

Tharos

Tharos, 2. udgave

En udvidelse til Ulvevinter
af Bjarne Sinkjær,

med Rasmus Wichmann

*Vildt lever Verden,
Hor saa vide,
Hugtid, Hærtid,
halve Skjolde,
Vindtid, Ulvtid,
saa vælter Verden.*

Vølvens spådom



Kolofon

Tharos

- en udvidelse til Ullevinter

Af Bjarne Sinkjær,
med Rasmus Wichmann.

Rasmus Wichmann har skrevet det meste af afsnittet om sagnvæsener, desuden flere personer og magiske genstande.

Klaus Æ. Mogensen har læst regelkorrektur og leveret magiske genstande.

Lykke Hashøj og Rasmus Wichmann har læst korrektur.

En stor tak til alle der har medvirket.

Kulsoen er et litterært lån fra Carit Etlars roman, *Dronningens Vagtmester*, og er brugt som en hyldest.

© 2011-22 Bjarne Sinkjær.

2.1 udgave. 1. oplag.

www.rollespilsforlaget.dk

Indhold

Nye formularer	4
Formularer	4
Mester formularer.....	5
Sortekunst.....	6
Sortekunst formularer.....	6
Mester sortekunst formularer	7
Nye sagnvæsner.....	8
Magiske genstande	13
Runestave	14
Drikke.....	14
Våben	17
Legendariske våben.....	17
Rustninger	20
Legendariske smykker.....	21
Andre legendariske genstande.....	23
Vigtige personer i Tharos	25
Fenmark.....	25
Frit Anirr	29
Østmark	33
Vonisheim.....	37
Ozon-Ghuel	39
Karak-Duk.....	42
Alfheim.....	43
Hele Tharos	44
Byen Ulfshalle.....	47
Byens vigtigste bygninger.....	47
De vigtigste byboere.....	50
Andre byboere	52
Fem hemmeligheder	53
Tharos krøniken.....	58

Nye formularer

I dette afsnit finder du ikke bare flere magiske formularer som heltene kan bruge, men også en helt ny form for magi, den frygtede *Sortekunst*, som kun de onde skurke bør bruge. Det kan dog være meget sjovt at lade heltene finde en eller to runestave med sortekunst formularer på, bare for at lokke spillerne til at flirte med ond magi.

Formularer

Alarm

Mana; 1. Afstand; Røre. Varighed; 8 timer. **Effekt:** Troldmanden tegner en magisk rune i jorden eller i en portåbning. Runen flammer op med blå ild og forsvinder så sporløst. De næste 8 timer vil runen advare troldmanden lydløst, hvis noget fremmed menneske eller et andet levende væsen, der er på størrelse med eller større end en ræv, kommer forbi runen (runen bliver altså ikke udløst af rotter, insekter og andet småkravl). Hvis troldmanden tegner den samme rune på sine venner og sig selv, kan han sørge for at heltene ikke aktiverer runen.

Skyggeravn

Mana; 2. Afstand; 50 kilometer. **Effekt:** Fra dyrenes evige jagtmarker påkalder troldmanden en skyggeravn. Troldmanden hvisker raven en meddelelse på ikke mere end tyve ord. På hans bud, flyver raven til en person som troldmanden kender godt og overgiver ham meddelelsen. Troldmanden skal vide hvordan personen ser ud, hvad han hedder og han skal have været sammen med ham på et tidspunkt i mindst et døgn. Når raven har afleveret budskabet, eller hvis den ikke kan finde personen inden en dag, vender den tilbage til dyrenes dødsrige.

Spøgelseshånd

Mana; 1. Afstand; 5 meter/felter. Varighed; 5 ture. **Effekt:** Med en fejende bevægelse fremkalder troldmanden en skyggehånd, som han kan bevæge, og gribe og flytte ting med gennem luften. Tingene må ikke veje mere end 3 kg. Troldmanden vil også kunne lave et angreb med en kniv, et kortsværd, en kølle eller en tung sten på afstand. Dette kræver, at han klarer et slag for en angrebsfærdighed, f.eks. Sværd, for at ramme med sit angreb.

Tjørnehæk

Mana; 2. Afstand; 2 meter/felter. Varighed; 5 minutter eller indtil den er hugget ned. **Effekt:** Tjørnehæk skaber en solid og tæt barriere af skarpe tjørnegrene, der kan spærre for adgangen gennem en døråbning eller en smal gang, med en bredde på højst 2 meter. Hækken er 2 meter høj, forbløffende sejlivet og modstandsdygtig overfor sværd og selv ild; den har Rustning 4 og Liv 12. Man kan springe over hækken, hvis man klarer et rul for færdigheden Sport. Hvis man falder ned i hækken, får man 1T4+1 i skade på grund af de spidse torne.

Forvirring

Mana; 2. Afstand; 8 meter/felter. Varighed; 5 minutter eller indtil offeret 'vågner'. **Effekt:** Med denne formular kan troldmanden slå en enkelt modstander med forvirring. Troldmanden slår 1T10 og lægger sin Magi til. Ofret slår 1T10 og lægger sin Viden til. Hvis troldmanden slår lig med eller over ofrets slag, er ofret forvirret. Han vil vandre tilfældigt rundt, eller stå og glo dumt lige ud i luften, indtil han vækkes eller der er gået 5 minutter.

Træform

Mana; 2. Afstand; røre. Varighed; Indtil troldmanden ophæver trolddommen. **Effekt:** Med denne formular kan troldmanden omdanne sig selv, og sit tøj og udstyr, til et lille træ der er fire-fem meter højt. Mens troldmanden er i træformen, kan han se og høre hvad der foregår omkring ham, men han kan ikke snakke eller kaste trolddom. Troldmanden kan også sove mens han er i træform, og han behøver hverken mad eller drikke. Det kan være farligt at blive i træform for længe; hver dag mister troldmanden 1 i Viden; hvis han når 0 i Viden, bliver han træagtig og kan ikke selv ophæve trolddommen igen. Troldmanden får sin tabte viden tilbage, når trolddommen ophæves.

Hastværk

Mana; 2. Afstand; 5 meter/felter. **Effekt:** Hvis troldmanden kaster formularen Hastværk på en af sine kampfæller, flyttes hans initiativ kort øverst i rækken, så han kommer først i næste tur – bruges formularen rigtigt, kan det betyde at han får lov til at gøre to ting lige efter hinanden (hvis han er nederst i rækken), eller at han f.eks. får mulighed for at drikke en magisk drik før fjenderne får deres tur igen.

Mester formularer

Hidkald vinden

Mana; 4 for to timer/2 for en tur. Afstand; 200 meter eller 5 x 10 meter/felter. Varighed; 2 timer/1 tur. **Effekt:** Søfolk er utroligt glade for denne formular. Troldmænd der mestrer den, kan næsten altid købe sig gratis passage ombord på skibe, hvis de blot vil kaste formularen under overfarten. Hidkald Vinden kan enten bruges over et stort område på 200 meter eller i en kamp på et område der er 5 x 10 meter. Bruges formularen over et stort område, kan troldmænd enten få vinden til at blive blid og føjelig, eller de kan få vindstille vejr til at blæse op og fylde sejlene, så skibet kommer hurtigere frem – men ingen kan blæses omkuld. Bruges formularen i kamp, skal alle der bliver ramt af formularen slå for Styrke for ikke at blive blæst 1T6 meter tilbage og falde om – sammen med alt andet som vinden kan blæse væk. Formularen kan ikke bruges indendørs. Det tager en hel runde, for en person at samle sine våben og rejse sig op.

Blote

Mana; 5. Afstand; Røre. Varighed; Indtil troldmanden sover næste gang. **Effekt:** Den der ønsker at blote skal ofre et dyr af passende størrelse (f.eks. en hund, et får eller en gris) til aseguderne og modtager deres velsignelse i form af 1 Held, som han kan bruge selv eller give til en anden der har deltaget i bloten. Det tager en halv time at kaste formularen Blote.

Ceremoni

Mana; 1 fra hver troldmand + plus Mana for den formular der kastes. **Effekt:** Med denne formular kan to eller flere troldmænd kombinere deres kræfter, så de kan kaste kraftige formularer. Lad os sige at fire troldmænd ønsker at kaste Magisk Pil på en lindorm; først slår lederen af troldmændene for færdigheden Magi for at starte Ceremonien. Derefter slår hver af de andre tre troldmænd for Magi for at kaste Magisk Pil når det bliver deres tur. De slår også for skade, og skaden lægges sammen. Når turen kommer til lederen slår han selv for Magisk Pil og lægger sin egen skade oven i skaden fra de andre troldmænd; lindormens rustning beskytter kun én gang så den får ekstra meget i skade. Du kan ikke bruge Held til at slå denne formular om. Her er hvad du kan gøre med Ceremoni:

Lægge skaden sammen, eller

Lægge Liv sammen, eller

Lægge afstande sammen, eller

Lægge varighed sammen, eller

Lægge +2, for hver ekstra troldmand, oven i lederens Magi for bedre at kunne modstå andre troldmænds magi.

Ceremoni er en voldsom formular, der kan slå helte ihjel uden uden de har en chance for at værgе for sig. Det skal du som spilleleder være meget forsigtig med. Det er meget bedre at bruge truslen fra formularen til at presse spillerne. Ceremoni bør derfor kun bruges af skurkene til at slå bipersoner ihjel, som en del af historien.

Sortekunst

Sortekunst er ond og korrupt trolddom, der er opfundet af Loke. Ligesom riser og skrællinger er en ond parodi på mennesker, så er Sortekunst et vrængbillede af den trolddom som Odin bruger. Odin fik sin magi af Mimer, efter at Odin først havde været bundet fast til et træ i ni dage, og han fik visdommens gave da han drak af Mimers brønd. Lokes magi har han fået ved at stjæle hvad han kunne af Odins hemmeligheder og skabe magien af stumperne af viden – men der er ingen visdom i sortekunst. Sortekunst erstatter ikke almindelig trolddom, men er formularer som onde troldmænd kan tage i stedet for almindelige formularer.

Sortekunst formularer

Blodmana

Mana; 1-2. Afstand; Røre. **Effekt:** Blodmana er en frygtelig formular, hvor troldmanden omdanner blod til trolddom – han omdanner Liv til Mana. Troldmanden kan kaste Blodmana på sig selv, men de fleste bruger formularen på andre. For hvert Mana point der er brugt, får troldmanden 1T4+1 i Mana, mens ofret mister 1T4+2 i Liv og får store sår. Hvis troldmanden bruger formularen som våben, skal han først ramme ofret med færdigheden Slagsmål. Metalrustninger beskytter fuldstændig mod formularen.

Forbandelse

Mana; 2. Afstand; 5 meter/felter. Varighed; 5 ture. **Effekt:** Modstanderen bliver ramt af en forbandelse, der sænker en Egenskab eller en Færdighed med 2, f.eks. Helbred eller Mod.

Døde øjne

Mana; 2. Afstand; 8 meter/felter. Varighed; 5 ture. **Effekt:** Troldmanden mumler en forbandelse mod en enkelt modstander. Modstanderen bliver blind, indtil han enten klarer et slag for Helbred i slutningen af sin tur, eller der er gået 5 ture. Så længe modstanderen er blind kan han ikke skyde med buer, slynger eller lignende, eller kaste magi mod modstandere på afstand, mens krigere i nærkamp får -4 på deres angrebsfærdighed.

Bersærker gang

Mana; 2. Afstand; 5 meter/felter. Varighed; 5 ture. **Effekt:** Troldmanden kaster denne formular på en krigere, der kæmper på samme side som ham selv. Kampfællen går bersærk på hans modstandere uden megen tanke for sin egen sikkerhed. I 5 ture får krigeren +2 på færdigheden Mod, +2 på Slagsmål, Stav, Spyd eller Sværd, og giver +2 i skade, mens ham som går bersærk mister 2 i Liv hver tur.

Krybende rædsel

Mana; 2 eller 4. Afstand; 8 meter/felter. Varighed; 5 ture. **Effekt:** Troldmanden tilkalder en sværm af rotter, flagermus eller edderkopper til at hjælpe sig mod sine fjender. Hvis han bruger 2 Mana kommer der 1 flok, hvis han bruger 4 Mana kommer der 2 flokke. Du kan finde spildata for krybene i Ulvevinter grundbogen.

Løgnens tunge

Mana; 4. Afstand; 8 meter. Varighed; Indtil ofret klarer et rul for Helbred eller Viden ved solopgang. **Effekt:** Så længe denne forbandelse hviler over et offer, kommer der ikke andet end uforståelig mumlen, eder, forbandelser og løgne ud af munden på ham. Ofret er udmærket klar over hvad der sker og kan handle normalt, men han er ikke længere i stand til at styre sin onde tunge. Troldmænd skal klare et rul for Viden for at kunne kaste formularer, mens de er under denne forbandelse. Ofret kan skrive normalt, men det er normalt kun købmænd, adelsfolk og troldmænd der har lært at skrive.

Guldets forblindelse

Mana; 2 per 30 sølvstykker. Afstand; Røre. Varighed; 1T6 timer. **Effekt:** Troldmanden forvandler en håndfuld sten eller kulstykker til skinnende sølvmønter. Effekten varer i 1T6 timer, før de får deres virkelige udseende igen. Hvis den der modtager pengene får mistanke om at det er magisk sølv han har modtaget, får han en mulighed for at slå for Viden; klarer han slaget, afslører sølvpengene deres natur.

Mester sortekunst formularer

Hels ånde

Mana; 4. Afstand; 3 meter/felter. Varighed; 5 ture. **Effekt:** Troldmanden ånder en fæl ånde ud, der er grå og stinkende, og som dækker området omkring ham i en afstand af 3 meter. Alle levende væsner der bliver ramt af ånden, bliver ramt af frygt og håbløshed, og alting føles ligegyldigt og trist. Alle der er ramt får -2 på alle angrebs- og magi rul, og på færdigheden Mod.

Ælde

Mana; 4. Afstand; Røre. Varighed; Permanent. **Effekt:** Denne forbandelse gør kvinder og mænd til oldinge, og får ting til at synke i grus. Hver gang et menneske bliver forbandet bliver det 10 år ældre (elvere bliver 50 år ældre), håret bliver til sidst gråt og ansigtet får rynker. Heltens egenskaber ændrer sig ikke, men hvis han bliver gammel nok, dør han af alderdom. Formularen bør dog kun bruges mod spillernes helte pga. dens dramatiske effekt. Hvis formularen kastes på en ting, bliver det ødelagt; metal rustet, træ ældes og bliver til støv, og sten sprænges og synker i grus. Formularen kan påvirke en enkelt genstand; f.eks. en dør, en ankerkæde eller en søjle med en diameter på en halv meter. Magiske ting og ting af ædelmetal, f.eks. guld og bronze, kan ikke ældes.

Gustenvinds fordrivelse

Mana; 8. Afstand; 1 kilometer. Varighed; 1 måned. **Effekt:** Denne frygtelige formular blev første gang brugt af lindormen Gustenvind, men Loke lokkede hemmeligheden ud af ormen. For at kaste forbandelsen, skal troldmanden bruge noget ofret har ejet. Dernæst skal tingen lægges i et kogekar med blod fra et dyreoffer – og han skal kaste forbandelsen over karret. Den der bliver ramt af forbandelsen, vil over en måned blive forvandlet langsomt, og får et grimt og grotesk udseende – og hvad værre er, så begynder hans venner og naboer gradvist at føle angst og had til ofret og de begynder at tro at han har ondt i sinde – at han måske i virkeligheden er en heks. Ofret skal være heldig hvis han bare slipper med at bliver jaget ud af byen – og at dem han en gang elskede og holdt af, ikke slår ham ihjel af frygt for ham.

Nye sagnvæsner

Gam (troldfugl)

Gamme er store fugle med jätte- eller troldeblod i sig, måske børnene af ørne og jætter i dyreham (se Tharos, side 20). De ligner store fugle, men deres store gule øjne er intelligente og menneskelige, og deres næb er takkede og virker som om de altid smiler grumt.

Gamme er meget snu, og vil eksempelvis tilbyde druknende sømænd at redde dem, til gengæld for at få en søn eller datter som træl. De lever ved kysterne, og spiser lig der er skyllet op på stranden.

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

Liv 12, Mana 12, Skridt 2 (flyve 10), Rustning 2 (fjer)

Færdigheder: Magi 5, Opdage Ting 4, Overtale 5 (løgne og bedrag!), Sejle 6 (de kan rådgive sømænd), Slagsmål 5.

Magi formularer: Ødelægge Våben, Tæmme Dyr (kun fugle og havdyr), Hidkald Vinden.

Kamp: Næb 5 Skade 1T6+1

Vinge 5 Skade 1T4+1

Valravne

Valravne blev skabt for at håne alle dem der faldt på slagmarken, men som var kujoner der prøvede at lade deres venner i stikken. Valravne ligner meget store, vanskabte ravne med klumpede næb, lysende røde øjne og afpillede vinger, og de kan findes på slagmarker hvor de mæsker sig i døde krigere. Det rygtes også, at de ikke er for fine til at prøve på at snuppe spædbørn. Valravne har også en svaghed for glimtende genstande, specielt hvis de er magiske og stjæler dem gerne fra uforsigtige eventyrere. Odin havde en meget dårlig dag da han skabte dem.

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 6, Viden 4, Helbred 3.

Liv 8, Mana 10, Skridt 2 (flyve 10), rustning 1 (fjer)

Færdigheder: Opdage Ting 5, Magi 5, Slagsmål 6.

Magi formularer: Vække de døde.

Kamp: Næb 6 Skade 1T6

Trold - Margyge og Jutul

Trolde er ikke just det mest talrige folk i Tharos, men der findes flere forskellige slags. Den trold der er beskrevet i Ullevinter er en almindelig skovtrold. Højt oppe i bjergene lever de frygtede jutuler (istrolde) som har store horn og hugtænder, og er større og mere barske end andre trolde. I moser og omkring i havet, især nær Skarverne, De Syv Søstre og i Hvalfjord lever de snedige, skællede margyger, med tangagtigt hår.

De kan ånde både i vandet og på land. Nøkken (Ullevinter, side 41) er angiveligt deres konge.

Margyge (havtrold)

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

Liv 12, Mana –, Skridt 7 (i vand 8), Rustning 2 (skæl)

Færdigheder: Mod 4, Slagsmål 5, Opdage Ting 4, Svømme 8.

Kamp: Spyd 5 Skade 1T6+1. (Det kan bruges under vand)

Bid eller slag Skade 1T4+1.

Evne: En margyge kan prøve at trække modstandere ned under vandet. Rul 1T10 og læg margygens Styrke til, rul det samme for ofret. Hvis trolden slår lig med eller over ofrets Styrke rul, begynder ofret at drukne og mister 1 liv per runde. Rul hver runde i slutningen af ofrets tur; hvis ofret slår lig med eller over troldens Styrke rul slipper han fri, hvis han ikke klarer det, mister ofret 1 Liv. Bliv ved at rulle indtil ofret er sluppet fri eller drukner (-5 Liv).

Margyger regenererer 1 Liv per runde. Solen forvandler ikke margyger til sten, men selv om de kan ånde på land, så tørrer de hurtigt ud, og mister ét liv per runde, hvis de er mere end en time ude af vandet.

Jutul (istrold)

Egenskaber: Styrke 8, Smidighed 2, Viden 2, Helbred 6

Liv 14, Mana –, Skridt 6, Rustning 3 (pels og istapper)

Færdigheder: Mod 5, Kølle 5, Opdage Ting 4, Følge Spor 4, Slagsmål 4.

Kamp: Stor Kølle 5 Skade T6+3
 Bid 4 Skade T6+3
 Klør 5 Skade T4+1

Evne: Jutuller kan stange og vælte deres modstandere, men kun i første tur når de angriber. Slå T10 og læg jutullens styrke til. Slå T10 og læg ofrets Styrke eller Smidighed til. Hvis jutullen slår lig med eller over, vælter ofret og får 1T4+3 i skade fra jutullens horn. Jutullen får stadig lov til at lave sit normale angreb.

Havfolk

Havfolk, havmænd og havfruer som de kaldes, er skabt af vanerne, og er derfor nært beslægtede med elverne. De fleste af dem ligner skællede elverfolk med svømmehud i mellem fingre og tæer. De har intet hår – nogle af dem, måske med lidt menneskeblod i årerne, har dog hår der kan minde lidt om vandplanter.

De mere ondskabsfulde af dem (onde tunger siger, at i hvert fald nogle af dem i virkeligheden er beslægtet med Midgårdsormens yngel, søslanger, snarere end elverne) prøver at lokke søfolk til at komme ud i vandet til dem, hvorefter de drukner dem. Under havet har de også hjerde af havkvæg, som de nogle gange tager op ad floderne for at græsse.

Det rygtes at nøkken, den slimede lille mand der prøver at lokke folk i druknedøden, er resultatet af et ældgammelt og meget ulykkeligt ægteskab i mellem en havfrue eller havmand, og en margyge.

Egenskaber: Styrke 2, Smidighed 6, Viden 3, Helbred 3.

Liv 8, Mana –, Skridt 6 (svømme 8), Rustning 1 (skæl)

Færdigheder: Sport 5 (Svømme 8), Opdage Ting 5, Følge Spor 5 (kun i vandet), Skjule Sig 5 (kun i vandet), Spyd 6.

Kamp: Trefork 6 Skade 1T6 (kan bruges under vand)

Udstyr: Nogle gange klædning lavet af tang og muslingeskaller.

Evne: Havmænd og havfruer kan fortrylle mennesker eller elvere, ja selv riser, skrællinger og trolde, med sang. Slå en terning og læg 1T10 til havmandens eller havfruens Viden, og gør det samme for ofret. Hvis havmanden/havfruen slår lig med eller over ofrets slag, bliver han fortryllet.

Lygtemand

Det siges at lygtemænd er ligene af grådige røvere der blev begravet med deres skatte, men dette er kun den halve sandhed. Lygtemænd er i virkeligheden et fevæsen ligesom alferne, og ligner også en almindelig alf – det er bare ikke til at se, fordi de er selvlysende gule eller grønne, og ligner små gløden-de kugler. De har små natsværmeragtige vinger og kan flyve meget hurtigt.

Det er sandt at de elsker skatte (de skinner så pænt i deres eget skær), og de føler sig hverken for fine til at stjæle fra eventyrere for at få flere skatte, eller at dræbe dem der prøver at røve deres egne skatte. Lygtemændene lokker røvere ud i moserne, og der dækker de for deres lys med Mørke og fanger røver-ne med Spindelvæv.

Egenskaber: Styrke 1, Smidighed 6, Viden 4, Helbred 2

Liv 6, Mana 10, Skridt 3 (Flyve 10)

Færdigheder: Bue 6, Følge Spor 5, Magi 5, Mod 4, Opdage Ting 5.

Magi formularer: Mørke, Skræmme Levende, Ødelægge Våben, Spindelvæv.

Kamp: Bue 6 Skade 1T4-1

Evne: Lygtemænd kan fornemme skatte inden for 10 meters afstand. Er de ondskabsfulde (eller for-svarer sig) vil de forsøge at drukne ofret – hvis de blot vil være i fred, vil de skræmme ofret væk.

Mosekone

De sjældne mosekoner findes ikke overraskende i de største moseegne i Tharos – i Frit Anirr ved Kej-serdybet, i Østmark i Luremosen, og de har små samfund i Ozon-Ghuel.

De ligner meget små koner med barket eller furet hud, og de klæder sig ofte i mennesketøj når de skal handle med omverdenen – ellers er de blot klædt i deres lange trådagtige hår. Nogle hævder at moseko-ner er gamle elver- eller troldekvinder, men de er faktisk en slags planter, og er det sidste stadium som myrlinger (Tharos, side 11) og huldrer (Ulvevinter, side 41) gennemgår. Mosekoner lever op til flere hundrede år, men til sidst slår de rødder og bliver til store svampe, som der så bryder myrlinger frem fra.

