Ulvevinter

Spillernes Håndbog

Rollespilsforlaget

Indholdsfortegnelse

Sådan skaber du en Helt	3
Folkeslag	4
Egenskaber	5
Liv og Mana	6
Færdigheder	6
Rustninger og våben	9
Andet udstyr	10
Kampe	11
Hvem starter først?	11
Bevægelse	11
Hvordan slås man?	11
Held i kamp	12
Helbrede Liv og Mana	12
Magi	12
Novice formularer	12
Mester formularer	13
Sådan bliver helte bedre	14
Kort over Tharos	15
Om landet Tharos	16
Sådan blev verden skabt	16
De to dronninger	17
Tharos' historie	17
Fensmark	18
Alfheim	19
Karak-Duk	19
Frit Anirr	19
Østmark	19
Vonisheim	20
Ozon-Ghuel	20
Nordlandet	20
Pris- og våbenliste	21

Ulvevinter - Spillernes Håndbog

Et rollespil af Bjarne Sinkjær
Forside af Robert Friis

Tak til Rasmus Wichmann og Marit Nim

2. oplag

© 2010 by Bjarne Sinkjær. Denne håndbog må frit trykkes til privat brug. Den må ikke videre-distribueres i trykt eller elektronisk form, uden skriftlig tilladelse.

Denne bog er ikke komplet og kan ikke bruges uden regelbogen. Regelbogen kan købes via boghandlen, i rollespilsbutikker eller via:

www.rollespilsforlaget.dk

Om reglerne

Ulvevinter er et bordrollespil, hvor du og dine venner kan opleve eventyr i fantasiverdenen Tharos.

Forestil dig rollespil lidt som en spændende bog, hvor hver spiller overtager rollen som en af hovedpersonerne. De kan spille stærke krigere, mystiske troldmænd, charmerende gavtyve eller noget helt fjerde. I de fleste spil handler det om at én skal vinde, mens rollespil handler om at heltene skal samarbejde, for at overleve verdenens mange farer. Undervejs i historien skal hovedpersonerne tage svære valg og bekæmpe det onde, for at historien kan få en lykkelig slutning. En af spillerne skal tage rollen som spilleder. Spillederen er forfatteren til historien, og det er ham der ved hvordan verdenen ser ud og hvad den indeholder af eventyr. Han fortæller spil-lerne alt hvad deres helte ser og oplever, og det er ham der spiller alle de personer og væsener som heltene møder. Kernen i rollespil er, at spil-lerne fortæller hvad deres helte siger og gør, og spillederen fortæller hvad der så sker og hvordan spilverdenens beboere reagerer.
Det er sjovest, hvis der altid er en chance for, at tingene ikke går som du forventer. Derfor ruller du terninger, når du prøver at udføre ting og når du slås. Du skal bruge specielle rollespilsterninger for at spille Ulvevinter. Der er 6 forskellige slags, fra en 4-sidet, 6, 8, 10, 12 og op til en 20-sidet terning. En 8-sidet terning forkortes til T8. Nogle gange skrives f.eks. T8+1 i reglerne; det betyder du skal rulle en 8-sidet terning og lægge 1 til rullet.

For at spille Ulvevinter skal du kun bruge et karakterark (som du finder bagerst i bogen), et sæt rollespilsterninger, som du kan købe i rollespilsbutikkerne, en blyant og et viskelæder. Det kan være godt at bruge figurer af helte og onde monstre, som heltene kan slås med i kampen mellem det Gode og det Onde. Så kan alle se, hvor deres helte står i forhold til modstanderne og hvem der kæmper med hvem. Du kan i rollespilsbutikkerne også købe færdige spilleplader, som du kan bruge til at vise de huler og andre områder som heltene udforsker.

På Ulvevinters hjemmeside, www.rollespilsforlaget.dk, kan du finde ekstramateriale som kort, karakterark, eventyr og der er også links til rollespilsbutikker hvor du kan købe terninger, kort og figurer.

Sådan skaber du en Helt

Alle spillerkarakterer og monstre beskrives af fire Egenskaber, nemlig styrke, smidighed,

helbred og viden, samt en række Færdigheder som f.eks. ridning, skydning eller kamp. Desuden har din helt også nogle tal som beskriver hvor meget Liv og Mana han har.

Styrke afgører hvor tunge rustninger og våben din helt kan bruge. Høj styrke giver også bonus til skade.

Smidighed bruger din helt, når han kæmper med våben, rider og dyrker sport, men også til mindre heltemodige ting som at skjule sig og stjæle.

Viden er vigtig for bogorme, som interesserer sig for sprog, historie, handel, følge efter spor – og ikke mindst kaste magi!

Helbred bruges når din helt skal modstå gifte – og et godt helbred giver også mere i Liv, så han kan modstå mere skade.

Der er fem trin i at skabe en helt:

1. Vælg hvilket folkeslag din helt kommer fra.
2. Fordel point på Egenskaber.
3. Fordel point på Færdigheder.
4. Køb udstyr.
5. Giv din helt et navn – så er du klar til eventyr!

Folkeslag

Der er fem folkeslag i Ulvevinter som du kan spille; mennesker, dværge, elvere, halvjætter og halvlange.

Mennesker
Menneskene blev skabt af guderne Odin og hans to brødre Vile og Ve. En dag gik de langs stranden og kedede sig, fordi jorden var tom. Odins to brødre skabte en mande- og en kvindefigur ud af ler og Odin pustede liv i dem. Siden da har der levet mennesker på jorden. De fleste mennesker lever som bønder, dyrker jorden og passer køerne – men det sker nogle gange at ondskab truer, så de må smede våben for at forsvare sig selv og deres familier. Nogle mennesker bliver også optændt af eventyrlyst og drager ud i verden for at vinde rigdom og berømmelse.

- Mennesker har én ekstra Færdighed på ekspert niveau. Dvs. at mennesker starter med 5 ekspertfærdigheder og 3 normale færdigheder.

Dværge
Da jorden blev skabt af Ymers krop, fandt Odin at der levede små maddiker i kadaveret. Dem brugte Odin til at skabe dværgene. Måske havde han lidt hastværk, for dværge er ikke specielt velbyggede. De er små, lidt tykke, med lange skæg og buskede øjenbryn. Måske er det på grund af deres knap så kønne udseende, at dværge har trang til at skabe smukke ting af jern, guld og ædelstene. Mange af de magiske ting som guderne bruger, f.eks. Thors hammer Mjølner og Odins spyd Gungner, er lavet af dværge.

- Dværge har +1 i Helbred.
- Dværge er ikke specielt adrætte og kan aldrig have mere end 5 i Smidighed.
- Dværge har stor færdighed i bruge økse og får ikke -1 i Rustning ved at bruge en tohåndsøkse.
- Dværge har korte ben, så de bevæger sig kun 5 meter hver tur.
- Dværge kan se varmen fra levende ting i mørke og de føler sig frem i gange, når der ikke er lys. De bliver aldrig bange for mørke.
- Dværge har kun 1 i Held.

Elvere
Elverne blev skabt af vanerne Frej og Freja for at være deres tjenere, men de har siden bredt sig over hele jorden. Vanerne kan godt lide at have smukke ting omkring sig, så de skar en mandeskikkelse ud af egetræ og en kvindeskikkelse ud af birketræ. Så samlede vanerne morgendug, måneskin, blomsterstøv og nattergalens sang. Af disse gaver skabte de liv og pustede det ind i træfigurerne. Elvere er høje, slanke og meget smukke. Hvor dværge elsker jorden, holder elverne af skovene. De elsker foråret, når træerne får grønne blade og anemonerne forvandler skovbunden til at blomsterhav. Elvere holder

også meget af at feste. De laver store bål, som de danser omkring hele natten i månelysets skær.

- Elvere har +1 i Smidighed.
- Elvere er meget slanke og og kan aldrig have mere end 5 i Helbred.
- Elvere er dygtige til at skyde med bue og kan skyde 14 meter.
- Elvere kan se i måneskin eller med meget lidt lys.

Halvjætter
Halvjætter er kæmper, der lever oppe i bjergene og i højene, hvor mennesker helst ikke vil bo, fordi der er øde og koldt. Halvjætter er to hoveder højere end mennesker og er meget stærke. De holder store flokke af får, for halvjætter har meget appetit og sætter stor pris på fårekød. De karter uld hele vinteren, og laver garn og stof, som de i foråret tager ned i dalene og bytter med menneskene for korn, øl og andre ting, som de har svært ved at lave selv. Mange unge halvjætter tager for en tid ned i dalene og arbejder for mennesker. Selv om halvjætter er meget stærke og er gode til at arbejde, er mange mennesker dog lidt bange for deres store størrelse, så nogle halvjætter tager på eventyr i stedet.

