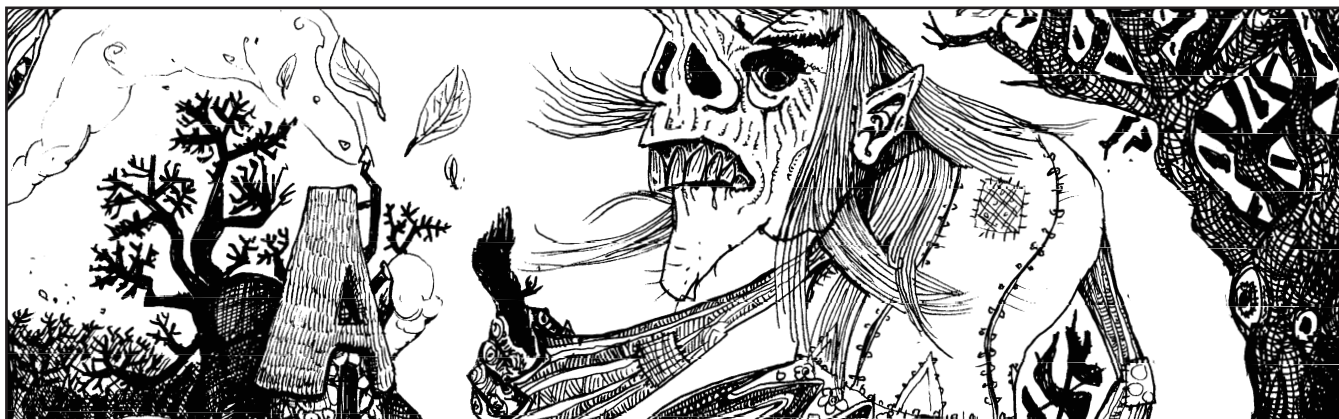


DEL ETT

ISJÄTTAR, ILLVÄTTAR OCH URSKOGSKRAFT



Isjättar, illvättar och Urskogskraft arrangerades för första gången på spelkonventet GothCon XVII, Göteborg 1993. Författare: Märten Haglind, Magnus Rolöf och Kristoffer Schollin. Illustratör: Thomas Wingate. Denna version är ett utdrag ur det aldrig avslutade projektet "Gargarismas första sagobok".

Vinter i Urnorden

UR-BJARNI OCH URFOLKET

Sagan skrevs ursprungligen till GothCon XVII som ett slags friformad variant av Ars Magica och blev ett oväntat lyckat arrangemang. De spelare som hade mest roligt var de som verkligen släppte loss alla spärrar i sitt rollspelande; förstådda röster, överdrivet kroppsspråk och ett hysteriskt flängande i lokalen. Om ni vill ha ut det bästa ur "isjättar..."; se till att varna grannarna innan.

DET VAR EN GÅNG ett land i det fjärran norr, i en tid som var varmare och trevligare än idag. Det hade inget direkt namn, men kallades Urnorden (hårnordur). Det här var tiden innan den Stora Kölden drog över Urnorden, en tid fylld med magi och sagostoff. Landet var bebott av alla sorters djur och odjur, troll och knytt, tomtar och alver och sjöodjur och andar och gaster. Människor fanns, men de satt mest och huttrade runt sina lägereldar, och förstod att Urfolket nog var bäst att behandla med respekt. Några människor lärde sig leva med Urfolket, och av dem fick de lära sig trollkonster och andra konster. Dessa kallades trollgubbar.

Det här äventyret handlar om en sådan trollgubbe, Ur-Bjarni, som en dag träffar några av Urfolket. Tillsammans ger de sig ut på ett sök för att finna orsaken till att vintern vägrar ta slut.

TROLLDOM I SAGAN

FRÅN BÖRJAN var "Isjättar..." baserat på en slags fri version av Ars Magicas system, och vissa spår av detta kvarstår i sättet som Ur-Bjarnis trolldom är beskriven på. Om du kan något om Ars Magicas magi-system så bör det inte vara något problem. Kan du det inte så sök upp någon som kan berätta principerna för dig (gör detta även om du inte tänker köra sagan, eftersom Ars Magicas magi-system är något av det fräckaste som gjorts). Ur-Bjarnis samlade förmåga i en teknik och en form skall mätas mot de andras "Urkraft" som är ett slags mått på hur motståndskraftiga de är mot hans trolldom. Här är några exempel:

Graus Urkraft är väldig. Mot honom står sig Ur-Bjarnis trolldom slätt. Det är bara med hjälp av stenen som han kan göra skada eller betvinga Graus. Dessa, och andra indirekta effekter kommer ändå bara att stoppa Graus tillfälligt, så enormt seg är stenjätten.

Mot Traug och Trogvid kan Bjarni vara rätt

så effektiv om han hanterar sin magi på rätt sätt. Men han kommer ändå att stöta på problem när han kombinerar tekniker och former där hans förmåga är "dålig" eller "sådär". Traugs och Trogvids urkraft anses vara "sådär".

Lyssna noga på hur Ur-Bjarnis spelare beskriver sina magiska handlingar, finurlig beskrivning och smarta idéer är A och O om man skall lyckas med sin trolldom här.

ALLMÄNNA RELATIONER

MYCKET KORT kan det karaktärernas inbördes relationer sammanfattas så här:

UR-BJARNI är en otrevlig, maktlysten trollgubbe som magiskt fångslat Traug illväkten och använder honom skrupellöst som träl. Han har dessutom stulit Sömmen från Graus (i form av en sten) och med magi fått jätten att glömma incidenten. Trollgubben drivs av maktlystnad och han har läst järtecken att nu är tiden inne för Urnorden att byta ägare.

TRAUG är en slug, elak illvätte, som avskyr Ur-Bjarni och, om han var fri, skulle göra allt för att göra livet surt för denne. Han litar överhuvudtaget inte på någon. Han drivs av tvång och hämndlystnad.

