

Klubbsaga 2002-2003

“Post Festum”

Verden

Årets klubbsaga foregår i Oddgeirs egenutviklede D&D verden Ferlantar. Ferlantar er et lappeteppes av bystater som ligger i en enorm riftdal som strekker seg 3000 km fra vest til øst. I de fleste bystatene ligger en vulkan som blir sett på som hellig av byens beboere. Den viktigste guden Ador, herre over ilden og solen. Nord for dalen finner man den ugjestmilde Vistral fjellkjeden som hvor orker og andre mindre hyggelige skapninger er i stadig kappestrid. Flere daler leder ut fra fjellene mot syd. Aorla-dalen er det rikeste og mest fruktbare området mellom metropolene Sagendi og Kosant.

Bakgrunn

Befolkningen i dalen sies å nedstamme fra barbarene som vandret hit fra Irm for over 1000 år siden. Fra urgamle tider har Haareth-familien styrt i denne dalen, med formell tittel "Jarl av Aorla". De ulike jarler har vekslet i hvilken by de søkte støtte hos, alltid forsøkt å balansere mellom de to byene og opprettholde områdets (og sin egen) suverenitet. Siden det tross alt er et stykke fra Aorla-dalen til begge byene har dette gått bra.

For syv år siden kom den onde lichen Daugar inn i dalen, med en styrke av leiesoldater. Han stormer Haareths borg, drepte alle medlemmer av Haareth-familien han fant og oppkastet seg selv til hersker. Både lokal motstand og (spede) forsøk fra de to nabobyene på å bli kvitt Daugar mislykkes. Daugar styrte dalen med hard hånd, i tillegg til diverse skrømt han hadde med seg eller tilkalte leide han inn orker og goblins fra fjellene rundt som vaktstyrker. Daugar trakk til seg mye ondskap mens han styrte dalen. Innbyggerne i dalen fikk imidlertid stort sett være i fred så lenge de ikke lagde bråk og betalte skatter. Hva Daugar gjorde i dalen var uklart, men han satte i gang en del byggeprosjekter av ulike slag og sendte stadig ut patruljer på leting. Men om han fant noe visste ingen det.

For to uker siden ble imidlertid Daugar tilintetgjort. En gruppe eventyrere ledet av paladinen Irmunn "Den tause" rykket inn i dalen, startet et opprør og jevnet etter voldsomme kamper Haareth borgen med jorden. Med i Irmunns følge var magikeren Tedor kjent for uttrykket: "Skal man lage omelett er det ikke nok å knuse egget man må brenne det også." Ikke overraskende var ødeleggelsene store. Heltene kan likevel føle seg temmelig trygge på at de blir husket for sine store dåder (og ikke ødelagte broer) for barden Fagerlokk vil med sine sanger spre sannheten om hva som skjedde i Aorta dalen.

Irmunn og hans følgesvenner har ikke tenkt å bli igjen i dalen. De sendte derfor bud til alle landsbyene i dalen om å sende sine representanter ned til deres hovedkvarter ved Haareth borg (vel, restene av borgen da). Gjennoppbyggingen må starte, og det er opp til disse representantene å sørge for lov og orden i dalen. Hvordan de gjør det er opp til representantene. Dalen trenger imidlertid et styre. Det er mye uttyske som ikke er drept, det er stadig orker og goblins i fjellene rundt, det er mange som kan tenke seg å ta over dalen nå som ingen styrer. De små landsbyene er isolert sett svake, men samlet er dalen ikke ubetydelig. Hva som skjer videre er opp til spillerne, som har møtt opp som representanter for sine landsbyer.

Karaktergenerering

Vi vil basere oss på de tre Core Rule bøkene (Players Handbook, DM Guide, Monster Manual). Spells, scrolls, magiske gjenstander, feats, prestige klasser etc som ikke er nevnt i disse bøkene er ikke tillatt.

Alle starter som 2.levels karakter. De er valgt ut som de tøffeste i sin landsby nå. Uansett hvilken klasse man velger bør man sørge for å ha minst en maksimalisert yrkesrelatert *skill*. (Slik som *profession, craft, animal handling, apprise, healing*). Dette for å gi rollepersonene en troverdig bakgrunn. Smeder, bønder, gjeterer, oppdrettere, tømmermenn, treskjærere, urtekyndige, leger, pottemakere, steinhuggere o.s.v kan god være *fighter* eller *cleric* også.

Alle rollepersoner starter med samme utstyr og penger som en *1.level character* av samme klasse. Alle starter med maksimal verdi (en fighter som har $6d4 \times 10$ gp får således 240 gp til å kjøpe utstyr for.) Det meste av utstyret man har er krigsbytte tatt under frigjøringskampen.

Når man genererer grunnegenskaper kan man velge å kaste terning i GMs påsyn (4d6 seks ganger fordel fritt) eller man kan ta følgende stats 10, 12, 13, 14, 15, 18 som fordeles fritt på de forskjellige grunnegenskaper. Alle starter med maks hit point på *1.level* og gjennomsnitt rundet opp på *2.level*. Alle fightere vil derfor starte med 16 hit points alle magikere med 7 o.s.v (Dette inkluderer selvfølgelig ikke justering for *constitution*)

Ingen multiklassing tillatt før spillet starter. Alle standardklasser er tillatt ved start untatt *barbar, munk og paladin*. Ingen kan ha *alignment evil*. Spillerne velger selv hvilken klasse de vil spille, men dersom det blir en for ensidig sammensetning av karakterer vil vi overstyre.

