

Dziewięć Światów

autor: Tomasz Misterka

Dziewięć światów, to fantastyczna kraina osadzona w klimatach kultury i wierzeń ludów starogermańskich. Tworząc ją wykorzystałem informacje historyczne, mitologię i fantazję.

Świat ten przeznaczony jest do gry w systemie „Opowieści Niedokończone d6” i udostępniony na licencji [Uznanie autorstwa 3.0 Unported \(CC BY 3.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).



Spis treści

Kosmologia.....	3
Alfheim i Vanaheim.....	3
Asgard.....	3
Helheim.....	3
Jotunheim.....	3
Midgard.....	3
Muspellheim.....	4
Nilfheim.....	4
Svartalfheim.....	4
Yggdrasil.....	4
Istoty rozumne i inne byty.....	5
Olbrzymy lodu i ognia.....	5
Boginie i Bogowie.....	6
Elfy i Krasnoludy.....	7
Ludzie.....	7
Związki międzyrasowe.....	7
Pozostałe istoty.....	8
Smoki i węże morskie.....	8
Nieumarli.....	8
Duchy natury.....	8
Dzikie zwierzęta.....	8
Olbrzymie zwierzęta i mityczne potwory.....	8
Społeczność ludzi.....	9
Struktura społeczna i siedziby.....	9
Długie łodzie.....	9
Klasy społeczne.....	10
Władza i prawo.....	11
Wierzenia.....	11
Kultura i sztuka.....	11
Magia.....	12
Jonasgard i okolice – moduł sandboksowy.....	13
Jonasgard.....	13
Charakterystyki BN'ów.....	14
Thrumfjal.....	14
Jaskinia wieszczki.....	15
Charakterystyka BN'a.....	15
Olafgard.....	15
Charakterystyki BN'ów.....	15
Plotki i wieści.....	16
Wydarzenia losowe.....	17
Charakterystyki BN'ów.....	18
Pozostałe generatory.....	21
Imiona i Nazwiska.....	21
Stosunek Bohaterów Niezależnych do Postaci Graczy.....	21
Tworzenie nazw regionalnych.....	22

Kosmologia

Wedle wierzeń germańskich, istniało dziewięć głównych światów. Zawieszane one były wokół Midgardu – świata ludzi, choć nie on był początkiem. Opowieści toczyć się mogą z wykorzystaniem każdego z nich, dlatego zostały spłaszczone w osi poziomej. Wędrowka między nimi jest możliwa, przy spełnieniu pewnych warunków. Poniżej przedstawiony jest ich ogólny opis. Istoty inteligentne, duchy związane z poszczególnymi środowiskami naturalnymi, bogowie, olbrzymy, elfy, krasnoludy i inne, podróżują po światach tak samo jak ludzie. Nawet jeśli mają większe możliwości, są jak ludzie śmiertelni. Oczywiście nie znaczy to, że równie łatwo jest ich zabić.

Alfheim i Vanaheim

Zachodnią część Midgardu, za żelaznym lasem ograniczają dwie krainy - Alfheim i Vanaheim. Pierwszy, rządony jest przez Freya. Wywodzą się z niego Elfy, świetlistymi zwane. Drugi jest kolebką rodu Vanów. Plemienia bogów, żyjącego obecnie w sojuszu z Asgardczykami. Piękne to i żyzne krainy. Pełne lasów, pól i pagórków.

Asgard

W wysokich górach na północ od Midgardu, leży kraina Asów. Głównym jej miastem jest Asgard i od niego wzięła swą nazwę. Zamieszkują ją Asowie wraz ze swymi sługami. Plemię to wywodzące się z rodu olbrzymów, porządek sobie upodobało. Ludzi traktują jako młodszych braci, broniąc ich przed pozostałymi rodami gigantów. Droga do niego nie jest prosta. Niektórzy twierdzą, że łatwiej po korzeniu Yggdrasilu się wspiąć lub Bifrostem, który po deszczu się rozpina, łącząc Midgard z Asgardem, niż nieprzebyte góry pokonać. Na wschodzie graniczy z Jotunheimem - podobnie jak Midgard oddzielony od niego rzeką Ifing.

Helheim

Kraina umarłych, jest najbardziej zagadkowa, jeśli o położenie chodzi. Jedni twierdzą, że tuż za Nilfheimem leży, na dowód przytaczając żywe trupy jakie po nim włóczą. Inni mówią, że dostać się do niej można przez Svartalfheimu najgłębsze korytarze. Wszyscy są zgodni, że najkrótszą drogą jest śmierć a dla żywych jeden z korzeni Yggdrasilu. Niewielu jest takich, z takiej wyprawy wrócili by o niej historię opowiedzieć.

Jotunheim

Na wschód od Midgardu, oddzielony rzeką Ifing leży Jotunheim. Kraina olbrzymów, niekończących się łańcuchów górskich i dzikich miejsc. Na jego granicy znajduje się warownia Utgard. Władą nią Skrymir. Nad wszystkimi olbrzymami tej krainy panuje Thrym. Zasiada w swym grodzie i zarazem stolicy Jotunheimu – Thrymheimie.

Midgard

Świat zamieszkały w większości przez ludzi. Osadzony w środku, pomiędzy pozostałymi krainami, jest najłatwiej dostępny dla wszelkich innych ras. Stanowi pomost między pozostałymi światami i jest najczęstszą areną wszelkich wydarzeń. W jego zachodniej części leży kraina zwana "Żelaznym Lasem". Siedzibę ma w niej olbrzymka Angrboda i część jej potomstwa.

Muspellheim

Otoczający Midgard od południa Muspellheim, jest niegościnną krainą wielkiego żaru i ognia. To z niej pochodzi przyjęty do grona Bogów, jako brat krwi Odyna niesławny Loki. Kto tam się udaje, nie wraca żywy, spalony ogniem olbrzymów Muspelu. Legenda głosi, że gdy ruszą na północ rozpocznie się Ragnarok – zmierzch bogów i ludzi.

Nilfheim

Na północ od Asgardu rozciąga się lodowa kraina Nilfheim. W niej swój bieg rozpoczyna Ifing i wiele innych rzek. Wraz z Muspelheimem, Nilfheim dał początek całemu światu, łącząc lód z ogniem w wielkiej pustce Ginnunagap. Nikt przy zdrowych zmysłach nie ma czego szukać w Nilfheimie. Można tam spotkać jedynie cienie tych co umarli i podążają do podziemnego królestwa Hel, lub jako żywe trupy z niego wracają, z misjami sobie jedynie i ich władczyni znanymi. Z takich spotkań, mało kto żywy powraca.

Svartalfheim

Głęboko pod ziemią Midgardu i Asgardu rozciągają się korytarze, wielkie jaskinie i kopalnie. W nich Krasnoludy i Mroczne Elfy upodobały sobie siedziby. Tam konstruują wynalazki i magiczne przedmioty, skarby gromadząc. Svartalfheimem nazwana została ta kraina. Mówią, że głębokimi jaskiniami można z Midgardu do niej dotrzeć.

Yggdrasil

O Yggdrasilu, drzewie światy łączącym wypada powiedzieć jeszcze, jako iż jest on jedną z ważniejszych bram. W Asgardzie on rośnie, pod nim bogowie rady swoje zwołują. Korzenie jego pozwalają na podróże między światami. Jeden w Midgardzie jest osadzony, drugi w Jotunheimie, ostatni zaś w Hel. Korzeni strzeże wąż Nidhogg, urozmaicający sobie nudną wartość wymianą przekleństw z orłem. Ten ostatni siedzi na szczycie Yggdrasila. Komunikują się za pośrednictwem wiewiórki - posłańca zwanej Ratatosk. Chcąc skorzystać z tej drogi, do podróży między światami, trzeba być gotowym na spotkanie z nim.

Istoty rozumne i inne byty

Dziewięć światów zamieszkałych jest przez wiele istot rozumnych i bytów. Poniżej przedstawiam ich opisy.

