SPELARGUIDE

Voktarane av Varden

Karakterbygging

SESONG 1

Vinteren som ikkje vil sleppe

D&D 5.5E (2024) · TIER 1 · NIVÅ 1–4 · FRÅ 13 ÅR

EIN KAMPANJE FRÅ V.A.R.D.E.
VARDESTAD.NO

INNHALD

Slik brukar du guiden

Er du ny, startar du på «Før du byrjar» og følgjer dei åtte stega i rekkjefølgje. Har du spelt før, held det med jukselappen. Trykk på ei overskrift for å hoppe dit.

START HER

Jukselapp: alle reglane på éi side

Velkomen til Ferðinfjord

Sesongar og tiers

Før du byrjar

NÅR DU SPELAR

Tryggleik ved bordet

XP og nivå

Vardeboka

Nye, døde og pensjonerte karakterar

Handel i Vardheim

OM FERÐINFJORD

Gudane

Stadnamn

Ordliste

BYGG KARAKTEREN DIN

1 Class

2 Background

3 Species

4 Ability scores

5 Hit points

6 Utstyr

7 Tru og språk

8 Gje karakteren liv

JUKSELAPP

Alle reglane på éi side

Har du spelt D&D før, er dette alt du treng å vite. Er du ny, kan du hoppe rett til steg 1 og følgje guiden. Vi hjelper deg òg på Session 0.

REGLAR	D&D 5.5e (2024)
KJELDER	Berre *Players Handbook* (2024) og 5.5e Core Rules
CLASS, BACKGROUND, SPECIES	Alle frå Players Handbook (2024)
MULTICLASSING	Lov. Minst 13 i viktigaste ability i begge classes
ABILITY SCORES	Standard Array: 15 · 14 · 13 · 12 · 10 · 8
HIT POINTS	Fast. Nivå 1: høgaste verdi på hit die + Con. Vidare: fast verdi + Con
UTSTYR	Fast utstyrspakke frå class eller background, pluss 25 gp
ALIGNMENT	Ingen vonde (evil) karakterar
STARTNIVÅ	Nivå 1
XP	450 XP per session. Referat til Vardeboka gjev 200 XP og 50 gp ekstra
TAK	Tier 1: nivå 1–4
KARAKTERAR	Éin aktiv karakter per spelar
GULL OG GJENSTANDAR	Fritt mellom spelarar, aldri mellom dine eigne karakterar
ALDERSGRENSE	13 år

SESONG 1

Vinteren som ikkje vil sleppe

Ein lang og hard vinter har gått sidan dei gamle vardane over Ferðinfjord bråtт vart tende, for første gong i manns minne. Panikken spreidde seg langs fjorden. Kva ville dei gamle Voktarane åtvare mot? Men ingenting kom.

Ingen fare, ingen trussel, ingenting. Og Voktarane sjølve var med eitt borte.

Mange drog ut for å finne svar, men kom heim att tomhendte. Voktarane var vekke. Det var som om tenninga hadde vore eit slags farvel.

No som vinteren går mot vår, byrjar folket langs Ferðinfjord å sjå at noko ikkje stemmer. Vinteren held fjorden i eit hardare grep enn nokon gong, og han nektar å sleppe klørne og la våren kome. Vårteikn som for lengst skulle ha vist seg, har uteblitt. Isen ligg framleis over fjorden, og snøen held fram med å pressa seg ned frå fjella.

Tinget i Vardheim kallar inn alle som kan trassa vinteren. Fjorden må finne svar: Kva er det som held våren borte, og korleis skal folk overleve om vinteren blir verande?

Kva er Voktarane av Varden?

Voktarane av Varden er ein felles kampanje der mange bord spelar i same verd og same forteljing. Det de gjer ved eitt bord, kan merkast ved eit anna. Vi spelar etter D&D 5.5e (2024-reglane).

Vi spelar **éin gong i månaden**, og sesongane følgjer skuleåret. Sesong 1 har **7 sessions** og blir avslutta med ein **felles finale** der fleire bord spelar samtidig mot same mål. Du meldar deg på kvar session for seg, og aldersgrensa er **13 år**.

SESONGAR OG TIERS

Ein lang veg opp fjellet

Sesongane er delte inn i tiers etter nivå. Kvar tier er eit nytt steg opp fjellet, og ein karakter kan aldri nå eit nivå over taket for tieren i sesongen han spelar.



TIER 1 · NIVÅ 1–4	Sesong 1. Det er alltid eit Tier 1-bord for nybyrjarar kvar sesong.
TIER 2 · NIVÅ 5–8	Opnar i sesong 2.
TIER 3 OG 4 · NIVÅ 9–16	Kjem i seinare sesongar.
MYTISK TIER · NIVÅ 17+	Aldri ein del av hovudkampanjen. Kan bli eigne Mytiske eventyr: one-shots der de spelar legender frå fortida i Ferðinfjord.

FØR DU BYRJAR

Du treng ikkje kunne reglane

På Session 0 byggjer vi karakterar saman, og nye spelarar får ekstra hjelp. Vi byggjer på tillit: Spelleiaren ved bordet sjekkar karakteren berre ved behov.

Dette treng du

- [ ] Tilgang til *Players Handbook* (2024). Han ligg på D&D Beyond via kampanjen vår, og vi har bøker til utlån på Session 0.
- [ ] Eit karakterark på D&D Beyond eller på papir. Last ned karakterarket frå D&D Beyond (PDF).
- [ ] Terningar, om du har. Vi har til utlån.
- [ ] Denne guiden.

◆ VED BORDET

Du vel sjølv om du brukar karakterark på papir eller på D&D Beyond, men vi oppmodar om å la laptopen liggje heime. Vil du bruke digitalt karakterark, tilrår vi mobil eller nettbrett. Dei tek mindre plass og dreg oss ikkje ut av spelet.

Brukar du D&D Beyond

1. Bli med i kampanjen for bordet ditt. Lenkene ligg i ein eigen kanal under kategorien **Voktarane av Varden** på Discord. Gjennom kampanjen får du tilgang til innhaldet i Players Handbook.
2. Set karakteren din til **Public**, så spelleiaren kan sjå han.
3. Slå av Optional Features og vel *Fixed* hit points. I same Discord-kanal finn du skjermbilete av innstillingane på første steg i karakterbyggaren.

Brukar du penn og papir

Då kan du hoppe over alt som berre gjeld D&D Beyond. Last ned arket over, skriv det ut og følg stega.

Kva bøker kan eg bruke?

Lov: *Players Handbook* (2024) og 5.5e Core Rules.

Ikkje lov: homebrew, D&D Beyond Drops, 5e (2014)-reglar, Legacy- og Non-core-innhald, tredjepartsinnhald og andre 5.5e-bøker. Vi vurderer nye kjelder mellom kvar sesong.

◆ OPTIONAL FEATURES PÅ D&D BEYOND

Under *Preferences* på karakteren din finn du **Optional Class Features** og **Customize your Origin**. Dette er tilleggsreglar frå 2014-versjonen av D&D (*Tasha's Cauldron of Everything*) og høyrer ikkje til 2024-reglane vi spelar med.

Slå begge av. Du mistar ingenting: Med 2024-reglane kjem ability score-auken frå background, ikkje frå species.

