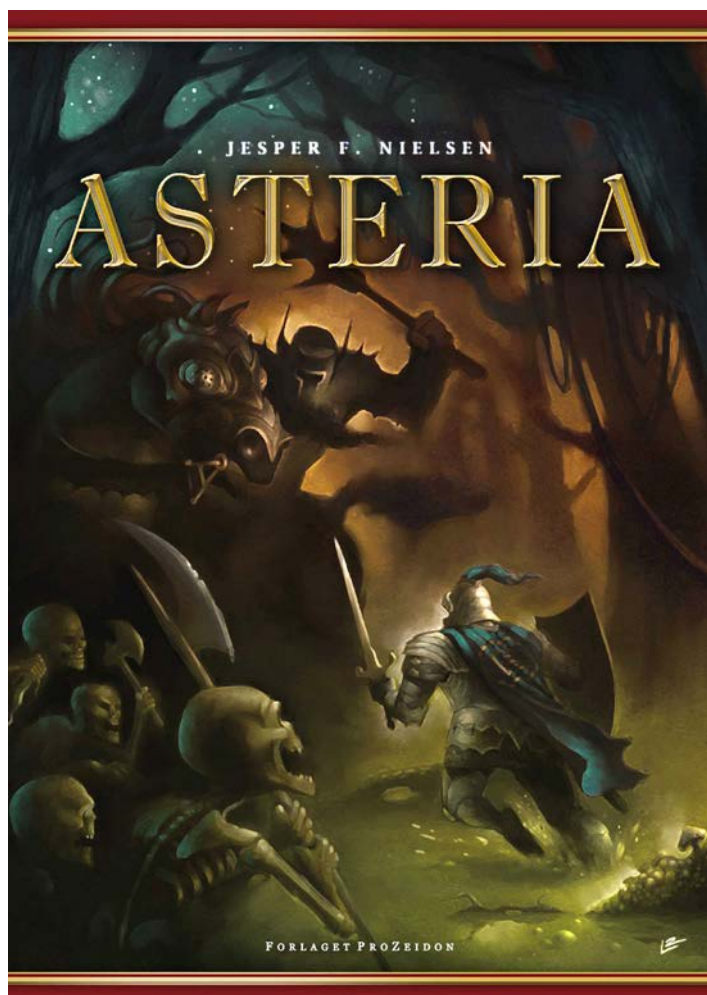


# ASTERIA

*Rollespillet der passer til alle fantasy systemer*

## Denne læseprøve af Asteria består af:

- Side 2 – ”Indholdsfortegnelsen”
- Side 5-7 – ”Hvordan spiller man rollespil?”
- Side 8 – ”Spillernes ø-kort”
- Side 10-11 – ”Hvad går rollespil ud på?” samt ”Eks. På en første rollespilsaften”
- Side 15 – ”Spilmesterens ø-kort”
- Side 46-47 – Udsnit af byen *Nobark*
- Side 158 – Udsnit af ”*Væsner/modstander guiden*”
- Side 170 – Udsnit af ”*Persongalleri*”



**ASTERIA**

**Rollespillet der passer til alle fantasy systemer**

Kunne du tænke dig, sammen med dine venner, at opleve et fabelagtigt univers med monstre og magi?

Vil du se om dine venner kan holde sammen når det virkelig gælder? Om de vil arbejde sammen og hjælpe de som er i nød eller om de vil blive til skurke? Med denne bog får du mulighed for det!

ASTERIA er et bordrollespil for 2-7 deltagere som giver dig en hel ø med byer, labyrinter, magi, monstre og massere af eventyr du kan sende dine venner ud i!

Er du ny rollespiller, så er ASTERIA en god begyndelse, da du her får en grundig forklaring på hvordan du og dine venner nemt kommer i gang med bordrollespil.

Er du erfaren spiller, kan du endda benytte dit eget ynglings regelsæt med ASTERIA – selv dine liverollespilsregler kan benyttes hertil.

Har dine spillere hvad der skal til for at redde den problemfyldte ø ASTERIA?

