

Indholdsfortegnelse

Verdenen	1
Midgaard	2
Verden udenfor	2
Byen	4
Fjellheim	4
Lovgivning	5
Samfundsstruktur	6
Religion	7
Guderne	7
Døden	7
Dødsrigerne	8
Mytiske Væsener	8
Rune magi	9
Rune cirkel	9
Rune ceremonier	9
Rune Tavle	10
Runer	10

Verdenen

Midgaard

Vi spiller i Midgård, som i den nordiske mytologi er menneskenes verden.

I Midgård findes der store bjerge og floder. Havet er den endelige grænse som, foruden øer, stadig er meget uudforsket.

Landskabet er frodigt, og utallige landsbyer ligger spredt ud over området.

Der er kendskab til andre kulturer og lande, hvorfra der ofte kommer handlende.

Indlands mod vest ligger de store vidder af fladt græsland kun afbrudt af spredte floder og åløb, hvor der er rigelig plads til dyr og de mange små spredte landsbysamfund som kalder dette deres hjem.

Ved kysten hvor floderne udmunder ligger de store handelsbyer Bardborg, Ragnvaldsund og Jarlness, hvor skibene samles inden de rejser videre på togt, enten for at plyndre eller handle.

Mod øst ligger de utallige øer med hver deres små samfund, med få undtagelser, hvor enten en høvding styrer flere små øer, eller hvor øerne er store nok til at huse flere høvdinge. Blandt disse øsamfund finder man de bedste og stolteste skibsbyggere i verden og mange finder en god handel ved at fragte det bedste tømmer til mesterbyggerne.

Mod syd hvor græslandet giver plads for de store mørke skove finder man dygtige håndværkere, smukke pelse og den mørke honning som gør mjøden krydret. Her bor de i langt større byer end i græslandet, og har store ringborge til at vogte dem mod folk fra syd.

Mod nord ligger de store bjerge, inden man kommer til landene af is og grønt, hvor landet er barskt, men de store bjerge er rige på jern, sølv og guld. Folkene bor langs med kysten, og dem som ikke arbejder i bjergene bruger meget tid på at fiske, jage og dyrke de få marker der er. De barske bjerge har også givet nogle af de modigste krigere, som er hærdet af gudernes vilje, man kan finde.

Verden udenfor

På den anden side af havet mod vest ligger landet Albion, som er et mystisk land med høje klipper og store grønne enge, hvor der bor et folkefærd som ikke ærer guderne, men som tilbeder en hvid dødning. Deres land er rigt, kender kun til fred og dem som kommer tilbage derfra har altid båden fuld af guld og sølv.

På den anden side af øerne mod øst ligger landet Rus, som er stærkt opdelt mellem de mange stammer, men handelsvejene langs de mange floder er rige på muligheder, og der er meget land som bare venter på en med modet og styrken til at tage det.

Mod syd langs floderne gennem landet Rus ligger Miklagård, en enorm handelsby, med mure så langt øjet rækker, og som strækker sig til himlen. Her kan man få alt hvad hjertet begærer, så længe man har mønter nok.

Syd for Miklagård, i Særkland, er der kun få der rejser til, for her er luften som ild, og blandt de gigantiske dyr er det kun de blå mænd som kan leve.

Mod nord længere end de nordlige bjerge ligger landene af is og grønt, hvor landet er øde og dækket af is og sne det meste af året. Få måneder om året springer der grønt frem blandt stenene. Her bor dem som er uden for lov og ret, her er ingen høvdinge kun koldt stål og hårde hunde.

Længere mod nord end landene af is og grønt ligger Niffelheim, hvor der kun er is og kolde vinde, og intet kan leve for alt er frosset til is for længe siden.

Byen

Fjellheim

Geografi

Omkring byen ligger der skovområder, bakker og dale. I horisonten kan man også ane det store bjerg, som byens beboere kalder Helgafjell - Helligt bjerg. Det skærmer byen for det værste af kulden fra nord og mange bestiger bjerget i søgen på gudernes gunst.

Kultur

5 kilometer øst for havet ligger den store handelsby Fjellheim. Byen er et kendt samlingspunkter for alle i midgård, og hverken race, kultur eller religion stopper for hvem der er velkommen i byen.

