

ALVERNAS VÄRLD

Alverna känner den eviga ungdomens hemlighet och lever nära gudarna. Därför är världen mycket anorlunda för dem. De minns kriget mellan éser och woner. De bevittnade hur ordningen i gudavärldarna revs upp. De såg med sorg hur wonererna tvingades i exil och hur deras hem brändes.

Därför ter sig politiken i den mittersta världen som flyktig och oviktig. Även när de vandrar i den mittersta världen lever de i en egen värld, en värld där månvarv och år är lika tillfälliga som timmar och dagar. Deras värld står utanför tiden, och därför har de också svårt att följa med i de dödligas politik. Inte ens Kungarikets prakt kan mäta sig med gudar- nas salar.

Däremot är de oroliga för den religion som sprids med Kungariket. Det skrämmer dem att människorna kan hitta på en gud att dyrka och i vars namn man kan erövra andra riken och förslava hela folk. Det är kanske inte så förvånande ändå att alvernas ord för »människor« är »ihmisiä valheiden«, falskhetens folk.

ALVER I DEN MITTERSTA VÄRLDEN

De flesta kampanjer lär utspela sig i den Mittersta världen. Alver i sådana kampanjer lever i exil eller är på vandring genom den Mittersta världen.

Alver i exil skulle kunna ha allierat sig med wonererna i kriget mellan éser och woner, eller ha gjort sig fiender i underjorden. Det kan till och med drabba hela klaner som kan bygga egna riken i de djupa skogarna, där de lever sitt eget liv. Enskilda alver lever ofta som gäster i en klan från den Mittersta världen.

EVIG UNGDOM

Det är väldigt sällan som evig ungdom är ett problem eller en oschysst fördel i rollspel. En sak som ibland lyfts som ett problem är att alver lever så länge att de borde kunna allt och ha orättvist höga spelvärden, men dels behöver det inte nödvändigtvis vara så, och dels är rollpersoner hjältar. Alvers längre liv och erfarenhet speglas istället att man inte använder dussinmotståndare lika ofta som grund för alviska spelledarpersoner.

Spelar man generationsspel så innebär evig ungdom mest att man slipper göra en ny rollperson var tjugonde år, och gör man det inte så spelar det ingen roll att en alv-rollperson fortfarande kommer vara vid liv hundra år efter att kampanjen är slut, när alla andra har dött av ålder flera gånger om.

Det kan också hända att alver är på vandring. Delar av de högre världarna kan man inte nå annat än genom att färdas genom den mittersta världen. Resan behöver inte gå fort eftersom alver har tid på sig. De kan mycket väl få för sig att stanna en stund (några sekler eller så), för att de trivs där, eller för att porten inte öppnas än på ett tag.

I VÄRLDSTRÄDETS TOPP

Alfheim, *maailma*, alvernas värld – den magiskt skimrande världen i världsträdets topp har många namn. Den är inte som den mittersta världen, med stora öppna slätter, djupa hav och höga berg, skyddade djupt inne i världsträdet. Alfheim ligger högt upp och precis i kanten av världsträdet med utsikt ut i tomrummet.

Alfheim är en fragmenterad värld: »öar« med djupa klyftor och utsikt ner i världsträdets djup om man vågar sig nära kanten. Skimrande broar av regnbågsljus knyter ihop många av öarna, medan man seglar med himmelsskepp över de större avstånden. Några öar är svåra att nå över huvud taget från Alfheims övriga öar, till och med för himmelsskepp. Wyrdrömmarna kan vara starka i världsträdets kant. Då är det ofta enklare att ge sig ner i Underjorden i världsträdets grenar, kanske till och med ner till den mittersta världen för att ta sig mellan öarna. En sådan resa kan ta ganska lång tid, men tid är ju det som alver har i överflöd.

HIMMELSSKEPP

Ljusalver använder flygande himmelsskepp för att ta sig mellan Alfheims öar. De är vanligen ungefär tio till tjugometer långa öppna skepp – det finns kortare slupar och även större skepp, men de är ovanliga – med runor och besvärjelser i skrovet som leder wyrd och håller skeppet flygande, och segel av spunna wyrdtrådar som skimrar som glasklart silver i solen. Himmelsskepp flyger bara när wydrömmarna är starka. I den Mittersta världen kan de bara flyga vid världens kant, där wydrömmarna manifesteras som norrsken. I resten av den Mittersta världen fungerar de som vanliga skepp.

WYRDSTRÖMMAR

Starka strömmar kommer från tomrummet utanför världsträdet, som vind i en trädkrona. De kommer utifrån och leker mellan grenarna, för att koncentreras i världsträdets stam. Därifrån går de ner mot världsträdets rötter och tillbaka till tomrummet.



Men detta är inte en luftvind, utan en wyrdström, ren urkraft som blåser och leker i världsträdets grenar. Det är från wyrd som gudar och sejdkonor får sin makt, och i världsträdets topp är den som kraftfullast och vildast – så stark och vild att de kan sänka en oförsiktig kaptens himmelsskepp.

Det finns ett antal kartlagda wyrdströmmar, i synnerhet i närheten av tätbefolkade delar av Alfheim och vid de vanligaste handelslederna till Ésegeard. Där kan man segla någorlunda säkert om man är en kapabel kaptän.

I UNDERJORDENS MÖRKER

Maanalainen eller underjorden är inte en del av den mittersta världen. Underjorden ligger tvärtom mellan världarna, inuti världsträdets stam och grenar. Genom underjorden kan man ta sig från en värld till en annan.