FORLAGET PROZEIDON

Bemærk at bogens interne hotlinks ikke virker i denne læseprøve

# INDHOLDSFORTEGNELSE

• Forord	<u>S. 003</u>
• Introduktion til Asteria	<u>S. 005</u>
• Spillernes ø-kort	<u>S. 008</u>
• Spilmesters ø-kort	<u>S. 016</u>
• Asterias forhistorie og kampagner	<u>S. 017</u>
• Byer:	
○ Conwar	<u>S. 022</u>
○ Delfi	<u>S. 033</u>
○ Elder	<u>S. 036</u>
○ Grim	<u>S. 039</u>
○ Nobark	<u>S. 045</u>
○ Shark	<u>S. 052</u>
○ Totten Heimer	<u>S. 064</u>
○ Tronn	<u>S. 070</u>
○ Utara	<u>S. 073</u>
• Områder:	
○ Bjergpasset	<u>S. 075</u>
○ Borgen	<u>S. 076</u>
○ Broen	<u>S. 080</u>
○ Den magiske skov og tårnet	<u>S. 081</u>
○ Djævlebjergene	<u>S. 082</u>
○ Falketårnet	<u>S. 083</u>
○ Kløften	<u>S. 087</u>
○ Kranieøen	<u>S. 091</u>
○ Minerne i nord	<u>S. 092</u>
○ Minerne i sydvest	<u>S. 093</u>
○ Munkeklosteret	<u>S. 094</u>
○ Nonneklosteret	<u>S. 095</u>
○ Oraklet	<u>S. 096</u>
○ Regnbueøen	<u>S. 098</u>
○ Ruinen of den legendariske trolld	<u>S. 099</u>
○ Spøgelseshuset	<u>S. 100</u>
○ Sumpen	<u>S. 107</u>
○ Tårnet i nordøst	<u>S. 109</u>
○ Vandmøllen	<u>S. 110</u>
○ Vulkanen	<u>S. 112</u>
• Magiske genstande	<u>S. 136</u>
○ Trylledrikke	<u>S. 141</u>
○ Trylleformularer	<u>S. 142</u>
• Marked-liste	<u>S. 145</u>
• Væsner/modstander guiden	<u>S. 146</u>
• Persongalleri	<u>S. 167</u>
• Handouts	<u>S. 177</u>



# INTRODUKTION TIL ASTERIA

~Indholdsfortegnelsen~

~Ø-kort~

Der er også mange som vælger at lave deres egen fiktive rollespilsverden med en hjemmelavet religion, som passer til deres rollespil.

Mange erfarne bordrollespillere har derfor allerede en fiktiv verden og et system, som de elsker at spille deres rollespil efter. Enten et regelsæt, eller et system på fortællerbasis.

Asteria foregår på en ø, hvilket gør det nemt, at placere Asteria ind i hvilken som helst anden verden. Har man ikke en anden verden, kan man sagtens nøjes med Asterias forhistorie. Dermed er det ikke nødvendigt at sætte sig ind i en helt ny verdensbeskrivelse.

I Asteria skal du som spilmester, selv vurdere hvilke konsekvenser spillernes handlinger kan have.

I bordrollespil kan de forskellige holdninger og moraler på den almene befolkning variere meget, alt efter hvilken verden man har valgt at spille i. Nogle verdener består generelt af folk der er ondsindede og egoistiske, andre verdener kan være helt modsat – derfor vil konsekvenserne også variere.

Et eks. fra Asteria kunne være historien om den legendariske trold. En familie tjener lidt penge på, at fortælle om trolden og guide eventyrer til dens tilholdssted. I en verden, hvor de fleste mennesker først og fremmest tænker på sig selv, ville familien blive gal på de spillere, som havde held til at dræbe trolden, da familien ikke længere ville have mulighed for at tjene penge på trolden. I en anden verden, ville familien måske blive glad for, at deres landsby ikke længere behøvede at frygte trolden. Derfor er det op til spilmesteren, at vurdere og opdigte konsekvenserne.

## **Stemningen**

Når du er kommet i gang med Asteria, vil du flere gange støde på beskrivelser af miljø, personer eller steder. Det er dog ikke meningen at du skal læse op af

bogen, du skal forklare beskrivelserne med dine egne ord, da det vil personliggøre rollespillet og give en god stemning.

De holdninger og handlinger der kommer til syne i bogen, hverken afspejler forlagets eller forfatterens personlige morale eller mening. De er fiktive og opdigtet for at krydre stemningen i rollespillet.

## **Introduktion til Asteria**

### Hvordan spiller man rollespil?

Rollespil kan være mange ting, men i dette tilfælde er det et fantasy middelalder bordspil for to til syv deltagere. Det eneste du og dine kammerater behøver for at komme i gang med spillet er: Blyanter, papir, denne bog, samt eventuelle terninger.

*Af disse grunde kaldes denne slags rollespil også for "Pen & papir", "Rundt om bordet - rollespil" eller "Bord-rollespil".*

Når I sætter jer ned ved bordet, skal I vælge en "Spilmester". Det er denne person som er historiefortælleren, den der bestemmer reglerne, og den som bestemmer hvilke eventyr spillerne kan sendes ud på.

Spilmesteren er ikke en spiller.

Spilmesteren er den, der skal holde rede på historiens forløb. Det er derfor en god ide, at spilmesteren har forberedt nogle eventyr, som han eller hun kan give spillerne. I rollespillets sprog kaldes sådan enkelte eventyr for et "scenarie". Et eventyr, der indeholder flere scenarier, kaldes for en "kampagne".

**Asteria er en kampagnebog til dig som spilmester**

# INTRODUKTION TIL ASTERIA

~Indholdsfortegnelsen~

~Ø-kort~

## Spilmesterens forberedelser

Det er ikke nødvendigt at læse hele bogen fra den ene ende til den anden, før du starter med spillet. Du kan f.eks. nøjes med at læse "Introduktionen", "Asterias forhistorie og Kampagner", samt "persongalleriet".

Denne kampagnebog skal spare dig for en masse forberedelser med at lave historier, tegne byer, labyrinter og lignende. Forhistorien, scenarierne og kampagnerne i denne bog, er kun forslag til hvordan de kan være – du vælger selv om du vil ændre på dem.

