TYP AV ÄVENTYRSLANDSKAP: By

Av Per Holmström, Uppsala – 2 december 2018
pelle@booru.net

SÄGEN

Många talar om alver och dvärgar men få talar gott om människor. Folket i Lärkdal gör inte ryktet bättre! Vilda krigare som slåss för allt. Om historierna är sanna så är de mästerliga skyttar och skarpa yxkrigare. Det sägs att de har ett samarbete med Orcher, men det kan väl knappast vara sant. Nog för att folket i Lärkdal anses vilda, men knappast så vilda?

BAKGRUND

(förslag på plats: Nära en flod och skog)
Belägen vid en flod i skogen ligger Lärkdal. Byn omringas av en enkel mur av sten knappt två meter hög. Från floden hörs en kvarn som snurrar kraftigt. På ett av tornen vid muren står en vakt som hälsar er välkomna.

Lärkdal är en liten by som har klarat sig genom blodsdimman trots att dess murar byggdes under tiden blodsdimman var fullt utbredd. Många dog i detta men byn har återhämtat sig. För tre generationer sedan tog byn emot en skadad och vilsen en halv-alvs-magiker vid namn Eidrun. Han utnyttjade folket i byn till sin fördel och använde sin magi för att kontrollera dem. Det tog flera år innan folket lyckades ta tillbaka makten och döda Eidrun. Folket i byn tror att han begravdes under den största stenen vid floden så att hans själ för evigt skulle få uppleva en oro när vattnet strömmar genom hans skelett, men i själva verket har Jägarna tagit hans kropp och placerat den på en tron i sin jordkällare. De nyttjar hans magiska krafter för egen vinning.

Idag avskyr folket i byn magi. Stål och trä är det som ska leda människor och dvärgar. Många av de som ingår i byns jägare har också ett stort hat mot halv-alver då Eidrun dödade alla som försökte ge sig på honom. Kommer de på någon som utför magi blir denna person utvisad ur byn

på direkten, med våld om det behövs. Gör personen motstånd så kommer de att göra allt för att få bort henne.

Byn drivs av Vidur och hans fru Lorin. Båda är gamla Jägare. Idag är de båda för trötta för att orka ut och slåss och söka mat. Istället håller de sig i sitt hus och tar emot folk som har frågor som rör byn eller som vill prata politik. Besökare blir ofta hänvisade till huset för att möta Vidur och Lorin.

JÄGARNA

Byn har ingen milis utan kallar sina soldater för Jägare. De är jägarna som skyddar byn och förser den med byten för mat. Jägarna är åtta till antalet och varierar i ålder från 16 till 40. De som är mogna nog har makar och fruar i byn. Jägarstugan är till för de som är jägare och ingen annan. Dock bär alla Jägare på en hemlighet då samtliga jägare härstammar från familjer som alla någon gång svurit att skydda Ljusets Lykta (se Äventyrsplats Mörkrets Grotta). Ibland försvinner jägare under natten och kommer tillbaka täckta i blod en eller två kvällar senare.

BLODSJAKTEN: Samtliga jägare har en blodtörst som måste uppfyllas regelbundet. De tar ut sin törst på första bästa varelse de stöter på i skogen långt bort från byn. Oftast är det rådjur men ibland även människor. Denna hemlighet är väl bevarad och ingen annan i byn förstår att detta pågår. Vissa jägare får extrema feberanfall och ligger sjuka, skrikandes i jaktstugan. Dessa binds fast och lugnas med örter och alkohol. De som inte lugnas med dessa örter kommer att dö inom några timmar. Örterna odlas i källaren runt om kring liket av Eidrun. Hans kropp ger ifrån sig en värme och en aura av magi som får dessa växter att växa här. De har en helande kraft och kan identifieras med ÖRTAKÄNNARE eller GIFTKOKARE. De som äter av örterna helar automatiskt INT fullt och tar bort eventuella sjukdomar du har. Detta går endast att göra en gång om dagen. Det finns en T6 ransoner av dessa örter.

SAMMANFATTNING

En magiker är dödad sedan länge och innevånarna i byn avskyr magi. Magikerns skelett förvaras i Jägarstugan och jägarna nyttjar hans magi för sin blodslust i smyg. Jägarna hatar Halv-Alver och visar detta tydligt. Blodsjakten gör att de blir sjuka och måste helas.

RELIGION

Folket i Byn tillber Nattvandraren och håller ceremonier varje kväll. Alla är välkomna dit.

VÄGAR HIT

✣ Två vägar leder till denna by. Varje månad är det en bazaar som uppskattas otroligt. Rykten om denna flyger fritt över Ravland.

✣ Spelarna har följt efter en grupp ”rövare” som stulit något och det har lett dem hit. Rövarna är Algur, Herald och Olveir. Lärkdals främsta jägare vars uppgift är att hålla byns yttersta gränser säkra.

PLATSER

1 VÄSTRA PORTEN

En låg mur av gammal sten slingrar sig runt byn.

Muren är av sten men är inte mer än två meter hög. Tornen är även de av sten samt övergången mellan tornen. På tornen står alltid en eller två vakter. Det är även en eller två som vaktar porten.

2 KVARNEN

Från floden hörs ljudet av ett stort trähjul som sakta snurrar och knakar när vattnet strömmar genom det.

Denna kvarn förser byn med mjöl så de kan baka bröd. En bit utanför östra porten finns en liten åker. Det är kvarnägaren som också odlar. Hennes namn är Kolmar. Tillsammans med sin man Halzar och deras dotter Grenezel driver de kvarnen och ibland får de hjälp av andra i byn. Kolmar spenderar den mesta av sin tid här och med att transportera varor ner längs floden. Grenezel jobbar var dag och kväll. När hon inte jobbar sitter hon på Den Sluge Räven och tar sig en öl.

3 SMEDJAN

Från smedjan doftar det värmd metall. Klink och klang hörs när hammare formar de svärd och yxor som är på väg att tillverkas.

Smeden Ogg är skicklig på sitt jobb och spenderar mycket tid i sin smedja. Han förser hela byn med de vapen de behöver samt fixar redskap och delar till husen när de behövs ersättas. Hans medhjälpare Falin är minst lika duktig och har lärt sig det mesta från Ogg.