GRAUS är en stor, mäktig men stillsam bergajätte som inte kan sova (!). Hans släktingar somnar in, men inte han och han lyssnar till berget som säger att nu är det dags för jorden att sova. Han drivs således av en önskan att förstå varför han inte kan sova. Han ogillar Ur-Bjarnis Terram-magi.

TROGVID är lekens joker, ingen vet något om honom. Han är en isprins och enligt hans folks legender ska Urnorden bäddas in i Ur-isen av deras Urfolk från Urnorr, och han vill söka upp dem och vara med dem. Han ser de andra, utom möjligen Graus, som potentiella fiender, men de behövs för att nå Urfolket.

GRAUS

"Hum! Jorden talar! Jooooo, nog bör jag dig, min vän, hmmm. Du är sömnig, det märker jag gott, somnar gör hon, min jord. Ho-ho, mina släktingar är dåliga, ömse-pömse på dem, ja ja. Det är nog dags att sova nu, jorden ska sova nu en stund, vintern är lång, hum hum. Men jag är inte alls sömnig, oj oj, undrar varför, hmmm. Konstigt värre. Jag ska nog ta upp saken med trollgubben, öööb, vad hette han? Har jag träffat honom förut? Hmmm, minns inte riktigt, konstigt. Hum!"

DET VAR EN GÅNG I Urnorden ett stort sorts folk som kallades för bergajättar, och de levde i bergen. De var gjorda helt i sten. Allt i dem var sten: deras kropp, deras tankar, deras förmågor och känslor. "Kärlek" var en knallröd sten inuti bröstet på dem, "styrka" var en sten som satt på axeln, förmågan att säga ja och nej var ett litet sandkorn långt inne i skallen. Dessa jättar vad ett med urberget, ibland sov de hundratals år och såg då ut som berg själva. Tiden var för dem mycket relativ, de tänkte inte på den alls.

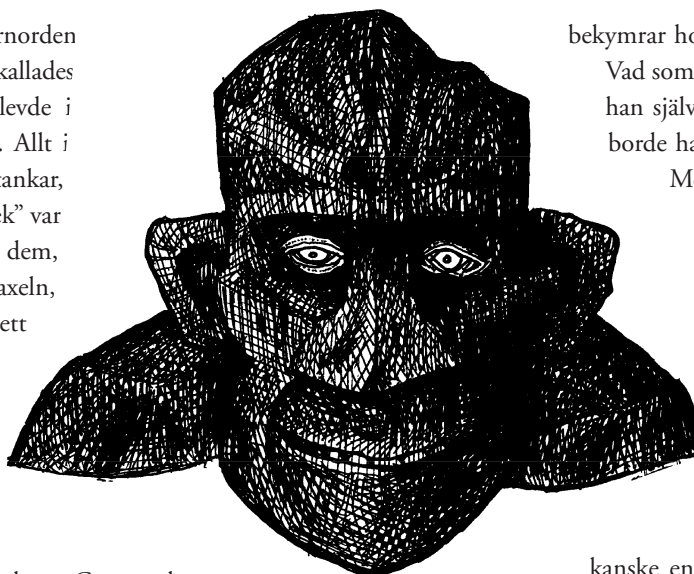
Bland dessa jättar fanns en som hette Graus och han var en av de mer rastlösa. Han vandrade runt i skogarna och hälsade på Urnordens andra invånare och när han vandrat omkring i nästan ettusen år träffade han Ur-Bjarni, en trollgubbe. Han minns inte så mycket från händelsen, men han lärde känna trollgubben. Lite i alla fall.

JÄTTEN GRAUS

GRAUS ÄR JÄTTESTOR, vilket ter sig som naturligt då man betänker att han är en jätte. Han är nästan tre meter lång och gjord helt i sten. Hans hud är en vacker blandning av bergart och mineral, han har till och med ett hjärta av guld. Han rör sig långsamt men hans kliv bär honom långt, han talar med en djup, släpig röst och han tänker alltid högt. Han slänger alltid in bisatser i sina meningar, saker som "Hum", "jooooo", "hej å hå", "jaha ja" och "hmmmm".

Graus är trots sin enorma styrka mycket fridfull och stillsam. Han kan kommunicera med jorden (åtminstone stenarna i dem) och han brukar tycka om att sitta i dagar och lyssna på ett par klippors diskussion om hur mycket de har eroderat på de senaste hundra åren, eller varför mossan växer så fort på den ena men inte på den andra. Graus hjälper gärna till, han är generös och artig.

Han är också konfunderad. Han har nämligen hört jorden tala om att det är dags att sova nu, att hela jorden, alla berg, stenar och sandkorn håller på att dåsa till och sjunka ner i dvala som uppenbarligen ska vara ett tag. Graus vet inte varför, men det



bekymrar honom inte, det är naturens gång. Vad som däremot bekymrar honom är att han själv inte är det minsta sömnig. Det borde han vara, eftersom han är en sten. Men han kan inte somna hur han än försöker, och han förstår inte varför.

GRAUS HUMÖR

GRAUS HAR EN LÅNG STUBIN, men när den har brunnit ut, blir han likt en vulkan. Veden som hamnar i hans väg då! Det händer dock inte så ofta, kanske en gång på femtonhundra år. Det var femtonhundra år sedan han blev riktigt arg senast. Det som skulle kunna reta upp honom är meningslös förstörelse av sten.

INTRODUKTION TILL SAGAN

DU, GRAUS, VILL VETA varför du inte kan somna. När du en dag satt och diskuterade problemet med en liten flintbit som låg i snön, kom en ung man på skidor förbi och stannade till. Han svepte av sig en stor, befjädrad hatt, log med vita tänder och frågade mycket artigt om du kände till trollgubben Ur-Bjarni. "Joook", svarade du, "det gör man, minsann". Efter en lång diskussion visade det sig att den unge mannen, Trogvid, ville ta reda på varför vintern inte ville ta slut. Du beslöt sig för att följa med, om inte annat så för att träffa Ur-Bjarni igen. Han kanske visste råd. Så du tog farväl av flintbiten och pulsade med Trogvid mot Ur-Bjarnis hus.

