



Astria



TordenIld.dk





Astria

Vær med til at forme verdenen,
lede igennem tågerne til du
måske finder fortiden.

Bland dig i den nye verden
og føl livet omkring dig.

Du betræder det helligste af Astria,
lig nøje mærke til dine skridt,
for måske viskes de ud
og vil blade sig i
fortidens tåger.

Sidst men ikke mindst,
velkommen

...verdene venter...

Et helt nyt koncept fra
TordenIld, Fantasi uden grænser

...en fantasi er uden rammer og skal ikke tæmmes, den skal opleves...

1. udgave, 1. opslag
© Gitte Søe-Larsen & Troels Clausen

TordenIld, Fantasi uden grænser





Aduarsel!!!

Før du tilmelder dig Astria, skal du lige være opmærksom på følgende:

Astria er et indlevels og rollespils scenarie. Derfor vil hack'n'slash mentalitet ikke blive tolereret overhovedet. Hvis du hører til en af de enormt mange World of Warcraft backstabbende elskere, så er Astria ikke noget for dig. Det er heller ikke noget for dig, hvis du bære en kraftig vinder mentalitet og ønsker at få magt, træde på andre og vinde spillet. Astria er en live rollespil. Her gør vi kraftigt opmærksom på, at rollespil i sin rene form ikke er et spil, der kan vindes på nogen måder overhovedet. Hvis alle har haft en god oplevelse, har alle vundet, hvis bare én har haft en dårlig oplevelse, har spillet og dermed ALLE tabt. Der er kun én måde Astria bliver et fedt og elsket rollespil. Det er ved, at i alle finde jeres bedste rollespiller frem, lever jer ind i rollen og mærker suset af ingame rollespil og oplevelse. God fornøjelse med spillet.

TordenIld, Dragens fødsel 2007

Spillet er Tordenild ÆRA certificeret





Intro

Astria er et nyt projekt, som blev til efter mange måneders tænken. Da vort tidligere kampagne Anduien stoppede efter at have spillet gennem 7 sæsoner, stod vi lidt på bar bund. Vi ville gerne skabe noget nyt, men vi ville også gerne undgå mange af de problemer, vi havde mødt under Anduien.

Vi elsker begge de mange muligheder for at udtrykke sig og bruge sin fantasi, som rollespil giver os. Mange unge mennesker har vokset og foldet sig ud, når de stod i skoven i en anden rolle – det giver selvtillid og mod at kaste sig ud på fantasiens vinger.

Rollespillet blev først skabt omkring et bord, hvor en flok mennesker sad og indlevede sig i deres karakter- hvor de traf beslutninger ud fra en GM's fortælling og hvor de sammen som gruppe løste opgaver. Efter en tid med denne slags pen and paper rollespil, fik man den gode ide at lave rollespillet live. At levendegøre rollerne i de rigtige kostumer og med våben, at agere overfor hinanden i et område og derved selv deltage fysisk i fortællingen. Denne ide var som sådan fin nok, men det varede ikke længe, før det ikke handlede om blot at spille sin rolle. Pludselig skulle man kæmpe mod hinanden og være den bedste, være dem der vandt eller være de stærkeste. Fokus flyttede sig således fra ROLLEspil til rolleSPIL. Et spil hvor der skulle være én vindende fraktion. Således har man direkte modsat sig det rollespil egentlig er, for rollespil i sin grundform handler ikke om at vinde eller tabe, men om at spille en rolle.

Vi gik derfor igang med en lang idé fase hvor vi forsøgte at finde ud af hvad de var gået galt og hvad der virkede i Anduien. Frem fra tågerne i vore sind voksede støt og roligt rammerne for den nye verden.

Vi har forsøgt at skabe en verden hvor rollespillet er kernen. Et sted, hvor den enkelte spiller får muligheden for at skabe sin rolle ud fra simple regler og hvor det handler om at spille rollespil. I Astria skal man ikke forvente at kæmpe store kampe eller blive den sejeste magiker, for hér handler det mere om at spille på de restriktioner vi som mestre sætter ind og arbejde sammen om at løse de forhindringer, der måtte stå i vejen. Vi vil især bygge spillet på personligt spil, hvor den enkelte selv må detage aktivt for at være med og hvor den dygtige rollespiller leverer de bedste oplevelser til alles bedste.





Vi har med vilje ikke kaldt dette scenarie fantasy. Fejlagtigt har man flere steder benyttet sig af en simpel klasificering af rollespils scenarier, for at putte dem i kasser, men vi nægter at kalde os selv high, middle eller low fantasy. Vi vil ikke lade spillet begrænse af, hvad vi kalder det eller af hvad andre kalder det. Man skal i Astria forvente det uventede og forberede sig på, at alt kan ske. Ikke engang ordet fantasy dækker det, vi vil skabe – Astria er en fantastisk verden, hvor indlevelsen er vigtigst og hvor fantasien er fri.

Slip din fantasi fri og lad din rolle vokse og folde sig ud i Astrias skove.

TordenIld, Dragens fødsel 2007



Om Astria

”For længe, længe siden før de store runetavler blev skabt og længe før sølvanerne mistede deres elskede til naturens vilje. Da Lantobar og Luna jagtede hinanden over himlen som modparter, før de opdagede deres slægtskab og verdenens afhængighed af dem begge. Da verden kun havde set de første drage-år og naturen stadig var grøn og ung. Da, mit barn, beboede vi sølvaner Astrias mægtige skove”. Sådan plejede min fader altid at begynde sine historier, der handlede om hvor stolte og mægtige vi var og hvor meget vi kunne engang. Han plejede også altid at afslutte med, ”det var tider, tider som vi ikke får igen. Det var vores storhedstid.” Dengang slugte jeg det hele og tænkte tilbage på, hvor smukt alt måtte have været.

I dag, når jeg med fjerpenes flydende skrift og på en af de gamle, næsten glemte sølvaners skrifter, nedskriver mine optegnelser, må jeg sande at min gamle fader ikke var så vis som jeg troede, han var. Enten det eller også var han en af de få, der besad den viden vi hungre efter. Men selvom dette var tilfældet, så tror jeg næppe, han ville være i stand til at videreføre sin viden. Jeg har brugt mange stunder på at meditere over, hvad min fader fortalte, men det eneste jeg kan huske er indledningen og slutningen, som jeg allerede har beskrevet for jer.

Ved hjælp af stentavlerne og samtale med de ældste har jeg skabt mig en skitse af vor tids verdensbillede. De forrevne og kaotiske kæmpe

bjerge, der løber fra isbjerget i nord, til tågebjergene i syd, omkranser vores verden eller i hvert fald de skove vi kender til, dem som vi kalder Astrias skove. Astria er måske det navn som vores forfædre har kaldt denne verdensdel, eller også er det navnet, som de har givet hele vores planet. Ja det er nok på sin plads at forklare, hvad jeg mener med planet. De fleste ville kalde vores verden for en klode, men jeg kalder det en planet. Vores stjerne tydere har brugt lang tid på at granske himlen og de lysende stjerner og i sandhed Lunas mægtige lys. De mener at hver af de lysende stjerner på himlen er en klode eller planet som vores oplyst af Lantobar og Lunas skønhed. Nogen af dem mener endda at de andre planeter er verdener som vores egen, mens andre mener, det er





Om Astria

tidens afspejling af vores planet og dens cykluser.

