

Trollvinter

Snön faller djup och kall över Missladal. Genom snön pulsar några modiga misslor mot den hemska världen utanför, för att hämta tillbaka stenen från trollens furste så att våren och värmen kan komma tillbaka.



Att gå tillbaka i tiden och städa upp *Trollvinter* plockade fram en mycket mer naiv Krille, med mycket mindre tålamod. Men det plockade också fram en mer ohämmad Krille, som sket i vad andra tyckte. Det är en Krille som jag gärna ser mer av.

HUR MAN ANVÄNDER SNABBSTARTSMILJÖN

Välkommen till *Trollvinter*, den tredje officiella startmiljön som inte har med Järns värld att göra.

En snabbstartsmiljö är till för att det ska gå snabbt och lätt att starta upp en kampanj i Järn. Den här snabbstartsmiljön skiljer sig en aning från de övriga, eftersom den inte bara beskriver en spelvärld, utan dessutom ger en grov skiss på en kampanj i världen. En del spelskapande är fortfarande kvar, men ramarna är hårdare än i Järn.

Trollvinter var ett av de första rollspelen som använde print-on-demand-teknik. Det gavs ut 1993 och fick en liten men trogen skara anhängare.

I den här startmiljön har vi tagit utvalt material från rollspelet, städat upp det, och anpassat till *Järn*.

MISSLADAL

Missladal var en grön och lummig dal i bergen, omgiven av snötäckta och branta berg och med en klarblå alpflod som rinner genom dalen. Nu är den kall och insnöad, och floden är frusen och kall.

Större delen av dalen är täckt av blandskog. Här och var är skogen upphuggen och uppodlad med en misslaby i jordbrukets mitt. Det är några timmars vandring mellan byarna, kanske så mycket som en hel dag i värsta fall.

Floden Eitsva: Genom Missladal rinner en flod med blågrönt klart vatten från fjälltopparna. Det smakar friskt och gott. Fram till Abborrmåla är loppet snabbt och forsande, för att sedan lugna ner sig till Misslaskogs bryn. Därefter får floden fart igen.

Eitsva är ganska djup och det går alldeles utmärkt att färdas med båt längs floden. Misslejollar är grunda och lätta, kan vrickas fram med en åra i aktern, paddlas fram av flera misslor med paddlar, och kan till och med seglas med en resbar mast och centerbord. Centerbordet kan dras upp för att dra båden på land, vilket är nödvändigt vid vaden.

Nu i Trollvintern är den mörk och delvis täckt av snö och is. Isen är förrädisk, och är man oförsiktig kan man lätt dräsa ner i floden.

Den stora ägen: Det går en gammal väg genom Missladal (bokstaven »V« har nöts bort från enda skylten i Missladal). Ägen korsar Eitsva söder om Tingsplatsen vid en gammal stenbro. I öster och väster går den över bergen i smala pass, som inte har underhållits på lång tid. Misslor i bergsbyarna vet

hur Ägen går över bergen, men vintertid är de snötäckta och nästan omöjliga att passera.

Tingsplatsen: På en kulle nära floden Eitsva, en bit från Abborrmåla, står en stor stencirkel med höga resta stenar. Kullen är omgiven av almträd. I stencirkeln håller misslorna ting en gång om året vid midsommar.

Mitt i stencirkeln finns en sten, som används av talare vid misslatinget. Den är nött av många misslefötter som har stått här när de talar på tinget.

Det sägs att det händer underliga saker i stencirkeln kring vår- och höstdagjämningen, då slöjan Därför undviker misslor tingsplatsen vid dessa tider.

Vintern är som hårdast kring tingsplatsen. Det verkar som att all värme har flytt från den. Misslorna säger att det beror på att trollen har målat underliga skräckinjagande runor på stenarna. Trots att runorna är borttvättade fortsätter värmen att fly från stencirkeln.

Lilla gräset: Lilla gräset är ett samhälle om kanske femtio bostadshus och sexhundra misslor. Det är ett jordbrukssamhälle med mycket uppodlad och bördig mark runt om och en stor allmänning, där misslekor, får, getter och ponnies betar om somrarna. Skördarna från Lilla gräset är normalt tillräckligt rika för att kunna försörja andra misslebyar i utbyte mot deras varor och tjänster, så Lilla gräset är också en naturlig marknadsplats.

Lilla gräset har klarat sig ganska bra genom god hushållning och sitt västliga läge. Troll syns inte så ofta och misslorna har haft tid att gömma undan förråd så att trollen inte ska hitta dem.

Hemma: Hemma är ett lite mindre jordbrukssamhälle öster om Eitsva. Det är inte så stort jordbruksöverflöd i Hemma, men desto mer ullproduktion. Även mejeriprodukter som ost och smör tillverkas i Hemma.

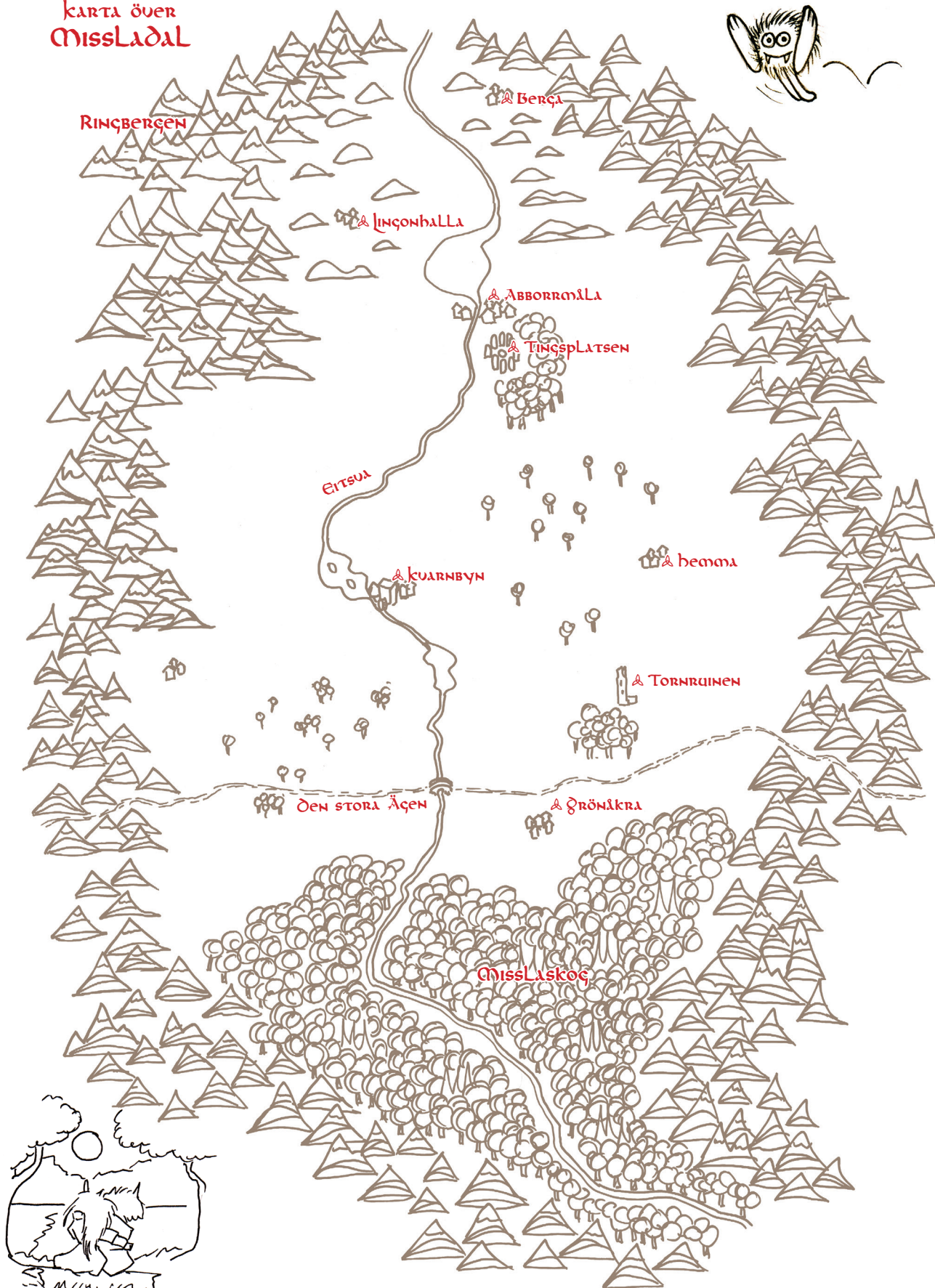
Trollvintern har gått hårt åt Hemma. Många av djuren har antingen svultit ihjäl, tagits av trollen eller slaktats för matens skull (eller för att minska foderåtgången).

