

METAFYSIK

Grundboken nämner den mittersta världen och världsträdet, men utvecklar den inte i detalj. Den här startmiljön beskriver delar den metafysik som grundboken bara antyder. Den mittersta världen är en av ett ospecificerat antal världar i världsträdet, utanför vilket det finns ett stort mörkt tomrum. Att lämna den mittersta världen innebär att man lämnar det mundana bakom sig. Det finns inget erda längre, utan allt är wyrd.

Gudarna har flera världar, bland annat ésegudarnas värld. Mörkalverna lever mellan världarna i underjorden i världsträdets stam och grenar, medan ljusalverna har en egen värld i världsträdets topp, nära gudarnas världar.

Wonernas värld är bränd och öde, ett mardrömslandskap av aska där ytterst få lever.

Då stormade Svava ut ur Ésegeard och tog hemgiften med sig, och wonerna följde efter.

Att bryta trolovningen var en skymf som éserna inte kunde acceptera. De krävde att Svava skulle fullfölja sitt löfte. Men Svava vägrade och sade att hon aldrig skulle gifta sig med en tjuv och en lögnare.

På så sätt bröt kriget mellan éser och woner ut.

ELD OCH FLAMMOR

Kriget mellan woner och éser skakade världsträdets stam och rötter.

Éserna mönstrade sin här och marscherade mot Wonegeard. Vid Wonegeards portar krävde Welu att Svava skulle fullfölja löftet. En sista gång försökte de båda sidorna förhandla, och ännu en gång gick förhandlingen i stöpet. För éserna var löftet att bryta trolovningen oförlåtligt, medan för wonerna var det försöket att stjäla stålets hemlighet som var den brytande punkten. De båda sidorna kunde inte komma överens. Inte ens att låta udda vara jämt var ett alternativ.

Så éserna samlade sin här och belägrade Wonegeards portar.

Wonerna svarade med en räd in i Ésegeard. De brände Siglunda hall. Éserna Wala, År och Hertha togs tillbaka till Wonegeard i kedjor som gisslan.

Welus ilska fann inga gränser. Han förbannade alla woner intill tidens slut och svor att lämna Wonegeard ödelagt och bränt. Han slöt pakter med mörka gudar, rimtursar och eldtursar. Han förhandlade med mörkalverna om lönnmord och illdåd.

På grund av Welus pakt med mörkalverna slutade ljusalverna att ge éserna det elixir som ger éserna deras eviga ungdom. Welu blev än mer rosenrasande,

och stormade Wonegeard och bröt genom dess portar.

I striden om Wonegeard stupade Welu, Othel och många andra éser. Många woner stupade också i striden. Svava föll för Othels spjut. Estel den sköna, Ulfwer, Odwald och många andra stupade. Men Svava hade gett order till Wilda att leda wonerna på flykt, och när linjen slutligen bröt samman och de sista försvararna föll stod Wonegeard tomt.

Éserna kunde inte jaga efter dem, så istället framtog de wonerna deras gudakraft och de brände Wonegeard och lade landet öde.

EXILEN

Wilda ledde wonerna i exil genom underjorden i Världsträdets grenar. Alfheim vågade inte ta emot dem, och i underjorden vägrade mörkalverna att visa gästfrihet. Utgård ville inte heller ta emot dem. Till slut kom de utspridda till människornas värld, och där slog de sig ner.

Det har gått flera hundra år sedan wonerkriget, och många woner minns ännu kriget och de som stupade i det. De minns också de många som dog under den långa flykten från Wonegeard. De har förlorat sin hemvärld och lever som främlingar i ett främmande land.

Det är en tårfylld och ångerfylld existens, men den är inte hatfylld. Wonerna har accepterat sitt öde, och söker nu istället finna en plats de kan kalla för sitt hem.



WONERNAS KLANER

Woneklaner har ingen gudatalare. De var ju själva gudar en gång i tiden, och många av dem har träffat ésegudinnorna personligen. Istället spelar völvan en större roll i woneklaner.

En viktig sak att ta hänsyn till i klanskapandet är att woneklaner är främlingar i den mittersta världen. De hör inte hemma här. Inte nog med det: de var gudar en gång i tiden, och som före detta gudar får de vördnad, samtidigt som de undviks då de var ésegudarnas fiender. Oavsett vilka gudar man tillber är det dumt att göra sig till fiender med ésegudarna, men samtidigt är det dumt att dra åt sig före detta gudars missnöje.

Om klanen är nomadisk är det inte säkert att det finns intressanta saker i klanens omgivning. Man kan betrakta platser i omgivningen som den plats där klanen börjar sin resa.

