



## UTGÅRD

---

»De mördade vår anfader vid tidens gryning. De skändade hans kropp för att av den bygga himmel och jord.

De avtalade med hans sonson att bygga deras fästning, men vägrade betala. Istället dräpte de honom, och hans dotter förvägrades mansbot.

De tog som fredsgest upp en av oss som en av de sina, och de förrådde honom. De kallade honom lögnernas prins, den som sår split och illvilja, och spärrade in honom i underjorden att plågas för tid och evighet. Hans dotter valde exil bland människor hellre än att leva arvlös och lottlös som deras tjänare.

De stal solen från himlen till sig själva och människorna, och förbannade vår hemvärld Utgård till mörker och kyla.

Detta är ésernas brott, arvsskulden mot oss, troll och jättar, Utgårdafolken. Vi förbannar ésernas namn i alla tider. Vi förklarar fejd till sista släktled och fiendskap till tidens slut!«

### ANVÄNDA SNABBSTARTMILJÖN

En snabbstartmiljö är till för att det ska gå snabbt och lätt att starta upp en kampanj i Järn. De innehåller halvfärdiga klaner, nedslag i klanernas närhet, en karta och ett par korta scenarier.

Man kan använda en snabbstartsmiljö på flera olika sätt.

- ⌘ Dels kan man använda klanerna som de är som startpunkt, och bara fylla i »tomrummen« i respektive klanformulär.
- ⌘ Dels kan man använda dem som ett smörgåsbord och plocka precis vad man vill när man gör sin egen klan.
- ⌘ Man kan nöja sig med att använda scenarierna till sin egen kampanj, efter lite lätt omarbetning.

## METAFYSIK

Grundboken nämner den mittersta världen och världsträdet, men utvecklar inte dessa i detalj. Den här startmiljön beskriver delar den metafysik som grundboken bara antyder.

Den mittersta världen en av ett ospecificerat antal världar i världsträdet, utanför vilket det finns ett stort mörkt tomrum. Jättarnas och trollens värld, Utgård, ligger längst ut vid den mittersta världens rand.

## MÖRKRETS OCH KYLANS LAND

Ända sedan éserna stal Sol så att hon bara kretsade runt världsträdets stam har Utgård legat utanför hennes värmande strålar. Därför är Utgård mörkrets och kylans rike. Det är trollens och jättarnas hemvist.

Utgård ligger runt om den mittersta världen, vid världsträdets rand. En ring av berg omger kanten. Klättrar man upp för dem kan man se ut i tomrummet bortom världsträdet. Wyrdrömmar syns på himlen som stråk av grön och blå eld.

Innanför randbergen ligger tundra, isöken och djupa snötäckta skogar. Sedan kommer världshaven som skiljer Utgård från resten av den mittersta världen, utom i norr där isen breder ut sig fram till Isväggen, och längst i öster där tundran når bergen.

Det går att ta sig till Utgård med båt, men resan är lång och haven är stormiga och okända. Oftare går man över stäpperna eller isvidderna bortom Isväggen – »ofta« är ett relativt ord, eftersom mittfolk och utgårdafolk inte vill ha med varandra att göra – eller genom Underjorden.

Det finns inte mycket odlingsbar mark i Utgård, och den som finns ger magra skördar. Därför är Utgård glest befolkat. Troll lever oftast i salar under bergen, medan jättarna har stora gårdar över mark med mycket jätterenboskap som betar på tundran.

## FIENDER?

En väldigt stor del av troll och jättar i Utgård ser sig som människors, alvers, woners och gudars fiender, men det finns förstås dem som inte håller med.

Utanför Utgård, i den mittersta världen, är det annorlunda. En del tycker som sina utgårdafränder, andra tolererar de flesta utom éserna, och några är allierade med eller till och med ingifta bland de andra folken. De flesta bryr sig inte, utan har attityden att »gör de inte något mot oss så gör vi inget mot dem«.

## ONDSKA ÄR SUBJEKTIVT

Troll och jättar utpekas ofta som onda varelser, smittade av kylan och mörkret i Utgård och närheten till Tomrummet utanför världsträdet. Det är förstås inte så enkelt: enligt trollens och jättarnas synvinkel så är det ésegudarna som har begått mängder av illdåd mot troll och jättar ända från tidens gryning. I deras ögon är det éserna som är onda.

Eftersom alla andra folk dyrkar gudarna, har varit gudar eller är allierade med gudarna så gäller samma sak även dem. Wonerna kan man ha medlidande med, eftersom éserna vände sig mot dem på samma sätt som éserna gjorde med utgårdafolken, men wonerna var å andra sidan villiga medkonspiratörer innan dess.



