

# VELKOMMEN TIL NYFOLD



et har gått mer enn fire mannsalder siden Ragnarok. Profetiene tok feil. Solen fikk aldri et barn, og verden går videre i kontinuerlig duskørke. Lommer av sivilisasjon er under konstant trussel fra en verden forvrid av mislykket dommedag, og siden gudene falt på Vigrid gir bønner og blot ingen svar.

Men motgang har alltid vært en del av eksistensen i Yggdrasils greiner. Hvem er folkene som kjemper i de rykende restene av verdenstreet, hva kjemper de for, og hvordan?

## NYFOLD

Da Yggdrasil falt raste de verdenene som ble holdt opp av grenene dets sammen med det. Sammen med restene av Yggdrasils røtter ligger de nå over Midgard som et lappetepp av brennende, bunnløse hull, skoger vridd av vill magi og restene av gamle sivilisasjoner.

Restene av Midgard og de falne verdener kalles Nyfold, "den nye verden" på menneskers Midtmål. Her lever etterkommerne av overlevende fra den forferdelige katastrofen Ragnarok som gjorde slutt på verden som var.

## UTEMMET NATUR

Ragnarok gav verden kraftige sår, og frigjorde krefter som hadde vært kontrollert fra tidenes morgen. I dag kjemper kultur mot kaos, og uteammet natur kan ta form av fjell som vokser over år heller enn årtusener, skoger som oppstår over natten eller forferdelige monstre mutert av vetter og etterdønningene av magien frigitt i Ragnarok.

## STEDER

Mange år etter Ragnarok har nye samfunn oppstått. Noen klarer å overleve alene eller i små grupper ute i Lundene som nomader eller i godt forsvarte og skjulte bosetninger. Andre finner veien til Ankerstedene, landsbyer og gårdssamfunn grunnlagt med ressurser fra Ravneblikk. Andre igjen søker seg til Ravneblikk, det eneste stedet som fortjener å kalles en by i den nye verden, i hvert fall i følge Ankerordningen. Hvor enn man befinner seg kan man forvente å møte en blanding av alle raser som lever i større eller mindre harmoni.

## LUNDENE

Kaotisk, lovløst og i stadig endring. Lundene er fellesbegrepet for alt utenfor de ytterste Ankerstadene. Her finner man milevis med uteammet skog, fjellkjeder i stadig vekst og fall, gamle slagmarker fra Ragnarok og ruiner av byer for lengst glemt. Få reiser gjennom Lundene frivillig, og de som gjør det kan forvente å møte monstre, vetter, uteammet magi og de som er hardføre nok til å kalles Lundene hjem.

## ANKERSTADENE

De siste 45 årene har Ravneblikk med jevne mellomrom sendt ressurser og folk utenfor murene for å temme naturen og dyrke ny mark. I dag finnes det 7 ankerstader, men rester av flere. Drakheim var den første ankerstaden, og vil i løpet av et par år være en del av Ravneblikk etter hvert som grensene flyttes stadig utover. Hver ankerstad ledes av et ting, med et Anker fungerende som rådgiver og sorenskriver. Ankerstadene nyter stort sett uavhengighet fra Ravneblikk, men betaler skatt i form av matvarer og andre ressurser. I visse tilfeller har folk blitt forvist fra Ravneblikk til tvangsarbeid i ankerstadene etter kriminelle handlinger.

## RAVNEBLIKK

Som det første virkelige sentrum for sivilisasjon og kultur står Ravneblikk, som med kraftige murer som stadig utvides og Ankerordningen har motstått naturkatastrofer, angrep fra kaoskulter og nomadiske barbarstammer og Helheim selv. Befolkningen teller i titusentallet og øker stadig. Industri har greppt byen de siste årene, og nye metoder for bygging av veier og murer utvikles stadig for å sikre byens utvikling og forsvar. Tryggheten og velstanden byen har nytt de siste årene etter grunnleggelsen av ankerstadene har også banet vei for gryende kulturliv i form av teater og musikk.



Illustrasjon: Silje Sandbrekkene

# FAKSJONER

Flere krefter påvirker samfunnet og verden. Her er informasjon om et par av dem man kjenner til.

