

# Ulvevinter

**Ulvevinter, 3. udgave**  
Et bordrollespil for begyndere  
Bjarne Sinkjær

*Hør mig nu alle hellige Slægter,  
store og smaa af Heimdals Sønner.  
Valfader vil, at jeg skal melde  
om Mænd i Oldtid, det ældste, jeg veed.*

*Vølvens spådom*



## Kolofon

### In memoriam

Dave Lance Arneson 1947 - 2009

Ernest Gary Gygax 1939 - 2008

### Ulvvinter, 3. udgave

Et bordrollespil af Bjarne Sinkjær

Dette er en gratis udgave uden layout. En trykt udgave kan købes via [www.bod.dk/bogshop/](http://www.bod.dk/bogshop/) eller i boghandlere.

© 2010-2023 Bjarne Sinkjær

[www.ravnehøj.dk](http://www.ravnehøj.dk)

# Indholdsfortegnelse

Indledning .....	4
Regler .....	6
Sådan bruges færdigheder .....	6
Kamp .....	6
Bevægelse .....	7
Aktioner .....	7
Hvordan slås du? .....	7
Anden skade .....	8
Helbrede Liv og Mana .....	8
Held i kamp .....	8
Magi .....	9
Almindelige formularer .....	9
Mester formularer .....	11
Døre og fælder .....	12
Sådan skaber du din helt .....	13
Folkeslag .....	13
Mennesker .....	13
Dværge .....	14
Elvere .....	14
Halvjætter .....	14
Halvlange .....	15
Egenskaber .....	15
Liv og Mana .....	16
Færdigheder .....	16
Udstyr .....	19
Sådan bliver helte bedre .....	21
Landet Tharos .....	22
Sådan blev verden skabt .....	22
De to dronninger .....	23
Tharos' historie .....	24
Fenmark .....	25
Alfheim .....	27
Karak-Duk .....	28
Anirr .....	28
Østmark .....	30
Vonisheim .....	36
Ozon-Ghuel .....	37
Nordlandet .....	39
Venner og fjender .....	40
Veteranudgaver .....	40
Andre folkeslag .....	43
Dyr .....	45
Kryb .....	47
Sagnvæsener .....	48
Udøde og gengangere .....	53
Fem eventyr .....	56
1. Hvem huggede bedstefars kranie? .....	56
2. Hjerterimer på smerte .....	58
3. Røverne .....	62
4. Heksen og høvdingen .....	64
5. Guldmasken .....	69

## Indledning

Ulvevinter er et bordrollespil, hvor du og dine venner kan opleve eventyr i fantasiverdenen Tharos. Forestil dig rollespil lidt som en spænd-ende 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 styrer historien i spillet, og det er ham der ved hvordan verdenen ser ud og hvad den indeholder af eventyr. Han fortæller spillerne 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 spillerne 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 din helt prøver at udføre ting og når han slås. Du skal bruge specielle rollespilsterninger for at spille Ulvevinter. Der er forskellige slags terninger, fra en 4-sidet, 6, 8, 10, 12 og op til en 20-sidet terning. I Ulvevinter bruges kun 4, 6, 8 og 10-sidet terninger, men resten vil kunne bruges i andre rollespil. 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 en fordel 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.

Der er udkommet en række udvidelser til Ulvevinter:

*Tharos* er en udvidelse til både verdenen og reglerne; det er en slags værktøjskasse med ting spillederen kan bruge, eller helt springe over, alt efter hvordan han har lyst til at køre sine eventyr. Der er flere magiske formularer til troldmænd (herunder den onde sortekunst magi), nye sagnvæsener, og et helt nyt afsnit om magiske genstande. Verdenen Tharos bliver uddybet med beskrivelser af de vigtigste personer i verdenen, og af landsbyen Ulfshalle. Det er en lille by som heltene kan bruge som base for deres eventyr, men som også gemmer på nogle hemmeligheder. Og så er der også lidt om Tharos' historie.

*Ulvesagaer* er en samling af ti eventyr til Ulvevinter. Desuden indeholder bogen også en beskrivelse af storbyen Højby, samt fire små artikler. Eventyrerne er korte og hurtige at sætte sig ind i, og de egner sig derfor godt til f.eks. SFO og fritidsklubber.

Novellesamlingerne *Ad mørke stier* og *Frem drog mørkets magter* er to samlinger af historier der foregår i Ulvevinters verden. De er god læsning, men de kan også give dig ideer til eventyr og indsigt i

Ulvevinters verden, Tharos. *Ad mørke stier* blev udgivet i et samarbejde med foreningen HUF, Håbe-fulde Unge Forfattere. *Frem drog mørkets magter* blev udgivet i samarbejde med foreningen Fantastik.

På Ulvevinters hjemmeside, [www.ravnehoej.dk](http://www.ravnehoej.dk), kan du også finde en række gratis ekstramateriale, lige til at hente ned.

Hvis du aldrig har prøvet at spille bordrollespil før, kan du læse om hvordan du gør i *Tips til Spil-leren*, og du kan få råd om hvordan du gør rollespillet bedre. Jeg har også udgivet en bog om hvordan du spiller rollespil, *Håndbog til bordrolle-spil*, der er rettet mod både begyndere og øvede.

Nogle spillere kan godt lide mere indviklede og udfordrende kampe. Hvis du er en af dem, kan du finde uddybende regler for kamp i *Mere Kamp*. Det er en samling regler, som du kan vælge til og fra som det nu passer til din gruppe.

Spillere kan læse alle reglerne og om hvordan de laver en karakter i *Spillernes Håndbog*, og der er også en kort introduktion til verdenen. Du kan også finde *Karakterark*, som du kan printe ud, så du ikke behøver at kopiere fra bogen.

Det kan måske være svært at lave sin første helt, derfor kan du finde to grupper af færdiglavede helte, i *Igunns Helte* og *Vagns Helte*, så du hurtigt kan komme i gang. Igunns helte kommer fra landet Anirr, mens Vagns gruppe kommer fra landet Østmark.

Så er der ti Eventyr du kan spille. Mange af dem er lidt sværere at spille end dem i grundbogen, og de kan nok ikke alle sammen spilles på tre timer. De nemmeste eventyr at spille er *Med bud gennem skumringsskoven*, *Pigen og floden*, *Dødens tempel* og *Det hemmelige våben*. Lidt sværere er *Redningsaktion Vonisheim*, *Slaveminen* og *Ræd-slen fra dybet*. De lidt mere erfarne kan udfordres med *Trolde* og *En dværg til Thyra*. *Til Hels rige* er et lidt specielt eventyr inspireret af H. C. Andersen, og eventyret kan passende bruges til at slutte af med.

Eventyrerne er udgivet i bogform i *Ulvesagaer*. Ni af eventyrerne i nyredigerede udgaver, sammen med et helt nyt eventyr og en beskrivelse af storbyen Højby, hovedstaden i riget Anirr.

Til nogle af eventyrerne er der *Spilplader*. Dem kan du skrive ud i farver i A3 format, og bruge sammen med figurer. Der er også en helt neutral spilplade i en farve og en sort/hvid udgave, som du kan få lamineret og tegne f.eks. huler på med en whiteboard pen, som du kan tørre af igen.

Nu skal det jo ikke være kamp og heldedåd det hele. På et tidspunkt har heltene fået købt de bedste våben og formularer der findes – og så kan det være at deres tanker falder på at købe deres eget hus. I filen *Tre Huse* kan du finde to huse og et værelse i byen Ulfshalle. Du kan finde kort over husene og et ark med møbler som du kan klippe ud, og indrette huset lige som du har lyst til.

I dette afsnit kan du læse om hvordan du håndterer færdigheder, hvordan kamp fungerer og hvordan du kaster magi. Det er beregnet til at være nemt og hurtigt at slå op i, under spillet. Du kan læse mere om Egenskaber, Færdigheder og udstyr i afsnittet om hvordan du skaber en helt på side 13.

## Regler

### Sådan bruges færdigheder

For at udføre en handling skal du fortælle spillederen, hvad din helt prøver at gøre. Spillederen fortæller dig, hvilken Færdighed eller Egenskab du skal rulle for. Alt efter om dit rul lykkes eller ikke, fortæller spillederen dig, hvad der så sker.

For at bruge en Færdighed, skal du slå en 10-sidet terning (T10) og lægge til din Færdighed. Hvis du slår 11 eller derover (kaldet 11-reglen), lykkedes det du prøver at gøre. Et terningslag på 10 er altid klaret, mens du aldrig klarer et terningslag på 1.

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 T10 og lægger til Færdigheden. Den der får højest vinder. Får 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 for deres Færdighed eller Egenskab; for hver hjælper der klarer sit slag, får ham der skal klare slaget +1 i hans Færdighed.

Nogle gange opstår situationer, så du skal slå med Fordel eller Ulempe. Det er spillederen der bestemmer om du slår med Fordel eller Ulempe. Du kan få **Fordel** ved f.eks. at der er mange personer om at skubbe til en stor sten, du slår på nogen der ligger ned, eller hvis du er blevet velsignet af en af guderne. Hvis du slår med Fordel, ruller du to 10-sidet terninger og vælger den højeste. Du kan få **Ulempe** ved f.eks. at bruge et våben som du slet ikke er stærk nok til at bruge, er blevet forbandet af et fevæsen, eller slås mens du er blind. Hvis du slår med ulempe, ruller du to 10-sidet terninger og vælger den laveste. Du kan aldrig slå med mere end to terninger. Hvis to parter prøver at modarbejde hinanden, kan kun den ene part få Fordel eller Ulempe.

Hvis du ikke har en Færdighed, kan du alligevel prøve alle Færdigheder som bygger på Smidighed og Styrke, men med -2 til rullet: Hvis du f.eks. har 5 i Smidighed, vil du have 3 i at bruge Sværd. Husk at et slag på 10 altid er klaret.

### Kamp

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

#### Hvem starter først?

For at finde rækkefølgen i kamp skal du bruge et almindeligt sæt spillekort. Før spillet går i gang, finder du alle kort af samme røde kulør, f.eks. Hjerter eller Ruder. Fjern derefter alle billedkort: Knægt, Dame, Konge og Es. Tilbage har du kortene 2-10. Før kampen starter, får hver spiller et kort, og spillederens fjender får et eller flere kort. Hvis der er fem almindelige fjender, får de et kort for hele gruppen. Rigtigt stærke fjender, f.eks. en risehøvding, får sit eget kort. Turen starter med det hø-

jeste kort og slutter med den, der har det laveste kort. Resten af kampen kommer alle efter tur, i samme rækkefølge som da I fik kort.

## 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:

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

## Aktioner

Alle der er med i kampen, får lov til at gøre en Aktion hver tur. Du kan kun tage Frie Aktioner i din egen tur. Her er eksempler på Aktioner og Frie aktioner:

### Aktion

Skyde eller slå med et våben  
Kaste en magisk formular  
Drikke en magisk drik  
Trække et våben

### Fri Aktion

Sige nogle korte sætninger  
Smide en ting fra dig  
Lade sig falde til jorden

## Hvordan slås du?

Du slår med dit våben, ved at slå en 10-sidet terning (T10) og lægge til din Færdighed. Hvis du slår 11 eller derover, giver du Skade på din modstander. Slå den terning, som våbenet giver i Skade, og træk modstanderens Rustning fra. *Eksempel: Hvis du rammer en skrælling iført en let rustning, med et kortsværd, giver det 1T6 i Skade; du slår 4 og trækker 1 i Rustning fra. Skrællingen får 3 i Skade.*

Hvis du har en høj Styrke, får du plus på din Skade, hvis du slår med et nærkampsvåben (se side 16).

Du kan bruge skjolde til at beskytte dig med, men kun én gang pr. hver tur. Hvis du klarer dit rul med din Færdighed i Skjold, får du 2 mere i Rustning mod skaden. Hvis du slår 10 på dit angreb, har du slået et perfekt slag, og rustning og skjolde beskytter ikke mod skaden. Du kan ikke parere pile, kastede

spyd eller lignende med skjolde, men ham som skyder på dig, skal trække 1 fra hans Bue eller Spyd Færdighed når han skyder.

Hvis en helt får skade nok til at hun har 0 eller mindre i Liv, mister hun bevidstheden, og begynder at forbløde. Spilleren skal slå et Skæbnerul i slutningen af hver tur, ved at slå for Helbred. Klares rullet, sættes et flueben i Succes, ellers sættes et mærke i Misset. Får en spiller tre succeser er helten stabiliseret. Får en spiller tre Misset, dør helten. Blødningen stopper hvis helten bliver helbredt med magi, eller får førstehjælp. 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 spilperson, parat til nye eventyr.

## Anden skade

### Fald

Hvis din helt er så uheldig at falde, tager han T4 i skade for hver 2 meter, han falder – efter de første 2 meter. Rustning beskytter ikke. Eksempel: Thorbjørn falder 8 meter. Han får 3T4 i skade ( $8-2=6$ . Altså tre 4-sidet terninger i skade).

### Drukning

Hvis en helt ender under vandet, skelnes der mellem, om han er i kamp eller ikke.

- Hvis han ikke er i kamp, kan han holde vejret i 2 minutter. Han kan derefter højst holde sig ved bevidsthed i T4 minutter ekstra, og han skal slå et rul mod Helbred i slutningen af hver tur for ikke at miste bevidstheden.
- Hvis han er i kamp, kan han holde vejret i lige så mange ture, som han har i Helbred; derefter skal han slå mod Helbred i slutningen af hver tur for ikke at miste bevidstheden.
- Helte, der er bevidstløse, mister 1 i Liv pr. tur. Rustning beskytter ikke.

### Ild

Kommer en helt i direkte kontakt med ild, får hun T4 i Skade i første tur, T6 i anden tur, og derefter T8 i hver tur. Al Rustning beskytter mod ild.

## Helbrede Liv og Mana

Alle starter på et nyt eventyr med fuld Liv og Mana. Liv der er mistet under en kamp, helbredes hurtigst med magi. Helte får alle tabte Liv og Magi tilbage efter en fuld, otte timers søvn.

## Held i kamp

Guderne våger over menneskene og tildeler dem held, hvis de er tilpas modige. De fleste helte har 1 i Held per spil. Halvlange starter med 2 i Held. Store skurke eller farlige monstre har også Held. 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!



Du kan slå et terningslag om, ved at give spillederen 1 Held. Du kan også undgå al skaden fra ét slag, ved at give spillederen 1 Held.

Held bliver uddelt til spillerne i starten af hvert eventyr, men spillederen kan også tildele en spiller 1 Held, som belønning hvis han har spillet godt rollespil, eller har lavet noget der får alle til at grine. Held kan illustreres ved at give spillerne f.eks. tændstikker eller jetoner.

## Magi

Du kaster en magisk formular, ved at slå en 10-sidet terning (T10) og lægge til din Magi Færdighed. Hvis du slår 11 eller derover, har du kastet din formular. 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 10 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.

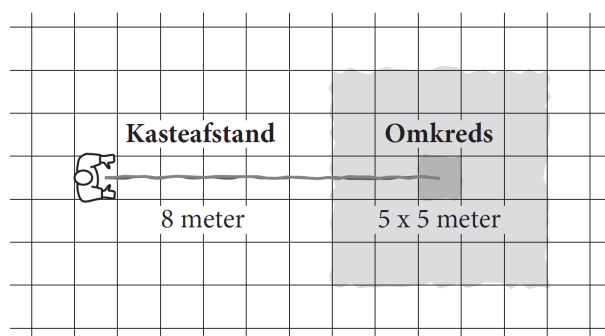
### Almindelige formularer

*Mana:* Dette er hvor mange Mana point det koster at kaste formularen. Dette streges ud på karakter-skemaet i Mana boksene.

*Afstand:* Dette er hvor mange meter/felter troldkvinden kan kaste sin formular. Ved nogle formularer skal du røre din modstander.

*Varighed:* Dette er hvor mange ture formularen holder. Vis det f.eks. ved at lægge spillekort. Brug sorte spillekort, f.eks. Spar eller Klør 5-4-3-2-Es, som lægges i en bunke. Efter hver tur vender troldmandens spiller et kort.

*Omkreds:* Nogle formularer dækker et område, typisk 5 x 5 meter/felter.



**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 til guderne om at 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 i luften over 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 på et punkt hvor du ønsker det, indenfor 8 meter/felter. Mørket dækker 5 x 5 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 +1 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 sit væsnes 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 5 meter/felter, hvis Styrke er mindre end dit terningslag, 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 5 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 skadetermining (uden Skade-

bonus). Hvis du slår lig med eller over våbenet, er det ødelagt. Du kan ikke skade 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 5 x 5 meter/felter bliver dækket. Alle der er fanget af spindet skal slå mod Styrke i slutningen af deres tur for at slippe fri. Alle der er fanget af spindet, har Ulempe til at kæmpe.

**Tæmme dyr:** Mana; 1. Afstand; 8 meter/felter. Varighed: 1 time. 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. en bjørn eller en ulv er i nærheden, vil 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 begynder 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. Hvis modstanderen betaler et Held, har formularen ingen effekt.

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

**Søvn:** Mana: 4. Afstand; 8 meter/felter. Du prøver at få dine fjender til at falde i søvn. Effekt; Et område der dækker 5 x 5 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. Effekt; 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. Effekt; 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. Rustning beskytter ikke. Den der bliver forgiftet, skal slå for færdigheden Mod for at kunne gøre noget. For at få formularen til at virke, slår troldmanden en 10-sidet terning og lægger sin Viden til.

Hans modstander slår en 10-sidet terning og lægger sit Helbred til. Hvis troldmanden slår lig med eller over, virker formularen. Formularen virker ikke på udøde.

## Døre og fælder

Det er ikke alle der vil finde sig i, at gravrøvere og eventyrere lusker rundt i huler og fæstninger, for at stjæle guld eller stikker en kæp i hjulet på deres onde planer. For at være i fred, sætter de døre op for at holde indtrængere ude, eller fælder op der skal slå dem ihjel. Disse regler kan du bruge, til at gøre døre og fælder, lettere eller sværere at bryde op og uskadeliggøre.

Fælder og skjulte låse, skal først findes med et slag for færdigheden Opdage Ting. For at overvinde en dør eller en fælde, skal du bruge færdigheden Stjæle Ting. Døre og fælder har tre sværhedsgrader; enkle, normale og svære. Alt efter sværhedsgraden slår tyven normalt, eller med Fordel eller Ulempe (se side 6), når han prøver at uskadeliggøre fælden eller åbne låsen.

### Sværhedsgrad

En enkel lås eller fælde	Fordel
En normal lås eller fælde	Normal
En svær lås eller fælde	Ulempe

### Fælder

Fælder kan enten være mekaniske indretninger eller magiske forbandelser. Forbandelser bekæmpes med formularen Ophæve Magi (se side 9). Mekaniske fælder afsikres med Færdigheden Stjæle Ting, og findes i mange udformninger:

**Huller:** Huller, der er dækket over med grene eller en faldlem. I bunden af hullet stikker der ofte spidse pæle op. Skade: T8.

**Sten:** En lem i loftet åbner sig, og store sten falder ned i hovedet på indtrængere. De dækker et område på 2 x 2 meter. Skade: T4.

**Spyd:** Når en uheldig træder på en flise, skyder et spyd ud i rummet fra et hul og rammer ham, hvis spillederen slår 5 eller derover på en 10-sidet terning. Skade: T8.

**Ild:** Brændende olie løber ud fra et hul i loftet. Det dækker et område på 2 x 2 meter. Ilden gør T4 i skade hver tur, indtil den er slukket. Rustning beskytter ikke.

**Giftig nål:** Når en uheldig tyv piller ved låsen, skyder en lille nål ud og stikker ham i hånden. Giften fungerer ligesom formularen Forgifte.

### Magiske fælder

**Hels rune:** En sort sky blæser i hovedet på heltene, og de ser frygteligt syn. Alle helte indenfor 5 meter/felter skal rulle mod Færdigheden Mod, eller flygte fra stedet. Effekten varer i 5 minutter. Ramte helte må slå for Mod en gang hvert minut for at overvinde frygten.

**Hylerrune:** Et langt, klagende ulvehyl lyder fra runen, og advarer nær og fjern om at indtrængere er på spil.

**Kvælerune:** En slimet tentakel vokser ud af runen på gulvet, og omklamrer en persons ben, med mindre hun kan klare et rul for Færdigheden Sport. Helten kan ikke bevæge sig før hun klarer et rul for Egenskaben Styrke. Effekten varer enten i 5 minutter eller kamprunder.

## Sådan skaber du din helt

Alle spillerkarakterer, fjender og væsner beskrives af fire Egenskaber, nemlig Styrke, Smidighed, Helbred og Viden. De har også 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** afgør hvor tunge våben og rustninger 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

I Ullevinter kan du spille en af fem forskellige folkeslag; 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 ét ekstra Talent. Se tabellen for Færdigheder og Talenter på side 17.

### 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 velbygget. 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 4 i Smidighed.
- Dværge har stor færdighed i bruge økse og får ikke -1 i Rustning ved at bruge en kampøkse.
- Dværge har korte ben, så de bevæger sig kun 5 meter hver tur.
- Dværge kan se varmen fra levende væsner i mørke og de føler sig frem i underjordiske gange, når der ikke er lys. De bliver aldrig bange for mørke.

### Elvere

Elverne blev skabt af vanerne Frej og Freja for at være deres tjenere, men mange af dem har siden tidernes morgen bosat sig i Tharos. Vanerne kan godt lide at have smukke ting omkring sig, så de skar en mandeskikkelse ud af egetræ og en kvinde-skikkelse 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 kan aldrig have mere end 4 i Helbred.
- Elvere er dygtige til at skyde med bue og kan skyde 14 meter/felter.
- 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, og laver garn og stof hele vinteren, 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 for.

