Spelbara ätter

**1 Luge Asgrimmsons**

Släktskap: Storman i Våla i Tiundaland som dog för 50 år sedan. Han lyckades återkomma från exil i Värmland och gifta in sig i Atle Månegarms ätt. Atle tog sig till Hel för hundra år sedan och hämtade tillbaka sin döda hustru. Dock förvandlades hon till en draug, gengångare, och plågade sedan Svithiod under en tid. Luge Asgrimmson var hjälten som med ett magiskt svärd dräpte draugen. Luge var rollpersonens farfar. Farfarsfarfar var Olof Trätalja son till den siste kungen av ynglingaätten i Svithiod. Rollpersonen har även släktband till nuvarande norske kungen Harald Hårfager och kan hävda Oden som sin stamfader i rakt nedstående led på svärdssidan. Rollpersonen har en liten, men sammanhållen klan med fadern, dennes två bröder, två egna bröder och några kusiner. Inga särskilt framstående levande personer.

Primära maktområden: Våla där man är den största markägaren.

Sekundära maktområden: Uppsala och Birka där alla anser Luges ätt som hedersamma. Värmland där det finns släktingar i kungaätten. Vitavatn i Gårdarike där två edsvurna karlar från Våla nyligen, med rollpersonens godkännande, anslöt sig till den lokale rusiske fursten.

Egenskaper: +2 i styrka och fysik. +3 i storlek. Magiskt svärd (se nedan).

Offentliga mål: Ätten har mycket mark och många edsvurna under sig, men inga större rikedomar. Därför är de väldigt intresserade av att genom ledung och plundring komma åt silver. Luges ättlingar anses också, tillsammans med Atle Månegarms, vara särskilt lämpade att bekämpa draugar, andra odöda och nekromantiker. Sant är att det magiska svärdet ”Skot” fortfarande finns i Lugeättens (rollpersonens) ägo, men några övriga resurser på området finns ej (om inte rollpersonen utformas så). Skot är en kraftfull artefakt med en klinga som ett outslitbart rakblad och dessutom svårkontrollerade specialeffekter med ljus, blixtar och eld.

**2 Starkads**

Släktskap: Starkad, eller Starkodder, en norrman av jättesläkt som gjorde sig skyldig till många illdåd i Finland, Estland, Bjarmaland och Gårdarike. Den ende som lyckades besegra honom var Sigurd Fafnesbane, men Starkad undkom ändå med livet i behåll. Starkad är rollpersonens morfars far och är möjligen ännu i livet pga av en förbannelse ifrån guden Tor. Tor gillar inte någon i ätten och har bla drabbat dem med fallandesjuka. Rollpersonen är dock släkt på mödernet och alltså inte rak ättling på svärdssidan. Räknas dock som fullvärdig eftersom modern Röskva mött guden Tor och lyckats blidka honom en del. Ättemoder var Hallda, dotter till finske kungen Froste. Ätten är mångtalig och har flera stora kämpar.

Primära maktområden: Rosala marknadsplats i finska skärgården. Där styr Frösten Eskilsson, rollpersonens morbror, en välbeställd man som fortfarande är formidabel i strid. Modern Röskva bor också där, men fadern Börje dog i Kurland för många år sedan. Kholm, en rusisk stad vid Lovatfloden, där kusinen Ragnar Hangatyr är fosterson till sittande furste.

Sekundära maktområden: Tavastland där folket fruktar ätten. Holmgård där den gamle storfursten Helge ser ätten som lojala vänner.

Egenskaper: Jättearv. +3 i styrka och fysik. +6 i storlek. (Max 21). Helande kött; helar 1KP var tredje SR.

Offentliga mål: Det är allmänt känt att ätten svurit att sprida nordmännens makt och kultur österut. De ses som något slags heliga krigare, drivna av ideologisk övertygelse.

**3 Gerlak Enögas**

Släktskap: Alla känner till Gerlak Enöga. För 200 år sedan återkom han från en 7 år lång resa i mystiska länder. På hans gård Hammen på Själland hade det under denna upplevda tid bara gått några dagar, men Gerlak hade åldrats, ärrats och kommit till nya insikter. Han var nu sejdare, nekromant, bärsärk och hamnskiftare. Han fick barn med Imber, en trollkunnig kvinna vars magi gjorde sönerna till shamaner och döttrarna till maror (varulvar). I den ättelinjen förekommer det fortfarande at barnen får dessa förmågor. Han fick även barn med Huldran (skogsrået) Holmvi. Samtliga barn blev hamnskiftare och även denna egenskap fortsätter att dyka upp nedåt ättelinjen. Trots förföljelser är Gerlaks ättlingar idag mångtaliga och de har funnit en fristad (av flera) på Bornholm där de har den svårtillgängliga fästningen Bergljot. Spelaren väljer vilken ättegren rollpersonen tillhör, Imbers eller Holmvis och har sedan en världsligt och övernaturligt framgångsrik mor eller far, men inga andra anmärkningsvärda nära släktingar.

Primära maktområden: Norra Bornholm. Där ligger det magiska fästet Bergljot som ett av Nordens ledande lärdomscenter och troligen det mest framstående vad gäller magi. Som medlem av ätten har rollpersonen tillträde dit och kan åberopa vissa rättigheter.