Men underjorden är inte bara vägar mellan världar, utan även hem för mörkalverna. När världen brann i tidens gryning gömde sig alverna i världsträdets stam. En stor del återvände till Alfheim för att bygga upp sin värld igen, men lika många stannade i underjorden.

I världens djup gräver mörkalverna efter ädelstenar och metaller, smider de mest förunderliga ting och skapar underverk. De är inte ensamma i världens djup: här finns många förunderliga varelser som gnager på världens rötter och inte har sett solljuset sedan tidens gryning.

ROTFLODER

Rotfloder strömmar i underjordens djup, både in mot världsträdets stam och ut från den. De som strömmar utåt från stammen är ljusa, klara och snabba. De som strömmar inåt är ofta bredare, långsamma, men djupa och mörka. Det är på dessa floder som underjordens klaner handlar med varandra och mellan världsträdets världar.

Ljusa och mörka rotfloder är båda förrädiska, men på olika sätt. De snabba och starka strömmarna på en ljus rotflod kräver att man är en expert på att hantera sin båt, och stora skepp är nästan omöjliga att framföra. De långsamma mörka rotfloderna möjliggör större skepp – långsammare utåt än inåt – men de hemsöks å andra sidan av underjordens monster.

SKEPP OCH BÅTAR

Himmelsskepp och andra båtar och skepp fungerar som riddjur, men har andra värden. Man kan också definiera en båt eller ett skepp, eller delar av det, som zoner och använda för strid.

NÅGRA TYPISKA BÅTAR

Eka: Åror, 30 Hälsa

Jolle: Åror, Segel, 25 Hälsa

Himmelsslup: Segel, Flygande, 25 Hälsa

Långskepp: Stor, Segel, Åror, 50 Hälsa

Himmelsdrakskepp: Stor, Segel, Flygande, 40 Hälsa

EGENSKAPER FÖR BÅTAR OCH SKEPP

Flygande: Skeppet kan flyga genom att manipulera wyrdströmmar.

Segel: Skeppet eller båten kan drivas av vinden, vilket ger +20 på slag för Sjömannaskap.

Stor: Skeppet är stort nog för att ha flera zoner och tiotals besättningsmän, och fungerar som odjursegenskapen Stor i strid mot skepp som inte har egenskapen.

Åror: Skeppet eller båten kan drivas av muskelkraft, vilket gör att man kan använda *Styrkedåd* för att manövrera skeppet i strid.



ALVISKA KLANER

Alviska klaner skapar man på samma sätt som vanliga klaner. En skillnad är att de sällan eller aldrig har en gudatalare. Eftersom de lever så nära gudarna så är det inte så viktigt att ha en person som tolkar deras vilja. Man kan ju fråga dem själv nästa gång man träffas (om några sekler).

En annan skillnad är att Kungariket spelar väldigt liten roll för alver. Till och med om klanen tillfälligt bor i den mittersta världen så kan »tillfälligt« vara ungefär lika långt som Kungarikets hela uppgång och fall. Istället är det gudarna som tar Kungarikets plats som yttre maktfaktor. Alver höll sig neutrala i konflikten mellan éser och woner, men nu när wonererna drivits i exil och éserna är ensamma herrar på täppan måste alverna förhålla sig till den enda stormakten.

KLANFORMULÄRET

Det finns ett särskilt klanformulär för alvklaner på nästa sida. Det skiljer sig en aning från det vanliga klanformuläret, men det fylls i på samma sätt och i samma ordning som det vanliga. Så här ser de viktiga platserna ut:

En helig plats: Även alver har heliga platser. Det handlar inte så mycket om att dyrka gudar eftersom man kan förhandla direkt med dem. Det är troligare något annat, en plats där kunskap samlas, en plats för meditation, en minnesplats eller något liknande.

Fiendeklanens hövding: Alver är inte ett homogent och fredligt släkte. Det finns gott om interna motståndningar inom alvsläktet. Vilken är fiendeklanen, hur uttrycks fiendskapen och vem är deras hövding?

Gudarnas utsände: Relationen med gudarna är känslig och kräver ett diplomatiskt handlag. Éserna, eller någon annan gudastam, har skickat ett sändebud till alverna. Vem är det, hur uppträder sändebudet, och vad är sändebudets roll hos alverna? (Ersätter Kungarikets guvernör.)

Landmärket: Det finns ett stort landmärke i närheten. I underjorden kan det vara en stor grottsal, en underjordisk sjö eller en rotflod. I världsträdets topp kan det vara en särskild gren i världsträdet,

FRÅN BÅDA SIDOR

Om ni någon gång har spelat en alvkampanj med episoder som snuddar vid människor, prova att spela från en episods människors synvinkel. Då blir era förra rollpersoner levande legender.

en ö, en wyrdström eller något liknande. Vad är det för plats och vilken betydelse har den? (Ersätter Det snötäckta berget.)

Monstret: Både i underjorden och i världsträdets topp finns monster bortom denna värld. Vad är det för något som hotar klanen?

Den stora skogen: Det finns skogar i underjorden, av förstenade träd, kristaller eller svampar. I världsträdets topp finns det också skogar, och närheten till wyrdströmmar kan göra dem vakna och medvetna.

Porten till den mittersta världen: Istället för en port till underjorden har ni en port till den mittersta världen. Vad är det för port, vart leder den och vad finns på andra sidan?