Lingonhalla: Lingonhallas huvudsyssla är skogsbruk. Jordbruk sysslar misslorna från Lingonhalla också med, men jordmånen är inte så rik. Däremot jagar misslorna mycket. Lingonhalla ligger nära floden, så det är lätt att flotta timmer till Kvarnbyn och Abborrmåla. I Lingonhalla finns riktiga hästar, som används som dragdjur.

Lingonhallas misslor är vana vid skogen och fräcka nog att sätta upp fällor i skogen runt om byn,



karta över
MissLadAL

[illegible]

så trollen har lärt sig att hålla sig undan. Därför har vintern gått ganska lindrigt åt Lingonhalla.

Berga: Berga är en ganska liten by i norra Missladal, när misslorna mestadels lever av renkötsel. Berga har klarat sig hyfsat bra undan Trollvintern, men trollen härjar desto mer. Renhjordarna har minskat ordentligt, men Bergamisslorna har inte flyttat. Tvärtom har de börjat göra motstånd mot trollen.

Abborrmåla: Om Missladal hade en huvudstad så vore det Abborrmåla. Abborrmåla har en av Missladals kvarnar, ett sågverk, ett antal hantverkare, en marknadsplats med en marknad varje vecka, och Missladals enda vårdshus. Utöver jordbruk och handel livnär sig staden på fiske i Övre Eitsjön.

Abborrmåla har tvingats bygga försvarsvallar mot trollen och har mönstrat en försvarsstyrka. Trollen har insett att det är svårt att slå till mot Abborrmåla, och har börjat leta efter lättare mål.

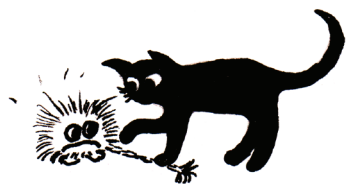
Kvarnbyn: Halvvägs mellan Abborrmåla och Misslaskogs bryn ligger Kvarnbyn. Det är den andra stora kvarnen i Missladal. I övrigt lever byn mestadels på fiske i byn, men kan ibland ge sig av utanför Missladal på floden. Det finns till och med misslor som talar farniska i Kvarnbyn.

Grönåkra: Norr om Misslaskogs bryn vid den stora Ägen ligger Grönåkra. Till skillnad från resten av Missladal är det inte riktigt vinter här, men inte riktigt höst eller vår heller (och definitivt inte sommar). Grönåkra verkar ha fastnat mitt emellan, men det gör att det åtminstone finns möjlighet till lite boskapsbete för djuren, även om det inte går att plöja och odla.

Om det inte hade varit för trollvintern så hade Grönåkra varit det ställe som odlar rosor åt resten av Missladal. Av tradition har man alltid rosor vid högtider i Missladal.

Tornruinen: Väster om Kvarnbyn och söder om Lingonhalla finns en gammal tornruin. Det sägs vara ett hemsökt ställe och få vågar sig dit. Före trollvintern var det inte ovanligt att unga misslor visade hur modiga de var genom att övernatta i tornruinen. På senare tid har ingen återvänt från tornet, eller kommit flyende i panik därifrån.

Misslaskog: I södra änden av dalen är skogen mörkare och högre. Den är inte uppodlad, utan är vild och farlig och full av älvafolk. Numera är den också snötäckt.



VÄRLDEN UTANFÖR

Världen utanför Missladal är stor och otäck, och fylld av främmande långlingar. De har en pengaekonomi (som misslor inte har), organiseras i ett feodalt samhälle (som misslor inte gör), och har professionella krigare (vilket misslor inte har).

FARN

Farn är det första människoriket som rollpersonerna möter när de lämnar Missladal. Det är ett feodalt kungarike, nu under kung Faramond IVs styre. Fuktiga västanvindar blåser in över landet. Det är ofta dimmigt eller disigt, och det regnar ofta och snöar sällan. Den milda och fuktiga luften gör Farn till ett rikt jordbruksland.

Riket är en union av tre rikena under en krona: Farn, Chruithne (Södra Farn) och Riada (Högre Farn).

Farn: Farn är det dominerande riket i unionen. Kungens makt är förvånansvärt stor i Farn, dels på grund av att hans vasallers förläningar är utspridda över riket och därför inte kan fokusera sin makt, dels på grund av trohetseder, och dels på grund av fogderiet som är en egen institution som lyder under kronan.

Farn är mestadels skogsmark, men det finns mycket uppodlad mark och betesmark. En del skog är kronoskog som står under Kronans beskydd, en del är urskog som ingen vågar ge sig in i.

Chruithne: Chruithne eller Södra Farn annekterades för ungefär 100 år sedan, och motståndet är starkt. Då och då blossar det upp i väpnat motstånd, och svaret är alltid hårda repressalier från farniska ämbetsmän.

Riada: Riada eller Högre Farn ligger nordväst om Farn. Det är i det närmaste självständigt, och dess adelsmän har mycket mer lokalt inflytande än adeln i Farn. Men folket i Riada är ändå lojala mot kungen av Farn, även om det är mer som idé än som person.

Riada är ett hed- och bergslandskap, där fårskötsel och fiske är de mest ekonomiskt försvarbara näringarna.

Missladal och Farn: Farn räknar Missladal som en del av riket, men det finns ingen länsherre där eftersom dalen är så otillgänglig. Det är knappt så att kronan är medveten om att det finns folk där, och misslorna i Missladal har ingen aning om att det finns en kung som säger sig äga Missladal.

Askrol-vid-Dwose: Floden Dwose rinner genom Farn från Misslaskog. Eitsva är den övre delen av floden Dwose. Dwose är den stora pulsådern i Farn,



på vilken stora delar av produktionen flyttas upp- och nerströms.

Där floden Dwose möter den stora handelsvägen ligger Askrol-vid-Dwose, en muromgärdad handelsstad med marknadsrättigheter. Det är också en stiftstad med en biskop och universitet för prästutbildning.

