

Äventyr i Norgeria

JOSEF UTBULT

December 13, 2019

Contents

Inledning

Norgeria är en av de mer nordliga länderna i världen *Vaerlden*. Det är ett fiktivt land skapat av mig, Josef Utbult, för min D&D 5e kampanj. Norgeria är ett försök till att koka ihop mina egna ideer samt en rad gamla och nya koncept som jag lånat från olika håll.

Fångar på fri fot

- Ni är fångar som flytt från era vakter (alla utom en)
- Hur rymde ni?
- Ni sitter på Den glada abborren i hamnstaden Haggessund
- En av er är bara fett full och har råkat satt sig vid fel bord
- Alla förutom fyllot har förlorat hela sitt inventory, speciellt alla pengar

Bakgrund

Gudar och Magi

Gudar

Gudar är ett osäkert ämne i Norgeria. Det verkar inte finnas några gudar på det materiella planet som intrigerar med invånarna i Norgeria. Därför finns det ingen definitiv sanning om gudar och religion, men detta är ingen anledning att inte vara oense i frågan. Olika individer och grupper tillber olika gudar och entiteter som de menar är de rätta. Vissa tror på en gud, vissa på ett antal och vissa är ateister som tror på naturkrafter och mindre entiteter.

Magi

Magi är ett fenomen som förekommer i Norgeria, om ens sällan. Magiker är ett sällsynt fenomen, men de finns i några olika former. Vissa har en naturlig känsla för magi och vissa har breda modeller och idéer om magins natur, men det finns ingen universell sanning kring magi.

Det händer att clerics, paladins och warlocks tillber entiteter och ber dem om hjälp eller tjänster. Dessa besvaras om och om igen, men exakt vad det är som händer är ingen säkerhet.

Relationer mellan religioner

Det händer att clerics, paladins och warlocks tillber olika gudar i religioner som talar emot varandra. Dessa får ofta deras vädjan besvarade, även om de går emot de andra ber om. Många religiösa accepterar sin ovetskap men vissa försöker förklara bort det som besvaras av motsägande religioner. De anklagar ofta magiker under andra trosuppfattningar för häxkonst, djävulsdyrkan eller simpla trick.

Raser

Alver

Alver är sällsynta i Norgeria, men det finns fästen för dem där de lever i exkluderande samhällen. De har ofta svårt att erkänna det men de ser på andra raser med avsmak. Det finns två större fästen, Tramsø, den vita staden och Jord I Rana, underjordens hemlighet.

Alvernas skriftspråk

De moderna alverna har två skriftspråk; Alvtext och Uråldrig Alv-skrift. Alvtext är det som används i modern tid och detta kan alla alver, samt vissa lärda, läsa och skriva. Uråldrig Alv-skrift är däremot ett utdött språk. Detta kan finnas i ruiner och på fornlämningar. Det är ett utdött språk, men det har återupptäcktes och översatts av högt uppsatt lärda alver. Det kan tydas till viss del, men det är oerhört få alver som är lärda inom detta.

De fördömdas sigil

Alver har under tusentals år haft en egen vållad förbannelse över dem som ärvs vidare i generationer. Denne kallas De fördömdas sigill, som är en magisk formel ditsatt av uråldriga förfäder av de moderna alverna. De fördömdas sigil beskrivs enligt legenderna som följande.

“Den alv som mördar en annan alv, eller direkt bidrar till hans död, blir för evigt bränd med de fördömdas sigil.”

De märke som uppstår är en tatuering av ett runt sigill. Detta sigill inefattar skript som beskriver omständigheter runt alvens mord på i alvernas uråldriga skriftspråk. Att ha de fördömdas sigil anses oerhört tabu, då mördandet av en alv ses som det värsta brottet som kan genomföras enligt alver. Alver med ett sigill blir disowned av alla andra alver och utstötta ur alvsammhället. Ett undantag till detta är alver som fått ett sigill i tjänst av sitt alvrike, då överhuvudet av riket tatuerat in sitt märke i form av sitt förlåtande runt sigillet för att deras synd, enligt dem, ska nollställas. Dessa blir inte disowned, men många alver ser fortfarande ner på alver med denna markering.