Det stora kriget: En naturlig möjlighet är att klanen påverkades av kriget mellan éser och woner. Ett krig mellan alvklaner är en annan möjlighet. Krig mot dödliga är tänkbart men inte så sannolikt eftersom allt alver behöver göra är att dra sig undan en stund tills motståndaren dött av ålder. Men vad var det för krig, vad hände och hur drogs klanen in?

Så här ser de viktiga personerna i klanen ut:

♣ **Hövdingen:** Som i grundboken.

♣ **Hövdingens gemål:** Som i grundboken.

♣ **Hövdingens arvtagare:** På grund av alvers långa liv är det svårt att planera vem som ska ersätta hövdingen. Vanligen finns det ingen arvtagare, utan man löser det problemet när det sker. Man skulle kunna byta ut den mot något annat, exempelvis en Rådgivare för ljusalver eller Spionmästare för mörkalver.

♣ **Völvän:** Som i grundboken.

♣ **Gudatalaren:** Eftersom alver lever så nära gudarna så är gudatalaren mer av en »utrikesminister« än en präst.

♣ **Skogsmästaren:** Kan vara en gruvmästare för mörkalver.

♣ **Skeppsmästaren:** Som i grundboken. Underjorden har sina rotfloder, och Alfheim har sina himlsskepp.

♣ **Hästherren:** Som i grundboken. Det är kanske inte så vanligt i underjorden.

♣ **Jägmästaren:** Som i grundboken.

♣ **Rustsmeden:** Som i grundboken. Det är förmodligen viktigare för mörkalver.

♣ **Krigsherren:** Som i grundboken.

·:·N·F·S·E·L·Y·O·S·I·R·H·O·M·I·S·X·I·S·N·O·R·E·L·I·M·O·R·L·E·N·Y·Y·O·E·M·N·S·E·M·B·E·R·S·Y·I·N·I·P·S·X

EN HELLIG PLATS

PERSONATTRIBUT

- Maktlysten
- Vis
- Älskvärd
- Vild
- Snarstukken
- Kort stubin
- Bildskön
- Altruistisk
- Mystisk
- Främmande
- Stark
- Manipulativ
- Egoistisk
- Frånvarande
- Omtänksam
- Listig

Namn

Attribut

Gemålens stöd

HÖJDINGEN

Namn

Attribut

Hövdingens stöd

HÖVDINGEN

HJENDELKONINGENS HÖVDING

GUDARNAS UTSTÄNDE

LANDMÄRKE

Namn

Attribut

Rådgivarens/spionmästarens stöd

SPIONMÄSTAREN

RÅDGIVAREN

ELLER

Namn

Attribut

Krigsledarens stöd

KRIGSLJEDAREN

Namn

Öde

1

Namn

Öde

3

Namn

Öde

2

Namn

Öde

4

Namn

Attribut

Rustsmedens stöd

RUSTSMEDEN

Namn

Öde

5

Namn

Attribut

Gudatalarens stöd

GUDATALAREN

RELATION

- Är älskare till
- Är barn till
- Är syskon till
- Är blodsbanden till
- Högaktar
- Dyrkar
- Avskyr
- Är rival med
- Är förskjuten av
- Är beroende av
- Har en skuld till
- Är utfrusen av
- Är bästa vän med
- Har en innesittande skuld från
- Högaktas av
- Avskys av

Namn

Attribut

Jägmästarens stöd

JÄGMÄSTAREN

Namn

Attribut

Hästerrens stöd

HÄSTERREN

Namn

Attribut

Skeppsmästarens stöd

SKIPPSMÄSTAREN

Namn

Attribut

Skogs-/gruvmästarens stöd

SKOGSMÄSTAREN

ELLER

GRUVMÄSTAREN

MONSTRET

DEN STORA SKOGEN

PORTEN TILL DEN MITTERSTA UÄRLDEN

DET STORA KRIGET

ALVKLANKAMPANJER

Det är en egen utmaning att spela en alvbaserad kampanj just på grund av det långa livet och den gudanära nivån. En alvkampanj har möjlighet att bli mer episk och storslagen på ett sätt som en vanlig Järn-kampanj inte uppnår. Den får också andra teman.

Världens flyktighet: Ett sätt att spegla alvernas långa liv är genom världens flyktighet. Det blir synnerligen tydligt om man spelar en alvklan i exil i den mittersta världen. Man kan dela upp kampanjer i episoder med långa mellanrum mellan dem. Den första episoden med ett par äventyr skulle kunna utspelas under motsvarande bronsålder. Sedan hoppar man ett par århundraden, och när man fortsätter har Kungariket en storhetstid i ett par äventyr. Sedan hoppar man ett par århundraden till och Kungariket har fallit och stamsamhällen tagit dess plats, och så vidare. Människor från en episod är borta i nästa, men däremot kan deras ättlingar hålla minnet levande i sagor som rollpersonerna minns som vänner eller fiender.

Sagonivå: Alver lever nära gudarna och har makt som inte står dem långt ifrån, i synnerhet dem som lever i Alfheim eller Underjorden. De bor inte i långhus eller rundhus, utan i fantastiska salar och torn i skinande vit marmor och förgyllda pelare, eller i magnifika grottsalar upplysta av magiska lyktor. De har magiska svärd och verktyg och flygande skepp. Släpp detta lös fullständigt! Ni spelar så nära gudarna ni någonsin kan komma! Ta chansen och spela på fantastisk nivå för en gångs skull, och låt spelarna hitta på mytiska egenskaper till sin startutrustning.

