TYP AV ÄVENTYRSLANDSKAP: By

Av Per Holmström, Uppsala – 25 januari 2019
pelle@booru.net

SÄGEN

Förr i tiden fanns det en by vid namn Kargrim - en by styrd av ondska. Det sägs att en alv styrde byn. Idag heter byn Alveton och även nu styrs den av alver, men vem säger att dessa alver inte är lika onda? Eller att det är samma alv för den delen? Nåväl. Om du är på väg dit, var försiktig! Något ont vakar över denna by. Något som väntat länge...

BAKGRUND

(förslag på plats: Nära en flod och skog)
På en kulle ute på fälten ser ni hur flera torn och en mur reser sig upp mot himlen. Vägen dit är fylld med åkerlandskap. Byn omges av en hög välskött mur med vakter i vartdera tornet. Utanför muren finns några hus med vita väggar och svarta tak. Innanför murarna möts ni av ett stort torg och tätt byggda hus. Detta är Alveton.

Alveton är en by som är känd för sin öppenhet. Alla är välkomna men alla som kommer granskas också på vapen och anledning för besök. Staden har en vältränad milis som vaktar båda portarna samt tornen och även borgen. Folket i byn är både rika och fattiga. Det finns till och med ett område i västra byn där de fattigaste av de fattigaste får bo.

Syskonen Eladur och Arien Úngor är två alver som vandrat Ravland i sökandet efter en plats där de kan leva ut sin framtid. För 200 år sedan vandrade de in i byn Kargrim, en människoby som styrdes av en fruktad alvfurste vid namn Kargol Umgar. Folket som levde där var indoktrinerade av Kargol att tro att omvärlden var en ond plats. Runt sin hals bar Kargol alvrubinen från sin broder Urgim. Kargol offrade alla som kom till byn i flykt från blodsdimman och kanaliserade dessa själar in i Urgims alvrubin, i hopp om att han en dag skulle vilja återuppstå. Vad Kargol inte visste var att denna magi också skapade ett monster i skogen utanför byn - ett monster som levde i

väntan på att blodsdimman skulle försvinna. När Eladur och Arien anlände till Kargrim såg de vad Kargol hade gjort och stred mot Kargol om makten i byn. Syskonen skar upp honom och karvade ut hans rubin ur bröstet. Kargols herravälde var över och människorna som levde där var evigt tacksamma och bad dem att stanna. Tillsammans med människorna började de bygga upp byn på nytt och döpte om den till Alveton. I detta såg de till att en familj från byn delade ledarskapet med dem. Urgims och Kargols alvrubiner byggdes in i en av tronerna i slottet så att de skulle spendera evigheten med att se hur byn frodades utan dem.

Alveton styrs av idag av två familjer. Syskonen Úngor och en familj av människor, Fjäderbom. Båda har en önskan att återskapa Ravland till dess forna storhet. För ca 100 år sedan kom ett rostbrödersällskap och bosatte sig i byn. Varken Eladur, Arien eller familjen Fjäderbom har något emot att rostbröderna är i Alveton. De bidrar med en mindre milis som hjälper att försvara byn.

Rostbröderna har stort inflytande i byn, dock inte över Eladur och Arien. Familjen Fjäderbom har däremot på senare tid fallit mer och mer under deras influens. Så pass att den rit att offra folk till Rost har återupptagits sedan blodsdimman lade sig. Eladur och Arien ser mellan fingrarna på detta, då de är mer intresserade av att se hur byn utvecklas, än att lägga sig i denna detalj.

SAMMANFATTNING

Byn är gammal. Det är en plats där spelarna kan hitta det mesta de söker i vapenväg, rustning, utrustning med mera. Den styrs av två alver som struntar i gott och ont. Byn har en adelsman som har extrem hybris. Rostbrödrarskapet har en fot i denna stad.

RELIGION

Byn tillber allt möjligt. Alla religioner är välkomna men rostbröder har stort inflytande och ett eget kapell så att visa sin tro för Korp öppet kan vara förödande.

VÄGAR HIT

✣ Spelarna har hört talas om en by med goda förutsättningar för att köpa förnödenheter, vapen, rustningar och hästar.

✣ Spelarna söker rostbröder och vet att denna by har gott om dem.

✣ Spelarna har hört sägen om att byn styrs av onda alver och vill undersöka detta.

✣ Spelarna söker utmaningar och har hört talas om Dalkon Guldäng, en rik man som sägs vara den bästa jägaren i hela det glömda landet.

PLATSER

1 VÄSTRA PORTEN

Framför porten står höga hus, rök bolmar från skorstenarna. Den trånga vägen leder in mot den västra porten. De höga husen står tätt, gatan är lerig och folk hänger utanför sina hem. Det är rörelse och liv. Några tigger mat och pengar. Andra stirrar på spelarna när de rör sig förbi dem.

Porten omges av två höga fyrkantiga torn, bemannade dygnet runt. Vakter i blåa och lila färger begär att få visitera alla besökare och frågar varför de besöker Alveton. Därefter släpps de in.