4 BRUNNEN

En vacker brunn av sten, täckt med mossa, står på sidan av vägen. Bredvid finns en enkel träbänk och en hink fäst med ett rep till brunnens överstycke.

Detta är byns bästa källa till vatten. Även floden kan förse dem med vatten om brunnen sinar. Vattnet i floden är ofta ganska otrevligt då det är mycket alger och andra växter som får vattnet att smaka illa. För många år sedan begravdes magikern Eidrun under stenarna precis öster om bryggan. Hans kropp har gjort vattnet dåligt och folket undviker därför att dricka ur floden. Dock skyller alla på att det är alger.

5 TORGET

Ljudet från folk som pratar och byter saker gör sig hört genom hela byn.

En gång i månaden hålls en bazaar på torget. I övrigt är torget så gott som övergivet.

6 BYÄLDSTENS HUS

Detta är ett massivt hus av mörka trästockar med ett rundat tak med mjuka former. En liten trappa leder upp till verandan och dörren. Dörren är ett mästerligt hantverk med fåglar och träd inristade i ett vackert mönster. Två lyktor hänger på varsin sida av dörren och skapar ett djupt och varmt ljus.

Byns ledare är en man vid namn Vidur och hans fru Lorin. Båda har lika mycket att säga till om och Lorin ansvarar för byns säkerhet, murarna och annat som berör byns välmående. Vidur ansvarar i första hand för de Jägare som rör sig ut för att söka mat eller jaga de orcher som ibland får för sig att *Jägarna från Lärkdal* är en värdig motståndare.

7 KAPELLET

Det enda stenhuset i hela byn är stadens kapell. Det är gjort av en svartgrå sten och står stadigt på sin plats på en liten kulle. På dörren syns Nattvandrarens symbol tydligt.

I kapellet tillbes Nattvandrare. Prästen Vistrum är en blind man som också är snäll och trevlig. Varje natt hålls en kortare ceremoni på 15-30 minuter. När solen är uppe hålls kapellet stängt då det är viktigt att inget ljus kommer in i kapellet.

8 DEN SLUGE RÄVEN, TAVERNA/VÄRDSHUS

Svart tak, väggar av ljust trä och hörn av björk utgör utsidan på detta hus. En skylt med en målad räv på och texten "Den sluge räven" hänger ut ovanför dörren. Alla är välkomna här.

Tavernan drivs av en trevlig äldre herre vid namn Pogrim. Han driver den med sin fru och dotter. Det är ofta folk här som kommer för att slappna av efter en dags arbete. Då det är bazaar i byn är tavernan överfylld. På ovanvåningen finns fem rum att hyra. I varje rum finns två sängar. Om det är kris kan han ställa in en extra säng i ett rum.

9 JAKTSTUGAN

Stadens andra största hus är vad som kallas för Jaktstugan. Utanför hänger ofta hudar och pälsar för att torka. Dörren är av massivt trä, likaså byggnaden. En kort trappa leder upp till den veranda som omger hela byggnaden.

Staden har ingen normal milis. De som är vakter och håller ordning kallar sig för jägarna och har en egen Jaktstuga. Det är även de som förser byn med mat. I Jaktstugan hittar du ofta ett flertal jägare som vilar eller sjunger sånger. Ingen förutom Jägarna är välkomna i Jaktstugan. Jägarna är åtta till elva till antalet beroende på skador och varierar i ålder från 16 till 40. De som är mogna nog har makar och fruar i byn. Även dessa partners hålls borta från stugan.

Jaktstugan är en stor sal med ett långbord nedsänkt en bit i mitten av rummet. På den norra sidan finns fyra små rum som agerar studierum eller förråd. På ovanvåningen finns en sovsal där samtliga jägare sover. Jägarstugan har också en jordkällare där de förvarar mat, vin, mjöd och örter. Örterna används för att lugna de jägare som är mitt i blodtörsten eller som kommer tillbaka från en blodjakt.

I källaren finns även en tron med ett hudlöst lik, nästan bara skelett. Detta är kroppen av Eidrun. Hans kropp är magisk och det är tack vare detta de kan hela sig efter blodsjakten. Örterna odlas i källaren runt om kring liket av Eidrun. Hans kropp ger ifrån sig en värme och en aura av magi som får dessa växter att växa här. De har en helande kraft och kan identifieras med ÖRTA-KÄNNARE eller GIFTKOKARE. De som äter av örterna helar automatiskt INT fullt och tar bort eventuella sjukdomar du har. Detta går endast att göra en gång om dagen. Det finns en T6 ransoner av dessa örter.

10 ÖSTRA PORTEN

Se Västra porten.

HÄNDELSER

NATTBESÖK

Den första natten spelarna stannar i byn väcks de av ett ylande och trummor som slår likt åska i mörkret. Utanför Östra Porten (10) står en grupp vandrande krigare som är en blandning av både Orcher, Människor och Halv-alver. Gruppen kallar sig Tak Gakh Burzum-ishi (de tre i mörker) och leds av en orch vid namn Zundagh.

Vidur har lovat att Zundagh ska få kroppen av Eidrun, den magiker som tog kontroll över byn för många år sedan. Detta är tredje gången Zundagh och hans vänner kommit för att se om kroppen är hittad men Vidur har inte stått för sitt ord. De har nu kommit för att kräva Eidruns kropp! Vidur och Lorin går upp på muren, södra tornet, och talar till Zundagh

> **Vidur**: *"Så du är här igen Zundagh. Jag trodde vi hade en överenskommelse?"*
>
> **Zundagh**: *"Vår överenskommelse var kroppen av Eidrun... Vidur. Och jag ser ingen kropp! Ge oss kroppen, annars kommer vi in och rotar igenom var enda vrå i byn! Ni har till sol-uppgången på er att ge oss kroppen!"*

Därefter lämnar Zundagh med vänner området och går tillbaka till sitt läger.

✣ VARELSER: Två milisvakter, Vidur, Lorin samt hela Tak Gakh Burzum-ishi.

VIDARE HÄNDELSER - NATTBESÖK

Efter några timmars väntan tröttnar Zundagh på att Vidur ska stå för sitt ord och skickar in sina halv-alver för att mörda Vidur och hans fru Lorin. Samtidigt har Vidur bett sin son Aldur att smyga ut och döda Zundagh.