För Kungariket är wonerna anatema. De är trots allt det vandrande beviset på att deras tro på en enda gud är fel. Den wone som vandrar in i kungariket kommer leva farligt, om hon inte kan dölja sina horn eller förklä sig till troll.

KLAN VEDUN

Klan Vedun är en av woneklanerna i exil. Det är en av klanerna som ännu inte hunnit en plats att rota sig. Istället vandrar de från plats till plats, sökande efter ett hem där de kan bosätta sig permanent.

Det finns en schism i klanen mellan hövding Frode som föredrar att med diplomati förhandla med en värdklan om land eller en allians med en vänligt sinnad klan, och krigsmästaren Unn som helst vill ta land som är bördigt nog, oavsett om det redan ägs av en annan klan eller inte. Än så länge har Frode överhanden, och klanen vandrar därför vidare.

Ungefär hälften av klanen är födda efter flykten från Wonegeard; den andra hälften har aldrig upplevt något annat än ett liv på flykt.

WONEHÄSTAR

De stora wonehästarna är sällsynta i den Mittersta världen. De finns nästan bara i woneklaner och följde med dem från Wonegeard. Det krävs en osedvanligt storvuxen människa eller småvuxen jätte för att kunna rida dem.

Wonehäst: Väldig, Stark, Snabb som vinden, 40 Hälsa

EGENSKAP FÖR RIDDJUR

Väldig: Riddjuret har +10 Hälsa

HÖVDING FRODE

Den unge hövdingen tog över hövdingaskapet efter att hans mor Frija dog. Frode föddes i den Mittersta världen och har inget minne av Wonegeard. Han längtar därför inte hem, utan söker en plats här för klanen att slå sig ner på. Han inser också att det inte kommer att gå att erövra ett eget land, utan det måste ske med förhandling.

Frode har hittills trott att hans ledarskap var givet, men nu har han blivit medveten om att det finns folk i klanen som motsätter sig hans styre, som är trötta på vandringen, och hellre ser att klanen tar land med våld.

Frode är relativt sett ung och oerfaren med ganska små horn, men han vill väl och brinner av lust att hedra sin mors önskan.

HÄSTMÄSTAREN VIDE

De stora wonehästarna är Vides ansvar. Den mittersta världens hästar är för små för de ståtliga wonerna – de duger knappt som draghästar. Vide håller de kvarvarande wonehästarna vid liv och sköter om dem, och försöker också föda upp nya föl. Än så länge har han inte försökt korsa dem med vanliga hästar, men om det vill sig illa så är det den enda utvägen.

Vide är en allvarsam gråhårig herre som stöder Frode. Det kommer bli svårt att föda upp nya wonehästar om de inte har ett eget land att göra det på, och att ta land kommer bara leda till fiender som försöker stjäla hästarna. Han är den på fredssidan som Unn respekterar mest, och utan Vide skulle inte Frode kunna hålla emot.

VÖLVAN URI

Wonerna har aldrig haft någon gudatalare, eftersom de en gång var gudar. Däremot är andevärlden viktig för wonerna, och det är völvan Uri som för deras talan.

Uri är orolig för framtiden. Eftersom klanen är nomadisk finns det inga bofasta skyddsandar, och de som följer med klanen är inte så kraftfulla som bofasta skyddsandar skulle kunna vara. Andarna i de länder som wonerna passerar är avvaktande eller negativa till ett folk som är ésernas fiender. De lär inte bli mer positiva om klanen tar land med våld.

Därför känner Uri att klanen är sårbar och utsatt. Det kommer ta tid att blidka andarna, och tid har de aldrig eftersom de flyttar vidare. Hon står därför på Frodes sida, och förordar att förhandla sig till land eller att till och med adopteras in i en annan klan

• MFFBAXIIF: NPFRE: LFOA: LIMEIF: XHJYK: NPFRE: HIXFOX: HJTJREJFMEF: JFTF

KRIGSMÄSTAREN UNN

Unn är en veteran från wonekriget. Hon är bitter efter att ha förlorat släkt och vänner i kriget, men också för att ha förlorat sin status som gud. Hon suktar efter blod och är inte så noga med vems. Unn ser inte vistelsen i den Mittersta världen som permanent. Hon ser därför inte behovet av att fredligt få rätten att bosätta sig, utan tycker att man lika gärna kan ta land.

Unn accepterar Frodes ledarskap för tillfället, men hennes tålmod med valpen håller på att ta slut. Hon söker försiktigt och diskret stöd i klanen för att kunna ta över efter Frode, på ett eller annat sätt, om inte Frode accepterar hennes åsikt i saken.