2 STALLET

Två hästar står och dricker vatten ur rännan. En kvinna borstar hästarna medan en man sitter utanför dörren till stallet och äter en bit bröd.

Stallet drivs av Davur och Olaug som är gifta med varandra. Stallet har för närvarande två hästar till salu. Båda är i gott skick. Här går det också bra att hyra plats för sin häst för 3 koppar om dagen.

3 SMEDJAN

Doften av metall och svett slingrar sig ut ur området när ni närmar er. De två våningar höga husen här är gjorda av gul lera eller kanske sten och ni möts av en skylt som säger "Hagors vapen och rustningar". Smedjan är gömd bakom butiken.

Hagor är den som äger butiken. Inne i butiken står Hagor tillsammans med en vakt ur gardet. Smedjan drivs av hans kompanjon Bo som är en duktig smed. De sköter om rustningar och vapen åt gardet men säljer även och reparerar åt civila.

4 BUTIKER

Samtliga hus ser välgjorda ut, är två våningar höga och är av sten. Bland de trånga gatorna finns alla typer av butiker. Kläder, smycken, utrustning, mat.

Bland dessa butiker kan spelarna hitta lite vad som helst av vad de söker. Priserna är snäppet högre än vad som står i listorna i boken. Några av dessa butiker ägs av Dalkon Guldäng, som ibland gör besök för att se hur det går.

5 DEN SKUTTANDE GRISEN, TAVERNA/VÄRDSHUS

Den smala gränden leder till en skylt med en gris som skuttar ut från en brygga. Ovanför kan ni utläsa Den Skuttande Grisen. Doften av grillad gris, svett och öl flödar ut genom de öppna fönstren. Ljudet av glädje och sång hörs innanför. Bottenvåningen är gjord av vitmålad sten, medan ovanvåningen är av mörkt trä.

Tavernan drivs av en trevlig äldre herre vid namn Grandrun. Denna taverna rymmer 20 till 30 personer samtidigt. En öppen brasa värmer huset och det är alltid folk här. Tavernan har fem rum på ovanvåningen som helst bara hyrs ut för en dag, då de får många besökande och han vill tjäna pengar. Vill spelarna hyra för mer än en dag kostar det dubbelt så mycket för dag två och tre. I ett rum ingår också ett mål mat med dryck per dag. Grandrun är inte gift och söker en maka. Han har en dotter som är en odugling, hon hjälper inte till med något och flörtar med alla vackra män som kommer till tavernan. Grandrun är trött på sin dotter och önskar att någon kunde ta bort henne härifrån.

6 SLUMMEN

De människor som inte har pengar eller mat får ändå bo i byn. Området väst, närmast muren, är till för dem. Husen här är gjorda i trä och är rangliga, vissa har två våningar, andra bara en.

Om spelarna söker någon som är villig att göra nästan vad som helst för pengar, kan de med stor sannolikhet finnas här. Här bor de fattigaste i byn, de som knappt har råd med mat. Många av dem jobbar på fälten för bonden.

7 TVÄTTHUSEN

Fyra vita tält med badtunnor står uppställda på denna bakgård. Det är inte så mycket rörelse här, men fem kvinnor klädda i vitt väntar på att någon vill ta ett bad.

Här kan du tvätta din utrustning eller dig själv. Priserna går från 5 koppar till 2 silver. För att tvätta utrustningen kostar det 5 koppar. För att tvätta dig själv samt utrustning går det på 1 silver. För tjänster utöver detta (de erbjuder prostitution), kostar det 2 silver.

8 HUS GULDÄNG

Ett vackert målat hus med vita väggar i sten och en ovanvåning i ljust trä, står detta hus ut ur mängden. Här bor Dalkon Guldäng - Alvetons rikaste man.

Dalkon Guldäng har bott här sedan han föddes. Hans familj har ägt detta hus sedan byn hette Kargrim. Detta är något han skryter med ofta. Pengar får han då han är duktig på att handla med folk på besök samt äger delar av gardet. Han är också ägare till ett flertal av butikerna, men detta är inget han berättar. Dalkon anser sig vara den bästa jägaren i hela Ravland och skryter med detta konstant. Han utmanar folk, titt som tätt och vinner alltid - eftersom att han fuskar. Han har också en tendens att styra och ställa i byn trots att han varken är borgmästare, eller befäl i gardet. Han är ofta hemma, med sin betjänt Ealfric. Hans två vänner Groll och Halur är också ofta i detta hus och njuter av lyxen.

9 SLOTTET

På en höjd ligger en ett inmurat slott. På taket av slottet är en kupol av glas som skiner i även det mest mulna av väder. Taket är rött som en ros och väggarna skinande vita. Innergårdens mark är av putsad sten som är nästan oförskämt ren. Vänster om huset finns en mindre byggnad som även den är lika vacker. Bakom slottet, på innergården, hörs ljudet av en fontän.