Aldur med kompanjoner smyger ut. De ber också våra äventyrare om hjälp och kan erbjuda upp till 20 silver totalt för hjälpen. Alternativt en yxa eller ett svärd av mästersmide (+1 bonus) som passar spelarna.

LÄGRET

Ljudet från en brasa och skrattet från orcher hörs genom skogen. Endast orcherna i Tak Gakh Burzum-ishi verkar vara vakna och de verkar ha roligt.

Tak Gakh Burzum-ishi har slagit läger en liten bit utanför byn. De är inte riktigt på vakt. Alla orcher är vakna, men människorna ligger och sover. Orcherna sitter runt lägerelden och berättar dåliga historier för varandra. I skuggorna gömmer sig Garshag. En demon som är bunden till Tak Gakh Burzum-ishi. Garshag är blind, men känner dofter av humanoider utan några som helst problem. Han har också en förmåga att försvinna in i skuggor. Garshag var också med på mötet vid byn men såg då till att vara gömd i skuggorna. Han har förutspått denna händelse och är beredd på att någon av ledarna kommer att dö.

✣ VARELSER: Tak Gakh Burzum-ishis orcher och människor. Halv-alverna är ute på räd.

BAZAAREN OCH KÄRLEKSTRIANGELN

Det är ovanligt rörigt för att vara en sådan liten by. En bazaar är i full färd! Varje månad kommer en mängd köpmän från andra delar i Ravland hit för att köpa och sälja saker. Spelarna har tillgång till alla vanliga prylar från regelboken men även vissa vapen kan vara mästersmidda (+1 bonus utöver vanlig bonus) för dubbla priset av det vanliga.

Två försäljare sticker ut i mängden. När någon av spelarna besöker Tavon Voortham, försäljare av vapen, sköldar och rustningar, så kommer han att be dem om en tjänst. Han ser på dem att de är rätt person för jobbet. Samma sak händer när spelarna passerar Darkûl Ratlej, försäljare av utrustning så som tält, fällar, tyger, kläder och så vidare.

Det är nämligen så att båda är förälskade i en kvinna som jobbar som bagare vid kvarnen. Hennes namn är Grenenzel Månkant och är en fager kvinna som alltid är täckt i vitt mjöl. De vet båda att de båda är lika kär i henne och avskyr därför varandra. Se Karaktärer för mer info om dessa tre.

TAVON: Tavon vill att spelarna ger henne blommor, en silverring han ger dem och en dikt han har skrivit. Först måste de plocka blommorna. De är vita och växer längs med vattnet väster ut från byn. Tavon önskar att de ger henne blommorna och läser dikten nere vid stenen vid vattnet i månskenet. Han själv vågar inte träffa henne då hon alltid avvisar honom.

TAVONS FÖRSTA DIKT

Grenezel din doft är som
blommor i vattnet!
Som en flod som står stilla.
Som berget där getter går.
Där vill jag ha mitt hår.
Hos dig Grenezel.

DARKÛL: Darkûl vill att de ger henne blommor samt att de sjunger en sång han har skrivit. Darkûl önskar att sången framförs under trädet vid östra muren (precis utanför). Även Darkûl är orolig för att träffa henne och vägrar göra det.

SÅNGEN FRÅN DARKÛL

Åh Grenezeeeel åh grenezeeeel
Du är så vacker du är så vacker.
Säg mig Grenezeeeel ta mig hem.
Som en bakelse eller fem!

Först när spelarna har fått Grenezel att förstå vilka underbara män dessa handelsmän är, vågar de sig för att träffa henne i person. Dock är det inte så troligt att detta sker.

Båda väntar på resultatet nästa dag. De ska mötas på bazaaren igen. Grenezel Månkant är en cynisk bitter ung kvinna och är inte alls intresserad av Tavon eller Darkûl men hon tycker att det är roligt att de anstränger sig. Hon blir förolämpad av dikten och kommenterar dess innehåll samt hälsar spelaren att "Tavon kan köra upp ringen i röven!" sen kastar hon den på marken och går. Sången som Darkûl skrivit får henne att skratta så mycket att hon knappt kan stå. Hon struntar fullständigt i blommorna.

När spelarna kommer tillbaka till dem med dessa nyheter har de så klart förberett sig för att bli avvisade.

TAVON: Tavon ber om ringen tillbaka om de säger att hon inte ville ha den. Han har skrivit en ännu finare dikt under natten som passerade! *"Jag kunde inte sova! Jag var så nervös över att ni skulle framföra min dikt, så jag skrev en till!"*. Denna gång önskar han att den framförs i en båt på floden med motivationen *"Mer romantiskt än så kan det knappast bli!"*.

TAVONS ANDRA DIKT

Det finns så mycket du inte kan se.
Som tanken på dig kan få mig att le.
Det finns så mycket du inte fått höra.
Så mycket jag vill att vi ska göra.
Det finns så mycket med dig som är bra.
När jag tänker på dig så blir jag glad.
En vän som du är värd så mycket för mig.
Å kära Grenezel vill du vara min tjej.

DARKÛL: Darkûl blir förbannad över att hon inte gillade sången och skyller på spelarna *"Det är ditt fel!" Det är du som är en värdelös sångare! Det var inget fel på min sång... gå er väg och kom aldrig tillbaka!"*

Grenezels slutgiltiga svar mot Tavon är helt beroende på hur spelarna framför hans sista dikt. Om de är romantiska kommer hon att ändra sig och be dem hälsa Tavon att möta henne på bryggan på kvällen innan solen gått ner. Om de inte är romantiska kommer hon att avvisa Tavon varpå även Tavon hatar spelarna. Grenezel kan lika gärna bli kär i en spelare och kommer i sådant fall böna och be dem att ta med henne på deras äventyr. Hon kan vara till hjälp då hon kan jaga och laga mat.

RESULTAT: Tavon eller Darkûl kommer att söka hämnd på spelarna efter detta. Kanske stöter de på varandra i en annan by, eller så händer det natten efter detta framförts.

