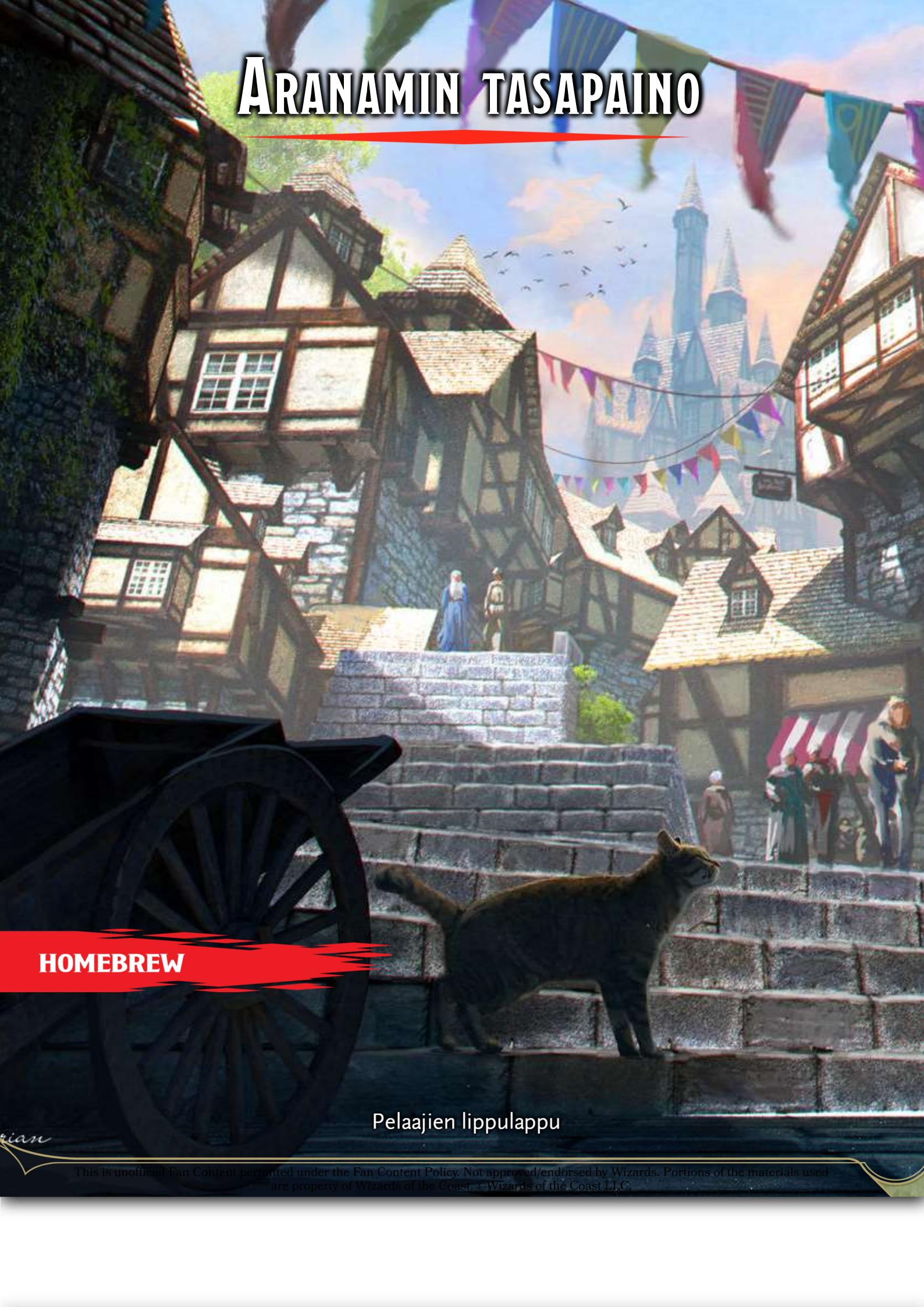


ARANAMIN TASAPAINO



HOMEBREW

Pelaajien lippulappu

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

MIKÄ TÄMÄ ON JA MITEN SITÄ KÄYTETÄÄN?

Tämä dokumentti sisältää kaiken sortin lorea, maailmanrakennusta ja sääntöjä tulevaa kampanjaan varten. Tulemme pelaamaan käyttäen D&D 5e säädöillä joillain Homebrew muutoksilla, mutta aiemmista kampanjoista poiketen seikkailumme eivät sijoitu Sword's Coastille tai Faeruniin ollenkaan vaan Wrania nimiselle mantereelle Selathea nimisellä planeetalla. Mantereen keskellä on valtava Tivor vuori joka on osa Broskona vuoristoa, joka kaartaa mantereesta keskeltä koiliseen. Kartta on työn alla ja jaetaan pelaajille myöhemmin. Tämä dokumentti on työn alla ja tullaan päivittämään tarvittaessa!

Eloranin ja Klerikan valtioissa ajanlaskuna käytetään Eloranin perustamisesta laskettua vuosilukua. Kampanjan alussa eletään vuotta 682EL.

Virheällä taustalla olevissa kohdissa kointin ehdotella joitain kysymyksiä mihinkä teidän hahmot voisi tietää ratkaisun jos se sopii hahmon backstoryn ja vastaukset näihin (tai mihinkä tahansa muuhunkin kysymykseen) saa minulta. Jos teillä on ideoita miten jotakin voisi kehittää tai muuttaa teidän backstory ideaan sopivaksi niin ehdottakaa tätäkin rohkeasti ja katsotaan miten se onnistuu mun suunnitelmiin kanssa.