Mosekonerne besidder hemmelig viden om magiske drikke, som de ikke engang vil dele med sejdko-ner – og griske mennesker har jaget dem for at få adgang til deres hemmeligheder. Mosekoner er dog venner af både elvere og riser, så det går ofte nysgerrige ilde. Ingredienserne til deres drikke indehol-der gerne både skæl fra havfolk, bark fra huldrer, snot fra riser og så videre, så det er nemmere at finde en mosekone der er interesseret i at handle med genstande fra menneskenes verden, end at forsøge at lave deres drikke selv. Mosekoner lever af blod fra sagnvæsener (og også fra elvere), men vil hellere ind-gå aftaler de får betalt i blod end at begå mord.

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

Liv 8, Mana 16, Skridt 4.

Færdigheder: Finde Vej (moser) 7, Handel 7, Magi 8, Opdage Ting 4, Overtale 5.

Magiske formularer: Mørke, Skræmme Levende, Spindelvæv, Tæmme Dyr.

Kamp: De er forsvarsløse, men har ikke sjældent store dyr som varge eller kæmpeål til at forsvare sig.

Udstyr: Gammelt tøj, sejl til at skære urter med, 1-3 magiske drikke, 2-12 drikke gemt i hendes hytte.

Evne: Mosekoner har evnen til at brygge en magisk drik på 1T4 dage. I denne periode har de kun halv Mana. Mosekoner er de eneste der kan lave mosebryg (Tharos, side 15).

Myrling

Disse ligner små grå uldtotter eller støvbolde, der svæver eller hvirvler rundt i luften i nærheden af moserne. Landsbyboere tror ofte at de er sjælene af stakkels spædbørn som fattige forældre har efterladt i moserne, men de er faktisk et tidligt stadium for huldrer (Ulvevinter, side 41) og mosekoner (Tharos, side 10). Myrlingerne, der lever af at suge blod fra små dyr som orme og snegle, slår på et tidspunkt rod og bliver til store svampe som så huldrerne gror frem fra. Disse blodsugende plantekvinder bruger deres voksne liv på at jage mennesker – først og fremmest mænd, som finder dem tiltrækkende – og efter op til flere hundrede år graver de sig ned i jorden og bliver til en ægagtig svamp. En mosekone bryder så frem, og trækker sig væk fra skovene, ned til moserne. Myrlinger kan være farlige fordi de er nemt bliver forskrækket, og deres egen reaktion er at skræmme folk væk. Mange uheldige er druknet under denne vilde flugt.

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

Liv 2, Mana 4, Skridt 4.

Færdigheder: Finde Vej (moser) 4, Magi 4.

Magiske formularer: Skræmme Levende.

Kamp: Myrlinger er forsvarsløse overfor alt der er større end insekter, men deres større og farligere søskende kan komme dem til hjælp.

Naturånder

Hvor naturånder stammer fra er et mysterium. Nogle vismænd påstår hårdnakket at de er afkom af jætterne, mens andre lige så stædigt mener at de blev skabt da Niflheim blev smeltet af Muspelheim. I så fald er ånderne de ældste væsner der eksisterer; ældre end mennesker, ja ældre end selv aseguderne. Naturånder findes normalt kun på steder hvor de hører naturligt til; stenånder holder til under de dybeste bjerge, ildånder i gloende vulkaner og vindånder flyver hylende omkring i tordenskyerne – men det sker at viljestærke troldmænd har held til at påkalde dem og binde dem i deres tjeneste. Naturånder kan godt forstå menneskers tale, sålænge det ikke er for svære ord. De har også deres eget uforståelige sprog og samfund, men hvad der driver dem giver ikke meget mening for almindelige mennesker. De kan gøre de mest uforståelige ting; f.eks. grave et dybt hul, grave et nyt hul og fylde jorden fra det andet hul i det første hul. Normalt ignorerer de mennesker, sålænge mennesker og de andre folkeslag ikke forstyrrer dem i deres gøremål.

Gnom

Gnomer er stenånder der ligner statuer af dværge hugget i sten. De kan være skabt af alle slags sten; granit, kalksten eller marmor. Fælles for dem alle er, at de lever længe og afskyr alt levende; måske fordi de fleste levende væsner lever så kort tid, så stenånderne ikke rigtigt regner dem for noget, eller måske hader de mennesker og dværge fordi de hakker i deres bjerge og stjæler deres ædelsten. Stenånder er langsomme, men stædige og lader sig ikke stoppe. Det kan godt være at du kan løbe fra en gnom, men den får dig til sidst, når du har løbet dig træt.

Egenskaber: Styrke 6, Smidighed 2, Viden 3, Helbred 5

Liv 12, Mana –, Skridt 4, Rustning 3 (sten)

Færdigheder: Håndværk 4, Mod 7, Opdage Ting 3, Slagsmål 5

Kamp: Hakke Skade 1T8+1

Knytnæve Skade 1T6+1

Evne: Du kan ikke lave et Perfekt Slag (10 på terningen) mod gnomer med sværd, knive og pile, og deres rustning beskytter altid. Økser og stave fungerer normalt. Gnomer flygter aldrig fra kampe.

Salamander

Salamandre er ildånder der lever hvor der er varmt og gloende, typisk i vulkaner eller dybt under jorden. Det kan også ske at de dukker op på mystisk vis, hvis der har været en brand i et hus eller en skov. Så kan de lave store ødelæggelser. De bryder sig ikke om at der bliver for koldt og kan derfor finde på at starte en ny brand, for at få det dejligt varmt igen. Salamandre ligner store øgler og slanger af gloende sten, ompændt af flammer. Hvor stenånder er langsomme til at blive vrede, men ikke stopper igen når de først er gået i gang, så er salamandre hurtige og aggressive, men taber hurtigt interessen, hvis målet for deres vrede stikker af.

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

Liv 12, Mana –, Skridt 5, Rustning 2 (sten)

Færdigheder: Mod 6, Opdage Ting 4, Slagsmål 5

Kamp: Bid 5 Skade 1T6+1

Evne: Alle der står i nærheden (1 meter/felt) af en salamander, mister 1 i Liv per tur pga. af brandsår fra den enorme hede der kommer fra dem. Metalrustninger beskytter ikke (de bliver hurtigt varme), men læderrustninger og vådt tøj gør. Du kan ikke lave et Perfekt Slag (10 på terningen) mod salamandre med sværd, knive og pile, og deres rustning beskytter altid. Økser og stave fungerer normalt. Salamandre hader vand og skal slå et rul for Mod, hvis de får en spand vand over sig. Klarer de ikke slaget, flygter salamanderen indtil den har klaret et slag i slutningen af sin tur.

Sylfide

Højt oppe i luften mellem skyerne lever luftånder, de fjerne sylfider. De er endnu sværere at komme til at se end gnomer og salamandre, og man skal normalt klatre op i bjergenes højeste tinder for at få et glimt af dem. Sylfider kan gøre sig usynlige når de ønsker det, men de ligner kæmpestore fugle der er skabt af det samme stof som skyer. De flyver hid og did rundt i luften uden nogen plan. Nogle gange

hurtigt mens de hylér til hinanden, andre gange langsomt mens de sagte hvisker. Sylfider interesserer sig sjældent for hvad der foregår på jorden under dem og passer som regel sig selv – men de har forkærlighed for nogle bestemte bjerge og vil forsøge at skræmme væsner der trænger derop væk – hvis det ikke hjælper, prøver de at blæse dem i døden ned fra bjergsiden.

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

Liv 12, Mana 12, Skridt 2 (flyve 10), Rustning 2 (fjer)

Færdigheder: Magi 6, Opdage Ting 5, Slagsmål 5.

Magiske formularer: Hidkald Vinden.

Kamp: Næb 5 Skade 1T6+1

Vinge 5 Skade 1T4+1

Magiske genstande

Magiske genstande kan være af mange forskellige slags og rumme mange former for magier. Du skal som spilleleder være lidt forsigtig med at give spillernes helte for mange magiske genstande mellem hænderne. Hvis de får for mange magiske ting, bliver heltene let for magtfulde – og så risikerer du at spillet bliver alt for nemt og kedeligt. Groft sagt kan man dele magiske genstande op i magi der kun kan bruges én gang og magi som kan bruges flere gange. Du kan nemmere belønne spillerne med magiske ting der kun kan bruges én gang, uden at påvirke spilbalancen.

Magiske genstande bør være sjældne og ikke være dagligdags genstande. Af samme grund er der ingen pris på legendariske genstande. De koster mange tusinde sølvstykker og en helt kan bytte en sådan genstand for en hel gård.

Runestave

Runer er bogstaver der nemt kan skæres ind i træ eller hugges i sten, f.eks. ind i runestave som bruges til at sende korte beskeder fra sted til sted. Runestave bruges også af troldmænd til at skære magiske formularer ind i træpinde, så formularen kan gemmes til senere brug. Troldmænd kan på den måde skære formularer mellem eventyr, hjemme hos dem selv i fred og ro, og så bruge dem senere når de skal på eventyr, eller bytte runestave med formularer med andre troldmænd.

For at bruge runestaven skal du være troldmand og runerne skal læses højt. Det tager en hel tur at kaste en formular fra en runestav. Efter formularen er kastet, visner runestaven og bliver til aske, så den kun bruges én gang.

Runestave findes til alle formularer. De er sjældent til salg, men er noget man skal bytte sig til med andre troldmænd, eller man skal finde dem under eventyr. Det kan være en god ide at spillederen sørger for at heltenes troldmand 'finder' nogle runestave med nogle af de formularer, som han måske ikke har brug for så tit; det kan f.eks. være formularerne Mørke, Skræmme Udøde, Tæmme Dyr og Usynlig, eller fra denne bog, Træform, Skyggeravn og Tjørnehæk.

Det koster både tid og sølv at skære en magisk formular ind i en runestav, for der skal bruges mange sjældne ingredienser til ritualer:

Formular	Pris	Tid
Begynder	25	2 dage
Mester	70	4 dage

Drikke

Det tager meget tid at finde de særlige ingredienser der skal bruges til at brygge magiske drikke, så det er ikke noget troldmænd, der bruger tiden på eventyr, har tid til. Magiske drikke skal derfor enten købes eller findes under eventyr.

Ildblod

Denne drik er god, hvis man skal drikke sig mod til før en kamp. Drikken er kogt på knurhår fra en gnaven grævling, svingfjeren fra en kongeørn, og galnebær. For at dække over den grimme smag, blandes drikken op med rønnebær; den har derfor en mørkerød farve ligesom blod.

Effekt: Ildblod drikken giver +3 på færdigheden Mod i 5 runder. Pris: 90 sølv.

Njords Ånde

Denne drik er mørk og grumset, og lugter af salt og tang. Den smager af havvand og ikke alt for frisk fisk. Drikken brygges af havskum og fisk, der skal være fundet på stranden, mens de stadig er i live og gisper efter luft. **Effekt:** Njords Ånde gør det muligt for mennesker at ånde under vandet, ligesom en fisk, i en time. Drikken kan godt deles af flere personer, men mister derved noget af sin kraft. Hvis to mennesker deler drikken, virker den i 30 minutter. Hvis fire mennesker deler en drik, virker den i 15 minutter. Pris: 120 sølv.

Iduns dråber

Drikken brygges af ganske specielle æbler. Om foråret skal man hænge en sølvring omkring en æbleblomst og lade blomsten vokse til et æble. Æblet skal derefter selv falde af grenen, men må ikke røre jorden. Æblet hakkes fint med en sølvkniv indviet til gudinden Idun, og blandes med honning og kildevand. **Effekt:** Iduns Dråber kurerer alle gifte. Pris: 60 sølv.

Månedug drik

Trods sit lidt poetiske navn, smager denne magiske drik sært. Månedug drik laves af en suppe af svampe plukket ved fuldmåne, nattergaletunger og flagermusfedt. **Effekt:** Drikken giver T6+1 tilbage i Mana. Pris: 70 sølv.

Solstråle drik

De fleste svampe trives bedst hvor der er mørkt og fugtigt, undtagen den meget sjældne Gyldne Løvhæt, der elsker solskin. Svampen plukkes på årets længste dag og koges med solsikkefrø og mælkebøttesaft. **Effekt:** Solstråle er en meget bitter drik der giver T6+1 tilbage i Liv. Pris: 50 sølv.

Natteblik

Det hænder at eventyrere – og andre med mindre ædle hensigter – har brug for at kunne se i mørket. Natteblik er kogt på gulerødder og katteøjne. **Effekt:** Natteblik er en magisk drik der giver nattesyn ligesom katte eller ugler. Virkningen holder i tre timer. Pris: 40 sølv.

Knortenæve

Denne drik skal ikke drikkes, men smøres på hænderne. Det er de fleste sikkert godt tilfredse med, for drikken brygges på sener fra en tyr, bjørnekløer og rødderne fra et egetræ. Huden på hænderne forvandles til en benhård masse og næverne giver nu mere i skade i nærkamp. **Effekt:** Skaden for knytnæve stiger fra T4-1 til T6. Virkningen holder en hel kamp. Pris: 30 sølv.

Sporsøger

Sporsøger brygges af hundesnuder, en månens genspejl og gamle skosåler. Heldigvis skal denne drik heller ikke drikkes, men i stedet dryppes den i fodsporerne efter den som man ønsker at finde. Sporerne lyser svagt op så langt sporsøgeren kan se. **Effekt:** Drikken giver +3 på færdigheden Følge Spor. Virkningen holder til et spor eller et rul mod færdigheden. Pris: 70 sølv.

Sortskind

Det siges at Sortskind drikken blev til ved et uheld, da troldmandslærlingen Arl kom til at blande nogle forkerte ingredienser sammen. Det kunne være endt meget galt hvis drikken var giftig, men heldigvis var effekten kun at hans hud og hår blev farvet smudsiggrønt. Drikken blev regnet som en fejltagelse, indtil nogen kom på den ide at give drikken til nogle soldater, der skulle snige sig ind på en fjendtlig lejr. Siden da er drikken ofte blevet brugt af spejdere og tyve. **Effekt:** Den som drikker Sortskind kan nemmere gemme sig og får +3 på færdigheden Snige Sig. Virkningen holder i en halv time. Pris: 80 sølv.

Syvsover

Dette er en sovedrik der er kogt på et pindsvin, der er blevet slået ihjel, mens den sov vintersøvn. Den der drikker Syvsover, falder i søvn. **Effekt:** Drikken er uden smag og kan blandes i f.eks. vin eller øl, eller i mad. Bipersoner falder automatisk i søvn. Helte, og vigtige Skurke, der drikker Syvsover skal slå mod Helbred for ikke at falde i søvn. Virkningen holder en time eller indtil ofret er rusket vågen. Pris: 90 sølv.

Mosekonens bryg

Mosebryg er en drik som kun mosekoner kender opskriften til, og er faktisk en blanding af blod, skæl eller hår fra mange forskellige væsner, og selv for mosekoner er det svært at bedømme hvilken virkning drikken får. At få fat på en mosekone der kan brygge drikken, kan næsten være et lille eventyr i sig selv. Heltene skal ofte finde de ingredienser der er nødvendige for at brygge drikken (næsten altid noget fra et monster, som kan fås med vold eller list), eller de skal give mosekonen en passende genstand i bytte. Spillerne bør få at vide at mosedrikken kan hjælpe dem, før et særligt farligt eventyr, men også at der er en risiko forbundet med drikken. Alle effekterne varer eventyret ud.

Effekt: Rul en 8-sidet terning og se på tabellen nedenunder hvilken effekt mosedrikken har:

1. *Nisse.* Helten og hans/hendes udstyr skrumper til nissestørrelse, og vedkommende mister 4 i Styrke, ned til 1, men får ét ekstra held-point.
2. *Lindorm.* Heltens hud bliver skællet. Helten får +2 i Rustning, men personen vil skræmme alle der hører til 'folkeslag' (side 6-8 i Ulvevinter), og får -4 på færdighederne Handel og Overtale.
3. *Trold.* Helten får ét liv tilbage per runde ligesom en trold, men huden bliver tyk og læderagtig, og helten mister -1 i Skridt for hver runde huden rammes af sollys. Hvis helten når ned på 0 'Skridt' er han/hun blevet til sten resten af eventyret!
4. *Nøkke.* Helten får evnen til at fortrylle alle med sang (se Nøkken, Ulvevinter side 41), men personen kan ikke holde op med at synge, og spillederen skal sørge for at spilleren synger al sin tale.
5. *Lygtemand.* Helten begynder at lyse, hvilket gør det umuligt at skjule sig. Til gengæld kan personen fornemme alle skatte inden for 10 meters afstand.
6. *Havfrue/Havmand.* Helten får gæller og små skæl (som bør skjules, da de vil skræmme ikke-havfolk), får +1 i Rustning, og han/hun kan nu ånde under vand. Til gengæld skal han/hun holde sig fugtig, altså mindst komme én flaske vand på sig selv per time i spillet, eller miste 1 i Liv for hver time uden vand.
7. *Jætte.* Helten, samt hans tøj, vokser til dobbelt størrelse. Læg 4 til Styrke, op til 10. Størrelsen kan dog være et problem i trange huler, eller hvis han/hun skal skjule sig, og helten kan være nødsaget til at kravle. I så fald trækkes 2 fra Smidighed.
8. *Ase!* Helten føler sig straks så mægtig som en ase, og kommer op på det dobbelte af sit maksimale liv.

Våben

Kun de bedste smede kan skabe magiske våben, så ikke overraskende laves de fineste våben af dværgene, som f.eks. Odins spyd Gungnir og Thors hammer Mjølner. Alle typer af våben kan laves som magiske, men nogen er mere populære end andre. Dværgene bruger ofte økser i deres krige mod riser og andre mørke væsner i gangene under bjergene, mens mennesker anser sværdet for det ædlestes våben, tæt fulgt af spyddet.

Våben kan få specielle evner, men den slags legendariske våben er så sjældne, at de skal findes under eventyr – deres ejermænd vil ikke sælge så fine våben. Våben med mindre kræfter kan købes mod en merpris, som lægges oven i våbenets pris:

+1 i at ramme	+1000 sølv
+1 i skade	+1000 sølv
+1 i at ramme og i skade	+2500 sølv

Det er meget populært at give sit våben et heroisk navn, ofte knyttet til en særlig farlig kamp våbenet har taget del i. Det kunne f.eks. være Fjendebider, Efrigs Bane eller Flænsen.

Legendariske våben

Denne liste af magiske våben har historier og magiske effekter der er bundet til f.eks. et sværd; men hvis det bedre passer ind i din gruppe, så kan du lave våbenet om til f.eks. et spyd i stedet for.

Heksebane

Disse fem sværd blev smedet på ordre af den 2. kejser, Rorik. På den tid huserede et hemmeligt selskab af onde troldmænd, som skabte stor ulykke, og sværdene brugtes til at jage dem til sidste troldmand. To sværd ejes stadig af Fenmark, et sværd ejes af Frit Anirr, mens de to sidste sværd forsvandt under Tronfølgerkrigen. **Effekt:** Langsværd, skade 1T4. Alle der har færdigheden Magi mister 1T8 Mana hver gang de er blevet ramt af et Heksebane sværd.

Storm

Dette ret smukke slagsværd blev båret af den kendte kriger Rolf Storm, der tjente den 1. kejser. Rolf var kendt for sin store kampkunst og sin glæde for mad og drikke. Da folk ikke kunne forstå hvordan en stor og tyk mand kunne slås så godt, gættede de sig til at sværdet, der senere fik hans navn, måtte være magisk. Storm blev begravet sammen med Rolf, men er dukket op igen flere gange. **Effekt:** Slagsværd, skade T10. Storm er slet ikke magisk; Rolf var bare exceptionelt god til at slås. Folk har imidlertid stor respekt for det flotte sværd og tror at den der bærer det er en farlig karl. Den der bærer Storm får +2 i færdigheden Overtale. Der er desværre den ulempe ved Storm, at der er mange der gerne vil bevise at de er meget sejere end bæreren af sværdet, og derfor vil udfordre ham til duel.

Hugtunge

Hugtunge er et elversværd der blev smedet i tidernes morgen, med det formål at besejre modstandere i tung rustning (at det skulle bruges mod dværge er et godt gæt). Det blev stjålet fra en elvergrav af tyven Nik. Han og hans venner blev med tiden ret berømte under navnet Den Hvide Hånd. De kan siges at være den første kendte gruppe af eventyrere. Historien fortæller, at gruppen blev hyret af en vismand, Gråskæg, til at dræbe ormen Emman, men at de blev besejret. I hvert fald huserede Emman i flere år efter, mens Den Hvide Hånd aldrig blev set igen. Efter nogle år dukkede Hugtunge på mystisk

vis op igen. **Effekt:** Langsværd, skade 1T8. Et slag på 9 eller 10 gør at våbenet går gennem modstanderens rustning.

Ørneflugt

Disse spyd har været ret populære gennem tiden, og der er blevet lavet mange af dem; sikkert fordi spyddene har lidt de samme evner som Thors mægtige hammer Mjølner – uden dog at være så formidable at de ligefrem kan slå jætter ihjel – det kræver en gud der er lige så stærk som Thor. **Effekt:** Spyd, skade 1T6. Et Ørneflugt spyd der er blevet kastet, vender tilbage til hånden der kastede det i turen efter; dvs. at det kan kastes i hver anden tur. Hvis det giver maksimal skade (6 på terningen) sidder det dog fast i målet, og man skal bruge en tur på at rykke det løs igen.

Ruds Blodklinge

Dette bronzesværd blev, for mange hundrede år siden, givet til troldmanden Rud af guden Loke, sikkert som belønning for nogle skumle tjenester troldmanden havde gjort ham. Ikke bare tillader sværdet at troldmænd kan bruge det, selv om det er lavet af metal, men sværdet har også magiske evner. **Effekt:** Kortsværd, skade T6. Når en troldmand rammer en fjende, men før der er rullet skade, kan troldmanden beslutte at overføre den skade som sværdet giver til sin Mana. Denne onde blodmagi kan kun bruges én gang pr. eventyr.

Skovkongens Økse

Skovkongens Økse blev givet som gave af elverne i Alfheim, til en menneske troldmand der hed Elvir. Troldmanden havde slået sig ned i udkanten af Alfheim og elverne, der belurede ham fordi de var lidt mistænksomme overfor troldmanden, så at den gamle mand var venlig mod alle og tog sig godt af skovens dyr – men også at han var svagelig og ret forvirret. De gav ham derfor Skovkongens Økse så han altid kunne finde hjem til sin hytte og så han let kunne kløve brænde. **Effekt:** Økse, skade T8+1. Øksen giver +2 på færdigheden Finde Vej – og bæreren af øksen kan altid finde hjem igen.

Morgenstjerne

Denne stav blev skabt af elverne og blev brugt af dem i krigene mod menneskerne for næsten 200 år siden. Da der endelig blev fred, og elverne fik lovning på at det nye kejserriget aldrig ville angribe Alfheim, gav elverne staven til den første kejser som tegn på venskab. Staven er skåret ud i eg, som er bejdset næsten hvidt. Der er skåret blomster ind i staven, som slynger sig op til toppen, hvor udskårne grene holder en stor hvid halvædelsten. Staven blev givet til troldmændene i Det Sorte Tårn og man troede at staven stadig var der, lukket inde af Vinterdronningens forbandelse, men staven dukkede pludseligt op for femten år siden i hænderne på troldmanden Eelis af Østmark. Fenmark krævede naturligvis staven udleveret, men de nåede vist aldrig at få fingre i staven, før den igen forsvandt da Eelis pludseligt døde – mange mener at han blev myrdet – for fem år siden. **Effekt:** Stav, skade T6. Morgenstjerne gemmer på T8+1 Mana point, som bæreren kan hente ud af staven én gang per eventyr.

