

Du är en export på att översätta material så som kampanjener för TTRPG spel från engelska till svenska

Absolut. Jag kan översätta TTRPG-kampanjmaterial från engelska till svenska på ett sätt som:

- **Behåller ton och stil** (pulpy, gritty, humor, skräck, OSR, "high fantasy", osv.)
- **Anpassar terminologi** så den låter naturlig på svenska men fortfarande känns "regelrätt" vid bordet
- **Håller konsekvens** i namn, begrepp, platser, fraktioner, spelterminer och "röst"
- **Tar hänsyn till spelmotor** (t.ex. hur man brukar skriva i Cypher System, D&D 5e, RuneQuest, osv.)
- **Markerar tveksamma ställen** (ordlek, idiom, kulturella referenser, tvetydiga regler) och föreslår 1–2 alternativ när det behövs

Om du klistrar in en bit text (eller laddar upp ett dokument) kan jag:

1. göra en **rak översättning**, eller
2. göra en **spelbar/"table-ready"** översättning där jag även stramar upp flyt, rubriker, punktlistor och layout.

Säg bara vilken stil du vill ha (mer bokstavlig eller mer fri), och vilket spel/system materialet är tänkt för, så kör vi.



Commoner

Thought for 39s >

**Commoner** brukar jag översätta på svenska på tre olika sätt, beroende på vilken nyans du vill åt:

1. **ofrälse** ("icke-adlig") – bäst när *commoner* betyder "inte adel / inte frälse". Det är också en väldigt träffsäker historisk term och används just i betydelsen *commoner*.

2. **vanligt folk / vanlig person** – bäst som neutral spelterm för "standard-NPC", utan tydlig samhällsklassmarkör.
3. **allmoge** – bäst om du specifikt menar landsbygdens folk/bondeklass; den blir ofta för snäv om du menar "alla icke-adliga", eftersom *commoner* i D&D-texter ofta även inkluderar t.ex. handelsmän och hantverkare. [aidedd.org](http://aidedd.org) +1

Om du syftar på D&D:s statblock **Commoner**, brukar jag landa i "**Ofrälse**" eller "**Vanlig person**" (och vid behov förtydliga i texten att det kan vara allt från bonde till hantverkare/handlare). [aidedd.org](http://aidedd.org)

     ...  Sources

The Commoner archetype represents the average person of the world. This archetype is balanced and can fill any career.

Här är två bra svenska varianter, beroende på hur "speltextig" du vill att den ska känna:

### Variant A (rak och nära originalet)

*Arktypen Ofrälse representerar den genomsnittliga personen i världen. Den här arktypen är balanserad och kan fungera i vilken karriär som helst.*

### Variant B (mer naturlig, "table-ready")

*Arktypen Ofrälse gestaltar den vanliga människan i världen. Den är välbalanserad och passar in i alla karriärer.*

Språknördigt val: om "career" är en tydlig spelterm i systemet, behåll **karriär**. Om det mer betyder "roll/yrke", kan du byta till **yrkesbana** eller **roll**.

     ...

Starting Skills: A Commoner starts with one rank in two non-career skills during character creation. They obtain this rank before spending experience points, and may not increase these skills above rank 2 during character creation.

Heroic Moment: Once per session as an out-of-

turn incidental, you may create one temporary Story Point that you or another player may spend before the end of the session. A temporary Story Point is removed from the pool when it is used, but it is not moved to the GM's Story Point pool.

**Startfärdigheter:** En Ofrälse börjar med **en rang i två icke-karriärfärdigheter** när du skapar din karaktär. Du får dessa rang(er) **innan** du spenderar erfarenhetspoäng, och du får **inte** höja dessa färdigheter över **rang 2** under karaktärsskapandet.

**Hjältemodigt ögonblick:** En gång per spelmöte, som en **incidentell åtgärd** utanför din tur, får du skapa **en tillfällig Story Point** som du eller en annan spelare kan spendera **innan spelmötet är slut**. En tillfällig Story Point tas bort från poolen när den används, men den flyttas **inte** till SL:s Story Point-pool.



tack

Laborer

Laborers are the hard workers, spending all day doing physical and demanding tasks, like farming, woodcutting, carrying, building, mining, etc. Their daily routine made them tougher but they tend to have less educated.

Tack.

Här är en bra, spelbar översättning, med en term som brukar fungera väl i TTRPG-sammanhang:

### Grovarbetare

Grovarbetare är slitvargarna som ägnar hela dagen åt fysiska och krävande sysslor, som jordbruk, vedhuggning, bärande, byggande, gruvdrift och liknande. Deras vardag har gjort dem tåligare, men de tenderar också att vara mindre utbildade.

Om du vill ha en annan ton kan **Laborer** även översättas som **kroppsarbetare**, **dagsverksarbetare** eller bara **arbetare** (lite mer neutralt).



**Starting Skills:** A Laborer starts with one rank in Athletics during character creation. They obtain this rank before spending experience points, and may not increase Athletics above rank 2 during character creation.

•

**Tough as Nails:** Once per session, your character may spend a Story Point as an out-of-turn incidental immediately after suffering a Critical Injury and determining the result. If they do so, they count the result rolled as "01."

**Startfärdigheter:** En Grovarbetare börjar med **en rang i Atletik** under karaktärsskapandet. Du får denna rang **innan** du spenderar erfarenhetspoäng, och du får **inte** höja Atletik över **rang 2** under karaktärsskapandet.

**Hård som sten:** En gång per spelmöte kan din rollperson spendera **en Story Point** som en **incidentell åtgärd utanför din tur, omedelbart efter** att du har drabbats av en **kritisk skada** och slagit fram resultatet. Om du gör det räknas det slagna resultatet som "**01**".



### Acrobat

Acrobats are found all around the social caste. They have an above average hand-eye coordination and are naturally deft. They tend to favor work requiring precision rather than brute force.

1

3

2

2

2  
2  
Brawn  
Agility  
Intellect  
Cunning  
Willpower  
Presence  
•  
Starting Wound Threshold: 9 + Brawn  
•  
Starting Strain Threshold: 10 + Willpower  
•  
Starting Experience: 95 XP  
•  
Starting Skills: An Acrobat character starts with  
46  
Chapter 1: Character Creation  
Inquisition  
•  
one rank in Coordination during character creation. They obtain this rank before spending experience points, and may not increase Coordination above rank 2 during character creation.  
Deft Evasion: Once per session, your character may spend a Story Point as an out-of-turn incidental when they are the target of a Combat check. If they do so, the difficulty of the combat check becomes an opposed check against the Acrobat's Coordination skill instead of the normal difficulty. Other modifiers, such as cover and defense still apply.

Thought for 10s >

## Akrobat

Akrobater finns i alla samhällsskikt. De har bättre hand–öga-koordination än genomsnittet och är naturligt fingerfärdiga. De föredrar ofta arbete som kräver precision snarare än råstyrka.

## Grundegenskaper

- **Brawn:** 1
- **Agility:** 3
- **Intellect:** 2
- **Cunning:** 2
- **Willpower:** 2
- **Presence:** 2
- **Startvärde Sårträskel:** 9 + Brawn
- **Startvärde Påfrestningströskel:** 10 + Willpower
- **Start-ERF:** 95 XP

**Startfärdigheter:** En Akrobat börjar med en rang i Koordination under karaktärsskapandet. Du får denna rang innan du spenderar erfarenhetspoäng, och du får inte höja Koordination över rang 2 under karaktärsskapandet.

**Fingerfärdig undvikning:** En gång per spelmöte kan din rollperson spendera en Story Point som en incidentell åtgärd utanför din tur när de är målet för ett stridsslag. Om du gör det blir stridsslagets svårighetsgrad i stället ett motståndsslag mot Akrobaten Koordination (i stället för den normala svårighetsgraden). Andra modifikationer, som skydd och försvar, gäller fortfarande.



### Intellectual

While the largest portion of the people live by working hard physical tasks, the more educated and skilled use their creativity and intelligence to make a living.

2

2

3

2

1

2

### Brawn

### Agility

### Intellect

### Cunning

### Willpower

### Presence

•

- Starting Wound Threshold: 8 + Brawn
- Starting Strain Threshold: 11 + Willpower
- Starting Experience: 95 XP
- Starting Skills: An Intellectual character starts with one rank in a Knowledge skill of their choice during character creation. They obtain this rank before spending experience points, and may not increase that Knowledge skill above rank 2 during character creation.
- Brilliant!: Once per session, your character may spend a Story Point as an incidental. If they do so, during the next check they make during that turn, you count their ranks in the skill being used as their Intellect.

## Intellektuell

Medan den största delen av befolkningen försörjer sig genom hårt fysiskt arbete, använder de mer utbildade och skickliga sin kreativitet och intelligens för att klara sig.

## Grundegenskaper

- **Brawn:** 2
- **Agility:** 2
- **Intellect:** 3
- **Cunning:** 2
- **Willpower:** 1
- **Presence:** 2
- **Startvärde Sårträskel:** 8 + Brawn
- **Startvärde Påfrestningsträskel:** 11 + Willpower
- **Start-ERF:** 95 XP

**Startfärdigheter:** En Intellektuell börjar med **en rang i en Kunskapsfärdighet** valfri under karaktärsskapandet. Du får denna rang **innan** du spenderar erfarenhetspoäng, och du får **inte** höja den Kunskapsfärdigheten över **rang 2** under karaktärsskapandet.

**Briljant!: En gång per spelmöte** kan din rollperson spendera **en Story Point** som en **incidentell åtgärd**. Om du gör det, räknas din rollpersons **ranger i den färdighet som**

används som deras Intellect vid nästa slag de gör under den turen.



### Survivalist

Not everyone live in a community. Some spend their life in the wilderness, whether by choice or obligation. Forests, mountains or swamps, survivalists excel at living off the land and surviving harsh weather of the world.

2  
2  
2  
3  
2  
1

Brawn  
Agility  
Intellect  
Cunning  
Willpower  
Presence

•  
•  
•

Starting Wound Threshold:  $10 + \text{Brawn}$

Starting Strain Threshold:  $10 + \text{Willpower}$

Starting Experience: 95 XP

•

Starting Skills: A Survivalist starts with one rank in Survival during character creation. They obtain this rank before spending experience points, and may not increase Survival above rank 2 during character creation.

•

Natural Instincts: Once per session, your character may spend a Story Point as an incidental after making a skill check. If they do so, they may reroll any number of dice not showing a t or d, up to a number of dice equal to their Cunning score.

## Överlevare

Inte alla lever i en gemenskap. Vissa tillbringar sitt liv i vildmarken, vare sig av egen vilja eller av nödvändighet. Skogar, berg eller träsk – överlevare är skickliga på att leva av naturen och uthärda världens hårda väder.

## Grundegenskaper

- **Brawn:** 2
- **Agility:** 2
- **Intellect:** 2
- **Cunning:** 3
- **Willpower:** 2
- **Presence:** 1
- **Startvärde Sårträskel:** 10 + Brawn
- **Startvärde Påfrestningströskel:** 10 + Willpower
- **Start-ERF:** 95 XP

**Startfärdigheter:** En Överlevare börjar med **en rang** i Överlevnad under karaktärsskapandet. Du får denna rang **innan** du spenderar erfarenhetspoäng, och du får **inte** höja Överlevnad över **rang 2** under karaktärsskapandet.

**Naturliga instinkter:** En gång per spelmöte kan din rollperson spendera **en Story Point** som en **incidentell åtgärd** efter att ha slagit ett färdighetsslag. Om du gör det får du slå om valfritt antal tärningar som **inte** visar **t** eller **d**, upp till ett antal tärningar lika med ditt **Cunning**-värde.



### Devotee

Religion is really important in the lands and its influence is so that many people are raised by the Church. These people tend to have even a deeper faith than the common folk and generally a stronger will.

2

2

2

1

3

- 2
- Brawn
- Agility
- Intellect
- Cunning
- Willpower
- Presence
- Starting Wound Threshold:  $9 + \text{Brawn}$
- Starting Strain Threshold:  $11 + \text{Willpower}$
- Starting Experience: 90 XP
- Starting Skills: A Devotee character starts with one rank in Discipline during character creation. They obtain this rank before spending experience points, and may not increase Discipline above rank 2 during character creation.
- Strong Willed: When rolling a fear check, add aa to the check.

## Vigdhängiven

Religionen är mycket viktig i länderna, och dess inflytande är sådant att många människor växer upp inom Kyrkan. De här personerna tenderar att ha en ännu djupare tro än vanligt folk, och i regel en starkare viljekraft.

## Grundegenskaper

- **Brawn:** 2
- **Agility:** 2
- **Intellect:** 2
- **Cunning:** 1
- **Willpower:** 3
- **Presence:** 2
- **Startvärde Sårträskel:**  $9 + \text{Brawn}$
- **Startvärde Påfrestningsträskel:**  $11 + \text{Willpower}$
- **Start-ERF:** 90 XP

**Startfärdigheter:** En Vigdhängiven börjar med en rang i Disciplin under karaktärsskapandet. Du får denna rang **innan** du spenderar erfarenhetspoäng, och du får **inte** höja Disciplin över **rang 2** under karaktärsskapandet.

**Stark vilja:** När du slår ett **skräckslag** lägger du till **aa** till slaget.



### Aristocrat

Some people were blessed to be born and raised in a wealthy family. Learning manners and etiquette, they tend to spend their life not far from the court, when not part of the nobility themselves.

2

1

2

2

2

3

### Brawn

### Agility

### Intellect

### Cunning

### Willpower

### Presence

.

Starting Wound Threshold:  $10 + \text{Brawn}$

.

Starting Strain Threshold:  $10 + \text{Willpower}$

.

Starting Experience: 95 XP

.

Starting Skills: An Aristocrat starts with one rank in Cool during character creation. They obtain this rank before spending experience points, and may not increase Cool above rank 2 during character creation.

Chapter 1: Character Creation Inquisition

47

.

Forceful Personality: Once per session, your char-

acter may spend a Story Point as an incidental. If they do so, during the next skill check they make during that turn, your character doubles the strain they inflict or the strain they heal (you choose before making the check).

## Aristokrat

Vissa mänskor har haft turen att födas och växa upp i en förmögen familj. De lär sig hyfs och etikett och tillbringar ofta sitt liv nära hovet, när de inte själva tillhör adeln.