MIST, HÖVDINGENS ARVTAGARE

Mist är Frodes yngre syster, och är näst i tur till hövdingaskapet såvida inte Frode skaffar barn själv. Mist är lite bitter över att hon inte blev hövding, och skulle gärna ta över efter Frode. Hon ser en möjlighet till detta om Unn får som hon vill, och stöder Unn i hemlighet.

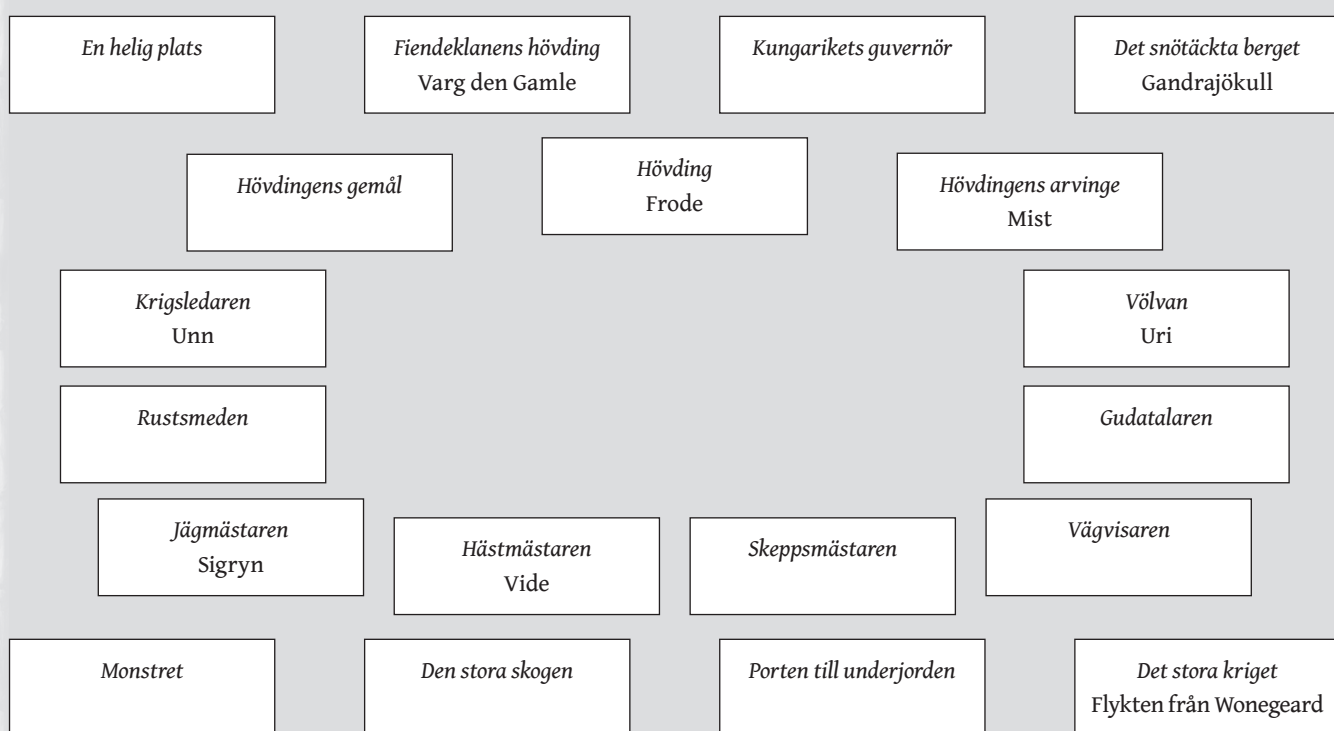
Officiellt står hon dock på sin brors sida. Inofficiellt planerar hon inför övertagandet utifall att något skulle hända.

JÄGMÄSTAREN SIGRYN

Sigryns långa båge är lite av en legend i klanen, och även känd bland dem som klan Vedun har gästat. Den är så lång och kraftig att ingen dödlig orkar dra den, utom möjligen troll och de starkaste jättar.

Sigryns jägarlag förser inte bara klanen med viltkött, utan spanar även av färdvägar och spanar på närliggande klaner. Tysta och osynliga spanar de av flankerna när klanen förflyttar sig, och bevakar lägrets utkanter när de är stilla. De får inte alls samma uppmärksamhet som Sigryn, och det med avsikt. Det är inte meningen att andra ska känna till hur skickliga jägarlaget är på att spana. Jägarlaget kan göra vad de är bra på utan att dra uppmärksamheten till sig genom att Sigryn tar åt sig uppmärksamheten.