# UTGÅRDAFOLKENS GUDAR

Förfädersdyrkan är en stor del av utgårdafolkens religion. Deras gudar är de mäktigaste av troll och jättar som härskade över världen innan éserna och de andra gudarna kom.

Tio gudar har särskilt högt anseende hos utgårdafolken.

**Bors:** Långt ner under världsträdets rötter, under själva underjorden, finns Bors rike. Bors var Atle den Förstes son, och han bevittnade hur éserna mördade hans far Atle. Sedan dess har han levt i exil i mörkret utanför världsträdet. Han sitter på sin tron och tänker mörka tankar. Han vandrar inte i världen, inte ens i Utgård, och svarar inte på böner. Vill man honom något och förväntar sig ett svar får man göra den långa och farliga resan till hans sal under världsträdets rötter.

Bors har fem barn, Ekke, Zimi, Endri, Fili och Tive, som också är viktiga gudar för troll och jättar.

**Ekke:** Ekke är frostjättarnas anfader, en isgud som står för stabilitet, stasis och långsam förändring och tillväxt. Ekke förhastar sig inte, utan väntar lugnt och tålmodigt. Ekkes son byggde ésernas fästningsmurar, men éserna bröt avtalet och dräpte honom. Sedan dess har Ekke arbetat för ésernas fall i det tysta. Man viskar om natten att det var Ekke som sådde split mellan éser och woner.

**Zimi:** Det är från Zimi som eldjättarna härstammar. Hon är en eldgudinna som står för lust, förtärande, skapande och förintande, men också för handling och snabba förändringar. Hennes dotterson togs upp bland éserna som en fredsgest, men de förrådde honom och jättesläktet, och spärrade in honom i underjorden för evig plåga. Hans dotter Fenris är en av de Äldsta tre.

**Erga:** Erga den väldiga är Utgårdsväktare. Detta gigantiska troll står på gränsen till Utgård och vakar över vägen. Med kyla, is och snö stoppar hon Utgårdsväktare, men går man väldigt tyst så kan man slinka förbi hennes kalla grepp.

**Endri, Fili och Tive:** Man säger att Erga har tre mammor, Endri, Fili och Tive, tre troll som dansar under norrskenet. De födde tillsammans Erga, som snabbt växte till att bli större än bergen. Erga är inte deras enda barn: Endri, Fili och Tive är också alla trolles urmoder. Tive sägs vara ljusstrolens

urmoder, från Endri kommer gråttroll och vildttroll, medan mörktrollen och skumttrollen är Filis barn.

**De äldsta tre:** Fenris, Hyge och Mynde kallas ofta för »de äldsta tre« av människofolken. Det fnissar troll och jättar åt: deras gudar är äldre, mycket äldre. Men Fenris är åtminstone av jätte-ätt, så hon har ändå högt anseende. Fenris, Hyge och Mynde vandrar i exil i den mittersta världen, och kommer sällan till Utgård. De håller sig undan både éser och utgårdafolk.

## ÉSERNA

Éserna är förstas viktiga gudar för utgårdafolken, men de dyrkas inte. De är istället avskydda för sina brott, och utgårdafolken anser att éserna har en stor blodsskuld att betala. I utgårdafolkens ögon är ésegudarna onda väsen som man i bästa fall skrämmer barnen med.

## ANDRA GUDAR

Éserna är inte de enda gudar som människofolken dyrkar, men de är bland de mest tongivande. Det finns andra gudar också. Dessa har utgårdafolken en mer nyanserad bild av, beroende på hur vänskapligt sinnade de är till éserna. Ju närmare éserna en gudapanteon står desto fientligare är utgårdingarnas inställning mot dem.

## ÅTT TALA MED GUDARNA

Zimi, Ekke, Endri, Fili och Tive är inte avlägsna väsen som gömmer sig i en himmel, utan närvarande i Utgård. Man kan söka upp dem och tala med dem. Rollen som klanens gudatalare är därför mer av en ambassadör än en präst.

Religiösa riter riktas istället mot andar eftersom dessa är närvarande och måste blidkas men ändå är ogripbara och övernaturliga. Man offrar till dem för att de ska vara vänligt inställda till klanen. Det är völvens roll att förmedla offer, hålla ritualer och tala med andar, och därför är hon religiös ledare i högre utsträckning än gudatalaren.





## FOLKSLAG I UTGÅRD

Grundbokens troll- och jättefolkslag är gjorda för att fungera någorlunda väl i en vanlig mittvärldskampanj och sticker därför inte ut så mycket från den mittersta världens människor. Trollen är inte allt för monstruösa, och jättarna inte jättemycket större än människor.

I en utgårdskampanj finns inga sådana begränsningar. Där är tvärtom vanliga människor de avvikande och utsatta, om de ens finns i Utgård. De få människor som finns är ofta trälarna eller (modiga och ofta kortlivade) besökare från den mittersta världen.