## Grundegenskaper

- **Brawn:** 2
- **Agility:** 1
- **Intellect:** 2
- **Cunning:** 2
- **Willpower:** 2
- **Presence:** 3
- **Startvärde Sårträskel:** 10 + Brawn
- **Startvärde Påfrestningströskel:** 10 + Willpower
- **Start-ERF:** 95 XP

**Startfärdigheter:** En Aristokrat börjar med **en rang i Cool** under karaktärsskapandet. Du får denna rang **innan** du spenderar erfarenhetspoäng, och du får **inte** höja Cool över **rang 2** under karaktärsskapandet.

**Kraftfull personlighet:** **En gång per spelmöte** kan din rollperson spendera **en Story Point** som en **incidentell åtgärd**. Om du gör det, så **fördubblar** din rollperson vid **nästa färdighetsslag** de gör under den turen antingen den **påfrestning** de orsakar eller den **påfrestning** de läker (du väljer **innan** du slår).



Vad hette det på medeltidenb i sverige?

Om du menar "Aristocrat" (den förmögna/finare samhällseliten) så är den mest tidsenliga svenska medeltidstermen vanligtvis **frälse** (eller **frälseman/frälsekvinna** för individen). Frälset var den grupp som var "*frälst från skatt*" och utgjorde den världsliga eliten (ungefär det vi senare kallar adel). [historiska.se +3](#)

Några mer precisa alternativ, beroende på vilken nyans du vill åt:

- **Frälse / frälseman:** Bäst som generell motsvarighet till "aristocrat/noble" i svensk medeltidsmiljö. [Wikipedia +1](#)
- **Högfrälse / lågfrälse:** Om du vill skilja på "toppadel" vs "lägre adel". [SO-rummet +1](#)
- **Riddare / väpnare:** Om du vill betona den krigiska/tjänste- och statusdelen inom frälset snarare än bara "rik familj". [SO-rummet +1](#)
- **Storman** (eller "stormannaätt"): Mer "riksmakt/hovnära maktelit" än en ren ståndsterm. [Riddarhuset](#)

I en TTRPG-översättning där texten lutar åt hov, etikett och "nära makten" brukar jag föreslå:

- **Aristocrat → Frälseman/Frälsekvinna** (eller **Högfrälse** om du vill markera tydligare status),  
och i löptext kan du fortsatt använda "**adlig**" som adjektiv om du vill ha lättläst svenska, även om **frälse** är mest periodriktigt. [historiska.se +1](#)



[Sources](#)

Jag anänder Adlig, tack



Toppen — då kör vi **Aristocrat = Adlig** framåt, och jag håller mig konsekvent till det i både rubriker och brödtext.

Om du vill kan jag även använda **ofrälse** som motpol när texten uttryckligen vill kontrastera mot adeln (men annars håller jag mig till "vanligt folk", "allmoge" osv. enligt sammanhang).



## Witchborn

Witchcraft is a gift passed by motherly blood. Any character born from a witch has to take this archetype. While not all Witchborn characters become actual witches, they all have that potential in them. Witchborn can be found in all communities as well as any social rank. Some may spend normal lives while others focus on mastering their magical heritage.

1

2

2

3

2

2

Brawn

Agility

Intellect

Cunning

Willpower

Presence

.

Starting Wound Threshold:  $8 + \text{Brawn}$

.

.

.

.

.

Starting Strain Threshold:  $11 + \text{Willpower}$

Starting Experience: 90 XP

Starting Skills: A Witchborn starts with one rank in Deception during character creation. They obtain this rank before spending experience points, and may not increase Deception above rank 2 during character creation.

Silver Anathema: Your character is vulnerable to weapons with the Silver item quality (see "Silver" on page 68).

Witch Blood: Once per session, your character may spend a Story Point as an incidental. If they do so, they may voluntarily suffer up to 2 wounds to heal twice that number in strain.

**Witchcraft:** Witchborn is the only archetype than can make use of the Witchcraft skill and increase it.

## Häxfödd

Häxkonst är en gåva som förs vidare genom möderneblod. Alla rollpersoner som är födda av en häxa måste välja denna arkotyp. Även om inte alla Häxfödda faktiskt blir häxor, bär de alla på den potentialen. Häxfödda finns i alla samhällen och i alla sociala skikt. Vissa lever helt vanliga liv, medan andra fokuserar på att bemästra sitt magiska arv.

## Grundegenskaper

- **Brawn:** 1
- **Agility:** 2
- **Intellect:** 2
- **Cunning:** 3
- **Willpower:** 2
- **Presence:** 2
- **Startvärde Sårtröskel:**  $8 + \text{Brawn}$
- **Startvärde Påfrestningströskel:**  $11 + \text{Willpower}$
- **Start-ERF:** 90 XP

**Startfärdigheter:** En Häxfödd börjar med **en rang i Bedrägeri** under karaktärsskapandet. Du får denna rang **innan** du spenderar erfarenhetspoäng, och du får **inte** höja Bedrägeri över **rang 2** under karaktärsskapandet.

**Silveraversion:** Din rollperson är **sårbar** mot vapen med egenskapen **Silver** (se "Silver" på sida 68).

**Häxblod:** En gång per spelmöte kan din rollperson spendera **en Story Point** som en **incidentell åtgärd**. Om du gör det får du frivilligt ta upp till **2 sår** för att läka **dubbelt så många i påfrestning**.

**Häxkonst:** Häxfödd är den **enda** arktypen som kan använda färdigheten **Häxkonst** och höja den.



## Entertainer

Entertainers are skilled artists, actors or musicians.

Whatever their talent is, if they are good enough, their trade might bring them to some noble's court for private shows. Some of them even have secret agendas once they are within the walls of the castle.

The Entertainer counts the following skills as career skills: Charm, Coordination, Deception, Discipline, Leadership, Melee (Light), Skulduggery, and Stealth. Before spending experience during character creation, an Entertainer may choose four of their career skills and gain one rank in each of them.

**Starting Gear:** Players with an Entertainer character may choose to start with the following gear instead of spending currency during Step 7 of character creation:

- Dagger or Staff
- Fine Cloak or Padded Armor
- Health Elixir or Smokebomb Vial
- Musical Instrument or Thieves' Tools
- 250 Silver Crowns

## Underhållare

Underhållare är skickliga konstnärer, skådespelare eller musiker. Oavsett talang kan deras yrke, om de är tillräckligt duktiga, föra dem till någon **adlig** persons hov för privata uppträden. Vissa av dem har till och med hemliga agendor när de väl befinner sig innanför slottets murar.

**Karriärfärdigheter:** Underhållaren räknar följande färdigheter som karriärfärdigheter: **Charm, Koordination, Bedrägeri, Disciplin, Ledarskap, Närstrid (Lätt), Skumrask, Smyga.**

**Startfärdigheter:** Innan du spenderar erfarenhetspoäng under karaktärsskapandet får en Underhållare välja **fyra** av sina karriärfärdigheter och få **en rang** i var och en av dem.

**Startutrustning:** Spelare med en Underhållare får välja att börja med följande utrustning i stället för att spendera valuta under **Steg 7** i karaktärsskapandet:

- **Dolk eller stav**
- **Fin mantel eller vadderad rustning**
- **Hälsoelixir eller rökbombsflaska**
- **Musikinstrument eller tjuvverktyg**
- **250 silverkronor**



### Fence

Fences are merchants specialized in dealing with thieves and brigands. Their trade includes stolen and illegal goods. A good fence is basically someone who will buy anything without asking too many questions and know where to sell these stolen goods.

The Fence counts the following skills as career skills:

Charm, Cool, Discipline, Knowledge (Geography), Deception, Negotiation, Streetwise, and Vigilance.

Before spending experience during character creation, a Fence may choose four of their career skills and gain one rank in each of them.

Starting Gear: Players with a Fence character may choose to start with the following gear instead of spending currency during Step 7 of character creation:

- Dagger or Cestus
- Fine Cloak or Leather Armor
- Thieves' Tools or Merchant Scale
- Health Elixir or Smokebomb Vial
- 275 Silver Crowns

### Hälare

Hälare är handelsmän som specialiseras sig på att göra affärer med tjuvar och

stråtrövare. Deras varor omfattar stöldgods och illegal handel. En bra hälare är i praktiken någon som köper nästan vad som helst utan att ställa för många frågor – och som vet var stöldgodset kan omsättas.

**Karriärfärdigheter:** Hälaren räknar följande färdigheter som karriärfärdigheter: **Charm, Cool, Disciplin, Kunskap (Geografi), Bedrägeri, Förhandling, Gatukännedom, Vaksamhet.**

**Startfärdigheter:** Innan du spenderar erfarenhetspoäng under karaktärsskapandet får en Hälare välja **fyra** av sina karriärfärdigheter och få **en rang** i var och en av dem.

**Startutrustning:** Spelare med en Hälare får välja att börja med följande utrustning i stället för att spendera valuta under **Steg 7** i karaktärsskapandet:

- **Dolk eller cestus**
- **Fin mantel eller läderrustning**
- **Tjuvverktyg eller handelsväg**
- **Hälsoelixir eller rökbombsflaska**
- **275 silverkronor**



### Forbidden

The world is full of unknown creatures and mysteries. This skill covers the knowledge of such things, whether it is to identify a dark creature or magical phenomena. This skill also covers knowledge of witches and their rituals.

Your character should use this skill if...

- 
- 
- 

Your character tries to identify a dark creature, such as a werewolf, vampire or other supernatural being.

Your character tries to make the connection between some items, painted symbols, and circles to witch activity.

Your character tries to decipher writings in Dark Speech.

Your character should not use this skill if...

- - 
  -
- Your character tries to cast a witch spell. That would require the Witchcraft skill.
- Your character tries to mix alchemical ingredients to make a potion or elixir. That would use the Alchemy skill.
- Your character tries to recall the name of a famous monster hunter. That would require a Knowledge (Lore) check.

## Förbjuden kunskap

Världen är full av okända varelser och mysterier. Den här färdigheten omfattar kunskap om sådant – oavsett om det handlar om att identifiera en mörk varelse eller förstå magiska fenomen. Den täcker också kunskap om häxor och deras ritualer.

### Din rollperson bör använda den här färdigheten när ...

- din rollperson försöker identifiera en mörk varelse, som en varulv, vampyr eller annan övernaturlig varelse.
- din rollperson försöker koppla samman föremål, målade symboler och cirklar med häxaktivitet.
- din rollperson försöker tyda skrifter på **Mörkerspråk**.

### Din rollperson bör inte använda den här färdigheten när ...

- din rollperson försöker kasta en häxbesvärjelse. Det kräver färdigheten **Häxkonst**.
- din rollperson försöker blanda alkemiska ingredienser för att skapa en dryck eller elixir. Det använder färdigheten **Alkemi**.
- din rollperson försöker minnas namnet på en berömd monstjägare. Det kräver ett slag på **Kunskap (Tradition)**.



## Geography

The land is vast and this knowledge represents the character's understanding of the land, cultures, customs and laws. It also includes the comprehension of maps and cartography.

Your character should use this skill if...

- Your character wants to chart a course through the wilderness.

- Your character needs to know what laws and customs are present in a specific community.

Your character should not use this skill if...

- 
- 

Your character wants to recall information about a noble family and lineage. This would use the Knowledge (Lore) skill.

Your character needs to set a camp or deal with the other practical matters of traversing the wilderness. That would use the Survival skill.

- 

Your character tries to recall the history of a ruin. They would use Knowledge (Lore) for that.

## Geografi

Landet är vidsträckt, och denna kunskap representerar rollpersonens förståelse för geografin, kulturer, seder och lagar. Den omfattar också förmågan att tolka kartor och förstå kartografi.

Din rollperson bör använda den här färdigheten när ...

- din rollperson vill planera en färdväg genom vildmarken.
- din rollperson behöver veta vilka lagar och seder som gäller i ett visst samhälle.

Din rollperson bör inte använda den här färdigheten när ...

- din rollperson vill minnas information om en **adlig** familj och dess släktlinje. Då används **Kunskap (Tradition)**.
- din rollperson behöver slå läger eller hantera andra praktiska frågor kring att färdas genom vildmarken. Då används **Överlevnad**.
- din rollperson försöker minnas historien om en ruin. Då används **Kunskap (Tradition)**.

### Lore

Lore represents a character's knowledge of legends, religion, politics and similar topics. It includes specialized and scholarly knowledge.

Your character should use this skill if...

- 
- 
- 

Your character wants to recall the name of the king's grandson.

Your character tries to decipher old Sivenish writings.

Your character wants to recall details about the history of the world.

52

Chapter 2: Skills

Inquisition

Your character should not use this skill if...

- 
- 

Your character tries to recall facts about a specific settlement. This would use the Knowledge (Geography).

Your character wants to learn more about witches and their art. This would be Knowledge (Forbidden).

### Tradition

Tradition representerar rollpersonens kunskap om legender, religion, politik och liknande ämnen. Den omfattar specialiserad och akademisk kunskap.

**Din rollperson bör använda den här färdigheten när ...**

- din rollperson vill minnas namnet på kungens sonson.
- din rollperson försöker tyda gamla siveniska skrifter.
- din rollperson vill minnas detaljer om världens historia.

**Din rollperson bör inte använda den här färdigheten när ...**

- din rollperson försöker minnas fakta om en specifik bosättning. Då används **Kunskap (Geografi)**.
- din rollperson vill lära sig mer om häxor och deras konst. Då används **Kunskap (Förbjuden kunskap)**.

□ ☻ ☹ ↕ ⌂ ...

### Witchcraft

In the world of Inquisition, magic is wielded by witches. People born with this ability are able to perform rituals and cast spells. For more information on how Witchcraft works, see the "Chapter 5: Witchcraft" on page 79.

Your character should use this skill if...

- 
- 

Your character wants to cast a magic spell.

Your character wants to perform a magic ritual.

Your character should not use this skill if...

- 
- 

Your character tries to learn information about curses and magic phenomenas. That would use the Knowledge (Forbidden) skill.

Your character tries to decipher Dark Speech markings. That would be Knowledge (Forbidden).

### Häxkonst

I Inquisition-världen utövas magi av häxor. Personer som föds med den här förmågan kan genomföra ritualer och kasta besvärjelser. För mer information om hur Häxkonst fungerar, se "Kapitel 5: Häxkonst" på sida 79.

**Din rollperson bör använda den här färdigheten när ...**

- din rollperson vill kasta en magisk besvärjelse.
- din rollperson vill genomföra en magisk ritual.