DEL I

Bygg karakteren din

Åtte steg frå tomt ark til ferdig helt. Ta eitt steg om gongen.

Steg 1: Class

Steg 2: Background

Steg 3: Species

Steg 4: Ability scores

Steg 5: Hit points

Steg 6: Utstyr

Steg 7: Tru og språk

Steg 8: Gje karakteren liv

1 STEG 1 AV 8
VEL CLASS

1 2 3 4 5 6 7 8

Class er kva karakteren din *gjer*: kjempar, lækjer, sniker eller trollar. Alle 12 classes i Players Handbook (2024) er opne. I Ferðinfjord har dei eigne namn, men reglane er dei same.

Kamp · Kamp og trolldom · Trolldom

Terningen er hit die. STR, DEX osb. er den viktigaste abilityen.

BERSERK — d12
BARBARIAN

For deg som vil slåss i fremste rekkje og tåle mykje.

STR

KRIGAR — d10
FIGHTER

For deg som vil vere god med alle våpen.

STR eller DEX

GLIMAR / EINBUE — d8
MONK

For deg som vil slåss med hender og føter, rask og smidig.

DEX WIS

FREDLAUS / LANDSTRYKAR — d8
ROGUE

For deg som vil snike, opne låsar og slå til der det svir.

DEX

EIDSVOREN — d10
PALADIN

For deg som vil vere ein heilag krigar bunden av ein eid.

STR CHA

JEGER / VEIDEMANN / VEIDEKONE — d10
RANGER

For deg som vil spore, skyte og ferdast i villmarka.

DEX WIS

SKALD — d8
BARD

For deg som vil prate, inspirere og hjelpe andre.

CHA

GODE / GYDJE — d8
CLERIC

For deg som vil lækje og tene ein av gudane.

WIS

HAMSKIFTAR / SKOGVISE — d8
DRUID

For deg som vil skifte ham og bruke naturkrefter.

WIS

TROLLBOREN — d6
SORCERER

For deg som vil ha trolldom i blodet.

CHA

SEIDMANN / SEIDKONE — d8
WARLOCK

For deg som vil ha gjort pakt med ei makt.

CHA

RUNEMEISTAR — d6
WIZARD

For deg som vil studere trolldom i runer og bøker.

INT

TIPS TIL NYE SPELARAR

Krigar (Fighter), Berserk (Barbarian) og Fredlaus (Rogue) er enklast å byrje med. Vil du hjelpe dei andre, er Gode/Gydje (Cleric) eit godt val.

Alle classes vel **subclass på nivå 3**. Det treng du ikkje tenkje på no.

Multiclassing er lov. Du må ha minst 13 i viktigaste ability for både classen du har og den du vil ta inn. Er du ny, er det lurt å vente med dette.

2

STEG 2 AV 8

Vel background

1 2 3 4 5 6 7 8

Background er kva karakteren din dreiv med før eventyret byrja. Alle backgrounds i Players Handbook (2024) er opne.

Background gjev deg tre ting:

1. **Ability score-auke.** Du får anten +2 og +1 eller +1, +1 og +1 til dei tre abilities som står i backgrounden. Dette legg du til i steg 4.
2. **Ein Origin feat.** Ei lita evne som står i backgrounden.
3. **Skills, tool og utstyr.**

◆ TIPS

Vel ein background som gjev auke i den viktigaste abilityen til classen din. Tenk òg på kvar i Ferðinfjord karakteren din kjem frå. Ein Farmer kan kome frå Gullbotn, ein Sailor frå Garnvika, og ein Acolyte kan ha tent i hovet i Vardheim.



3

STEG 3 AV 8

Vel species

1 2 3 4 5 6 7 8

Species er kva folkeslag karakteren din høyrer til. Alle species i Players Handbook (2024) kan spelast. Reglane er dei same som i boka; det er berre namn og historie som er nye.

Menneske

HUMAN

HEIM Langs heile fjorden, flest i Vardheim

Menneska er flest i Ferðinfjord, og dei har gardane sine langs heile fjorden, frå Brotnes ute ved havet til breane innst inne. Den største tingstaden er Vardheim, der hestane beitar på vollane ned mot fjorden. Der ligg Brannhaugen, gravhaugen over ein konge som vart brend i sitt eige skip, så lenge sidan at ingen lenger hugsar namnet hans. Menneska ber til begge gudane, og dei strir om kven av dei som var først like gjerne som dei strir om grenser og beiteland.

Alv

ELF

HEIM Eilaren, Lirvaun og under Dýpta

Alvane bur i dei trange dalane under breen, der fossane stuper frå isen og sola berre når ned i botnen nokre timar om dagen. Ljosalvane har hallane sine i Eilaren, Lysdalen, høgt oppe mot isen. Skogalvane bur i liene kring Lirvaun, det skjelvande vatnet. Dei hugsar kvar gong Brotfjellet har rasa ut i vatnet, og dei byggjer aldri nær stranda. Dokkalvane bur djupt under Dýpta, som dei sjølve kallar Nauvaren. Det er det djupaste vatnet folk veit om, og ingen har sett botnen.

Dverg

DWARF

HEIM Under Isloket

Dvergane har grave rika sine under Isloket, den store breen som dei sjølve kallar Durhvelv. Dei seier at dei la isen over hallane sine som eit lok for å verne dei, og at dei kjem nærare dagen kvar gong breen trekkjer seg attende. Dei handlar med grønstein og jarn og har lite til overs for folk som ikkje held ord.

Jotunætling

GOLIATH

HEIM Urfjella og Havmuren

Jotunætlingane bur høgt oppe i Urfjella og i hamrane under Havmuren, det høgaste stupet ut mot havet. På sitt eige mål kallar dei fjella Gaurgrund og stupet Hammargaur. Dei ber jotneblod i seg. Sjølve seier dei at jotnane var her før Skymminga fødde borna sine, og at dei aldri har bøygd kne for nokon av gudane. Dei er stille folk, men når dei først talar, høyrer heile dalen etter.

Tuftekall

GNOME

HEIM Gullbotn og under gardstuftene

Gardar med respekt for seg sjølve har ein tuftekall som bur under tufta, og flest er det av dei i Gullbotn, den rikaste kornbygda i fjorden. Dei vølar reiskap om natta, held auga med dyra og hatar folk som er slurvete. Ein gard utan tuftekall er ein gard der lukka har flytta ut. Somme av dei blir rastlause og drar ut i verda for å sjå kva som finst bortanfor gjerdet.

Småfolk

HALFLING

HEIM Tangøya og Garnvika

Småfolket bur ute på Tangøya og i fiskeværa omkring, og flest av dei finn du i Garnvika, den travlaste fiskehamna i fjorden. Dei er gode sjøfolk og endå betre handelsfolk, og der det går eit skip, finst det gjerne eit par småfolk om bord. Dei er glade i god mat, gode historier og gode handlar, men helst i omvendt rekkjefølgje.

Trollætling

ORC

HEIM Brotnes

Ute på Brotnes, der havet aldri kviler, bur trollætlingane. Sjølve kallar dei landet sitt Gaurmund. Dei ber eit drag av bergtrolla i seg, med støytenner og eit sinne som kan vekkje fjellet. Dei er dei einaste som torer å runde Brotnes når vinterstormane står på, og ingen kjenner Draugshavet betre enn dei. Folk innover fjorden fryktar dei litt, men er heldige å ha dei.

