Av Per Holmström, Uppsala – 5 november 2018
pelle@booru.net

SÄGEN

Ärenhem, ett hem åt människor. De säger att alla är välkomna men jag vet inte om det är sant. Byn är skyddad av höga murar. Håller de folk ute eller innevånarna inne? Allt jag vet är att det inte är många som lämnar Ärenhem och att de gör eldar av stora troll. Du vet? De bor i skogen och äter människor som dig!

BAKGRUND

(förslag på plats: Ag38)

Byn är instängd och noga med att folk inte får komma in. De anfalls ofta av arga troll som vill storma byn. Byn är en trevlig plats med glada invånare. Dock är det något som inte står rätt till.

De tar gärna emot folk som kommer på besök, om det är natten till en fullmåne. Annars är det svårare att få komma in. Det kommer ofta båtar med råvaror och det är så byteshandeln går till.

I källaren på garnisonen finns en fängelsehåla där håller troll till fånga. Byborna tar ut hjärtan från trollen de tillfångatar och den överste prästen använder en form av rituell blodsmagi för att suga ut livskraft ur dessa hjärtan - över tid. Alla som ber i kapellet och äter av köttet av de humanoider som offras kommer att leva för evigt. Blodet från den som offras och äts binds till trollhjärtat och dricks sedan av byborna. Detta måste ske varje månad när det är fullmåne. Människor, halvalver, halvlingar och dvärgar går utmärkt att offra. Alla andras blod är orent. Denna ritual kallas för **Korpens fest**.

Rostbröder har många gånger krävt att få ta sig in men detta händer sällan då Ärenhem är dyrkare av Korp och vill absolut inte ha något att göra med rostbrödarskapet. De byborna inte vet är att en Rostbroder redan har infiltrerat Ärenhem utan att någon märkt av detta.

Byn har en befolkning på ca 50 familjer (150 personer) och styrs av en familj av adlig ätt av **huset Steir**. Många i byn är 100 år gamla eller mer. Warran är den äldsta bybon då många av de äldre trodde att de på grund av sin odödlighet kunde de vandra ut i blodsdimman, men kom aldrig tillbaka och omkom av dimman. Folk som tar del av **Korpens fest** (se avsnitt Ny Magi) utvecklar sitt icke-åldrande först i 30-årsåldern.

Ingen släpps in eller ut när mörkret har fallit.

ARBETE I BYN

Alla hjälper till med att hugga ved, sköta åkrarna och fiska. Det är Warran som fördelar arbetet i första hand men delegerar även detta till hamnmästaren **Illvar Rakrätt** och storbonden **Lo Aspdråp**.

RELIGION

I kapellet tillbes guden Korp (s.39). Det finns en överste präst som är lite lätt rabiat.

VÄGAR HIT

Spelarna kan ha stött på en vandrande försäljare som säljer en skattkarta för 5 silver. Skattkartan är inte fullständig och Egon Guldäng i Ärenhem vet mer om kartans ursprung (det är han som har ritat den).

Spelarna vandrar i skogen och kommer ut till en glänta där de ser byns murar.

Spelarna har hört ett rykte om en by, Ärenhem, där det finns en man som säljer skattkartor, Egon Guldäng.

Spelarna söker skydd från Rostbröder och vill till ett Korp-tempel.

PLATSER

1 ÖSTRA PORTEN

En port av massivt trä. Med ett högt torn över den. Vaktas dygnet runt, alltid med tända facklor. Palissaderna är 10 meter höga. Porten är alltid stängd och låst. Den öppnas endast på kommando och endast när solen står på himlen.

✣ VARELSER: Två milisvakter.

2 VAKTTORNEN

Torn av trä. Ser mer massiva ut än du vill tro. Gjorda för att stå emot anfall av troll.

✣ VARELSER: En milisvakt.

3 PILTRÄDEN

Dessa träd är heliga. Alla av hus Steir begravs under dessa. Samtliga pilträd har underliga runor inristade i sig. Det flyger lysande flugor runt träden och ger således träden ett mystiskt skimmer.

4 DEN GRUMLIGA ÖLEN

Från utsidan ser huset gammalt men välskött ut. Mjukt trä med vita väggar pryder huset. Det är svår att se in genom de stängda fönstren men huset osar glädje som kan kännas redan utifrån. Värdshuset drivs av **Baktor Gorru.**

5 BARRACKERNA

Ungefär 20 soldater vaktar denna by. De går skift. Varje torn vaktas av en soldat. Varje port vaktas av två. Stanken av svett och olja är påtaglig här. Vad de använder oljan till är oklart men den går inte att få bort. En vakt sitter innanför grindarna och släpper inte in folk som inte är inbjudna.