## ANKERORDNINGEN

For mange år siden ble det oppdaget at personer med evnen til å lese og skrive ikke bare fungerte som vader mot den utedannede naturen, men kunne også anvende kraften til runene som æsene utviklet. Flere av disse personene samlet seg og dannet Ankerordningen for å sikre at bosetninger ikke lenger skulle overgros av skog eller sprenges av voksende fjell. I dag utdanner og sysselsetter Ankerordningen de fleste seidmenn og vover i Nyfold, og som navnet tilsier har hver ankerstad ett eller flere Anker for å holde naturen tilbake. Hovedsetet deres i Ravneblikk er tåret som kalles Mimes Hall.

## RAVNETINGET

Det styrende organ i Ravneblikk. Originalt var det kun satt sammen av medlemmer av Ankerordningen, men i dag består det av handelsmenn og kvinner, høytstående offiserer og prominente medlemmer av Ankerordningen.

## GODESEKTENE

Etter Helheims første angrep dukket de første medlemmene av Godesekten opp for å slå tilbake de vandøde kreftene. Hvor lenge sektene har operert eller hvor de kom fra er det usikkerhet om, og medlemmene er ofte hemmelighetsfulle om hvor mye de selv vet. De finnes både i ankerstadene og Ravneblikk, men blir sjeldent lenge på ett sted. I tillegg til kampen mot Helheims krefter har undersektene til Godene sine egne agendaer, og individer har både hjulpet og hindret Ravneblikks utvikling.

## KAOSKULTENE

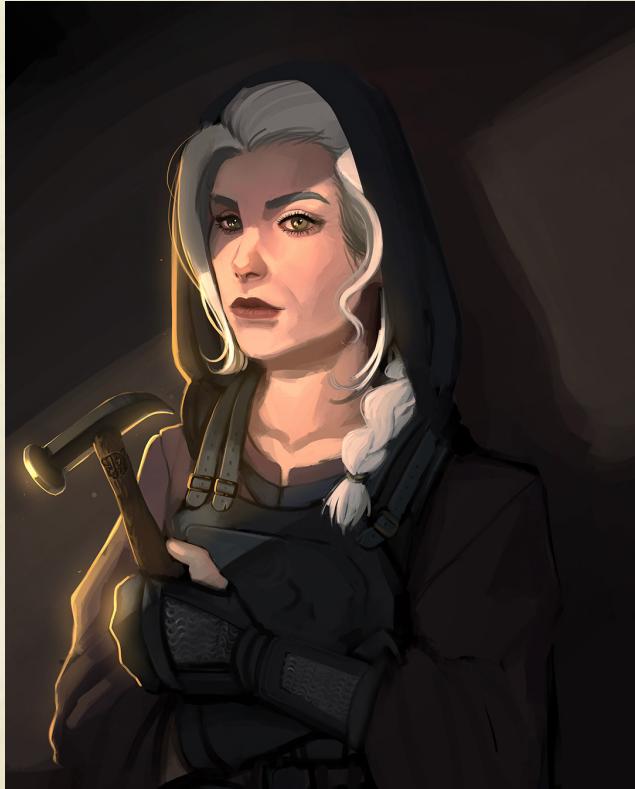
Helt siden Ragnarok har de vesener og personer fantes som mener at verden fortjener eller behøver tilstanden av kaos som hersker i Lundene. De samler seg i grupperinger som med forskjellige mål og metoder forsøker sette en stopper for sivilisasjonens framvekst. Noen tilber mørke krefter fra tidene før Ragnarok, andre har funnet kilder til makt i vettene og magien som farer vilt rundt i den nye verden.

## HELHEIM

Ingen som fortsatt lever vet hva som hendte i Helheim etter at Hel forsvant. Det tidligere dødsriket har slått kraftige røtter langt mot vest, og derfra sprer korруpsjonen seg. Til og med utedmet natur må slåss i mot for å ikke bli offer for entropien som sprer seg. Skoger råtnar og dør og etterlater ikke mer enn myrlendte landskap i evig tåke, der ingenting annet enn muggent strå vokser. Og ut av tåken ramler vesener som ikke lenger kan kalles levende, i en vandød form hvis eneste mål er å samle flere sjeler til Helheims evig voksende armé. Hvilken intelligens som ligger bak er uvisst, men visse år samler disse vesner seg til en flom av kropper som angriper store og små bosetninger for å rive ned og legge øde det de kan.