**Din rollperson bör inte använda den här färdigheten när ...**

- din rollperson försöker ta reda på information om förbannelser och magiska fenomen. Då används **Kunskap (Förbjuden kunskap)**.
- din rollperson försöker tyda markeringar på **Mörkerspråk**. Då används **Kunskap (Förbjuden kunskap)**.

▫️ ⬅️ ⬇️ ⬈️ ⬉️ ...

### Herbalist

These herb specialists fill the role of doctors within the world of Eguras. They are as killed in gathering their ingredients as they are at processing them into elixirs.

The Herbalist counts the following skills as career skills: Alchemy, Discipline, Knowledge (Geography), Knowledge (Lore), Medicine, Resilience, Survival, and Vigilance. Before spending experience during character creation, an Herbalist may choose four of their career skills and gain one rank in each of them.

Starting Gear: Players with a Herbalist character may choose to start with the following gear instead of spending currency during Step 7 of character creation:

- Apothecary's Kit with three Herbs of Healing or Alchemist's kit

- 
- 
- 

Dagger or Staff

Heavy Robes or Vial Belt

125 Silver Crowns.

## Örtläkare

Dessa örtspecialister fyller rollen som läkare i Eguras värld. De är lika skickliga på att samla sina ingredienser som på att bereda dem till elixir.

**Karriärfärdigheter:** Örtläkaren räknar följande färdigheter som karriärfärdigheter:

**Alkemi, Disciplin, Kunskap (Geografi), Kunskap (Tradition), Medicin, Tålighet, Överlevnad, Vaksamhet.**

**Startfärdigheter:** Innan du spenderar erfarenhetspoäng under karaktärsskapandet får en Örtläkare välja **fyra** av sina karriärfärdigheter och få **en rang** i var och en av dem.

**Startutrustning:** Spelare med en Örtläkare får välja att börja med följande utrustning i stället för att spendera valuta under **Steg 7** i karaktärsskapandet:

- **Apotekarväcka med tre läkande örter eller alkemistväcka**
- **Dolk eller stav**
- **Tunga kåpor eller flaskbälte**
- **125 silverkronor**



### Knight

Trained military, knights have acquired some renown and have been granted riches by their lord. Symbols of honor and dedication, knights are models for the young folk dreaming of heroic deeds.

The Knight counts the following skills as career skills: Athletics, Charm, Discipline, Leadership, Melee (Light), Resilience, Riding, and Vigilance. Before spending experience during character creation, a Knight may choose four of their career skills and gain one rank in each of them.

Starting Gear: Players with a Knight character may choose to start with the following gear instead of spending currency during Step 7 of character creation:

- Sword with Shield or Light Spear with Large Shield
- Leather Armor
- 
- 
- Health Elixir or Bottled Courage
- 150 Silver Crowns

### Riddare

Som tränade krigare har riddare skaffat sig ett visst rykte och belönats med rikedomar

av sin herre. Som symboler för heder och hängivenhet är riddare förebilder för unga som drömmer om heroiska stordåd.

**Karriärfärdigheter:** Riddaren räknar följande färdigheter som karriärfärdigheter: **Atletik, Charm, Disciplin, Ledarskap, Närstrid (Lätt), Tålighet, Ridning, Vaksamhet.**

**Startfärdigheter:** Innan du spenderar erfarenhetspoäng under karaktärsskapandet får en Riddare välja **fyra** av sina karriärfärdigheter och få **en rang** i var och en av dem.

**Startutrustning:** Spelare med en Riddare får välja att börja med följande utrustning i stället för att spendera valuta under **Steg 7** i karaktärsskapandet:

- **Svärd med sköld eller lätt spjut med stor sköld**
- **Läderrustning**
- **Hälsoelixir eller Flaskat mod**
- **150 silverkronor**



### Merchant

In a medieval world such as Eguras, each village produces a variety of goods while lacking others. Merchants are the ones carrying these goods all around the continent while making a fine profit out of it.

The Merchant counts the following skills as career skills: Charm, Cool, Discipline, Knowledge (Geography), Knowledge (Lore), Negotiation, Perception, and Vigilance. Before spending experience during character creation, a Merchant may choose four of their career skills and gain one rank in each of them.

Starting Gear: Players with a Merchant character may choose to start with the following gear instead of spending currency during Step 7 of character creation:

•

Fine Cloak

•

•

Dagger or Staff

Merchant's Scale

•

•

Map (of player's the choice)

340 Silver Crowns

## Handelsman

I en medeltida värld som Eguras producerar varje by en mängd olika varor men saknar andra. Handelsmän är de som fraktar varorna över hela kontinenten och gör en god vinst på det.

**Karriärfärdigheter:** Handelsmannen räknar följande färdigheter som karriärfärdigheter: **Charm, Cool, Disciplin, Kunskap (Geografi), Kunskap (Tradition), Förhandling, Skarpsinne, Vaksamhet.**

**Startfärdigheter:** Innan du spenderar erfarenhetspoäng under karaktärsskapandet får en Handelsman välja **fyra** av sina karriärfärdigheter och få **en rang** i var och en av dem.

**Startutrustning:** Spelare med en Handelsman får välja att börja med följande utrustning i stället för att spendera valuta under **Steg 7** i karaktärsskapandet:

- **Fin mantel**
- **Dolk eller stav**
- **Handelsväg**
- **Karta** (valfri, enligt spelaren)
- **340 silverkronor**



## Monster Hunter

Stories of dark creatures are getting more common by the day all around Eguras. Still, some brave and fool-hardy people roam the world to root out these aberrations, calling themselves monster hunters. They are basically swords-for-hire, but as templars, they carry alchemical-silver weapons.

The Monster Hunter counts the following skills as career skills: Discipline, Melee (Heavy), Knowledge (Forbidden), Ranged, Perception, Resilience, Survival, and Vigilance. Before spending experience during character creation, a Monster Hunter may choose four of their career skills and gain one rank in each of them.

**Starting Gear:** Players with a Monster Hunter character may choose to start with the following gear instead of spending currency during Step 7 of character creation:

- - 
  - 
  - 
  -
- Silver Pike or Silver Spear  
Padded Armor or Heavy Robes  
Bottled Courage or Health Elixir  
Regeneration Elixir or Stamina Stamina Elixir  
95 Silver Crowns

## Monstjägare

Berättelser om mörka varelser blir allt vanligare för varje dag som går i hela Eguras. Ändå vandrar vissa modiga och dumdristiga människor världen runt för att spåra upp och utrota dessa vidunder, och kallar sig monstjägare. I grunden är de legosvärd, men som tempelriddare bär de alkemiskt silverbehandlade vapen.

**Karriärfärdigheter:** Monstjägaren räknar följande färdigheter som karriärfärdigheter: **Disciplin, Närstrid (Tung), Kunskap (Förbjuden kunskap), Skytte, Skarpsinne, Tålighet, Överlevnad, Vaksamhet.**

**Startfärdigheter:** Innan du spenderar erfarenhetspoäng under karaktärsskapandet får en Monstjägare välja **fyra** av sina karriärfärdigheter och få **en rang** i var och en av dem.

**Startutrustning:** Spelare med en Monstjägare får välja att börja med följande utrustning i stället för att spendera valuta under **Steg 7** i karaktärsskapandet:

- **Silverpik eller silverspjut**
- **Vadderad rustning eller tunga kåpor**
- **Flaskat mod eller Hälsoelixir**
- **Regenerationselixir eller Uthållighetselixir**
- **95 silverkronor**

### Peasant

The peasant is the common folk. They may be serfs, townsfolk or artisans. In any case, peasants are at the bottom of the social caste, working all day long and paying most of their earnings in taxes.

The Peasant counts the following skills as career skills: Athletics, Brawl, Discipline, Mechanics, Negotiation, Perception, Resilience, and Streetwise. Before spending experience during character creation, a Peas-

#### Chapter 1: Character Creation Inquisition

49

ant may choose four of their career skills and gain one rank in each of them.

Starting Gear: Players with a Peasant character may choose to start with the following gear instead of spending currency during Step 7 of character creation:

- Pitchfork or Dagger or Cestus
- Artisan's Tools or Merchant's Scale
- Heavy Robes or Padded Armor
- Beast of Burden
- 125 Silver Crowns

### Bonde

Bonden är det vanliga folket. De kan vara livegna, stadsbor eller hantverkare. Oavsett vilket står bönder längst ned i samhällshierarkin, arbetar hela dagen och betalar större delen av sin inkomst i skatt.

**Karriärfärdigheter:** Bonden räknar följande färdigheter som karriärfärdigheter: **Atletik, Slagsmål, Disciplin, Mekanik, Förhandling, Skarpsinne, Tålighet, Gatukänedom.**

**Startfärdigheter:** Innan du spenderar erfarenhetspoäng under karaktärsskapandet får en Bonde välja **fyra** av sina karriärfärdigheter och få **en rang** i var och en av dem.

**Startutrustning:** Spelare med en Bonde får välja att börja med följande utrustning i stället för att spendera valuta under **Steg 7** i karaktärsskapandet:

- **Högaffel eller dolk eller cestus**
- **Hantverkarverktyg eller handelsvåg**
- **Tunga kåpor eller vadderad rustning**
- **Dragdjur**
- **125 silverkronor**



### Priest

This archetype fits all the religious figures of Eguras, from the common brother and sister to the pope.

The Priest counts the following skills as career skills:

Charm, Coercion, Discipline, Knowledge (Lore), Knowledge (Forbidden), Leadership, Negotiation, and Vigilance. Before spending experience during character creation, a Priest may choose four of their career skills and gain one rank in each of them.

Starting Gear: Players with a Priest character may choose to start with the following gear instead of spending currency during Step 7 of character creation:

- Dagger or Staff
- Heavy Robes or Fine Cloak
- Priest's garments
- Health Elixir
- 255 Silver Crowns

### Präst

Den här arktypen omfattar alla religiösa gestalter i Eguras, från den enkla brodern eller systern till påven.

**Karriärfärdigheter:** Prästen räknar följande färdigheter som karriärfärdigheter: **Charm, Tvång, Disciplin, Kunskap (Tradition), Kunskap (Förbjuden kunskap), Ledarskap, Förhandling, Vaksamhet.**

**Startfärdigheter:** Innan du spenderar erfarenhetspoäng under karaktärsskapandet får en Präst välja **fyra** av sina karriärfärdigheter och få **en rang** i var och en av dem.

**Startutrustning:** Spelare med en Präst får välja att börja med följande utrustning i stället för att spendera valuta under **Steg 7** i karaktärsskapandet:

- **Dolk eller stav**
- **Tunga kåpor eller fin mantel**
- **Prästens skrud**
- **Hälsoelixir**
- **255 silverkronor**



### Scholar

In Eguras, education is scarce. Most of the population does not know how to write or read. Still, some people dedicate their life to maintaining the lore and developing new theories. These scholars are commonly seen at noble's courts as their knowledge can be of use to most lords.

The Scholar counts the following skills as career skills: Alchemy, Discipline, Knowledge (Forbidden), Knowledge (Geography), Knowledge (Lore), Mechanics, Medicine, and Vigilance. Before spending experience during character creation, a Scholar may choose four of their career skills and gain one rank in each of them.

Starting Gear: Players with a Scholar character may choose to start with the following gear instead of spending currency during Step 7 of character creation:

- Apothecary's Kit with three Herbs of Healing or Alchemist's kit
- 
- 
-

Dagger or Staff  
Heavy Robes or Vial Belt or Artisan's Tools  
125 Silver Crowns

## Lärd

I Eguras är utbildning en bristvara. De flesta i befolkningen kan varken läsa eller skriva. Ändå finns det människor som ägnar sitt liv åt att bevara traditioner och utveckla nya teorier. Dessa lärda syns ofta vid **adliga** hov, eftersom deras kunskap kan vara till nytta för de flesta herrar.

**Karriärfärdigheter:** Den Lärde räknar följande färdigheter som karriärfärdigheter:  
**Alkemi, Disciplin, Kunskap (Förbjuden kunskap), Kunskap (Geografi), Kunskap (Tradition), Mekanik, Medicin, Vaksamhet.**

**Startfärdigheter:** Innan du spenderar erfarenhetspoäng under karaktärsskapandet får en Lärd välja fyra av sina karriärfärdigheter och få **en rang** i var och en av dem.

**Startutrustning:** Spelare med en Lärd får välja att börja med följande utrustning i stället för att spendera valuta under **Steg 7** i karaktärsskapandet:

- **Apotekarväcka med tre läkande örter eller alkemistväcka**
- **Dolk eller stav**
- **Tunga kåpor eller flaskbälte eller hantverkarverktyg**
- **125 silverkronor**



## Scout

Most of the world is still unexplored. Sure, the lands are owned but even within claimed territories, many areas have never been walked. Scouts are the outdoorsmen, sneaking through these uncharted lands, bringing back hunting trophies and mapping them.

The Scout counts the following skills as career skills: Athletics, Cool, Coordination, Ranged, Knowledge (Geography), Stealth, Survival, and Vigilance. Before spending experience during character creation, a Scout may choose four of their career skills and gain one rank in each of them.

**Starting Gear:** Players with a Scout character may choose to start with the following gear instead of spending currency during Step 7 of character creation:

- 
- Bow
- 
- 
- 
- Heavy Robes or Padded Armor
- Extra Quiver or Health Elixir
- Bear Trap or Map (of the player's choice)
- 105 Silver Crowns

## Spejare

Större delen av världen är fortfarande utforskad. Visst, markerna är uppdelade och ägda, men även inom områden som någon gör anspråk på finns många trakter där ingen någonsin har satt sin fot. Spejare är friluftsmänniskorna som smyger genom dessa okända land, återvänder med jaktbyten och kartlägger dem.

**Karriärfärdigheter:** Spejaren räknar följande färdigheter som karriärfärdigheter: **Atletik, Cool, Koordination, Skytte, Kunskap (Geografi), Smyga, Överlevnad, Vaksamhet.**

**Startfärdigheter:** Innan du spenderar erfarenhetspoäng under karaktärsskapandet får en Spejare välja **fyra** av sina karriärfärdigheter och få **en rang** i var och en av dem.

**Startutrustning:** Spelare med en Spejare får välja att börja med följande utrustning i stället för att spendera valuta under **Steg 7** i karaktärsskapandet:

- **Båge**
- **Tunga kåpor eller vadaderad rustning**
- **Extra koger eller Hälsoelixir**
- **Björnsälla eller karta** (valfri, enligt spelaren)
- **105 silverkronor**



Scoundrel

Times are hard for the majority of the population.