✣ VARELSER: En milisvakt.

6 TORGET

Det hålls ofta byteshandel på torget. Det är sällan folk kommer in via portarna, nästan all handel sker med båt till andra byar. Doften av fisk och slaktade djur rör sig friskt genom luften. Här kan man hitta det mesta man önskar men pengar är sällan av intresse.

7 BRUNNEN

Byns enda källa för rent vatten. Står mitt på torget.

8 STALLET

Ett fåtal hästar står i stallet som drivs av en äldre herre vid namn **Tudvar**.

9 FISKMARKNADEN

Varje dag kommer båtlaster in med fisk. Mycket ofta bläckfisk eller underliga mörka fiskar. Många av de som arbetar här är trötta och blöta. Det stinker fisk.

10 BYÄLDSTENS HUS

Hem till Hus Steir och dess betjänter. Totalt fem betjänter arbetar här. Samtliga är taniga och lärda att inte prata med främlingar. Huset är ståtligt och byggt i sten. Detta hus ser äldre ut än alla andra byggnader och skiljer sig även i designen. De andra husen har tydliga trätak, medan detta ser ut att ha takpannor av grå lera eller sten. Väggarna är kalkade vita, precis som alla andra byggnader, men detta hus är byggt av massiva stenblock istället för mindre stenar eller trä. Huset är i själva verket flera hundra år gammalt. Byn är ombyggd två gånger men detta hus, Den Gyllene Ålen och Kapellet till Korp är det som finns kvar.

11 KAPELLET TILL KORP

Kapellet är gjort i mörkt trä. Högt som ett trevåningshus sticker det upp mitt i byn. En tydlig Korp-runa pryder väggen ovanför portarna in. Handtagen är korpar karvade i trä. Facklor brinner på sidorna av dörrarna och när du tar dig igenom porten möts du av en stor hall med rader av bänkar. Takhöjden är 10 meter och väggarna smalnar av likt en kon mot mitten av taket. I toppen pryds hela insidan av vad som ser ut att vara ett stort fågelbo. Tre svarta ljuskronor hänger från taket och ger ett grumligt ljus till huset. Fönstren är prydda med målningar som föreställer människor med korpar ovanför sig på olika platser i världen, skogar, berg, byar. Längst in finns ett altare med en bencirkel av korpskelett. Bakom altaret finns en spiraltrappa i trä som leder ner i källaren. Där gömmer de det trollhjärta som används vid **Korpens Fest** (se avsnitt Ny Magi). Källaren är inte mycket större än ett förråd och väggarna är klädda i fjädrar och pälsar. Det är alltid rökelse tänt. På ett träpodium i mitten av rummet ligger ett trollhjärta och pumpar. Runt hjärtat står det tända ljus.

Byn ber till Korp. De ber till den förvandling som de ska få vid döden. En gång i månaden, vid fullmåne, dricker de blod från besökare som kommer till byn. Dessa besökare offras i kapellet, styckas och fördelas ut till alla besökare. Blodet dricks och köttet äts.

En präst står och ber i kapellet. Iklädd en mörk rob med en spetsig hatt - mycket lik en rostbroder dock i svart och lila klädsel samt en korpmask (en dödskalle med näbb). Han har ofta en till tre troende hos sig i kyrkan.

12 DEN GYLLENE ÅLEN

Ett värdshus av samma design som Hus Steir. Något känns konstigt när man kommer in men allt är väl städat och ser rogivande ut. Värdshuset serverar mat och enkel dryck. De har fyra enkelrum och fyra dubbelrum att hyra ut. Rummen hyrs ut för 5 respektive 8 koppar styck. Dessa står ofta tomma men städas noga varje dag. Om spelare inte kan betala för sig så går det bra att jobba i hamnen två kvartsdygn. Värdshuset bjuder på frukost och på båten får de lunch. Spelarna blir då ombedda att kontakta hamnmästaren Illvar.

Ägare av värdshuset är en kvinna vid namn **Uldrik Farhnhem** som har arbetat i byn sedan hon var en liten flicka. Hon har inga barn och ingen partner. Hon driver värdshuset ensam men får ibland hjälp av bybor som söker förlåtelse. Uldrik är prästens högra hand.

13 STORBONDENS HUS

Storbonden, **Lo Aspdråp** är vän med **Egon Guldäng**. Lo bor själv då han tappat sin familj, fru och två barn, i ett anfall av troll och orcher för några år sedan. Han har några som arbetar för honom på åkrarna. Egon är ofta på besök i denna byggnad.