Slottet Caer Carisis är centrumunkten i stadens försvar och projicerar makt runt om. Slottet ägs av greve Bertram av Carisi, som styr över länet runt omkring Askrol. Han har formellt inget att säga om stadens styre – staden styrs av ett tolvmannaråd av borgare – men staden är beroende av Carisi för beskydd och Carisi är beroende av staden för inkomst.

FARN S GRANNAR

Det är inte så stor risk att kampanjen tar misslorna till Farns grannar.

Rotwel: Rotwel är ett örike sydväst om Chruithne. De står enade under Öarnas kung – den nuvarande är drottning Aysha, som ändå kallas »öarnas kung« även om hon är kvinna – men i praktiken är Rotwel en samling öar som styrs av olika klaner. Öarnas kung är i praktiken den klan som är störst och har flest skepp i sin flotta, och därför kan trycka på de

andra. Rotwel är ökänt för att flera av klanerna – inklusive drottning Ayshas – i praktiken är lika mycket pirater som de är fiskare och handlare.

Fjorland: Långt uppe i nordväst finns fjorlänningarnas rike. Det är inte ett enat rike, utan splittrat

SPRÅK

Misslor talar la'itha, misslaspråket. Det finns många andra språk i världen också, enligt nedanstående tabell:

Språk	Talas i
Chruithnala	Chruithne
Rotwelska	Rotwel
Feariadna	Riada
Farniska	Farn
Thornländska	Thornland
La'itha	Misslor från Missladal
Sydla'itha	Misslor i Farn
Forntunga	Dött språk
Fjorländska	Fjorland
Långlursspråk	Misslor

Långlursspråk är ett sätt för misslor att meddela sig över långa sträckor. Det är melodier med särskild betydelse som spelas på en långlur. På så sätt kan misslor snabbt meddela sig om trollen.

mellan jarlarnas respektive land. Då och då, senast för ungefär femtio år sedan, blir någon av jarlarna så mäktig att denne kan ena riket och utropa sig till kung. Det brukar inte hålla längre än till hans död, eller möjligen i en generation till. Sedan splittras Fjorland igen.

Fjorland är ett fattigt land, inklämt mellan bergen och havet i djupa fjordar. De har börjat söka sig utåt efter grönare land. Några ser en möjlighet i Farn och Rotwel, andra söker sig mer mot

Oländerna: I nordöst sprider oländerna ut sig. Det är ett bergigt skogslandskap, där skogstammar härskar. Några av dem talar om en onämnd ondska som reser sig i öster, och det viskas att de östligaste stammarna har anslutit sig till onskan, av rädsla eller girighet, eller båda.

SNÖBOLLSKRIG

Finns det snö är det bara en tidsfråga innan någon kastar en snöboll i nyllet på någon annan. Då utbryter ett snöbollskrig! Ett snöbollskrig körs som en motsatt utmaning med *Uthållighet*, *Manövrer*, *Viljestyrka* och *Styrkeprov*.

- ♣ **Udermålig kvalitet:** Den andra misslan mular dig. Du är numera Blöt och har snö innanför kläderna. Förmodligen är du Sur också.
- ♣ **Låg kvalitet:** Du tvingas ge dig och blir Blöt.
- ♣ **Begränsad kvalitet:** Det är oavgjort. Båda parter ligger fnissande och Blöta i snön.
- ♣ **God kvalitet:** Den andre ger sig och blir Blöt.
- ♣ **Överlägsen kvalitet:** Du lyckas fälla den andre till marken och mula henne tills hon ger sig. Hon är numera Blöt med snö innanför kläderna. Och Sur.

Egenskapen Blöt innebär att kyla ger en poäng skada till per timme. Egenskapen Sur innebär att du behöver varm choklad, en filt och en kram i en varm stuga, och förmodligen ett »förlåt« också.

MISSLABYN KONTRA KLANEN

I *Järn* är klanen gjord för att ge en grund till intriger mellan folk som känner varandra. Man skulle kunna säga att klanen är ett sätt att få spelarna att skapa personer som de älskar att hata.

En misslaby är helt annorlunda: det är en bas att utgå ifrån till en början i en lång kampanj, innan de ger sig av utanför byn och Missladal. Den är också en motivation att göra något åt problemet. En misslaby är gjord för att spelarna ska bry sig om den och ha något att kämpa för.

ATT SKAPA EN MISSLABY

Processen för att skapa en missleby skiljer sig lite från att skapa en klan i *Järn*. Dels är de viktiga sakerna annorlunda, dels är religionen specificerad, de viktiga personerna, deras attribut och deras anhängares attribut skiljer sig också. Det finns ett särskilt formulär för misslabyn som ersätter klanformuläret.

VIKTIGA SAKER NÄRA BYN

Den heliga lunden: Inte långt från byn finns en helig lund där andarna är nära. Man säger att det finns älvafolk där, men det är något som de Äldste håller tyst om. Det är sällan som vanliga misslor går dit. Vad händer när vanligt folk går dit ändå, och har någon av er gjort det?

Trollklanens hövding: Ni vet om att det finns en trollklan i närheten. Ni har haft med dem att göra förut. Vem är deras hövding, hur många misslor säger man att hon har ätit upp, och finns det någon som kommit undan med blotta förskräckelsen?

Monstret som hotar klanen: Det finns inte bara troll och misslor i Missladal. Det finns även läskiga monster som vill misslor illa. Beskriv monstret och hur det hotar byn.

Den stora skogen: Även om mycket av Missladal är odlad mark så är det små bitar runt om i byarna insprängda i skogen i dalen. Här och var är skogen tätare och vildare. Vad går det för berättelser om skogen? Vad är det man varnar för?

Det gamla tornet: I närheten av byn finns ett urgammalt högt stentorn. Vad är det för ett torn och vad är legenden om dess ursprung och invånare? Bor det någon där idag?

Misslastenen: Misslastenen är den traditionella platsen för misslatinget, som utmärks av en stor hög sten i en stencirkel mitt i Missladal. När solen över Misslastenen står i linje med Snötoppen vid gryningen börjar vintern, och när solen över Misslastenen står över Svalberget vid gryningen börjar våren. Av tradition står alltid den som talar på stenen, så på toppen finns en nött och nersliten yta av många misslefötter som talat till tinget. Hur är misslebyns relation till Misslastenen?

Kungariket Farn: Det finns ett kungarike som heter Farn utanför Missladal. Där finns det några andra misslor, men mest långlingar som bråkar och slåss och är ohysade. Några misslebyar har kontakt med misslor i Farn. Är er by en av dem, hur har ni kontakt med dem, hur är de där utmisslorna, och vad säger de om långlingar?



Ringbergen: Det finns en ring med berg runt om Missladal. Har de någon särskild betydelse eller relation till misslabyn? Finns det någon särskild topp i närheten som utmärker sig, eller något i eller under bergen som är känt i byn?

ALLMODERSTRON

Misslor tror på Allmodern, men man dyrkar henne inte med ritualer eller festligheter. Istället är misslatron mer riktad mot andar, som finns överallt: i träd, floder, bäckar, stenar och så vidare. Misslor vördar andarna och försöker i det längsta att inte förolämpa dem.

De Äldste är de som konsulteras i ärenden som rör Allmodern, andarna och deras traditioner. Det är ingen sammanhållen grupp, utan var och en gör på sitt sätt. De lever ofta för sig själva så att de kan kommunicera med andarna utan att störas av andra misslor.