Når du har valgt en kampagne, og spillerne har lavet deres karakterer, kan I starte spillet (Du kan læse om hvordan spillerne laver karakterer på [side 9](#)). Nu skal du bestemme hvor spillernes karakterer starter henne. Du kan f.eks. se på spilmesterens ø-kort på [side 16](#), og vælge en skov, en by eller et bjerg, hvor karaktererne skal starte. Det er op til dig. Hvis du vælger en by, så kan du slå byen op, og se på kortet over byen, samt evt. vælge et hus, hvor spillerne bor.

En af de udfordringer en spilmester altid vil møde i starten af et spil, er hvordan man får spillernes karakterer til at passe ind i kampagnen. F.eks. kan det være en udfordring at flette en tyv, en kriger og en troldmand ind i en historie, hvor kampagnen starter med at spillerne er bønder.

En forklaring kunne være, at spilleren der er tyv, altid har stjålet fra sine søskende for at lave sjov og ballade. Af og til har spilleren endda sneget sig ind til den nærmeste by for at stjæle.

Krigeren har altid taget det fysisk hårde arbejde på gården for at styrke sin krop. Hver gang han har haft fri eller pause, har han øvet sig med sine våben - enten alene, med søskende, en ven eller sin fader.

Troldmanden har været sendt på skole i flere år, for at lære magiens kunst og er kun lige kommet tilbage til gården, eller

også har han lært sine kundskaber af sin mor eller far.

Den samme udfordring kan du få, når spillerne vælger at spille en anden race end menneske, som f.eks. elver eller dværg.

Som spilmester kan du kræve at spillerne spiller mennesker, men udfordringen med blandede racer, kan ofte tackles ved at lade nogle af spillerne være adoptivbørn.

Spillernes forældre behøver ikke at være mennesker. Det kan være at moderen er elver og faderen et menneske. Forældrene har måske børn fra forrige forhold, hvilket gør det muligt at gøre spillerne til familie, selvom de spiller en elver, en halv-elfer eller et menneske.

Det er ikke nødvendigt at alle spillere er i familie sammen - de kan også være nære venner af familien.

I nogle kampagner er det ikke nødvendigt at nogen af spillerne er i familie, her kan spillerne blot være venner eller bekendte.

Når spillet er i gang, skal du hele tiden kort beskrive spillernes omgivelser. F.eks. når de vælger at gå ud af huset, kan du fortælle dem, om der er mange mennesker på gaden, hvordan vejret er og lignende. Hvis spillerne spørger om hvordan menneskerne ser ud, så finder du bare på noget. F.eks. kan du sige, at nogen ser ud til at have travlt, andre knap så travlt, nogen er glade, andre sure. Det op til dig at digte videre, og få den fiktive verden som I forstiller jer, til at være stemningsfuld.

Når spillerne går rundt på øen, så er det meningen at du skal kunne følge med på spilmesterens ø-kort. Her beskriver du også hvordan terrænet ændrer sig, som spillerne går længere og længere (det kan vise sig at være vigtigt for spillerne, da visse væsner kun færdes i bestemt terræn).

Når spillerne nærmer sig en by, eller et navngivet område på kortet, så kan du slå stedet op i bogen. De navngivne områder

# INTRODUKTION TIL ASTERIA

~Indholdsfortegnelsen~

~Ø-kort~

betyder, at der er noget specielt ved området, og at du kan læse nærmere om det, i det tilsvarende kapitel. Det er altid en god ide, at læse om stedet før spillerne når derhen.

Hvis du gerne vil have, at spillerne skal møde nogle væsner på deres rejse, så kan du slå op under kapitlet "Væsener/modstander guiden" på side 146. Her er der nogle sandsynlighedstabeller, som fortæller hvor store chancer der er for at møde det ene, eller det andet monster i det terræn/område spillerne befinder sig i. Det samme gælder for "Markedliste". Hvis du synes at der skal være et marked i byen, så kan du slå op på siden og få ideer til hvad der skal foregå på et marked. Inde i byerne, eller på en landevej, vil spillerne på et eller andet tidspunkt komme i kontakt med andre personer, som ikke er en af spillerne selv. En "ikke-spiller" eller "npc" (Non-player character) som det hedder på engelsk. Disse personer skal du som spilmester rollespille. Det samme gælder for alle monstre, dyr og endda guder. Du rollespiller, og styrer alt andet end spillerne.

Hos nogle npc'ere vil der være en henvisning til persongalleriet – hvor der er en længere beskrivelse af personen. Der vil også være henvisninger til trylledrikke, trylleformularer og monstre.

I Asteria er byernes butikker forberedt, men det betyder ikke, at det er fastgjort hvad de skal sælge. Du kan sagtes tilføje/fjerne varerne og ændre priserne, men der er nødt til at være en fast møntfod, når du spiller bordrollespil. I Asteria bliver der brugt platinmønter (pm.), guldmønter (gm.), sølvmønter (sm.) og kobbermønter (km.)

