Vagn af Hedevold

Du er født og opvokset på gården Hedevold. Der var meget arbejde, men I manglede ikke noget. De glade dage sluttede, da det viste sig at din fader havde spillet sig til en stor gæld. I måtte sælge gården og du måtte arbejde for de andre bønder. Din far rejste bort for at tjene penge – men I hørte aldrig fra ham igen. Nu er der gået fem år. Du er træt af hårdt arbejde og de andre bønders spot. Du har brugt dine sidste penge på en rustning og et sværd. Dine planer er klar; du vil gå på eventyr og tjene nok sølv til at købe Hedevold tilbage - og fjerne skammen fra familiens ære.

ᚱᛏᚺᚱ·ᚽᚱᛏ·ᛋᚢᚾᚴᚱ·ᛁ·ᚼᚠ·ᚺ·ᛚᚢᛋ·ᛋᛏᚽᚱᚺᚱ·ᛋᛚᚢᚴᚴᛁᛋᛒᛁ·ᚼᛁᛏᛚᚢ Ulvevinter ᛁᛚᛒᚱᛁᚾᚺ·ᚱᛁᛋᚺᚱ·ᛏᛁᛚ·ᛁᚱᚺᛋ·ᛒᛁᛚ·ᚼᚽᚼ·ᚼᚽᚼ·ᛋᛒᛁᛚᚢᚱ·ᛏᛁᛚ·ᚼᛁᛏ

Olf

Du har tjent mange år på gården Hedevold. De var venlige nok mod dig og specielt blev du venner med den unge mester Vagn. Du blev derfor meget trist, da hans familie mistede deres gård. Du ville ikke svigte dem og hjalp dem hvor du kunne. Nu fem år senere, vil unge mester Vagn søge eventyret og du har besluttet dig for at følge ham. Du tænker, at måske vil du også tjene sølv, så du kan gifte dig og få din egen gård. Med masser af får, for du elsker saftigt fårekød. Naturligvis skal den ikke lægge langt fra Hedevold, så du stadig kan se efter unge mester Vagn.

ᚱᛏᚺᚱ·ᚽᚱᛏ·ᛋᚢᚾᚴᚱ·ᛁ·ᚼᚠ·ᚺ·ᛚᚢᛋ·ᛋᛏᚽᚱᚺᚱ·ᛋᛚᚢᚴᚴᛁᛋᛒᛁ·ᚼᛁᛏᛚᚢ Ulvevinter ᛁᛚᛒᚱᛁᚾᚺ·ᚱᛁᛋᚺᚱ·ᛏᛁᛚ·ᛁᚱᚺᛋ·ᛒᛁᛚ·ᚼᚽᚼ·ᚼᚽᚼ·ᛋᛒᛁᛚᚢᚱ·ᛏᛁᛚ·ᚼᛁᛏ

Roald Skovmand

Du har arbejdet som spejder i Mørkskoven for kongen i mange år og har set hvordan riserne blev flere og flere. Sidste gang I var i skoven, faldt du og din ven Alrik i et baghold. I prøvede at stikke af, men han blev ramt i benet af en pil og faldt. Du var tvunget mellem at flygte eller selv at blive fanget. Du løb tilbage til kongens fæstning, men de ville ikke sende soldater ind i skoven. Typisk. De håber, at hvis de bare glemmer riserne, vil de forsvinde af sig selv. Du har fået nok. Du har sluttet dig til en gruppe eventyrere, for at kunne gøre noget ved landets ulykker.

ᚱᛏᚺᚱ·ᚽᚱᛏ·ᛋᚢᚾᚴᚱ·ᛁ·ᚼᚠ·ᚺ·ᛚᚢᛋ·ᛋᛏᚽᚱᚺᚱ·ᛋᛚᚢᚴᚴᛁᛋᛒᛁ·ᚼᛁᛏᛚᚢ Ulvevinter ᛁᛚᛒᚱᛁᚾᚺ·ᚱᛁᛋᚺᚱ·ᛏᛁᛚ·ᛁᚱᚺᛋ·ᛒᛁᛚ·ᚼᚽᚼ·ᚼᚽᚼ·ᛋᛒᛁᛚᚢᚱ·ᛏᛁᛚ·ᚼᛁᛏ

Leif Kogleblomst

Lige siden du var dreng, har du været betaget af magiens mysterier. Du rendte altid i hælene på byens troldkvinde, Meriam, og så hvad hun lavede. Til sidst blev hun træt af dig og sagde, at i det mindste kunne du være til nytte – og satte dig til at arbejde. Du overraskede alle, ved at have talent for kunsten at lave magi. Du er nu udlært som troldmand, men der er stadig meget mere at lære. Det er derfor du har sluttet dig til en gruppe af eventyrere. Dette er nemlig blot starten; nok er du Østmarks mindste troldmand (af bygning), men du vil være den største!