VIKTIGA PERSONER

En misslaby har, liksom klaner i Järn, ett antal viktiga personer. De är dock inte samma personer som en klan i Järn.

- ♣ Bymästaren, som leder möten i byn och avgör tvister.
- ♣ Äldsten, som talar med andarna och medlar mellan dem och misslorna i byn.
- ♣ Bymästarens gemål, som ger råd i nattens mörker.
- ♣ Skogsmästaren, som vet var timmer kan tas under vintern.
- ♣ Jägmästaren, som leder byns jägare när stora byten ska tas.
- ♣ Bryggmästaren, som ser till att misslabrygden bryggs inför vintern.
- ♣ Bysmeden, som gör om tackjärn till verktyg, beslag, hästskor och spikar.
- ♣ Kolaren, som skapar träkol, tjära och terpentin till bysmeden och alla andra.
- ♣ Byggaren, som leder bygget av nya hus, både gemensamma hus och nya familjers hus.
- ♣ Barnmorskan, som hjälper nya misslor in i världen och deras mödrar genom havandeskapet.
- ♣ Skördemästaren, som leder arbetet på åkrar och fält.



MISSLOR

De småväxta misslorna lever mestadels i Missladal. Det finns även misslor som bosatt sig utanför Missladal, men de har ingen kontakt med folket i Missladal.

Misslor är mellan 90 och 150 cm långa och ganska slankt byggda – det är mest äldre misslor som lägger på hullet. Förutom deras storlek är de långa och spetsiga öronen det mest utmärkande draget för misslesläktet. De har ofta höga kindknotor, stora ögon, djupa skrattgropar och ofta lite uppnäsa.

Misslor blir vuxna vid 13-15 år ungefär, och kan leva så länge som 150 år.

Kvinnonamn: Blåsippa, Blåtoppa, Bubbla, Dimma, Felenna, Helarmo, Kira, Laja, Lia, Lunna, Minja, Misseri, Nonno, Nyponros, Näckros, Sindra, Stjärneljus, Syssla, Vilde, Vintersol

Mansnamn: Eiran, Eklöv, Ekorrsvans, Forsränne, Gjuse, Groda, Humla, Ille, Lilltråd, Lilltå, Missne, Nattregn, Näspeta, Plöje, Rävlist, Rävnos, Slånbär, Smörblomma, Tollkar, Vildering

Själ: 20 **Gard:** 20 **Hälsa:** 10

Påslag på färdigheter: +2T6 Gömma sig, +2T6 Manövrer, +2T6 Spana

VÄRV

Använd inte värvet Huskrigare och Bågskytt. Misslor har inte professionella krigare.

Värvet Storman är mer av en storbonde, som har stora åkrar och stor familj.

Värvet Sjöfarare är bunden till floden Eitsva och dess sjöar. De kallas ibland »flodmisslor«.

FÖRMÅGOR

En misslerollperson får välja en stor eller två mindre förmågor från följande lista.

Absolut gehör (mindre): Misslan har perfekt musikaliskt sinne. Hon kan lyssna på ett stycke och spela upp det igen utan misstag. Hon kan hoppa in

URMISSLOR

De misslor som finns i *Eon* och *Hjältarnas tid* är ättlingar av urmisslorna från *Trollvinter*. *Eons* och *Hjältarnas tids* misslor har inte alla möjliga förmågor som *Trollvinter*-misslorna har, eftersom de misslor som ramlade genom hålet i himlen till respektive spelvärldar bara hade några av misslornas förmågor. De som kom till *Eon* hade bra luktsinne och förmågan att dela minne, och de som kom till *Hjältarnas tid* var lite tuffare och hade förmågan att dela minne.



i ett musikstycke och ackompanjera det utan problem. Hon får +2T6 på Spelmannaskap och +2T6 på Skaldekonst. När förbättringsslag för dessa färdigheter lyckas ökar de med +2T6.

Dela minnen (mindre): När du har hudkontakt med en annan person kan du ljudlöst dela med dig av dina minnen. Du kan också kommunicera på det här sättet. Om den andre också kan dela minnen så blir minnesdelandet och kommunikationen dubbelriktad.

Djurempati (mindre): Djur låter bli att skada misslan om de inte måste. Djur blir lugnade av hennes närvaro, och till och med vildhästar och vargar kan låta henne rida dem.

Empati (mindre): Andra varelser tycker om misslan. Om de är vänligt inställda hjälper de misslan om de kan. Om de är fientligt inställda drar de sig för att döda misslan om de inte måste. Som fånge får hon vissa privilegier, som att bli trollhövdingens personliga slag – vilket ju är bättre än att bli trollhövdingens personliga middag.

Hamnskifte (större): Misslan kan ändra form till sin själsform när hon vill.

Helande händer (större): Misslan kan växla 1T6 Sjal mot att återställa 3T6 Hälsa hos någon som hon nuddar vid.

Immun mot eld (större): Eld skadar inte misslan. Elden gör vansinnigt ont och kläderna brinner upp, men hon är fullständigt oskadd när hon lämnar elden.

Immun mot gift (mindre): Misslan kan inte skadas av något känt eller okänt gift. Det inkluderar även sprit och te.

Köldtålig (mindre): Misslan påverkas inte nämnvärt av kyla. Nedkylning har ingen effekt, och det krävs mycket till för att hon ska få frost- eller köldskador.

Luktsinne (mindre): Misslans luktsinne är överlägset andra misslors (och människors), ungefär lika skarpt som en hunds.

Mörkersyn (större): Misslan kan se i skymningsljus eller i en tät skog som om det vore klart dagsljus, och nattetid som om det vore skymning. Är det kolsvart har hon ändå lite ledsyn.

Synsk (mindre): Misslan kan då och då se syner från andra platser och tider. Det sker när spelledaren vill, eller när misslan offrar 1T6 poäng Sjal, men då bara sin egen framtid eller förflutna.

Sömnfri (mindre): Misslan behöver inte sova. Hon kan bara somna ofrivilligt om hon är fysiskt

slutkörd, svårt sjuk eller förgiftad. Men hon behöver inte sova under normala omständigheter.

Tala med djur (mindre): Misslan kan tala med djur. De har begränsad intelligens och vet inte vad misslor kallar sina tillverkade saker eller vad de heter själva. Djur kan sällan räkna mer än en-två-tre-fyra-många.

Tuff (mindre): Misslan är lite tuffare och har 15 i Hälsa från början istället för 10.

Vingar (större): Misslan kan veckla ut vingar från axlarna som dämpar fall. Hon kan delvis styra fallet, tar ingen skada från fall, och styra undan föremål och varelser om hon bara kan se dem. Hon kan bära med sig kring tio kilo utan att tappa bärkraft. Hon kan inte stiga annat än i kraftiga uppvindar eller magi.

Växtkontroll (större): Misslan kan styra växter som hon nuddar. Den kan inte förflytta sig

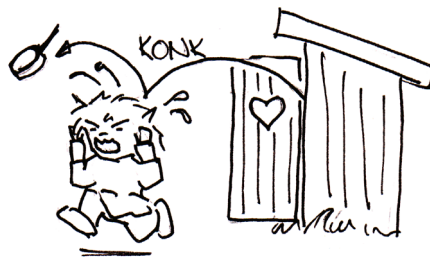
MISSLOR OCH NAMN

Misslor tar namn på allvar. Det är mycket ohyfsat att fråga en missla om hennes namn. Namn är gåva som man delar med sig till andra, inte något som lättvindigt sprids för vinden. Om någon känner till ditt namn så får hon makt över dig. Därför är de restriktiva med namn och omger dem med ritualer.