Der skal 10 kobbermønter til 1 sølvmønt.  
Der skal 10 sølvmønter til 1 guldmønt.  
Der skal 10 guldmønter til 1 platinmønt.

Varerne i butikkerne er beskrevet med tre kategorier. Først en varebetegnelse som giver indblik i hvad der sælges, som f.eks. "Trylledrikke" eller "Trylleformularer". Derefter beskrives der hvor mange af den enkelte varer der er på lager under "Antal". Til sidst står der hvor meget varen koster under "pris".

Hvis du synes at der mangler et eller andet i rollespillet, så kan du altid improvisere. Hvis du f.eks. synes, at der mangler en skole i en af byerne, så kan du bare fortælle, at skolen er i et af husene, eller at den ligger lige udenfor bykortet. Du kan f.eks. også fortælle spillerne, at der ligger mange bondegårde og marker udenfor byerne, selvom de ikke er på ø-kortet – det er dig der skaber rollespillet, denne bog er kun en del af forberedelserne til dit spil.

Der er to ting som vil være en god ide, at forberede før du starter spillet med dine venner:

- Det er øens religion(er). I byerne er der nogle kirker og templer. Hvilke byer skal tilbede hvilke guder?
- Print de kort og billeder som du synes, at spillerne skal have i løbet af spillet. Du kan f.eks. printe spillernes ø-kort og 3D illustrationerne af byerne til dem. Når spillerne når til en by, kan du række dem illustrationen af byen.

## **Handouts**

Disse udprint du giver til spillerne kaldes for "hand-outs". Det er især praktisk til at stimulere fantasien, så alle deltagere får en fælles ide, om hvordan f.eks. øen og byerne ser ud.

En god ting ved at spillerne får deres eget kopi af "Spillernes ø-kort" er, at de får mulighed for at notere sig hvor de har været, optegne landskabet, skrive noter osv. Du kan dog vælge, at spillerne først



# INTRODUKTION TIL ASTERIA

~Indholdsfortegnelsen~

~Ø-kort~

karaktern skal opføre sig på en fin og fornem måde, på en ond og grum måde eller på en helt tredje måde. Det er op til spilleren selv at finde på noget.

Når spillernes karakterer møder en person i rollespillet, som de vil tale med, så siger man ikke: "Hey! Hva' så?", for den talemåde bruger man ikke i en middelalder fantasy verden, man siger: "Vær hilset fremmede!" eller "Goddag min gode mand" – Man siger heller ikke: "Skrid!", i stedet siger man: "Vig bort!" eller "Forlad os!".

Måden spillerne og npc'erne taler på betyder meget for stemningen i rollespillet, så både spilmester og spiller skal være opmærksomme på dette! Talemåden giver karakteren gode personlighedstræk – Du kan f.eks. tale meget lavt, højt, groft, sødt, dybt, lyst osv. Kun fantasien sætter grænser!

En stærk og synlig personlighed giver altid ekstra krydderi til rollespillet, og de er sjove for andre spillere at møde.

Nogle synes det er nemmere at rollespille en karakter, som har tydelige karaktertræk, for så ved man hvordan man skal spille karakteren. Her er det en god hjælp, at vælge en race med bestemte væremåder og måske en profession som også ligger op til en særlig personlighed. En profession kunne f.eks. være en kriger, en troldmand eller en tyv.

Efter at spillerne har lavet deres karakterer, er de klar til at gå i gang med spillet.

## Hvad går rollespil ud på?

Rollespil går ud på at udvikle sin karakter og få nogle gode oplevelser.

Når spillerne har klaret et eventyr, kan man vælge at slutte spillet, men man kan også vælge at fortsætte spillet og lade nye eventyr dukke op til spillernes karakterer. Hvis man vælger det sidst nævnte, kan spillet vare måneder eller år.

I rollespil er der ikke nogen bestemt rute spillerne skal gå eller noget manuskript som bestemmer hvad spillerne må sige. Derfor er der ikke nogen forudbestemt måde, som spillerne skal løse eventyrerne på. Denne frihed som spillerne har, gør at de kan være kreative og uforudsigelige, hvilket er noget af det, som gør rollespil sjovt.

## Eks. på en første rollespilsaften

Lad os sige, at du har valgt, at spille 1. kampagne på side 18. Du har læst "Asterias forhistorie og kampagner" samt "Persongalleriet", printet "spillernes ø-kort" og byerne. Spillerne har lavet deres karakterer, men uden baggrundshistorier, og I skal til at gå i gang med spillet.

Du har valgt, at spillerne ikke skal vide noget om Asterias fortid, da spillernes karakterer ikke har haft adgang til at få viden om den historie. Plottet i kampagnen fortæller du dem heller ikke - det skal de selv finde ud af.