Nobles are rich while the rest of the people are dead poor. Some people who either lack the talent to make a normal living or are too greedy to live by their social rank become scoundrels, living off the efforts of others. Thieves, con artists, brigands, these people live in conflict with the law while trying to keep their head upon their neck.

The Scoundrel counts the following skills as career skills: Charm, Cool, Coordination, Deception, Melee (Light), Skulduggery, Stealth, and Streetwise.

Before spending experience during character creation, a Scoundrel may choose four of their career skills and gain one rank in each of them.

**Starting Gear:** Players with a Scoundrel character may choose to start with the following gear instead of spending currency during Step 7 of character creation:

- 
- 
- 
- 

A pair of Daggers or Mace

Fine Cloak or Thieves' Tools

- 
- 
- 

Leather Armor or Heavy Robes

Two smokebomb vials or one Stamina potion

Health Elixir

- 

175 Silver Crowns

## Skurk

Tiderna är hårda för den stora majoriteten av befolkningen. De **adliga** är rika, medan resten av folket är utfattigt. Vissa som antingen saknar förmågan att försörja sig på ett hederligt sätt, eller som är för giriga för att leva efter sin samhällsställning, blir skurkar och lever på andras ansträngningar. Tjuvar, bedragare, stråtrövare – de här människorna lever i konflikt med lagen och försöker samtidigt hålla huvudet kvar på axlarna.

**Karriärfärdigheter:** Skurken räknar följande färdigheter som karriärfärdigheter: **Charm, Cool, Koordination, Bedrägeri, Närstrid (Lätt), Skumrask, Smyga, Gatukännedom.**

**Startfärdigheter:** Innan du spenderar erfarenhetspoäng under karaktärsskapandet får en Skurk välja **fyra** av sina karriärfärdigheter och få **en rang** i var och en av dem.

**Startutrustning:** Spelare med en Skurk får välja att börja med följande utrustning i stället för att spendera valuta under **Steg 7** i karaktärsskapandet:

- **Ett par dolkar eller morgonstjärna**
- **Fin mantel eller tjuvverktyg**
- **Läderrustning eller tunga kåpor**
- **Två rökbombsflaskor eller en uthållighetsdryck**
- **Hälsoelixir**
- **175 silverkronor**

□           ...

### Templar

Holy warriors of the Church, these knights in shining armor roam the lands, looking for witches to hunt down. They are specially trained to deal with these evil, corrupted souls.

The Templar counts the following skills as career skills: Athletics, Coercion, Discipline, Knowledge (Forbidden), Melee (Light), Resilience, Survival, and Vigilance. Before spending experience during character creation, a Templar may choose four of their career skills and gain one rank in each of them.

Starting Gear: Players with a Templar character may choose to start with the following gear instead of spending currency during Step 7 of character creation:

- Sword or Short Silver Spear
- Shield
- Leather Armor
- Health Elixir
- 110 Silver Crowns

### Tempelriddare

Kyrkans heliga krigare: dessa riddare i skinande rustning vandrar över landet och söker

efter häxor att jaga. De är särskilt tränade för att hantera dessa onda, korrumperade själar.

**Karriärfärdigheter:** Tempelriddaren räknar följande färdigheter som karriärfärdigheter: **Atletik, Tvång, Disciplin, Kunskap (Förbjuden kunskap), Närstrid (Lätt), Tålighet, Överlevnad, Vaksamhet.**

**Startfärdigheter:** Innan du spenderar erfarenhetspoäng under karaktärsskapandet får en Tempelriddare välja **fyra** av sina karriärfärdigheter och få **en rang** i var och en av dem.

**Startutrustning:** Spelare med en Tempelriddare får välja att börja med följande utrustning i stället för att spendera valuta under **Steg 7** i karaktärsskapandet:

- **Svärd eller kort silverspjut**
- **Sköld**
- **Läderrustning**
- **Hälsoelixir**
- **110 silverkronor**



### Warrior

Warriors are trained in the art of war and make up the elite of a lord's armies. During war time, most soldiers are actually conscripts-untrained peasants taking up arms. This archetype is fitting for character whose main occupation is to serve as a soldier, mercenary, sword-for-hire or law-enforcement.

The Warrior counts the following skills as career skills: Athletics, Brawl, Coercion, Melee (Heavy), Perception, Ranged, Survival and Vigilance. Before spending experience during character creation, a Warrior may choose four of their career skills and gain one rank in each of them.

**Starting Gear:** Players with a Warrior character may choose to start with the following gear instead of spending currency during Step 7 of character creation:

- One two-handed weapon (Greatsword, Greataxe, Flail or Halberd), or Bow.

- Leather Armor
- 
- Health Elixir
- 
- 
- Two Bottled Courage or one Stamina Elixir
- 100 Silver Crowns

## Krigare

Krigare är tränade i krigets konst och utgör eliten i en herres arméer. I krigstid är de flesta soldater i själva verket värnpliktiga – oträna bönder som griper till vapen. Den här arktypen passar rollpersoner vars huvudsakliga syssla är att tjänstgöra som soldat, legosoldat, legosvärd eller ordningsmakt.

**Karriärfärdigheter:** Krigaren räknar följande färdigheter som karriärfärdigheter: **Atletik, Slagsmål, Tvång, Närstrid (Tung), Skarpsinne, Skytte, Överlevnad, Vaksamhet.**

**Startfärdigheter:** Innan du spenderar erfarenhetspoäng under karaktärsskapandet får en Krigare välja fyra av sina karriärfärdigheter och få **en rang** i var och en av dem.

**Startutrustning:** Spelare med en Krigare får välja att börja med följande utrustning i stället för att spendera valuta under **Steg 7** i karaktärsskapandet:

- **Ett tvåhandsvapen** ( **tvåhandsvärd, tvåhandsyxka, stridsgissel eller hillebard** ), eller **båge**
- **Läderrustning**
- **Hälsoelixir**
- **Två Flaskat mod eller ett Uthållighetselixir**
- **100 silverkronor**



## Witch

Descendants of the Witch Mother Lilithia, these characters embrace their heritage and focus on mastering witchcraft. Some live as normally as they can afford while others will exile themselves from society to avoid the Inquisition.

The Witch counts the following skills as career: skills Alchemy, Deception, Discipline, Knowledge (Forbidden), Skulduggery, Stealth, Vigilance, and Witchcraft. Before spending experience during character creation, a Witch may choose four of their career skills and gain one rank in each of them.

Prerequisite: You must have selected the Witchborn archetype to select this career.

Starting Gear: Players with a Witch character may choose to start with the following gear instead of spending currency during Step 7 of character creation:

- Dagger or Staff
- Heavy Robes
- Any one Animal Talisman
- Cauldron
- Two Health Elixirs
- Two Stamina Elixirs
- 205 Silver Crowns

## Häxa

Som ättlingar till Häxmodern Lilithia omfamnar dessa rollpersoner sitt arv och fokuserar på att bemästra häxkonsten. Vissa lever så normalt de kan, medan andra går i exil från samhället för att undvika Inkvisitionen.

**Karriärfärdigheter:** Häxan räknar följande färdigheter som karriärfärdigheter: **Alkemi, Bedrägeri, Disciplin, Kunskap (Förbjuden kunskap), Skumrask, Smyga, Vaksamhet, Häxkonst.**

**Förkunskapskrav:** Du måste ha valt arktypen **Häxfödd** för att kunna välja den här karriären.

**Startfärdigheter:** Innan du spenderar erfarenhetspoäng under karaktärsskapandet får en Häxa välja **fyra** av sina karriärfärdigheter och få **en rang** i var och en av dem.

**Startutrustning:** Spelare med en Häxa får välja att börja med följande utrustning i stället för att spendera valuta under **Steg 7** i karaktärsskapandet:

- **Dolk eller stav**
- **Tunga kåpor**
- **En valfri djurtalisman**
- **Kittel**
- **Två hälsoelixir**
- **Två uthållighetselixir**
- **205 silverkronor**



#### Hold the Line

Tier: 1

Activation: Active (Incidental, out-of-turn)

Ranked: No

Once per round your character may suffer 2 strain to use this talent when a mounted enemy attempts to engage with them. The enemy may not engage your character unless they suffer 2 wounds.

#### Precise Shot

Tier: 1

Activation: Active (Incidental)

Ranked: No

When making a Ranged check, your character may use Cunning instead of Agility.

## Håll linjen

Grad: 1

Aktivering: Aktiv (incidentell åtgärd, utanför din tur)

Kan ranghöjas: Nej

En gång per runda kan din rollperson ta **2 påfrestning** för att använda den här talangen när en **beriden fiende** försöker **engagera** dem. Fienden kan inte engagera din rollperson om de inte tar **2 sår**.

## Precisionsskott

Grad: 1

Aktivering: Aktiv (incidentell åtgärd)

Kan ranghöjas: Nej

När du slår ett **Skytte**-slag kan din rollperson använda **Cunning** i stället för **Agility**.



### Archer's Focus

Tier: 2

Activation: Passive

Ranked: No

When performing a combat check with a ranged weapon, if your character did not perform a maneuver to ready or stow a weapon or item during this turn, they add a to the results.

## Bågskyttens fokus

Grad: 2

Aktivering: Passiv

Kan ranghöjas: Nej

När du gör ett **stridsslag** med ett **distansvapen**, och din rollperson **inte** har utfört en manöver under den här turen för att **göra ett vapen eller föremål redo** eller **stoppa undan** ett vapen eller föremål, lägger de till a till resultatet.



### Militia Training

Tier: 2

Activation: Passive

Ranked: No

Athletics and Resilience are now career skills for your character. Also, when you purchase this talent, choose either Melee (Light) or Melee (Heavy) skill. That skill becomes a career skill for your character.

Two-Handed Grip

Tier: 2

Activation: Passive

Ranked: No

When performing a combat check with a Melee (Light) weapon of Encumbrance value of at least 2, if your character has nothing in their other hand, they add a to the results.

Witchbane

Tier: 2

Activation: Passive

Ranked: No

Your character counts the Critical rating of their weapon as one lower to a minimum of 1 when making an attack targeting an adversary capable of Witchcraft or characters with the Witchborn archetype.

## Milisträning

**Grad:** 2

**Aktivering:** Passiv

**Kan ranghöjas:** Nej

**Atletik** och **Tålighet** blir nu karriärfärdigheter för din rollperson. När du köper den här talangen väljer du dessutom antingen **Närstrid (Lätt)** eller **Närstrid (Tung)**. Den valda färdigheten blir en karriärfärdighet för din rollperson.

---

## Tvåhandsfattning

**Grad:** 2

**Aktivering:** Passiv

**Kan ranghöjas:** Nej

När du gör ett **stridsslag** med ett vapen i **Närstrid (Lätt)** som har **Belastning** minst 2, och din rollperson **inte har något i den andra handen**, lägger de till **a** till resultatet.

---

## Häxdödare

**Grad:** 2

**Aktivering:** Passiv

**Kan ranghöjas:** Nej

När din rollperson gör en attack mot en motståndare som kan använda **Häxkonst** eller en rollperson med arktypen **Häxfödd**, räknas vapnets **Critical-värde** som **1 lägre** (till ett minimum av **1**).



Justice of the Creator

Tier: 3

Activation: Active (Incidental)

Ranked: No

Once per round on your character's turn, your character may suffer 3 strain to use this talent to add damage equal to their ranks in Discipline to one hit of a successful attack against a heretic. This includes witches and those that the Church perceives as enemy of the organization.

## Skaparens rättvisa

Grad: 3

**Aktivering:** Aktiv (incidentell åtgärd)

**Kan ranghöjas:** Nej

En gång per runda, under din rollpersons tur, kan din rollperson ta **3 påfrestning** för att använda den här talangen och lägga till extra skada lika med antalet **ranger i Disciplin** på **en träff** från en lyckad attack mot en **kättare**. Detta inkluderar **häxor** och alla som Kyrkan betraktar som organisationens fiender.



Lucian grew up in a little community and became a hunter. The settlement was plagued by a mysterious evil. The herd animals were

being slaughtered in the night and people started going missing. The baron could not help the population and required support from the count. Days later, a monster hunter came by, offering his service to track down the thing that was spreading death among the villagers. Lucian offered his help to track down the creature. Together, they took down the monstrosity lurking in the forest at night. Following that experience, Lucian found himself a new vocation. Trained by the monster hunter, Lucian now travels Siven looking for people in need of his services. He has hunted a few creatures already, but is now out of work, and he wanted to take a ship from Darkwood Cove to Wroven. He dreams of mastering this discipline side by side with the famous monster hunters of Dolumeniro.

Lucian växte upp i ett litet samhälle och blev jägare. Bosättningen plågades av en mystisk ondska. Boskapen slaktades om nätterna och människor började försvinna. Baronen kunde inte hjälpa befolkningen och behövde stöd från greven. Några dagar senare kom en monstjägare förbi och erbjöd sina tjänster för att spåra upp det som spred död bland byborna. Lucian erbjöd sin hjälp för att spåra varelsen. Tillsammans fällde de vidundret som lurade i skogen om natten.

Efter den upplevelsen fann Lucian ett nytt kall. Tränad av monstjägaren reser Lucian nu genom Siven i jakt på människor som behöver hans tjänster. Han har redan jagat några varelser, men står nu utan uppdrag, och han ville ta ett skepp från Darkwood Cove till Wroven. Han drömmer om att bemästra detta hantverk sida vid sida med de berömda monstjägarna från Dolumeniro.



As a monster hunter, Lucian has to improvise and come up with unexpected solutions to triumph over his enemies. He is never caught off-guard regardless of the situation.

Som monstjägare måste Lucian improvisera och hitta oväntade lösningar för att besegra sina fiender. Han blir aldrig överrumplad, oavsett situation.



Even the most courageous monster hunter will have difficulties coming to terms with the nightmarish reality of their profession. Lucian has trouble sleeping at night, and tends to drown the horrors that lurk in his mind in strong drink.

Även den modigaste monstjägaren har svårt att förlika sig med yrkets mardrömsrika verklighet. Lucian har svårt att sova om nätterna och brukar dränka fasorna som lurar i hans tankar i starka drycker.



Monster hunting is a vast discipline. Each creature has a specific weakness or ability and Lucian wants to learn them all. He keeps a journal with everything he observes about these entities

Monstjakt är en vidsträckt disciplin. Varje varelse har en särskild svaghet eller förmåga, och Lucian vill lära sig dem alla. Han för en journal över allt han observerar om dessa

entiteter.