EN SKADAD JÄGARE

En ensam jägare kommer tillbaka till byn, vacklandes och täkt i blod. De som normalt tar emot blodiga jägare är ute på uppdrag - endast spelarna kan hjälpa honom! Jägaren har kommit tillbaka från sin blodjakt och måste till stugan för att få örterna som lugnar honom. Men ingen är i stugan och den är låst... (se "Platser" för mer beskrivning om jaktstugan). Hur löser spelarna detta? Ska de bryta sig in eller kommer de ta honom till någon annan plats. En jägare som genomgår blodsjakt och inte lugnas med örterna kommer att dö av smärta inom några timmar. Vad händer om de bryter sig in i stugan? Tänk om någon ser dem? Kanske är dörren inte låst... kanske finns det ett öppet fönster.

PERSONER

VIDUR DJUPSTRIDARE

Ledare för byn. Är rak och bestämd. Syns sällan utanför sitt hus. Klädd i läderrustning och kraftig päls. Han är en man på 55 år med långt vitt hår, långt flätat skägg och många ärr på kroppen efter alla blodsjakter han behövt gå igenom. Trött och leds på att hans son Aldur ofta sviker honom har han nästan helt tappat hoppet om att Lärkdal kommer att överleva ytterligare en vinter.

För några år sedan gjorde han ett avtal med en grupp rövare vid namn "Tak Gakh Burzum-ishi". I avtalet kom de överens om att Zundagh och hans soldater skulle hålla sig borta från byn i utbyte mot att Zundagh kulle få tillgång till magikern Eidruns kropp (han dödades i byn för en generation eller två sedan). Vidur har inga planer på att ge dem kroppen. Endast Vidur vet om denna överenskommelse, inte ens hans fru Lorin har blivit informerad.

STY 4, SMI 3, INT 4, KAR 3

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

TALANGER: Klingans väg 2, Pilens väg 2

UTRUSTNING: Bredsvärd, 15 koppar

SKYDD: Nitläderrustning [R3]

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

LORIN DJUPSTRIDARE

Ledare för byn. Är vänlig men också bestämd. Spenderar mycket tid i sitt hus med att läsa böcker. Hon klär sig i gröna och vita, rena kläder för att visa sin status. Hennes hår är kort och vitt. Hon är en kvinna på 50 år. Hennes uppgift idag är att hålla ordning inne i byn och det är oftast hon som tar emot delegater som är på besök. Hon är trött och orkar inte längre jaga. Hennes blodslust är borta sedan många år. Varje månad anordnas en bazaar i byn och det är Lorin som stolt står för att denna blir bra för alla. Hon gör regelbundna besök på Den Sluge Räven och kvarnen för att se att saker rullar på. Ibland tar hon sitt spjut och går till Jaktstugan för att träna.

STY 4, SMI 4, INT 4, KAR 3

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

TALANGER: Klingans väg 2, Pilens väg 2

UTRUSTNING: Kortspjut, 12 silver

SKYDD: Nitläderrustning [R3]

Kortspjut: 2H Bonus +1, Skada 2, Nära, Spets

ALDUR DJUPSTRIDARE

Aldur är son till Lorin och Vidur. Han är arrogant och tycker sig vara bättre än alla andra Jägare i byn. Detta stämmer till stor del men det har också gett honom en lätt hybris. Tillsammans med sina vapendragare Herald och Olveir är han ute på jakt nästan varje kväll. Han har inget intresse av sånger eller sådant trams. För honom är jakten livet. Han har till och med gått så långt att han börjat stjäla saker från de han dödar och har inga svårigheter att döda i kallt blod - tvärt om - han njuter av detta.

STY 4, SMI 4, INT 4, KAR 3

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

TALANGER: Klingans väg 2, Pilens väg 1, Kallblodig 3

UTRUSTNING: Handyxa, 15 koppar

SKYDD: Nitläderrustning [R3]

Handyxa 1H Bonus +2, Skada 2, Armslängd, Egg, Krok

HERALD OCH OLVEIR

Herald och Olveir är Aldurs närmsta vänner. De delar inte riktigt hans törst för blod men finner Lärkdal tråkig och drar sig ut på jakt så ofta de kan. När de väl är i Lärkdal spenderar de en del tid i jägarstugan men syns minst lika ofta

på Den Sluge Räven där de gärna berättar historier om alla rövare de gett sig på. Precis som Aldur har de börjat stjäla saker. Detta går helt emot Jägarnas kod, men dessa tre herrar är duktiga på att hålla det hemligt.

HERALD

Herald är son till Tyrfving, en av fiskarna i byn och Eivor, som syr kläder. Uppväxt med att konstant fått höra att han är oduglig har han ändå tagit sig upp i graderna hos Jägarna.

STY 3, SMI 5, INT 3, KAR 2

FÄRDIGHETER: Närstrid 2, Skytte 2, Bildning 1, Genomskåda 1, Manipulera 1, Speja 1

TALANGER: Klingans väg 2, Pilens väg 2, Snabbskytt 1

UTRUSTNING: Handyxa, Tungt armborst, 15 koppar, T8 järnpilar

SKYDD: Nitläderrustning [R3]

Handyxa 1H Bonus +2, Skada 2, Armslängd, Egg, Krok

Tungt armborst 2H Bonus +1, Skada 3, Lång, Tungt, Ladda är lång handling

OLVEIR

Olveir är son till Pommel, en snickare. Hans mor är död sedan många år. Olveir vill inte veta av sin far och super gärna bort minne av sin mor.

STY 4, SMI 3, INT 4, KAR 3

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

TALANGER: Klingans väg 2, Pilens väg 2

UTRUSTNING: Bredsvärd, Dolk, Stor Sköld (+2), 25 koppar, 5 silver

SKYDD: Läderrustning [R2]

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

Dolk 1H Bonus +1, Skada 1, Armslängd, Lätt, Egg, Spets

TYPISK JÄGARE AV LÄRKDAL

Jägarna är generellt trevliga. De är av båda könen och det är jämt fördelat. Ålder är allt mellan 16 år till 40 år. De är åtta till elva i antal men om du tycker att det behövs fler är det inget som hindrar att fler finns.