Fantastiska motståndare: Motståndare i en alvkampanj i Alfheim eller Underjorden är lika fantastiska! De är gudar eller övervärldsliga monster. Människor är inte en värdig motståndare, såvida det inte rör sig om någon av människornas få hjältar. Intrigerna handlar istället om relationer inom klanen, mellan alvklaner, eller mellan alver och gudar.

Eviga intriger: Man säger ibland att alver inte dödar alver. Det är bara delvis sant: alver kan bli fiender och fiendskapen varar i så fall för evigt, men man föredrar att någon annan känner sig tvingad att döda ens fiender. En alvisk vendetta varar i seklar, och under den tiden manövrerar man och intrigerar målmedvetet så att ens fiende hamnar i en ohållbar situation. På så sätt tappar man inte ansiktet när ens fiende tappar huvudet, utan kan upprätthålla illusionen av heder.

PLANERA KAMPANJEN

En alvkampanj i Underjorden eller Alfheim planeras ungefär som en vanlig Järn-kampanj. Skillnaden är att man spelar mycket mer mot gudarna och ofta kommer i direkt kontakt med dem, och att kampanjen är mer fantastisk. Försök att få kampanjen att framstå som en gudasaga som rollpersonerna deltar i. Men i övrigt spelar man och planerar en sådan kampanj ungefär som vanligt.

En alvkampanj i den mittersta världen skiljer sig en del. En alvklan i den mittersta världen är inte riktigt en del av världen, utan resten av världen »rusar förbi«. Hövdingar i grannklaner har dött och deras barnbarn har tagit över mellan spelmöten. Kungariket har stagnerat och blivit ett minne under ett spelmöte. Den mörka skogen har brunnit ner. En fejd för rollpersonerna är personlig, men för andra änden varar den över generationer. Genom att aktivt förändra klanformulärets omgivning skapar man en känsla av att lång tid går, och det är något man bör ta hänsyn till när man planerar kampanjen.

En vanlig kampanj med enskilda alviska rollpersoner i fungerar precis som vanligt.

DET FANTASTISKA

Både Underjorden och Alfheim är fantastiska miljöer, så till den grad att det förmodligen blir vardag för alverna. Du kan med fördel skapa episka skatter, exempelvis vapen eller till och med riddjur med mytiska egenskaper. Du kan även tillåta dem från början. Se till att fantastiska föremål har namn och historia. Om de inte har det, fråga spelarna och be dem hitta på en historia.

Uppmuntra spelarna att beskriva episka manövrer. Det har ingen regelmässig påverkan om en spelare säger »jag hugger fienden över bröstkorgen« eller »jag flyger upp i luften och hugger i fallet, och fienden slungas in i väggen«. Regelmässigt är de båda anfallen identiska, men det senare passar den fantastiska nivån.

SPELBALANS

Tack vare att Järns regelsystem är så pass robust och skapat för kompetenta rollpersoner behöver man inte oroa sig för att rollpersonerna blir för mäktiga ens om de är alver. Rollpersonerna är relativt kraftfulla vid start, men på grund av att erfarenhetsreglerna är självbalanserade går det bara att precis ramlar utanför skalan (det högsta teoretiska färdighetsvärdet en rollperson kan få är 106). Eftersom en stor andel av slagen är motsatta så fungerar spelet även om man har väldigt höga färdighetsvärden.



SYVÄVESIHEIMO

Syvävesiheimo är en mörkalvsklan som lever relativt nära den Mittersta världen. Klanen skulle mycket väl kunna vara det som finns bortom Porten till underjorden i en annan kampanj.

Deras hem är labyrintisk i flera sammanflätade nivåer och uthuggen ur den levande stenen i världsträdets stam. Gångar och gallerier öppnar sig till djupa klyftor inne i deras städ, smäckra broar och pelare av sten överbryggar djupen. Allt lysas upp av ett magiskt gyllene sken, utom de djupaste fånghålorna där det eviga mörkret råder.

Bortom Syvävesiheimos domäner finns brådmörka djup, rotfloder, underjordiska sjöar och vida salar som inga dödliga ögon någonsin sett. Det är på dessa vägar mörkalverna handlar med andra klaner.

HAILAKKA, VÖLVA

Hailakka den bleka har varit klanens völva under årtusenden. Hon håller sig undan från klanen och lever i en grotta med andarna. Folk följs av så många andar – inte bara deras fylgja utan även förfäder, hem-andar och även hämndlystna andar – att det blir för mycket för henne annars.

PIMEÄLAINE, SKEPPSMÄSTARE

Rotströmmarna kräver särskilda farkoster: snabba och smidiga, men flatbottnade och osänkbara. Det är Pimeälaine som bygger dem av mörketrä. Båtarna han bygger skulle kanske inte segla så bra på havet, men på sjöar och floder i den mittersta världen skulle de vara suveräna.

VARJOTERÄ, SPIONMÄSTARE

Ansiktsdansarna känner alla hemligheter och hör alla viskningar. Därigenom är de mäktiga och nästan en klan i klanen. Deras ledare Varioterä blir en hövding vid hövdingens sida. Han är obrottsligt lojal mot hövdingen, eftersom han vet om att han är rökt om hövdingen inte litar på honom. Så hövdingen har tillgång till samma hemligheter, även om han inte vet om vilka ansiktsdansarna är – med undantag för de hemligheter som Varioterä känner till om hövdingen.