Lucian left his community because he did not want people to depend on him. He would rather live on the road, with nobody depending on him for anything. After witnessing the horrors in the dark, he would not want to have people or a family he would have to provide for. Therefore, whenever gets close to people, he tends to wander off, fearing he would either fail them or see them die.

Lucian lämnade sitt samhälle eftersom han inte ville att folk skulle vara beroende av honom. Han lever hellre på vägarna, utan att någon är beroende av honom för något. Efter att ha bevitnat fasorna i mörkret vill han inte ha människor eller en familj som han måste försörja och skydda. Därför, när han kommer andra nära, tenderar han att ge sig av igen – av rädsla för att antingen svika dem eller se dem dö.



Vad skulle "Finley Gardner" kunnat heta om ofrälse på medeltiden i sverige?

I medeltida Sverige hade **ofrälse** i regel inte fasta "efternamn" som *Gardner* i modern mening. Man använde oftast:

1. **förnamn + patronymikon** (-sson/-dotter), och ibland
2. ett **binamn** efter yrke, ursprung eller egenskap.

För *Finley* (gaeliskt namn) skulle en rimlig "försvenskning" i en medeltida miljö vara något i stil med **Finn**, **Finne** eller **Finning** (som namn/binamn).

För *Gardner* ("trädgårdsmästare/odlare") funkar binamn som syftar på **odling**, **gård** eller **trädgård** (i mer samtida språkdräkt).

Här är några spelbara förslag i medeltidskänsla:

## Patronymikon-varianter (mest historiskt trovärdigt)

- **Finn Olofsson**
- **Finn Eriksson**
- **Finne Jónsson** (om du vill ha lite "östersjö-/gotlandston")
- **Finning Larsson**

## Med yrkes-/binamn (mer färg, fortfarande trovärdigt i spel)

- **Finn Olofsson, kallad Odlarn**
- **Finne, Trädgårdskarlen**
- **Finn Gårdskarl**
- **Finn Grönkarl** (binamn som antyder "grönsaks-/ört-karl")
- **Finne Kålgård** (som plats-/yrkesbinamn: "han vid kålgården")
- **Finn Jordhand** (lite mer sagoton, men funkar i TTRPG)

Om du säger om Finley är **bonde (land)**, **stadsbo/hantverkare (stad)** eller **tjänstefolk**, kan jag snäva in till 3–5 namn som passar just den sociala miljön och dialektkänslan (Uppland, Västergötland, Gotland, osv.).



319313-Character\_She...  
PDF

Vad skulle Lucian kunnat heta?

Thought for 31s >

Om Lucian skulle vara **ofrälse i ett (svensk-)medeltida namnskick**, skulle han i praktiken heta **förnamn + patronymikon** (och ibland ett binamn efter yrke/egenskap). På ditt rollformulär heter han *Lucian Wells* och är jägare/monstjägare, vilket passar utmärkt för ett tydligt binamn. 319313-Character\_Sheet\_Lucian\_W...

## Förnamn som ligger nära "Lucian"

- **Lukian** (svenskad form som fortfarande känns "Lucian")
- **Lukianus** (mer latiniserat, "kyrkobokskänsla")
- **Lusian** (lite mer folklig stavning)
- **Lusse** (som binamn/smeknamn, kortform)

## Hela namnförslag (ofrälse)

### Patronymikon (mest tidsenligt):

- Lukian Olofsson
- Lukian Eriksson
- Lusian Persson
- Lukian Jönsson

### Med binamn som speglar jägaren/monstjägaren (mer "TTRPG-slagkraft"):

- Lukian Olofsson, kallad Jägarn
- Lukian Eriksson Skogsvandraren
- Lusian Persson Vargbane
- Lukian Jönsson Nattjägarn

Om du vill att namnet ska kännas extra "svenskt-medeltida" men ändå behålla ljudet: jag skulle personligen välja **Lukian** som förnamn och sedan ett patronymikon, plus ett binamn i spelexter (t.ex. *Lukian Olofsson, "Vargbane"*). [319313-Character\\_Sheet\\_Lucian\\_W...](#)

Sources



[319313-Character\\_She...](#)

PDF

[319313-Character\\_She...](#)

PDF

Kom med konkreta förslag för dessa två också

Thought for 51s >

Självklart — här är konkreta "svenskmedeltida/ofrälse"-namnförslag för **Cohen Turner** (**Intellectual/Scholar**) [319313-Character\\_Sheet\\_Cohen\\_Tu...](#) och **Eliana Rees** (**Devotee/Templar**) [319313-Character\\_Sheet\\_Eliana\\_R...](#).

## Cohen Turner (lärd/medikus)

Om du vill behålla känslan av "utbildad", funkar det bra med lite mer kyrkobok/latin i förnamnet, plus patronymikon och ev. binamn:

1. Laurentius Persson, Läkaren
2. Johannes Olofsson, Magister

- 3. Petrus Eriksson, Skolmästaren**
- 4. Nicolaus Larsson, Skrivar'n**
- 5. Konrad Svensson, Svarvaren** (om du vill översätta *Turner* → "svarvare" som släkt/binamn)
- 6. Kornelis Jakobsson, Lärd**
- 7. Kåre Mattsson, Örtkunnig**
- 8. Lukian Nilsson, Bokmannen**
- 9. Anders Pedersson, Kättarbokaren** (om du vill ha en lite farligare underton till hans forskning)
- 10. Magnus Tordsson, Valciens lärde** (plats/binamn)

### Eliana Rees (hängiven/tempelriddare)

Här passar klassiska kvinnonamn + patronymikon, gärna med ett tydligt binamn kopplat till tro/orden:

- 1. Elin Olofsdotter, Tempelriddaren**
- 2. Helena Persdotter, Korssvärd**
- 3. Elen Jonsdotter, Sköldmön**
- 4. Karin Eriksdotter, Kyrkans hand**
- 5. Ingeborg Larsdotter, Den trofasta**
- 6. Sigrid Mattisdotter, Kättarjägarn**
- 7. Elin Prästdotter** (om du vill markera "prästens dotter" rakt av)
- 8. Helena Tordsdotter, Bönens svärd**
- 9. Elin Svensdotter, Sköld av tro**
- 10. Margareta Jakobsdotter, Inkvisitionens spjut**

Vill du att jag ska styra dem mot en specifik svensk regionkänsla (Uppland/Västergötland/Gotland/Dalarna) eller ska de känna mer "generiskt nordiska" i tonen? Jag kan då gallra till 3 "bästa" per rollperson.

Sources



översätt och namnge den staden

Finley grew up on the streets of a large town where he learned to survive through stealing from others. A charmer and a liar, he became a skilled scoundrel with the years. Unfortunately for him, he recently angered a nobleman when he was caught in bed with his daughter, who was betrothed to a wealthy and renowned merchant.

#### Equipment Log

On the run, Finley ended up in Darkwood. He knows it is a matter of hours or a day at most until the noble's mercenaries catch up with him. Finley hoped to sneak aboard a ship but none was leaving for the evening. He resigned himself to wait until the first hours of dawn to get on board.

#### Thought for 22s >

Här är en svensk översättning, där jag också **namnger staden**. Jag antar att du menar den stora staden Finley växte upp i (den är annars namnlös i texten), och jag namnger även **Darkwood** så du får en konsekvent svensk platskarta.

#### Föreslagna stadsnamn

- **Den stora staden:** **Storsund** (känns som en riktig "storstad" i medeltida Norden, gärna vid vatten/handel)
- **Darkwood:** **Mörkved** (direkt, spelbart, och funkar fint om du senare vill ha "Darkwood Cove" → **Mörkvedsvik**)

#### Översättning (med namnen insatta)

Finley växte upp på gatorna i den stora staden **Storsund**, där han lärde sig att överleva genom att stjäla från andra. Charmig och lögnaktig blev han med åren en skicklig skurk.

Tyvärr för honom retade han nyligen upp en adelsman, när han ertappades i säng med dennes dotter – som var trolovad med en rik och välrenommerad handelsman.

## Utrustningslista

På flykt hamnade Finley i **Mörkved**. Han vet att det bara är en fråga om timmar, eller som mest en dag, innan den adligemannens legoknektar hinner ikapp honom. Finley hoppades kunna smyga ombord på ett skepp, men inget skulle avgå förrän i kväll. Han fann sig i att vänta till gryningens första timmar för att ta sig ombord.

## Snabba alternativ om du vill ha andra namn

**Storstad (välj en):** Storköping, Kungahamn, Gyllenhamn, Gråstad

**Darkwood (välj en):** Svarthult, Mörkskog, Svartved, Dunkelved

Säg bara om du vill att platsnamnen ska känna mer "Uppland", mer "Gotland", eller mer "sagoskandinaviska", så kan jag låsa en tydlig namnstil för hela settingen.



Finley is a flamboyant person. He always has the right joke, insult or retort for any situation he faces. His quick wit brought him out of many tricky situations.

Finley är en färgstark person. Han har alltid rätt skämt, förolämpning eller repliker redo för varje situation han ställs inför. Hans rappa tunga har räddat honom ur många knepiga lägen.



Finley loses his charm around women he finds attractive. He becomes distracted and clumsy. Needless to say, this habit, which is not limited to single

women, has brought him his share of troubles.

Finley tappar sin charm kring kvinnor han finner attraktiva. Han blir distraherad och klumpig. Det säger sig självt att den här ovanan – som inte är begränsad till ogifta kvinnor – har gett honom sin beskärda del av problem.



Coming from years of poverty, Finley just wants to enjoy the luxuries those above him in the social order enjoy daily. Alcohol, games, women, he craves all the things that can be bought with silver crowns. His dream would be to live in a fancy manor and spend money like it would never run out.

Efter år av fattigdom vill Finley bara få njuta av den lyx som de ovanför honom i samhällsordningen tar för given varje dag. Alkohol, spel, kvinnor – han längtar efter allt som går att köpa för silverkronor. Hans dröm är att bo i en flott herrgård och spendera pengar som om de aldrig skulle ta slut.



Despite his social skills, Finley remains a poor peasant and he has a hard time dealing with being reminded that fact. One of the worst things he could experience would be being rejected by a woman he was courting due to his place in society. Getting the lower hand during a conflict while in public comes close behind.

Trots sin sociala skicklighet förblir Finley en fattig bonde, och han har svårt att hantera när han blir påmind om det. Något av det värsta han kan uppleva är att bli avvisad av en

kvinna han kurtiserar på grund av sin plats i samhället. Nästan lika illa är att hamna i underläge i en konflikt inför andra.



Översätt detta, Darwook cove är Östhammar, Silven är Uppland, HUntry Sea är Östersjön:

Welcome to Darkwood Cove, one of Siven's coastal communities. Bordering the Hungry Sea, this village is a key location for the county as it acts as one of its main trade hub. One night, the old lighthouse suddenly went dark, threatening the settlement's economy and endangering the incoming ships. The baron sent his men to investigate but they never came back. Suspecting witch activity, the local priest summons the Inquisitorium but it will take time to get there. The baron cannot wait any longer and calls upon a band of adventurers to investigate.

This first Adventure Module for Inquisition will have the players investigate a dark and secluded offshore lighthouse. This Adventure Module includes:

- 
- 

A mystery-themed investigation for four characters.

New adversaries

- 

Four pregenerated characters you can use to play this adventure.

Välkommen till **Östhammar**, ett av **Upplands** kustsamhällen. Byn ligger vid **Östersjön** och är en nyckelplats för grevskapet, eftersom den fungerar som en av dess viktigaste handelsknutpunkter.

En natt slöcknade den gamla fyren plötsligt, vilket hotade samhällets ekonomi och utsatte inkommande fartyg för fara. Baronen skickade sina män för att undersöka saken, men de kom aldrig tillbaka. Med misstankar om häxaktivitet kallar den lokala prästen på **Inkvisitoret**, men det kommer att ta tid innan de hinner fram. Baronen kan inte vänta längre och kallar därför in en grupp äventyrare för att undersöka.

Detta första äventyrsmodul till **Inquisition** låter spelarna undersöka en mörk och avskild fyr ute till havs.

#### Den här äventyrsmodulen innehåller:

- Ett mysteriedrivet undersökningsäventyr för fyra rollpersoner.
- Nya motståndare.
- Fyra färdiga rollpersoner som du kan använda för att spela äventyret.



Eliana is a devoted disciple of the Creator. Her faith pushes her to overcome every obstacle. She always takes time to pray to thank the Creator for her successes.

Eliana är en hane som heter Sören

**Sören** är en hängiven lärljunge till **Skaparen**. Hans tro driver honom att övervinna varje hinder. Han tar sig alltid tid att be och tacka Skaparen för sina framgångar.



When it comes to defending the weak and the innocents, Eliana knows no boundary, whether it is law or collateral damages. Not even the high nobility

could prevent her from doing what she thinks she is right. Unfortunately, this can put her in delicate situations.

När det gäller att försvara de svaga och oskyldiga känner Sören inga gränser – vare sig det handlar om lagen eller om oskyldiga som drabbas av följderna. Inte ens den högsta adeln kan hindra honom från att göra det han anser vara rätt. Tyvärr kan det försätta honom i känsliga situationer.



Eliana wishes for a safe world where no one would have to fear witches. Even though she is part of the Inquisitorium, she hopes the Inquisition will end soon so the world can live in peace.

Sören önskar en trygg värld där ingen behöver frukta häxor. Även om han tillhör Inkvisitöriet hoppas han att inkvisitionen snart ska ta slut, så att världen kan leva i fred.



Eliana sees her templar's duties as the will of the Creator. In her mind, failing to fulfill these would mean that the Creator would lose faith in her.

Sören ser sina plikter som tempelriddare som Skaparens vilja. I hans ögon skulle ett misslyckande med att fullgöra dem innebära att Skaparen förlorar förtroendet för honom.



Eliana sees her templar's duties as the will of the Creator. In her mind, failing to fulfill these would mean that the Creator would lose faith in her.

Sören ser sina plikter som tempelriddare som Skaparens vilja. I hans ögon skulle ett misslyckande med att fullgöra dem innebära att Skaparen förlorar förtroendet för honom.



Eliana was born to a very religious family. Her father was a priest and her mother a Sister. She first followed the same path as her mother but could not stand living out the rest of her days in a church. When she reached adolescence, she left her home to join the Inquisition. She was quickly promoted to the rank of templar thanks to her physical aptitudes and perseverance. Eliana is a strong and independent woman always on the lookout for a soul in need. She is loyal and her word is sacred.

For a year she served in the Republic of Vanas where she personally contributed to a few witch-hunts. She is now on her way back to Siven for a well-earned rest.