Olbrzymy lodu i ognia

Na początku pojawiły się olbrzymy, Ymir okrutny ich praojcem był, liczne też potomstwo powstało, z niego. Przez wnuków swych – Odyna, Vilięgo i Ve zabity został. Od tamtej pory nienawiść panuje między plemionami bogów i olbrzymów, mimo iż z tego samego praojca pochodzą. Legenda głosi, że ze szczątków Ymira Midgard cały powstał. Olbrzymy zasiedlają niemal wszystkie światy, najczęściej można je spotkać w Jotunheimie. Ze wschodu do Midgardu przybywają Jotunowie, bo tam są ich główne siedziby. Thrymowi są podlegli a na granicy gród warowny stoi, Utgardem zwany w którym Skrymir rządzi. W Midgardzie z rodu olbrzymów najczęściej spotkać można trole, thursy (olbrzymy lodu) i pomniejszych gigantów. Ludzie unikają ich jak mogą. Od południa Midgard jest ograniczony ognistą krainą Muspelheimu. To z niej pochodzą olbrzymy ognia, którym czarny Surt przewodzi. Najczęściej pojawiają się w świecie ludzi pomniejsi jego przedstawiciele, zwani loki. Psotni i niebezpieczni. Za ich sprawą niespodziewane zaproszenia ognia się zdarzają. Płoną lasy i pola a bywa, że i wsie całe. Olbrzymy często parają się magią - nie wyłączając troli. Są one mądrzejsze od większości ludzi, mimo bardziej prymitywnych obyczajów.

Ich przedstawiciele to:

- 9 fal - dziewięć cór Ran i Aegira. Prawdopodobnie są to matki Heimdalla
- Aegir - olbrzym, władca oceanu zamieszkujący na skale w cieśninie Kattegat. Raz na jakiś czas gości u siebie bogów Asgardu.
- Angrboda - olbrzymka zamieszkująca żelazny las na zachodzie Midgardu. To z nią Loki spłodził potworne potmostwo - Fenrisa, Jormurganda i Hel.
- Hel - olbrzymka, władczyni królestwa umarłych. Półkobieta - półtrup.
- Hymir - olbrzym posiadający ogromny kocioł - ojciec Tyra
- Gerd - olbrzymka, w której zakochał się Frey tak mocno, że oddał jej ojcu swój miecz i podczas Ragnaroku będzie walczył poróżem.
- Gunnlod - olbrzymka, pilnująca miodu poezji uzyskanego z krwi Kvasira
- Loki - olbrzym ognia, związany niejasnymi więzami krwi z bogami Asgardu, którym często płał różne figle. Kłamca i oszust. Zmiennokształtny.
- Ran - olbrzymka oceanu. Zarządza podwodnym królestwem wraz z mężem Aegirem, goszcząc w nich utopionych żeglarzy.
- Suttung - olbrzym. Syn Kvasira i ojciec Gunnlod.
- Surt - olbrzym ognia, który w czas Ragnaroku poprowadzi olbrzymy z Muspellheimu
- Skadi - córka Thiazzięgo. Żona Njorda - jednego z Vanirów.
- Thiazzi - olbrzym burzy, zamieszkujący Thrymheim. Zamieszany w porwanie Idunn. Zabity przez bogów.
- Utgarda-Loki - władca górskich olbrzymów z Jotunheimu. Parający się magią. Zarządza pograniczną twierdzą Utgard. Zwany również Skrymirem.

Boginie i Bogowie

Vanowie i Asowie są boskimi rodami, które szacunkiem przez ludzi są darzone, jako bracia starsi i rodzina. Zgodnie z opowieściami, poprzez podróż Heimdalla bezpośrednio są z nimi spokrewnieni bez względu na stan społeczny. Rody te początkowo walczyły ze sobą. Waśń plemienna została zakończona już dawno i wymienieni zostali zakładnicy, przyjęci później do plemienia. Główna siedziba Vanów leży w Vanaheimie. Hoenir im przewodzi obecnie, z rodu Asów przysłany. Sługi Vanów i ich samych można spotkać w Midgardzie. Są to wszelkie duchy ziemi bytujące w bagnach, lasach, na wzgórzach oraz w wodach śródlądowych i przybrzeżnych. Asgard zamieszkały przez Asów i ich sługi w krainie również zwanej Asgardem się znajduje. Po jej całym obszarze rozrzucone są większe i mniejsze siedziby bogów.

Ich przedstawiciele to:

- Baldr - jasny bóg z Asgardu, syn Odyna i Frigg. Zabity przez ślepego brata Hoda, któremu Loki podstępnie dał strzałę z jemioly - jedynej rośliny, która nie przyrzekała chronić życia Baldura.
- Bragi - bóg poezji z Asgardu. Mądry i umiejący doskonale się wysławić. Mąż Idunn.
- Forseti - asgardzki sędzia i rozjemca. Syn Nanny i Baldura.
- Frey - jeden z Vanów. Dołączył do Asów jako zakładnik pokoju wraz ze swym ojcem Njordem i siostrą Freyą. Patronuje płodności, dobrobytowi i magii. Jeździ na złotym dziku. Rządzi Alfheimem i jasnymi elfami.
- Freya - Vanirka, siostra Freya. Przysługuje jej połowa wybrańców poległych na placu boju. Pani magii, miłości i poległych. Podróżuje powozem zaprzężonym w dwa wielkie koty. Posiada magiczny naszyjnik - Brisningamen i szatę z piór, umożliwiającą zamianę w sokoła.
- Frigg - żona Odyna i królowa Asgardu. Biegła w magii, patronka małżeństw, matek, miłości i płodności. Posiadała dar jasnowidzenia. Jako jedyna poza Odynem mogła zasiadać na Hildskjalfie i obserwować z niego świat.
- Gefjon - jedna z Asynji, patronka rolnictwa. Za jej sprawą i jej synów Zelandia oddzieliła się od Szwecji.
- Heimdall - strażnik tęczowego mostu. Syn 9 fal - córek Ran i Aegira oraz prawdopodobnie Odyna. To on ogłosił swym rogiem, rozpoczęcie Ragnaroku, gdy ujrzy kroczących olbrzymów.
- Hermod - jeden z synów Odyna. Po śmierci Baldura jako jedyny miał odwagę udać się do Hel by z nią rozmawiać o jego przywróceniu do żywych.
- Hod - niewidomy bóg z Asgardu, syn Odyna i Frigg. Mimowolny zabójca swojego brata Baldura.
- Idunn - bogini wiosny. Opiekunka magicznych jabłek, które pozwalają bogom zachować młodość. Jest córką krasnoluda Ivalda i żoną Bragięgo.
- Mimir - Asgardczyk znany ze swej mądrości. Wysłany jako jeden z zakładników do Vanów, został przez nich zgłodzony a jego głowa odesłana Asom. Odyn zakonserwował ją i ponownie ożywił za pomocą magii, by dalej korzystać z jego mądrości i wiedzy.
- Njord - jeden z Vanów. włada wodami przybrzeżnymi. Mąż Skadi i ojciec Freya i Freyi.
- Odyn - najwyższy z Asów. Oddał oko za dar mądrości. Zmiennokształtny, parający się magią. Do niego należy połowa poległych wybrańców - einherjów, z których formuje armię na czas Ragnaroku. Towarzyszą mu kruki - Hugin i Munin (myśl i pamięć) oraz wilki - Freki i Geri (żarłoczny i łapczywy). Po Midgardzie porusza się najczęściej pod postacią jednookiego wędrowca odzianego w szare szaty.
- Sif - żona Thora, patronka pól i urodzaju.
- Sigyn - żona Lokiego. Po jego ukaraniu, pozostała przy nim, zbierając jad z zębów węża. Będzie trwać tam aż do nadejścia Ragnaroku.