HAHMON LUONTI

He aloitetaan level 4 hahmoilla ja yleisesti tässä kampanjassa tulee olemaan enemmän taikaesineitä ja muita booneja kun Icewind Dalessa. Olen avoin ehdotuksille eri homebrew classeista tai subclasseista, mutta virallisista vaihtoehtoista lähes mikä vaan käy. Jos haluat valita jonkin erikoiseman rodun niin varmista asia minulta, mutta yritän saada kaiken toimimaan! Hahmot saavat normaalit level 1 aloitus esineet ja näiden lisäksi valita joko 2 uncommon tai 1 rare taikaesinettä seuraavilla lisävaatimuksilla. Jos valitset kaksi uncommon esinettä niin toinen pitää olla jotenkin taisteluun liittyvä (armori, ase yms) ja toinen jotenkin muuten hyödynnilinen. Molemmilla valinnoilla olisi mahtavaa jos taikaesineen saisi jotenkin liitettyä hahmon backstoryn. Rahaa (tai sillä ostettuja ekstra varusteita) sanoisin noin 200 kullen edestä, mutta rohkaisen

tässäkin tuomaan hahmon taustatarinaa esille ja osa teistä olisi varmaan huonommassa rahatilanteessa kun tuo alussa. Lisäämään vähän voiman tunnetta alussa jokainen hahmo saa valita yhden ekstra Featin normaalista listasta (Level 4:llä potentiaalisesti valitun toisen featin lisäksi siis). Hahmot voivat olla kotoisin mistä tahansa Wranian maasta tai jopa sen ulkopuolesta. Ehdottakaa minulle mitä vaan villejä ideoita teillä tulee mieleen ja koitan saada ne muuhun maailmaan toimimaan. Alla on jonkin verran lorea kolmesta valtiosta ja erityisesti Eloranin kaupungeista. Jos teidän hahmon koti ei löydy kuvaltuna tästä vielä niin voidaan suunnitella tuo kaupunki/kylä yhdessä!

Haluan myös tässä kampanjassa sallia toive taikaesineitä. Eli jos lähdette jahtaamaan joitain tiettyä buildia ja tarvitsette sitä varten jonkin tietyn taikaesineen niin mulle voi esittää toiveita ja laitan niitä saataville teidän seikkailujen varrelle sitten kun se hyvin tarinaan osuu.

MAAILMA

ELORANIN KUNINGASKUNTA

Täältä seikkailumme alkaa ja luultavasti suureksi osaksi tapahtuu (ainakin aluksi). Kuningaskunta on saanut nimensä alueella kasvavien Elor kukkien mukaan. Eloran sijaitsee mantereen pohjoislaidalla meren rannalla ja sitä rajaa kaakkospuolella korkea Broskona vuoristo ja lounaspuolella suuri marskimaa alue erottaa Eloranin Xordisin Dynastian alueesta. Broskona vuoristo jatkuu ylös mantereesta pohjoiseen kannaksena ja yhdistyy pohjoisessa Othean jätiläisvaltioon. Kannaksen vuoristossa on korkea Eloranin ylläpitämä vartiomuuri suojaamassa valtiota jätiläisten hyökkäykseltä, mutta tästä ei ole koskaan tapahtunut eikä pidetä aktiivisena uhkana.

VALINNAT

Eloranissa on ollut voimassa vuodesta 650EL eteenpäin Valintojen laki. Sodan uhkan kasvaessa Eoron Tariel asetti uuden lain, jonka mukaan jokaisen kuningaskunnassa asuvan perheen ensimmäisen lapsen täyttäessä 10 vuotta, tulee hänen ilmottautua yhdessä kuningaskunnan suurissa kaupungeissa ja hänen tehdään erinäisiä soveltuuvius kokeita. Näiden perusteella lapselle asetetaan koulupaikka hänen taitojensa ja kuningaskunnan tarpeiden perusteella. Koulutus kestää 3-7 vuotta tehtävästä riippuen ja tämän jälkeen henkilö asetetaan työhön koulumenestyksen perusteella johonkin asemaan. Henkilö on velvotettu työskentelemään tässä hänen asetetussa virassa vähintään 30 ikävuoden päättääseen.

Yleneminen tässä työssä on mahdollista, mutta verrattaen harvinaisista niin tämän takia koulutuksella ja sillä minkälaisia suhteita sen aikana nuoret saavat tehtyä on suuri merkitys heidän loppuelämälle. Useat jatkavat työtä tältä eteenpäin loppuelämän sillä Valittuna työskentelevä saa tasaista palkkaa työstään suoraan kuninkaalta ja saa erinäisiä etuuksia ja alennuksia kuningaskunnan sisällä.

Joissain tilanteissa kokelas voi saada vapautuksen tältä velvollisuudesta kuningaskunnalle, mutta näitä katsotaan ainakin joissain piireissä pahalla. Kutsutaan nimellä Valitsemanon. Jotkut, varsinkin aatelisperheet, päättävät lähettilä myös nuorempia sisaruksia vapaaehtoiseksi Valintoihin tavoitteenaan saada heitä korkea-arvoisiin asemiin kuningaskunnassa koulujen jälkeen. Näitä lapsia on monesti koulutettu jo ennen 10 vuoden ikää valmistaaan heitä menestymään koulussa paremmin kun heidän muut ikätoverit.

Vaihtoehtoja sinne mihin kouluun lapsi voidaan asettaa on useita. Näistä mainittakoon nyt ainakin Igonmorthin velhokoulu, Kultaisen kilven sotilasakatemia, Helikellon artesaanikoulu ja Yeyrnan yliopisto. Velhokoulusta valmistutaan osaksi Eloranin armeijaa sotamaagiksi tai johonkin muuhun taikkuutta tarvitsemaan tehtävään kuten valmistamaan taikaesineitä kuningaskunnan käyttöön.

Sotilasakatemiasta valmistaudutaan joko osaksi tavan armeijaa, jonkin kaupungin vartiostoa tai Kultaisen Terälehdens erikoisjoukkoja. Artesaanikoulusta valmistuu paljon puu- ja metalliseppiä ja muita käsityöläisiä, mutta viime vuosina koulutus keskittyy paljon golemeiden ja muiden Medieran kehittämän teknologian rakentamiseen ja kehittämiseen.