- Halvjætter er store og stærke, og har +2 i Styrke.
- Halvjætter er lidt klodsede og kan aldrig have mere end 4 i Smidighed.
- Halvjætter er heller ikke alt for kløgtige og kan aldrig have mere end 4 i Viden.
- Halvjætter har lange ben, og 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 folkeslag; dværgenes højde, elvernes smidighed, menneskernes 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 Færdighederne Skjule Sig, og Bue og Slynge.
- Halvlange har korte ben, og bevæger sig kun 5 meter hver tur.
- Halvlange er heldige, og de har 2 i Held mod de normale 1.
- Halvlange kan ikke bruge lanse, slagsværd og kampøkse. De kan bruge et langsværd, hvis de har 4 i Styrke, og 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.

**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 heltedige ting som at skjule sig og stjæle. Din helt kan prøve at bruge alle Færdigheder der bygger på Smidighed, 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 Færdigheden.

**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.

## Færdigheder

Alle Færdigheder bygger på en Egenskab, f.eks. bygger Skydevåben på Smidighed, mens Historie bygger på Viden. Helte starter med nogle Færdigheder, som de er almindeligt gode til, og nogle Fær-



digheder, som de er eksperter i. De sidste kaldes for Talenter og markeres ved at udfylde en ring til højre for Færdigheden.

Her er hvad din helt starter med af Færdigheder og Talenter:

	<b>Færdigheder</b>	<b>Talenter</b>
Mennesker	4	4
Alle andre folkeslag	4	3
Menneske magiker	2	3 + færdigheden Magi
Alle andre magikere	2	2 + færdigheden Magi

Du har det samme i en **Normal Færdighed**, som du har i dens Egenskab. Hvis du f.eks. har 5 i Smidighed, vil du også have 5 i at bruge Bue og slynge (som bygger på Smidighed).

Når det drejer sig om et **Talent**, 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 Bue og slynge. Du markerer et Talent ved at udfylde ringen til højre for Færdigheden på karakterskemaet.

Hvis du ikke har en Færdighed, kan du alligevel prøve alle Færdigheder, som bygger på Smidighed og Styrke, men med -3 til Egenskaben: Hvis du f.eks. har 5 i Smidighed, vil du have 2 i at bruge Sværd. Husk, at et slag på 10 altid er klaret.

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

**Bue og slynge (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, ved at styre efter solen eller stjernerne, og du ved hvor i terrænet det kan være farligt at færdes, f.eks. på løse klipper og i sumpe.

**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 i 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.

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

**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 eller fælder, 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 for den laveste af Ridning eller din våbenfærdighed.

**Sejle (Styrke):** Din helt har sejlet på de Tre Have og ved hvordan man styrer en båd eller et skib. Du skal også have Færdigheden Finde Vej for at kunne navigere skibet.

**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 dværge-, elver-, rise- eller andre mærkelige sprog. Du kan snakke et fremmed 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 sværd, kortsværd og knive i kamp.

**Økse (Smidighed):** Din helt er trænet i at bruge økser 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. Bue er hans foretrukne våben. Færdigheder: Bue & Slynge, Finde Vej, Følge Spor, Opdage Ting, Skjule Sig, Spyd.

**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 & Slynge, Mod, Opdage Ting, Skjold, Sport, Sværd.

**Sørøvere:** Rigtige sørøvere overfalder skibe og stjæler deres last. Der findes også sørøvere der arbejder for kongen – og som kun overfalder hans fjender – mod at kongen får en del af byttet. Den slags lovlige sørøvere kaldes kapere. Færdigheder: Handel, Sejle, Stjæle 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, Overtale, Ride, Skjold, 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 tyranniske herremænd. Færdigheder: Bue & Slynge, Opdage Ting, Sport, Skjule Sig, Stjæle Ting, Økse.

**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 & Slynge, Handel, Opdage Ting, Skjule Sig, Sport, Sværd.

## Udstyr

Der skal bruges mange ting, når du skal på eventyr. Her er en liste over ting, som er nyttige at have med. Du finder en oversigt over priserne på den bagerste side i bogen.

**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 til alle sider. Fem fakler er nok til et helt eventyr.

**Feltflaske:** En feltflaske kan indeholde 1½ liter vand, øl eller vin.

**Fyrtøj:** Et fyrtøj bruges til at tænde lamper, fakler og bål med. Et komplet sæt består af et stykke stål og en sten til at slå gnister, og tørrede svampe til at få ilden til at fænge.

**Gribekrog:** Metalkrog med tre tænder. Den bruges til at kaste op i et reb, hvis du skal klatre over f.eks. en mur eller op ad nogle stejle klipper.

**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.

**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 mod 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:** Krus, 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, ost, 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 til hverdag 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 meget bitre magiske drik, brygget af svampe, giver T6+1 tilbage i Liv.

**Solstråle drik:** Denne magiske drik smager ikke meget bedre og giver T6+1 tilbage i Mana.

**Hest:** Heste i Ullevinter 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 sadde 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.

### Sådan bliver helte bedre

Efter hvert eventyr gives hver helt 1-3 erfaringspoint (2 er normalen), som krydses af på heltens karakterskemaer. Hvert erfaringspoint giver dig et point som du kan fordele på Færdigheder. Færdigheder der er på 6 eller derover, kan kun stige med et point efter hvert eventyr.

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

Hver gang din helt har tjent 8 erfaringspoint, stiger han i niveau. Der er fire niveauer; Begynder, Trænet, Veteran og Helt. Din helt starter som Begynder. Når din helt stiger i niveau, får han 2 ekstra i Liv og evt. Mana (hvis din helt er troldmand), og 1 point til at hæve en Egenskab (styrke, smidighed, viden eller helbred). Husk at det kan påvirke heltens Liv eller Mana, at hans Helbred eller Viden bliver større.

## 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 iskolde Niflheim og mod syd det brændende varme Muspelheim.

Der skete så det, at varmen fra Muspelheim smeltede noget af isen i Niflheim 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 vil opstå af asken.

### Aserne

Aserne er en stolt gudeslægt, der bor i himmelriget Asgård. Her råder de over menneskene og passer (nogenlunde) på verdensordenen, ofte i bitter strid mod deres fjender, jætterne, der vil rive det hele omkuld.

**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 verden af hans krop. De har også skabt menneskene af ler.

**Frigg** er Odins kone. Hun er datter af en jættestrømer, 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 søn af Odin og jætten Fjörgunn, og han er den stærkeste af aserne. Thor jager ofte jætter, med sin magiske hammer Mjølner. Han kører over himlen i sin vogn, trukket af to geder.

**Heimdall** blev født af ni jættestøstre. Han kan se hundrede mil og høre græsset gro. Derfor vogter han broen Bifrost. Ved Ragnarok skal han blæse guderne til kamp i luren Gjallerhorn.

**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.

**Balder** er en mild og god gud, der blev slået ihjel af sin bror, den blinde Høder. Loke lokkede ham til at skyde Balder med en bue, 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 er 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.

**Mimer** er jætte og den klogeste af alle. Han fik hugget hovedet af af vanerne, men hovedet blev fortryllet, så det stadig kan snakke.

### **Vanerne**

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 at han altid var bedrevide, 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 vind og vejr. Han har to børn, Freja og Frej.

**Freja** er gudinde for 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 dem, lokkede han som hævn den blinde Høder til at slå Balder ihjel. Aserne fangede Loke og lænkede ham til en klippe som straf, men kender jeg ham ret, er han sikkert sluppet fri siden da. Loke er far til Midgårdsormen, Fenrisulven og Hel.

**Hel** er en bister jættekvinde, der styrer ni dødsriger. Her ender de mennesker, der dør af sygdom eller alderdom.

**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 lange og varme 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, som hersker over vinteren, 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 menneskene 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, hvem eller hvad dronningerne er; om de er en slags guder, feer eller måske hekse. Det eneste der vides med sikkerhed er, at de har meget magt og at der altid er to dronninger. Derfor kaldes de undertiden også for de To Søstre.

## Tharos' historie

Om gamle dage fortælles det, at mennesker, elvere og dværge 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 alle historierne om forræderi; så det er ikke noget dårligt gæt, at Loke var involveret. Krigen blev lang og blodig. Menneskene vandt den til slut, men ikke uden sværds slag og mange ofre. Træt af krig, lavede den første storkonge derfor en pagt med elverne og dværgene, der sikrede dem deres lande til evig tid. Derefter var der nogenlunde fred de næste 200 år.

Storkongen Kong 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. Sammen med en mindre hær af hans mænd fandt han hjortens spor, og jagede den 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 drab-et, for hjorten var nemlig hendes sendebud. Hun sendte nu en anden af hendes sendebude, i skikkelse af en lille pige, til storkongens hof. Pigen krævede mandebod for den døde hjort, men hoffet lo blot af hende. Så forbandede pigen sønnen for hans forbrydelse og spåede kongen, at han skulle dø og at storkongeriget skulle dø med ham. Sigvar 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 alle folk sultede slemt. Til sidst blev det folket for meget. De vendte sig mod kongen og slog ham ihjel, for at formilde dronningen. Sønnen undslap folkets vrede, men han blev aldrig set igen. Efter storkongens død faldt imperiet fra hinanden.

To af Sigvars nærmeste generaler, Kaarle og Fenrir, krævede begge at blive udråbt til den nye storkonge og snart startede der en krig mellem dem. Tronfølgerkrigen blev den senere kaldt.

Fenrir havde fremgang i starten af krigen og Kaarle blev drevet nordpå. I desperation lavede han en pagt med Vinterens Dronning. Hun gav Kaarle tre gaver: Sværdet Frænblod, som ingen kunne stå imod. Held i Slaget ved Ulvehøjene, hvor Fenrir 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 Kaarles hærgen.

Fenrir så hvordan krigen ødelagde landet og han følte anger over, hvad han havde været med til at starte. 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 om hvordan han skulle stoppe Kaarle. Fenrir samlede en lille gruppe eventyrere og sendte dem ud i al hemmelighed, for at stjæle Kaarles styrke. Selv red han til Kongsberg, for at samle en sidste hær, der kunne aflede Kaarles opmærksomhed. Det lykkedes eventyrerne, troldkvinden Birka, tyven Rollo, dværgen Haldur og krigeren Ragnar at stjæle sværdet Frænblod og bringe det til Fenrir, som derpå dræbte Kaarle foran Kongsbergs porte – men af eventyrerne var det kun Rollo der overlevede prøvelsen. Skønt Fenrir havde sejret, ønskede han ikke længere at være storkonge. Han drog i stedet bort og ingen så ham igen. Uden en storkonge faldt imperiet fra hinanden, og der opstod fire nye kongeriger.



## Fenmark

Dette er den sydligste landsdel, og 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 Tharos – men de vil nu nok ikke kunne enes om hvem der skulle være storkonge. 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. Jernbaronerne har ikke helt opgivet at få magten over Anirr og det er nok kun et spørgsmål om tid, før de prøver igen.

Hver af de tre store byer i Fenmark, har hver deres rolle. I Vestby bygger de skibe og her holder også Fenmarks flåde til. Erikshavn er den største handelsby, for byen er det eneste sted hvor købmænd fra de sydlige lande må lægge til med deres handelsskibe. Kongsberg er sæde for landets industri og har hele gader hvor håndværkere og handelsfolk kun sælger én slags varer. Det er også i Kongsberg at landets største militærlejr ligger og hvor hæren trænes, så de hele tiden er klar til krig.

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, og det er også især ham, der er aktiv med at lave hemmelige aktioner mod Anirr.

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.

I Fenmark bryder man 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 tvangsarbejde, indtil man kommer på bedre tanker. Den bedste måde at være eventyrer på, er at kende en rig købmand eller jarl, der kan forsvare en mod emsige embedsmænd og soldater.

### Erikshavn

Dette er Fenmarks største havneby. Her kommer skibe fra landene mod syd og handler deres varer. De ønsker det gode pelsværk som Tharos har at byde på, men også dværgehåndværk, rav, hvalrostænder, slibesten og gryder af klæbesten. Med sig har de parfumer, olier, krydderier, silke og vin. Erikshavn stammer helt tilbage fra de ældste tider og er bygget solidt i sten, med mange gamle paladser og templer. Byen har en god kloak og gaderne holdes altid pænt rene. Ud over havnen, er Erikshavn kendt for byens mange stutier og mange riddere får deres heste herfra. Byen er også hjemsted for Fenmarks rytteri, som tæller mere end 300 soldater til hest.

**Hvad du kan finde:** Store stenhuse, templer og paladser. En stor havn, med pakhuse og billige knejper.

**Hvem du kan møde:** Købmænd og søfolk fra de varme lande, ryttersoldater, hestehandlere.

### Vestby

Op til krigen mod Anirr, havde Fenmarks hær og flåde rigeligt at se til, og sørøverne brugte de år til at vokse sig stærke. Siden da er de blevet frækkere og frækkere. For at få bugt med sørøverne, byggede Jernbaronerne en stærk flåde i Vestby, som holder sørøverne væk fra de sydlige vande. Flåden er bemannet med marinesoldater, der er specielt trænet til at kæmpe på skibe. Byens kloaker er forfaldne, måske fordi jorden er for blød og fugtig, og byen lugter slem af affald, specielt om sommeren. Alle de rige har derfor sommerhuse uden for byen de kan tage ud til, når stanken bliver for slem.

**Hvad du kan finde:** Paladser, regeringsbygninger, lagre med tømmer og tovværk, skibsværfter.

**Hvem du kan møde:** Købmænd, håndværkere, søfolk, marinesoldater.

### Kongsberg

Dette er det gamle hovedsæde for storkongen og for kongerne før ham. Det siges at byen blev givet til kongerne af selveste Frej, som tak for en tjeneste den første konge havde gjort guderne. Mange gamle paladser og templer er blevet revet ned, for at stenene kunne genbruges i nyere byggerier, men der er stadig mange tegn på gammel storhed. Kongsberg er en driftig by, med mange værksteder hvor der smedes våben og værktøj, flokke af embedsmænd der ses overalt på pladserne og store militærlejre uden for byen, hvor Fenmarks hær lever og træner. De eneste soldater der må være inde i selve byen, er den Sorte Garde, Fenmarks fineste regiment. Inde i byens midte ligger en stor park, hvor der er store statuer af alle de gamle guder, inklusiv Loke, der dog gemmes væk i et af parkens hjørner. Statuerne er et tegn på pagten mellem guderne og menneskene.

**Hvad du kan finde:** Store paladser, regeringsbygninger, lagre med korn og våben, masser af værksteder.

**Hvem du kan møde:** Håndværkere, embedsmænd, præster, tjenestefolk, soldater fra den Sorte Garde.

### Røverskoven

Denne store skov leverer det meste af det tømmer, som bruges på skibsværfterne i Vestby og i jernovnene i Kongsbjerg. Skoven er også gemmested for bander af stimænd. Mange af banderne er rå røvere, der frarøver både rige og fattige alle deres ejendele – men der er også grupper af folk der er flygtet fra de strenge Jernbaroner og deres hårde skatter. Den største af disse grupper ledes af Roar, en ung adelsmand hvis far blev slået ihjel af Baron Sigwulfs søn. Da Roar ville hævne faderens død, blev han dømt fredløs. Lige siden har han optaget alle ærlige personer i sin bande og ført en indædt kamp mod Baron Sigwulf. Røverkongen, som han kaldes, overfalder soldater og griske skatteopkrævere.

**Hvad du kan finde:** Lejre for skovhuggere. Lejre for stimænd. Et gammelt forladt, kloster.

**Hvem du kan møde:** Stimænd, skovhuggere (heraf mange halvjætter), ulve, bjørne.

### Dyssehøjene

Stolte krigere og rige købmænd – og ikke så få fattige – er blevet begravet i Dyssehøjene siden tidernes morgen, og højene gemmer på utallige gravsteder og katakomber. Det er et forblæst og ugæst-

frit sted, og ikke noget rart sted at opholde sig, når mørket er faldet på og tågerne driver ind fra havet. Der er ingen der lever i højene. Jorden egner sig ikke til dyrkning og får skyr området som pesten. Mange begravnes her stadig, men begravelserne sker midt på dagen når solen står højest – hvorefter begravelsesoptøget hastig forsvinder igen.

**Hvad du kan finde:** Gravhøje, hellige statuer af guderne, forladte templer.

**Hvem du kan møde:** Når natten falder på, kan du møde skeletter, gengangere, dysseånder, og forræderiske Loke præster.

### Navnløs

Ude ved sydkysten, inde i en skov, ligger en glemt by uden et navn. Byen er beboet af bønder der passer deres marker, koner der sørger for mad på bordet og tøj på kroppen, og børn der vogter gæs og geder. Eller sådan ser det ud på overfladen. For ser man godt efter, er noget helt galt. Bønderne står og kradser i det samme stykke jord med lugejernet hele dagen. Ingen rører den mad der bliver sat på bordet. Ingen ler. Ingen børn leger. Kun hvis man ser byboerne lige i øjnene, så er der tegn på liv. Sorg og fortvivlelse. Rædsel.

Navnløs var en gang en trivende landsby. Alle vidste at der levede en fe i skovens dyb, Skovdyb-ets Frue, men feen og menneskene havde en stiltiende aftale om at lade hinanden i fred. Det gik godt indtil en dag, da en fuld jæger kom for skade at tænde et bål i nærheden af Fruens del af skoven. Det var sommer, græsset og løvet var knastørt, og ilden flammede op. Da ilden endelig døde hen, lå store dele af skoven i ruiner. Næste dag stod Skovdybets Frue på byens torv. Hun krævede den skyldige straffet, men ingen vidste hvem han var. Så forbandede Fruen landsbyen til glemsel og tog alle navne fra dem. Og siden da har beboerne levet en grå tilværelse; de kan ikke dø, men finder ingen glæde ved livet. Hver dag er lige som den forrige. Intet nyt sker.

Sådan har byen levet i 80 år. Forbandelsen er relativt nemt at hæve; nogle helte skal blot give byen og dens beboere et nyt navn – og så lige overvinde feens håndlangere, der vil gøre alt for at forhindre dem i at hæve forbandelsen.

**Hvem du kan møde:** Bønder, der blot er skygger af dem selv. Fruens tjenere; varger, huldre og sortalfer. Ude i skoven bor Skovdybets Frue i et kæmpestor forbrændt egetræ.

### 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.

**Hvad du kan finde:** Forunderlige elverbyer, ensomme helliglunde for Frej og Freja, forladte byer fra en endnu ældre civilisation.

**Hvem du kan møde:** Elvere, bjørne, ulve, feer som f.eks. alfer, huldre, nøkken. Tænkende og talende dyr.

## Karak-Duk

De fleste dværge foretrækker at bo, som dværge med respekt for sig selv altid har gjort det, 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 år siden skete der det, at en gruppe dværge forlod jordens dyb og byggede en by nede i dalen. De handlede med menneskene og blev meget rige. Det gik godt indtil krigen mod Jernbaronerne, der angreb og indtog byen. Dværgene under jorden smækkede blot rigets enorme jernporte 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 menneskene i 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.

**Brændende skibe:** Det kan godt være at dværgene ikke åbent vil indrømme, at smuglerne i Haraldsbro snyder dem og smugler deres varer til Fenmark, men derfor behøver man vel ikke finde sig i hvad som helst! En gruppe rige dværge er på udkig efter en gruppe eventyrere, der vil tage til Haraldsbro og brænde smuglernes skibe af.

**Hvad du kan finde:** Den genopbyggede by ved havet, dværgenes ældgamle byer under jorden, forladte miner, ruiner af forter og vagttårne i bjergene.

**Hvem du kan møde:** Dværge handelsfolk og håndværkere, halvjætter højt oppe i bjergene, en-somme trolde, bjørne, sneleoparder, stenånder, kæmpeørne.

## Anirr

Dette kongerige regeres godt og klogt af Dronning Ingegerd. Hun har siddet på kongemagten i over tyve år, lige siden hendes mand døde af sygdom. Ingegerd er nu en gammel kvinde, men hun er ved godt helbred og der er ikke nogen tegn på at hun har tænkt sig at trække sig tilbage. Hun 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 ærinder for sin mor, 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 dronningen, 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.

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 (dette kaldes leding). Anirr bruger også tit eventyrere, hvis der opstår problemer.

## Haraldsbro

For 40 år siden prøvede Jernbaronerne i Fenmark at invadere landene i nord og de prøvede også at invadere dværgenes rige, Karak-Duk. Jernbaronerne blev slået på slagmarken og efter den oplevelse

sværgede dværgene, at de aldrig ville handle med Fenmark igen. I stedet sendte de deres varer mod nord til Østmark. Haraldsbro var en lille søvrig by, der levede af den smule trafik der gik over broen der har givet byen sit navn, men da de lavede et lille marked med dværgehåndværk begyndte der at komme mange handelsfolk forbi for at handle med varer. Haraldsbro er nu en blomstrende handelsby med mange nye huse, støjende handelsfolk der udbyder deres varer og mange skibe i havnen. Byen har ingen gamle fine templer eller bygninger, men i stedet kan du købe stort set alle ting i byen. Der er også smuglere der i al stilhed sender dværgeproducerede varer med skib fra Østmark til Fenmark – dværgene ved godt at de bliver narret, men de er for stædige og stolte til at indrømme åbent at de bliver snydt – så i stedet lader de som ingenting.

**Hvem du kan møde:** Haraldsbro er et godt sted at handle, og møde handelsfolk – og smuglere.

### Jernminen

Før storrigets fald var jernminen veldrevet, og store flokke af slaver sled i jordens dyb med at grave kul, jern og ædelstene ud af klippen. I årene lige efter storriget faldt, flygtede slaverne og minen forfaldt. Da der endelig kom en konge igen, fandt man ud af, at ikke bare var mange gange enten oversvømmet eller styrtet sammen, men en gruppe skrællinger var flygtet ned i minen og havde gjort den til deres hjem. I årernes løb er mindre dele af minen blevet åbnet, men minen giver kun en brøkdel af hvad den kunne give i gamle dage.

