i gruset, äter sig vildsint igenom gruset och golvet därunder. Samma virvel uppstår igen.

TUNNELFÄRD TILL NÄSTA SCEN

I en urgammal och bortglömd tunnel störtar nu gruppen mot nya öden, omgärdade av grus, förblindade och utan chans att hejda sin färd. Marcus blir åter igen mörbultad och gytjting blir åter igen knådad till oigenkänlighet, till och med Guld-Ogel och eventuellt Tvär-Lake blir ordentligt kantstötta.

SCEN 7. MÖTE MED HISTORIEN

*I vilken gruppen hamnar i Bergakungarnas uråldriga salar,
lystrar till viskande röster och lär sig ett och
annat om forna tider*

VID BERGETS RÖTTER

Till slut planar tunnarna ut och gruppen hostas ut i en grotta. De kanar ut på toppen av en stalagmit med plan överdel. Gruset bildar ett vackert grusfall över kanten på denna stalagmit och rasslar ned i ravinen under dem. Grottan är stor och dräpande vacker - droppstenar står som orangeröda draperier runt omkring, mellan dem finns sprickor, raviner, förkastningar, avsatser och runt om rinner silverklart vatten. Små dammar är utspridda på estetiskt riktiga ställen. Salen lysas upp av ett skimrande blått ljus från kristaller i väggarna.

Detta var en gång i tiden gytjtingarnas sovsal. Här fann de ro och här trivdes de gott. Nu återstår inga spår av dem alls. Gytjting känner dock omedelbart en instinktiv ro, han känner sig mer hemma här än någon annanstans i berget.

BERGETS KÄNSLOR

Gruppen befinner sig på stalagmitens topp. Nere i ravinen ligger människornas stenätarmonster till synes död. Dess lysande ögon har slocknat, den rör sig inte och den är helt tyst. Ja, den är död. Men giftet som den hade i sin

buk rinner ut över stenen och har redan börjat äta sig in i omgivningarna. Stannar gruppen för länge kommer mer gift att komma rinnande genom tunneln som nu är helt blockerad av grus (giftet rinner ju tvärs igenom gruset).

Alla i gruppen genomfars av märkliga känslor här nere.

Gytjting känner som sagt en ro och en trivsel. Han inser att så här borde alla gytjtingar leva, inte i trångbodda och stela trollboningar.

Guld-Ogel kan som vanligt känna av berget. Här är det mer påtagligt än annars. Berget pockar på uppmärksamhet, som en kamrat som varit ensam länge och nu har ett uppdämt behov av att prata av sig.

Grågrove känner också bergets kontaktsökande. Han förstår nog att det här är bergets rötter. (Grågrove kan i princip vara upptagen här med att gråta över sitt missbruk, men han vaggas slutligen till sina sinnens fulla bruk av bergets viskanden.)

Till och med Marcus, förvirrad och utflippad som han borde vara, sugts med i den allmänna vibben och tycker sig höra berget. Han tycker att det låter som Gandalf ungefär, eller som Jürgen Prochnow i Dune.

GRUSFALL
VY
MONSTER DÖTT
VIBBAR

Endast Tvär-Lake, om han råkar vara vid liv här, känner ingenting. Han kommer visserligen också höra när berget börjar viska, men han är omedveten om de känslor som genomfar de andra.

BERGET BERÄTTAR...

Nu är det alltså dags för gruppen att lära sig den sanna historien bakom stentrollens rike, det vill säga Sagan om Urbergarna. Det kan vara på sin plats att ge lite förslag på hur dessa scener kan hanteras.

Det är förvisso berget som berättar för trol-len och Marcus medan de går genom dessa uråldriga hålrum, men det är spelarna som skall spela berättelsen. Avrunda scenen från staggmitens topp genom att berätta hur de klättrade ned och lämnade förödelsen bakom sig, hur de vandrar och vad de känner och hur viskningarna blir allt starkare. De börjar förnimma ord, fraser, de börjar ana att en berättelse tar form här. Poängtera att alla hör den, det är drömskt men väldigt påtagligt och de vet instinktivt att berättelsen är sann - det är ju berget självt som berättar.

OM DE INTE VILL HÖRA PÅ

Om de absolut inte vill höra kommer berget ändå inte hålla klaffen. Det har väntat väldigt länge på att få berätta och det här är sista chansen innan det dör. Det känner välvilja mot gruppen, även Marcus, och önskar att de alla kan klara sig undan giftet och en säker undergång. Om någon håller för öronen och sjunger eller så, låt då detta troll inte höra berättelsen (men spelaren får alltså vara med och spela Sagan om Urbergarna). Det kan öppna för intressanta diskussioner sedan.

HUR ALTERNERA MELLAN SAGORNA?

Berätta hur gruppen försvinner ut ur den stora salen, vi ser dem försvinna runt kröken där borta. Gör nu ett avbrott och dela ut Urbergarnas karaktärer. "Och nu ska vi spela det som berget berättar!" Låt spelarna läsa igenom karaktärerna och börja spela Sagan om Urbergarna i nästa scen.

Man kan nu alternera mellan de två sagorna. Varje gång något inträffar i Sagan om Urbergarna som kan ha avsatt spår, gör ett klipp in i Sagan om stentrollen. Exempelvis kunde Däma spräcka berget och hosta upp en ström av bubblande lava som begraver tjugvis med gyttingar, samtidigt som Klim får en stor kristall att explodera i samma rum.

< KLIPP > Berätta nu hur stentrollen och

Marcus har kommit till ett stort schakt ned i jorden, svartbränt och fult. Här ligger stelnad lava och i denna lava ser vi de förstenade kropparna av gyttingarna som vrider sig i plågor. Strött över hela lavabädden är små fragment av blixtrande kristall. De kan nu diskutera det de just hört, se bevisen här. När de har talat färdigt...

< KLIPP > Tillbaka till Urbergarna som kanske fortsätter slåss på ett annat ställe. Eller har slutat slåss.

SYFTET MED BERÄTTELSEN OCH VANDRINGEN

Syftet är helt enkelt att avslöja sanningen bakom stentrollens tillblivande. De kommer att få lära sig att deras auktoritet och deras rike bygger på lögn, dumheter och den mycket barnsliga Gammelfarfar. Gyttingarna var här först, kommer de att inse och Bergakungarna själva hade ingenting med lagarna att göra. Allt detta sammantaget borde kunna övertyga dem om att lagarna skulle kunna brytas och att både stentroll och gyttingar kunde undkomma ur det döende berget med livet i behåll.

TIPS

Det kanske kan vara svårt för spelarna att byta karaktär gång på gång. Kontrastera sagorna mot varandra; låt stentrollens vandring vara lugn och stillsam, de vandrar i ruiner, berget viskar, allt är tyst och öde. Låt Urbergarnas saga vara full av fart och fläkt, här kryllar det av gyttingar och Urbergare som är gapiga och gapiga.

Knyt ihop scenerna med korta berättelser. Låt det inte bli långa transportsträckor. Låt inte stentrollen börja utforska gångar och sprickor, det ska inte lösa ett mysterium här, de bör i princip ta sig uppåt hela tiden. Klipp till deras sagor med fraser som: "Och våra stentroll, med Marcus i faggorna, hade nu klättrat uppåt uppåt en god stund, ibland fick de hasa sig fram, tills de kom fram till ett stort hål i väggen...".

INTERLUDIUM 1.

URBERGARNAS ANKOMST

*I vilket Urbergarna anländer till gyttjingarnas
berg, och hälsas välkomna in*

DET KOMMO TRE VANDRINGSTROLL PÅ VÄGEN

Eller snarare fyra, om man räknar med den lille granitklumpen Paltingen. Efter en lång, lång vandring har de nu äntligen gyttjingarnas berg i sikte, det är tidig, tidig morgon, allehanda (sedermera utdöda) djur flyr för Urbergarnas hänsynslösa framfart. De lämnar ett spår av omkullvälta träd, söndertrampade blommor och bortsparkade stenar efter sig.

Låt karaktärerna snacka sig samman en stund så att de kommer in i rollerna under visst lugn i alla fall. Det kan redan här uppstå en dispyt men betona att det är alldeles för ljust och blåsigt här för att bråka; alla vill nog hellre in i en mörk och hemtrevlig grottgång först. Paltingen trippar efter dem på krumma ben och säger mest ingenting och ingen säger något till honom.

Om de fortfarande vill jaga bort honom kommer han att låtsas att han inte hör, annars gör han som de säger.

GYTTJINGARNA

Scenbyte till gyttjingarnas grotta. Vi ser en gyttjing som sitter på en avsats och kikar ut på utsidan genom ett litet hål i bergväggen. Det är gyttjing, en av de få gyttjingar som är nyfiken på utsidan. Han spärrar plötsligt upp ögonen och utbrister mumlande: "Oooj, oooj, besöööök, oooj, oooj!". Förtjust klappar han smackande med sina leriga händer och vaggar iväg genom Stora Portarnas Hall för att sprida nyheten.

Snart springer han på gyttjing (spelaren gyttjing alltså) och spelet kan börja. Spela mot gyttjing ett tag. Nyhetsspridaren är väldigt upphetsad och ojar sig mest, det samlas hundratals gyttjingar och ingen tar något som helst initiativ. Men alla mumlar och hetsar upp varandra. "Dä ä kliiiiiimingen, oooj, dä ä kliiiiiimingen som ä tillbaaaaaaka!"

(Klimingen är det namn som gyttjingarna hade på Klim eftersom de inte förstod det där med egennamn.)

HÄ' KNACKAR PÅ DÖRR'N

Scenbyte. Urbergarna framför porten. Hur tar de sig in? Portarna är stängda och låsta. Om de

bara knackar öppnas dörren efter ett tag. De kan också, i synnerhet Tvuk, slå sig in om de vill. Hur som helst står på andra sidan en enorm uppsjö av gyttjingar. De liknar små figurer av modell-lera i jämförelse med de väldiga Urbergarna.

De rör sig framåt som en oformlig massa, ränner runt benen på besökarna, kladdar av sig och gnuggar på i vild förtjusning och kramgothet. Vad händer då? Redan här kan en massa gyttjingar stryka med, men den enda effekten är att gyttjingarna blir lite osäkra. De känner sig skyldiga om detta inträffar, de ville ju inte reta upp besökarna.