Slottet är inmurat, husen är sex våningar höga och rymmer massor av folk. I slottets västra flygel bor familjen Fjäderbom, och i östra bor Eladur och Arien Úngor. Ibland hålls fester i mittenbyggnaden, men det är ovanligt. Det är sällan Eladur och Arien rör sig utanför slottet. Det samma gäller ofta familjen Fjäderbom som endast då och då kommer ut för att prata med folket i byn. Detta gör att Dalkon Guldäng och Rostbröderna har fritt fram att leka mästare i byn. Kupolen på taket av slottet är gjort av ett magiskt glas som samlar energi från omgivningen och gör alla som inte är alver, svaga i sinnet och lätta att övertala. Detta kan utnyttjas av alla alver som befinner sig i denna byggnad. Även halvalver påverkas av detta.

10 FULKROGEN

I den norra delen av byn, bland alla bostäder, ligger en liten krog gömd. Här samlas de som inte har råd med finare dryck, fyllon och äckel. Även de som pysslar med tveksamma verksamheter verkar samlas på denna krog. Krogen har inget namn. Krogen talas inte om.

Denna plats är en fattigmanskrog. Gammalt bröd, gammal öl. Folk som kommer hit mår dåligt, är fattiga, nedsupna. Denna krog serverar endast öl eller mjöd. En brödbit går att få. Den saknar riktiga möbler. Istället för stolar används lådor eller tunnor.

11 ROSTKAPELLET MED STALL

En mörk byggnad med metallornament som täcker takets kanter sträcker sig högt upp i byn. En trappa leder upp till en dubbeldörr med rejäla roströda handtag. Två Järngardister vaktar alltid portarna till kapellet. Utanför kapellet står ett levande träd och ett dött - det döda är en staty av Heme. Precis norr om kapellet finns ett litet stall som också fungerar som Rostbrödernas barack. Inne i kapellet finns bänkar på vardera sida och längst fram vid altaret finns en grovt karvad staty av Rost. Torkat blod täcker statyns huvud.

I kapellet finns det alltid minst två rostbröder som tillber Rost. Alla är välkomna in, men om någon ens visar ett spår av Korp kommer de direkt att tas till fånga och slängas ner i kapellets

källare där det finns en mindre fängelsehåla samt ett flertal rum där de bland annat förvarar vapen, rustningar och eventuella artefakter de kommer över. Totalt är det 4 rostbröder och 4 järngardister i byn. Två av dessa sover i stallet och resterande i denna källare. Varje månad offras någon till Rost enligt de gamla traditionerna. De är det vanligaste sättet att göra sig av med tjuvar. Domen sker publikt på torget, sedan tas de hit för att offras.

12 BARACKERNA

Ett högt stentorn med utbyggnader står bredvid den östra porten. Utanför stentornet står en trött vakt, iklädd lila och grönt, med en öppen hjälm och hillebard och vaktar trädörren in. Detta är barackerna för gardet.

Byn har åtta vakter på som alltid bemannar tornen (två vid varje port samt två på de stora runda tornen norr ut). Det är alltid två vakter på patrull inne i byn, samt två vakter posterade vid varje port (väst, öst och till slottet). I baracken är det tre till fem vakter som vilar när de andra vaktar. Vapen förvaras i källaren och i tornen vid grindarna in till byn. Även de norra tornen har vapen i sig.

13 ÖSTRA PORTEN MED TORN

Den östra porten överblickar åkerfälten. En lerig väg slingrar sig genom åkrarna fram till tornet. Två vakter är posterade i tornen samt två vakter vid grinden.

Alla som vill in till Alveton visiteras och får frågan vad de gör här.

14 STORBONDEN

Mitt bland fälten, vid sidan av vägen, står ett stort hus med halmtak. Rök bolmar från skorstenen och doften av bröd kan kännas på långa vägar.

Huset vid vägen är där storbonden bor med sin dotter och fru. Storbonden äger kvarnen, samt alla byggnader på åkrarna, även den lilla träbyggnaden vid västra porten. Han har anställda som sköter de andra husen, där förvarar de sädesslagen från skörden.

15 KVARNEN

Söder om byn står en kvarn, knakandes och snurrandes i vinden. Taket är av vacker mörkbrun sten och stenväggarna är kalkade vitt. En kvinna rör sig utanför och bär in sädesslag från en vagn.

Kvinnan är Storbondens dotter. Här gör de mjöl av den säd de odlar.

16 MONUMENTET TILL ERNEST FRYFT

Sydväst om byn, längs med den leriga vägen, står en stor sten. På toppen av stenen står en otroligt vacker staty, nästan levande. Den ser ut att vara en del av stenen. Statyn är en tydlig avbild av en halvling med endast en arm, hållandes en dolk upp i luften. Under statyn finns en inskription på allmänning och en på dvärgiska.