Tvillingeknivene

Disse knive er ikke lavet i Tharos, men købt af snigmorderen Akse fra en købmand der kom fra landene fjernt mod syd. De to knive er fuldstændig ens og deres særlige evne virker kun hvis de bruges sammen. Knivene har en smuk men udenlandsk udsmykning af bronzeskæfterne, med masser af ædelstene. Folk synes ofte, at knivene ser noget skumle ud og forbinder dem med hekseri. **Effekt:** Knive, skade T4. Bruges knivene i hver hånd, giver de to angreb per tur. Et slag på 9 eller 10 gør at knivene går gennem modstanderens rustning. Knivene giver -1 til færdigheden Overtale, hvis man bærer dem synligt.

Skjoldbane

Skjoldbane er et elversværd, der blev smedet under krigen mod nordboerne for mange år siden. **Effekt:** Når dette sværd rammer et skjold, ruller man en T10. På 10 bliver skjoldet ødelagt. Det virker ikke mod magiske skjolde.

Bjørnebuen

Denne enorme bue blev lavet af halvjætten Urt af sammenlimet takstræ og stykker af geviret fra en kæmpestor bjergged. Buen er højere end en mand, og det siges at Urt kunne skyde en halv kilometer med den. Den har fået sit navn, fordi det siges at det kræver en bjørns styrke at trække buestrengen tilbage – men så går pilen også gennem selv den stærkeste pladerustning. Buen siges at være magisk, efter at guden Tyr velsignede buen så Urt kunne skyde lindormen Rake ned fra himlen. **Effekt:** Bue, skade T6+styrkebonus. Afstand 24 meter/felter. Det kræver mindst 6 i styrke for at kunne skyde med den. En gang per eventyr, kan Bjørnebuen affyre en fortryllet pil der gør 2T6+skadebonus i skade.

Måneklinge

Sværdet Måneklinge er smedet af sølv og er hærdet over magisk ild, så sølvet er blevet lige så hårdt og skarpt som stål. Måneklinge har ikke nogen speciel virkning mod mennesker og de fleste sagnvæsener, men mod alle varulve og andre skindskiftere er det dødeligt. Det blev smedet af den berømte smed Elgrim Runeskærer, som brugte det til at overvinde sin egen datter Siri; hun var blevet til en farlig varulv og havde skabt megen ulykke på egnen. **Effekt:** Langsværd, skade 1T8. Måneklinge ignorerer al rustning hos skindskiftere. Hvis angriberen slår 9 eller 10 på færdigheden Sværd når han angriber, skal varulven klare et slag Helbred eller straks blive forvandlet til et menneske.

Okkams Ragekniv

Dværgen Okkam havde et usædvanligt stridt skæg og fik lavet denne skarpe ragekniv. Okkam var glad for at udforske huler, men var også slem til at fare vild, så han fik lagt en fortryllelse på kniven. **Effekt:** Kniv, skade T4+1. Hvis man kaster den ned foran sig, mens man er under jorden, vil spidsen af den udpege den korteste vej op til overfladen. Man bør kaste den hver gang vejen deler sig. Desværre er den korteste vej ikke altid den sikreste, og Okkam blev dræbt da ragekniven sendte ham i armene på en flok trolde. Siden har kniven skiftet ejermand mange gange.

Rustninger

Magiske rustninger er næsten lige så populære som våben, for ingen bryder sig om at få svære sår – også selv om ar kan vise hvilken farlig karl du er. Rustninger kan, ligesom våben, have specielle evner, men de er lige så sjældne som våben. Rustninger med mindre kræfter kan købes mod en merpris, som lægges oven i rustningens pris:

+1 Bonus til Rustning	+ 800 sølv
+2 Bonus til Rustning	+ 2000 sølv

Legendariske rustninger

Mosphelheld

Dette læderskjold blev lavet til helten Held, da han skulle kæmpe mod ormen Mosphel. Helds mor, der var en klog kone, syede inden kampen skjoldet til ham af stumper af Mosphels skind. Mosphel havde nemlig skiftet ham, ligesom slanger gør det, fordi ormen var blevet for fed af alle de bønder og køer den havde fortæret. **Effekt:** Skjold, Beskyttelse 2, Beskyttelse 4 mod lindormes ild eller galde.

Elverrustning

Alle ved at dværgene laver de bedste rustninger, men elverne i Alfheim laver de letteste. En elverrustning føles let og behagelig at have på, også selv om man har rustningen på i mange timer. Samtidigt skinner rustningen også smukt, som var den lavet af sølv. **Effekt:** En ringbrynje kræver kun styrke 3 at bære. En pladerustning kræver kun styrke 4. Et skjold kræver kun styrke 3. Elverrustninger giver -2 på færdigheden Snige Sig, fordi de skinner.

Tordenskjold

Dette skjold er smukt lavet og har på forsiden malet to lyn der går over kors. Skjoldet blev lavet til den berømte søhelt Peder Væsel, men da han havde mest brug for det, ville han ikke bruge skjoldet – og det kostede ham livet. Peder var nemlig blevet udfordret til duel, og da ingen skulle påstå at han var uærlig eller en kujon, lod han skjoldet blive hjemme. Peder tabte duellen, og skjoldet fandt nye ejere. **Effekt:** En gang per eventyr kan skjoldet afgive et kraftigt lysglimt og et brag op i hovedet på en modstander; han er blindet og har -4 på at slås, indtil han i slutningen af sin tur har klaret et slag mod Helbred.

Sørustning

Normalt bærer sørøvere, og andre der slås til søs, ikke rustning; for falder de i vandet vil tunge rustninger trække dem ned til havets bund. Kejserne har gennem tiden bestilt magiske rustninger, der hjælper krigere til at flyde. Disse ringbrynjer har kejserens mærke og Njords symbol på sig. Med tiden er en del rustninger faldet i fjenders hænder, så man kan finde dem overalt i Tharos. Man skal blot passe på, for hvis soldater fra Fenmark ser nogle af disse rustninger, konfiskerer de dem øjeblikkeligt – så det er en god ide at dække mærkerne til. **Effekt:** Ringbrynje, rustning 2. Den der har en sørustning på kan ik-

ke drukne. Andre der falder i vandet, iklædt en almindelig rustning, bør trække deres rustnings Beskyttelse fra færdigheden Sport, for at holde sig oven vande.

Grets Jernhandsker

Grets Jernhandsker blev skabt af dværgene i Karak-Duk, inspireret af de handsker som Thor bar da han skulle lære at kaste med Mjølner. De ligner og føles fuldkommen som nogle store lædermuffer, men de skinner som blankpoleret jern. **Effekt:** Man kan kæmpe med dem ved hjælp af færdigheden Slagsmål. I så fald tæller den ene hånd som en knytnæve med 1T6 i skade, og den anden hånd som Skjold, rustning 2. Man skal bruge begge handsker for at magien virker.

Karak-Duks kongeskjold

Dette smukke bronzeskjold bærer et billede af en dværg med sirligt flettet skæg. Det blev smedet for i hvert fald 500 år siden, og har i det tidsrum været brugt ved udråbelsen af tre dværgekonger af Karak-Duk. Skikken var at den nye konge skulle løftes op på skjoldet, og endda også lede hæren i kamp, løftet op på skjoldet. Blandt dværge har det været skik og brug fra gammel tid, at ledere blev løftet højt, så at de kunne udpege de andre ledere og udfordre dem til ærefulde tvekampe. Men under krigen mod Jernbaronerne blev kong Tobi Jernskæg skudt ned af de feje fenmarkske bueskytter, der var ligeglade med denne skik.

Skjoldet har i et par år været i røverlederen Roar Hvidstens besiddelse (se Tharos, side 18), men han bruger det blot som pynt. Enhver dværg ville straks kende til dets egentlige værdi. **Effekt:** Hvis det bruges i almindelige kamp er det blot et Skjold med Rustning 1, men løftes en person op på det (det kræver to mand at bære en tredje på skjoldet), giver det alle inden for 20 meter/felter +2 på færdigheden Mod. Det er altså særligt godt at bruge for en hær med ryggen mod muren, eller for eventyrere trængt op i en krog af monstre. De to bærere kan kun bruge den ene arm (uden minus), og kan derfor ikke bruge buer, slynger, tohåndsvåben, skjolde eller lave magi der kræver fagter.

Legendariske smykker

Ringe, halskæder og armbånd er populære som magiske genstande, for man har dem altid på sig, og de tabes ikke så nemt. De er ofte meget flot lavet, så omgivelserne kan beundre dem – det tiltrækker så tyve og røvere, men det er en helt anden historie.

Månesølv-kæde

Ude ved havet findes det sjældne månesølv; magisk sølv som kun findes ved stranden og kun ved fuld-måne, hvor sølvet skinner i månens skær. Dette sølv er ikke bare fint til smykker, det er også magisk. En lang kæde af månesølv kan vikles omkring håndleddet og bæres som smykke. Man kan også tage kæden af og kaste den på gulvet. Kæden danner så en stor ring der lyser svagt op, med en diameter på to meter. **Effekt:** Kæden beskytter mod udøde. Så længe helte står inde i ringen får de +2 på Mod og +1 i Rustning. Det tager to ture at lægge ringen og der kan stå to helte inde i den.

Styrkebælte

Et styrkebælte er et bælte, som er spundet af hår fra bjørne, bisoner og andre stærke væsner, men hår fra jætter giver nu det bedste bælte. Bæltet koges dernæst i en magisk suppe kogt på sten fra et bjergs rødder og tørres over egetræsbrænde fra et træ som er mindst tusind år gammelt. **Effekt:** Styrkebælter giver den der bærer det enten +1, +2 eller +3 i styrke. Man skal dog være varsom med at bære det hvis man møder en jætte; de bliver meget fornærmede over at småskravl bærer rundt på jættehår og så udfordrer de bæreren til at lægge arm! Og ingen, uanset hvor stærke de er blevet af bæltet, kan hamle op med en jætte, så man skal være meget heldig hvis man ikke mister armen.

Frejas Katteliv

Helte der risikerer deres liv for at værne kvinder og børn, eller hjælper unge forelskede par til at opfylde deres kærlighed, kan opnå gudinden Frejas gunst. Hun sørger for at en magisk ring findes af helten. Ringene indeholder ét katteliv (katte har som bekendt ni liv, så de kan nok undvære ét). **Effekt:** Ringen vil redde helten fra døden én gang. En helt der dør vågner op i næste tur med 1 i Liv. Når ringen er brugt, eller hvis helten laver en grov forbrydelse, forsvinder ringen lige så mystisk igen, som den blev fundet.

Friggs Visdom

Dette er et smuk hårspænde der ikke bare får håret til at sidde ordentligt, men også gør bæreren smukkere; håret får mere glans, øjnene skinner og rynker glattes ud. Alt i alt gør hårspændet, at andre mennesker bedre kan lide bæreren af smykket. **Effekt:** Kvinder som bærer Friggs Visdom får +2 til færdigheden Overtale.

Vågesten

Da guden Heimdal hørte om Balders død, græd han mens han stod på regnbuen Bifrost, og hvor hans tårer ramte jorden forvandlede tårerne til smykkesten. Smykkestenene skinner svagt i alle regnbuens farver. Det siges at stenene våger over helte, som bekæmper Lokes ugerninger. Det er normalt at sætte stenene i en kæde, så man altid kan se den. **Effekt:** Vågesten skinner i alle regnbuens farver, men de bliver sorte hvis der er en rise, en skrælling eller en lokepræst indenfor tyve meters afstand.

Gammelmandsringen

Den 3. kejser, Sigifrid II, fik denne ring lavet til sig i sine unge dage. Kejseren brugte ringen så han kunne færdes ude blandt folk uden at blive genkendt – han brugte den til at slippe uset ud af sit palads via en sidedør, så han kunne høre hvad folk syntes om ham selv og hans embedsmænd. Til sidst tabte kejseren ringen, og den har siden skiftet ejermand flere gange. **Effekt:** Ringen forvandler den der bærer den til en gammel mand, med buskede øjenbryn og et uldent skæg. Tøjet bliver ikke forvandlet, hvilket kan give sjove situationer hvis en kvinde tager ringen på. Ringen formindsker Styrke og Smidighed med -2 (de kan dog aldrig falde til mindre end 1), så længe ringen bæres.

Runkils Ravøje

Ravøjet er en magisk monokel der er lavet af gyldent rav. Øjet har indgraveret bittesmå runer rundt langs kanten. Der er også boret et hul i ravet ude ved siden, hvor der løber en lang fin sølvkæde igennem, så man kan bære ravøjet rundt om halsen. Tolv ravøjer blev bestilt af troldmændene i Det Sorte Tårn, men gennem tiderne blev flere af dem givet væk som gaver og i bestikkelse. **Effekt:** Den som bruger øjet kan forstå fremmede eller ældgamle bogstaver og runer, f.eks. elver- eller dværgeruner. Hvis teksten er i kode, kan øjet læse koden hvis læseren klarer et slag for Viden eller færdigheden Historie.

Lille Drypner

Denne ring er navngivet efter Odins tryllering, der hver niende dag dryppede ni yderligere ringe af guld. Denne 'falske' Drypner blev skabt af troldmanden Otkel (se Tharos, side 24) til at betale for den Røde Trekants hemmelige aktiviteter. Ringen ligner en krans af sølv som man – ligesom alle andre ringe af samme type – bærer i en snor, og så hakker stykker af når man skal betale, hvorefter man så vrider enderne sammen igen (hakkessølv kaldes det). Især for omrejsende, der ikke kan have sit sølv liggende i kister, er det det nemmeste. Sølvet fra Lille Drypner er ægte nok, men på niende-dagen forsvinder sølvets simpelthen og vender tilbage til kransen igen. Dette er lige præcis længe nok til, at der eksempelvis er kommet fremmede eventyrere til byen, som straks kan blive beskyldt for tyveriet. **Effekt:** Uanset hvor meget der hakkes af, vil det vende tilbage til dét stykke der bærer en lille trekant, på niende-dagen. Bæreren skal selvfølgelig passe på ikke at give trekantstykket væk.

Andre legendariske genstande

Dyreham

En dyreham er et skind som et menneske kan iklæde sig og forvandle sig til et dyr; ørne, storke, ulve og sæler er alle gode eksempler, men man kan finde en ham til alle dyr af en nogenlunde størrelse. **Effekt:** Ved at iføre sig en ham, forvandles mennesker til et dyr og får evnen til f.eks. at flyve eller holde vejret under vandet, men den forvandlede kan ikke tale (med mindre det er en ravn), kaste formularer eller bruge redskaber.

Slangereb

Slangereb er magiske reb som elverne i Alfheim spinder. Det er tyndt og stærkt og giver ikke vabler i hænderne når man klatrer. Det er også magisk, og kan binde knuder og løsne sig igen på kommando. **Effekt:** Rebet kan kastes op på f.eks. en gren og vil automatisk binde sig fast. Man kan også binde rebet fast omkring f.eks. en sten, klatre ned og så få rebet til at løsne sig på kommando. Rebet giver +3 til færdigheden Sport når man klatrer.

Gunda Karret

Dette kar siges at være skænket af Mimer til troldkvinden Gunda, som han skyldte en tjeneste. Det var nu ikke en så klog gave, for karret har været misbrugt til mangt og meget lige siden. Ved hjælp af karret kan man nemlig spionere mod andre. **Effekt:** På årets første dag hældes det reneste kildevand i karret og det siges så at vandet bliver forvandlet til vandet fra Mimers Brønd. Tager man nu en ting et andet

menneske har ejet og lægger det i karret, kan man ved at se ned i karret se hvad vedkommende foretager sig. Hvis karret tømmes for vand, mister det sin evne og man må vente til et nyt år, hvor karret kan fyldes igen. Den som bliver udspioneret, har ofte en følelse af at nogen holder øje med ham!

Lokes Listesko

Historien går, at disse sko gik tabt for guden Loke i et spil terninger, da han spillede med tyven Hilda. Hun havde meget glæde af skoene til talrige tyverier, indtil hun blev overmodig og prøvede at stjæle fra kejseren; da svigtede skoene hende og hun blev fanget. Mærkeligt nok findes der flere eksemplarer af disse sko, så måske er Loke lidt for glad for at spille. **Effekt:** Lokes Listesko giver +2 på færdigheden Snige Sig – men skoene kan være forræderiske. Der er en chance for at skoene forråder bæreren på det værst tænkelige tidspunkt. Slå en 10-sidet terning, én gang hvert eventyr når skoene bruges; slås der 1 vil skoene forråde bæreren.

Det Røde Banner

Det fortælles at dette banner er blevet farvet rødt af hundreder af krigeres blod. Banneret har været brugt af mange grupper af krigere og lejesoldater gennem tiden, men det har det med at skifte hænder med mellemrum, når banneret er blevet taget som krigsbytte. Banneret er rødt, uden nogen form for mærke eller udsmykning. **Effekt:** Hvis banneret er rejst på kamppladsen, bliver alle krigere på bannerførerens side optændt af kamplyst og får +2 til færdigheden Mod. Efter kampen skal banneret dypes i de slagtes blod, ellers forsvinder det på mystisk vis.

Sølvåre

Denne ølkande er lavet af sort ler, med regnbuer af sølv ridset ind i overfladen. Ellers ligner kanden alle andre kander til forveksling, indtil en eller anden form for væske fyldes i kanden. Da bliver drikken forvandlet til en magisk væske, der glimter i alle regnbuens farver. Hvis væsken hældes på jorden, vokser en stor regnbue frem. **Effekt:** Væsken i kanden skaber en regnbue, der går fra jorden og op til gudernes rige Asgård. Man kan gå på regnbuen og derved nå asegudernes rige. Hvis væsken drikkes, falder den som drikker det straks i en fredfyldt søvn og drømmer om fjerne lande og steder, hvis lige ingen viking har set før. Hvis væsken hældes over i en anden beholder, mister væsken sine magiske egenskaber og bliver til almindeligt vand eller øl igen.

Dragehovedet Orka

Mange krigsskibe får efter gammel tradition sat et udskåret dragehoved i stævnen for at indgyde respekt og frygt hos fjenden. Orka siges at stamme fra det gamle land, fra før dengang nordboerne kom til Tharos. Hovedet er sunket sammen med skibe flere gange, men det dukker altid op igen. **Effekt:** Dragehovedet Orka sættes i stævnen på et skib og gør at skibet selv finder vej gennem de hårdeste storme og de mest forræderiske skær. Orka giver +3 på færdigheden Sejle.

Aris' faldne hestesko

Jarl Aris var en passioneret rytter og spiller, der hadede at tabe. Han deltog ofte i Egevalds årlige hesteløb. I mange år tabte han, men så vandt han pludselig mange år i træk. Aris påstod det var på grund af hans nye hest, Stormfod. Men hesten døde det andet år, og Aris vandt alligevel løbet det tredje år. Folk fik mistanke om at Aris snød, så da han også vandt det fjerde år, overmandede hoben ham, og undersøgte ham og hans hest fra inderst til yderst. Hvad de fandt var, at hesten var skoet med en hestesko med magiske runer indgraveret. Aris vred sig fri, hoppede op på hesten, og flygtede fra folkets vrede – men da han skulle hoppe over et hegn fejlede hesten, og Aris faldt af og knækkede nakken. Hesteskoen var faldet af under flugten og blev aldrig fundet igen. **Effekt:** Aris' hestesko giver +2 på færdigheden Ridning. Det fortælles dog at folk der bruger den uærligt, bliver ramt af en forbandelse.

Troldelys

Troldelys er tællelys, hvor talgen under besværgelser er blevet blandet med en smule troldeblod. **Effekt:** Lyset brænder ned til en stump på 4 timer, men stumpen vokser ud til et helt lys i løbet af de næste 12 timer. Ulempen er at lyset lugter fælt; man kan godt ignorere det, men rart er det ikke.

Vigtige personer i Tharos

Fenmark

Odvar af Kongsberg, baron

Baronen i Fenmarks hovedstad er en mand der nyder livet, og han holder ikke mindst af jagt og af store fester. Alt besværet med at styre Kongsberg overlader han gerne til sine embedsmænd, omend han desværre stadig må deltage i mange trættende møder om penge og regnskaber. Al Sigwulfs snak om at samle hele Tharos under Fenmark keder ham; de har jo prøvet to gange og begge gange gik det galt. Kun når baronesse Thyra skælder ham ud for at være doven, mander Odvar sig op og gør et eller andet; f.eks. at indkræve nogle nye skatter så Sigwulf kan få nogle flere soldater.

Beskrivelse: En stor fed mand med en stor rungende latter.

Hvad han kan bruges til: Odvar er altid interesseret i hvad Sigwulf har af luskede planer, og han kan meget vel finde på at afpresse eller betale eventyrere til at forhindre Sigwulf i at få Fenmark ud i en ny krig.

Spildata: Ridder (Ulvevinter side 35). Han har desuden færdighederne Handel 5, Overtale 5, Spille 5 og Spyd 6.

Udstyr: Sværd (mest til pynt), pænt tøj, dyre skakbrikker.

Thyra af Erikshavn, baronesse

Fenmark har ikke nogen stor tradition for at have kvinder som baroner. Da Thyras mand, baron Runolf døde, ville de to andre baroner derfor udnævne en stedfortræder indtil hans søn, Ivar, var gammel nok til at overtage sin fars sæde, men den slags lod Thyra sig ikke spise af med. Ingen ved hvad der blev sagt på mødet efter Runolfs død, men da det var ovre, skummede Odvar og Sigwulf af raseri – og

Thyra var baronesse af Erikshavn. Det var nu ikke så dårligt, for Thyra er skræmmende effektiv. Der skal være orden i tingene – og ingen tømmer længere natpotter ud af vinduet i hendes by!

Beskrivelse: En lille kraftig dame, med gråt hår og jernhårde øjne. Hun er klog og effektiv. Det eneste hun er en smule blød over for, er sin søn og sine heste.

Hvad hun kan bruges til: Thyra har ikke alt for meget tillid til hverken Sigwulf eller Odvar. To gange indenfor de sidste måneder har nogen prøvet på at bortføre hendes søn, Ivar. Thyra er så ængstelig, at hun overvejer noget så desperat som at hyre eventyrere til at undersøge sagen; for hun stoler ikke på, at Sigwulf eller Odvar ikke har spioner blandt hendes egne folk.

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

Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning 0

Færdigheder: Handel 5, Historie 6, Mod 7, Opdage Ting 5, Overtale 7, Sværd 4

Kamp: Kniv 4 Skade T4+1

Udstyr: Ridetøj, pragtfulde øreringe, magisk kniv (skade T4+1), runestave til notater og ordrer.

Sigwulf af Vestby, baron

Baronen af Vestby er den mest ambitiøse af de tre baroner og arbejder utrættelig på at Fenmark igen skal herske over et kejserrige. Han har i mange år lagt planer for at undergrave Frit Anirrs selvstændighed – det eneste land som han regner for at være en seriøs forhindring. Sigwulf ved godt at han er for gammel til selv at blive kejser, men han håber på at kunne sætte sin søn på tronen – hvis han altså kan banke lidt fornuft ind i knægten, og finde en klog hustru til ham. Da Sigwulf dybest set ikke stoler på de to andre baroner, har han taget sagen i egen hånd og laver hemmelige missioner uden deres vidende.

Beskrivelse: Sigwulf er en høj og mørk mand, med et velplejet fuldskæg. Han er belæst og vidende om mange ting. Han er altid høflig, selv når han får folk hængt (dårlige manerer er et tegn på en svag karakter). Sigwulf mener at Tharos er forfaldet til barbari, og han vil have et samlet kejserrige igen – og ingen skal komme i vejen for hans planer.