- Halvjætter er store og stærke og har +2 i Styrke.
- Halvjætter er lidt klodsede og kan aldrig have mere end 5 i Smidighed.
- Halvjætter er heller ikke alt for kløgtige og kan aldrig have mere end 5 i Viden.
- Halvjætter har lange ben, så de bevæger sig 7 meter hver tur.
- Halvjætter er vant til at leve i kolde bjerge og fryser aldrig.
- Alle rustninger skal laves specielt til halvjætter og koster dobbelt så meget.

Halvlange
Nogle siger drilsk om halvlange, at de blev skabt af alt det som blev til overs da guderne skabte de andre folkeslag – selv påstår de halvlange, at de er skabt af det bedste af alle de andre racer; dværgenes højde, elvernes smidighed, menneskes viden og halvjætternes appetit! Halvlange er halvt så høje som mennesker. De elsker god mad, så de bliver let lidt buttede. På trods af det, er de meget let på tå, og de har nemt ved at gemme sig for større (og dummere) folkeslag. De fleste halvlange lever af landbrug ligesom mennesker, men de er ret nysgerrige og drømmer om fjerne egne, så nogle unge halvlange drager ud for at opdage verden.

- Halvlange har +1 i Smidighed.
- Halvlange er halvt så høje som mennesker og kan aldrig have mere end 4 i Styrke.
- Halvlange har +1 i at Skjule Sig.
- Halvlange har korte ben, så de bevæger sig kun 5 meter hver tur.
- Alle rustninger skal laves specielt til Halvlange og koster dobbelt så meget.
- Halvlange er heldige og har 3 i Held, mod de normale 2.
- Halvlange kan ikke bruge lanser, slagsværd og kampøkse. De kan bruge et langsværd, hvis de bruger begge hænder.

Egenskaber

Der er fire Egenskaber i Ulvevinter. Du fordeler point til din helts Egenskaber, ved at du tager én af rækkerne nedenfor og fordeler tallene ud på Styrke, Smidighed, Viden og Helbred, i den rækkefølge du har lyst til. Rækkerne er lavet sådan, at point enten fordeles jævnt eller gør nogle Egenskaber bedre, mens andre bliver svagere; for eksempel at din helt bliver stærkere, men har lidt mindre viden.

Disse point kan du tildele din helts Egenskaber:

4	4	4	4
5	4	4	3
6	5	3	2

Styrke: Din helts styrke er et mål for hvor veltrænet og muskuløs han er. Styrke bestemmer hvor tunge rustninger og store våben din helt kan bruge, og høj styrke giver også bonus til skade. Hvis det kniber, kan din helt godt prøve at bruge alle Færdigheder der bygger på Styrke, også selv om han ikke har point i dem.

Styrke	Skadebonus:
6	+1
7	+2
8	+3
9	+4
10+	+5

Hvis for eksempel din helt har hele 8 i styrke og slår med et langsværd, vil han give en 8-sidet terning i Skade, plus 3 i Skadebonus.

Du behøver ikke at holde øje med, hvor meget din helt kan bære rundt på. I stedet har tunge rustninger og våben en Styrke, som din helt skal have for at bruge rustningen eller våbenet ordentligt.
Din helt kan bære seks gange sin Styrke i kilogram en hel dag uden at blive træt. Hvis han f.eks. har 6 i styrke, kan han bære 36 kg en hel dag. Din helt kan løfte op til 20 gange sin styrke, men så bevæger han sig kun halvt så hurtigt hver tur og han bliver hurtigt træt. Det gør at en helt med 6 i styrke kan løfte hele 120 kilo.

Smidighed: Din helts smidighed bruger han til alle fysiske ting, som f.eks. til at kæmpe, ride, stå på ski og dyrke sport, men også til mindre heltemodige ting som at skjule sig og stjæle. Alle Færdigheder der bygger på Smidighed, kan din helt prøve at bruge, også selv om han ikke har point i dem.

Viden: Viden fortæller mere om hvor god en uddannelse din helt har, end om hvor klog han er. Færdigheder som f.eks. sprog, historie, handel, følge efter spor – og ikke mindst kaste magi – bygger alle sammen på Viden. Alle Færdigheder, der bygger på Viden, kan din helt kun bruge, hvis han har mindst ét point i dem.

Helbred: Det er godt at have et stærkt helbred, når din helt skal modstå gifte – men et godt helbred giver også mere i Liv, så han kan modstå mere skade.

Liv og Mana

Ud over de fire grundegenskaber har din helt to andre egenskaber, Liv og Mana. Liv fortæller hvor stor og robust din helt er, mens Mana bruges som 'brændstof' til at kaste magi med.

Hvor meget **Liv** din helt har, finder du ved at gange dit Helbred med to – og lægge fire til. Hvis din helt for eksempel har 4 i helbred, vil han have 12 i Liv.

Liv for Bipersoner (alle de personer og monstre som spillederen spiller) finder du ved at gange deres Helbred med to – og lægge to til. Hvis en ork for eksempel har 4 i helbred, vil den have 10 i Liv.

Mana finder du ved at gange Viden med to – og lægge fire til. Hvis din helt for eksempel har 5 i viden, vil han have 14 i Mana. Kun troldmænd bruger Mana.

Færdigheder

For at bruge en Færdighed, skal du slå lig med eller under din Færdighed med en 10-sidet terning. Et terningeslag på 1 er altid klaret, mens du aldrig klarer et terningeslag på 10.

Hvis du og en modstander forsøger at **modarbejde** hinanden; f.eks. ved brydning eller for at se hvem der kan løbe hurtigst, slår I begge en T6 og lægger til Færdigheden. Den der slår højest vinder. Slår I det samme, har ingen overtaget og I må slå igen i næste tur.

Hvis I prøver at **hjælpe hinanden**, f.eks. ved at åbne en genstridig dør eller få øje på en fjende, skal én slå rullet mens de andre giver ham en bonus. Alle der hjælper, slår mod deres Færdighed eller Egenskab; for hver hjælper der klarer sit slag, får ham der skal klare slaget +1 i hans Færdighed.

Alle Færdigheder bygger på en Egenskab, f.eks. bygger Sværd på Smidighed, mens Historie bygger på Viden. Når du laver din helt, starter du med syv eller otte færdigheder (mennesker får en ekstra). De fleste helte har 3 færdigheder som de er almindeligt gode til at bruge og 4 færdigheder som de er eksperter i. Troldmænd er

lidt specielle, fordi de skal bruge meget af deres tid på at træne deres magiske kræfter, så de har ikke så meget tid til at beskæftige sig med andet. Troldmænd har ekspert færdighed i at bruge Magi, men de har kun 2 ekstra ekspert færdigheder og 2 almindelige færdigheder.

En **Normal Færdighed** har du det samme i, som du har i dens Egenskab: Hvis du f.eks. har 5 i Smidighed, vil du også have 5 i at bruge Sværd (som bygger på Smidighed).

En **Ekspert Færdighed**, har du 2 point oven i den Egenskab som Færdigheden bygger på: Hvis du f.eks. har 5 i Smidighed, vil du have 7 i at bruge Sværd.

Hvis du ikke har en Færdighed, kan du alligevel prøve alle færdigheder som bygger på Smidighed og Styrke, men med -2 til færdigheden: Hvis du f.eks. har 5 i Smidighed, vil du have 3 i at bruge Sværd. Husk at et slag på 1 altid er klaret.

Her er en liste over de Færdigheder du kan give din helt:

Bue og slynger (Smidighed): Du er trænet i at bruge buer eller slynger, til jagt og i kamp.

Finde Vej (Viden): Med denne Færdighed kan du finde vej uden et kort, og du ved hvor i terrænet det kan være farligt at færdes, f.eks. på løse klipper.

Følge Spor (Viden): Hvis du skal forfølge nogens spor, bruger du denne Færdighed.

Handel (Viden): Når du og dine venner skal købe eller sælge noget, kan du bruge Handel til at få en bedre pris.

Historie (Viden): Du bruger Historie til at vide noget om den gamle verden og dets helte, gamle riger og konger, gode og onde troldmænd.