Sidste år tilbød en forretningsmand, Ljot, at genåbne minen, hvis han fik ti års eneret til at udnytte den. Han har brugt det sidste år på sine forberedelser, og er vist klar til at vriste kontrollen over minen ud af skrællingernes klør. Måske mangler han bare en gruppe raske eventyrere, til at få ram på en særlig genstridig skrælling høvding. Ljot står i al hemmelighed i tjeneste hos Baron Sigwulf, som håber at undergrave kongen i Anirr.

**Hvad du kan finde:** Tomme minegange med en smule guld og ædelstene, gemt godt væk.

**Hvem du kan møde:** Nogle få minearbejdere, skrællinger. En gruppe Loke tilbedere har også fundet vej til minen.

### Det Sorte Tårn

Det sorte tårn var samlingssted for storrigets bedste troldmænd. Mange troldmænd levede i byerne, men de blev oplært som unge og trænede når de blev ældre, ude i tårnet, hvor de kunne lave deres kunster i fred.

Da den sidste kejser startede sin krig mod Vinterens Dronning, hjalp troldmændene kejseren, for de håbede at få fingre i hendes hemmeligheder. I stedet faldt de sammen med ham. Det Sorte Tårn var stedet hvor den sidste kamp foregik. Troldmændene forheksede de soldater der bankede på tårnets dør og krævede troldmændenes overgivelse. “Godt”, tordnede Vinterdronningen mod troldmændene, “hvis I ikke vil dø heltens død, kan I dø kujonens”. Dernæst belejrede Dronningen tårnet med en kæmpeflok af titusinder af ravne og krager. Skønt troldmændene forheksede og dræbte mange af dem, kom der hele tiden flere fugle til. Mod denne overmagt måtte selv troldmændene give fortabt og da de ikke turde forlade tårnet, døde de alle sammen af sult.

**Hvad du kan finde:** Troldmændene brændte mange af deres hemmeligheder, men de efterlod også mange magiske bøger og kister af guld – og masser af fælder.

**Hvem du kan møde:** Skeletter, spøgelses, dysse-ånder. En enkelt troldmand overlevede ved at skabe sig om til en vampyr og lægge sig til at sove i 50 år. Han er meget sulten efter blod.

## Højby

Højby er en gammel by, der stammer helt tilbage fra det gamle storriges første dage. Der er mange gamle forfaldne paladser, store templer og en kæmpe arena der vidner om gamle dages storhed. Højby har kloakering, som holder husene og gaderne rimeligt rene. Der går også rygter om, at der under byen er gamle katakomber, hvor man i gamle dage begravede de døde. Højby er sæde for Anirrs dronning. Hun har i flere år været i gang med at renovere den gamle guvernørs palads, men det kniber med at få penge nok til at gøre det færdigt. Byen lever af sine mange håndværkere, en stor flåde af fiskerbåde, og af handel, dels med Fenmark og dels med landene langt borte i syd. Byen besøges også af mange folk fra Skarverne, som køber de ting i byen, som de ikke selv kan fremstille. Nogle af disse folk er uden tvivl sørøvere, men så længe de opfører sig ordentligt, ser man gennem fingrene med at de handler i byen.

**Hvad du kan finde:** Faldefærdige paladser og templer, værksteder. Under byen findes katakomber, med ældgamle grave. Tyvenes laug holder også til her.

**Hvem du kan møde:** Søfolk, dygtige håndværkere, embedsmænd, soldater, tyve og sørøvere.

## Vindhøjene

Vindhøjene er forblæste høje hvor vinden aldrig ligger stille. Muligvis er vindene magiske, for nogle mennesker påstår, at hvis man lytter godt efter, kan man høre stemmer snakke og råbe i vinden.

**Hvad du kan finde:** En troldmand foretog eksperimenter med vinden herude i højene, hvor han troede han ikke kunne gøre skade. Desværre slap han en masse vindånder løs – og de har faret hid og did i højene lige siden. Troldmandens hus står stadig, og indeholder hans magiske bøger og hans guld. Vindånderne blæser snushaner omkuld og beskytter på den måde huset – men vil egentlig bare gerne sendes hjem til hvor de hører til.

**Hvem du kan møde:** Halvjætter, får, ulve, bisonokser, vindånder.

## Kongedybet

Kongedybet er et område med forblæste græs-klædte bakker og klipper, hvor alle kongerne fra det gamle rige ligger begravet. Kongerne og dronningernes sidste hvilesteder blev bygget i al hemmelighed af en betroet familie, der ikke lavede andet, og gravene blev forberedt lang tid i forvejen før kongens død. Når storkongen døde, tog hans undersætter afsked med ham og hans nærmeste livgarde bar liget ud på dets sidste rejse, hele vejen langs kysten fra Kongsberg til Højby, og derfra til gravstedet i højene. Vagterne vendte aldrig tilbage og det menes at livvagterne passede på gravstedet indtil de selv døde – og mange historierne fortæller endda, at de stadig passer på deres konge, selv efter døden. Kongedybet har været stridspunkt mellem Anirr og Fenmark gennem alle årene, for Jernbaronerne har krævet kontrol over høj-e-ne og kongernes grave, som deres rette arvinger. Bortset fra gravene, er der ikke meget at komme efter og ingen lever der. Kongedybet er et ensomt og koldt sted, og få vover sig ud i bakkerne.

**Hvad du kan finde:** Hver af de 13 storkonger og deres familier, ligger begravet i sin egen grav, den ene flottere end den anden, sammen med hans livvagt og pragtfulde gravgaver. Livvagterne går igen og vil angribe alle levende uden nåde.

**Hvem du kan møde:** Skeletter, spøgelser, dysseånder, helhunde.

## Østmark

Østmark ligger lige i midten af det gamle storrige, 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 ri-

ser rundt i landet, og gjorde livet usikkert. Det holdt 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 storkonge ville regere over hele Tharos 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, Olav 2, er syg og ingen ved hvor længe han lever. 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. Overfor faderen spiller de venner, men lige så snart han vender ryggen til, er de efter hinanden. 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 de er lige så glade for hver en sølv mønt som eventyrere kan finde. Man skal have en tilladelse for at gå med våben og rustninger i byerne, men de er nemme at få.

## **Ege vold**

Denne by lå i gamle dage midt i storriget og levede komfortabelt af de købmænd der kom forbi, enten i hestevogne eller via floden. I dag ligger byen i Østmarks vestlige del, og ubehageligt tæt på både Vonisheim og Ozon-Ghuel. Luremosen har også lukket handlen på floden, så alt i alt er handlen skrumpet ind til næsten ingenting og byen er blevet fattig. Østmark har mange soldater i byen til at passe på grænsen. De lægger godt nok nogle penge i byen, men laver også tit ballade når de har fri. Borgmesteren er overbevist om, at hvis bare byen kunne få genåbnet floden gennem mosen, ville alting blive meget bedre – men det kræver nok nogle eventyrere ud over det sædvanlige, at få hævet Vinterdronningens forbandelse.

## **Luremosen**

Luremosen blev skabt på magisk vis af Vinterens Dronning under Tronfølgerkrigen. Der hvor mosen er i dag, lå den stolte by Girshal, med dens stærke mure omkring byen. Byens indbyggere havde modstået måneders belejring og flere angreb fra Kaarles tropper, og generalen var utålmodig efter en sejr. Han brokkede sig til Vinterens Dronning og forlangte at hun gjorde et eller andet, koste hvad det ville. Dronningen svarede spidst, at måske ville han synes at prisen var for høj, men han svarede vredt, at det var han fløjtende ligeglad med, for han var træt af at være til grin. En flodbølge kom brusende ned at floden, dækkede hele området omkring byen og oversvømmede den. Takket være heltinden Thurid, nåede de fleste af byens beboere at flygte mod Feskoven, men den sidste store by var faldet og vejen mod syd lå åben. Historien fortæller, at Kaarle betalte for Dronningens hjælp med hørelsen på det ene øre. Dette tredje offer kom dog til at koste ham dyrt, for da tyven Rollo sneg ind i hans telt for at stjæle sværdet Frænblod, sov generalen på sit gode øre og hørte ikke tyven.

Siden krigen er hele området blevet til sump og ingen mennesker kan bo der længere. Den har fået sit navn, fordi det er som om mosen flytter sig rundt i området, og man kan aldrig vide hvor der er sikker landjord. Nogle eventyrere har forsøgt at trænge gennem mosen og ind til byen, men mo-

sen er i årenes løb blevet hjemsted for trolde, skrællinger, edderkopper og andet kryb. Kun en enkelt gruppe er vendt tilbage, med nogle af de rigdomme som byens beboere efterlod.

**Hvad du kan finde:** Midt i Luremosen ligger den oversvømmede ruin af en gammel by, omgivet af stærke mure. Husene var velbygget stenhuse, så mange af dem står endnu. Man kan også finde en lokal barons slot, og rygter fortæller at slottet stadig er beboet.

**Hvem du kan møde:** Trolde, edderkopper, skolopendrerer, skrællinger, mosekoner og lygte-mænd. Historier fortæller også at baronen går igen på sit slot.

### Ulfborg

Jarler og baroner tjener kongerne, og indkræver skatter fra bønder og byboere på hans vegne. De er sjældent elsket, men der er dog ældgamle regler der sikrer, at alle kan leve sammen i nogenlunde fred og frihed (når der ikke lige er krig). Det sker dog ikke sjældent at grådigheden tager over, og herremændene udpiner bønderne. En af de værste bondeplagere var Fru Halling af Ulfborg, også kaldet Løkke-Halling, fordi hun hængte folk for småforbrydelser i borggården, mens hun kiggede på fra balkonen – vist også børn. Hendes borg havde et grumt rygte. Ingen blev derfor overrasket da der en mørk nat blev ildløs i borgen, og den brændte ned over hovedet på hende. Borgen blev aldrig bygget op igen, og står tilbage som en sodet ruin.

**Hvem du kan møde:** Spøgelset af Løkke-Halling, hendes krigere - og alle hendes ulykkelige ofre.

**Dødedansen:** Om natten lyder der hyl og jammer bag de kolde mure, og ve den uheldige rejsende der skulle finde på at slå lejr i borgruinen. Ruinen er forbandet og de døde står op af gravene. Ikke bare kan Løkke-Halling og hendes krigere ikke finde fred, men også alle hendes ulykkelige ofre går igen. En gang om måneden vågner de alle, og slås hele natten før solen bryder frem og der endelig bliver fred. Striden drejer sig om et lille pige der blev uskyldigt hængt, og som påkaldte sig Vinterdronningen da hun døde. Dronningen gav pigen mørke kræfter, og før hun finder fred er alle tvunget til at kæmpe mod hinanden – igen og igen.

### Birkholm

Birkholm var indtil Tronfølgerkrigen en mindre by. Da byen Girshal blev opslugt af Luremosen, flygtede byens indbyggere væk og mange af dem endte op i Birkholm. De fleste flygtninge slog sig ned i byen for altid og byen voksede. Birkholm er ikke nogen imponerende by, for de fleste huse er blot lavet af træ. Mange købmænd tager turen omkring Birkholm på deres vej mod Asgerfjord, så det er en livlig by, med mange handlende der sælger varer fra Anirr, Fenmark og landene langt mod syd. Der er mange mystiske planter at finde i den nærliggende Feskov, så byen er blevet et samlingssted for kloge koner og -mænd, der brygger magiske drikke – og mjød i alle afskygninger. Mjød fra Birkholm er kendt vidt og bredt, og sælges til høje priser i hele Tharos. Bryggerne har ikke altid tid til selv at hente urter til at brygge med, så eventyrere kan ofte finde arbejde med at indsamle sære ingredienser som Tohalepaddehatte, Skumringståge eller Enkeånde.

**Hvad du kan finde:** En mindre, fredelig by, med lave huse. De fleste huse er lavet af træ.

**Hvem du kan møde:** Handelsfolk, kloge mænd og koner.

### Asta Fyr

Bugten ud for Birkholm er meget svær at besejle, specielt i dårligt vejr, og talrige skibe er sejlet på skærene og sunket. Derfor byggede storkongerne dette 30 meter høje tårn ved bugtens udmunding. Skibe kunne se flammen i tårnet mange kilo-meter væk og finde sikkert i havn. Tårnet blev forladt



efter storriget's fald og vejen til tårnet groede til. Det seneste år har søfolk kunnet se et svagt lys ved tårnet – nogen er flyttet ind.

**Skovens søn:** I tårnet lever en troldkvinde og hendes voksne søn. Sønnen forsvandt i Feskoven i fem år og vendte tilbage, lige så pludseligt som han forsvandt – men uden at han var blevet én dag ældre. Moderen var naturligvis glad, men sønnen opførte sig mærkeligt, ville nogen gange ikke spise, og var ofte vred og slog om sig. Til sidst blev det så slemt, at byen ville spærre ham inde. Hun bortførte sin søn til fyrtårnet og spærrede ham inde i tårnets top. Lige siden har hun forgæves arbejdet på en kur mod hans vanvid. Hun er nu sikker på, at kun ved at bortføre en fe og tvinge den til at ophæve fortryllelsen over hendes søn, kan hun få ham tilbage. Hun tør ikke selv forlade sin søn, så nogle nysgerrige eventyrere kan passende få opgaven.

### **Ildgrotten**

Denne gamle mine var uhyre rig på jern og ædle metaller, men den varme klippe gjorde det svært at udvinde metallet. Storkongerne gav derfor dværgene fra Karak-Duk lov til at udnytte minen. Det gjorde de med rimelig succes og de fortsatte længe efter storriget's fald. Men så for 20 år siden forlod de pludselig minen og murede indgangene til. Til kongen af Østmark gav de den undskyldning, at minen var løbet tør for jern. Selv om kongen godtog undskyldningen, var der ingen der troede på dem, for dværgene kastede frygtsomme blikke bag sig, da de forlod bjerget.

Efter mange års udnyttelse måtte dværgene grave dybere og dybere for at finde guld – og til sidst gravede de for dybt. I bjergets indre fandt de store gloende varme huler, hvor der løb floder af lava. Ildånder beboede hulerne og de brød sig ikke om indtrængere. De jagtede dværgene gennem minegangene og dræbte mange af dem – og stoppede først deres hærgen ved minens indgang. Mange år er gået og de fleste ildånder har trukket sig tilbage til bjergets dyb. Tilbage ligger meget jern, sølv og guld som dværgene ikke fik med sig.

**Hvem du kan møde:** Ildånder, dværgespøgelser der vil beskytte deres guld eller vil have deres knogler begravet i Karak-Duk.

### **Feskoven**

Denne skov ligger på en halvø, mellem bjergene og kysten. De fleste rejsende, der har besøgt skoven, er enige om at skønt at skoven er lys og venlig, så skjuler den på sære væsener. Mange kan berette om, at de hører musik og latter mellem træerne, men når de ser nærmere efter, er skoven øde. Andre har snakket med mærkelige skabninger; gamle koner der ikke er højere end en fod, mænd med bukkeben og det der er værre. Der ligger tre landsbyer inde i skoven. Beboerne i disse landsbyer er venlige nok, men de er sky overfor fremmede og kan ind i mellem godt se lidt mystiske ud – mange mistænker at de har feblod i sig. De fleste mennesker i Østmark er bange for Feskoven og hvad den gemmer.

**Den forsvundne skatteopkræver:** En af Kong Olavs embedsmænd tog for nyligt til skoven, for én gang for alle at tvinge landsbyerne til at betale skatter til kongen. Det var det sidste man så til ham og hans soldater. Kongen er ærgerlig over forsvindingen og kunne meget vel finde på at hyre eventyrere til at finde ham igen – for hvis de også forsvinder, er det trods alt ikke hans problem. Skatteopkræveren er blevet forvandlet til en so og hans soldater til pattegrise. Hans kærre med skatterne ligner nu en bondekærre, fyldt med roer.

**Hvad du kan finde:** Sommerens Dronning har et pragtfuldt palads, under en kæmpehøj midt inde i skoven, hvor hun undertiden holder hof – men det er ikke for dødelige mennesker.

**Hvem du kan møde:** Beboerne med feblod i årene, feer, dyr der kan snakke.

### **Rosendalen**

Der er mange smukke steder i Tharos, men få steder så smukt som Rosendalen. Den ligger lidt højt oppe af en bjergskrånning, med udsigt til snedækkede bjergtinder, æbletræer, utallige rosenbuske og et vandfald der falder flere hundrede meter ned over bjergsiden, for at ende i en sø. Beboerne i dalen har fundet ud af at samle rosenblade sammen og lave velduftende vand af dem. Vandet bytter de til købmænd for ting, de ikke selv kan fremstille. Udover rosenbuskene, lever dalen mest af store fåreflokke. Godt gemt i dalen ligger der en hellig lund, med statuer af Freja og Idun. Et præsteskab af dalens gamle kvinder, passer godt på lunden og statuerne. Rygter fortæller at et orakel holder til i dalen, men det er ikke nemt at komme til at snakke med det.

**Hvad du kan finde:** Velholdte gårde, store fåreflokke. En helligdom for vanerne.

**Hvem du kan møde:** Bønder, handelsfolk, og et præsteskab af kvinder.

### **Mørkskoven**

Dette er en af de ældste, uberørte skove i Tharos. Skoven består af store mørkebrune træer, med enorme kroner der helt dækker for lyset, så alting er dunkelt. Kun her og der skaber et væltet træ en lysning, der lukker solen ind. Væltede træstammer, og en tæt underskov af buske og bregner, gør det meget svært at komme frem for dem der ikke er skovkendte. Her og der står mandshøje svampe, hvis lige man ikke kan finde andre steder på Tharos. Alle slags væsener lever i skoven, men det er som om skoven tiltrækker dem der har onde hensigter.

**Byen med kuplerne:** En gruppe eventyrere drog for nogle år siden ind i skoven, men kun én overlevende vendte tilbage. Han fortalte om en by, der lå glemt og forladt dybt inde i skoven. En by bestående af ældgamle træhuse. Eventyreren kunne berette om et stort tempel med guldbelagt tag. Alle husene stod forfaldne, men ellers intakte. Folk troede han var gal, indtil en gammel skovløber bekræftede hans historie. Han havde nemlig også set byen i sine unge dage.

De sidste mange år har flokke af riser invaderet skoven og gjort den til deres. De trives godt i halvmørket, og lever af svampe og andre ting de kan finde i skoven. Folk i Østmark er bange for at riserne helt skal overtage skoven, og fra den kunne lave røvertogter ind i landet.

**Hvad du kan finde:** En gammel by fra en tabt civilisation, lejre som riserne har bygget.

**Hvem du kan møde:** Riser og skrællinger, bidske ulve og bjørne, huldre, sortalfer og andre ondskabsfulde feer.

### **Asgerfjord**

Selv om Asgerfjord er Østmarks hovedstad, er den langt fra så rig som Højby eller nogle af byerne i Fenmark. Der er mange store stenhuse fra storkongetiden, men de er kolde og forfaldne. Kongen bor i byens fineste og bedste hus, hvor han grubler over kongerigets mange problemer. En af de ting han har gjort, er at starte jagt på sæler på De Syv Søstre og Sælø. Det har givet mange skind, som Østmark sælger til købmænd fra syden. Det har hjulpet lidt på byens økonomi – men det kunne godt blive meget bedre.

**Hvem du kan møde:** Købmænd, håndværkere, embedsmænd, jægere, riddere og soldater.

## De dødes by

Denne bys skæbne er såre trist. Under Tronfølgerkrigen frøs bugten til is, og riserne kunne vandre over isen fra Ozon-Ghuel og angribe Tyrnæs, som byen dengang hed. Byens garnison blev totalt overrasket, og soldaternes leder, Arlon, flygtede fra byen sammen med sine soldater. Beboerne prøvede forgæves at værne sig, men de fleste faldt for risernes hærgen. Nogle få overlevende flygtede ud i skoven, hvor de fleste af dem omkom i kulden. Da Arlon og hans soldater vendte tilbage til landsbyen, var alle huse brændt ned og kun otte sølle landsbybeboere var tilbage. Uden at nogen havde hørt den komme, stod en stor, hvid kronhjort pludselig foran soldaterne. Den talte strengt til soldaterne og forbandede dem for deres troløshed. Som straf for deres flugt, skulle de bevogte landsbyen til evig tid, indtil de havde gjort bod for beboernes død. I de mange år der er gået efter krigen, har flere prøvet at nærme sig landsbyen, men de er alle blevet angrebet af soldaternes spøgelse, der er vrede over den straf de har fået.

**Hvem du kan møde:** Vrede spøgelse.

## Østerfyre

Sejlad kan være vanskeligt og farligt selv i nogenlunde godt vejr, men faren bliver overhængende når man skal navigere forbi øer og klippekær i mørke. Derfor beordrede storkongen Sigifird III opførelse af flere fyre, blandt andet dette øst for Asgerfjord. Og hvilket fyre. Da det ikke var muligt at holde fyret tændt ved hjælp af brænde, bestilte kongen i stedet et magisk fyre fra Karak-Duk. Dette vidunder kostede sin vægt i guld, men strålede klart milevidt væk. Nu skulle man tro at alle var glade, men mangel en overtroisk sømand rystede på hovedet, kaldte fyret unaturligt, og spåede ulykke. Fyret fungerede trofast i mange år, gennem krig og fred – men for tre år siden gik det pludselig ud. Kongen sendte et skib til øen, men det gik på et skær og sank. Ingen af besætningen blev set igen i live. Kongen skar tænder, tømte statskassen og sendte et krigsskib fyldt med krigere ud til øen. Det forsvandt med mand og mus. Ingen ved hvad djævelskab øen gemmer på - og havet omkring øen er atter farligt at besejle.

**Havfruens lys:** Måske bliver heltene sendt til øen. Måske tænker kongens rådgiver, at en lille gruppe i en robåd vil kunne snige sig ind på øen - og skulle de forsvinde, er der flere helte hvor helte nu kommer fra. Og det lykkedes at komme til øen, men heltene finder fyret omringet af udøde. Gengangere af hvad der ligner søpirater.