Hvad han kan bruges til: Sigwulf står bag mange planer mod de andre lande og bør meget hurtigt blive hovedfjenden for alle kampagner der foregår i Frit Anirr. Han er dog lidt træt af sin søn, som Sigwulf mener er lidt for hurtig; Sturva trænger til en lærestreg, så han kan lære mere tålmodighed og forsigtighed. Baronens kan meget vel finde på at hyre nogle eventyrere, som han kan bruge til at give sin søn Sturva én over snuden med.

Spildata: Veteran Krieger (Ulvevinter side 35). Han har desuden færdighederne Handel 4 og Overtale 6.

Udstyr: Udsmykket rustning og pænt tøj. Sigwulf ejer også det magiske sværd Blåtunge, hvis klinge brænder med en blå flamme (langsværd, skade 1d8+2).

Sturva, baronens søn

Sigwulfs søn Sturva er en helt igennem skidt knægt. Selv om han ikke er myndig endnu (Sturva er 16 år) har han allerede slået én mand ihjel og det er også ham der står bag forsøgene på at bortføre Thyras søn. De to kender hinanden og Ivar ydmygede en gang Sturva under en fest – og det har han hverken glemt eller tilgivet. Hvis han bortfører Ivar, kan hans far beskylde Frit Anirr for at være indblandet og

samtidigt sværge på (som sandt er) at han ikke selv har noget med bortførelsen at gøre – og Sturva kan måske indkassere en løsesum. Det er en god plan, synes Sturva.

Beskrivelse: En høj ranglet knægt, med et spidst ansigt der har noget rotteagtigt over sig. Han mangler helt faderens farlige charme.

Hvad han kan bruges til: Sturva har høje tanker om sig selv og handler på egen hånd; han kan derfor være indblandet i alle slags onde planer. Han er beslutsom, men også utålmodig, og han tænker ikke altid over følgerne af sine planer.

Spildata: Veteran Kriger (Ulvevinter side 35).

Udstyr: Dyr, men nusset tøj. Sturva har altid et kortsværd skjult på sig.

Otkel, troldmand

Ikke alle troldmænd i Fenmark er tilfredse med, at baronerne vil bestemme over hvad de må og ikke må. Troldmænd kender jo trods alt til magiens mysterier, ligesom selveste Odin, så derfor ved de vel bedre, end nogle uvidende og overtroiske baroner, hvordan landet skal styres? Otkel har i hvert fald ikke tænkt sig at leve under deres tyranni. Han er leder af en hemmelig gruppe af troldmænd, Den Røde Trekant, som vil vælte alle kongerne og baronerne fra deres troner, og selv styre Tharos. Den Røde Trekant har agenter i Fenmark og Frit Anirr, som prøver at fremme gruppens planer og samle gammel magisk viden.

Beskrivelse: Otkel er en høj tynd mand, ofte med uldent hår og skægstubbe, der med vilje klæder sig tarveligt og fattigt – men Otkel lever et dobbeltliv. De fleste kender ham som en fattig og søvrig apoteker, men når mørket falder på, klæder han sig i en blodrød kutte og er leder af Den Røde Trekant.

Hvordan han kan bruges: Den Røde Trekant har gang i mange onde planer; stjæle magiske bøger og genstande, bryde ind i gravkamre og meget mere. Deres brændende ønske er at få adgang til Det Sorte Tårn, men tårnets forsvar har endnu vist sig at være for stærkt. Den Røde Trekant bør bruges som mystiske og farlige modstandere. Måske tror heltene først at de arbejder for baronerne, men herskerne af Fenmark ville slå benhårdt ned på Trekantens medlemmer, hvis de var klar over gruppens eksistens.

Spildata: Veteran Troldmand (Ulvevinter side 36). Otkel har færdigheden Overtale 7. Otkel kan desuden formulere Skyggeravn, Tjørnehæk, Blote og Ceremoni (Tharos, side 4).

Udstyr: Om dagen en fedtet, brun kutte. Om natten går han klædt i en mørkerød kutte og en elver læderrustning (Tharos, side 18). Otkel ejer også den magiske ring Lille Drypner (Tharos, side 20).

Roar Hvidsten, røverleder

For nogle år siden skete der det ved Vestbys hof, at Sturva, baron Sigwulfs søn, kom i slagsmål med en anden dreng. Sturva trak en kniv og ville gå til angreb, men jarlen Friis Hvidsten lagde sig i mellem de to slagsbrødre; da folk kom løbende derhen, lå jarl Friis død på gulvet og Sturvas kniv var blodig. Baronerne krævede en forklaring, men da slottets vagter stammende forklarede at Sturva skam havde handlet i selvforsvar, blev han frikendt. En rytter overbragte nyheden om jarl Friis' død til hans søn, Roar. Drengen blev rasende over mordet, og trods sin unge alder spændte han et sværd om livet og red til Vestby for at få hævn. Han nåede ikke længere end til byporten. Da Sigwulf hørte at Roar var kommet bevæbnet til byen, dømte han Roar fredløs, og beskæmmet måtte Roar flygte for at redde livet.

Han tog ud til Røverskoven. Der har han samlet en gruppe af utilfredse bønder og fredløse omkring sig – og han gør alt for at hævne den uretfærdighed der er overgået hans far og ham selv.

Beskrivelse: Roar er bare atten år gammel. Han er ikke nogen spoleret adelssøn, men en stærk og karismatisk ung mand der er vant til at arbejde og er god til at slås med sværd. Hans bande af røvere ser op til ham, men Roar er endnu lidt for uerfaren, for stædig og for stolt til at være en god leder – og han tænker ikke altid over følgerne af sine planer.

Hvordan han kan bruges: Roar kan komme heltene til hjælp hvis de får problemer i Fenmark, f.eks. i Dyssehøjene. Som tak for hjælpen, kan heltene hjælpe ham med at få skovlen under baron Sigwulf.

Spildata: Veteran Kriger (Ulvevinter side 35). Roar har færdighederne Overtale 5 og Bue 6.

Udstyr: Ringbrynje, bue, et magisk langsværd (skade T8+1) som han meget opfindsomt kalder for Hævner, og et horn til at tilkalde sine mænd med.

Erik Kesja, kaptajn

De eneste soldater der må opholde sig i Fenmarks hovedstad er den Sorte Garde, som er en berygtet enhed af barske soldater, der tager sig af roen i hovedstaden og af baronernes sikkerhed. Lederen af Den Sorte Garde er Erik Kesja, som er kendt for sine hårdhændede og grusomme metoder. Egentlig burde Kaptajn Kesja bare tage sig af baronernes sikkerhed, men Kesja kan ikke lade være med at blande sig i politik. Kesja drømmer om, at hvis Tharos bliver ét stort kejserrige igen, så kan han blive kejserens øverste general eller måske endda baron over Frit Anirr – så han gør hvad han kan for at puste til ilden, så der igen bliver krig mellem Fenmark og Frit Anirr.

Beskrivelse: Kesja er en høj og slank mand, med mørkt hår og skæg, der altid er sirligt klippet. Han ville være en flot mand, hvis det ikke var for hans kolde øjne.

Hvordan han kan bruges: Kesja konspirerer med Sigwulf om at få fremprovokeret en krig med Frit Anirr. Han er utålmodig over at det ikke går hurtigt nok, og han er derfor begyndt at sende nogle af sine egne soldater ind over grænsen til Frit Anirr for at lave ballade. Han jagter også nidkært Roar Hvidsten og alle andre der sætter sig op mod baronerne.

Spildata: Veteran Kriger (Ulvevinter side 35). Kesja har færdighederne Overtale 5 og Ridning 5.

Udstyr: Pladerustning, sortmalet skjold, sort tøj og kappe, magisk langsværd (+2 i at ramme).

Surmod Sursøn, kaptajn

Surmod er en frygteligt kedelig mand. Han brugte hele sin ungdom på at gå på jagt og skælde ud på tjenestefolkene, og da hans fader, den gamle leder af Fenmarks hær, endelig mødte sin bane i skikkelse af tropper fra Frit Anirr, tog han over. Ingen mærkede nogen forskel, måske andet end at et par stykker undrede sig over at deres leder nu så lidt yngre ud. Surmod er fuldkommen uden energi og kan ikke meget andet end at tage imod ordre. Hvis heltene har beviser for at én baron har gjort noget ulovligt, vil han enten blive skør, eller endelig få idéer selv, alt efter i hvilken retning de skubber ham.

Beskrivelse: Surmod er tungt bygget og firskåren, solbrændt og med kulsort hår. Han er ærlig nok og ikke speciel brutal i sin udførelse af baronernes ordrer. Han er også en kedelig person og han kan suge hyggen ud af enhver krostue. Surmod har ikke noget specielt imod Frit Anirr eller de andre lande, men vil angribe dem hvis han får ordre til det.

Hvad han kan bruges til: Surmod kan give spillerne en neutral person at tale med, hvis heltene bor eller rejser i Fenmark. Han vil lige så typisk blive sendt ud til heltene for at give dem opgaver af den ene som den anden baron, nogle gange i modstrid med hinanden.

Spildata: Veteran Kriger (Ulvevinter side 35). Surmod har færdighederne Mod 4, Overtale 4 og Ridning 5.

Udstyr: Pladerustning, skjold, fint tøj og kappe.

Edmund, præst, troldmand og spion

Ikke alle i Fenmark er overbevist om det gode i det gamle Kejserrige. Edmund er præst i Vestby for aseguderne, specielt Tyr – og han ser ikke meget retfærdighed i Fenmarks krige mod de andre riger. Guderne har skabt mennesker til frihed, ikke til at trælde under dovne og grådige baroner. Edmund har forgæves talt dunder til baronerne ved flere lejligheder. Ikke bare har han talt for døve øren, men Sigwulf har også truet ham med, at hvis han ikke holdt mund kunne der let ske et ‘uheld’. Siden Edmund ikke kan tale, vil han handle – og via en ung præst har han taget kontakt med Gelt i Frit Anirr, som han giver oplysninger om baronernes planer.

Beskrivelse: Edmund er en stor og stærk mand, med et kæmpe skæg. Han klæder sig simpelt og ligner mest af alt en bonde. Edmund har meget gammeldags meninger. Han mener at alting var bedre i gamle dage, før kejsertiden ødelagde det hele. Dengang da folk kunne leve i frihed.

Hvordan han kan bruges: Edmund kan bruges til at redde heltene hvis de bliver taget til fange af baronerne i Fenmark. Han kan også bruges hvis heltene får brug for en venligsindet troldmand til at fortælle dem noget om Tharos’ historie, identificere magiske ting eller helbrede forbandelser.

Spildata: Veteran troldmand (Ulvevinter side 36).

Udstyr: Simpel brun kutte, Tyrs rune lavet i sølv, som han bærer i en snor omkring halsen.

Frit Anirr

Hastain, konge

Alle i landet er enige om, at Hastain nok er den bedste af de tre konger der har hersket over Frit Anirr. Han har arbejdet hårdt for at forbedre dagligdagen for både høj og lav. Hastain ved godt at hans tid er ved at rende ud, men han håber at få endnu et par år, før hans død sætter Thormod på tronen.

Beskrivelse: Hastain er nu en gammel mand, med langt hvidt hår. Han er en god og retfærdig hersker, der lytter til sine rådgiveres råd og sine undersåtters klager (indenfor rimelighedens grænser). Hans eneste svaghed, som hersker, er at han ikke er meget for at bruge beskidte tricks; noget hverken Fenmark eller Vonisheim afholder sig fra.

Hvordan han kan bruges: Heltene vil nok ikke have så meget at gøre med kongen, men han er et billede på hvordan en god og vis hersker opfører sig.

Thormod, prins

Snart kommer den dag hvor Thormod må følge sin far til graven og overtage tronen, men indtil da har Thormod lidt for meget tid til sig selv. Thormod har været på utallige jagter og har holdt masser af fester – og det keder ham. Han har haft for vane at hænge ud på kroerne og komme i snak med eventyre-

re – og han har også selv taget på eventyr. Men da han fik et alvorligt sår, forbød kongen den slags toserier. For at fylde tiden ud, har Thormod kastet sig over to projekter; det ene er at finde sig en passende prinsesse der kan sikre riget en arving. Det andet projekt, som Thormod har holdt hemmeligt for selv kongen, er at finde en løsning på problemet med riserne. Thormod ville ønske at rigerne i syd samlede en hær og fik jaget riserne tilbage bag Hakons Mur – men han stoler, med rette, ikke på Sigwulfs motiver.

Beskrivelse: Thormod er en høj og flot mand med langt lyst hår, blå øjne og et smittende smil. Når han ikke lige er i kongens hal, så holder han ikke så meget på formerne og prøver (forgæves) at få folk til at glemme at han er prinsen.

Hvordan han kan bruges: Thormod ønsker sig en prinsesse, der vil elske ham for den han er og ikke bare fordi han er prinsen. Hun skal naturligvis være både ærlig, smuk og klog. Da ægteskabet med Gunhill er gået i vasken, kan han meget vel finde på at hyre nogle eventyrere til at finde en hustru til sig. Han kan også finde på at hyre eventyrere til at lave missioner mod riserne i Mørkskoven og ind i Ozon-Ghuel – måske endda prøve at finde en kur mod Lokes forbandelse over riserne.

Spildata: Veteran Ridder (Ulvevinter side 35). Thormod har færdigheden Overtale 6.

Udstyr: Magisk pladerustning (rustning 4). Flotte våben og tøj, som det sømmer sig for en kongesøn.

Gest Valsing, spionchef

Gest har været ven med Kong Hastain siden de begge var børn for mange år siden, og han har været kongens spionchef de sidste tredive år. De færreste borgere i Frit Anirr ved hvor meget de skylder ham. Det var hans fortjeneste, ikke kongens, at elverne og dværgene sluttede sig til krigen mod Fenmark – men Gest ønskede at kongen skulle have hele æren. Gest vil gøre alt for at Anirr forbliver frit – også ting som ville gøre kongen bedrøvet hvis han kendte til dem – men Gest sørger omhyggeligt for at alt snavs holdes væk fra kongens kendskab.

Beskrivelse: En gammel hvidhåret mand med bedrøvede øjne. Han klæder sig i rigt, men lidt nusset tøj. Altid behersket og beskeden, er han villig til at ofre alt for kongen og landet.

Hvordan han kan bruges: Gest hyrer ofte eventyrere til at klare missioner for ham – og da han bruger mellemmand, ved de ikke altid at de i virkeligheden arbejder for ham. Det er specielt vigtigt hvis missionen går ind i Fenmark. Gest belønner dog altid eventyrere rigeligt for den risiko de løber.

Spildata: Veteran Troldmand (Ulvevinter side 36). Uden færdigheden Magi og ingen magiske formularer.

Udstyr: Dyrt, men lidt nusset tøj. Flere magiske drikke (Iduns Dråber, Solstråle Drik og Natteblik) og flere knive (herunder en magisk kniv, +1 i at ramme, skade T4+1) skjult på sin person.

Stenkel Ljot, handelsmand

Nogle mennesker siger at købmanden Ljot tjener kongen i Frit Anirr, andre (mest dem der er misundelige på hans store rigdom) spreder sladder om at han tjener Fenmark. Sandheden er, at Ljot tjener sig selv – og at han gladeligt spiller de to riger ud mod hinanden, hvis han selv kan tjene sølv på deres rivalisering.

Beskrivelse: Stenkel er en høj, fed og skaldet mand, klædt i dyrt og prangende tøj. Han taler med en høj og buldrende stemme.

Hvordan han kan bruges: Ljot er fascineret af magiske ting og vil betale eventyrere for at finde (eller stjæle) dem til sig. Faktisk ligger han i et evigt kapløb med Ægir Egilsøn om at få fat i de bedste ting. Guldmasken fra eventyret i Ulvevinter kan meget vel ende op i hans hænder – og så bliver Ljot ikke bare en grisk mand – men også en ond en af slagsen.

Spildata: Veteran Troldmand (Ulvevinter side 36). Uden færdigheden Magi og ingen magiske formularer. Ljot har færdigheden Handel 6.

Udstyr: Dyrt og prangende tøj. Dyre guldringe.

Ægir Egilsson, troldmand

Frit Anirrs øverste troldmand ved hoffet er desværre hverken særlig god til at kaste magi eller har nogen særlig viden om de magiske kræfter. Det har ingen rigtigt opdaget, dels fordi så få magiske trusler plager Anirr, og dels fordi han har en ung assistent, troldkvinden Thoa, som dækker over ham og hjælper ham med viden når det kniber. Ægir har dog gjort noget godt for riget. Han er overbevist om, at hvis Anirr skal være et rigtigt kongerige, så må det have et rigtigt bibliotek. Han skaffer bøger til biblioteket hvor han kan og hyrer gerne eventyrere til at finde dem for ham.

Beskrivelse: En høj tynd mand, med et langt pjusket gråt skæg. Han går altid med hat, for at skjule at han er ved at blive skaldet.

Spildata: Troldmand (Ulvevinter side 36).

Udstyr: Dyrt tøj. Ægir har altid en taske med to-tre bøger på sig.

Thoa Sigurdsdatter, troldkvinde

Thoa venter tålmodigt på en dag at blive anerkendt for sine magiske kræfter – og når den dag kommer skal der ske ting og sager i Anirr. Thoa ved udmærket, at Fenmark ikke stoler på troldmænd, derfor ser hun en mulighed for at Anirr skal tiltrække troldmænd fra hele Tharos og at kongeriget skal genopbygge et magisk akademi. Indtil den dag kommer, er hun tilfreds med at studere de magiske mysterier. Hun er meget interesseret i elvernes magiske kræfter og har forgæves prøvet at overtale dem til at lære hende nogle af deres hemmeligheder – men indtil videre uden held. Thoa prøver at lære noget om deres viden på anden vis, ved i al hemmelighed at lede efter gamle elver gravhøje som hun kan undersøge.

Beskrivelse: En flittig og noget stædig kvinde, der klæder sig praktisk uden al for meget pynt. Hun vil gå meget langt for at hjælpe andre troldmænd – så længe de husker at være taknemmelig mod Anirr.

Hvordan hun kan bruges: Thoa hyrer eventyrere til i al hemmelighed at finde og undersøge elvergrave. Hun kan også fortælle heltene om Tharos' historie, om elvere og Alfheim, identificere magiske genstande eller kurere forbandelser.

Spildata: Veteran Troldmand (Ulvevinter side 36).

Udstyr: Praktisk tøj, magisk stav (skade T6+1), fine sølvsmykker, to Månedug drikke.

Anna Eisdatter, handelskvinde

Alle store byer har et egenrådigt handelslav, der styrer meget af handlen. Alle håndværkerne skal være medlem af handelslavet, som fastsætter priserne, fordeler arbejdet mellem håndværkerne og tager sig af gamle håndværkere, der ikke længere kan klare sig selv. Lederen af handelslavet i hovedstaden Høj-

by er Anna Eisdatter, der har arvet positionen af sin far Ei. Hun er en hård forhandler, der plejer købmændenes og håndværkernes interesser overfor kongen og hans rådgivere. Anna er interesseret i at Anirr forbliver frit, for hun ved udmærket at baronerne i Fenmark kræver hårde skatter.

Beskrivelse: En høj tyk dame, der klæder sig i de fineste klæder, med guldbroderier og pelskanter. Hun kan godt virke som en spoleret bedstemor, men det dækker over at Anna er både snedig og klog.

Hvordan hun kan bruges: Anna hyrer ofte eventyrere til at klare lavets problemer; f.eks. røverbander, bortførelser af lavets medlemmer af pirater eller til at stoppe rige handelsfolk i Fenmark, som prøver at trænge ind på Anirrs markeder.

Spildata: Veteran Troldmand (Ulvevinter side 36). Uden færdigheden Magi og ingen magiske formularer. Anna har færdigheden Handel 6.

Udstyr: Dyrt og prangende tøj, og dyre guldsmykker.

Duun Bjørnefælder, kaptajn

Kongen af Anirrs lille personlige livgarde af krigere bliver ledet af dværgen Duun. Han har trænet garden til at blive hårde krigere, ved at være dobbelt så barsk som de menige soldater. Han har fået sit tilnavn fordi han fældede en stor bjørn under en jagt, kun bevæbnet med en kniv, da den gik til modangreb og truede nogle af kongens gæster. Duun hader alt hvad Fenmark står for; ingen ved hvorfor, men det har sikkert noget at gøre med hvad Fenmark gjorde mod Karak-Duk under krigen. En gang i mellem, når Duun har fået for meget at drikke, bliver han trist til mode og sætter sig hen i et ensomt hjørne mens tårerne løber ham ned ad kinderne.

Beskrivelse: Duun er en barsk og jernhård dværg, der ikke er meget til sniksnak. Han er ved at være oppe i årene, og hans hår og skæg er ved at blive gråt, men Duun kan stadig vinde over de fleste af sine soldater, når der lægges arm.

Hvordan han kan bruges: Duun kan bruges hvis spillerne vil vide noget om Karak-Duk. Duun kender folk i dværgenes rige, som heltene kan snakke med og han kan skrive et introduktionsbrev.

Spildata: Veteran Dværg (Ulvevinter side 36). Duun har færdighederne Mod 7, Overtale 5 og Ridning 5.

Udstyr: Pladerustning, magisk kampøkse (skade T10+2), praktisk tøj.

Svala, spejder

Kongen har også et lille korps af spejdere og bueskytter, der passer på grænsen mod syd og holder øje med hvad Fenmarks soldater går og foretager sig. Deres leder er Svala, en hårdfør kvinde. Selv om hun var datter af en bonde, så elskede hun livet i skovene – så det endte med at hun løb hjemmefra og sluttede sig til kongens hær. Da hun var dygtig til sit job, blev hun leder af kongens lille korps af spejdere. Spejdernes opgave er at holde øje med grænsen mod syd, og reportere alle farer mod rigets sikkerhed fra f.eks. Kejsedybet eller Luremosen. Svala hjælper ofte eventyrere, for så kan det være at de hjælper kongen hvis riget får brug for hjælp.

Beskrivelse: Svala er en høj og senet kvinde, der er sidst i tyverne. Hun er solbrændt og har smilerynker efter at have tilbragt al sin tid ude i solen. Hun går klædt i praktisk tøj i grønne og brune nuancer. Hun har altid en kæmpestor bue over skulderen og en jagtkniv på størrelse med et mindre sværd i bæltet.

Hvordan hun kan bruges: Svala kan bruges til at hjælpe heltene hvis de kommer i problemer i Frit Anirr, eller ved grænsen til Fenmark. Gest bruger hende også som mellemmand når han vil have eventyrere til at klare opgaver af den mere lovlige slags.

Spildata: Veteran Stimand (Ullevinter side 35). Svala har færdighederne Mod 5, Overtale 5, Ridning 5 og Sprog 5.

Østmark

Hroald Styrkar II, konge

Kongen af Østmark er en døende mand. I sin ungdom var han lidt af en rod, men det liv lagde han bag sig da han besteg tronen. Han har hele sit voksne liv stræbt efter at gøre det godt for sit kongerige, men det er som om det aldrig helt vil lykkes. Skæbnen, riser, røvere og slyngler fra Vonisheim har alle gjort livet surt for borgerne i riget. Nu nærmer tiden sig, hvor han skal rejse til Valhal og uroen truer Østmark mere end nogensinde. Han sætter alt sit håb på sine to sønner. Hvis bare de ville lægge deres interne strid bag sig og tænke på rigets bedste. Det er hvad Hroald håber for fremtiden.

Beskrivelse: Kongen er en gammel og syg mand, der er bundet til sengen. Han holder sig mest i live på grund af Metas helbredende drikke og sin egen viljestyrke, men tiden er ved at rinde ud for ham. Hans største fejl er at han ikke kan eller vil indse sandheden om sine sønner.