- Thor - przyjaciel i obrońca ludzi, zaprzysiężony wróg olbrzymów. Jeden z Asów. Posiada pas zwielokrotniający siłę oraz magiczny młot, który wraca po rzuceniu nim. Porusza się powozem zaprzężonym w kozły.
- Tyr - Asgardczyk, kiedyś prawdopodobnie przywódca Asów. Bóg wojny, przydzielający zwycięstwo. Stracił rękę podczas pętania Fenrisa.
- Ull - jeden z Asów, patronuje łucznictwu i narciarstwu oraz myśliwym. Na jego pierścień składano przysięgi.
- Vidar - syn Odyna i olbrzymki Grithr. Najsilniejszy z Asów, po Thorze. W czas Ragnaroku pomści śmierć Odyna rozrywając Fenrisowi szczękę. Będzie jednym z niewielu, którzy przetrwają Ragnarok.

Elfy i Krasnoludy

Z najdrobniejszych kości Ymira elfy i krasnoludy powstały. Być może dlatego z natury złośliwe są, chciwe i przebiegłe zarówno jedne jak i drugie. Zawsze też są gotowe by dla własnego zysku lub uciechy spletać jakiś brzydki kawał. Dzieła ich rąk za niezrównane uchodzą. W tworzeniu magicznych przedmiotów i rzemiośle przodują nad innymi rasami. **Krasnoludy** zamieszkują najczęściej podziemia Midgardu oraz głęboko pod nim położony Svartalfheim, jednak bywa iż wędrują po innych światach. Przewodzi im Dvalin. Sąsiadujące z nimi **mroczne elfy** (Svartalfy) nieustannie toczą walkę ze wszystkim co po jasnej ziemi Midgardu chodzi. Dain **jasnymi elfami** dowodzi, w Alfheimie osiadłymi – na zachód od Midgardu położonym. Nad Dainem jedynie Frey jest z boskiego rodu Vanów. Alfeim ofiarowano mu jako dar gdy pierwsze zęby wyszły. Krasnoludy są nieco bardziej krępej budowy ciała niż przeciętny człowiek. Mają też ciemniejszą skórę i głębiej osadzone oczy. Elfy są dla odmiany bardziej gibkie i smukłe.

Ludzie

Powstali z dwóch kłód drewna – Jesionu i Wiązu (Ask i Embla), w które Asowie tchnęli życie. Są najmłodszym z plemion i mają najkrótszy czas życia. Wszystkie istoty się starzeją, jednak ludzie najszybciej. Natura pozwoliła im jednak na znacznie większą płodność niż w wypadku wcześniej omawianych istot. To dzięki niej i pomysłowości, ród ludzki nie tylko przetrwał ale zdobywa coraz większe obszary Midgardu.

Związki międzyrasowe

Mieszane małżeństwa, pomiędzy różnymi rasami spotykane są niezwykle rzadko. Wolne związki zdarzają, jak również potomstwo z nich – czasem potworne. Najprościej dla graczy będzie przyjąć, że ich postacie są ludźmi. W zakresie rasy ludzkiej dopuszczalne są wszystkie występujące kolory skóry, włosów i typy budowy.

Pozostałe istoty

Dziewięć światów wypełnione jest różnorodnymi formami życia. Poza zwierzętami typowymi dla danego miejsca na ziemi, występują w nich wszelkie wynaturzenia i potwory. Również uznane dziś za pochodzące z legend i baśni.

Smoki i węże morskie

Smoki pojawiają się niezwykle rzadko, w swej gadziej formie. Zazwyczaj przybierają postać ludzi, nie jest to jednak jedyna forma w jakiej umieją się ukrywać. Są inteligentne, podstępne i chciwe. Bywa iż dochodzą do wysokich stanowisk, bez umiaru ciemiężąc potem podległych sobie ludzi i zagarniając ich bogactwa. Bliskimi krewniakami smoków, są węże morskie - nie wyłączając Jormurganda - syna Lokiego. Część z nich również umie przybierać formy ludzkie. Bywa iż podstępem wabią całe załogi fałszywymi mapami skarbów na zatracenie.

Nieumarli

W chwili narodzin, każda istota otrzymuje od Norn swoje przeznaczenie. Istoty, które nie wykonały swej roli za życia mogą wrócić z grobu jako żywe trupy. Niekiedy ożywia je też chęć zemsty na swych zabójcach - pojawiają się wtedy jako draugry. Trzecią kategorią zmarłych są posłańcy Hel. Wszystkie ich rodzaje budzą lęk wśród żywych. Pozbawione mowy i mimiki, mogą pokazywać gestami i działaniami swoje zamiary. Niezwykle trudno jest je zniszczyć. Pocięte i spalone potrafią po jakimś czasie wrócić, obleczone w inne ciało. Napędza je konieczność wykonania zadania. Odpowiednie zadośćuczynienie, lub wykonanie zadania za nie pozwala na zapewnienie im spokoju i uwolnienie żywych od ich towarzystwa.

Duchy natury

Ziemia zasiedlona jest też przez najrozmaitsze duchy powiązane z naturą (skałami, jeziorami, lasami, polami i strumieniami). Od ich przychylności zależy powodzenie człowieka. Pojawiają się pod postaciami humanoidalnymi lub zwierzęcymi.

Dzikię zwierzęta

W zakątkach Midgardu, mają swe siedziby różnorodne zwierzęta. Zazwyczaj schodzą ludziom z drogi. Przymuszone głodem, lub w poczuciu zagrożenia mogą zaatakować.

Olbrzymie zwierzęta i mityczne potwory

Ze związków międzyrasowych powstają różnego rodzaju wynaturzenia. Jako przykład wystarczy podać dzieci Lokiego - wilka Fenrisa, węża Jormurganda i Hel - półkobietę, półtrupa, obecnie władczynię królestwa zmarłych. Olbrzymie wilki i pająki zasiedlają Żelazny Las na zachodzie Midgardu. Ze związku między człowiekiem i olbrzymką narodził się również Grendel - pustoszący królestwo Hrothgara. Wszelkie hybrydy i istoty nadnaturalne mogą stanąć na drodze wędrowców.

Spółeczność ludzi

Ze względu na to, że Midgard jest najgęściej zaludniony, struktury społeczne są w nim najbardziej zróżnicowane. Niniejszy setting ograniczony jest do społeczności ludzi mieszkających w jego północnej, chłodnej części – zwanych Nordami. Regiony położone bardziej na południe, mogą posiadać zupełnie inne struktury i relacje między występującymi w nich klasami społecznymi. Różnić się mogą też kosmologią i wierzeniami. Informacje o nich mogą pojawiać się, jako opowieści z wypraw handlowych i łupieskich. Część z nich pochodzi od niewolników, którzy z danych regionów pochodzą.

Struktura społeczna i siedziby

W surowym świecie północy, przypominającym kraje skandynawskie i Islandię, samotna jednostka jest skazana na porażkę. Ludzie łączą się w grupy o różnej wielkości. Najmniejszą z nich jest rodzina – zazwyczaj prowadzi ona niewielkie gospodarstwo. Gospodarz ma prawo do uprawy takiej ilości ziemi, jaką jest w stanie obejść lub objechać z ogniem w ciągu jednej doby. Jeśli warunki naturalne na to pozwalają, gospodarstwa łączą się w grupy, tworząc **sioła**. Nie są one zbyt liczne, bo surowy klimat nie sprzyja rozwojowi rolnictwa. Chcąc wyżywić bydło trzeba zapewnić dla niego pastwiska i pokarm na długą zimę. Na terenach bogatych w surowce naturalne – węgiel, rudy metali etc., powstają **osady górnicze**. Po lasach rozrzucone są **siedliska myśliwych, drwali i smolarzy**. Dla osady ważny jest również dostęp do rzeki lub morza. Te położone w najbardziej dogodnych miejscach, zmieniają się z czasem w **grody**. Wokół nich nadal rozciągają się pola i pastwiska. Część ludności para się w nich rzemiosłem, rybołówstwem, handlem oraz wikingiem – czyli wyprawami łupieżczymi.