Hvis heltene ikke straks slår på de udøde, vil de kunne snakke med dem. Deres leder er nemlig kaptajnen fra det sunkne krigsskib der går igen. Han påstår at han har lavet en pagt med Odin, om at løse tyve-riet af lyset. Det er nemlig tyveri, for nogen har fjernet Lyset fra fyret. Måske er tyven heksen på den anden side af øen?

På den anden side af øen kan heltene støde på nogle sære kæmpekrabber, med svagt menneskelige ansigter (det er folkene fra fyret og det første skib der er forhekset). De møder også *heksen*, som er en smuk havfrue. Hun påstår at det er de udøde der har slukket fyret for at få andre skibe til at på skærene, så deres hær af gengangere kan vokse, så de kan true hovedlandet. Hvem har ret og hvem er truslen? Det ved kun Odin - og sikkert også Loke. Havfruen og udødepiraten vil begge have skovlen under den anden, så der er mulighed for en spektakulær kamp, hvor hver spiller får en pirat eller krappe som ekstra forkæmper. Måske vil spillerne bruge diplomati til at løse konflikten. Der er nemlig noget havfruen begærer højere end det flotte lys fra fyret. Heltene skal finde *Havets sang* til hende, fra en bevogtet hule på havets bund.

## Vonisheim

Da Tronfølgerkrigen sluttede, var mange af general Kaarles soldater på flugt fra Fenrirs hær. Soldaterne flygtede til rigets vestlige halvø og tog der magten over landsbyerne. Med årene skabte de deres eget rige, Vonisheim. Menneskene 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 uskrevne lov, at man kun har ret til at beholde hvad man kan forsvare med våben. De har heller ikke helt glemt deres generals nederlag under Tronfølgerkrigen og de er fjendtligt stemt mod fremmede.

Lige nu hersker to konger over Vonisheim. I Ardalen sidder rytterkongen Ilvar Jern rumpe, 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 Vermund Egilson, der siges at være lige så god til at kaste magi, som han er til at bruge våben. For én gang skyld ligger de to konger ikke i strid, for en fremmed vismand har nemlig spået dem, at de vil få chancen for at hævne deres gamle generals nederlag.

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

### Ardal

Denne by ligger i en dal ud til havet, klemmt ind i mellem Oldskoven og bjergene i nord. Der er lidt landbrug, men byen lever mest af sørøveri og handel. Husene har enkelte gamle stenhuse, mens alle nyere huse er bygget af træ. Byen har store templer bygget til ære for krigsguderne Thor og Tyr. Ardalen har Vonisheims bedste heste-avl,-- og huser en stor rytterhær under kongen Ilvar Jern rumpes ledelse.

**Hvem du kan møde:** Købmænd, søfolk og sørøvere, ryttersoldater, hestehandlere.

### Askefjeld

Askefjeld var i storkongetiden den anden af Tharos' store miner, men ligesom Ildgrotten er den forladt. Det var her at Frænblod blev smedet, og Vinterdronningens magi var så stærk og ond, at minen blev forbandet. Stendværge blev vækket af deres søvn og de jagede alt levende bort. Minearbejderne flygtede i rædsel og minen har stået tom siden da. I minerne arbejder nu kun stendværge, som smeder våben og onde planer.

**Hvem du kan møde:** Stendværge, stenånder og andre onde væsener. Skeletterne af ulykkelige minearbejdere, der træller for dværgene.

### Oldskoven

Oldskoven siges at være Tharos' ældste skov. Skoven er dyb og gemmer på mange hemmeligheder, og det berettes at der aldrig har levet mennesker eller elvere i skoven. I stedet fortælles om ældgamle væsener, som har levet her i fred for menneskenes plagen, siden tidenes morgen. Oldskoven har ikke samme dårlige rygte som Mørkskoven, men man skal behandle den med respekt. Folk der hugger træerne ned uden at ære skovens gamle ånder, risikerer nemt at få en forbandelse på halsen. Træerne er en blanding af granskov og løvtræer, ikke mindst mange kæmpestore egetræer. Det fortælles at en skibsmast eller et spydskaft, lavet af et af disse træer, aldrig knækker.

**Hvad du kan finde:** Gamle templer til en glemt gud, statuer af vanerne.

**Hvem du kan møde:** Et glemt folk der lever skjult i skoven. Tre hekse, der er ældre end de To Søstre. Vildsvin, bjørne, skovnisser, alfer, huldre, trolde.

### Ravnehøj

Ravnehøj er Vonisheims største by, med livlig handel og mange håndværkere. Byen blev grundlagt i gamle dage og kaldtes da for Voldby, på grund af de jordvolde der omgiver byen. Byen fik sit nye navn efter Tronfølgerkrigen, da Vonisheim blev selvstændigt kongerige. Byen er opkaldt efter en stor høj, som ligger lige uden for voldene. På høj-en er der en stor stensætning i form af et skib, der rummer statuer af alle aseguderne. Træerne omkring templet er fyldt med ravne, der fodres af tempellets præster. En konge, Vermund Egilson, har sæde i byen. Hans mange soldater lever i en træfæstning, der ligger et stykke nord for byen.

**Hvem du kan møde:** Købmænd, søfolk og sørøvere, gode tømrere og skibsbyggere, troldmænd og præster.

### Glohede

I det lovløse Vonisheim kan man møde mange farlige personer, men få med et så skidt rygte som Erik Ildmager. Rygterne vil vide, at han er en flygtning fra Fenmark langt mod syd. Der er han anklaget for ulovlig brug af magi og ildpåsættelse – og der er en stor dusør på hans hoved. At det endnu ikke er lykkedes nogen at indkassere dusøren, siger meget om hvor farlig Erik er. Selv riserne fra Ozon-Ghuel har prøvet at få Erik ned med nakken. De kom over fjorden sejlene i skibe, men dem satte Erik ild til og bådene ligger som forkullede vrage lige uden for kysten. En grum advarsel til alle indtrængere. Glohede var i de ældste tider blot en høj hvor man tændte bål som advarsel til søfolk. Storkongerne byggede et rigtigt fyrtårn, som dog blev forladt efter storrigets fald. For ti år siden flyttede Erik ind og siden har ingen kunnet nærme sig tårnet.

**Ildens herre:** Det forfaldne fyrtårn er næsten tomt. Det bruges kun til Eriks eksperimenter, så nogle gange står store flammer op af tårnet. Store områder omkring tårnet er brændt af og kun de forkullede rester af træer og buske står tilbage. Troldmanden selv gemmer sig i nogle huler under tårnet, og det er i jordens dyb de virkelige interessante ting foregår. Her nede, dybt under jorden, ligger ildjætten Gumra sovende, og det er ham som Erik får sine kræfter fra, og ham som troldmanden tjener og arbejder på at vække.

**Hvem du kan møde:** Den gale troldmand Erik Ildmager, og de ildånder der tjener ham.

### Ozon-Ghuel

Det fortælles, at det var Loke der skabte riserne og skrællingerne, for at plage menneskene. 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 menneskene 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 menneskene er svage, går riserne i krig mod menneskene, som de hader.

## Aroun

Denne by blev i tidernes morgen bygget af mennesker, men nu lever der kun riser og skræl-linger- og mennesker, selv de onde, er ikke vel-komne. I tidernes morgen var menneskene her plaget af vinteren, der gjorde livet hårdt. En fremmed lovede at hjælpe dem mod kulden; de skulle blot bygge et tårn hvor han kunne lave sin magi og fange nogle slaver til ham, så ville alting blive meget bedre. Byens beboere gjorde hvad han forlangte; når bare de selv fik det bedre, var de ligeglade hvordan det gik andre. De blev meget overrasket, da tårnets porte åbnede sig, og en lille hær af riser og skrællinger strømmede ud af tårnet og angreb. De mennesker de fangede, blev slæbt til tårnet og selv skabt om til riser. Eftersom byen havde været grusom mod andre, kom ingen dem til hjælp og den faldt i løbet af kort tid. Det fortælles, at Loke selv stod på byens mur og lo, da byen brændte. Det var nemlig ham, der havde forrådt byen.

**Hvad du kan finde:** Byen er forfalden, beskidt, kaotisk og larmende. Møg og skidt flyder i gaderne, og intet smukt møder øjet.

**Hvem du kan møde:** Riser, skrællinger, og en sjælden gang en trold eller to som er risernes slaver. Den ene af risernes stærke ledere, troldmanden Unto Svartblod, holder til i Aroun.

## Flintskov

Dybt inde i den store skov i det østlige Ozon-Ghul, ligger der et rige som få kender, og endnu færre har besøgt og forladt i live, så de kan fortælle deres historie. Den ældgamle skov gemmer på et elverfolk, hvis hjerter er gjort hårde og grusomme. I gamle dage boede de i hele det land, som i dag hedder Ozon-Ghul. Skønt land-et var frodigt, var det kun et sparsomt beboet område, for elverne var aldrig et talrigt folk. Menneskerne fik øje på landet, og ønskede sig det som deres eget. Derfor drog de i krig mod elverne, og pressede dem ud i skoven, hvor de gemte sig. Der har de boet lige siden, og i århundreder har de pønset på hævn. Elverfolket kalder sig Shillakar, eller 'De Utilgivende', for de hader mennesker, men endnu mere hader de riserne, som brander og ødelægger landet hvor de er. Elvernes leder kalder sig Drach Gothus, Kongen af dynd og klinger, og han har planer om at lokke menneskene i Vonisheim til at angribe Ozon-Ghul for alvor. Mennesker og riser der slår hinanden ihjel vil være en god ting, synes han. Paradoksalt nok går der historier om mennesker der er blevet overfaldet af riser, men som er blevet reddet af gådefulde væsner, indhyllet i tåge, der har angrebet riserne, kun for at forsvinde lige så hurtigt og mystisk igen.

**Hvem du kan møde:** Vrede elvere, alfer, og huldre. Sorte ulve og bjørne der jager mennesker og ikke kender til frygt.

## Ulvehøjene

Disse høje havde selv i storrigets tid et dårligt ry. Store flokke af ulve og varger lever i højene og angriber alt hvad der kan spises. Selv riserne er bange for ulvene og tør ikke komme højene nær. Nogle eventyrere, der har undersøgt området, fortæller de har set en stor rundkreds af hushøje sten, med et stort alter i midten. På stenene var der tegnet mærkelige runer. Da de prøvede at komme nærmere, blev de angrebet af varger og måtte vende om. De sidste par år har ulvene været et stort problem. Mange rejsende og bondegårde er blevet angrebet. Overlevende fortæller, at angrebene er blevet ledet af en stor, sort og enøret ulv.

**Ulvesværdet:** Rundkredsen af sten er et tempel til Loke og hans søn Fenrisulven. Ulveflokkene ledes af varulve, som også passer templet. Den sorte ulv er en varulv, en adelsøn fra Egevol, der blev bidt af en varulv og derved selv forbandet. Det er han nu ikke specielt ked af. Ulrik, som han hedder, var

som menneske lidt for glad for jagt og nu kan han jage hele dagen! En anden af varulvene, en ung kvinde, sørger over alle de ulykker hun har gjort og har stjålet et magisk sværd, som varulvene fik af Loke. Nu er hun på flugt fra Ulrik og de andre varulve, mens hun leder efter nogle helte at give sværdet til.

**Hvad du kan finde:** Et skummet, åbent tempel lavet af en cirkel af sten. Skatte som stammer fra varulvenes ofre.

**Hvem du kan møde:** Ulve, varger og varulve.

### Khul-Azak

Det fortælles, at det var i dette tårn at Loke skabte mennesker om til riser, for at ærgre Odin. Siden da har onde rise- og skrælling troldmænd bedrevet sort magi her, og tårnet kaldes af både riser og mennesker for Det Grusomme Tårn – og ingen der er blevet slæbt ind af porten er nogensinde blevet set i live igen. Tårnet er blevet udbygget gennem årene og er nu kæmpestort. Rygter fortæller at én af troldmændene, kaldet Kelor, er blevet meget stærkere end de andre og har taget magten i tårnet. Nogle påstår endda, at han skulle være et menneske.

**Hvad du kan finde:** Mørke gange, torturkamre, fangekældre, bure med varger og andre onde ting.

### Urull

Urull er risernes vigtigste by og deres største høvding, Skulla Flækøre, holder til her. Byen har mange store ovne, hvor riserne smeder våben og rustninger. I årernes løb har riserne hugget skovene omkring byen ned, for at brænde træet i ovnene og hele området omkring byen er øde og bart. Urull er en trøstesløs by, med riser, skrællinger og onde mennesker som er i deres tjeneste. De skændes og slås ofte indbyrdes.

### 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 småkravl. 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.

**Hvad du kan finde:** Enorme huse og gårde. Vinterens Dronning har et palads helt mod nord, ud ved kysten. På en af højene står en enorm trone af sten, med indhuggede magiske runer. Den venter på jætternes konge skal komme tilbage ved Ragnarok, og kalde jætterne til kamp mod aserne.

**Hvem du kan møde:** Jætter, og deres kæmpe køer og grise. Bisonokser. Kæmpe ulve og bjørne. Helt mod nord kan du møde isbjørne, valrosser og sæler.

### Utgaard

Utgaard er, efter menneskelig standard, den mærke--ligste by i Tharos. Alting er bygget meget større end til mennesker. Husene er tårnhøje og alting er alt for stort. De fleste mennesker føler sig som babyer igen, når de en sjælden gang besøger byen. Kun de modigste købmænd rejser til Utgaard, for at handle skind med jætterne.

## Venner og fjender

Egenskaber og Færdigheder for bipersoner og væsner ligner meget dem for helte, med enkelte undtagelser:

**Svæve/Flyve:** Nogle væsner, f.eks. ørne, kan flyve eller svæve. Dette skrives Skridt 6/9 (svæve). Det betyder at væsnet kan flytte sig 6 meter/felter til fods, og 9 felter/meter når den flyver.

**Evner:** Evner er specielle angreb et væsen kan foretage. Ved nogle evner står der *genlade*, f.eks. 5+. Efter at et angreb er brugt første gang, rulles der en T6 i starten af væsnets tur; rulles der 5 eller 6 kan det bruge sit specielle angreb igen.

## Veteranudgaver

Hvis kampene bliver for lette, kan spillet blive for kedeligt, fordi spillerne ikke er udfordret nok. Dette kan ske fordi spillernes helte er udstyret med de stærkeste våben og rustninger, og fjenderne derfor kan have meget svært ved at skade dem.

Løsningen kan være at du gør fjenderne lidt mere farlige. Dette kan du gøre ved at skabe veteranudgaver af fjenderne. Men alle kampe bør ikke nødvendigvis være meget farlige; nogle gange skal spillernes helte have lov til at være rigtige Helte, og få lov til at tæve de Onde. Du kan:

- Forøge antallet af fjender med en eller to modstandere.
- Hæve fjendernes våbenfærdighed med 1 eller 2 point.
- Give fjenderne 2 mere i Liv.
- Give fjenderne bedre våben; eks. et langsværd i stedet for et kortsværd.
- Give en af fjenderne, gerne en leder, 1 point i Held.

## Borgere og bønder

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 3, Viden 3,

Helbred 3

Liv 8, Mana –, Skridt 6

Færdigheder: Håndværk 5, Opdage Ting 4, Slagsmål 5, Spyd 4

Kamp: Spyd 4 Skade T6

Knytnæve 5 Skade T4-1

Udstyr: Tøj, 5 sølv

## Handelsmand

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 3, Viden 4, Helbred 3

Liv 8, Mana –, Skridt 6

Færdigheder: Handel 6, Opdage Ting 4, Overtale 5, Slagsmål 4

Kamp: Knytnæve 4 Skade T4-1

Udstyr: Tøj, 50 sølv



## **Boglærd**

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 3, Viden 5, Helbred 3

Liv 8, Mana –, Skridt 6

Færdigheder: Historie 6, Opdage Ting 5, Overtale 4, Regnskaber 6, Sprog 5

Kamp: Knytnæve 4 Skade T4-1

Udstyr: Tøj, 25 sølv

## **Byvagt**

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 3, Viden 3, Helbred 4

Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning 1

Færdigheder: Mod 4, Opdage Ting 5, Slagsmål 5, Sværd 5

Kamp: Knytnæve 5 Skade T4-1

Kortsværd 5 Skade T6

Udstyr: Tøj, kortsværd, læderrustning, reb, 5 sølv

## **Jæger**

Egenskaber: Styrke 3, Smidighed 4, Viden 3, Helbred 4

Liv 10, Mana –, Skridt 6

Færdigheder: Opdage Ting 5, Følge Spor 4, Bue 6, Skjule Sig 5, Sport 5, Sværd 4

Kamp: Kniv 4 Skade T4

Bue 6 Skade T6

Udstyr: Tøj, bue, kniv, rygsæk, tæppe, mad & drikke, 5 sølv

## **Kriger**

Egenskaber: Styrke 5, Smidighed 3, Viden 3, Helbred 4

Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning 1 (3)

Færdigheder: Mod 4, Opdage Ting 3, Skjold 4, Sport 4, Slagsmål 5, Økse 5

Kamp: Knytnæve 5 Skade T4-1

Økse 5 Skade T8

Udstyr: Tøj, økse, kniv, læderrustning, skjold, 5 sølv

## **Ridder**

Egenskaber: Styrke 6, Smidighed 4, Viden 4, Helbred 5

Liv 12, Mana –, Skridt 6, Rustning 2 (4)

Færdigheder: Lanse 6, Mod 5, Opdage Ting 4, Overtale 4, Ride 6, Skjold 5, Sport 4, Sværd 6

Kamp: Langsværd 6 Skade T8+1

Lanse 6 Skade T10+1

Udstyr: Ringbrynje, langsværd, lanse, kniv, skjold, hest, 25 sølv

Evne: Hvis ridderen er til hest, kan han lave et lanseangreb, hvor han i første tur giver T10+T4+1 i skade.

### **Røver/Stimand**

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 3, Helbred 4

Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning 1 (2 hvis han har et spyd)

Færdigheder: Opdage Ting 4, Følge Spor 4, Bue 4, Skjule Sig 4, Spyd 5, Sværd 5

Kamp: Kortsværd 5 Skade T6

    Spyd 5 Skade T6

    Bue 4 Skade T6

Udstyr: Tøj, spyd, våben (spyde, kortsværd eller bue), læderrustning, rygsæk, tæppe, mad & drikke

### **Sørøver**

Egenskaber: Styrke 5, Smidighed 4, Viden 3, Helbred 4

Liv 10, Mana –, Skridt 6

Færdigheder: Mod 4, Sport 5, Sejle 6, Sværd 5, Slagsmål 5, Økse 5

Kamp: Knytnæve 5 Skade T4-1

    Kortsværd 5 Skade T6

    Økse 5 Skade T8

Udstyr: Tøj, økse, kortsværd, 5 sølv

### **Tyv**

Egenskaber: Styrke 3, Smidighed 4, Viden 3, Helbred 4

Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning –

Færdigheder: Opdage Ting 5, Skjule Sig 5, Slynge 4, Stjæle Ting 5, Sværd 5

Kamp: Kniv 5 Skade T4

    Slynge 4 Skade T4

Udstyr: Tøj, kniv, slynge, rygsæk, tyveværktøj, 10 sølv

### **Troldmand**

Egenskaber: Styrke 3, Smidighed 4, Viden 5, Helbred 4

Liv 10, Mana 12, Skridt 6, Rustning 1

Færdigheder: Historie 5, Magi 6, Opdage Ting 4, Overtale 4, Sprog 4, Stav 4

Magi formularer: Helbrede Sår, Hjælpende Hånd, Ildkugle, Forhekse Våben, Rustning

Kamp: Stav 4 Skade T4

Udstyr: Tøj, rygsæk, tæppe, mad & drikke, 15 sølv.

### **Mester troldmand**

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 6, Helbred 4

Liv 10, Mana 14, Skridt 6, Rustning 1

Færdigheder: Historie 5, Magi 7, Opdage Ting 5, Overtale 5, Sprog 5, Stav 5

Magi formularer: Helbrede Sår, Ildkugle, Forhekse Våben, Lys, Ophæve Magi, Rustning, Skræmme Levende.

Kamp: Stav 5 Skade T4

Udstyr: Tøj, rygsæk, tæppe, mad & drikke, 25 sølv.

## Andre folkeslag

De fleste medlemmer af andre civiliserede folkeslag som dværge, halvjætter, elvere og halvlange er, ligesom mennesker, fredelige bønder og håndværkere. De bor nogenlunde sikkert i byer og er ikke trænet til krig. Der er sjældent nogen speciel grund til at lave profiler for almindelige borgere, så dem der er vist her, er derfor nogle der er trænet i kamp.