Jeg er af den overbevisning at Astria er navnet på vores klode, da navnet står nævnt på de ældgamle stentavler. Vi ved med sikkerhed, at vores skove her i ly af bjergene og afgrænset af havet ikke er hele Astria. Articanerne og Agroianerne kom jo rejsende hertil over bjergene. Det var før bjergene blev så vilde, som de er i dag. Før alt dette var vi sølvaner et stolt folk, der levede i Astrias skove og vores forbindelse med naturen gjorde at vores samfund aldrig led nød. Den smukke natur omkransede os og gav os næring og ro til livet. Hvornår eller præcis, hvad der skete den skæbnesvangre nat for mange år siden, ved ingen. Men pludselig holdt vi op med at kunne føle naturens væsen i os. Der var dog mange, der i deres søgen efter det ypperste inden for magi eller viden, havde mistet naturens bånd for længst. Det tog noget tid, før vi opdagede katastrofen. Det var faktisk først, da vore kære drog bort, da vi skiltes, da de af os som bar naturens bånd, følte sig tiltrukket af skoven og naturen og forlod os. Resten af os fik ikke en chance og måtte leve med skammen.

Vi har nu i mange år levet med denne skam og mange af os har læget dette sår, ved at vende os mod naturens kræfter igen. Vores evne til at skabe naturen har vi mistet, så nu forsøger vi at ændre naturen. Med vore hænder og indsigt skaber vi, til ære for naturen, store og mægtige undere. For at vise vi stadig bærer kærligheden til naturen i os.

Hvad der ligger bag de vilde bjerge er båret væk i tiden og selv de nyankomne Articanere og Agrorianere har glemt, hvad de drog bort fra og hvorfor. De folk, som har søgt denne viden så højt at de forsøgte at klatre over bjergene er blevet væk og vi har aldrig set dem igen. Vi har skabt os et liv blandt de andre nyankomne og trods vores mange forskelligheder, har vi lært at acceptere hinanden, som de væsner vi er og som de racer, der lever i Astrias skove.

Om verdenen af Magisten Lyrwain Juneyaras



Om Sølvaner

”Vi er ét blod Sølvanerne og os, men de har glemt hvorfra vi kom og ser hellere deres eget spejlbillede i en sø med månen hængende langt, langt borte, sukkende efter skønhed”

Sagt om Sølvaner af Sertor - et kaosvæsen

”Smukke væsner, helt sikkert de der sølvaner... der er ikke noget mere betagende end dem... så får man sgu ikke lavet mere i marken den dag”

Sagt om Sølvaner af Haspen Kjanol - bonde i Astria

”Tænk om man blot kunne lære at se verden gennem en sølvanes øjne.. De ser kun verden i skønhed og former den gerne efter deres hoved. Sådan er viden ikke – den flagrer!”

Sagt om Sølvaner af vismanden Felando Sermundo - Articaner

Sølvanerne er et af de ældste folkeslag under den klare måne. Vi, der gennem generationerne har set mod de klare stjerner og sunget vore gamle sange som et ekko til vore vilde slægtninge i skoven. Vores natur er rolig afdæmpet- nogle ville måske nok være af den mening, at vi føler os hævede over andre racer, men det er ikke således vort folk tænker. Vi beundrer månens ædle ansigt som hæver sig over skoven og den skønhed, der omgiver os alle høje som lave. Gennem meditation og selvkontrol når vi til vort inderste væsens ro og i at omforme naturens gaver med vore hænder udtrykker vi os selv og søger at forme det perfekte og skønne selv i den mindste detalje. Blandt Sølvanerne er der ikke dygtige våbensmede eller træskærere, nej vi er DE dygtigste fordi vi i os bærer en stræben efter det ypperste og i os ligger viljen til at fortsætte mod vort mål, hvad end der står os imod En sølvane, der har fundet sit kald vil altid søge mod sin skæbne også selvom der måtte gå mange år, thi vi mener at færdigheder og evner tillæres gennem mange års studier og kræver megen øvelse. Æren, der tilfalder den øvede, den perfekte håndværker eller den der hæver den smukkeste stemme i tilbedelsen af Luna, er desto større, når vejen dertil har været snoet og lang.





Folkeslag i Astria

Samfundet

Vi anerkender alle racer i vort samfund. Flere af os bor i samme by som andre racer og vi handler aldrig i ugering mod dem, selvom vi dog gerne holder os til vore egne. Deres levevej er anderledes end vores og derfor må vi ofte vende os bort i forvirring over, hvordan de træffer deres valg. Vi har mellem os vore egne love. De er ikke nedskrevne, men nedarvede gennem vore forfædre til os. Af disse er den vigtigste opretholdelsen af liv – en lov vi til stadighed deler med de vilde søstre og brødre i skovene. Vi forsvarer gerne vores ret, men søger at gøre dette uden våben.

I Sølvaners slægt løber nobelt blod og vore forfædres navne går i arv og bliver æresnavne der betegner den ære man gennem mange generationer har gjort sig fortjent til. Således har en Sølvane et fornavn, et slægtsnavn og i tilfælde af stor ære også et æresnavn. Ud fra de ældgamle love vælger vi ud fra disse æresnavne en leder, der skal styre vort folk og være den lysende stjerne på den mørke himmel. Om vores leder den ærværdige Dawayan sidder i hvert område et råd bestående af 3 ærværdige sølvaner, der til Lunas ære rådgiver Dawayan på bedst mulig måde. I et sjældent tilfælde af strid mellem Sølvaner er en eventuel beslutning Dawayans alene, thi Dawayan selv er velsignet af Lunas lys. Når en Dawayan bortgår fra sin gerning som leder træffer rådene i fællesskab beslutning om hvem, der har æret vort folk bedst muligt og deres beslutning er ret og lov og den nye Dawayan må indtage sin plads.

De fleste Sølvaner tilbeder måneguden Luna for sit velsignede lys, men flere af guderne får vores respekt og bliver tilbedt på vore hellige steder gennem ceremonier. Vi tror på frihed i tilbedelse thi alle guder har i sandhed deres plads i verdenens orden. Dog stråler Luna smukkest og klarest af alle.

Dagligdag

I modsætning til vore slægtninge, der finder kærlighed som de plukker blomster elsker en sølvane kun éngang men denne kærlighed er evig og rækker længere end himlens stjerner. Vi lever et roligt liv med den vi elsker – bundet sammen under Lunas lys i en ceremoni, hvor vi lader alle masker falde og står rene, åbne overfor hinanden. Når Luna skinner i vore hjerter, kan intet skjules og derved vil en sølvane vide alt om den, han eller hun elsker.

Et sølvane barn lærer meget i de første år idet det vokser i samme hast som agorianere. Når et barn fødes holdes der mange ceremonier, thi et nyt væsens fødsel er en vigtig begivenhed for alle sølvaner og må fejres.

Folkeslag i Astria

Engang levede vore forfædre evigt i disse skove velsignet at Luna, men nu tildags bliver en almindelig Sølvane omkring 500 år gammel, nogle bliver dog 700 år eller ældre. Når det er tid kaldes en sølvane bort fra sit hjem og ud i skoven, for at drage bort. Ingen ved hvor Sølvanerne drager hen, thi det er kun for den bortrejsende at vide, hvor den rejse ender. Det er dog ganske vist at denne rejse altid finder sted når månens lys er stærkest og at der aldrig er fundet et lig af en Sølvane. Vi holder ingen ceremonier for vore bortrejste, men sølvaner fester gerne, inden de drager bort for at sige et sidste farvel til deres kære.

Ellers holder vi meget af at synge og nyde skønhed. Intet smukt går os ubemærket eller ufejret forbi.

Om Sølvaner af Magisten Lyrwain Juneyaras

”Vinteren nærmer sig.. Vort blod er blevet tyndt og jo mere vi blander os med disse fremmede jo mere fjerner vi os fra vore forfædre. Jeg ser ingen udvej for vort folk. Vi må visne og dø ud!”