Eri opistot ovat oma maailmansa ja niillä on paljon sisäisiä tapoja ja poliikkia. Jos hahmosi on käynyt jonkin opiston tai muuten on linkittynyt backstoryn perusteella niin hän tietää paljon informaatiota tältä opistosta ja tämän sisällä olevista merkittävistä henkilöistä. Voidaan ideoida yhdessä muitakin jos ideoita tulee.

SOTA

Eloran ja Xordisin Dynastia oli sodassa keskenään 662EL-671EL ja maiden välillä oleva poliittinen tilanne on edelleen uskomattoman jännittyneet ja molemmilla mailla on sotajoukkoja valmiina maita erottavan marskimaan alueen molemmilla puolin rakennetuissa kaupungeissa. Sota alkoi kun Xordisin armeija hyökkäsi marskimaan yli ja alkoi valtaamaan Eloran alueita ja lopulta päätti Xordisin perääntyessä ja luovuttaessa alueet takaisin. Sotaan koulutetut velhot olivat keskeisessä osassa molempien maiden taistelusstrategiassa, mutta lopulta sotaan käännekohdaksi muodostui Mediera Yhtiöiden valtavat harppaukset golemi teknologiassa. Melanie Medieran kehittämät voimakristalleilla toimivat metalliset robotit ovat uskomattoman kestäviä, eivät väsyneet ja ne oli suunniteltu imemään vihollisvelhojen loitsuja itseensä suojatakseen jalkaväkeä loitsujen tuholta.

Golemeiden tuella taistelut käyntivät tasaisesti Eloranin joukkojen voittoon, mutta Xordisin Dynastian joukot eivät silti alkaneet perääntyä. Kuningas Eoron keräsi kasaan joukon voimakkaita taistelijoita sisältäen Bronssiviitton seikkailijajoukon salatehtävään tunkeutua Xordisin pääkaupunkiin tavoitteenaan murhata Xordisia johtanut Kalytha Val Xordis ja muut tämän Val:in jäsenet. Tämä tehtävä onnistui ja Val Xordisin jäsenten kuoltua dynastian sisällä alkoi valtatappelu ja sotajoukot perääntyivät Eloranin alueelta päättäen sodan.

LISÄINFORMAATIOTA.

Arcane tai History tietää tietää tarkemmin molempien puolien maagien koulutukseista ja sotastrategian eroista. Historia+backstoryn liittyminen Xordisin Dynastiaan tietäisi tarkemmin sodan alun ja lopullisen päättymisen syistä ja siitä mitä Xordisin puolella politiikassa ja kansan keskuudessa oli meneillään sodan aikana. Jos hahmon backstoryn sopii niin voi tietää jotain yksityiskohtia siitä tarkkaan ketä salamurhaustehävässä oli mukana ja mitä tarkkaan tapahtui. Miten saatuiin tunkeuduttua syvälle vihollisen maahan ja murhattua kokonainen perhe todella tarkkaan vartioitua ja uskomattoman vahvoja vanhoja haltijoita?

KUNINGASPERHE

Eloran tämän hetkinen johtaja on kuningas Eoron Tariel. Hänellä on viisi lasta (4 poikaa ja yksi tytär), joista kolme vanhinta poikaa syntyi edelliselle kuningattarelle Leilena Tariellille ennen tämän kuolemaa. Tämän hetkinen kuningatar Ileona Tariel on kahden nuoremman lapsen äiti ja aikoinaan myös yksi Bronssiviitoista, jotka olivat reilun kymmenen vuotta aktiivisesti toiminut legendaarinen seikkailijaryhmä. Eoron Tariel johtaa valtiota kuninkaana, mutta hänen on 7 hänen valitsemastaan henkilöstä koostuva Kuninkaan Neuvosto, joka auttaa häntä päätösten teossa ja maan johdossa.

Jos uskot, että hahmoasi kiinnostaa niin hän luultavasti tietää tarkemmin kuningasperheen lapsista ja pääkaupungin aatelisten juoruista. Prinssit ja prinsessa ovat kävät julkisissa edustustehtävissä ympäri kuningaskuntaa, mutta välittämättä jokainen perus maanviljelija ei ole perillä heidän menoistaan. Jos hahmosi on kiinnostunut kuningaskunnan poliittikasta tai kotoisin pääkaupungista Liriestä niin hän luultavasti tietää keitää kuninkaan neuvostoon kuuluvu.

KAUPUNKEJA ELORANISSA

LIRIE

Aivan mantereen pohjoislaidalla merenrannalla sijaitseva Eloranin pääkaupunki. Kaupunki jakautuu kolmeen sisäkkäiseen renaaseen, jotka on nimetty kolmen jumalan mukaan ja sitä kutsuu kodikseen kuningasperheen ja tämän hovin lisäksi lähes satatuhatta asukasta, joka tekee siitä Eloranin suurimman kaupungin. Igonmorthin velhokoulu ja Yeyrnan yliopisto sijaitsevat molemmat kaupungin sisällä ja Kultaisenkilven sotilasakatemia sijaitsee vain kymmenisen kilometriä kaupungin ulkopuolella, jonka takia suuri osa maan nuorista matkustaa kotiseudulta opiskelemaan Lirieen ennen kun he potentiaalisesti palaavat kotiin hoitamaan tehtäviään valmistauduttuaan Valituksi.

Liriestä parin kymmenen kilometrin päässä sijaitsee Valtonin rantakylä ja sen lähellä merellä Keltonin saari, joka aiemmin oli kukoistava kalastuskylä, mutta nykyään on kokonaan suljettu yleisöltä ja Mediera Yhtiöiden päämaja. Keltonin entiset asukkaat elävät Valtonissa tai ovat muuttaneet muualle Eloraniin erityisesti itään päin Ryntoniin.

LISÄINFORMAATIOTA.

Jos hahmosi backstoryn sopii niin hän voi tuntea Lirien teollisuutta, tapoja ja elämää paljonkin hänen sopivin osin. Lirie on valtavan suuri kaupunki ja siellä on asukkaita köyhästä katulapesta rikkaimpaan aateliseen asti.