## EN KORT TIDSLINJE

- ???: Fimbulvinteren tar livet av de fleste dyr og siviliserte raser i Midgard etter mangeårige kriger.
- ???: Slaget på Vigrid tar livet av æser og jotner. Surt utsletter mesteparten av verden i flammer og Yggdrasil brister.
- **NyÅr 1:** Bitrheim grunnlegges. Ny tidsregning begynner.
- **NÅ 4:** Bitrheim faller.
- **NÅ 7:** Overlevende fra Bitrheim oppdager effekten seid har på natur.
- **NÅ 16:** Nye Avaldsnes grunnlegges.
- **NÅ 34:** Nye Avaldsnes faller til Helheims innflytelse.
- **NÅ 54:** Ankerordningen opprettes. Ravneblikk grunnlegges.
- **NÅ 61:** Ravnetinget opprettes.
- **NÅ 66:** Første angrep fra Helheim på Ravneblikk. Hundrevis omkommer.
- **NÅ 67:** Godesekten dukker opp som fra ingenting og kjemper tilbake økende angrep fra Helheim.
- **NÅ 79:** Første ankerstad grunnlegges: Drakeberg
- **NÅ 102:** Første Lundekaravane sendes ut til ankerstadene.
- **NÅ 124:** Vår historie begynner.



Illustrasjon: Silje Sandbrekkene

# FOLK I NYFOLD

## RASER

### MENNESKER

Sultne på gammel storhet har menneskene kanskje vært de som har klart seg best i de noen og hundre årene som er gått siden Ragnarok. De har grunnlagt Ravneblikk og flere mindre bosetninger hvor hardført korn dyrkes, og utdanning av Seidmenn og Volver bringer kunnskap og sivilisasjon til nye hjørner av Nyfold.

### ALVER

Før Ragnarok var alvene mytiske skapninger i sagn og historier, med krefter som kunne måle seg med Æsene. Men da Yggdrasil falt, falt også Alfheim. Alvenes verden bristet og restene ble spredt rundt Midgard. Mye av mystikken rundt alvene er blitt borte da de har blitt et vanlig syn i Midgard. Etter Ragnarok har alvene vært splittet i tre faksjoner, alle med sin visjon for hvordan alver skal overleve i denne nye verden.

### DVERGER

Det er usikkert hvor hardt Ragnarok gikk utover dvergene og deres underhjordiske hjem i Svartalfheim. Men nå som fjellene har fått tilbake røttene sine er veksten deres uforutsigbar, og det er vanskelig å finne de gamle hjemmene deres for ikke å snakke om å skape nye. Noen søker en måte å fjerne fjellenes røtter på nytt. Andre finner seg til rette i menneskers eller andre raser samfunn som håndverkere og standhaftige krigere.

### HALV-ALVER

Etter mange år med sameksistens er det få raser som ikke har blandet seg med andre. Halvalver er blitt et vanlig syn i Midgard. Etter at Midgardsalvene ble en del av sivilisasjonen fikk de også etterhvert barn med mennesker, disse barna er i dag kjent som halvalver. Noen sier at halvalvene har arvet de beste kvalitetene til både mennesker og alver.

### JØTULER

For mange år siden, mange år før Ragnarok, levde dette folket under jotnene i Utgard. Kanskje hadde de en gang jotneblod i seg, men jotningen deres er borte. I dag ligner de mer på menneskene, dog kraftigere bygd og noen ganger med kjennemerker som større hjørnetenner, pels eller andre dyriske trekk. Av nødvendighet er de akseptert i Nyfold, men skepsis fra andre raser er normalt ved alt som kan knyttes til jotner.

