

Markwelt



En verden til rollespil

Markwelt

En verden til rollespil

Jarkwelt - En verden til rollespil

@Claus Raasted og JRK
1. udgave, 1. oplag
ISBN: 978-87-92507-01-3
Tryk: Toptryk Grafisk

Forlag: Rollespilsakademiet

Kopiering fra denne bog eller dele deraf er kun tilladt i overensstemmelse med overenskomst mellem Undervisningsministeriet og Copy-Dan. Enhver anden udnyttelse er uden forfatterens skriftlige samtykke forbudt ifølgende gældende dansk lov om ophavsret. Undtaget heraf er korte uddrag i anmeldelser eller til hjemmesider – med korrekt kildeangivelse.

Junior Rollespil København
Glentevej 70
2400 København NV
22 34 24 80
www.junior-rollespil.dk

Forord	6 - 7
Verdenskort over Jarkwelt	8 - 9
Intro	10 - 11
Jarkwelts Folkeslag	12 - 77
Jarkwelts Elementer	78 - 87
Jarkwelts Monstre	88 - 101
Om forfatterne	102



Steven Spielberg sagde engang i et interview, at selvom det var ham og George Lucas der havde skabt Indiana Jones, så var det Harrison Ford der gjorde ham levende. Og selvom Jarkwelt er en spilverden som primært kommer ud af min fantasi, så ville den aldrig været blevet det samme uden de rollespillere som har været med til at spille i den sammen med mig.

Ingen der har oplevet ham kan glemme Valdemar Kølle som Elverprinsen Feltas, der sammen med Christian Bierlich stod for at lede skovelferne i lang tid. Troels Barkholt og Kasper Friis var dem der gjorde det, der først hed Dæmonkulten og senere Den Sorte Loge, til en realitet. Søren Borking kørte som Fyrst Ritzla i årevis Sortelver-holdet. Ander Berner skabte som Ridderpræsten Mahrbeck det legendariske Solens Orden, der var kendt for at kamptræne en halv time i starten af hver spilgang og derfor var enormt stærke i kamp.

Dennis Asanovski havde sine Kongens Soldater. Miguel Brøndum Nielsen råbte for Kejseren. Selv brølede jeg sammen med Orkerne, som i Jarkwelt er en tilpas blanding af dumhed, fjollethed og vildskab til, at det lige er mig. Anders Rasmussen var ham, der skamløst tog kampråbet "Roulisk mod! Roulisk blod" med sig fra voksenrollespillet i Hareskoven nord for København, og omskrev det til "Elvisk mod! Elvisk blod!". Peter Thiele og Michael Krell-Jørgensen var helt i starten vores to skaldede Vikingehøvdinge, der altid havde små, men barske børneflokkene.

To skilte sig dog ud fra mængden af dygtige og inspirerende holdledere, der alle gjorde deres for at sætte præg på Jarkwelts kulturer gennem inspirerende rollespil. Selv blandt en forsamling som JRKerne var der to der brændte igennem og efterlod sig uforglemmelige indtryk. Den ene var Henrik Tougaard, der i en lang periode spillede Vikingehøvdingen Ragnar, der hver anden lørdag ledte en stor fanskare af børn ud i blodige kampe. Henrik var ikke kun aktiv rollespiller, men også aktiv indenfor Vikinge Re-Enactment miljøet og lærte sine krigere at prale, slås og brøle som rigtige vikinger. De savner ham stadig.

Men selv ikke Henrik efterlod sig en ligeså varig arv som Christian "Mac" Frostholm, der som Røverkongen Albert regerede i Rude Skov allerede fra første spilgang tilbage i 2004. Christians evne til at få børnene med på legen og gøre dem til grinende, syngende snydepelse af første klasse var helt uden sammenligning. Det var Christian der fik sine unger til at synge "Albert, han er kongen!" og da Røverkongen Albert efter mere end et års fravær pludselig en dag dukkede op igen var der børn som ikke havde mødt ham før der kunne kende ham fra de andres historier.

Denne bog er derfor dedikeret til Henrik og Christian – men også til de mange andre JRKere og til de tusindvis af børn som har været med til at gøre Jarkwelt levende. Nogle af dem er stadig med mens denne bog bliver udarbejdet, mens andre er andre steder i tilværelsen. Men de har alle været med til at præge Jarkwelt og de rollespil der udspiller sig i den.

Anders Berner, Anders Midtgaard, Anders Rasmussen, Astrid Andersen, Bjarke Pedersen, Carsten Prag, Christian Bierlich, Christian Frostholm, Christian Kerff, Christian Maslak, Daniel Wiegell, David Sørensen, Dennis Asanovski, Erik Boklund, Finlay Napier, Hans Fellberg, Henrik Krøjmand, Henrik Tougaard, Jens Malskær, Jeppe Kragh-Sørensen, Jesper Bruun, Jesper Kristiansen, Joakim Balsgaard, Jofrid Regitzesdatter, Jonas Hedegaard, Jonas Trier, Jonas Vandall, Julie Streit, Kasper Friis, Kim Czichelski, Kristoffer Kowalski, Kristoffer Topp, Lasse Kuchenthal, Malte Elvers, Malte Markager, Michael Krell-Jørgensen, Michael Lauenborg, Michael Riis, Miguel Brøndum, Nicholas Bjerre, Niels Quaade, Peter B Madsen, Peter Faber, Peter Thiele, Rasmus Tonnesen, Rene Bokær Pedersen, Silas B Sørensen, Sofie Heggenhougen, Søren Borking, Troels Barkholt, Tue Beck Olling, Ulrik Borger, Uni Askham, Valdemar Kølle.

Jeg håber, at listen over folk der har bidraget til Jarkwelt om ti år er endnu længere. God læselyst!

Claus Raasted
August 2009

Verdenskort over Jarkwelt

At være korttegner er aldrig nogen let opgave. For at forstå, hvordan verden ser ud fra oven må man besøge den til fods – og selv om jeg selvfølgelig har magiske hjælpemidler til rådighed, så er det ikke nogen erstatning for at føle jorden under sine støvler. Derfor har jeg rejst meget i Jarkwelt, og oplevet mangt og meget. Jeg er blevet jaget af blodtørstige Orker i Ødemarken, løbet over elegant udskårne broer i trækronerne med arrige Skovelve i hælene og roet væk fra krigslystne Viskinger, der hævdede, at jeg var på hellig jord. Kun et sted i hele Jarkwelt har jeg fundet nogle, der ikke ville mig ondt efter, at jeg havde tegnet et kort over deres område – eller måske ville de mig ondt, men talte ikke et sprog jeg forstod. Stedet var selvfølgelig Drømmenes Rige, hvor der er plads til alle slags sære skabninger – selv en korttegner som jeg.

Don de Kerffo

• Jarkwelts bedste kartograf •



INTRO

Velkommen. Bogen du holder i hånden er en guide til fantasiverdenen Jarkwelt. Jarkwelt er en verden til rollespil, men det betyder langt fra at det er den eneste verden til rollespil. Dette er bare vores bud på hvordan en fantasiverden kan se ud. Jarkwelt har fra 2004 har været besøgt af mange tusinde børn gennem rollespillene som foreningen Junior Rollespil København har lavet og det er vores håb at den vil blive ved med at vokse og begejstre børn, unge og voksne. Bogen kan bruges på forskellige måder og afhængig af hvem du er og hvad du vil kan du få forskellige ting ud af den. Måske er du spiller til et rollespil der foregår i Jarkwelt og vil gerne lære noget mere om spilverdenen. Måske er du på udkig efter en verden til dit eget rollespil. Eller måske synes du bare det er spændende at læse om endnu et univers der er skabt af fantasien.

Bogen er delt op i fem dele, og selvom du kan læse den hele fra ende til anden er det også nemt at bruge den som opslagsværk når der er noget bestemt du gerne vil vide.

Først i bogen finder du verdenskortet, der viser "den kendte verden" - det som er beskrevet i denne bog. Efter det er kapitlet om Jarkwelts 16 folkeslag. Her kan du læse om de forskellige racer der bebor Jarkwelt og nogle af de forskellige nationer og riger der eksisterer i verdenen. Dernæst finder du et kapitel om Jarkwelts Syv Elementer, der styrer al magien i Jarkwelt.

Sidst er der et kapitel om nogle af Jarkwelts mest kendte monstre. Dette kapitel kunne have været langt længere, da Jarkwelt er et sted fyldt med monstre, men monstrene er udvalgt fordi de alle fysisk har vist sig til nogle af de rollespil vi har lavet.

Om du vil starte det ene eller det andet sted er som sagt op til dig. Ligeegyldigt hvem du er eller hvad du vil bruge bogen til byder vi dig velkommen.

Velkommen til Jarkwelt

INTRO



Hvordan ser en Ridder af Solens Orden ud? Hvad mener en Sortelver, når hun taler om Lykkens Tidsalder? Og hvad råber Orkerne når de går i kamp?

Svaret på disse spørgsmål og mange andre finder du i kapitlet om Jarkwelts folkeslag. For hver kultur findes der korte beskrivelser af ting som tøjstil, leveregler og udrustning. Hvert folkeslag er også forsynet med et billede af en repræsentant for det pågældende folkeslag. Men det betyder ikke, at alt hvad der er skrevet og sagt om Jarkwelts kulturer kan læses på disse sider - det ville være langt fra sandheden at hævde.

Mængden af materiale om de forskellige racer og nationer som Jarkwelt indeholder er enorm, og skulle man nedskrive alt det ville denne bog blive næget, meget tyk. Det er heller ikke målet med teksterne, at de skal give al information om den pågældende kultur, men at de skal give en brugbar introduktion til den som ønsker at spille med til et Jarkwelt-rollespil eller bare få en grundidé om hvilke folk man kan møde i Jarkwelt.