Sagt om fremtiden af den tidligere Dawayan Geyrislian Wintarys af æresnavnet Carmayan

”Ah ja.. Så længe vi omgiver os med skønheden vil vort folk være evigt ungt. Jeg ser omkring mig Lunas lys og glædes hver dag ved livet”

Sagt om fremtiden af Barden Jeyana Desdorimaar

Offgame:

En sølvane klæder sig gerne så smukt som muligt uden at tænke på det praktiske. Deres hår kan være både kort og langt men helt sikkert er det sat med omtanke og mest klædeligt. De smykker sig gerne med smukt forarbejdede smykker og stoffer. De kan have alle mulige størrelser og former men de bærer sig altid med ynde og i rolige bevægelser. De har spidse ører og flere af dem smykker deres hud med symboler i ansigtet og på arme og hænder.

Om Kaosvæsner

”Hvor er de dog uciviliserede og uordentlige mange af dem. Så oplejede på en nærmest dyrisk måde. Jeg forstår ikke at vi var ét engang og dog.... Der er en særlig aura omkring dem – som gamle tider.”

Sagt om Kaosvæsner af Rialynn Quinterii – sølvane

”Jeg ser dem som skygger i skoven når man tror man er alene – en latter i det fjerne eller en trussel når man er for nær deres hjem. Jeg har aldrig set væsner som dem.... nærmest levende skov, men smukke”

Sagt om kaosvæsner af Binh Larwart – gåsevogter i Astria

”Skader man dem ikke er de såmænd fredelige nok. De er helt sikkert et studie værd simpelthen fordi vi ikke ved nok om dem – de er jo så sky mange af dem... meeen vi arbejder på sagen.”

Sagt om kaosvæsner af Articanen Juliard Spencer

Vort folk er frit... Fri fra materialismens snærende lænker og ikke fanget som fugle i bur mellem mure af sten. Vi søger skovenes skygge og dens fred. Her var vi engang ét med naturen som den var ét med os. Nu er vi blot gæster i dens magiske verden og beundrere af dens endeløse skønhed. Kaosvæsner kalder de os, fordi de ikke kender vort navn. Det hviskes kun af de gamle træer, der husker, hvem vi var engang. Vi lytter og prøver at genvinde det, vi har tabt, idet vore stemmer blander sig med fuglenes i en evig tilbedelse og forundring over det skabte. Vi kæmper gerne for vores ret med stolthed i blikket og vi nyder det smukke omkring os, hvad enten det findes i væsner, planter, dyr eller i sjæle. Vi elsker med en dyb intensitet og hader på samme måde. Vi lader intet stå i mellem os og det vi ønsker, for skoven giver os styrke og vilje.

Knap kan vi kaldes et folk, for der er mange slags af os i Astrias skove. Nogle lever tæt på de andre racer og handler med dem og færdes frit der. Andre kryber på alle fire i underskoven med blikket vendt kun mod jorden som dyr. Vi kan vise dig skovens ansigter... Vi kan hvæse som lækatten, flænse som bjørnen og tude vemodigt som uglen. Vi er så forskellige som naturen har skabt alle





Folkeslag i Astria

dets væsner så vær varsom for ikke alle kan lide fremmede. I vort blod bruser skovens vilde natur og rolige hvirken. Vi kaldes kaosvæsner for det er, hvad vi er...

Samfundet

Da kaosvæsner er så forskellige, har vi ikke ét samfund. Vort folk er splittet i mange små stammer. Nogle sky og andre fremfusende. Nogle klædt kun i blade andre i dyrenes skind. I hver stamme er en høvding – en leder som resten af stammen indordner sig under. Denne leder er den stærkeste eller klogeste – dén der har vist sit værd overfor de andre i stammen. Høvdingene mødes nogle gange for at tale sammen om stammerne og om kaosvæsnernes liv. Vi nærer en dyb respekt for de andre af kaosvæsnernes slags for vi er bundet sammen i vores dybe forståelse for naturen og livet deri. Den samme respekt strækker sig til vore fjerne søstre og brødre Sølvanerne, der har tabt deres forbindelse til naturen og tror, at de gennem håndværk kan genfinde vor tidligere magt. Til stadighed mødes vi dog under Lunas lys for at synge eller danse med dem, for at ære det folk vi engang var – da naturens sjæle flød gennem os og vi formede den – før naturen blev vild.

Kaosvæsnerne har ingen fælles love andet end at alt liv er helligt, for det er skabt af naturen. Vi følge vort hjertes banken der nogle gange er en rivende strøm, der fjerner alt fornuft og andre gange den rolige flod, der flyder langsomt. Vore sanser er vendt mod det levende og vi foragter alt, der burde være dødt.

Ethvert kaosvæsen bærer et navn ved fødselen men dette navn er ikke nødvendigvis det der holder fast. Hvis et kaosvæsen fortjener et nyt navn vil stammen efter en særlig ærefuld handling give det til ham eller hende og dette navn vil være væsnets nye navn.

Daligdag

Ikke to dage er ens for et kaosvæsen, idet vi ofte flytter rundt eller bevæger os frit i skovene. Vi lever simpelt med naturens gaver og vi lader intet gå til spilde, hvis vi er tvunget til at tage liv for at overleve. Nogle af os bruger dage på at meditere i skovene – alene og andre flytter sammen i grupper for at tilbede naturen og dens rige gaver. Ceremonier afholdes gerne spontant i vort folks natur og end ikke gamle ceremonier med ældgammel viden afholdes ens hver gang.

Kaosvæsner elsker lige så spontant og gerne flere gange i deres liv. Det svære er faktisk at fastholde et kaosvæsens interesse eller kærlighed i længere tid ad gangen og det har kaosvæsener det fint med. Blandt flere af os er kærlighedsakten også en tilbedelse af det liv naturen skaber. Hvis det en

Folkeslag i Astria

sjældnen gang sker at to kaosvæsener bindes sammen for evigt, er det grund til stor andagt og et stort tilløbsstykke for alle andre kaosvæsener, da dette betragtes som et ganske særligt offer.

Vi kaosvæsner mener vi lever lige så længe som Sølvanerne, vore frænder, men ingen af os har tålmodighed nok til at tælle de år vi lever eller undersøge om vi lever lige mange år. Vi gider ikke beskæftige os med unyttige tal eller optegnelser om dødens komme. Når tiden er inde, vil skovene kalde os og vi vil forlade vore venner for evigt. Det er alt vi behøver at vide. Indtil da vil vi nyde hver dag vi er givet på den måde vi hver især føler rigtig.

Om Kaosvæsner af Vila – kaosvæsen og høvding

”Skoven, SKOVEN siger jeg! Intet andet er af vigtighed så hold jeres økser, ild og væmmelige ildelugtende sager væk fra vores skov... Den er alt – ALT siger jeg! Og den VIL hævne sig!”

Sagt om fremtiden af Komata – kaosvæsen i Astria

”Tiden er inde hvor vi må lytte til alle væsner omkring os og bøje os som piletræernes grene for at gøre plads til alles forskelligheder for som naturen er foranderlig således bør også vi være det!”

Sagt om fremtiden af Kilana – kaosvæsen i Astria

Offgame:

Et kaosvæsen kan se ud på utrolig mange måder. Nogle er lyse i huden som Sølvaner eller artianere mens andre kan have nuancer fra brun til grøn og grønsort. De klæder sig også meget forskelligt – nogle nøgne og andre har nærmest klædt sig i skov og ladet planter vokse i deres hår og på deres tøj. Deres ansigter kan være knudrede som gamle træer eller fine og smukke. Alt efter hvor sky og hvor skov-agtige de er vil de forme sig efter naturen. Nogle smykker sig med bearbejdede kæder af dyre knogler og tænder og laver klæder af smukke og bløde skind og handler dem gerne videre til de andre racer. Andre maler særlige tegn i hovedet som deres Sølvaner-slægtninge og flere er endda tatoverede. Kaosvæsner lader gerne deres hår vokse vildt og frit og sætter det sjældent. Istedet lader de det flage frit ned over deres spidse ører.