NYTT RECEPT: ANSIKTSDANS

Ansiktsdansen är en ny fördjupning under Skaldekonst som bara är tillgänglig för mörkalviska ansiktsdansare. Andra personer måste finna en lärare och övertala denne, och det är inte lätt. Ansiktsdan-

sen utgörs av en utmaning för Skaldekonst, Leta, Uthållighet, Wyrd och Lärdom.

Undermålig kvalitet: Ansiktsdansen går bra, men sviker vid ett kritiskt tillfälle efter spelledarens godtycke.

Låg kvalitet: Ansiktsdansen misslyckas. Du kan inte byta utseende.

Begränsad kvalitet: Ansiktsdansen fungerar någorlunda. Du kan bara klä ut dig till en icke-specificerad person av samma släkte och kroppsform och bara under ett dygn.

God kvalitet: Ansiktsdansen fungerar bra. Välj tre av följande: annat släkte, annan kroppsform, snabb förvandling, annan röst, längre tid än ett dygn, specifik person som passar med röst, släkte och kroppsform.

Överlägsen kvalitet: Ansiktsdansen är fulländad. Du kan ta formen av vilken person som helst, oavsett kön, släkte, kroppsform och röst. Du får välja mellan att ansiktsdansen varar ett dygn men sker i stort sett ögonblickligen, eller att den tar en halvtimme men varar så länge du har lust.

NYTT VÄRV: ANSIKTSDANSARE

Ansiktsdansarna är mörkalvernas spioner och lönnmördare. Deras förmåga handlar inte om att de är bra kämpar, utan att de är mästare på att smälta in och försvinna i folksamlingar och att förklä sig. Såvida man inte är mörkalv själv så är det ofta misstänksamt att en mörkalv smyger sig på en. Därför har de utvecklat ansiktsdansen. En skicklig ansiktsdansare kan gömma sig i icke-alklaner i flera år utan att det märks, och de absolut skickligaste kan ta vilket ansikte de vill.

Färdigheter: Skaldekonst, Leta, Uthållighet, Wyrd, Lärdom, Jakt, Manövrer, Gömma sig, Stigvana, två av följande: Knivkamp, Bågskytte, Svärdskamp och Slagsmål

Stordåd: Din klan överlevde en svår fejd för väldigt länge sedan, när en av dina förfäder infiltrerade fiendeklanen. Vems roll tog föfadern och hur lyckades föfadern avvärja hotet?

Bonusval: Uthållighet, Manövrer, Lärdom, Knivkamp, Läkekonst



TUULIMIEKKA

Högt upp i världsträdets krona i Alfheim finns en arkipelag av flera öar som ligger kring den avlånga ön Visamiekkka. Det här är ljusalvklanen Tuulimiekkas hem.

Visamiekkka ligger högt över den mittersta världen, ovanför dess blå slöja, så tittar man upp mot himlen över Visamiekkka så är den inte blå, utan djupt purpur, nästan svart, med ljusa röda och orangea lysande moln som sträcker sig över himlen. Stjärnorna lyser även under dagen. Det finns vanliga moln också, som det ibland regnar från.

VIDAMAIRO, HÖVDING

Visa Vidamairo har varit hövding sedan urminnes tider. Hans långa grånade hår och ädla drag ramas in av en krona av horn från gyllenhjorten. Han lyssnar med evig tålmodighet på sina undersåtar och ger kloka och eftertänkta domslut.

Under den ädla och majestätiska ytan finns dock en mörkare sida, som med en spindels tålmod planerar och konspirerar för att säkra den yttersta makten hos sig själv, en grym despot som eftersträvar makt för maktens egens skull. Fred är inte ett mål i sig, utan en språngbräda för mer makt.

SENOVERA, GUDATALARE

Senovera är mörkalv, men lever hos ljusalverna i Tuulimiekkka. Hennes son är bortgift med en av éserna, så hon har god kontakt med ésernas släkte och färdas ofta till Éseheim för att tala med dem.

Senovera är en diplomatisk person, och en förtrogen rådgivare till Vidamairo. Hon är medveten om Vidamairos mörka sida, men kan använda den för att uppnå sina mål. Men ibland går Vidamairo för långt, och då måste Senovera gå försiktigt fram för att motarbeta honom utan att någon skugga faller på henne.

ESKERRO, RUSTSMED

De vackraste svärderna tillverkas av Eskerro: långa, smäckra, tunna och så skarpa att luften tycks glöda när man hugger med dem, konstfullt etsade med flätverk på klingan och kristall och guld i fästet. De har inget motstycke i världsträdets grenar.

Eskerro är djupt konservativ och väldigt överlägsen. Hans konst är resultatet av lång tids erfarenhet och arbete, och han vill inte att den ska förvanskas av nya påhitt och definitivt inte missbrukas och hamna bland lägre stående varelser. Det är knappt ens att gudarna är värda hans vapen.

VIVARAIN, SKOGSMÄSTARE

Vivarain är inte mycket för vildmark. Han betraktar snarare Visamiekkas skogar som en stor trädgård. De får gärna ha ett intryck av vildmark över sig, men på ett kontrollerat och välkött sätt. Död och förruttelse, en naturlig del av riktig vildmark, hör inte hemma i hans vision. Det gäller inte bara rovdjur utan även jägare och skogsbruk.

Vivarain längre och större än alla andra alver i Visamiekkka, nästan som om han hade woneblod i ådrorna.



PLATSER

Platser i både Alfheim och underjorden ska vara fantastiska och överjordiska! Låt dig inte hindras av vad som verkar »realistiskt« eller »historiskt« och definitivt inte »jordnära«.