Håndværk (Styrke): Du er trænet enten som smed, tømrer, juveler, skrædder eller til at arbejde i læder. Du bruger denne færdighed, til at vide hvad ting er værd eller til at reparere udstyr.

Lanse (Styrke): En lanse er et ekstra langt og tungt spyd, som du bruger til angreb fra hesteryg. Det tager mange år at lære at bruge lanser ordentligt, så det er som regel kun riddere og deres væbnere, der bruger dem.

Magi (Viden): De ældgamle magiske kræfter kan bruges til at kaste magiske formularer med. Din helt har lært denne svære kunst. Magi færdigheden er speciel derved, at den tæller som 3 Færdigheder når du laver din helt; til gengæld starter du med 4 magiske formularer.

Mod (Styrke): Der er onde og skræmmende væsener ude i verden, som vil alle mennesker det ondt. Hvis du har denne Færdighed, kan du bruge den til ikke at blive bange for dem.

Opdage Ting (Viden): Hvis nogen har gemt sig for at lokke dig og dine venner i baghold, eller hvis du vil undersøge et sted for hemmelige døre, kan du opdage dem med denne Færdighed.

Overtale (Viden): Denne Færdighed bruges til at snakke for din sag og overtale folk til at gøre hvad du ønsker.

Ride (Smidighed): Alle kan ride, men skal du springe over forhindringer, kæmpe til hest eller gøre noget andet svært, bruger du Ridning. Hvis du vil slås til hest, slår du mod den laveste af Ridning eller din våbenfærdighed.

Sejle (Styrke): Din helt har sejlet på de tre have og ved hvordan man styrer en båd.

Skjold (Smidighed): Det er farligt at blive ramt af våben, men heldigvis kan du beskytte dig med et skjold. Denne Færdighed bruger du til at parere din fjendes slag.

Skjule Sig (Smidighed): Nogen gange er det bedre bare at gemme sig, end at slås. Du bruger også denne Færdighed til at snige dig.

Slagsmål (Smidighed): Slagsmål er kamp uden våben. Du kan enten slå på din modstander eller bryde med ham.

Spille (Viden eller Smidighed): Man kan blive meget fattig af at spille om penge, men det er din store lidenskab. Din helt kan spille terninger, skak og andre spil.

Sport (Styrke): Din helt er glad for at dyrke sport og er god til at klatre, stå på ski, hoppe over forhindringer og svømme.

Sprog (Viden): Du kan snakke f.eks. dværge-, rise- eller andre mærkelige sprog. Du kan snakke et sprog for hvert point du har i denne Færdighed.

Spyd (Smidighed): Du kan bruge et spyd enten til at kæmpe i nærkamp eller til at kaste med.

Stav (Smidighed): En solid træstav er måske ikke det bedste våben, men det er nemt at finde en ny stav hvis den gamle knækker og folk glemmer nogen gange at det er et våben, specielt hvis din helt er lidt gammel.

Stjæle Ting (Smidighed): Det er ikke pænt at stjæle, men du har altså lært det. Du bruger Stjæle Ting til at åbne låse, fjerne fælder og tømme andre folks lommer.

Sværd (Smidighed): Du er trænet i at bruge kortsværd, langsværd, slagsværd og daggerter i kamp.

Økse (Smidighed): Din helt er trænet i at bruge økser og kampøkser i kamp.

Der er ingen faste klasser i Ulvevinter, som det kendes fra andre rollespil, men her er nogle eksempler på hvad forskellige professioner har af Færdigheder:

Jægere: Jægere lever af at fange dyr, spise deres kød og sælge deres skind inde i byen. Buen er hans foretrukne våben. **Færdigheder:** Bue, Finde Vej, Følge Spor, Opdage Ting, Sport, Stav.

Krigere: De fleste krigere arbejder for en høvding eller en konge, men nogle er også lykkeriddere der vandrer rundt og går på eventyr, for at finde skatte. **Færdigheder:** Bue, Mod, Skjold, Skjule Sig, Sport, Sværd.

Købmænd: Købmænd er handelsfolk, der rejser land og rige rundt, og sælger varer som stof og tøj, køkkenting af kobber, krydderier og andre lidt dyre ting. Andre handelsfolk har en butik eller et værksted inde i byerne, hvor de laver ting og sælger dem. **Færdigheder:** Finde Vej, Handel, Håndværk, Overtale, Sprog.

Pirater: Rigtige pirater overfalder skibe og stjæler deres last. Der findes også pirater der arbejder for kongen – og som kun overfalder hans fjender – mod at kongen får en del af byttet. Den slags pirater kaldes fribyttere eller kapere. **Færdigheder:** Handel, Sejle, Sjæle Ting, Slagsmål, Sport, Økse.

Riddere: Riddere er fine folk der kæmper til hest, og bruger tunge rustninger og våben. Rigtige riddere skal opføre sig høfligt og forsvare de svage, mens onde riddere er grådige, og kun søger land og guld. **Færdigheder:** Lanse, Mod, Ride, Skjold, Spille, Sværd

Stimænd: De fleste Stimænd er røvere der lever ude i skoven, overfalder folk og stjæler deres penge. Nogle stimænd er dog almindelige folk, der er blevet gjort fredløse af onde baroner. **Færdigheder:** Bue, Sværd, Følge Spor, Opdage Ting, Sport, Stav.

Troldmænd: En troldmand bruger magi for at gøre fantastiske ting, som at helbrede sår i en fart, gøre sig usynlig eller endda flyve! Det koster mange penge at lære nye formularer, derfor går mange troldmænd på eventyr. **Færdigheder:** Historie, Magi, Sprog, Stav.

Tyve: Mange tyve stjæler fra andre, men nogle tyve er også mere eller mindre hæderlige, og bruger i stedet deres evner til at gå på eventyr. **Færdigheder:** Bue og Slynger, Handel, Opdage Ting, Skjule Sig, Sport, Sværd.

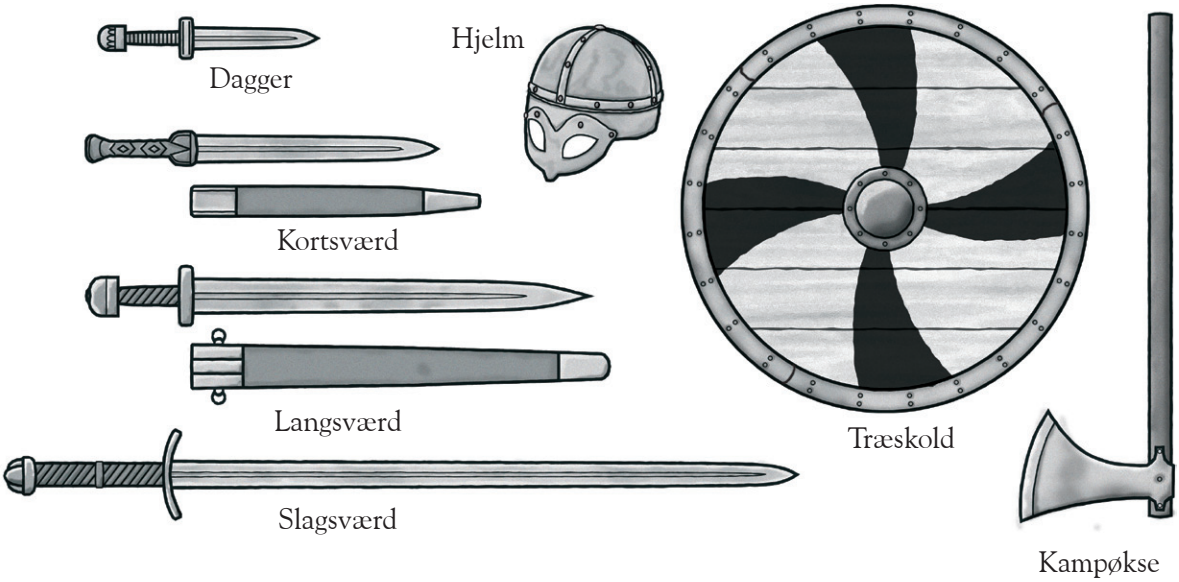
Rustninger og våben

Ingen eventyrer kan klare sig uden udstyr, ikke bare våben og rustninger, men udstyr til at udforske huler eller klare sig ude i vildmarken. Når du skaber din karakter, har din helt eller heltinde 500 sølv at bruge på rustninger, våben og udstyr.