Spelaren som har gyttjing bör sent omsider ta tag i det officiella välkommandet. Annars kommer han att puttas fram av de andra. Klim och gyttja känner ju varandra sedan innan.

SCENENS AVSLUTNING

Vad som helst kan hända. Urbergarna kanske omedelbart försöker ha ihjäl varandra och alla gyttjingar. Då kommer de flesta gyttjingar att fly. Urbergarna kan slåss så intensivt att golvet rämvar och de alla kastas ned i bergets lägsta nivåer. Det är hur som helst dit de skall. Gyttjingarna tar dem dit om ingen vill bråka.

Om Urbergarna börjar deklarerera sina avsikter kommer gyttjingarna att applådera och hoppa av glädje, de förstår inte alls vad Urbergarna menar. Och de bjuds att prata mer om det över lite massa. Gyttjingarna tror att det bara är en ny saga.

Försök sporra gyttjing att anta rollen som ledare. Ingen annan gyttjing kommer att säga något nyttigt, ingen kommer att ta några initiativ och om det blir stillestånd kommer alla gyttjingar sporra just spelaren gyttjing att göra något.

TILLBAKA HOS STENTROLLEN

Här kan diskuteras det faktum att gyttjingarna redan var här när Urbergarna kom. Ingen måste vid det här laget förstå att Paltingen är Gammelfarfar.

- FOTFÄRD MED PALTING
- GYTTJING & GYTTJING
- DÖRR
- VÄLKOMMANDE

INTERLUDIUM 2.

POLITISK DEBATT ÖVER EN MATABIT

*I vilket Urbergarna serveras mat,
och kanske dryftar politiska ting*

GYTTJINGARNAS MOSSODLINGAR

Vi finner Urbergarna vid en underjordisk sjö som sträcker sig hundratals meter i en avlång, rundad grotta. Det glittrar mot taket, droppstenar skapar nästan ett strilande regn över vattenytan och över hela salen. Vid sidan av sjön ser vi terrasser som sträcker sig upp mot ena väggen; grottan är gigantisk. På dessa terrasser växer tjockt med mörkgrön mossa, glittrande i fukten. Överallt vaggar gyttingar omkring, mer blänkande och mer kladdiga än någonsin.

Urbergarna sitter på varsina stora klippblock. Mellan sig har de ett slags bord av silvervit kvarts och gyttingar klättrar omkring runt dem, kastar mossa på bordet. Spelaren gytting sitter på en egen klippa i ögonhöjd med sina besökare.

EN MATABIT

Om Urbergarna äter av mossan märker de till sin förvåning att de tycker om den. De har aldrig förr ätit. Inte ens Klim. Mossan kan vara ett bra sätt också att lugna ner eventuella heta känslor. Dåma känner att han svalnar en smula när han äter den friska mossan, Tvuk känner sig tillfreds och Klim får för ett ögonblick lite medlidande med gyttingarna.

Syftet med scenen är att ge Urbergarna en chans att deklarerat sina avsikter för gyttingarna och kanske för varandra. Åter igen kan det bli strid redan nu.

GYTTJINGARNAS RESPONS

Gyttingarna reagerar nog mest som spelaren gytting gör. Ju mer hotfull situationen blir, desto mer tyr de sig till spelaren gytting. Blir det slagsmål flyr de. Men om Urbergarna bara pratar, hur hetsig diskussionen än blir, lyssnar de glatt och applåderar (och gnuggar sig gärna för att visa sin uppskattning), för de tror att det hör sagan till. Några kanske till och med härmar lite, viftar med armarna och ryter gröttigt, vilket entusiasmerar de andra gyttingarna ännu mer.

Spelaren gytting bör vara frågvis och hjälpa till att få igång en diskussion. Han kanske

också blir mer orolig än sina fränder. Gör han några aktiva försök att få de andra gyttingarna att förstå allvaret i situationen kommer han att bemötas med förvirring och lösa applåder. Nä, Urbergarnas saga är bättre, tycker de.

TILLBAKA HOS STENTROLLEN

Stentrollen står i den enorma salen där mossodlingarna var. Blev det slagsmål syns det. Blev det inte slagsmål här har mossan växt sig fet och rik, man får vada till huvudet i tjock, tät mossa som dessutom smakar som ingen annan mossa smakar.

Beroende på vad Urbergarna talade om härförinnan, kan stentrollen diskutera de olika Urbergarnas inställningar till hur ett rike skall regeras. Det står åtminstone klart att inget av vad de sade stämmer överens med de lagar som faktiskt råder i stentrollens rike.

- TILL BORDS
- MAT LUGNAR KÄNSLOR

INTERLUDIUM 3.

ETT PRIMALT GYTTJEBAD

*I vilken Urbergarna äser gyttjingar födelse,
och kanske har en dispyt*

GYTTJINGARNAS LERBÄDDAR

Urbergarna har nu promenerat runt i gyttjingarnas berg en stund. Hela tiden har de haft ett koppel av gyttjingar efter sig. Om Urbergarna har slagits har striden rört sig genom berget till detta nya ställe. Här har vi nu gyttjingarnas födelseort, där alla gyttjingar blir till. Här är extremt fuktigt och varmt, taket i grottan har kommit lägre och lägre. Här vilar en rödaktig dimma bland den bubblande leran. Överallt simmar gyttjingar, somliga av dem inte helt färdiga. Den tjocka gyttjan är i konstant rörelse.

GYTTJINGARNAS RESPONS

Urbergarna har sjunkit ned i gyttjan och går nu med lera upp till bröst och hals, deras huvuden slår nästan i taket och sikten är ganska dålig. Det är osäkert hur djupt det är, ibland försvinner stadgan under fötterna på Urbergarna och de tvingas simma upp till ytan igen. Gyttjingarna har själva inga problem med att simma omkring här i sin ursoppa. Urbergarna olika känslor beroende på vad de gör. All våldsamhet tidigare eller nu bemöts med mindre förtjusning än förr, gyttjingarna flockas instinktivt till varandra om de hotas.

Om spelaren gyttjing försöker tala sina fränder till rätta här och gadda dem samman mot Urbergarna kommer han delvis att lyckas. Stämningen kan förbytas fort eftersom gyttjingarna är så känslösa. Men de blir inte rasande eller hotfulla, mest gnälliga faktiskt: "Neeeeej, ooooj, sluuuta, gå härifråån, duuumma!"

DEN STORA STRIDEN?

Här är faktiskt läge för den stora kataklysmiska striden som bara väntar på att få hända. Faktum är att stället är illa valt ur Urbergarnas ögon sett. Här är gyttjingarna många, de regenererar fort och Urbergarna har varken sinnesro eller utrymme att fullt ut använda sina krafter.

En tänkbar lösning, om det blir bråk, är att Urbergarna faktiskt tvingas fly hellre än att drunkna i gyttjan (det här är ingen vanlig gyttja trots allt). Det finns en möjlighet att

Urbergarna gaddar sig samman för att besegra gyttjingarna.

Det kan också tänkas att gyttjingarna redan här samlar sig till den enorma gyttjejätten (se mer om denna nedan); om de gör så borde kanske inte nästa mellanspels-scen spelas. Jätten skall vara det sista som inträffar eftersom den innebär gyttjingarnas sista strid.

TILLBAKA HOS STENTROLLEN

Beroende på vad som händer här kan gyttjingarnas gamla födsloplats se väldigt olika ut. Det kan vara en uttorkad massa av stelnad och sprucken lera. Det kan helt ha försvunnit och bara lämnat en helt karg och knagglig yta full av små hål ned i jorden från vilka leran en gång sipprade. Taket kan ha rasat in.

Det kan i princip också vara flytande lera alltjämt, men nu helt tom och livlös. Vad som än skedde har alla gyttjingar lämnat platsen vid ett tillfälle och tagit all livskraft med sig.

Här kan en rad diskussioner föras kring Urbergarnas tilltag. Mest intressant blir det kanske om Urbergarna på något sätt valde att samarbeta. Vilken sida står trollen nu på? Har de någon större förståelse för gyttjingarnas öde?

INTERLUDIUM 4.

KURRAGÖMMA PÅ ALLVAR

*I vilket Urbergarna och gyttjingarna gör upp
i en ganska intrikat labyrint*

UPPRÖRDA KÄNSLOR

Oavsett hur Urbergarna hittills kommit överens med varandra och med gyttjingarna är det i den här scenen som det hela skall braka loss på allvar. Striden kan i princip vara igång redan, och då har samtliga bara råkat rusa hit i stridens hetta. Om den inte är igång ännu, eller bara runnit ut i sanden, skall här snart svalla känslor. Om den stora striden redan varit, hoppa genast över den här scenen.

LABYRINTEN

Urbergarna befinner sig nu i ett intrikat grottsystem som de bara inte kan bli kloka på. Här finns tusentals tunnlar av tusentals storlekar och varianter; sprickor, tunnlar, hål, återvändsgränder, förkastningar, gömställen, bottenlösa schakt, pelarsalar, broar... Överallt ränner gyttjingar, antingen i panik eller bara rent allmänt. Om striden är i full gång håller nog Urbergarna på som bäst med att totalförstöra hela miljön, men de kan spränga och vulkanisera så mycket de orkar, grottlabyrinten kommer att räcka till för den här striden.

DEN STORA STRIDEN

Det är svårt att förutspå stridens karaktär. Urbergarna kanske samarbetar, kanske samarbetar bara två av dem mot den tredje, kanske ignorerar de gyttjingarna helt och hållet. Det kan vara på sin plats att säga något om de tres förmågor och möjligheter att ha sönder varandra.

Dåma har ju makalösa krafter. Han är den som kan orsaka mest materiell skada. Hans krafter står sig dock ganska slätt mot Tvuk som inte reagerar nämnvärt på hetta och lava. Han kan få Tvuk att smälta lite grand, men bara om han satsar allt på en punkt, exempelvis ett ben. Försöker han begrava Tvuk i lava kommer Tvuk ganska snart komma upp igen. Däremot kan Dåma ganska enkelt få Klim att explodera - hans kristaller briserar om de hettas upp för mycket.