En missla får alltid ett namn av byns Äldste i samråd med föräldrarna några dagar efter att hon föds. Det betyder också att föräldrarna kan ta hand om barnet och accepterar det. Om en Äldste misstänker att föräldrarna inte kan ta hand om barnet kan det adopteras bort till en annan familj som tillsammans med byns Äldste ger barnet dess namn.

När misslan blir giftasvuxen tar hon sig ett vuxennamn. Det är man inte riktigt lika försiktig med, men det krävs fortfarande att misslan dels invigs i vuxenlivets mysterier genom ett samtal med en förälder. Sedan går de iväg till en Äldste som stadfäster namntillägget.

Vuxennamnet används mellan misslor inom samma by, medan det första namnet bara används inom familjen. Utanför den kretsen används istället hemgårdens namn eller yrket.



SAGAN OM TROLLVINTERN

Trollvinter hade en metaplott, det vill säga en genomgående berättelse, som handlade om just Trollvintern. Namnet kom från att misslorna trodde att trollen hade skrämt bort våren, och att de därför var tvungna att leta upp någon som kunde schasa bort trollen så att våren kunde komma tillbaka.

Metaplotten var beskriven som en grov kampanjstruktur som överläts åt spelledaren att spinna vidare på. Här beskriver vi metaplotten mer i detalj (mer än det ursprungliga rollspelet) och hur du rent praktiskt kan göra det till en kampanj i Järn. Detaljerna får du dock ta fram själv, anpassat till din kampanj och dina spelares misslaby.

INLEDNINGEN

Den första delen av en Trollvinter-kampanj handlar om hemma. Snön fortsätter att falla och våren kommer inte mer. I denna del sätter vi scenen och etablerar den grundläggande premissen för kampanjen.

Svälten står för dörren: Våren kommer inte, och det blir omöjligt att plöja, harva och så. Det är inte svält än, men om inget drastiskt händer kommer de göra det. Förråden räcker inte längre än till nästa skörd. Det kanske går att tänja genom att ransonera och dra åt svängremmen, och det kanske går att dryga ut med jakt och fiske. Men förr eller senare tar förråden slut, och förr eller senare kommer även jaktbyten falla offer för Trollvintern.

Sätt upp ett ark med sex stora rutor, och håll den synlig för spelarna. Varje ruta motsvarar en månads förråd. Varje månad i spelet kryssar du i en ruta, och när rutorna tar slut är förråden slut. Då kommer svälten.

Sedan är det upp till spelarna och misslaby att skaffa mer resurser.

- ♣ En storjakt kan ge en ruta till. Lös det som en utmaning. Varje storjakt blir svårare än den föregående (ca -20% per jakt).
- ♣ Ransonering kan ge några rutor till, men får andra konsekvenser som att Uthållighet, Styrkeprov och Läkekonst blir -10% svårare per extra ruta, eftersom folk blir svagare av den tunnare kosten.
- ♣ När en större mängd misslor dör kan förråden räcka längre. Lagg till en ruta.
- ♣ Eventuellt kan man byta tjänster med kringliggande byar som drygar ut förråden lite till. Kör det som en handels-konflikt (med tillhörande

rese-utmaning), och beroende på hur det går kan du lägga till en ruta. Varje nytt försök till handelstur blir -20% svårare än den förra.

Det lär förr eller senare bli uppenbart att svälten kommer, även om de drygar ut förråden i det längsta.

Troll!: Utöver snön, kylan och svälten börjar troll härja i Missladal, där de aldrig vågat sig förut. De kan hoppa på folk ute på jakt- eller handelsresor, och de kan också göra råder mot misslaby.

Trollråder kan köras som en utmaning för Ledarskap, Härkonst, Spana och två bra vapenfärdigheter. Byt ut en vapenfärdighet mot Timmermannskap eller Stenverk om rollpersonerna sätter upp försvarsverk. Hur många som dör beror på kvaliteten: om den inte blir Överlägsen dör det misslor i byn. Om kvaliteten blir Låg eller Undermålig så kommer trollen dessutom undan med en del av byns förråd: kryssa i en eller två rutor i förrådet.

Tinget kallas: Förr eller senare måste misslorna hålla ett misslating. Tinget hinner inte ens samlas vid Misslastenen innan ryktet går att Misslastenen saknas. Likväl kommer det hållas ting, så misslorna samlas i stencirkeln ändå för att hålla ting. Det är bitande kallt vid tingsplatsen när hundratals huttrande misslor samlas.

DEN VILDA JAKTEN PÅ STENEN

Den andra delen handlar om att lista ut vad Misslastenen är och om det är den som orsakar Trollvintern. Kapitlet startar på misslatinget.

Tinget: Den dominerande frågan på Tinget är Trollvintern. Tinget sätter upp ett Vinterråd bestående av några betrodda misslor, mestadels några bymästare och Äldste, som har tingets bemyndigande att lösa krisen utan att tinget är samlat. Ett par av rådsmedlemmarna bör vara personer som rollpersonerna har interagerat med förut. Försättningsvis är det de som kommer att leda rollpersonerna framöver.

Vad har hänt med Misslastenen: Stenen är borta. Det är den andra stora frågan på Tinget. Det fanns gott om fotspår av trollfötter vid stenen.

Många misslor anklagar därför trollen för att ha stulit stenen.

Två hypoteser uppstår. Den ena är att stenen inte kan stå



i linje med Svalberget och då kan våren inte börja. Den andra är att trollen har skrämt bort våren. Båda hypoteserna har ett korn av sanning i sig, men ingen är helt korrekt.

Sanningen om stenen: När Tinget vet att Misslastenen saknas behöver de lista ut vad den gör, och om det är så enkelt att den inte står i linje med Svalberget. Ingen i Missladal vet vad Misslastenen egentligen är.

Sanningen är att Misslastenen inte bara är en sten som man står på när man talar på tinget. Det är också en portal mellan den fysiska världen och Andra sidan, där älvafolket lever.

Det finns två sorters älvafolk, Vinterhovet och Sommarhovet. Två gånger om året byter de plats. På vårdagjämningen går Sommarhovet genom portalen och våren kommer. De lämnar sedan världen strax före höstdagjämningen. På höstdagjämningen kommer Vinterhovet genom portalen, och de stannar till strax före vårdagjämningen.

I resten av världen finns det gott om stencirklar och magiska stenar och lundar där portaler kan öppnas, men i Missladal fanns bara en, och den öppnades med Misslastenen. Nu när trollen har stulit stenen kan porten inte öppnas, Vinterhovet kan inte lämna Missladal och Sommarhovet kan inte komma.

Detta skulle man kunna få reda på genom olika sätt:

- ♤ Undersök Tornruinen. Tornruinen var också i Missladal före misslorna, så där kan det finnas en ledtråd, åtminstone till någon som vet något.
- ♤ Fråga Vinterhovet. Rollpersonerna skulle kunna leta upp vinterälvorna och fråga dem om de vet något. Vinterälvorna är dock illvilliga och har mörka hjärtan, och de kommer kräva något i utbyte.
- ♤ Söka svar utanför Missladal. Om ingen i Missladal vet något så måste man fråga någon utanför Missladal.