STY 3, SMI 4, INT 3, KAR 2

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

TALANGER: Klingans väg 1, Pilens väg 1

UTRUSTNING: Bredsvärd eller handyxa, Läderrustning, Kortbåge, Liten sköld [+1], T6 koppar, T8 järnpilar

SKYDD: Läderrustning [R2]

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

PERSONER AV INTRESSE

Namn	Syssla	Kropp	Karaktärsdrag	GE	FV	Utrustning
Ogg Gråspår Människa	Smed	40 år 179 cm 56 kg	Man. Förstående och ivrig. Har stora öron och har flera hudpiercingar eller näsringar. Fin tröja och fina byxor. Vänlighet är min drivkraft.	STY 3, SMI 2 INT 2, KAR 3	Uthållighet 1, Hantverk 2, Fingerfärdighet 1	Verktyg, 11 kopparmynt.
Falin Wilxes Människa	Smed	35 år 159 cm 57 kg	Kvinna. Blyg och tystlåten. Tenderar att spotta eller drägla medan du pratar och har fräknar eller födelsemärken. Tunika och tröja. Heder är allt. Jobbar åt Ogg	STY 3, SMI 2 INT 3, KAR 3	Uthållighet 1, Hantverk 2, Fingerfärdighet 1	Verktyg, 7 kopparmynt.
Vistrum Vrye Människa	Präst	53 år 174 cm 77 kg	Man. Drömmande och nyfiken. Skrattar lätt och hjärtligt och är blind.	STY 2, SMI 3 INT 4, KAR 2	Uthållighet 1, Läkekonst 2, Bildning 1, Manipulera 1	Stav, 1 silvermynt, helig symbol, silvermugg [10 silver] (s.183).
Kolmar Månkant Människa	Bonde	45 år 161 cm 36 kg	Kvinna. Nostalgisk och djärv. Har en framträdande, bubblig eller krokig näsa och tenderar att spotta eller drägla medan du pratar. Ingen topp, arbetsbyxor. Hon har något att bevisa! Är gift med Halzar.	STY 2, SMI 3 INT 2, KAR 1	Uthållighet 1, Hantverk 1	Verktyg, 12 kopparmynt.
Halzar Månkant Människa	Bonde	59 år 175 cm 73 kg	Man. Blyg och förstående. Har loppor eller löss och är nästan döv. Ordentlig jacka, skor med dubbar. Nyfiken på världen. Är gift med Kolmar	STY 2, SMI 1 INT 3, KAR 3	Uthållighet 1	Verktyg, 8 kopparmynt.
Pogrim Rävlärd Människa	Krögare	47 år 175 cm 90 kg	Man. Mycket trevlig äldre herre som gärna bjuder på öl mot en god historia. Välkomnar främlingar med öppna armar och erbjuder husrum billigt. Kan möblera om för att få plats med flera personer i samma rum. Kläder av tjockt tyg.	STY 2, SMI 2 INT 3, KAR 4	Uthållighet 1, Hantverk 2, Fingerfärdighet 1, Genomskåda 3	Verktyg, 6 kopparmynt.

Namn	Syssla	Kropp	Karaktärsdrag	GE	FV	Utrustning
Tavon Voortham Människa	Försäljare av vapen m.m.	35 år 172 cm 66 kg	Man. Djärv och principfast. Andas tungt med stanken av vitlök och är en man som älskar att få saker sålda. Hans kläder är fina och han är uppenbart en man med rikedomar.	STY 2, SMI 3 INT 3, KAR 4	Närstrid 1, Genomskåda 2, Manipulera 3	Verktyg, vapen och rustningar i mängder på sin vagn. 2 guldmynt. 35 silvermynt. 30 kopparmynt.
Darkûl Ratlej Människa	Försäljare av tyger m.m.	31 år 185 cm 60 kg	Man. Nyfiken och skeptisk. Lukt av gödsel och har precis tagit ett bad. Egensydda kläder. Bitter och överlägsen andra. Han är lång och smal och väldigt rak i ryggen.	STY 2, SMI 2 INT 3, KAR 4	Genomskåda 2, Överlevnad 1, Manipulera 3	Verktyg, en vagn fylld med utrustning för att vara i skog. Massor av kläder och tyger. 40 silvermynt och 25 kopparmynt.
Grenenzel Månkant Människa	Bagare	25 år 161 cm 65 kg	Kvinna. Förolämpande och cynisk. Har blodsprängda ögon men är otroligt vacker. Hon är alltid täckt i mjöl. Hennes hår är gyllenblont. Enkla kläder, vitt förkläde. Öl är livet	STY 3, SMI 2 INT 3, KAR 3	Hantverk 3, Skytte 1, Närstrid 1. **TALANG**: Kock 2.	7 silvermynt.

BLANDADE BYBOR

Namn	Syssla	Kropp	Karaktärsdrag	GE	FV	Utrustning
Tyrfving Pyncion Människa	Fiskare	50 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 **Månkant** 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.
Poppel Kroft Människa	Snickare	52 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 Dvärg	Skogshuggare	82 år 153 cm 71 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	Kvinna. 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	Fiskare	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.

TAK GAKH BURZUM-ISHI

Grundarna av Tak Gakh Burzum-ishi sägs vara en orch och en människa som stred mot varandra innan blodsdimman. De insåg att de inte kunde vinna mot varandra och skapade en pakt, en pakt som gick ut på att ta vad de ville ha och inte längre slåss för de rika furstarna.

Tak Gakh Burzum-ishi, de tre i mörker, är en grupp vandrande krigare som alla är utstötta från sina hem. De är tre ledare som var har fått välja ut tre krigare som är deras närmsta soldater. Gruppen agerar fritt men kan lätt vara allierade med något större. Deras förstebefäl är för närvarande en Orch vid namn Zundagh.

De rör sig från by till by och söker utmaningar. På senare tid har de fastnat vid Lärkdal då de lärt sig att kroppen av den mäktiga magikern Eidrun ligger begraven i byn. De respekterar jägarna som skyddar byn och ser dem som en riktig utmaning, men har ingen lust att ge sig in i en direkt konfrontation med dem. Deras mål är att få tag på kroppen på magikern Eidrun. Med denna kropp tänker de utföra ritualer för att frammana demoner och använda dem för sina egna ändamål.