Tvuk är starkast och tidernas bästa ångvält. Han kan med lätthet slå Klim i spillror, en rak höger är allt som behövs egentligen. Han kan också rycka Dåma i bitar, även om det kan vara lite svårare eftersom Dåma troligen smälter vid

det laget och det kan vara svårt att få grepp om honom.

Klim kan ju få saker och ting att spricka och explodera genom sina ljus och sina skrik. Det fungerar ganska dåligt på Dåma som mest blir irriterad. Men Tvuk kan mycket väl spricka, åtminstone bitvis.

GYTTJINGARNAS JÄTTE

Det finns förstås en sak som Urbergarna inte räknat med, nämligen att gyttjingarna skulle kunna bjuda på motstånd. Faktum är att detta känner inte ens gyttjingarna själva till. Ensamma är gyttjingarna inget match för Urbergarna och hundratals kommer säkert att förpassas till en lerig himmel innan följande sker:

Spelaren gyttjing (om han fortfarande är kvar) har med sig en hel bunt gyttjingar. Deras instinkter gör att de i panik och skräck tyr sig till honom och de flockar ihop sig, pressar sig mot varandra. För ett ögonblick kanske spelaren gyttjing får panik - han sitter ju fast - tills han inser vad som håller på att hända.

Det här är nämligen en försvarsmekansim hos gyttjingarna. I stunder av extremt hot flockar de ihop sig i sådana antal att de växer samman, blir till ett väsen. Det enda som behövs är pur panik och en enda gyttjing som kan styra denna koloss av lera som växer samman. Och den gyttjingen är, förstås, spelaren gyttjing. När kolossen har växt klart har han hamnat längst upp i dess ansiktslösa huvud, spelaren gyttings eget huvud sticker ut ur kolossens panna och han kan nu styra alla sina ihopväxta fränder som nu agerar som en enda person.

Urbergarna kan faktiskt få allvarliga problem med kolossen. Kul kan vara att slänga in den när Urbergarna hackat på varandra en stund (om de gör det) och se vad som händer då. Tvuk kan knappast slå ihjäl den, han kan rycka bitar av den, men nya gyttjingar springer fort till och den växer till sig igen. Klim kan kanske blända den, men knappast skrika sönder den. Dåma kan förmodligen åsamka en hel del skada, men det kommer att dränera honom på all hans ork.

UPPLÖSNINGEN

Vad som helst kan ske. Huvudsaken är att när striden är över skall åtminstone någon av de fyra giganterna ha gått hädan, de överlevande skall vara fullkomligt utmattade och här skall finnas någon form av ursoppa ur vilken stentrollen kan uppstå (som det preciseras i avsnittet Stentrollen i berget tidigare).

Ett möjligt (om än övervåldsamt) scenario, för att exemplifiera, är att Urbergarna slutligen lyckades besegra gyttingarnas koloss, som rasade ihop till en hel sjö av lera. Men Dåma tog fullkomligt ut sig på kuppen och Tvuk tog chansen att slänga honom i marken med en skräll. Klim försökte sig då på att ha sönder Tvuk och skrek för full hals. Tvuk sprack i tusen bitar, men innan dess högg han tag i Klim och kramade sönder honom i miljontals små fragment. Stentrollen skulle då se något i stil med en sjö av lera (samma sjö som nämns i scen 1, just det!), de svartbrända resterna av Dåma djupt nedslagna i stengolvet, en massa metallförande stenblock utspridda i en lång linje i salen och hela golvet bestrött med små, gnistrande fina kristaller.

BERGETS EPILOG

Härmed är bergets berättelse nästan över. Det skall nu bara berätta vad som kom att ske efter att den stora striden tagit slut. Det här gör sig bäst i berättarform av spelledaren. Och huvudpoängerna är att om någon av Urbergarna

överlevde, var de så fruktansvärt utmattade efter striden att de gick iväg för att vila. Och till denna dag har de tydligen inte vilat klart, ingen känner till vart de tog vägen heller. De är borta.

Samma historia som står beskriven i avsnittet stentrollen i berget skall nu berättas av berget, den sanna historien skall nu uppenbaras för trollen och gyttingen. Hur Paltingen överlevt, hur stentrollen reste sig ur ursoppan, hur de och gyttingarna sökte råd hos Paltingen, hur lagarna dikterades och hur stentrollens rike kom att bli. Betona i synnerhet Paltingens, eller Farfar som han kom att kallas, fullständiga avsaknad av mening och metod i lagfästandet. Berget berättar hur Gammelfarfar bara vill sova nu, och säger vad som helst för att bli av med de påfrestande trollen.

TILLBAKA HOS STENTROLLEN

Cirkeln är sluten. Gruppen står vid kanten av den viskande sjön. De känner sanningen. Berget har tystnat, lättat över att ha fått sin berättelse berättad äntligen. Trollen och gyttingen och Marcus har nu återvänt till de nivåer de känner till och Sagan om stentrollen kan åter ta vid. Urbergarna läggs åt sidan och förpassas åter till historiens dimmor.

Tiden är inne att vidta sista delen i Sagan om Trollkungens Tionde.

URBERGARE FÖRSVANN
URSOPPAN
PALTINGEN

SCEN 8.

HOTET FRÅN OFRIA MURARE

I vilken gruppen riskerar att muras in i berget

ENVISA MURARE

Här står nu gruppen. Det är som om de vaknar upp ur en dröm när de märker hur det plötsligt blir lite mörkare. Sedan blir det lite mörkare ändå. Och lite till. De hör skrapanden längre bort i salen. Om de undersöker saken ser de hur en stor grottöppning håller på att muras igen av samma fullvuxna stenbitare som vi redan bekantat oss med i scen 1 - de har ju fått order att mura igen alla ingångar, och det här är den sista av de öppningarna. Det återstår bara några stenar innan gruppen där inne är helt avskärmade.

HUR KOMMA UT?

Alla i gruppen är nu så samstämda med berget att de känner hur det rister och går under just i denna stund. De kan nästan höra trolldrag och gyttingnäll eka genom gångar och schakt. Men stenbitarna arbetar oförtrutet på, de har inte sett gruppen därinne än.

Om de gör det kommer de förvånat att stanna till. "Nä, där ska ni inte vara, nu bryter ni allt mot lagen!" konstaterar de och fortsätter

mura. De är så paffa att de ignorerar gruppen, de kan bara inte tro att stentroll bryter mot lagen. Hur kan då gruppen göra för att övertala stenbitarna att inte mura in dem?

Grågrove kanske kan hålla ett brandtal och förklara vad som skett, han är ju en stenbitare trots allt och pratar på stenbitars vis. Om Guld-Ogel försöker sig på samma sak kommer de bara skaka på huvudet och muttra "Ja, se skimmertroll, vilka ena!".

Grågrove kan också försöka slå sönder murarnas mur, men då får han allt ligga i för de gör allt för att mura igen det han river och de är ju mycket större än honom.

Hela gruppen kan skrika och hojta så högt att andra troll kommer till arbetsplatsen, eller kanske en grupp gyttingar. Dessa kanske kan övertalas att hjälpa till.

Antagligen kommer stenbitarna att tro att Marcus är någon slags gytting.

Eller så väntar gruppen på att stenbitarna gått därifrån och försöker sedan att ta sig ut.

SCEN 9. DÖDEN SKIMRAR I GRÖNT

I vilken berget inte har långt kvar längre

FÄRD GENOM DÖENDE BERG

Gruppen kan nu ta sig precis vart de vill; Klokegap, lagtavlornas sal, till Farfar. Färden genom berget är ruslig. Överallt finns ju fortfarande en massa lagar som borde lydas, gruppen borde stanna upp vid trappstegspyramiden och hålla händer, de borde ta den och den vägen. Frågan är om de nu kommer att bry sig om det.

Överallt spricker berg, grönskimrande gift läcker ut från väggar, golv, tak, rinner i små bäckar, fyller upp hela salar. Gruppen passerar

döda och döende troll; raskiffrare som desperat och halvt ursinniga undrar vad som står på och det här har de minsann inte fått några direktiv om; stenbitare som utan ett ord arbetar för att täta till läckorna bara för att översköljas av gift, förvånade segna ned på knä och titta på sina grova händer som börjar trilla isär; skimmerblock som fnattar runt och försöker styra upp situationen och lägga upp en bra strategi bara för att leda sig själva och sina efterföljare helt fel väg och gå under; gyttingar som i panik springer i små grupper utan mål och utan vett.

GIFT
DÖENDE TROLL
- STENBITARE
- RASKIFFRARE
- SKIMMERTROLL
- GYTJINGAR

KAN GRUPPEN STYRA UPP SITUATIONEN?

Ja, det kan de kanske. Här finns många möjligheter, men de flesta troll är fortfarande bundna av lagen och det kommer att bli deras död. Dessa måste övertalas att bryta mot alla lagar och följa gruppen (såtillvida gruppen själv inte försöker lyda lagen ännu - då kommer faktiskt de att dö också här och nu). Guld-Ogel har ju mycket pondus förstås, även Tvär-Lake om han nu mot all förmodan lever kan, om han väljer att bryta mot lagen, få med sig ett gäng.

Gyttjingarna är det lite annorlunda med. De är så rädda att de följer vem som helst som beordrar dem något. Men inga troll bryr sig om gyttingarna som tillåts rusa runt och dö som underjordiska flugor. Vem som helst i gruppen, till och med Marcus, kan dock med hög röst samla hundratals gyttingar på nolltid. Detta har förstås som effekt att det blir väldigt trångt och kanske svårt att ta sig någonstans. Kom ihåg gyttingarnas instinkt att flocka ihop sig under extrema situationer!

EN ANDRA GYTTJINGJÄTTE?

Här har vi en av möjligheterna, förstås. Den revolutionära gyttingen i gruppen uppfyller samma roll som gyttingen i Sagan om Urbergarna; han kan flocka gyttingarna kring sig och få dem att växa samman, bli sittande i pannan på denna nye koloss som sedan kan underlätta en hel del när det gäller framkomlighet och eventuellt också flykten ut ur berget (se nedan). För att detta skall ske bör dock den revolutionära gyttingen själv inse detta och försöka aktivt att lyckas med det. Annars kommer gyttingarna bara bli till vägblockeringar.