Długie łodzie

Do tego ostatniego celu używane są długie łodzie, o symetrycznie skonstruowanym dziobie i rufie. Taki kształt umożliwia pływanie nimi w wąskich rzekach i fiordach, bez konieczności obracania. Na środku osadzony jest jeden maszt z dużym, prostokątnym żaglem – barwionym niekiedy w pionowe pasy. Szersze z nich, są zwane **knarami** i używane do przewozu towarów podczas wypraw handlowych. Mają po 4 pary wioseł umieszczanych w pobliżu rufy statku. **Karve, Drakkary** i **Sneki** mają wiosła rozmieszczone na całej długości burt. Te ostatnie są najczęściej używane podczas wypraw wojennych i łupieżczych. Mogą mieć do 20 par wioseł i 30 kroków długości. Na dziobie przed atakiem figura smoka jest montowana, by lokalne duchy ziemi przerazić. Drakkary są największymi okrętami jakie w portach nordów można spotkać. Wodzowie z nich korzystają do celów reprezentacyjnych. Robią ogromne wrażenie. Mogą mieć 50 kroków długości ale miejsc na wiosła mają nieco mniej niż Sneki. Karve są z nich najmniejsze – 20 kroków liczą, nie więcej i 8 par wioseł tylko potrzebują. W czasie pokoju, służą do łowienia ryb i transportu towarów po okolicznych osadach. Od nich mniejsze tylko są **Skiffy**. Nawet jedna osoba obeznana z rzemiosłem żeglarskim może na nich sama na połowy ruszać.

Klasy społeczne

W społecznościach wyróżnić można trzy główne klasy:

- Niewolników, zazwyczaj przywiezionych z wypraw łupieżczych.
- Wolnych ludzi wykonujących swoje zawody – chłopów, rzemieślników oraz wojowników.
- Jarłów – lokalnych przywódców posiadających drużynę wojów.

W społeczności nordów możliwa jest zmiana statusu społecznego, dla każdej z tych klas. Niewolnik, który wykaże się przemyślnością i samodzielnością może uzyskać wolność. Wolny człowiek, podobnie może tę wolność stracić lub wyrosnąć na lokalnego przywódcę. Jarl, jeśli opuszczą go wojownicy może zejść do statusu wolnego człowieka a w skrajnych wypadkach nawet niewolnika. Oczywiście jarlowie również parają się jakimś rzemiosłem lub uprawą roli – nawet jeśli są w stanie wynająć ludzi. By zachować swój status, muszą stale wykazywać się gospodarnością i dbałością o własny majątek.

Poza imieniem każdy posiada też nazwisko lub przydomek (czasem oba). Rodowe nazwiska są tworzone zgodnie z następującym schematem:

- dla synów od imienia ojca, z końcówką -son,
- dla córek od imienia matki, z końcówką -dottir.

Z małżeństwa Olafa Jonassona i Helgi Gerddottir, mogą być dzieci Eryk Olafson i Gerda Helgdottir.

Umiejętności walki, posiadają niemal wszyscy. Większość dorosłych osób włada toporem i umie używać łuku lub procy. Ci, którzy zarabiają na chleb podczas wypraw handlowych i najazdów, szybko nabierają większej wprawy. Uzbrojenie jest proste i funkcjonalne. Wolni ludzie używają wzmocnionych skórzanych kaftanów, dużych okrągłych tarcz i toporów. Równie popularne są seaxy – przypominające długie, ciężkie noże (do 50 cm). Czasami noszą również długie włócznie i łuki. Miecze spotykane są znacznie rzadziej, podobnie jak kolczugi i zbroje jaszczurcze.

W pewien sposób osobną klasą społeczną są również elitarni wojownicy. Wieści głoszą, że potrafią zmieniać się w dzikie bestie – wilki (Ulfhednar) lub niedźwiedzie (Berserker). Pod ich postacią atakują przeciwników. Szkołą się w zamkniętych osadach. Po jego zakończeniu pozostają na służbie lub najmują się bogatszym jarlom. Dopóki służą lokalnej społeczności, mają swoje miejsce w niej. Jeśli zaczynają przekraczać prawo lub nie panują nad swymi umiejętnościami i popędami – są karani jak każdy inny. Jeśli karą nie jest śmierć, to bywają wygnani. Tacy wygnańcy określani są mianem Wargów – złych wilków i bestii – tak też są traktowani. Każdy kto ich spotka, ma prawo ich zabić.

Władza i prawo

W swoim gospodarstwie, każdy rządzi się sam. Mąż i żona jednakże i równe mają prawo głosu. W razie śmierci męża, cały jego majątek dziedziczy żona i nim zarządza. W wypadkach rozejścia się, mąż i żona dzielą majątek po połowie. Osada decyzje jej dotyczące podejmuje na zebraniu, zwanym Thingiem. Na nim też przywódca osady jest wybierany i on w jej imieniu występuje publicznie. Zazwyczaj jest to jeden z lokalnych jarłów, jako iż powinien być w stanie utrzymać własną drużynę wojów. Raz do roku, w każdej krainie jest wielki targ organizowany. Połączony z zebraniem przywódców okolicznych osad, Althingiem jest zwany. Na nim rozstrzygane są spory pomiędzy osadami i ich członkami, których małe Thingi nie były w stanie rozstrzygnąć. Jeśli szykowana jest większa wyprawa, na nich też odbywają się uzgodnienia jej dotyczące.

Przestępstwa karane są z całą surowością. Zasada „krew za krew” może być zamieniona na „wykupne”. Pozwala to na zawarcie ugody i zapobiegnięcie wojnom rodowym, ciągnącym się w nieskończoność.

Wierzenia

Nordowie wierzą w wielu bogów, przy czym podchodzą do nich jak do starszych i silniejszych braci. Nie oczekują też od nich specjalnej uwagi czy „spełnienia życzeń”. Nie wykształcili kasty kapłańskiej. Załatwiając swoje sprawy z bogami, unikają pośredników. Obrzędem i rytuałem religijnym przewodzi zwyczajowo głowa rodu. W wypadku uroczystości o większym zasięgu – najbardziej szanowany członek społeczności. Zdarza się również, że zaszczyt ten jest powierzany szczególnie znamietemu gościowi jako dowód zaufania i szacunku. Niekiedy pojawiają się osoby twierdzące, że dedykują swe życie któremuś z bogów lub co gorsza olbrzymów. O ile nie stanowią zagrożenia dla społeczności – traktowane są z lekkim przymrużeniem oka, jako niegroźni szaleńcy. Sytuacja zmienia się diametralnie jeśli swoim zachowaniem naruszają standardy społeczności, w której żyją. W takich wypadkach zazwyczaj poddawani są sądowi na thingu. W zależności od stopnia winy może im grozić wygnanie lub śmierć.

Poza bogami, ofiary składane są również duchom lokalnym oraz przodkom. Kult tych ostatnich jest bardzo istotny ze względu na więzi rodowe. Większość świąt ma charakter spotkań połączonych z biesiadą, podczas której wznoszone są okolicznościowe toasty i przemówienia. Organizowane są również powiązane z nimi rozrywki i zabawy. Nordowie uwielbiają wszelkie konkursy, gry i wyścigi. Popisują się w nich zarówno swoją sprawnością fizyczną jak i umysłową.

Jeśli ofiara ma charakter wotywny dary topione są w bagnach lub palone. Zdarza się, że poza przedmiotami, składane są również ofiary z niewolników, jednak nie jest to regułą. Tego typu rytuały mają charakter dziękczynny - po powrocie z wyprawy.

Ciekawym obyczajem jest ciśnięcie oszczepem ponad wojskami przeciwnika. W ten sposób poświęca się armię wroga Odynowi - dając jej znak, że nie będzie litości.