Mört-män

Baserad på rasen Kua-Toa från *Monster Manual D&D 5e*[1]
[https://www.dandwiki.com/wiki/Kuo-Toa_\(5e_Race\)](https://www.dandwiki.com/wiki/Kuo-Toa_(5e_Race))

Utseende

Mört-män är något kortare än människor (medium). De har grå hud, stora gula ögon som skelar och händer samt fötter med simhud och svarta klor. Mört-män är kallblodiga och fuktiga. De uppskattar värme och hög luftfuktighet, varma bad, bastu och eldar.

Historia

För hundratals år sedan levde Mört-männen i större samhällen och städer runt Norgerias kuster. Deras magiska och teknologiska egenskaper var på liknande nivå som den moderna människans samhälle, men det är sedan länge bortglömt. Nu lever de i mindre samhällen under ytan.

Egenskaper

Ability Score Increase. Your Strength score increases by 2, and your Wisdom score increases by 1.

Age. The Kuo-toa age a bit faster than humans, reaching maturity at age 7 and living around half a century.

Amphibious. You can breathe in both air and water.

Darkvision. You are accustomed to the darkness of the Underdark, where daylight has no power. You can see in dim light within 120 feet of you as if it were bright light, and in darkness as if it were dim light. You can't discern color in darkness, only shades of gray.

Slippery. You have advantage on Dexterity (Acrobatics) checks and saving throws to escape a grapple or grapple attempt.

Kuo-toa					
<i>Medium humanoid (kuo-toa), neutral evil</i>					
Armor Class 13 (natural armor, shield)					
Hit Points 18 (4d8)					
Speed 30 ft., swim 30 ft.					
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (–1)
Skills Perception +4					
Senses darkvision 120 ft., passive Perception 14					
Languages Undercommon					
Challenge 1/4 (50 XP)					
Amphibious. The kuo-toa can breathe air and water.					
Otherworldly Perception. The kuo-toa can sense the presence of any creature within 30 feet of it that is invisible or on the Ethereal Plane. It can pinpoint such a creature that is moving.					
Slippery. The kuo-toa has advantage on ability checks and saving throws made to escape a grapple.					
Sunlight Sensitivity. While in sunlight, the kuo-toa has disadvantage on attack rolls, as well as on Wisdom (Perception) checks that rely on sight.					
ACTIONS					
Bite. <i>Melee Weapon Attack:</i> +3 to hit, reach 5 ft., one target. <i>Hit:</i> 3 (1d4 + 1) piercing damage.					
Spear. <i>Melee or Ranged Weapon Attack:</i> +3 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. <i>Hit:</i> 4 (1d6 + 1) piercing damage, or 5 (1d8 + 1) piercing damage if used with two hands to make a melee attack.					
Net. <i>Ranged Weapon Attack:</i> +3 to hit, range 5/15 ft., one Large or smaller creature. <i>Hit:</i> The target is restrained. A creature can use its action to make a DC 10 Strength check to free itself or another creature in a net, ending the effect on a success. Dealing 5 slashing damage to the net (AC 10) frees the target without harming it and destroys the net.					
REACTIONS					
Sticky Shield. When a creature misses the kuo-toa with a melee weapon attack, the kuo-toa uses its sticky shield to catch the weapon. The attacker must succeed on a DC 11 Strength saving throw, or the weapon becomes stuck to the kuo-toa's shield. If the weapon's wielder can't or won't let go of the weapon, the wielder is grappled while the weapon is stuck. While stuck, the weapon can't be used. A creature can pull the weapon free by taking an action to make a DC 11 Strength check and succeeding.					

Figure 1: *Kuo-Toa* from *Monster Manual D&D 5e*[1]

Håggesund

Håggesund är en hamnstad på sydvästkusten i landet *Norgeria*. Det är i stort sätt självförsörjande, men exporterar lite fisk samt fartyg och båtar från *Bröderna Bågs Båtbyggeri*. Alla byggnader i Haugesund är byggda i äldre förgrånat trä och är något slitna, likt en gammal nordlig fiskarstad.