VART SKALL DE DÅ TA VÄGEN?

Här finns flera möjligheter.

• *Klokegap* - Vägen till rådsalen är extremt svårframkomlig, varenda spricka nästan är giftfylld. Själva rådsalen är halvfylld med gift och i detta gift guppar flera av rådsmedlemmarna, svagt fåktande med armarna. På avsätserna runt omkring står andra rådsmedlemmar och skriker: "Vad föreskriver lagen? Vad föreskriver lagen?" Endast Lod-Tore, stående på en ensam ö av sten i det gröna havet är lugn. Han vänder sig till gruppen och hälsar formellt på dem. Varpå han ber dem att ännu en gång uppsöka Farfar för konsultation. All diskussion kommer att bemötas med missnöjda huvudskakningar och "Nej, nej, nej, Guld-Ogel, lagen talar sitt tydliga språk..." - varpå stenstoden brister och Lod-Tore dyker huvudstupa ned i det gröna havet med lätt höjda ögonbryn.

• *Farfar* - Vägen till Farfar är mer eller mindre tom på troll. Katastrofen är inte lika omfattande här ännu. När gruppen nalkas Farfars kammare ser de hur han faktiskt sitter upp därinne och tittar undrande på sitt ena ben, som nu är helt grönt och förgiftat. Han får syn på dem och kastar sig ned på rygg och låtsas sova. Först vägrar han vakna, men han kniper ihop ögonen hårt hårt. Om de börjar skälla och ta i kommer han surt att vägra lyssna på dem, som ett litet barn ungefär. Men om gruppen står på sig och börjar ge order kommer Farfar till slut resa på huvudet, titta på dem ett ögonblick och säga: "Okej!". Han är ju fortfarande en granitklump, och trivs egentligen bäst med att göra vad andra säger till honom. Därmed kan de få upp Farfar, som utan problem kan totalkvadda sin kammare och bana sig en väg genom berget. Om gruppen frågar varför han hållt på så här hela denna tid rycker han på axlarna och säger något i stil med: "Ja, ja, alla verkade ju nöjda då, eller?"

EN ENDA VÄG UT

Förr eller senare, om gruppen och dess eventuella följe vill överleva den här katastrofen, måste de ut i Stora Portarnas Hall, där lagtavlor förvaras. Det är den enda vägen ut. Om Farfar banar väg kommer han ändå bara hitta vägen till Stora Portarna, det var ju där han själv kom in och det är bara logiskt att han ska gå ut samma väg. Om gruppen försöker ta människornas väg ut (Marcus kanske föreslår det) kommer de ganska snart stöta på en gigantisk förkastning med en bredd på över hundra meter - berget har helt enkelt givit vika och störtat ned i jordens innanmäten. Stenen här är porös, när som helst kan förkastningen bli ännu större.

OM DE INTE VILL UT

Om så gruppen inte försöker ta sig ut ur berget slutar sagan i en fullkomlig tragedi. Människorna har nästan helt ovetande bringat domedagen till varenda stentroll och varenda gytting och en té-drickande lärlingvikarie och dessutom den sista Urbergaren som fanns kvar på Ytan. Dessutom, några år senare, kollapsade hela berget och med den hela den tunnel som just invigts. Detta skördade även många människoliv, bland annat hela den regering som varit med att bestämma om tunnelns tillblivande.

SCEN 10. EXODUS

*I vilken de Stora Portarna kanske öppnas,
lagtavlorna kanske krossas och bergets invånare kanske räddas*

DE STORA PORTARNAS HALL

Denna vackra, enorma hall är även den förgiftad och dömd. När gruppen och dess eventuella följe anländer hamnar de på en avsats ovanför det vackra golvet. Genom de sprickor som Grågrove aldrig hann reparera pumpar nu det gröna giftet upp. Hallen är fullkomligt folktom (utöver gruppen med följe) så när som på Grav-Runar Åderbrock. Han hoppar omkring på golvet med en djupt bekymrad och sorgsen min och försöker reparera sprickorna, sopa undan det gröna giftet - allt för att rädda lagtavlorna från förstörelse.

EN TRAGEDI TILL

När han får syn på följet brister han ut i ett lätt leende och ropar: "Grågrove, min vän! Jag visste att du skulle komma tillbaka! Och allsamman har du med dig! Jag blir så lycklig! Skynda er! Vi måste rädda lagtavlorna!". Om följet försöker få honom på bättre tankar eller bara blåvägrar kommer han att stirra desperat på dem, i synnerhet på Grågrove.

Grav-Runar kommer inte att lämna sin post. Han går inte att övertala på något sätt. Hans besvikelse och sorg kommer att få överhanden om hans förvägras hjälp, hans axlar sjunker ihop och han slår igen ögonen i total uppgivenhet. Giftet kryper sakta mot honom, sipprar kring hans fötter och han kommer med viss ansträngning att sätta sig ned för att dö med sina lagtavlor. Om någon med våld försöker hjälpa honom kommer han att kämpa emot med all kraft, och därefter kasta sig i den gröna sörjan.

HUR ÖPPNA PORTARNA?

Här finns ett givet upplägg. Golvet nedanför följet fylls nu snabbt av giftet som redan börjat ansätta lagtavlorna. Dessa lagtavlor står ju som sagt i en vindlande rad med de breda textsidorna vända mot varandra. Den tjugotredje

lagtavlorna står närmast avsatsen och den första lagtavlorna står närmast de Stora Portarna själva. Allt som behövs är en ordentlig knuff på den närmsta tavlorna så faller alla tavlor i en dominoeffekt. Den första lagtavlorna dundrar in i Stora Portarna som kastas av sina gnejsinfattade gångjärn. Hallen fylls av ett skymningsljus, stjärnor gnistrar skarpt i de skumögda stentrolens och gyttjingsarnas ögon, en frisk vindpust slår in och det allmänna intrycket är att där ute öppnar sig en fantastisk stor grotta.

Det krävs kraft för att välta stentavlorna dock. Farfar kan göra det, gyttjekolossen kan också göra det. Ett par fullvuxna stenbitare kan göra det. Sedan krävs det hjälp att komma över till den fallna tavlorna. I synnerhet Rakskiffrare och Skimmerblock har det svårt att hoppa från avsatsen till tavlorna. Utan hjälp går säkert flera under. Gyttjingar rinner iväg som lämlar över bron.

Om lagtavlorna inte välts i tid kommer giftet att fräta sönder dem och de kommer att rasa ihop åt helt fel håll. Till slut brister också avsatsen och så var trollens saga all, så nära räddningen.

Slutligen, om spelledaren vill vara lite elak, kan faktiskt Grav-Runar resa sig, döende och gråtande när han ser hur de tänker välta lagtavlorna. Han kvider: "Nej, ni får inte! Inte lagtavlorna!" varpå han går in mellan ett par av dem och försöker hålla emot dem. Han kommer förstås att krossas under dem.

EPILOG

Sagan om Trollkungens Tionde slutar här. Berget suckar ett sista farväl till sina invånare som den tagit hand om all denna tid. I den jättestora grotta som heter Utsidan skall nu stentrollen, gyttjingsarna och vemhelst som följt dem skapa sig ett nytt liv. Deras lagar är borta, allt de var är borta. Men det är en helt annan saga.

Snipp, snapp, snut

så var sagan slut

TVUK

SKIMMERBLOCK

DJUPT NERE I URBERGET blev du till, omfamnad av kontinenter. I stillheten och tystnaden och det enorma trycket lärde du dig nyttiga läxor. Man ska veta sin plats. Man ska aldrig ge vika. Man får möta hårt med hårt. Till slut pressades du ut ur urberget och hamnade på Ytan. Då visste du att du var utvald att härska. Du var den hårdaste av alla Urbergare. Din plats var given, som ledare. Och under dig skulle en på förhand uppgjord hierarki av Urbergare lyda.

HIMFATLAR OCH DESS LAGAR

Du tog dig till Urbergarnas hem, ett berg som kallades Himfatlar. Där bodde några som du, men också en massa andra sorters Urbergare. Där bosatte du dig. De kallade dig Skimmerblock. Men de hade redan lagar. Andra lagar, felaktiga lagar. Bland annat skulle Urbergare dela uppgifter, som att vakta lagstenarna till exempel. Helt fel! Fast du måste ju följa lagarna, de fanns ju där innan dig. Istället läste du noga lagarna och insåg att det inte stod något om att man inte fick ändra lagarna. Så varje gång du skulle vakta lagstenarna, hackade du in nya lagar och tog bort gamla.

Snart förstod du att andra Urbergare gjorde samma sak. Då blev du lite irriterad och hackade bort de andras nyskrivna lagar **ordentligt**. Men det kom alltid nya.

HIMFATLARS UNDERGÅNG

Till slut hade ni hackat så mycket på lagstenarna att de gick sönder. De utgjorde fundamentet för hela Himfatlar. Så Himfatlar rasade ihop. Du reste dig ur ruinerna och borstade av dig. Nu var du ganska stött. Vart skulle du nu härska? Men så mötte du ett par andra Urbergare som skulle ta sig till ett nytt berg och grunda ett nytt rike. Då visste du att du var utvald att styra i det nya riket. Så du gick med.

DE ANDRA URBERGARNA

Du förstår att de andra Urbergarna vill grunda ett eget rike i det nya berget. Må så vara med det, du är obeveklig på den här punkten - nu ska dina lagar gälla!

Dåma Ildflängare - Hetsig Urbergare. Skäller värre än han biter. Tror att han kan regera helt själv. Helt fel! Alla behövs. Alla måste släpa sitt grus till berget. Alla måste veta sin plats. Dåma också.

Klim Allglans - Oansvarig. En drömmare. Så blir det väl om man föds för nära Ytan. Du vet inte riktigt vad han tror på. Han verkar mest orealistisk. Han har väl några poänger, men han har ändå helt fel.

DU

Du är extremt kompakt. Du talar korthugget. Du är fantastiskt stryktålig. Du blänker. Du är kompromisslös och envis som kontinentaldriften själv. Alla behövs i ett bra rike. Du behövs, för du ska styra. De andra behövs, för de ska arbeta.