RELATIONER

DESSA ÄR SAGANS övriga deltagare, och vad Graus anser om dem:

Ur-Bjarni: "Ööööh, jovisst, en trevlig en, det där. Lite krasslig hälsa, stackarn. Jag känner honom inte så väl, men jag har ju stött på honom. Trevlig, sådär, jo. Men jag tycker inte om att han trollar med stenar, neeej, det tycker man inte om inte. Låt stenarna vara, tycker jag. Jag får nog tala med honom. Stenar har också känslor."

Traug: ”Joooo, en liten illvätte, he, avlägsna kusiner är de till oss bergajättar. Trevliga små typer, tycker vi, jovisst. Så rastlösa, he he, nästan som ekorrar, pratar fort fort, som fågelkvitter. Gulliga små kompisar. Hå hå ja ja, men jag undrar varför han har en mössa. Illvättar brukar aldrig ha några kläder på sig. Lustig typ.”

Trogvid: ”Hooo, hum! En riktig prins, minsann. Från glaciärer-na högre upp i bergen. Trevligt trevligt, de bergajättarna där är mycket trevliga, men mycket sömniga där de ligger inbäddade i isen, jovisst. Trogvid är minsann en riktigt käck figur, ho ho.”

GRAUS FÖRMÅGOR

Urkraft:	Väldig
Iakttagelseförmåga	God
Empati	Mycket god
Klättra (helst i berg)	Bra
Ducka	Usel
Jättekunskap	Fin
Sjunga (hymner)	Duktig
Brottas (bara vid ilska)	Jättebra
Slås	Långsam men ack så farlig
Simma	Omöjligt
Stenkunskap	Jättekunnig
Legender (om berg)	Kunnig

TRAUG

”Hämta ved, hämta mer ved, låt inte elden falna!” Förbannade gubbjävel, om jag kunde skulle jag låta dig frysa arset av dig, satans trollgubbe! Om jag bara kunde få av mig den här skitmössan. En vacker dag kommer jag att göra det och då jävlar ska jag göra ditt liv till ett helvete, jag ska förbanna dig om och om igen tills du önskar att du var en mask i min frukostskål. Usch, vad jag hatar dig!”

DET VAR EN GÅNG i Urnorden ett folk som kallades illvättar. De var ett kortvuxet, mörkhyat och smuts-pälsigt folk som bodde i jordhål som de grävde själva. De kunde se i kolmärker, de tvättade sig aldrig och mask var deras delikatesser. Speciellt de där långa orangea, med slem på. Mums!

De levde i väl sammanhållna familjer och spenderade sina dagar i förnöjsamt matletande och matförtärande, samt långa stunder med sagoberättande om sin stolta ras. Ibland gav de sig ut om natten och gjorde livet surt för annat folk, ty illvättarna var begåvade med förmågan att uttala förbannelser över folk. Oftast gällde detta småsaker, som inte gjorde mer än var irriterande, men ibland kunde de lägga riktigt hemska förbannelser på folk och få.

Traug hette en av dessa illvättar och han var den yngste i sin familj. En dag skulle Traug imponera på en söt illvättekvinn, Barka, som han blivit dödligt förälskad i och han grävde en tunnel till trollgubben Ur-Bjarni för att där stjäla något riktigt fint åt sin hjärtas dam. Men trollgubben avslöjade honom. Till en början syntes allt lugnt, trollgubben erbjöd till och med Traug en mössa som han kunde få. Men så fort Traug tagit på sig den blev han trollgubbens träl, ty de var en förtrollad mössa och den gick inte att ta av.

ALLT SEDAN DESS har Traug tvingats utföra smutsiga och tråkiga sysslor åt Ur-Bjarni som han hatar mest av allt på och i jorden. Men han kan inte hämnas - han har fått order att inte skada

trollgubben, så länge mössan sitter på är Traug maktlös.

Men det finns en chans kvar: illvättar är ett sammanhållet folk, och Traug tror att hans bröder måste leta efter honom. När de kommer, ska Ur-Bjarni få sitt straff!

ILLVÄTTEN TRAUG

TRAUG ÄR EN KORT, mörkhyad och pälsig varelse. Han har en hel rad med huggtänder och mycket kraftiga armar som lämpar sig väl till att gräva i jorden med. Han kan lukta sig till en mask genom meter med jord. Han har mycket korta ben och går som en gorilla på knogarna. Trots detta kan han löpa extremt fort och han kan gräva mycket fort. Hans seniga, hårdskinnade kropp gör att han kan klämma sig igenom den mest trånga av tunnlar och öppningar.

Traug talar ett ganska ovärdat språk med en gäll, raspig röst. Han är numera alltid sur och butter, och han blänger nästan konstant på Ur-Bjarni, men han har beordrats att alltid kalla det sattyget för ”Herre” och han måste lyda.

Traug drivs av hämndlystnad. Han har aldrig hatat någon eller något så som han hatar Ur-Bjarni. Det han mest av allt vill är att få av sig mössan och överösa trollgubben med förbannelser. Inte nog med att Traug har blivit träl, han har berövats närhet till sin största kärlek, Barka. Hans hämnd kommer inte att vara nådig. Men så länge mössan sitter på, kan han inget göra. Inte mot Ur-Bjarni hur som helst.

Traug är misstänksam mot allt och alla, han litat bara på sitt eget folk. Han älskar jorden över allt annat - myllan, maskarna, humusen, rötterna... Han avskyr soliga dagar, han avskyr vinden och fåglarna och allt som hör till Ytan.

Traug väntar ihärdigt på att hans bröder ska hitta honom. Under tiden försöker han desperat få andra att hjälpa honom, genom lögn, löften och smicker. Om andra inte vill hjälpa honom, belönar Traug dem med förbannelser. Han är arg på hela världen just nu, och han kan till och med straffa helt oskyldiga skogsmöss och småfåglar, bara för att få utlopp för sin vrede.

Mest av allt hatar Traug att samla ved. Det är en av hans huvudsysslor, för Ur-Bjarni är livrädd för att frysa ihjäl...

