



Firn, världens ände. Livet i Firn har aldrig varit lätt. Å andra sidan är det ingen som har levt någon annanstans så ingen klagar. Det hårda oförlåtliga klimatet låter endast de starkaste och mest tursamma överleva och om klimatet inte var tillräckligt så finns alltid demonerna från tundran. Till följd av detta är folket i Firn ett hårt folkslag. Genom tidsåldrarna har både inbördeskrig och krig mot varelserna från Mortuus bidragit till att decimera befolkningen, men det har även gjort de överlevande till ett segt och tåligt folk med starka band till varandra.

Heder och kultur

På den kalla ogästvänliga tundran i Firn är en hård lärare, de flesta som gör fel får aldrig en andra chans. Därför lever de flesta invånarna i Firn efter en oskriven moralisk kod. Man tar hand om sin familj sina vänner och sina medmänniskor, ty om du inte håller ihop i vintermörkret kommer alla att förgås.

Oavsett om du är man eller kvinna så har du rätt att välja svärdets väg eller att slå dig på ett yrke. Hur mycket olika familjer tyr sig till just detta är olika då mödrar av förståeliga anledningar hellre ser både söner och döttrar som fredliga hantverkare eller fiskare.

Att viga sitt liv åt att nerkämpa monstren på tundran anses vara mycket ädelt och i kampen mot ondskan från Mortuus är allt tillåtet - monstren visas ingen nåd. De vapenföra männen och kvinnorna har inte råd att dräpa varandra i drivor, men då de precis som alla andra är människor så är konflikter ibland oundvikligt. Därför löser man sina största konflikter genom envig. Man utmanar sina mänskliga motståndare på strid man mot man. Vissa vapen anses vara speciellt fega och oärofulla, pilbågar, slungor och kastspjut för att nämna några. Dessa används däremot till jakt och fiske. Att anfälla någon utan att tillkännage det i förväg anses fläcka eventuell seger och att hugga en intet ont anande person i ryggen anses beflecka hedern ända in i nästa liv.

För dem som vigt sitt liv åt stridens väg är en ärofull död på slagfältet det man eftersträvar, men att huvudlöst skynda mot sin grav anses inte fint då man lämnar sina kamrater i sticket. På tundran är det viktigt att kunna lita på personen bredvid sig, därför håller man alltid vad man lovat och man överdriver inte sin kunskap och skicklighet då konsekvenserna kan vara dödliga. Att vara framgångsrik och att visa sin skicklighet är däremot inget som är ovanligt.

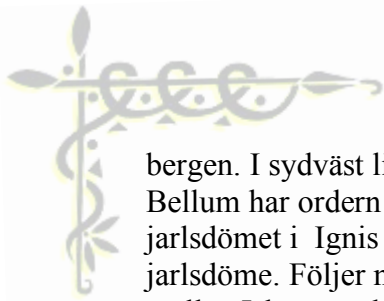
Att låta sig bli lurad eller att vara en belastning för andra i sin närhet är inte att föredra. Någon som inte gör skäl för sin lön är inte värt ett korvspad.

I den kalla mörka vintern så gäller det varje by och samhälle för sig själv. Havet får ett flera meter tjockt is lager och alla vägar täcks av metervis med snö. Man tar hand om sin familj och det händer i de mer avlägsna delarna av Firn att räder genomförs i vintermörkret. Oftast mellan samhällen eller gårdar och bytet brukar i första hand vara mat eller den livsviktiga veden. Men ibland tar man även hela hushåll med värdesaker, djur och familjemedlemmar. Det heter att man "tar hand om dem" och det är ingen ovanlighet och oftast finner de omhändertagna sig i att flytta till ett nytt hem. Därför består inte alla familjer av blodsband och befolkningen flyttas runt mellan de mindre byarna och gårdarna.

Styre

Firn styrs av härskaren Heimdahl som har sitt säte i staden Firn. Hans tronarvinge är dottern Ignis då hennes bägge äldre bröder stupat vid Mortuus. Under honom är landet uppdelat i jarlsdömen. Längst i nordöst ligger det jarlslösa, och lär så förbli, Mortuus bland de högsta





bergen. I sydväst ligger Nocte med sina ändlösa skogar som styrs från jaktlägret Bellum. I Bellum har ordern Trygghetsväktarna sitt säte och det är orderns överhuvud som styr jarlsdömet i Ignis frånvaro. Mellan dessa två jarlsdömen ligger staden Firn med tillhörande jarlsdöme. Följer man landet västerut är det uppdelat i ytterligare jarlsdömen över slätten mellan Ishavet och de oändliga bergsmassiven i norr. Först kommer Snögård, där Olav III sökte skydd under upproret från Harald Storfot. Även här är Ignis jarlinna då hennes ena bror härskade här innan han stupade. Därefter finner man det lilla jarlsdömet isfjordur som styrs av Håkon Björntand. Längst i väster finner man den ofantliga Svartklyft som delar Firn från Västerlandet. Havet försvinner ner i dess djup och den sträcker sig längre än någon färdats norrut bland bergen. I Svartklyft sitter ingen Jarl utan jarlsdömet styrs av ordern Svarthjälmarnas äldste. Till sist har Firn ett jarlsdöme, en kolloni, i Nordmark, Dagsmeja. Där styr Håkon Björntand son, Erik Håkonsen.