Den glada abborren

Det är här allt börjar för våra spelare! Den glada abborren är ett värdshus som ägs av Oskar, en högljudd kraftig man med flint och ölmage. Det finns utställt stolar och bord i det stora rummet och en bar längst in. I ett av hörnen finns en brinnande eldstad med en grupp fåtöljer.

Mörtmannen Gurgler

I en av fåtöljerna sitter en Mört-man, Gurgler, med en huva för att dölja sin ras. Han är inte jättetaggad på att prata med äventyrarna, men kan berätta att han är en köpman från Mehec'ger, en by i havet utanför Haugesund. Han har tio guld på sig från handel

Borgmästarens hus/Stadshuset

Borgmästare Korre Upt bor i stadshuset, en av de större byggnaderna i Håggesund

Korres Griffins

Apoteket

Apotekare August säljer påfyllning till Medical Kits, Potion of healing och lite grundläggande magiska örter.

Shady Sven

Shady Sven säljer knark.

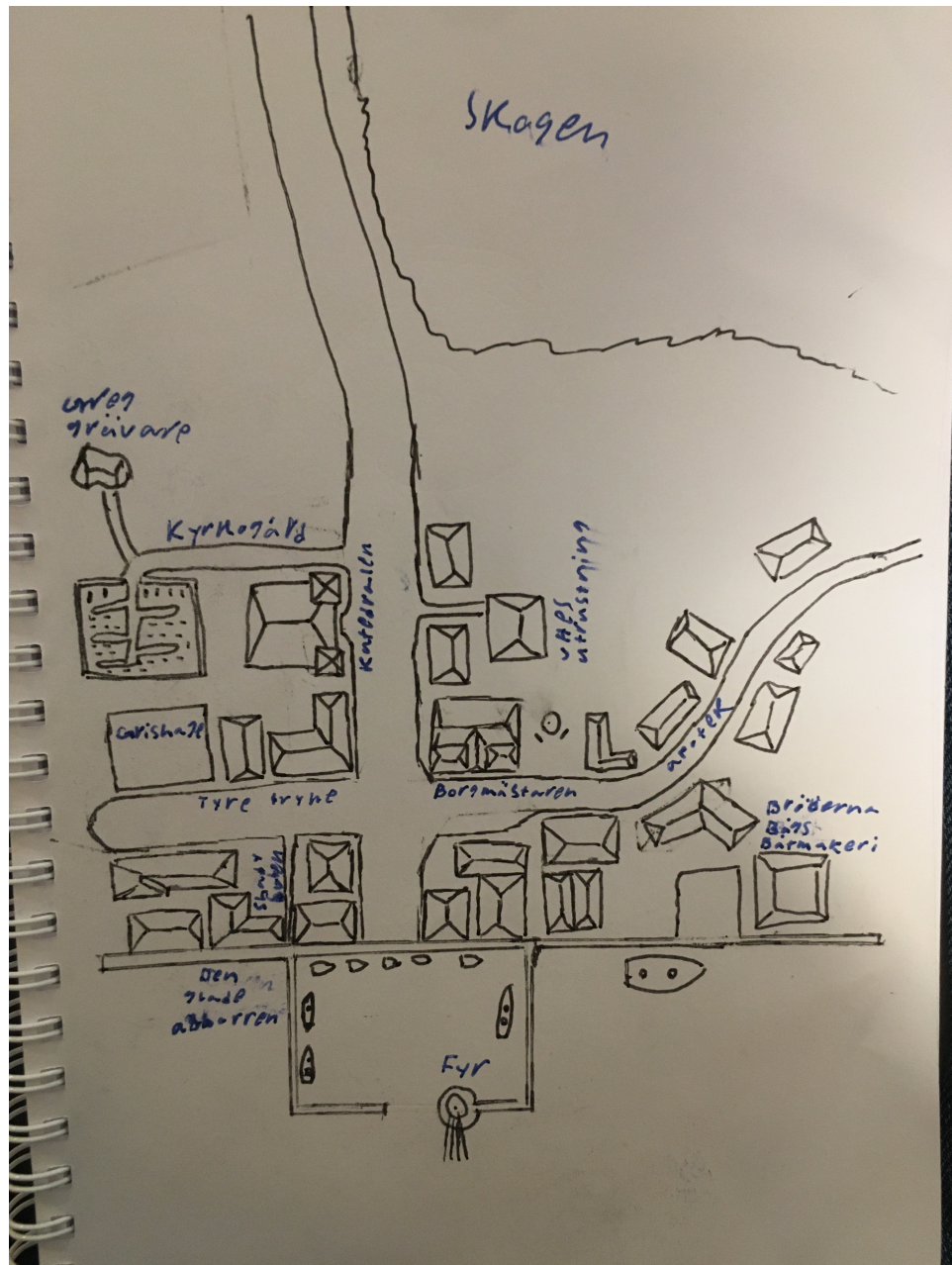


Figure 2: Håggesund

Tyre Tryne och hans grishage

Mocka bajs för silvermynt.

Bröderna Bågs Båtmakeri

Uffes utrustning

Katedralen

Präst Tillber Den Djupe Den djupe sägs leva i ett sjunket skepp någonstans i havet långt utanför Haugesund Där samlar han på skatter som sjunkit till havsbotten

Kyrkogård

Greg Gravgravare

Gregs hus är liten och väldigt sliten. Där inne är det fullt med bråte och luktar unket. Det finns tre fönster utan gardiner. På fönsterkarmarna står det glasburkar med namn skrivna på och gulvit vätska i som har sjunkit till botten. Det är Gregs säd.

Greg är nekrofil. Han mastruberar till döda kvinnor och sorterar samt lagrar sin säd i burkar med deras namn på. Detta berättar han gärna om och blir exalterad om man frågar om det. Greg skäms inte.

Magiker med relationsproblem

Torkel den Tokiga Trollkarlen

Torkel den Tokiga Trollkarlen är en gammal man av ursprungligen alv-ras. Han bor i en liten stuga norr om Håggesund.

Torkels hus