Våben	Skade	Pris	Styrke	Noter
Kniv	T4	40		1 hånd.
Kortsværd	T6	100		1 hånd.
Langsværd	T8	200	5	1 hånd.
Slagsværd	T10	450	6	2 hænder.
Økse	T8	80	5	1 hånd.
Kampøkse	T10+1	350	6	2 hænder. -1 Rustning.
Stav	T4	5		2 hænder. +1 Rustning.
Spyd	T6	80		2 hænder. +1 Rustning.
Lanse	T10	160	6	1 hånd. Bruges kun til hest. +T4 i skade i første angreb.
Knytnæve	T4-1			1 hånd.

Skydevåben	Skade	Rækkevidde	Pris	Noter
Bue	T6	10	120	2 hænder.
Spyd	T6	8	80	1 hånd.
Slynge	T4	8	10	2 hænder.
Sten	T4-1	Styrke	–	1 hånd.
Kastekniv	T4	Styrke	69	1 hånd.

Rustninger	Beskyttelse	Pris	Styrke	Noter
Læder rustning	1	130		
Ringbrynje	2	300	4	
Pladerustning	3	700	5	
Skjold	2	60	4	



Andet udstyr

Der skal bruges mange ting, når du skal på eventyr. Her er en liste over ting, som er nyttige at have med.

Fakkel (5 stk.): Fakler er trækæppe, der i den ene ende er omviklet med reb og olie. En fakkel giver et flakkende lys, der rækker 3 meter/felter. Fem fakler er nok til et helt eventyr.
Feltflaske: En feltflaske kan indeholde 1½ liter vand, øl eller vin.
Fyrtøj: Et fyrtøj består af et stykke stål og en sten til at slå gnister, og tørrede svampe til at få ilden til at fænge. Et fyrtøj bruges til at tænde lamper, fakler og bål med.
Koben: Et koben bruger du til at bryde ting fra hinanden, for eksempel kister og døre.
Lampe: Dette er en lampe, der bruger lampeolie til at lyse med. En lampe giver et klart lys, der rækker 5 meter/felter.
Lampeolie: Olie til din lampe. Der er nok til et eventyr i én flaske.
Magiker bog: En stor bog fuld af magiske formularer, som troldmænd bruger til at kaste magi.
Reb: Et 10 meter langt reb. Du bruger reb til at klatre op ad mure, eller binde jer sammen, hvis I skal klatre op af en klippe, så ingen falder ned.
Rygsæk: En sæk til at bære på ryggen med stropper. I rygsækken er der plads til tøj, mad og andre ting, som du har med på din rejse.
Spade: En sammenklappelig spade til at grave huller med.
Ski og skistave: To lange brædder af træ der spændes under fødderne og som bærer dig hurtigt gennem sneen.
Snesko: Et par snesko er to plader af sammenflettede grene, som sikrer at du ikke træder dybt ned i sneen og gør at du sparer på kræfterne når du vandrer i dyb sne.
Telt: Et telt beskytter med regn og vind. Der kan sove to personer i et telt.
Tykt tæppe: Et dejligt varmt uldtæppe til at rulle sig ind i om natten, når du skal sove.
Tyveværktøj: Dirke, små save og andre ting, der er nyttige når man er tyv.
Vokslys: Vokslys er lavet af bivoks og bruges til at læse ved. Et vokslys lyser 1 meter/felt.
Spisegrej: Lerkrus, tallerken, kniv, gaffel og en ske.

Kromad: Et måltid mad på kroen. Til morgenmad spiser man grød, og tyndt øl eller varm te. Frokost består af grød, brød, ost, frugt og tyndt øl. Aftensmad består af en stuvning af kartofler, grønsager og kød, tyndt øl og lidt ost og frugt til dessert.
Fint kromad: Et dejligt måltid mad på kroen. Til morgenmad spiser man grød med honning og bær, nybagt brød, oste, frugt og tyndt øl eller varm te. Frokost består af grød, brød, ost, honning, koldt kød, frugt og tyndt øl. Aftensmad kan bestå af stegt kylling med grønsager og kartofler, god øl, brød, ost og frugt til dessert.
Rejsemad (1 dag): Brød, ost og tørret kød der er behandlet, så det kan holde længe – det smager dog ikke af så meget.
Øl: Øl drikkes morgen og aften, da vandet ikke altid kan drikkes. Øl findes i to udgaver; det tynde øl som drikkes hver dag og som man ikke kan blive fuld af, og det almindelige øl som drikkes ved særlige lejligheder.
Dværgeøl: Dværge elsker øl og har deres eget stærke bryg, som ikke mange af andre folkeslag kan tåle ret meget af.
Elvervin: Elvere kan bedre lide vin end øl. De laver vin af alle slags bær.

Iduns dråber: En magisk drik, kvalmende sød i smagen, der helbreder alle gifte.
Månedug drik: Denne magiske drik smager ikke meget bedre og giver T6+1 tilbage i Mana.
Solstråle drik: Denne meget bitre magiske drik, brygget af svampe, giver T6+1 tilbage i Liv.

Hest: Heste i Ulvevinter er små, nærmest ponyer, i forhold til vore dages heste. Men de er seje og kan ride langt på en dag. Det er mest rige folk, der har råd til heste. Hesten kommer med saddel og seletøj.
Muldyr: Muldyr er en krydsning mellem et æsel og en hest. Man kan godt ride på dem, men de er bedre til at bære ting med, for eksempel telte

og skatte. Mange folk bruger muldyr til at transportere varer og i landbruget.
Hestefoder (1 dag): Foder nok til en hest eller et muldyr i en dag.

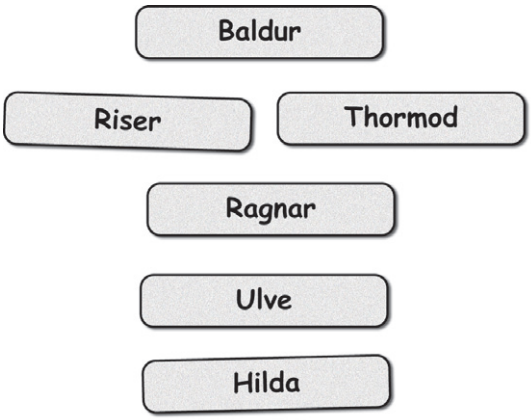
Tøj: Et sæt tøj til mænd består af et par bukser, en tunika, en kappe, et bælte og en hue. Kvinder går i kjoler, når de ikke lige er på eventyr; så klæder de sig som mænd.
Fint tøj: Et fint sæt tøj i flotte farver, med broderier og andet pynt.
Rigmandsklæder: Et smukt sæt tøj, lavet af de fineste stoffer i flotte farver, med broderier i guldtråde og andet fint pynt.

Kampe

Kampe er delt op i ture, hvor alle spillernes helte, og spillederens modstandere og monstre, hver får lov til at gøre én ting per tur.

Hvem starter først?

Før kampen starter, slår alle initiativ. Dette gør I ved at slå en 10-sidet terning for hver spiller og alle monstre. Hvis der er 7 riser, slår du ikke for hver rise, men for hele gruppen. I starter turen med dem der slår højest og slutter turen med dem der slår lavest. Hvis der er to der slår det samme, kommer de samtidigt i turen. Resten af kampen kommer alle efter tur, i samme rækkefølge som da I slog initiativ. Det er nemmest at holde styr på rækkefølgen, ved at lave et lille kort til hver spilperson og monstre, og så lægge dem i den rigtige rækkefølge, f.eks.:



Bevægelse

Alle mennesker kan gå 6 meter, eller felter, i en tur. Du kan enten flytte dig først og slå bagefter, eller du kan slå først og så flytte dig bagefter. Du kan også løbe det dobbelte af hvad du går, men så kan du ikke slå med et våben eller skyde med en bue.

Eksempler på hvor langt du kan flytte dig:

Mennesker og elvere	6
Dværge og halvlange	5
Halvjætter og trolde	7
Ulve og heste	10

Hvordan slås man?

Du slår med dit våben, ved at slå lig med eller under din Færdighed med en 10-sidet terning. Hvis du rammer, giver du skade på din modstander. Slå den terning som våbenet giver i skade, læg din Skadebonus til og træk modstanderens Rustning fra.

Du kan bruge skjolde til at beskytte dig med. Hvis du klarer dit rul mod din Færdighed i Skjold, trækker du ekstra 2 fra skaden.