Vem har tagit stenen: Inte nog med att misslorna behöver veta vad stenen egentligen är, de behöver veta vad som har hänt den. Mycket riktigt är det trollen som har tagit den, eftersom Furst Revull, trollkungen, tänker använda den och dess magiska kraft för att ta över hela världen och göra världen till ett paradys för troll!

Det är åtminstone vad trollen säger. Det är ganska lätt att få reda på: antingen fångar man ett troll och förhör henne, eller så blir man fångad av troll och

passar på att fråga dem medan man ändå sitter i buren.

Var finns stenen: En annan viktig uppgift är att få reda på var stenen är just nu. Den finns i Tändernas torn, furst Revulls höga torn i bergen nordost om Missladal. Det kan rollpersonerna få reda på det av samma troll som de fångar eller fångas av.

Tändernas lås: Det finns en viktig sak till som man kan få reda på av trollen, och det är att trollen inte nödvändigtvis är enade. Furst Revull tvingade trollen att bygga Tändernas torn, hans stora fästning i Oländerna i öster, och de är inte så glada i honom av den anledningen.

För säkerhets skull byggde trollen in en försäkring: Tändernas lås. Det är en stenplatta, sex meter tvärs över, som låser tornets fem bärande pelare. Öppnar man låset kommer ytterväggarna rasa samman och dra med sig tornets våningar, utom centralpelaren med en spiraltrappa som gör att man kan komma ner från pelarens topp. Alla personer i tornet, utom de som står på Låset.

Nyckeln till Tändernas lås är en järnspira med en trefingrad klo som håller en bergkristall. Den ska sättas i ett för ändamålet avsett hål och vridas motsols.

Trollen vet inte var nyckeln är, men de kan gissa: antingen finns den i tornet, kanske furst Revulls tronsal, eller så finns den i draken Azharvexus skatt.

Utöver Tändernas lås finns det en annan försäkring: en hemlig gång in på källarplanen i Tornet, och det kan trollen också berätta om.

En plan formuleras: När misslorna till slut vet vad som har hänt så står det klart att Misslastenen måste återbördas till Missladal. De behöver lista ut var stenen är, och sedan förstås hämta den.

En nackdel i sammanhanget är att misslor är små och taniga och trollen är stora och många och farliga. Det kommer finnas röster i rådet som kräver att misslorna anlitar en hjälte som vill hjälpa dem mot trollen. Sådan hjälp finns inte att få i Missladal, så ska en hjälte anlitas så måste de ge sig av ut i den läskiga världen utanför Missladal.



UT UR MISSLADAL

Nu när det finns en plan måste den genomföras också. Större delen av genomförandet sker oberoende av Vinterrådet. Det är en lång, episk och svår resa.

Ut ur Missladal: Det första steget är att ta sig ut ur Missladal. En väg ut är genom att följa floden Eitsva genom Misslaskog och sedan ut den vägen. Utloppet ut ur Missladal är branta forsar som i sig är livsfarliga.

En annan möjlighet är att gå över bergen. Det är också en svår utmaning, eftersom Ägen är över-snöad.

Tänk på att spelarna kan ha definierat byar utanför Missladal när ni skapade misslabyn. Har de kontakt med dessa byar borde de kunna ta sig ut genom dem, och dessutom få en start i Farn utanför Missladal.

Världen utanför dalen: Farn är ett underligt och konstigt rike, jämfört med den folkliga tryggheten i Missladal. Se till att denna helt nya upplevelse kommer fram. Poängtera »vardagliga« saker – slott, vägar, riddare, pengar, kyrkor och katedraler – och lyft fram dem som helt främmande.

Men se också till att det finns vanliga saker som misslorna känner igen: marknader, jordbruk, boscapsbruk och så vidare. Det finns vissa gemensamma saker, trots allt.

Förmodligen kan misslorna inte tala farnländska, språket i Farn. De lär behöva en tolk, kanske från någon av misslabbyarna som de hade kontakt med. Alternativet är att ta sig tiden att lära sig språket.

Det är troligen inte vinter utanför Missladal. Det borde vara högsommar vid det här laget, kanske höst, men det är i alla fall snöfritt och relativt varmt.

Hitta en hjälte: Det är inte lätt för misslor att hitta en hjälte. Det är å andra sidan poängen med den här delen av kampanjen, så det ska inte kännas omöjligt eller frustrerande. Det bör finnas en serie ledtrådar, någon som känner någon som vet någon som skulle kunna hjälpa.

Kyrkan är en tänkbar väg. Misslorna får säkert inte audiens hos någon biskop, och definitivt inte en länsherre (annat än för underhållningen och skratets skull), men åtminstone munkar och präster kan tänka sig att hjälpa dem i nöd och kan peka misslorna till en vandrande riddare med gott hjärta som kan tänka sig att hjälpa dem.

Här finns även en möjlighet att utforska världen utanför Missladal, genom att en riddare anlitar misslorna som sina pager, eller att misslorna upprättar en bas i en by, från vilken de sedan gör expeditioner för att hitta en hjälte.

SINDRA DE MORNAY

Den ursprungliga hjälten i Trollvinter var Sindra de Mornay, en riddersdam som livnär sig genom att dra runt i Farn och vinna tornerspel. Sindra är näst äldsta dottern till baron de Mornay, och garanterat helt arvlös och inte heller särskilt attraktiv för giftermål heller. Så istället tog hon till svärdet och blev riddersdam, först som husriddare i sin fars allierade greve de Veleres hushåll, sedan i krigståg mot Rotwel, och slutligen på egen hand.

Sindra de Mornay är drygt trettio år gammal, erfaren, lite bitter och cynisk, men har ett gott hjärta innerst inne. Hon har också börjat få lite ångest över vad hon ska göra med sitt liv – hon har fortfarande inget eget land, och är inte attraktiv för äktenskap. Det kanske är därför som hon lyssnar på misslornas berättelse.

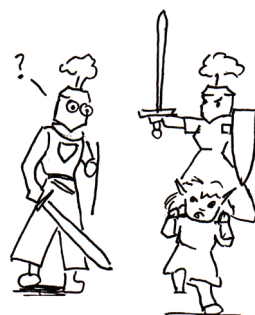
Trollkungens skugga sprider sig:

Vändpunkten i sökandet efter en hjälte kommer när Trollkungen börjar sprida sin makt, och trollen börjar härja i Farn samtidigt som himlen förmörkas av svarta moln. Den hjälte som misslorna har fått kontakt med förstår då att misslorna faktiskt vet något om vad det är som händer, och att det är i bådas intresse att de gör något åt Trollkungen.

I och med det börjar också en mörk tid för Farn. Himlen är förmörkad av moln, troll och andra väsen härjar, och ingen vet vad de ska göra åt saken. Undantaget är misslorna och hjälten. Nu kan det bli dags för en audiens med någon som har makten, med sin hjälte som sponsor. Det leder inte till att misslorna får obegränsad med hjälp. De får viss hjälp, i form av utrustning, kläder, riddjur och pengar, men i övrigt är högdjuren tveksamma att bidra. Kyrkans officiella inställning är dessutom att det är Guds straff, inte någon trollkung.

Det här är ett bra tillfälle att ge misslorna lite mer stridserfarenhet genom möten med troll. Det är också ett bra tillfälle att lyfta fram människornas politik och hur lite misslorna faktiskt betyder för dem – och knyta starkare band med en hjälte som faktiskt bryr sig om sina små spetsörade vänner.