ᚱᛏᚺᚱ·ᚽᚱᛏ·ᛋᚢᚾᚴᚱ·ᛁ·ᚼᚠ·ᚺ·ᛚᚢᛋ·ᛋᛏᚽᚱᚺᚱ·ᛋᛚᚢᚴᚴᛁᛋᛒᛁ·ᚼᛁᛏᛚᚢ Ulvevinter ᛁᛚᛒᚱᛁᚾᚺ·ᚱᛁᛋᚺᚱ·ᛏᛁᛚ·ᛁᚱᚺᛋ·ᛒᛁᛚ·ᚼᚽᚼ·ᚼᚽᚼ·ᛋᛒᛁᛚᚢᚱ·ᛏᛁᛚ·ᚼᛁᛏ

Eirika

Du voksede op alene med din mor og levede din barndom på gaden. Du kom hurtigt i dårligt selskab, og lærte at stjæle for at få mad til din mor og dig selv. Da du blev ældre, blev du grebet af en sær længsel. Du spurgte din mor ud om din far – og hun fortalte at han var en rig bonde. Du fandt ud af, at din far var forsvnundet - og at du havde en halvbror, Vagn. De havde mistet gården på grund af jeres fars gæld. Vagn vil på eventyr og du har sluttet dig til hans gruppe for at lære ham at kende. En dag vil du sikkert også tage mod til dig og fortælle ham at du er hans søster..

Ulvevinter

Karakter: Vagn af Hedevold Spiller:

Folkeslag: Menneske Køn: M Alder: 21 Held: 2

Styrke	4
Smidighed	4
Viden	4
Helbred	4

Færdigheder		Egenskab	Egenskab		
Bue & slynge		Smidighed	Sejle		Styrke
Finde Vej	4	Viden	Skjold	6	Smidighed
Følge Spor		Viden	Skjule Sig		Smidighed
Handel		Viden	Slagsmål		Smidighed
Historie		Viden	Spille		Smid./Viden
Håndværk		Styrke	Sport	6	Styrke
Lanse		Styrke	Sprog		Viden
Magi		Viden	Spyd		Smidighed
Mod	6	Helbred	Stav		Smidighed
Opdage Ting	4	Viden	Stjæle ting		Smidighed
Overtale	6	Viden	Sværd	6	Smidighed
Ride	4	Smidighed	Økse		Smidighed

Liv

Mana

Våben	Skade	Afstand
Kortsværd	T6	
Dolk	T4	

Udstyr

- Tøj
- Rygsæk
- Tykt tæppe
- Rejsemad, 2 uger
- 5 fakler
- Fyrtøj
- Spisegrej

Rustning & skjold

- Læderrustning
- Skjold

1/3

Guld & skatte

Erfaring

© 2009-12 Bjarne Sinkjær. Må frit kopieres til privat brug

Ulvevinter

Karakter: Olf | Spiller: | Folkeslag: Halvjætte | Køn: M | Alder: 28 | Held: 2

Styrke	7
Smidighed	3
Viden	4
Helbred	4

Færdigheder		Egenskab	Egenskab		
Bue & slynge		Smidighed	Sejle		Styrke
Finde Vej		Viden	Skjold		Smidighed
Følge Spor		Viden	Skjule Sig		Smidighed
Handel		Viden	Slagsmål	5	Smidighed
Historie		Viden	Spille		Smid./Viden
Håndværk		Styrke	Sport	7	Styrke
Lanse		Styrke	Sprog		Viden
Magi		Viden	Spyd	3	Smidighed
Mod	6	Helbred	Stav		Smidighed
Opdage Ting	4	Viden	Stjæle ting		Smidighed
Overtale	4	Viden	Sværd		Smidighed
Ride		Smidighed	Økse	3	Smidighed

Liv

Mana

Våben	Skade	Afstand
Spyd	T6+2	
Dolk	T4+2	

Rustning & skjold

Læderrustning

2

Udstyr

- Hullet tøj
- Rygsæk
- Tykt tæppe
- Sæk med kartofler
- Røget fårekød
- 5 fakler
- Fyrtøj
- Stort krus

Guld & skatte

Erfaring

H H

© 2009-12 Bjarne Sinkjær. Må frit kopieres til privat brug

Ulvevinter

Karakter: Roald Skovmand | Spiller: | Folkeslag: Menneske | Køn: M | Alder: 23 | Held: 2

4	Styrke
5	Smidighed
3	Viden
4	Helbred

Færdigheder			Egenskab		
Bue & slynge	7	Smidighed	Sejle		Styrke
Finde Vej	5	Viden	Skjold		Smidighed
Følge Spor	5	Viden	Skjule Sig	5	Smidighed
Handel		Viden	Slagsmål		Smidighed
Historie		Viden	Spille		Smid./Viden
Håndværk		Styrke	Sport		Styrke
Lanse		Styrke	Sprog		Viden
Magi		Viden	Spyd	7	Smidighed
Mod	4	Helbred	Stav		Smidighed
Opdage Ting	5	Viden	Stjæle ting		Smidighed
Overtale		Viden	Sværd		Smidighed
Ride	5	Smidighed	Økse		Smidighed