Om Agorianere

”De er et hyggeligt folkefærd... Meget .. spøjse og ligetil som om alle forstår deres humor. Man kan kun le med dem”

Sagt om Agorianere af Nevera Sayworyn – Sølvane

”De former naturen med deres hænder så de vilde planter gror på rækker. Det bør sikres at de ikke går for vidt, men vi ved dog at dette folk føler jorden på deres hænder og elsker duften af skovene omkring dem.”

Sagt om Agorianere af Lavara – kaosvæsen

”Simple er de, ganske vist mange af dem, men de laver noget forbistret god øl og intet sted er maden så rig og velsmagende som i et Agoriansk hjem!”

Sagt om Agorianere af William Hviid – Artican

Intet kan få en Agorianers hjerte til at banke som smagen af en velbrygget øl efter en hård dag i marken, hvor duften af nybagt brød og en god stuvning spreder sig. Det skulle dog lige være synet af et godt stykke kvindfolk med et smil på læben. Vi elsker dette liv. Hvad skal vi med stjerner og tykke skriftruller? Vi har jorden under vore negle og en varm kamin når det er koldt...

En agorianer er tæt på sin mark og sine dyr – vi elsker naturen og selvom visse af os misbruger de gaver, vi er blevet givet, er det ikke altid velanset i vort folk. Vi taler gerne med store ord overfor hinanden, hvis det er nødvendigt, men egentlig er vi ret stille og rolige. Nogle dog mere temperamentsfulde end andre – især i de unge dage. Vi diskuterer gerne filosofisk, men det ender ofte i sund latter. Vi har en god humor og ser gerne lyst på tingene når andre vil tage alting for alvorligt. Man skal huske at le – også på en dårlig dag, for smilet er den korteste afstand mellem to væsner. Og skulle humøret være lidt lavt så er det god kotume at synge en sang og spise en god, stor portion lækker mad.





Folkeslag i Astria

Mad er en vigtig ting i vort folk. Vi elsker den i alle former og kræser gerne om detaljen når det gælder et veltillavet måltid. Vi afholder store fester, hvor højdepunktet er maden. Vore koner konkurrerer gerne om hvem, der laver de bedste, lækreste, sødeste og smukkeste kager – en god ting for os mænd, der skal prøvesmage... hehe...

Vi er ikke et dumt folk nej, nej – nogle læser og studerer gerne, men de fleste af os gider ikke bekymre os om den slags – vi har skam nok i at sørge for at holde os gode venner med de smukke Sølvaner og deres mere vilde slægtninge kaosvæsnerne og derudover at holde ulvene væk når det er vinter. Vore unge mænd er stærke og gode med våben, hvis det er nødvendigt og så skal der uddeles smæk.

Samfundet

Vi har ingen leder eller konge blandt vort folk... Vi har et ældste råd i hver lille by som rådgiver os i vort liv og kun hvis der begåes særligt grove overfald eller tyveri sætter vi ind med straffe. For det meste diskuteres der om vejret, hvornår der skal høstes og om vi måske burde sende en delegation ud til Kaosvæsnerne. Hver gård ledes af faderen på gården og familien arbejder under ham, indtil den ældste søn kan overtage stedet. Nu er det ikke fordi Agorianske kvinder ikke må bestemme noget, men det går nu altid bedst, når de passer maden, børnene og holder sengen varm. Sådan er det med kvinder og det er de nu også godt nok tilpas med.

Dagligdag

Vi er et solidt folk og derfor passer det os fint med en tryk og rolig hverdag, hvor tingene bliver passet og vi får snakket med hinanden. Sker der noget, der kræver vores deltagelse smider vi dog gerne vore redskaber for at være med hvor tingene sker.

De store begivenheder i det Agorianske folk er når en ny generation overtager gården. Når en ny søn bliver født og når en søn vinder hæder og ære... eller tager en brud med hjem. Så er der lejlighed til fest og øllet flyder mens svinet steger over bålet og vi danser og synger og fester natten lang.

Nogle gange sker det at der bygges nye smedjer eller gårde og så skal alt gå behørigt til. Landet skal velsignes og tages i ed og kan et kaosvæsen deltage, tegner det altid særligt lyst for netop den gård. Vi er gode håndværkere, der laver solide ting. Vore kvinder væver og spinder og deres dage kan nemt suse forbi, når de småpludrer foran væven – er vejret godt flytter de gerne uden for og

Folkeslag i Astria

sidder i store grupper og synger eller snakker. Vi giver gerne gaver til hinanden hvis vi kan. Kvinderne bliver så glade og som du sikkert ved er en glad kvinde mere værd en 10 gode heste.

Når en Agorianer dør er der sorg på gården og gårdene deromkring. Agorianerne bærer da sorte bånd på deres våben og redskaber og binder sorte bånd om hovedet eller halsen. En død ligger i 2 dage før det bæres til det sidste hvilested. Her begraver vi den aføde og synger og græder ud. Når den døde er sat i jorden må man i et helt månedhvert ikke udtale den dødes navn for så kan ånden ikke finde vejen til efterlivet. Vi sørger over de tabte men alligevel skal man ikke sørge i al evighed for livet går videre. Som kornet spirer på marken vil nyt liv også spire frem, blomstre og visne igen – det er livets gang.

Om Agorianere af Fjeldar Hendon – ældstemand i Astria

” Vort folk er så forbistrede snævertsynede. Vi ser aldrig længere end til næste måltid og før vi ved af det vil Articanerne have taget jorden fra os eller kaosvæsnerne vil have angrebet og brændt vore gårde ned.”

Sagt om fremtiden af Nels Pender – Agoriansk magist

” Så længe kornet står højt, maden er god og øllet ikke er bittert skal alt nok gå. Vi er trods alt Agorianere!”

Sagt om fremtiden af Leron Hyllested – agorianer

Offgame:

Det Agorianske folk er et meget frit folk, hvad angår påklædning. De elsker farver, men det er besværligt at skabe farverige klæder så derfor bærer det ofte tøj i brunlige nuancer medmindre der er fest. Agorianerne er et særdeles praktisk folk med benene i den solide jord og det afspejles i deres påklædning. De har gerne mange lommer og poser i bæltet med ting og sager, der er gode at have med. Ingen Agorianer færdes uden at have en dolk i bæltet. Nogle Agorianere der selv mener, de tilhører de ”finere” folk begynder dog at klæde sig mere standsmæssigt og upraktisk.

Om Articanere

”Vi kan dele mange ting med dette tænksomme folk. De skuer også mod den klare himmel og leder efter svar, der er tabt i mørke, men hvor skal man lede, hvis man er et folk uden et land? Og hvorfra skal svarene da komme?”

Sagt om Articanere af Hyrowayn Aydawar – sølvane

” De spilder deres tid på at snakke istedet for at handle, på at tænke istedet for at leve. Hvorfor skal de gøre alting så indviklede, når livet alligevel fungerer uden alle deres påhit?”

Sagt om Articanere af Tita Kleipo – Agorianer og kromor

”Underlige det er de - med deres sære instrumenter og mærkelige spørgsmål. De tror, de ved at stille spørgsmål til alt bliver klogere, lykkeligere, men sandheden er at de bare bliver mere fortabte.”

Sagt om Articanere af Kourii – kaosvæsen

Articanere. Ja hvad er der at sige. Ord bliver som bevingede spurve, der flager under loftet – uhåndgribelige og svære at holde fast. Vi forsøger igen og igen at samle tankerne og ideerne bag eksistensen – at finde meningen med det hele – at lære sandheden om, hvem vi er.