Sekundära maktområden: Inga.

Egenskaper: +2 i styrka och fysik. +3 i storlek. En av följande: Utseendeförändring (ytliga, men varaktiga förändringar), bärsärk (som perfekt slag i färdigheten) eller shaman (andesyn och andespråk) eller mara (varulv med viss grad av kontroll, även manlig rollperson kan välja). Rollpersonen kan utöver detta vara magikunnig (precis som rollpersonerna i de andra ätterna).

Offentliga mål: Alla sejdare vill snärja gott folk till att gå deras ärenden och säkert är de flesta stormän och kungar redan i deras våld. Detta är i alla fall vad folk anser om ätten. Ätten har även en barmhärtighetsmission som kanske inte är lika känd. Man hjälper ofta sjuka och svaga. På Bornholm har barnadödligheten gått ner kraftigt.

**4 Avair Strabains**

Släktskap: Avair var storman på Gutland och den som förhandlade till sig handelsfrihet åt gutarna och skydd mot sjöröveri. I praktiken lydde dock ön under sveakungen från då. Rollpersonen är sonsonsson –son/dotter till Avair och barn till den åldrande stormannen Tjelvar av Hejde. Rollpersonens faders kusin är storfursten Helge av Holmgård, ett känt släktband. Morbror är Brune Hugall, en historiker och skald som rest mycket i frankernas riken. Han bor nu i Jorvik. Två bröder (Grimar, Erland) och en syster (Droplaug) är också i Gårdarike, kanske tom i rollpersonens närhet? Droplaug behöver nämnas eftersom hon är kvinna. Hennes tatueringar har gjort henne blixtsnabb i reflexer och förflyttning och därför är hon lämpad för strid. Hon har även egenheten att hon ibland dricker fienders blod. En äldre kusin heter Valke Gutesson och har ett etablerat handelsnätverk i Östersjön. Han kontrollerar 20-30 gutiska snäckor och lyckas ibland samla än fler.

Primära maktområden: Fadern styr med järnhand i Hejde setting på Gutland. I Holmgård finns Helge och där kan rollpersonen räkna med stöd.

Sekundära maktområden: Hela Gutland håller ätten högt. Alla ruser i Gårdarike beter sig vänligt mot rollpersonen när släktskapet med Helge blir påtalat.

Egenskaper: +2 i styrka och fysik. +3 i storlek. Magisk rustning; Osakadhr. Det är en lång ringbrynjejacka med många insydda guldtrådar. Den är mycket dyrbar, men kommer också med två nackdelar. För det första blir den genomsläpplig som ett såll där bärarens blod fläckar tråden, en släkting har dött pga detta. För det andra verkar vattnets väsen hata magin i Oskadhr och försöker aktivt dränka bäraren, två släktingar har dött på detta vis (båda till synes löjeväckande).

Offentliga mål: Ätten arbetar för ett starkare centralstyre, nedskrivna lagar och fri handel kring Östersjön. Den gutiska nationalismen är också viktig. Rollpersonen hyser troligen stor lojalitet gentemot syskonen i österled och vill berika sig och dem med äventyr och ädla metaller.

**5 Halldis Sköldmös**

Släktskap: Mormors mor, Halldis, var en tuff dotter till en jutländsk jarl som skrämde slag på missionären Ansgar, var först över murarna vid plundringen av Dorestad och som spred skräck bland venderna. Denna ätt räknar sin linje på mödernet, men rollpersonen kan vara man ändå. Ansgar utslungade en förbannelse över Halldis som fick den skruvade och oönskade effekten att alla kvinnor i ätten har kraften att mäta sig med män. Rollpersonens mormor lever och är en skogshäxa i Folkvang. Mor heter Torveig Ödgunsdotter och är den enda kvinnliga jarlen i jutarnas rike. Fadern Korp är en väldig krigare som ofta drar i ledung mot Frankerna tillsammans med Gånge-Rolf.

Primära maktområden: Lilla Bält, ätten har sitt säte på Jutlands kust mot sundet.

Sekundära maktområden: Hedeby, många allierade ätter finns representerade där.

Egenskaper: +2 i styrka och fysik. +3 i storlek. Utvald av gudarna. Får tur genom handlingar som glädjer de i Asgård (särskilt Freja).

Offentliga mål: Ätten har en stark koppling till den gamla tron, till skillnad från många andra jutar som börjat snegla på vite krist. Att propagera för asatron är alltså viktigt. I Gårdarike kan många slaver omvändas, med eller mot deras medgivande. Oavsett kön så är rollpersonen uppfostrad i en proto-feministisk familj och det är viktigt att visa hur kvinnor är mäns jämlikar.

**6 Balle Brytmund Olufsons**

Släktskap: Brytmund är en köpman som började smått i Hedeby, men som flyttat verksamheten till Holmgård där han också utvidgade den. Affärsidén är att erbjuda lokala rusiska stormän och furstar samma pris för deras varor som de skulle ha fått i Bolghar. Ruserna slipper segla och Brytmund får varor att kränga i Anzali, Bagdad eller Miklagård. Det finns inga stora män tidigare i ätten, men Brytmunds namn sprids snabbt. Rollpersonen är en av dussinet barn med flera olika fruar av varierande härkomst.