Du fortæller spillerne, at deres karakterer bor på en lille ø, kaldet Halmar og at de bor sammen med deres forældre på en bondegård nær havet. Deres far er tidligere fisker og har sin gamle båd liggende ved stranden. Faderen har altid været meget pengefikseret og det er gået meget hårdt udover hans børn. De har altid arbejdet på markerne fra kl. 05.00 til kl. 18.00, kun søndag fri. Heldigvis har moderen forkælet dem med god mad efter hver arbejdsdag. Spillernes karakterer har sjældent fået lov til at tage med til landsbyen, for der har altid været brug for deres arbejde på gården, så spillerne har ikke andre venner end dem selv og familiens træl, Tallex. Efter du har fortalt karakterernes baggrundshistorie til spillerne, så kunne spillet starte sådan:

Spilmesteren:

"Det er en mørk og stormfuld aften... I ligger og sover på jeres fælles værelse.

# INTRODUKTION TIL ASTERIA

~Indholdsfortegnelsen~

~Ø-kort~

*Pludselig bliver I vækket af jeres moder – hun har tårer i øjnene og siger med en lav stemme: I må skynde jer væk! Far sidder og forhandler en pris på jer inde i stuen med otte sorte ridderne - de er slavehandlere! Jeg har allerede bedt Tallex (gårdens eneste slave og spillernes ven) om at vente på jer udenfor vinduet. Han vil køre hestevognen til vandet og hjælpe jer med at få fars båd i vandet. I er nødt til at sejle til Asteria, det kun få timer væk...*

Spiller nr.1:

*"Jeg kravler ud af vinduet og siger til mor, at hun skal komme med til Asteria"*

Spilmesteren:

*"Det kan jeg ikke, siger jeres mor, for hvis jeg ikke går ind i stuen nu, så bliver far mistænksom – han tror bare at jeg kysser jer farvel, imens i sover. Jeg er nødt til at gå tilbage nu... Hun giver jer et hurtigt kram og går ind i stuen"*

Spiller nr.2:

*"Mens I snakkede, så har jeg stået op af døren og lyttet ind til stuen"*

Spilmesteren:

*"Okay, så hører du jeres fars stemme. Han er lidt beruset og snakker lidt højroset. Du hører ham sige: Haha! Jeg skal have mere end dét, nu når I er så interesseret i dem!... Resten er for utydeligt til at kunne forstå"*

Spiller nr.1:

*"Nu kravler jeg ud af vinduet til Tallex!"*

Spiller nr.2:

*"Det gør jeg også!"*

Spilmesteren:

*"Tallex sidder klar på vognen og så snart I begge er ombord, så kører han i fuld fart mod stranden. Tallex fortæller, at han har nået at pakke nogle tasker til jer, de ligger i vognen. I baggrunden kan I se bondegården blive mindre og mindre, jo længere væk I kommer. I lyset fra gården kan I se omkredsen af nogle mennesker, der kommer ud fra gården. I kan sagtens*

*se forskel på ridderne og jeres far, da riddernes rustning gør, at de ser større ud – En af ridderne borer sit sværd i maven på jeres far... Pludselig lyder der et ordentligt tordenskal og regnen tager til. På trods af kraftig regn, lykkes det ridderne at sætte ild til gården med deres fakler. Nu begynder de at ride i jeres retning, men I er heldigvis tæt på stranden. Når I kommer dertil, så hopper Tallex af, og begynder at skubbe båden i vandet"*

Spiller nr.1:

*"Jeg hjælper til!"*

Spiller nr.2:

*"Jeg tager taskerne, og hopper op i båden og finder årene frem!"*

Spilmesteren:

*"Det blæser meget, så det er svært at få båden ud i vandet, men Tallex er stærk. Han råber til spiller nr.1, at han skal hoppe op i båden, mens han kan"*

Spiller nr.2:

*"Jeg hjælper Tallex op i båden, når vi er kommet langt nok ud i vandet, til selv at kunne ro væk"*

Spilmester:

*"Godt, det lykkes dig. I kan se riddernes fakler på stranden, men I er for langt væk til at de kan se jer. Det er mørkt og det blæser kraftigt. I bliver meget våde og lidt søsyge, men efter noget tid lægger stormen sig... Tallex navigerer efter stjernerne og efter nogle timer støder I på land... Så er vi på Asteria! Råber Tallex. I er på en strand og I kan se at der er skov længere fremme. I ser også de sorte ridders båd, langt mod nord. Hvad gør I?"*

Spiller nr.1:

*"Jeg ser efter hvad der er i taskerne"*

Og sådan fortsætter spillet. Spillerne rollespiller historiens hovedpersoner og sammen former I en eventyrlig historie.