Denna staty är skapad på magisk väg av stenmagikern Veiar Umberfeldt. Inne i statyn finns kroppen av Ernest Fryft, en halvling som var en otrolig tjuv men också en duktig krigare. Han omkom i en strid mot svartalfer söder om Alveton. Hans vänner bestämde sig för att bevara honom i en staty på toppen av denna sten och använde stensång för att forma stenen runt kroppen.

På allmänning lyder texten

'Här står Ernest Fryft. Krigare och god vän. Månget monster och orch dräptes av hans klinga. Må han stå för evigt som en symbol mot mörkret.'

På dvärgiska kan det utläsas

'Även de minsta av oss är en del av Stor, här vilar Ernest Fryft, krigare och ärad vän.'

ALVETON
9
8
7
6
5
2
1
3
4
16

1. Västra porten med torn
2. Stallet
3. Smedjan
4. Butiker
5. Den skuttande grisen, taverna
6. Slummen
7. Tvätthusen
8. Hus Guldäng
9. Slottet
10. Fulkrogen
11. Rostkapellet med stall
12. Barackerna
13. Östra porten med torn
14. Storbonden
15. Kvarnen
16. Monumentet till Ernest
10
11
12
13
14
15

HÄNDELSER

DEN NOBLA JÄGAREN

En nobel man vid namn Dalkon Guldäng, hans två jaktlagskamrater, Groll & Halur, samt hans betjänt Ealfric Folke återvänder precis från en jakt som gått dåligt. Adelsmannen är en usel jägare men anser sig vara den bästa jägaren i hela Ravland. Denna hybris får han tack vare att samtliga bybor i Alveton överöser honom med komplimanger för att han ska ge bra med dricks eller bjuda på mat och öl. När han ser spelarna utmanar han dem på en björnjakt! Om de vinner får de hans påse med guld (den innehåller tre guldmynt, elva silver och tretton koppar).

Ah! Nytt blod kommer till Alveton ser jag! Riktiga äventyrare, skitiga och lortiga som sig bör. Mitt namn är Dalkon Guldäng och ni är... ? Äh, det är inte så noga. Säg mig hur duktiga är ni på jakt? Jag behöver en riktig utmaning! Och ni ser ut att vara värdiga motståndare för en riktig björnjakt.

Den som fångar den största björnen och tar hit till Alveton innan nästa kväll vinner! Om jag vinner, vilket jag så klart gör, så måste ni berätta för alla i byn vilken mästerlig jägare jag är! Om ni vinner? Bah! Det händer inte... men låt oss ponera att detta skulle ske... ja då erbjuder jag min påse med mynt! Glöm nu inte att björnar är sällan ute på dagen, så det är kväll, natt eller morgon som gäller för jakten.

Om spelarna godtar hans utmaning kommer de att nästa kväll röra sig söder ut för att jaga björn. Om du vill ge dina spelare en utmaning, låt dem stöta på Gråbesten istället för en vanlig björn. Låt dem slå för att spåra en björn, berätta att de ser tre spår, hovar från en häst (Dalkons häst), mindre tassavtryck och ett par jättestora tassavtryck - båda från björn. Den större är Gråbesten. Om de lyckas döda Gråbesten och släpar tillbaka den till byn blir folk extremt oroliga. Rostbrödernas Järngardister kommer att kräva att spelarna tar tillbaka den till sin håla. De vet att den kommer att återuppstå men de förstår inte hur eller var. I själva verket återuppstår den där den är vid nymåne så länge ett enda ben finns kvar intakt.

ONDSKAN UTANFÖR BYN

Rykte: *I skogen en bit utanför byn lever en Gråbest. Varje år är det någon som dödar den och varje år uppstår den på nytt. Ingen vet varifrån den kommer, eller varför den finns, men en sak är säker - den äter humanoider som dig och mig!*

I skogen finns en best som byborna kallar för Gråbesten. Gråbesten är ett monster som uppstått på grund av Kargols offer av folk till sin bror Urgim. Det är en vanlig Gråbjörn enligt reglerna (s.96 spelledarboken) men med skillnaden om att den återuppstår varje nymåne, så länge ett enda ben i kroppen är intakt. Den dödar alla som kommer nära. Folk undviker att vandra söder ut till skogen där det sägs att Gråbesten håller hus. Då och då vill unga äventyrare visa sig mäktiga och ge sig på den men dessa ungdomar kommer aldrig tillbaka. Folk som rör sig mot Alveton genom den södra skogen kan råka på Gråbesten och blir oftast uppätna. De som överlever berättar historier om hur något anföll dem i natten eller på kvällen och slet deras vänner i stycken.

Gråbesten har en håla en bit in i skogen, där skogen är som mörkast och lummigast. Gråbesten slåss till döden då den endast vet hat och ondska.

Dimman ligger tät på marken, månens ljus kan knappt tränga sig igenom trädtopparna. Varje sten är täckt av mossa och en kyla rör sig genom er kropp. Ni anar oråd. Längre fram, där trädens rötter slingrar sig upp ur marken likt ormar, ser ni en öppning i en liten jordkulle. När ni närmar er öppningen ser ni ben av djur och människor, som om de spottats ut ur öppningen... ett djupt muller får era kroppar att skaka. Något rör sig i grottans mörker.