Religion

I Firn är det strängt förbjudet att tillbe någonting alls. De som tillber i smyg jagas av alla men främst av Skuggan, en mytomspunnen krigargrupp grundad av Järnnäve. Dock finns Spiran och dess vitmunkar uppe bland bergen. Vad vitmunkarna gör eller lever av är det ingen som vet. Ingen vet om de själva tillber någon eller något då de ytters sällan ”kliver ner” från Spiran och säger några väl valda ord. Ord som alla härskare följer blint.

Klädsel

I Firn klär man sig varmt. Här fungerar det inte att klä sig snofsig, inte ens i tronsalarna. Alla kläder måste vara varma och funktionella. En stor varm och mysig fäll runt dig är otroligt effektiv mot kylan, men är den inte funktionell kan du inte försvara dig när odjuren anfaller.

Vision

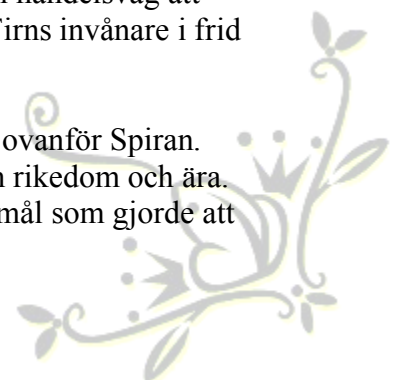
Firn är inspirerat av barbarfolk. Dock är det inga korkade människor som bor i Firn utan väl civiliserade människor med en barbars vilda, drivande och äventyrslystna anda. Landet är kluvet i och med kolonin Dagsmeja. Invånarna i Dagsmeja har såklart tagit efter Nordmarks vikingatema men behåller gärna detaljer tex pälsar i kläder.

Historia

Firn grundades av vitmunkarna som kom över haven. Munkarna sökte en avlägsen plats fri från människor för att kunna utöva sin tro i fred. De levde först med sina tjänare och Snögardet som var vitmunkarnas beskyddare för frid och ordning i de vita lägren. Från dessa läger gav sig vissa familjer iväg för att bruka de få områden av odlingsbar mark som fanns i Firn. De byar som bildades blev med tiden självständiga områden. Vid den tid då det som senare blev staden Firn grundades började vitmunkarna bygga ett tempel som i folkmun kallas Spiran.

När Spiran var färdig drog sig de flesta vitmunkarna undan och Firms styre övertogs till största delen av byarnas ledare på bytinget. Då klimatet i Firn är mycket ogästvänligt ledde Trygve, son till Firms byälste, en handlexpedition till grannlandet i väster, som i Firn kom att kallas västerland. Efter denna första kontakt med människorna i västerland kom en handelsväg att upprättas och Trygve utnämndes till Firms furste. I fem generationer levde Firms invånare i frid och harmoni då jarlsdömet kom att ärvas av Trygves ätt.

Vid denna tid upptäckte vitmunkarna uråldriga ruiner i de snötäckta bergen ovanför Spiran. En utgrävning startades och vissa av staden Firms invånare deltog i hopp om rikedom och ära. Under ett par år hittades många uråldriga skrifter, skatter, och magiska föremål som gjorde att





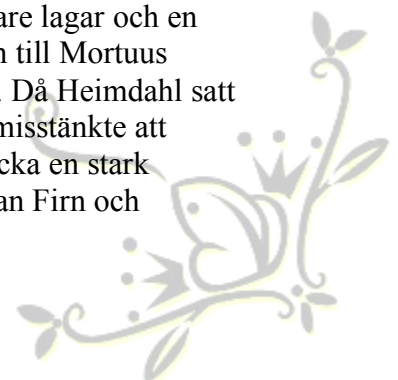
Firns handel blomstrade. Med åren kom man djupare och djupare ner i ruinerna, men fann färre värdefulla föremål.

När Harald Storfot öppnade en ny kammare i djupet och hittade en mycket värdefull amulett trodde man att en ny guldålder hade inletts. Många lockades till utgrävningarna men få värdefulla föremål hittades och det spreds rykten om mörka varelser i de djupaste schakten. Harald begav sig strax till Firn och startade ett mycket framgångsrikt handelshus. Med sina stora tillgångar blev Harald snabbt en maktfaktor i Firn. Harald anordnade många legendariska fester för Firns mest inflytelserika. Under en sådan tillställning upptäckte kapten Frost av härkarens husgarde att Harald konspirerade för att överta tronen från Trygves ätt. Firns härkare Olav III beordrade genast sitt husgarde att gripa Harald. Det uppdagades då att Harald med sin rikedom köpt många av härskarens män och rustat en mindre här. Olav, kapten Frost och några få lojala män undkom med nöd till byn Snögård. Under de följande två åren rasade ett oerhört blodigt inbördeskrig. Harald höll Firn med sina hyrsvärd medan Härskaren samlade folkets stöd i de närliggande byarna. Slutligen samlade Olav en stor här och gjorde sig redo för att återta staden Firn. När hären nådde stadsportharna hördes inte ett ljud ifrån staden. Stadsporthen forcerades lätt och man fann staden livlös och dess gator fulla av blod, de icke vapenföra stadsborna återfanns barrikaderade i sina hem. Hären begav sig till Härskarsätet där de fann en ensam vitmunk. Munken stod över Haralds döda kropp med amuletten i sin hand. Han förklarade för Olav att amuletten var magisk och tillät dess bärare att läsa andras tankar. Munken förutspådde att magi skulle orsaka stor skada i Firn. Han uppmanade Olav att bege sig med hären till de gamla utgrävningarna som han gav namnet Mortuus.