### Dværg

Egenskaber: Styrke 5, Smidighed 3, Viden 3, Helbred 5

Liv 12, Mana –, Skridt 5, Rustning 1 (3)

Færdigheder: Håndværk 5, Mod 5, Opdage Ting 3, Skjold 4, Slagsmål 5, Økse 5

Kamp: Knytnæve 5 Skade T4-1

Økse 5 Skade T8

Udstyr: Tøj, økse, kniv, læderrustning, skjold, tæppe, mad & øl, 10 sølv

### Elver

Egenskaber: Styrke 3, Smidighed 5, Viden 4, Helbred 3

Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning 1

Færdigheder: Bue 6, Følge Spor 4, Mod 4,

Opdage Ting 5, Skjule Sig 5, Sværd 4

Kamp: Kniv 4 Skade T4

Bue 6 Skade T6

Udstyr: Tøj, kniv, læderrustning, rygsæk, tæppe, mad & drikke, 10 sølv

### Halvjætte

Egenskaber: Styrke 6, Smidighed 2, Viden 2, Helbred 5

Liv 12, Mana –, Skridt 7, Rustning 1

Færdigheder: Mod 5, Opdage Ting 3, Skjule Sig 2, Slagsmål 4, Spyd 5

Kamp: Knytnæve 4 Skade T4

Spyd 5 Skade T6+1

Udstyr: Tøj, spyd, kniv, tæppe, koldt fårekød & øl, 5 sølv

### Halvlange

Egenskaber: Styrke 3, Smidighed 4, Viden 3, Helbred 3

Liv 8, Mana –, Skridt 5

Færdigheder: Mod 3, Opdage Ting 5, Skjule Sig 5, Slynge 6, Sværd 5

Kamp: Slynge 6 Skade T4

Kniv 5 Skade T4

Udstyr: Tøj, kniv, slynge, masser af mad, 5 sølv

## Riser

Riserne blev skabt af Loke på magisk vis, for at plage menneskene og ærgre guden Odin. De er alt hvad vikinger ikke er – eller måske burde være – dovne, umoralske, usle og grådige. Riser er meget aggressive og angriber andre folkeslag uden grund. Riser er lidt højere og stærkere end mennesker, men også dummere. De er smudsiggule eller mudderbrune i huden. Ansigtet er grimt, med små griseøjne og store spidse tænder.

## Rise kriger

Egenskaber: Styrke 5, Smidighed 3, Viden 2, Helbred 4

Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning 1 (3)

Færdigheder: Mod 4, Opdage Ting 3, Skjold 4, Slagsmål 5, Økse 5

Kamp: Knytnæve 5 Skade T4-1

Økse 5 Skade T8

Udstyr: Tøj, økse, læderrustning, skjold, 5 sølv

## Rise bueskytte

Egenskaber: Styrke 5, Smidighed 3, Viden 2, Helbred 4

Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning 1

Færdigheder: Bue 5, Mod 4, Opdage Ting 3, Slagsmål 4, Sværd 4

Kamp: Bue 5 Skade T6

Kortsværd 4 Skade T6

Udstyr: Tøj, kortsværd, bue, læderrustning, tæppe, mad & drikke, 5 sølv

## Rise troldmand

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 4, Helbred 5

Liv 12, Mana 10, Skridt 6, Rustning 1

Færdigheder: Historie 3, Magi 5, Opdage Ting 4, Overtale 4, Sprog 3, Stav 5

Magi formularer: Forhekse Våben, Ildkugle, Mørke, Skræmme Levende

Kamp: Stav 5 Skade T4

Udstyr: Tøj, rygsæk, magiker stav, tæppe, mad & drikke

## Skrællinger

Skrællinger er lige så grimme og ubehagelige som riser, men meget mindre og ikke så stærke. Deres arme er lange og rører næsten jorden. Skrællinger er feje og snu, og de vil altid prøve at angribe fra baghold. Hvis deres angreb ikke giver dem overtaget med det samme, vil de ofte flygte skrigende væk.

## Skrælling kriger

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 3, Helbred 4

Liv 10, Mana –, Skridt 5, Rustning 1

Færdigheder: Mod 3, Opdage Ting 4, Skjule Sig 4, Sport 5, Spyd 4, Sværd 4

Kamp: Kniv 4 Skade T4

Spyd 4 Skade T6

Udstyr: Tøj, spyd, kniv, 5 sølv

### **Skrælling bueskytte**

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 3, Helbred 4

Liv 10, Mana –, Skridt 5, Rustning 0

Færdigheder: Bue 5, Mod 3, Opdage Ting 4, Skjule Sig 4, Sport 5, Sværd 4

Kamp: Bue 5 Skade T6

Kniv 4 Skade T4

Udstyr: Tøj, bue, kniv, 5 sølv

### **Skrælling trolldmand**

Egenskaber: Styrke 3, Smidighed 4, Viden 4, Helbred 4

Liv 10, Mana 10, Skridt 5, Rustning 1

Færdigheder: Historie 2, Magi 5, Opdage Ting 4, Overtale 4, Sprog 2, Stav 4

Magi formularer: Helbrede Sår, Ildkugle, Forhekse Våben, Skræmme Levende

Kamp: Stav 4 Skade T4

Udstyr: Tøj, rygsæk, magiker stav, tæppe, mad & drikke

## **Dyr**

### **Hund**

Hunde har tjent menneskene trofast siden tidernes morgen. Mennesker bruger dem til jagt, som hyrdehunde og til at passe på deres huse. Hunde afskyr ulve og gør højt, når de får færten af dem.

Egenskaber: Styrke 2, Smidighed 3, Viden 1, Helbred 2

Liv 6, Mana –, Skridt 9

Færdigheder: Følge Spor 5, Mod 3, Opdage Ting 5, Skjule Sig 4, Slagsmål 5

Kamp: Bid 5 Skade T4

### **Ulv**

I vores verden, er der meget få eksempler på at ulve har angrebet mennesker. I Ulvevinter er ulve store og farlige, og spiser lige gerne mennesker og dyr, særligt om vinteren når føden er sparsom. Ulve er lidt større end hunde og har sort pels. De lever og angriber altid i flok.

Egenskaber: Styrke 3, Smidighed 3, Viden 1, Helbred 3

Liv 8, Mana –, Skridt 9

Færdigheder: Følge Spor 4, Mod 4, Opdage Ting 5, Skjule Sig 5, Slagsmål 5

Kamp: Bid 5 Skade T4

**Evne, flokdyr:** Ulve angriber ofte i flok. Hvis to eller flere ulve angriber én person, får alle ulvene +1 i Slagsmål.

### **Varg**

Varger er større og farligere udgaver af ulve, næsten lige så store som små ponyer. Varger er også mere snu og aggressive, og de er ikke bange for at snige sig tæt på menneskers huse, for at snuppe en gris eller en ko.

Egenskaber: Styrke 6, Smidighed 3, Viden 1, Helbred 5  
Liv 12, Mana –, Skridt 9, Rustning 1  
Færdigheder: Følge Spor 5, Mod 6, Opdage Ting 5, Skjule Sig 4, Slagsmål 6  
Kamp: Bid 6 Skade T6+1

### Hest

Heste i Ullevinter er små, nærmest ponyer, i forhold til vore dages heste, men de er seje og kan ride langt på en dag. Man bruger ikke heste i landbruget til at trække ploven, men i stedet tyre. Heste slås kun i selvforsvar.

Egenskaber: Styrke 7, Smidighed 4, Viden 1, Helbred 5  
Liv 12, Mana –, Skridt 10  
Færdigheder: Mod 2, Opdage Ting 5, Slagsmål 4  
Kamp: Trampe 4 Skade T4+1  
Bid 4 Skade T4

### Bjørn

Bjørne lever alene. De spiser bær, fisk som de fanger i floderne, og døde dyr som de finder. De kan sagtens finde på at angribe andre dyr og mennesker, specielt når de ikke kan finde anden føde. Om vinteren går bjørne i hi og sover helt til foråret.

Egenskaber: Styrke 7, Smidighed 4, Viden 1, Helbred 6  
Liv 14, Mana –, Skridt 8, Rustning 1  
Færdigheder: Mod 4, Opdage Ting 5, Skjule Sig 3, Sport 4, Slagsmål 5  
Kamp: Bid 5 Skade T6+1  
Klø 5 Skade T6

**Evne, bjørnelab** (genlade 5+): Bjørne prøver ofte at vælte deres modstandere. Slå T10 og læg bjørnens styrke til. Slå T10 og læg ofrets styrke til. Hvis bjørnen slår lig med eller over ofrets rul, slås hun omkuld, og hun skal bruge hele næste tur på at rejse sig.

### Isbjørn

Isbjørne er ensomme jægere, der lever hvor det er koldt, helt oppe mod nord. Der jager de sæler ude på isen. De er større og farligere end almindelige bjørne, for de er ikke bange for mennesker. Isbjørnes pels hvid som sneen. De jager som regel alene og sniger sig ind på deres bytte.

Egenskaber: Styrke 7, Smidighed 4, Viden 1, Helbred 6  
Liv 14, Mana –, Skridt 8, Rustning 1  
Færdigheder: Mod 6, Opdage Ting 5, Skjule Sig 5, Sport 4, Slagsmål 6  
Kamp: Bid 6 Skade T6+2  
Klø 6 Skade T6+1

**Evne, bersærker:** Isbjørne der bliver såret, bliver vrede og farlige. Når de går under 7 i Liv, får de +1 i Slagsmål og +1 i Skade.

## Bisonokse

Bisoner er store og stærke okser, der lever på sletterne. De kan veje næsten et ton og jages for deres kød. De er nu ikke nemme at fange, for de kan løbe helt op til 50 km i timen. Bisonokser har et iltet temperament og kan finde på at angribe hvis de føler sig truet.

Egenskaber: Styrke 8, Smidighed 4, Viden 1, Helbred 6

Liv 14, Mana –, Skridt 10, Rustning 1

Færdigheder: Mod 4, Opdage Ting 4, Skjule Sig 5, Sport 4, Slagsmål 4

Kamp: Trampe 4 Skade T6+3

Horn 4 Skade T4+2

**Evne, trampeangreb** (genlade 6+): Bisoner kan vælte deres modstandere. Slå T10 og læg bisonens styrke til. Slå T10 og læg ofrets Styrke eller Smidighed til. Hvis bisonen slår lig med eller overofrets rul, slås hun omkuld, og hun skal bruge hele næste tur på at rejse sig. Bisen får stadig lov til at lave sit Trampeangreb.

## Kryb

Kæmpeedderkopper er op til en meter i bredden og vejer let 10 kilo. Der går rygter om, at der findes endnu større edderkopper, men disse giganter er heldigvis sjældne. Edderkopper gemmer sig ofte under loftet i huler eller i træer, hvor de ligger på lur efter deres næste måltid.

## Kæmpeedderkop

Egenskaber: Styrke 3, Smidighed 4, Viden 1, Helbred 3

Liv 8, Mana –, Skridt 5, Rustning 1

Færdigheder: Mod 6, Opdage Ting 4, Skjule Sig 5, Sport 7, Slagsmål 5

Kamp: Bid 5 Skade T4

**Evne, gift** (genlade 5+): Edderkoppers bid er giftige. Hvis ofret tager skade, skal det klare et slag for Helbred. Klares slaget ikke, lammes ofret indtil et rul er klaret i slutningen af hans tur.

## Flok af edderkopper

Egenskaber: Styrke 1, Smidighed 6, Viden 1, Helbred 4

Liv 10, Mana –, Skridt 5

Færdigheder: Slagsmål 5

Kamp: Bid 4 Skade T4-1

**Evne, flok:** Flokken fylder et felt på 1 x 2 meter/felter. Spidse våben som sværd, spyd og pile er ikke særligt effektive mod småkravl og gør maksimum 2 i skade. Det er bedre at bruge f.eks. skjolde til at baske med. Et skjold gør T4 i skade.

**Evne, gift** (genlade 6+): Edderkoppers bid er giftige. Hvis ofret ikke klarer et rul for Helbred, lammes ofret indtil et rul er klaret i slutningen af hans tur.

### **Rotteflok**

Egenskaber: Styrke 1, Smidighed 6, Viden 1, Helbred 4

Liv 10, Mana –, Skridt 5

Færdigheder: Slagsmål 5

Kamp: Bid 4 Skade T4+1

**Evne, flok:** Flokken fylder et felt på 1 x 2 meter/felter. Spidse våben som sværd, spyd og pile er ikke særligt effektive mod småkravl og gør maksimum 2 i skade. Det er bedre at bruge f.eks. skjolde til at baske med. Et skjold gør T4 i skade.

### **Flagermusflok**

Egenskaber: Styrke 1, Smidighed 6, Viden 1, Helbred 4

Liv 10, Mana –, Flyve (Skridt) 10

Færdigheder: Slagsmål 5

Kamp: Bid 4 Skade T4+1

**Evne, flok:** Flokken fylder et felt på 2 x 2 meter/felter. Spidse våben som sværd, spyd og pile er ikke særligt effektive mod småkravl og gør maksimum 2 i skade. Det er bedre at bruge f.eks. skjolde til at baske med. Et skjold gør T4 i skade.

### **Kæmpe skolopender**

Skolopendre er hurtige og aggressive jægere, der lever i huler nede under jorden og kun kommer op på landjorden om natten for at jage. Kæmpeskolopendere er rædsler, på størrelse med en stor hund.

Egenskaber: Styrke 5, Smidighed 4, Viden 1, Helbred 4

Liv 10, Mana –, Skridt 7, Rustning 2

Færdigheder: Mod 6, Opdage Ting 4, Skjule Sig 4, Sport 6, Slagsmål 5

Kamp: Bid 5 Skade T6

**Evne, gift** (genlade 6+): Skolopendres bid er giftige. Hvis ofret ikke klarer et rul for Helbred, får han 1 i skade hver tur, indtil et rul er klarer i slutningen af hans tur.

### **Sagnvæsener**

#### **Alf og svartalf**

Alfer er vist nok skabt af vanerne, men de er feer og ikke elvere. De er mere sky end elvere, og gemmer sig som regel for mennesker. Alfer ligner små mennesker, bor i små miniature huse og har køer der ikke er større end hunde. Almindelige alfer bor ude i skoven, mens svartalfer bor under høje eller nede i jorden. Nogle gange rider alfer på ulve.

Egenskaber: Styrke 2, Smidighed 5, Viden 3, Helbred 3

Liv 8, Mana 6, Skridt 4

Færdigheder: Bue 6, Mod 4, Historie 2, Magi 5, Opdage Ting 5

Magi formularer: Helbrede Sår, Mørke, Skræmme Levende, Tæmme Dyr

Kamp: Bue 6 Skade T4

**Evne, usynlig:** Alfer kan gøre sig helt usynlige når de har lyst. De kan kaste magi mens de er usynlige, men ikke skyde med bue, uden at afsløre sig selv.



## Nisse

Nisser er feer der lever i menneskers huse og knytter sig til en familie. Det er en heldig familie der har en nisse boende, for den bringer held og arbejder som tre karle. Den vil kun have en smule grød og øl til gengæld. Man må aldrig give en nisse gaver. Nisser vil nemlig ikke regnes som 'almindelige' tjenestefolk og have 'løn'. Hvis de bliver fornærmede, flytter de til et nyt hus og man ser dem aldrig igen.

Egenskaber: Styrke 5, Smidighed 4, Viden 5, Helbred 4

Liv 10, Mana 7, Skridt 4

Færdigheder: Mod 4, Historie 4, Magi 5, Opdage Ting 5, Overtale 4, Skjule Sig 7, Slagsmål 5, Sprog 3, Spyd 4

Magi formularer: Helbrede Sår, Hjælpende Hånd, Skræmme Levende, Tæmme Dyr

Kamp: Høtyv 4 Skade T4+skadebonus

**Evne, usynlig:** Nisser kan gøre sig helt usynlige når de har lyst.

**Evne, styrke** (genlade 6+): Nissen kan få kolossal styrke et kort øjeblik, når nogen truer dets hjem. Nissen får 8 i styrke / og en skadebonus på +3 i 5 ture. Varighed: 5 ture.

## Huldre

Huldre er feer der bor ude i skovene. De ligner smukke mennesker når man ser dem forfra, men deres rygge er hule og rynket som bark. Huldre prøver at lokke mennesker i ulykke. De fortryller ensomme rejsende og bortfører dem til en ukendt skæbne.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 5, Viden 4, Helbred 5

Liv 12, Mana 10, Skridt 6

Færdigheder: Bue 6, Følge Spor 6, Magi 6, Opdage Ting 5, Overtale 6, Skjule Sig 7, Sværd 5

Magi formularer: Charmere Person

Kamp: Kortsværd 5 Skade T6

Bue 6 Skade T6

Udstyr: Bue, kortsværd, 10 sølv

**Evne, gift** (genlade 5+): Huldre kommer gift på deres pile, der får deres ofre til at falde i søvn. Hvis din Helt bliver såret af en pil, skal han klare et slag mod Egenskaben Helbred, eller falde i søvn i T10 runder. Helten er immun mod nye giftangreb.

## Nøkken

Nøkken er en lille, slimet mand, der lever i floder og bække. Historier fortæller, at han er konge over et rige på søens bund. Man kan se ham sidde på en sten i vandet og spille sørgmodig musik. Skønt han er lille og grim, har han en lille kongekrone af guld på hovedet, så måske er han virkelig en konge af en slags. Nøkken prøver at lokke folk ud i vandet med mærkelig musik fra sin violin, hvorefter han bortfører dem til sit rige under vandet. Det siges, at man kan redde sig fra den magiske musik ved at stoppe noget i ørerne eller ved at skræmme nøkken væk, da han i bund og grund er en kujon.

Egenskaber: Styrke 3, Smidighed 4, Viden 5, Helbred 3

Liv 8, Mana 10, Svømme 6, Rustning 1

Færdigheder: Mod 2, Historie 6, Magi 7, Opdage Ting 4, Overtale 6, Skjule Sig 5, Spille vemodigt på violin 6, Sprog 3, Spyd 4

Magi formularer: Forhekse Våben, Helbrede Sår, Ophæve Magi, Skræmme Levende, Søvn

Kamp: Trefork 4 Skade T6

**Evne, fortrylle:** Nøkken prøver at lokke folk ud i vandet, med musik fra sin violin. Nøkken slår T10 og lægger resultatet oven i Overtale, mens ofrene slår Mod eller Viden og lægger T10 oven i. Hvis Nøkken slår lig med eller over sit offers slag, fortryller han sit offer, som vader ud i vandet til nøkken.

## Trolde

Trolde ligner tykke halvjætter, men er mere barbariske og behårede. Der findes tre slags trolde; almindelige trolde, Jutuler eller istrolde, som lever højt oppe i bjergene, og Margyger som lever i sumpe (se bogen *Tharos*).

Uanset hvor de lever, har de fleste trolde sjældent andet end mad i hovedet, og vil spise hvad som helst for at dække deres umættelige sult – en sjælden gang kan du dog møde trolde der er overraskende civiliserede. Trolde er svære at slå ihjel, for deres sår lukker sig og selv døde trolde kan leve op igen. Derfor er det bedst at brænde liget, når trolden er død. Trolde der bliver ramt af sollys, bliver til gengæld forvandlet til sten.

## Trold

Egenskaber: Styrke 7, Smidighed 3, Viden 2, Helbred 5

Liv 12, Mana –, Skridt 7, Rustning 2

Færdigheder: Mod 4, Kølle 5, Opdage Ting 4, Skjule Sig 3, Slagsmål 4

Kamp: Stor kølle 5 Skade T6+2

**Evne, stenstyrke** (genlade 5+): Trolde prøver ofte at vælte deres modstandere. Slå T10 og læg troldens styrke til. Slå T10 og læg ofrets styrke til. Hvis trolden slår lig med eller over, vælter ofret, og skal bruge hele næste tur på at rejse sig.

**Evne, regenerering:** Trolde regenererer 1 Liv per runde.

## Bækhesten

Bækhesten ligner en smuk, almindelig hest, men har feblod i årerne og ikke af den gode slags. De lever i nærheden af søer og vandløb. Der prøver de at lokke mennesker op på deres ryg. Hvis en ulykkelig sætter sig op på hestens ryg, sætter bækhesten straks i galop imod det nærmeste vand. Der springer den ud på dybt vand, så dens rytter drukner.

Egenskaber: Styrke 7, Smidighed 4, Viden 1, Helbred 5

Liv 12, Mana –, Skridt 10

Færdigheder: Mod 2, Opdage Ting 3, Skjule Sig 4, Sport 6, Slagsmål 5

Kamp: Trampe 5 Skade T6

Bid 5 Skade T4

**Evne, bortføre:** Hvis nogen er så uforsigtig at sætte sig op på en bækhest, vil den straks sætte i galop mod det nærmeste vand, hvor den vil drukne sin rytter. Den der rider en vandhest, vil automatisk klare alle rul for Færdigheden Ridning, mens det går over stok og sten. Ryttere der hopper af hesten, skal klare et slag for Egenskaben Smidighed eller Færdigheden Sport. Hvis han klarer det, får han kun T4+1 i skade. Klarer han det ikke, får han 2T4+2 i skade af styrtet.

## Orme

Orme er store og frygtelige drager. De ligner lidt kæmpe slanger eller øgler, dækket af hårde skæl, men findes i mange former. Nogle lever i vandet, dybt nede i huler, eller på land. Nogle orme har ben, andre har vinger, og andre igen begge dele. Nogle af dem spyr ild, mens andre spyr ætsende galde. Nogle af dem er dumme som køer, mens andre er klogere og mere snu end mennesker. Fælles for dem alle er, at de er yngel af Midgårdormen og ikke vil menneskene det godt.

## Lindorm

Egenskaber: Styrke 8, Smidighed 4, Viden 3-6, Helbred 6 (9)

Liv 20, Mana –, Skridt 6/10, Rustning 2

Færdigheder: Mod 7, Historie 3, Opdage Ting 5, Skjule Sig 2, Slagsmål 6

Kamp: Bid 6 Skade T8+4

Haleslag 4 Skade T6+3

**Evne, rædsel:** Orme er frygtelige og slår alle med rædsel. Alle der møder dem i kamp, skal klare et slag for færdigheden Mod, før de tør angribe. Når slaget er klarer én gang, kan helten kæmpe normalt.

**Evne, galdeånde** (genlade 6+): Orme kan spy ild eller ætsende galde ud af gabet. Angrebet dækker et område der er 2 meter bredt og 8 meter langt, og gør T8+1 i skade.

**Evne, haleslag** (genlade 5+): Orme kan svinge deres haler i en bue og angribe alle der står lige omkring dem. Der slås separat angreb for hver modstander.

I samme tur, kan ormen enten spy ild, bide eller lave et sving med halen.

## Søslange

Søslanger lever ude på dybt hav, eller i de største søer. De lever mest af sæler og fisk, men er også kendte for at snige sig ind på både og så hurtigt snuppe en sømand. Søslanger kan også gå amok og forsøge at slå skibe til pindebrænde. Nogle søfolk har en ko med ombord når de sejler. Hvis de så ser en søslange, kaster de koen i vandet, så søslangen (forhåbentligt) spiser den i stedet for at angribe båden.