Hvis du slår 1 på dit angrebsrul, har du slået et perfekt slag, og rustning og skjolde beskytter ikke mod skaden.

Du kan ikke parere pile og kastede spyd og knive, men ham som skyder på dig, skal trække 1 fra hans Bue eller Spyd Færdighed når han skyder.

Hvis din helt får skade nok til at han har 0 i Liv, mister han bevidstheden. Hvis han når ned på -5 i Liv, dør han heltedøden. En person eller et monster, der har mistet Liv nok til at han har -1 eller mindre i Liv, mister yderligere 1 i liv hver tur, indtil at han bliver helbredt med magi, bliver reddet ved hjælp af førstehjælp, eller han når -5 i liv og dør heltedøden. Alle kan yde førstehjælp ved at bruge en hel tur på at binde bandager på såret.

Døde helte bliver hentet af Odins udsendinge, Valkyrierne, og bliver ført til Valhal, hvor de tjener Odin indtil Ragnarok. Tænk smukt om

din døde helt og lav en ny karakter, parat til nye eventyr.

Held i kamp

Guderne våger over menneskene og tildeler dem held, hvis de er tilpas modige. De fleste spillere har normalt 2 i Held per spil, mens dværge kun har en enkelt. Store skurke eller farlige monstre har også 1 i Held hver. Almindelige riser vil ikke have held, men en farlig risehøvding vil. En ulv vil ikke have Held, men en drage vil! Og sikkert mere end 1!

Held bliver uddelt i starten af hvert spil som 'Bønner', der f.eks. kan være glasperler. Hvis du ikke har glasperler, kan du bruge andre ting til at vise hvor mange bønner der er tilbage: tændstikker, jetoner, terninger eller noget andet.

Du kan slå et terningeslag om, ved at give spillederen en bønne. Du kan også undgå al skaden fra ét slag, ved at give spillederen en bønne.

Helbrede Liv og Mana

Alle starter et nyt eventyr med fuld Liv og Mana. Liv der er mistet midt et eventyr, helbredes bedst med magi, ellers skal såret helbredes naturligt. Helte får 2 i Liv tilbage efter hver nats søvn. Din troldmand får alt Mana tilbage efter han har sovet i mindst seks timer.

Magi

Du kaster en magisk formular, ved at slå lig med eller under din Magi Færdighed. Magiske formularer dræner din Mana. Prisen i Mana står ved hver formular. Det er med ikke at bruge al din Mana for hurtigt, men huske at gemme noget til slutningen af eventyret. Hvis du fejler dit rul, eller slår 1 på terningslaget, betaler du ikke Mana for at kaste formularen.

Troldmænds magi fungerer ikke hvis de er i berøring med jern, så de kan ikke bruge rustninger og våben af metal. Da magien kræver brug af begge arme, kan de heller ikke bruge skjolde. Troldmænd kan bruge buer og slynger, stave, spyd og læderrustninger.

Alle magikere starter med 4 almindelige 'Novice' formularer. Du kan købe Mester Formularer, når du har 8 Novice Formularer.

Novice formularer

Forhekse våben: Mana; 1. Afstand; 8 meter/felter. Varighed 5 ture. Effekt; Du forhekser et våben og det begynder at brænde med en blå flamme. Våbenet giver 2 ekstra i skade.

Helbrede sår: Mana; 1 eller 2. Afstand; Røre. Effekt; Med denne formular kan du magisk helbrede sår. Hvis du har betalt 1 i mana, helbreder du T4+1 Liv. Hvis du har betalt 2 i mana, helbreder du 2T4+2 Liv.

Hjælpende hånd: Mana 1. Afstand: Røre. Effekt: Du beder guderne give jer en hjælpende hånd. Personen, der er blevet fortryllet, får +2 på sit næste slag mod en Færdighed, der bygger på enten Styrke eller Smidighed.

Lys: Mana; 1. Afstand; Røre. Varighed; 30 minutter. Effekt; Du tænder et magisk lys som svæver efter dig. Lyset skinner i 5 meters/felters omkreds.

Magisk pil: Mana; 1 eller 2. Afstand; 8 meter/felter. Effekt; Du kaster en magisk pil, der giver skade til en fjende. Magiske pile rammer altid. Skjolde beskytter ikke mod magiske pile. Hvis du har betalt 1 i mana, giver du T4+1 i skade. Hvis du har betalt 2 i mana, giver du 2T4+2 i skade.

Mørke: Mana; 1. Afstand; 8 meter/felter. Varighed; 5 ture. Effekt; Du skaber en stor sky af ugennemtrængelig mørke, som du kan lægge hvor du ønsker. Mørket dækker 4 x 4 meter/felter. Du kan kaste formularen på en genstand, som du kan bære med dig.

Ophæve magi: Mana; 2. Effekt; Når en fjendtlig troldmand er ved at kaste en formular, eller hvis nogen er blevet forhekset, kan du prøve at stoppe magien, Spillederen slår en T10 og lægger sin troldmands Viden til. Du slår T10 og

lægger din troldmands viden til. Hvis du slår lig med eller over hans slag, stopper du hans magi.

Rustning: Mana; 1. Afstand; 5 meter/felter. Varighed; 5 ture. Effekt; Giver 2 i magisk rustning.

Se det skjulte: Mana; 1. Afstand; 12 meter/felter. Effekt; Du kan se det skjulte, f.eks. væsener der sniger sig eller skjulte døre. Hvis de gemmer sig med en Usynlig formular, slår spillederen en T10 og lægger til sin troldmands Viden. Du slår T10 og lægger til din troldmands viden til. Hvis du slår lig med eller over hans slag, afslører din formular dem der gemmer sig.

Skræmme levende: Mana; 2. Afstand; 5 meter/felter. Effekt; Du kaster en formular, der får dig til at se frygtindgydende ud og kan skræmme fjender væk. Slå en 10-sidet terning. Alle fjender indenfor 5 meter/felter, med mindre styrke end dit terningerul, løber væk indtil de har klaret et rul imod Mod, i slutningen af deres tur.

Skræmme udøde: Mana; 2. Afstand; 8 meter/felter. Effekt; Du kaster en formular, der tænder godhedens lys omkring dig. Alle levende døde der rammes af lyset, kan blive skræmt væk og lyset kan endda ødelægge dem. Slå en 10-sidet terning og læg din Viden til. Alle udøde med mindre Liv end dit slag, løber væk i T4 ture. Hvis du slog 1 på dit Magi rul, bliver de til støv.

Ødelægge våben: Mana; 1. Afstand; 8 meter/felter. Effekt; Du prøver at bøje sværd eller knække buer. Slå en 10-sidet terning. Det våben du prøver at ødelægge slår sin skadeterning (uden Skadebonus). Hvis du slår lig med eller over våbenet, er det ødelagt. Du kan ikke smadre magiske våben, eller naturlige våben som tænder, klør og horn.

Spindelvæv: Mana; 2. Afstand; 8 meter/felter. Varighed; 5 ture. Effekt; Du skaber et stort spind ud af den blå luft og kaster det ud over dine fjender. Et område, der er 4 x 4 meter/felter bliver dækket, og alle fjender skal slå mod styrke, for at slippe fri. Personer der er fanget af spindet, har -4 til at slås.

Tæmme dyr: Mana; 1. Afstand; 8 meter/felter. Effekt; Du kan tæmme vrede vilddyr, så de bliver rolige og ikke angriber dig eller dine venner. Du kan ikke bestemme hvad dyrene skal gøre, men hvis nogen angriber dig, mens f.eks. bjørne eller ulve er i nærheden, kan det være de forsvarer dig. Monstre og sagnvæsener bliver ikke påvirket af denne formular.

Mester formularer

De viseste troldmænd kan mægtige formularer, som fylder almindelige mennesker med undren og frygt. For at kunne købe nogle af disse formularer, skal du kende mindst 8 almindelige formularer.

Charmere person: Mana; 5. Afstand; 8 meter/felter. Varighed; T8 dage. Effekt; Ved at kaste denne formular, tror selv din værste fjende at du er hans ven, så længe du ikke angriber ham. Han vil ikke angribe dig og vil gøre hvad du siger, men han vil ikke gøre noget der gør at han dør eller tager skade.

Flyve: Mana; 5. Afstand; røre. Varighed; 5 minutter. Effekt; Hvis du kaster denne formular, kan du flyve i op til 100 meters højde, med samme fart som en hest kan løbe, dvs. 10 meter/felter pr. tur.