Med staden Firn säkrad gav Olav order till hären att tåga mot Mortuus, själv stannade han i Firn. Nära ingången till Mortuus mötte hären en stor skara varelser som närmast liknade något från mardrömmar. Från det mycket blodiga slag som följde återvände få, en av dessa var kapten Frost. Frost berättade att man hade besekrat onskans varelser och blockerat ingången till Mortuus men att många av varelserna och demonerna hade undkommit och spred sig över landet. För Frosts lojalitet, mod och ära byggde Olav ett nytt Härskarsäte, fästningen Frosthall. Frost själv gav sig av till gränsen mot västerland där han grundade Svarthjälmarerna en order som vaktar bron över Svartklyft så inga varelser kan ta sig ut ur Firn.

Sedan denna tid har Firn ständigt härjats av varelser från Mortuus. Många härskare har satt sin heder på att utrota varelserna men ingen har lyckats, under härskaren Järnnäves regim uppenbarade sig åter en av vitmunkarna. Han anlände med ett meddelande: Onskan och varelserna som kom ifrån Mortuus livnärde sig på magin som användes i världen. Om man försvagade magin försvagades varelserna. Med denna kunskap stiftade Järnnäve nya lagar i landet där all magi och allt utnyttjande av denna strängt förbjöds. Härskaren och hans män jagade demoner i vildmarken för att hålla invånarna i landet säkra. Byn Bellum som låg i kanten av Skogen Nocte, där många varelser härjade, blev nu ett läger för jägarna och snart bildades här en orden för att rekrytera män till det som kom att kallas Trygghetsväktare.

Det uppdagades snart att motståndare till magiförbudet hade uppstått och dessa jagades skoningslöst och slängdes i fångelse. Så fortgick livet i Firn med allt strängare lagar och en ständig kamp mot förvridna varelser generation efter generation. Barrikaden till Mortuus försvagades med tiden och straffet för utövande av magi skärptes till döden. Då Heimdahl satt som härskare i Frosthall ökade attackerna från varelserna kraftigt och man misstänkte att användningen av magi i landet hade ökat. Heimdahls vakter lyckades upptäcka en stark rörelse med stora magiska krafter, kallad Brödraskapet. Ett krig utbröt mellan Firn och





Brödrarskapet där Heimdahl trots stora förluster tillslut stod som segrande. När kriget var över kom rapporter från spejare att ingången till Mortuus åter stod öppen. För att förhindra ett anfall från varelserna skickade Heimdahl en hird för att återsluta grottan. Som kaptener över hirden var hans båda söner. Man lyckades åter blockera öppningen till Mortuus, men av hirden återvände ingen levande.

Heimdahl hade nu endast ett barn kvar, dottern Ignis. Hon var vid den tiden 11 år och blev tronarvinge och fick ta över sina båda bröders Jarlskap över Snögård och Bellum. Heimdahl lyckades med hjälp av Svarthjälmarna åter rusta en hird och göra Firn något säkrare. På Ignis 21:a årsdag steg på nytt en Vitmunk ner från Spiran och gav sina råd till härskaren: Kampen mot varelserna kommer aldrig att vinnas om inte resten av världen följer Firns exempel och slutar använda magi. På grund av detta satte Heimdahl ihop en expedition att minska magin i världen. Som ledare för expeditionen sattes Ignis och hennes följe. Runt om i Firn går nu tankarna hos folket till Ignis som det enda hoppet för en ljus framtid i Firn.

Av expeditionens 100 mannar återkom endast 4. Ignis, hennes livvakt Pius, en hirdman och en kokerska var de enda som överlevde Adergård. Men man återkom med en stor skatt, eller egentligen två skatter. Tillbaka till Firn förde de med sig ett halsband och en ring. Separerade från varandra skapade de en spänning inom magin som resulterade i att ingen magi fungerade. Smycket låstes in i djupa skattkamrar på vitt avskilda platser. Och sedan den dagen kommer inga odjur upp ur Mortuus mer.

Men odjuren borta från Mortuus har man påbörjat Firns största byggnadsprojekt någonsin. Att från djupaste håla börja fylla igen med sten och murbruk. Sakta men säkert har man börjat fylla Mortuus djupaste upptäckta bergrum.