Alle articanere har en længsel i hjertet. En længsel efter at forstå, at vide mere om os selv, om livet, verdenen og alt, der er omkring os. Vi forsøger altid at udvikle os selv og vores viden til alles bedste. Vore hjerner er det bedste redskab i fremtiden. Den der kan indse, erkende, analysere og forstå – danne meninger og sætte nye ideer igang. Vi stræber altid efter at lære mere om andre og deved forstå os selv. Det ligger til vores natur altid at undres og spørge os selv, hvorfor tingene sker og ikke blot erkende, at de sker. En artican vil altid søge at forbedre sig selv gennem samtale og debat. Udvide horisonten gennem forsøg og nedskrive det, der er fundet ud af. Vort folk er et samtale folk. Vi tager hellere en snak om, hvordan vi gør det, end at kaste os ud i handling hovedkuls. Vi søger hellere efter problemets rod end at behandle symptomerne. Vi betages af det, der umiddelbart virker underligt, uløst eller umuligt og en artican bruger gerne sit liv på at løse sit livs



Folkeslag i Astria

gåde. Vi anerkender i særdeleshed de personer, der har fundet svar, der kan gavne os alle og til-lægger et sådant væsen særlig stor respekt. Af samme grund nærer vi stor respekt for de smukke sølvaner som ligeledes forsøger at nærme sig det perfekte. Vi er et folk af drømmere der griber efter stjernerne og med vore hjerner udfordrer de gåder, livet stiller os. Vi søger hjælp hos vore kære. Ikke blot af blodets bånd, for blandt os er det vigtigere, at man kommer dertil, hvor man kan udvikles bedst. Vi beundrer skønhed og storslåethed. Blandt os er der dog også nogle ret habile spillere. Vi konkurrerer gerne i spil, hvor den logiske hjerne rigtig kan bruges. Skak og kortspil er med til at udvikle andre sanser

Samfundet

Det Articanske samfund bygger på viden og tilegnelsen af samme. Vort liv er viet til studier. Alle-rede som ganske lille sendes de Articanske børn på kollegier, hvor de kan lære mere om det, de er bedst til. Nogle følger samme sti hele livet mens andre ændrer retning undervejs, men ofte bliver barnets mentor en slags fader eller moderfigur for barnet og familien betyder derfor mindre. Vi betragter børnene som vores fremtid og det er alles pligt at hjælpe et barn på vej til indsigt og for-ståelse, hvad enten barnet er klogt eller knap så klogt. Nogle af os bliver bygningskonstruktører med stor faglighed og vi bygger gerne store monumenter, når det er muligt.

Voret samfund styres af en evigvældig konge. Den sande efterkommer af den store Taksanor som ledte vort folk ud af bjergene til dette nye land. Vor konge er elsket af folket og han rådgives af eksperter som hjælper ham til indsigt. Kongen er den endelige instans – han der træffer alle beslut-ninger. Dog er vores verden en ganske lille en og vor konge, stor som han, er, er dog stadig blot en mand blandt mange mænd.

Vi har et udviklet system af mesterlære. Ingen bliver til noget uden først at have lyttet til en ældre og viisere mand, men man bliver heller ikke til noget, hvis man blot lytter blindt til sin mester, så derfor lærer vi også vore unge at tænke selv og stille spørgsmål til vore egne systemer. Kritik er sund fornuft.

Dagligdag

Det daglige liv for en Articaner skaber han eller hun selv. Vi er et frit folk, der kommer og går som vi vil. At bruge sit liv på studier kræver, at man ikke skal tænke på verdslige ting som mad og bolig og derfor ansætter vi ofte Agorianere, der med deres velsignede evne til madlavning og hus-holdning er de perfekte hjælpere. Således kan vi nyde dette folks gode evner og samtidig benytte

Folkeslag i Astria

den tid, der skal til for at studere tingene ordentligt. Flere articanere bor gerne sammen for at bruge hinandens evner bedst muligt og give hinanden nye ideer eller simpelthen for at opleve diskussionsmulighederne i at være flere.

Articanere gifter sig gerne med en af samme intellektuelle stand som dem selv, fordi man derved altid bliver holdt i gang og på mærkerne. Vi mener kærlighed og samliv er et studie som så meget andet og at leve uden disse ting, er ikke at leve fuldstændigt. Der er så mange former for kærlighed, at dette til stadighed bliver den ypperste kilde til forundring for os alle – en gåde som ingen endnu har fundet svaret på.

Når en artican fødes blive navnet nedskrevet og aftryk af hænder og fødder sat på det lokale sygehus. Således har vi dokumenter over alle articanere født på dette sted.

Når et artican har nået sit livs sidste dage arrangeres et optog gennem byens gader til et bestemt sted. Her brændes liget af den afdøde, for at give ånden fri så den kan flyve ud i den endeløse verden og finde de svar, vi ikke kan finde hér på jorden. Således er døden slutningen på det liv vi kender hér, men begyndelsen på et andet.

”Articanerne har hovedet altfor dybt begravet i bøger. Vi har glemt at tænke på, hvorfor vi er de eneste hér. Kan vores navlepilleri have bragt os i denne katastrofe... og vil det ske igen?”

Sagt om fremtiden af Cevin Jalmar – Articansk botanist

”Vi har løst mange gåder og med gudernes hjælp vil vi løse endnu flere. Vi nærmer os gåden om, hvor vi kommer fra og snart vil vi måske kunne flyve over bjergene som fugle og finde ud af, hvad der ligger på den anden side”

Sagt om fremtiden af Dawai Silbertus – Articaner og månebarn

Offgame:

Articanere er drømmere og klæder sig gerne i flagrende gevanter. De har taget meget ved lære af de smukke Sølvaner og klæder sig gerne en smule som dem, men alligevel med deres egen stil. Articanerne kan godt lide smukke ting, men ofte glemmer de helt hvordan de ser ud og derfor kan man sagtens møde en sær gammel mand i en gammel laset og plettet kåbe som i virkeigheden er en af de dygtigste på sit felt.

Om færdigheder

Nogle vokser op med skovene som den nærmeste legeplads, andre ser på stjernernes veje og søger at spå femtiden deri. Vi lader alle til at have en plads i livet – en skæbne om man så må sige. Et område, for hvilket ens hjerte banker af inderlighed. Hvor vi føler os bedst tilpas og hvor de gaver vi er blevet givet, især kommer til deres ret.

Ganske vist kan man ofte have færdigheder inden for flere sider af livet, men for at opnå den sande perfektion og tilegne sig særligt kendskab er det kun ganske få områder af livet, der har ens egentlige interesse. Jeg har samlet en lille uddrag af beskrivelser fra væsner, jeg har mødt, der i særlig grad føler en vis samhørighed mellem deres person og det de laver.

Leobold Kilpert – Articansk vismand



Offgame

Færdighederne er en måde at give din karakter en personlighed eller en vinkel på livet. Færdigheden afgør, hvad det er din karakter er dygtig til og hvad han eller hun har brugt sin tid på og haft interesse for. Det valg du træffer for din karakter her, skulle helst være med til at farve din karakters syn på verden og hvad du ønsker at spille på. Vi ser gerne at folk er kreative, når de skal udvikle deres karakters færdighed. Spil gerne på de muligheder og restriktioner den enkelte færdighed kan give dig og sæt selv gerne nogle ekstra begrænsninger ind – så får du mere at spille på.

Det er også indenfor færdighederne dine egenskaber fordeles. Du kan vælge to færdigheder. En primær og en sekundær færdighed. Det er kun i din primære færdighed, du vil få de ekstra egenskaber.

Skovbruger

Jeg elsker susen at vinden i træerne og duften af den våde muldjord, der vendes når Agorianerne pløjer deres marker. Jeg lytter til fuglenes sange med glæde og følger gerne sporene af en bjørn i flere dage for tilsidst at opnå den totale triumf, når min pil rammer dets mægtige hjerte. Mit sted er skoven, hvor jeg rejser i kaosvæsnernes rige, men jeg har også bevandret Agorianernes gårde for her møder jeg den samme glæde for naturen og dens endeløse muligheder. Vi er flere, der betræder jorden med en særlig forståelse. Det er dog ikke os alle der alene nærer respekt for naturen. Selvom jeg vil beskytte den for mit liv, er der andre der tager dens gaver for givet og som dræber bjørnen ikke for at leve af den, men fordi de kan. Nogle af os bruger vores forståelse for naturen som landbrugere, andre som stifindere, jægere og få af os som beskyttere af den natur vi har fået til låns.