14 HAMNEN

Några mindre fiskebåtar kan ses ligga och guppa i vattnet. På dagtid är de flesta ute för att fånga fisk och kommer endast in när mörkret har börjat lägga sig.

15 BÅTHUSEN

Större båtar förvaras i dessa hus. Samtliga större fiskebåtar står där under natten.

16 HAMNMÄSTAREN

Hamnmästaren **Illvar Rakrätt** är en trött äldre man. Dock gör han vad han kan för att se till att båtarna sköts och är redo att fånga fisk. Han är rätt man att söka om man vill jobba på en båt.

17 APOTEKAREN

Denna byggnad står tom. Näst intill övergiven. Mannen som ägde denna, **Javer Paktar** dog för två veckor sedan i en olycka i hamnen. Han hittades drunknad på stranden bredvid fiskmarknaden.

18 NORRA PORTEN

En port av massivt trä. Med ett högt torn över den. Vaktas dygnet runt, alltid med tända facklor. Palissaderna är 10 meter höga. Porten är alltid stängd och låst. Den öppnas endast på kommando och endast när solen står på himlen.

✣ VARELSER: Två milisvakter.

19 TROLLBÅL

På vägen mot portarna står ett flertal stora bål. I dessa finns lik kvar av stora varelser som ser ut som förvuxna orcher. Endast en svart sönderbränd kropp finns kvar. Byborna eldar de troll de kan fånga för att skrämma bort både orcher och troll från byn.

HÄNDELSER

MÖTE MED ROSTBRODER VID PORTEN

När RP kommer dit första gången står det två rostbröder och en ridande järngardist utanför Norra porten. Dessa är Rostbroder Argus och Rostbroder Varum.

Argus: *Vi kräver att ni släpper in oss i ROSTS namn! Vi vet att ni skyddar en flykting. Ni har ingen rätt!*

Vakt: *Glöm det. För sista gången, ni kommer inte i. Gå er väg annars tvingas vi agera. Rostbröderna backar några steg och kommenterar:*

Argus: *Vi kommer tillbaka. Vi vet vilka ni är. Hagur kräver sin rätt!*

Hagur är en valfri högt uppsatt präst i Rostbröderna. Eller kanske en järngardist som är förbannad på Warran.

ROSTBRODER

STY 3, SMI 3, INT 3, KAR 3
FÄRDIGHETER: Närkamp 1, Bildning 2, Manipulera 2, Läkekonst 1
TALANGER: Blodets väg 2 eller Dödens väg 2
UTRUSTNING: Stav eller dolk, nitläderrustning, ENKELT fynd

JÄRNGARDIST

STY 5, SMI 4, INT 3, KAR 2

FÄRDIGHETER: Styrkeprov 2, Uthållighet 2, Närkamp 4, Rörlighet 2, Skytte 3, Speja 2

TALANGER: Svärdets väg 2 eller Fiendens väg 2, Hotfull 1, Kallblodig 1

UTRUSTNING: Slagsvärd eller stridsgissel, ringbrynja eller helrustning, tungt armborst, stor sköld, täckt hjälm, stridstränad häst, VÄRDEFULLT fynd

TRÄFFEN MED EGON GULDÄNG

Egon Guldäng är en gammal ritare av kartor. Han lever i Ärenhem med sin dotter Vida. Här om dagen försvann Vida. Det Egon inte vet är att hon är en extremt dedikerad följare av Korp och gör sig redo att offra sin kropp till månadens offerfest. Hon är i källaren på kapellet och äter ”soppan av gödning” som alla som ska bli offer äter.

När spelarna möter Egon är han förvirrad. Hennes försvinnande har tärt på hans sinne. Egon är 160 år gammal och börjar bli dement. Han har på senare tid valt att avstå från **Korpens fest** och har därmed börjats åldra snabbt.

Om spelarna redan har en karta och vet att Egon vet mer om den så kan detta leda dem in till ett samtal. Annars är de där för att köpa en karta av honom, förslagsvis.

”Kom in kom in! Vill ni ha lite te? Vad för er hit?”. När spelarna har berättat varför vill han göra tydligt att hans dotter saknas och att han gärna hjälper dem med en karta om de bara hjälper honom att hitta dottern.

”Hon försvann här om dagen… hon sa att hon skulle gå till Lo, men kom aldrig dit. Vill ni ha lite te? Vad för er hit? Min dotter… hon saknas!” - han är uppenbart glömsk.

Spelarna får kartan i handen om de bara går med på att hitta henne. Egon vet inte vad texten på kartan handlar om men ett förslag är följande:

Kartan berättar om en brunn vid ett berg. I denna brunn ska de offra guld, silver och koppar för att porten i berget ska visa sig. Den är skyddad av troll (de äldsta) och om du bär Korp-symboler backar de undan utan strid. Om du bär Orme-symbol kommer du igenom porten utan att bli skadad av magin (se sista sidan för spelarmaterial).