I byen findes også en velbesøgt kro (indsæt navn) som gerne serverer mjød og andre specialiteter der ofte er til stor glæde, både for beboere og tilrejsende.

Foran kroen finder man et af de mest befærdede steder i byen. Handelspladsen er nemlig centrum for stort set alt der sker. Her vil lovtaleren italesætte nye regler eller demonstrere deres betydning når folk vælger at bryde loven. Henrettelser og andre straffe er ikke ualmindeligt set, selvom protester er lige så normalt.

Klaner

Byen er styret af de fire klaner Raggerdal, Engstøm, Bjergfalk og Sølvbæk som alle har stor betydning når det gælder opretholdelse af love, modtagelse af fremmede og fejring. Der findes både klanløse og andre grupperinger, men de har lidt til ingen betydning, medmindre de kommer godt ud af det med klanerne.

Allicancer

For at vise sin velvilje for andre personer eller klaner, er det almindeligt at komme med gaver. Disse gaver skal repræsentere modtagerens magt og en mere betydningsfuld person vil forvente en større gave. Almindelige gaver er ædelsten, våben og penge.

Holmgang

Hvis en uenighed/forudrettelse mod dig eller din familie er sket, kan du udfordre en person til kamp (uden at det er forbudt) - Dette sker uden for lovens bestemmelser. Det er anerkendt af alle klaner. Vinderen er den som guderne mener var ret i sin sag. (Hvis den udfordret siger nej, vil de fremstå svage og af nogen som uskyldige.) - Der må gerne bruges en stedfordræder såfremt at nogen villigt vil kæmpe for en.

Lovgivning

Mord

Dette gælder kun mord der ikke er krigsrelateret, internt i klanen eller beslutning taget af konge eller lovtaler. Begår man mord vil man modtage 20 piskeslag og få en ulykkes rune på sin krop

Tyveri

Medføre 5 piskeslag og en tyve rune.

Ægteskab

Hvis en mand eller kvinde er utilfredse med deres ægteskab (grundet dårlig fertilitet, utroskab eller vold) kan parten gå til lovtaleren der vil tage en beslutning om hvorvidt ægteskabet skal ophæves.

Samfundsstruktur

I Fjellheim kan det for rejsende være svært at forstå det almindelige normer, fordi byen er fyldt med forskellige klaner og mennesker som alle har deres egen syn på normer. De forskellige racer og klaner har interne regler, men gense normer bliver forventet af byen

Høvding

I mange generationer har traditionen været at en høvding styrer Fjellheim og har et øje med i alt der sker. Dennes formål er at skabe sammenhold mellem borger, så udyr og fremmede ikke kan skade byen.

Høvdingen har normalt et råd, der består af en fra hver klan og af og til en enkelt klanløs. Det har altid været en stor interesse for klanerne at et af deres medlemmer kunne sidde på denne post eller i det mindste have gode relationer til høvdingen.

Valg af høvding sker sjældent, men hvis nogen udfordrer den siddende høvding vil det ikke kun skabe drama i byen. For kun få ønsker en ny høvding, da et skift ofte fører til kaos. Skulle en udfordrer alligevel stille sig op, kan høvdingen vælge en kriger der skal kæmpe i høvdingens sted. Hvis udfordreren vinder har de ret til at overtage høvdingens plads. Det er dog mindst lige så vigtigt at man har folket med, når man ønsker at tage positionen som høvding.

Lovtaler

Under høvdingen findes lovtaleren. Det er denne som beslutter lovene og som udgangspunkt kan beslutte en rettergangsafgørelse. Dog har høvdingen også ret til sige lovtaleren imod. Dette ønsker en lovtaler sjældent, og ofte bøjer de sig for høvdingens ord. En lovtaler bliver valgt af høvdingen, men sjældent fra egen klan da det er tradition for at styrke relationer mellem klaner ved at vælge en anden til lovtaler.

Menige borgere

Som udgangspunkt har den almindelige borger intet at sige når det kommer til afgørelser og rettergang i byen. Men ingen må undervurdere massens magt. Hvis nok i byen ønsker at vælte den siddende høvding eller lovtaler så vil mængdes magt nemt kunne skabe et nyt hieraki og efterlade de tidligere ledere til gudernes nåde.