GRÅBESTENS HÅLA

Hålan är mörk och fuktig och sluttar nedåt. Efter en kort stund öppnar gången upp sig till ett stort rum. Rötter hänger ner från taket, marken är täckt av ben. Något skimrar bland benen när ni lyser med er fackla mot dem.

I hålan finns en bädd stor nog för besten att vila på. I övrigt är den bara fylld med ben från de som besten ätit och lämnat. På en av liken finns ett halsband. Detta är artefakten Durmaas Halsband.

SVARTALFERNA

Rykte: *Har du hört ylandet än? Det är Svartalfer rör sig i skogarna! Med svärd och spjut rider de på vargar. De sägs att de anfaller de som rör sig nära Gråbesten, som att de försvarar den.*

Utanför byn i närliggande en närliggande skogsdunge bor en grupp Svartalfer (ca 10-20 st). De har tämjt några vargar som de använder som riddjur. Det är ofta dessa som är med och dödar folk som kommer till byn och stöter på Gråbesten. De passar på att sno allt de kan från de som rör sig genom skogen, för att lika snabbt gömma sig igen. Kanske stöter äventyrarna på en patrull på 6st svartalfer när de jagar björn, varav två rider på vargar.

SVARTALFER

STY 2 eller 3, SMI 4, INT 4, KAR 2

FÄRDIGHETER: Närkamp 1, Rörlighet 1, Smyga 2, Skytte 1, Genomskåda 2, Manipulera 2

TALANGER: Djurets väg (special) - se vargen

UTRUSTNING: Kortsvärd eller kortspjut, slunga, T6 kopparmynt

SKYDD: -

Kortsvärd 1H Bonus +2, Skada 1, Armslängd, Egg, Spets, Parerande
Kortspjut 1H Bonus +1, Skada 1, Nära, Spets

NATTSYN: Svartalfer kan se i mörker och påverkar därför inte alls av mörker. I direkt dagsljus tar de 1 poäng skada varje kvartsdygn.

VARGAR

STY 4, SMI 4

FÄRDIGHETER: Rörlighet 3, Närkamp 3, Speja 5

FÖRFLYTTNING: 2

Bett Bonus +1, Skada 1, Armslängd, Hugg

Djurets väg special: Svartalfer som rider på vargar kan lägga en kraftpoäng i sin runda för att vargen också ska få slåss. Den slåss i samma tur som den svartalfen och slår en bett-attack.

PERSONER

ELADUR OCH ARIEN ÚNGOR

Eladur och Arien är två alver som levt i denna by i 200 år. Deras mål är att denna plats ska bli en samlingsplats för alla i Ravland. De tog över byn från en annan Alv som utnyttjade folket och har sedan de tog kontroll, styrt byn med barmhärtighet. När blodsdimman släppte slutade de visa sig och styr numer byn genom familjen Fjäderbom. Eladur och Arien har en telepatisk länk med varandra och är nästan samma person. Eladur är en man och Arien kvinna men de ser inte på varandra på detta sätt. De är broder och syster, men ser på sig själva som en och samma. De har även kontroll över familjen Fjäderbom så länge de är i eller inom några hundra meter från slottet.

De lever för att se denna by frodas. De har ingen direkt kompass mot gott och ont längre utan ser snarare på världen som händelser för deras glädje. Där av deras ignorans mot rostbrödrar-skapet i byn.

STY 4, SMI 4, INT 4, KAR 3

FÄRDIGHETER: Närkamp 2, Hantverk 4, Smyga 5, Bildning 4, Överlevnad 3, Manipulera 3

TALANGER: Synens väg 2, Dödens väg 2

UTRUSTNING: Kniv

SKYDD: -

Alvkniv 1H Bonus +1, Skada 2, Armslängd, Lätt, Spets

FAMILJEN FJÄDERBOM

Familjen fjäderbom består av fader Ulrik, mor Greta samt sönerna Einar och Padrik. De är alla vänliga människor och har levt hela sina liv i denna by. De har inga planer på att flytta eller göra något annorlunda. Vad de inte vet är att de också är under influens av en magisk kraft som finns i slottet. Kupolen på taket samlar energi från omgivningen och gör familjen Fjäderbom svag till sinnet. De vill tjäna folket och de vill göra gott för sig. Detta utnyttjas av Eladur och Arien som använder familjen för att styra staden lite hur som helst (det är fritt fram för dig som SL att använda detta hur du vill. Kanske sker underliga beslut, kanske visar det sig att Eladur och Arien är onda?)

Ulrik och Greta är 35 år respektive 29 år. Sönerna är 12 år respektive 10 år.