Ormeboren

DRAGONBORN

HEIM Vrakøy

Dei ormeborne kom frå Austervegen, langt mot aust bortanfor alle kart. Skipa deira gjekk under i Draugshavet, og dei som overlevde, dreiv i land på Vrakøy. Sjølve kallar dei øya Thessaun, den nye stranda. Der har dei bygd seg ein heim av vraket og steinen på øya. Ingen veit om dei var på flukt, eller kva dei søkte. Dei eldste står framleis på berget og ser mot aust.

Arving

AASIMAR

HEIM Overalt, fødde inn i vanlege slekter

Arvingane ber blod frå ættene til gudane. Nokre ber Skírs lys i seg, andre Grímas skugge. Langt bak i slekta deira finst ein halvgud, og arven vaknar når dei treng han mest. Arvingar frå dei to ættene strir like hardt som gudane sjølve om kven som har mest rett til arven.

Byting

TIEFLING

HEIM Overalt, fødde inn i vanlege slekter

Når ei gyger ofrar nokon for å flytte inn i ein ny kropp, blir det same natta fødd eit barn ein stad i Ferðinfjord. Barnet ser ut som alle andre born. Men kring åtteårsalderen byrjar det å endre seg: Huda tek farge, auga byrjar å gløde, og horn og hale veks fram. Folk kallar dei bytingar, fordi dei trur at gygra har bytt ut barnet. Sanninga er verre. Barnet vart aldri bytt. Det vart fødd av ritualet.

STEG 3 AV 8 · FRAMHALD

ÆTTER OG ARV

Nokre species har ulike ætter i Players Handbook (lineage, legacy eller ancestry). I Ferðinfjord heiter dei slik. Reglane er dei same som i boka.

SPECIES	I BOKA	I FERÐINFJORD	KORT OM
Alv	High Elf	**Ljosalv**	Bur i Eilaren, høgt oppe mot isen.
Alv	Wood Elf	**Skogalv**	Bur i liene kring Lirvaun.
Alv	Drow	**Dokkalv**	Bur djupt under Dýpta.
Tuftekall	Forest Gnome	**Lundkall**	Held til i lundar og skogkantar og pratar med dyra.
Tuftekall	Rock Gnome	**Smiekall**	Fiklar med reiskap og små innretningar.
Jotunætling	Cloud Giant	**Skyætt**	Arven frå jotnane som gjekk i skodda.
Jotunætling	Fire Giant	**Eldætt**	Arven frå jotnane i det glødande indre av fjellet.
Jotunætling	Frost Giant	**Rimætt**	Arven frå rimtussane på breen.
Jotunætling	Hill Giant	**Haugætt**	Arven frå dei store jotnane i åsane.
Jotunætling	Stone Giant	**Bergætt**	Arven frå jotnane som vart til stein.
Jotunætling	Storm Giant	**Stormætt**	Arven frå jotnane som rir uvêret.
Byting	Abyssal	**Stormbyting**	Fødd ei natt med storm og kaos.
Byting	Chthonic	**Haugbyting**	Ber kulda frå gravhaugane i seg.
Byting	Infernal	**Glødbyting**	Ber elden frå offerbålet i seg.
Arving	–	**Skírsarv eller Grímsarv**	Berre forteljing. Vel kva gudeætt arven kjem frå.

Ormeboren: Draconic Ancestry heiter *ættefargen*: svart (Black), blå (Blue), messing (Brass), bronse (Bronze), kopar (Copper), gull (Gold), grøn (Green), raud (Red), sølv (Silver) og kvit (White).

STEG 4 AV 8

Ability Scores

1 2 3 4 5 6 7 8

Ability scores seier kor sterk, smidig, klok og sjarmerande karakteren din er. Vi brukar Standard Array, så alle startar med dei same tala.

STR Strength

Kraft. Løfte, bere og slåss med tunge våpen.

DEX Dexterity

Smidigheit. Snike, skyte og unnvike.

CON Constitution

Uthald. Tåle slag og gje fleire hit points.

INT Intelligence

Kunnskap. Minne, studier og runetrolldom.

WIS Wisdom

Sans og innsikt. Merke ting og lese folk.

CHA Charisma

Utstråling. Overtale, inspirere og leie.

STANDARD ARRAY

15 14 13 12 10 8

1. Fordel tala på dei seks abilities: Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom og Charisma. Gje det høgaste talet til den viktigaste abilityen for classen din (sjå steg 1).
2. Legg til auken frå background (steg 2): +2 og +1, eller +1, +1 og +1.
3. Ingen ability kan kome over 20.
4. Finn modifier for kvar ability i tabellen under.

SCORE	8–9	10–11	12–13	14–15	16–17	18–19	20
Modifier	−1	+0	+1	+2	+3	+4	+5

◆ DØME

Ein Krigar (Fighter) med background Soldier set Strength 15, Constitution 14, Dexterity 13, Wisdom 12, Intelligence 10 og Charisma 8. Soldier gjev +2 til Strength og +1 til Constitution. Resultatet er Strength 17 (+3) og Constitution 15 (+2).

5

STEG 5 AV 8

Hit points

1 2 3 4 5 6 7 8

Hit points (HP) er kor mykje karakteren din tåler. Vi brukar fast HP, så ingen treng å rulle.

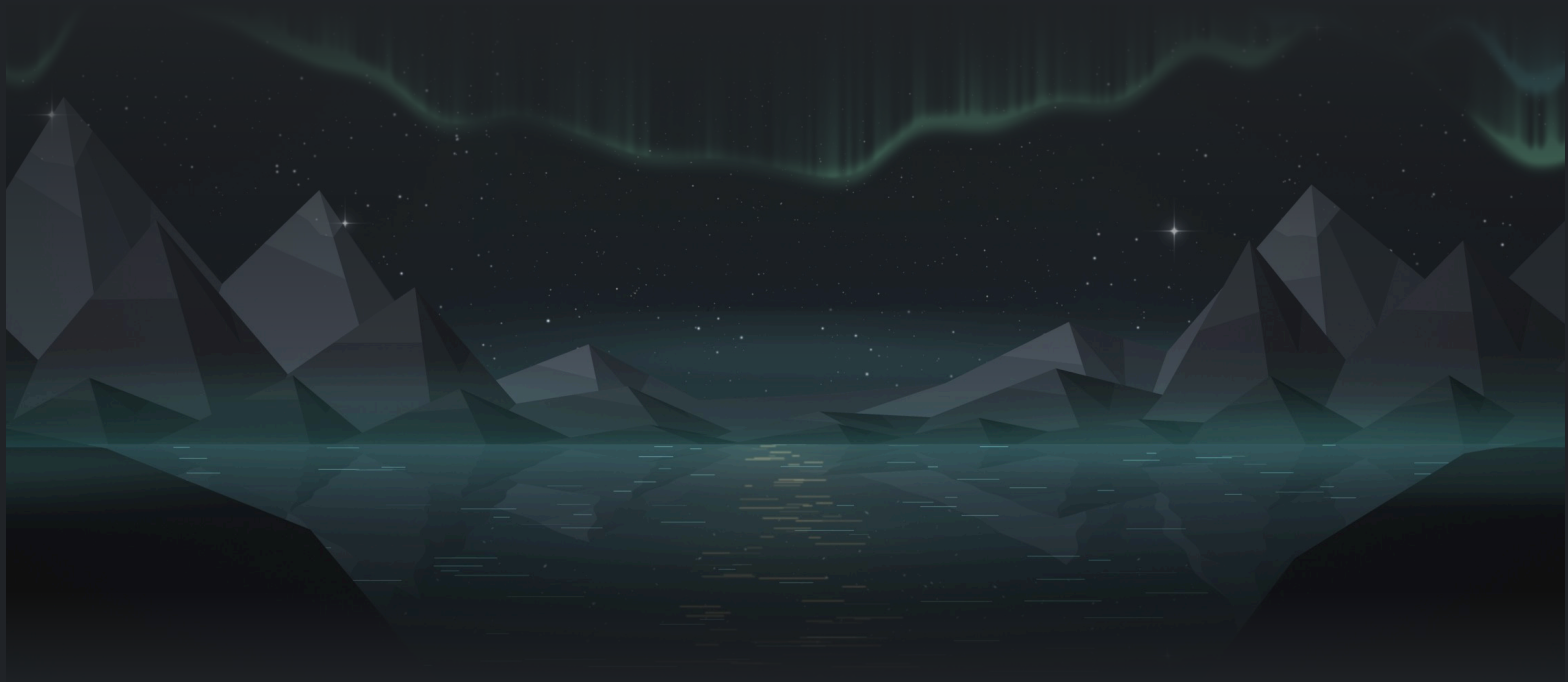
- **Nivå 1:** høgaste verdi på hit die + Constitution modifier.
- **Kvart nytt nivå:** fast verdi + Constitution modifier.