Yvès Selter – Jæger i Astria



Offgame:

Som skovbruger har man muligheden for at skaffe mad og skind. Altefter om man er bonde eller jæger eller samler kan man tage brød, kød, skind og vin med i et passende rollespilmæssigt omfang som man kan handle med.

Skovbrugeren får +1 helbred

Botanist

Hvad? Åh ja.. ja.. det er sandt.. de sagde, de var? Hmm nå ja... jeg skal fortælle dem om urter...aha....

Urter er en gave i alle dens former. Enhver plante formår i sit ellers relativt korte liv at skænke os uanede muligheder. Se f.eks. denne lille kronebjælde. Se så lille og sart den er i sig selv, men laver man istedet et udkog – aha! Så skal de se løjer.... Se dér som farven skifter – det betyder, at nu er udkoget klar... så tager vi en smule.. kogleudtræk, et par strøg af koriander og et enkelt blodtorneblad og Vupti! Så har vi den mest perfekte mikstur mod hoste. Eller ja... øhm det ser.. ud til.. at vi måske fik lige en anelse for meget blodtorneurt i.. nå ja. Det sker.

Forstår de en plante har hele tre dele, der på hver deres måde har særlige egenskaber. Roden som vokser under jorden, plantens grønne løv og dens blomster. I blomsten og i særdeleshed i roden sidder al kraften... men at grave en rod op betyder at denne plante ikke vokser på sin plads igen næste år.... Vi skal jo passe på, ser de. For ellers løber vi hurtigt tør for disse vidunderlige små fyre.. hehe...

Nurian Llewennmere – Botanist og eneboer

Offgame:

Botanisterne blander sære miksturer eller har et så indgående kendskab til urter at de påstår at kunne helbrede alle mulige dårligdomme. At tage denne færdighed som botanist gør at man må rollespille på at man kan helbrede hoste, dårlig mave og andre småsygdomme som tømmermænd og dets lige. Spil gerne ekstra på botanistens sære måder at håndtere planter og urter på mystiske måder – det giver et fedt rollespil.

Botanisten får +1 helbred

Magist

Magien strømmer gennem alt omkring os. Alt er på sin vis magi. Overalt ser jeg strømmene løbe drillende og legende afsted foran vore næser, for at vi skal gribe ud efter den og forme den så vi kan benytte de uanede kræfter deri. Det kildrer i mine fingre alene ved tanken om, hvad vi kan benytte disse uanede kræfter til. Jeg har studeret disse ting i mange år nu og alligevel er jeg ikke overhovedet kommet nær en komplet forståelse af disse strømme. Andre vil følge efter mig når jeg er borte, andre med samme iver efter at vide, hvordan man tapper magien omkring os. Nogle er bare født med denne fornemmelse – kildren i fingrene og kan kaste magi næsten uden at tænke, mens andre må træne, øve og kæmpe med sveden springende frem på panden for blot den mindste effekt. Sådan er magi – den lader sig ikke bare lige tæmme.

Kypeyrion Qalanthas – magist



Offgame:

At have magisten som primær færdigheder giver et indsigt i magiens veje og gør at man i sig har evnen til at lære magi.

Magisten får +1 sind

Håndværker

Mit håndværk er ikke blot et arbejde for mig. Jeg finder en indre ro i at bearbejde det hårde jern i timer og atter timer, for at smede det til et smukt sværd eller et fint diadem. Jeg mærker sveden drive af mig, når jeg står foran min esse, men jeg smiler blot for hver sveddråbe er et offer jeg gladeligt giver for at fremstille det, jeg ser i mine drømme. Mit håndværk er blot et af mange, men vi deler den samme ide – at forarbejde det rå materiale til smukke ting af værdi eller praktiske ting som kan gavne os alle. Jeg har det egentlig aldrig svært ved at skilles fra de ting, jeg har lavet, for de er skabt til at blive brugt. Intet bringer mig så stor nydelse som at se mine ting i brug, af personer som kan benytte dem korrekt. Jeg beundrer mine kolleger, der fremstiller lige så smukke ting i andre materialer, men mellem os er alligevel et kapløb om hvem, der skaber de ting, der en dag vil gå ind i historien...

Tuvo Karpenham - smed



Offgame:

At være håndværker giver retten til at vælge et område som man vil arbejde med, hvor man således kan fremstille håndarbejder som man må medbringe til spillet og handle med. Det kan f.eks være våbenhåndværker, væver, træskærer eller andet. Man skal i denne forbindelse være særlig opmærksom på at ikke alle materialer er tilgængelige for alle og derfor skal man ikke forvente at kunne benytte sig af materialer, der ikke findes i Astrias skove.

Håndværkeren får +1 vilje

Beskytter

Jeg lærte allerede som barn, hvordan jeg skulle svinge øksen for at rette et rigtigt hårdt slag. Af en eller anden grund føltes det bare rigtig for min krop at bære et våben. Det er svært helt at forklare og jeg er ikke så god med ord, men det er som, om der er balance, når jeg slås og jeg kan slå hårdt kan du tro. Når vi træner for sjovt sammen i laden, er det altid mig som vinder og de andre er næsten holdt op med at udfordre mig. Jeg tror snart jeg tager ind til byen for at blive rigtig vagt i uniform og det hele. Gerne for en smuk Sølvane jomfru... suk... Det ville være godt – tænk at redde en skønjomfru i nød... Lad være med at le! Det gør min far så ofte, når han hører mig tale. Han har også været vagt der, men han siger det er knap så spændende-mange timer med kedelige vagter eller lange gåture i skovene. Desuden ville han også hellere være bonde, men jeg drømmer om at blive en helt... En rigtig helt og få et stort sværd smedet af de dygtige Sølvaner og en skinnende hjelm med fjerdusk på.. det ville være flot, ikke sandt?

Gerton Jarvidsson – kommende beskytter af Astria

Offgame:

Beskytter færdigheden betyder ganske simpelt, at man har tilegnet sig evnen til at benytte redskaber som våben. Da der ikke findes særligt mange deciderede våben i Astria, skal man ikke regne med at alle beskyttere bare er i besiddelse af et sværd. Man skal først gøre sig fortjent til et sværd og indtil da, må man benytte våben, der er lettere at fremstille af materialerne omkring i Astria som f.eks køller, buer osv.

Beskytteren får +1 styrke og +2 hp

Månebarn

Jeg vogter Lunas børn her på dette sted. Gennem hendes lys ser jeg ting, andre ikke ser. Nogle gange får jeg et glimt af fremtiden, andre gange en viden og en vej at gå. Vi er nogle, der besidder evner, der ikke lader sig forklare. Som om en rest af fordums magi er gået i arv til os. Nogle kalder os velsignede, andre forbandede og vore evner kan da også være begge dele. Det kan være en gave, der kan trøste og lindre, der kan vogte og værne, men det kan også være en forbandelse for de, der ser de døde omkring os, hører fortidens stemmer eller ved hvornår andre skal dø. Nogle af os formår ikke at styre disse gaver eller at leve med dem og de fortabes ofte i sindssygens mørke, hvor der ingen hjælp kan nå ind, andre lærer at fokusere på gaven, at benytte den, når man skal og se bort fra den når det er nødvendigt. Vi lærer at tolke i stjernerne, at læse tegn i runer eller spå i hænder. Flere af os rejser rundt som nomader – uden hjem, andre tjener guderne, fordi de gennem dem finde freden til at bruge alle gaver. Nogle månebørn skjuler, hvem de er, fordi de frygter folks mistro til dem. Andre bærer deres gaver åbent, så alle kan se det og de fleste steder respekteres vi, for det vi er. Vi er de der kan tjene lyset i mørket, de der gennem de mest uhyggelige gaver kan hjælpe flest mennesker. For det er vi både frygtet og elsket og ofte må vi bruge trøstende ord og vinde folks tillid, for at kunne leve frit.