JOUTSENSAARI

Svanarnas ö är helig men inte gudomlig. Det är en plats som tillhör svanarna och svanmöerna, de alver som viger sina liv att sköta om svanarna och tjäna dem. En del säger att svanmöerna själva kan ta svanform när dör, och som svanar blir de kärle för alla andra alvers själar. Sanningen håller de för sig själva.

Svanmöerna har en uppgift till: när en ny hövding tillsätts är det svanmöerna som helgar hövdingens styre. Ingen alvisk hövding anses ha full legitimitet utan deras välsignelse.

DEN MÖRKA VÄGEN

Det finns en mörk väg in till världsträdets kärna. Där går den från toppen till roten, raka vägen från gudarnas världar i toppen till ödesgudinnornas källa vid dess rot. Vägen är äldre än tiden själv och har många förgreningar.

Det är inte ofarligt att vandra på den mörka vägen. Det finns många okända fador i världsträdets djup. Den mörka vägen är dock säkrare än andra vägar, i synnerhet om man tänker på att den ligger i de djupaste delarna av världsträdet.

ÄLVABRÖLLOP

Älvabröllopet är ett intrig- och mysterieäventyr som är tätt invävt i politiken inom och utom klanen.

BAKGRUND

Det kommande äktenskapet mellan Asamiela och Urivilasa är helt och hållet politiskt. Asamiela och Urivilasa är inte alls intresserade av varandra. Syftet med äktenskapet är att få ihop en allians mellan rollpersonernas klan och klan Tummavuoristo.

Ett problem är guden Seide, en wone som lever bland éserna. Han är gift med en ésegudinna och lyckades därför undgå utrensningen efter kriget mellan éser och woner. Seide tolereras eftersom att han har kunnat få favörer från både rollpersonernas klan och Tummavuoristo, inklusive elixir för evigt liv, genom att spela ut klanerna mot varandra.

En allians mellan de båda klanerna vore förödande för Seide och skulle göra det omöjligt att få tag på elixiret för evigt liv. Seide är den ende som kan få tag på det och ingen av gudarna vet hur han gör, och skulle han inte längre få tag på elixiret så skulle hans position kullkastas och han skulle säkert bli utkastad. Vare sig rollpersonernas klan eller Tummavuoristo skyltar med sitt underhandlande med Seide, så det kom inte upp i fredsförhandlingen och äktenskapsförhandlingen.

Så Seide använder sina hemliga kontakter hos båda klanerna för att hetsa upp fiendskapen så att äktenskapet och freden inte ska kunna komma till stånd.

VAD DU BEHÖVER FÖR ÄVENTYRET

Du behöver sätta in följande i klanschemat för att kunna leda Älvabröllopet:

- ♣ En *fiendeklan* till rollpersonernas klan.
- ♣ *Asamiela* och *Urivilasa*, de två som ska gifta sig, lämpligen hövdingarnas eller deras gemålernas barn. Den ena kommer från rollpersonernas klan, och den andra från fiendeklanen. De behöver inte vara etablerade sedan tidigare.
- ♣ *Seide* som gudarnas utsände.
- ♣ *Gudatalaren* och *rustsmeden* är medkonspiratörer med Seide.
- ♣ En *helig plats* där bröllopet kan inträffa.

Klanen Tuulimiekka är skriven för att passa in i äventyret, men det är lätt att anpassa mörkalvsklanen Syvävesiheimo (eller någon annan klan) till äventyret.



Du kan om du vill köra ett äventyr före Älvabröllopet, där rollpersonerna får försöka förhandla fram en fred.

INTRODUKTION

Äventyret inleds med ett gille där fiendeklanen Tummavuoristo är närvarande. Hövdingarna för de båda klanerna offentliggör att de har nått fred, och att freden ska stadfästas med ett äktenskap mellan Asamiela och Urivilasa. Avtalet hyllas och det skålas till det blivande brudparets välsignelse. Det blivande brudparet ser jätteförvånade och chockade ut, men säger inte så mycket.

Grejen är dock att det finns minst sex parter som vill sabotera bröllopet. Några parter är mer förberedda än andra.

- ♣ Asamiela kommer försöka att sabotera bröllopet.
- ♣ Urivilasa vill inte heller gifta sig och gör sitt bästa för att sabotera från sitt håll.
- ♣ Det finns medlemmar i klanen som inte litar på Tummavuoristo och hellre ser att de förblir fiender. Främst är det krigsherren.
- ♣ Det finns medlemmar i Tummavuoristo som på samma sätt inte litar på rollpersonernas klan.
- ♣ Det finns Seides medlöpare i rollpersonernas klan, främst gudatalaren och rustsmeden.
- ♣ Och det finns Seides medlöpare i klan Tummavuoristo, främst hövding Kaisenasusis make Tillo.

SKUGGOR I MÖRKRET

Gudatalaren och rustsmeden tänker få fart på fiendskapen igen genom att låta mörda Kaisenasusis make Tillo. De har släppt in några troll i gården för detta syfte.

De är inte medvetna om att Tillo arbetar mot samma mål: Tillo har anlitat några lönnmördare från mörkalverna för att ha ihjäl några personer i rollpersonernas klan, och har av en slump pekat ut rollpersonerna som lämpliga mål. Så samtidigt som lönnmördarna försöker göra sig av med rollpersonerna mitt i natten efter gillet så släpps trollen in för att försöka döda Tillo.