Hahmosi voi potentiaalisesti olla kotoisin Keltonista tai sen lähialueilta, jolloin hän saattaa tietää mitä ihmettää saaren kanssa tapahtui vaikka sitä on yritettykin pitää salassa kansalta.

ENTON

Täältä seikkailumme alkaa! Enton sijaitsee hieman maan keskiosasta koiliseen päin ja on yksi maan kaupankäynnin keskuksista. Sijaintinsa takia suuri osa maan isommista kauppareiteistä kulkee Entonin kautta ja lähialueen marmorikaivokset tuovat kokeneita käsityöläisiä ja ostajia kaupunkiin. Suuri osa Entonin asukkaista on halflingejä ja suuren osan alueen maasta ja kiinteistöistä omistaa valtavan rikas Nybrilin halfling suku, jonka edustajana Lordi Ebor Nybril johtaa kaupungin menoja. Lähes kaikki asukkaat vuokraavat talojansa Nybrilin suvulta ja vuokrien lisäksi heidän keräämänsä verot kaupungin läpi kulkeville kauppalta kasvattavat suvun varoja vuodesta vuoteen. Hellentääkseen kansalaisten pahoja katseita, Nybrilin suku on tunnettu suurista lahjoituksista hyväntekeväisyysteen, viikottaisista lotto arvontoista ja muutenkin he pitävät kaupunkiaan todella hyvin kunnostettuna ja modernina halutun näyttää muulle maalle Entonin mahtia. Nybrilin suku on myös ostanut Mediera Yhtiöiden golemeita suojelemaan kaupunkia ympäröivien metsien ja aukioiden uhkila. Melanie Mediera on itse kotoisin kaupungista ja hänen vanhempansa elävät edelleen kaupungissa tyttärensä turvatoimien suoressa.

Kaupungissa sijaitsee myös Seikkailijoiden kilta, joka tarjoaa apua erinäisiin vaarojen ja ongelmien kanssa eripuolille manteretta. Kilta toimii erillään kuningaskunnan palkkaamista erikoisjoukoista ja yhteistyössä Klerikan seikkailijoiden kanssa. Killan jäsenenä jokaisesta suoritetusta tehtävästä täytyy maksaa killalle prosenttiosuuksia palkkiosta, mutta kiltalaiset saavat ilmaisia palveluita ja varusteita, sekä tehtävien löytäminen on helpompaa.

Seikkailumme alkaa juuri tämän vuoden Nybrilin Koitosta. Tämä jokavuotinen kisa on Nybrilin suvun keino saada houkuteltua mahdollisimman paljon seikkailijoita ja hurjapäitä paikalle kaupunkiin kun kruununprinssi sotilaidensa kanssa saapuu kaupunkiin etsimään uusia jäseniä armeijaan ja Kultaisen Terälehden erikoisjoukoihin. Paikallinen seikkailijoiden kilta ja Spiraali ovat myös molemmat aina edustettuina tarkastelemassa potentiaalisten jäsenten varalta. Tämän vuoden Nybrilin Koitoksesta palkintona on tiedossa 2000 kultaa voittajalle, mutta sitä mitä tarkkaan koitos tulee sisältämään ei ole tiedossa kun vain sen järjestäjillä ja Nybrilin suvun sisäpiirillä.

Teidän hahmojen ei ole pakko ottaa osaa koitokseen jos se ei hahmon luonteeseen sovi, mutta heidän on oltava kaupungissa jostain syystä, että saadaan tarina alulleen. Koitoksen takia kaupunkiin on saapunut suuri osa maan merkittävistä henkilöistä, joko kilipailemaan tai katsomaan, joten voidaan ideoida motivaatiota hahmoille tän perusteella.

LISÄINFORMAATIOTA.

Jos hahmosi on kotoisin täältä tai on kiinnostunut bronssiviitoista niin hän varmaan tietää, että joukon velho Ephraim Elwood elää eläkepäiviä loihimassa tornissa kaupungin lähimetsässä. Alunperin Ephraim auttoi kaupungin asukkaita heidän pulmissaan loitsuillaan, mutta nykyään hänen sanotaan koettelevan häntä tapaamaan saapuvia ja auttavan vain heitä, jotka onnistuvat läpäisemään koitoksensa.

Jos hahmosi on kiinnostunut ottamaan osaa Nybrilin Koitokseen, hän on saattanut selvittää tai olla katsomassa edellisten vuosien koitoksia ja tätä kautta voi saada joitain vihjetä tulevaan.

RYNTON

Koillisessa merenrannalla sijaitsee Ryntonin kaupunki, joka toimii suureksi osaksi kalastuksen ja laivanrakennuksen tuomalla liikevaihdolla. Tämä rauhallinen rantakaupunki on maan eri kolkissa lähinnä tunnettu rannalta parin kilometrin päähän merelle rakennetusta Syväkuopan vankilasta, johon Eloranin ja Klerikan vaaralliseksi todetut vangit on viety maksamaan tuomioitaan. Taikkuutta ja epäinhimillisen vahvoja henkilöitä täynnä olemassa maailmassa perusvankila ei pysty pidättelemään kaikkia vankeja ja tämä merelle veden alle rakennettu vankila on erityisesti suunniteltu pitämään sisällään voimakkainkin maagi tai raivoava barbaari. Kukaan ei ole koskaan onnistunut pakenemaan Syväkuopan vankilasta ainakaan julkisen tiedon mukaan.

VARBLUM

Erityisesti eri tyypiseen käsityöhön keskittynyt kaupunki. Jaettu neljään kaupunginosaan joita johtavat Metalliseppienkulta, Kiviseppienkulta, Puuseppienkulta ja Kirjanpainajien ja kartturien -kulta. Mekaanisten keksintöjen, ruudin ja höyrykoneiden täyttämä teollisuuden keskus, joka on viime vuosina yritynyt sopeutua taikuudella toimivan kilpailevan teknologian nousuun. Kaupungin kiltoja johtaa jokaista killanjohtaja ja he vastaavat kaupungin keskelle rakennettussa kellotornissa elävälle presidentti Jeremiah Pebblepotille. Helikellon artesaanikoulu sijaitsee Varblumissa jaettuna neljään pieneen kampukseen.