### NISSE

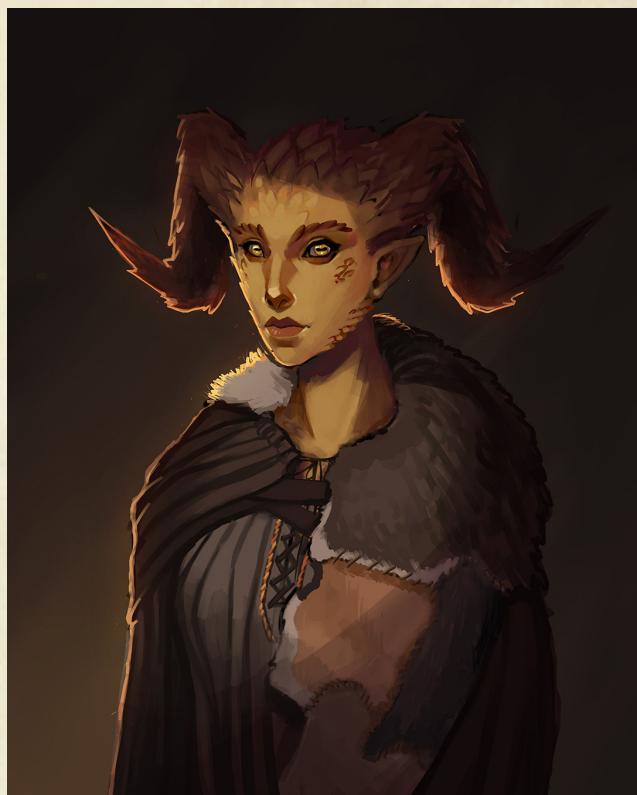
Disse små, hemmelighetsfulle vesenene foretrakket å holde seg skjult fram til Ragnarok tvang alle siviliserte raser til å stå sammen. Dog de fleste holder til ved gårder og mindre bosetninger på sitt tradisjonelle vis har nyere generasjoner av nisser våget seg ut for å se verden, og imponert flere med mer mot og smidighet enn størrelsen tilser.

### SURTSSONER OG DØTRE

Ildjoten Surt sies å være den som tente på Yggdrasil. Om han også falt i Ragnarok er ingen sikre på, men mange frykter at hen venter på å brenne også den nye verden en dag. Da Muspelheim også falt, viste det seg at hen ikke hadde eksistert alene i flammene. Ut av glørne vandret et folk lignende salamandere, og som andre overlevende søkte de tilflukt i Nyfold. Allerede etter noen generasjoner hadde flere tilpasset seg denne nye verdenen, dog noen holdt fast ved den indre flammen de tok med seg fra Muspelheim.

### TYVINGER

Helt siden Odin og Loke gav dem liv har Tyvingene tjent i Helheim. Men da Yggdrasil falt og alle lenker brast var det mange som valgte å ikke følge Hel til Vigrid. Deres etterkommere vandrer nå Nyfold og forsøker tilpasser seg sin nye frihet etter århundrer i tjjeneste. Noen ser på dem med skepsis, andre med medfølelse. Men ingen utgjør bedre krigere mot Helheims destruktive krefter enn tyvingene når de finner viljen til å kjempe.



Illustrasjon: Silje Sandbrekkene

# KLASSER

## DRENGR

Drengr kan være forskjellige, men deres fellestrek er at de er definert av sitt raseri som er uhemmet, altoppslukende og tankehemmende. En drengers raseri er mer enn en følelse, deres raseri er som villheten til et rovdyr trengt opp i et hjørne, et ubarmhjertig stormangrep eller havets mektige bølger. For noen er deres raseri knyttet til et bånd med ville dyreånder eller fra et lager av sinne mot en verden full av smerte. Drengernes raseri gir ikke bare anfall av kampvanvidd, men også fantastiske reflekser, motstandsdyktighet og enorme mengder styrke.

## EINHERJE

Einherjer er en slekt med krigere som har dedikert livet sitt til å gjøre ære på de gamle Æsene, Odin og Frøya. De mener å ha en tilknytning til valkyriene Bunhild og Eir, hvor de henter sin æsemakt fra. En valkyrje var Odins og Frøyas utvalgte dødsvetter. De skulle dømme om de som falt i kamp var verdige til å bli en del av Åsgard, verdige til å bli Einherjere. De mest ærefulle krigerene kom til Frøya i Folkvang, og de brutale og blodtörstige krigerene kom til Odin i Valhall. Anvendere av Seid.