Hvordan han kan bruges: Kongens vigtigste rolle er at dø, så magtspillet om Østmark kan begynde. Helte får nok ikke så meget at gøre med selveste kongen.

Anor & Bodvar Styrkar, prinser

De to tvillinger afskyr hinanden af et godt hjerte og slås om hvem der skal overtage tronen. Desværre ligner de to hinanden som to dråber vand, så ingen ved med sikkerhed hvem der kom ud af deres moders skød først. Det er et rod, som ingen rigtig har nogen god løsning på.

Beskrivelse: De er to flotte unge adelsmænd, slanke og stærke, som det passer sig for sønner af en krigerslægt. De er overbeviste om deres eget værd, og behandler ofte almindelige borgere og bønder meget nedladende.

Hvordan de kan bruges: I første omgang vil prinserne nok ikke selv have noget at gøre med heltene; de fortrækker at handle med eventyrere gennem mellemmand, så de selv kan skyde ansvaret fra sig, hvis noget går galt. Men hvis situationen bliver desperat, fordi den ene tvilling f.eks. er ved at få overtaget, kan den anden tvilling meget vel selv forsøge at hyre eventyrere til at hjælpe sig i spillet om tronen.

Spildata: Ridder (Ullevinter side 35). Brødrerne har færdigheden Overtale 6.

Udstyr: Ridderudstyr i dyre og pralende udgaver.

Berg, livvagt

Han er Anors livvagt og håndlanger. Han er et stort brød, der næsten altid ses klædt i ringbrynje og med et slagsværd på ryggen; selv ved festlige lejligheder hvor den slags kampudrustning normalt er forbudt – men Berg er ligeglad, og som Anors livvagt får han lov. Berg er mest af alt blot en velop-

dragen bølle og vil gøre alt for sin herre. Berg er nemlig overbevist om, at når Anor først er på tronen, så skal han nok selv blive udnævnt til adelsmand.

Beskrivelse: Berg er en stor og brutal kriger. Han er næsten altid klædt i rustning og bevæbnet med sit sværd, som han kalder Grausinger.

Hvad han kan bruges til: Berg skal mest bruges hvis heltene bliver involveret i kampen om magten i Østmark. Han kan bruges både som modstander og arbejdsgiver, alt efter hvilken side heltene vælger.

Spildata: Veteran kriger (Ulvevinter side 35). Berg har færdigheden Overtale 5.

Udstyr: Krigerudstyr i en fin og dyr udgave.

Arrild, livvagt

Bodvar har også en livvagt og håndlanger, den smukke kvinde Arrild. Hvor Berg bruger brutal magt, bruger Arrild list, men hun er absolut lige så farlig og skruppelløs som Berg. Hvor Berg drømmer om at blive rigmand, har Arrild større drømme. Hun vil gifte sig med én af tvillingerne og blive dronning over Østmark. Hun er egentlig lidt ligeglad med hvem af brøderne det bliver, bare hun kan få lov til at være den der trækker i trådene.

Beskrivelse: Hun er en meget smuk kvinde, der holder af at dyrke sport og være i god form. Hun klæder sig fint, men har ofte en skjult læderrustning på under sin kjole, og mindst fem knive på sig.

Hvordan hun kan bruges: Ligesom Berg skal Arrild mest bruges hvis heltene bliver involveret i kampen om magten i Østmark. Også hun kan bruges både som modstander og arbejdsgiver, alt efter hvilken side heltene tager.

Spildata: Veteran tyv (Ulvevinter side 36). Arrild har færdigheden Overtale 5.

Udstyr: Flotte men praktiske kjoler, elver læderrustning, tyveudstyr i en fin og dyr udgave.

Gunhild Styrkar, prinsesse

En gang, da hun var en lille pige, stak Gunhild af fra sin barnepige og udforskede skoven i nærheden af en herregård hvor kongefamilien overnattede. I en lysning mødte hun en ældre fattig kvinde, der var ved at spise frokost. Gunhild var sulten og spurgte efter maden, ”jamen jeg har kun lige nok til mig selv”, svarede kvinden. Så forlangte Gunhild næsvist at kvinden gav hende sin mad, ellers ville hun få sin fars soldater til at piske hende! Da smed Kulsoen sin forklædning, for hende var det, og forbandede Gunhild, ”Så du vil piske en fattig kvinde? På grund af dit hårde hjerte (der er lige så koldt som din fars) forbander jeg dig. Du vil dø barnløs og din mand vil kun finde ulykke på grund af dig!” Siden da er mange år gået, men Gunhild har ikke glemt forbandelsen. Hun afviste et tilbud om ægteskab fra prins Thormod af Frit Anirr på grund af den, selv om hun synes at Thormod var en ganske pæn mand.

Beskrivelse: En ung smuk kvinde, med bedrøvede øjne. Hun klæder sig i de fineste kjoler, som det passer sig for en prinsesse.

Hvordan hun kan bruges: Gunhild har holdt forbandelsen hemmelig selv for sin far, men en god ven og beskytter leder på hendes vegne efter en troldmand eller nogle eventyrere der kan få den hævet.

Spildata: Troldmand (Ulvevinter side 36). Uden færdigheden Magi og ingen magiske formularer.

Udstyr: Dyrt og prangende tøj. Dyr guldsmykker.

Meta, troldkvinde

Hun er kong Hroalds udvalgte troldkvinde og livlæge. Hendes kræfter fik hun, da hun som barn blev taget af feerne og var forsvundet i næsten et år. Meta husker ikke meget om den tid, andet end vidunderlig musik. Hun er måske den stærkeste troldmand i hele Tharos, men det ved ingen, heller ikke hende selv, fordi hun ofte er forvirret.

Beskrivelse: Hun er en midaldrende kvinde, der er glad for stærke farver. Opholdet hos feerne har gjort hende lidt sær; hun stopper ofte op, selv midt i samtaler, og lytter til musik som kun hun kan høre. Meta svinger meget i humør, og bliver let meget glad eller meget vred.

Hvordan hun kan bruges: Meta er lidt forvirret og vil nok ikke selv hyre eventyrere. Hvis det kommer til borgerkrig i Østmark, vil hun slutte sig til kaptajn Enghøj, som hun kender og stoler på. Hun kan også identificere magiske genstande eller kurere forbandelser, og hun kan fortælle spillerne om Feskoven og feer (huldre, alfer m.fl.).

Spildata: Veteran Troldmand (Ulvevinter side 36). Meta har færdigheden Magi 8 og 20 Mana point.

Udstyr: Praktisk tøj, magisk stav (skade T6+1), fine sølvsmykker, en Månedug drik.

Kulsoen, heks og giftblanderske

Der findes hekse og så findes der lede hekse – og Kulsoen er en af den sidste slags. For mange år siden mødte Kong Hroald en ung pige i skoven under en jagt og tilbragte en nat med hende. Nogle uger senere opsøgte pigen kongen på slottet, men han lo blot af hende og smed hende på porten. Hun sværgede hævn over at blive afvist og lærte sig sortekunst. Kulsoen, for det var hende, har siden gjort livet surt for Østmark. Hendes store plan tog sin begyndelse, da hun skabte sig om til en ung smuk kvinde og forførte begge prinserne, der hver tilbragte én nat hos hende. Hun fik en søn med prinserne, og drengen har derfor et blå og et grønt øje. Ham har hun opdraget til at hade Styrkar slægten. En dag vil hun sætte sin søn på tronen over Østmark og så vil det se sort ud for landet.

Beskrivelse: Kulsoens ydre er et spejl på hendes indre. Hendes sande udseende er en kroget gammel kvinde, klædt i mørkebrune klæder. Hendes ansigt er rynket og bittert. Håret er langt og tjavset. Hun har altid en sæk over skulderen, som gemmer hendes magiske ingredienser, og andre uden tvivl sære og livsfarlige ting. Kulsoen kan dog også skabe sig om til en ung smuk kvinde, med kulsort hår, fyldige læber og smukke mørke øjne.

Hvordan hun kan bruges: Kulsoen er skurken bag alle slags planer. Hun er grundlæggende en tragisk skurkinde, der i sin tid blev misbrugt og forladt, men hun går alt alt for langt i sin hævn.

Spildata: Veteran Troldmand (Ulvevinter side 36). Hun har færdigheden Overtale 7. Kulsoen kan sortekunst formularerne Blodmana, Døde Øjne, Løgnens Tunge, Guldets Forblindelse, Hels Ånde og Gustenvinds Fordrivelse (Tharos, side 6).

Skindrem, lindorm

Der gemmer sig sære og uhyggelige væsner i Mørkskovens dyb, men få ting så hæslige og onde som ormen Skindrem. Ormen er lang som et hus og har to forben med lange skarpe klør, og en skællet hale – men hverken bagben eller vinger. Skindrem har i stedet den sjældne evne at den kan skabe sig om til et menneske – det hader den godt nok, men ormen har lært at det kan være meget nyttigt. Skindrem og Kulsoen afskyr hinanden, men de har en aftale om ikke at blande sig i hinandens onde planer.

Beskrivelse: Skindrem er en ond og hæslig orm. Den er dog noget bange for sit skind og den vil derfor hellere være listig end slås. I menneskeform er den en lille mørkhåret mand, med næsten sorte øjne.

Hvordan den kan bruges: Skindrem er hovedfjenden i Mørkskoven, men paradoksalt nok kan den også bruges til at sætte eventyr i gang. Skindrem afskyr nemlig riser lige så meget som mennesker, og den er bekymret over at riserne er ved at overrende ‘dens’ skov. Skindrem ved at der er syv høje sten inde i skove, der gemmer på ældgammel (og ond) magi. Hvis man kunne vække stenene, ville magien måske jage riserne væk. I stedet for at risikere sit eget skind, kunne Skindrem meget vel finde på at hyre nogle eventyrere til at vække magien.

Spildata: Kongelindorm (Ulvevinter side 43).

Udstyr: Skindrem våger skindsygt over en kæmpeskot, som den har gemt godt i en hule og beskyttet med fælder og kæmpeedderkopper.

Oluf Enghøj, kaptajn

Ikke alle tænker på kampen om rigets kongekrone, men på folkets ve og vel. Kongens kaptajn, Oluf Enghøj, ser med stigende bekymring på alle de farer som truer småfolket. Han er bundet til kongen med en troskabsed, men når kongen er død, er Oluf en fri mand – og så kan han måske finde på at gøre noget drastisk som at rejse bønder og borgere til oprør.

Beskrivelse: Oluf har et ar over ansigtet og er ved at blive gråhåret. Af udseende er han en barsk kriger, men når han smiler lyser hans ellers alvorlige ansigt op.

Hvordan han kan bruges: Oluf kan bruges til at hjælpe heltene hvis de kommer i problemer i Østmark eller ved grænsen til Vonisheim. Til gengæld kan heltene hjælpe ham med at løse nogle af Østmarks mange problemer, f.eks. riserne i Mørkskoven eller spøgelseerne i De Dødes By.

Spildata: Veteran Kriger (Ulvevinter side 35). Oluf har færdighederne Mod 4, Overtale 5 og Ridning 5.

Udstyr: Pladerustning, skjold, fint tøj og kappe.

Askar af Egebold, borgmester

En af Olufs stærke allierede i kampen for småfolket, er Egebolds borgmester. I de tyve år han har siddet på posten, er tingene gået værre og værre for byen – og han er nu parat til at gå andre veje. Han har igennem flere år haft en hemmelig alliance med Gest Valsing i Anirr og har af ham fået en sum penge; dem vil han bruge på at hyre eventyrere til at få genåbnet floden gennem Luremosen.

Beskrivelse: En høj tynd mand, med lidt slidte klæder og en tung borgmesterkæde om halsen.

Hvordan han kan bruges: Skønt byen ikke har så mange penge at rutte med, hyrer Askar gerne eventyrere til at klare problemer for byen; hvad enten det er røvere fra Vonisheim eller riser (eller det der er værre) i Mørkskoven.

Spildata: Troldmand (Ulvevinter side 33). Uden færdigheden Magi og ingen magiske formularer.

Udstyr: Fint, men praktisk tøj.

Alis Rosen, hofdame og spion

Nogle mænd drømmer om krig, om mulighed for heltegerninger og om at erhverve sig en nem formue i krigsbytte. Desværre har de sjældent tanker om de ulykker krigen skaber for kvinder og børn. Mænd er ofte nogle tåber, synes Alis. Hun er leder af de Hvide Enker, en hemmelig gruppe af kvinder, der gør alt for at bekæmpe krigen og dens uvæsen. Enkerne frygter for hvad Fenmark og Vonisheim kan finde på, og arbejder derfor for en stærk alliance mellem Frit Anirr og Østmark; kun derved mener de at freden kan sikres. Alis var næsten ved at lykkes med at få prinsesse Gunhild gift med Thormod, prinsen af Frit Anirr. Det ville sikre alliancen (og Thormod er jo sådan en pæn mand). Desværre sagde Gunhild uventet nej, hvilket Alis ikke kan forstå (hun ved intet om forbandelsen). I stedet arbejder hun på at få Bodvar og Anor til at invitere Thormod til Østmark, så de måske kunne lære hinanden at kende og få indgået en alliance – men prinserne har desværre for travlt med at slås indbyrdes.

Beskrivelse: Alis er kong Hroalds nøglebærer; dvs. at hun står for hoffets husholdning, styrer alle tjenestefolkene og kokkene, sørger for at festerne er gode, og at der er pænt og rent i kongens slot. Det er en god position for de Hvide Enker, for hun hører stort set al sladder og ved det meste om hvad der foregår ved hoffet. Hun er en høj og flot kvinde, som bærer sin position (og sine fine kjoler) med stor værdighed.

Hvordan hun kan bruges: Alis kan bruges til at sætte eventyrere på opgave for de Hvide Enker, og hun kan også fortælle heltene om hvad der foregår ved Østmarks hof – men kun hvis hun fornemmer at heltene vil det bedste for riget.

Spildata: Troldmand (Ulvevinter side 36). Uden færdigheden Magi og ingen magiske formularer.

Udstyr: Fint tøj, som det passer sig for en hofdame. Dyre guldsmykker.

Vonisheim

Hrard Egilson, præstekonge

Der er to konger i Vonisheim. Bortset fra at Kolls nederlag skal hævnnes, og at to konger i Vonisheim er én for meget, så er der ikke ret meget de kan enes om. Hrard bor i Ravnehøj, hvor han leder en gruppe af præster. Hrard mener at han vil blive den bedste konge, fordi han kender magiens mysterier ligesom Odin, og derfor vil kunne behage aseguderne mest. Så de vil holde med Vonisheim i krig og Kolls nederlag vil blive hævnnet. Hrard mener også at grunden til at Koll tabte var, fordi man havde glemte den gamle måde at leve på, og i stedet lavede et kejserrige hvor folk blev dovne og feje. Krig gør folk (dem der overlever) stærke og ærefulde, derfor er krig godt for Vonisheim. For et år siden dukkede en mand op, nærmest ud af den blå luft, på præsternes høj midt i en gudstjeneste, og profeterede foran alle præsterne, at Vonisheim ville vinde over alle de andre riger, hvis blot de to konger samarbejdede. Hrard kunne mærke at manden var en stærk troldmand, måske endda en gud, før manden atter forsvandt igen i den blå luft. Det fik Hrard til at tænke og han har besluttet sig for at følge profetens råd.

Beskrivelse: Han er en høj mørkhåret mand. Han har imponerende runer tatoveret ned langs armene og klæder sig ofte i en ærmeløs trøje, så man kan se dem.

Hvordan han kan bruges: Hrard er den stærkeste og viseste troldmand i Vonisheim, og ved meget om magi, sagnvæsener og guderne – tricket består blot i at få ham til at fortælle om sin viden. Hrard smeder planer mod Østmark og bør meget hurtigt blive hovedfjenden for alle kampagner der foregår der.

Spildata: Veteran Troldmand (Ulvevinter side 36). Hrard kan også formularene Skyggeravn, Træform, Hastværk, Blote og Ceremoni (Tharos, side 4).

Udstyr: Praktisk tøj, en magisk stav (skade T6+1), to Månedug drikke, og en ravn der sidder på skulderen.

Ilvar Jern rumpe, rytterkonge

Ilvar er nærmest født på en hesteryg – og gennem sit voksne liv har han trænet en stor styrke af noget af det bedste kavaleri i Tharos. Rytterne (Ilvar snøfter hånligt hvis nogen kalder dem riddere) laver lynhurtige angreb mod riserne i Ozon-Ghuel og trækker sig tilbage igen, før riserne kan nå at organisere et modangreb.

General Koll fik kun en søn som døde under krigen i et slag – men det siges at han fik to uægte sønner – og Ilvar påstår at han er søn af den ene af dem. Ilvar mener at han bør være konge fordi han er Kolls barnebarn. Godt nok var hans far vist nok uægte søn, men sønner er vel sønner.

Selv om han er en stærk kriger, så er Ilvar egentlig ikke så forhippet på at invadere Østmark. Det går jo meget godt som det går. Men Ilvar er bange for at det kun er et spørgsmål om tid før Fenmerk får overtaget over Frit Anirr og så falder Østmark også – og hvis det sker så vil Vonisheim være i alvorlige problemer. Hvis Østmark til gengæld falder til Vonisheim vil de blive så stærke, at de vil kunne jage riserne tilbage over muren, og så vil Fenmark aldrig kunne true Vonisheim igen. Der skal ikke igen være et kejserrige! Og der er jo også det der med den profet i Ravnehøj. Ilvar er ikke sikker på, at det ikke er et af Hrards mange tricks, men folk tror på det. Måske er det virkelig det rette tidspunkt til krig.

Beskrivelse: Ilvar er ikke særlig høj, men kraftig og bomstærk. Han er noget hjulbenet, efter at have redet det meste af sit liv. Han er næsten skaldet, men har et stort skæg som han har lavet fletninger i.

Hvordan han kan bruges: Ilvar er den stærkeste kriger i Vonisheim. Han og hans ryttere kan bruges til at hjælpe heltene hvis de kommer i problemer inde i Ozon-Ghuel. Ilvar lægger planer mod Østmark og ligesom Hrard bør han meget hurtigt blive hovedfjenden for alle kampagner der foregår der, selv om Ilvar ikke er så fanatisk som præsten.

Spildata: Veteran Ridder (Ulvevinter side 35). Ilvar har færdigheden Overtale 6.

Udstyr: Pladerustning (Rustning 3). Ilvar har en magiske økse (skade T8+1), som han kalder Grimnar.

Sorte Olaf, slavehandler

I gamle dage, før Tharos fik en kejser og blev civiliseret og blødsødent, var det normalt at fange dem der overgav sig i krig og holde dem som slaver – men da Tharos blev samlet til ét land, døde den tradition ud de fleste steder. Vonisheim har genoptaget de gamle vaner, efter at landet blev selvstændigt. Olaf er den største slavehandler i Vonisheim. Riser og skrællinger er dovne og upålidelige, og er ikke gode som slaver, så det skal helst være mennesker. Oluf skaffer slaver ved at købe dem fra piraterne fra Skaverne eller fra riserne i Ozon-Ghuel – og fra hemmelige angreb som hans folk laver inde i Østmark. For at dække over angrebene, så Østmark ikke sender krigere efter ham, efterlader Olaf falske spor så det ser ud som om det er riser der står bag. Det er gået godt i flere år og Olaf er blevet en rig mand.

Beskrivelse: Olaf har fået sit navn, fordi hans hår og skæg er næsten kulsort – men det kunne lige så godt være på grund af hans sorte sjæl. Olaf handler både med mænd, kvinder og børn. Alt hvad der kan være penge i – og hvis de mishager ham, får de prygl.

Hvordan han kan bruges: Olaf er en hjerteløs slyngel, som har mange ulykkelige skæbner på samvittigheden. Heltene kan sagtens få flere eventyr til at gå med at få ham ned med nakken. Hvad Olaf foretager sig er hverken ulovligt eller umoralsk i Vonisheim, men det vil et angreb på ham til gengæld heller ikke være.

Spildata: Troldmand (Ulvevinter side 36). Uden færdigheden Magi og ingen magiske formularer, men med færdigheden Handel 5.

Udstyr: Fint, men praktisk tøj. Oluf har en magisk læderrustning skjult under sin trøje (Rustning 2), og en forgiftet kniv gemt oppe i ærmet.

Grom, kæmpe

I bjergene ved Jernminen bor en kæmpe. Som de fleste kæmper er han opvokset i Nordland, men han blev for ti år siden grebet af rejselyst og ville se de sydlige lande. Da han ikke havde lyst til at gå gennem Ozon-Ghuel, svømmede han i stedet over Hvalfjorden. Det kostede næsten kæmpen livet, men han nåede med nød og næppe i land i Vonisheim. Han vandrede rundt i landet, men opdagede snart at menneskerne var bange for ham – og en særlig stor og stærk kriger prøvede at slå ham ihjel. Grom tævede ham, men det fik ikke andre til at lade ham være i fred. I stedet fik det bare endnu flere krigere til at udfordre ham til kamp, for så ville de blive endnu mere berømte. Og efter at han også tævede dem, er de begyndt at angribe i grupper.

Hvordan han kan bruges: Grom har egentligt slet ikke lyst til at slås, faktisk vil han hellere tilbage til Nordland, men han tør ikke tage svømmeturen én gang til. Han er villig til at betale med alle de våben og smykker han har taget fra sine faldne modstandere, til dem der kan hjælpe ham med at komme hjem. Hvordan man får en syv meter høj mand, der vejer næsten et ton, sejlet over havet er en helt anden historie.

Spildata: Egenskaber: Styrke 10, Smidighed 3, Viden 2, Helbred 6(mod f.eks. gift)/10
Liv 22 Mana –, Skridt 8, Rustning 2.

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

Kamp: Træstamme 5 Skade T8+4

Trampe angreb 5 Skade T6+2

Kampestenskast 4 Skade T8+2

Evne: Grom kan lave ét langt svingende angreb, med den træstamme han kalder sin kølle. Grom laver et angreb for hver modstander der står lige omkring ham i nærkamp.

Udstyr: Grom har gravet en skat ned. Ellers ejer han ikke noget af værdi.

Ozon-Ghuel

Kelor, troldmand

Det farligste væsen i Ozon-Ghuel er ikke en rise eller en skrælling, men et menneske. Kelor er Lokes fostersøn. Loke erkendte, at riserne ikke var nok til at få skovlen under menneskerne i Tharos, så han

stjal det smukkeste menneskebarn han kunne finde, myrdede dets forældre og oplærte barnet i den ondeste sortekunst. Kelor er nu lige fyldt tyve år, og er en smuk ung mand. Loke har fortalt Kelor at han er hans egen søn, og at han er udvalgt af skæbnen til at herske over hele Tharos. Lokes onde plan er at Vinterens Dronning skal forelske sig i Kelor, og at de sammen skal overvinde Sommerens Dronning og menneskernes riger. Så vil Lokes hævn over menneskerne være fuldbyrdet.

Beskrivelse: Kelor er en smuk ung mand. For at skjule sit udseende for riserne, bærer han altid en grotesk sølvmaske og en stor sort kutte. Loke har oplært Kelor gennem hele hans barndom til forræderi og løgne, så der er ikke meget godhed tilbage i ham. Så god har Lokes undervisning været, at Kelor har fået egne ideer. Den dag Tharos er overvundet, så vil Kelor myrde Loke, drikke hans blod og overtage hans plads som gud i Asgård.

Hvordan han kan bruges: Kelor er den farligste modstander af dem alle, og han har riserne på sin side. Men han kender også den forbandelse, som Loke brugte til at skabe riserne – og ved hvordan forbandelsen kan ophæves igen.

Spildata: Veteran Troldmand (Ulvevinter side 33). Kelor har færdigheden Overtale 7. Han kender samtlige novice, mester og sortekunst formularer. Kelor har 25 Mana point.