INTRODUKTION TILL SAGAN

HÄROMDAGEN BEFALLEDE trollgubbehelvetet att du, Traug, skulle samla ihop alla hans vinterkläder. "Varför då?", hade du undrat och som svar hade gubben fräst, "vi ska ut och gå, håll käft och gör som jag säger." Uppenbarligen väntar trollgubben på något eller någon för nu har han bara suttit i sin stol och stirrat in i elden i flera timmar. Nå, en förändring kan lätt leda till andra förändringar. Kanske det här är chansen du har väntat på...

RELATIONER

DESSA ÄR DE ANDRA deltagarna, så som Traug känner och tycker om dem.

Ur-Bjarni: "Hata, hata, hata!!! När jag kommer loss från den här mössan ska jag omsätta mitt hat till handling, och då ska du lida, gubbkräk!"

Graus: "Bergajättar är illvättarnas mycket avlägsna kusiner. De är dock mycket större, långsammare och dummare. Men om de blir uppretade, är de värre än jordbävningar. Man kanske kunde bussa Graus på Ur-Bjarni...? Jag har en misstanke om att Ur-Bjarni är rädd för bergajätten, men jag undrar varför? Det enda riktigt jobbiga med Graus, och med alla bergajättar, är att de är så förbannat långsamma, det tar timmar för dem att tala till punkt. Jag hatar det!"

Trogrid: "Det här är en nykomling, en ung sprätt. Udda typ. Många kort i bakfickan. Han kanske kan hjälpa mig! Om han bara kunde sluta vara så in i helvete käck och glad hela tiden. Det kanske man kan råda bot på, förresten..."

TRAUGS FÖRMÅGOR

Urkraft:	Sådär
Iakttagelseförmåga	Mycket god
Söka mask & annat	Duktig
Tunnelgrävning	Suverän
Lokalsinne	OK
Utslunga förbannelser	Hemskt skicklig
Ducka	Bra
Charmera	Hemskare
Brottas (med mindre folk)	Mästare
Simma	Inte så bra
Smyga	Tyst och smidig
Släss	Snabb och ettrig, vassa klor

FÖRBANNELSER

Traug kan, som alla illvättar, uttala mer eller mindre hemska förbannelser över folk och få. Exempel är: att göra mjölk sur, ge en katt en råttsvans, göra så att en människa inte kan komma ihåg sitt namn osv. Bara när han är ytterst sur kan han utdela riktigt hemska förbannelser i stil med att göra så att någon alltid är för trött för att somna eller göra en ko ofruktbar.

Traug kan se i kolmörker, gräva tunnlar i den hårdaste jord, fryser sällan, äter bara levande insekter och kräldjur!



TROGVID

"Adjö, mina kära, adjö, mina vänner och släktingar, nu lämnar jag er för tillfället, för en stund. Er prins söker ett svar på vinterns gåta, ett äventyr värdig en kung minsann. Er kække prins söker en legend. Adjö, farväl, god middag, fäll inga tårar, vänta inte uppe, dröm söta drömmar. Jag lämnar vår kära glaciär för nu, men jag kommer åter."

DET VAR EN GÅNG uppe i bergen i Urnorden en stor glaciär som kallades Vatnafjökul. Inne i den levde en kunglig familj, som byggde sina gångar och salar däri. Där fanns en gigantisk tronsal, sköna smältvattenbassänger och ett stort bibliotek med familjens uråldriga annaler.

Glaciären styrdes av konung Ynnid. Han hade sju söner. Den yngste av dem hette Trogvid, och han var den spralligaste och mest rastlösa av dem alla. Han var dessutom mycket intresserad av gamla sagor och berättelser. Han kunde sitta i dagar och läsa dem, sedan ännu fler dagar med att återberätta dem för sin hängivna familj.

TROGVID

TROGVID ÄR EN KORT, spänstig man som i mångt och mycket liknar en människa. Men hans hy har en lätt blå ton, hans ögon är kristallblå och hans hår kritvitt. Han ser ut som en yngling, och betar sig som en också. Han klär sig i färgglada kläder, påsar av olika slag trots att han helt saknar förmågan att frysa. Han har en fjäderbeklädd hatt och långa, spetsiga skor som är outhärliga när man klättrar omkring på is.

Trogvid är en mycket glad och trevlig figur som pratar ofta och mycket, sjunger när han är glad. Han är en formidabel skidåkare och bergsbestigare. Han är mycket pratsam och speciellt tycker han om att berätta sagor, anekdoter. Han är alltid käck och framåt, älskar att ta initiativ och styra och ställa - han är ju trots allt en prins. Han älskar vintern överallt annat, den härliga snön, den friska nordanvinden, en underbar snöstorm. Trogvid saknar helt förmågan att frysa, han brukar tom sova i snö. Tvärtom tycker han inte om våren, värme, eld och tjocka kläder. Att svettas är hemskt.

Trogvid är en rastlös äventyrare, han kan inte sitta still i en minut. Han är en spelare, han tar vilda chanser, han saknar dödsfruktan och gudsfruktan: han har ingen respekt för gudar, demoner eller något - utom sin far. Han dyrkar sin far över allt annat. Om någon mobbar hans far, den store kung Ynnid, skulle Trogvid bli hysteriskt arg.

Trogvid är vidare ganska hemlighetsfull. Han tycker om gåtor och mysterier och han ser till att han själv är en gåta för alla. Han är nyfiken och snokande, han tjuvlyssnar och smygkikar på allt och alla. Han faller dräpande kommentarer bara för att se hur reaktionen blir...

INTRODUKTION TILL SAGAN

EN DAG NÄR DU, Trogvid, satt hemma i din glaciär och läste en mycket gammal bok stötte du på en saga om Urfolket. Det var en legend om dina egna förfäder, en urgammal ras som levde i Urnorden, isens herrar, vinterns kungar. Det berättades att de en dag skulle komma ner från sina nordligaste trakter och ta med sig sin stora is, Urglaciären (hårjökull). Då skulle det bli en lång, lång, lång vinter.