Egenskaber: Styrke 10, Smidighed 4, Viden 2, Helbred 6 (12)  
Liv 26, Mana –, Svømme 8, Rustning 2  
Færdigheder: Mod 5, Opdage Ting 5, Skjule Sig 5, Sport 4, Slagsmål 6  
Kamp: Bid 6 Skade T8+3  
Haleslag 4 Skade T6+5

**Evne, haleslag** (genlade 5+): Orme kan svinge deres haler i en bue og angribe alle der står lige omkring dem. I samme tur, kan ormen enten spy ild, bide eller lave et sving med halen.

### Varulve

Varulve er skindskifttere, der kan skifte form fra mennesker til ulve. Det er en forbandelse der giver dem forunderlige kræfter, men også en trang til at jage når det er fuldmåne og dræbe alle de møder på deres vej. Varulve er frygtede monstre, fordi de gemmer sig blandt almindelige mennesker.

### Varulv

Egenskaber: Styrke 4(6), Smidighed 5, Viden 3, Helbred 5  
Liv 12, Mana –, Skridt 6 (9 i ulveform), Rustning 1 (3 i ulveform)  
Færdigheder: Følge Spor 6, Mod 6, Opdage Ting 5, Skjule Sig 6, Slagsmål 6, Økse 5  
Kamp: Økse 5 Skade T8  
Bid 6 Skade T8+1

Udstyr: Tøj, kortsværd, læderrustning

**Evne, sølvvåben:** Sølvvåben ignorerer varulvens rustning (pels), når den er i ulveform.

### Varulv, pakleder

Egenskaber: Styrke 4(6), Smidighed 6, Viden 3, Helbred 6  
Liv 14, Mana –, Skridt 6 (9 i ulveform), Rustning 1 (3 i ulveform)  
Færdigheder: Følge Spor 7, Mod 7, Opdage Ting 6, Skjule Sig 6, Slagsmål 7, Økse 5  
Kamp: Økse 5 Skade T8  
Bid 7 Skade T8+1

Udstyr: Tøj, kortsværd, læderrustning

**Evne, sølvvåben:** Sølvvåben ignorerer varulvens rustning (pels), når den er i ulveform.

### Kæmpeål

Kæmpeål har kroppen af en ål og hovedet fra en gedde. De kan blive helt op til fire meter lange. De lurker i sivene i søer og floder, og angriber lynhurtigt fra baghold. Kæmpeål grådige og prøver at æde selv meget store byttedyr – også mennesker.

Egenskaber: Styrke 7, Smidighed 5, Viden 1, Helbred 5  
Liv 12, Mana –, Svømme 8, Rustning 1  
Færdigheder: Mod 5, Opdage Ting 5, Skjule Sig 5, Slagsmål 6  
Kamp: Bid 6 Skade 6  
Kvælertag 4 Skade T6+2

## Udøde og gengangere

### Dysseånder

Dysseånder er mægtige krigere, der er genopstået efter døden, som regel for at beskytte deres hvilested mod gravrøvere, eller fordi de har svigtet en ed eller der er noget andet vigtigt de ikke fik afsluttet før de døde. Dysseånder er forfærdelige og grusomme mod levende, men heldigvis forlader de sjældent deres gravsteder.

### Dysseånd

Egenskaber: Styrke 6, Smidighed 3, Viden 5, Helbred 6

Liv 14, Mana –, Rustning 3 (5)

Færdigheder: Historie 5, Opdage Ting 5, Skjold 6, Slagsmål 5, Sprog 4, Sværd 6

Kamp: Kniv 6 Skade T4+1

Langsværd 6 Skade T8+1

Udstyr: Tøj, fint langsværd, fin pladerustning, kniv, stort skjold, 50 sølv

**Evne, rædsel:** Dysseånder er frygtelige og slår levende med rædsel. Alle der møder dem i kamp, skal klare et slag mod Færdigheden Mod, før de tør angribe. Når slaget er klarer, kan helten kæmpe normalt.

**Evne, uliv:** Du kan ikke lave et Perfekt Slag (10 på terningen) mod dysseånder med sværd, knive og pile, og deres rustning beskytter altid. Økser og stave fungerer normalt mod dem.

### Dysseånd kaptajn

Egenskaber: Styrke 6, Smidighed 3, Viden 5, Helbred 7

Liv 16, Mana 14, Rustning 3

Færdigheder: Magi 7, Historie 5, Opdage Ting 5, Skjold 6, Sprog 4, Slagsmål 5, Sværd 7

Kamp: Kniv 7 Skade T4+1

Slagsværd 7 Skade T10+1

Udstyr: Tøj, fint ofte magisk slagsværd, kniv, fin pladerustning, 200 sølv

Formular: Skræmme levende, Ophæve magi, Vække De Døde.

**Evne, rædsel:** Dysseånder er frygtelige og slår levende med rædsel. Alle der møder dem i kamp, skal klare et slag mod Færdigheden Mod, før de tør angribe. Når slaget er klarer, kan helten kæmpe normalt.

**Evne, uliv:** Du kan ikke lave et Perfekt Slag (10 på terningen) mod dysseånder med sværd, knive og pile, og deres rustning beskytter altid. Økser og stave fungerer normalt mod dem.

**Evne, dødskulde:** Berøring fra dysseånder er iskold og tager kraften ud af lemmer. Den der bliver berørt, skal klare et slag mod Helbred, før de kan bruge f.eks. armen igen.

### Gengangere

Gengangere er mennesker der er døde, men ved hjælp af ond magi er blevet genoplivet, så de rejser sig fra graven for at kæmpe mod de levende. Gengangeres kød og hud er rådden, og de er frygtelige at se på.

## Genganger

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 2, Viden 3, Helbred 4

Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning 1 (3)

Færdigheder: Opdage Ting 3, Skjold 4, Slagsmål 4, Sværd 4

Kamp: Knytnæve 5 Skade T4-1

Kortsværd 4 Skade T6

Udstyr: Tøj, kortsværd, rådden læderrustning, rustent skjold, 5 sølv

**Evne, rædsel:** Første gang helte møder gengangere, skal heltene slå Mod hver tur for at ikke at flygte. Når slaget er klaret, kan helten kæmpe normalt.

## Helhund

Disse ligner store muskuløse hunde, med kulsort pels og røde gloende øjne. Mennesker frygter helhunde, for det siges at hvis nogen ser en helhund, skal et menneske snart dø.

Egenskaber: Styrke 5, Smidighed 3, Viden 1, Helbred 3

Liv 8, Mana –, Skridt 9

Færdigheder: Mod 6, Opdage Ting 6, Skjule Sig 5, Slagsmål 5

Kamp: Bid 5 Skade T4+1

**Evne, dødshyl** (genlade 5+): Helhunden har en frygteligt tuden, der slår alle med rædsel. Alle der hører det, skal slå for færdigheden Mod. Dem der ikke klarer deres slag, flygter væk indtil de har klaret et rul for Mod, i slutningen af deres tur.

## Ligæder

Ligædere er ikke udøde, men mennesker der er forbandet, så de lever af kød fra døde mennesker. Ligæderne følger ofte i hælene på hære der drager i krig og efter slaget mæsker de sig i de døde krigeres kød. Ligædere har frygtelige klør og sylespidse tænder, som de bruger i kamp, men de er ikke specielt modige og kæmper helst i flok.

Egenskaber: Styrke 5, Smidighed 3, Viden 3, Helbred 4

Liv 10, Mana –, Skridt 6

Færdigheder: Mod 3, Opdage Ting 5, Skjule Sig 6, Slagsmål 5

Kamp: Klør 5 Skade T4

Bid 5 Skade T6

## Skeletter

Skeletter er mennesker der er døde for mange år siden, men er genoplivet med magi, så de rejser sig igen og kæmper mod de levende.

## Skelet

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 2, Viden 3, Helbred 4

Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning 1 (3)

Færdigheder: Opdage Ting 3, Skjold 4, Slagsmål 4, Sværd 5

Kamp: Knytnæve 4 Skade T4-1

Kortsværd 4 Skade T6

Udstyr: Tøj, kortsværd, rådden læderrustning, rusten skjold, 5 sølv

**Evne, uliv:** Du kan ikke lave et Perfekt Slag (10 på terningen) mod skeletter med sværd, knive og pile og deres rustning beskytter altid. Økser og stave fungerer normalt.

## Spøgelse

Spøgelse er hvileløse ånder, der har et eller andet uafsluttet fra deres liv, som de forsøger at få afsluttet. De kan ikke slås ihjel, men kan kun fjernes ved at de får fred.

Egenskaber: Styrke –, Smidighed –, Viden 4, Helbred 5

Liv 12, Mana 12, Rustning 2

Færdigheder: Opdage Ting 4, Historie 4, Kaste ting 5, Magi 5, Sprog 3, Overtale 5

Magi formularer: Skræmme Levende

Kamp: Tung genstand 5 Skade T4 eller T6

Udstyr: Spøgelse har ofte skatte gemt i nærheden.

**Evne, poltergeist:** Spøgelse slås ved at kaste med tunge ting eller ved at vælte f.eks. reoler ned over folk.

**Evne, immunitet:** Spøgelse kan ikke skades af almindelige våben, gifte eller af magi. Formularen Skræmme Udøde fungerer normalt.

**Evne, genopstå:** Overvundne spøgelse genopstår næste nat.

## Fem eventyr

### 1. Hvem huggede bedstefars kranie?

Dette eventyr foregår i heltenes hjemby. Det kan være en god ide at lade spillerne starte ud i en mindre landsby, der er overskuelig, og så lade dem flytte ind til hovedstaden, når de er lidt mere erfarne. De to bedste lande at starte i er Anirr, og Østmark; Fenmark er for hårdt styret af jernbaronerne, mens Vonisheim er for voldeligt.

*Det er nu et år siden jeres bedstefar, Godmund Olufson døde. En morgen kommer I hen til graven for at lægge friske blomster, da I ser at nogen har gravet ned til kisten – og har hugget bedstefars kranie! Hvem er tyven? Oppe i bjergene nær ved, ved I at der bor nogle monstre.*

*Flere bønder har set nogle ulve i bjergene. Ulve kan godt lide at gnave knogler og spise marven. Er det mon dem der har hugget kraniet?*

*Alle ved at riser har ondt i sinde, har dårlige manerer, og vist nok laver drikkekrus af kranier og drikker mjød af dem. Er det mon dem der vil lave krus af bedstefars kranie?*

*Troldmanden har I også hørt om. Han er gammel og mystisk, og bor i en hule oppe i bjergene. Det sker, at der kommer farvet røg ud af hulen, der lugter fælt! Måske er det ham der har hugget kraniet.*

Du kan tage grupperne i den rækkefølge du har lyst, men mulighederne for rollespil bliver større i de to sidste grupper. Da jeg i eventyret ikke har besluttet hvem af de tre grupper der har hugget kraniet, bliver du ved med at køre kampe og rollespil, indtil du er ved at løbe tør for tid. Det er den sidste gruppe, som heltene er i gang med, der har bedstefars kranie.

#### A. Ulvene

Ulvene bor i en lille hule, der er opstået inde i klippen. Nogle karle fra byen har én gang prøvet at få gjort kål på dem, men der er lavt til loftet i hulen, så efter adskillige bid fortrak de. De satte fælder op, men ulvene har enten været for snedige eller heldige, så ingen af dem er faldet i en fælde endnu. Det kan være, at vores helte er mindre heldige. Fælden er 2 meter dyb, med spidse pigge i bunden. Den er skjult med et lag af græs og blade. En tilfældig helt kan slå Opdage Ting for at opdage fælden, ellers falder han i. Han kan slå for Færdigheden Sport for lige at nå at gribe fat i et eller andet, før han falder i gennem. Hvis han falder, får han T8 i skade af de spidse pæle.

**1. Indgangen** til ulvenes hule er mørk og lav. Der lugter fælt af råddenskab fra hulen og der ligger knogler på jorden. Dværge og halvlange kan frit slås i hulen, mens alle andre der slås med sværd og kampsværd, får -2 til deres slag, fordi de ikke kan svinge deres lange våben ordentligt. Ulvene sover om dagen, men vil muligvis opdage heltene. Lad ulvene slå Opdage Ting mod heltenes Skjule Sig. Hvis ulvene opdager dem, vil de knurre truende og angribe alle der prøver at krybe ind. Der kan kun stå to personer side om side i hulens indgang.

**2. Hule.** Inde i hulen er der rimeligt tørt. Der ligger flere knogler spredt rundt omkring. Der er stadig lavt til loftet, men flere helte kan stå ved siden af hinanden. Der er tre ulve i hulen. Ulvene vil slås til døden, for at forsvare deres hjem. Grunden afslører sig ved en svag klynken i en bunke tørret



græs; der ligger en ulveunge. Hvis nogle af heltene har lyst til et lidt bistert kæledyr, er her en fin mulighed (3 Ulve, side 45).

## **B. Riserne**

Riserne bor i en lille slugt. De er de sørgelige rester af en flok, der overlevede Tronfølgerkrigen for mange år siden. De har holdt lav profil lige siden, bortset fra de får de har snuppet i ny og næ. Fremtiden ser ikke for lys ud, så derfor, for at få mere held, har de kastet sig over mørk magi – det er derfor de muligvis har gjort noget så desperat som at snuppe kraniet. Riserne bor i et primitivt hus inde i en lille slugt. De er for få til at holde ordentligt vagt, men har bundet en stakkels hund nær indgangen, som gør højt hvis andre end riser nærmer sig slugten.

Heltene kan prøve at snige sig forbi hunden, bestikke den med mad, eller slå den ihjel uden at den når at gø. Kommer de forbi uden at hunden gø, ser de gruppen af riser står samlet i en klump om et eller andet, mens de mumler og skændes. Da det er første gang heltene møder riser, så brug gerne lidt tid på at beskrive dem. Hvis riserne får øje på heltene, gør de front mod dem. De råber og banker på deres skjolde, og prøver at skræmme heltene væk. Det kan være bedstefars kranie de har været samlet om, eller det kan være en pengebuste, riserne har fået som bytte efter overfald på en købmand. Ud over skatten, som er 100 sølv værd, er der ikke meget af værdi i risernes hus (3 riser, side 44). Nogle spillere foretrækker at forhandle med riserne, og det er meget fint at løse konflikten på den måde.

## **C. Troldmanden**

Troldmanden er en eftersøgt slyngel fra Fenmark, hvor han blev opdaget da han forsøgte at bryde ind i en grav i Dyssehøjene. Det lykkedes ham at flygte og nu er han altså endt i Anirr. Han planlægger sit næste store kup, nemlig at bryde ind i en af storkongenes grave i Kongedybet. For at få held til disse planer, skal han have magt over de udøde. Det er derfor han muligvis er rendt med Bedstefars kranie til at bruge i sine eksperimenter. Magi, der vækker de døde, betragtes som den værste sortekunst, og er strengt forbudt.

Ved indgangen til troldmandens hule, ligger flere dyrekranier stukket ind mellem nogle sten. De har et svagt grønligt lys i øjenhulerne. De er ganske uskadelige, men troldmanden bruger dem til at skræmme de lokale væk.

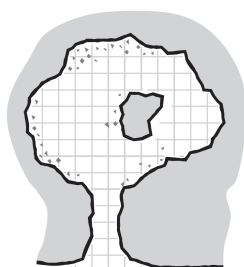
**1. Huleindgang.** Denne hule bruges som stald til troldmandens hest, et gammelt pjuget eksemplar, der ikke bliver passet for godt. Det står lidt mismodigt og gnasker i noget gammelt hø.

**2. Store hule.** Dette er troldmandens laboratorium, hvor han arbejder om natten. Det er indrettet med gamle møbler, som troldmanden fandt i en forladt gård. På gulvet er der tegnet et stort tegn med maling, med mærkelige runer omkring. På et bord ligger sære remedier til sortekunst; giftige paddehatte, flagermusvinger, knogler, menneskefedt i krukker og andre uhyggelige ting. Der ligger også troldmandens dødemanerbog, med beskrivelse af hvordan man vækker de døde. Der ligger muligvis også bedstefars kranie. Over i et hjørne er resterne af et bål, med en gryde over; der ligger resterne af noget sammenkogt gryderet i bunden, men det ser ikke alt for lækkert ud. Et enkelt skelet holder vagt i laboratoriet (Skelet, side 55).

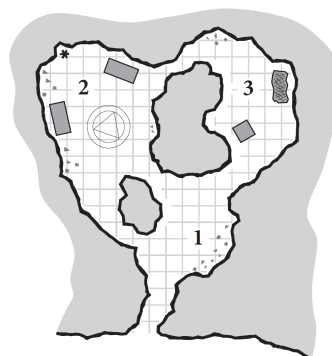
**3. Lille hule.** Denne hule bruger troldmanden som sovekammer. Han laver, naturligvis, sin sorte magi om natten, så han sover her om dagen. I kammeret er en seng af halm, nogle tæpper og andre

personlige ting. På en stol ligger troldmandens bog. Nedgravet i et hjørne (rul for færdigheden Op-dage Ting) ligger en kiste med sølv, som troldmanden skal bruge til at hyre lejesoldater, når han en dag skal lave sit kup. Her er 200 i sølv og smykker.

Heltene møder troldmanden Harek, i det andet kammer som de undersøger. Troldmandens andet skelet følger ham altid rundt og fungerer som tjener og livvagt. Troldmanden vil først prøve at lyve om kraniet og påstå at han blot har fundet det, men de levende skeletter er nok lidt svære at bortforklare. Derefter vil han prøve at købe sig fri ved at bestikke heltene med 200 sølv. Lykkedes det ikke, vil han kæmpe til det sidste (Troldmand, side 42. Skelet side 55).



Ulvenes hule



Troldmandens hule

## 2. Hjerterimer på smerte

Dette eventyr starter i heltenes landsby og fører heltene ind i den mørke skov og dets hemmeligheder. Det kan spilles i alle lande, men der bør være en skov i nærheden af heltenes by.

### Historien

Kærlighed mellem væsner fra fremmede folkeslag er ikke altid nem – heller ikke i feernes rige. En alf blev forelsket i en trold, og det var ikke velset i hendes lille alfelandsby. Sikken en ballade. Alferne stjal hende tilbage, men ikke før at trolden lagde en besværgelse på hende, så hun tabte alle sine sansers brug. Hun kunne hverken se, høre, tale eller lugte. Skønt han elskede sin lille alf, kunne han ikke leve uden hende, og trolden håbede at alferne blev så trætte af hende, at de lod hende få sin vilje og kærligheden. Det var alferne nu ikke til sinds at gøre. I stedet stjal de hvad hun manglede fra nogle dødelige mennesker der boede i nærheden af skoven på en gård. Ind i den ballade træder spillernes helte, og det bliver deres opgave at genoprette ordenen.

### Problemer i familien

En af heltene har måske en far, der lever et stille liv som bonde i byen. Han prøvede at gå på eventyr som ung mand, men da han blev forelsket i en pige, fik hun hurtigt sat en stopper for det. Faren fik nogle børn og hans liv blev ved plogen. Det er nu ikke hans historie vi skal fortælle. Faren har en søster der har sin egen gård et stykke fra hans egen, ude ved den store, mørke skov. Hun har tit været på besøg, så heltene kender hende udmærket, som lidt af en skrap søster.

En formiddag kommer der besked fra søsteren om ballade og forbandelser, og at heltenes troldmand meget gerne må komme straks. Heltene, der nu er kendt som modige eventyrere, bliver bedt om at bevæbne sig og tage ud til gården hurtigst muligt.

## 1. Familien Langkilde

Rejsen ud af byen sker uden problemer. Gårdene bliver færre, og den store skov kommer nærmere. Heltene kender vejen, da de mere end én gang er blevet bedt om at transportere varer fra byen og ud til gården. Gården ligger ensom, og er ikke helt så pænt som faderens, med den har brødfødt en hel familie på fem medlemmer. Der er gårdfruen Ester, faderen Tjalulf, sønnerne Asker og Bolsvar, og datteren Thyra. Der er underligt stille da de ankommer, men alt ser ud som det plejer.

Da de banker på døren, er det Tjalulf der lukker op. Han har et tørklæde bundet for ansigtet. Da han ser at det er heltene, inviterer han dem indenfor i stuen, hvor familien af samlet. Tjalulf takker dem fordi de er kommet – og tager tørklædet af. Heltene kan se at hans ellers store næse er skrumpet ind og ligner en indtørret sveske. Ester åbner munden og prøver at sige noget, men der kommer kun en kvækken ud, og hun slår fortvivlet hænderne for munden.

Tjalulf fortæller, at for tre dage siden var der et mærkeligt vejr, med torden og regn og sært lys. Familien sov underligt tungt, og da de vågnede op var de alle forheksede. De to sønner har hver mistet synet på det ene øje og det ene øre. Sønnernes ene øje er mælkehvidt og øret forkrøblet. Tjalulf selv kan ikke lugte eller smage; alt mad er som aske (og ham som holder så meget af mad). Hans kone har mistet stemmen og stakkels lille Thyra har mistet sit hår (som var sort og blød som silke). Ak, det er den rene jammer.

Thyra går i gang med mad til heltene og Tjalulf sætter mjød på bordet. Bordet er prydet med en vase, med en usædvanlig stor og smuk blomst. Da maden er på bordet, fortsætter Tjalulf sin forklaring. Tjah, de har prøvet alt. Gode råd mod hekseri (så som at gnide de forkrøblede dele med salt og brød), bragt ofre til aseguderne og meget mere. Intet har hjulpet.