Grundbokens troll och jättar kan naturligtvis användas för att skapa rollpersoner, men nedanstående folkslag kan också användas om man vill spela troll och jättar som ligger närmare odjurskapitlet.

### FROSTJÄTTAR

När solen stals från Utgård och sattes att kretsas den mittersta världen drabbades jättarna hårt. De som levde längst in, närmast den mittersta världen eller till och med i den, kunde fortsätta leva som de alltid gjort, om än i mindre antal. De som levde i yttersta Utgård var det värre med. För att överleva alls i kylan slöt en del av jättesläktet en pakt med köldandar, och gjorde på det sättet om sina kroppar till frost och kyla. Dessa blev frostjättar. De skyr värme, men påverkas inte av kyla.

**Själ:** 10      **Gard:** 20      **Hälsa:** 25

**Påslag på färdigheter:** –

**Förmågor:** Frostaura. En frostjättes kropp är gjord av frost och kyla, motsvarande odjustegenskapen Iskall (motsvarar 2 tillval). Stor. En frostjätte är helt enkelt jättestor, minst fyra meter hög och motsvarande odjursenskapen Stor (motsvarar två tillval).

### NAMNLISTOR

Frost- och eldjättar använder jättarnas namnlistor från grundboken, medan ljustroll, mörktroll, gråtroll och vildtroll använder trollens namnlistor från grundboken.

### TROLLSVANSEN

Troll har en lång svans, minst så lång så att den når ner till marken från rumpan och upp till trollets längd. Den är tillräckligt rörlig för att kunna manipulera föremål så länge de inte för små eller för tunga. Räkna den som en extra hand som kan hålla en sak, men som inte är användbar för att hantera vapen.

### ELDJÄTTAR

Det var inte bara frostjättarna som slöt pakter med andar för att överleva. En del av jättesläktet slöt en pakt med eldandar från underjorden, och fick på det sättet en kropp av eld och skugga.

Eldjättarna hör hemma i underjorden och visar sig sällan på ytan under Sols ljus.

**Själ:** 10      **Gard:** 20      **Hälsa:** 30

**Påslag på färdigheter:** –

**Förmåga:** Eldkropp. En eldjättes kropp är gjord av eld och lava, motsvarande odjursenskapen Eldfängd (motsvarar tre tillval).

### LJUSTROLL

Tives folk har inte drabbats av samma bitterhet som de andra utgårdafolken. Ljustrollen är mer förlåtande gentemot icke-éser. De är godmodiga, gladlynta och gästfria och de tillverkar fantastiska broderier, kläder och finsnickerier som de säljer till andra eller till och med ger bort.

**Själ:** 15      **Gard:** 15      **Hälsa:** 15

**Påslag på färdigheter:** +5T6 Skaldekunst, +2T6 Uthållighet, +2T6 Manövrer, +2T6 Gårdsmannaskap, +2T6 Lagmannaskap

### MÖRKTROLL

Filis barn, mörktrollen, flydde från ésernas vrede till underjorden, där de fortfarande lever. Mörktroll är fasligt territoriella. Den som ger sig in bortom gränspålarne – ofta med spetsade huvuden av dem som gått över gränsen – utan mörktrollens tillåtelse ska inte räkna med att komma tillbaka vid liv.

Mörktroll kan vara vackra (med människors sätt att se på saken) men i så fall på det mörka och farliga sättet.

**Själ:** 15      **Gard:** 15      **Hälsa:** 15

**Påslag på färdigheter:** +5T6 Gömma sig, +5T6 Manövrer, +2T6 Wyr

**Förmåga:** Mörkersyn. Ett mörktroll kan se i kolmörker, om än med svårighet att se detaljer som till exempel skrift (motsvarar 1 tillval).

## FOLKSLAGSFÖRMÅGOR

Man kan lägga till folkslagsförmågor till folkslag, motsvarande odjurs egenskaper. De kostar ett antal tillval beroende på hur användbara de är. Följande riktlinjer kan användas:

Användbarhet	Kostnad
Endast kosmetisk, ingen regelmässig påverkan	0 tillval
Kan göra enkla handlingar, exempelvis tända en brasa, som regelmässigt motsvarar en modifikation på ±20 % på en senare handling	1 tillval
Kan göra skada	1 tillval per +IT6 på Obeväpnad
En odjursegenskap	1-3 tillval
En odjursvapenegenskap	1-3 tillval

## GRÅTROLL

Troll är inte alltid fula. Ljustroll och mörktroll kan vara farligt förföriskt vackra, men inte gråtroll. Gråtroll är nämligen nästan alltid fula, missbildade och förvridna av en hård och kall vildmark. De har stor näsa och kraftiga ögonbryn, blekgrå hud med ärr och missbildningar.