Du lade ihop två och två och blev förtjust: du tror att denna vinterns ovanliga längd beror på att dina förfäder ska komma. Men när du berättade det för sin familj, skrattade de ut dig. Du svor då att söka rätt på Urfolket, var de nu kunde hålla hus, och bevisa din teori.



När du spände på dig skidorna fick du en annan idé: om du hittade Urfolket kunde de kanske göra din pappa till kung över hela Urnorden, inte bara en glaciär.

Men du inser att du behöver hjälp. Således valde du att söka upp Ur-Bjarni, en trollgubbe som sades kunna väldigt mycket. På vägen dit träffade du bergajätten Graus som ville följa med.

RELATIONER

DETTA ÄR ÄVENTYRETS andra deltagare och vad Trogvid tycker om dem:

Ur-Bjarni: "Trollgubben. Han tycker han är väldigt vis och kunnig, men egentligen är han en insnöad bokmal. Han klarar inte ens lite kyla. Mes! Men han kan trollo, och trollerier kan alltid vara läskiga. Som tur är har jag också lite trollerier i bakfickan. Ur-Bjarni sitter på många hemligheter och jag skulle bra gärna vilja lista ut dem."

Traag: "Ur-Bjarnis illvätte. En elak liten varelse. Han skulle kunna ställa till med problem, de här illvättarna är ett mycket egoistiskt släkte. Bäst att hålla honom på plats. Dessutom är han en snokare. Bäst att inte yppa hemligheter för honom."

Graus: "Bergajätten. Han är stor och dum och extremt trög. Dessutom långsam och torr. Om man vill ha något gjort av honom, får man nästan göra det själv. Det kan vara krävande, men man får väl ligga på honom då, tjata lite."

TROGVIDS FÖRMÅGOR OCH SAKER

Urkraft:	Sådär.
Iakttagelseförmåga	Mycket bra.
Klura ut hemligheter	Duktig
Balansera (på is och sånt)	Mycket duktig
Läsa läppar	OK
Väderkänsla (om vintern)	God
Gymnastik (uppvisning)	Mycket smidig
Klättra glaciärer	Extremt bra
Ducka	Misslyckas sällan
Karisma	Enorm utstrålning
Spåra	Ganska bra
Iskunskap	God kännedom
Sagoberättande	Kan allt
Åka skidor	Expert
Ledarskap	Bra, men skrytsam
Legender	Kan mycket
Dolk	Helt OK
Båge	Mycket bra

KRAFTER

Trogvid fryser aldrig, behöver mycket lite sömn, avskyr värme och sommar!

Trogvid kan forma is (till exempel skulpturer eller bro). Detta kräver dock handkontakt.

Trogvids pilspetsar är av is och de tillför skada samt svår köld för offret!

Trogvids skidor är magiska och fungerar lika bra på is som snö, uppförsbacke som nedförsbacke!

UTRUSTNING

Ett par bra skidor, en stav, en flintdolk, båge och pil (med isspetsar), bergsklättrarutrustning (rep, stenhakar), skinnkläder, mössa, vattenflaska.

UR-BJARNI

"Hmmm...vintern är lång och hård. Jag läste i järtecknen att nya tider randas. He he he, nog gör de det alltid. Nu ska jag snart vara enväldig monark över Urnorden, jag ska sitta på en tron av flinta och gifta mig med den skönaste mö, och mina undersåtar ska bringa mig mat och förnöjelse. Men tills dess må jag vara försiktig...Traug, din svettiga loppa, pallra dig hit med min kvällsmat, annars får du spendera natten hängande upp och ner i regnet!"

DET VAR EN GÅNG, i ett land söderöver, en grupp med människor som levde i små familjer. Varje vinter samlades de och levde tillsammans. Varje gång valdes samma ledare för att hålla ordning i gruppen. Men det fanns en bland dem som själv ville vara ledare och en dag, under en renjakt, sköt han ledaren med sin båge och begravde honom i en mosse. Men hans illdåd avslöjades och han blev nästan stenad ihjäl. Mitt i iskalla vintern flydde han från sitt folk och tog sig, jagad hela vägen, in i Urnorden där det Gamla Folket levde.

Han lyckades lura till sig deras förtroende och under årens gång lärde han sig deras hemligheter. Han blev en trollgubbe och kallades Ur-Bjarni. Men hans mörka sida försvann inte, och djupt inom honom brann ännu en maktlysten eld. Ur-Bjarni ville fortfarande vara ledare, men nu ville han vara kung över Urnorden och det Gamla Folket. Skrupellöst manipulerade han dem, utnyttjade deras förtroende, lurade dem.

Han använde en magisk mössa för att trollbinda Traug, en illvätte. När Traug tagit på sig mössan, blev han Ur-Bjarnis träl, som trollgubben använde för en rad sysslor.

Ur-Bjarni stal också en bit av en bergajätte (Graus) för att använda den stenen som ett fokus för sina Sten/jord-formler. Med ännu en formel fick han jätten att glömma, för när en bergajätte blir arg, darrar gudarna.

Numera bor Ur-Bjarni i ett stort stenhus byggt högst uppe på en klippa. I varje rum finns en eldhärd och de är alltid igång för att inte Ur-Bjarni ska frysa. Trälen Traug har beordrats samla ved och hålla eldarna levande.

TROLLGUBBEN UR-BJARNI

UR-BJARNI ÄR IDAG omkring 75 år gammal; en kort, senig gubbe med något krum rygg och ett kritvitt, mycket rynkigt och väderbitet ansikte. Han har ett spretigt, järngrått skägg och bara ett par tofsar ovanför öronen. Han klär sig i tjocka björnpälsar och har ett rävskind (inklusive huvudet) som mössa. Han fryser ganska lätt och han hatar vintern, kallt vatten och allt annat som får honom att skaka av köld. Han är konstant förkyld och nysar titt som tätt.

Han talar med en ganska samlad och dov röst men håller oftast det mesta för sig själv. Han är en hemlighetsfull gubbe. Framförallt håller han tyst om sina hemliga planer - ingen av det Gamla Folket känner till dem eller hans bakgrund, de tror att man kan lita på honom. När Ur-Bjarni är stressad eller sur muttrar han oupphörligen, oftast ett ständigt gnällande på allt och alla.