Du blir inte särskilt upprörd. På sin höjd lite stött. Du behöver inte bli det för att sätta någon på plats. Du är fruktansvärt stark och du tål en del sedan du maldes mellan kontinenterna. Vill du kan du kasta en Urbergare genom sten, pulvrera dem genom att sätta dig på dem. Ibland är det det enda som fungerar. Folk är så dumma.

Rollspelstips: Prata kort. Rör dig stelt, vrid aldrig på huvudet - vrid på hela kroppen! Bläng.



DÅMA

ILDFLÄNGARE

DU ÄR EN URBERGARE och föddes i jordens mitt. Eldig och rödglödande blev du när du närde dig på smält sten. Hett blev ditt hjärta och rykande ditt temperament och du var alltid otålig som liten. Till slut tappade du tålmodet och humöret där nere, och du kröp upp ur innan-dömena och bosatte dig med andra Urbergare i Himfatlar, Urbergarnas berg. De kallade dig Ildflängare, du var den argaste och hetsigaste av alla.

HIMFATLAR OCH DESS LAGAR

Du och dina fränder bodde i detta stora berg och här bodde andra Urbergare som alla var påfrestande på alla sätt och vis - tråkiga, envisa, trögstartade, trångsynta gamla bumlingar. Du visste hur Himfatlar borde styras - med dig som enväldig härskare, sittande på en svartbränd tron, dina undersåtar vid dina fötter, hukande för din vrede och det ständiga hotet att du skulle öppna jordens innanmäten och slunga dem ned däri.

Men det fanns lagar att följa, inhuggna i sten, och de var man faktiskt tvungna att följa. Du fick själv sitta och vakta dem i omgångar. Då brukade du skriva om lagarna lite för det stod ingenstans att man inte fick göra så. Men de andra Urbergarna brukade ändra på dina lagar utan att förstå vad som var bäst för dem. Ett tag fick man följa deras lagar som var ÄNNU värre än de tidigare, tills du kom åt igen och kunde ändra tillbaka lagarna.

HIMFATLARS UNDERGÅNG

Till slut hade du och de andra Urbergarna hackat sönder lag-tavlorna så mycket att de brast. Och eftersom hela Himfatlar var grundat på dessa lagstenar, rasade hela Urberget ihop. Du var tvungen att ta dig därifrån, fly förbannad över att din framtid gått i stöpet. Men så hörde du att ett par andra Urbergare skulle ta sig till ett annat berg och grunda ett nytt rike där, och du beslöt dig för att följa med. Väl där ska du övertyga de andra att böja sig för din makt och ditt sätt att regera.

DE ANDRA URBERGARNA

De andra två Urbergarna som överlevt Himfatlars undergång följer du med endast motvilligt. De vet vägen, dessutom kan ditt rike inte bli något vidare utan undersåtar. Man kan inte bara söndra, man måste härska också.

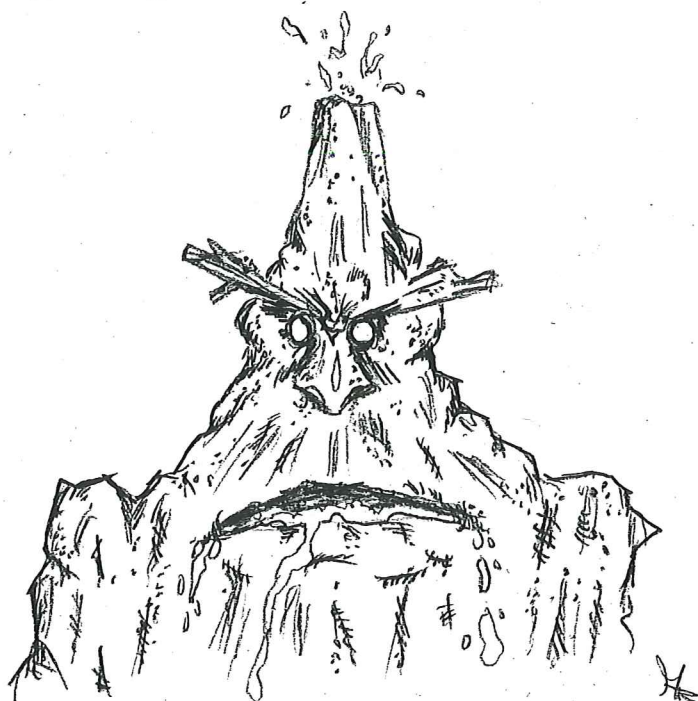
Klim Allglans - Vore det inte för hans fördömda 'låt-gå'-attityd kunde du nästan orka med Klim. Han tycker mycket som du håller med om, men aldrig fullt ut. Han stannar halvvägs, fjan-tar till det och kommer med idiotier som 'alla blänker'. Idiot!

Tvuk Skimmerblock - Ja, den här klåparen kan man ju inte lära någonting. Fullkomligt oemottaglig för alla intryck. Du kan inte förstå hur urberget kunde föda något så urbotat dumt. Envis är han också. Och ful, hemskt ful.

DU

Du har som sagt kort stubin, det bästa sättet att hantera konflikt är att skrika och mullra och sätta sig på folk. Du har många faser av ilska - irriterad, arg, vansinnig och fullkomligt besin-ningslös. Då ryker det om hela dig, bitar av dig smälter. Du har i dig att spräcka berget ned till jordens glödande innanmäten och kasta upp smält sten omkring dig - det har hänt. När du dånar skakar berget, folk kastas omkull i skräck och respektfull panik. Men du svalnar alltid av, långsamt, för du är ju en god härskare innerst inne. Och du är oftast småförbannad - det ska en del till innan du exploderar.

Rollspelstips: Avbryt. Prata inte - ryt! Knuffa på dina medspe-lare, kom med hotelser, ge tecken INNAN du ska till att brusa upp ordentligt.



KLIM

ALLGLANS

AAAH, DU MINNS dagen du föddes. Du blev bländad av dig själv. Du hade legat där i Urberget och växt till dig, bit för bit av gnistrande kristall. Du visste att du var ämnad för stordåd. Självsäker har du alltid varit, det är ju ganska naturligt när man är som du. Du reste dig till slut och tog dig upp till Ytan. Vad du glänste i solen! Du gav dig själv namnet Allglans och berömde dig för det fina namnet.

HIMFATLAR

Efter långa vandringar över hela världen kom du till Himfatlar, ett stort berg som var som ett hem för en massa andra sorters Urbergare. Du blev förtjust - nu kunde du spegla dig i deras häpna blickar när de fick syn på dig. Vilka stenbumlingar! Gråa och trista, inte en gnutta genomskinlighet. Men snart förstod du att allt inte stod rätt till här. De hade något de kallade *lagar*, en slags påhittade inskriptioner på några stenar som sade till Urbergare vad de fick och inte fick göra. Det gick upp för dig att de här stackarna visste inte att de alla, trots allt, hade en liten kristall djupt inom sig. Alla hade i sig att blänka, att vara fria.

Du beslöt dig för att befria dem. Du låtsades följa lagarna och fick till och med vakta lagstenarna ibland. Då hackade du sönder en lag här, en lag där, skrev in nya lagar som skulle få folk på bättre tankar. Men snart förstod du att det var någon idiot som ändrade tillbaka lagarna, eller skrev in helt andra, vassinniga lagar. Du stod på dig. Det blev lite av ett kall.

HIMFATLARS UNDERGÅNG

Det var faktiskt hemskt kul det här med lagarna. Urbergarna blev bråkiga av sig, de förde hetsiga diskussioner. Du insåg att du tyckte det var ÄNNU roligare att hetsa dem mot varandra genom att sprida rykten, baktala andra Urbergare och sprida allmän osämja. Det var mycket roligare än att försöka befria dem. Ja ja, det kanske var elakt, men det är ju inte ditt fel att de inte förstod bättre. Du fortsatte att hacka på lagstenarna, som blev allt mer sönderhackade. Till slut brast dem. Och med dem hela Himfatlar. Det vara bara tur att du undkom med livet i behåll. Men så var du alltid kvicktänkt och anpassbar också.

Du sprang på två andra överlevande som stod där, rådvilla och vilsna. Du övertalade dem att följa med dig till ett annat berg som du besökt

tidigare. Där bor inga Urbergare alls, utan ett helt annat folk som kallas Gyttjingar. Du kunde bara inte låta bli att kolla vad som skulle hända när de här två bråkiga Urbergarna skulle möta de hysteriskt välmenande Gyttjingarna.

DE ANDRA URBERGARNA (OCH EN GYTTJING)

Att du tog de här två med var mest för att få lite sällskap. Och så är det fortfarande kul att tussa ihop dem på varandra. Och så ska det bli kul att se vad som händer i Gyttjingarnas berg.

Dåma Ildflängare - Jaaa, vilken en! Alltid fly förbannad, så lätt att manipulera, bara man låtsas hålla med honom. Jag kan förstå att urberget spottade upp honom ur en vulkan, en sån kan man ju inte orka med i längden.

Tvuk Skimmerblock - Hm, just det, Tvuk, ja. Han är värre. Något hemskt envis och enkelspårig, du har aldrig riktigt kommit åt honom. Men det kanske ska gå ändå på något sätt...

Gyttjing - Han heter så, precis som alla andra gyttjingar. Han är som Gyttjingar är mest. Kladdig, vill dela med sig, välmenande. I stort sett meningslös. Hur kan man tåla sådana?

DU

Du har något andra Urbergare saknar, nämligen förmågan att använda huvudet. Du tänker klart. Du är mer än de någonsin kommer att bli, du är unik. Världen går, du lär bestå. Du är framtidens melodi. Du kan anpassa dig,

Urbergarna kommer att duka under på bumlingars vis. Så varför inte ha lite kul med dem nu när de finns? Du låtsas vara en av dem, du sprider osämja, du testar deras reaktioner, tänjer på gränserna. Egentligen tycker du om dem lite, som man tycker om en fin sten man hittar på vägen.

Ja, du har oanade krafter. Du kan utstråla ett sådant skarpt ljus och utstöta sådana kraftiga skrik och tjut att du kan spräcka sten, få klippblock att explodera och klyva berggrunden. Det är helt makalöst!

Rollspelstips: Överdriv kroppsspråket, nicka kraftfullt, skaka huvudet frenetiskt. Prata mycket. Gå emellan. Styr upp diskussioner med babbel.