Gråtroll hör oftast hemma i bergen, där de svart-sjukt bevakar sina klyftor, hålor och grottor. Lämnar man dem ifred och håller sig därifrån så låter de en vara. Men hotar man deras områden, eller om de enas under en trollkung, så blir man snart varse om hur många de är och hur farliga de kan vara i mängd.

**Själ:** 10    **Gard:** 20    **Hälsa:** 20

**Påslag på färdigheter:** +2T6 Manövrer, +5T6 Styrkedemonstration, +2T6 Uthållighet, +2T6 Slagsmål

## VILDTROLL

När gråtroll behöver spanare så kallar de ofta på vildtrollen. De är mindre, smidigare, mer finlemmade och på sitt sätt farligare, men de är inte det minsta vackrare. De är lika ärrade som sina grottkusiner när de tämjer sina ulvar som riddjur, och bär ofta ärren med stolthet.

Vildtrollen rider ofta på ulvar i bergsland och skogsland, där de jagar med bågar tillsammans med sina fyrbenta riddjur.

**Själ:** 10    **Gard:** 15    **Hälsa:** 15

**Påslag på färdigheter:** +5T6 Rida, +5T6 Manövrer, +2T6 Bågskytte, +2T6 Skytte, +2T6 Jakt

## UTGÅRDSKAMPANJER

Utgårdskampanjer skiljer sig inte så mycket från mittvärldskampanjer i Järn. Den stora skillnaden är att det är troll och jättar som är herrar på täppan, att vildmarken är om möjligt ännu mer oförlåtande, och att de tenderar att vara mer kaotiska.

**Klanschemat:** Eftersom Kungariket inte har någon närvaro i Utgård spelar det vanligen inte så stor roll i en utgårdskampanj. Man kan strunta i Kungariket eller byta ut det mot exempelvis någon av Utgårdsgudar. I övrigt behöver man inte göra så mycket åt klanschemat.

## JÄTTAR: KLAN HYRI

Mitt i den Döda skogen finns en kulle, och på den finns en väldig borg med en hög vall och en palissad av is. Innanför den runda vallen står ett stort hus i sten. Det är Hyris borg, och där styr hon över Döda skogen.

### HYRI, HÖVDING

När man kommer in i Hyrisborg kan man tro att husets härskarinna har frusit till sten. Det har hon inte: hon sitter oftast stilla på sitt högsäte och iakttar tyst sina undersåtar. Hon äter inte, dricker inte, säger sällan något och rör på sig ännu mer sällan. Men reser hon på sig till sin fulla längd och tar till vapen så har man en fruktad fiende. Hennes svärd av is skär genom varje rustning. Hennes andedräkt är en isstorm. Hennes blick kan frysa vem som helst till is. Hon är gott och väl tre gånger så lång som den längsta människa, och vanliga motståndare når henne inte längre än till lären.

Hyri erbjuder skydd till dem som vill, i utbyte mot ett löfte att inte ta till vapen innanför Hyrisborgs väggar och ett löfte att återgälda tjänsten. De som antar erbjudandet får mat och skydd mot vinterkyllan utanför Hyrisborg, men får å andra sidan leva

med osäkerheten att någon gång kommer Hyri att skicka bud och kalla på dem.

## ZISTI, KRIGSLEDARE

Normalt sett håller Zisti sin eld djupt inne av respekt för sin härskarinna, men ibland, i älskog eller krig, kan elden lysa igenom hennes hamn. Är man då i hennes famn är risken stor att man blir bränd utan hjälp av skydds-sejder mot eld. Fram till dess är hon en kvinna med svart skuggig hy och hår som flödar som rök efter henne.

Till skillnad från Hyri är Zisti desto mer utåtriktad. Hon dricker och pratar gärna med främlingar. Hon är relativt liten för att vara en jätte, bara en och en halv manslängd, men inom henne brinner elden starkare än hos de flesta.

## HARDA-KRAX

Det finns inte mycket bytesdjur i Döda skogen, och de som finns är ofta livsfarliga, men om det är någon som vet hur man jagar dem så är det Harda-krax. Harda-krax är stum och kan inte få ur sig mer än kraxande strupljud, men det och handsignaler räcker för det mesta.

## KRAX-SÖLVI

Ljustrollet Sölvi kommer från början från Sutru, men fångades och såldes som träl och hamnade så småningom hos Harda-krax. Krax behandlade henne väl, och trots att Harda-krax är jätte och Sölvi är troll så uppstod tycke. Krax gav henne fri, men Sölvi valde att stanna ändå.