Her boat docked at Darkwood Cove and she decided to take a rest at the Dancing Crab Inn before moving on to her home farther into the land.

Sören föddes i en mycket religiös familj. Hans far var präst och hans mor en syster i orden. Till en början följde han samma väg som sin mor, men stod inte ut med tanken på att tillbringa resten av sitt liv i en kyrka. När han nådde tonåren lämnade han hemmet för att ansluta sig till Inkvisitörer. Han befordrades snabbt till tempelriddare tack vare sin fysiska längning och sin uthållighet.

Sören är en stark och självständig man, alltid på jakt efter en själ i behov av hjälp. Han är lojal, och hans ord är heligt.

I ett år tjänstgjorde han i Republiken Vanas, där han personligen deltog i flera häxjakter. Nu är han på väg tillbaka till Uppland för en välförtjänt vila.

Hans båt lade till i Östhammar, och han bestämde sig för att vila på värdshuset **Dansande Krabban** innan han fortsatte vidare mot sitt hem längre in i landet.



Förklara hur han far som var präst och hans more var en ordenssyster kunde ha ett barn, skandal?

Byt ut Vanas mot ett härad i södra uppland

Thought for 9s >

Det kan absolut vara en skandal – men du har flera fullt rimliga sätt att få ihop det, beroende på vilken ton du vill ha i världen och hur Kyrkan fungerar i just din version av Inquisition.

## **Hur kan en präst och en ordenssyster få ett barn?**

Här är några starka, spelbara förklaringar (med "skandalnivå"):

### **1. Barnet kom före kallelsen (ingen skandal, eller låg)**

Fadern var ännu inte vigd präst och modern var ännu inte invigd syster i orden när Sören föddes. Senare tog båda sina löften/ämbeten.

Konsekvens: Sörens bakgrund är "komplicerad men respektabel".

## **2. Dispens eller annan kyrklig ordning (ingen skandal, men ovanligt)**

Kyrkan kan ha en ordning där vissa präster får ha familj (eller där "Syster" betyder tjänst i orden, men inte celibat). Alternativt gavs en formell dispens av högre instans.

*Konsekvens:* Sören kommer från en "undantagsfamilj" med politiska/kyrkliga kopplingar.

## **3. Hemlig relation som tystades (tydlig skandal)**

De bröt mot reglerna, barnet föddes i hemlighet och saken sopades under mattan (flytt, falska papper, "barnet är en släkting").

*Konsekvens:* Perfekt krok för utpressning, fiender i Kyrkan, och en inre konflikt hos Sören.

## **4. Adoption eller "kyrkobarn" (ingen skandal, men mörk underton möjlig)**

"Far" och "mor" är socialt: de tog hand om ett barn som behövde skydd. Det kan vara barmhärtighet – eller att Inkvisitörer placerade barnet där.

*Konsekvens:* Bra om du vill undvika celibatfrågan helt, men ändå behålla relationen.

## **5. "Syster" som titel, inte nunna (låg skandal, realistiskt i spel)**

Modern kan vara en ordenssyster i betydelsen helgad tjänare/diakonissa/helbrägdagörare, utan livslånga celibatlöften.

*Konsekvens:* Gör bakgrunden lätt att förklara utan att försvaga Kyrkans auktoritet.

Om du vill ha maximal dramatik: välj (3). Om du vill ha "rent" och enkelt: (1) eller (4).

---

## **Byt Vanas mot ett härad i södra Uppland**

Jag byter Republiken Vanas till Håbo härad (södra Uppland, vid Mälarstråket) och behåller resten intakt.

## **Reviderad text (med Uppland + Östhammar)**

Sören föddes i en mycket religiös familj. Hans far var präst och hans mor en syster i orden. Till en början följde han samma väg som sin mor, men stod inte ut med tanken på att tillbringa resten av sitt liv i en kyrka. När han nådde tonåren lämnade han hemmet för att ansluta sig till Inkvisitörer. Han befordrades snabbt till tempelriddare tack vare sin fysiska länggning och sin uthållighet.

Sören är en stark och självständig man, alltid på jakt efter en själ i behov av hjälp. Han är lojal, och hans ord är heligt.

I ett år tjänstgjorde han i **Håbo härad**, där han personligen deltog i flera häxakter. Nu är han på väg tillbaka till **Uppland** för en välförtjänt vila.

Hans båt lade till i **Östhammar**, och han bestämde sig för att vila på värdshuset **Dansande Krabban** innan han fortsatte vidare mot sitt hem längre in i landet.

Vill du att jag också ska "baka in" den valda förklaringen (t.ex. hemlig skandal vs. dispens) direkt i bakgrundstexten med en eller två meningar som sätter kroken?



ja. baka in text med hemliga skandal. han åker tillbak till norduppland

Sören föddes i en mycket religiös familj – och i en hemlighet som aldrig fick komma ut. Hans far var präst och hans mor en ordenssyster, och deras relation blev en skandal som Kyrkan kvävde innan den hann slå rot. Officiellt fanns det alltid en annan förklaring, ett annat släktskap, en annan berättelse. I verkligheten flyttades de, tystades och bröt kontakterna, och Sören växte upp med känslan av att hans blotta existens kunde rasera människors liv om sanningen blev känd.

Till en början följde han samma väg som sin mor, men stod inte ut med tanken på att tillbringa resten av sitt liv i en kyrka. När han nådde tonåren lämnade han hemmet för att ansluta sig till Inkvisitörer. Han befordrades snabbt till tempelriddare tack vare sin fysiska läggning och sin uthållighet.

Sören är en stark och självständig man, alltid på jakt efter en själ i behov av hjälp. Han är lojal, och hans ord är heligt – men han bär också på en gnagande rädska: att någon en dag ska använda hans ursprung som vapen mot honom.

I ett år tjänstgjorde han i **Håbo härad**, där han personligen deltog i flera häxakter. Nu är han på väg tillbaka till **Norduppland** för en välförtjänt vila.

Hans båt lade till i **Östhammar**, och han bestämde sig för att vila på värdshuset **Dansande Krabban** innan han fortsatte vidare mot sitt hem längre in i landet.



#### Personal Gear:

2x Health Elixir: The first health elixir used on a character automatically heals 5 wounds. The second health elixir only heals 4 wounds, the third health elixir heals 3 wounds, and so on. The sixth health elixir has no effect. A character must have a free hand and spend a maneuver to drink a health elixir.

Power Potion: When your character uses a power potion they increase their Brawn by 1. This effect lasts until the end of the encounter or scene. If your character's Brawn is already 5, they instead add b b to all checks using Brawn. When the potion wears off, your character suffers 6 strain.

#### Personlig utrustning:

**2x Hälsoelixir:** Det första hälsoelixiret som används på en rollperson läker automatiskt **5 sår**. Det andra hälsoelixiret läker bara **4 sår**, det tredje **3 sår**, och så vidare. Det sjätte hälsoelixiret har **ingen effekt**. En rollperson måste ha **en fri hand** och spendera **en manöver** för att dricka ett hälsoelixir.

**Styrkedryck:** När din rollperson använder en styrkedryck ökar deras **Brawn** med **1**. Effekten varar till **slutet av mötet eller scenen**. Om din rollpersons **Brawn** redan är **5**, lägger de i stället till **b b** till alla slag som använder Brawn. När drycken slutar verka tar din rollperson **6 påfrestning**.



generera en token bild för sören



□ ⏚ ...

Nästa karaktär:  
Ändringar, Cohen hjeter Laurentius, de andra ändringarna  
är de samma som tiodigare

Stopped thinking >

Cohen is a career physician and has been living in Valcien for years. He recently developed a fascination for witches when one of his colleagues was taken by the Inquisitorium on suspicion of witchcraft. He watched him burn on the pyre, pleading for his life and claiming he never did anything

wrong. This left Cohen wondering if there was a way to free witches from Lilithia's essence. He spent the last years studying witches and creatures by collecting information from templars and monster hunters alike.

a

Cohen arrived at Darkwood Cove hoping to set sails for the Republic of Vanas the day after. There, he wants to study Ranie relics and artifacts that would support his researches.

översätt

Thought for 15s >

**Laurentius** är en yrkesläkare och har levt i **Valcien** i många år. Nyligen utvecklade han en fascination för häxor, efter att en av hans kollegor fördes bort av **Inkvistoriet** på misstanke om häxkonst. Laurentius såg honom brinna på bålet, medan han bönföll för sitt liv och påstod att han aldrig gjort något fel. Det fick Laurentius att börja undra om det fanns ett sätt att befria häxor från **Lilithias essens**. De senaste åren har han studerat häxor och varelser genom att samla information från såväl tempelriddare som monstjägare.

Laurentius anlände till **Östhammar** i hopp om att kunna segla vidare till **Håbo härad** redan dagen därpå. Där vill han studera **Ranie-reliker** och artefakter som kan stödja hans forskning.



Vad skulle Valcien kunna vara för by västra uppland?

Här är konkreta, spelbara alternativ för "**Valcien**" som en plats i **västra Uppland**. Jag ger dem i tre "stilar" så du kan välja vad som passar tonen i settingen.

## 1) Mest "Uppland-känsla" (ortsnamn som låter historiska)

- **Valsby**
- **Valsta**
- **Valby**
- **Vallby**
- **Valinge**
- **Vallunda**
- **Valhammar**
- **Valnäs**

## 2) Mer specifikt västligt/"Mälar"-präglat (handel, färjeläge, vägar)

- **Mälarvik**
- **Färjestaden**
- **Åmynnet**
- **Strandköping**
- **Hamnval** (lite mer sagoton)
- **Kungsbryggan**

## 3) Om du vill behålla ljudet i "Valcien" (försvenskad form)

- **Valsien**
- **Valsjö**
- **Valsten**
- **Valtien**
- **Valstjen** (mer ålderdomligt i stavningen)

Om du vill ha ett enda "bästa" val som både känns Uppland och ligger nära originalnamnet: **Valsien** eller **Valsta**.

Vill du att Valcien ska vara **en by**, **en liten köping**, eller **en gård/klosterplats**? Jag kan då spetsa namnet och ge en enradig platskrok (t.ex. "känd för läkekonst", "känd för marknaden", "känd för sin kyrka").



Vill du att Valcien ska vara en by, en liten köping, eller en gård/klosterplats?

Ja men ta et befintligt ortnamn i uppland

Då skulle jag sätta **Valcien** = Örsundsbro.

Det är en verlig ort i **västra Uppland** (Enköpingsbygden), lagom stor för att en yrkesläkare ska kunna ”verka i bygden” men ändå liten nog att känna som en plats där rykten, kyrkligt inflytande och inkvisitoriska ingripanden snabbt blir personliga.

Om du vill ha en ännu mer ”bygd/by”-känsla (men fortfarande Uppland och verkligt namn) är **Fjärdhundra** också ett starkt alternativ.



Bra Örsundsbro

Noterat — **Valcien blir Örsundsbro** i din svenska version.

Vill du att jag uppdaterar Laurentius-texten så den säger ”levt i Örsundsbro i många år”, och samtidigt håller **Östhammar/Uppland/Östersjön**-mappningen konsekvent?



ja

**Laurentius** är en yrkesläkare och har levt i **Örsundsbro** i många år. Nyligen utvecklade han en fascination för häxor, efter att en av hans kollegor fördes bort av **Inkvisitariet** på misstanke om häxkonst. Laurentius såg honom brinna på bålet, medan han bönföll för sitt liv och påstod att han aldrig gjort något fel. Det fick Laurentius att börja undra om det fanns ett sätt att befria häxor från **Lilithias essens**. De senaste åren har han studerat häxor och varelser genom att samla information från såväl tempelriddare som monstjägare.

Laurentius anlände till **Östhammar** i hopp om att kunna segla vidare redan dagen därpå. Där vill han studera **Ranie-reliker** och artefakter som kan stödja hans forskning.



The scholar is a man of ideas and conviction. He always finds a way to achieve his goals and encourage people to believe that they can do the same. No cause is too desperate.

Den lärde är en man av idéer och övertygelse. Han hittar alltid ett sätt att nå sina mål och får människor att tro att de kan göra detsamma. Ingen sak är för hopplös.



Cohen is convinced that there is more to witches than pure evil. He despises people who thinks that all witches are necessarily evil. That makes the Inquisitorium not the best company for him.

Laurentius är övertygad om att det finns mer hos häxor än ren ondska. Han föraktar människor som tror att alla häxor nödvändigtvis är onda. Det gör Inkvisitoret till ett sällskap som inte passar honom särskilt väl.



Cohen wants to study everything witch-related. While he has not committed heresy of any kind yet, his interest for the subject puts him on the Church's watchlist as the organization believes his researches could draw him to the ranks of the Midnight Cult. The Church still tolerates him since should he finds a "cure" for witchblood, that would make the life easier for the Inquisitorium.

Laurentius vill studera allt som har med häxor att göra. Även om han ännu inte har begått någon form av kätteri gör hans intresse för ämnet att han hamnat på Kyrkans bevakningslista, eftersom organisationen tror att hans forskning kan dra honom till Midnattskultens led. Kyrkan tolererar honom fortfarande, eftersom ett eventuellt "botemedel" mot häxblod skulle göra Inkvisitioriets arbete betydligt enklare.



Cohen is aware that his research borders on heresy but is convinced that it could bring the inquisition to a stop by preventing Lilithia's essence to spread through blood. Deep down, he fears that he will not complete his researches before he passes away and that the Church might simply burn his work, make his life meaningless

Laurentius är medveten om att hans forskning gränsar till kätteri, men är övertygad om att den skulle kunna få inkvisitionen att upphöra genom att hindra Lilithias essens från att spridas via blodet. Innerst inne fruktar han att han inte kommer att hinna slutföra sina studier innan han dör, och att Kyrkan helt enkelt bränner hans arbete och gör hans liv meningslöst.



2x Herbs of Healing: When making Medicine check, your character may use herbs of healing to add +1 to the results. The herbs are consumed when used.  
Apothecary's Kit: An apothecary's kit allows your character to perform Medicine checks to heal wounds and Critical Injuries without penalty.  
Protective Tonic: When your character imbibes a protective tonic they gain +1 soak for your character's next three turns.

**2x Läkande örter:** När du slår ett Medicin-slag kan din rollperson använda läkande örter för att lägga till s a till resultatet. Örterna **förbrukas** när de används.

**Apotekarväcka:** En apotekarväcka låter din rollperson slå Medicin för att läka **sår** och **kritiska skador** utan någon **påföljd**.