HIT DIE	CLASSES	HP PÅ NIVÅ 1	HP PER NYTT NIVÅ
d12	Barbarian	12 + Con	7 + Con
d10	Fighter, Paladin, Ranger	10 + Con	6 + Con
d8	Bard, Cleric, Druid, Monk, Rogue, Warlock	8 + Con	5 + Con
d6	Sorcerer, Wizard	6 + Con	4 + Con

◆ DØME

Krigaren frå steg 4 har Constitution modifier +2. På nivå 1 har han 10 + 2 = **12 HP**. På nivå 2 får han 6 + 2 = 8 til, og har **20 HP**.

På D&D Beyond vel du *Fixed* under Hit Point Type i Preferences.



6

STEG 6 AV 8

Utstyr

1 2 3 4 5 6 7 8

Både class og background lar deg velje mellom ei fast utstyrspakke og gull. Hos oss tek du den faste utstyrspakka frå anten class eller background. I tillegg får alle 25 gp på nivå 1.



Gullmark	Sølvskilling	Koparøre
gp	sp	cp

1 gp = 10 sp = 100 cp

- Pengane som ligg i pakka, får du behalde.
- Startar du ein ny karakter over nivå 1, får du ekstra startgull. Sjå Nye, døde og pensjonerte karakterar.
- Vil du kjøpe meir, kan du handle hjå butikkane i Vardheim på Discord. Sjå Handel i Vardheim.

7

STEG 7 AV 8

Tru og språk

1 2 3 4 5 6 **7** 8

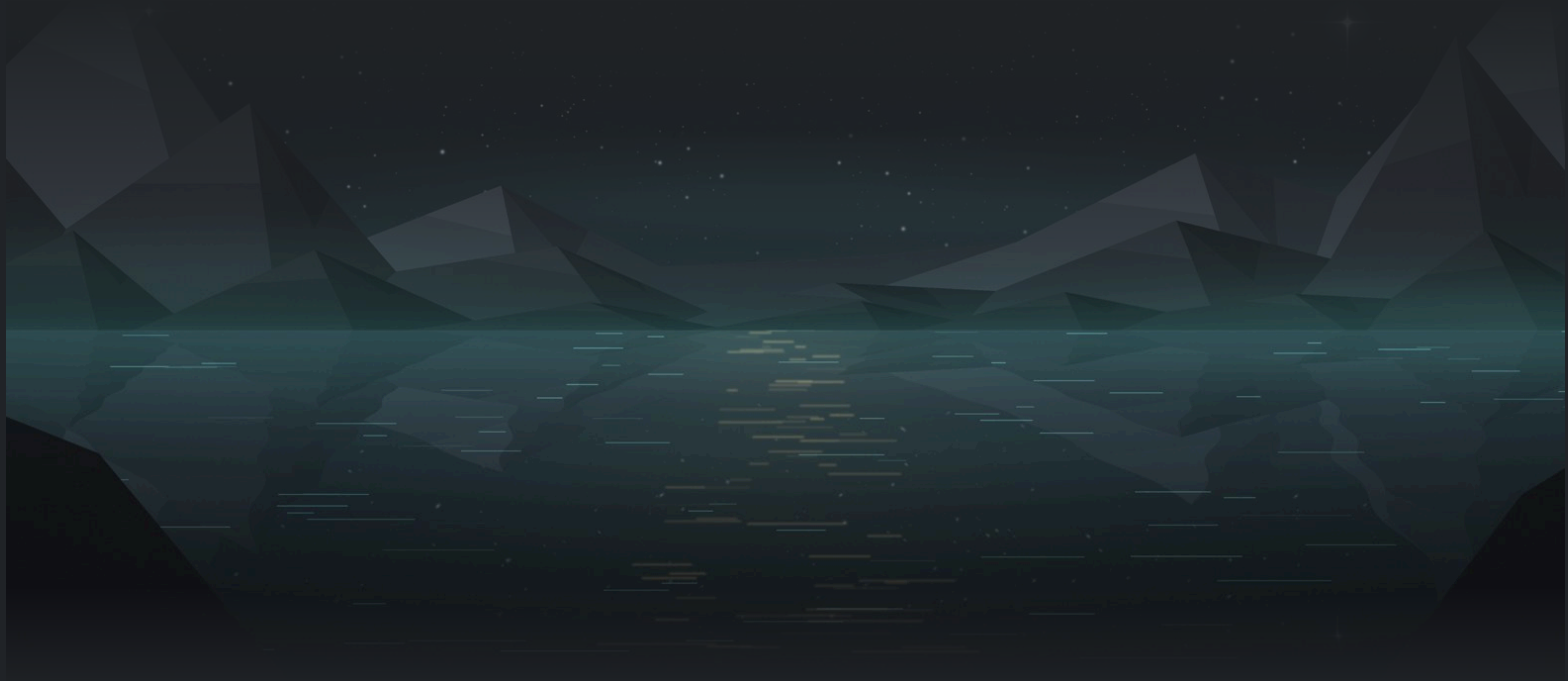
I Ferðinfjord finst det to gudar: Skír, Dagvaktaren, og Gríma, Den Maskekledde. Ingen av dei er vonde.

Dei fleste ber til begge, til Skír om dagen og til Gríma om natta. Du kan gjerne la karakteren din halde meir til den eine. Spelar du **Gode/Gydje (Cleric)**, vel du éin av dei. Ein **Eidsvoren (Paladin)** hentar krafta frå eden sin, men kan gjerne sverje han i namnet til ein av gudane. Les meir under Gudane i Ferðinfjord.