Udstyr: Magisk stav (skade T6+2), magisk kappe (Rustning 2), to Solstråle og to Månedug drikke, magisk langsværd (skade T8+2).

Skulla Flækøre, risernes konge

Skulla er blevet konge over riserne, dels fordi han er større og stærkere end de fleste riser, men også fordi han kan finde ud af at planlægge for fremtiden – noget de færreste riser gider at gøre sig ulejlighed med. Skulla er en snedig slyngel, der sørger for at ingen kan udfordre ham. Mange yngre riser er blevet sendt ud på selvmordsmissioner ind i Østmark eller Vonisheim, bare så de kan blive slået ihjel. Dem der kommer tilbage i live – det er dem som Skulla synes er de virkelig farlige, så dem får han troldmanden Unto til at kaste en forbandelse over. Skulla synes at tiden er ved at være moden til at angribe enten Vonisheim eller Østmark, men Unto har fået ham overtalt til at vente lidt endnu; enten indtil kongen af Østmark dør, eller på at Ilvar og Hrad i Vonisheim begynder at slås indbyrdes – så er fjenden svækket nok til at riserne kan løbe dem over ende. Skulla respekterer Unto, og frygter Kelor.

Beskrivelse: Som de fleste riser ligner Skulla et grotesk misskabt menneske; han er et kæmpe muskelbundet med et alt for stort hoved, små listige griseøjne der sidder skævt, pjusket fedtet hår og vortet hud med en smudsiggrå farve. Lorkas ene øre er skåret midt i gennem. Han har altid en bulet kongekrone oven på sit store hoved.

Hvordan han kan bruges: Skulla skal nok mest bruges som en farlig fjende, måske som mål for en mission ind i Ozon-Ghuel, hvor heltene skal forsøge at slå Skulla ihjel.

Spildata: Halvjætte Veteran (Ulvevinter side 37). Skulla har Viden 4 og færdighederne Overtale 5, Mod 7, Ridning 5 og Opdage Ting 5.

Udstyr: Rusten pladerustning, et magisk spyd (skade T6+1) som han kalder Nid og en kongekrone af guld. Skulla har en tam Varg som han kalder Sult (Varg, Ulvevinter side 39).

Unto Svartblod, troldmand

Selv om Skulla er snedig, ville han nu ikke være så farlig hvis det ikke var for Unto Svartblod. Han er en rise troldmand der interesserer sig meget for mennesker, for ”man skal kende sin fjende” som han siger. Unto har bestukket nogle mennesker til at bringe ham nyt fra Østmark og Vonisheim, så Unto ved nogenlunde hvordan situationen er i de to lande og hvem der styrer. Unto tjener Loke trofast, i håb om at Loke vil belønne ham for hans tjenester. Han har fået at vide af Loke, gennem en drøm, at hvis han hjælper Kelor så vil Loke belønne ham ‘med et bedre liv’ – men inderst inde frygter Unto dette skrækkelige menneske.

Beskrivelse: Unto ligner en høj og helt utroligt tynd mand, med alt for lange arme og et spidst ansigt der mest ligner et fuglehoved på grund af den enorme næse. Unto er meget klog og ved meget om magiens mysterier.

Hvordan han kan bruges: Ligesom Skulla skal han mest bruges som fjende; en meget snedig og farlig en af slagsen.

Spildata: Rise troldmand (Ulvevinter side 37). Unto har færdighederne Overtale 6, Historie 5 og Magi 7. Han kan desuden sortekunst formularerne Blodmana, Forbandelse, Døde Øjne, Bersærkerang og Hels Ånde. Unto har 16 Mana point.

Udstyr: Magisk stav, skade T6+1. (En gang i kampen kan staven overføre skaden en modstander har taget, til Unos eget Liv), 2 Månedug drikke og en Iduns Dråber drik. Unto samler grådigt på magiske Runestave og har fem på sig, med formularerne Tjørnehæk, Skyggeravn, Træform, Skræmme Levende og Skræmme Udøde.

Drach Gothus, elverkonge

Drachs egentlige titel er ‘Konge af dynd og klinger’. Ingen, selv ikke riserne, ved at der lever elvere dybt inde i Ozon-Ghuel. Elverne flygtede hertil efter krigen mod menneskerne for 200 år siden. De kalder sig Shillakar, eller ‘De Utilgivende’, for de har aldrig tilgivet menneskerne at de jagede elverne væk fra deres lande. De har gemt sig i skoven og fortryllet den, så den ligesom Alfheim ligger halvt i feernes verden og halvt i vores verden – og Drachs folk kan derfor forsvinde ind og ud af Tharos til en anden og mere magisk verden, hvor tiden ikke eksisterer.

Drach og hans folk har en uberegnelige natur. Hvor almindelige elvere og feer godt kan drive gæk med mennesker, er Drach og hans folks spøgefuldheder ofte livsfarlige. Få der bevæger sig ind i hans skov uden hans tilladelse, kommer ud igen i live.

Beskrivelse: Elverkongen ser unaturlig og dukkeagtig ud, med kridhvid hud, endnu hvidere hår, og tøj der lader til at være spundet af spindelvæv og tågeslør. Han bærer på en krone af sort flintesten.

Hvordan han kan bruges: Selv om Drach afskyr mennesker, så hader han riserne endnu mere – så hvis heltene (og helst elvere) kan komme til at snakke med ham, vil han være en stærk allieret i kampen mod riserne. Men Drach vil helt sikkert bagefter tage Ozon-Ghuel som land til hans folk – hvordan elverne i Alfheim vil tage det er ikke til at vide, da de har samme planer.

Spildata: Veteran Troldmand (Ulvevinter side 36). Drach har Færdigheden Magi 8 og 20 Mana point. Han kan alle Novice og Mester formularer, samt sortekunst formularerne Blodmana, Døde Øjne, Krybende Rædsel, Guldets Forblindelse og Ælde.

Udstyr: Fint vævet tøj af edderkoppespind og en krone af flintesten.

Karak-Duk

Agrim Margarson, konge

Kongen af Karak-Duk er en bister og gnaven herre, der mest går op i at tjene penge til at dække rigets regninger med. Agrim er glad for tingene som de er og han er ikke meget for eksperimenter. Hvis det havde stået til ham, havde menneskene i Frit Anirr fået lov til at sejle deres egen sø, dengang Fenmark angreb dem og Karak-Duk. At hans fars beslutning om at hjælpe menneskene så nok var den rigtige beslutning – de vandt over Fenmark – det vil han kun nødtigt indrømme.

Beskrivelse: En gammel gråhåret dværg, der er blevet støvet og nærsynet af at kigge alt for meget ned i regnskaber.

Hvordan han kan bruges: Helte får nok ikke så meget at gøre med selveste kongen af Karak-Duk.

Spildata: Veteran Dværg (Ulvevinter side 36). Agrim har færdighederne Overtale 5 og Historie 4.

Fane Malmdottir, mestersmed

Fane er den sidste i en lang række af mestersmede. Hun havde to brødre, men de faldt begge under krigen mod Fenmark, så det er op til Fane at føre Malm-slægten videre. Hendes slægt har smedet sværd til kejserne siden tidernes morgen, så der er meget at leve op til. Ud over selv at smede våben, har Fane adgang til slægtens viden og bibliotek om magiske genstande, så Fane kan vurdere og identificere de fleste magiske ting. Ud over sit arbejde, leder Fane også efter en mand. Gerne en der er modig, har slået mange riser ihjel – og rejser meget, så han ikke forstyrrer hendes arbejde. En eventyrer vil passe hende glimrende.

Beskrivelse: Hun er en dværgekvinde, lille af bygning, men bygget som en bryder. Fane gør meget ud af sit hår, som er kunstfærdigt sat op, så det ikke sidder i vejen når hun arbejder.

Hvordan hun kan bruges: Fane ved mere om magiske sværd end nogen andre i Tharos. Efter mange år at have arbejdet ved ambolten, synes Fane at hun også er kommet efter det med smedekunsten. Faktisk har Fane lavet et meget smukt sværd, som hun synes er en kejser værdig. Fane er lidt ærgerlig over at der ikke længere er kejsere til, også selv om hun ligesom de fleste dværge afskyr Fenmark. I mangel af bedre søger hun nogle pålidelige eventyrere der kan afprøve hendes sværd. Det er umådelig smukt og skarpt, men har den særhed at riser hader synet af det og blindt går efter at slå den der bærer sværdet ihjel.

Spildata: Veteran Dværg (Ulvevinter side 36). Fane har færdighederne Håndværk 7 og Historie 6.

Sværdet: Ud over at sværdet er meget smukt og ligger godt i hånden, så har det +1 i både at ramme og i skade. Klingens summer hvis der er riser eller skrællinger indenfor 20 meter af det. Fane kalder sværdet Fjallfadir.

Renkel Rinarsson, borgmester og handelsmand

Dværgene i Karak-Duk har genopbygget deres by, så den er større og flottere end nogensinde før – vist mest bare af stædighed og ærgrelse over at menneskerne brændte deres første by ned. Byens borgmester er Renkel Rinarsson, en meget vigtig dværg. Det er byens opgave at have med de besværlige mennesker at gøre, og selvom Renkel synes at de er ubehageligt høje og at de hverken kan lave ordentligt

smedearbejde eller finde ud af at slås, ja så er det altså faldet i hans lod at have med dem at gøre – men så er det jo godt at man kan tjene sølv på at handle med dem.

Beskrivelse: Renkel er en noget overvægtig dværg. Han klæder sig i dyrt tøj der er dekoreret med fint pelsværk og fine sølvknapper. Han er umådeligt stolt af sit lange hvide skæg, der er sat i fine fletninger.

Hvordan han kan bruges: Dværgenes øverste råd er bekymrede over hvad Fenmark kan finde på, og har derfor pålagt Renkel den utaknemmelige opgave at hyre eventyrere til at spionere mod Fenmark og endda hjælpe Frit Anirr med at forpurre Baron Sigwulfs planer. Renkel ser gerne at eventyrere er i taknemmelighedsgæld til Karak-Duk og han vil derfor hjælpe dem hvis de er i problemer.

Spildata: Veteran Dværg (Ulvevinter side 36), med færdigheden Handel 5.

Alfheim

Nareena, dronning

Alfheims dronning er umådeligt gammel, selv for en elver at være. Hun var med da freden med menneskene blev indgået for 230 år siden, og har siden med bekymring set hvordan tingene har udviklet sig. I mange år var hun tilfreds med at forholde sig passiv, men i de seneste fyre år er hun vågnet op. Nareena er bange for riserne. Bange for at menneskenes riger skal falde og at riserne så vil angribe elvernes land som det næste. Derfor hjælper hun i al hemmelighed de mennesker som hun synes virker fornuftige, f.eks. Frit Anirr, så de bedre kan stå imod risernes hærgen.

Beskrivelse: En ældgammel visnet elverkvinde, med lys hud og langt hvidt hår. Hun har kloge øje og tager sig god tid til at lytte til alle parter, før hun tager en beslutning i en sag.

Hvordan hun kan bruges: Elverne er meget beskyttende over for deres dronning, så heltene får nok ikke lov til at komme i nærheden af hende – men hvis de arbejder mod riserne, kan de meget vel indirekte få hendes hjælp.

Spildata: Veteran Troldmand (Ulvevinter side 36). Nareena har færdigheden Magi 8 og 20 Mana point. Hun kan kaste samtlige Novice og Mester formularer.

Udstyr: Fint vævet tøj i strålende hvide, grå og gule farver.

Frøj Njordsson, købmand

En af de personer i Alfheim, som heltene har størst chance for at gøre forretninger med, er ikke en elver, men et menneske. Frøj har den sære evne, at Alfheims magi ikke har nogen virkning på ham. Elverne fandt ham vandrende rundt i deres land, da han som stor knægt ved et uheld var faret vild ved deres grænse og var vandret ind i Alfheim. Elverne tog ham til fange og førte ham til en af deres byer. Når han var fortryllet af elverrigets magi, ville de slippe den forvirrede unge mand løs igen, et sted hvor andre mennesker kunne finde ham. Elverne fandt ud af, at Frøj for det første var et venligt menneske der ikke var specielt bange for elverne – hvad mange mennesker er – men også at der ikke skete ham noget. Dage og uger gik, og Frøj gik bare omkring og snakkede uimponeret med elverne uden at blive fortryllet. På dette tidspunkt, ville nogle elvere helst skyde en pil i ham fordi han kunne være farlig – men andre elvere mente at Frøj kunne være nyttig. Frøj ville nemlig kunne rejse ind og ud af Alfheim

og handle med menneskerne, så elverne selv slap for at have noget med dem at gøre. Og siden da har Frøj levet hos elverne og arbejdet som deres handelsmand.

Beskrivelse: Frøj ligner en almindelig mand, der går klædt i temmelig ualmindeligt elvisk tøj.

Hvordan han kan bruges: Frøj er glad for at leve hos elverne og vil aldrig afsløre deres hemmeligheder – men kan ellers fortælle heltene om elvernes rige.

Spildata: Veteran Tyv (Ulvevinter side 36). Uden færdigheden Stjæle Ting, men med færdigheden Handel 6 og Overtale 5.

Udstyr: Fint vævet elvertøj, ofte i efterårets farver; gult, brunt og grønt. Frøj har en elver læderrustning og fine elvervåben, men han vil hellere tage flugten end at slås.

Jennyfer Elshaii, troldkvinde

Jennyfer er en gammel og en anelse kynisk elverkvinde der har set det meste – og der er meget lidt der kan overraske hende. Det var hende der overtalte elverne til at gå ind i krigen på Anirss side – for hvis menneskerne har mange riger, er de ikke så stærke. Jennyfer er ikke specielt bitter mod menneskerne – de er et ungt folk og ligesom børn tænker de ikke altid over hvad de gør. Det var skæbnen der ville at elverne skulle tabe krigen. Det var straf for at elverne var blevet for tilfredse med tilværelsen som den var, og glemte at tænke på fremtiden. Hun tror inderst inde, at en dag vil Lokes forbandelse blive ophevet og så vil elverne indtage Ozon-Ghuel og gøre det til deres nye land. Måske har nordboerne så også endeligt lært at elske Tharos så meget, at elvere og mennesker kan leve i fred, ligesom de gjorde i gamle dage før nordboerne kom. Og måske har elverne også lært af deres fejltagelser, så de aldrig vil tage tilværelsen for givet igen.

Beskrivelse: Hun er høj og slank, klæder sig i en flot hvid og gul kjole, der står smukt til hendes gyldne øjne. Hendes hår er sort som kul og er sat op med smukke sølvspænder.

Hvordan hun kan bruges: Sammen med andre elviske troldkvinder skaber Jennyfer smukke og forunderlige magiske ting. Det hænder, at de skal bruge magiske ingredienser fra fjerne egne af Tharos. I stedet for at sende elvere ud på en farefuld rejse blandt mennesker, der måske frygter elvere, og tror de er hekse og feer, hyrer Jennyfer eventyrere til at finde tingene for sig – gerne grupper der har elvere i blandt dem.

Spildata: Veteran Troldmand (Ulvevinter side 36). Jennyfer kan, sammen med andre elvertroldkvinder, skabe to magiske ting om året.

Udstyr: Praktisk tøj, magisk stav (skade T6+1), fine sølvsmykker, en Månedug drik.

Hele Tharos

Gråskæg, vandringsmanden

Aseguden Odin er meget vis og ved meget om hvad der skal ske i fremtiden. Han véd at han skal dø ved Ragnarok og det huer ham bestemt ikke. Odin håber dog, at han kan snyde skæbnen, hvis han samler krigere nok til sin hær i Valhalla, så de kan tæve jætterne når det endelige opgør mellem aseguderne og jætterne kommer ved Ragnarok. Derfor falder Odin nogle gange for fristelsen til at lokke konger og eventyrere ud i krige og eventyr, som han ved de ikke kan klare; krigere der falder på slagmarken tilhører nemlig ham. Det var for eksempel Odin, der lokkede Fenmark ud i den første krig mod Frit Anirr.

Beskrivelse: Odin tager nogen gange til menneskernes rige i forklædning og kalder sig så for Gråskæg. Han ligner en gammel mand med gråt hår og skæg. Han klæder sig i en stor kappe med hætte, og har en klap for sit manglende øje. Odin starter med at give kongerne et par kloge råd, så de kommer til at stole på ham, før han lokker dem ud i ulykker. Men det er alt sammen for det større gode, synes Odin, for man ved aldrig hvornår Ragnarok kommer.

Hvordan han kan bruges: Selv om Odin nogen gange narrer folk, så vil han i bund og grund menneskene det bedste. Han er jo trods alt deres alfader, eller skaber. Lokes riser bekymrer ham, for de har spredt sig for meget. Odin kan meget vel finde på at hyre eventyrere til at stikke en kæp i hjulet på riernes planer, ved at overtale eventyrerne til f.eks. at drage hemmeligt ind i Ozon-Ghuel og slå Skulla ihjel. Det er naturligvis dødsens farligt, men skulle eventyrene dø under opgaven, nå jah, så har han flere krigere til sin livvagt i Valhalla.

Vinterens og Sommerens dronninger

Ingen ved med sikkerhed hvem eller hvad de to dronninger er; om de er guder, feer eller hekse. Det eneste folk er sikre på er, at der altid er to dronninger og at de har været i Tharos så længe der har levet mennesker der. Nogen tror at der hvert århundrede fødes to nye dronninger og at de gamle dronninger dør. Andre tror at dronningerne har levet i årtusinder. Måske kender elverne sandheden, men i så fald snakker de ikke om det. Meget tyder på at Dronningerne kun har magt over mennesker, men ikke over elvernes eller dværgenes riger. Menneskerne hylder mest Sommerens Dronning, for det er hende der giver varme, smukt vejr og en god høst. Det er desværre også derfor, at Vinterens Dronning nogle gange fører krig mod sin søster; Vinterens Dronning bliver nogle gange arrig over at hendes søster får al menneskernes hyldest, så hun har ofte prøvet at tilrane sig magten.

Beskrivelser: Dronningerne starter hver deres regenttid, om foråret og om efteråret, med at være unge smukke kvinder og slutter med at være gamle, små og lidt kraftige – men de er altid værdige, med en stærk udstråling. Sommerens Dronning klæder sig i grønt, brunt og gult, mens vinterens dronning klæder sig i hvidt, sort og blå.

De er lige så forskellige af sind; Sommerens Dronning er varm og temperamentsfuld, mens Vinterens Dronning er kold og beregnende. Hvis der skete nogen uskyldige en uret, så ville Sommerens Dronning reagere ved at søge retfærdighed, mens Vinterens Dronning ville søge hævn. Dronningerne er som naturen; den er hverken god eller ond, men den kan slå dig ihjel, hvis du er uforsigtig eller blot uheldig.

Hvordan de kan bruges: Dronningerne er en naturkraft; de er et billede på de kræfter der slås i Tharos. Der er ingen spildata på dronningerne, for de kan nemlig lige de ting, som spillederen har brug for. Dronningerne kan ikke slås ihjel. Du kan ikke bare tage til deres paladser, banke på og forlange at snakke med dem. Der er næsten ingen grænser for deres magi; eksempler på hvad Vinterens Dronning har gjort af magi er; sikret sejren for den ene part ved flere krigsslag, oversvømmet en hel by, forbandet krigere om til spøgelse, fået ulve og bjørne og kæmpeflokke af fugle over hele Tharos til at kæmpe for sig. På den anden side er dronningerne heller ikke alvidende; du kan sagtens (om end det er livsfarligt) forblinde dem med smigrer eller lyve for dem, og den bedste måde at overvinde dem på er at bruge list.

Dronningerne har hver tre sendebude, der er en forlængelse af deres vilje, udfører deres ordrer og er deres øjne og øre. Sommerens Dronning har en kæmpeørn, en gammel mand (med bukkeben, som han skjuler under sin kutte) og en kæmpestor brun bjørn. Vinterens Dronning har en lille pige, en hvid hjort og en hval som sendebude. Sendebudene kan tale og bruge en smule magi; men de er slet ikke så magtfulde som deres fruer. Hvis de bliver slået ihjel, dukker de op igen efter syv år.

Brull, sørøverkonge

Ude på Skarverne i Videfjord lever et fattigt folk, på de næsten bare klippeøer. Ud over lidt får, er jorden for dårlig til at drive landbrug, så i stedet har øboerne slået sig på sørøveri. I kejsertiden var sørøveriet næsten udryddet, men siden da er det kommet tilbage. Brull er den mest kendte sørøver og det tætteste man kommer på en konge på øerne. Han vil gå rimelig langt for at skaffe sit fattige folk nogle bedre levevilkår – og beklageligvis betyder det at han må angribe handelsskibe for at skaffe dem mad på bordet. Den store hemmelighed er, at sørøverne modtager penge fra Gelt, dels for at lade Frit Anirrs skibe være (nogenlunde) i fred, dels for at angribe Fenmarks skibe, så Sigwulf har andre ting at bekymre sig om, end at planlægge hvordan han skal overvinde Anirr.

Beskrivelse: Brull er en stor og stærk kriger, med et stort vildtvoksende skæg. Selv om Brull og hans sørøvere overfalder skibe og stjæler deres laster, og ofte holder rige fanger som gidsler for at få en løsesum, er Brull på sin egen måde en ærlig mand og han er aldrig grusom mod folk.

Hvordan han kan bruges: Brull kan være en ærefuld modstander for heltene, hvis Anna Eisdatter (Tharos side 28) sender heltene ud på en mission for at befri nogle gidsler på Skarverne.

Spildata: Veteran Sørøver (Ullevinter side 35). Han har færdighederne Overtale 6 og Handel 5.

Udstyr: Brull ejer en Sørustning (Tharos, side 18).

Vandringsmanden

Den evige vandrer, som han også kaldes, har vandret rundt i Tharos, og ud og ind af historien, de sidste 300 år. Han er en gammel elsker af Sommerens Dronning. De elskede hinanden dybt, men hun lod ham friste af en skøn ung kvinde, for at prøve hans trofasthed. Desværre modstod han ikke fristelsen. Dronningen sendte ham væk i vrede, med den besked at han kunne komme tilbage – måske – når han var villig til gå på knæ og bede hende om tilgivelse. Han nægtede; siden hun lod *ham* friste, så stolede hun jo ikke på ham, og så var det hende der skyldte *ham* en undskyldning. De to har afskyet – og elsket – hinanden grænseløst lige siden, men de er begge for stolte til at bøje sig.

Vandringmanden har levet længere end noget andet menneske. Han har haft så mange navne, at han næsten har glemt sit eget. Han har opført sig både som skurk og som helt. Han er blevet slået ihjel mange gange, men lever altid op igen. I bund og grund ønsker han bare at finde fred i døden sammen med sin elskede – den utilnærmelige dronning.

Beskrivelse: Vandringsmanden er en flot mand på lidt over tredive år; høj, slank og muskuløs. Han er selter og kan snakke det gamle sprog.

Hvordan han kan bruges: Der er ikke den vej eller den sti i Tharos, som Vandringsmanden ikke har gennemtravet i sit lange liv. Han kan fortælle heltene vejen til selv de mest hemmelige steder – de skal blot finde ham først.

Udstyr: Han ejer kun almindeligt tøj, våben og udstyr.

Byen Ulfshalle

Ulfshalle ligger lidt nordøst for Højby, ikke langt fra hovedvejen. Byen blev grundlagt af Ulf Tvendskjold. Han var kaptajn under den første kejser og fik efter endt tjeneste et stort jordstykke som belønning. For at tjene skatter, oprettede han et marked nær ved den hovedvej, der var ved at blive bygget. Igennem årene flyttede flere beboere til og efterhånden voksede der en lille by op omkring markedet. Byen Ulfshalle har set gode og dårlige tider, men takket være gudernes gunst (tror de fleste) har byen altid undgået de værste ulykker og den har aldrig været hærget af krig eller brande. Byen lever af de bønder som bor i området omkring den og af de mange købmænd der tager ophold i byen under deres rejser.