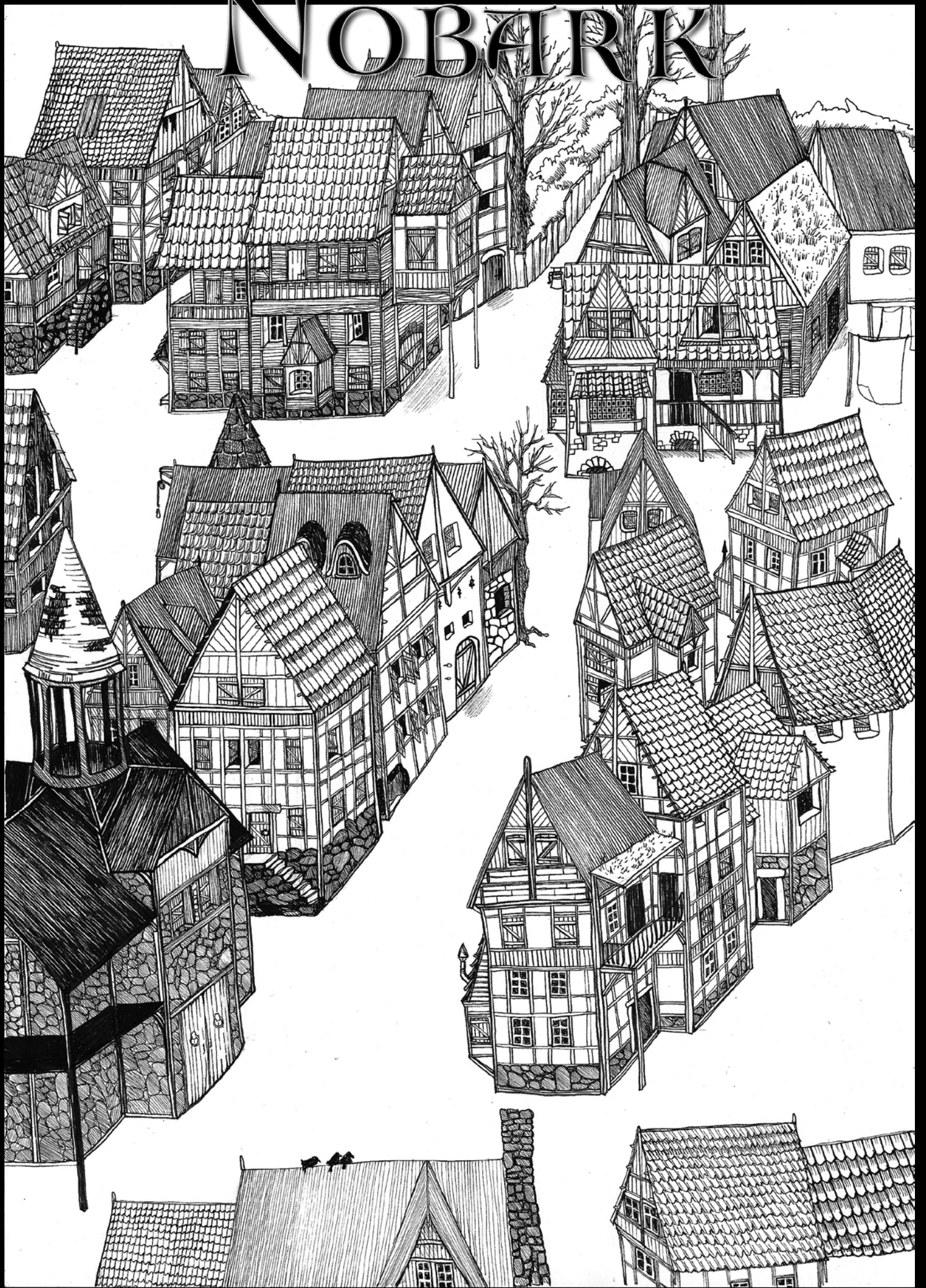


# SPILMESTERENS Ø-KORT

~Marked-liste~ ~Indholdsfortegnelsen~ ~Væsner/modstander guiden~



# NOBARK



udenfor byen, da vagterne ikke har fundet det mystiske væsen.

Vest for Nobark, dybt inde i skoven, ligger en hytte. Her bor der en usædvanlig familie. Mand, kone og to teenagebørn. Det er en familie af mennesketigere\*. De forsøger at holde lav profil, da de er på flugt fra eventyrer, som mener at de er farlige monstre. Engang imellem tager faderen, Zardok, til Nobark for at bokse i Kraniebrud. De to teenagebørn synes ikke at deres far kommer med nok kød på bordet, så de er begyndt at liste sig ud om natten for at jage vilde dyr, uden deres forældre ved noget om det.

## Husene

I disse huse bor der almindelige borgere. De arbejder enten i en af butikkerne eller på gårdene og markerne udenfor byen. Gennemsnitligt bor der en mand og en kone med 3-4 børn i hvert hus.