Søvn: Mana: 4. Afstand; 8 meter/felter. Du prøver at få dine fjender til at falde i søvn. Et område der dækker 4 x 4 meter/felter, bliver indhyllet i en sky og alle væsener i skyen bliver ramt af magien. Slå en 10-sidet terning og læg din Viden til. Alle væsener med mindre Liv end dit slag, falder i søvn i 5 ture. Udøde bliver ikke påvirket af denne formular.

Usynlig: Mana; 1. Afstand; Røre. Varighed; 10 ture. Hvis du kaster denne formular, bliver du helt usynlig. Du skal dog huske, at hverken din lugt eller de lyde du laver, forsvinder. Hvis du rører eller angriber noget levende, bliver du straks synlig igen.

Vække de døde: Mana; 10. Afstand; 8 meter/felter. Varighed; 1 uge. Onde troldmænd kan vække de døde til live og få dem til at kæmpe for sig. Ved at kaste denne formular, vækker troldmanden T4+1 skeletter eller gengangere til live. Formularen skal kastes på en kirkegård eller en gammel kampplads, hvor mange døde krigere ligger begravet.

Forgifte: Mana; 4. Afstand; 8 meter/felter. Varighed; 5 ture. Effekt; Denne onde formular fylder din fjende med gift, og han får straks store smerter og tager skade. Hver tur gør Forgifte en T4 i skade. Den der bliver forgiftet, skal slå mod Mod for at gøre noget. For at få formularen til at virke, slår troldmanden en 10-sidet terning og lægger sin Viden til. Hans modstander slår en 8-sidet terning og lægger sit Helbred til. Hvis troldmanden slår lig med eller over, virker formularen. Formularen virker ikke på udøde.

Sådan bliver helte bedre

Efter hvert eventyr gives hver helt 1-3 erfaringspoint (2 er normalen), som krydses af på heltenes karakterskemaer. Hvert erfaringspoint giver dig et point som du kan fordele på Færdigheder. Du kan sagtens købe 10 i en Færdighed, men eftersom et slag på 10 altid fejler, er der sjældent grund til det.

Hver gang din helt har tjent otte erfaringspoint, stiger han i niveau. Der er tre niveauer; Novice, Veteran og Helt. Når din helt stiger i niveau, får han 2 ekstra i Liv og evt. Mana, 1 ekstra i Held og 1 point til at fordele på hans Egenskaber (styrke, smidighed, viden eller helbred). Det kan sagtens påvirke hans Liv eller Mana, at hans Helbred eller Viden bliver større.

Troldmænd skal bruge både erfaringspoint og penge til at lære nye formularer. De koster 2 erfaringspoint og 100 sølv for en Novice Formular. Mester formularer koster 4 erfaringspoint og 200 sølv.

© 2009 by Bjarne Sinkjær. Må kopieres til privat brug

Om landet Tharos

Sådan blev verden skabt

I urtidsdagene, før der endnu var nogen jord eller himmel, fandtes et enormt svælg midt i verden, som hed Ginnungagap. Mod nord var det kolde Niflheim og mod syd det brændende varme Muspelheim.

Der skete så det, at varmen fra Muspelheim smeltede noget af isen i Neflheim og ud af isen dukkede to enorme skikkelser frem. Det var urjætten Ymer og urkoen Audhumbla. Ymers højre fod avlede med hans venstre fod og fra dem kom så rig en yngel at verden snart var fyldt med grumme jætter.

Urkoen Audhumla slikkede på en saltsten og i løbet af tre dage voksede en mand frem – han kaldtes Bure. Han fik sønnen Borr, som med jættekvinden Bestla fik mange børn, ikke mindst aserguderne Odin, Vile og Ve. De tre brødre dræbte Ymer. Af hans krop skabte de jorden og Ymers hovedskal blev til himlen. Hans blod blev til verdenshavene, hans kød til jorden og af hans hår skabte de skovene. Herefter satte de dværgene Nordre, Østre, Vestre og Søndre til at holde hvert deres hjørne af himlen. Således blev verden skabt og den orden skal bestå indtil Ragnarok, hvor verden vil gå under og en ny verden blive skabt.

Aser og jætter

Odin er den ældste og viseste af alle guder. Han holder øje med hvad der sker overalt i verden ved hjælp af to ravne og to ulve. Han har også en ottebenet hest, Sleipner, der løber lige så stærkt som vinden. Odin er meget klog, men måtte betale for sin visdom med sit ene øje. Han er også mester i runemagi og forklædninger.
Vile og **Ve** er Odins to brødre. Sammen med Odin dræbte brødrene urjætten Ymer og skabte verdenen af hans krop. De har også skabt menneskerne af ler.
Frigg er Odins kone. Hun er datter af en jætte, men lever nu hos Aserne. Hun er meget klog og råder ofte Odin, når han skal tage vanskelige beslutninger. Frigg er mor til Balder.
Thor er Odins søn og den stærkeste af aserne. Han kører over himlen i sin vogn, trukket af to geder. Thor jager ofte jætter, med sin magiske hammer Mjølner.
Balder er en mild og god gud, der blev slået ihjel af sin bror, den blinde Høder. Høder blev lokket til at skyde Balder med en bue af Loke og siden da har der været ondt blod mellem Loke og aserne.
Brage er sangernes og historiefortællernes gud. Han er søn af Odin og gift med Idun.
Idun er ungdommens gudinde og gift med Brage. Hun vogter de fortryllede æbler, der holder alle aserne unge til evig tid.
Vidar og **Vale** er Odins sønner. De skal overleve Ragnarok og hævne Odins død.
Tyr er gud for lov og orden, og retfærdig krig. Tyr mistede sin ene hånd, da han lagde den i Fenrisulvens gab, en gang aserne skulle binde ulven.
Mimer er jætte og den klogeste af alle. Han fik hugget hovedet af af vanerne, men hovedet blev fortryllet, så det stadig kan snakke.

Vaner

Vanerne er guder ligesom aserne. Selv om de nu er venner, var der en gang ondt blod mellem aser og vaner. Aserne havde sendt Mimer til vanerne som tegn på venskab, men de blev så trætte af han altid var bedrevidende, at de huggede hovedet af ham og sendte det tilbage til

aserne. Så startede en krig, som varede i mange år.

Njord er den ældste af vanerne. Han er havgud, og bestemmer over vejr og vind. Han har to børn, Freja og Frej.
Freja er gud over kærlighed. Hun har en vogn som bliver trukket af to katte, men rider undertiden også på en gris der hedder Hildesvin.
Frej er gud for høst og velstand. Han er den første der falder ved Ragnarok, i kamp med ildjætten Surt.

Loke og hans yngel
Loke var engang en jætte, men han blandede blod med Odin og boede længe hos aserne. Loke er meget snedig og veltalende, men også meget stolt. Da han synes, at Aserne ikke belønnede ham nok for al den hjælp han gav Aserne, lokkede han Høder til at slå Balder ihjel. Aserne fangede ham og lænkede ham til en klippe, men kender jeg Loke ret, er han sikkert sluppet fri siden da. Loke er far til Midgårdsormen, Fenrisulven og Hel.
Hel er en jættekvinde, der styrer dødsriget.
Fenrisulven er en kæmpeulv. Ved Ragnarok slipper den fri, og sluger derefter først solen og dernæst Odin. Odins søn Vidar hævner ham og dræber Fenrisulven.
Midgårdsormen er en kæmpeslange, der ligger på havets bund. Ormen slynger sig om hele jorden og bider sig selv i halen. Thor vil dræbe ormen ved Ragnarok, hvorefter han selv dør af slangens gift.

De to dronninger

Så længe nogen kan huske, har to dronninger kæmpet om magten over Tharos. Den ene dronning hersker over sommeren, med dens varme lange dage og en overflod af mad. Efter hun har brugt sine kræfter en hel sommer, må hun se sin magt svinde til fordel for kulde og afsavn. Den anden dronning, prøver nemlig skinsygt at ødelægge alt hvad hendes søster har skabt, men også hendes kræfter slipper op, og vinterens mørke må vige til fordel for solen og foråret. Selv om Vinterens Dronning skaber mange problemer, kan hun ikke undværes. Det er om vinteren, at naturen hviler og menneskerne får ro for det hårde markarbejde. Hvis Sommerens Dronning bliver for stærk, tørrer alting også ud; kornet og græsset visner, og høsten bliver ødelagt.
Ingen ved i grunden hvad eller hvem dronningerne er; om de er en slags guder, feer eller måske hekse. Det eneste der vides med sikkerhed, er de har meget magt og at der altid er to dronninger. Derfor kaldes de undertiden for de To Søstre.