Spillernes helte kan bruge Ulfshalle som base mellem deres eventyr. Her kan de købe proviant og udstyr, og de kan også købe et sted at bo. Byen har en smed der sælger våben og rustninger, en troldkvinde der gerne køber magiske ting, og en klog kone der sælger magiske drikke.

På Ravnehøjs hjemmeside kan du finde tegninger over tre huse i byen som heltene kan købe; der er også et ark med møbler som kan klippes ud og klæbes på tegningerne, så heltene kan indrette deres eget hus.

Der behøves nødvendigvis ikke at blive kørt eventyr i Ulfshalle. Det er en fredelig by, som helte kan vende tilbage til og hvor deres familie måske bor. Byen kan også være en god motivation for at kaste sig ud i livsfarlige eventyr; nemlig for at redde byen fra slyngler som f.eks. Baron Sigwulf. I eventyrromanen *Ringenes Herre* går hobbitten Frodo f.eks. frygtelig meget igennem, for at redde sit elskede Herredet.

Ulfshalle er nu ikke helt så fredelig som den giver udtryk for. Sidst i beskrivelsen af byen kan du læse om fem hemmeligheder byen gemmer på og finde oplæg til eventyr, som tager udgangspunkt i og omkring Ulfshalle.

Byens vigtigste bygninger

Fasanen

Dette er byens største kro. Den har en stor tilrøget skænkestue i stuen, med en bardisk, en kæmpestor kamin der tændes i de kolde aftener og solide mørke borde med bænke. På 1. sal er der en stor sovesal, hvor ti personer kan overnatte, og fire enkeltværelser. Kroen har en stald til kundernes heste. Der er også en stor indhegning, hvor købmændene kan stille deres vogne og få dem låst inde for natten.

Kroen er propfuld af kunder hver anden lørdag, når de lokale bønder kommer ind til byens marked for at købe ind, gå i templet og udveksle sladder. Til hverdag sidder her en lille fast kerne tidligt om aftenen. De drikker øl, spiller terninger, og brokker sig over vejret og høsten. En gang om måneden arrangeres der hanekamp, med tilhørende spil, på kroen. Den fineste ret er, naturligvis, stegt fasan, når jægeren ellers har været heldig med jagten.

Det sorte får

Byens anden kro. Kroen er meget mindre end Fasanen og kan slet ikke byde på de samme fine overnatningsmuligheder som den større kro; men du kan få lov til at overnatte i krostuen mod at betale et sølvstykke, hvis du kan finde en stille krog. Til gengæld er øllet det bedste i miles omkreds. Kroen har også en lille stald, der dog ikke ligger lige ved kroen. Den fineste ret det Sorte Får laver, er stegt fårekølle med kartofler og syltede tyttebær.

Smedjen

Byens smed lever mest af at smede plovskær og hestesko, så han bliver glad når han endelig får lov til at smede et ordentligt sværd. Han laver også skjolde og rustninger, men kun på bestilling. Ulfshalle er en fredelig by, så der er ikke så meget salg i den slags ting.

Købmandsgården

I købmandsgården køber byens beboere og omegnens bønder alle de ting, som de ikke kan fremstille selv; søm, værktøj, lamper, fremmede krydderier og meget mere. Rejsende og eventyrere kan også finde de ting som de skal bruge; reb, rejsemad og telte.

Frej templet

Den største bygning i byen og byens stolthed, for templet kan rumme næsten hundrede personer på én gang. Der er et stort alter der er tilegnet høstens gud Frej, hvor der altid ligger friske ofre af korn, frugter og grønsager. De fleste beboere i og omkring Ulfshalle er bønder, så det er ikke overraskende at Frej fylder meget, men der er nu også små statuer af de andre guder. De største messer for Frej holdes på årets fire store højtider; vinter- og sommersolhverv, og de to jævndøgn. Templet bruges ind i mellem også i andre sammenhænge, blandt andet til retssager og stormøder hvis man ikke kan være ude i det fri på grund af vejret. Til templet er tilknyttet en sidebygning, hvor præsten bor sammen med sin lærling.

Alter for Tyr

Midt på torvet i Ulfshalle står en firkantet stensøjle der er lidt over en meter høj. Det er et alter for krigerguden Tyr. På hver af søjlens fire sider er indhugget en kriger; for Tyr er altid overvågen mod fjender. Ved søjlens fod ligger små gaver som bønder har efterladt til Tyr; små dyr og krigere der er udskåret i træ og malet, og små kopier af sværd og skjolde som byens smed sælger. Der er ingen præster til at holde dette forfaldne alter vedlige, men alligevel har det stor betydning for byens beboere. Tyr holder det onde væk, og byboere og børn sværger sandt ved at lægge deres hånd på alteret. Byboerne holder gudstjeneste omkring alteret to gange om året, når de mindes de af byens beboere der er faldet i krig gennem tiderne.

Fugletårnet

Dette tårn blev bygget i gamle dage som tilflugtsted i tilfælde af krig. Senere brugte man det til at opbevare korn i, men efterhånden fik tårnet bare lov til at forfalde. For syv år siden flyttede en troldkvinde ind. Først blev byboerne sure, men da hun havde en tilladelse fra selveste kongen, var der ikke meget de kunne gøre ved det. Siden da har de vænnet sig til den mystiske kone. Hun har fået tårnet repareret og det har fået nyt tag, så nu står bygningen igen høj og flot.

Tingstedet

Denne rundkreds af store sten bruges når landsbyens ældste samles for at diskutere byens anliggender. På en af stenene er indhugget et udvisket kvindeansigt; det siges at være gudinden Friggs ansigt. Hun er kendt for sin store visdom og gode råd, og den der huggede hendes ansigt ind i stenen, håbede sikkert at hendes visdom ville smitte af på ældsterådets beslutninger. Når der er forsamling her, hersker der hellig fred; alle våben er forbudte og ingen må komme med trusler eller fremsige eder; dem der overtræder disse forbud, risikerer asegudernes vrede.

Den Hvide Frues Lund

Denne lille smukke lund af piletræer er tilegnet Den Hvide Frue, en ung pige der døde for kærligheden for mange år siden og som blev begravet mellem træerne. I årene derefter kom mange forelskede og unge mødre til lunden, for at hviske deres bønner om at vinde deres hjertes kære – og med tiden spredte der sig rygter om mirakler. Lunden bliver besøgt af pilgrimme fra nær og fjern. Man skriver sine bønner på et stykke papir eller i en runestav, og hænger dem op blandt træernes grene. Det er jo mest kvinder der beskæftiger sig med den slags pladder – men man ser nu også unge mænd der sniger sig ind i lunden i ly af mørket og håbefuldt hænger deres sedler op på piletræerne.

Gadekæret

Gadekæret er gravet så der altid er vand, selv i tørketider, så byens beboere har vand ved hånden til at slukke brande med. Det er også mødestedet for byens gamle i godt vejr. Her sidder de i solen over en kop øl og kan holde øje med hvad der sker på torvet, snakke om gamle dage, og udveksle sladder.

Gravminen

For mange år siden fik en af byboerne i Ulfshalle den ide at grave efter sølv i bjergene øst for byen, for han havde nemlig fundet en sølvvåre. Desværre løb sølvet tør efter kun et par år og minen blev forladt igen. Under Tronfølgerkrigen var der en kamp mellem Kolls og Fengs soldater ude ved hovedvejen og omkring fyrre krigere døde. Ulfshalle blev pålagt at begrave dem og man tog den beslutning at stede krigerne til hvile i minen og lukke indgangen med store sten. Siden da har ingen været i minen, og blandt byens børn fortælles mange spøgelseshistorier om stedet.

Tremileskoven

Skoven lige syd for byen siges at være beboet af feer. Selv om Ulfshalle har brug for meget træ til tømmer og til brænde, tør ingen byboere fælde træer i Tremileskoven – i stedet køber de tømmer langvejs fra og bruger kun nedfaldne grene og træer til brænde. Det sker at håbefulde skovhuggere fra hovedstaden kommer til skoven for at hugge tømmer – men de kommer som regel galt af sted; de bliver fanget under væltende træer, bidt af slanger eller ramt af sære sygdomme.

Spildata

Hvor der ikke er nævnt andet, har beboerne i Ulfshalle spildata som Borgere og Bønder.

Borgere og bønder

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

Liv 8, Mana –, Skridt 6

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

Kamp: Spyd 4 Skade T6

Knytnæve 4 Skade T4-1

Spildata: Tøj, 5 sølv

De vigtigste byboere

Balan, krofatter og ejer af Fasanen.

Han er 40 år gammel, høj og muskuløs af bygning. Balan er efterhånden næsten skaldet, men er altid glatbarberet og pæn i tøjet. Balan fortæller gerne at han kommer fra byen Egeveld, hvor han har en fortid som kaptajn i kongen af Østmarks tjeneste. Balan rejste til Ulfshalle og købte kroen for sin pension. Det tog mange år før de lokale helt stolede på den tilflyttende soldat, men nu regnes han næsten som en af de lokale. Kroen var før hans tid temmelig forfalden, men Balan har efterhånden gjort den til et helt respektabelt og hyggeligt sted, og mange rejsende lægger vejen ind for at nyde hans gode mad. Balan har tre brutalt udseende, men yderst tamme hunde, som ligger og dovner den i krostuen.

Spildata: Veteran Kriger (Ulvevinter side 35). Han har færdigheden Overtale 6.

Gorm Godebryg, krofatter

Gorm er ejer af Det Sorte Får. Han er 50 år gammel, lille af bygning, med mørkt og strittende hår. Gorm var en gang en flittig og venlig krovært, men han har haft mange sorger de sidste par år. For to år siden døde hans elskede hustru af sygdom. Siden da har han forsøgt at køre kroen videre selv, men det er som om at han har tabt gnisten. Oven i det, har han ligget i skænderi med sin eneste søn, der ikke vil overtage kroen, men vil være eventyrer i stedet for. Hans eneste trøst er hans gode øl, som er berømmet i byen.

Bjarki, præst i Frej templet

Han er gammel og indtørret, og næsten stokdøv. Ulfhalles præst var vist ret livlig som ung, men nu er han blevet gammel og gnaven, og har ikke meget til overs for ungdommens letsindigheder. Han er i midlertidig ret respekteret i byen, som regner ham for en vis mand. Hans magi er ikke særlig stærk længere, men han kan da stadig lukke sår når det kniber. Byen sørger for ham på hans gamle dage, da han ikke har nogle slægtninge til at tage sig af ham.

Spildata: Troldmand (Ullevinter side 36). Bjarki kan kun formularen Helbrede Sår.

Mara Sortenkjole, klog kone

Hun er en lille gammel kone, spinkel af bygning, og efterhånden ret tandløs. Mara klæder sig i en simpel sort særk, med et tørklæde om hovedet. Hun er byens kloge kone, og blev som ung trænet op af den kloge kone før hende, så hun ved meget om lægeurter og magiske drikke, om naturens ånder, og byens historie. Mara bor i en lille gård lidt uden for byen hvor hun har en urtehave, og holder lidt høns og grise. Hun sælger også magiske drikke (der virker) og amuletter (der måske virker). Hun er generelt respekteret (og lidt frygtet) i byen for sine kunster.

Spildata: Troldmand (Ullevinter side 36), med Held 1. Mara kan formularerne Helbrede Sår og Tæmme Dyr. Mara kan desuden brygge 1 magisk drik om ugen.

Ravnhild, troldkvinde

Ravnhild er en midaldrende dame, der går i lange upraktiske kjoler. Ravnhild flyttede til Ulfshalle for syv år siden. Hun siger det var for at komme væk fra hovedstadens stress og jag, så hun kunne studere i fred og ro. Byboerne har vist aldrig helt tilgivet hende at hun sådan bare flyttede ind, så de holder sig på afstand af hende. Det passer Ravnhild meget godt, for hun synes at byboerne er en anelse dumme og udannede. Hun er faktisk mere end en anelse uhøflig når folk forstyrrer hende, men vil alligevel hjælpe hvis det er alvorligt nok.

Spildata: Veteran troldmand (Ullevinter side 36), med Held 2.

Bjørn Buksevender, smed

Han er en midaldrende mand, men stadig stor og stærk, og med hænder der er store som skovle. Bjørn er en jævn mand med simple glæder, en beskedenhed som dog ikke deles af hans ambitiøse hustru Siri, som han giftede sig med efter at hans første kone døde. Hun er ofte efter ham, når hun synes han bliver lidt for magelig. Bjørn har fået sit navn på grund af en gammel hændelse. Alle véd, at en af de ting der beskytter mod feers magi, er hvis man vender et stykke tøj på vrangen. De fleste vender en frakke om, men Bjørn vendte altså engang sine bukser i stedet. Som man kan gætte sig til, er Bjørn meget overtroisk.

Spildata: Borger, med færdighederne Håndværk 5, Overtale 5 og Sværd 5.

Astrid Ivarsdatter, købmand

Astrid er først i tyverne, høj og rank af bygning. Hun er smukt klædt efter nyeste mode. Astrid har for nyligt arvet sin købmandsgård efter sin far, den berømmelige Ivar Ivarssøn. Hun har skabt en mindre skandale ved at føre sin fars forretning videre selv, i stedet for straks at gifte sig. Astrid er ligeglad, for

hun har både penge og selvtillid til at klare ærterne selv, sammen med sin moster og lillebroderen Eigil på ti år.

Spildata: Borger, med færdighederne Håndværk 4, Overtale 5 og Handel 5.

Mester Adrin, lavsmester for byens håndværkere

Han er midaldrende, høj af bygning med en stor ølmave. Adrin er leder for byens håndværkere og tager til Højby for at sælge deres varer videre. Hvis heltene har et ærende i hovedstaden, ved Adrin hvem man skal snakke med og han skriver gerne et introduktionsbrev. Adrin var i sine unge dage omrejsende købmand, men stoppede da han arvede posten som lavsmester fra sin far. Adrin har en næse for forretninger og skyder gerne penge i eventyr, hvis han får en del af udbyttet.

Spildata: Borger, med færdighederne Håndværk 4, Overtale 4 og Handel 5.

Andre bybeboere

Siri, Balans kone

Hun er 40 år gammel, lille og trivelig. Siri er født i byen og er datter af Mester Adrin. Hun er et elskeligt væsen, som elsker at nusse om kunderne, men er en anelse upraktisk. Det er derfor Balan der står for det praktiske arbejde, blandt andet madlavning.

Elis Balansdatter, Balans datter

Hun er 17 år gammel, smuk og sød, med lyst hår og blå øjne. Elis er måske en anelse naiv, men hun forstår at håndtere kunderne og hendes tunge kan være ganske skarp, hvis nogen bliver for nærgående. Hun holder meget af romantik og spændende historier fra nær og fjern. Det er en åben hemmelighed, at Elis er tiltrukket af den unge præst Thorfinn og det er vel et spørgsmål om tid, før de bliver forlovet – men hvis en af heltene er stor og flot, kan der sagtens være mulighed for en romance.

Lode, Gorms søn

Han er 18 år gammel, kraftigt bygget, med mørkt krøllet hår. Lode er en restløs og surmulende teenager, der ikke ved hvad han vil. Han tog sin mors død meget nær og har siden været ret umulig. Han drømmer om at komme væk fra kroen og byen. Eventyr synes for ham at være den lette udvej – men det er nok spørgsmålet, om han har evnerne til det.

Thorfinn, præstelærling

17 år, lille og slank. Thorfinn blev tvunget til at blive præst af sin mor, da Thorfinns far lå på sit dødsleje. Moderen håbede på at faderen kunne købe sig vej ind i Asgård, i stedet for at ende i Hels dødsrig, ved at give sin ældste søn bort til guderne. Farens fine gård skal Thorfinns lillebror i stedet arve. Thorfinn har efterhånden affundet sig med at han skal være præst, men han er ikke på nogen måde fanatisk. På trods af hans navn, synes Thorfinn mere om den blide gud Balder end den barske krigsgud Thor, og han sørger for at der altid er gaver ved Balders statue. Thorfinn er en flink og beskeden ung mand, der hjælper til hvor han kan. Han holder af at gå lange traveture rundt i omegnen af Ulfshalle og kender området godt.

Spildata: Trolldmand (Ullevinter side 36), med færdigheden Finde Vej 5 og Held 2. Thorfinn kan formulere Helbrede Sår og Lys.

Aren Borssøn, storbonde

Han er 34 år, stor og muskuløs. Han har et hidsigt temperament. Aren har for nyligt arvet gården, efter hans far døde ved en mystisk arbejdsulykke. Rygterne siger, at Arens far havde gjort sig uvenner med nogle feer ved at inddrage noget af deres land i sit landbrug, og at de slog ham med sygdom. Aren prøver desperat at holde styr på tingene efter sin fars død, for det er ikke helt nemt – måske er det feerne der stadigvæk spøger, eller måske mangler han blot en dygtig hustru til at tage vare på hjemmet.

Alfric, storbonde og hestehandler

Han er 35 år, stor og ved at være en anelse småfed. Alfric er en snu hestehandler, der ved siden af sit landbrug lever af at opkøbe og avle heste. Alfric synes egentligt det ville være bedst for alle hvis kejseriget kom tilbage – og han har flere gange været i skænderi på kroen på grund af sine meninger. Alfric sælger i hemmelighed heste til Fenmark.

Aila Dorthesdatter, bondekone

Hun er 35 år og lidt slidt, men altid i godt humør. Aila har sine meningers mod og hun vover at tale frejdigt i mænds selskab. Hun overtog gården efter hendes mand døde af en sygdom og har drevet den videre siden da – selv nu hvor hun har tre store sønner. Den yngste søn drømmer om at blive soldat eller eventyrer, da den ældste søn skal arve gården.

Ella også kaldet ‘Tøsen’, vild tøs

Hun er 12 år, lille og spinkel af bygning. Hun går fattigt klædt. Ella har altid været lidt til en side. Ingen ved rigtigt hvor hun kom fra; en dag var hun der simpelthen bare. Hun har overlevet ved først at bo hos en gammel enke og efter at hun døde, ved at tigge og smårapse. Ella har i mange år levet i krigstilstand med byens andre unger og hun er blevet drillet meget. Alle blev da også overrasket da Mara valgte hende af alle som sin efterfølger. Hun bor nu ude hos den kloge kone.

Spildata: Tyv (Ullevinter side 35).

Gamle Tue, jæger

Han er ved at være gammel, almindelig af bygning, vejrbitd, næsten skaldet og tandløs. Gamle Tue har været jæger i byen i mere end tre årtier. Han er blevet lidt mærkelig på sine gamle dage, og går ofte og mumler for sig selv. Hans levebrød er at skaffe vildt til Fasanen, hvor han da også ofte kan ses drikke et glas brændevin. Mange mener at Gamle Tue har et helt specielt tilhørsforhold til skoven, og går til ham for at få gode råd om vildt og væsnerne der holder til i skoven.

Spildata: Jæger (Ullevinter side 34).

Fem hemmeligheder

Selv om byen på overfladen ser velhavende og velfungerende ud, så gemmer Ulfshalle på nogle hemmeligheder. Her er fem hemmeligheder og oplæg til historier som du selv kan udbygge til fulde eventyr. Sagnvæsener og fjender finder du i Ullevinter grundbogen på side 34 og fremefter. I de tilfælde hvor der kun er en modstander, f.eks. historien om Ivar Ivarsson, skal modstanderen nok være noget sejere. Dette gør du f.eks. ved at tage Ligæderen fra side 45, give den mere i Liv, forøge dens Færdigheder på f.eks. Slagsmål og Mod, og lade den give mere i skade ved at forøge skaden fra T6 til f.eks. T8+1. Desuden bør han få 2 i Held, så han kan tåle lidt mere skade.

Den Grønne Rytter

Byen Ulfshalle har en pagt med en stærk fe, som de kalder for Den Grønne Rytter. Hvordan og hvorfor pagten kom i stand, fortaber sig i tidernes tåger. Pagten betyder at Rytteren beskytter byen mod ulykker og krig, og lige så længe byboerne kan huske har byen været sparet for sorger. Ulfshalle har aldrig oplevet alvorlige brænde, mord eller lidt under krig. Under perioder med tørke, hvor høsten har været truet, har der altid vist sig en udvej og selv under Tronfølgerkrigen undlod Koll at brænde byen ned. Nogle tror at det er aseguderne der har holdt hånden over byen, men sandheden er altså en hel anden. Byboerne kommer i kontakt med Rytteren, ved at tænde et stort bål på gravhøjene udenfor byen og blæse i et gammelt vædderhorn. Byboerne tænder altid bålet på årets korteste dag. Så kommer Rytteren, og beboerne og rytteren bekræfter pagten for endnu et år. Beskyttelsen, som byen får, har naturligvis en pris. Hvert 41. år skal Rytteren have en jomfru. Hvilken skæbne hun får, ved ingen med sikkerhed, men det sker at rytteren en vinter afleverer et lille barn, så byboerne trøster sig med at det nok ikke er nogen grim skæbne. Gamle Tue og Tøsen er begge børn som er blevet afleveret på denne måde. De fleste voksne i byen kender til pagten, men det er ikke noget man taler om.

Rytterens brud: De 41 år er gået og det er tid til at give Rytteren endnu en brud. Dette eventyr fungerer bedst hvis en af heltene har fået en kæreste i byen, som han har kendt gennem et par eventyr. Byens ældste skriver navnene ned på alle unge piger i byen på små sedler, og heltens kærestes navn bliver trukket ud. En mørk aften henter byens ældste pigen, og fører hende ud til gravhøjen hvor Rytteren henter hende. Først prøver byens ældste at beordre helten til at glemme hende og de vil endda tilbyde en bondepige til ham, som gerne vil gifte sig med ham. Presset, fortæller de heltene at de altså har givet hende til Den Grønne Rytter. Heltene tager ud til Tremileskoven.

Inde i skoven kan de først blive angrebet af kæmpeedderkopper og måske møde en huldre, alfer eller Nøkken. Så i en stor lysning møder de Rytteren. Han har en flok varger med sig, så et angreb vil være selvmord. Den Grønne Rytter tilbyder at give pigen tilbage, hvis heltene vil skaffe ham en bog som er blevet stjålet fra ham. Han ved kun at tyvene var mennesker, og at de ikke stjal bogen til dem selv, men at de arbejdede for en anden. Rytteren kan også mærke at bogen ikke er ret langt væk. Bogen er ret stor, indbundet i bøgebark og har et guldmærke på forsiden med en rytter på.

Hvis heltene spørger sig frem, kan de finde ud af der er to mulige mistænkte; hoftroldmanden Ægir Egilsson og den rige købmand Stenkel Ljot. Egilsson bliver lidt fornærmet hvis de spørger ham om

bogen, for “kongen af Frit Anirrs troldmand køber ikke stjålne bøger” – det er nu ikke helt sandt. Altså må bagmanden bag tyveriet være Ljot.

Ljot har en stor gård lige syd for Højby, ude mod kysten. Han er ikke bare en mand som man kan beskyldes for tyveri, eller angribe for den sags skyld, så heltene må ty til tyveri eller måske handle med Ljot – det sidste indebærer at de skal narre ham, f.eks. ved at påstå at bogen er forbandet, stjæle en magisk ting til ham eller give ham mange tusind sølv for bogen.