ULRIK/GRETA

STY 4/3, SMI 3/4, INT 4, KAR 3

FÄRDIGHETER: Närstrid 1, Skytte 1, Bildning 3, Genomskåda 1

TALANGER: -

UTRUSTNING: Slagsvärd

SKYDD:

Kortsvärd 1H Bonus +2, Skada 1, Armslängd, Egg, Spets, Parerande

DALKON GULDÄNG MED VÄNNER

Dalkon har bott i denna by sedan han föddes. Hans föräldrar är döda och han är det enda barnet. Dalkon anser sig vara bäst på det mesta. Han äger butiker och delar av gardet i byn. Det är inte ovanligt att han tävlar i jakt mot folk och han fuskar alltid. Hans två vänner Groll och Halur ser till att han alltid vinner. Vid sin sida har han sin betjänt Ealfric Folke som är honom trogen.

DALKON

STY 3, SMI 3, INT 4, KAR 3

FÄRDIGHETER: Närstrid 1, Skytte 1, Bildning 4, Genomskåda 1, Manipulera 4

TALANGER: -

UTRUSTNING: Slagsvärd, Kortbåge

SKYDD: Ringbrynja [R6]

Kortsvärd 1H Bonus +2, Skada 1, Armslängd, Egg, Spets, Parerande
Kortbåge 2H Bonus +2, Skada 1, Kort, Lätt vapen

GROLL & HALUR

STY 4, SMI 3, INT 3, KAR 2

FÄRDIGHETER: Närkamp 2, Skytte 2, Överlevnad 2, Smyga 2, Speja 1

TALANGER: Klingans väg 1

UTRUSTNING: Bredsvärd/handyxa, Nitläderrustning, Öppen hjälm, Kortbåge /lätt armborst, Liten sköld [+1], T6 koppar, T8 järnpilar

SKYDD: Nitläderrustning [R3], Öppen Hjälm [H2]

Bredsvärd 1H Bonus +2, Skada 2, Armslängd, Egg, Spets, Parerande
Handyxa 1H Bonus +2, Skada 2, Armslängd, Egg, Krok
Kortbåge 2H Bonus +2, Skada 1, Kort, Lätt vapen
Lätt Armborst 2H Bonus +2, Skada 2, Lång, Ladda lång handling

GARDET

TYPISK GARDIST av Alveton

STY 4, SMI 3, INT 3, KAR 2

FÄRDIGHETER: Närkamp 2, Skytte 2, Överlevnad 2, Smyga 2, Speja 1

TALANGER: Klingans väg 1

UTRUSTNING: Bredsvärd/handyxa, Nitläderrustning, Öppen hjälm, Kortbåge /lätt armborst, Liten sköld [+1], T6 koppar, T8 järnpilar

SKYDD: Nitläderrustning [R3], Öppen Hjälm [H2]

Bredsvärd 1H Bonus +2, Skada 2, Armslängd, Egg, Spets, Parerande
Handyxa 1H Bonus +2, Skada 2, Armslängd, Egg, Krok
Kortbåge 2H Bonus +2, Skada 1, Kort, Lätt vapen
Lätt Armborst 2H Bonus +2, Skada 2, Lång, Ladda lång handling

PERSONER AV INTRESSE

Namn	Syssla	Kropp	Karaktärsdrag	GE	FV	Utrustning
Hagor Wygarthe Människa	Köpman	58 år 165 cm 72 kg	Man. Hoppfull och dryg. Har tjocka läppar och bär en gammal kappa, som de som utges av armén. Kläder av tjockt tyg. Berömmelsen lockar.	STY 3, SMI 2 INT 3, KAR 1	Uthållighet 1, Hantverk 2, Fingerfärdighet 1	Verktyg, 9 kopparmynt.
Bo Varcona Dvärg	Smed	77 år 138 cm 166 kg	Man. Artig och lat. Bär en ryggsäck och bär en död råtta runt hans eller hennes nacke för att avvärja onda andar. Läderjacka. Utpressning mot andra.	STY 4, SMI 4 INT 2, KAR 1	Uthållighet 1, Hantverk 2, Fingerfärdighet 1	Verktyg, 3 kopparmynt.
Roken Grimtor Människa	Rostbroder	47 år 152 cm 67 kg	Man. Spydig och fåfäng. Drömmer om familj och gör allt för att få en och har en allvarlig hosta. Tunika och tröja. Nyfiken på världen.	STY 3, SMI 1 INT 2, KAR 2	Uthållighet 1, Närkamp 2, Skytte 1	Stridsyxa, långbåge, T6 pilar, läderrustning [R2], sköld, öppen hjälm [H2], 7 kopparmynt, medaljong i brons [8 koppar] (s.181).
Olaug Seratolva Människa	Stallägare	36 år 154 cm 47 kg	Kvinna. Optimistisk och nyckfull. Är döv och använder parfym. Kläder av tjockt tyg. Hen har något att bevisa!	STY 2, SMI 1 INT 3, KAR 4	Uthållighet 1, Djurhantering 2	Stav, 4 kopparmynt.
Davur Seratolva Människa	Stallägare	36 år 170 cm 54 kg	Man. Mystisk och fördomsfull. Bär en ovanlig hatt och har en fin tennsten knuten till hans eller hennes bälte. Fin tröja och fina byxor. Hungern driver mig.	STY 3, SMI 1 INT 1, KAR 1	Uthållighet 1, Djurhantering 2	Stav, 4 kopparmynt.
Kynt Månfält Människa	Storbonden	35 år 181 cm 73 kg	Man. Optimistisk och långsint. Pratar med sig själv och har en gäll röst. Egensydda kläder. Alkohol är livet.	STY 2, SMI 4 INT 2, KAR 2	Uthållighet 1	Verktyg, T6 kopparmynt.
Peri'el Ratlej Människa	Bonde	32 år 156 cm 65 kg	Kvinna. Tolerant och sentimental. Har bläckfläckar på hans eller hennes händer och har en fin tennsten knuten till hans eller hennes bälte. Fin skjorta. Makt är allt.	STY 4, SMI 2 INT 2, KAR 4	Uthållighet 1	Verktyg, T6 kopparmynt.
Elgoth Hindergräs Människa	Bagare	57 år 191 cm 89 kg	Man. Kaxig och aggressiv. Har en eller flera guldtänder och är ovanligt lång. Skjorta med knappar och hela byxor. Kärlek är livet.	STY 3, SMI 2 INT 4, KAR 1	Uthållighet 1, Hantverk 2, Fingerfärdighet 1	Verktyg, 8 kopparmynt.
Grandrun Strång Människa	Krögare	46 år 177 cm 66 kg	Man. Butter och pessimistisk. Talar med ett läsp eller sluddrigt tal och talar med ett läsp eller sluddrigt tal. Smutsig tröja. Yrkesstolthet!	STY 1, SMI 4 INT 2, KAR 4	Uthållighet 1, Hantverk 2, Fingerfärdighet 1	Verktyg, 4 kopparmynt.