Samtliga ledare har skrivit sitt namn i blod på en artefakt, en människohud som kallas för Muz'ga. Med detta har de bundit en demon vid namn Garshag. Han har en helt egen vilja men är bunden till huden Muz'ga då Zundagh, Invar och Induilmis lyckades binda honom genom att lista ut hans namn, utföra en ritual och måla hans symbol på huden. Om han någonsin får chansen kommer han att döda Zundagh, Invar och Induilmis. Alla tre måste dö för att han ska bli fri men för varje som dör blir kontrollen över honom svagare.

Tak Gakh Burzum-ishi

De tre i mörker

ORCHER	MÄNNISKOR	HALV-ALVER
LEDARE	ANDREBEFÄL	TREDJEBEFÄL
Zundagh Bagh, man	Invar Aftu, kvinna	Induilmis Ithren, kvinna
SOLDATER	SOLDATER	SOLDATER
Kubub Burag, man	Anvar Elet, kvinna	Gilme Indis, kvinna
Sildud Kahlez, kvinna	Brix Jamal, man	Lotat Artas, man
Korgak Rafgar, man	Sybel Bene, kvinna	Imbor Denore, man

ORCHERNA

Zundagh Bagh, en av de mäktigaste krigare Roka någonsin har sett. Likväl förkastad av klanen Roka och lämnad att dö i ett dike då hans överordnad kom på honom med att ha hjälpt en människa. Zundagh tog denna chans som äling att hitta nya chanser att visa sin storhet på. När blodsdimman släppte tog han vara på den frihet han hade och sökte allierade bland andra orcher som även de blivit utkastade eller själva valt att lämna sina klaner.

Han fick många följare men insåg snabbt att de flesta var veka, fega kräk som bara följde honom för att få mat och rida på hans storhet. Han utmanade samtliga medlemmar att slåss i hans ära. Att göra sig redo att dö för honom. Endast två stannade kvar. Dessa två blev hans fränder. Hans närmsta krets.

När de rörde sig över Ravland hörde de historier om en klan som kallade sig Tak Gakh Burzum-ishi – de tre i mörker. När han väl kom i kontakt med gruppen tog det inte lång tid innan han fick positionen som ledare för gruppen. Med tiden anslöt sig flera till hans klan, människor, orcher och halv-alver. Endast de som är starka nog var välkomna. Endast de som har ett hat stort nog fick friheten att slåss med klanen.

Tre år senare upptäckte Zundagh en artefakt, en hud vid namn Muz'ga. Han lärde sig att med denna hud kan han binda demoner och få dem att göra hans vilja. För att göra detta krävdes flera starka själar som kedjor för att hålla demonen på plats. Tack vare Muz'ga är klanen fruktad. De som lämnas levande efter en konflikt med klanen har skonats av en och endast en anledning – att sprida ordet om hur farliga de är.

ZUNDAGH BAGH

STY 5, SMI 4, INT 3, KAR 3

FÄRDIGHETER: Styrkeprov 2, Närkamp 3, Bildning 2

TALANGER:
Stryktålig (1KP/skada vid bruten för att hela),
Klingans väg 1 (1KP ignorera rustning),
Orädd 1 (Genomskåda som rutning mot skräck)
Bödel 3 (Välj kritisk skada)

UTRUSTNING: Tvåhandssvärd, Ringbrynja

SKYDD: Ringbrynja [R6]

Tvåhandssvärd: 2H Bonus +2, Skada 3, Armslängd, Egg, Spets, Parerande

Huggare: 1H Bonus +1, Skada 2, Armslängd, Egg, Spets

ORCHER av klan Tak Gakh Burzum-ishi

STY 4, SMI 4, INT 3, KAR 2

FÄRDIGHETER: Styrkeprov 2, Närkamp 3, Bildning 1, Hantverk 3

TALANGER:
Stryktålig (1KP/skada vid bruten för att hela),
Klingans väg 1 (1KP ignorera rustning),
Orädd 1 (Genomskåda som rutning mot skräck)

UTRUSTNING: Kroksabel, huggare, stor sköld, nitläderrustning

SKYDD: Nitläder [R3], stor sköld [+2],

Kroksabel: 1H Bonus +1, Skada 2, Armslängd, Egg, Spets, Parerande, Krok

Huggare: 1H Bonus +1, Skada 2, Armslängd, Egg, Spets

MÄNNISKORNA

Det finns många vandrare i Ravland. Många av dessa är människor. Så fort blodsdimman lade sig passade flera grupper av människor på att utforska landet. Att se vad som fanns längre bort på horisonten. En av dessa var Invar Aftu. I ung ålder färdades hon ensam över landet och sökte äventyr. Hon lärde sig att slåss med yxor och svärd men hittade snabbt hillebarden.

Invar tog ett jobb som garde i en stad vid namn Grådal. Hennes jobb gick ofta ut på att föra patruller i staden och hålla bråk i ordning. I Grådal lärde hon sig att människor är allt annat än trevliga varelser. Handel med slavar. Utnyttjande av halv-alver för egen vinning. Förakt mot människor växte och växte och en dag fick hon nog.

Tillsammans med sin vän Brix utförde hon en räd på en slavhandel. Samtliga handelsmän mörades och de slavar de sålde släpptes fria. Detta skedde inte obemärkt. Fursten för staden fick nys om detta omgående och både Invar och Brix fängslades. Där satt de, halvt svultna, knappt någon ork kvar i kroppen, när fyra halv-alver smög sig in, avrättade samtliga vakter i sin väg och räddade Invar och Brix från sitt fängelse.