**Skyddstonikum:** När din rollperson dricker ett skyddstonikum får de **+1 soak** under rollpersonens **nästa tre turer**.



As a monster hunter, Lucian has to improvise and come up with unexpected solutions to triumph over his enemies. He is never caught off-guard regardless of the situation.

Som monstjägare måste Lucian improvisera och komma på oväntade lösningar för att besegra sina fiender. Han blir aldrig tagen på sängen, oavsett situation.



Vi fortsätter med själva äventyret. Det utespelarsig i ett medeldiota Östhammar.

Här kommer beskrivningar:

The sun has risen from its slumber to lighten up the village on this cloudy day. As you look at the bay, you see this strange weather phenomenon. The whole bay is filled with a thick mist. Some of the docked boats are not even visible from where you stand. What is most mysterious is that the mist does not seem to spread to land.

Solen har stigit ur sin slummer och lyser upp byn denna mulna dag. När du ser ut över viken möts du av ett märkligt väderfenomen. Hela viken är fyllt av en tjock dimma. Vissa av båtarna som ligger förtöjda syns inte ens från platsen där du står. Det mest gåtfulla är att dimman inte tycks sprida sig in över land.



### Investigating the mist

As you walk along the bay, looking at the mist, you see a strange shape ahead on the ground. As you get closer, it seems to be a body. You rush to it and see a man lying on his back. His eyes are closed and he is soaking wet.

### Undersöka dimman

När du går längs viken och studerar dimman ser du en märklig form på marken längre fram. När du kommer närmare ser du att det är en kropp. Du skyndar fram och får syn på en man som ligger på rygg. Hans ögon är slutna och han är genomblöt.



Michael stares at the horizon, as he recalls the events. "We had been working for the whole day. We should have called it a night but the captain wanted to reach Darkwood that night. We searched the horizon looking for the beacon but it never showed. At first, we thought the captain might have miscalculated the trajectory..." Michael swallows hard and he adds "but then the mist came upon us. We could barely see a few feet ahead and I heard this... noise. It was like a lamentation. It was coming from everywhere and was crawling its way inside my head. I became confused and tried to reach the edge of the deck hoping to see the mainland. Of course I could not

see that far. There was this shadow though. It was hovering in the mist and then... darkness. I woke up when I was rescued."

Michael stirrar mot horisonten medan han återkallar händelserna.

"Vi hade arbetat hela dagen. Vi borde ha gjort natt, men kaptenen ville nå Östhammar redan den kvällen. Vi spanade mot horisonten efter fyrljuset, men det visade sig aldrig. Först trodde vi att kaptenen hade räknat fel på kursen..." Michael sväljer hårt och fortsätter:

"Men så kom dimman över oss. Vi kunde knappt se mer än någon meter framför oss, och jag hörde ett... ljud. Det var som en klagosång. Den kom från alla håll och kröp sig in i mitt huvud. Jag blev förvirrad och försökte ta mig till relingen för att se fastlandet. Men jag kunde förstås inte se så långt. Det fanns en skugga där, ärenemot. Den svävade i dimman och sedan... mörker. Jag vaknade först när jag blev räddad."



As you walk down the main street, you hear the voice of a man, shouting loud enough so all people on the street can hear him. 'People of Darkwood Cove, the lighthouse's beacon has died out last night and there has been no news from the lighthouse keeper. Our lord Baron Lewis is offering a reward of 1,000 silver crowns to anyone who will light the beacon and discover the fate of the Browns. A request has been sent to bring in the Inquisitorium should the situation last longer than expected. Meanwhile, by order of our lord Baron Rowan Lewis, all naval activities are suspended.

När du går nedför huvudgatan hör du en mans röst, så högljudd att alla på gatan kan höra honom.

"Östhammars folk! Fyrens ljus slöcknade i natt, och vi har inte fått några nyheter från fyrvaktaren. Vår herre baron Rowan Lewis erbjuder en belöning på **1 000 silverkronor** till

den som tänder fyren och tar reda på vad som hänt familjen Brown. En begäran har skickats om att kalla in **Inkvisitoret** om situationen drar ut på tiden. Under tiden, på order av vår herre baron Rowan Lewis, är all sjöfart **inställd**."



You hänvisar alltid till gruppen och blir "ni"

As you walk down the main street, you hear the voice of a man, shouting loud enough so all people on the street can hear him. 'People of Darkwood Cove, the lighthouse's beacon has died out last night and there has been no news from the light-house keeper. Our lord Baron Lewis is offering a reward of 1,000 silver crowns to anyone who will light the beacon and discover the fate of the Browns. A request has been sent to bring in the Inquisitorium should the situation last longer than expected. Meanwhile, by order of our lord Baron Rowan Lewis, all naval activities are suspended.

När **ni** går nedför huvudgatan hör **ni** en mans röst, så högljudd att alla på gatan kan höra honom.

"Östhammars folk! Fyrens ljus slöcknade i natt, och vi har inte fått några nyheter från fyrvaktaren. Vår herre baron Rowan Lewis erbjuder en belöning på **1 000 silverkronor** till den som tänder fyren och tar reda på vad som hänt familjen Brown. En begäran har skickats om att kalla in **Inkvisitoret** om situationen drar ut på tiden. Under tiden, på order av vår herre baron Rowan Lewis, är all sjöfart **inställd**."



You embark on the small boat and untie the rope. You start rowing and it only takes a couple of strokes before the docks vanish into the fog. You are now lost in this thick mist and you cannot hear a thing except the sounds of the paddles on the calm

bay. You navigate for a few minutes and you feel that the waters are becoming more turbulent, as if the wind suddenly rose. The boat is pitching and you have to hold on to avoid being thrown off. The wind carries an eerie sound, like a mournful wail of a woman. You try to pinpoint the source but the sound seems to be coming from everywhere. At one moment, you think you saw a humanoid shadow hovering above the water but the moment after, it is gone. You focus back on navigating and try to reach the island.

**Ni** kliver ombord på den lilla båten och lossar repet. **Ni** börjar ro och det tar bara några få årtag innan bryggorna försvinner in i dimman. **Ni** är nu vilse i den täta gråheten och kan inte höra något annat än årornas plask mot den lugna viken.

**Ni** tar er fram i några minuter och känner hur vattnet blir mer oroligt, som om vinden plötsligt tagit fart. Båten kastar sig och **ni** måste hålla er fast för att inte slungas överbord. Vinden bär med sig ett kusligt ljud, som en sorgsen kvinnas klagan. **Ni** försöker avgöra varifrån det kommer, men ljudet tycks komma från alla håll.

För ett ögonblick tycker **ni** er se en människolik skugga sväva över vattnet – men i nästa stund är den borta. **Ni** fokuserar tillbaka på navigationen och försöker nå ön.



You step on a small dirt patch on the edge of the island. Two other boats are already docked and tied to an old wooden pillar. You realize that the bay has suddenly regained its usual calm and the eerie sound is gone. From where you stand you cannot see much of the island except for a steep dirt slope paved with old wooden planks leading to the main area about twelve feet above the sea level.

**Ni** kliver iland på en liten jordfläck vid öns kant. Två andra båtar ligger redan förtöjda, bundna vid en gammal trädgård. **Ni** märker att viken plötsligt har återfått sin vanliga

stillhet, och det kusliga ljudet är borta.

Från platsen där **ni** står kan **ni** inte se mycket av ön, förutom en brant jordslänt med gamla träplankor som bildar en stig upp till huvudområdet, ungefär tolv fot ovanför havsytan.



You walk up a dirt slope and reach the center of the island, about twelve feet above the sea level. Normally you would have a nice view of the bay but the fog prevents you from seeing even the water, though you still hear the waves crashing against the shore down below. You now stand on a small grassy area. Close to you is an old wooden house. Its door is closed and so are its windows. Beside it stands the lighthouse: a grand circular structure made of stones with a strong wooden door. Due to fog, you cannot see its top. Between the two buildings is a small trail that leads to the back of the house.

**Ni** går uppför jordslänten och når öns mitt, ungefär tolv fot över havsytan. I vanliga fall skulle **ni** ha en fin utsikt över viken, men dimman hindrar **er** från att se ens vattnet – även om **ni** fortfarande hör vågorna slå mot stranden där nere.

**Ni** står nu på en liten gräsbevuxen yta. Nära **er** ligger ett gammalt trähus. Dörren är stängd, och det är fönstren också. Bredvid står fyren: en storlagen, rund stenbyggnad med en kraftig träport. På grund av dimman kan **ni** inte se dess topp. Mellan de två byggnaderna går en smal stig som leder bakom huset.



You enter the humble home of the Browns. The room you are walking in is the main room, serving as the living room and kitchen. The place is a mess, as if no one has been taking care of it for days, if

not weeks. The room has a table with three chairs. All of them are currently lying on their sides across the room. There are also bodies lying around. The stench coming from them is terrible, and you start feeling the nausea building up. One of them is wearing common clothes, while the others are wearing the Darkwood Cove law enforcement attire.

The kitchen counter has a cutting board with fruits and vegetables that are obviously not fresh. A knife lays on the board. In one corner of the room is a desk with books and writing materials. A door is leading to another room of the house. Judging by the size of this room, there cannot be really more than two rooms in this house.

**Ni** kliver in i Browns enkla hem. Rummet **ni** kommer in i är bostadens huvudrum och fungerar både som vardagsrum och kök. Allt är i oordning, som om ingen har tagit hand om platsen på dagar – om inte veckor. I rummet står ett bord med tre stolar. Alla ligger nu omkullvälta på sidan, utspridda över golvet.

Det ligger också kroppar här inne. Stanken från dem är fruktansvärd och **ni** känner hur illamåendet växer. En av de döda bär enkla kläder, medan de andra är klädda i Östhammars ordningsmaktens utrustning.

På köksbänken ligger en skärbräda med frukt och grönsaker som uppenbart inte längre är färsk. En kniv ligger kvar på bräden. I ett hörn av rummet står ett skrivbord med böcker och skrivmaterial. En dörr leder in till ett annat rum i huset. Med tanke på storleken kan det knappast finnas mer än två rum i den här bostaden.



You walk beside the house until you reach the backyard. The small area borders the edge of the island. Since the buildings are near the cliff as well, the little trail you took is the only way to get there. In the middle of the area stands a wooden cross. It has a carving showing 'Livia Brown 614-647'.

Ni går längs husets sida tills ni når baksidan. Den lilla gårdsytan ligger precis vid öns kant. Eftersom byggnaderna också står nära stupet är den smala stigen ni tog den enda vägen hit.

Mitt på ytan står ett trädgårdskors. I det finns en inskription: "**Livia Brown 614–647**".



The door opens up on a small bedroom. There is not much in there beside two beds, one for the parents and the other one for their daughter. A large chest stands by the corner of the room.

Dörren öppnar sig mot ett litet sovrum. Där inne finns inte mycket mer än två sängar – en för föräldrarna och en för deras dotter. I ett hörn står en stor kista.



As you walk into the lighthouse, you see a bunch of crates and barrels along with wood supplies organized across the room filling about half of the open space. A stone staircase is spiraling up to reach a balcony-like surface at the top. From there, a ladder leads to a hatch in the ceiling.

När ni går in i fyren ser ni en mängd lådor och tunnor, tillsammans med ved- och virkesförråd, prydligt ordnade längs rummet och upptar ungefär halva den öppna ytan. En stentrappa slingrar sig uppåt i en spiral till en balkongliknande avsats högst upp. Därifrån leder en stege till en lucka i taket.



You open the latch and see the fog in the sky above. You climb out of the room and set foot on the rooftop. The place is a round area smaller than the room below. At the center strands a giant brazier. There is wood in it but it is unlit. You cannot see much around as the fog is thick.

**Ni** öppnar haspen och ser dimman ligga tung även uppe i luften. **Ni** klättrar ut och stiger upp på taket. Platsen är en rund yta, mindre än rummet nedanför. I mitten står en enorm eldkorg. Det ligger ved i den, men den är inte tänd. **Ni** kan inte se mycket omkring er, eftersom dimman är tät.



The hatch opens to narrow wooden stairs, which lead down to a small room. In the center of the room is a table upon which stand a dozen lit candles. It seems that there is a pattern drawn on the table. In a corner of the room is a pile of hay, properly placed to form a bed. Here and there, crates are scattered across the room. On one of them are empty wine bottles. Close to that crate is an opening in the wall, wide enough for someone to squeeze through. You can tell it leads outside as you can hear the sound of the tide clashing with the island.

Luckan öppnar sig mot en smal trätrappa som leder ned till ett litet rum. Mitt i rummet står ett bord med ett dussin tända ljus. Det ser ut som att det finns ett mönster ritat på bordsskivan.

I ett hörn ligger en hög med halm, prydligt ordnad till en bädd. Här och där står lådor utspridda i rummet. På en av dem står tomma vinflaskor. Intill den lådan finns en öppning i väggen, bred nog för att någon ska kunna klämma sig igenom. Ni kan höra tidvattnet slå mot ön och förstår att den leder ut.



You get out of the lighthouse and face a terrifying sight. The baron's men, along with Mr. Brown, are standing up and walking toward you. Their eyes are dull white as the pupils and irises seem to have vanished. They walk slowly but steadily, threatening and feral, with a low posture, as if getting ready to pounce.

När **ni** tar er ut ur fyren möts **ni** av en skräckinjagande syn. Baronens män, tillsammans med herr Brown, reser sig och börjar gå mot **er**. Deras ögon är matt vita; pupiller och iris tycks ha försvunnit. De rör sig långsamt men målmedvetet, hotfulla och vilda, med sänkt hållning som om de förbereder sig för att kasta sig över **er**.



Coming out of the fog is a teenage girl. The child wears a dirty and torn brown robe and is barefoot. Her dark brown hair is tousled and locks are partly covering her face. She looks at you fiercely. 'Go away!' she orders, pointing to the trail leading to the dock

Ur dimman kliver en tonårsflicka fram. Hon bär en smutsig och trasig brun kåpa och är barfota. Hennes mörkbruna hår är rufsigt, och testar faller delvis ned över ansiktet. Hon stirrar på **er** med en vild blick.

"Försvinn!" befaller hon och pekar mot stigen som leder ned till bryggan.



The fog suddenly becomes denser and Emma seems to practically vanish in it. Only a faint sil-

houette hints at her presence. Then, by her side, an adult sized form materializes, and it seems to be floating about one foot off the ground. The silhouette of its body looks female, but it has an odd hammer-shaped head.