När det kommer till kritan är Ur-Bjarni en elak gubbe. Han är maktlysten och skulle dansa naken på sin mors dödsbädd och det gynnade honom. Han är helt utan sympati och medlidande för andra, han är egoist in i ryggmärgen - men han kan spela hjälpsam ganska bra. Han är inte utstuderat elak (dvs han gör inte saker bara för att visa hur ond han är) men han är pragmatiskt elak (dvs han gör elaka saker om det gynnar honom).

Ur-Bjarnis bästa magiska krafter inkluderar Terram (sten), Muto (förändra) och Rego (kontrollera). Han har stulit en bit av bergajätten Graus vilket ger honom en stadig bonus på just Terram.

Ur-Bjarni ser alla som potentiella motståndare i en maktkamp - hela hans liv är en tävlan. Han vill alltid vara ledare, alltid vara den som styr och bestämmer. Om någon motsätter sig det, blir de hans livslånga fiender och rivaler, och han kan gå långt för att få dem ur spelet. Men han är försiktig så att han inte förlorar det Gamla Folkets förtroende. De kan behövas senare.

Det enda som verkligen skrämmer Ur-Bjarni är bergajättars vrede och att frysa ihjäl. Det är det värsta han kan tänka sig, det gör honom iskall inombords, och då blir han nästan paniskt rädd. Han använder sin trolldom för att hålla sig varm.



INTRODUKTION TILL SAGAN

DU, UR-BJARNI, kan läsa järtecken och i morse när du steg upp och kikade ut ur fönstret fick du syn på en svart korp som satt på ett tak. Den kraxade tre gånger, putsade sedan sina fjädrar, och när den flög iväg, började det snöa. Innebörden var helt klar för dig: nya tider nalkas och Ur-norden kommer snart inte vara sig likt. Dessutom skall två gäster komma, och de innebär en chans för dig att skaffa dig makt.

Det hela handlar om vintern, förtäljer järtecknen. Den har pågått mycket länge nu, våren borde redan vara här. Du förstår, att nyckeln till din potentiella makt ligger i svaret på gåtan: "Varför tar inte vintern slut?"

Tanken på att ge sig ut i vinterkylan ter sig vämjelig, men som sagt, ingenting får stå i vägen för dig. Således befaller du din patetiska träl att samla ihop alla dina vinterkläder. Sedan slår du dig ner och inväntar gästerna...

RELATIONER

ÄVEN OM DE TVÅ GÄSTERNA i nuvarande skede icke har anlant, vågar vi avslöja vilka de är. Detta är Ur-Bjarnis uppfattning om de övriga karaktärerna.

Traug: "Traug är en illvätte. Illvättar är ett vämjeligt folkslag som bor i jordhålor och äter mask. De är egoistiska, elaka och icke att lita på. De luktar illa och är fula. Traug är ett utmärkt exemplar av sin gudsförgättna ras. Han är möjligen än mer elak och slug. Det är tur att du lyckades lura på honom en magisk mössa som du hade skapat, och som förvandlade illvätten till din motvillige men mycket lydige träl. Han är bra att ha som spion och tjuv och tunnelgrävare och allt möjligt praktiskt hushållsarbete som tänkas kan. Men om han slapp loss från sin mössa skulle du lika gärna kunna äta flugsvamp, ty illvätten kan uttala de värsta små förbannelser. Han är just nu förbjuden att uttala dem mot dig.

Graus: "Tro det eller ej, men bergajätten Graus är tillbaka. Det var från honom som du stal en stenbit, en blåaktig sten som du ständigt bär med dig runt halsen. Det är nämligen så, att bergajättar består enbart av sten och allt hos dem är sten: "glädje" är en rödaktig sten som sitter i bröstet på dem, "hörsel" en annan som sitter i foten (ja, i foten!). Du är inte säker på exakt vad du stal, men Graus saknar något. Det kan vara allt från förmågan att hosta till möjligheten att gå baklänges. Om jätten visste att du stulit från honom skulle han förmodligen bli ursinnig, och då är ditt liv värt precis lika mycket som absolut ingenting. Därför har du fått jätten att glömma incidenten. Förhoppningsvis kommer trollformeln att hålla länge till, hoppas du."

Trogvid: "Vem? Den här figuren har du aldrig hört talas om. Han är ett potentiellt hot, bäst att fara med försiktighet. Han är mystisk, men han ser ut att ha mycket intressant på sig. Om man kunde lägga vantarna på något, kanske..."

UR-BJARNIS FÖRMÅGOR OCH PRYLAR

Tekniker	
Skapa:	Dålig
Förstå:	Dålig
Förändra:	Sådär
Förstöra/skada:	Läbbigt bra
Kontrollera:	Mycket bra
Former:	
Djur:	Dålig
Vatten:	Dålig
Luft:	Dålig
Kropp:	Sådär
Växter:	Dålig
Eld:	Sådär
Illusion:	Dålig
Sinne/tankar:	Sådär
Sten/jord:	Bra (med stenen: enormt bra)

Iakttagelseförmåga	Bra
Läsa järtecken	Otroligt bra
Charmera	Usel
Låtsas	
(vara vis gammal man)	Mycket skicklig
Lura	Obesegrad
Koncentration	Duktig
Ledarskap	OK, men bara despotiskt
Legender	OK
Släss	Ur-Bjarni behöver inte släss: han kan trola!

KRAFTER

Som trollgubbe kan Ur-Bjarni självfallet trola! Dessutom har han några förtrollade tingestar:

En sten (stulen från Graus) som ger honom bonus på sten/jord-trolldom. (OBS! Han måste hålla i stenen!)

En mössa som gör Traug till hans träl! Bara Ur-Bjarni kan ta av den och då är Traug fri! Det vet inte Traug!

En magisk päls som alltid är varm! Åker den av fryser nog Ur-Bjarni ihjäl!