Både Unn och Frode försöker vinna över Sigryn på sin sida, men än så länge håller hon sig neutral. Sigryn vill klanens bästa, men har ännu inte bestämt sig för vilken sida det innebär.



FLYKT ÖVER GANDRAJÖKULL

När Frode kallar samman klanen är det för en dålig nyhet: targerna har till slut låtit meddela att klan Vedun inte får stanna i deras dal. Targerna är ése-troende, och deras gudatalare har tolkat gudarnas röst och sagt att woneklanen är ésernas fiende. Targernas hövding, Varg, vill inte riskera ésernas vrede och har därför beslutat sig att kasta ut klan Vedun.

Kringliggande klaner har kommit till liknande beslut. Det har kommit budbärare som sagt att klan Vedun inte har fri lejd över deras område. Om klan Vedun skulle försöka så kommer de angripas.

Så Frode har insett att enda vägen ut går över Gandrajökull, en glaciär högt över targernas dal.

INLEDNING

Du behöver inte göra mycket för att få igång äventyret. I stort sett behöver du bara ordna följande:

- ♣ Klanen är nomadisk och har nu kommit till targernas dal.
- ♣ Klanen är inte välkommen hos targerna längre.
- ♣ Enda vägen därifrån går över Gandrajökull.

Att klanen är nomadisk behöver sättas som premiss när klanen skapas, eller bli effekten av kampanjen före äventyret. I en kampanj behöver politiken så småningom leda till att klanen inte längre är välkommen, annars kan det bli premissen direkt när klanen skapas.

Slutligen behöver geografin och politiken vara sådan att enda vägen går över Gandrajökull. Kringliggande klaner vill inte ge klanen fri lejd över deras territorium.

FRODES MÖTE

Klanen samlas utanför targernas by kring en stor eld. Det står targer på avstånd för att se att klan Vedun inte hittar på något våldsamt.

Frode berättar nyheten för klanen: de är inte längre välkomna hos targerna, för Ruru, targernas gudatalare, har fått en vision från éserna som förklarat klan Vedun som fiender till targerna. De måste ge sig av.

Vägen ut från dalen är stängd, så enda vägen ut går över Gandrajökull. Klanen har flera problem att ta itu med. En del av dem delegeras till rollpersoner.

- ♣ **Skaffa förråd inför marschen:** Klan Vedun består av några hundra personer. De behöver förråd och varma kläder för vandringen över glaciären.

Det kan krävas en hel del förhandlande med targerna för detta.

- ♣ **Få vägbeskrivning:** Det är inte många targer som brukar ge sig upp på glaciären, så det kan bli svårt att hitta någon som kan visa eller beskriva vägen över isen, speciellt som targerna helst inte vill tala med wonerna. Targerna kommer därför inte tala om att frostjättarna väntar där uppe.
- ♣ **Tidsfrist:** Det är nu sen vår, men högt upp i bergen ligger fortfarande snön djup och snöstormar kan slå till när som helst. Slagen i en utmaning för att resa över glaciären får en modifikation på -20% den här veckan och -10% nästa vecka. Först därefter är leden någorlunda öppen. Men tidsfristen är inte given: den måste förhandlas med targerna.
- ♣ **Finna vägen:** Slutligen behöver klanen finna en väg över isen. Det är inte lätt att flytta en hel klan om ett par hundra personer över isen. Se till att den här uppgiften delegeras till rollpersonerna.

ÖVER ISEN

Att finna vägen över isen och märka ut den är lämpligen en utmaning för Ledarskap, Spana, Stigvana, Uthållighet och Väderkunskap. De kommer inte hinna märka ut hela vägen innan Gandrajökulls isjättar överfaller ur bakhåll.

- ♣ **Undermålig kvalitet:** Rollpersonerna går vilse och märker ut fel väg. Tre missöden inträffar innan frostjättarnas överfall.
- ♣ **Låg kvalitet:** Rollpersonerna vet hur klanen delvis kan ta sig över isen, men kan inte märka ut vägen. Tre missöden inträffar innan frostjättarnas överfall.
- ♣ **Begränsad kvalitet:** Rollpersonerna vet var vägen går, men kan bara delvis märka ut den. Två missöden inträffar innan frostjättarnas överfall.
- ♣ **God kvalitet:** Rollpersonerna märker ut en väg för klanen. Ett missöde inträffar innan frostjättarnas överfall.
- ♣ **Överlägsen kvalitet:** Rollpersonerna märker ut en väg för klanen. Inget missöde inträffar innan frostjättarnas överfall.