Kultura i sztuka

W surowym klimacie północy, dominującą formą artystyczną i jednocześnie edukacyjną jest przekaz ustny. Sagi i opowieści o przygodach bohaterów i przodków dostarczają rozrywki przez długie, zimowe miesiące. W efekcie wykształcił się zawód Skalda. Z samego snucia zajmujących historii trudno jest wyżyć. Często zajmują się tym wędrowcy, szukający również innych, dorywczych prac. Przenoszą oni wieści między osadami i prowadzą awanturniczy tryb życia.

Nie samymi opowieściami żyją Nordowie. Jako zręczni rzemieślnicy opanowali i udoskonaliili sztukę obróbki drewna, gliny, kości i rogu oraz kamienia. Znają się doskonale na obróbce metali. Tworzone przez nich ornamenty mają kształty wielokrotnie przeplecionych linii. Stylizowane są na splecione zwoje wężowego cielska, otaczającego właściwy rysunek. Naturalna potrzeba piękna, powoduje że ozdabiają niemal wszystkie przedmioty jakich używają.

Z ościennych krain przywieźli ideę pisma – jednak dostosowali je do własnych potrzeb. Znakom runicznym, których używają nadali zarówno znaczenie zgłoskowe jak i symboliczne. Dzięki takiemu zabiegowi, np. słowo człowiek lub słońce mogą zapisać jednym znakiem. Przydaje się to gdy jest mało miejsca na umieszczenie napisu lub materiał jest trudny w obróbce. Umiejętność pisania nie jest ograniczona do konkretnej klasy społecznej, jednak nie każdy z Nordów uważa, że jest mu potrzebna. Najczęściej znają je i używają jarlowie, kupcy i rzemieślnicy. Ci ostatni traktują je raczej użytkowo oznaczając nim swoje prace.

Magia

Nordowie są mocno zależni od natury. W razie chorób i dolegliwości muszą polegać na swojej wiedzy zielarskiej. Niektórzy stosują dodatkowe rytuały i zaklęcia, łącząc ziołolecznictwo z magią runiczną. Osoby parające się tym nazywane są Graseleknirami.

Odkrycie pisma, dało możliwość wyodrębnienia się osobnej gałęzi magii – zwanej magią run. Mity głoszą, że Heimdall podczas swej wędrówki po ziemi, przekazał sekrety tej magii swojemu potomkowi. Większość Runemasterów należy do klasy jarłów. Łączą oni swą umiejętność z wykonywanym zajęciem, od którego zależy ich byt. Zaklęcia runiczne, mają postać pełnych zdań lub pojedynczych symboli zawierających w sobie ukryty przekaz. Magia runiczna jest wykorzystywana zarówno do zdobycia uczuć kobiety / mężczyzny jak i do przeklinania całych włości i sprowadzania na nie zarazy. Istotną rolę pełni również w rzemiośle wojennym – wzmacniając właściwości mieczy i tarcz. Niektórzy mawiają, że pozwala na porozumiewanie się ze zwierzętami a nawet ożywianie trupów.

Trzeci typ magii wykonywany jest głównie przez kobiety. Określany jest mianem Seidhr. Polega na wprowadzeniu się w trans (czasem grupowy), pozwalający na komunikację z duchami i ich przyzywanie. Zazwyczaj stosowany jest do poznania informacji dotyczących przeszłych i odległych wydarzeń. Czasami otrzymania rad dotyczących bliskiej przyszłości. Osoby praktykujące ten rodzaj magii zwane są Seidkona (kobieta) lub Seidmanem. To najbardziej ceremonialny z omawianych tu typów magii. Do rytuałów tworzona jest specjalna przestrzeń. Prowadzący rytuał znajduje się na podwyższeniu lub w inny sposób wyróżnia miejsce wokół siebie. Miejscem rytuałów bywają najczęściej sale zgromadzeń, cmentarze, pagórki lub rozstaje dróg.

Ostatnim z opisywanych, choć nie mniej istotnym rodzajem magii praktykowanej przez Nordów jest wróżbiarstwo. Wieszczki i wieszczowie korzystają z technik zbliżonych do Seidhr, aby osiągnąć stan transu. „Przyszłość” odczytują z omenów (lotu ptaków, zachowania zwierząt), wnętrzości ofiar lub rzucając kawałki drewna, ze znakami, które po wróżbie palą.

Nordowie traktują wszelkie osoby parające się magią z pewną nieufnością. Szanują je za konkretne umiejętności, potrzebne w społeczeństwie. Jednocześnie trochę się ich boją – co wywołuje niechęć i agresję, zwłaszcza gdy społeczność pada ofiarą jakiejś klęski. Jest to uzasadnione. Większość pozostałych istot inteligentnych również ma umiejętności magiczne. Osoby parające się magią są postrzegane jako pozostające z nimi w pewnym kontakcie.

Jonasgard i okolice – moduł sandboksowy

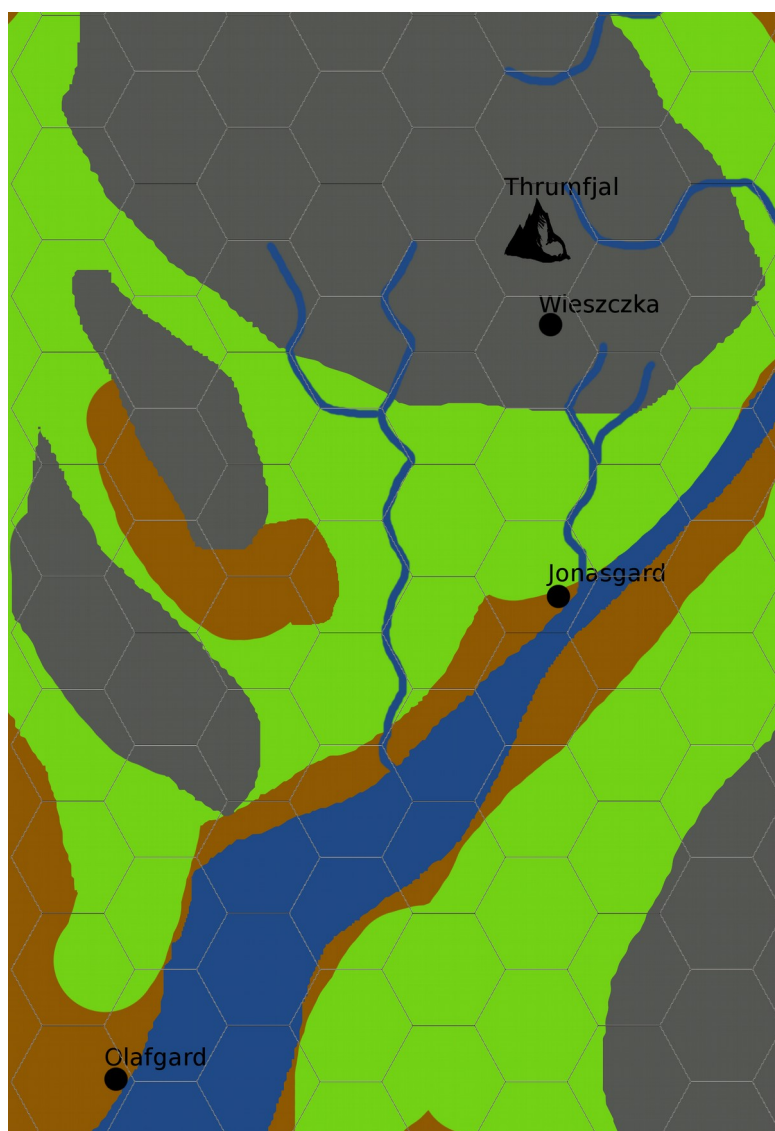
Jonasgard

W południowo-zachodniej Nordii znajduje się gród Jonasgard. Aktualnie rządzi nim **Olaf Jonason**, syn Jonasa Olafsona - założyciela osady. Pod swoją komendą władca ma około 20-30 wojów oraz 5 doskonale wytrenowanych Ulfhednarów. Dwukrotnie tyle jest w stanie szybko zebrać z wolnych ludzi, zamieszkujących gród i jego pobliskie okolice. Położona w głębi fiordu osada ma dobrze chroniony, wysokimi brzegami port, w którym kotwiczy kilka snekk i skiffów.