Språk

Alle karakterar kan **Fjordmål** (Common). I tillegg vel du to språk frå lista over standardspråk i Players Handbook. Nokre har eigne namn i Ferðinfjord. Språk som ikkje står i tabellen, brukar namnet frå boka.

I BOKA	I FERÐINFJORD
Common	Fjordmål
Elvish	Alvemål
Dwarvish	Dvergemål
Giant	Jotunmål
Sylvan	Skogmål
Undercommon	Tussemål



STEG 8 AV 8

8 Gje karakteren liv

1 2 3 4 5 6 7 **8**

No har du tala på plass. Det som gjer karakteren til *din*, er historia.

Namn

Norrøne og nynorske namn passar godt. Sjå namneklang.

Heimstad

Kvar kjem karakteren frå? Sjå stadnamna.

Kvifor er du her?

Tinget i Vardheim har kalla inn alle som kan trassa vinteren. Kvifor svarte karakteren din?

Personlegdom

Kva er karakteren din glad i, redd for, eller sint på?

Alignment: Vi tillet ikkje vonde (evil) karakterar. Det kan vere gøy å spele, men dette er ein stor kampanje med mange spelarar. Det kan du utforske i andre spel og kampanjar.

Du treng ikkje skrive lange historier. Nokre setningar er nok. Resten finn de ut ved bordet.

Sjekkliste: Er karakteren min klar?

- [ ] Class (steg 1)
- [ ] Background med ability score-auke og Origin feat (steg 2)
- [ ] Species (steg 3)
- [ ] Ability scores med Standard Array og modifiers (steg 4)
- [ ] Fast HP (steg 5)
- [ ] Fast utstyrspakke frå class eller background, pluss 25 gp (steg 6)
- [ ] Språk, og gud om du er Cleric (steg 7)
- [ ] Namn, heimstad og kvifor du er her (steg 8)
- [ ] På D&D Beyond: karakteren er sett til Public, og Optional Features er slått av

DEL II

Når du spelar

Tryggleik, XP, Vardeboka, nye karakterar og handel i Vardheim.

Tryggleik ved bordet

XP og nivå

Vardeboka

Nye, døde og pensjonerte karakterar

Handel i Vardheim

NÅR DU SPELAR

Tryggleik ved bordet

Vi vil at alle skal ha det trygt og kjekt ved bordet. Difor brukar vi tre enkle verktøy.

Lines

Ting du ikkje vil ha med i spelet i det heile.

Veils

Ting som kan skje, men «bak sceneteppet». Vi seier at det skjer, men skildrar det ikkje.

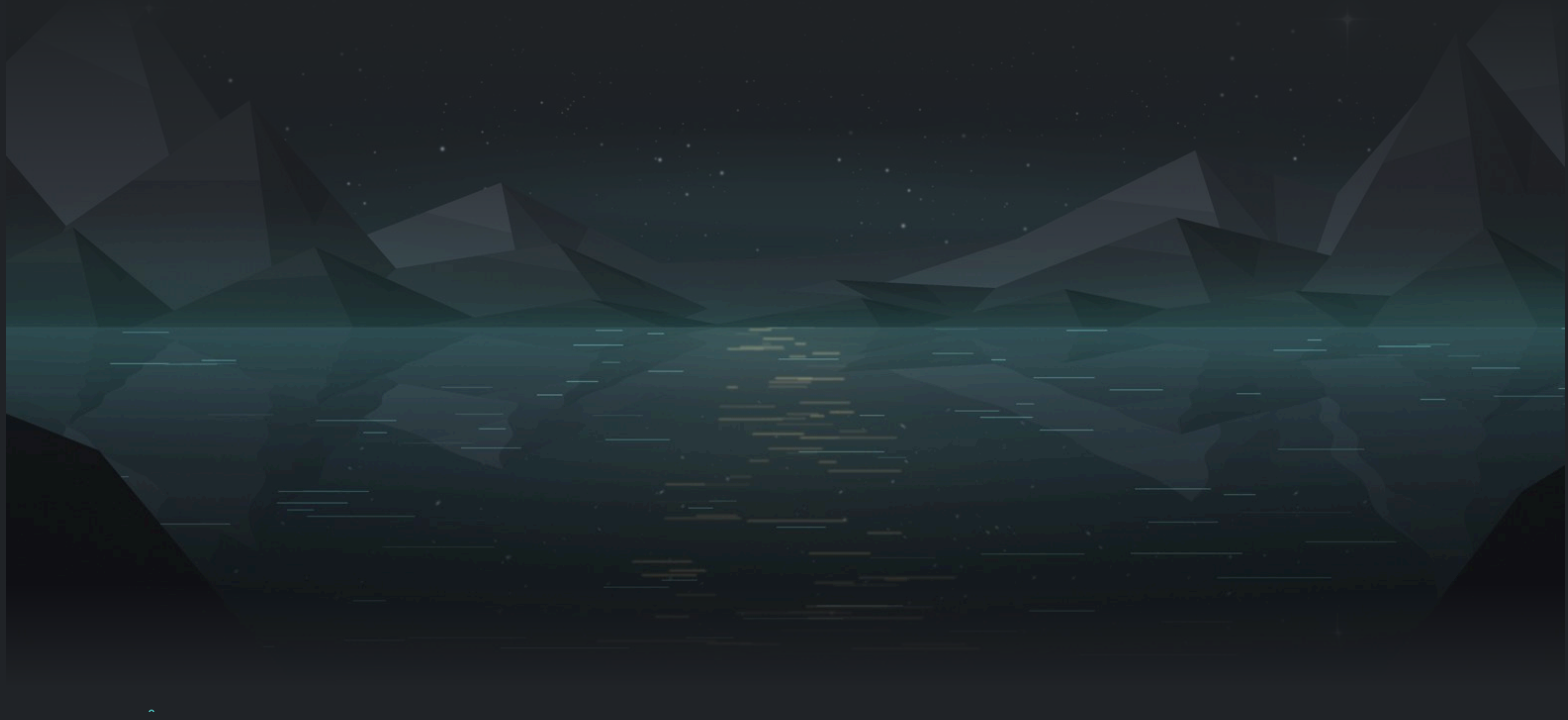
X X-kortet

Ligg på bordet. Tek du på det, hoppar vi over det som skjer, utan spørsmål og utan at du treng å forklare deg.

Når du meldar deg på ein session, kan du i skjemaet fortelje om lines og veils du har.
Det er frivillig.

◆ BERRE FOR SPELLEIAREN DIN

Berre spelleiaren ved bordet ditt får sjå lista. Ho blir ikkje delt med andre spelarar eller andre spelleiarar. Referat i Vardeboka følgjer dei same lines og veils som galdt ved bordet.



NÅR DU SPELAR

XP og nivå

Alle får **450 XP per session**. Skriv du referat til Vardeboka, får du i tillegg **200 XP og 50 gp**. Med fast XP når du nivå 4 til siste session. Med referat etter kvar session når du det ein session tidlegare.