Sölvi är den ende som förstår vad Harda-krax vill säga och får därför tolka för honom när handsignaler och kraxande strupljud inte räcker.

## GERDAR

Att ta hand om jättehästar kräver sin jätte. Den jätten är Gerdar, som är stallmästaren i Hyrisborg. Jättehästarna är inte snabba, men de är starka och kan lätt dra massiva stenblock.

Gerdar är en vänlig själ som tycker om sina skyddslingar i stallet. Han tar hand om dem och deras seldon som om de var hans egna barn. Gerdar blir riktigt ilsken om någon behandlar hästarna illa, och man vill inte möta Gerdars om man råkar skada dem.

## TROLL: KLAN URDU

Klanan Urdu bor i tunnlar under Rekrabergen, inte långt från gränsbergen till den mittersta världen. Där lever de av det underjorden kan få fram och vad de kan stjäla av olyckliga vandrare. Det sker trots allt viss handel över gränsbergen, och Urdu kräver tribut av handlare om de kan.

## TROLLKUNGEN

Om trollkungen någonsin har haft ett namn så är det numera bortglömt. Det enda som han egentligen kommer ihåg är hunger och smärta. Med slitna och giktbrutna leder, mördande ryggsmärtor, konstanta magbesvär, brutna horn och slapp svans är varje dag en plåga för trollkungen, och han ser ingen anledning att någon annan ska komma undan samma smärta.

Därför plågar han sina undersåtar – antingen själv, eller beordrar någon att göra det åt honom – så att de får känna hur han har det. De har tur: hans fiender har det värre. Dem äter han upp för att stilla sin hunger, och han bryr sig inte så mycket om att låta avliva eller anrätta dem först.

Det är ingen som vågar sätta sig upp mot trollkungen. Man står hellre ut med piskan än blir hans middag, och han är det största trollet i klanan och nästan oövervinnerlig.

## KATLA, TROLLKUNGENS DOTTER

Trollkungen har många barn, de flesta undfallande, dumma, viljelösa och kraftlösa, men han har bara en Katla. Katla är trollkungens dotter, och de äldsta trollen säger att hon är som trollkungen var för hundra år sedan: envis, listig och urstark.

Katla är nog den enda person som trollkungen faktiskt håller av, men hon är smart nog att inte reta upp honom. Om hon skulle göra det är sannolikheten stor att trollkungen skulle äta upp någon annan, men det är dumt att chansa. Istället bidar hon sin tid och bygger sakta upp en maktbas för sitt framtida övertagande.

## ZURDAK, GUDATALAREN

Zurdak är trollkungens närmaste allierade, och förmodligen den ende som kan stå upp mot trollkungen. Genom sin position som trollkungens förtrogne och andreman är Zurdak den som har den långsiktiga makten i klanan. Formellt sett är trollkungen boss, men han är inte riktigt kapabel att tänka längre än till nästa måltid (och trollkungen har ofta för ont att tänka ens så långt).

## MIRKI, TROLLSMEDEN

För det mesta gör mörktrollet Mirki vapen och rustningar åt troll. Hennes vanliga vapen och rustningar är av god till mycket god kvalitet, mestadels för att kunden inte vill betala mer. Men ibland får hon kunder som kan betala desto mer. Vanligen är det alver, men ibland kommer till och med gudar för att anlita Mirki. Sådana affärer får alltid ske i hemlighet, och gudar får ofta betala dubbelt eller mer bara för att de är gudar. Men å andra sidan får de då vapen, rustningar och annat av en sort som dödliga bara hör om i sagor.

Mirki är Katlas viktigaste allierade och den som bäst kan bevara Katlas hemligheter. Han vet också vägar in och ut från Utgård och känner folk bland människor, alver och gudar.

## ULLI, VÖLVA

Den puckelryggiga Ulli är gammal nog att komma ihåg när trollkungen var en liten knodd. Fram till för ett tag sedan stod hon bakom trollkungen i allt, men nu är hon rädd för honom.

Problemet är att andarna varnar Ulli för att undergången ska falla över klanen genom Katla, så hon vågar inte stötta henne heller. Tvärtom, det är bättre med en galen trollkung som då och då äter upp någon, än en vild trollkona som kommer att förinta klanen. Den galne trollkungen kan man i alla fall hålla sig undan.

## PLATSER I UTGÅRD

### SUTRU

Sutru är en handels- och hamnstad djupt in i en havsvik i Utgård. Det är en av de få ställen som är isfria året om i Utgård, och det är genom Utgård som mycket av handeln med den mittersta världen går.

Sutru utsätts då och då för anfall av troll och jättar som vill berika sig – och för den delen även av fjordfolk som seglar över världshavet. Därför är Sutru väl befäst med murar i svart sten. Men det är inte alltid det hjälper när jättar stormar murarna.