Dimman tätnar plötsligt och Emma tycks nästan försvinna i den. Bara en svag silhuett avslöjar att hon fortfarande är där. Sedan, vid hennes sida, materialiseras en vuxenstor gestalt – och den verkar sväva ungefär en fot ovanför marken. Kroppens konturer ser kvinnliga ut, men huvudet har en märklig, hammarlik form.



As you and the floating entity get closer, you get a better look at it. The creature looks like a pale white woman, with only a ragged long skirt to cover herself, leaving her chest exposed. Even though you can distinguish her legs' shape under the skirt, no feet are actually visible. The creature's skin seems to be partially covered in bark. Her arms end up in what seems to be roots. They are constantly undulating, as if they were sentient. The face of the woman seems to be a triangular piece of wood, attached directly to her neck. In the middle of it, where you would expect facial features, is a gaping black hole.

När **ni** och den svävande varelsen kommer närmare får **ni** en bättre blick på den. Kreaturet ser ut som en kritvit kvinna, klädd i en enda trasig långkjol som knappt täcker henne och lämnar bröstet bart. Även om **ni** kan urskilja formen av hennes ben under kjolen syns inga fötter.

Hennes hud verkar delvis vara täckt av bark. Armarna slutar i något som liknar rötter. De böjlar och vrider sig ständigt, som om de hade ett eget medvetande. Kvinnans ansikte tycks vara en triangelformad träbit, fäst direkt mot halsen. Mitt i den – där man väntar sig ögon, näsa och mun – gapar ett svart hål.

Vad skulle Darkwood Trading Company kunna heta i den här kontexten?

Här är konkreta, spelbara namn för **Darkwood Trading Company** i din kontext där **Darkwood = Östhammar** och miljön är medeltida/svensk. Jag ger både "formella" och mer vardagliga varianter.

### Formellt (låter som en organiserad handelsaktör)

- Östhammars Handelshus
- Östhammars Köpmannalag
- Östhammars Handelskompani
- Östhammars Handelsgillet
- Östhammars Sjöhandelslag

### Mer "medeltida" i klang (gille/lag/brödraskap)

- Östhammars Köpmannagille
- Sjöfararnas Gille i Östhammar
- Köpmännens Brödraskap i Östhammar
- Östhammars Stapelgille (om du vill antyda stapelplats/privilegier)

### Om du vill knyta det tydligt till platsen "Mörkved" (om den lever kvar i din version)

- Mörkveds Handelshus
- Mörkveds Handelskompani
- Mörkveds Köpmannalag

Om du vill ha en "default" som känns både naturlig och lätt att använda i text:

**Östhammars Handelshus** (formellt) eller **Östhammars Köpmannagille** (mer medeltidskänsla).

I den här kontexten (medeltida Östhammar/Uppland) är **shipyard** oftast:

- **varv** (standard och tydligt)
- **skeppsvarv** (mer explicit om det behövs)
- **båtvarv** (om det är mindre båtar)
- **varvsplats** (om du vill betona området snarare än verksamheten)

Exempel i text:

- "De arbetar på **varvet**."
- "Skeppet ligger på **skeppsvarvet** för reparation."



Marketplace  
dancing crab inn

## Marketplace

- **Marknadsplatsen** (mest neutralt och allmängiltigt)
- **Torget** (om det är byns/ortens fasta plats för handel)
- **Köptorget** (lite mer ålderdomlig ton)

## Dancing Crab Inn

- **Värdshuset Dansande Krabban** (rak och tydlig)
- **Dansande Krabban** (kortform i dialog och speltext)
- **Gästgivargården Dansande Krabban** (om du vill ge det mer svensk historisk klang)



High town  
Lewins mansion

## High town

- **Övre staden** (standard, tydligt)
- **Högstaden** (kortare och mer "setting"-känsla)

- **Höjden** (om det är ett kvarter/område på en höjd)

### Lewins mansion

- **Lewins herrgård** (om det är en större gård/egendom)
- **Lewins palats** (om du vill signalera tydlig prakt och makt)
- **Lewins residens** (neutral, "administrativ" ton)
- **Lewins sätesgård** (mer historiskt färgat, passar adlig jordägare)

Om du vill ha en konsekvent, medeltidsnära standard i Östhammar: **Övre staden** och **Lewins sätesgård**.



Vad är ett bra tidsenligt namn och titel för äventyrets  
"Baron Lewis"

I ett svenskmedeltida Uppland/Östhammar blir "baron" oftast lite anakronistiskt som exakt titel. Ett tidsenligt grepp är att göra honom till **herre** (frälseman) med kungens uppdrag eller som **lagman/häradshövding** om du vill knyta honom tydligt till rätt och förvaltning.

Här är tre bra, spelbara alternativ – välj efter vilken roll du vill att han ska ha:

### Alternativ 1: Frälseherre (mest "adlig godsherre")

#### Herr Ragnvald Lewinsson

- Titel i text: **Herr Ragnvald / herr Lewinsson / Östhamsars herre**
- Känsla: klassisk adelsmakt, hov/etikett, legoknektar.

### Alternativ 2: Fogde (mest "kronans man", ordning och skatter)

#### Kronofogde Henrik Lewinsson

- Titel i text: **fogden / kronofogden Henrik**
- Känsla: administrativ makt, indrivning, kan kalla folk i tjänst, mer "lag och tvång".

### Alternativ 3: Häradshövding (lokal rätt, starkt Sverigearhet i spel)

#### Häradshövding Bengt Lewinsson

- Titel i text: **häradshövdingen / Bengt Lewinsson**
- Känsla: domstol, lag och konfliktlösning; kan ändå ha egna väpnare.

## Min rekommendation för äventyrets ton

Eftersom han i texten fungerar som lokal storman som kan ställa in sjöfarten, utlova stor belöning och ha "sina män", skulle jag ta **Alternativ 1:**

### Herr Ragnvald Lewinsson, Östhammars herre

Vill du att hans titel ska låta ännu mer kyrko-/inkvisitionsnära (som i "Inquisition"-tonen), kan vi lägga till ett epitet: "**Herr Ragnvald Lewinsson, Kyrkans beskyddare i Östhammar**".



Vad skulle hans gård då heta?

Om han är **Herr Ragnvald Lewinsson, Östhammars herre**, så vill du ha ett gårdsnamn som känns uppländskt, medeltida och "frälse-sätesgård". Här är konkreta alternativ:

### Mest tidsenligt (enkelt gårdsnamn + sätesgård)

- **Lewins sätesgård**
- **Lewins gård** (om du vill ha det mer lågmält)

### "Uppland-klingande" sätesgårdar (passar en herre)

- **Hammarby sätesgård**
- **Husby sätesgård**
- **Sundby sätesgård**
- **Skogsborg** (om du vill ha ett mer "befäst herrsäte"-namn)
- **Lövsta säteri** (mer klang än strikt tid)

### Om du vill koppla namnet direkt till honom (eponymerat, spelbart)

- **Ragnvalds gård**
- **Ragnvaldsborg** (om det ska känna mer som en befäst gård)

## Min rekommendation

För tydlighet i speltext och konsekvent namngivning: **Lewins sätesgård**.

Om du vill att det ska låta mer "platsnamn" än "familjenamn": **Husby sätesgård** (Husby är dessutom en historiskt vanlig gårdstyp/namn i Sverige och känns direkt hemma i Uppland).

För **lighthouse** i din medeltida Östhammar-kontext är den naturliga översättningen:

- **fyr** (vanligast och funkar i all text)
- **fyr torn** (om du vill betona själva tornbyggnaden)
- **fyrplatsen** (om du menar hela anläggningen: torn, bodar, bostad)

Exempel:

- "Fyren slöcknade i natt."
- "De gick upp i **fyr tornet**."

Darkwood bay vad kan det hetा?

Eftersom **Darkwood Cove** = Östhammar och **Hungry Sea** = Östersjön, skulle "Darkwood bay" i din svenska version helst bli något som:

1. låter som ett verkligt uppländskt namn, och
2. går att säga vid bordet utan att fastna.

Här är konkreta alternativ:

### Tydligt och naturligt (standardval)

- **Östhammarsviken**
- **Östhammarsbukten** (om du vill att den ska känna större/mer öppen)

### Mer lokalt/medeltida i klang

- **Kvarnviken**
- **Kyrkviken**
- **Hamnviken**
- **Tullviken** (om handel/skatter är centralt)

### Med lite "äventyrston" men fortfarande trovärdigt

- **Dimviken** (passar dimfenomenet och fyren)

- **Gråviken**
- **Skuggviken**

## Min rekommendation

Ta **Östhammarsviken** som huvudnamn. Om du vill ha ett mer stämningsdrivet namn kopplat till äventyret: **Dimviken**.



### Översätt namnen till vår context

Remillard Brown: Former farmer, Remillard is the new lighthouse keeper. He is already dead at the start of the adventure, his body still lying in his house.

Livia Brown: Remillard's wife. She drowned two years ago; her body is buried behind the Browns' house. Emma recently brought her back as banshee, fueled by the girl's emotions. Livia is the biggest threat the players will face during this adventure.

Emma Brown: Teenage daughter of the Browns, she realized two years ago that she was a witch. Driven by her wish to get her mother back, she performed a necromantic ritual that revived her as a banshee. This event is the origin of the current situation and therefore, makes her the main antagonist.

Michael: Sailor aboard the Carlisle, Michael is the only survivor who made it alive to the shore once the ship wrecked. Michael plays only a minor role in the adventure as he is not linked to the events. Still, his tale of the wreck can give the Player Characters a hint about the presence of a supernatural being on the island.

- 
- 

Baron Rowan Lewis: Rowan Lewis is the baron of Darkwood Cove and has been for the last 9 years. He has become greedier over the years to a point where he closes his eyes at some smuggling activi-

ties, as long as he can get some profit out of it. The baron is a fair ruler but is strict on law-enforcement, smuggling aside. He really cares for his town and hopes someone will solve that incident soon. Father Daniel: Daniel is the local priest. Soon after the adventure begins, he sends a messenger raven to summon the Inquisitorium. Daniel can fill a support role to the PCs depending on their attitude towards him. At first, Daniel is against having someone from outside the Church investigate the lighthouse, but should he be convinced that the situation is dire to the point where Darkwood Cove cannot afford to wait, Daniel can provide some gear to help the party solve the mystery.

Här är namnen och titlarna översatta och anpassade till er kontext (Östhammar/Uppland/Östersjön samt att "baron" blir **herr**).

## Personer

### **Remillard Brown → Ragnvald Brun**

Före detta bonde. Ragnvald är den nye fyrvaktaren. Han är redan död när äventyret börjar, och hans kropp ligger fortfarande i huset.

### **Livia Brown → Liv Brun**

Ragnvalds hustru. Hon druknade för två år sedan; hennes kropp är begravd bakom familjen Bruns hus. Emma har nyligen väckt henne tillbaka som en banshee, driven av flickans känslor. Liv är det största hotet som rollpersonerna ställs inför under äventyret.

### **Emma Brown → Emma Brun**

Familjen Bruns tonårsdotter. För två år sedan insåg hon att hon var en häxa. Driven av sin längtan efter att få tillbaka sin mor utförde hon en nekromantisk ritual som väckte henne som en banshee. Det är ursprunget till den nuvarande situationen, och därför är Emma äventyrets huvudsakliga antagonist.

### **Michael → Mikael**

Sjöman ombord på *Carlisle*. Mikael är den enda överlevande som tog sig levande i land efter att skeppet förliste. Han har bara en mindre roll i äventyret eftersom han inte är direkt kopplad till händelserna, men hans berättelse om förlisningen kan ge rollpersonerna en ledtråd om att något övernaturligt finns på ön.

## Makthavare och kyrka

### Baron Rowan Lewis → Herr Ragnvald Lewinsson, Östhammars herre

Herr Ragnvald Lewinsson har varit Östhammars herre i nio år. Med tiden har han blivit girigare och blundar för viss smuggling, så länge han själv kan tjäna på den. I övrigt är han en rättvis härskare och strikt när det gäller ordning och lag. Han bryr sig uppriktigt om Östhammar och hoppas att någon snart löser situationen.

### Father Daniel → Fader Daniel

Daniel är den lokale prästen. Kort efter att äventyret börjar skickar han en budkorp för att kalla på Inkvisitoret. Daniel kan fungera som stöd för rollpersonerna beroende på deras inställning till honom. Till en början är han emot att någon utanför Kyrkan undersöker fyren, men om han övertygas om att läget är så allvarligt att Östhammar inte har råd att vänta kan han bidra med utrustning som hjälper gruppen att lösa mysteriet.

Om du vill kan jag även översätta/namnge **Carlisle** till något som passar Östersjön (t.ex. *Karlsörn, Carlshamn, Karla*) och göra samma sak med eventuella "Inquisitorium"-titlar (Inkvisitoret vs Inkvisitorium) så allt blir helt konsekvent.



"Om du vill kan jag även översätta/namnge **Carlisle** till något som passar Östersjön (t.ex. *Karlsörn, Carlshamn, Karla*) och göra samma sak med eventuella "Inquisitorium"-titlar (Inkvisitoret vs Inkvisitorium) så allt blir helt konsekvent."

Ja, tack

Då låser vi två saker: skeppsnamnet och en konsekvent term för organisationen.

### 1) **Carlisle** → **Karlsörn**

Jag föreslår att skeppet *Carlisle* i Östersjö-/Uppland-kontekst heter **Karlsörn**. Det känns maritimt, nordiskt och "rätt" i munnen i speltext.

Exempel i text:

- "Mikael är sjöman ombord på **Karlsörn**."
- "Efter att **Karlsörn** förliste ..."

## 2) Inquisitorium → Inkvisitoret (konsekvent)

Jag rekommenderar att vi använder **Inkvisitoret** som standardnamn på organisationen i löptext. ("Inquisitorium" kan funka som latiniserad form, men blir onödigt inkonsekvent om vi inte har en tydlig policy.)

Exempel i text:

- "Fader Daniel skickar en budkorp för att kalla på **Inkvisitoret**."
- "Han befarar att **Inkvisitoret** behöver ingripa."

Om du vill kan vi dessutom sätta en "formell titel" som ibland används i dokument:

- **Inkvisitoret (Kyrkans Inkvisition)**

Säg till om du vill att jag ska gå tillbaka och justera de stycken vi redan översatt så att **Carlisle** alltid blir **Karlsörn** och att det alltid står **Inkvisitoret** överallt.