Torkels hus ligger två dagar norr om Håggesund. Hans hus är ett ganska stort trähus, men ganska slitet. Där inne är det fullt med olika saker och målningar på väggarna på olika alkemiska cirklar. I mitten av rummet står ett fat med vatten och en lapp där det står något.

“Är jag inte här så är det nog något som gått fel. Kan du vara så snäll att doppa en tå i fatet? Fördelaktigen en Alv-tå. Tack på förhand”

Om någon doppar en tå materialiseras en trollkarl i ett rökmoln som säger poff. Trollkarlen blir av samma ras som tån som doppats, och blir ganska lik individen i fråga, men av manligt kön och gammal. Man blir uppskattad av Torkel om han blivit alv, men helt ok med att blivit människa. Han blir dock ganska grinig om han blivit gnom, halvman eller dvärg. Är han grinig är han inte jättetaggad på att prata, men han kan bli övertalad om man är lite karesmatisk eller bjuder på mat eller vin.

Torkels uppdrag

Torkel har ett uppdrag till de resande. Hans ärkerival *Haggan Agda*, *Hardals Häxa* har stulit hans slott, *Hardals Fästning*, och tvingat honom bo i hans gamla håla, som han tidigare använt som förråd. Nu sitter han här och är grinig mestadels av tiden. Det äventyrarna kan göra för Torkel är att ta med en liten lila behållare med någon tjock vätska i till Hardals fästning och lura i Agda denna vätska. Den måste konsumeras och Agda får inte

komma till onödig skada. Som belöning kan Torkel betala äventyrarna med 40 guldmynt, som han har i slottet. Frågar de något om Agda verkar han lite sur på henne men påpekar att hon är väldigt gästvänlig och gärna bjuder in resande på en måltid och plats över natten.

Hardals Fäsning

Hardals fästning ligger fem kilometer norr om Torkels hem, i dalen Hardel. Fästningen vaktas av goblins som verkar vara anställda av Agda. De resande kan försöka smita sig in i borgen, vilket gör Agda misstänksam om de hittas. De kan trasig in med våld och de kan knacka på och be om att få komma in. Agda släpper gärna in dem om de inte är allt för sketchy. Om de ber om det bjuder hon på mat i matsalen och sovplats över natten i gästrummen.