INVAR AFTU

STY 4, SMI 3, INT 4, KAR 3

FÄRDIGHETER: Styrkeprov 2, Närkamp 2, Bildning 2, Hantverk 2

TALANGER:
Adaptiv (1KP använd annan färdighet),
Klingans väg 1 (1KP ignorera rustning),
Spjutkämpe 1 (+1 på alla attacker med spjut osv)

UTRUSTNING: Hillebard, Dolk, Ringbrynja

SKYDD: Ringbrynja [R6]

Hillebard: 2H Bonus +2, Skada 2, Nära, Tung, Egg, Spets, Krok

MÄNNISKOR av klan Tak Gakh Burzum-ishi

STY 3, SMI 4, INT 3, KAR 3

FÄRDIGHETER: Styrkeprov 2, Närkamp 2, Bildning 1, Hantverk 2, Skytte 2

TALANGER:
Adaptiv (1KP använd annan färdighet),
Klingans väg 1 (1KP ignorera rustning),
Spjutkämpe 1 (+1 på alla attacker med spjut osv)
Jaktmästare 1 (+1 på att jaga)

UTRUSTNING: Spjut, Kortsvärd, Lätt armborst, Nitläder, T8 järnpilar

SKYDD: Nitläder [R3]

Kortspjut: 2H Bonus +1, Skada 2, Nära, Spets

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

Lätt armborst: 2H Bonus +2, Skada 2, Lång, Ladda är en lång handling

HALV-ALVERNA

Induilmis föddes bland människor. Hon behandlades med avsky och förakt precis som alla andra halv-alv er i hennes by. Staden hon kom ifrån, Grådal, är en större stad känd för handel med slavar. Fursten över Grådal har många halv-alver som betjänter och utnyttjar denna arbetskraft på alla möjliga sätt.

När Induilmis blev 19 år började hon förstå att hon hade krafter som kunde hjälpa henne att komma loss. Vid alla tillfällen hon fick passade hon på att studera de böcker som furstens magiker hade i sitt torn. En dag när magikern sov passade hon på att ta fram en bryggd för att döda fursten, men något gick fel och hela magikerns torn exploderade i färger och ljud! I detta kaos av explosioner passade hon på att smita ut från tornet.

I flera år tränade hon för att lära sig döda i smyg och gjorde det till sitt yrke. År senare stötte hon på Tak Gakh Burzum-ishi och anslöt sig till dem. Med sig hade hon tre av sina närmsta allierade. Hon hörde om människor i Grådal som slogs för att fria slavar. Detta blev hennes nya mål i livet – hitta dessa män och få dem att följa henne.

INDUILMIS ITHREN

STY 4, SMI 5, INT 4, KAR 3

FÄRDIGHETER: Styrkeprov 2, Närkamp 2, Bildning 2, Hantverk 2, Smyga 3

TALANGER:
Psykisk kraft (1KP gratis när en används),
Klingans väg 1 (1KP ignorera rustning),
Dödens väg 2

UTRUSTNING: Bredsvärd, Dolk, Nitläder

SKYDD: Nitläder [R3]

Bredsvärd: 1H Bonus +2, Skada 2, Armslängd, Egg, Spets, Parerande

Dolk: 1H Bonus +1, Skada 1, Armslängd, Lätt, Egg, Spets

HALV-ALVER av klan Tak Gakh Burzum-ishi

STY 3, SMI 5, INT 3, KAR 3

FÄRDIGHETER: Styrkeprov 2, Närkamp 2, Bildning 1, Hantverk 2, Smyga 3

TALANGER:
Psykisk kraft (1KP gratis när en används),
Klingans väg 1 (1KP ignorera rustning),
Giftkokare 1 (Hantverk för att koka gift, s180)

UTRUSTNING: Spjut, huggare, stor sköld, Nitläder

SKYDD: Nitläder [R3]

Kortspjut: 2H Bonus +1, Skada 2, Nära, Spets

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

GARSHAG - DEMON

BUNDEN TILL MUZ'GA

Garshag är en demon med ett stort intresse av att se människor lida. Han är för närvarande bunden till en artefakt vid namn Muz'Ga, skapad av de tre ledarna i Tak Gakh Burzum-ishi. Garshag kommer från mörker och rör sig i skuggor så ofta han kan.

När han slåss så gör han det gladeligen och använder helst sin Hillebard för att skära upp fienden så mycket det bara går. Han älskar att höra ljudet av blod som rinner ut ur humanoider. Skriken de gör när deras inälvor väller ut. Garshag är blind men känner doft och hör väldigt bra. I totalt mörker ser han allt perfekt. Om han någonsin får chansen kommer han att döda Zundagh, Invar och Induilmis. Alla tre måste dö för att han ska bli helt fri, men för var och en som dör blir kontrollen över honom svagare.

Han är bunden till att göra vad dessa tre personer säger, inom ramen att han aldrig skulle skada sig själv. Han har blivit beordrad att inte skada dem.

STY 16, SMI 4, INT 5, KAR 5

GRUNDFORM: Humanoid med horn stora horn.

EGENHET: Jättelik (STY ökat med 8) och saknar ögon (drar tre initativkort och behåller de två lägsta)

SPECIALFÖRMÅGA:
Skuggform (1KP/kan bli en skugga. Spelare måste SPEJA med -4 för att se honom).
Mörkerseende (ser perfekt i totalt mörker)

SVAGHET: Tål ej ljus, måste röra sig bort från starka ljuskällor. Om ej möjligt tar demonen T3 i skada för enskild ljuskälla, T6 i skada för större ljuskälla (som solen) varje runda.

SKYDD: 6

KLOR: Grundtärningar 8, Bonus 0, Skada 2, Armslängd
HILLEBARD: Grundtärningar 11 Bonus +2, Skada 2, Nära, Tung, Spets, Egg, Spets, Krok

NYA ARTEFAKTER

MUZ'GA

Magikern Gaggra visade inget intresse för den materiella världen. Hans intresse låg helt hos den plats demoner lever i. När Zygofer frammanade demoner passade Gaggra på att binda dessa och studera dem. För att binda de mest farliga demoner använde han sin egen hud. Så länge han visste demonens namn eller tecken kunde han binda dem för evigt. Var bit hud han använde förtrollades och namngavs. På dessa hudar skrev han demonernas namn. När Gaggra väl dog sägs det att han inte hade en centimeter av hud kvar på kroppen. Demonerna han hade bundit friades och vandrade fritt i det glömda landet.