De eneste rasene som er tillatt er mennesker, halvalver, halvorker og halfling.

Det vil være mulig å komme inn etter hvert, og vi vil ha ferdiggenererte karakterer til personer som kommer innom.

Språk

I tillegg til *ferlantarisk* (common) (som alle bør kunne) finnes følgende menneske språk: *irmsk* som snakkes av barbarene i nord og nordvest; *tylماغustisk* som snakkes av de nomadiske rytter folkene i The Sea of Grass; *remol* som er det viktigste språket i sørøst og *monschal* som tales i Monschalgen. Folkeslagene langs kysten i vest og øyene i sør har også sine egen språk men disse er ikke interessanne for Pcer. *Orkisk* og *alvisk* og *dvergisk* er de mest brukte ikke menneskelige språkene

Guder

Nedenunder står de viktigste gudene i Ferlantar nevnt svært kortfattet. Det finnes flere guder enn dette (f.eks Merwan havguden) men de fleste vil være uinteressanne for Pcer i starten. Det er to viktige pantheon Ferlantars Guder og Irms guder. Irms guder ble opprinnelig kun dyrket av barbarene i nord.

FERLANTARS GUDER

Ador (Greater God)

Symbol: An erupting volcano

Alignment: N

Portfolio: Agriculture, Fire, Civilization.

Worshippers: Farmers, Smiths, City dwellers

Cleric Alignments: NG, N, LN, CN, NE

Domains: Fire, Destruction, Sun, Earth, Knowledge

Favoured Weapon: Mace

Ador is said to have created Ferlantar when his volcanoes raised the land from the sea. He is the the lord of fire and the sun. All sacrifices to him must be burned.

Gera (Lesser God)

Symbol: A drop of blood

Alignment: CN

Portfolio: Blood, Change, Evolution

Worshippers: Opportunists, revolutionaries, animal breeders.

Cleric Alignments; CG, CN, N

Domains: Charm*, Knowledge, Trickery

Favoured Weapon: Long spear

Gera is the instigator of change. He despises traditions, rules and restrictions that keep people away from living their life to the full. He followers believe in creating perfection through continuous change. He is also the patron of animal breeders.

Kemes (Intermediate God)

Symbol: A coin

Alignment: N

Portfolio: Travel, Trade, Theft

Worshippers: Merchants, Thieves, Travellers

Cleric Alignments: NG, N, LN, CN, NE

Domains: Trickery, Travel, Luck

Favoured Weapon: Dagger

Kemes is the patron of all people concerned with increasing their wealth.

Tantaris (Intermediate God)

Symbol: A flaming heart.

Alignment: LG

Portfolio: Law, Protection, Nobility

Worshippers: Good warriors and rulers

Cleric Alignments: LG, LN

Domains: Law, Protection, Good

Favoured Weapon: Longsword

Tantaris is the god of justice, nobility and feudalism.

Meluva (Intermediate God)

Symbol: A crescent moon.

Alignment: CG

Portfolio: Magic, The Night, Dreams

Worshippers: Magicians, Commoners

Cleric Alignments: CG, NG, N, CN

Domains: Magic, Moon*, Illusion*

Favoured Weapon: Sling

Meluva is mysterious goddess concerned with magic and dreams.

Vitro (Greater God)

Symbol: An Icicle

Alignment: NE

Portfolio: Cold, Death, Endure

Worshippers: Travellers in the North, Barbarians, Evil rulers

Cleric Alignments: LE, NE, CE

Domains: Cold*, Death, Evil, Destruction, Darkness*

Favoured Weapon: Javelin

Vitro is the lord of the icy wastes and the enemy of Ador. He admires endurance and strong willed people.

IRMS GUDER

Worka (Greater God)

Symbol: A greataxe

Alignment: N

Portfolio: War, Strength, Honour, Persistence

Worshippers: Barbarians, Warriors

Cleric Alignments: NE, LN, N, CN, NG

Domains: War, Strength, Animal, Protection

Favoured Weapon: Greataxe

Worka is the chief god of Irm and patron of fighters and barbarians. He is normally portrayed as a giant of a man clad in furs and wielding his greataxe.

The Grey Man (Intermediate God)

Symbol: A grey pointed hat

Alignment: N

Portfolio: Magic, War, Ruling

Worshippers: Magicians, Scholars, Rulers, Warriors

Cleric Alignments: NE, N, LN, NG
Domains: Magic, War, Protection, Luck
Favoured Weapon: Longspear

The grey man is the god of advisors rulers and magicians.

Ona (Greater God)

Symbol: A green oak tree
Alignment: N
Portfolio: Nature, Healing, Fertility
Worshippers: Females, Hunters, Druids
Cleric Alignments; NE, N, NG
Domains: Plant, Animal, Healing, Protection
Favoured Weapon: Quarterstaff

Ona is the goddess of nature.

Charm, Moon, Illusion and Darkness domains are identical to the domains described in the Forgotten Realms campaign setting published by WOTC.

Cold Domain

Granted powers: Turn or destroy fire creatures as a good cleric turns undead. Rebuke or command ice creatures as an evil creatures rebukes undead. Use these abilities a total number of times per day equal to 3+ your Charisma modifier.

Cold Domain Spells

- 1 Chill Touch
- 2 Resist Elements
- 3 Sleet Storm
- 4 Ice Storm
- 5 Wall of Ice
- 6 Cone of Cold
- 7 Control Weather*
- 8 Otilukes Freezing Sphere
- 9 Elemental Swarm*

* Cast as water/ic/cold spell only.