UNHEIM

Kutsutaan myös Vanhimmaksi kaupungiksi. Kuningas Roderik Ensimmäisen saapuessa nykyisen Eloranin alueelle hän löysi tämän ikivanhan kivistä rakennetun kaupungin täysin hylättyän ja alueella asuvat Xordisin dynastian kansalaiset välttivät aluetta. Roderik nimesi kaupungin Unheimiksi ja se on nykyään Eloranin papiston keskus. Vanhan kivikaupungin ympärille on laajentunut suurempi uusi kaupunki ja kansalaiset Eloranin eri laidoilta matkustavat Unheimiin vieraillakseen Aranamin, Beriukseen ja Comaraen temppeleissä, sekä pienemmissä suosituille demijumalille asetetuissa temppeleissä.

NALTON

Tämä kaupunki on rakennettu syvälle Menmar metsikön keskele ja on tunnettu kuningaskunnassa siitä että kaupungin keskellä on muurien ympäröivä täysin maailmasta erillään toimiva ydinkaupunki. Tänne astuville sanotaan Aranamin näyttävän elämän tarkoitus ja antavan syvempi ymmärrys, mutta kukaan sisään astunut ei saa koskaan poistua sieltä vaan elää ydin kaupungissa elämänsä loppuun saakka.

LOUNAASSA SIJITSEVAT KAUPUNGIT JA KYLÄT

Suurin osa Eloranin väestöstä elää pohjoisen meren rannalla tai maan koilispuolella sillä lounaispuolen märkä marskimaan on hankalaa aluetta rakentaa ja viljellä ja pelko Xordisin hyökkäykseen on edelleen korkealla. Alueella on silti edelleen jotain kyliä ja kaupunkeja ja näissä elää suuri osa kuninkaan armeijan sotilaista valmiina puollustamaan mikäli hyökkääjärittää tunkeutua Eloraniin marskimaan yli uudelleen.

XORDISIN DYNASTIA

Ennen Eloranin ja Klerikan perustamista koko manner oli Xordisin Dynastian hallussa. Dynastia on suureksi osaksi vanhojen haltijasukujen johtama ja siellä muiden rotujen asema on selvästi haltijoita heikompi. Xordisin Dynastiassa alhaisimpia kasteja lukuunottamatta asukkaat elävät Val:eissa, joka on usein läheisistä sukulaisista ja ystävästä heidän sukulaisineen koostuva suuri perheyksikkö. Val:issa saattaa olla kymmenestä jopa pariin sataan jäsentä ja se miten korkea-arvoiseen Val:iin kuulut vaikuttaa paljon sinun asemaasi yhteiskunnassa.

Haltijat elävät valtavan kauan ja tämän takia samat Val:i ja usein samat edustajat näiden sisältä ovat olleet tärkeissä valtion viroissa vuosisatoja. Alunperin dynastian perustaneen Val Xordisin kaikki jäsenet murhattiin sodan lopussa ja tämä aiheutti maan sisällä valtataiston mistä korkea-arvoisista Val:eista nousee uusi maan johtoperhe.

Xordisissa taikuus on äärimmäisen arvostettu taito ja sen osaamista pidetään aateliston velvollisuutena. Eloranista poiketen taikuuden opettamisessa ollaan erityisen tarkkoja ja suurta osaa väestöstä ei pidetä taikuuden kyvyn arvoisena ja heitä ei oteta taikakouluihin. Heistä jotkut oppivat salaa kielletyissä salakouluissa tai henkilökohtaisella opetuksella ilman lupaa.

LISÄINFORMAATIOITA.

Jos hahmosi on kotoisin täältä niin hän tietää varmasti paljon enemmän, mutta suurimmalla osalla Eloranin kansalaisista on todella huono kuva dynastiasta sodan jäljiltä ja todella vähän tietoa maan tapahtumista. Xordisissa puhutaan Elorania (Common) todella vähän, joten Elvishin ja/tai Sylvanin osaaminen on lähes pakollista.

KLERIKAN VALTAKUNTA

Klerikan Valtakunnan alueet sijaitsevat Eloranista katsoen korkean Broskona vuoriston toisella puolella ja se itsenäistyi Eloranin alaisuudesta vuonna 382EL. Klerikassa valtioonutona on demokratia ja 51 henkilöstä koostuva neuvosto äänestää laeista ja pääöksistä. Neuvostosta osa on maan sisällä olevissa tärkeissä virka-asemissa olevia henkilöitä kuten kaupunkien ja yliopistojen johtajia ja osa on kansan äänestämä edustajia. Klerika on kaikin keinoin pyrkinyt pysymään neutraalina Xordisin ja Eloranin välisen sodan suhteen.

TRONHEIM

Syvällä Broskona vuoriston alla sijaitsee valtava Tronheimin kääpiökaupunki. Trondheim on teoriassa osa Eloranin kuningaskuntaa, mutta käytännössä kaupunki toimii yksin ja seuraa omaa kuningastaan Wilhelm Paksupartaa. Tronheimin talous elää suureksi osaksi kaivosten tuottamalla malmilla, jalokivillä ja seppien luomilla aseilla, haarniskoilla ja työkaluilla. Tämän lisäksi Trondheim laskuttaa rahaa kauppiailta, jotka kulkevat kaupungin läpi Eloranin ja Klerikan välillä välttääkseen korkean Broskona vuoriston yli kipeämisen.

LISÄINFORMAATIOITA.

Jos hahmosi on kotoisin täältä tai on käynyt vieraillemassa, niin hän tietää varmasti kaupungin sisäisestä valtataistosta ja paljon muutakin meneillään olevaa. Trondheim on erillään Eloranista ja haluaakin olla, joten kaikki informaatio ei kulje ulkopuolelle.