Informationen som du finder heri er derfor generel og overordnet, frem for at være specifik og detaljeret. Det kan altså nemt ske, at du til et rollespil møder Orker, der har et andet kampråb end "Orkamok!" eller støder på en Sortelver, der ikke bærer lilla. Det betyder ikke, at de gør noget forkert, for bogen her har ikke patent på sandheden - heller ikke om Jarkwelt. Den skal tjene som en inspirationskilde og et opslagsværk for dem der vil bruge det, men i sidste ende kan man bruge Jarkwelt som man vil - bare man husker at fortælle de andre man leger med hvilke ændringer man har lavet. Med disse ord sender vi dig nu på vandring gennem Jarkwelts folkeslag.



BJERGFOLKET

• Beskrivelse •

Øst for Drømmehavet og nord for Orkernes vildnis ligger en kæmpe bjergkæde der kaldes for Drage Bjergene, og i midten af disse ligger den enorme klippe kaldet Dragens Tand, hvis top fortaber sig i skyerne. Disse bjerge bebos af et primitivt folk, der ernærer sig som gedyrder og fåreavlere i de frodige dale der findes mellem bjergmassiverne, og kun sjældent forlader bjergene.

• Historie •

Hvor længe der har boet mennesker i Drage Bjergene er der ingen der ved, men de har alle dage passet sig selv og levet fredelige liv som hyrder uden stor kontakt til resten af Jarkwelt. Men en gang in mellem ændres alt dette. For så langt tilbage som de ældste Bjergfolk kan huske har Dragen vågnet fra tid til anden og gjort de fredelige hyrder til frådende bersærkere og sendt dem i krig.

• Tøj •

Jo højere oppe i bjergene man bor, jo koldere er det, og derfor ser man sjældent folk i bjergene uden tykke pelse og mange lag klæder til at beskytte mod kulden. Men det er tit primitivt og groft, og når Bjergfolket kommer ned fra bjergene er de tunge klæder tit efterladt, da lavlandet er betydeligt varmere. Nogle beholder dog de tunge pelse for at skille sig ud fra "fladfolk".

• Våben og Rustning •

Når Bjergfolket drager i strid er det med de våben de har ved hånden. En har måske et gammelt sværd, der er gået i arv i generationer, mens en anden kæmper med sin solide vandrestav. Knive og spyd bruges af jægerne, mens økser og hamre hører skovhuggere og smede til. Rustninger er noget af et særsyn, og ens udrustning blandt mange krigere er endnu et mere sjældent et.

BJERGFOLKET



BJERGFOLKET

• Navne •

Bjergfolkets mænd og kvinder har navne af østeuropæiske oprindelse. Eksempler: Anezka, Marjeta, Verushka / Radek, Miklos, Karel

• Religion •

Bjergstammerne er opdelt i mange familier, dal-samfund og klaner, men alle lyder de den samme gud – Dragen. Dette kæmpe bæst bor på Dragens Tand og flyver kun sjældent under skylaget, men når den gør ved stammefolket at de skal adlyde. For det meste er Dragen dog tilfreds med, at der bliver bragt rigeligt med næring til den i form af geder, får og vilde dyr.

• Lovregler •

- Adlyd stammens ældste, for de ved bedst.
- Bjerget er dit hjem, og lavlandet er fristelsens og falskhedens land.
- Det skrevne ord er løgnens ord.
- Penge er roden til alt ondt.
- Livet er vigtigere end æren. Den der flygter, lever til næste kamp.

• Farve •

Grå er Bjergfolkets farve, for de tror på, at den grå farve giver bjergene deres styrke.

• Kampråb •

"For Dragen og for Bjerget!"

BJERGFOLKET



Bjergfolkets våbenskjold

BYSTATERNE

• Beskrivelse •

Ved Nordhavets kyst ligger et stort område hvor floder og lejesoldater kan findes i stort set lige antal, og hvor store handelsyrster konkurrerer mod hinanden i et spil om magt, rigdom og pragt. Nogle gange allierer to eller tre af bystaterne sig, men der går sjældent længe før alliancer bliver brudt og ringene vender tilbage til deres vante position – ublodig, men konstant strid.

• Historie •

Det frodige område nord for Stjernerdal har altid emmet af overflod og velstand, og byerne i Bystaterne er blandt de ældste og største af menneskenes samfund. Men at der er så megen rigdom har også gjort, at kampen om at få del i den er nådesløs, og i flere hundrede år har Bystaterne bekriget hinanden – og selvom de nu har Vikinger mod vest slås de stadig lige meget indbyrdes.

• Tøj •

Bystaterne har ry for at være det eneste andet sted end Sydhavet, hvor voksne mænd tager mode og klæder dødsens alvorligt. Her kan man finde unge mænd, der har brugt deres sidste mønt på en hat med gåsefjer og vælger at gå sultne i seng frem for at fremstå lasede i tøjet. Hoser, dubletter og fine halvkapper er mere på mode her end grove tunikaer og uldne kofter.

• Våben og Rustning •

Ligesom med tøjet har Bystaternes indbyggere ry for at være elegante når det kommer til bevæbning. Kården foretrækkes frem for det tunge sværd, og en let brystplade er et oftere set syn end en tung ringbrynje. Skjoldene er blevet udskiftet med venstrehånds-daggert og selvom der er langt fra Nordhavet til Sydhavet er kampstilen næsten den samme som blandt piraterne i syd.

BYSTATERNE



BYSTATERNE

• Navne •

I Bystaterne har man spanske navne.

Eksempler: Adena, Isabel, Nadia / Diego, Raymondo, Alejandro

• Religion •

Den gængse opfattelse blandt Bystaternes indbyggere er, at religion er svindel og at guder ikke er noget mennesket har behov for. Af denne grund nyder folket meget lidt tolerance når de bevæger sig uden for deres eget hjemland, for det er kun ganske få der er villige til at forhandle med de Gudsløse, som Bystaternes borgere også kaldes.

• Leveregler •

- Pragt er magt.
- Mennesket er sin egen lykses smed.
- Ti venner i dag er bedre end ni i morgen.
- Vær altid nådig overfor slagne fjender. I morgen kæmper du måske på deres side.
- Stol aldrig på en Viking.

• Farve •

Lyserød er den mest eftertragtede farve i Bystaterne, for den repræsenterer uskyld og skønhed.

• Kampråb •

"For pengene og sejren!"

BYSTATERNE



Bystaternes våbenskjold

DEN SORTE LOGE

• Beskrivelse •

Nogle siger, at det mest frygtede navn i Jarkwelt er Taros – navnet på den dæmon, som Den Sorte Loge tjener. Logen kæmper for at indsamle magiske genstande og sjæle for at styrke deres dæmonherre i hans kamp mod de andre urdæmoner. Og de bruger alle midler – løgn, svindel og overfald er fuldt ud accepterede når det handler om at tjene Taros.

• Historie •

I år 498 efter Alasisk tidsregning samlede den sortsjælede lykkeridder Elena Mauser en gruppe nådesløse mænd omkring sig og indgik en pagt med dæmonen Taros. Elena blev givet evig ungdom, og lovede at tjene dæmonen i al evighed. Hendes organisation er siden blevet til Den Sorte Loge, hvis mål er intet mindre end det totale herredømme over alle racer i hele verden.

• Tøj •

Medlemmer af Den Sorte Loge bærer næsten altid sort. Sorte kåber, sorte kofter og sorte bukser. Tanken er, at fjenden skal se en mur af sort nærme sig og allerede der begynde at frygte logen. Påklædningen blandt medlemmerne er utroligt varieret, og siden deres baggrund ofte er forskellig så er det eneste fællestræk til, at de alle bærer så meget sort som muligt.

• Våben og Rustning •

Den sorte loge kræver meget af sine medlemmer, men hvad de er bevæbnet med er helt op til dem selv. Derfor er der ingen standardisering af udstyr indenfor logen, og enhver der ser logen i kamp finder hurtigt ud af, at dette er sandt. På samme måde er det med rustninger, selvom der dog i kulturen er en tendens til, at man vælger rustningen fra for at få større bevægelsesfrihed.

DEN SORTE LOGE



DEN SORTE LOGE

♦ Navne ♦

Logens medlemmer hedder alle Broder eller Søster foran deres gamle navn, eller i stedet en titel.

Eksempler: Søster Irinya, Offermester Giselle / Skyggetjener Grinnwald, Broder Jarek

♦ Religion ♦

Hvad de enkelte medlemmer havde af religiøse overbevisninger før de gik ind i logen er selvfølgelig forskelligt, men alle logens medlemmer har afsværet deres religion for at tjene dæmonen Taros og dennes tjener Elena Mauser. Mauser og hendes Skyggefyrester prædiker individualitet og selvstændighed, men også loyalitet og grusomhed.

♦ Leveregler ♦

- Tjen Taros og du vil blive belønnet. Svigt, og du vil blive straffet
- Skyggefyresterne har altid ret
- Svig og løgne er accepterede. Men aldrig overfor andre medlemmer af logen
- Din fortid er ikke vigtig. Hvad du var før logen er irrelevant
- En flok er en gruppe individer, der arbejder sammen. Husk, at tænke selv

♦ Farve ♦

Sort er Den Sorte Loges farve for sort er dødens farve, og Taros' mål er at udslætte alle fjender.

♦ Kampråb ♦

"Taros! Taros! Taros!"

DEN SORTE LOGE



Den Sorte Loges våbenskjold

DRØMMENES RIGE

• Beskrivelse •

Indkapslet mellem Tusmørke Skoven, Kejserriget og Solens Ordens jorde ligger et rige som intet andet. Katte med to hoveder, kæmpeøgler og tænkende køer anses ikke for at være vidundere her, i området der i resten af verden kendes som Drømmenes Rige. Her lever alskens monstre og misfostre sammen under ledelse af et enormt bæst med umenneskelig styrke - Kæmpen.

• Historie •

Før Alasia blev til et Kongerige, og før Orkerne gjorde Ødemarken til deres egen, fandtes Drømmenes Rige og Kæmpen. Hvordan det er opstået ved ingen, men fra Drømmenes Rige kommer alle de sagnvæsner, monstre og vanskabninger, der med tiden har spredt sig over hele Jarkwelt. Mange hære har prøvet at invadere Drømmenes Rige, men alle har fejlet katastrofalt.