Mötet med draken: Om misslorna känner till Tändernas lås och vet om hur det fungerar så kan de försöka möta draken Azharvexus. Azharvexus lever i Svarteholt, furst Revulls tidigare fäste i Mörkskog i norra Farn. Vittor bor högst upp i Svarteholts torn, och själva fästet är svartbränt.



Det ligger en djup sorg över skogen och fästet. När man kommer närmare känns en obestämbar melodi i mörkret.

Azharvexus är mycket petig med sina skatter, som står prydligt uppställda på hyllor i hålan och är noggrant katalogiserade.

En av skatter han har är nyckeln. Han vet inte vad den är till för, utom att det är ovanligt fint trollhantverk.

SLUTSTRIDEN

Vägen till Tornet: Resan till Oländerna är lång och svår. Det är bergig och skogig terräng med få vägar och färre riktmärken. Det finns bergs- och skogstammar som kan hjälpa misslorna att hitta rätt, men det är farligt i sig eftersom flera av stammarna är allierade till furst Revull. Känsliga förhandlingar krävs för att få fri passage, guider och förnödenheter.

Ett specifikt problem på den här delen av resan är hjälten som misslorna har anlitat. Misslorna är inget hot mot stammarna. Tvärtom är de flesta stammarna nyfikna angående misslor, som de aldrig har sett förut. Misslornas hjälte är dock ett hot i egenskap av krigare från Farn. Oavsett om stammen är allierade med furst Revull eller inte så har de flesta stammar dåliga relationer med det kristna riket Farn. Det innebär en extra svårighet att överkomma när man skaffar hjälp.

Stammarna kan berätta om furst Revull. En del är Revulls fiender, andra hans allierade, och några är neutrala. Även bland allierade finns det flera orsaker: några har tvingats in i alliansen, andra är allierade av fruktan för Revull, och några tror sig kunna tjäna på alliansen. De kan berätta om Revulls styrkor av troll och hans stora torn av svart sten, och det kan hända att någon erfaren spanare eller klok kvinna vet om den hemliga gången.

Den här delen av kampanjen har lite mer vanlig Järn-känsla, med naturnära barbarstammar, otämjad vildmark och nära till andevärlden, samt även kungariket mot stammarna.

Tändernas torn: Tornet byggdes omkring på 700-talet av trollen. Det är ett fantastiskt byggnads-

verk, ett 180 meter högt torn i svart sten. Det är furst Revulls hem och fäste, och maktbasen i hans rike.

Tornet är gjort för att se ondskefullt och kaotiskt ut. Det är också i stort sett ointagligt. Det är förankrat i urberget, med en centralpelare och fem stödpelare runt om, som i sin tur håller golv och väggar uppe på de femtio våningarna ovan jord. Stödpelarna är låsta till centralpelaren i en knutpunkt vid centralpelarens topp, i mitten av tronsalen. Det är Låset som är knutpunkten, och låses den upp kollapsar stödpelarna och drar med sig hela fästet. Raset kommer att dra med sig alla de yttre försvarsverken och göra mos av dem runt om tornet flera hundra meter därifrån och dem i tornet, med undantag av de som står på Låset.

Smyga in i tornet: Som tidigare nämnts finns det en hemlig ingång som leder in i källarplanen under tornet. Därifrån kan man smyga sig upp mot tronsalen.

Tornet är dock bemannat med troll och vildmän, så om de bara rusar in lär de bli upptäckta. Det skulle misslorna kunna lösa genom att klä ut sig till troll och vättar, men då måste de lära sig lösenorden som krävs.

Alternativt kan de satsa på att bli tillfångatagna och förda inför furst Revull, men då lär de inleda den sista striden oöverbärlig och bundna.

Striden mot trollens furste: Furst Revull är en ståtlig medelålders karl, med svart långt hår, välansat skägg, med skarpa drag och flammande ögon. Han är rustad i en svart plåtrustning och bär både mantel och ett långt svärd vid sidan.

Men han är inte bara en kraftfull krigare med gotiskt modesinne – det behöver han vara för att leda trollen – utan även en mäktig magiker. Furst Revulls styrka ökar hela tiden. Han kan visa hur Farn håller på att falla för hans trollhorder, eller hur misslorna i Missladal dör i svält och sjukdom.

Revull håller på att sträcka ut sin makt över världen för att ta över den i sin helhet. Misslastenen är ett av verktygen som öppnar en port till Andra sidan, från vilken han får makt att styra väder och vind och leda trollen även på stora avstånd. Stenen står i ett stativ i hans tronsal, och i en ställning över den hänger portalen till Andra sidan. Kraft strömmar in från portalen, ut till Tändernas torns tinnar, och därifrån upp i himlen som förmörkas. I skuggan av den förmörkade himlen drar trollen fram och härjar i världen.

MISSLOR I EON OCH HJÄLTARNAS TID

Slutet »En annan värld« var vad som gav upphov till att misslorna ramlade in i Eon och först fick kontakt med kragg och eyren, som trodde att misslorna kom från gudarna. Samma slut återanvändes för att få in misslorna i Hjältarnas tid också.



Furst Revull kommer inte låta sig övertalas, och han tänker inte släppa stenen frivilligt. En våldsamt konfrontation är alltså oundviklig, med misslorna och deras hjälte mot en mäktig magikerkrigare och hans vakter. Även med en mäktig hjälte är kampen i stort sett hopplös.

Den enkla utvägen är att hålla Revull och vakterna upptagna så att någon kan öppna Låset. Därmed rasar Tornet ihop och tinnarna som leder den mörka kraften till himlen försvinner, och därmed släpper mörkret och furst Revulls kontroll över världen. När han inser vad det är som händer kommer han förstås att försöka stoppa det.

EFTERSPELET

Det finns två möjliga slut på kampanjen i Trollvinter. Det ena är att misslorna kommer hem igen, och det andra är att de inte gör det.

Hemkomst: Efter att Tornet rasar samman är furst Revull mycket mer kraftlös, om han inte dog i raset. De rollpersoner som stod på Låset står nu högst upp på en hundrafemtio meter hög stenpelare med en smal spiraltrappa ner på utsidan, till stora delar täckt med bråte.

Misslastenen är kvar där uppe, och det är en rejäl stenbumling som inte låter sig flyttas lätt (man kan ju förstås vräka ut den över kanten). Att få hem stenen lär inte bli lätt att göra, men kanske kan stammarna hjälpa?

När Misslastenen kommer tillbaka till Missladal öppnas porten igen och sommarhovet kan komma över. Därigenom kommer våren äntligen till Missladal, och även om många dog i svälten under Trollvintern så kan de som överlevde bygga upp sina liv igen. Därmed tar kampanjen slut.

En annan värld: När Låset öppnas och Tornet börjar rasa händer konstiga saker med den mörka kraften som nu är frisläppt. Innan någon vet ordet av kan de som är närmast stenen sugas in i portalen och slungas iväg till en annan värld – kanske Järns mittersta värld – som misslorna nu måste lära sig att överleva i för att kunna bosätta sig. När portalen kollapsar går det inte att förutse vad som händer eller i vilken värld misslorna hamnar.



FÄRDIGHETEN GRUND

Färdigheten Grund är bara tillgänglig för odjur och spelledarpersoner. Den används som baslinje för odjuret eller spelledarpersoner och mäter ungefär hur bra den är. Finns ingen annan passande färdighet så slår man för Grund.