Religion

Asatro er ikke troen på én stor gud, men ses som en større Panteon af mange guder med deres indbyrdes hierarki mellem hinanden. Alle de nordiske guder, som er inddelt hver deres pladser i dette hierarki bor i Asgård, hvor de holder øje med menneskerne i Midgård og alle de andre verdener. Derfor bliver guder også kaldet Aser.

Offringer

Hvis man vil bede til guderne om en god host, sejr i kamp eller ulykke over en anden, vil det foregå ved at ofre til guderne. Dette har mest fordel hvis det sker i samvær med en præst der har særlig kontakt og kendskab til guderne.

Guderne

Der findes mange guder i den ase tro. Herunder er der nævnt nogle af de vigtigste;

Odin: Gudernes overhoved. Gud for trolddom, spådom, digtning, runer og død.

Thor: Søn af Odin. Guden af Torden. Menneskene i Midgård siger at han rejser over himlen og svinger Mjölner hver gang et tordenvejr dukker op.

Loke: Loke Lurendrejer, guden der sørger for at få Balder dræbt, guden der altid snyder. Han er mest en gud man forbinder med negative hændelser.

Frigg: Kone til Odin, Gudinde for frugtbarhed, moderskab husstand og ægteskab. En ase med megen magisk magt.

Tyr: Tyr er asen der formår at fange Fenris og putte den i lænker. Han mister sin hånd på denne akt. Han er gud af retfærdighed og krig og er meget stærk.

Døden

De førkristne dødsforestillinger i den norden er nøje kædet sammen med opfattelsen af familie og slægt. En slægts levende og afdøde udgør et fællesskab. De døde har en kraft, som der skal værnes om i form af tilbagevendende riter. Til gengæld "lever" den døde kun i kraft af at man mindes de døde, gennem riter eller en mindesten med runeindskrift.

Dødsrigerne

Hel: Er navnet på både guden af død og det rige som hun hersker over. De folk der ikke dør i kamp ender typisk i Hendes rige.

Valhal: Valhal er et rige i Asgård for faldne krigere. Det er også her at guderne bor.

Mytiske Væsener

Væsener findes der mange af i norden, der er ulve, hjorter, bjørne og en masse andre som guderne har skabt. Der findes dog også andre særlige væsener som ikke er kendte andre steder.

Trolde: Disse væsener er større end jætter. De er omtales til at være på størrelse med bakker, de ældste af dem siges endda at være på størrelse med bjerge.

Jætter: Jætter er fællesbetegnelse for væsener fra Jotunheim. De er vilde og utæmmede der af til rasere gudernes arbejder.

Draug/Genganger: Draugr er væsener der trukket tilbage fra Hel til midgård for at hjemløge de levende og trække folk med sig til Hel. Hvordan Draugr bliver lavet er forbudt viden.

Nøkker: Er vandånder der bor i søer, åer eller i havet, som kan tage mange forskellige skikkelser, men mest ligner de druknede mennesker. De lokker folk til deres hjem med sang og musik, der sætter deres ofre i trance for at drukne dem i vand.

Fenrisulven: Loke er far til Fenrisulven og Angerboda er dens mor. Fenris, Hel og Midgårdsormen skal ifølge Vølvens spådom slås mod og slå nogle af de stærkeste asguder ved Ragnarok. Den er bundet ved Amsvartner.

Midgårdsormen: Midgårdsormen ligger i verdenshavet, efter at Odin i asernes forsøg på at kontrollere bæsterne har kastet ham derud for at drukne ham. Ormen slynger sig om hele Midgård og bider sig selv i halen. Thor konfronteres med Midgårdsormen to gange.

Rune magi

For at man kan forstå og bruge runer, skal man være en sejd der specialiseret sig inden for runer som rune mager, en Rune mager har en runemager rune tydelig på sig da den viser deres forbindelse til gudernes visdom gennem runer.

Det er ikke nok at se en rune og vide hvad den kan.

For at kunne lave en rune selv, skal man have studeret den eller lært den fra en anden sejd.

Man kan kun lærer og videregive runer med runemager-runen.

når en sejd laver en rune på en anden er det vigtigt at lave et klart og tydeligt ritual i en rune cirkel hvor man påkalder gudernes gunst for at bruge deres kraft til at ligge i runen.