• Tøj •

I Drømmenes Rige findes der skabninger som trodser de flestes fantasi og få af dem har brug for klæder. De få væsner, der benytter sig af tøj som vi kender det, er så forskellige i deres udtryk som mennesker verden over. Intet kan siges at være normalt i dette rige, hvor alt og alle er ekstraordinære på hver deres egen måde - om det være sig antallet af hoveder eller mængden af fjer på kroppen.

• Våben og Rustning •

Som med beklædningen kan der ikke siges meget om Drømmerigets befolkning, der giver mening for udenforstående. Et land hvor monstre frit færdes og hvor væsner med to ben, to arme og et hoved er et særsyn er ikke et hvor man kan tale om standard-udrustning. De fleste redskaber er dog af bronze, da Kæmpen har bebudet at jern og stål er ondskabens tjenere.

DRØMMENES RIGE



DRØMMENES RIGE

• Navne •

Væsner fra Drømmenes Rige har sjældent navne, men gives dem ofte.
Eksempler: Minotauren, Kyklopen, Træmonstret

• Religion •

I Drømmenes Rige tilbedes ikke en gud eller en gudinde, men et ideal – en drøm. Drømmen om frihed til at leve i fred under solen ligegyldigt om man er en stor ådselsædende slange med vinger af det fineste dun eller en otte meter høj marmorstatue der er blevet vækket til live af mørk magi. I Drømmenes Rige forfølger man sine mål og forsøger at lade andre gøre det samme.

• Leveregler •

- Kæmpen beskytter os. Uden ham var vi fortabt.
- Bliv indenfor Riget. Kryds den Usynlige grænse og du vil dø.
- Alle der ikke er Drømmere er dine fjender.
- Lev. Det er det vigtigste.
- Frygt troldmænd, for de kan føre dig væk fra Drømmeriget.

• Farve •

Ingen farve er særlig for Drømmenes Rige, hvor individualitet er altover-
skyggende – på alle områder.

• Kampråb •

Ikke to væsner fra Drømmenes Rige har det samme kampråb.

DRØMMENES RIGE



Drømmerigets våbenskjold

KEJSERRIGET

• Beskrivelse •

Den nordvestlige del af Jarkwelt domineres af det Ioniske Kejserrige, der strækker sig hele vejen fra Tusnørke Skovens udkant til Vesthavets kyster. Her regerer Kejseren over flere millioner mennesker og Kejserens talstærke legioner opretholder freden i hans enorme rige. Men Kejserriget er omgivet af fjender, for selvom det er verdens største rige er det også det mest hadede.

• Historie •

I 177 efter Alasisk tidsregning begyndte den første store Alasiske borgerkrig, og da den sluttede tolv år efter var Ioniske Kongedømme blev skabt af den ene af de to rivaliserende tronkæmpere. Et hundrede år erklærede Ioniens Konge sig magtigere end Alasias Konge og tog titlen som Kejser for at demonstrere sin overlegenhed. Siden da har de to riger ligget i nære eller mindre konstant strid.

• Tøj •

De fleste i Kejserriget bærer en simpel kåbe kaldet en 'Rila', der har korte ærmer og går til knæene. Den bæres af både kvinder og mænd, og farverne holdes gerne i rødlige toner. Når Kejserrigets borgere er langt hjemmefra er de sjældent ligeså ensidige i deres valg af klædedragt, men ser man en person i en rød Rila er der en god chance for, at hun er fra Kejserriget.

• Våben og Rustning •

I Kejserdømmet er ringbrynjer ikke noget man ser tit. Læderustninger eller pladerustninger er dog meget udbredte, og Kejserlige officerer bærer altid pladerustning. Legionærer er oftest udstyret med enten kortsværd og skjold eller spyd. Enheder der er stationeret langt væk fra hovedstaden har dog ofte mindre standardiseret udrustning.

KEJSERRIGET



KEJSERRIGET

♦ Navne ♦

Folk fra Kejserriget har navne der minder om dem fra det gamle Rom. Eksempler: Julia, Vera, Antonia / Vitus, Aejus, Pivus.

♦ Religion ♦

I Kejserriget tilbedes to gudinder - Victoria, Krigens Gud og Pax, Fredens Gud. Disse to harmonerer ganske glimrende med hinanden, da de hver repræsenterer en del af livet og præster i Kejserriget prædiker derfor, at bonden skal takke Pax for sin høst, mens soldaten takker Victoria for sin styrke. Præsterne kendes på deres lilfa toga'er, og er højt respekterede af alle Ionere.

♦ Leveregler ♦

- Disciplin og lydighed overfor Kejseren er en selvfølge.
- Gudinderne har skænket dig dit liv. Vær dem taknemmelige og bed dagligt.
- Lad dig ikke styre af dine følelser. Den gyldne middelvej er lykken.
- Andre racer er usle skabninger, der skal udryddes.
- Kejserriget er verdens centrum. Vær stolt.

♦ Farve ♦

Rød er Kejserrigets farve, for det er farven på det blod man skylder sin Kejser.

♦ Kampråb ♦

"Længe Leve... Kejseren!"

KEJSERRIGET



Kejserrigets våbenskjold

KONGERIGET ALASIA

• Beskrivelse •

Syd for det mægtige Ioniske Kejserrige ligger det ældste af menneskenes riger – Kongeriget Alasia, hvis første Konge kronede sig selv for mange hundrede år siden. Det er et rige hvor velnærede bønder arbejder i markerne, mens noble adelsmænd beskytter riget og nyder godt af det frugtbare land, som er gået i arv til dem fra deres fædre og deres fædre før dem.

• Historie •

Ingen ved hvornår menneskene begyndte at udvikle reel civilisation i Jarkwelt, eller hvilken af de andre racer der hjalp dem væk fra de lerklinede hytter og ind i stenhuse og byer. Men ingen er i tvivl om, at Alasia er det ældste menneskerige og det er også derfor man ofte taler om den Alasiske tidsregning, for Kongeriget har overlevet både pest, borgerkrig og invasioner af monstre.

• Tøj •

Verden over er Alasias indbyggere kendt for deres uldne kofter, strudhætter og posedebukser, der bæres af alle – såvel rig som fattig. Selvfølgelig er en adelsmands kofte udsmykket og mere flint vævet, men for langt de fleste af Kongerigets folk er koften, hætten og posedebukserne normen. Spraglete farver er dog forbeholdt adelen, men det er af økonomiske hensyn – ikke standsmæssige.

• Våben og Rustning •

En ringbrynje, et slagsværd og et rytterskjold er noget enhver adelsmand besidder, for det er i den mundering at de leder deres tropper i krig når kongen kalder. Folk, der kæmper til fods kan være udstyret med hvad som helst der kan smedes sammen, men i Alasia regner man ikke en adelsmand for at være en del af den herskende klasse hvis han ikke bærer ringbrynje på slagmarken.

KONGERIGET ALASIA



• Navne •

I Kongeriget har folk tyske navne.

Eksempler: Ilse, Marlene, Sabine / Heinrich, Dietrich, Mannfred.

• Religion •

Den gamle tro på de Fem Guder holdes stadig i hævd i Kongeriget, selvom den er så godt som uddød alle andre steder. Man tror på Krigeren, Smeden, Bonden, Moderen, Fiskeren og beder til dem når man ønsker lykke til et foretagende. Af de fem guder er Moderen den højeste, for hun giver både kvinden sin frugtbarhed og mennesket sin tålmodighed og visdom.

• Leveregler •

- Du skal ære de Fem Guder, som dine forfædre gjorde det.
- Stabilitet og fred er enhver drøm – selv en kriger.
- Vær nådig mod dine fjender, men ubarmhjertig mod falsknere.
- Husk din stand og at alle hører til. Verden kan ligeså lidt undvære fiskere som adelige.
- Dit rige er det ældste i verden. Vær stolt og hold hovedet højt.

• Farve •

Lyselilla er den fineste farve der findes i Alasia, og bæres af Alasias soldater når de går i krig.

• Kampråb •

"For Kongen og for Alasia!"



Kongerigets våbenskjold

• Beskrivelse •

Syd for Bystaterne ligger Stjernedal, som af Lyselverne anses for at være stedet hvor elverne i fordums tid steg ned fra stjernerne for at herske over jorden og alle de skabninger, der befolker den. Denne opfattelse deles dog ikke af Skovelfverne, og selvom de to elverracer på overfladen ligner hinanden er der enorm forskel på hvordan de ser verden. Lyselverne ser mest på den med hånden.

• Historie •

For mange, mange år siden levede alle elvere i skovene, men da de fandt Stjernedal gik det op for nogle af dem, at de ikke var kommet fra træerne, men fra stjernerne, og at alt hvad man som elver havde troet på var forkert. Denne opfattelse deltes ikke af alle, og det førte til strid og krig. Siden dengang har Lyselverne ikke haft meget tilovers for Skovelfverne – eller for nogen andre racer.

• Tøj •

Lyselvernes klæder er gerne en blanding af lange, flagrende kåber i hvid og lyseblå og elegante længder af stof, som de bærer snoet om sig på samme måde som Ørkenfolket. Naturfarver ses ned på som værende noget der hører "træ-elverne" til, mens påklædning med dekorative runer og magiske inskriptioner vækker stor respekt hos Lyselverne.

• Våben og Rustning •

Lange, elegante spyd og fint udsmykkede rustninger er kendetegnende for Lyselvernes udrustning, men der findes også Lyselvere der sværger til brugen af sværd. Til gengæld er det blandt Lyselverne næsten utænkeligt at kæmpe med to våben, som både Skovelfverne og Sortelfverne har for vane. I stedet bæres næsten altid et yndefuldt skjold og et våben i den anden hånd.



LYSELVERNE

• Navne •

Lyselverne har navne der alle ender på "ion" eller "iana".
Eksempler: Toriana, Galviana, Epoliana / Barion, Rugalion, Velarion.