OTHEA

Lähes ainaoastaan jätiläisten asuttama valtio, joka sijaitsee Eloranista pohjoiseen Broskona vuoriston täyttämän kannaksen toisella puolella. Eloranin peruskansalainen ei luultavasti tiedä asiasta muuta paitsi jätiläisiä pidetään barbaarisina ja taistelevat keskenään pienempien heimojen väleillä ja niiden sisällä.

Pohjoismuurille töihin lähetetään lähinnä armeijan sotilaita, jotka ovat epäonnistuneet tai heitä muuten halutaan rangaista, sillä yksikään jätiläinen ei ole hyökännyt muuria kohtaan sen rakentamisesta saakka.

KESKEISIÄ JÄRJESTÖJÄ



ässä muutama sana keskeisistä järjestöistä, joiden kanssa hahmot voi olla tekemissä tai liittyä jo seikkailun alkupuolella halutessanne.

SPIRAALI

Spiraali nimellä kulkee valtava koko mantereen joka kolkkaan levinnyt rikollisjärjestö, jolla on linkkinsä salamurhauskista, kiristyksiin ja varkauksiin. Siitä ketkä järjestöä johtavat ja miten he valitsevat kohteensa ei ole tarkkaa tietoa, mutta kaikkien kolmen valtion alueella järjestöä ollaan yritytty kitkeä pois tuloksetta. Mikäli hahmot ovat kiinnostuneita mahdollisuudesta toimia lain toisella puolella niin heidän tulee joko liittyä Spiraaliin tai valmistautua kilpailemaan heidän kanssaan.

SEIKKAILIJOIDEN KILTA

Yhteensä parinsadan eri tasoisena seikkailijan muodostama järjestö, jonka pääräjä sijaitsee Entonissa. Bronssiviitat olivat alunperin järjestön jäseniä ja he eivät ole sen koommin onnistuneet löytämään ketään toista näin hyvin edistynytä joukkoa, mutta killan jäsenet ovat pelastaneet lukemattomia henkiä lähes päivittäisillä sankariteillaan ympäri Eloranin. Seikkailijan ei ole pakko liittyä killan jäseneksi, mutta suuri osa avunpyynnöstä lähetetään suoraan killalle, joten liittyminen auttaa tarvikkeiden lisäksi tehtäviä etsimisessä.

BRONSSIVIITAT

Viidestä seikkailijasta koostunut joukko, joka teki legendaarisia tekoja ympäri Wraniaa vuodesta 659EL vuoteen 672EL, jolloin joukko hajosi ja meni omille teilleen. Jäsenenä olivat ihmisvelho Ephraim Elwood, puolihaltija cleric Ileona Yorir, kääpiö fighter Bron Paksuparta, gnome rogue Ressa Belkarin ja tabaxi druid Kraw. He olivat keskeisessä roolissa sodan lopussa tapahtuneessa Val Xordisin salamurhassa ennen joukon hajoamista.

KULTAISEN TERÄLEHDEN ERIKOISJOUKOT

Mikäli haluat seikkailulla kuningaskunnan palkallisena niin kannattaa ryttää liittyä Kultaisiin terälehtiin. Tänne valitaan sotilasakatemialta kaikki nuoret, jotka näyttävät merkittävästi taistelukykyjä, mutta järjestö hakee lisää jäseniä vuosittain kiertueilla missä yksi prinsseistä kiertää Eloranin suuret kaupungit ja järjestö testaa potentiaalisia hakijoita. Meidän tarinamme alussa haku on auki juuri Entonissa! Terälehtenä ei ole vapauttaa päättää mitä tehdä ja rahat ja aarteet menevät kuninkaan holviin, mutta palkka ja työsuhde-edut ovat todella korkeat kunhan nouset järjestön esteitä.

LASIVEITSET

Tästä mysteerisestä järjestöstä kerrotaan tarinoita nuotiotulten ääressä Eloranin yli, mutta siitä ei näy kellarin olevan paljoa informaatiota. Tarinoiden mukaan uskomattoman vahva joukko agentteja ja salamurhaajia, jotka työskentelevät itse kuningas Eoron Tarielille. Järjestön jäsenmääristä tai jäsenistä yleensä ei ole kun huujuja, mutta heitä sanotaan olevan piilossa väkijoukossa aina kun kuningas esiintyy julkisesti. Jäsenen tunnistaa sinertävästä lasista tehdystä veitsestä mikäli tämä vedetään esiin.

JUMALAT

ARANAMIN TASAPAINO

Ensimmäisenä päivänä Aranam loi Selathean ja muut planeetat. Hän loi valon ja asetti kaksi aurinkoa taivaalle, hän loi pimeyden ja asetti kuun vallitsemaan sitä. Hän loi haltijat, ihmiset ja muutkin rodut ja levitteli heidät ympäri Selatheaa. Hän täytti aukiot eläimin ja puut hedelmin ja näki, että tämä kaikki oli hyvä. Päivän päätteeksi hän pyöräytti Selathean liikkeelle aurinkojen ympäri ja asettui lepäämään. Toisena päivänä Aranam lyhensi päivän pituutta sillä on oli edelleen väsynyt eilisestä.

Elämä Selathealla oli rauhallista ja yksitoikkoista. Suurin osa eli elämänsä synnyinalueellaan metsästää ja keräillen marjoja ja hedelmää. He lisääntyvät ja kuolivat tekemättä oikein mitään ja tämä oli varsin tylsää katsottavaa. Aranam päätti luoda toisen jumalan nimeltä Berius ja he yhdessä rakensivat Milheimiin korkealle vuoren huipulle hänelle talon mihin Berius asettautui tuomitsemaan Gjöll jokea hänen luokse virtaviaa kuolleita sieluja. Nyt kuollessaan Selathean asukkaat tuomittiin ikuiseen kuolemaanjälkeiseen elämään heidän elämänsä tekohen perusteella ja erikoisimmat heistä Berius nosti demijumalan rooliin antaen heille uskomattoman määrään voimia ja vallan jonkin maailman pienestä osasta. Tämä motivoi kuolevaisia ja hitaasti sana alkoi levitä siitä mitä aatteita ja hyveitä Berius arvosti. Päivien saatossa kuolevaiset asettivat lakeja ja autoivat toisiaan elämässä kilpailun hyveissä, mutta lopulta tämäkin muuttui yksitoikkoiseksi katsottavaksi. Aranam näki ettei hänen työnsä ei vielä ollut valmis.