ETTER SESSION	UTAN REFERAT	MED REFERAT KVAR GONG
1	450 XP · nivå 2	650 XP · nivå 2
2	900 XP · nivå 3	1 300 XP · nivå 3
3	1 350 XP	1 950 XP
4	1 800 XP	2 600 XP
5	2 250 XP	3 250 XP · nivå 4
6	2 700 XP · nivå 4	3 900 XP
7 (finale)	3 150 XP	4 550 XP

Å gå opp i nivå

- Du går berre opp i nivå **mellom sessions**.
- Du kan berre byte spells og liknande når reglane seier at det er lov. Er det noko spesielt, snakk med spelleiaren din.
- Du kan aldri nå eit nivå over taket for tieren i sesongen.

Sesongfinalen

- Alle karakterar som held fram inn i ein ny sesong, startar minst på lågaste nivå i den nye tieren. Etter sesong 1 er det nivå 5.
- Karakterar som var med på finalen og overlevde, får i tillegg ein **unik tittel** som markerer heltemotet deira.

KRØNIKENE OM VOKTARANE

Vardeboka

Etter kvar session kan du lage eit referat *in character*, frå perspektivet til karakteren din. Referata blir samla i Vardeboka, så nye spelarar kan lese seg opp på historia.

BELØNNING	200 XP og 50 gp per godkjent referat
KVEN KAN LEVERE?	Alle. Det er ikkje fyrstemann til mølla. Jo fleire referat, jo betre.
FRIST	48 timar før neste session
GODKJENNING	Skrivegruppa godkjenner. Ingen krav til lengd, men referatet må fortelje kva som skjedde i sessionen frå karakteren sitt perspektiv. Ei setning som ikkje fangar sessionen, eller tull som ikkje gjev meining, blir ikkje godkjent.
FORMAT	Fritt: tekst, teikning, kart, lydopptak, song eller noko heilt anna. La kreativiteten bløme!
PUBLISERING	I ein fast kanal på Discord. Spesielt gode innlegg kan bli viste på vardestad.no og i sosiale medium, men berre om du samtykkjer. Vi brukar berre karakternamn.



NÅR DU SPELAR

Nye, døde og pensjonerte karakterar

Kvar spelar har **éin aktiv karakter** om gongen.

Ny karakter i same sesong

Du kan lage ein ny karakter når du vil i løpet av sesongen, til dømes om karakteren din døyr eller du vil prøve noko anna. Den nye karakteren kan starte på det høgaste nivået du har nådd i sesongen, med **minste XP** for det nivået.

◆ DØME

Du spelar ein Berserk til nivå 3. Same sesong kan du starte ein ny karakter på nivå 3 med 900 XP.

Startgull

Ein ny karakter får den faste utstyrspakka som vanleg, og i tillegg startgull etter tabellen. Gullet kan du bruke hjå butikkane i Vardheim (sjå Handel i Vardheim) før første session med den nye karakteren. Det du ikkje brukar, beheld du.

STARTNIVÅ	XP	STARTGULL
1	0	25 gp
2	300	50 gp
3	900	100 gp
4	2 700	200 gp
5	6 500	500 gp
6	14 000	1 000 gp
7	23 000	1 500 gp
8	34 000	2 500 gp

Nivå 5–8 gjeld frå sesong 2.

Pensjonering

Du kan pensjonere karakteren din når du vil og lage ein ny. Ein pensjonert karakter kan kome tilbake, men ikkje i ein sesong som er i gang. Kjem han tilbake i ein ny sesong, kan han justerast opp til lågaste nivå i den nye tieren eller til nivået han nådde førre gong.

Gull og gjenstandar

Spelarar kan byte gull og gjenstandar fritt med kvarandre. Du kan **ikkje** flytte gull eller gjenstandar mellom dine eigne karakterar, verken ved byte, død eller pensjonering. Det gjeld òg om du sender dei via ein annan spelar.

NÅR DU SPELAR

Handel i Vardheim

Mellom sessions kan du handle hjå butikkane i Vardheim på Discord. Kvar butikk har sin eigen NPC som tek imot bestillingar.

Slik handlar du

1. Finn varene i tabellane under.
2. Skriv i kanalen til butikken kva du vil kjøpe.
3. Når NPC-en har stadfesta handelen, fører du varene og pengane på karakterarket ditt.

Reglar for handel

- Prisane er i gp, sp og cp. 1 gp = 10 sp = 100 cp.
- Du kan selje vanleg utstyr tilbake for halve prisen.
- I sesong 1 sel butikkane ingen magiske gjenstandar, berre Potion of Healing hjå urtekona.
- Skytevåpen med krut (Musket, Pistol) finst ikkje i Ferðinfjord.

SMIA · VÆPNAREN · LANDHANDELEN · URTEKONA · STALLEN · RUNESTOVA · HOVET

Smia VÅPEN



Ragna Jarnhand · MENNESKE

Ragna har smidd for Voktarane i over tretti år. Ho hugsar kven som fekk kvart sverd, og ho sel aldri eit våpen utan å spørje kva du skal bruke det til. På veggen bak essa heng framleis sverd som vart bestilte av Voktarane, men som ingen har kome for å hente.

VARE	PRIS
Club	1 sp
Dagger	2 gp
Greatclub	2 sp
Handaxe	5 gp
Javelin	5 sp
Light Hammer	2 gp
Mace	5 gp
Quarterstaff	2 sp
Sickle	1 gp

VARE	PRIS
Longsword	15 gp
Maul	10 gp
Morningstar	15 gp
Pike	5 gp
Rapier	25 gp
Scimitar	25 gp
Shortsword	10 gp
Trident	5 gp
Warhammer	15 gp

VARE	PRIS
Spear	1 gp
Dart	5 cp
Sling	1 sp
Shortbow	25 gp
Light Crossbow	25 gp
Battleaxe	10 gp
Flail	10 gp
Glaive	20 gp
Greataxe	30 gp
Greatsword	50 gp
Halberd	20 gp
Lance	10 gp

VARE	PRIS
War Pick	5 gp
Whip	2 gp
Blowgun	10 gp
Hand Crossbow	75 gp
Heavy Crossbow	50 gp
Longbow	50 gp
Arrows (20)	1 gp
Bolts (20)	1 gp
Sling Bullets (20)	4 cp
Needles (50)	1 gp
Smith's Tools	20 gp

Væpnaren RUSTNINGAR OG SKJOLD



Kolbein Durhamar · DVERG

Kolbein kom ned frå Isloket for mange vintrar sidan og har aldri reist heim att. Han måler deg med augo før du har sagt eit ord, og han nektar å selje ei brynje som ikkje passar. «Ei dårleg brynje er ei kiste du ber sjølv», seier han.

VARE	TYPE	PRIS
Padded Armor	Light	5 gp
Leather Armor	Light	10 gp
Studded Leather Armor	Light	45 gp
Hide Armor	Medium	10 gp
Chain Shirt	Medium	50 gp
Scale Mail	Medium	50 gp
Breastplate	Medium	400 gp

VARE	TYPE	PRIS
Half Plate Armor	Medium	750 gp
Ring Mail	Heavy	30 gp
Chain Mail	Heavy	75 gp
Splint Armor	Heavy	200 gp
Plate Armor	Heavy	1 500 gp
Shield	Shield	10 gp

Landhandelen EVENTYRUTSTYR



Tobbe Garnvik · SMÅFOLK

Tobbe har «alt ein treng og litt til». Han prutar for moro skuld, har alltid «det siste eksemplaret» av det du spør etter, og veit meir om kva som skjer langs fjorden enn tinget gjer.