### HYRISBORG

Mitt i Döda skogen reser sig Hyrisborg över svarta och döda träd. En palissad av is står som en krona ovanpå den runda vallen som omger, och innanför palissaden står ett stort hus av svart sten – frostjättinnan Hyris hem.

### REKRAFURN

Rekrafurn är klanen Urdus hem. Man kan inte se det utifrån men går man genom passen i Rekrabergen så går man i princip i farstun på Rekrafurn. Det ligger en konstant koldis över bergen från koldrivna smältugnar och ässjor som spyr ut sin rök i bergen genom dolda klippskrevor.

Rekrafurn är utgrävt och uthugget under generationer, och de djupaste delarna sträcker sig ända ner till Underjorden. Där nere härskar mörkalverna, så trollet i Rekrafurn håller sig undan och går inte så djupt om de kan undvika det – exempelvis om deras galne och hungrige trollkung kräver det.

Rekrafurn är inte vackert, det går knappt att andas och luktar trolldynga, men det är i alla fall varmt och upplyst. Ibland får man välja det minst onda av två onda ting.

### TROLLISK LAG

»Utgårdalagen« är lagen som gäller för utgårdafolken. Tekniskt sett omfattas alla utgårdafolk av den, men de största jättarna är så stora att de praktiskt taget är immuna mot lagen, och gråtroll och vildtroll är för ociviliserade. Mindre jättar, ljustroll och mörktroll respekterar lagen och kan ofta citera långa haranger ur utgårdalagen – och hitta kryphål som gör att de får göra vad de vill ändå (detta kallas ofta för »trollning«). Det viktiga är att de gör rätt enligt lagen. På så sätt kan ljustroll och mörktroll behålla sin heder och agera lagenligt, även när de intrigerar och hugger varandra i ryggen.

## TROLLKUNGENS DOTTER

Katla vill bli trollkung istället för trollkungen. Trollkungen är galen, och för klanens bästa måste han dö. Men Katla kan inte göra det själv, eftersom hon inte kan lägga hand på sin egen far. Det är mest av lagliga skäl – en kungamördare kan inte leva i klanen – men också för att trollkungen är galen och äter upp folk. Av samma skäl är det ingen annan som har lust.

Lösningen är att någon annan gör det. Katla tar därför rollpersonerna åt sidan och ber dem att resa till en annan klan i närheten och erbjuda fred och allians mot att de har ihjäl trollkungen.

### VAD DU BEHÖVER

Det här äventyret är skrivet för trollklanen, men kan användas i vilken klan som helst. Det som krävs är:

- ♣ Man måste göra sig av med klanens hövding. I det här fallet är det för klanens bästa eftersom han är galen, men det kan även vara för personlig vinning om rollpersonerna kan hamna i ett bättre läge, eller för överlevnad om rollpersonerna är målet för hövdingens planer.
- ♣ Hövdingens arvtagare vill ta över, men är oförmögen att göra sig av med hövdingen själv. Här är det av lagliga skäl, men det skulle kunna vara att arvtagaren lever i exil.
- ♣ Det finns en klan eller gruppering i närheten som har något att vinna på att utföra dådet.
- ♣ Det finns ett antal element i klanen som hellre ser att status quo upprätthålls.

I det här fallet är det Katla som vill bli av med trollkungen.

Äventyret är rätt konspiratoriskt, men kan även bli rejält humoristiskt om det hanteras fel (eller rätt).

### VISKNINGAR I MÖRKRET

Äventyret börjar med att Katla försäkrar sig om rollpersonernas lojalitet. Hon kan göra det med andra hemliga uppdrag, som till exempel att spionera på Zurdak eller eskortera kunder till Mirki. Om ingenting läcks ut kan Katla anförtro det verkliga uppdraget: att se till att trollkungen dör.

Det är viktigt att det sker på rätt sätt: om någon i klanen utför dådet blir mördaren avrättad offentlig och medkonspiratörer blir i bästa fall förvisade från klanen och dömda fredlösa. Det kan heller inte vara någon från en annan klan, eftersom risken är

för stor att det pratas bredvid mun. Det måste alltså vara någon från den mittersta världen. Det är här rollpersonerna kommer in. I utbyte kommer rollpersonerna stå högt i kurs hos Katla när hon blir trollkung istället för trollkungen – »det är ingen dum idé att kungen är skyldig en tjänst, eller hur?« – och hon har även en del av Mirkis skapelser att erbjuda.