En af sønnerne fandt senere en pil der var tabt. Tjalulf finder et klæde frem og ruller det ud; inden i klædet ligger der en lille pil. Den ser lille, sær og elveragtig ud. Skæftet er snoet, pilespiden af sort sten og styrefjerene er friske blade. Lad en af heltene slå mod Færdigheden Historie. Klarer spilleren rullet, kan han se at den nok stammer fra en alf.

Tjalulf fortæller at der altid har levet nogle af Det Lille Folk inde i skoven. De har ellers altid været gode naboer. Tjalulf tror at alferne for nogle år siden fortryllede nogle af kørerne så de gav god, fed mælk. Selv har familien for vane at sætte gaver ud til alferne når høsten har været god. Men hvem kunne det ellers være?

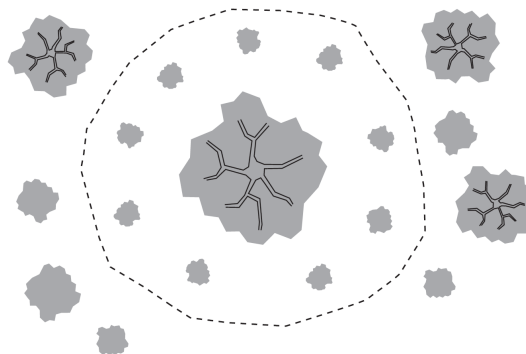
Tjalulf fortæller at alferne bor i en høj inde i skoven. Skulle heltene spørge til blomsten, fortæller han, at blomsten er en som Thyra har plukket ude i skoven.

## 2. Alfehøjen

Heltene bør besøge alferne. Ved at følge Tjalulfs anvisninger, finder heltene frem til højen. Den befinder sig i en smuk, solrig lysning. Højen er ca. 30 meter i diameter, og syv meter høj. På toppen af højen vokser et stort, smukt kastanjetræ. Hele vejen rundt om højen vokser der en ring af rosenbuske, med blodrøde blomster. Store, dovne bier summer rundt og drikker sige fede i nektar. Der er en særlig, næsten magisk stemning – men der er ingen alfer at se.

Lad heltene rulle mod Færdigheden Opdage Ting. Hvis en spiller klare slaget kan hun se at noget af græsset bevæger sig mærkeligt; som om noget usynligt bevæger sig i græsset. Der er tre alfer til stede, som står nær ved og holder øje med heltene. Hvis nogen af heltene piller ved noget, siger en

lille, formanende stemme ”fingrene væk, menneske!” Hvis spillerne snakker til stemmen, og klarer et slag for Færdigheden Overtale, viser de små alfer sig.



Konfronterer heltene alferne med pilen, vil alferne indrømme at jo, det var dem der stjal menneskenes sanser. Men det var de jo nødt til, fordi lille Morgendug havde mistet alle sine til den fæle trold. Alferne taler i munden på hinanden, da de fortæller at det er trolden Gniske der er skyld i det hele, da han har forbandet Morgendug. Hvis heltene presser dem, vil de endda vise hende frem. Forestil dig et lille barn (der er knap en meter høj), med en voksens øjne, ører, hår og mund. Det er alt for stort til det lille hoved; det værste er næsten at tungen også er alt for stor og hænger udenfor!

Hvis heltene påpeger at det ikke var særligt pænt af alferne at forhekse deres naboer, så forsvarer alferne sig med at det var menneskene der startede med at stjæle. De har plukket Gyldentands blomst. Næh, menneskerne må sørge for at Morgendug bliver sig selv igen. Alferne fortæller at Gniske holder til ved en gammel gravhøj. Heltene må bevæge sig videre ind i skoven for at finde trolden.

### 3. Trolden

Træerne bliver hurtigt større, og skoven mørkere. Stien heltene følger, svinder ind til næsten ingenting. Fuglelydene bliver anderledes, næsten truende. Store klatter af spindelvæv hænger på grenene. Bare smør tykt på. Hvis I har god tid, og spillerne gerne vil have lidt kamp, kan du lade dem møde to kæmpeedderkopper, der har lagt sig i baghold (Kæmpe edderkopper, side 47).

Trolde er som regel dumme og grådige – deres evige sult får dem til at opføre sig sådan. Men der findes også trolde der er næsten normale, specielt hvis de har lidt feblod i sig. Efter en times vandring kommer heltene til en ny lysning. Midt i lysningen ligger en lille høj, med nogle høje, ældgamle stående sten på toppen. Masser af knogler fra dyr ligger spredt mellem stenene. Lad heltene slå mod Færdigheden Opdage Ting. Klarer en af spillerne slaget, kan han se en stor skygge forsvinde mellem nogle træer til højre for stien, inde i skovbrynet. Nogen holder vist øje med dem.

Samtidigt hører heltene pludselig et aflagt, klagende hyl. Det lyder som om det kommer fra mellem stenene. Sniger heltene sig nærmere, kan de se en trold der sidder op af en sten, mens den knuger et eller andet i armene. Den ser slet ikke farlig ud, nærmest sørgmodig, som den sidder og hænger med hovedet. Den kigger op når heltene kommer nærmere, men griber ikke ud efter den store kølle der står lige ved siden af den. Forhåbentligt prøver heltene i første omgang at snakke med trolden.

Gniske hedder overhovedet ikke Gniske, men Godtand. Trolden indrømmer, at det er ham der har forhekset Morgendug. Men det er jo fordi han elsker Morgendug, og Morgendug elsker ham. Og de onde

alfer vil ikke lade dem leve sammen. Trolden begynder næsten af græde af kærestesorg. Det som trolden knuger i armene, er en krukke. Det er i den som Morgendugs sanser er gemt i.

Krukken er lukket med et trælåg, med en magisk rune skåret ind i. Hvis man åbner krukken, begynder en magisk tåge at svæve op. Indånder Morgendug tågen, bliver hun normal igen. I princippet kan menneskefamilien også indånde tågen og få *deres* sanser igen.

Hvem var det der luskede rundt i busken? Det var en troldkone, der hedder Gryhilda. Gryhilda er forelsket i Godtand, men hendes kærlighed er ikke gengældt, for Godtand elsker kun Morgendug. Hvis heltene truer Godtand, eller da de er på vej hjem igen, braser Gryhilda ud af en busk og truer heltene med en enorm kæp. Hun knurrer, ”Mennesker. Hvis I krummer så meget som et hår på Godfreds hovede, får I tæv!” Gryhilda er en enorm kvindetrold, med overarme som træstammer, en imponerende barm, og håret redt op i en fjollet frisure. Det sidste får hende til at se noget mindre farlig ud.

Hvis heltene snakker med hende, forklarer Gryhilda at hun elsker Godtand, men at Godtand ikke ser til hendes side. Hun vil gå med på mange af menneskenes planer, bare hun kan få Godtand (*er han ikke mandig?*) Måske kan heltene bruge den forelskede troldkone til at løse eventyret?

#### 4. Eventyrets løsning

Det er alt sammen noget rod. Så. Hvordan kan heltene løse opgaven? Det gør de ved at snakke med de tre parter; familien, alferne og troldene – og enten overtale, true eller tæve dem til rette. Det er helt op til spillerne hvordan de vil løse missionen. Her er hvad de tre grupper gerne vil opnå:

##### Familien Langkilde

- Familien vil have deres sanser tilbage. Helst uden at alferne bliver alt for vrede (de er jo naboer).
- Faktisk gjorde det ikke noget hvis alferne beholdte Thyras stemme (eller gjorde den mindre skrap), syntes Tjalulf, da hun altid er på nakken af ham.
- Thyra vil helst beholde blomsten, da hun har brugt den til at gøre sig vigtig overfor naboerne. Dette vil hun vise med at kvække højlydt og vifte med armene.

##### Alferne

- Alferne vil have tryllet Morgendug tilbage som hun var. Hvis hun bliver sig selv igen, vil alferne gøre menneskene normale igen.
- Alferne vil ikke tillade Morgendug at leve sammen med Godfred. Han er jo bare en grim trold.
- Alferne vil også gerne have blomsten tilbage, som menneskene har stjålet - men det er ikke *så* vigtigt for dem.
- Heltene kan true eller tæve alferne. Det er ikke nemt at slås med alferne, fordi de kan gøre sig usynlige som de vil, og kan bruge magi. Selv om de er små, er de formidable modstandere. De vil dog stoppe med at slås, før de slår mennesker helt ihjel.
- Heltene kan true alferne med at brænde deres rosenbuske eller kastanjetræ ned. Truslen får alferne til at overgive sig.
- Alferne kan overtales til at fortrylle Gryhilda, så hun ligner Morgendug. Det vil være en snedig løsning, også selv om det ikke er særligt pænt gjort. Men alle vil være glade (undtagen Morgendug, som rent faktisk elsker Godtand).

- En løsning kan være at Morgedug bor noget af tiden hos alferne, og noget af tiden hos Godtand. Men måske vil det på sigt slå deres kærlighed i stykker – og det kan så føre til nye eventyr.

### **Troldene**

- Godtand vil kun leve sammen med Morgendug. Hans stakkels troldehjerne er ved at sygne hen af kærestesorg. Hverken trusler eller bestikkelse får ham til at skifte mening.
- Heltene kan tæve Godtand indtil han overgiver sig, og giver krukken fra sig. Men det efterlader en meget ulykkelig, og potentiel farlig trold, som kan plage landsbyen senere. Heltene kan også liste sig hen og stjæle krukken, mens trolden sover. Men det er heller ikke nogen god løsning på længere sigt.
- Krukken med Morgendugs sanser kan faktisk bruges til at helbrede familien, selvom resultatet er... mærkeligt.
- Gryhilda vil leve sammen med Godtand. Hun vil hjælpe heltene med vilde planer, bare hun får sin mand.

### **Afslutning på eventyret**

Hvordan eventyret løses, bør være op til spillerne. Lyt til deres ideer, og gå med på dem, også selvom de er lidt gakkede. En god løsning i længden, kræver at spillerne snakker sig, og ikke tæver sig, gennem eventyret. Men det er helt op til dem.

Eventyret giver spillerne et kig ind i feernes verden, og kan sagtens lede til andre eventyr. Hvis spillerne ikke har været alt for hårde ved alferne, kan det være at alferne får problemer med de onde huldre, og skal bruge menneskernes hjælp. Huldrene er grusomme, og kræver at heltene gør noget ondt, før de vil holde op med at plage alferne. Eller heltene kan møde en tilrejsende kriger, der har hørt at trolden i skoven gemmer på en skat (det er sandt på den måde, at der ligger en gravskat begravet sammen med en høvding i gravhøjen). Hvis heltene hjælper ham med at tæve trolden, vil han dele skatten med dem.

## **3. Røverne**

Dette eventyr foregår i Anirr eller Østmark.

Fire gange har røvere slået til og plyndret rejsende. Den sidste gang gik det galt, og en ung mand og hans moder blev dræbt. De dræbte var slægtninge til en storbonde i heltenes by. Han tilkalder vores helte og tilbyder dem en opgave. Landsbyen har sendt lynbud til kongen (eller dronningen) og han har lovet at sende ti soldater til hest – men ærligt talt har bonden ikke megen fidus til dem. Nej. Han vil have heltene at finde røverne, og enten fange dem eller sætte dem ud af spillet. Alt hvad de finder af røvergods kan de beholde. Bonden vil gerne lægge 100.. nej.. 200 sølv oven i (den nærliggende bonde kan dog tales helt op til 400 sølv).

Den nemmeste metode til at fange røverne, er at lægge en fælde for dem. Det kunne f.eks. ske ved at klæde sig ud som handelsfolk; finde en hestevogn og fylde den med ting der ser værdifulde ud. Iklæde sig almindeligt tøj og gemme våben mellem varerne på vognen. Dernæst kan heltene rejse langs hovedvejen mod nord.

Det første der sker er, naturligvis, at heltene møder fem af kongens beredne soldater. De stopper heltene og begynder at udspørge dem. En af soldaterne undersøger vognen mens de snakker og finder våbnene. Soldater beskylder dernæst heltene for at være røvere! Nu skal vores helte blot overbevise soldaterne om at de ikke er røverne. Selv om heltene er uskyldige, bliver soldaterne en anelse gnavne, for de er ret trætte af at ride rundt “til ingen verdens nytte.”

Heltene rider videre på deres opgave. Samme aften, mens de lægger deres ting af for at holde lejr, kommer en pil flyvende og borer sig ind i hestevognen. Det fire røvere, der forlanger at de overgiver sig! Heltene kan enten lade sig berøve og så følge efter røverne bagefter eller de kan tage kampen op – mon ikke de gør det sidste? Der er fire røvere. Når to af dem er faldet, vil de sidste to forsøge at stikke af (4 Røvere, side 42). Hvis heltene ikke fanger en røver i live, vil en af dem have et primitivt kort til hulen.

Overlevende røvere, som heltene har taget til fange, påstår frygtsomt, at de er blevet tvunget til at være røvere af ‘ham’. ‘Han’ er en ond troldmand, der har truet med at forbande dem, hvis de ikke gør hvad han siger. De er tydeligvis bange og vil kun tvunget vise vej til deres mesters hule.

Hulen befinder sig på samme bjerg som Det Sorte Tårn, blot næsten helt ud ved hovedvejen. Hulen er skjult fra vejen af en gruppe af træer. Når de er et hundrede meter fra hulen, vil en af røverne rive sig fri, og forsøge at flygte hen til hulen, mens han råber, “De kommer, mester! Hjælp!”

**1. Indgang.** Indgangen til røvernes base er gemt af grene fra buske.

**2. Hestestald.** Spilpersonerne kan lugte en fæl lugt af hestemøg fra indgangen til hulen. Lige indenfor indgangen er der en større hule, som røverne bruger som hestestald. Der kan stå fire heste inde i hulen, men lige nu står der kun et sløvt muldyr og en flot ridehest. Hesten har et grimt sår, der ikke er helet. Seletøjet har beslag af sølv; så det er en rig mand der ejer hesten.

**3. Lager.** Denne hule er noget mere tør end hulen ved indgangen, og røverne bruger rummet til opbevaring af rov og fødevarer. De stjalne varer er ruller af stof, koppervarer, dyrt lertøj, krydderier og tønder med øl. Der er nok til at fylde en halv hestevogn og heltene vil kunne sælge det for 500 sølv når de kommer hjem.

Røverne har lavet en fælde i rummet. De har tvunget en trækasse op mod loftet, kilet den fast med en lang tynd bjælke, og fyldt den med store sten. Et reb fører fra pælen, langs loftet mod gangen i nord. Hvis røverne blev advaret om indtrængerne, vil en røver skjule sig i gangen og udløse fælden når heltene står i rummet. Hvis fælden udløses, skal alle slå mod egenskaben Smidighed eller færdigheden Sport for at komme væk, ellers får de T6 i skade. Larmen vil tilkalde røverne fra rum fire, mens røveren vil skyde efter heltene med en bue.

**4. Det store rum.** Dette rum har højt til loftet. Mod nordøst står der en samling vakkelvorne borde og bænke. På gulvet er tegnet et temmelig stort kvindeansigt, omgivet af grantræer, kronhorte, ulve, snefnug, og fugle. Der ligger fjer overalt. Pæle hvor der er runer skåret i, er boret ned i ansigtet. Ansigtet viser tydelig Vinterens Dronning.

I rummet ligger de overlevende røvere og troldmanden på lur og venter på at overfalde heltene. Troldmanden er en fæl karl, der klæder sig i en stor sort kappe, hvorpå der overalt er syet fuglevinger og fjer. Han er ældgammel og ganske bindegale, “De kommer. De kommer fra Hende! Hun vil fryse jer ihjel! Fuglene kommer! De hakker jeres øjne ud. Fuglene kommer! Arrrrgh!” (3 Røvere side 42. 1 Troldmand, side 42).

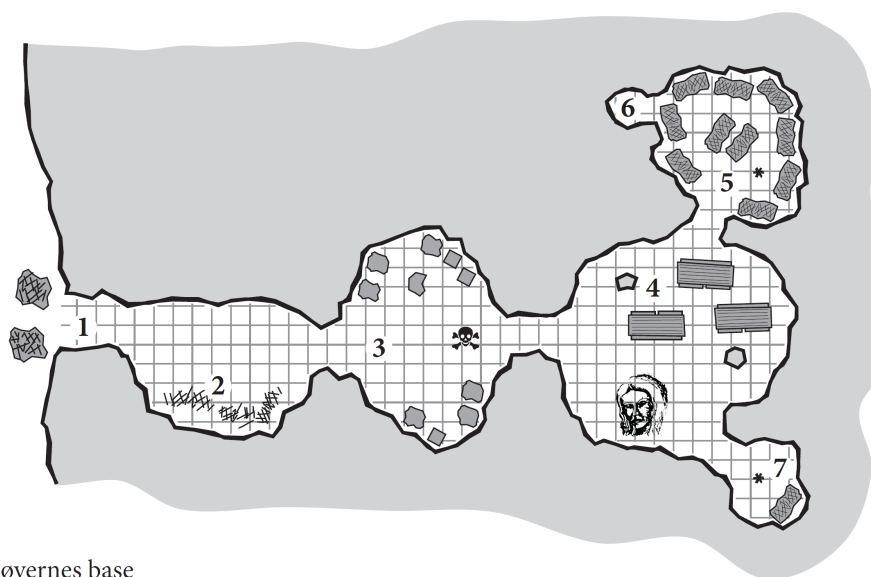
**5. Røvernes soverum.** Dette rum ligger højere end de andre rum, og her er nogenlunde tørt. Der er primitive sovepladser til ti røvere. Her ligger røvernes ejendele, men der er ikke meget af værdi. En rø-

ver har gemt sig under et tæppe. Han er ganske ung, og meget bange. Knægten fortæller at han hedder Harald og er stukket væk hjemmefra. Han blev taget til fange af røverne for fire måneder siden, og blev tvunget til at være medlem af banden. Han har fået nok af eventyr, og ønsker sig bare hjem igen. Helte-  
ne må beslutte sig for hvad der skal ske med ham. Røvere der overlades til kongens soldater, vil næsten sikkert blive hængt.

**6. Fangerum.** En ung mand i rige klæder ligger knipt og bundet på gulvet i rummet. Hans arm og pande har sår indbundet i ikke alt for rene bandager. Efter heltene befrier ham, vil han usammenhængende fortælle, at han er en adelsmand fra Højby, der er taget til fange af røverne. Adelsmanden, Ulrik Skammel, er meget taknemmelig og han kan blive en god kontakt til senere eventyr.

**7. Troldmandens soverum.** Troldmanden holder til her. I hulen er en seng af halm, nogle tæpper og andre personlige ting. Der er ikke meget af værdi. I sengehalmene ligger en rulle pergamenter gemt; det er en dagbog.

I bogen fortæller en ung troldmand, 'hvordan han er stolt over at blive sendt til Det Sorte Tårn, for at studere magi. Dernæst fortæller han, hvordan tårnet blev belejret, mens han var ude og samle urter. Han prøvede forgæves at snige sig ind i tårnet, men han blev opdaget og blev jagtet i ugevis af fugle. Han gemte sig til sidst i huler – og gemte sig for 'Hende', i mange år. Han har siden da prøvet at hævne troldmændenes nederlag, men han er efterhånden gammel. Måske, hvis han køber en bestemt magisk kniv i Højby, som han kan bore i ansigtet på Vinterens Dronning! Men den er dyr. Meget dyr!' I starten af dagbogen er i øvrigt noteret kodeordet, der åbner porten til Det Sorte Tårn. Gravet ned i et hjørne er en lille kiste med røvernes skat. Skatten indeholder sølvmønter og smykker til en værdi på 300 sølv.



Røvernes base

#### 4. Heksen og høvdingen

Dette eventyr kan spilles i alle lande.

Vores helte har nu klaret et par eventyr, og har fået et vist ry som folk der får tingene gjort. Dette gør at der vil være en vis chance for, at personer som heltene møder på deres vej, vil genkende deres navn. Det gør også at deres hjælp er efterspurgt. En dag kommer en udsending, fra en høvding i en



anden landsby, og beder om at møde dem. Han hedder Skula og er en yngre mand der halter slemt på det ene ben (han blev sparket af en hest som barn). Over et krus mjød fortæller han at hans høvding, Isleif, har en opgave til dem, og at han vil betale heltene 100 sølv bare for at tage til hans by og møde ham.

- Klarer en af heltene et slag mod Færdigheden Historie, husker han at Isleif ikke har noget godt Ry. Der var vist noget med en bror, som døde under lidt mystiske omstændigheder for nogle år siden.

Eventyret kræver at heltene siger ja, pakker deres rygsække og tager til Isleifs by. Tager de ikke mod opgaven, må du finde noget andet de kan lave; f.eks. nedlægge en gal bjørn eller lignende.

### **Isleifs landsby**

Vel ankommet til Isleifs landsby bliver heltene vist hen til høvdingen. Hans kone Tulla tager også imod. Hun er en smuk kvinde, der har et lille spædbarn på armen. Der er også en datter på fire år, som gemmer sig lidt genert bag moderen, og ser lidt betuttet på heltene. Isleif tilbyder heltene frokost. Kun den bedste mad og mjød bliver sat på bordet. Bordet selv er dækket med den fineste dug af hør, og mjøden er skænket op i kostbare krus af glas. Der er ikke sparet på noget og det er tydeligt at heltene skal imponeres.

Efter måltidet tager Isleif heltene afsides, og fortæller dem om opgaven. Der er nemlig en heks, begynder han. Hun hedder Gråbynke, og Isleif mistænker hende for at have slået sin bror Helgi ihjel for et par år siden. Egentlig vil han helst glemme hvad der er sket, men nu er han bange for at heksen måske vil forgribe sig på hans datter, Ida. Tulla har nemlig set en ukendt kvindeskikkelse kigge på datteren flere gange i udkanten af byen. Derfor vil han hyre heltene til at tage ud i skoven og hugge hovedet af heksen. Deres betaling skal være 400 sølv oven i dem de allerede har fået – og så har heksen vist også en skat de kan røve. En af hans mænd vil vise dem ud til Ugleskoven, men de må ikke fortælle nogen hvad de er ude på. Gråbynke lever alene i en hule ude i skoven. Det skulle heltene nok kunne klare.