Veyryana Foyadara

Offgame:

Månebørn er en ganske særlig færdighed som kræver spilmæssigt meget. Ingen ved præcis, hvad et månebarn kan eller hvilke egenskaber det udvikler sig til. Man skal som månebarn ikke forvente at tilegne sig vilde evner eller altid få input fra mestre og netop derfor kræver denne rolle at man kan spille frit uden at bevæge sig ud over sine beføjelser. Det man kan få lov at spille på med denne rolle er f.eks. at man mener at man kan spå, tyde runer, læse i hænder, lægge tarot kort eller lignende... De egentlige evner er totalt i mestrenes hænder og vil måske først vise sig sent.

Månebarnet får +1 vilje.

Om guderne

De mange guder i Astria har hver deres plads i livets store sammenhæng og de tilbedes alle på forskellige måder og i forskellige sammenhænge. Sheymbah – gudinden for sygdom har sin egen rolle. Da min far lå syg med feberen kom en Sheymbah tilbeder til os flere gange for at hjælpe ham og min mor gik hver morgen ud for at ofre mad og blomster til Sheymbahs i håb om, at han igen blev rask. Vi havde også en syge-sanger til at synge sygdommen væk og efter en uge med ofringer og syge-sange i huset fik min far det igen godt og vi holdt en fest til Sheymbahs ære for at fejre det.

Alle guderne er oprindeligt sølvane guder, for da Agorianerne og Articanerne vandrede hertil, kom de uden historie og uden guder. De har siden taget disse guder og gudinder til sig som deres egne i mere eller mindre heldig grad. Som eksempel kan jeg nævne den sølvanske gud, der gik fra at være gud for indsigt til at blive agorianernes meget elskede øl og druk gud. Hver person og hver kultur fejrer guden, som de finder bedst. Jeg har således både overværet en agoriansk høsfest for at fejre Maika og en lignende fest for Maika blant kaosvæsner og på intet punkt udover tilbedelsen til guden var disse to ritualer eller ceremonier ens.



Jeg har forsøgt at samle en liste over guderne der især tilbedes i vort område – der er sikkert mange flere, men disse er dem, der er kendt og brugt af de 4 racer.

Leobold Kilpert – Articansk vismand

Offgame

Guderne i Astria er hverken gode eller onde og bruges meget individuelt. Det er således kun ganske få, der vier deres liv til kun én gud, men det sker. Guderne blander sig ikke direkte i Astria. De skal nærmere anskues som personificeringer af elementer eller fænomener end egentlige personer. I mange tilfælde ved man knap, om en gud er mandlig eller kvindelig, da man kun har navne at gå efter.

Guder i Astria

Navn:	Gud for....:	Tilbedelse:
Weldrym	Hav og vand	Fiskere og andre der benytter sig af vand, ved vel-signelse af nye brønde, når der ønskes regn
Yrdorin	Natten, mørket, det skjulte	Tilbedes ofte når man søger svar der er skjulte for det seende øje eller hvis man forsøger at løse et problem, en gåde eller på anden måde finde det der er gemt eller forsvundet.
Ishina	Ild	Tilbedes ofte som hjemmets beskytter, I tilfælde af skovbrand
Lantobar	Solen og glæde	
Sayana	Tåge og dis – ånder	Tilbedes især ved tåge, som beskyttelse mod ånder
Ewon	Dyr	Af jægeren på jagt eller som beskyttelse mod skovens vilde dyr
Kastellan	Stjernerne	Ofte som Lunas gemal, af stifindere for at finde vej, af astronomer
Gervodyn	Jord, land	Når man skal så og høste, er efterhånden blevet den mest elskede gud af Agorianerne
Maika	Alt der gror, årstidernes skiften	Tilbedes af botanister, men især af kaosvæsner og agorianere – høstgudinden, også børneguden for de unge der vokser op.
Eydras	Indsigt	Denne gud bruges af sølvanerne når de skal få indsigt, men efter agorianernes tilkomst har guden mest af alt fået status som rus og ølbrygningsgud da de fleste Agorianerne mener det er gennem øllet og beruselsen de får indsigt.
Luna	Månen, skønhed	
Denaya	Magi	
Leywara	Holdbarhed og styrke	Tilbedes når man bygger sit hjem, skal lave solidt håndværk eller skal lave et solidt bånd med sin elskede. Bruges også som gud for venskab
Sheymbah	Sygdom	I tilfælde af sygdom, som pårørende til syge, i opfindelse af modgift
Ouna	Luften, vinden	

Brug af det tekniske

De tekniske regler som står omtalt i dette kapitel er til hjælp og støtte. Da rollespil handler om indlevelse skal det tekniske ikke bruges som regler, men som rettesnore for hvordan man kan få det til at fungere uden de store diskussioner. Dermed er ikke sagt at man skal følge rettesnoren. Hvis alle parter i en situation kan få det til at fungere på deres egen måde, så er det altid den bedste løsning.

Kamp

Selvom vi ligger op til i vores scenarie, at kamp er en sjældenhed bør vi alligevel tage stilling til det tekniske i kampen. Vi har valgt at benytte os af det kendte flydende HP system. Dvs. man har X antal flydende Helbreds Point (HP) som skal forestille hvor mange slag man skal have for at blive slået bevidstløs. Alle starter med 2 HP, dvs. man kan blive ramt 2 gange, før man vil falde bevidstløs om på jorden. Det er ligegyldigt, hvor på kroppen disse to slag rammer, men det er dog forbudt at slå i hovedet og i skridt området.

Alle våben vil give én HP i skade, medmindre det er specielt angivet. Langt de fleste vil altså falde, hvis de bliver ramt to gange af et våben. Når dette sker, vil man besvime af sine sår og smerten. Man vil blive liggende besvimet i 10 min, før man vågner og såret kan slæbe sig selv af sted for at finde hjælp. Hvis man ikke får hjælp, vil man genvinde 1 HP i timen ved hvile. Hvis man ikke hviler eller på anden måde bevæger sig roligt og forsigtigt, vil det tage 1 time at genvinde det tabte HP fra man igen forholder sig i ro.

Ligesom i et hvert andet regelsæt skal det nævnes at alle slag skal være gennemført og at trommesoloer ikke anerkendes som slag, der har kraft nok til at skade. Alle slag skal selvfølgelig også foretages med kontrol og være så tæt på markeringer, som det er muligt. Enhver overskridelse af disse etiske regler om rollespils-kamp vil blive set på, som et forsøg på at snyde og straffet derefter.

Død

Først vil vi gøre opmærksom på, at vi ser denne mulighed som den allersidste. At en karakter dør i et rollespil er som oftest kun forbundet med ødelæggelse af rollespil og tab af relationer. Vi vil til enhver tid ønske at alle spillere finder en mere interessant måde at ordne deres stridigheder på.

Hvis man alligevel ønsker at dræbe en person, og derved pådrage sig arrangørernes mistillid, kan dette ske på følgende måde. Den pågældende person skal være i en tilstand, hvor denne ikke kan fortage sig noget. Dette stadie forekommer som oftest kun når vedkommende er på 0 HP. På dette



tidspunkt laver man en rollespilmæssig handling, der skal forestille drabet, f.eks. en kniv der bliver ført over struben, og personen vil dø. Man skal altid gøre opmærksom på over for ofret, at det er dødt, så der ikke opstår stridigheder og misforståelser.