Rune cirkel

Runer skal laves i en rune cirkel, hvor der er god kontakt med guderne. Der er en indviet rune cirkel som en del af byen. Laves runer i en midlertidig rune cirkel, er prisen det dobbelte af den normale. Yderligere skal der laves en midlertidig cirkel i mel, hvor i runen også kan laves. Cirklen skal måle 1-1,5 meter og runen skal tegnes så den udfylder cirklen. Kun en rune per midlertidig cirkel. Melet skal blive liggende, da det ingame brænder sig fast til jorden.

(Når en sejd vil lave et rune ritual skal denne tilråbe guderne for at få deres opmærksomhed, her efter placers offeret på alteret eller en tilsvarende æresplads, herefter påtegnings runen i cirklen med mel (knogle støv) og runen males på modtageren et synligt sted under lovprisning til guderne fra sejden, til slut takker sejden guderne for deres visdom og styrke.)

Rune ceremonier

ved særlige lejligheder hvor man ønsker gudernes opmærksomhed eller velsignelse kan sejder udføre en ceremoni hvor de med ofre enden i guld eller tilsvarende værdifulde ting. dette gøres ved at tegne adskillige runer i en Rune cirkel, bringe et passende offer tilsvarende størrelserne på den velsignelse, tilstedeværelse eller råd der ønskes af guderne og skulle offeret og ceremonien glæde guderne vil sejderne få en åbenbaring fra guderne om deres vilje.

(vis man vil holde en ceremoni hvor der vil være en GM tilstede for at lave noget ekstraordinært og skal derfor aftales med en GM, ellers er det meget som et ritual men bare større og mere prægtig)

Rune Tavle

for at kunne holde på runernes visdom er det vigtigt for en runemager at skrive dem ned på en Runetavle, det er her en sejd samler gudernes visdom og kan tilføje nye runer vis der bliver fundet nye på deres færd rundt i verden.

en sejd der møder en anden sejd, der har andre runer på sin rune tavle som den ene ikke kender, er det muligt for en runemager, at lære en anden runemager, de runer der er på deres rune tavle, ved at forklare og fortælle deres forståelse for runen, for derefter at lave et ritual hvor runen bliver overført til den anden runemagers Rune tavle.

(for at overføre en rune fra en rune tavle til en anden, skal runemagern der kender runen, udføre ritualen som normalt og ofringen skal betales som normalt men modtageren er runetavlen der skal modtage runen i stedet for en person.)

(en rune tavle kan laves på mange måder men en måde at lave den på kan være at have et stykke tynd træ hvor man har ridset, brændt eller tegnet runerne og deres beskrivelse ind på og herefter er det en gode ide at udsmykke den på en måde der viser at man værdsætter den viden guderne har skænket en og man kan godt have flere rune tavler vis der enden ikke er mere plads på den ene eller man bare gerne vil have flere)

Runer

Þ ð Þ - **Vennepagt** : viser et bond velsignet af guderne

Pris: Knogle støv, 2 X stor Rød Ædelsten, gaver, blod's blanding
- ceremoni

‡ - **Ulykke rune** : en forbandelse ved skade af en sejd

Pris: - kontakt en GM

§ - **Beskyttelses rune** : +2 KP midlertidigt

Pris: Urter, Knogle støv - ritual

◇ § - **livs rune** : +1 KP permanent

Pris: Urter, Øl, Bandage, Knogle støv - ritual

| - **førstehjælps Rune** : Heler de døende

Pris: Knogle støv, Urter - kort ritual

ᚠ - **Rune mager** : Viser kendskab til runer

Pris: Knogle støv - ceremoni

ᚢ - **Beserker rune** : aktiver Beserkergang

Pris: Knogle støv, Urter x 2, stor Rød Ædelsten - ritual

ᚦᚨ - **Helbredelses Rune** : heler en til sit fulde HP

Pris: Knogle støv, Urter, Bandage, Øl - ritual

ᚦᚨᚢ - **Heler Rune** : + 2 passiv heleing

Pris: Knogle støv, Urter, Bandage, stor Rød Ædelsten - langt ritual

ᚦ - **skjold Rune** : +2 RP midlertidigt

Pris: Knogle støv, Øl - ritual

ᚦᚢ - **hærdnings Rune** : + 1 RP permanent

Pris: Knogle støv, Øl, Ædelsten, Bandage - ritual