• Religion •

Lyselverne tror, at de stammer fra stjernerne og at de når de har vist sig værdige til Stjernerens tillid vil få lov til at vende tilbage dertil. De tilbeder Stjernerne som levende væsner og når et stjernesud ses er det for Lyselverne tegn på, at en Lyselver er vendt hjem til stjernerne. Deres tro er baseret på at stræbe efter uoverkommelige mål, at være kompromisløs og at håne svaghed.

• Leveregler •

- Lyselverne er hævet over alle andre. Vær stolt af din arv.
- Alle udfordringer mødes ansigt til ansigt. Frygt og medlidenhed er svaghed.
- Respekt gives til den som forsøger det umulige, for hun er stjernernes barn.
- Lyselvere er lysets væsner. Stol ikke på dem, der taler med ånder og guder.
- De andre elverracer er falske og fortjener kun mistro.

• Farve •

Hvid og Lyseblå bæres i kombination af næsten alle Lyselvere, for at symbolisere stjernernes lys.

• Kampråb •

"For Lyset! For Sejren!"

LYSELVERNE



Lyselvernes våbenskjold

ORKERNE

• Beskrivelse •

Orker finder man overalt hvor der er krig og ufred, for de elsker slår-kampen på en måde som intet menneske nogensinde vil komme til. For de barske Orker er det nære vigtigt at der kæmpes end hvorfor. Det er et primitivt folkefærd der på grund af deres fysiske styrke og deres kamplyst aldrig har interesseret sig synderligt for håndværk og handel. Men kamp – det elsker de.

• Historie •

Der findes en stor plads på Blodstens Sletten, som hver ottende sommer er mødestedet for hundredevis af Orkklaner, der mødes for udvælge den næste Storhøvding – og der har været over hundrede Storhøvdinge indtil videre. Men selvom der findes små Orkstammer mange steder i verden er det dog stadig kun i Ødemarken, at Orkerne har hjemme – og sådan bliver det ved.

• Tøj •

Eftersom Orker sjældent er opmærksomme på hvilket tøj de bærer betyder det, at de fleste Orker er usset klædt. Pjalter, hullede bukser, gamle pelse og sammensyede skindrester holder de fleste Orker varme. Farvevalget er ofte tilfældigt, men spiller ikke den store rolle i sidste ende. For efter et halvt år i naturen er alting jo brunligt og laset, og brunt er derfor altid populært blandt Orker.

• Våben og Rustning •

En Ork slås med det han har i hænderne. Økser, sværd, hære, køller, knive, kranier, ben... alt kan gå an. Det vigtigste ved en Orks våben er, at det kan bruges til at ramme modstandere med. Der er dog nogle Orker, der foretrækker store økser og køller, men for langt de fleste er det ligegyldigt hvad de slås med – når bare de slås!

ORKERNE



ORKERNE

♦ Navne ♦

Orker har grove, tit væmmelige navne, og kønnet er lige meget - et Orknavn er et Orknavn!

Eksempler: Grokk, Urgk, Nakk, Flærser, Dumme, Tykpande.

♦ Religion ♦

De grønne tilbeder ikke guder. For en Ork er spørgsmålet om guder og religioner helt mærkeligt, da en Ork jo ved at hun er en Ork - og hvad mere har man brug for at vide? Der er selvfølgelig værdier der lægges vægt på hos Orkerne, men disse kommer indefra og ikke udefra. På denne måde adskiller Orkerne sig fra de fleste andre racer i hele Jarkwelt - men det er de nu heldigvis ligeglade med.

♦ Leveregler ♦

- Den stærkeste har ret.
- Stol ikke på dem, der skriver ting ned.
- Orker slår ikke andre Orker ihjel.
- En kæde er hellig for Orkerne.
- Kamp er bedre, når man først hidser hinanden op. Råb, før du slås.

♦ Farve ♦

Brun er Orkernes farve, for skal man gemme sig i Ødemarken er brunlige farver en nødvendighed.

♦ Kampråb ♦

"Orkamok! Orkamok!"

ORKERNE



Orkernes våbenskjold

♦ Beskrivelse ♦

Røverkongen Albert er måske Jarkwelts mest efterlyste mand. Sammen med sin bande har han hærget og plyndret alle, gode som onde, i jagten på rigdom. Hans næstkommanderende Listige Ludwig er eftersøgt for tyveriet af Alasias Kronjuveler, og de andre folk i Alberts enorme bande er berygtede for lignende dristige kup. Og Alberts røverbande tæller tusindvis af røvere.

♦ Historie ♦

Lige før udgangen af det sjette århundrede efter Alasisk tidsregning fødtes der i en lille flække i Alasia en dreng, der skulle komme til at blive en levende legende i Jarkwelt. Drengen hed Albert, og fra han var femten har han samlet røvere og tyve fra hele Jarkwelt under sin kommando. Og selvom der findes kriminelle over alt findes der kun en Røverkonge som regerer over tusinder.

♦ Tøj ♦

Medlemmerne af Alberts tyvebande klæder sig ikke på den samme måde. Nogle bruger de penge de stjæler på fint dyrt tøj, andre på fed mad som de spilder på deres lasede pjalter. Kun en ting er ens, nemlig et mørkegrønt armbind, så de kan kende hinanden når det går vildt til under deres røverier. De går gerne med hatte, for jo flottere en hat man har i banden, jo højere er man på strå.

♦ Våben og Rustning ♦

Tyvebanden har de våben som de kan finde. Og de finder dem gerne på deres døde ofre. Det er derfor ikke unormalt at se Alberts folk bevæbnet med mange slags våben, fra spyd til sværd og økser. Alle har dog en kniv, som de kan bruge til overraskelsesangreb og til at skære halsen over på de byvagter der må stå i vejen for deres planer. Små køller er også populære når blod skal undgås.



RØVERKONGENS BANDE

♦ Navne ♦

Alle medlemmerne i banden bærer deres gamle navne, men alle får også hurtigt et tilnavn.

Eksempler: Signe Sværdsvinger, Barske Brunhilda / Listige Ludwig, Bitre Heinz.

♦ Religion ♦

Alberts bande tilbeder kun en ting: Penge. Alt hvad de gør, gør de for at tjene en ekstra skilling, men de ser ingen skam i at lyve om deres religion hvis det kan skaffe dem tættere på et mål. For eksempel kunne Albert sagtens sværge at han kun tilbad Skoven, hvis det kunne skaffe ham ind i Skovvelverleiren. Medlemmer af tyvebanden må også gerne tilbede andre guder, så længe de er loyale.

♦ Leveregler ♦

- Der der ikke kan holde på sine ejendele, fortjener ikke at eje dem.
- Troskab til Røverkongen Albert giver størst profit til alle
- I kampen for flere penge er alting tilladt
- Vær snu når du stjæler. En tyv hvis ansigt alle kender, overlever ikke længe.
- Alting har en pris.

♦ Farve ♦

Mørkegrøn er farven på de armbind man ofte ser Alberts folk med, for det er hans yndlingsfarve.

♦ Kampråb ♦

"Blod og Guld! Blod og Guld!"

RØVERKONGENS BANDE



Røverkongens våbenskjold

♦ Beskrivelse ♦

I de dunkle skove og blandt de tavse træer i Den Evige Skov lever Skov-
elverne - skovens herrer, der er kendt for at have spidse ører og spidsere
knive. De er en race hvis liv er dedikeret til at søge skønhed, selvforståelse
og fred. Denne fred finder de dog ikke så længe andre er for tæt på dem,
og selvom Skovelverne er fredselskende væsner, så er deres intolerance
legendarisk.

♦ Historie ♦

Hvor Skovelverne stammer fra ved ingen, men alle ved, at de har holdt til
i Den Evige Skov øst for Bystaterne siden før Alasia blev et Kongerige.
Fra tid til anden har man også kunnet støde på Skovelverstammer andre
steder i Jarkwelt, og i knapt hundrede år har Tusmørke Skoven været
beboet af mange Skovelvere — som kalder den for deres og forsvarer den til
døden.

♦ Tøj ♦

Skovelvernes tøj er en af grundene til, at de så ofte falder i et med træerne.
Naturfarver er altdominerende hos disse elvere, og især er der en over-
vægt af grøn og brun, og selvom Skovelvernes beklædning mere består af
funktionelle kofter og bukser end af kåber og rober, så er der altid plads
til skønne broderier, elegante smykker og dekorative udskæringer.

♦ Våben og Rustning ♦

Verden over er Skovelverne kendt for deres lange knive, og når elvere væl-
ger at kæmpe med andre våben rynkes der gerne lidt på næsen af dem blandt
gamle elvere. Bruger en elver ikke kniv, er det dog helt sikkert, at hun
kæmper med et andet elegant våben. Rustninger er stort set ikke-eksister-
ende blandt Skovelverne, der højst benytter sig af lette læderrustninger og
sjældent af metal.



♦ Navne ♦

Skovelferne har navne taget fra skoven. Der er ingen forskel på kønnenes navne.

Eksempler: Birk, Ask, Løv, Eg, Tidsel, Kløver.

♦ Religion ♦

Skovelferne tilbeder kun en ting - Skoven. For dem er Skoven et levende væsen, der skal næres og hjælpes for at Skovelferne kan overleve og verden kan bestå. I Skovelfernes verdensbillede var hele verden engang skov, og selvom verdens skove ikke længere hænger sammen, er Skovelferne stadig en del af Skoven. Højest æres træerne, og Skovelferne stræber efter at efterligne den ro og styrke som træerne udstråler.

♦ Leveregler ♦

- Skovelferne er de eneste i verden, der rigtigt kæmper for det gode og smukke.
- Skoven er elvernes domæne, og skal beskyttes for enhver pris.
- Livets formål er at opleve naturens skønhed og leve i harmoni med skoven.
- Skønhed skal søges i alting - i digte og kunst, men også i tale og opførsel.
- Kønnene er lige på alle punkter.

♦ Farve ♦

Lysegrøn ses som det smukkeste hos Skovelferne, fordi det er farven på foråret.