GYTTJING

“Revolution. Det är vad vi behöver. Revolution i berget! Här har vi gyttjingar slavat i tusentals år under de där sketna stentrollen. Varför? För att det står skrivet så på lagtavlorna! Men vem skriver lagtavlorna? Jo det gör ett stentroll! Jag säger att det får vara slut på det här. Nu! Jag talar till Dig, Gyttjing, och till Dig, Gyttjing. Lyssna på mig då... Hallå?”

<Sänker blicken från sin publik som ler artig och klappar med kladdiga händer, utan att förstå vad de applåderar.> “Fan, det var ett jädra bra tal, men hur skall jag väcka de här dyskallarna...?”

FÖR BLOTT FEMTON ÅR SEDAN sipprade du fram ur urbergets djupaste lergrund. I gyttjan blev du till, som gyttjing är du född och gyttjing är ditt tillmål. Inom dig spirade dock en kraft som skiljde dig från andra gyttjingar. Du vill bryta upp och förändra, protestera och kasta lera på bergets potentater. Först och främst vill du sparka de senila, styrande gubbtrollen i arslet. Du är arg och förvirrad.

NI JÄMLIKA GYTTJINGAR

Du är ung för att vara ett troll men bland dina fränder gyttjingarna tittar ingen snett på dig för din ungdoms skull. Bland er gyttjingar är alla lika mycket värda. Ni förstår inte alls det fäniga påhittet med att ha egennamn, är inte alla troll ändå sprungna ur samma berg? Hos er lystrar alla till namnet gyttjing, kort och enkelt.

Jämlikhet och gemenskap är grundläggande hos gyttjingarna. När ni hälsar eller helt enkelt bara vill visa lite stöd gnuggar ni er mot varandra och delar på så sätt med er av er lera. Det finns lite av dig i alla andra gyttjingar.

BERGAKUNGARNAS LAGAR

Gyttjingarna är lika mycket värda som vilka troll som helst men ändå behandlas ni som skit av de andra; stenbitare, skimmertroll, rakskiffrare och allt vad de heter. De hänvisar till Bergakungarnas gamla lagar som ger de äldsta trollfamiljerna rätt att bestämma, eftersom de var här först.

Trams! Du vet väl också att alla troll måste följa lagarna, men du är inte lika säker på att lagarna verkligen kommer från några Bergakungar. Ingen förutom Gammelfarfar har ju någonsin sett dessa kungar, och han är ju näst intill helt förstenad vid det här laget. Om du bestämde skulle alla i berget tillsammans bestämma vad som skulle hackas in i lagtavlorna.

Ditt stora problem är att bergets andra gyttjingar inte delar din energi och vilja. De är liknöjda och följer vad som står på lagtavlorna. De verkar inte förstå att de är förtryckta. Du letar desperat efter ett sätt att väcka dem.

GULD-OGEL SKIMMERTROLL

Ditt humör gör att du ofta råkar i problem eftersom du inte kan avhålla dig från att göra fula grimaser eller käfta emot de

andra trollen. Du vet att du borde ta det lugnt för att undvika uppmärksamhet men ibland blir du bara så förbannad när någon ger dig dumma order. Då kommer det någon rakskiffrare för att berätta vad som står på lagtavlorna. De tror att du bråkar bara för att du inte har förstått lagen! De är ju helt steniga. De kommer aldrig att förstå sig på dig, så du låter dem hållas. För eller senare kommer förändringen...

Just nu är du satt under bevakning hos **Guld-Ogel skimmertroll**. Rådet har bestämt att du saknar en bra förebild och därför har Guld-Ogel hand om dig i ett par dagar för att lära dig att veta din plats. Hallå, eller? Guld-Ogel är tydligen yngst av alla skimmertroll men han är ju redan halvt förstenad. Du tänker försöka att inte bråka så mycket, så att du slipper den här jäkla bevakningen. Bara ingen provocerar dig skall det nog gå bra, kanske.

Rollspelstips: Tjura. Var gnällig. Brusa upp när det blir tal om politik. Sträck ut tungan åt andra bakom deras rygg. Var medkännande mot de som har det svårt. Du är en korsning mellan en sur tonåring och en passionerad frihetskämpe.



GULD-OGEL SKIMMERTROLL

Om jag fick bestämma skulle vi gräva ut den skrevan till en hisnande vacker pelargång med guldgirlanger från taket och vattenfall som fyller luften med porlande bubbelljud. Det skulle väl vara snyggt?

Vadå? Är det jag som bestämmer? Ja, just det, det är ju jag som bestämmer. Vad bra, då kallar ni rakskiffrare bit några stenbitare så att vi kan sätta igång. Vi måste ha en ceremoni för att fira min geniala idé.

Du är Guld-Ogel, det yngsta skimmertrollet i hela berget. Din entusiasm och idériakedom gnistrar likt de ädla metaller du är skapt utav. Mellan dig och berget råder inga hemligheter, du känner berget och berget känner dig.

Ni skimmertroll är den äldsta trollfamiljen i berget. Därför ger lagtavlorna er rollen som ledare och inspiratörer över alla andra troll. Du är stolt över att vara ett skimmertroll. Du skulle inte vilja säga att du är bättre än troll från andra familjer, alla har ju sin plats att fylla här i berget, men utan skimmertrollen skulle ju ingenting bli gjort. Utan er skulle det inte finnas några strategier att följa. Hur skulle de andra trollen klara sig då? Visst kan man väl säga att du är *liiite* bättre än de andra trollen i alla fall?

Du är glad och uppåt. Din kropp gnistrar i klippsalarnas mörker. Ibland undrar du om din närvaro inte är lite väl kraftig. Hur klarar vanliga troll av din smittande entusiasm och medryckande ledarstil egentligen? Tänk vad tur de har som får följa dig. Det kommer ju aldrig du att få göra. Hemskt tragiskt egentligen.

Du är van vid att alla (förutom andra skimmertroll förstås) alltid gör som du säger till dem. Du vet ju bäst (det står så i lagen) och bara tanken på att någon mindre vetande skulle ifrågasätta ditt omdöme stör dig något enormt.

LAGARNA

Över er skimmertroll står förstås Bergakungarnas lagar. Inget troll står över lagen! Lagen är avbilden av de de försvunna Bergakungarnas ord. De försvann för så länge sedan att ingen minns dem, med ett undantag. I sin oändliga vishet lämnade kungarna kvar sin historieskrivare: urbergets äldsta troll som ni bara kallar "Farfar". Det är genom hans minne som trollens lag har kommit att hackas in på de väldiga lagtavlorna.

Lagarna är bra. Perfekta, kunde man säga. De stadgar att ni skimmertroll skall leda, rakskiff-rarna skall hålla ordning och reda, stenbitarna skall bygga och gyttingarna skall odla mossa och rensa bort kalksten. Det är den bästa tänkbara ordningen, den enda ordningen.

Lagarna är också väldigt detaljerade. De stadgar var och hur ni skall bo, hur man förflyttar sig, hur man håller möten, allt. Det lämnar faktiskt väldigt lite kvar åt er skimmertroll att bestämma, mestadels lägger du upp strategier för tjugisiga cermonier och väljer utsmyckning i skrevorna.

Lagarna förbjuder er strängt att öppna stora portarna eller att utforska nya delar av berget utan att konsultera lagen. Ibland drömmer du om att se nya vyer...

BERGET

Du har alltid vetat vad berget känner. Du går aldrig vilse eftersom berget alltid är runtomkring dig. På sistone har det varit något som oroar berget. Du vet inte vad. Men stenen verkar må lite dåligt. Det gör dig obehaglig till mods.

DINA VÄNNER

Eftersom du är ung och rask brukar rådet ibland klumpa ihop dig med två andra unga troll, vilket är ganska irriterande. Du har inget emot troll från andra familjer (jo, kankse lite) men ni har ju så lite gemensamt.

Tvär-Lake är en stel och humorlös rakskiffrare men han gör vad som sägs till honom och kan alla lagarna på sina åtta fingrar.

Grovgröte (eller var det Grävjocke? Tänk att du aldrig kan komma ihåg hans namn!) är en stenbitare och alltså är han stark och pålitlig. Du gillar stenbitare, de är lite korkade men väldigt pålitliga.

GYTTJING - DIN ADEPT OCH SKYDDSLING

Trollfamiljen som kallar sig själva gyttingarna är ett litet störan-de inslag här i berget. De är liksom inte riktigt engagerade i trollsamhället. Visst, de följer lagarna och gör som de

blir tillsagda men på det stora hela är de lite slöa och oengagerade.

Kanske beror de på att de är gjorda av lera? Om du var gjord av lera skulle inte du heller tycka att livet var så kul. Hepp! (Så brukar du säga när du tycker att du varit vitsig.)

Just nu har du fått ta hand om en ung gytting, vid namn **gytting**. (Det är mycket irriterande, men gyttingarna har inga egennamn). Han har agerat bråkigt och till och med tjatat mot sina äldre. Konstigt, hur kan man göra det? Det står ju i lagen att man skall lyda de som är äldre. Mycket underligt...

I alla fall så har rådet beslutat att du skall vara gyttings goda förebild för ett tag. Förhoppningsvis kommer din positiva inverkan att få gytting att anpassa sig till sin plats i det stora hela. Det skall nog gå bra.



TVÄR-LAKE RAKSKIFFRARE

Vad säger du? Det vet väl alla att gråblockstrapporna har ettusensexhundraåttiosex trappsteg och inte ettusensexhundraåttioåtta! Däre! Gå genast och räkna om dem.

Inte så viktigt? Vadå inte så viktigt??? Om man inte räknar exakt, varför bry sig om att räkna alls? Lagen är klar och otvetydig. Trappstegen skall räknas, och de skall räknas korrekt! Jösse! Vart är världen på väg egentligen?

DU ÄR DEN YNGSTE i trollfamiljen Rakskiffrare men du håller rakskiffrarnas honnörsord i största ära. Exakthet, korrekthet och ordning. Bergakungarnas lagtavlor lägger den tunga och ansvarsfulla uppgiften att ordna, katalogisera, räkna och i största allmänhet se till att allt går till på rätt sätt.