Kongens søn

Byboerne ved det ikke, men de har en uægte søn af kong Hastain boende i Ulfshalle. Kongen lærte for 17 år side en yndig tjenestepige at kende og selv om han holdt af dronningen, så havde han en kort affære med pigen. Dronningen fik kendskab til forholdet og forlangte at pigen blev sendt bort – men da var pigen allerede gravid. Drengen blev efter fødslen sendt væk fra hovedstaden, ud til en rig bonde der havde kongens tillid. Der voksede drengen op uden at kende sin virkelige far. Da drengen blev større sendte kongen en troldkvinde ud til byen for at holde øje med ham og beskytte ham mod farer. Det var troldkvinden Ravnhild.

Bonden døde og hans hustru, der naturligvis godt viste at drengen ikke var hendes virkelige søn, fik sendt ham væk ved at give ham til templet med det påskud at det var faderens ønske. Drengen, Thorfinn, er nu ved at være voksen og han er i lære som præst. Det passer kongen udmærket. Han kan dermed sørge for at drengen får en vigtig stilling i præsteskabet og en god fremtid. Og skulle der ske prinsen noget, så har kongen en søn i baghånden til at overtage tronen.

Bortførelsen: Men måske er Thorfinns identitet ikke helt så hemmelig som kongen håber – måske har nogen fortalt Sigwulf om kongens søn. Den Grønne Rytters beskyttelse vil beskytte Thorfinn mod at blive slået ihjel inde i byen, men ikke uden for den; og Thorfinn har en uheldig vane med at tage lange traveture i omegnen. Nogle af kaptajn Kesjas soldater fra den Sorte Garde ligger i baghold og bortfører Thorfinn. Heldigvis har Gamle Lode set dem.

Ravnhild får fat i heltene, forklarer hvem Thorfinn i virkeligheden er og hyrer dem til at få ham tilbage – men Thorfinn skal helst ikke finde ud af sandheden. Og Frit Anirr skal helst ikke i krig med Fenmark, så hvis heltene bliver fanget inde i Fenmark, vil Anirr blive nødt til at lade dem sejle deres egen sø. Ravnhild giver dem en håndfuld runestave og magiske drikke, og heltene optager forfølgelsen.

Soldaterne drager gennem Kejserdybet for at slippe for forfølgelse, og kommer op og slås med nogle udøde – så da heltene kommer samme vej kort tid efter, er de udøde meget vrede. Enten må heltene slås med de udøde eller også må de prøve at overtale de udøde til at lade dem være i fred. Da de udøde er de gamle kejseres livvagter, vil de faktisk lade heltene gå, hvis de forklarer at Thorfinn er en konges søn.

Efter dette kommer heltene til røverskoven. Roar Hvidstens røvere lægger et baghold for heltene og tager dem til fange; men de praler også med at de også har taget soldaterne og Thorfinn til fange! Ankommet til lejren finder heltene ud af, at Thorfinn er stukket af! Soldaterne vil ikke indrømme hvem de er eller hvem de arbejder for, men de har tatoveringer der afslører det; nemlig soldater fra Den Sorte

Garde. Roar Hvidsten vil kun lade heltene gå efter at de har betalt en løsesum – hans røvere skal jo trods alt have noget at spise.

Heltene må enten overtale Roar til at lade dem gå (helst uden at forklare hvem Thorfinn er) eller selv stikke af. De finder ud af, at Thorfinn nåede ud til hovedvejen, men at han der blev arresteret af en lokal jarl, da han opholder sig ulovligt i Fenmark; så nu skal de kun befri ham fra jarlens fangekælder! Men måske kan de overtale Roar Hvidsten til at hjælpe sig.

Balans mørke fortid

Balan har ikke fortalt hele sandheden til beboerne i Ulfshalle. Det er rigtigt nok at han har en fortid som kaptajn, men det var ikke for kongen af Østmark, men for baronerne i Fenmark.

Balan er fra en familie der har tjent baronerne i generationer og han var kaptajn i en af baronernes kompagnier. Balan var med til at slå et bondeoprør ned og under en kamp gav han ordre om at brænde nogle huse af. Flere mennesker brændte inde, her iblandt en kvinde og hendes barn. Da oprøret var slut, havde Balan svært ved at glemme det der var sket. Han blev meget nedtrykt over kvinden og barnet, så ved første lejlighed trådte han ud af Fenmarks hær og forlod landet, for at starte et nyt liv. Han har ikke glemt episoden og har siden prøvet at opføre sig som et bedre menneske – og han giver ofte mad til fattige rejsende.

Hævnens time: Kvinden som døde, da Balan gav ordre til at brænde hendes hus ned, havde endnu en søn som nu er blevet voksen – og han er draget ud for at finde sin mors morder. Takket være en troldkvinde som kunne sortekunst, ved han nu hvor han skal finde kaptajnen – og sammen med fire venner er han draget op til Frit Anirr for at tage hævn. Rytterens fortryllelse vil ikke beskytte Balan, fordi han er skyldig i den forbrydelse som sønnen vil hævne. Balan ved godt at Rytterens trolddom måske vil beskytte ham, men han vil helst ikke have at hans hustru og resten af landsbyen får at vide hvad han har gjort – så derfor rider han ud til gravhøjene for at tage kampen op mod sine forfølgere.

Men Balans kone Siri, som godt ved hvad hendes mand har gjort (Balan fortalte det en aften for længe siden da han var døddrukken) beder heltene om at hjælpe med at finde en udvej. Hun ved at Balan har ændret sig – og at flere mord ikke gør den gamle forbrydelse god igen. Hvis det kommer til tvekamp mellem Balan og sønnen, så lad en af spillerne spille Balan, og lad en anden spiller spille sønnen.

Olfar

Grunden til at Gorm Godebryg laver så god øl, er ikke så meget hans egen fortjeneste, men fordi han har en nisse boende. Nissen kan lide et godt glas øl, så derfor sniger han sig ned om natten og velsigner Gorms øl. Olfar, som nissen hedder, er godt tilfreds med dette arrangement. Mindre tilfreds er bonden Alfric. Han er meget stolt af sit eget øl (som hans kone brygger), men det bliver alligevel aldrig helt så godt som Gorms – og ved høstfesten er det altid Gorms øl der får den største ros.

Nissen er bekymret for at Gorms søn Lode kan finde på at tage ud på eventyr og blive slået ihjel, så han vil gøre hvad han kan for at holde ham hjemme. Først ved at advare heltene mod at tage ham med. Hvis det ikke virker vil han arrangere små uheld; f.eks. at Lode, lige før han skal afsted, falder ned af en stige og forvrider foden. En forvredet fod er bedre end et sværd i maven, synes Olfar.

Den vrede nisse: En nat sniger Alfric sig ind i Gorms bryghus, for at lure ham hans hemmeligheder af – og der møder han nissen Olfar der ligger døddrukken på gulvet og sover (han kom til at kigge lidt for dybt i ølkruset den aften).

Alfric er så ærgerlig over det med øllet, at han prøver at fornærme nissen ved at stjæle hans hue – og fornærmet bliver Olfar! Alfric håbede at jage nissen væk fra Gorms kro, men nissen bliver så vred, at han skaber ballade i hele byen. Høns lægger æg med slangeunger i. Hestene opfører sig som om de er gale. Tagsten falder ned af tagene. Smedens ovn eksploderer i en sky af kulstøv – og der sker en masse andre uheld. Rytterens beskyttelse virker ikke, for det er en af landsbyens beboere selv der har gjort nissen vred.

Nogen må gøre noget for at dæmpe nissens vrede og finde ud af hvem der er den skyldige. Eventyret fungerer bedst, hvis heltene allerede kender til nissen. F.eks. kan heltene i et tidligere eventyr have lovet Lode at tage ham med på eventyr, hvorefter de er blevet advaret af Olfar mod at tage ham med. Hvis de stadigvæk vil tage ham med, falder Lode ned af en stige og en af heltene når lige at få et glimt af Olfar, der gemmer sig i et hjørne af stalden.

Ivar Ivarsson

Ivar Ivarsson er en kendt eventyrer, der flere gange er vendt hjem i triumf med store rigdomme – og han er i øvrigt slet ikke forsvundet. Han var en del af eventyrgruppen Blodsbrødrerne, der af Prins Thormod fik til opgave at drage ind i Ozon-Ghuel og udforske området. De sejlede med skib forbi De Dødes By og blev sat af på kysten. Desværre kom de for nær skoven ude ved østkysten og blev fanget af Drach Gothus' elvere. En af Ivars venner kom til at fornærme elverkongen, og kongen forbandede Ivar og hans venner; kun Ivar kom levende hjem igen. Ivar er meget syg; hans hud er ved at rådne, hans negle er blevet klolignende og hans tænder spidse – helten er ved at blive forvandlet til en ligæder. Kun Rytterens beskyttelse har forhindret ham i at gå amok mod byens beboere – det, og så at hans datter Astrid har spærret ham inde i kælderen under købmandsgården. En aften går det alligevel galt og Ivar slipper ud; heltene ser ham, og må gøre et eller andet for at stoppe ham.

Vejen til skyggernes skov: Hvis heltene får stoppet Ivar uden at slå ham ihjel, vil Astrid Ivarsdatter hellere end gerne betale heltene for at redde hendes elskede fader. Hvis en af heltene har lejet sig ind hos Astrid, kan du også komme med bemærkninger i et tidligere eventyr om, at Astrid lusker ned i kælderen om natten med en kurv og at der er en trædør i kælderen der er forstærket med jern og har en solid lås! Når man lytter til døren, kan man om natten svagt høre raslen af jern (fra de kæder der binder Ivar til væggen) og grynten som fra et vildt dyr. Astrid fodrer Ivar med blodigt kød, som ikke rigtig formår at stille hans sult (Ivar vil meget hellere have menneskekød). Astrid fortæller faderens historie. Heltene må enten drage til skoven i Ozon-Ghuel for at formilde elverkongens vrede eller til Birkholm for at finde en kur.

Hvis heltene drager til Birkholm, får de at vide at den troldkvinde der bedst kan hjælpe dem, er troldkvinden Ursula. Hun er flyttet fra Birkholm og er sidst set i nærheden af Fyrtårnet (Ulvevinter, side 25). Hvis de allerede har hjulpet hende i et tidligere eventyr, vil hun brygge en drik, hvis heltene blot finder en sjælden ingrediens til hende som hun skal bruge i drikken. Heltene må drage til Feskoven og nedlægge en Bækhest (Ulvevinter, side 42).

Hvis heltene drager til Ozon-Ghuel, kan de godt finde Kongen. Han er nu flintende ligeglad med Ivars lidelser – og heltene skal heller ikke regne med at komme hjem i live. Elverne fortæller hvorfor han hader mennesker. Men skidt – han vil da lade heltene få deres frihed (og en kur) hvis de vil slås mod nogle riser til morskab for ham og hans hof.

Gravrøverne

To slyngeltyper er kommet til byen. De påstår at de er sendt ud af kongen, for at nedskrive hvad der er af grave i området – men i virkeligheden er de gravrøvere der er ude på at tømme grave for gravgaver. Efter at have drukket øl i Fasanen og snakket med de lokale bønder, tager de ud til Gravminen. De bryder ind i minen, stjæler guld, og tager et sværd fra den døde høvding Stura.

De vågne døde: En dag senere kommer Tue løbende ind i byen. Han er blevet forfulgt af udøde krigere ude ved minen, og slap kun fra dem med nød og næppe. Det er selvfølgelig heltene der skal tage ud til graven. Der bliver de mødt af 30 vrede skeletter. Nogen fra byen har stjålet af deres gravgaver og det vil de ikke finde sig i; enten bliver gravgaverne afleveret tilbage inden tre dage, eller også vil de udøde krigere angribe Ulfshalle.

Heltene må forfølge gravrøverne og returnere gravgaverne. Røverne er taget mod hovedstaden, men heltene kan godt nå dem inden de kommer til byen; de har nemlig overnattet på en kro for at fejre deres store fangst. På kroen møder heltene en købmand som har købt nogle af smykkerne af røverne; heltene må enten købe smykkerne tilbage til overpris, stjele smykkerne eller narre købmanden.

Heltene genoptager forfølgelsen af røverne. Ikke langt fra hovedstaden har en bonde set nogle mistænkelige personer ude ved en gravhøj; der finder de endelig røverne. En af røverne kan sortekunst og vækker nogle skeletter. Heltene kan tage kampen op mod røverne, tage resten af smykkerne og vende tilbage til graven. Den udøde høvding lover ikke at angribe landsbyen og de udøde krigere lægger sig til hvile igen.

Tharos krøniken

År 0. Nordboerne kom sejlene fra nordvest til Tharos, i tusind fuldt udrustede langskibe. De fleste skibe kastede anker i Videfjord, mens hundrede skibe fortsatte mod syd og landede i Eriks havn. Nordboerne var barske og krigsvante, modsat de indfødte seltere. De havde ikke ført store krige i flere hundrede år. Derfor måtte selterne se sig trængt væk fra kysten. Nordboerne lagde stenen til deres første by, og fra dette år skal vi tælle vores tidsregning.

År 9. Der stod et slag mellem nordboerne og selterne. På trods af at selterne gjorde brug af magtfuld og mørk trolddom, stod aseguderne på nordboernes side og selterne tabte slaget. Nordboerne tog selternes konge, Finnbar, til fange. Da han ikke ville underlægge sit rige nordboer nes magt, huggede de hovedet af ham.

År 34. Under festen på vintersolhverv det år, viste en kvinde sig for nordboernes høvding i et syn; hun stod foran høvdingens gæster i magt og væld, og ingen kunne nærme sig hende, skønt flere prøvede.

Hun var Vinterens Dronning. Ville nordboerne sværge hende troskab, ville hun til gengæld give dem en stor skæbne; sommers magt skulle brydes og gammel uret hævnnes. Nordboerne sluttede en pagt med kvinden. Dronningen holdt sit løfte og de næste mange år havde nordboerne held i krig.

År 52. Kongeriget Vonisheim i vest blev grundlagt af nordboerne. Kongetronen satte de i byen Ravnehøj.

År 59. En ulvevinter hærgede landet. To år gik uden det var sommer, og alle sultede. Nordboernes præster fortalte kongen, at det skyldtes at Vinterdronningens magt nu var næsten total. Nordboerne tog en af selternes præster til fange og aftvang ham historien om dronningerne. Af ham lærte nordboerne om de to dronninger og de gav fremover ofre til begge.

År 71. Nordboernes konge, på denne tid hed han Harald, blev udfordret af sin halvbroder Gudurm. De kom i skænderi om krigen mod selterne. Gudurm hævdede, at en ørn havde vist sig i en drøm og havde fortalt ham, at krigen mod selterne kun ville føre nordboerne i ulykke. Harald blev vred og det kom til kamp mellem de to brødre; efter at have kæmpet i en time faldt Gudurm endelig for sin broders sværd. Harald fik nu ingen lykke af sin sejr. Han blev mere og mere indesluttet og ulykkelig. Et år efter kampen forsvandt Harald fra sit hus. Efter en nats eftersøgning fandt Haralds krigere ham ude på sin broders grav. Harald var død, men krigerne kunne ikke finde nogen sår på kongens legeme. Nordboerne stedte Harald til hvile ved siden af hans broder.

År 96. Nordboernes konge Angantyr drog mod selterne i øst og fór frem med stor grusomhed; hverken kvinder eller børn kunne vide sig i sikkerhed, og mange faldt for sværdet. En aften landede en kæmpe ørn pludselig i kongens lejr. Dyret talte til kongen og krævede ham til regnskab for hans ugerninger. Kongen kaldte på sine krigere, men lyn fra himlen ramte lejren, dræbte mange og spredte krigerne i rædsel. Da forbandede ørnen kongen; krig tålte guderne, men ikke unaturlig grusomhed. Næste morgen, da hæren vågnede, var alle deres heste, køer og grise døde af pest. Hæren tabte da modet og drog hjem. Kongen døde samme sommer, da han faldt af sin hest og brækkede nakken. Der var tørke det år, og mange sultede. Således skete det, at Gudurms drøm blev opfyldt.

År 112. Der var stor tørke og misvækst hele sommeren. Alle bønner og ofre til Sommerens Dronning var forgæves. Nordboerne vendte sig i stedet til Vinterens Dronning og på grund af at de ofrede rige gaver til hende, slap tørken endeligt sit tag i landet og der kom regn.

År 113. Nordboerne gjorde fremstød nord mod Osemark, det land der i dag kaldes Ozon-Ghuel. De slog osernes konge – men på grund af fortidens ulykker, nøjedes nordboerne med at slå sig op som herrer over landet og lade oserne betale skatter.

År 101. Nordboerne forsøgte at trænge ind i Karak-Duk nordfra. Hvad enten det var en krigslist fra dværgenes side, eller om det skyldtes ase gudernes mishag, så væltede en stor lavine fra bjergenes top ned i nordboernes lejr og begravede dem i sne. Kun få vendte levende hjem fra det krigstogt.

År 111. Nordboernes konge Hemming giftede sig med selterdronningen Keelia. Mange nord boere var utilfredse, men ægteskabet var lykke ligt og blev velsignet med mange børn. Folk opdagede da, at ase-guderne så med velvilje på forbindelsen, og fra da af kom det til mange ægteskaber mellem de to folk.

År 116. Kongeriget Fenmark blev oprettet i syd. Kongen i Fenmark åbnede for handel med dværgene i nord og handelsfolk fra det fjerne syden over havet, og landet blev rigt.

År 198. På denne tid drog nordboerne hærgede ind i elvernes rige Lithian i øst. Drevet af denne ræd-sel, overlod elverne deres landområder gradvist til menneskerne og trak sig tilbage mod Feskoven i øst. Om grunden til krigen fortælles det, at elverne i forening med dværgene havde myrdet mennesker-nes konge, Olaug. Elverne sværgede på deres uskyld og beskyldte menne skerne for at bruge mordet som undskyldning til at tilrane sig deres land. Krigen varede i hele fyrrer år og mange måtte lade livet.

År 227. Vonisheim kaldte deres sydlige brødre i Fenmark til hjælp med at besejre elvernes rige, og de to kongeriger svor en alliance. Da elverne og dværgene allerede var optaget af krigen, kunne Fenmark erobre den sydlige del af Tharos, helt op til Alfheim og Karak-Duk.

År 236. I dette år stod der et slag lige syd for Mørkskoven. Det kaldes Morgenrødeslaget, for himlen var rød som blod den morgen da slaget stod. Den Sidste Alliance mellem elvere og dværge blev slået. Glad over denne sejr, hyldede menneskerne deres store general Sigifred. Dagen efter slaget udråbte kong Sigifred sig til kejser over alle menneskernes lande, og således blev det.

År 238. Fyrrer års ulykker endte endelig med Freden ved Højby. Elvernes dronning Naree na og dvær-genes konge Margar accepterede fred, mod at Kejser Sigifred og hans generaler sværgede at deres sid-ste to lande, Alfheim og Karak-Duk skulle være deres til evig tid. Mod øst forlod Lithian elverne Feskoven og sejlede væk over havet, for aldrig at vende tilbage. I de erobrede lande oprettede Kejser Sigifred baronierne Østmark og Anirr.

År 261. Byen Araskøbing, den der nu kaldes for Aroun, faldt for Lokes list. Byens beboere, nu for-vandlet til uvæsner, strømmede fra byen. Uvæsnerne overfaldt alle de omkringliggende landsbyer og gårde. Dem der ikke faldt for sværdet, blev fanget af uvæsnerne og ført til byen, hvor der overgik dem en endnu mere grusom skæbne; det fortælles nemlig, at mænd, kvinder og børn blev slæbt ind i tårnet Khul-Azak og selv blev forvandlet til vanskabninger. Risernes antal voksede til store horder. Svækket af krigen mod elverne og dværgene, lykkedes det kun lige for Kejser Sigifred at forhindre riserne i at løbe Vonisheim over ende, og han måtte opgive at genindtage Osemark. Landet kaldte uvæsnerne for Ozon-Ghuel.

År 301-317. Kejser Hakon rejste en mur der skulle beskytte riget mod uvæsnerne i nord. I starten var muren kun en jordhøj, men i det følgende århundrede rejstes en mur af sten.

År 319. Tredive langskibe landede ved Østmarks kyst. Næsten tusind nordboere angreb Asgerfjord i et overraskelsesangreb, og hærgede byen. Der skete så det, at en kæmpe hval angreb skibene og afskar nordboerne fra at stikke til søs igen, før Kejser Hakon kunne ankomme med sin hær. Et slag stod på stranden og nordboerne blev slået.

År 325-349. De Gode År under Kejser Horik, Hakon II og Sigifrid III. Kejserriget blomstrede op, og mange byer blev bygget op, solidt og smukt, i sten med hjælp fra dværgene. Selv riserne i Ozon-Ghuel holdt sig i ro i disse år og stillede sig tilfredse med at strides indbyrdes.

År 344-347. En stjerne viste sig på himlen over Nordlandet. De fire efterfølgende vintre var lange og strenge, og alle ofre til Dronningerne var forgæves. Bander af riser, i primitive skibe, satte over Hvalfjord og hærgede det nordlige Vonisheim. Det Sorte Tårn sendte en gruppe troldmænd mod nord for at finde årsagen til angrebet, men de forsvandt sporløst. Ulykkerne var et varsel om at de gode år var forbi.

År 349. Storkonge Urill, i folkemunde kaldet Bonde plageren, krones. Urill var en slap sjæl og lod sig styre af grådige baroner. Fire somre med dårlig høst plagede landet år 357-360. Kejseren kom ikke sit folk til undsætning, men lod baronerne plage bønder og småfolk med hårde skatter.

År 358. En bondeopstand i det nordlige Østmark, blev slået ned med hård hånd. Oprørene blev slået i et slag af en ridderhær, og deres ledere måtte flygte ind i Mørkskoven for at redde livet. Man hørte aldrig fra dem igen.

År 399. En horde af riser, skrællinger og ulve kom over Hakons Mur og hærgede landet bagved. Uvæsnerne blev slået tilbage, men storkongen Hakon II faldt på slagmarken.

År 418. Storkongen Sigvar kom i strid med Vinterens Dronning og tabte. Sigvar døde og med ham døde også linjen af kejsere.

År 418-421. Tronfølgerkrigen. Koll og Feng kæmpede om magten. Der herskede en vinter der varede tre år. Østmark blev invaderet af bander af ulve og riser. Flere slag stod mellem de to generalers hære. Mange faldt, og der var stor nød i hele Tharos. Riserne udnyttede menneskernes borgerkrig til at erobre Hakons Mur.

År 421. Koll blev dræbt af Feng foran Kongbergs mure. Kolls resterende hær flygtede mod nord. Feng tøvede med at forfølge dem. En uge senere afslog han at blive storkonge, og forsvandt. Således endte nordboernes kejserrige i ufred og nye lande opstod.

År 422. Kongeriget Vonisheim genoprettedes af Kolls generaler. Fenmark prøvede at forhindre dette, og et slag stod ved Ravnehøj mellem Fenmark og Vonisheim. Fenmark vandt slaget, men med så store tab at sejren var uden betydning.

År 423. Freden ved Ege vold. Fenmark sluttede modstræbende fred med Vonisheim, men anerkendte aldrig kongeriget.

År 424. Kongedømmet Frit Anirr blev oprettet. Det nye kongerige erklærede, at det kun ville fred med Fenmark, men udmeldingen blev mødt med kulde fra den sydlige nabo.

År 434. Fenmark angreb Frit Anirr, lokket dertil af vismanden Gråskæg. Fenmark var dårligt forberedt og blev slået tilbage af en borgerhær fra Frit Anirr. Kongeriget Østmark oprettedes.

År 442. Fenmark angreb samtidig Frit Anirr og Karak-Duk. Der stod et stort slag vest for Kejsedybet. Elverne og dværgene kom Kong Bjarn ulf til undsætning og dukkede overraskende op på kamppladsen og angreb Fenmarks hær i flanken. Begge sider led store tab, men da dagen var gået, måtte Fenmark trække sig.

År 470. Nutid.