Tharos' historie

Om gamle dage fortælles det, at elvere, dværge og mennesker levede i fred side om side, men at der kom ondt blod mellem folkeslagene. Skønt de har hver deres version af historien, om hvordan den første store krig startede (der frikender dem selv for ansvar), handler de alle sammen om forræderi; så det er ikke noget dårligt gæt, at Loke var involveret. Krigen blev lang og blodig. Menneskerne vandt den til slut, men ikke uden sværdslag og store tab. Træt af krig, lavede den første kejser derfor en pagt med elverne og dværgene, der sikrede dem deres lande til evig tid. Derefter var der nogenlunde fred de næste 200 år.

Kejser Sigvar var den 13. i rækken. Han var enerådig og herskesyg – og hans søn var ikke meget bedre. Da sønnen hørte en trubadur synge om en stor snehvid kronhjort, som ingen kunne fange, satte han sig for at nedlægge den. Han fandt dens spor og jagede hjorten gennem tre dage og tre nætter, og til sidst kunne han bore sit spyd ind i det udmattede dyrs side. Vinterens Dronning blev rasende over drabet, for hjorten var nemlig hendes sendebud. En lille pige mødte op i kejserens hof og krævede mandebod, men hoffet lo blot af hende. Så forbandede pigen sønnen for hans forbrydelse og spåede kejseren, at han skulle dø og at kejserriget skulle dø med ham. Kejseren blev vred, og beordrede sine soldater til at finde og dræbe dronningen.
Snart rasede en krig i landet. Skovenes vilde dyr

dræbte både kvæg og bønder. En ulvevinter, der varede tre år, lagde sig over landet og folk sultede slemt. Til sidst blev det folket for meget. De vendte sig mod kejseren og slog ham ihjel, for at formidle dronningen. Sønnen undslap folkets vrede, men han blev aldrig set igen. Efter kejserens død faldt imperiet fra hinanden.

To af kejserens nærmeste generaler, Koll og Feng, krævede begge at blive udråbt til kejser og snart startede der en krig mellem dem. Feng havde krigslykken i starten af Tronfølgerkrigen og Koll blev drevet nordpå. I desperation lavede han en pagt med Vinterens Dronning. Hun gav Koll tre gaver; sværdet Frænblod, som ingen kunne stå imod. Held i Slaget ved Ulvehøjene, hvor Feng blev slået og kun lige slap væk med livet i behold. Og sejr over byen Girshal. Efter denne sidste sejr, var landet dækket af is og sne, og riser og ulve havde frit spil. Det så ud som om, at ingen kunne stoppe Kolls hærgen.

Feng så hvordan krigen ødelagde landet og han følte anger over hvad han havde startet. Nogle siger, at han vandrede hvileløst rundt i Feskoven – og at han her mødte Sommerens Dronning. Historien fortæller, at hun gav ham stærk magi og råd til hvordan han skulle stoppe Koll. Feng samlede en lille gruppe eventyere og sendte dem ud i al hemmelighed, for at stjæle Kolls styrke. Selv red han til Kongsberg, for at samle en sidste hær, der kunne aflede Kolls opmærksomhed. Det lykkedes eventyrerne, troldkvinden Birka, tyven Rollo, dværgen Haldur og krigeren Ragnar at stjæle sværdet Frænblod og bringe det til Feng, som derpå dræbte Koll foran Kongsbergs porte – men af eventyrerne var det kun Rollo der overlevede prøvelsen. Skønt Feng havde sejret, ønskede han ikke længere at være kejser. Han drog i stedet bort og ingen så ham siden. Det fortælles, at et liv i glemsel var Sommerdronningens pris for at have hjulpet ham.

Fensmark

Det sydligste rige er også Tharos' mest udviklede, med et mildt klima, frodige jorder og flittige håndværkere. Fenmark styres af tre baroner, der sidder i hver deres storby og styrer hver deres del af Fenmarks militær. Baronerne ser sig som kejserdømmets eneste rette arvinger, og ville frygtelig gerne have magten over hele øen – men de vil nu nok ikke kunne enes om hvem der skulle være kejser. De har ført krig mod Anirr to gange og tabt begge gange. Første gang, fordi de var for dårligt forberedte; anden gang fordi elverne og dværgene gik ind i krigen på Anirrs side.

I Kongsberg sidder Baron Odvar og brandskatter håndværkerne. Skønt han i sine unge år kæmpede i krigen, er han på sine gamle dage blevet en temmelig fed mand, der er tilfreds med at leve livet. I Erikshavn regerer Baronesse Thyra. Hun tog over da hendes mand døde af et hjerteslag. Onde tunger påstår, at det var hendes hidsige temperament der drev ham tidligt i graven. Hun er en bister dame, der ikke tolererer uduelighed og slinger i valsen. Baron Sigwulf af Vestby er nok den klogeste og snedigste af de tre. Da han var ung blev han fanget af pirater og sad fanget på en næsten øde ø i et halvt år og kedede sig, før løsesummen blev betalt. Det har han aldrig tilgivet piraterne og han har jaget dem lige siden.

De tre baroner styrer alle dele af samfundet i Fenmark med hård hånd, og der er love og regler for alt. Man skal betale skatter når man køber og sælger ting, føder børn, skal giftes og skal begraves. Bønderne må ikke bestemme ret meget selv, men arbejder for jarler, der igen arbejder for baronerne. Der er orden på alting. Det gode er, at der næsten aldrig er hungersnød eller nogen der sulter. Det dårlige er, at man må næsten ingenting selv, uden at spørge en eller anden om tilladelse. Det er ikke for sjov, at Fenmarks herskere har fået øgenavnet Jernbaronerne.

Fenmark bryder sig ikke om eventyrere. Ledige eventyrere går bare rundt og laver ballade, bryder ind i gravkamre, smugler og det der er værre. For at være eventyrer i Fenmark, skal man derfor have en speciel tilladelse og betale skatter (naturligvis) af hvad man finder. Det er forbudt at gå med våben eller rustning i Fenmarks byer. Gør man det alligevel, får man første gang en bøde og anden gang bliver man sendt på hårdt arbejde, indtil man kommer på bedre

tanker. Den bedste måde at være eventyrer på, er at kende en rig købmand eller greve, der kan forsvare en mod emsige embedsmænd og soldater.

Alfheim

I Alfheim har der levet elverfolk siden tidernes morgen. Det er et mystisk sted, hvor tiden ikke helt går i samme takt som andre steder. Nogen gange går tiden hurtigere, mens den andre gange går meget langsomt. Elverne har flere byer i skovens dyb, men de er svære at finde, da elvernes huse nærmest smelter sammen med træerne. Nogle huse gemmer sig mellem de høje træers rødder, mens andre huse er bygget på platforme mellem træernes kroner. Alfheim har ingen mure til at beskytte sig, når krigen raser. I stedet indhyller elverne grænsen ind i en tæt tåge, som ingen dødelige kan finde rundt i. De kommer ud af tågen, på et helt andet sted end hvor de gik ind – og andre forsvinder helt, for aldrig at blive set igen. Kun få mennesker har set elvernes rige. Elverne modtager kun sjældent gæster, for Alfheim kan fortrylle dem, så de mister lysten til nogensinde at forlade skoven igen

Karak-Duk

De fleste dværge foretrækker at bo, som dværge med respekt for sig selv altid har gjort, nemlig dybt under jorden. Der graver de i fjeldet og finder jern, guld og ædelstene, som de smeder til smukke våben, rustninger og værktøj, som de handler med. Dværgenes haller er smukt udhugget gennem mange årtusinder og der er stort set ikke en plet der ikke er dekoreret med flotte relieffer, mange af dem belagt med tyndt guld. For fire århundrede siden skete der det, at en gruppe dværge forlod jordens dyb og byggede en by nede i dalen. De handlede med menneskerne og blev meget rige. Det gik godt indtil krigen mod Jernbaronerne, der angreb og indtog byen. Dværgene under jorden smækkede blot deres enorme porte i og så kunne Jernbaronerne ikke gøre mere. Byen gik det værre. Da Jernbaronerne forlod den, brændte de den af som hævn for at dværgene havde hjulpet menneskerne i Frit Anirr.