## FOLDSJEL

Sagn forteller om individer som bærer med seg biter av de falne verdener i sjelen sin, og som anvender urmagien disse verdene innholdet til å utføre mirakler ulikt noe annet. Hvordan en Foldsjel skapes varierer sterkt. Da Yggdrasil falt ble bitene av verdenstreet spredt utover Midgard, som så mye annet. Noen sjeler har absorbert disse bitene, og bærer nå med seg et sterkt bånd til en av de tapte verdener Niflheim, Muspellheim eller Alfheim. Anvendere av Jotun.

## GODE

Gode er tradisjonelt navnet på lederen for blotet, ofringen til gudene. I verdenen som skaptes etter Ragnarok er de krigere som spesialiserer seg i å bekjempe Helheims stadige angrep på alt levende. Er magien de tar i bruk bare rester av gudenes kraft, et beger som er i ferd med å tømmes, eller er Godene et tegn på at Æser og Vaner fortsatt har makt i verden? Anvendere av Seid.

## HAMLØPER

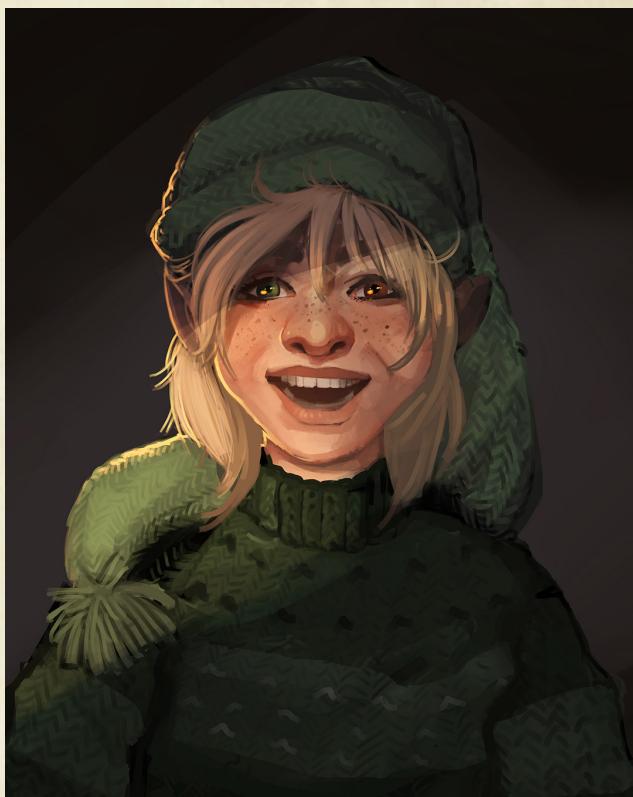
Som en motpart til Vandrerne er ikke Hamløperen en ekspert på å forsere naturen, men heller å manipulere den til egen fordel. Gjennom allianser med vetter eller manipulasjon av Jotuns gjenlevende kraft kan de ta form av dyriske vesener, og kjemper både på sivilisasjons og naturs side for å opprettholde en balanse mellom dem. Anvendere av Jotun.

## JOTNEMERKET

Selv om jotnene falt på Vigrid lever magien deres videre. De jotnemerkede forsøker beherske de kaotiske kreftene de har arvet, og bruker sin jotning på instinktivt vis. Dette gir både økt kontroll, og økt risiko. For noen betyr det at selve kroppen deres utsettes for jotneaktige endringer, eller for andre er jotningen så sterk i dem at den kaotiske kraften påvirker både dem og omgivelsene på uforutsigbart vis. Anvendere av Jotun.

## SKALD

Alle har vel en gang følt seg endret etter å ha hørt en virkelig god historie. Skaldene bruker kraften i ord til å endre verden rundt seg, og seider illusjoner, mot og feighet etter behov. De søker gjerne hverandres selskap for å høre historier, sagnomsuste eller hverdagslige, sanne eller fordreide. De bruker kulturmagi i ordets mest bokstavelige forstand. Anvendere av Seid.