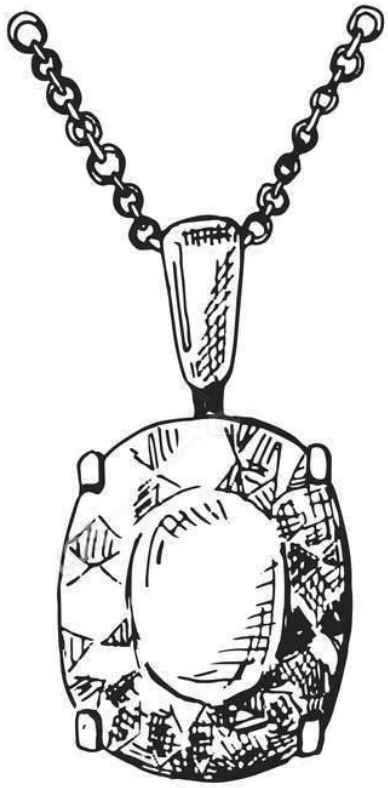
BLANDADE BYBOR

Namn	Syssla	Kropp	Karaktärsdrag	GE	FV	Utrustning
Raeburn Flett Människa	Astrolog	35 år 172 cm 64 kg	Man. Velig och nedlåtande. Är orakad och skrattar nervöst mellan meningar när man talar. Ordentlig jacka, skor med dubbar. Makt är allt.	STY 3, SMI 3 INT 4, KAR 4	Uthållighet 1, Bildning 1, Hantverk 1	6 silvermynt, välsmidd sköld [12 silver] (s.183).
Lurka Kroft Människa	Karavanvakt	37 år 162 cm 79 kg	Kvinna. Ivrig och feg. Lukt av öl eller malt och har kraftiga hudutslag. Egensydda kläder. Hen har något att bevisa!	STY 2, SMI 2 INT 4, KAR 3	Uthållighet 1, Närkamp 2, Skytte 1	Bredsvärd, armborst, T6 pilar, läderrustning [R2], sköld, öppen hjälm [H2], 2 kopparmynt, kopparkrona [14 koppar] (s.181).
Meklan Evermjöd Människa	Dödgrävare	31 år 161 cm 64 kg	Man. Nostalgisk och hetsig. Har en eller flera guldtänder och sjunger eller nynnar för sig själv. Skjorta med knappar och hela byxor. Politiska övertygelser.	STY 3, SMI 3 INT 4, KAR 3	Uthållighet 1	Verktyg, T6 kopparmynt.
Yilvoxe Silvertörn Människa	Hemlös	43 år 169 cm 65 kg	Kvinna. Försiktig och försiktig. Promenerar med militär pondus och har kraftiga hudutslag. Skjorta med knappar och hela byxor. Rikedom är det som ger mig liv.	STY 3, SMI 1 INT 4, KAR 1	Uthållighet 1	Verktyg, T6 kopparmynt.
Yysara Swiller Dvärg	Vävare	75 år 113 cm 102 kg	Kvinna. Humoristisk och vresig. Har en eller flera trasiga tänder och lider av tarmgas. Sliten tröja. Ingivelsens ögonblick driver mig.	STY 3, SMI 1 INT 3, KAR 4	Uthållighet 1, Hantverk 2, Fingerfärdighet 1	Verktyg, 9 kopparmynt.
Griswold Daargen Dvärg	Rövare	77 år 131 cm 86 kg	Man. Ytlig och livlig. Pratar mycket snabbt och har en eller flera guldtänder. Kläder av tjockt tyg. Kärlek är livet.	STY 4, SMI 3 INT 4, KAR 4	Uthållighet 1, Närkamp 2, Skytte 1, Överlevnad 2	Handyxa, läderrustning, 1 kopparmynt, bronsdolk [6 koppar] (s.181).
Arromar Roatr Halvling	Akademiker	35 år 137 cm 86 kg	Man. Plikttrogen och impulsiv. Gillar att äta eller äter morötter och är solbränd eller sönderbränd av solen. Kläder av tjockt tyg. Kärlek är livet.	STY 4, SMI 4 INT 2, KAR 2	Uthållighet 1, Bildning 1, Hantverk 1	5 silvermynt, välsmidd sköld [13 silver] (s.183).
Falk Gandt Halv-alv	Repmakare	36 år 150 cm 45 kg	Man. Vresig och falsk. Svettas kraftigt och mumlar för sig själv. Vanliga kläder. Ingivelsens ögonblick driver mig.	STY 2, SMI 2 INT 2, KAR 4	Uthållighet 1, Hantverk 2, Fingerfärdighet 1	Verktyg, 7 kopparmynt.
Exol Zarkanan Människa	Skattindrivare	20 år 174 cm 27 kg	Kvinna. Humoristisk och ambitiös. Har oskött hår och bär en orm som husdjur. Egensydda kläder. Göra ledaren nöjd.	STY 3, SMI 4 INT 4, KAR 1	Uthållighet 1, Manipulera 2	Dolk, 4 kopparmynt.