Primära maktområden: Holmgård.

Sekundära maktområden: Alla rusiska fästen i Gårdarike. Hedeby och Birka för att Brytmund har vänner och gäldenärer där.

Egenskaper: +2 i styrka och fysik. +3 i storlek. +3 i karisma och alla karismabaserade färdigheter. BP som investeras i pengar multipliceras med två. Dessutom är ju farsan tät som ett troll. Rollpersonen äger sin egen snäcka ”Aifur” (stridsskepp med plats för 25 karlar plus last).

Offentliga mål: Ätten är mitt uppe i att lägga ut ett nät av kontakter, avtal och rutter över Gårdarike. Intressen ska bevakas, kunder ska smörjas och konkurrenter ska bekämpas. Rollpersonen kan informera rusiska stormän om den lösning de erbjuder och etablera kontakter med handelsmän i Miklagård och Särkland. Hen kan även postera agenter på särskilt lovande orter (redan gjort vid Arnelid vid Klyasmafloden, agenten heter Sunvat Haraldson, samt i Moramar vid Okafloden, agenten heter Vibbe Vidjärvsson).

**7 An-Numan abu Hammad al Tikritis**

Släktskap: An-Numan var son till en enkel bonde i Tikrit. Tidigt uppmärksammades hans enorma inlärningsförmåga och goda omdöme. Han gavs möjlighet till en grundlig utbildning av sultanen och blev en mycket aktad imam. Hans son Rashid satsade till en början på krigets bana och utmärkte sig som en mycket civiliserad och godhjärtad man. Han vann alla sina krig och blev sedan expert på muslimsk lag. Ytterligare två generationer senare så vimlar det av lärda män och imamer i ätten som nu nått in i kalifens hov i Bagdhad. En del av dem är mer äventyrligt lagda, tex rollpesonen som är barn till Fadlan och därför heter al-Fadlan i efternamn. Fadlan ibn al-Abbas är högt aktad fuqaha och mufti (rättslärd) och en av de högsta auktoriteterna inom hanafi-skolan.

Primära maktområden: Hovet i Baghdad. Madrasa al Ikwan al Abbas, en lärdomsinstitution i Tikrit grundad av en man i ätten.

Sekundära maktområden: Hela det Abbasidiska kalifatet där hen kan hävda sin officiella rang som boklärd, utsänd av hovet eller dylikt.

Offentliga mål: Rollpersonen har antingen skickats ut av madrasan eller hovet för att samla information om folken längs Volga och runt Gilanhavet eller mer specifikt ta anteckningar om hur det står till med renheten i deras muslimska tro. Efter att ha träffat ruserna (sällskapet med rollpersonerna i) i Bolghar och valt att slå följe med dem så är så klart målet att skapa en god relation med detta högintressanta folk.

Egenskaper: +3 i intelligens och karisma och alla intelligensbaserade och karismabaserade färdigheter. Några mindre magiska bruksföremål.

**8 Thidrek Skalfaginnings**

Släktskap: Thidrek är urfadern i en gammal dvärgaätt. De lever i Skalfens dvärgstad i norra Skandinavien där de bla tillverkar de åtråvärda dranghir-svärden. Thidrek vann berget med list ifrån rimtursarna (isjättarna) och ätten har därför mäktiga fiender och har byggt mäktiga försvarsverk. Thidrek är rollpersonens anfader, men det är 14 generationer mellan dem. Naturligtvis är många kapabla dvärgar rollpersonens släktingar, men eftersom de sällan lämnar Skalfen behöver de inte nämnas nu.

Primära maktområden: Dvärgstaden Skalfen så klart.

Sekundära maktområden: Uppsala, där dvärgar hålls mycket högt i aktning. Holmgård, där dvärgen Kaginn Glitterskegg har smedja. Dvärgar hjälper dvärgar i människors land.

Offentliga mål: Alla av Thidreks ätt måste vara vaksamma på alla tecken om att jättar närmar sig. Rollpersonen har en skyldighet att rapportera sådant tillbaka till Skalfen. Rollpersonen själv drivs troligen mer av upptäckarlusta. Dvärgar har i allmänhet har mycket dålig kunskap om världen ovanför, men vart hundrade år föds en individ som tar som sin uppgift att undersöka tingens ording och sedan lära ut sina upptäckter till sitt folk.

Egenskaper: Dvärgens, vad gäller grundegenskaperna (naturligtvis ingen BP-kostnad för att vara dvärg). Orubblig; med båda fötterna i backen och en rejäl rustning på kroppen kan rollpersonen stålsätta sig med samma effekt som ett perfekt slag på färdigheten stålsättning. Stormning; med ansats kan rollpersonen få samma momentum som ett rullande klippblock (kan i gynnsamma fall slå in portar med upp till KP 50). Smärttålig; smärta berör inte rollpersonen mer än som irritation. Eldtålig; Eld gör bara halva skadan på rollpersonen.