Wokół osady rozsiane są pola uprawne. Pobliskie lasy kryją kilka niewielkich osiedli myśliwych, bartników i stolarzy. W samym grodzie znaleźć można kuźnię, szkutnika, trudniącego się również stolarką, karczmę, w której gospodarz warzy niezłe piwo i łucznika, u którego można zamówić doskonałe łuki i strzały. Raz w tygodniu odbywa się mały targ, na który zjeżdżają ludzie z okolicznych wiosek i lasów by powymieniać się towarami,

plotkami i rozsądzać spory. Na ten dzień, wszelkie próby bezpośredniego rozstrzygnięcia swoich zatargów są zawieszane, chyba że obie strony wyrażą zgodę na publiczny pojedynek. Poza rzemieślnikami, w Jonasgardzie swoje stałe kramy ma również dwóch kupców. Każdy z nich dysponuje jedną snekką i obsadą ludzi do niej. Ich wyprawy (nie zawsze czysto handlowe), są podstawowym źródłem towarów "ekskluzywnych". Oczywiście konkurują między sobą i czasami między ich załogami wybuchają kłótnie i bójki, jednak gdy wyprawa zapowiada większy zysk - umieją połączyć siły i doskonale współpracować.

Olaf pełni rolę sędziego i rozjemcy. Czasami, jeśli ma pilne sprawy lub nie ma go w osadzie, zastępuje go żona - **Gerda Astridottir**. Jest łagodniejsza, choć nie mniej rozumna od męża i niektórzy wolą przedłużyć swój zatarg by stanąć przed nią.



Charakterystyki BN'ów

Gerda Astridottir – żona Olafa Johansona, podczas jego nieobecności pełni rolę przywódcy osady.

Typ charakteru: Rozjemca – umie znaleźć złoty środek i manipulować otoczeniem.

Wysokość postaw- B: 2, K: 1, MP: 3, SF: 1, Sp: 2, Sz: 1, Obrona: 5

Walczy toporem (1) i łukiem (2)

Wytrzymałość: 4 punkty ([] [] [] [])

Olaf Johanson – syn Jonasa Olafsona, aktualny wódz Jonasgardu.

Typ charakteru: Zdobywca – energiczny, dążący szybko do wyznaczonych celów.

Wysokość postaw- B: 2, K: 1, MP: 1, SF: 3, Sp: 2, Sz: 1, Obrona: 7

Walczy mieczem (2), oszczepem (1) i łukiem (2)

Wytrzymałość: 6 punktów ([] [] [] [] [] [])

Osadnicy – w większości utrzymują się z pracy rąk własnych, ale trudne czasy wymagają umiejętności obsługi broni.

Dobrze (3) władają wybranym typem oręża: topór, kij, oszczep, łuk, proca

Obrona: 5

Wytrzymałość: 2 punkty ([] [])

Wojownicy Jonasgardu – zaprawieni w bojach i rajdach. Nieźle wyszkoleni i lojalni.

Specjalizują się w jednej z broni na poziomie bardzo dobrym (4) i w drugiej na poziomie dobrym (3): miecz, topór, oszczep, łuk, proca

Obrona: 6

Wytrzymałość: 2 punkty ([] [])

Ulhednarzy – elitarni wojownicy. Związani długim honorowym z Olafem.

Są wyszkoleni (5) w jednej z broni i drugą posługują się bardzo dobrze (4): miecz, topór, oszczep, łuk, proca

Obrona: 7

Wytrzymałość: 3 punkty ([] [] [])

Thrumfjal

W górach, na północ od Jonasgardu wznosi się niedostępny szczyt, zwany Thrumfjal (Góra Grzmotów).

Mało jest odważnych, którzy próbowali go zdobyć i wrócili żywi - a nikt nie może się szcycić, dotarciem na jego wierzchołek.

Jaskinia wieszczki

U podnóża Thrumfjalu znajduje się jaskinia, w której siedzibę urządziła **wieszczka Aslog** (seidkona). Ta stara kobieta cieszy się poważaniem wśród okolicznych mieszkańców. Jej usługi nie są tanie, ale ponoć skuteczne.

Charakterystyka BN'a

Wieszczka Aslog – seidkona, parająca się wieszczaniem i magią. Mieszka samotnie (czy aby na pewno?) w górach.

Typ charakteru: Perfekcjonistka, żyjąca wedle swoich zasad. Wymaga zachowania adekwatnego do jej pozycji.

Wysokość postaw- B: 2, K: 2, MP: 3, SF: 1, Sp: 2, Sz: 1, Obrona: 6

Walczy magią iluzji (2) i kijem (1)

Wytrzymałość: 4 punkty ([] [] [] [])

Olafgard

U ujścia fiordu do morza, leży kolejny duży gród - Olafgard. Władą w nim **Olaf Krzywy**. Relacje między nim a Jonasonem są zmienne - każdy z władców dba przede wszystkim o swoje interesy i podległych mu ludzi.

Charakterystyki BN'ów

Olaf Krzywy – aktualny wódz Olafgardu.

Typ charakteru: Szef – bezceremonialny i bezpośredni. Płaci i wymaga.

Wysokość postaw- B: 3, K: 1, MP: 1, SF: 2, Sp: 2, Sz: 1, Obrona: 6

Walczy toporem (2), oszczepem (1) i łukiem (2)

Wytrzymałość: 5 punktów ([] [] [] [] [])

Osadnicy – w większości utrzymują się z pracy rąk własnych, ale trudne czasy wymagają umiejętności obsługi broni.

Dobrze (3) władają wybranym typem oręża: topór, kij, oszczep, łuk, proca

Obrona: 5

Wytrzymałość: 2 punkty ([] [])

Wojownicy Olafgardu – zaprawieni w bojach i rajdach. Nieźle wyszkoleni i lojalni.

Specjalizują się w jednej z broni na poziomie bardzo dobrym (4) i w drugiej na poziomie dobrym (3): miecz, topór, oszczep, łuk, proca

Obrona: 6

Wytrzymałość: 2 punkty ([] [])

Plotki i wieści

Ludzie plotkują i opowiadają sobie niestworzone historie od wieków. Historie, zarówno prawdziwe jak i te wysane z palca, mogą być inspiracją do wyruszenia w drogę lub podjęcia się zadania na miejscu.

Tabela Plotek nr 1 – Temat wydarzenia (1d6 wiersz / 1d6 kolumna)						
1d6 \ 1d6	1	2	3	4	5	6
1	Rozbójnicy ukradli	Rozbójnicy porwali	Rozbójnicy napadli	Rozbójnicy spalili	Rozbójnicy zabili	Rozbójnicy pomogli
2	Wilki / niedźwiedzie napadły	Wilki / niedźwiedzie zabiły	Wilki / niedźwiedzie porwały	Wilki / niedźwiedzie pomogły	Olbrzymy / trole napadły	Olbrzymy / trole porwały
3	Olbrzymy / trole ukradły	Olbrzymy / trole spaliły	Olbrzymy / trole zabiły	Olbrzymy / trole pomogły	Duchy ziemi / wody porwały	Duchy ziemi / wody ukradły
4	Duchy ziemi / wody zabiły	Duchy ziemi / wody pomogły	Krasnoludy / elfy ukradły	Krasnoludy / elfy porwały	Krasnoludy / elfy napadły	Krasnoludy / elfy spaliły
5	Krasnoludy / elfy zabiły	Krasnoludy / elfy pomogły	Bogowie porwali	Bogowie zabili	Bogowie ukradli	Bogowie pomogli
6	Wikingowie / sąsiedzi ukradli	Wikingowie / sąsiedzi porwali	Wikingowie / sąsiedzi napadli	Wikingowie / sąsiedzi spalili	Wikingowie / sąsiedzi zabili	Wikingowie / sąsiedzi pomogli