VARE	PRIS
Explorer's Pack	10 gp
Dungeoneer's Pack	12 gp
Burglar's Pack	16 gp
Backpack	2 gp
Bedroll	1 gp
Blanket	5 sp
Tent	2 gp
Rations (1 dag)	5 sp
Waterskin	2 sp
Tinderbox	5 sp
Torch	1 cp
Candle	1 cp
Lamp	5 sp
Lantern, Hooded	5 gp
Oil (flask)	1 sp
Rope	1 gp
Climber's Kit	25 gp
Grappling Hook	2 gp

VARE	PRIS
Crowbar	2 gp
Shovel	2 gp
Iron Spikes (10)	1 gp
Hunting Trap	5 gp
Chain	5 gp
Manacles	2 gp
Caltrops	1 gp
Ball Bearings	1 gp
Fishing Tackle	1 gp
Mirror	5 gp
Bell	1 gp
Pouch	5 sp
Sack	1 cp
Basket	4 sp
Traveler's Clothes	2 gp
Fine Clothes	15 gp
Costume	5 gp

Urtekona LÆKJEDOM OG URTER



Gamle Sigrid Mjødurt · MENNESKE

Sigrid har lækt halve Vardheim og flækt resten. Hylla hennar har aldri vore så tom som no. Den lange vinteren har late urtene liggje under snøen, og få torer å gå ut og leite. Spør du pent, fortel ho kva ho manglar for å brygge fleire lækjedrikkar, og ho betalar godt den som hentar det.

VARE	PRIS
Healer's Kit	5 gp
Herbalism Kit	5 gp
Potion of Healing	50 gp
Antitoxin	50 gp
Perfume	5 gp
Acid	25 gp
Alchemist's Fire	50 gp
Basic Poison	100 gp

Stallen FJORDHESTAR OG TRANSPORT



Hallgeir på Vollen · MENNESKE

Hallgeir avlar fjordhestar på vollane ned mot fjorden. Han pratar meir med hestane enn med folk, og han sel ikkje ein hest til nokon han ikkje likar. Den som behandlar dyra godt, får alltid rabatt.

VARE	PRIS
Fjordhest (Riding Horse)	75 gp
Draft Horse	50 gp
Pony	30 gp
Mule	8 gp
Fjordhund (Mastiff)	25 gp
Saddle, Riding	10 gp
Bit and Bridle	2 gp

VARE	PRIS
Saddlebags	4 gp
Feed (1 dag)	5 cp
Stabling (1 dag)	5 sp
Sled	20 gp
Cart	15 gp
Wagon	35 gp
Rowboat	50 gp

Runestova TROLLDOM OG SKRIVESAKER



Maraun · LJOSALV

Maraun kom ned frå Eilaren den same vinteren som vardane vart tende. Ho seier ho er her for å handle, men ho stiller mange spørsmål om Voktarane. Runestova luktar av blæk og kald stein, og ingen har sett Maraun sove.

VARE	PRIS
Component Pouch	25 gp
Arcane Focus: Crystal	10 gp
Arcane Focus: Orb	20 gp
Arcane Focus: Rod	10 gp
Arcane Focus: Staff	5 gp
Arcane Focus: Wand	10 gp
Druidic Focus: Sprig of Mistletoe	1 gp
Druidic Focus: Wooden Staff	5 gp

VARE	PRIS
Druidic Focus: Yew Wand	10 gp
Spellbook	50 gp
Ink	10 gp
Ink Pen	2 cp
Paper (1 ark)	2 sp
Parchment (1 ark)	1 sp
Calligrapher's Supplies	10 gp

Hovet HEILAGE TING



Gode Arnbjørn og Gydje Tora · MENNESKE

Arnbjørn tener Skír, og Tora tener Gríma. Dei har delt hovet i Vardheim i over tjue år og krangla like lenge om kven av gudane som vart fødd først. Den som treng hjelp, får det likevel frå begge.

VARE	PRIS
Heilagteikn: Amulet	5 gp
Heilagteikn: Emblem	5 gp
Heilagteikn: Reliquary	5 gp
Holy Water	25 gp

DEL III

Om Ferðinfjord

Gudane, stadene og orda du treng for å høyre heime ved fjorden.

Gudane i Ferðinfjord

Stadnamn

Ordliste

OM FERÐINFJORD

Gudane i Ferðinfjord

Før dagen og før natta var det berre Skymminga. Ho bar to born, og dei kom til verda i same andedrag: den eine med auga ope, den andre med andletet løynt. Ingen veit kven som var først. Difor går sola og natta framleis kvar sin veg, og difor møtest dei berre der mor deira ein gong var.

Folk i Ferðinfjord kallar dei Skír og Gríma, og dei er dei einaste sanne gudane i verda. Under seg har kvar av dei ei stor ætt av halvgudar, og mellom dei to ættene har det aldri vore fred lenge om gongen.

Ingen to forteljarar fortel likt om dei. I somme soger er dei bitre systrer, Skíra og Gríma. I andre er dei rivaliserande brør, Skír og Grím. På solsida av fjorden seier dei at Skír vart fødd først, og på skuggesida seier dei det motsette.

Om éin ting strir ingen: Ingen av dei er vond. Dei fleste ber til begge, til Skír om dagen og til Gríma om natta. Vardane som Voktarane har halde ved like sidan eldgamle tider, blir tende i Grímas time med Skírs eld.



OM FERÐINFJORD · GUDANE



Skír

DAGVAKTAREN · SKÍRA I SØSTERSOGENE

RÅR OVER	Dagen, elden, sommarhalvåret
STÅR FOR	Mot og ære, men òg hardheit og stoltheit
HEILAGTEIKN	Ein tend varde eller eit ope auge i ein solring, ofte skore i rav
HEILAGDYR	Hest og ørn
HØGTID	Jonsok

Light Domain · Vardebrannen

Lysprestane ber Skírs eld. Dei tenner vardane, driv mørkret attende og får fram i lyset det andre vil gøyme. Mange av dei gamle Voktarane var lysprestar, og folk ser framleis på dei med ærefrykt.

War Domain · Sommarsverdet

Krigsprestane kjempar på open mark, held det dei lovar og flyktar aldri i dagslys. Dei beste av dei veit når sverdet skal liggje.