Resan till den mittersta världen måste ske i hemlighet, så förberedelserna måste också hållas diskreta. Rollpersonerna behöver göra följande förberedelser:

- ♣ Hitta någon som kan hjälpa dem. Mirki är den som har flest kontakter bland mittvärldingar som skulle kunna hitta en vettig lönnmördare, så där är en bra plats att börja.
- ♣ Förbereda och planera resan. Hur tar man sig till den mittersta världen? Med båt? Den långa vandringen över tundran? Genom underjorden? Låt spelarna lägga upp en plan, och planera reseutmaningen därefter. Rollpersonerna kan göra utmaningen lättare med rätt utrustning.
- ♣ Undvika upptäckt. Låt risken att någon av Zurdaks hejdukar upptäcker rollpersonernas plan hela tiden vara överhängande. De kanske misstänker något och trakasserar rollpersonerna.
- ♣ Planera betalningen. Med stor sannolikhet kommer lönnmördaren vilja ha betalt. Hur ordnas det på ett bra och diskret sätt?

### MIRKIS KONTAKTER

Mirki känner till ett par personer som kan hjälpa rollpersonerna med att hitta rätt lönnmördare.

Den ena kontakten är en kvinna som kallar sig Ylva, till vilken Mirki tillverkade ett långt svärd som fortfarande får plats i en kortsvärdsskida. Ylva är förmodligen av wone-släkte. Hon rider runt i världen tillsammans med sina två skräckvargar. Hon är förmodligen inte intresserad att själv mörda trollkungen, men hon känner till krigare som är villiga. Sist Mirki hörde drällde Ylva runt kring hamnstaden Peres i Kungariket.

Den andra är Fredegund, en länsherre i Kungariket som ibland anlitar lönnmördare för att göra sig av med rivaler. Om någon vet vem som skulle kunna tänka sig att lönmörda ett troll så är det han. Hamnstaden Peres ligger i hans förläning.

### TILL MÄNSKORNAS VÄRLD

Genomför resan till människornas värld och hamnstaden Peres enligt rese-utmaningen som fastställ-



des tidigare. Hamnstaden Peres är relativt lätt att nå från Utgård, men det bör fortfarande vara en episk resa. Peres är också bra mycket varmare och soligare än Utgård, som ligger längst ut vid kanten, långt från den värmande solen.

Troll och jättar sticker automatiskt ut en hel del i Peres, och rollpersonerna kommer ha problem med misstänksamma stadsvakter. Det skulle kunna vara ett hinder, men kan också utnyttjas för att få träffa Fredegund.

## KONTAKTA KONTAKTEN

Det är inte svårt att hitta Ylva. En kvinna med två skräckvargar är inte direkt diskret. Ylva är tidlös, lång, vitblond, mörkhyad och muskulös, med ett ärr över ena ögat, och ger intrycket att åtminstone ha jätteblod i sina ådror. Hon lever just nu på ett värds-hus där hon bittert sitter och super. Hon ser troll och jättar i Kungariket som en roande distraktion, och är dessutom skyldig Mirki en tjänst eller två.

Det är svårare att möta Fredegund, men med lite list är det möjligt, till exempel genom använda stadsvaktens uppmärksamhet från att bara vara troll eller jätte. Fredegund är en medelålders krigsveteran med fårade drag i ett sydländskt ansikte, svart hår med lite grånade tinningar, och fortfarande en vältränad kropp av att dagligen bära rustning. Fredegund är visserligen också skyldig Mirki en tjänst, men han kan nog tänka sig en gentjänst för att förmedla kontakten. Se det som en öppning till ett sidoäventyr i Peres.

## RÄTT PERSON FÖR JOBBET

Följande personer kan Ylva och Fredegund rekommendera.

**Derwald (genom Ylva):** En klanlös krigare från bortom kungariket. Derwald lever för dagen och ur hand till mun. Han är desperat nog att gå med på det, men han vill ändå ha väl betalt.

**Heitha (genom Ylva):** Heitha är en rävfolkskvinna som vill bort från Kungariket. Hon blev träl i Kungariket genom att bli krigsfånge och har rymt från sin herre. Kan hon hålla sig undan sin herre i ett par månader till blir hon enligt lagen fri (»efter ett år och en dag« förverkas kontraktet). En resa till Utgård gör det lättare.

**Filukinde (genom Fredegund):** Professionell lönnmörderska. Det hon inte vet om gifter är inte värt att veta. Hon sitter i Fredegunds fängelse just nu och väntar på att bli avrättad på något innova-

## YLVA = FENRIS?

»Ylva« är inte Ylvas riktiga namn. De flesta som känner henne antar att det är ett alias, men hennes riktiga identitet är ett mysterium. En del hedningar i Peres misstänker att hon egentligen är Fenris, en av de Äldsta tre gudinnorna, men eftersom det är dumt att vara hedning i Kungariket håller de tyst om både sin tro och sin misstanke.

tivt, utdraget, plågsamt och för Kungariket fullständigt normalt sätt. Vad som helst är bättre än det, till och med troll.