♦ Kampråb ♦

"Elvisk Mod! Elvisk Blod!"



Skovelfernes våbenskjold

♦ Beskrivelse ♦

Ved Den Maravisiske Bugts nordspids begynder et frodigt græsland, hvor marker og frugttræer blomstrer og hvor galante riddere patruljerer vejene og holder fred blandt bønder og landsbyboere. Dette land tilhører Solens Orden, der er en gammel ridderorden med vægten lagt på dyder som ære, mod, selvopofrelse og ydmyghed. Og på en stærk sværdarm og en tung brynje.

♦ Historie ♦

I året 463 efter Alasisk tidsregning drog en stor gruppe Alasiske riddere og deres bønder ind i Drømmenes Rige. Seks år senere kom de ud på den anden side, fyldt med sære historier og særere drømme. Dette var grundlæggerne af Solens Orden, der i mange år blot var en ridderorden i det østlige Alasia, men i 511 vristede sig løs og siden da har eksisteret som selvstændigt rige.

♦ Tøj ♦

En ridder af Solens Orden kan man kende på miles afstand, for hans klæder er hvide som den nyfaldne sne. En hvid våbenkappe er noget som enhver ridder ejer, og oftest bærer de også lang hvide kapper med Ordenens symbol – en sol – påsyet. Kun de ældste og mest højtærede klæder sig dog helt i hvidt, for det siges i Solens Orden at ingen er renere end sine klæder.

♦ Våben og Rustning ♦

Iklædt tunge ringbrynjer, med store skjolde spændt på armen og med blanke sværd i hænderne. Således vælger de fleste riddere at drage i kamp, men ikke alle unge riddere har midlerne til at være udstyret som de ønsker. Derfor finder man ofte unge hvidklædte helte der marcherer frem mod fjenden kun iført deres hvide våbenkappe og bevæbnet med en slidt stridshammer som har set bedre dage.



♦ Navne ♦

Riddernes navne er en blanding af tysk og arabisk, da de ligger mellem Den Store Ørken og Alasia.
Eksempler: Mariza, Olgirinya, Johanai / Wilshir, Mahrbeck, Heinrabad.

♦ Religion ♦

Solens Orden ærer ikke længere De Fem Guder, men derimod guden Skjold, som ifølge Ordenens legender var den, som frelste de første Ordensriddere og ledte dem ud af Drømmenes Rige. Skjold kombinerer alle aspekterne af de fem gamle guder og påberåbes både under fødsler, kampe og høstfester. Det er derfor ikke underligt, at Skjold-troen ikke accepteres i Alasia.

♦ Leveregler ♦

- Dit ord er din ære. Bryd det, og dit liv er værdiløst.
- Vær ydmyg overfor dine brødre og husk, at du stræber efter fuldkommenhed.
- En martyr er en helt. Den som ofrer sig selv for sine brødre vil blive rigt belønnet af guden Skjold.
- Er du i tvivl, så spørg din præst.
- Vær høvisk overfor børn og unge. De er mildere væsner end vi.

♦ Farve ♦

Hvid er Ordenens farve, for den hvide farve står for den renhed, som Skjold kræver af sit folk.

♦ Kampråb ♦

"Skjold! Skjold! Skjold!"



Solens Ordens våbenskjold

SORTELVERNE

♦ Beskrivelse ♦

Under jordens overflade bor de spidsørede Lyselvers modstykke – Sortelvere. Ondskabsfulde, nådesløse og fæle er de, og deres underjordiske rige strækker sig fra Tusmørke Skovens udkant til Sydhavets kyster. For det meste holder de sig under jorden og kæmper indbyrdes, men når Sortelvere viser sig i dagslys, så er der for alvor grund til at frygte dem.

♦ Historie ♦

Hvordan Sortelverne opstod vides ikke, men at de tre elviske racer har samme forfædre er der ingen tvivl om. Men hvor længe Sortelverne har eksisteret ved ingen – det første møde mellem Sortelvere og andre racer fandt sted omkring år 300 efter Alasisk tidsregning, hvor de for første gang kom op fra underverdenen for at anlægge deres store borg, Arbech, der er deres eneste fæstning over jorden.

♦ Tøj ♦

I det svage lys som Sortelvernes magiske krystaller kaster under jorden er lyse farver kun noget, der gør det lettere for fjender at opdage hvor man står. Mørke farver er derfor de foretrukne blandt de underjordiske elvere, og allerhelst klæder de sig i sort fra top til tå. Farven lilla er ofte det eneste brud på mørket, da den er hellig for Sortelverne.

♦ Våben og Rustning ♦

Lange, elegante sværd og fint udsmykkede rustninger er kendetegnende for Sortelvernes udrustning, men det betyder ikke at man ikke finder Sortelvere bevæbnet med mindre raffinerede våben. Men når en sortelver kæmper med en økse er den taget fra liget af en slagen fjende, og modsat deres lyse slægtninge fra skoven har Sortelvere ingen synderlig respekt for knive.

SORTELVERNE



♦ Navne ♦

Sortelvere har navne der indeholder et 'z' og som har en meget harsk lyd..
Eksempler: Ritzla, Ithyza, Evrizya / Zlator, Deyliztan, Zajir.

♦ Religion ♦

For Sortelverne eksisterer der to urkræfter – Natten og Dagen, der er levende væsner der kæmper en evig kamp om verden. Sortelverne ser sig selv som Nattens forkæmpere og Lyselverne som Dagens, og så længe nat efterfølges af dag vil de to elverracer strides. For Sortelverne er natten og skyggen derfor venner, mens dagslys tilhører fjenden.

♦ Leveregler ♦

- Når de sidste falske elvere dør begynder Den Evige Nat – Lykkens Tid-salder
- Løgn, svig og bedrag er i dit blod. Fornægt ikke din herkomst.
- Lilla er den gudommelige farve, og enhver sand sortelver bærer noget af lilla altid.
- Respekt gives til den overlegne. Ingen ærer de slagne.
- Undgå sollys når du kan. Skyggerne er dine allierede.

♦ Farve ♦

Mørkelilla er Sortelvernes hellige farve og alle bærer noget på sig der er mørkelilla.

♦ Kampråb ♦

"Skygge og Død!"



Sortelvernes våbenskjold

SYDHAVETS PIRATER

♦ Beskrivelse ♦

Nogle kalder De Farverige Øer for de den modige mands paradis, for her gælder kun få love og regler, og bruger en fattig kvinde hovedet og huggeren kan hun hurtigt vinde både rigdom, magt og berømmelse. Øerne er hjemstavn for Sydhavets Pirater, og fra Nordhavet i nord til Sydhavet finder man deres slanke fartøjer med de karakteristiske spraglede sejl og sørøveriske besætninger.

♦ Historie ♦

De første Pirater som slog sig ned i Sydhavet var uden tvivl desillusionerede skibsfarere fra Alasia, men siden er Piraternes samfund vokset sig stort og stærkt. Der findes ingen lov blandt Piraterne, men der findes traditioner og disse er ofte mere ubrydelige end love. Sådan har det været siden de første kaperere anlagde Piraternes by, Port Pedro, i år 459 efter Alasisk tidsregning.

♦ Tøj ♦

For Sydhavets Pirater er det vigtigste ved påklædningen at man kan vise sig selv og sine extravagante vaner frem. Farverige skjorter med puf-ærmer, posede knæbukser i det rødeste fløjel og bredskyggede hatte med strudsefjer og guldkanter er hverdagssyn ombord på et piratskib. Jo mere flamboyant og excentrisk jo bedre, og ordsproget "Intet smykke er smagløst" stammer fra Sydhavet.

♦ Våben og Rustning ♦

En sørøver er ofte bevæbnet med en huggert og en lang kniv, men kun sjældent skjold eller rustning af nogen art. Når piraterne forlader deres fartøjer og drager på togt i land er det dog ofte, at udrustningen bliver mere konventionel, men mange af Sydhavets værste søulke vil sværge på, at deres sabler og huggert til enhver tid er riddernes langsværd overlegne.

SYDHAVETS PIRATER



♦ Navne ♦

Sydhavets Pirater har franske navne og ofte også tilnavne. Eksempler: Jaqueline Guldlok, Sorte Michelle / Francois Silkebuks, Pierre den Prangende.

♦ Religion ♦

På verdenshavene findes der mange forskellige guder, og Piraterne henter deres religiøse overbevisninger fra de forskellige andre riger. Nogle tilbeder Solen og Månen som Ørkenfolket, mens andre ærer de Fem Guder fra Alasia. Fælles for alle Pirater er dog, at de mest af alt tilbeder guld og rigdom og at en guldmønt i pungen oftest hjælper mere end en bøn til alverdens guder.

♦ Leveregler ♦

- Kaptajnen er højere end en konge på sit eget skib.
- En besætning holder sammen til det sidste. Kujoner foragtes af alle.
- Rigdomme tilhører den som tager dem.
- Rom kan hjælpe på alt fra pest og åbne sår til hjertesorg og tømmermænd.
- Er man i tvivl kan man altid slå plat eller krone om det. Mønter taler altid sandt.

♦ Farve ♦

Mørkeblå farver anses hos Piraterne for lykkebringende hos fordi de repræsenterer det dybe vand.

♦ Kampråb ♦

"Planken ud!"



Piraternes våbenskjold

♦ Beskrivelse ♦

Mellem Kejserriget og Stepperne ligger en bjergkæde, der kaldes for Stormnæve Bjergene af menneskene. Dværgene som bor i dem kalder dem for Jernets Næver og rejsende, der betræder dværgenes rige bydes ofte velkommen med en næve af jern. For selvom dværgene er lavstammede og langskæggede er de stærke som stålet de smeder og hårdføre som de klipper der huser dem.

♦ Historie ♦

Dværgene er et urgammelt folk, der i tusindvis af år har boet i Jernets Næver uden, at nogle fostyrrede dem. I 286 efter Alasisk tidsregning blev Jarkwelts andre borgere dog opmærksomme på deres eksistens, da et slag mellem Kejserlige og Alasiske soldater i Stormnæve Bjergene blev standset af små, skæggede krigere, der knuste begge hære – og siden har modstået alle angreb.