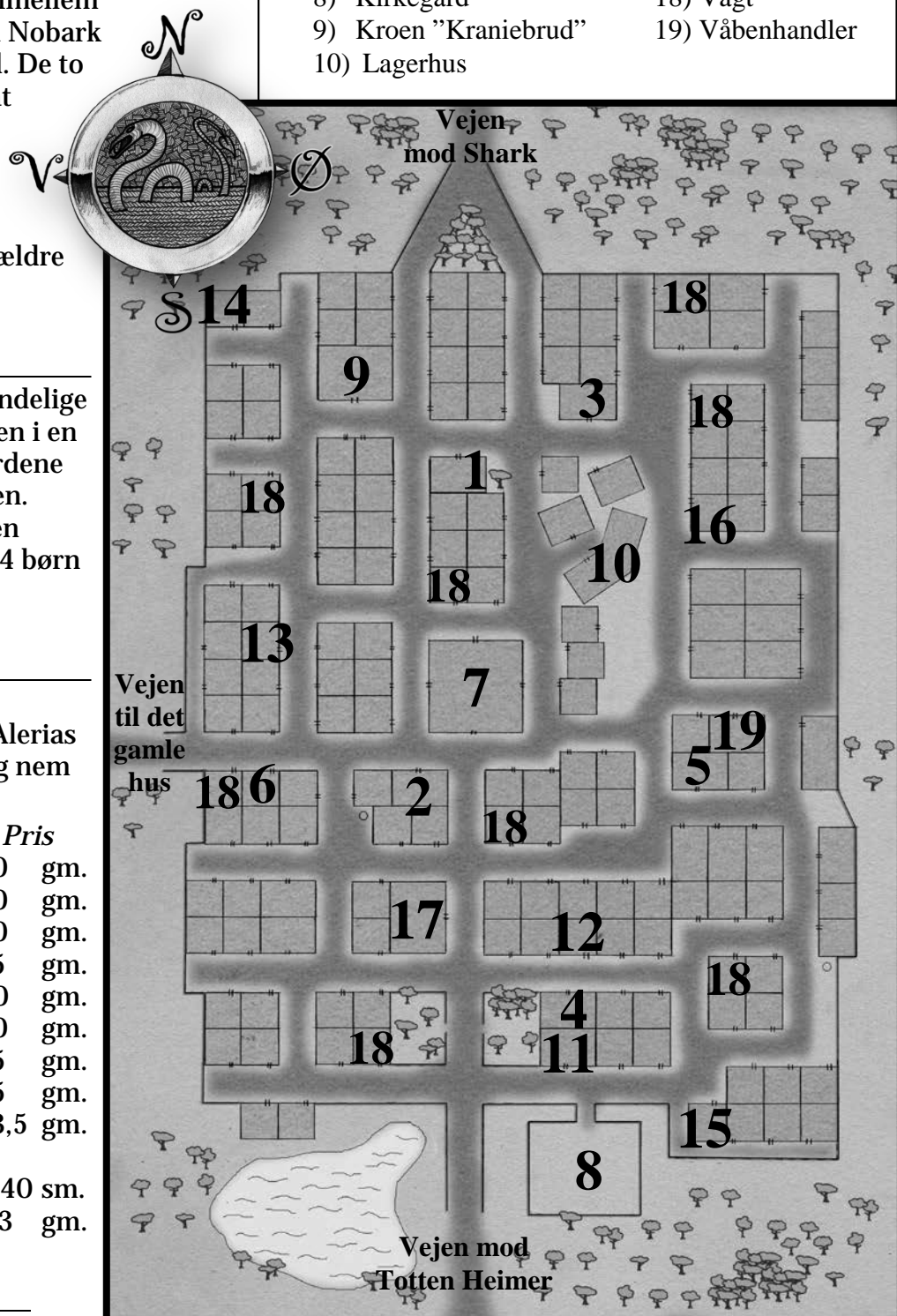
## Alkymist

En ældre mand betjener butikken. Hans navn er Alerias og han er meget venlig og nem at prutte priser med.

Varer:	Antal	Pris	
Healingdrik	08	60	gm.
Modgift	06	60	gm.
Sjælestyrkedrik	04	60	gm.
Forståelsesdrik	03	45	gm.
Hoppedrik	04	80	gm.
Voksedrik	03	60	gm.
Sansedrik	02	45	gm.
Renselsesolie	04	45	gm.
Edderkoppedrik	02	53,5	gm.

Diverse vinflasker	30	5-40	sm.
Stærke drikke	12	1-3	gm.

- |                            |                  |
|----------------------------|------------------|
| 1) Alkymist                | 11) Læge/healer  |
| 2) Bager                   | 12) Kunstner     |
| 3) Bibliotek               | 13) Magi         |
| 4) Kroen "Den lille Svane" | 14) Rodebutik    |
| 5) Dyrehandler             | 15) Skriver      |
| 6) Juveler                 | 16) Slagter      |
| 7) Kirke                   | 17) Teater       |
| 8) Kirkegård               | 18) Vagt         |
| 9) Kroen "Kraniebrud"      | 19) Våbenhandler |
| 10) Lagerhus               |                  |



\* Se Væsener/modstander guiden, side 157

# VÆSENER/MODSTÅNDER GUIDEN

~Indholdsfortegnelsen~  
~Ø-kort~

## Udseende

Menneske-tigere ligner mennesker til forveksling, men de har større hår tilvækst på kroppen end mennesker og så har de tigerlignende striber i håret

## Information

De lever sjældent sammen med mennesker – de foretrækker at bo med familien et afsides sted, hvor de kan jage i fred. Et kendetegn ved mennesketigere er, at de ruller med R'erne når de snakker. Mange mennesker frygter denne race, da de på mange måder minder om varulve og kan være meget aggressive. De har evnen til at forvandle sig til tigermennesker. I denne form er de mere tiger end menneske. De får pels, hale, tiger hoved og klør, men går stadig på to ben og kan stadig holde om ting med deres fingre.