Siden da har dværgene bygget byen op igen. For mennesker er alt det blot historie, men der lever stadig dværge, der kan huske krigen fra deres ungdom. De har aldrig tilgivet at Jernbaronerne brændte deres by ned og nægter at sælge deres varer til Fenmark.

Frit Anirr

Dette kongerige regeres godt og klogt af Kong Hastein 1. Han har siddet på kongemagten i over fyrre år, lige siden han som ganske ung deltog i krigen mod Fenmark, hvor den gamle konge faldt. Hastein er nu en gammel mand, men han er ved godt helbred og der er ikke nogen tegn på at han har tænkt sig at trække sig tilbage. Han har en enkelt søn, Thormod, som er en køn og stærk mand på omkring 30 år. Han har ikke så meget at lave endnu, så når han ikke lige deltager i statsrådet eller løber ærender for sin far, går han på jagt, snuser rundt i biblioteket eller går på kro for at møde eventyrere. Han har selv prøvet at gå på eventyr, men efter han fik et alvorligt sår, forbød hans far, at han udsatte sig selv for flere farer, "for sådanne nogle fjollerier". Det er trods alt meningen at han skal arve riget – og helst i hel tilstand. Thormod er på udkig efter en prinsesse og mange af landets unge piger sukker dybt når han rider forbi.

Frit Anirr nyder godt af at være nabo til elver- og dværgerigerne, som de handler med. Der foregår også en del handel gennem kongeriget, mellem rigerne i syd og nord. Anirr har ikke nogen stor hær, men kan regne med at mange af deres borgere møder op, hvis der er krig. Anirr bruger også tit eventyrere, hvis der opstår problemer.

Østmark

Østmark ligger lige i midten af det gamle kejserrige, og da det var her at de to generalers hære ofte mødtes i kamp, gik det hårdt ud over landsdelen. Efter krigen drev bander af tidligere soldater og riser rundt i landet, og gjorde livet usikkert. Det holdte først op, da en tidligere kaptajn i hæren tog sagen i egen hånd og med base i Asgerfjord begyndte at jage røverne. Mennesker

fik valget mellem at slutte sig til ham, eller blive hængt som røvere – mens riser blev jaget uden nåde. Det tog ti år før området var sikkert igen. På det tidspunkt stod det klart, at ingen ny kejser ville regere over hele landet igen. Kaptajnen samlede alle stormænd i Asgerfjord og sagde at de måtte gøre det befriede område til et selvstændigt kongerige, til fælles beskyttelse. Stormændene udråbte kaptajnen, Styrkar, til konge og siden da har hans efterkommere regeret Østmark.

Den nuværende konge, Hroald 2, er syg og ingen ved hvor længe han holder. Han har to sønner der kan efterfølge ham, Anor og Bodvar. De to er tvillinger, men det gør nu ikke at de holder meget af hinanden. De har altid konkurreret og prøver hver især at vise faderen hvem der er den bedste. Kongen har også en datter, Gunhild, som vist både er klog og nydelig at se på. Hun er endnu ikke giftet bort, selv om hun er hele 21 år gammel. Ingen ved hvorfor.

Den gode nyhed for eventyrere er, at Østmark er et godt sted at gå på opdagelse. Riget er fattigt og de er glade for alle bevæbnede folk, der kan hjælpe med at holde riser og røvere ude fra riget – og er lige så glade for hver en sølvmønt som eventyrere kan finde. Man skal have en tilladelse for at gå med våben og rustninger i byerne, men de er nemme at få.

Vonisheim

Da Tronfølgerkrigen sluttede, var mange af general Kolls soldater og høvdinge på flugt fra Fengs hær. Soldaterne flygtede til rigets vestlige halvø og tog der magten over landsbyerne. Med årene skabte de deres eget rige, Vonisheim. Menneskerne i dette land er et stridbart folk, der lige gerne slås mod hinanden, som mod andre lande og mod riserne. I Vonisheim gælder nemlig den lov, at man kun ret til at beholde hvad man kan forsvare med våben. De har heller ikke helt glemt deres nederlag under Tronfølgerkrigen og er fjendtligt stemt mod fremmede.

Lige nu hersker to store høvdinge over Vonisheim. I Ardalen hersker rytterkongen Ilvar Jernrumpe, som med sin rytterhær i mange år har kæmpet mod riserne i nord, og nu har mange hårde soldater i sin hær. I Ravnehøj bor kongen Hrard Egilson, der siges at være lige så god til at kaste magi, som han er til at bruge våben.

Vonisheim er nok ikke det bedste sted at gå på eventyr. Den gode nyhed for eventyere er, at alle forventer at du går med både våben og rustning. Den dårlige er, at rigets beboere har plyndret de fleste huler og grave for alt værdifuldt for længe siden. Menneskerne i Vonisheim er dog meget overtroiske og er bange for det overnaturlige, derfor er der nogle få magiske steder hvor de ikke tør komme.

Ozon-Ghuel

Det fortælles, at det var Loke der skabte riserne og skrællingerne, for at plage menneskerne. Det var hans hævn for at aserne straffede ham, efter at han havde slået Balder ihjel. Med tiden har riserne vokset sig mange og stærke, og de har skabt deres eget rige som de kalder Ozon-Ghuel, efter deres første store leder. I mange år blev riserne holdt væk fra menneskernes riger af Hakons mur, men muren blev løbet over ende under Tronfølgerkrigen, da menneskerne sloges indbyrdes. Riserne er ikke Vinterdronningens undersåtter, men de er heller ikke plaget af kulde og sult som mennesker – så når Vinterdronningen er stærk og menneskerne er svage, går riserne i krig mod menneskerne, som de hader.

Nordlandet

Få mennesker kan prale af at have set Nordlandet med egne øjne. I dette land lever der nemlig jætter, trolde, halvjætter og andre kæmper. De varierer i højden fra at være dobbelt så høje som mennesker, til at være højere end masten på det største skib. Jætter bryder sig ikke meget om mennesker, som de ser som noget småskravl. De færreste jætter er dog så uhøflige, at de ligefrem æder de mennesker, der gæster deres land. Heldigvis holder jætter meget af kulde, så det er sjældent de rejser syd på.

Pris- og våbenliste (alle priser er i sølvmønter)

Nærkampsvåben	
Kniv	40
Kampøkse	350
Kortsværd	100
Langsværd	200
Lanse	160
Slagsværd	450
Spyd	80
Stav	5
Økse	80

Afstandsvåben	
Bue	120
Kastekniv	60
Slynge	10
Spyd	80
Sten	–

Rustninger	
Læder rustning	130
Ringbrynje	300
Pladerustning	700
Skjold	60

Magiske drikke	
Iduns dråber	60
Månedug drik	70
Solstråle drik	50

Andet udstyr	
Dværgeøl	5
Elvervin	8
Fakkel (5 stk.)	2
Feltflaske	5
Fint kromad	3
Fint tøj	100
Fyrtøj	3
Hest	300
Hestefoder	1
Koben	12
Kromad	1
Lampe	15
Lampeolie	5
Magiker bog	300
Muldyr	200
Reb	30
Rejsemad	1
Rygsæk	30
Ski	120
Snesko	30
Spade	25
Spisegrej	10
Telt	120
Tykt tæppe	40
Tyveværktøj	200
Tøj	10
Vokslys	1
Øl	1

Våben	Skade	Styrke	Noter
Kniv	T4		1 hånd.
Kortsværd	T6		1 hånd.
Langsværd	T8	5	1 hånd.
Slagsværd	T10	6	2 hænder.
Økse	T8	5	1 hånd.
Kampøkse	T10+1	6	2 hænder. -1 Rustning.
Stav	T4		2 hænder. +1 Rustning.
Spyd	T6		2 hænder. +1 Rustning.
Lanse	T10	6	1 hånd. Bruges kun til hest. +T4 i skade i første angreb.
Knytnæve	T4-1		1 hånd.

Skydevåben	Skade	Rækkevidde	Noter
Bue	T6	10	2 hænder
Spyd	T6	8	1 hånd
Slynge	T4	8	2 hænder
Sten	T4-1	Styrke	1 hånd
Kastekniv	T4	Styrke	1 hånd

Rustninger	Beskyttelse	Styrke	Noter
Læder rustning	1		
Ringbrynje	2	4	
Pladerustning	3	5	
Skjold	2	4	