♦ Tøj ♦

En dværg bærer praktiske klæder og bekymrer sig sjældent om smykker og ornamenter. Grove læderforklæder, slidstærke bukser og tykke gevandter af skind og læder er hverdagstøj for en dværg. De fleste dværge bruger hele deres liv i bjergenes kulde, og selvom dværge er hårde som sten er de stadig ikke immune overfor kulden og pakker sig derfor godt ind i pelse og kapper.

♦ Våben og Rustning ♦

Dværgene har et gammelt ordsprog. "Et redskab er et våben, hvis du ser på det med et øje lukket". For en dværg kan alting bruges som et våben. En økse kan kløve hoveder i stedet for træ. En hammer kan knuse kranier såvel som banke en klinge i form, og et skjold kan bruges både til at afværge stenskred og fjendtlige pile. Og en brynje er god både i et slagteri og på en slagmark.



♦ Navne ♦

Fornavne er altid på fem bogstaver (mænd slutter på n, kvinder på i).
Efternavne gives for bedrifter.
Eksempler: Cayli Mestersmed, Kibri Stentæmmer / Borin Sølvbærer,
Goran Tøndetømmer.

♦ Religion ♦

En dværg har ikke en gud som sådan, men ærer de vigtige ting i livet
– godt håndværk, tålmodighed, styrke og ikke mindst stædighed. Dvær-
gene ser bjergene som overnaturlige væsner, men det betyder ikke, at de
skal tilbedes – snarere at de skal æres for at dele deres rigdomme med dvær-
gene. Derfor vil en dværg heller ikke aldrig tømme et bjerg for metaller,
men efterlade lidt.

♦ Leveregler ♦

- Et langt skæg er tegn på, at dværgen med det er klog og vis.
- Efterlad aldrig arbejde halvfærdigt.
- Giv aldrig efter for dem der mener, at du har uret selvom det medfører bitterhed.
- Kæmp for dit bjerg, for din familie og for Dværgekongen.
- Glem aldrig.

♦ Farve ♦

Orange er den ædleste farve hos dværgene, da den forbindes med smedjens
varme og kraft.

♦ Kampråb ♦

”Stål og Sten!”



Dværgenes våbenskjold

VIKINGERNE

♦ Beskrivelse ♦

På den nordlige ø, Norrheim lever et folk af søfarere og tapre krigere, der kæmper mod naturen for at overleve, og mod andre folkeslag for at trives. Dette folk er Vikingerne, der overalt er kendt for at være søfarere og ikke mindst sørøvere. Højrøstede, krigeriske og overmodige er der ingen tvivl om, at de er, men Vikingerne er også hjertelige, loyale og tapre.

♦ Historie ♦

Fra deres oprindelige bosættelser ved de dybe, vindstille fjorde på Norrheims østside har Vikingerne sendt deres langskibe overalt hvor der er vand og fjender. Vikingekulturen er hundredevis af år gammel, men det var først i 591 efter Alasias tidsregning, at Vikinger under Jarl Skalagrimm anlagde en permanent koloni ved Vilnirshiem.

♦ Tøj ♦

Blandt Vikingerne er den typiske klædedragt en simpel tunika og et par posebukser der er snøret ved anklerne. Grå er den mest anvendte farve, men andre neutrale nuancer bliver også brugt. Meget få Vikinger går dog i farvestrålende tøj, og den som klæder sig prangende høster ikke meget respekt hos dette barske folk. Enkelte smykker bæres dog, men disse er tit grove og store og gerne af stål.

♦ Våben og Rustning ♦

En Vikings foretrukne våben er øksen, der i fredstid kløver brænde og i krigstid kløver hoveder. Sammen med øksen bruges ofte et lille rundt skjold, men Vikingerne har kun hån tilovers for den, der gemmer sig bag et kæmpe skjold og hæmmer sin egen hurtighed. Rustninger er næsten altid ringbrynjer, der bliver flettet på de lange kolde vinternætter i vikingernes hjemland, Norrheim.

VIKINGERNE



♦ Navne ♦

Vikingerne har navne taget fra det gamle Norden.
Eksempler: Birka, Gunhild, Sigrid / Thorvald, Fridtjof, Hulgrimm.

♦ Religion ♦

Ifølge Vikingerne blev verden skabt af to guder; Vilnir, havets gud og Omir, jordens gud. Disse to delte verden imellem sig, og gav den til Vikingerne. Vilnir giver Vikingerne havets styrke - voldsomhed, bevægelighed og uforudsigelighed - mens Omir giver sit folk styrken fra jorden - råstyrke, stabilitet og vilje. Det er derfor Vilnir man kalder på i kamp og Omir mens man fisker.

♦ Leveregler ♦

- Den stærke har ret - svaghed er det ikke plads til i Norden
- Guderne har givet dig en stemme for at du skal bruge den. Sig din mening.
- Respektér dem der er over dig, og behandl dem der er under dig retfærdigt.
- Livet er en fest, selvom den er barsk. Lev livet, og gør alting fuldt ud.
- En viking der ikke tilbeder guderne er ikke en viking. Afguder tolereres ikke.

♦ Farve ♦

Lyseblå er den mest eftertragtede farve blandt Vikingerne, for den forbindes med den kolde is.

♦ Kampråb ♦

"Vilnir! Vilnir! Vilnir!"



Vikingerne våbenskjold

♦ Beskrivelse ♦

I den sydlige del af den kendte verden ligger et kæmpe område af vindblæste sandklitter og isolerede oasesamfund. Dette er Den Store Ørken, et rige af enorme dimensioner men få mennesker. Her regerer Sultanen over et stolt og hårdført folk, der lever af den smule næring de kan tvinge ud af landet, og af den handel de driver med Sydhavets Pirater.

♦ Historie ♦

I mange år levede små nomadestammer isolerede liv ved de mange små oaser, som findes rundt omkring i Den Store Ørken. Dette ændrede sig dog drastisk i år 318 efter Alasisk tidsregning, hvor Sultan Shahab I først nedkæmpede og siden samlede mange hundrede stammer under sit banner. Siden da har Sultanens efterkommere regeret over det endeløse sand og dets indbyggere.

♦ Tøj ♦

I Den Store Ørken bærer man næsten kun løst, flagrende tøj og i stedet for tykke, tunge klæder bæres lag på lag af tyndt materiale når det er køligt. Turbaner, lange kjortler og smukke rober er meget udbredte blandt Ørkenfolket. Kutter og kapper er næsten ukendte, og det samme er uldne hoser. Posebukser, åbne skjorter og lette gevandter ses oftere end tunge, simple klæder.

♦ Våben og Rustning ♦

Den Store Ørken er et land med store ørkenområder og frodige oaser, hvor krig føres på kamelryg og vand er vigtigere end våben. Dette påvirker også Ørkenfolket udrustning, når de er langt væk hjemmefra. Rustninger er næsten altid af læder fremfor metal, og når det kommer til våben så krumsablerne og rundskjoldene altid suppleret af af vandskind og drikke-dunke.



♦ Navne ♦

Ørkenfolket har mellemøstligt-lydende navne.
Eksempler: Atiya, Fawziyah, Johara / Bashir, Mahdi, Sadek.

♦ Religion ♦

Ørkenfolket tilbeder ikke guder, men ærer Solen og Månen og ofrer mad til dem på helligdage. Solen giver liv og smerte. Månen giver død og lindring. Denne todeling gør, at Solen takkes for de aggressive og stræbsomme kræfter i mennesket, mens Månen takkes for de tænksomme og rolige tanker. Der findes intet præsteskab, men idealet er at finde en balance mellem Solen og Månen.

♦ Leveregler ♦

- Stolthed og ære er livsvigtigt. Vanære er en synd.
- Ørkenfolket er et stærkt og modigt folk, der aldrig siger nej til en udfordring.
- Stammens overlevelse er vigtigere end enkeltpersonens.
- Vær aggressiv mod dine fjender, men mild mod dine venner.
- Fremmede, der ikke forstår Ørkenfolkets skikke regnes ikke som ligeværdige.

♦ Farve ♦

Gul er Ørkenfolkets foretrukne farve, da den repræsenterer Solens kraft.

♦ Kampråb ♦

"For Sultanen!"



Ørkenfolkets våbenskjold

Jarkwelt har mange forskellige religioner, trosretninger og forestillinger om verden. Hos Solens Orden tror man på den store gud Skjold, Sortelverne tilbeder de to urkræfter Dagen og Natten, og Orkerne forstår slet ikke hvorfor de andre racer overhovedet tror på guder. Hos de forskellige kulturer er der gerne overordnede religiøse overbevisninger, men også mange små kulte der går imod strømmen og har deres egen måde at se verden på.

En ting er dog fælles for alle Jarkwelts mange folk – det er ideen om, at Jarkwelt består af De Syv Elementer, der tilsammen gør, at verden kan eksistere. Ligegyldigt hvilken skabelsesberetning der er tale om, eller hvilken guddom der ofres til, så er der ingen tvivl om vigtigheden af De Syv Elementer. Der er selvfølgelig enorm forskel på hvilke elementer, der regnes for at være de vigtigste, men at der er syv elementer og at de tilsammen holder Jarkwelt i gang tvivler ingen på.

Magikere af forskellig art trækker også deres kræfter fra De Syv Elementer, og selvom de hver har et element, som deres magi strømmer ud fra værner de alle om det syvende element – Magien.

Der findes endda kulter og hemmelige selskaber, der tilbeder elementerne som guddommelige størrelser og hvis ypperste mål i tilværelsen er, at styrke deres elements plads i Jarkwelt.

Men det undrer selvfølgelig ingen, for hvis der er noget som Jarkwelt er fyldt med, så er det sære konstellationer af individer, der kæmper for en sag som ingen andre forstår. På dette punkt passer De Syv Elementer som fod i hose i resten af fortællingen om Jarkwelt – deres konflikt er evig, men i balancen mellem dem eksisterer verden.