Aranam päätti luoda kolmannen jumalan nimeltä Comarae ja he yhdessä rakensivat Gjöll joen toiseen päähän pienestä puisen mökin. Comarae loi taikuuden ja antoi kuolevaisille kyvyn oppia käyttämään sitä elämänsä aikana. Hän myös soi fyysisiä ja henkisiä voimia eläville kuolevaisille ilman mitään selvää logiikkaa, joka aiheutti kaaosta rauhallisten elämän keskelle. Comarae soi ahneelle miehelle kyvyn luoda tulta ja tämä käytti sitä noustessaan pienestä kaupungin diktaattoriksi, mutta Comarae soi myös nuorelle tytölle kyvyn hiippailla muiden näkemättä ja taidon puukottaa miestä selkään tappavasti kaupungin vapauttamiseksi. Comaraen kyllästyi mökissä elämiseen nopeasti ja lähti matkustelemaan, mutta hoitaa tehtäviään siitä huolimatta aina kun ehtii.

Comarae aiheutti kaaosta kuolevaisten elämään ja Berius tuomitsi miten he päättivät toimia elämänsä aikana heidän kuollessaan. Aranam päätti, että hänen työnsä oli tältä erää tehty ja päätti ottaa parin päivän loman.

-Runoilija Siveril Ermoiran kertomus maailman luomisesta

ARANAM

Ensimmäinen jumalista, mutta monella tavalla myös mysteerisin. Aranamin sanotaan kontrolloivan aikaa ja suovan näkyjä tulevaisuuksista ja menneisyysistä sekä eri todellisuksista hänen seuraajilleen. Kukaan ei tiedä mikä näköinen Aranam on tai kuullut hänen ääntään. Aranamia palvotaan ympäri Wraniaa jumalista voimakkaimpana ja meidän kaikkien luojana, mutta ei niin paljon kun Beriusta.

BERIUS

Berius esiintyy noin kymmenen metrisenä musta hiuksisena parrakaana miehenä ja tuomitsee jokaisen kuolevan olennon sielun tämän kuoleman jälkeen. Berius elää paikassa nimeltä Milheim ja useat voimakkaat seikkailijat ovat onnistuneesti matkustaneet tapaamaan häntä eläessään ja palanneet kertomaan näkemäästäni. Beriusta palvotaan paljon ympäri Wraniaa ja häneltä rukoillaan neuvoa elämään jonkin tiettyjen aatteiden mukaisesti. Berius valitsee kenet nostaa kuolleiden seasta demijumalan rooliin ja tämän takia jotkut omistavat koko elämänsä jollekin tietylle asialle tai aattelle tavoitellen tästä mahdollisuutta kuolemansa jälkeen. Suurin osa rukoilee oikeudenmukaista tuomiota tai mahdollisuutta jatkaa kuolemansa jälkeen lähestensä kanssa.

COMARAE

Comarae esiintyy valtavassa määrässä eri muotoja, mutta aina jonkin rotuisena naisena. Hän matkustelee ulottuvuuksien välillä kokoajan ja tarinoita kuolevaisten tapaamisista Comaraen kanssa on paljon ja näistä suurimmassa osassa kyseessä ei ollut Comarae. Comaraea palvovat erityisesti sotilaat, maagit ja seikkailijat, jotka anelevat häneltä voimia ja taitoja itsensä kehittämiseen eläessään. Mekaanisesti Comarae sallii arcane castereiden (Wizard, Bard, Sorcerer ect) spellit, mutta clericcejä ja paladineja voi olla muillekin jumalille tai demijumalille, jolloin voimat tulevat heistä.

DEMIJUMALAT

Demijumalia on vuosituuhansien aikana valittu satoja ja osa näistä on täysin kuolevaisten tietämättä tai unohdettu. Joillain heistä on kuitenkin jonkin verran seuraajia ja palvojia ja tässä heistä tunnettuimpia. Jos keksit jonkun idean demijumalalle, jota hahmosi voisi palvoa niin tämä onnistuu!

VIRSALOR

Parantajana toiminut haltija nimeltä Virsalor nousi kuoleman demijumalaksi ja hänen sanotaan auttavan sieluia siirymään ruumiista Gjöll jokeen kivuttomasti ja ohjaten eksyneitä sieluja kohti Beriusta. Virsaloria palvovat usein sairaiden ja vanhojen lisäksi monet salamurhaajat, jotka pyrkivät kivuttomiin ja nopeisiin kuolemiin tehtävissään.

KIELET



ennään ihan perus 5e kielillä. Eloranissa ja Klerikassa puhutaan alunperin Elorania, joka on meidän pelin kannalta Common. Muiden rotujen omia kieliiä on alueittain jonkin verran, mutta commonilla selviää. Xordisissa puhutaan Elvishiä ja Sylvania ja Commonin osaaminen on harvinaista. Trondheimissä puhutaan lähinnä Dwarvishiä, mutta Common on myös käytössä. Pohjoisessa Otheassa jättiläiset puhuvat Gianttia, mutta sen osaaminen on todella harvinaista Eloranissa. Jos jonkin kielen hyödyllisyys epäilyttää niin kysele!

ELIOS JA OLIOS

Hyvän- ja pahan onnen kaksoset. Monet uhkapelajista maanviljelijöihin sanovat rukouksensa Eliokselle pyytäessään onnekasta tapahtumaa tai säätä ja Oliokselle anellen suojaa onnettomuksilta ja tapaturmilta.