UTSEENDE

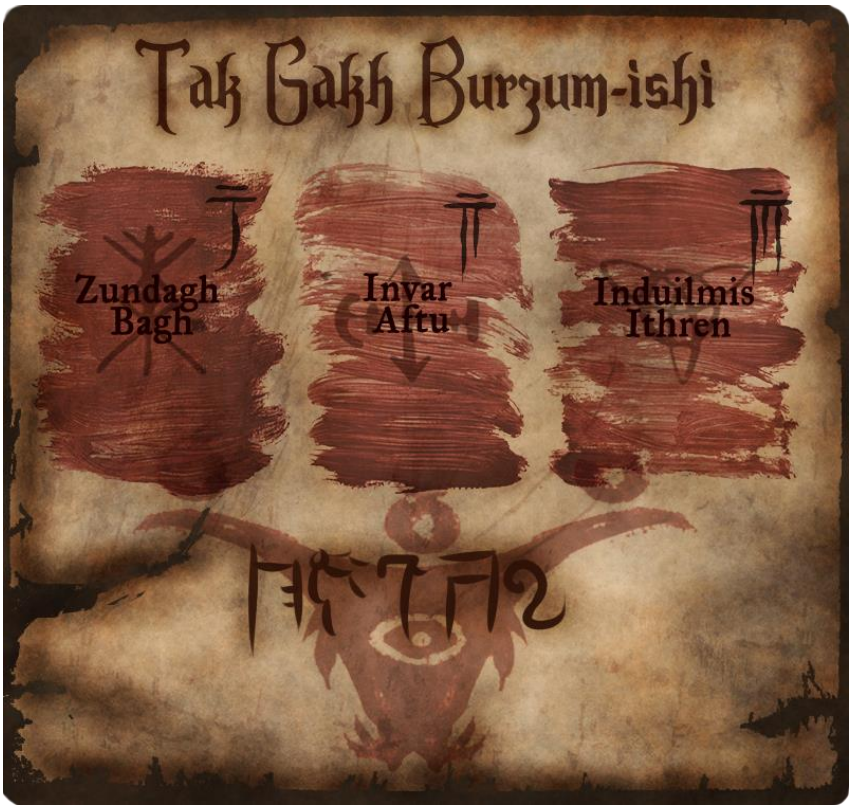
Muz'ga är en av Gaggras hudbitar. När demonerna inte längre var bundna försvann alla runor, namn och symboler. Denna hud är nu täckt med blod och namn från de som för närvarande har bundit en demon. Huden är gammal och torr, som en läderbit. I nuvarande skick har Zundag, Invar och Induilmis skrivit sina namn, samt namnet på klanen, på huden.

EFFEKT

Med hjälp av Muz'ga kan en varelse som lärt sig demonens namn, binda demonen till huden genom att skriva sitt namn i blod på huden. Så länge personen som bundit demonen lever kommer demonen att vara bunden till huden. Att förstöra huden friar inte demonen. Flera personer kan skriva sitt namn på huden samtidigt, för att öka svårigheten för demonen att bli fri.

NACKDEL

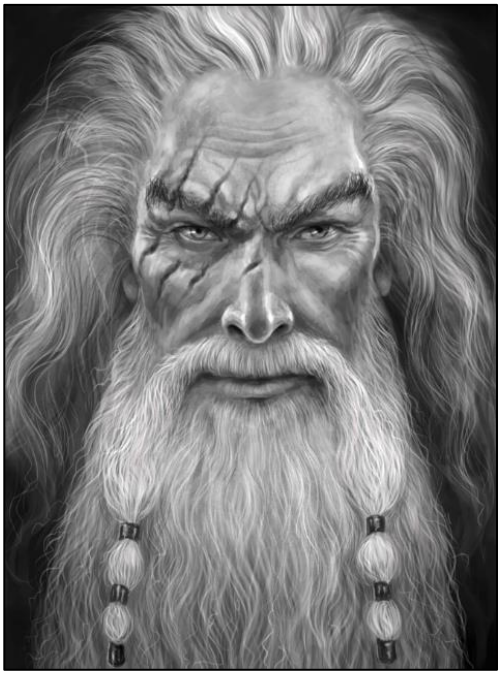
Demonen som är bunden till Muz'ga kommer vilja ta sig loss och därför ta var chans den får att döda de som bundit denne demon.



LÄRKDAL
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
1. Västra porten med torn
2. Kvarnen
3. Smedjan
4. Brunnen
5. Bazaaren / torget
6. Byäldstens hus
7. Kapellet
8. Den sluge räven, taverna
9. Jaktstugan
10. Östra porten med torn

PERSONER I LÄRKDAL

LORIN DJUPSTRIDARE



VIDUR DJUPSTRIDARE

HERALD

OLVEIR

LÄRKDAL

Många talar om alver och dvärgar men få talar gott om människor. Folket i Lärkdal gör inte ryktet bättre! Vilda krigare som slåss för allt. Om historierna är sanna så är de mästerliga skyttar och skarpa yxkrigare. Det sägs att de har ett samarbete med Orcher, men det kan väl knappast vara sant. Nog för att folket i Lärkdal anses vilda, men knappast så vilda?

MUZ'GA

Magikern Gaggra visade inget intresse för den materiella världen. Hans intresse låg helt hos den plats demoner lever i. När Zygofer frammanade demoner passade Gaggra på att binda dessa och studera dem. För att binda de mest farliga demoner använde han sin egen hud. Så länge han visste demonens namn eller tecken kunde han binda dem för evigt. Var bit hud han använde förtrollades och namngavs. På dessa hudar skrev han demonernas namn. När Gaggra väl dog sägs det att han inte hade en centimeter av hud kvar på kroppen. Demonerna han hade bundit friades och vandrade fritt i det glömda landet.

TAK GAKH BURZUM-ISHI

Grundarna av Tak Gakh Burzum-ishi sägs vara en orch och en människa som stred mot varandra innan blodsdimman. De insåg att de inte kunde vinna mot varandra och skapade en pakt, en pakt som gick ut på att ta vad de ville ha och inte längre slåss för de rika furstarna.

Credit where credit is due

All text och idéer av Per Holmström

Karta över Lärkdal av Per Holmström

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

Vidur Djupstridare © Emely Hare
https://www.emilyhare.co.uk/

Lorin Djupstridare © Sandara
https://www.deviantart.com/sandara/art/portrait-497014784

Herald och Olveir © Adrian Wilkins
https://www.artstation.com/adrianwilkins

Garshag, hillebard, huduv-logga på Muz'ga © Chenthooran
https://www.deviantart.com/chenthooran