KORP

ORME

Förslag på plats för grottan och brunnen: Ae34

BESÖK HOS HUS STEIR

Det är sed att besöka de som styr i byn, att presentera sig för Warran och Qynna. Dock är Warran nästan alltid i hamnen och om spelarna besöker hus Steir kommer de mötas av en betjänt. Betjänten släpper in dem men möter dem aldrig med blicken. De går genom en korridor med tavlor på vilka Warran och Qynna står, alltid med korpar runt sig. När de kommer in i stora salen ser de en stor bred trappa som efter en stund, delar sig i två åt höger och vänster. I taket hänger mäktiga svarta ljuskronor med tända ljus. En kvinna kommer sakna ner för trappan och stannar halvvägs. Det är Qynna. Samtidigt som hon gör detta står fyra betjänter på varsin sida om RP. Två till vänster och två till höger. Redo att bryta in om något skulle hända. Betjänterna gör allt för att skydda sina mästare. Hon känner alla RP vid namn, som att hon redan träffat dem. Hon är charmerande och flörtar med dem. Efter en presentation av samtliga parter säger hon:

”Ni stannar väl över natten? Den Gyllene Ålen står till ert förfogande. Uldrik möter er med värme. Nu måste jag tyvärr säga farväl. Vi ses väl igen hoppas jag”

Hon slänger en kyss mot spelarna, sedan rör hon sig upp för trappan igen. Betjänterna eskorterar ut spelarna.

MORDET PÅ JAVER PAKTAR

Javer Paktar har blivit mördad av någon i byn. Vem? Varför? I byn finns en infiltratör som är en Rostbroder. Javer kom på denna person och blev därför mördad av honom. Detta skedde för några nätter sedan. Javers lik hittades uppfluten på stranden nedanför fiskmarknaden. Mordet ser ut som att någon rovfisk har anfallit honom. Dock är **Illvar Rakrätt** (hamnmästaren) övertygad om att Javer mördades. Illvar brukade köpa elixir av Javer för alla skador han fått under åren på havet.

BESÖK PÅ GRUMLIGA ÖLEN

När ni kliver in och öppnar den tjocka massiva trädörren möts ni av ett klappande av händer och en leende servitris. Bartendern är upptagen men lyckas ändå klämma in en vänlig nickning mot er.

Det är lika charmigt på insidan som det är på utsidan. Fyrkantiga mörka träbalkar går rakt över taken och ger stöd till den övre våningen och de dekorativa lyktor som är fästa på dem.

Tavernan är fylld! Soldaterna från byn verkar vara den primära klientelen vilket kan ses som ett dåligt tecken men så det är det säkert inte.

Flera långbord är ockuperade av olika grupper av folk. Alla verkar njuta men grupperna håller sig för sig själva. De andra, mindre borden, är även de fylla med folk som spelar spel och njuter av atmosfären. Kanske berättar de skämt för varandra eller pinsamma historier. De flesta av stolarna vid baren är upptagna men ingen verkar ha något emot mer sällskap.

Du vill tro dig ha hört rykten om denna taverna men du kan inte minnas vad den är känd för. Du gissar att det kan vara en av servitrisernas charm och skönhet, baserat på antalen män som stirrar på henne.

Ni lyckas klämma in er vid ett bord mitt i rummet och förbereder er på vad som troligtvis kommer att vara en underbar kväll.

Idag eller imorgon är det fullmåne - då ska folk offras men det vet inte spelarna.

BESÖK TILL KAPELLET OCH KORPENS FEST

Överste prästen står och ber när RP kommer in men så fort han hör deras fotsteg säger han, utan att vända sig om *"Välkomna ska ni vara. Till Korpens Kapell! Slå er ner slå er ner. Njut av värmen och stillheten"*. Om det är kvällen mot fullmåne kommer han efter en stund att vända sig om och säga, hungrande

"Vad gott det ska bli! Ni är så välkomna hit till Ärenhem, denna under till by. Mmmm ni doftar så gott.. Så gott. Ert kött och blod kommer att smaka så underbart!"

Överste prästen kastar **BINDANDET** direkt och RP blir låsta till bänkarna av magi - en variant av LAMSLÅ. I samband med detta så stormar **tre troende** in med dolkar eller klubbor dragna. De är inte här för att döda spelarna, bara slå dem medvetslösa. Om spelarna på något sätt blir brutna kommer prästen att utföra **KORPENS FEST** när det är fullmåne och använda en av spelarna som offer.