Beroende på hur utmaningen går kan ett eller flera missöden inträffa. Välj några passande beroende på vilka slag som misslyckas.

Spricka i isen: Snön ger sig under en slumpvis rollpersons fötter, och rollpersonen ramlar ner i

en spricka. Rollpersonen tar 2T6 skada på Hälsa (hälskrud skyddar inte) på grund av fallet och ligger sedan fast fyra meter ner.

Snöstorm: Vädret slår om, från klart och soligt till mulet och blåsigt och sedan snöstorm under loppet av någon timme. Sikten är noll, och rollpersonerna tar 1T6 i skada per timme om de inte söker skydd. Stormen varar i ett dygn.

Fjällstugan: Natten faller på, och rollpersonerna passerar en stuga på en klippa som sticker upp ur isen. Det finns ingen där. Tar rollpersonerna skydd där kryper en liten armé av haugbui (16 stycken) upp och anfaller i nattens mörker.

Isfallet: När rollpersonerna har undersökt en väg och upptäckt att den inte leder någonvart så vänder de tillbaka. På vägen tillbaka upptäcker de att en stor bit av glaciären har kollapsat. För att komma tillbaka måste de ta sig ner för ett isfall: ett stup, tjugo meter högt, med brutna isblock och sprickor. Hitta på en lämplig utmaning för klättrandet.

FROSTJÄTTARNAS BAKHÅLL

När rollpersonerna har hittat och märkt ut en väg, och är på väg tillbaka till klanen för att leda dem över isen blir de överfallna av frostjättar. En frostjätte reser sig under deras fötter så att de ramlar av och tappar balansen. Tre frostjättar till reser sig ur snödrivor och riktar sina is-spjut mot rollpersonerna. En av dem vrålar »inkräktare! Ni följer med oss!» på utgårdiska, men upprepar det på allröna om ingen verkar förstå.

Deras mål är att fånga in inkrektarna och förhöra dem, och de förväntar sig att de pyttesmå rollpersonerna ger sig. Fyra frostjättar är trots allt inget att leka med.

OM DET OVÄNTADE INTRÄFFAR

Om rollpersonerna slåss mot frostjättarna lär det bli tufft: fyra frostjättar med egenskaperna Stor och Iskall gör att rollpersonerna har en distinkt nackdel: de kan inte ens göra skada förrän de lyckas låsa fast en frostjätte, och har en modifikation på -20% på det de gör. Räkna inte med att rollpersonerna klarar sig. Medvetslösa rollpersoner tas till fånga. Se sidan 102 i grundboken för deras värden.

Rollpersonerna kan ge upp när som helst. Då blir de också tillfångatagna.

Rollpersonerna kan också försöka fly. Frostjättarna kommer att jaga efter dem i så fall. Använd receptet på sidan 62 i grundboken.

Det finns en ganska stor möjlighet att rollpersonerna delas upp nu: dels i de tillfångatagna och medvetslösa, och dels de som kommer undan. De som kommer undan kan återgå till klanen.

FROSTJÄTTARNAS GÄSTFRIHET

De rollpersoner som ger sig eller slås medvetslösa binds och dras bort till frostjättarnas hall, ett långhus av is. De tas om hand någorlunda väl och om de är skadade blir deras sår omskötta av trälarna i huset.

Efter en stund kallas de till högbordet, där de får stå framför Zava, frostjättarnas drottning. Hon är inte glad att småttningar har kommit upp på glaciären så tidigt, och vill veta varför rollpersonerna har tagit sig upp på hennes domäner.

Förhandling: Mest troligt är att rollpersonerna och isjättarna förhandlar om rätten att vandra över Gandrajökull. Zava är inte helt omöjlig om saken, så länge hon får en god förklaring och en skälig ersättning. Frågan är väl mest hur mycket det kostar klanen. Receptet för förhandlingar finns på sidan 62 i grundboken.

Bluff: Det kan också hända att rollpersonerna försöker bluffa sig ur situationen. Receptet finns i grundboken på sidan 61. Det ska dock mycket till om en bluff ska leda till att klanen får fri lejd över Gandrajökull.

Duell: Det kan hända att någon rollperson försöker utmana jättarna på tvekamp om sin frihet eller fri lejd. Det är inte säkert att Zava går med på en tvekamp, men om hon gör det finns receptet för holmgång på sidan 62 i grundboken. Ge rollpersonen -40% på grund av storleksskillnaden.

OCH SEN?

På andra sidan Gandrajökull väntar inte något paradiset, utan fler äventyr. Kanske kommer klan Veduner i Estfjord, och får försöka be om asyl hos dem. Kanske måste de vandra vidare.