Du är skapt av tunna, precisa skifferlager som är ordnade i perfekt inbördes ordning. Det är bra. Platta ytor är bättre än krökta, räta vinklar är de finaste vinklarna och A måste alltid komma före B.

DIN ROLL I VÄRLDEN

Din roll är att förvalta och genomföra de beslut som fattas av skimmertrollen. Du skulle aldrig drömma om att ha synpunkter på innehållet i ett beslut, om det inte går emot någon lag. Du är däremot väldigt mån om att formen observeras.

Det är ju så här att allt som sägs, görs eller beslutas måste ske enligt en viss form. Nämligen den som föreskrivs på lagtavlor. Alla troll följer lagarna men det är ni rakskiffrare som håller koll på de små detaljerna som ingen annan tänker på. För dig är alltid frågan om hur något görs mycket viktigare än om det görs alls!

Ditt beteende speglar ditt inre. Dina rörelser är exakt avmätta, alla dina uttalanden är korrekta. Det enda som kan rubba ditt kyliga lugn är när någon öppet betar sig kaotiskt eller agerar respektlöst mot äldre och överordnade. Du förstår dig inte på sådant folk. Det måste vara något fel på dem... Kanske finns det någon form av medicin?

BERGAKUNGARNAS LAGAR

Allt i berget regleras av bergakungarnas lagar. Bergakungarna försvann spårlöst för så länge sedan att endast Farfar, som var deras historieskrivare, kommer ihåg dem. Tack vara hans minne har trollen kunnat rädda Bergakungarnas visdom och kunskap om hur man lever i berget. Lagarna täcker nästan allting.

Du har själv memoriserat vartenda ord som står på de 23 jättelika lagtavlor. Din stora stolthet är att du alltid känner korrekt lydelse av lagen.

Lag #1 handlar om det fallet när något oväntat händer som inte täcks av någon lag. Då skall man genast fråga Farfar om vad Bergakungarna gjorde i en sådan situation.

Lagar #7 och #9 talar om på vilka nivåer i berget trollen får bo. Vart man får gå och vart man inte får gå. Dessa huvudlagar

kompletteras för övrigt av lagar #15, #31, #34, #64, #120, #129 och #155 vilka innehåller förbud angående vissa enstaka passager till de övre eller undre nivåerna i berget.

Lag #10 är kanske den viktigaste av alla. Den stadgar att de Stora Portarna aldrig får öppnas. Världen utanför är tydligen farlig.

Lag #13 är känd som De Äldstes Lag. Mellan olika trollfamiljer råder en beslutsordning baserade på vilka som är äldst. Skimmertrollen är äldst. Sedan rakskiffrare och stenbitare. Sist kommer gyttingarna som skapades av Bergakungarna för att göra alla skitjobben åt de andra trollen.

Du vet inte varför lagarna ser ut dom de gör. Det behöver du inte veta. De är ju lagar! Varje troll vet ju att lagar är till för att följas. Det är hur enkelt som helst!

Rollspelstips: Rör dig stelt och ryckigt, snörp ihop läpparna, stirra stint, skratta aldrig åt något. Rabbla lagar! Hitta på nya små-lagar som du tycker passar in.



GRÅGROVE, STENBITARE

Vi stenbitare är de som utför allt riktigt jobb här nere i berget. Det är vi som flyttar bort nedrasade bumlingar, stadgar svaga grottväggar och gräver nya tunnlar. Utan mig och min familj skulle hela berget stanna. De andra trollen vet inte hur tur de har att vi stenbitare tar hand om allt tungt hårt arbete åt dem. Hur skulle de fjollorna klara sig utan oss? Inte alla, skall jag säga herrn. Nej! de skulle gå under, varenda en. När alla kanaler slammar igen och taken rasar in, då skulle de förstå hur viktiga vi stenbitare är!

Nej, nej, jag klagar inte. Det står ju tydligt på lagtavlorna vad en stenbitare skall göra. Jag menar bara att de skulle vara skoj med lite uppskattning för sitt hårda arbete ibland. Fattar du?

DU SPRACK FRAM UR BERGET för knappt hundra år sedan och därför är du bergets yngsta stenbitare. Alla andra stenbitare är minst femhundra år äldre än du är, och mycket större. Det kan kännas ensamt ibland men då arbetar du bara desto hårdare tills du glömmer ensamheten

Du älskar berget. Det är en del av dig och du är en del av det.

DIN SVAGHET

Alla stenbitare äter en massa. På så sätt växer ni er stora och starka. Du äter dock hellre godis än riktig sten. Dina favoriter är sådana där smaskiga små rullstenar; knapriga och söta men väldigt onyttiga. Du vet att de gör dig tjock men ibland kan du bara inte låta bli att proppa i dig. Du blir ju så godissugen, du klarar inte av att stå emot.

Efter att du har proppat i dig så att magen står åt alla håll blir du alltid skuldtyngd och väldigt sentimental. Då spricker din buttra fasad och du börjar gråta öppet och berätta hur mycket du tycker om alla och envar. Efteråt skäms du alltid fruktansvärt.

BERGAKUNGARNAS LAGAR

Lyckligtvis har du sällan tillfälle att frossa i småsten. Det finns alltid arbete att göra i berget. Allt regleras av de tusen lagar som finns skrivna på de stora lagtavlorna. Här finns lagar för vilka stigar man får gå, hur man bygger nya väggar, vilka troll som lyder vilka et c. Det finns lagar för allt!

Lagarna är väldigt bra och inget troll bryter någonsin mot en lag. De är ju instiftade av Bergets uråldriga kungar själva! Om det händer något oväntat (som den gången ni hittade en ny bergsskrev) går man alltid och ser efter om det finns en lag som berättar hur man skall göra. Om ingen lag finnes frågar man Farfar hur man skall göra.

Gamla Farfar är trollet som känner alla lagarna. Han var nämligen historieskrivare för de stora bergakungarna innan de försvann. Farfar är den ende som kommer ihåg kungarna. Numera sover han mestadels och ni väcker honom bara när något oväntat händer.

Den viktigaste lagen är lag #10 som talar om att de stora portarna aldrig får öppnas. En bra lag! Det finns ingen orsak att öppna portarna. Ni troll bor bra här i mitten av berget, där ni alltid har botten.

DE ANDRA TROLLEN

Här i berget finns det många andra trollfamiljer som var och en har sina lagstadgade uppgifter. Du kan umgås med de flesta stentroll, även om de inte är stenbitare. De enda troll du inte klarar av är de där äckliga lertrollen; gyttingarna. De är små och kladdiga och dumma och fula, och, och helt enkelt äckliga. Är de överhuvudtaget troll? Inga stentroll i alla fall. Lagen säger att gyttingarna skapades av bergakungarna och måste lyda alla stentroll, det är bara rätt och riktigt.

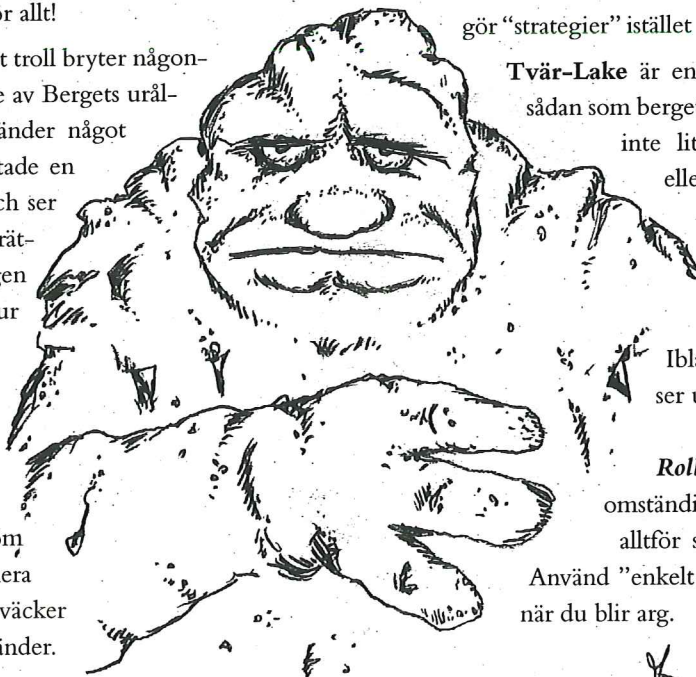
GULD-OGEL OCH TVÄR-LAKE

Eftersom unga troll måste lyda äldre troll händer det ganska ofta att du får springa ärenden tillsammans med de två andra unga trollen i berget. Du är glad att kunna hjälpa till när de äldre kallar men du ogillar att behöva umgås med Guld-Ogel och hans korkade kompis Tvär-Lake. **Guld-Ogel** är ett skimmertroll och inte så lite stolt över det heller. Eftersom lagen bjuder så visar du respekt och lydnad inför alla skimmertroll men egentligen tycker du att de gör sig viktigare än de är. Inte vet de hur man arbetar heller. De går bara omkring och gör "strategier" istället för riktigt arbete.

Tvär-Lake är en raskkiffare, och den tristaste sådan som berget någonsin skavt fram. Det säger inte lite eftersom raskkiffarna mer eller mindre har patent på att vara tråkiga. Tyvärr är de äldre än stenbitarna och alltså måste du visa respekt och lydnad även inför Tvär-Lake. Jösses! Ibland undrar du varför lagarna ser ut som de gör...

Rollspelstips: Rör dig stelt och omständigt, du är väldigt stark men ofta alltför stor. Mumla surt för dig själv.

Använd "enkelt språk". Hög rösten och mullra när du blir arg.



JK

GYTTJING

EN AV GYTTJINGARNA

DU ÄR EN GYTTJING

Javisst är du det! Du är gyttjing, en av gyttjingarna. Du föddes, precis som alla gyttjingar, djupt nere i ert berg i de ångande lerbäddarna. Ni har alltid bott i berget. Tror du. Du är inte riktigt säker eftersom ni gyttjingar inte direkt har någon historia. Vad ska ni med den till? Ni har det ju bra som det är. Ni är som ni är och ni gör vad ni gör, inga konstigheter med det. Du och dina gyttjingfränder är så pass lika varandra och ni är alla vänner att ni behöver inga lagar här.