ÖVERSTE PRÄST AV KORP I ÄRENHEM

STY 2, SMI 3, INT 4, KAR 5

FÄRDIGHETER: Närkamp 1, Bildning 2, Manipulera 3, Genomskåda 1, Läkekonst 1

TALANGER: Blodets väg 3, Förlängt liv

UTRUSTNING: Prästrober, Korpmask (dödskalle med näbb), Spira (1H, bonus 1, skada +1, armslängd, trubbig), ENKELT fynd.

TYPSIK TROENDE I KAPELLET

STY 3, SMI 3, INT 3, KAR 3

FÄRDIGHETER: Närkamp 2, Bildning 2, Manipulera 2, Läkekonst 1

TALANGER: Blodets väg 1, Förlängt liv

UTRUSTNING: Träklubba eller dolk, ENKELT fynd

En troende är bara någon bybo i byn som är mer dedikerad än andra. Hen har tagit del av Korpens Fest regelbundet och har med detta fått talangen blodets väg 1 och förlängt liv.

NY MAGI

BINDANDET (BLODSMAGI)

- NIVÅ 2
- RÄCKVIDD: Kort
- VARAKTIGHET: Omedelbar
- INGREDIENS: Korpens kapell, bänkar av trä

Symbolens hypnotiserande kraft gör din fiende handlingsförlamad. Magin påverkar samtliga motståndare som befinner sig i Korpens Kapell. Offret måste klara ett INT-slag för att inte fastna i en bänk i kapellet. Misslyckas offret blir det förlamat på plats och kan inte röra sig i lika många rundor som antal kraftpoäng som spenderades. Lyckas slaget så får offret agera fritt efter en runda.

KORPENS FEST (BLODSMAGI)

- NIVÅ 3, RITUAL
- RÄCKVIDD: Nära
- VARAKTIGHET: 1 månad
- INGREDIENS: Trollhjärta, levande offer, fullmåne, offerkniv

Genom att gjuta blodet hos ett offer över ett trollhjärta flyttar du livsenergin från offret in i trollhjärtat. De som sedan äter köttet av offret och dricker av blodet från trollhjärtat får förlängd livsenergi. Hjärtat behåller denna magi i en fullmåne och varje gång du offrar nytt blod fortsätter magin att fylla hjärtat. De som dricker och äter måste fortsätta göra detta varje fullmåne för att få önskad effekt. Så länge denna ritual utförs varje fullmåne kommer dessa personer att leva för evigt.

NY TALANG

FÖRLÄNGT LIV (ALLMÄN TALANG)

Du som deltar i Korpens Fest lever för evigt. Detta måste ske varje fullmåne för att effekten ska fungera fullt ut. Om du inte deltar i Korpens Fest åldras du ett år per vecka som passerar tills du deltar i Korpens Fest igen.

PERSONER

HERR WARRAN AV HUS STEIR

Ledaren för byn, Herr Warran av hus Steir har styrt i byn i hundra år. Han ser inte en dag äldre ut än 40 men är i själva verket 200 år gammal. Hans jobb är att se till att det finns pengar till milisen och stadens murar. Han äger hamnen och därmed all inkomst från denna. Han kallas för ”den vise” av de flesta i byn då han levt längre än många andra. Han är människa men hans familj bär på en mörk hemlighet, en form av sjukdom, då de är levande men odöda som lever på blod från andra. Hus Steir lärde sig att de hade något fel i sitt arv och listade ut hemligheten med att äta blod från andra tidigt och det har pågått sedan innan blodsdimman.

Warrans förfäder förfinade metoden och lärde sig att nytta troll för samma effekt, vilket gör

att vanliga människor också kan leva för evigt utan att vara en del av släktet Steir. Hus Steir har för närvarande inga ättlingar. Ett problem med denna sjukdom är att de flesta barn som föds dör vid födelsen. Det är svårt att få ett barn. Det är därför viktigt att modern är ung och av bra ätt.

Warran är en man som inte gärna ljuger. Han berättar aldrig sin hemlighet men står annars för sitt ord. Han är rak och kort i sina svar. Han vistas ofta i hamnen då vattnet håller honom lugn. Att stirra ut i oändligheten ger honom ro för själen.

Endast husets tjänare vet om hus Steirs öde.

STY 5, SMI 3, INT 4, KAR 3

FÄRDIGHETER: Närstrid 3, Bildning 2, Genomskåda 3, Manipulera 4

UTRUSTNING: Ett stort halsband i guld med blå/lila ädelstenar som utsmyckar bandet. Klädd i en blå adelskappa med vit päls.