ODJUR

Några av de viktigaste personerna i sagan om Trollvintern behöver spelvärden. De finner du här, plus ett par varelser från *Trollvinter*.

VITTROR

De vildsinta vittorna är blodtörstiga hybrider, som en rovfågel med en kvinnas överkropp och ansikte. De är sadistiska och elaka, och de älskar människokött. När de anfaller börjar de med att skrämma sina offer. Sedan dyker de för att såra och skrämma ännu mer, och först när offret inte orkar längre, eller när offret börjar komma farligt nära civilisationen, går de till anfall för att döda. Om offret är manligt parar de sig först innan de dödar offret och äter upp det. Det finns nämligen inga manliga vittor.

Vittor lyder inte någon annan än flocken. På sätt och vis är de mer demokratiska än andra samhällen. Det finns nästan alltid en vittreflock i närheten av ett draknäste.

SPELDATA FÖR VITTROR

Skrämmande, Flygande, Flockdjur

Gard: 30 **Hälsa:** 15

Färdigheter: Grund 45%, Flyga 95%, Skrämma 65%

Klor, skada 3T6, Egg, Kvick

Vassa tänder, skada 2T6

Fjäderdräkt, skydd 1T6

SNORGELFNUTTAR

En snorgelfnutt är en liten harmlös varelse, ungefär stor som en grapefrukt, med fyra ben, svans, en stor käft och stora ögon, men ingen kropp. Den har smutsgul, mörkblå, vildsvinsrandig eller svart päls. Snorgelfnuttar är flockvarelser som lever av bär, rötter, svamp, multna löv, mask, ovanlädret på skor och det svarta på spelkort.

Snorgelfnuttar smakar blå, utom för troll. Förutom troll har de inga naturliga fiender. Det går att äta snorgelfnuttar, men då bör de urlakas först och sedan kokas långsamt över tre dagar med ett halvkilo socker eller honung. Då smakar de ungefär som vått ylle.



Snorgelfnuttar kan komma att präglas på andra varelser. I så fall tyr de sig till den varelsen och fnuttar efter. Då bör man mata den, om man inte vill gå barfota och ha odugliga spelkort.

SPELDATA FÖR SNORGELFNUTTAR

Gard: 5 **Hälsa:** 5

Färdigheter: Grund 35%, Äta saker 75%, Hoppa 65%, Bitar 55%

Käft, skada 2T6

DRAKEN AZHARVEXUS

Det finns inte många drakar i världen, men Azharvexus är den äldsta av dem. Han (hon?) har sitt hem under Svarteholts torn, som fortfarande är övergivet. Han valde Svarteholt för att slippa besök, som han inte alls tycker om. Fördelen med vittorna i tornet är att ingen besöker Han är flera tusen år gammal och påstås ha blivit dödad flera gånger om av en drakdödare eller en annan. Bevisligen har de fel.

Azharvexus är gammal och vresig, och ger sken av att han plågas av ledvärk (vilket är ren teater). Han har inte lust att sätta sig i rörelse. Om någon stör honom utan förvarning krävs det att fridstöraren väcker hans nyfikenhet för att hon inte ska brännas till aska utan förvarning.

Saker som kan väcka hans nyfikenhet är furst Revull som han ser som en ytterst intressant potentiell fiende, och misslor som vågar tala med honom. Alla misslor som han har sett hittills har flytt hals över huvud, och om en missla vågar tilltala honom skulle han kunna gå med på det.

Azharvexus nyckeln till Tändernas lås. Han vet exakt var den finns och har vissa misstankar om vad den gör. Han vet att furst Revull betraktar den som ett hot. Han tycker inte om furst Revull som är lite av en uppkomling, och skulle roas kungligt om Revull besegrades av en grupp spetsörade småtingar.

Däremot har draken svårt för att släppa sitt anseende som stor hemsk drake, så han vill ändå ha något i utbyte för nyckeln.

Azharvexus är för det mesta en stor svartblå drake, med lång hals och längre svans, femton meter lång från nos till svanspets och över tjugo meter mellan vingspetsarna.

SPELDATA FÖR AZHARVEXUS

Flygande, Enorm, Skrämmande

Gard: 40 **Hälsa:** 100

Färdigheter: Grund 75%, Eldkvast 85%, Slåss 95%, Kunna allt 85%, Vresig 85%

Eldkvast, skada 8T6, Yttäckande, Uppladdning, Förvarning

Bett, skada 6T6, Fångande, Långt

Klor, skada 5T6, Egg

Svans, skada 3T6, Stadig, Trubbig, Långsam, Tung

Drakfjäll, skydd 4T6, Mjukt

MÖRKRETS FURSTE

Furst Revull framträdde för första gången för sexhundra år sedan, om man får tro Codex Farnica. Han försökte redan då ta över makten från den rättmätige kungen, men sändes i exil.

Trehundra år senare nämns furst Revull igen i Vilinkrönikan. Nu hade han lärt sig sin läxa och studerat svartkonst under de trehundra år som gått. Som ledare över magikerkrigarna Ashlas orden försökte han igen från sitt fäste Svarteholt, men hans planer stoppades av den förste Faramond och av trollkarlen Giaran Geiran, och förvisades igen.

Nu är han tillbaka igen, med en plan som inte konfronterar Farn direkt.

Som alla andra Mörkrets Furstar är furst Revull arrogant och överlägsen. Han är oerhört karismatisk på ett skräckinjagande sätt. Han vet hur man sätter skräck i sina undersåtar, och han styr genom fruktan. Han kan se in i andras sinnen och använda deras fruktan mot dem.

Misslornas stora fördel är att furst Revull inte har någon kännedom om Uppdraget. Han har stulit stenen från Missladal, men han kan inte tänka sig att ett så fredligt och mesigt folk som misslor skulle kunna innebära ett hot. Han har dock gott om spioner, så om misslorna pratar om det kan han snappa upp att det händer. I så fall blir han oerhört road av konceptet, och kan i sin stolthet låta misslorna nästan lyckas.

Furst Revulls plan är att erövra den kända världen. Sedan kommer han styra genom fruktan, och injaga skräck i sina undersåtar och tappa deras fruktans energi. På så sätt blir han näst intill en gud. Skulle han lyckas så kommer världen uppleva ett mörker som det aldrig har sett förut.

SPELDATA FÖR FURST REVULL

Skrämmande

Gard: 30 **Hälsa:** 40

Färdigheter: Grund: 75%, Slåss 95%, Trolldom 95%, Vara elak 95%, Skratta hånfullt 95%

Svärdet Svartklo, skada 5T6, Egg, Kvick

Parerdolken Svartnäbb, skada 3T6, Egg, Kvick

Svart rustning, skydd 3T6, Mjukt



FÖRFATTARE OCH DESIGN

Krister Sundelin

ILLUSTRATIONER

Krister Sundelin

Björn Hellqvist

Version 1.0 2017-07-06



RINGBERGER

Personattribut	Personnummer	Personnamn	Personnamn	Personnamn
Långsam i sinnet				
Vis				
Älskvärd				
Vild				
Snarsucken				
Kort strubin				
Bildskön				
Altruistisk				
Mystisk				
Främmande				
Stark				
Försiktig				
Egoistisk				
Frånvarande				
Omtänksam				
Listig				

[illegible][illegible]