Liv

Mana

Våben	Skade	Afstand
Spyd	T6	
Bue	T4	10

Udstyr

- Tøj
- Rygsæk
- Tykt tæppe
- Rejsemad, 2 uger
- 5 fakler
- Fyrtøj
- Spisegrej
- Solstråledrik

Rustning & skjold

Læderrustning

2

Guld & skatte

Erfaring

© 2009-12 Bjarne Sinkjær. Må frit kopieres til privat brug

Ulvevinter

Karakter: Leif Kogleblomst Spiller: _____

Folkeslag: Halvlang Køn: M Alder: 25 Held: 3

3	Styrke
5	Smidighed
5	Viden
4	Helbred

Færdigheder		Egenskab	Egenskab		
Bue & slynge	6	Smidighed	Sejle		Styrke
Finde Vej		Viden	Skjold		Smidighed
Følge Spor		Viden	Skjule Sig	8	Smidighed
Handel		Viden	Slagsmål		Smidighed
Historie	5	Viden	Spille		Smid./Viden
Håndværk		Styrke	Sport		Styrke
Lanse		Styrke	Sprog		Viden
Magi	7	Viden	Spyd		Smidighed
Mod		Helbred	Stav	5	Smidighed
Opdage Ting	5	Viden	Stjæle ting		Smidighed
Overtale	7	Viden	Sværd		Smidighed
Ride		Smidighed	Økse		Smidighed

Liv

Mana

Våben	Skade	Afstand
Slynge	T4	
Stav	T4	

Rustning & skjold

Læderrustning

1

Udstyr

- Rygsæk
- Tykt tæppe
- Spisegrej
- Rejsemad, 2 uger
- Lampe
- Lampeolie
- Fyrtøj
- Månedrik

Guld & skatte

Erfaring

H H H

© 2009-12 Bjarne Sinkjær. Må frit kopieres til privat brug

Liste over begynder formularer

Ulvevinter

- ☐ **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 for en Færdighed.
- ☐ **Ildkugle:** Mana; 1 eller 2. Afstand; 8 meter/felter. Effekt; Du kaster en ildkugle, der giver skade til en fjende. Ildkugler rammer altid. Skjolde beskytter ikke mod ildkugler. 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.
- ☐ **Lys:** Mana; 1. Varighed; 30 minutter. Effekt; Du tænder et magisk lys som svæver efter dig. Lyset skinner i 5 meters/felters omkreds. Formularen Lys kan ophæve formularen Mørke på 8 meter/felters afstand.
- ☐ **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.
- ☐ **Magisk rustning:** Mana; 1. Afstand; 5 meter/felter. Varighed; 5 ture. Effekt; Giver +2 i rustning.
- ☐ **Se det skjulte:** Mana; 1. Afstand; Røre. 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; 8 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 et område på 4 x 4 meter/felter, med mindre styrke end dit terningerul, løber væk indtil de har klaret et rul for færdigheden Mod, i slutningen af deres tur.
- ☐ **Skræmme udøde:** Mana; 3. Effekt; Du kaster en formular, der tænder godhedens lys omkring dig. Alle udøde indenfor 4 meter/felter omkring troldmanden 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 10 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 på 4 x 4 meter/felter bliver dækket. Alle der er fanget af spindet skal slå mod Styrke i slutningen af deres tur for at slippe fri. Personer der er fanget af spindet, har -4 til at kæmpe.
- ☐ **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 at de forsvarer dig. Monstre og sagnvæsener bliver ikke påvirket af denne formular.

© 2009-2013 Bjarne Sinkjær. Må frit kopieres til privat brug

Ulvevinter

Karakter: Eirika | Spiller: | Folkeslag: Menneske | Køn: M | Alder: 18 | Held: 2

Styrke	3
Smidighed	5
Viden	4
Helbred	4

Færdigheder		Egenskab	Egenskab		
Bue & slynge		Smidighed	Sejle		Styrke
Finde Vej		Viden	Skjold		Smidighed
Følge Spor	6	Viden	Skjule Sig	7	Smidighed
Handel		Viden	Slagsmål		Smidighed
Historie		Viden	Spille	5	Smid./Viden
Håndværk		Styrke	Sport		Styrke
Lanse		Styrke	Sprog		Viden
Magi		Viden	Spyd		Smidighed
Mod	3	Helbred	Stav		Smidighed
Opdage Ting	6	Viden	Stjæle ting	7	Smidighed
Overtale	6	Viden	Sværd	5	Smidighed
Ride		Smidighed	Økse		Smidighed

Liv

Mana

Våben	Skade	Afstand
Kortsværd	T6	
Dolk	T4	

Rustning & skjold

Læderrustning

1

Udstyr

- Rygsæk
- Tykt tæppe
- Rejsemad, 2 uger
- Lampe
- Lampeolie
- Tyveværktøj
- Fyrtøj
- Spisegrej
- Koben
- Reb

Guld & skatte

Erfaring

H H

© 2009-12 Bjarne Sinkjær. Må frit kopieres til privat brug