**Angbund (genom Fredegund):** En prickskytt och mästare med armborst. Han gör vad som helst för pengar, men det krävs mycket av det eftersom han är den bästa.

Att möta potentiella lönnmördare är bara första steget. Sen måste de gå med på uppdraget också. Rollgestalta förhandlingen, eller kör det som en vänskaplig eller civiliserad konflikt. Målet är att rollpersonerna ska ha ett avtal med en lönnmördare, men det ska inte nödvändigtvis gå automatiskt.

## GRUS I MASKINERIET

Det finns ett litet problem: Zurdak är misstänksam, och har skickat några av sina hejdukar efter rollpersonerna. I Peres spelar det inte så stor roll vad Utgårdalagen säger, så det kan ju »råka hända« att Zurdaks hejdukar försöker ha ihjäl rollpersonerna, bara för att vara på den säkra sidan.

## I TROLLKUNGENS HOV

Resan tillbaka till Utgård omfattar två utmaningar: en för själva resan och en för att smugla in lönnmördaren i klanen. Resan bör vara hyfsat lik den för att komma till Peres, medan insmugglandet ser ut som en infiltration (se receptet »Smyga förbi en vaktpost« i regelboken på sidan 64).

När lönnmördaren har smugglats in börjar själva planerandet inför dådet. Det kommer Katla inte ha något med att göra – hon vill inte ens veta vad som händer, så att ingen kan skylla på henne. Lönnmördaren kan vilja ha hjälp och resurser under planläggandet: kartor över stället, vägar in, vägar ut, något som kan distrahera vakter och så vidare. Detta ska så småningom leda till en plan för själva dådet. Spela rollen som lönnmördaren och begär olika resurser av rollpersonerna, tills det så småningom blir en utmaning av det. Ett eller två av slagen i utmaningen motsvarar lönnmördarens dåd. De lyckas automatiskt. Resterande får spelarna stå för.

**Undermålig kvalitet:** Allt går åt helvete: trollkungen dör inte, lönnmördaren fångas, rollpersonerna anklagas för att anstifta mordet, och förmodligen utpekas Katla som den bakomliggande konspiratören. Om inte allihop kastas ut i exil så lär det bli inbördeskrig i klanen.

**Låg kvalitet:** Spelarna får välja mellan att trollkungen dör men inte direkt och lönnmördaren fångas; eller att trollkungen inte dör men lönnmördaren kommer undan. I båda fallen anklagar Zurdak rollpersonerna öppet. Kommer rollpersonerna att klara sig undan? Om lönnmördaren fångas vittnar denne att det är rollpersonerna som anstiftade mordet.

**Begränsad kvalitet:** Trollkungen dör. Lönnmördaren dör. Zurdak anklagar rollpersonerna öppet, men bevisen är svaga. Deras rykte är fläckt.

**God kvalitet:** Trollkungen dör. Lönnmördaren kommer undan. Ett vagt bevis pekar på rollpersonernas roll. Deras rykte är fläckt, men ingen öppen anklagelse sker.

**Överlägsen kvalitet:** Trollkungen dör. Lönnmördaren kommer undan. Inga bevis pekar på rollpersonerna eller Katla.

## EFTERMÅLE

Om trollkungen dör och rollpersonerna lyckas att inte implicera Katla så blir Katla ny trollkung. Om rollpersonerna då är i trubbel kan hon benåda dem, skicka dem i exil »temporärt«, eller till och med hjälpa dem. Rollpersoner som lyckas utan trubbel belönas rikligt, men i hemlighet.

Om lönnmördaren överlever behöver han försvinna på något sätt. Man kan smuggla ut honom, eller så kanske rollpersonerna hittar ett annat sätt att röja undan beviset. Det lägger sig inte Katla i alls, så länge som det inte finns något som pekar mot henne.

## PERSONER

Använd gråtrollsvärden för Zurdaks hejdukar. Använd värden för knektar för Peres stadsvakter.

### LÖNNMÖRDARNA

Räkna med att lönnmördarna är synnerligen kompetenta – de ska kunna ta sig an trollkungen själva. De är äventyrets »MacGuffin«, det vill säga det viktiga »objektet« som driver plotten framåt.

### GENERISK ELITLÖNNMÖRDARE

Gard: 30      Hälsa: 20

Färdigheter: Lönnmörda 105 %, Slåss 95 %, Gömma sig 95 %, Allt annat 65 %



## FÖRFATTARE OCH DESIGN

Krister Sundelin

## ILLUSTRATIONER

Ronja Melin

John Barkestedt

Version 1.0 2016-10-13