FRU QYNNA AV HUS STEIR

Qynna gifte sig med Warran för 160 år sedan, 15 år gammal. Hon är nu 175 år men ser inte en dag äldre ut än 20. Hennes hud är likblek som ett resultat av att hon väljer att dricka blod från orcher. Hon är elak och får ofta sin vilja igenom. Hon nyttjar sina tjänare väl.

Qynna visar sig sällan utomhus och äter mycket gärna blodiga kroppsdelar från de som offras.

STY 5, SMI 2, INT 4, KAR 3

FÄRDIGHETER: Närstrid 1, Bildning 2, Genomskåda 3, Manipulera 4

UTRUSTNING: En spira i guld.

ÖVRIGA PERSONER AV INTRESSE

TUDVAR

Stallägare. Gammal och trött. Bryr sig inte direkt om spelarna. Har inget intresse att bli av med hästar.

ÖVERSTE PRÄST

Kapellet av Korp. Spenderar all tid i kapellet. Har flera i byn som hjälper till när det passar.

ULDRIK FARHNHEM

Ägare av Värdshuset Gyllene Ålen. Rakt på sak. Rak i ryggen. En riktig aristokrat.

LO ASPDRÅP

Storbonden. Snäll och glad. Vill ingen illa.

ILLVAR RAKRÄTT

Hamnmästaren. Stinker fisk. Skäggig, sliten och har många ärr. Har bra koll på havet.

JAVER PAKTAR

Apotekaren (död).

EGON GULDÄNG

Kartmarkaren. Förvirrad gammal man. 160 år. Har tappat bort sin dotter. Han är bästa vän med Lo och är oftare där än hemma. Om någon frågar efter Egon är svaret alltid ”Kolla med Lo”.

SOLDATER I ÄRENHEM

Namn	Syssla	Kropp	Karaktärsdrag	GE	FV	Utrustning
Feinder Människa	Soldat - Befäl	42 år 176 cm 87 kg	Man. Lojal och ärlig. Har rikligt näshår och talar mycket högt. Ingivelsens ögonblick driver mig.	STY 3, SMI 3 INT 3, KAR 1	Uthållighet 1, Närkamp 3, Skytte 2	Bredsvärd, armborst, T6 pilar, ringbrynja [R6], sköld, öppen hjälm [R2], 4 kopparmynt, 4 kopparmynt (s.181).
Caldrun Människa	Soldat - Befäl	59 år 161 cm 59 kg	Man. Cynisk och oförlåtande. Har en ovanlig öonfärg.	STY 4, SMI 2 INT 3, KAR 3	Uthållighet 1, Närkamp 3, Skytte 2	Stridsyxa, armborst, T6 pilar, ringbrynja [R6], sköld, öppen hjälm [R2], 11 kopparmynt, kopparkrona [50 koppar] (s.181).
Farlien Människa	Soldat	33 år 174 cm 74 kg	Man. Fåfäng och tolerant. Är mager eller tunn och har ett bandagerat sår. Sliten uniform. Religion är livet!	STY 4, SMI 3 INT 1, KAR 3	Uthållighet 1, Närkamp 2, Skytte 1	Bredsvärd, armborst, T6 pilar, läderrustning [R2], sköld, öppen hjälm [R2], 12 kopparmynt, medaljong i brons [16 koppar] (s.181).
Tomurn Människa	Soldat	55 år 144 cm 117 kg	Man. Hetsig och känslokall. Har fräknar eller födelsemärken. Göra ledaren nöjd.	STY 3, SMI 4 INT 2, KAR 4	Uthållighet 1, Närkamp 2, Skytte 1	Stridsyxa, armborst, T6 pilar, läderrustning [R2], sköld, öppen hjälm [R2], 5 kopparmynt, 3 kopparmynt (s.181).
Bregar Människa	Soldat	30 år 179 cm 62 kg	Man. Vresig och vänlig. Har dålig syn och luktar av gödsel. Fin uniform, välskött. Yrkesstolthet!	STY 4, SMI 4 INT 4, KAR 4	Uthållighet 1, Närkamp 2, Skytte 1	Bredsvärd, armborst, T6 pilar, läderrustning [R2], sköld, öppen hjälm [R2], 5 kopparmynt, örhänge av brons [13 koppar] (s.181).
Falun Människa	Soldat	19 år 163 cm 87 kg	Man. Vänlig och principfast. Fin uniform. Heder är allt.	STY 5, SMI 4 INT 1, KAR 3	Uthållighet 1, Närkamp 2, Skytte 1	Bredsvärd, armborst, T6 pilar, läderrustning [R2], sköld, öppen hjälm [R2], 12 kopparmynt, medaljong i brons [16 koppar] (s.181).
Markolak Människa	Soldat	40 år 165 cm 53 kg	Man. Diskret och kaxig. Pratar med sig själv. Sliten uniform. Rikedom är det som ger mig liv.	STY 3, SMI 4 INT 3, KAR 2	Uthållighet 1, Närkamp 2, Skytte 1	Bredsvärd, långbåge, T6 pilar, läderrustning [R2], sköld, öppen hjälm [R2], 5 kopparmynt, statyett av brons [22 koppar] (s.181).
Lurtrum Människa	Soldat	31 år 152 cm 87 kg	Man. Skämtsam och envis. Har precis tagit ett bad och har korvfinger. Sliten uniform. Psykos.	STY 3, SMI 2 INT 2, KAR 1	Uthållighet 1, Närkamp 2, Skytte 1	Bredsvärd, spjut, läderrustning [R2], sköld, öppen hjälm [R2], 8 kopparmynt, bärnsten [10 koppar] (s.181).
Jelena Människa	Soldat	42 år 174 cm 70 kg	Kvinna. Nyfiken och plikttrogen. Bär leriga skor och skrattar nervöst mellan meningar när man talar. Berömmelsen lockar.	STY 4, SMI 4 INT 4, KAR 4	Uthållighet 1, Närkamp 2, Skytte 1	Bredsvärd, armborst, T6 pilar, läderrustning [R2], sköld, öppen hjälm, 10 kopparmynt, enkel ädelsten [9 koppar] (s.181).