ILD



Elementet Ild findes i de altopslugende steppebrande der hærger Ødemarken og i de tusindvis af fakler, der står ved indgange til Templet i Solens Ordens lande. Ilden er aggressiv, fortærende og sulten, og magikere der benytter sig af Ildens magi er ofte temperamentsfulde, destruktive og impulsive.

Ildens magi manifesterer sig ofte som magiske kugler af ild, smerter der brænder helt inde i knoglerne og flammende vægge af ild. Der findes et ual af magikere, shamaner og heksedoktorer, der dyrker Ildens magi og hver orden og gruppe har sine egne ritualer og regler for hvordan magien frembringes. Ingen kan dog måle sig i kraft med Flammekvinderne, der er de største mestre af Ildens magi i Jarkwelt. Deres citadel findes et sted i Den Store Ørken, men hvordan man finder det ved ikke engang Ørken-folket. Rygterne vil vide at Flammekvindernes Citadel er lavet af ren ild og at den første prøve de sætter lærlinge overfor er at de skal lære at overleve at færdes i Citadellet.

VAND



Elementet Vand findes i det dybe Nordhav der omkranser Norrheim og i de små søer der findes i Drage Bjergene. Vandet er roligt, kølende og lindrende, og magikere der benytter sig af Vand-magi er ofte velovervejede, fredsommelige og medfølede.

Vandets magi manifesterer sig ofte som magiske kugler af det pureste is, frygt der siver gennem selv den mindste åbning i en krigers sind og skabelsen af vand udaf intet. Vandets magi udøves af alle Jarkwelts racer og folkeslag, og det varierer fra sted til sted hvordan Vandets kraft kontrolleres og styres. Der er dog et sted som alle Vand-magikere taler om med respekt og som får det til at løbt koldt ned af ryggen på selv den mest erfarne søulk, og det er Den Sidste Ø. Her findes Havets Herrer, der er en troldmandsorden hvis medlemmer efter sigende har magten over havet der omkranser Den Sidste Ø og regnes for at være de mægtigste Vand-magikere i Jarkwelt.



Elementet Jord findes i klipperne i Stormnæve Bjergene og i det hårde, nedtrådte sand ved oaserne i Den Store Ørken. Jorden er stærk, fast og beslutsom, og magikere der benytter sig af Jordens magi er ofte viljestærke, afbalancerede og pragmatiske.

Jordens magi manifesterer sig ofte som magiske kugler af sten, tyngekraft der gør en fjende ude af stand til at bevæge sig og massive jordskælv.

Jordens magi praktiseres overalt i Jarkwelt, og selvom Jord-magikere ikke smykker sig med ekstravagante titler nyder de dog gerne respekt hvorend de er. Nogle Jord-magikere nyder dog mere frygt end respekt, og blandt disse er de mest frygtede Klippemestrene, der regerer over tinderne i bjergkæden Nordklingen og er kendt for at starte jordskred med deres magi når de bliver forstyrret. Både Kejserlige tropper og Vikinger har lært at holde sig på afstand af disse Jord-magikere, hvis magt er enorm.



Elementet Luft findes i de tunge skyer, der hviler over Sortelvernes by Arbech og i de varme vinde, der blæser henover Sydhavet. Luften er omskiftelig, uforståelig og kraftfuld, og magikere der benytter sig af Luftens magi er ofte hemmelighedsfulde, mistroiske og travle.

Luftens magi manifesterer sig ofte som magiske kugler af torden, kraftige vindstød der vælter selv den stærkeste kriger og tornadoer der slynger alt omkring.

Udøvere af Luftens magi findes i alle afskygninger, og har kun det til fælles at de næsten alle har fået eller taget storladne titler som de bærer med stolthed. De mest storladne og legendariske af alle Luft-magikere er Dragemagikerne, der bor på Dragens Tand sammen med Dragen, der tilbedes af Bjergfolket som en levende gud. Hvilken pagt Dragemagikerne har indgået med Dragen ved ingen, men blandt Bjergfolket er der historier om Dragens allierede, som nogle gange flyver ved dens side og hvis kræfter er på højde med dens egne.



Elementet Liv findes i de gamle træer, der vokser i Den Evige Skov og i de store bjørne, der kan findes i skovene i Kejserriget. Livet er skabende, påtrængende og voldeligt, og magikere der benytter sig af Livets magi er ofte højrøstede, fremstormende og vilde.

Livets magi manifesterer sig ofte som magiske kugler af lys, helbredende energi der kan få sårede krigere på benene og eksplosiv kraft der giver selv den svageste enorm styrke.

Livets magi er måske den mest udbredte i Jarkwelt, for selv primitive folkeslag ærer livets skabende kraft og Livets magikere. Ingen er dog så anerkendte bringere af Livet som Ypperstepræsterne for guden Skjold, som tilbedes af Solens Orden. Ypperstepræsterne holder til i det kæmpe, marmorudsmykkede byggeri, der slet og ret kaldes for Templet, og herfra udbreder de deres lære. Pilgrimme der har besøgt Templet fortæller lige mange historier om mirakler som de gør om kompromisløs ideologi.



Elementet Død findes i gravstenene ved kirkegårdene i Alasia og i de store mausolæer, der findes i Bystaternes store palæer. Døden er ubønhørlig, afventende og opgivende, og magikere der benytter sig af Dødens magi er ofte passive, triste og bedrevindende. Dødens magi manifesterer sig ofte som magiske kugler af mørke, døde der rejser sig for at tjene og sorte skyer der suger livet fra kroppen. Dødens magi er næsten ligeså udbredt som Livets, for alle folkeslag i Jarkwelt har deres Dødemanere og deres Sjøletalere, men ikke alle Dødens magikere er vellidte. De mest forhadte er utvivlsomt Skyggefyrsterne, som leder Den Sorte Loge under deres mester, Elena Mausers vågne øje. Skyggefyrsterne er kendt for at kunne rejse hele hære fra de døde, og for at sky ingen midler i brugen af deres dødbringende kræfter. Frygtsomme tungter siger endda, at deres magt over Dødens magi har gjort dem udødelige, men om det er sandt ved ingen.

MAGI



Elementet Magi findes i de enorme ritualer, som Den Sorte Loge forestår og i de små trylleformularer som lærlinge i Stjerdal udfører. Magien er mystisk, altgennemtrængende og foranderlig, og alle magikere der benytter sig af Elementernes magi er underlagt Magiens love.

Magien er overalt og i alting, men kun de særligt trænede kan trække på dens kraft. Jarkwelts mange magikere trækker hver deres kraft fra et af de seks andre elementer, og det er hvilket af disse elementer de har valgt som definerer både udformningen af deres magiske kræfter og noget af deres livsanskuelse.

Ligeegyldigt hvilket af de seks elementer en magiker vælger, så er de alle afhængige af det syvende element – selve Magien. Uden det syvende element ville de seks andre elementer ikke være i balance, og selvom ingen ved hvor magien kommer fra, findes der legender blandt Drømmerne i Drømmenes Rige der hævder, at magien stammer herfra.

ELEMENTERNES SPIR



I Jarkwelt kan man støde på mange forskellige kulturer og folkeslag, og forsøger man at finde ud af hvor ideer og traditioner stammer fra, får man ligeså mange forskellige svar som man kan finde personer at spørge. En ting er der dog bred enighed om blandt alle Jarkwelts indbyggere – monstre stammer oprindeligt fra Drømmenes Rige.

Hvor de mere "civiliserede" racer i Jarkwelt er fra er der ingen der med sikkerhed kan sige, selvom der er masser af bud, men at monstrene næsten alle som en på et eller andet tidspunkt er kommet ud af Drømmenes Rige er noget alle ved.

Hvad der gør, at Drømmenes Rige føder monstre af alle størrelser og slags, ved ingen. Måske findes der magiske portaler til andre verdener dybt inde i riget, eller måske er det Kæmpen – den enorme skikkelse, der hersker over Drømmenes Rige – der frembringer monstrene på sin bronze-ambolt. Forklaringer er der som sagt nok af, og jo længere ud i Jarkwelt man kommer jo mere fantasifulde bliver de. Til gengæld så betyder eksistensen af Drømmenes Rige, at Jarkwelt er en verden rig på monstre – nogle fredelige, nogle krigeriske, men alle sære og mystiske på hver deres facon. Nogle af disse monstre findes der kun en af – som Kæmpen – mens andre er mere talrige.

I dette kapitel kan du læse om nogle af de mest kendte og mest sette monstre. Det her er monstre, som de fleste kender til og selvom det er de færreste der har set en Minotaur (og overlevet!), så er Minotauren et kendt bæst, som både børn fra Kejserriget og unge Vikinger har hørt om. På samme måde er det med de andre monstre, der er nævnt her i kapitlet. Det er langt fra de eneste monstre der findes, men det er nogle af de mest "almindelige" – hvis man da kan bruge et sådant ord om noget så usædvanligt som Jarkwelts monstre.



MINOTAUR

BÆSTMAND



Et af Jarkwelts meste kendte monstre er Minotauren – det hornede bæst der ligner en blanding af menneske og tyr og hvis rungende brøl kan få selv den mest frygtløse Ridder til at gispe af angst. En Minotaur er et brutalt bæst, der besidder råstyrken fra sin tyre-del og intelligensen fra sin menneskelige halvdel og denne kombination gør dem til legendariske krigere. Den eneste kendte svaghed de har er deres tendens til at gå amok når de bliver konfronteret med stærke røde farver – en taktik der ofte er blevet brugt til at lokke Minotaurer i en fælde.

Element: Ild

Kendte styrker: høj intelligens, frygtindgydende brøl, fysisk råstyrke.

Kendte svagheder: kan lokkes til at gå amok når de ser rødt.