Tabela Plotek nr 2 – Ofiara wydarzenia (1d6 – kolumna zgodna z T1)					
1d6	Kolumna 1	Kolumna 2	Kolumna 3	Kolumna 4	Kolumna 5
	Komu co ukradli?	Komu co / kogo porwali?	Kogo napadli? / Kogo zabili?	Kogo / Co spalili?	Komu w czym pomogli?
1	Kupcowi złoto	Kupcowi córkę	Kupców	Chałupę	Chłopu w zbiorach
2	Pasterzowi zwierzę/ta	Chłopu dzieci	Chłopów / Rybaków	Łódź	Kupcowi podczas podróży
3	Górnikom urobek / rybakom połów	Pasterzowi stado	Wędrowców / Myśliwych	Towar kupcom	Napaść na... (rzuć 1d6 - kolumna 3)
4	Skóry myśliwym	Podróżnym konie	Grupę wojów	Uprawy	Wędrowcom
5	Kupcowi towary	Kobiety z osady	Górników	Osadę	Żeglarzom / Rybakom
6	Kowalowi broń	Komuś przyjaciela	Kobiety / dzieci	Rodzinę / grupę osób	Wojownikom

Tabela Plotek nr 3 – Gdzie i kiedy						
1d6	1	2	3	4	5	6
Gdzie?	Tutaj	Niedaleko	Po drugiej stronie rzeki	W lesie	W górach	Daleko
Kiedy?	Wczoraj	Dwa dni temu	Z tydzień	Ze dwa tygodnie	Będzie miesiąc	Dawno

Przykładowe plotki jakie można usłyszeć w Jonasgardzie to:

- **Wilki (T1: 2/1)** tak się rozzuchwaliły, że **napadły** na grupę obozujących **najemników (T2: 4) nieopodal (T3: 2)** pobliskiej wioski, **około tygodnia** temu (T3: 3).
- **Wilki (T1: 2/1)** rozszarpały wyprawiane skóry **myśliwemu (T2: 3)**, który zarzeka się że dawno nie widział tak wielkich bestii. Było to **w lesie (T3: 4)**, **dwa dni temu (T3: 2)**.
- **Okoliczni rybacy wracają z połowów z pustymi i porwanymi sieciami. (Duchy wody kradną (T1: 6/3), okolicznym (T3: 1) rybakom połów (T2: 3))**

Oczywiście, gracze sami muszą wybrać w którą stronę podążą - być może, poszukają również innych celów, albo będą nadal spokojnie trwonili majątek w karczmie.

Wydarzenia losowe

Podczas podróży postacie graczy mogą się natknąć na wydarzenie losowe. Sprawdzenie czy miało ono miejsce można wykonać posiłkując się poniższą tabelą.

UWAGA: zaistnienie wydarzenia „resetuje” bonusy do rzutów.

Tabela sprawdzenia czy zaistniało wydarzenie losowe						
1d6	1	2	3	4	5	6
Wydarzenie	Nie	Nie	Nie ale +1 przy kolejnym teście. Bonusy sumują się.		Tak	Tak, podwójne

Jeśli zaistniało wydarzenie, rzuć 2d6 i odczytaj wynik, adekwatnie do terenu, na którym znajdują się gracze. Jeśli na danym heksie, jest więcej niż jeden teren - użyj przeważającego lub wykonaj dodatkowy rzut, by określić na którym terenie aktywowało się spotkanie. Jeśli spotkanie się powtarza możesz odjąć 1 od uzyskanego wyniku, by wygenerować nowe.

2d6	Tabela wydarzeń losowych					
	Woda	Równiny	Lasy	Góry	Miasto	Wioska / Siedlisko
2,3	potwór / troll wodny	jasne elfy	gigantyczne pająki	troll górski	stary wróg	poczucie tajemnicy
4	wąż morski	kamień runiczny	tajemnicze drzewo	krasnoludy	złodziejaszek	złodziejaszek
5	dziwna skała	dziki	rozbójnicy	niedźwiedź	żebrak	podejrzany typ
6	stado ptaków	wilki	wilki / rysie	kozice	rzemieślnik	inwentarz
7	ławica ryb	drobne zwierzęta	sarny / jelenie	dziwne skały	kupiec	chłop
8	rybak	siedlisko (1d3: 1 - zrujnowane, 2 - zwykle, 3 - dostatnie)	drwal	górnik	strażnik	podróżnik
9	łódź z kupcami	chłop	siedlisko (1d3: 1 - zrujnowane, 2 - zwykle, 3 - dostatnie)		targ	kupcy
10	łódź z wojownikami	kupcy	bartnik	rozbójnicy	stary znajomy	najemnik
11,12	wiry wodne	najemnicy	myśliwy	kupcy	tajemnicze zaproszenie	Rzuć dwa razy

Przykład: *Ruszając z Jonasgardu, zaczynać będą wyprawę na terenach leśnych. w bezpośredniej bliskości grodu mają niewielką szansę na wydarzenia losowe ale już o dzień drogi od niego, nadal przebywają na terenach leśnych i natknąć się mogą na bartnika - Gunnara Gunnarsona, wściekłego na cały świat bo mu niedźwiedź poniszczył barcie.*

Jeśli mu nie pomogą (nie podejmują wyzwania), spiesząc się np. do wieszczki - w końcu brak ryb to kłopot całej osady, w kolejnym dniu dotrą do podnóża gór. Mają tam szansę spotkać ... niedźwiedzia wylegującego się na skałach, w promieniach słońca. Już tylko dwa dni drogi, za to dość wyczerpującej dzielą ich od jaskini, w której urządziła swe gospodarstwo „spakona” (wieszczka). Wędrując bezdrożami pierwszego dnia nie natknęli się na nic niezwykłego, ale drugiego znów pojawił się niedźwiedź. Takie zachowanie dzikich zwierząt nie wydaje się naturalne.

Charakterystyki BN'ów

Bogowie – kapryśni i nieprzewidywalni, płatają czasami ludziom figle albo rozgrywają z ich pomocą swoje wewnętrzne gry. Wielu z nich jest zmiennokształtnych.

Władają wybranym typem oręża oraz magią na poziomie boskim (10): topór, miecz, oszczep, łuk

Obrona: 10

Wytrzymałość: 10 punktów ([] [] [] [] [] [] [] [] [] [])

Chłopi / Rzemieślnicy / Pasterze / Rybacy / Myśliwi / Wędrowcy etc. – w większości utrzymują się z pracy rąk własnych, ale trudne czasy wymagają umiejętności obsługi broni.

Dobrze (3) władają wybranym typem oręża: topór, kij, oszczep, łuk, proca

Obrona: 5

Wytrzymałość: 2 punkty ([] [])

Duchy ziemi / wody – drażliwe i nieprzewidywalne. Bywają pomocne ale urażone potrafią się zapamiętałe mścić.

Fantastycznie (7) władają magią – zwłaszcza związaną z żywiołem, z którego pochodzą.

Obrona: 7

Wytrzymałość: 5 punktów ([] [] [] [] [])

Dziki – żyją w stadach dochodzących do 20 osobników, składających się z kilku loch z młodymi. Znacznie większe odyńce bytują samotnie. Są agresywne (4) – zwłaszcza lochy z młodymi. Atakując zrywają się do szarży. Powaloną ofiarę tratują i gryzą.

Obrona: 6

Wytrzymałość: 2 punkty ([] [])

Elfy – złośliwe, podstępne i zwodnicze – tak w skrócie można je określić.

Fantastycznie (7) władają magią i wybranym typem oręża: miecz, sztylet, oszczep, łuk

Obrona: 7

Wytrzymałość: 4 punkty ([] [] [] [])

Krasnoludy – złośliwe, wredne i chciwe – tak w skrócie można je określić. Pomogą ale tylko jeśli będą w tym widziały swój zysk lub możliwość realizacji własnych planów.

Fantastycznie (7) władają magią i wybranym typem oręża: topór, oszczep, łuk

Obrona: 7

Wytrzymałość: 6 punktów ([] [] [] [] [] [] [])

Kupcy – żyją z handlu i niebezpiecznych wypraw. Ich celem jest zysk.