SOLDATER I ÄRENHEM

Namn	Syssla	Kropp	Karaktärsdrag	GE	FV	Utrustning
Bridd Människa	Soldat	43 år 155 cm 76 kg	Kvinna. Oförlåtande och försiktig. Är väldigt tillgiven och markerar de flesta konversationerna med handskakningar, back-slapping och kramar och är ovanligt kort. Vanliga kläder. Politiska övertygelser.	STY 3, SMI 3 INT 1, KAR 4	Uthållighet 1, Närkamp 2, Skytte 1	Stridsyxa, spjut, läderrustning [R2], sköld, öppen hjälm [H2], 11 kopparmynt, halsband av brons [16 koppar] (s.181).
Talor Människa	Soldat	45 år 167 cm 61 kg	Man. Dyster och mystisk. Har synliga blåmärken och skrattar nervöst mellan meningar när man talar. Vanliga kläder. Ingivelsens ögonblick driver mig.	STY 3, SMI 4 INT 4, KAR 3	Uthållighet 1, Närkamp 2, Skytte 1	Stridsyxa, spjut, läderrustning [R2], sköld, öppen hjälm [H2], 11 kopparmynt, halsband av brons [16 koppar] (s.181).
Flart Människa	Soldat	49 år 185 cm 75 kg	Man. Ivrig och drömmande. Tenderar att spotta eller drägla medan du pratar och en fena på hasardspel, portad i tre byar. Fin tröja och fina byxor. Hungern driver mig.	STY 3, SMI 1 INT 1, KAR 1	Uthållighet 1, Närkamp 2, Skytte 1	Bredsvärd, armborst, T6 pilar, läderrustning [R2], sköld, öppen hjälm [H2], 9 kopparmynt, medaljong i brons [17 koppar] (s.181).

BLANDADE BYBOR

Namn	Syssla	Kropp	Karaktärsdrag	GE	FV	Utrustning
Tavon Voortham Människa	Fiskare	78 år 162 cm 66 kg	Man. Djärv och principfast. Andas tungt med stanken av vitlök och knäcker knogarna ofta. Trasiga och slitna kläder. Hål i skorna. Blodtörsten är hans vän.	STY 2, SMI 3 INT 1, KAR 1	Uthållighet 1, Överlevnad 2, Manipulera 1	Verktyg, 3 kopparmynt.
Grenenzel Månkant Människa	Herbalist	35 år 161 cm 79 kg	Kvinna. Förolämpande och cynisk. Har blodsprängda ögon och är överviktig. Fin tröja och fina byxor. Kärlek är livet.	STY 4, SMI 4 INT 1, KAR 3	Uthållighet 1, Bildning 1, Hantverk 1	6 silvermynt, 17 silvermynt (s.183).
Darkûl Ratlej Människa	Vandrare	57 år 159 cm 60 kg	Man. Nyfiken och skeptisk. Lukt av gödsel och har precis tagit ett bad. Egensydda kläder. Vänlighet är min drivkraft.	STY 3, SMI 2 INT 1, KAR 1	Uthållighet 1, Överlevnad 2, Manipulera 1	Verktyg, 1 kopparmynt.