En magisk rävhuvudsmössa som gör att Ur-Bjarni lättare kan lura folk; den gör att trollgubben ser vis och imponerande ut!

UTRUSTNING

Ur-Bjarni har tjocka lager med pälsar, en rävhuvudsmössa, en vandringsstav, en sten runt halsen (Graus), snöskor, tjocka vantar, ett bärnstenshaldband och en käpp (att slå Traug med om det behövs).

SCEN 1. SÖKARE SAMLAS

I vilken fyra underliga typer möts

EN ISPRINS I VÄRMEN

Värmen kommer att irritera Trogvid enormt mycket! Men om han försöker släcka några brasor bör Ur-Bjarni reagera mot detta.

LEDARSTRID

Trogvid borde vara rastlös och vilja ta kommandot, Ur-Bjarni borde nog också vilja vara ledare!

EN VINTERSTORM rasar när Graus och Trogvid kommer till Ur-Bjarnis hus. Det är en underlig stenkonstruktion längst uppe på en hög klippa, byggd helt och hållet med hjälp av Ur-Bjarnis trolldom. I dörren möts besökarna av Traug som är skickad för att visa in dem till Ur-Bjarni.

Om Graus talar med stenen här, får han veta att den mår mycket dåligt eftersom Ur-Bjarni har använt trolldom för att bygga sitt hus. Stenen vill helst av allt släppas fri. Det skulle dock innebära att huset rasade ihop!

Överhuvudtaget har Graus svårt att komma in genom den alltför lilla dörren!

AUDIENS HOS UR-BJARNI

Inne i huset väntar Ur-Bjarni på besökarna, ty han har läst deras ankomst i järtecken! Traug

håller husets alla eldar igång och värmen är tryckande.

Karaktärerna får nu samtala en smula, lära känna varandra, komma överens om vad som bör göras!

RESAN BEGYNNER

Under natten bedarrar stormen och till och med Ur-Bjarni borde kunna avresa, var de än nu hamnar!

Självklart äger Ur-Bjarni en stor släde, även om han sällan använder den. Det är menat att den skall dras av två hästar men naturligtvis går det lika bra om Ur-Bjarni vill använda sin trolldom istället (Kontrollera/Växter eftersom släden till största delen är gjord i trä.)

SCEN 2. PRINSESSAN TARNI

I vilken en prinsessa får hjälp och en hjälte får en puss

SAGOTIPS

I en sago-session på GothCon XVII satte Trogvid iväg ut på isen för att rädda Tarni. Hans is-skidor hindrade sjöns is från att spricka. När isprinsen var halvvägs ute så föreslog Bjarni för Graus att denne skulle gå och hjälpa Trogvid. Detta gjorde Graus så gärna, varvid isen sprack direkt. Graus och Trogvid hamnade på tjärnens botten respektive i vattnet medan den sluge Ur-Bjarni lyfte Tarni till stranden med sin trolldom och fick vänskapspussen som belöning.

VÄNSKAPSPUSSEN

Allt som krävs är att räddaren pussar sin potentiella vän på kinden! Den pussen kan vidarebefordras, dvs om Traug får den och pussar Graus, kan Graus pussa Trogvid osv! Då blir de riktigt bra vänner! Denna förtrollande vänskap biter på vem som helst hur arg eller elak denne än må vara.

PRINSESSAN TARNI är en liten, söt alvflicka som bor i en tjärn en bit in i skogen. Hon är väldigt snäll och kompis med alla i skogen. Hon känner alla djuren som dricker vatten hos henne. Men i och med vårens försening har hon fått problem. Hon kom upp för tidigt ur sin vintersömn och nu har hon frusit fast i isen som täcker hennes sjö. Hon sitter nu där mitt i sjön, allt under midjan infrostat och kan inte komma loss. Hon har skickat fåglar efter hjälp och en av dem kommer förbi Ur-Bjarni, antingen hemma hos honom eller när han är på väg. Han må använda magi för att förstå den!

Scenen kan börja med att Traug får syn på en av Tarnis fåglar. Fågeln har lyckats plocka upp en djupfrost mask som borde fresta Traug - det vara dagar sedan han åt en mask senast! Här kan de uppstå bråk. Fågeln vädjar å Tarnis vägnar efter hjälp, och beskriver sin prinsessa som den vackraste prinsessan i hela världen. Detta borde vara nog för att väcka Ur-Bjarnis intresse åtminstone. Fågeln kan leda dem till den frusna sjön.

Om de ger sig ut på isen, brister den säkert på vissa ställen. Om Graus går på isen, brister den omedelbart och han sjunker som en sten - han är ju en sten!

Tarni är konfunderad över vad som händer, men hon kan informera dem om att flyttfåglarna inte kommit och att haren inte tagit av sig sin vinterpäls. Vad som än händer, är det naturligt! Den som räddade henne får en gåva - en vänskapspuss!

VÄNSKAPSPUSSEN!

Tarni pussar sin räddare på kinden och säger att med den pussen, om den vidarebefordras, kan räddaren skaffa sig EN RIKTIGT BRA VÄN!!!

Tarni har ett tips vilket borde få dem vidare på vägen: Sök upp häxan Krägel inne i den mörkaste delen av skogen! Hon kanske vet vad som händer!!! Ur-Bjarni har träffat Krägel förut och vet att hon kan en massa om saker och ting.

SCEN 3. HOS HÄXAN KRÄGEL

I vilken en kärlekskrank häxa bjuder på goda råd och ont gift

HÄXAN KRÄGEL BOR långt inne i den mörka skogen i en liten stenhydda där hon lagar sina suspekta dekokter, i ett ganska stort och fult tält av skinn och hudar. Hon bor i den mörkaste delen av skogen och eftersom det är en magisk skog bör spelarna söka sig in bland skuggorna för att komma dit.

Krägel är ohyggligt ful, luktar pest och talar med en tillgjord kraxig röst. Hon bör äckla alla förutom Traug!

Krägel är kär i Ur-Bjarni och vill bli hans drottning - kläng och flirta hutlöst med honom!