LORALETH

Varkaat ja erityisesti taskuvarkaat rukoilevat Loralethilta ketteriä sormia ja hajamielisiä uhreja. Tarinoiden mukaan Loraleth yritti varastaa itsensä Beriuksen sulkakynän ja jäädessään kiinni tästä törkeydestä, Berius asetti hänet nykyiseen rooliinsa.

SÄÄNNÖT



ässä homebrew sääntöjä, joita tulemme käyttämään. Koska pelin spellit ja säännöt ovat englanniksi niin tämä osa tulee olemaan englanniksi myös.

GENERAL RULES

Healing potions. Drinking a healing potion is a bonus action but feeding it to someone else is still an action.

Attunement. Attuning or unattuning to an item takes 10 minutes but can still be done during a short or long rest as normal.

Leveling up. When leveling up, you must roll for hitpoints but you are allowed to reroll the die once. If you decide to reroll, you must use the new result. This method gives you more hitpoints than the average amount on average but has more randomness.

Help action. You can only help another player in a skill check that you are proficient in and there is some imaginable way to help.

Initiative. At the start of combat, after rolling initiative, you may decide to pick any initiative value lower than what you rolled and use that for the fight. This should allow players to coordinate and make space for each other at a cost.

Death Saving Throws. Death saving throws should (preferably) be thrown in secret from the other players so only the DM and the player know the result. This adds urgency for the other party members to heal the downed character in midst of combat.

SAVING THROWS AND CRITICAL HITS

Normally even a insanely high saving throw makes you still take half damage from a spell so there is no incentive bump up any single saving throw bonus. To make those natural 20s on saving throws feel more impactful than normal and make the natural 1s even more tough we will use the following system.

Your result against DC	What happens?
DC+10 or better	You critically succeed
DC to DC+9	You succeed normally
From DC-9 to DC-1	You fail normally
DC-10 or worse	You critically fail

For damaging spells, a critical success let's you avoid all damage but critical fail makes you take double damage. For non-damaging spells, I will try to find something suitable for each spell or if not, critically succeeding will give you bonuses to your next roll and critically failing will subtract from your next saving throw.

INTELLIGENCE AND SKILLS

Intelligence is mostly irrelevant on classes that don't use it for spellcasting and thus we will be using an intellect bonus system to incentivise taking some intelligence on your character.

INTELLECT BONUS

Your cunning intelligence allows you to master more skills and knowledge than others. When creating a character, you gain intelligence points equal to your intelligence modified. Subtract 2 points if your class, multiclass or upcoming subclass will use Intelligence as their spellcasting modified. You can spend your points according to the following table:

Benefit	Cost
Gain expertise in a Skill you're proficient in	3
Gain proficiency in a Skill	2
Gain proficiency in a tool or learn a language	1

When you permanently increase your Intelligence modifier, you may spend additional points as normal. Respeccing points can be discussed.

HOME AND HOBBIES

When you live your life somewhere, you learn a lot about the place even if you aren't proficient in history. When creating a character, you can pick a place and a narrow area of interest you are proficient in based on your backstory. When making ability checks related to this place or interest, you may add your proficiency bonus to your roll.

EXPERTISE DEDICATION

Only few classes are able to specialize and gain expertise in a skill so we will use the following rule to allow specializing for all classes but for a significant cost. When creating a character, after you choose all your skill proficiencies you may choose to focus on one skill and increase its proficiency to expertise. Expertise in a skill allows you to double the proficiency bonus when making an ability check. If you choose to do so, pick two other skills you are proficient in and remove that proficiency from them.

CRAFTING

We will be using the crafting and harvesting rules described in Heliana's Guide to Monster Hunting. They are too complicated to go into right here but know that it will be possible to harvest body parts from monsters and beasts you kill and these can be used to craft potions or magic items if your characters are capable or sold to someone who is.

ROLLING WITH EMPHASIS

When asked by the DM or requested by a player, sometimes a roll can be made with emphasis to make decisive results more likely. You roll two d20s and take the result which is farthest away from 10. In the case the 2 dice are equidistant, you reroll both dice. These rolls fit situations where either a glorious success or a devastating failure are the most likely options.

NEW ACTION OPTIONS

During combat you can do any of the following actions in addition to the normal list of actions.

Sprint. You can use your entire turn (action, bonus action, movement and reaction) to sprint a distance. This distance is 4x your movement if you aren't wearing heavy armor and 3x your movement if you are. Any attack of opportunities made at you during this movement have advantage.

Disarm. A creature can use a weapon attack to knock a weapon or another item from a target's grasp. The attacker makes an attack roll contested by the target's Strength (Athletics) check or Dexterity (Acrobatics) check. If the attack wins the contest, the attack causes no damage or other ill effect, but the defender drops the item. The attacker has disadvantage on its attack roll if the target is holding the item with two or more hands. The target has disadvantage on its ability check if it is smaller than the attacking creature, or advantage if it's larger.

Overrun. When a creature tries to move through a hostile creature's space, the mover can try to force its way though by overrunning the hostile creature. As an action or a bonus action, the mover makes a Strength (Athletics) check contested by the hostile creature's Strength (Athletics) check. The creature attempting the overrun has advantage on this check if it is larger then the hostile creature, or disadvantage if it is smaller. If the mover wins the contest, it can move through the hostile creature's space once this turn. Moving through a creature's space still is considered difficult terrain.

Tumble. A creature can try to tumble through a hostile creature's space, ducking and weaving past the opponents. As an action or a bonus action, the mover makes a Dexterity (Acrobatics) check contested by the hostile creature's Dexterity (Acrobatics) check. If the tumbler wins the contest, it can move through hostile creature's space this turn. Moving through a creature's space still is considered difficult terrain.



WWW.GMBINDER.COM

THIS DOCUMENT WAS LOVINGLY CREATED
USING GM BINDER.

If you would like to support the GM Binder developers,
consider joining our Patreon community.