NYA ARTEFAKTER

DURMAAS HALSBAND

Magikern Durmaas dyrkade solen och lagrade solens ljus i ädelstenar som han sedan gjorde smycken av. Han skapade flera av dessa och sålde dem. Folket som köpte dem av honom blev som förtrollade av skenet från dessa smycken och sades aldrig vilja skilja sig från dem.



UTSEENDE

Durmaas halsband är ett svart halsband med en liten juvel i mitten, även denna är svart

EFFEKT

Om halsbandet ligger i solsken i ett kvartsdygn laddas det upp med solenergi. Denna energi går att frigöra som en reaktiv handling i strid genom att yttra orden "Durmaas skydda mig!". Detta ger bäraren ett skyddsvärde på 6 (utöver den rustning hon redan har) mot attacken. När detta sker lyser halsbandet så ljust att allt inom kort avstånd syns som i dagsljus, för en runda.

Magin är dold. Durmaas har kastat DÖLJA MAGI med 4 kraftpoäng när han skapade halsbandet

NACKDEL

Spelaren som bär halsbandet vill inte bli av med det. Hon känner ett beroende att röra sig i solljus om halsbandet inte är laddad med energi. Detta märks först när den är tom på energi.

ALVETON

Förr i tiden fanns det en by vid namn Kargrim - en by styrd av ondska. Det sägs att en alv styrde byn. Idag heter byn Alveton och även nu styrs den av alver, men vem säger att dessa alver inte är lika onda? Eller att det är samma alv för den delen? Nåväl. Om du är på väg dit, var försiktig! Något ont vakar över denna by. Något som väntat länge...

DURMAAS HALSBAND

Magikern Durmaas dyrkade solen och lagrade solens ljus i ädelstenar som han sedan gjorde smycken av. Han skapade flera av dessa och sålde dem. Folket som köpte dem av honom blev som förtrollade av skenet från dessa smycken och sades aldrig vilja skilja sig från dem.

RYKTEN

***Gråbesten**: I skogen en bit utanför byn lever en Gråbest. Varje år är det någon som dödar den och varje år uppstår den på nytt. Ingen vet varifrån den kommer, eller varför den finns, men en sak är säker - den äter humanoider som dig och mig!*

***Svartalferna**: Har du hört ylandet än? Det är Svartalfer rör sig i skogarna! Med svärd och spjut rider de på vargar. De sägs att de anfaller de som rör sig nära Gråbesten, som att de försvarar den.*

ALVETON
1. Västra porten med torn
2. Stallet
3. Smedjan
4. Butiker
5. Den skuttande grisen, taverna
6. Slummen
7. Tvätthusen
8. Hus Guldäng
9. Slottet
10. Fulkrogen
11. Rostkapellet med stall
12. Barackerna
13. Östra porten med torn
14. Storbonden
15. Kvarnen
16. Monumentet till Ernest

Credit where credit is due

All text och idéer av Per Holmström

Karta över Alveton av Per Holmström

Grafik till sägen, monster och äventyrsplats-cirkel © Fria Ligan

Bla bla © Hoo Poo
https://www.adress.com/ (inga copyrights denna gång)