Gríma

DEN MASKEKLEDDE · GRÍM I BRØRSOGENE

RÅR OVER	Natta, svevnen, dei døde, vinterhalvåret
STÅR FOR	Kvile og omsorg, men òg løyndom og svik
HEILAGTEIKN	Ei maske av bjørkenever eller eit lukka auge, ofte måla på ein svart fjørestein
HEILAGDYR	Ugle og ulv
HØGTID	Midtvinter

Life Domain · Kvilegjevaren

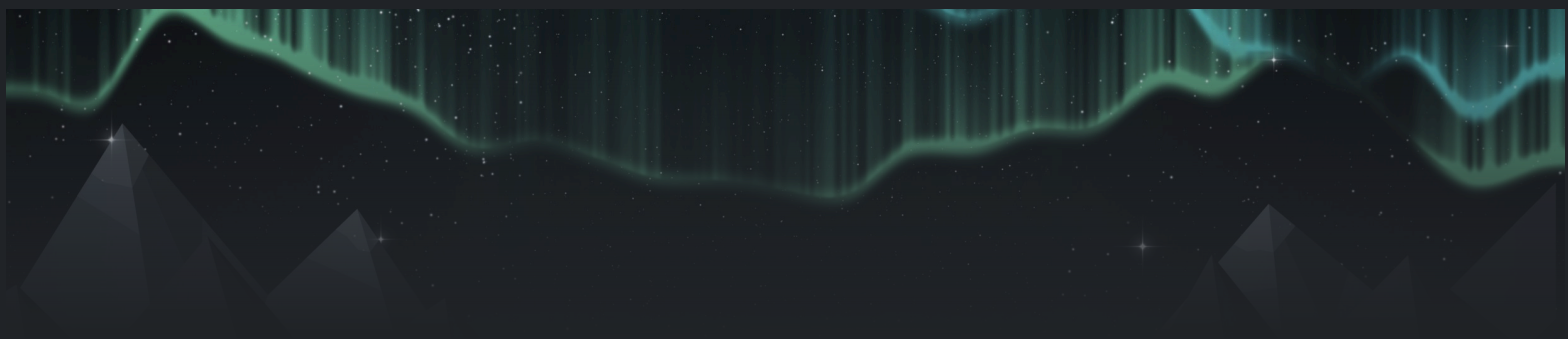
Svevnen lækjer, vinteren lèt jorda kvile, og Gríma tek imot dei døyande. Prestane er lækjarar og jordmødrer. Kjem nokon hardt såra inn frå mørkret, er det ein av Grímas prestar ein sender bod etter.

Trickery Domain · Maska

Maskeprestane vernar det som må gøymast: flyktningar, dei svake og gamle sanningar som ikkje er klare til å bli kjende. Folk stoler ikkje alltid på dei, men mange skuldar dei livet sitt.

◆ KLERIKAR

Ein klerik har vigd livet sitt til éin av dei to gudane. Du vel sjølv kva form figuren din brukar: Skír eller Skíra, Grím eller Gríma. Forma seier noko om kvar figuren kjem frå, og kva soger han eller ho voks opp med. Klerikar av Gríma er ikkje vonde. Ein natteprest er like vanleg og like velkomen ved bordet som ein dagprest.



OM FERÐINFJORD

Stadnamn i Ferðinfjord

Fleire stader har eitt namn på fjordmål og eitt på målet til folket som bur der. Bruk dei når du finn ut kvar karakteren din kjem frå. Austervegen, heimlandet til dei ormeborne, ligg langt mot aust utanfor fjorden.

Havgapet

Brotnes `trollætlingane: Gaurmund`
Halvøya der havet bryt. Landet til trollætlingane.

Draugshavet
Havet som har teke fleire skip enn noko anna. Dei drukna går att.

Gygrestolen
Stupet der ei av årstidsgygrane sat og såg ut over havet. Somme seier ho sit der enno.

Endevarden
Den ytste varden mot vest, den siste som blir tend.

Kjølvegen
Stien over land der skipa blir drege for å sleppe Draugshavet.

Vrakøy `dei ormeborne: Thessaun`
Øya der dei ormeborne dreiv i land.

Ørnsvarden
Varde ytst på eit nes og ein heilag stad for Skír.

Tangøya
Øya til småfolket.

Garnvika
Den travlaste fiskehamna til småfolket.

Midtfjorden

Vardheim
Den største tingstaden og hjartet av riket til fjordfolket. Hestane beitar på vollane.

Brannhaugen
Gravhaugen over kongen som vart brend i sitt eige skip.

Dýpta `dokkalvane: Nauvaren`
Vatnet utan botn. Dokkalvane bur under det.

Krossferja
Ferjestaden der alle vegar i fjorden kryssar.

Gullbotn
Kornbygda til tuftekallane, den rikaste jorda i fjorden.

Vettelunden
Gammal bjørkeskog der hamskiftarar og skogvise samlast.

Løyndalen
Ein avsides dal der folk har grunnar til ikkje å bli funne.

Grímsund
Det smale sundet der sjøfolk ofrar til natta før dei går gjennom.

Brebygdene

Breporten
Den siste store bygda før isen, porten til fjellet og breane.

Urfjella `jotunætlingane: Gaurgrund`
Høgfjellet til jotunætlingane.

Isloket `dvergane: Durhvelv`
Den store breen som dvergane la over rika sine som eit lok.

Isportane
Breane som går ned i dalane, inngangane til dvergeriket.

Eilaren `«Lysdalen»`
Dalen til ljosalvane under isen.

Lirvaun `fjordfolket: Skredvatnet`
«Det skjelvande vatnet». Skogalvane bur i liene kring.

Brotfjellet
Fjellet som har rasa ut i vatnet før, og som kjem til å gjere det att.

Høgvarden
Den høgaste varden i Ferðinfjord.

Sørkysten

Havmuren `jotunætlingane: Hammargaur`
Det høgaste stupet ut mot havet.

Kvernsvelget
Kvervelen der ei kvern på havbotnen mel alt som kjem for nær.

Hjortehella
Berg med tusenvis av eldgamle hjorteristingar. Ingen veit kven som laga dei.

Gløymdebreen
Ein bre alvane ein gong forlét. Ingen hugsar kvifor.

Smuttvika
Gøymestaden til småfolket for varer som helst ikkje skal fortollast.

Namneklang

Treng du hjelp til å finne eit namn? Kvart folk har sin eigen klang.

FJORDFOLK	Norrøne og nynorske samansetjingar
ALVAR	Mjuke lydar og vokalpar, med endingar som *-aun*, *-eil*, *-ren*
DVERGAR	Harde og korte namn med ord for stein og djup
JOTUNÆTLINGAR	Tunge, eldgamle namn med *ur-* og *gaur-*
TUFTEKALLAR	Heimlege namn om korn, jord og flid
SMÅFOLK	Lune namn frå fisket og sjøen
TROLLÆTLINGAR	Røffe namn frå brot og storm
ORMEBORNE	Eit framandt mål med lange vokalar og *th* og *ss*

OM FERÐINFJORD

Ordliste

I Ferðinfjord har mange ting eigne namn. Reglane er dei same som i boka. Classes, species, språk og pengar finn du i steg 1, 3, 6 og 7.

Stader og heimar

D&D	I FERÐINFJORD
Feywild	Huldreheimen
Shadowfell	Skuggeheimen
Underdark	Underheimen (Tussegangane er ein del av han)

Skapningar

D&D	I FERÐINFJORD	KORT OM
Goblin	Tusse	–
Hag	Gyger	Dei fire årstidsgygrane høyrer til gudeættene.
Fey	Vetter / Huldrefolk	–
Wight	Haugbue	Den døde som bur i gravhaugen.
Revenant / zombie	Draug	–

Tru og heilage stader

D&D	I FERÐINFJORD	KORT OM
Temple	Hov	–
Shrine	Horg	Altar av stein eller ein heilag steinhaug.
Holy symbol	Heilagteikn	–

Anna

D&D	I FERÐINFJORD
Guild	Laug
Party	Lið
Tavern	Kro

Folk flest kallar alle som driv med trolldom for trollmann eller trollkvinne.



Vi ser deg ved bålet.

NETTSTAD vardestad.no

FACEBOOK varde

DISCORD V.A.R.D.E.

INSTAGRAM @varde.stad