Illustrasjon: Silje Sandbrekkene

## **SNIK**

En snik jobber best i skyggene. I kamp slåss de med kløkt heller enn rå styrke, og utenfor kamp anvender de et bredt spekter av egenskaper for å oppnå sine tidvis lysskye mål. En snik lever som oftest på kanten av loven om de befinner seg nær sivilisasjon. Ikke alle sniker er umoralske opportunister, men ser heller på seg selv som nødvendige onder eller bare produkter av en brutal verden.

## **VANDRER**

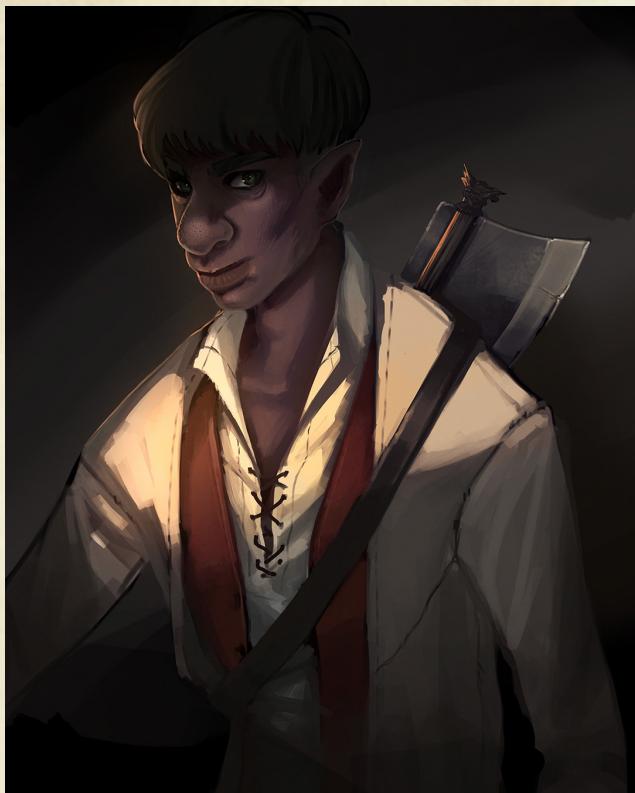
I en verden hvor naturen vokser villere og villere hver eneste dag er Vandreren den som finner veier og stier uansett lende. Naturen er stadig i forandring og ved hjelp av Vandrerens naturmagi er de en av de få skapningene som kan navigere seg med letthet i den ville, mørke naturen. Vandreren blir ofte sett på som en einstøing, men selv mener de at de alltid har selskap av naturens mange sider. Anvendere av Jotun

## **VIKINGR**

Mange i Nyfold er hendige med våpen, men kun de fremste av disse er verdige å kalles Vikingr. Deres kjennetegn er kropper smidd av hard trening, og sinn kvisset av opplæring innen taktikk, ledelse og soldatens kunst. Komfortable med ethvert våpen og utstyrt med bred erfaring kan disse krigerne egenhendig endre kampens gang.

## **VOLVER OG SEIDMENN**

De som behersker runekunsten behersker seiden som æsene kultiverte over århundrer. Gjennom nøye studier kan man oppnå en forståelse for magien som flyter gjennom verden, og gjennom runene forme ildkuler, mane frem illusjoner eller transportere seg selv milevis av gangen. Sjeldne er dog de som virkelig behersker kunsten i den grad. De fleste volver og seidmenn fungerer som Anker i Ravneblikk og andre bosetninger, men det finnes alltid de som tørster etter mer kunnskap, og å bruke runene som æsene selv gjorde før Ragnarok. Anvendere av Seid.



Illustrasjon: Silje Sandbrekkene

# STARTEN PÅ NOE NYTT

**R**avneblikk har nytt fred de siste tiårene. Det grunnlegges stadig nye ankerstader, og de fleste blir stående. Men hovedstaden og dets territorier er ikke de eneste som har brukt fredstiden på å samle krefter. Helheim har vært urovekkende rolig den siste tiden, skygger beveger seg i Lundene og lyssky skikkeler samler seg utenfor ankerstadene om kveldene for blot til ukjente guder.