Tillo överlever och ställer till en scen. Förhoppningsvis överlever rollpersonerna, och i eftermälet av det kommer Kaisenasusi och söker upp dem. Kaisenasusi berättar att hennes make blev riktigt ilsken av trollen, och att han i sin ilska råkade avslöja att han skickade lönnmördarna på rollpersonerna. Hon vet inte varför rollpersonerna blev utsedda, men up-

penbart är att han försöker stoppa bröllopet och är villig att ta till ohederliga metoder för att göra det, och hon har en känsla att det är mer än bara traditionell fiendskap bakom hans uppträdande.

Det är meningen att det ska komma fram att det finns folk på båda sidor som är ute efter att stoppa bröllopet och är villiga att ta till våld och hederslösa metoder för att lyckas. Frågan är varför. Det är inte bara två olyckligt bortlovade ungdomar, utan något yttre.

Det är bara roligt om det finns konfliktande intressen inom rollpersonsgruppen, exempelvis några som är för att bröllopet stoppas och några som föredrar att det genomförs. Riktningen framåt är i alla fall att rollpersonerna försöker få reda på vilka som vill vad och varför innan de väljer endera sidan.

LEDTRÅDAR

Du vill få igång rollpersonerna att undersöka intrigen. Du vill också att det ska finnas gott om ledtrådar så att de aldrig fastnar. Här nedan är några ledtrådar. Uppfinn fler ledtrådar om det behövs.

Lönnmördarna: De mörkalviska lönnmördarna kan, om de överlever och man vinner en konflikt mot dem, avslöja att det var Tillo som anlitate dem. Annars har man bara Kaisenasusis ord på detta, och hon kommer förneka det offentligt.

Trollen: När Tillo för fram överlevande troll så har gudatalaren ihjäl dem innan de förhörs. Hur de kom in förblir en gåta.

Gästernas tjänstefolk: Det har smugit omkring främmande folk kring gästernas hus ungefär vid Tillos rum. De var definitivt inte alver, utan förmodligen människor.

Krigsherrens huskrigare: Det har smugit omkring främmande folk kring gudatalarens hus. De var definitivt inte alver, utan förmodligen människor.

Spana på husen: Om rollpersonerna ligger i bakgård vid Tillos rum i gästernas hus, eller vid gudatalarens hus, kan de se hur två personer med uppfälld huva kommer på besök. Av språket att döma är de människor. De kan lätt tas till fånga.

Aira och Ulf: Aira och Ulf är Seides tjänstefolk och dödliga. De kräver att släppas och få återvända till sin herre. Att få dem att berätta något kräver att man vinner en konflikt mot dem. I så fall kan de berätta att deras herre lämnade bud till Tillo och gudatalaren att bröllopet måste stoppas.

Huskrigararna igen: Frågar man rätt huskrigare så har de märkt hur en grupp med personer inom



klanen – inklusive krigsherren och några av huskri-
garna själva – samlas på hemliga möten.

Kaisenasusi: Kaisenasusi tror att Tillo har blandat
in några andra personer i hennes klan. De andra
personerna samlas ofta i hemliga möten, oftare nu
när Tillo har avslöjats. Hon tror att de är en del av
konspirationen. Hon har rätt i att de konspirerar,
men fel i att Tillo är inblandad.

KOMPLIKATIONER

En ovillig brud: Asamiela är inte alls förtjust i att bli
bortgift, och önskar att rollpersonerna på något sätt
ska sabotera bröllopet så att det inte blir av.

Om rollpersonerna går med på Asamielas önskan,
låt dem planera hur det skulle gå till under gillet,
men de kommer inte hinna aktivera sina planer
innan något annat händer.

Denna komplikation kan leda till konfliktande
intressen bland rollpersonerna, och det finns en risk
att det lamslår gruppen. Men kan spelarna hantera
det så är det bara roligt med mer drama.

Mörkalver kan man aldrig lita på: De mörkalviska
lönmördarna innebär möjligheten att rollpersoner-
nas klan numera får en ny fiende, lönmördarnas
klan. Det blir en intressant distraktion och en öpp-
ning för framtida äventyr.

AVSLUT OCH LÖSNING

Asamiela och Urivilasa är inte omöjliga. De tycker
bara inte om varandra, men de vill inte heller att det
ska blossa upp ett nytt krig mellan klanerna, eller
ännu värre, inbördeskrig inom sina klaner. Om roll-
personerna kan lägga fram bevis om konspiratörer-
na så kan de gemensamt bestämma sig att de måste
lägga sitt ogillande åt sidan och gifta sig i alla fall.

Lyckas rollpersonerna avslöja Seides underhand-
lande med Tillo och klanens gudatalare och rust-
mästare, och finna orsaken till Seides sabotage, så
kan det öppna för en möjlig lösning. I så fall kan man
ta fram ett gemensamt avtal mellan klanerna och
Seide som säkrar Seides position – givetvis i utbyte
mot mer inflytande hos éserna. Det skulle leda till
att freden stärks ännu mer.

Att avslöja krigsherrens konspirationer mot Tum-
mavuoristo och medlemmar i Tummavuoristo som
konspirerar mot klanen är förmodligen det bästa
sättet att neutralisera detta hot.

Äktenskapet mellan Tillo och Kaisenasusi blir för-
modligen ytterst ansträngt i framtiden. Risken finns
att Kaisenasusi kastar ut Tillo.

SPELLEDARPERSONER

Troll beskrivs i grundboken.