Krägel hatar Traug! Om han börjar krångla, blir hon riktigt arg och börjar förbanna honom. (Krägel kan också förbanna folk och få!). Detta kan urarta till ett riktigt förbannelsekrig. Ur-Bjarni är nog den enda som kan stoppa detta.

Gentemot Trogvid betar sig krägel som vore

han ett intelligensbefriat barn.

Krägel är rädd för Graus på grund av hans enorma styrka. Dessutom kan inte Graus på något sätt komma in i hyddan utan att helt riva den.

VAD KRÄGEL VET

KRÄGEL KAN AVSLÖJA, om Ur-Bjarni smickrar henne, att hennes kråka har flugit runt och sett ett stort isberg i norr där jättar verkade arbeta - berget fanns icke där förra året! Där bör de söka (ja, det är railroading på högsta nivå, är det inte underbart?!). Mot en puss kan Ur-Bjarni få en flaska gift!

FÖRSLAG PÅ KRÄGELS FÖRBANNELSER

- Traug skäms över sin nakenhet. Något fruktansvärt!
- Traug kan bara le och säga snälla saker till Ur-Bjarni!

EN FLASKA MED GIFT

Giftet, om det intages munledes, gör så att offret får en hemsk feberfrossa i ungefär en dag! Under denna tid är han mycket svag och hjälplös! Detta biter även på Graus.



SCEN 4. TRAUGS FLICKVÄN, BARKA

Vari ett hopp uppenbaras för Traug, och Ur-Bjarni drabbas av hemsckheter

FÖRSLAG TIL

BARKAS FÖRBANNELSER

- "Må all din mat smaka mögel!"
- "Hoppas du alltid snubblar när du springer!"
- "Sen så ska du alltid få snö innanför kragen!"
- "Du får blåsor på fötterna, gubbjävell!"
- "Allt ditt hår trillar av!" (Det blir kallt för Bjarni!)
- "Må du få världen värsta handsvett!"

EFTER ATT ha gått en stund, stöter gruppen helt oförhappandes på Traugs flickvän, Barka som varit ute i flera år och letat efter sin fästman. Hon förstår dock inte situationen och blir bara glad över att se Traug! Fast hon lär undra varför han har på sig en så ful mössa! Man kan gestalta Barka genom att agera som en hysterisk kärlekskrank punk-flicka korsad med ett ilsket troll.

Förr eller senare förstår Barka att Ur-Bjarni förtrollat Traug och då blir hon rasande och öser förbannelser över allas vår Ur-Bjarni. Försök hinna med så många som möjligt innan Ur-Bjarni reagerar!

Om inte Ur-Bjarni reagerar snabbt, är han

mycket dum! Hitta på en riktigt hemsck förbannelse! Om han låter Barka gå eller jagar iväg henne, låt henne förfölja dem och återkomma i slutfasen!

I en av sessionerna där vi körde den här scenen brände Bjarni Barka till mycket små kolbitar med sin trolldom. Traugs reaktion på detta var fruktansvärd. Denna händelse ledde slutligen till att Graus blev arg på Ur-Bjarni, och sedan gick det riktigt illa...

SCEN 5. HOS ISJÄTTARNA

I vilken kalabalik utspelas framför en kung

RESAN SLUTAR självklart med att gruppen finner isjättarna. Inlandsisen ligger kilometertjock framför dem och hundratals gnistrande isjättar arbetar på den. De slänger vatten på isen och fryser det med sin andedräkt! Isjättarna är dock mycket snälla och visar gärna gruppen till sin kung. De är mycket glada över att träffa Graus och kallar honom för "lille bror", vidare undrar de naturligtvis varför han inte har gått och lagt sig. Jättarna kan meddela att de och sin mur är på väg för att lägga hela världen under is. Detta är något som de brukar göra en gång varje tiotusen år eller så och de ser med spänning fram emot att komma ner till "kontinenten" igen.

För att träffa kungen får man vandra en bra bit in i isen; genom enorma salar och rum av is i alla dess former. Isjättarnas kung finner de sittande på en väldig tron i en enorm sal formad helt av istappar. Han är glad att se dem, de är hans första gäster! Vad de än tar sig till är han snäll och artig, till och med om de försöker skada honom. Han kan inte skadas eller påverkas av magi (bara Vänskapspussen!!!!). Bara om

de skadar hans hus (isen) blir han vred!

Kungen ger dem alla en önskan som han lovar att uppfylla om han kan! Han kan göra Trogvids far till lokal regent, och han kan göra detsamma för Ur-Bjarni (dock ej hela Urnorden) men han kan inte hjälpa Graus med dennes sten eller Traug med mössan!

Sedan säger han att han bara vill att hans egen magi ska råda i hans rike och med en fingerknäpp trollar han bort alla förbannelser över gruppen! Detta har många effekter:

- Traugs mössa lossnar och han är fri! Den är nu förstörd!
- Graus minns att Ur-Bjarni stulit hans Sömn och fått honom att glömma!
- Alla eventuella förbannelser över gruppen försvinner!
- Krägels eventuella gift slutar verka!

NU BÖR KAOS UPPSTÅ! När det är över, är kungen häpen men artig - han tror att det hela är en lokal sedvänja och inbjuder de överlevande till middag.

SAGOTIPS

En av favoriterna bland slutscener är den när den stackars illa åtgångna Ur-Bjarni flyende och frysande lämnar palatset, jagad av den ursinnige Graus som vill åt sin sten. Trollgubben är förbannad av Traug ("Må du frysa om du försöker trolla, gubbjävell!") och Trogvid har tryckt in en massa snö under kragen på honom. I sista stund, precis innan Graus skall till att mosa honom till trollgubbsmos, kommer Ur-Bjarni ihåg vänskapspussen!

Efter att ha pussat den ilske Graus på kinden så ber han helt sonika sin nye vän att bära honom på sina axlar ända till Afrika...

EPILOG

Avrunda sagan med en epilog, dvs vad som händer de olika personerna i framtiden! Berätta om inlandsisen som sover hela Urnorden i tusentals år! Sagan är slut!