Slottet har en liten innergård, två våningar och ett torn. I tornet är Agdas arbetsrum. På första våningen finns en hall, ett kök med mathiss, två gästrum och arbetarnas levnadsutrymme (hängmattor och lite bord). På andra våningen finns Agdas sovrum och en kombinerad salong samt matsal.

Haggan Agda, Hardals Häxa

Agda är en kort, gammal människokvinna klädd i en rob som släpar efter henne. Hon är också en magiker som spenderar mestadels av sin tid i sitt arbetsrum och sin salong. Hon talar gärna med främlingar. Om någon frågar om hennes relation med Torkel nämner hon att den inte är så bra för tillfället. Hon säger att de föll isär för några år sedan vilket ledde till deras skilsmässa. Hon vill inte höra av Torkel mer efter det.

Om Äventyrarna får i Agda vätskan ser ni hur hon börjar darra. Stora bölder växer ut ur hela hennes kropp som växer till lämmar och ett huvud. Det slutar med att Agda förvandlats till Torkel, som snabbt trollar fram lite kläder till sig själv. Han tackar äventyrarna och hämtar deras guld åt dem. Goblinserna är något fientliga mot Torkel då Agda salt åt dem att hålla honom borta, men han påpekar att det är han som nu har allt guld och kan betala dem vilket mildrar dem. Vill de sova över natten så går det bra för Torkel då de hjälpt honom, men sedan vill han att de ska ut.

Hallen

Hallen är ganska stor och öppen med en trappa längst med motsatt vägg från ingången. Den har två dörrar på vänster sida till vardera gästrum och en på högersidan till arbetarnas levnadsutrymme. I ett hörn står en byrå och i ett annat står en uppstoppad björn.

Gästrummen

Gästrummen innehåller en stor säng, en eldstad och en byrå vardera. I ett av rummen finns en tavla med en gammal alv-kvinna på.

Arbetarnas levnadsutrymme

Arbetarnas levnadsutrymme är goblinarnas rum. Det sitter fyra goblins runt bordet och två ligger i varsin hängmatta. Det finns tio hängmattor hängda längst väggarna och upphissade i taket och ett runt bord med stolar. Det finns även en lista med höftskynke i och något kopparmynt. Runt väggarna står två spjut, två svärd och tre armborst med varsit hölster.

Salongen

I salongen finns ett stort bord med stolar och en soffgrupp runt en eldstad. Bokhyllor står längst med alla väggar som är fyllda med diverse böcker. Över eldstaden hänger ett magiskt svärd.

Arbetsrummet

Agdas uppdrag

Hela uppdraget kan göras igen, men nu med Agda som uppdragsgivare. Hon bor i Torkels stuga nu och ger dem en påse med torkade örter och en glasflaska med olja i. Örterna ska konsumeras av Torkel och efter det ska han smörjas i oljan. Vid konsumtion blir Torkel en groda, och när grodan smörja blir denna Agda (med kläder). Torkel är dock inte villig att släppa in äventyrarna självmant då han ser igenom deras trick.

Tramsø - Den vita staden

Tramsø är en av de två, och den enda allmänt kända alvstaden i Norgeria. Tramsø bebos näst intill endast av överalver, med ytterst få lärda samt köpmän av andra raser. Tramsø består av en 200 meter hög mur, vit som snö, med själva staden på toppen. Exakt vad för teknik och magi som användes är för länge sedan bortglömt, men man vet att det för hundratusentals år sedan byggdes en mur runt ett berg, berget plattades till och muren fylldes upp för att skapa en cylindrisk plåtå på vilken staden byggdes. Staden är nästintill ointagbar då de enda vägarna upp är smala branta gångar längst med muren som är tungt försvarade.

Invånarna i Tramsø menar att staden styrs som en teknokrati, vilket det en gång varit, men efter hundratal år har de statliga organen stagnerat till att styras av en grupp ledarmöten som sitter på sin post livet ut: *Rådet*. Dessa väljs in av resterande medlemmar och brukar allt som oftast vara arvtagare av de före detta ledamöterna. Rådet styr från *Universitetet*, som ligger som centrum för staden.

Bibliography

- [1] Wizards of the Coast. *Monster Manual: A Dungeons & Dragons Core Rulebook*, 2014.