SEIDE

Seide är en av de få wonerna som tog ésernas sida i
kriget och nu lever hos dem som gudarnas jämlike.
Han är gift med Revi, en läkegudinna. Seide och Revi
står för förlåtelse och gemenskap, men också för
hälsa och långt liv. Seide kan genom alverna få tag
på ett elixir som ger långt liv och det är därför som
han accepteras av éserna.

SPELDATA FÖR SEIDE

Gard: 20 Hälsa: 20

Färdigheter: Slåss 65 %, Ledarskap 65 %, Skal-
dekonst 85 %, Wyrd 75 %, Gårdsmannaskap 65 %, Husmannaskap 45 %, Uthållighet 75 %, Status 105 %, Gökma sig 75 %

KAISENASUSI

Kaisenasusi växte upp med vargar. På många sätt
föredrar hon vargar framför alver: vargar har en
mycket rakare och ärligare hierarki än alvernas kon-
stanta intriger. Sätt en varg på plats så stannar hon
där tills du är för svag; försök samma sak med en alv
så intrigerar hon mot dig i all framtid.

Kaisenasusi är vild och vacker, med grått hår och
svarta slingor och gyllene vargögon. Då och då tar
hon vargskepnad, men det är inte alls som ulvyng-
lens förbannelse, utan hennes själsform som slår
igenom.

SPELDATA FÖR KAISENASUSI (ALVFORM)

Gard: 30 Hälsa: 20

Färdigheter: Slåss 95 %, Manövrer 65 %, Spana 55
%, Ledarskap 65 %, Gårdsmannaskap 65 %, Husman-
naskap 45 %, Styrkeprov 55 %, Uthållighet 75 %, Sta-
tus 85 %, Stigvana 55 %, Gökma sig 55 %

Pilbåge, skada 3T6, Kvick, Spetsval

Spjut, skada 4T6, Egg, Långt, Otymplig

Sköld, skada 2T6, Trubbig, Stadig, Täcker mot av-
ståndsvapen

SPELDATA FÖR KAISENASUSI (VARGFORM)

Skrämmande

Gard: 20 Hälsa: 30

Färdigheter: Slåss 105 %, Manövrer 75 %, Uthållig-
het 85 %, Spåra 85 %, Spana 75 %

Vargklor, skada 2T6, Egg

Vargkäft, skada 3T6, Egg, Låsande, Kvick

Vargpäls, skydd 2T6



TILLO

Tillo är Kaisenasusis make. Äktenskapet är mest till för att lugna ner de mest konservativa delarna av klanen som inte helt och fullt litar på sin halvt varglika hövding. Det finns inte mycket kärlek mellan dem. Däremot finns det en hel del fysisk attraktion, men de litar verkligen inte på varandra.

SPELDATA FÖR TILLO

Gard: 25 Hälsa: 25

Färdigheter: Härkonst 65 %, Slåss 75 %, Manövrer 45 %, Spana 55 %, Lagmannaskap 55 %, Ledarskap 45 %, Gårdsmannaskap 55 %, Uthållighet 55 %, Status 55 %

Svärd, skada 4T6, Egg, Hög status

Spjut, skada 4T6, Egg, Långt, Otymplig

Sköld, skada 2T6, Trubbig, Stadig, Täcker mot avståndsvapen

Ringbrynja med hjälm, skydd 3T6, Tungt, Hindrande, Hög status, Hårt, Begränsad sikt

ASAMIELA OCH URIVILASA

Asamiela är den ena unga alv från rollpersonernas klan som ska ingå äktenskap för att mäkla fred mellan den och klanen Tummavuori. Urivilasa kommer från den andra klanen. Asamiela och Urivilasa har aldrig träffats förut och visste inte om att de ska gifta sig förrän på gillet. Av de båda är Asamiela mest envist inställd på att inte gifta sig. Urivilasa är lite mer övertalbar.

Använd speldata för Vanlig tuffing för Asamiela och Urivilasa.

SEIDES TJÄNSTEFOLK

Aira och Ulf är två människor som tjänstgör i Seides hushåll, ofta som budbärare. De är 43 respektive 26 år gamla. Aira har varit i Seides hushåll i tre årtionden och Ulf i ett, och under den korta tiden har de inte lyckats snappa upp särskilt mycket av gudarnas förehavanden. De gör som de blir tillsagda och tar inga egna initiativ. Hellre riskerar de bannor för lättja än gudarnas vrede för att ha gjort något fel.

Använd speldata för Vanlig tuffing för Aira och Ulf.

MÖRKALVISKA LÖNNMÖRDARE

De mörkalviska lönnmördarna är lika många som rollpersonerna. De må vara dussinskurkar, men de är inte dumma: de försöker få till en möjlighet att anfalla ur bakhåll så att rollpersonerna är överraskade. Låt spelarna slå ett slag för Spana var. De som misslyckas är överraskade och har Ingen stans första rundan. Om inte spelarna uttryckligen säger att rollpersonerna är rustade har ingen av dem härskrud vid anfallet, men de kan få ha vapen inom räckhåll.

SPELDATA FÖR MÖRKALVISKA LÖNNMÖRDARE

Gard: 30 Hälsa: 20

Färdigheter: Slåss 75 %, Manövrer 45 %, Gömma sig 75 %, Spana 55 %, Uthållighet 55 %, Status 25 %

Dolk, skada 2T6, Egg, Snabbdragen, Kvick

Svärd, skada 4T6, Egg, Hög status

FÖRFATTARE OCH DESIGN

Krister Sundelin

ILLUSTRATIONER

Ronja Melin

Krister Sundelin

Version 1.0 2016-08-16