Bardzo dobrze (4) władają wybranym typem oręża: topór, miecz, oszczep, łuk

Obrona: 6

Wytrzymałość: 2 punkty ([] [])

Najemnicy – zaprawieni w bojach i rajdach.

Specjalizują się w jednej z broni na poziomie bardzo dobrym (4) i w drugiej na poziomie dobrym (3): miecz, topór, oszczep, łuk, proca

Obrona: 6

Wytrzymałość: 2 punkty ([] [])

Niedźwiedzie – żyją zazwyczaj samotnie. Podrażnione są sprytnie i niebezpieczne.

Pazury i wielka siła, czynią z nich trudnych (6) przeciwników

Obrona: 6

Wytrzymałość: 3 punkty ([] [] [])

Olbrzymy – wielka siła i wzrost nie implikują tępoty. Część z olbrzymów mimo hołdowania prymitywnym popędom zna się bardzo dobrze (4) na magii.

Bardzo dobrze (4) władają wybranym typem oręża: topór, maczuga, oszczep, kamienie

Obrona: 7

Wytrzymałość: 5 punktów ([] [] [] [] [])

Robójnicy / Wikingowie – żyją z walki i niebezpiecznych wypraw. Ich celem są łupy.

Bardzo dobrze (4) władają wybranym typem oręża: topór, miecz, oszczep, łuk

Obrona: 6

Wytrzymałość: 2 punkty ([] [])

Rysie – te wielkie koty, żyją samotnie. Wielkością podobne są do wilków. Nie atakują ludzi bez powodu, ale głód lub wkroczenie na ich teren może powodować agresję.

Bardzo dobrze (4) posługują się zębami i pazurami.

Obrona: 6

Wytrzymałość: 2 punkty ([] [])

Węże wodne – gigantyczne potwory – zazwyczaj morskie. Bliscy krewni smoków. Potrafią samodzielnie zatopić lub poważnie uszkodzić statek. Doskonale pływają. Część z nich jest jadowita. Ofiary oplatają i wciągają w otchłań. Specjalizują się (5) w niespodziewanych, szybkich atakach.

Obrona: 8

Wytrzymałość: 5 punktów ([] [] [] [] [])

Wilki – żyją w watachach, składających się nawet z kilkunastu osobników. Nie atakują ludzi bez powodu, ale głód lub wkroczenie na ich teren może powodować agresję.

Bardzo dobrze (4) posługują się zębami i pazurami. Mają też świetnie opanowane działania zespołowe.

Obrona: 6

Wytrzymałość: 2 punkty ([] [])

Wojownicy – zaprawieni w bojach i rajdach.

Specjalizują się w jednej z broni na poziomie bardzo dobrym (4) i w drugiej na poziomie dobrym (3): miecz, topór, oszczep, łuk, proca

Obrona: 6

Wytrzymałość: 2 punkty ([] [])

Trole – tylko z pozoru tępe, szczególnie upodobały sobie dziedzinę iluzji. Są w nich bardzo dobre (4) – zwłaszcza w tworzeniu iluzji mostów, po których można przejść przez rzekę lub nad przepaścią.

Bardzo dobrze (4) władają wybranym typem oręża: topór, maczuga, oszczep, kamienie

Obrona: 7

Wytrzymałość: 4 punkty ([] [] [] [])

Zwierzyna płowa / bydło etc. – niesprokowane, nie atakują ludzi i raczej ich unikają. Jeśli nie mają wyjścia, kopią, gryzą i / lub bodą (3), w zależności od gatunku.

Obrona: 5-6

Wytrzymałość: 2 punkty ([] [])

Pozostałe generatory

Imiona i Nazwiska

Tabela imion męskich i żeńskich, ułatwia wygenerowanie unikalnych, przypadkowych BN'ów. Nazwiska tworzy się rzucając ponownie na tabelę imion. Męskie nazwiska mają końcówkę -son (np. Olafson) a żeńskie -dottir (np. Aslogdottir) - nazwisko dziedziczy się po rodzicu tej samej płci.

1d3	Imiona męskie 1d3 – wiersz / 1d3 kolumna		
	1d3		
	1	2	3
1	Eryk	Bard	Ragnar
2	Olaf	Canut	Uffe
3	Arwid	Gunnar	Kettill

1d3	Imiona żeńskie 1d3 – wiersz / 1d3 kolumna		
	1d3		
	1	2	3
Inga	Sigrid	Sassa	
Gerd	Ylva	Tordis	
Helga	Ingrid	Saga	

Przykłady: *Eryk Ragnarson, Uffe Gunnarson, Inga Ylvasdottir, Ylva Gerddottir*

Stosunek Bohaterów Niezależnych do Postaci Graczy

Używając kości 1d6, możemy w bardzo prosty sposób określić wstępne nastawienie spotkanych Bohaterów Niezależnych (BN) do Postaci Graczy (PG). Stosujemy w tym celu wzorzec, analogiczny jak w wypadku testu rozstrzygającego. Zachowanie graczy może wpłynąć na zmianę relacji, podobnie jak stereotyp dotyczący BN'a.

Przykład 1: *Zbóje mają parszywą reputację. W efekcie sami są nieufni – test relacji powinien być obciążony karą -1 (rzut 1d6-1)*

Przykład 2: *Karczmarz, nawet jeśli nie jest naprawdę przyjazny postaciom graczy, stara się zachować dobre relacje z klientami. Test relacji może mieć bonu +1 (rzut 1d6+1)*

Tabela relacji BN vs Gracz						
1d6	<=1	2	3	4	5	6=>
Nastawienie	Wrogie	Nieprzyjazne	Nieufne	Ostrożne	Pokojowe	Przyjacielskie

Tworzenie nazw regionalnych

Nazwy lokalne są tworzone zazwyczaj za pomocą potocznych rzeczowników lub przymiotników, z dodaniem końcówki adekwatnej do punktu charakterystycznego. Przykładem jest Jonasgard - czyli "gród" / "siedziba" Jonasa czy Thrumfjal - czyli Góra Grzmotów (po islandzku: thrumur - grzmot, fjllidh - góra). W okolicach Jonasgardu, okolicznościowe nazwy mogą mieć następujące końcówki (używane w języku Nordów):

- siedziba / gród: -gard
- góra: -fjal
- wzgórze: -hedh
- las: -skog
- rzeka: -ain
- wioska: -thorpidh

Przedrostki możemy losować z poniższej tabeli, rzucając 3d3. Dla ułatwienia rzeczowniki i przymiotniki zostały podane i po polsku i w języku Nordów, zbliżonym nieco do islandzkiego. Tworząc nazwę warto postarać się, by brzmiała zgrabnie, czasem warto więc opuścić końcówkę wyrazu, lub ją odpowiednio dostosować. W niektórych wypadkach można rozważyć tworzenie nazw dwuczłonowych - np. Góra Przekłętego Grzmotu może zostać stworzona jako Bolvadhur Fjal ale już sama Przekłeta Góra to Bolvadfjal.

		1d3		
1d3	1d3	1	2	3
1	1	Grzmot / Thrumur	Zielony / Grent	Mroczny / Dokk
1	2	Samotny / Einmana	Przekłety / Bolvadhur	Ostatni / Sidhasta
1	3	Ogień / Eldur	Mokry / Blatur	Twardy / Sterkur
2	1	Wilk / Ulfur	Niedźwiedź / Bera	Troll / Troll
2	2	Czarodziejski / Evintyri	Błękitny / Blar	Siwy / Gra
2	3	Głupi / Heimskur	Stary / Gamall	Pająk / Kongulo
3	1	Kupiec / Kaupskip	Strażnik / Iryggi	Trup / Lik
3	2	Żelazo / Jarn	Woda / Vatn	Skala / Rokk
3	3	Duch / Andi	Wąż / Snake	Dom / Husidh