De gedelignende Bæstmænd stammer ligesom alle andre monstre fra Drømmenes Rige, men hvordan de har spredt sig så meget som de har ved ingen. Med en geds hoved og klove, samt et stærkt menneskes krop er Bæstmænd særligt at se på og endnu særligere at snakke med. De er mere fredssommelige end de fleste monstre og man kan derfor møde gråskæggede Bæstmænd der er flere hundrede år gamle. Disse gamle Bæstmænd er ofte i stand til at forme magien ved hjælp af deres vilje og frygtes for deres kontrol over Ildens kræfter.

Element: Ild

Kendte styrker: magiske evner, erfaring med andre racer.

Kendte svagheder: fysisk svagere end mange andre monstre.

KYKLOP



På Drømmehavet, der ligger øst for Drømmerenes Rige, sejler fartøjer fra flere forskellige racer og nationer, men ingen skibe frygtes ligeså meget som dem der på deres sejl bærer et enkelt horn. For disse skibes besætning er de enøjede Kykloper, og blandt søfarerne i Jarkwelt regnes de for at være de barskeste og mest formidable. Deres enkelte øje siges at kunne se bedre end andre racers to og deres godmodige ansigter dækker over sind, der er så meget i kontakt med deres element – Vand – at de kan forme det med viljens kraft.

Element: Vand

Kendte styrker: magiske evner, organiserede.

Kendte svagheder: usikre på landjorden, bange for mørke.

FLUE



Nogle af de særeste og mest usædvanlige monstre som findes udenfor Drømmerenes Rige er bæsterne som populært kaldes for "Fluer" - på trods af, at de er mange gange større og mere dødelige end normale fluer. De kendes på deres store insektøjne og kraftige insektoide kæber og deres fuldstændige mangel på menneskelighed og fornuft. Når en Flue først har udset sig et mål så forfølger den det på samme måde som sine insekt-fælder og hverken smerte, ord eller håb kan få den til at standse.

Element: Vand

Kendte styrker: immunitet overfor magi, ubøjelig vilje, dødbringende bid.

Kendte svagheder: ensoprethed, dårligt syn.

STENMONSTER



Blandt de mange forskellige sære væsner, der findes i Drømmenes Rige – og nogle gange også udenfor det – er Stenmonstre nogle af de mest frygtede. De er frygtede for deres styrke, der er så enorm at de kan rive selv en ork midt over med de bare stennæver. De er frygtede for deres stenhud, der ikke kan gennembrænges af selv dværgenes tunge økser. Men mest af alt er de frygtede for deres evne til at ligne helt almindelige sten lige indtil det øjeblik, hvor de brølende rejser sig og knuser en fjende, der har vovet sig for tæt på.

Element: Jord

Kendte styrker: massiv styrke, næsten usårlig overfor alt andet end hamre, evne til at forblive uset.

Kendte svagheder: langsomme, uintelligente.

OGRE



For mange år siden – dengang væsner fra Drømmenes Rige oftere udvandrede – begav en gruppe af skabninger sig østpå og slog sig ned i Drage Bjergene. De lignede lidt mennesker, men adskilte sig fra dem ved deres tunge kæber, deres overmenneskelige styrke... og deres krumme horn i panden. Disse var Ogrene, som man stadig kan møde i dag i Drage Bjergene hvis man er uheldig. En Ogre er brutal som ven og dødsens farlig som fjende, for modsat mange andre monstre er Ogrene i stand til at benytte sig af redskaber og er kendt for både snarrådighed og udpekulerethed.

Element: Jord

Kendte styrker: snedighed, hårdhudet.

Kendte svagheder: dårlig hørelse, forkærlighed for baghold frem for direkte kamp.

ØGLEKVINDE



Nogle historikere hævder, at Øglekvinderne må være en blanding af Den Store Ørkers leguaner og menneskelignende væsner, mens andre hævder, at de mere er beslægtede med den mægtige Drage, der hersker over Drage Bjergene. Når man har med Drømmenes Rige at gøre er sandheden gerne ukendt, men at Øglekvinderne er Luftens væsner er der ingen tvivl om. Deres hurtige tanker, skælbeklædte ansigter og iskolde forhold til liv og død gør Øglekvinderne frygtede fra Den Maravisiske Bugt til Norrheim, så når en Øglekvinde bliver set er det med at flygte hvis man har sit liv kært.

Element: Luft

Kendte styrker: hurtigtænkende, trænede krigere, nådesløse.

Kendte svagheder: sårbare overfor magi, hytter deres eget skind.

FUGLEMAND



Hvorfor Drømmenes Rige ikke frembringer monstre, der kan flyve er et ligeså stort mysterium som hvorfor monstre overhovedet kommer til live der, men der findes alligevel monstre, der har træk fra vingede væsner. Nogle af disse er Fuglemændene, som med deres enorme næb og vingeløse kroppe i sandhed er sære skabninger. De er kendt for deres visdom og tålmodighed, men også for deres evne til at manipulere Luftens kraft og for deres sølvtungede sprog. Fuglemændene er især respekterede i Kejsrriget, hvor de ses som levende slægtninge til den Kejserlige Ørn.

Element: Luft

Kendte styrker: magiske evner, visdom, overtalelsesevne.

Kendte svagheder: fredelige af sind, lav udholdenhed.

TRÆMONSTER



I Jarkwelts skove findes træer af enhver afskygning, men rundt omkring i de dybeste skove findes der træer som ingen andre. De levende træer – Træmonstrene – findes nemlig her og når man først har mødt et Træmonster føler man sig aldrig rigtig tryk igen i en skov. Træmonstrene ligner nemlig træer når de står stille og først når de bevæger sig afsløres det, at de er levende væsner med overmenneskelig styrke og et had til alt som truer deres bark. Ild frygter de som noget af det eneste, for sværd og spyd bider ikke på dem.

Element: Liv

Kendte styrker: usårlige overfor næsten alt andet end økser, tålmodighed.

Kendte svagheder: sårbare overfor økser, meget bange for ild.

GOLEM



I Jarkwelt findes der mange måder at bringe de døde tilbage til livet på, og alle kræver ofre af en eller anden art. For de troldmænd der med deres magi fletter stykker af døde sammen og giver dem liv som Golemer er prisen blandt andet, at deres kreationer er hæslige at se på. Desuden er Golemer splittede mellem deres forskellige personligheder og stærkt uberegnelige når de ikke er i nærheden af deres skaber. Men til gengæld er de loyale, utrættelige og næsten umulige at splitte ad ved hjælp af magi.

Element: Liv

Kendte styrker: bliver aldrig trætte, meget stærke, immune overfor magi.

Kendte svagheder: ufokuserede og splittede hvis de ikke er nær deres skaber.

VARULV



Ulve holdes som kæledyr og bruges til jagt i Vikingernes hjemland, Norrheim, men nær Drømmenes Rige findes der ulve, der vandrer på to ben og tænker med menneskesind. Disse er Varulvene, der forener menneske og ulv under lyset fra Elementet Døds manifestation, Månen. Når Solen er fremme går de skjult i menneskeskikkelse eller gemmer sig i deres huler, men når Månen er fremme er de stærke og sultne. Kun magtfulde troldmænd og velsignede klinger kan stille noget op mod en Varulv når Månen er fuld.

Element: Død

Kendte styrker: brutal vildskab, næsten usårlige under fuld-måne, kan antage menneskeskikkelse.

Kendte svagheder: svagere under Solens lys, dyriske instinkter får nogle gange overtaget.

SKELETKRIGER



Kursten at vække de døde til live og få dem til at lystre andres bud er ældre end menneskenes riger, og de levende døde findes i mange former og afskygninger. Nogle af de mest kendte er Skeletkrigerne, der ganske simpelt er døde kæmpere som ved hjælp af magi fra Dødens Element er blevet rejst for igen at tjene. De er viljeløse maskiner af ben og stål, der er splittet fra deres gamle personlighed så længe deres herre lever. At slå dem ihjel igen er stort set umuligt, for splitter man dem ad rejser de sig blot igen.

Element: Død

Kendte styrker: rejser sig igen efter de er blevet nedkæmpet, total lydighed overfor deres herre.

Kendte svagheder: kan besejres ved brug af Elementet Liv, viljeløse uden kommandoer.

OM FORFATTERNE



Thomas Kerff er 26 år gammel og er webdesigner og grafiker. Han har spillet rollespil siden 1997 og har gennem årene både været aktiv som spiller, arrangør og underviser. Efter et år i Australien hvor rollespillet lå på hylden vendte Thomas i 2008 tilbage til Danmark, hvor han lynhurtigt har fået oparbejdet sig et ry som en af rollespilmiljøets bedste grafikere. Du kan finde Thomas på www.thomaskerff.com.



Claus Raasted er 30 år og professionel rollespiller på 7. år. "Jarkwelt" er hans fjerde bog om rollespil og når han ikke arbejder professionelt med leg og læring er han formand for Danmarks største rollespilsforening – Junior Rollespil København. Claus er desuden ambassadør for rollespilsefterskolen Østerskov Efterskole og spirende amatør fotograf. Du kan finde Claus på www.clausraasted.dk

Jarkwelt støttes af

RODES

Rollespil



Køb dine Palnatokesværd
hos Rodes

RODES, Torpenvej 4, 3050 Humlebæk

Tlf.: 49191220, www.rodes.dk

Åbningstider:

Mandag - fredag	10-18
Lørdag	9-14



It is not just a sword
It is a lifestyle

www.palnatoke.com

Rollespils Akademit



Børnefødselsdage
med rollespil

www.rollespilsakademiet.dk

Far Out Effects.dk



Orc Half Mask



ДАРКШЕРКС

www.darksherk.ru

FARAOS CIGARER

Alt Udstyr Til Live Rollespil!



EPIC ARMOURY
PALNATOKE

Andracor
Calimacil



Alle varer kan du også finde på vores hjemmeside

WWW.FARAOS.DK

Vi ligger i københavn og lyngbys centrum i store lokaler.

Skindergade 27,
1159 København K
Telefon: 333 222 11

Jernbaneplassen 63,
2800 Kgs Lyngby
Telefon: 3210 2323





fanatic.dk