## LUNDEKARAVANEN

I et tyvetalls år har denne månedlige karavanen fraktet verktøy og folk fra Ravneblikk til ankerstadene, og naturressurser og mat tilbake til Ravneblikk. I tillegg til nyheter og sladder begge veier. Det er alltid noe eventyrlystne sjeler som melder seg som karavanevakter eller kusker for å se verden utenfor. Noen for å oppleve de mer karakteristiske ankerstadene som Drakeberg og Moldstun, andre for en sjanse til å se Lundene.

Det er ikke ukjent for karavanen å komme under angrep fra Kaoskulter, monstre eller andre farer, og veteraner i karavanen sees på med stor respekt. Karavanens andre funksjon snakkes mindre om, men om en ankerstad skulle falle eller komme under beleiring har karavanen mulighet til å plukke opp flyktninger eller sette sine styrker til bosetningens forsvar. Selv om ankerstadene i utgangspunktet skal være trygge og i stand til å beskytte seg selv, i hvert fall i følge Ravnetingets proklamasjoner, så ligger Lundene fortsatt tett opp til ankerstadenes grenser.

## HVOR VI BEGYNNER

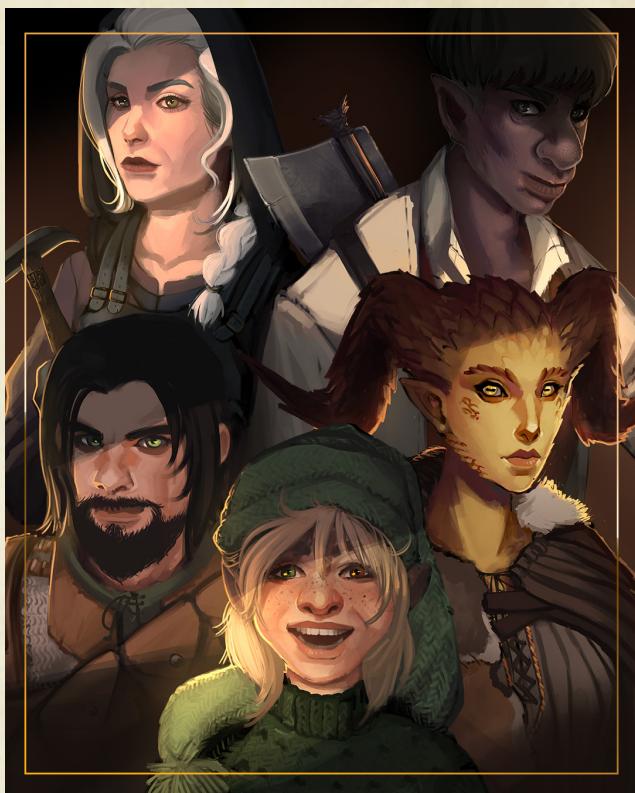
Året er NÅ 124. Årets andre karavane er i sluttfasen av sin reise, og er en knapp uke utenfor Ravneblikk. Det siste stoppet før returnen skulle vise seg å bli mer dramatisk enn planlagt, da den åttende ankerstaden Tyrshand kom under angrep fra en kaoskult. Stadens Anker var allerede omkommet da Karavanen kom byen til unnetsetning og fikk evakuert flesteparten av innbyggerne. De reiser nå sammen med karavanen tilbake til Ravneblikk.

## VIKTIGE KARAKTERER

**Thalli Viljesdatter:** Menneske i 30-årene. Karavanens leder.  
**Wulfrik:** Jøkul i 30-årene. Sersjant i karavaneeskorten.  
**Ilse:** Menneske i 20-årene. Flyktning fra Tyrshand.

## HVEM ER DU?

Kanskje har du reist med karavanen siden Ravneblikk som eskorterte eller i en annen funksjon? Du kan ha hoppet på på et senere tidspunkt. Karavanen er åpen for alle, dog de er skeptiske til folk som kommer rett fra Lundene uten en kontakt i karavanen. Noen vil også ha blitt med fra en av de andre ankerstadene karavanen har vært innom, eller vært blandt de som overlevde angrepet på Tyrshand.



Illustrasjon: Silje Sandbrekkene