Minotaur

## Udseende

Dette væsen har en muskuløs mands arme, krop og ben, men en tyrs hoved, hove og hale.

## Information

Minotaurne er næsten lige så intelligente som mennesker. De er lidt klodsede i deres bevægelser, men de er til gengæld meget stærke. De kan sagtens bære sten der er lidt større end en fodbold, men de fortrækker at kæmpe med økser.

En minutauer har den evne, at den aldrig farer vild – slet ikke i labyrinter. Derfor opholder de sig oftest i labyrintlignende omgivelser.

Nisse



## Udseende

Gårdnissers højde kan variere fra nogle få og så helt op til 120 cm. De ligner en gammel mand eller kone og går klædt med gråt tøj og en rød hue. Skovnissen er højest 80 cm. og går iklædt grønt brunt tøj og ser ofte ung ud.

## Information

Gårdnissen bor enten alene eller med sin kone. De opholder sig på gårdens loft, i stalden eller i laden. Så længe de bliver behandlet godt, beskytter de grunden ved at hjælpe bonden med praktisk arbejde og ved at tage sig af gårdens dyr. Hvis de ikke blev behandlet ordentligt, hævnedes de sig med grove drillerier eller blev gale og flyttede. I sjældne tilfælde brænder de gården ned i raseri. For at gøre gårdnisser glade, skal man i højtiderne, give dem en skål grød med en stor smørklat.

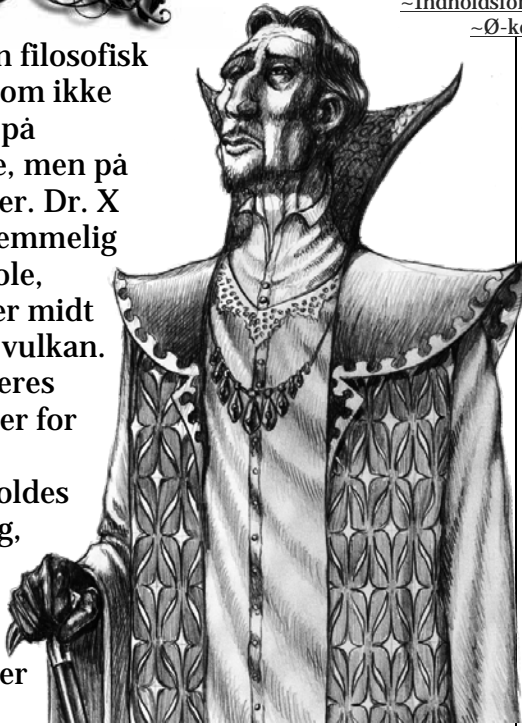


# PERSONGALLERI

~Indholdsfortegnelsen~  
~Ø-kort~

Han er en filosofisk person, som ikke dømmer på udseende, men på handlinger. Dr. X ejer en hemmelig magerskole, som ligger midt inde i en vulkan.

Her studeres alle former for magi.\* Skolen holdes hemmelig, da der også studeres formularer som



almindeligvis anses for at være "onde" eller ulovlige.

Han har en voksen datter der hedder Anna og som sælger vin, samt forskellige trylledrikke i byen Grim. Dr. X har ugentlig kontakt med hende, men han vil ikke hjælpe hende med forretningen, fordi han mener, at hun selv skal tjene sine penge.

## Elmer

**Udseende** Han er halv elver og halv menneske. Elmer er en ung mand, 1,75 m. høj og er alm. af kropsbygning.

Om dagen er han klædt pænt på med farverigt tøj og musik instrumenter, men om natten går han klædt i sort, med kappe og maske. Om natten han har altid to sværd på sig, samt bæltet med kasteknive. Elmers maske ligner et kranie med to små horn i panden.

### Personlighed

Elmer er blevet sindssyg af al den mobning han blev udsat for, da han var dreng. Han blev mobbet fordi han var lille, slap og en blanding mellem en elver og menneske.

\* Se Vulkanen, side 112

Elmer har et stort temperament, men han tør sjældent at slå igen. Derfor har han lært at genkende urter og svampe, så han kan forgifte de personer, han er blevet gal på.

Når han bliver gal, har han lært sig, at falde til ro, og senere dukke pludseligt op igen, for at kaste forgiftede knive efter den person han er gal på og derefter løbe. Andre gange vælger han at blive venner med den person han er gal på og så laver han forgiftet mad til ham/hende. På denne måde får han indimellem også forgiftet familie og venner, hvilket er en bonus for Elmer.

Hvis han vurderer, at han ikke kan hævne sig over den person han er gal på, uden at komme i problemer, så vil han i stedet afreagere på tilfældige fattige forsvarsløse folk.

Det eneste tidspunkt hvor han ikke kan styre sit temperament er, når nogen driller ham med at være slap eller halv- elver.



### Evner

I hans ungdom arbejdede han i cirkus hvor han blev jonglør og knivkaster. Når Elmer svinger sine to sværd på en gang, ser han meget faretruende og erfaren ud, men sammenlignet med rigtig ridder eller kriger, er han ikke særlig god til at kæmpe med sværdene.