BLANDADE BYBOR

Namn	Syssla	Kropp	Karaktärsdrag	GE	FV	Utrustning
Rogath Pyncion Människa	Dödgrävare	29 år 156 cm 53 kg	Man. Stolt och stolt. Har flera hudpiercingar eller näsringar och luktar fisk. Vanliga kläder. Hungern driver mig.	STY 4, SMI 3 INT 4, KAR 2	Uthållighet 1	Verktyg, T6 kopparmynt.
Jessika Zarkanan Människa	Skogshuggare	22 år 141 cm 78 kg	Kvinna. Munter och diskret. Har stora öron och har flätat hår eller skägg. Sliten arbetsjacka. Apatin tar över.	STY 2, SMI 3 INT 3, KAR 3	Uthållighet 1, Hantverk 2, Fingerfärdighet 1	Verktyg, 10 kopparmynt.
Vistrum Kroft Människa	Snickare	30 år 179 cm 80 kg	Man. Manipulativ och lättretad. Bär en gammal kappa, som de som utges av armén och lukt av öl eller malt. Smutsig tröja. Kärlek är livet.	STY 4, SMI 1 INT 1, KAR 4	Uthållighet 1, Hantverk 2, Fingerfärdighet 1	Verktyg, 5 kopparmynt.
Falken Webb Människa	Skogshuggare	52 år 183 cm 41 kg	Man. Bitter och romantisk. Är orakad och har ett bandagerat sår. Varma kläder. Göra ledaren nöjd.	STY 3, SMI 2 INT 4, KAR 2	Uthållighet 1, Hantverk 2, Fingerfärdighet 1	Verktyg, 12 kopparmynt.
Jiri Varzand Människa	Repmakare	29 år 155 cm 83 kg	Man. Hoppfull och velig. Bär en orm som husdjur och bär leriga skor. Kläder av tjockt tyg. Kärlek är livet.	STY 1, SMI 4 INT 3, KAR 1	Uthållighet 1, Hantverk 2, Fingerfärdighet 1	Verktyg, 4 kopparmynt.
Arnan Armanci Människa	Jägare	45 år 171 cm 65 kg	Man. Nostalgisk och behärskad. Drömmer om familj och gör allt för att få en och pratar mycket snabbt. Egensydda kläder. Yrkesstolthet!	STY 5, SMI 3 INT 4, KAR 2	Uthållighet 1, Skytte 2, Närkamp 1	Dolk, långbåge, T6 pilar, läderrustning, 9 kopparmynt, bok [6 koppar] (s.181).
Aldous Hayvard Människa	Herde	35 år 181 cm 97 kg	Man. Nedlåtande och tolerant. Svettas kraftigt och har sår på hans eller hennes ansikte eller läppar. Egensydda kläder. Alkohol är livet.	STY 2, SMI 4 INT 1, KAR 1	Uthållighet 1, Djurhantering 2	Stav, 5 kopparmynt.
Teresse Netherid Människa	Vagnreparatör	42 år 176 cm 25 kg	Kvinna. Macho och drömmande. Är bågbenad och lukt av gödsel. Sliten arbetsjacka. Blodtörsten är hens vän.	STY 4, SMI 1 INT 2, KAR 3	Uthållighet 1, Hantverk 2, Fingerfärdighet 1	Verktyg, 5 kopparmynt.
Xandrilla Trumvind Människa	Bonde	27 år 148 cm 38 kg	Kvinna. Dyster och livlig. Har kraftiga hudutslag och piper vid andning. Egensydda kläder. Göra ledaren nöjd.	STY 3, SMI 4 INT 1, KAR 1	Uthållighet 1	Verktyg, T6 kopparmynt.

p© 2013-2018 Brian-van-Hunsel. Kartan är lånad från:
https://www.deviantart.com/brian-van-hunsel/art/Mistwood-coloured-376277078
Titlar och platser är ändrade.

SKATTKARTAN

SÄGEN

ÄRENHEM

Ärenhem, ett hem åt människor. De säger att alla är välkomna men jag vet inte om det är sant. Byn är skyddad av höga murar. Håller de folk ute eller innevånarna inne? Allt jag vet är att det inte är många som lämnar Ärenhem och att de gör eldar av stora troll. Du vet? De bor i skogen och äter människor som dig!

Foto på Warran
http://gameofthronesfanon.wikia.com/wiki/Matthias_Lannister?file=Matthias_Lannister.jpg

Foto på Qynnan © Marta Dahlig
http://2.bp.blogspot.com/_bVtGlUaW-tA/TNw3rM_fZzI/AAAAAAAAQcE/2x8Ovi6z8yI/s1600/15.jpg