DU ÄR SOM EN GYTTJING

Självklart! Precis som alla andra gyttjingar är du för det mesta glad (för det är inget roligt att vara ledsen) och öppen, du älskar att vara bland andra och du blir rädd när du blir ensam. Du sover också i stora högar av gyttjingar, du tycker också om att proppa din trinda mage full med mossor, du älskar också en god saga. Alla gyttjingar tycker om sagor och att prata, trots att ni faktiskt sagt allt ni kunnat säga till varandra. Det spelar ingen roll, det är sååå trevligt att bara umgås.

EN KÄNSLIG GYTTJING

Alla gyttjingar är känsliga och reagerar starkt på andra gyttjingars sinnelag. Men du är nästan lite mer känslig. När någon gyt-

tjing är ledsen gråter du också en skvätt. Om en gyttjing blir lite arg (det har nog hänt två gånger. Någonsin!) blir du också lite ilsk. Men aldrig länge. Du vill att alla ska vara glada. Så du brukar trösta så mycket du kan, och många gyttjingar kommer ofta till dig för att få lite sådant. Då brukar du krama dem och gnugga av dig lite av din glada lera på dem. Du har märkt att det inte är alla gyttjingar som blir sådana tröstgyttjingar, men du är bara glad att du kan sprida glädje.

KLIMINGEN

En gång kom en annan varelse till berget. Han var en kliming, eller han sa att han hette så, du fick aldrig riktigt kläm på vad han menade med det. Ni gyttjingar har ju inga egennamn. Men klimingen var jättestor och jätterolig, ni var sååå förtjusta att ha honom som gäst och han berättade en massa sagor. Till slut var han tvungen att lämna berget och det var synd, så han försvann genom de Stora Portarna och försvann på utsidan.

UTSIDAN

Utsidan är ganska skrämmande. Det är jättehögt i tak och det blåser ett kraftigt korsdrag och det sitter någon enorm lysande kristall däruppe som torkar ut och spräcker er gyttjingar. Utsidan kan vara mycket farlig. Men ibland har kristallen sloknat och en massa små silverkorn blänker högt uppe i taket. Det är fint. Dit försvann klimingen, men ni skulle aldrig glömma honom. Du tror att han trivdes bra hos er, och han var alltid välkommen tillbaka.

NYFIKEN

Annars är du en mycket nyfiken och frågvis gyttjing. Ofta undrar du en massa konstigheter och fastän du vet att du aldrig skulle våga lämna dina fränder så tänker du ibland på hur det skulle ha varit att följa med klimingen in i Utsidan. Men då brukar du springa iväg och leka med gyttjingarna och så är allting bra igen.

Rollspelstips: Fråga en massa, var öppen och jättepositiv, le brett, klappa händer som en pingvin.



HIPPIE-MARCUS

Vet ni om att hela universum är en stor tekanna? Tänk på molnen och stjärnorna. Precis som mjölken och sockret i te. Ser du hur det hänger ihop nu va? Och vänta! Du vet sådana där efter-döden-upplevelser? Folk säger att de liksom har färdats genom en tunnel, du vet. Vad tror du det är va? Vet du? Vet du? Popen på tekannan! Just det! Fattar du nu, va?

DU ÄR Egentligen ett stadsbarn men om du hade råd skulle du flytta ut i skogen och bo i ett tält. Vildmarken är ju så jäkla cool. I små doser i alla fall, eller på vykort. Just nu har socialen tvingat dig till att ta ett lärlings-vikariat i tunnelbygget under den stora åsen. Det är rätt OK, förutom att man behöver jobba hela tiden. Det suger!

DIN BARNDOM

I skolan var du aldrig riktig med i matchen. Du orkade inte bry dig om att plugga eller springa på svettiga gymnastiklektioner. Du har aldrig klarat av att passa tider och om någon nämner ordet "schema" får du svåra allergiska reaktioner. Istället ägnade du din tid åt livets viktiga saker; spela musik, hänga med kompisar och stöta på brudar.

Numera försörjer du dig på diverse ströjobb. Du behöver inga stora inkomster för att klara dig. En kanna te och lite schysst musik räcker långt. Du lajar runt och mår bra så länge inte Pappa Staten kommer och ställer krav på att du skall bli en produktiv samhällsmedlem. Fy fan för det. Helt och hållet icke-coolt!

OCKULTISM OCH MAGI

Du är totalt inne på den ockulta grejen just nu. Du vet att magin finns kvar i världen. Den är bara bortglömd och dold bakom TV-bruset och motorvägarna. Du vill hitta tillbaka till de gamla sätten, när människan var ett med djur och natur. Du och medlemmarna i ditt band brukar samlas

för att meditera till trumrytmer och röka olagliga växtdelar. Wow! En gång var du helt säker på att du lämnade din kropp och blev en gråsparv istället. Det var bara så jäkla spejsat!

Det är jävligt synd att så få människor tror på magin. Det är nog därför den gömmer sig.

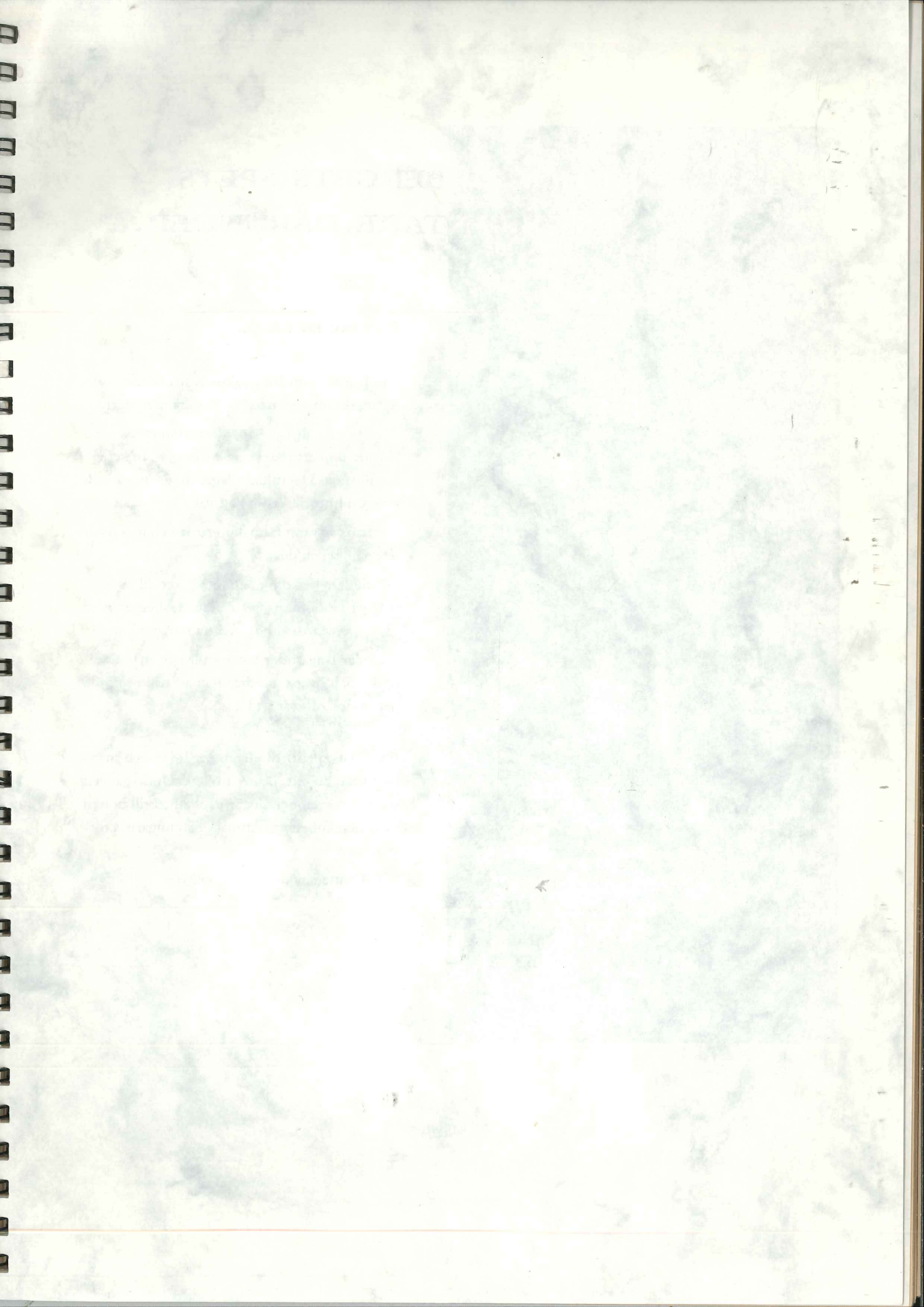
FRAMTIDEN

Efter en vecka börjar du bli trött på det här jobbet på åsen. Allt ni har gjort är att fylla berget med ett slags tätningsmedel. Gubbarna har jobbat dygnet runt och vid det här laget borde ni ha fyllt hela åsen med skiten. 15 000 000 liter har ni sprutat in, så nu är nog hela berget dött.

Nej, fan det här kan inte vara miljövänligt. Nu tänker du dra härifrån. Skit i vad socialen säger!

Rollspelstips: Ryck mycket på axlarna, byt samtalsämne ofta, släng med håret (om möjligt).







JU HÖGRE BERGETS SPETS, DESS BRANTARE DÄRUNDER...

DET VAR EN GÅNG...

...ETT BERG som ännu saknade namn men som senare skulle komma att kallas Vrånghöjderna.

Till detta berg kom Bergakungarna och byggde upp ett rike åt sig själva och sina efterkommande. De stiftade lagar åt de unga och satte sin historieskrivare att vaka över riket.

Sedan försvann Bergakungarna och ingen har sett dem sedan dess.

Långt senare kom människofolket till trakten, och på människors vis täckte de berget med gårdar, kyrkor och högeffektiv infrastruktur.

Under långa tider levde troll och människor under och över varandra, utan att någon störde den andre. Allt var frid...

FRAM TILLS IDAG. Slutligen har tiden och människorna hunnit ikapp trollen. Undergången står för dörren och det är dags att gå till botten med hemligheten bakom Bergakungarnas försvinnande

Till botten av berget, det vill säga.