Til forskel fra andre systemer er det ikke muligt at udplotte personer eller benytte sig af den ofte brugte karakterdød. Hvis ofret finder en vej tilbage til livet, er det sådan det sker. Man skal dog være opmærksom på, at dette sker uhyre sjældent, da det kun er meget få, der er mægtige nok til at tale ofrets sag foren guden, der afhenter den fortabte.

Brug af færdigheder

Når man har valgt sig sine to færdigheder, den primære og den sekundære, skal man jo i gang med at bruge dem i spillet. Vi har valgt at stole enormt meget på vores spillere ved at beskrive vores færdigheder meget åbne og ukonkrete. Det har vi valgt, fordi vi gerne vil have, at I som spillere vil digte videre og bruge jeres færdigheder med den store kreativitet som i som rollespillere besidder. Når det er sagt, stoler vi også på, at I ikke vil misbruge dem på nogen måde, og ikke videreudvikle færdighederne ud over den ramme, som vi dog har lagt for dem. Vi forstår, dette er en gråzone, som er nem at misforstå, men igen stoler vi på, at I vil tænke jer om og forstår at benytte jer af åbenheden i dette uden at ødelægge tilliden.

Vi ønsker i skal lade færdighederne blive en del af jeres karakterers personlighed og skabe en karakter, der er bygget på værdier fra karakterens færdigheder.

Opstilling

Når I har læst historien og idéerne igennem i dette regelsæt, vil i forstå at verdenen er bygget over, at i som spillere selv skaber alt. Det betyder, at vi som arrangører hverken stiller en by op, forsøger at finde nogen til at drive en kro eller stiller andre ting op. Vi vil forsøge at krydre spillet med oplevelser og sætte ting i gang, men alle spillere skal selv finde en måde, de bor og lever på. Langt de fleste vil komme fra byen eller skoven, der findes meget få rejsende for at sige næsten ingen. Derfor skal man, hvis man bor i byen, selv medtage ens bolig (telt) og evt. møbler eller andre ting. Du står selv for at opstille dette og pille det ned og rydde op efter dig selv. At vi arrangerer, betyder ikke, vi gør ting for dig, andet end at sørge for scenariet køre og forhåbentlig skabe det på en måde, så det falder i din smag.





Teknisk

Værdier når spillet kører

Da spillet er bygget på simple civilisationer og væsner uden brug for værdier vil møntfoden i spillet være byttevarer. Du bytter måske noget kød for en flaske vin, som du bytter for en bue, som du igen bytter for en drik mod din ømme ryg.

Ædelstene og guld kæder og andre smykker vil selvfølgelig have en værdi ingame, men det vil de kun i kraft af at nogen ønsker at bytte sig til dem.

Husk at værdier og andre byttevarer skal godkendes af arrangørerne først gang du deltager og at det fra dette tidspunkt og fremefter ikke er tilladt at tage flere byttevarer med hjemme fra, med mindre man over for arrangørerne kan forklare, hvor disse stammer fra. Det er på den måde ikke tilladt at tage en guldkæde mere med, hvis man ikke er håndværker inden for smykke smedning og har adgang til dette ædle metal. Mens det er i orden for en skovbruger at medbringe brød og kød til brug for bytning.





Teknisk

Egenskaber

Egenskaber er én af to tekniske måde at se på ens karakter. Der er 4 egenskaber, Vilje, Styrke, Sind og Helbred. Alle starter med at have 1 i hver af de 4 egenskaber. Ændringer hertil sker igennem valg af færdighederne og gennem udmærkelser fra arrangørerne. Egenskaberne beskrives i detaljer nedenunder. Hvis man oplever at en eller flere egenskaber vil droppe ned på 0 eller lavere, vil det også være beskrevet i detaljer nedenunder.

Vilje: er din viljestyrke til selv at bestemme og modstå psykisk pres fra andre, eller overnaturlige situationer.

0 eller under: du er ikke længere i stand til selv at bestemme og du vil forsøge at opføre dig som folk omkring dig. Andre kan beordre dig rundt, som var du slave under dem.

Styrke: er din fysiske styrke og fortæller om, hvor meget du kan løfte og hvor udholdende du er, når det gælder fysisk hårdt krævende opgaver. Den har også indvirkning på hvor meget du kan skade med et våben.

0 eller under: du er ikke længere i stand til at stå på benene eller løfte noget. Dine lemmer vil være lamme og din krop uden kontrol.

Sind: er din koncentration og evne til at tænke og analysere. Den har også indvirkning på, hvordan du forstår komplekse opgaver og din mulighed for at lære og forstå magi.

0 eller under: du er ikke længere i stand til at tænke selvstændigt eller koncentrere dig om noget. Din tale vil blive usammenhængende og du vil opleve stor glemsomhed.

Helbred: er din modstand mod sygdomme og hvor godt du klarer dig, hvis din krop bliver angrebet af alt fra syre til gift. Den har også indvirkning på din evne til at regenerere sår og muligheden for at overleve dybe sår og inficeringer.

0 eller under: du bliver enormt syg og selv den mindste vind eller hoste vil sende dig i seng med enorm høj feber og gøre, at din krop ikke er i stand til at holde til noget.





Sådan laver du en karakter

Først skriver du en interessant baggrundshistorie. Det må gerne være i stikord, hvis det er lettere for dig, men det skal så nogenlunde fremgå af teksten, hvem din person er. Ikke blot kolde fakta om alder og så videre. Skriv gerne noget om din karakters drømme og mål. Hvad han eller hun frygter og elsker osv. Vi vil gerne se, at du har tænkt over, hvem din karakter er...

Derefter udfylder du dit karakterark med færdigheder og egenskaber og sender begge dele til os på

Astria@tordenild.dk

Du skal forvente, at der kan optræde ændringer i din karakter. Der kan være nye elementer i din baggrund eller lign., som vi mestre sætter ind. Hvis du accepterer vore ændringer skal du sende en mail til os som accept af ændringerne og så er du klar til at møde op og spille. Før du har fået en mail fra os om godkendelse af din karakter kan du ikke regne med at du kan få lov at spille den. Møder du op til scenariet uden en godkendt karakter, må du spille standart agorianer uden færdigheder...

For at sikre at vi har tid til at tjekke, gennemlæse og godkende din karakter skal vi have den i hænde senest 14 dage før scenariet. Indsender du din karakter senere end det skal du ikke forvente at vi kan nå at tjekke og godkende den.



Karakterbeskrivelse til Astria

Før ankomsten til Astrias skove:

Navn: _____

Alder:

Karakter ID: Dette id vil blive givet til dig af arrangørerne bag Astria

Indenfor Astrias skove:

Navn: _____

Folkeslag: Sæt 1 kryds

Agorianer: ☐

Articaner: ☐

Kaosvæsen: ☐

Sølvane: ☐

Teknisk:

Helbreds Point (HP):

Grund							
	2	+		+		=	

Grund Skade (GS):

Grund							
	0	+		+		=	

Egenskaber:

Styrke:

Grund							
	1	+		+		=	

Vilje:

Grund							
	1	+		+		=	

Sind:

Grund							
	1	+		+		=	

Helbred:

Grund							
	1	+		+		=	

Færdigheder:

Pri.	Sek.	
		Sæt 1 kryds i Pri. (primær) og 1 kryds i Sek. (sekundær)

Beskytter:

☐	☐	+1 til styrke, +2 til HP
--------------------------	--------------------------	--------------------------

Botanist:

☐	☐	+1 til helbred
--------------------------	--------------------------	----------------

Håndværker:

☐	☐	+1 til vilje
--------------------------	--------------------------	--------------

Magist:

☐	☐	+1 til sind
--------------------------	--------------------------	-------------

Månebarn:

☐	☐	+1 til vilje
--------------------------	--------------------------	--------------

Skovbruger:

☐	☐	+1 til helbred
--------------------------	--------------------------	----------------