- Hvis heltene spørger i landsbyen, vil ingen i første omgang snakke med dem. Det er tydeligt at de ikke deler landsbyens private affære med fremmede – selv ikke med folk med et så godt ry som heltene. Men ... hvis heltene presser på for oplysninger, det vil sige laver lidt rollespil, klarer et slag for Færdigheden Overtale, kommer de til at snakke med byens smed. Hans navn er Fulvar. Han er en stor bisset mand, med masser af ar. Han fortæller at mange landsbybeboere er bange for Isleif og hans mænd, og ønsker sig til tilbage til tiden under hans bror Helgi. Broren blev syg og døde efter kort tids sygdom.
- Hvis heltene finder på, på den ene eller anden måde, at snakke med Tulla alene, så kan hun bekræfte at en ældre kvinde flere gange har holdt øje med hendes datter. Kvinden virkede ikke uvenlig - men hun var ikke fra byen.

### **Ugleskoven**

Det er en gammel og vild skov. Før heltene møder heksen selv i hendes i hendes hule, er der fire scener som de vil opleve. Mellem hver scene fortæller du spillerne, at de går cirka en time i skoven. Hvis du ikke har så meget tid, kan du skære en eller flere scener fra, efter behov.

## 1. Pigen i skoven

Spillerne går hen af stien, da de hører smuk sang mellem træerne. Solen skinner ned mellem trækro-  
nerne, og her er faktisk ret smuk og fredeligt. Gående mellem træerne kommer en ung og smuk  
bondepige, med en kurv med svampe under armen. Noget af hendes hår er stift og gråt (det er et  
tegn på at hun måske ikke helt er den hun giver sig ud for at være). Hun virker først lidt forskræk-  
ket, og udbryder, ”Åh. Ved Freja, gør mig ikke noget”. Hvis heltene beroliger hende, fortæller hun at  
hun hedder Asa. Hun elsker svampe og samler dem ofte her i skoven. Så spørger hun uskyldigt,  
”hvad gør I dog her? I er ikke fra byen”.

Pigen er Gråbynke i forklædning. Hun bryder sig ikke om bevæbnede folk i hendes skov, og hun  
vil prøve at lede heltene på afveje ved at påstå, at heksen allerede er død, ”Hun døde af sygdom i  
vinters. Det ved da alle. I kan roligt tage hjem igen.” Ala kan ikke helt dy sig for at prøve at lokke ud  
af heltene hvad de egentligt vil heksen, og hun kan måske nok blive for ivrig. Hvis heltene lugter lunt-  
ten, kaster Gråbynke formularen Mørke. Hun forvandler sig til en rævs skikkelse og stikker af. Hun  
kender skoven som sin egen lomme, så hun bør nemt kunne løbe fra heltene.

## 2. Rådyret

Mens heltene vandrer hen af stien, ser de et rådyr inde i skoven. Et ungt og saftigt dyr, der vil smage dej-  
ligt med nogle kartofler til. Heltene kan forsøge at nedlægge dyret med et skud fra en bue (det er  
usportslig at bruge magi til jagt). Heltene får to skud med bue eller slynge, før dyret forsvinder ind i sko-  
ven. Hvis dyret bliver såret, kan de følge blodsporet, og får endnu to forsøg. Aftensmaden er reddet,  
men rådyret kan også vise sig nyttig på andre måder. (Rådyr se Hest, side 46).

## 3. Tågen

Efter at have gået et stykke vej, kommer heltene til en mere skummel del af skoven. Langsomt og  
stille lægger der sig en tæt tåge omkring heltene, og det er næsten umuligt at finde vej. En af heltene  
skal slå for Færdigheden Finde Vej for at komme videre, ellers farer de uhjælpeligt vild.

Efter nogen timers frustrerende vandring, møder de en lille skovnisse. Den tilbyder heltene at vise  
dem tilbage til stien, hvis de vil betale en lille pris. Nissefars pris er en af heltenes (gerne en kvindes)  
hår, som nissen vil give til sin kone. Hendes er blevet gråt. En af heltene må klippe sig skaldet, eller  
også de må forhandle sig til en anden pris. Spørger heltene ind til heksen, fortæller nissefar at Grå-  
bynke skal man holde sig fra, men at hun ikke generer dem der passer deres egne sager. Hun kigger  
sigende op på heltene. Indtil håret vokser ud får helten -2 på færdigheden Overtale. (Nisse, side 49).

## 4. Trolde

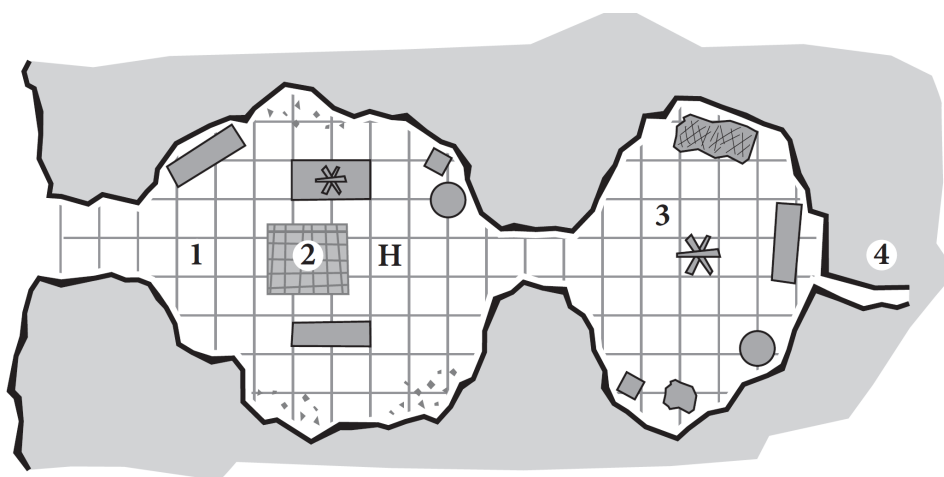
Heltene går endnu et stykke vej. Nu er de virkelig inde i gammel skov, og stien er sværere at følge og  
snor sig ud og ind mellem de gamle træer. Grybynke har sendt to trolde ud for at stoppe heltene. Hun  
synes det var lidt uheldsvangert at svært bevæbnede krigere vil opsøge hende.

Alt efter hvor stærke du synes at heltene er blevet, ligger der en eller to trolde i baghold ved stien, klar  
til at overfalde heltene. Slå for Troldenes Færdighed i at Skjule Sig, mod heltenes Opdage Ting. Trolde-  
ne kander skoven godt, og har 5 i Færdigheden Skjule Sig. Hvis heltene ikke klarer slaget, får trolde-  
ne en fri runde til at løbe hen til heltene, fordi de blev overrasket. Trolde flygter hvis de bliver hårdt så-  
ret. Snarrådige helte kan klare situationen ved at smide det døde og blodige rådyr rådyr, de muligvis har  
nedlagt i scene 2, hen til dem. Det kan trolde ikke stå for, og heltene kan stikke af mens de mæsker  
sig i kødet. (Trolde side 50).

## 5. Heksens hule

Heltene ankommer til heksens hule. I træerne omkring huleåbningen hænger flere sæere amuletter, uroer og noget der vist er døde rovfugle. Rundt omkring i underskoven kravler og summer insekter rundt. Heksen ved nu at heltene er på vej. Hun har for længst gravet en fælde i et hul (2) i hendes hule, som hun har dækket over med et gulvtæppe (se fælder side 12). Hun står på den anden side af hullet. Hun ligner, og er klædt som, en ganske almindelig gammel bondekone. Lidt buttet i det (hun er glad for honning), gråt hår og stærke arme. Det eneste sæere ved hende er at hendes øjne har forskellig farve.

Hulen består af to kamre. Der er ryddeligt og overraskende rent. Det ydre kammer (1) ligner mest af alt et køkken. Det er her at heksen brygger sine magiske drikke. Et stort opmuret komfur står centralt i rummet (en stor sjældenhed.) Der er hylder med sæere ingredienser i lerkrukker, og tørrede urter i massevis hænger ned fra loftet. Der synes at være orden i tingene. Hulen lugter sæert, men ikke ubehageligt. Det indre kammer (3) er der hvor hun bor, og ligner de fleste andre soverum. Der går en lille tunnel (4) ud af sovekammeret, og ud i skoven. Heksen kan bruge denne i ræveform til at stikke af.



Heksens hule

Gråbynke prøver først at forhandle med heltene, “jeg ved godt hvorfor I er her. Isleif har ikke fortalt hele sandheden. Det var ham der bad mig om at brygge en stærk gift som han kunne give til hans bror, så Isleif kunne blive høvding i stedet for.” Hun fnyser vredt og fortsætter, “som betaling lovede han mig hans førstefødte, men nu vil han løbe fra aftalen. Den kryster.” Hvis heltene beskylder hende for at være en giftblanderske, siger hun at, “Pah. Jeg gør blot hvad folk beder mig om, hverken mere eller mindre. Nogle gange kommer de for at få salver mod sygdomme. Nogle gange kærlighedsdrikke. Og nogen gange gift. Jeg blander mig ikke i hvad folk gør med mine miksturer.”

Hvis heltene ikke umiddelbart angriber hende, prøver hun at få dem over på sin side. Hvis heltene vil stjæle barnet til hende, vil hun betale dem 400 sølv, plus hun vil hjælpe dem i fremtiden. Det er da et godt tilbud. Hun kan mange hemmelige kunster og sæere drikke – hun er nemlig oplært af en mosekone, praler hun. Hvis helten heltene ikke tror hende, siger Gråbynke at de jo *bare* kan gå ud på gravpladsen og snakke med Helgis spøgelse. Hvis heltene spørger Gråbynke om hvad hun vil med pigen, svarer hun at hun vil oplære pigen til at være hendes efterfølger. Ingen lever evigt og det er på høje tid at hun begynder at træne hendes afløser.

## 6. Ude på gravpladsen

Gravpladsen ligner de fleste gravpladser; dysser og gravhøje til de rige, mens trælle og de fattige bare bliver begravet i et hul i jorden. Det er et ensomt og lidt skummelt sted; Hels rige synes at kaste en skygge ind over pladsen, og der er klamt og koldt om natten. Tågen driver mellem gravstederne, og flagermus flyver tyst omkring.

Det kræver et lille ritual at tilkalde Helgis spøgelse; Gråbynke har givet heltene en runestav med nogle remser de skal sige højt, nogle fedtede lys der lygter fælt når de antændes, samt fortalt at de skal skære halsen over på et lille dyr og lade blodet løbe ud på gravhøjen. Det lugter alt sammen af Sortekunst, men ritualet virker fortræffeligt. Heltene kan komme til at snakke med Helgis spøgelse.

Natten bliver om mulig endnu koldere og klammere. En tåget skikkelse af en mandsperson rejser sig fra blodet. Det fortæller med gravrøst at; ja, Isleif slog ham ihjel. Helgi ønsker hævn og at landsbyens tapreste mand skal overtage posten som høvding efter ham. Det er smedens søn, Thorsten. Han er en stor kleppert af en ung mand, med hænder som skovle, en fremstående hage og et mildt sind som gør at han er rimelig vellidt i landsbyen. Thorsten var væk fra landsbyen et par år. Han tjente Jernbaronerne i Fenmark og bekæmpede pirater. Men han brød sig ikke om det, og vendte hjem igen. Spøgelset siger også at heltene ikke må gøre Isleifs kone og børn noget.

### Heltenes muligheder

Hverken høvdingen eller heksen er specielt 'gode' og begge fortjener straf for deres forbrydelser. Høvdingen har myrdet sin bror, og heksen er giftblanderske. Men der er jo penge at tjene, og de lugter som bekendt ikke. Vores helte har flere muligheder til eventyrets løsning:

- De kan hjælpe høvdingen. Heksen har haft masser af tid til at forberede sig i. Heksen venter på at den første helt dratter i hullet, så angriber hun med magiske formularer. Bagfra, ind i hulen, kommer en horde ækle insekter krybende og summende (2 Flokke af edderkopper, side 47). Hendes skat består magiske drikke. Hun har også en skat på 400 sølv, men de er gravet ned ude i skoven, og den hemmelighed tager hun sikkert med sig i graven. Der er fire magiske drikke, og eventuelt kan du give heltene nogle af de sjældnere drikke fra bogen *Tharos*.
- De kan hjælpe heksen. Det smarteste vil være at lokke høvdingen udenfor byen, og så tage livet af ham der. Mildest talt ikke særligt ærefuldt. Men. Landsbyens beboere vil nok ikke bare stå og se på at fremmede myrder deres høvding, og heltene får nemt en hel landsby på nakken. Råb som, "død over Helgis morder", "ned med morderen", samt et rul for Færdigheden Overtale, vil gøre at landsbyens beboere vil være passive. Isleif har to almindelige krigere til at beskytte sig (krigere side 41).
- De kan lade retfærdigheden ramme både høvdingen og heksen. Det vil udspille sig som begge ovenstående kampe.
- De kan også gå til 'myndighederne' og fortælle om hvad de ved. Det er godt nok heller ikke særligt viking-agtigt og ærefuldt, men ret snedigt. Det kunne være Dronning Ingegerd i Anirr, kong Olav i Østmark, eller en af baronerne (Baron Odvar, Baron Sigvulf eller Baronesse Thyra) i Fenmark. Da landsbyen ligger lidt afsides, hyrer kongen/baronen måske heltene til at udføre straffen. Ellers får de en belønning og kan drage hjem som gode borgere.

## Personer

### Isleif

Egenskaber: Styrke 6, Smidighed 3, Viden 3, Helbred 5

Liv 12, Mana –, Skridt 6, Rustning 2 (4)

Færdigheder: Mod 5, Opdage Ting 3, Skjold 5, Slagsmål 5, Sværd 6.

Kamp: Knytnæve 5 Skade T4

Langsværd 6 Skade T8+1

Udstyr: Tøj, langsværd, ringbrynje, skjold, 10 sølv

### Gråbynke

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 6, Helbred 4

Liv 10, Mana 14, Skridt 6, Rustning 1

Færdigheder: Historie 5, Magi 7, Opdage Ting 5, Overtale 5, Sprog 5, Stav 5

Magi formularer: Helbrede Sår, Magisk Pil, Forhekse Våben, Lys, Ophæve Magi, Rustning, Mørke, Skræmme levende.

Kamp: Stav 5 Skade T4

Udstyr: Tøj, rygsæk, magikerbog, 2 månedug og 2 Iduns Dråber, tæppe, mad & drikke. Heltene kan også finde en eller flere runestave (Se bogen *Tharos*).

## 5. Guldmasken

Dette eventyr foregår i heltenes hjemby, i Anirr eller Østmark.

Selv helte har mødre, i dette tilfælde Emma. Hun er en stor og rund bondekone, der er god til at bage boller og ved alt om hvad der foregår i byen. Vælg en af heltene og aftal at hans spilperson bor hjemme hos mor – og modstå fristelsen til at lade hende bortføre. Det er meget sjovere at lade moderen nådesløs forfølge din spiller. Emma er nemlig meget beskyttende mod hendes søn (eller datter) og vil ikke lade ham trave afsted på eventyr uden rene sokker, og en lille kage til at hygge sig med ved bålet.

For mange år siden blev en gal høvding, og hans medskyldige, spærret levende inde i hulen for deres grusomme forbrydelser. Indgangen blev skjult, men bjergskreddet har åbnet den igen. Inde i hulen, har de mange år forvandlet høvdingen til en bitter udød. En forbandelse har holdt ham indespærret, men den kommer vores helte intetanende til at ophæve. Vejen til friheden er fri.

*Vandet i bækken er væk. Der kommer ikke noget vand fra bjergene og høsten trues af tørke. Jeres helte får til opgave af byens ældste – og Emma – at finde ud af hvad der er galt. I følger den udtørrede bæk op i bjergene og kommer til en lille slugt. Der har været et bjergskred, som har spærret bækken og skabt en lille sø. Bækken løber nu den forkerte vej. I er dog for få, til at klare det store arbejde med at rydde stenskreddet alene - det kræver mange mands arbejde. Mere interessant er det måske også, at bjergskreddet har åbnet indgangen til en hule. Da I undersøger hulen, kan I bagerst i hulen skimte en stendør, hvorpå der er ristet runer. Runerne ser sære og gamle ud, men I kan lige genkende ordene "Morder", "Evig" og "Straf". Åbner I døren?*

- 1. Indgang.** Døren fører ind til en gang, der er hugget groft ud i klippen. Der har engang været nogle vægmalerier, men de er næsten forsvundet med tiden. For enden af gangen er endnu en solid dør. Lige foran døren er der en stenfælde i loftet (se side 12). Døren er låst med en bronzelås. Døren kan åbnes med Færdigheden Stjæle Ting, eller brydes op ved at slå for Egenskaben Styrke.
- 2. Forkammer.** På den anden side af døren, er et stort kammer. Der er vægmalerier overalt; de viser forskellige forbrydelser; tyverier af kvæg, mord, brand, krig osv. I kammeret står fire stole af sten. På hver stol sidder en kriger, klædt fra top til tå i ringbrynje. De har ikke ansigter, men grinende kranier. De sidder med et sværd over benene. Krikerne rejser sig og vender sig om mod heltene. En af dem truer af dem med sværdet. Hvis heltene ikke forsvinder med det samme, angriber de. I samme øjeblik en helt rammer et skelet, falder det om og forvandles til støv. Dets rustning og sværd begynder at ruste med stor hast. Det slår heltene, at stolene vender *indad*. Hvis næste dør åbnes, kommer der et grønligt lysglimt og bjerget ryster en smule. Det er forbandelsen over hulen, der er blevet hævet.
- 3. Gang.** Døren fører lige ind i bjerget. På højre side er der hugget en trappe der går nedad til et oversvømmet kammer. I lyset fra en lampe eller en fakkel, kan man se noget glimte under vandet. Sikkert guld. På venstre side, er der hugget to grove gange ind i klippen. Der ligger skærver foran gangene.
- 4. Hule.** I sin desperation prøvede høvdingen at grave sin vej ud. Eller rettere, han fremkaldte nogle stenånder der kunne gøre arbejdet for ham. Desværre for høvdingen var forbandelsen for stærk, og han kom aldrig fri. Hulerne 4 og 5 er resultatet. Lofterne i hulerne er ikke ordentligt understøttet og de er farlige at bevæge sig i – det vil alle dværge opdage. Gulvet er fyldt med skærver og heltene kan kun bevæge sig med halv hastighed (stenånderne er ligeglade). I denne del af hulen fandt ånderne guld, som ligger halvt synligt under nogle skærver (slå for færdigheden Opdage Ting). Guldet er 100 sølv værd. Der er også en enkelt stenånd. Stenånder ligner lidt grove statuer af dværge, med gloende øjne (brug Dværg, side 43, med rustning 3, og intet skjold).
- 5. Hule.** Denne hule ligner den forrige. Her er to stenånder mere. De har hørt larmen i hulen 4, og er i gang med at banke en søjle ned, som understøtter loftet. Dværge vil indse, at lykkedes det for dem, vil dele af loftet styrte ned. En af dem banker videre, mens den anden vender sig mod heltene. Stenånden skal give søjlen 12 i skade, før loftet falder ned. Sker det, får alle andre end stenånderne T8 i skade.
- 6. Vandfyldt kammer.** Dette kammer blev bygget til at rumme alle høvdingens ejendele, men er tomt, da høvdingen blev spærret inde uden alt sit guld. Der er dog fine guldbelægninger på væggene, som man kan skimte gennem vandet. Stenskreddet åbnede en revne fra kammeret ud til en underjordisk flod og to kæmpeål skyllede ind i kammeret. Fortryllesen forhindrede dem i at svømme ud igen og de er meget sultne. (2 Kæmpeål, side 52).
- 7. Ydre kammer.** Dette kammer har, ligesom de andre, vægmalerier hele vejen rundt, men her er der kradset små streger overalt på væggene, sikkert for at holde rede på hvor mange dage eller uger der er gået – der er streger i tusindvis. I dette kammer lå fire af høvdingens medskyldige begravet. To af dem holder vagt her, de to andre er i det indre kammer (2 Skeletter, side 55).
- 8. Indre gravkammer.** Døren åbner ind til det indre kammer. Her venter høvdingen sammen med sine to håndgangne mænd. Heltene kan lige skimte en høj bred skikkelse i pladerustning, med en sær guldmaske for ansigtet. Ved hans side står to skeletter. Høvdingen har mærket at fortryllesen er blevet ophævet, men han har også hørt heltene rumstere rundt.

Høvdingen præsenterer sig som Almur Svarikssøn. Han vil prøve at lyve og fortælle at han uskyldigt blev spærret inde og at han vil betale heltene for hans frihed med hans guld. Hans galskab lader sig dog ikke så nemt skjule, og ved det mindste tegn på at heltene mistror ham, vil han begynde at true dem. (2 Skeletter side 55. Dysseånd side 53), men heltene skal ikke slå for færdigheden Mod for at kæmpe mod ham). Også høvdingens pladerustning og våben bliver til rust, efter han dør, men Almur har stadig nogle få gravgaver, som er 600 sølv værd.

Guldmasken forestiller Loke og er forbandet. Det er den der har holdt høvdingen i ulive, og givet ham kræfter til at fremmane stenånder og genoplive sine medskyldige. Alle der bærer masken får magiske kræfter og bliver grusomme – men den har kun magt over folk der allerede er fordærvede – så den har ingen magt over heltene. Sælger heltene masken, den er 400 sølv værd, finder masken en ny ejer og kan skabe nye ulykker for dem senere.

Høvdingen bliver forhåbentligt besejret og heltene vender hjem. De næste par dage bruger landsbyen til at skabe fri passage for floden og høsten er reddet.

