

# Degroh

Degroh

Hylätty kaivos

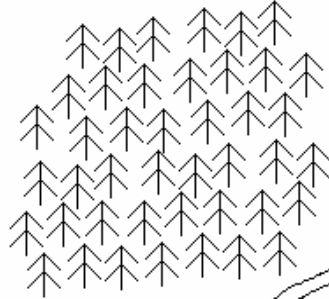
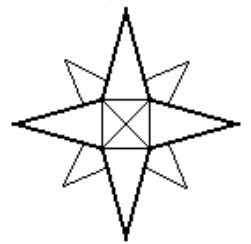
Pohjoinen

Vanhan linnan rauniot

Ogremetsä

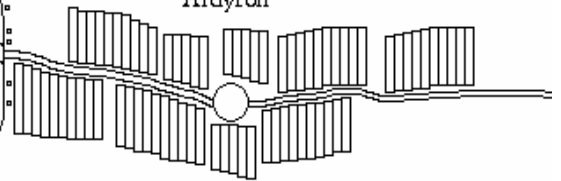
Länsi

Itä



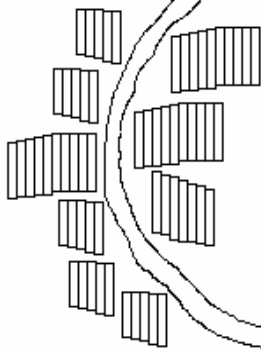
Alhetin silta

Aldyron



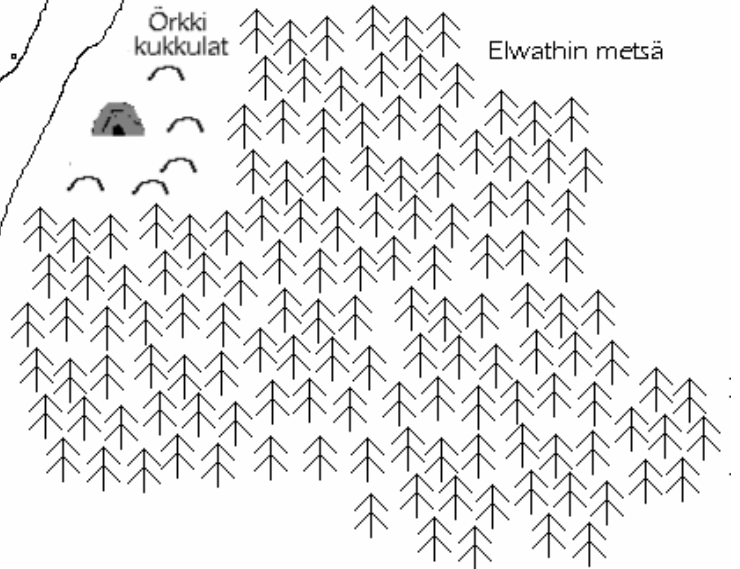
Palanut kartano

Tinethin joki



Örki kukkulat

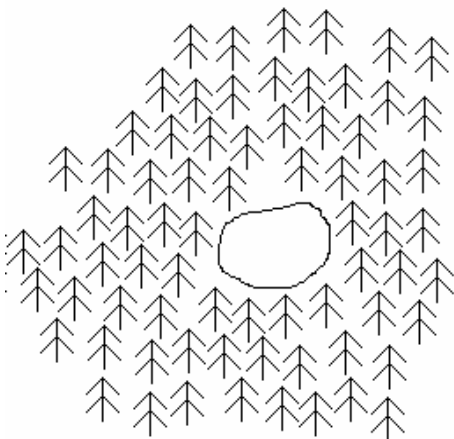
Elwathin metsä



Gorne



Metsä ilman nimeä



Kellethin vuori



Aluetta hoitavat samoajat, mutta useimmat paikalliset eivät tiedä tästä. Kokoontuvat vanhan linnan raunioissa kuukaudenvälein. Kelleth niminen mies perusti samoajienjärjestön Samoajaksi pääsee, kun joku samoaja sattuu vain valitsemaan sellaiseksi. Pitää olla luotettava ja hyvä ihminen. Jos et ota hommaa vastaan, sinun täytyy vanhoja, että et kerro kenellekään asiasta. Jos kerrot, sinun karkotetaan armeijan päällikön toimesta. Ylimmät henkilöt tietävät samoajista ja ovat yhteydessä niihin.

Alue on aika vasta asutettu, joten asutusta on aika vähän.

Joen rannoilla elää kalastajia siellä täällä. Pienet neliöt on kalastajien taloja.

Degrohissa on myöskin susia, joita kutsutaan Degrohin susiksi. Ne on hiukan normaalia pienempiä, mutta sitäkin vaarallisempia. Niitä vastaan on taisteltu Degrohiin tulosta asti. Myöskin osa susista on älyllisiä ja loput seuraavat niitä. Susia on monta laumaa ja harva puhuu yleiskieltä. Jotkut kuitenkin osaavat sitä.

Koko Degrohin alueella ei ole uskontoja, eikä kultteja. Ihmiset ovat mukavia, mutta ei uskovaisia.

Grohen Adreim tuli Degrohiin joukkoineen kuninkaan lähettämänä. Hän nimesi alueen oman isänsä mukaan (Degroh). Hän tuli lännestä ja rakensi linnoituksen luoteisosiin Degrohia. Linnan nimi on jäänyt unhoksiin, eikä sitä tiedetä enää. Sieltä hän kartoitti joukkojensa kanssa aluetta. Siihen aikaan örkkejä oli paljon enemmän ja joukkoja menehtyi taisteluissa niitä vastaan.

Grohen meni naimisiin Elthair Thirnen kanssa, kun kaksi vuotta Degrohiintulosta oli kulunut. Elthair oli pääparantajan ylin apuri. Vuosi tästä, niin syntyi ensimmäinen lapsi. Poika nimeltä Gorne. Grohenin päätöksestähänen joukkonsaalkoivat haravoida aluetta örkeistä. Siitä eivät örkit pitäneet. Örkkien sen hetkinen johtaja Bastong Erukher otti tehtäväkseen yhdistää örkkien voimat. Kaikkia örkkejä hän ei siihen saanut mukaan, mutta paljon. Örkit hyökkäsivät linnoitukseen. Örkit kuitenkin hävisivät sodan. Grohen Adreim lähetti suurimman osan joukoistaan rakentamaan kylää joen viereen. Joen oli alunperin löytänyt Tineth niminen sotilas. Kylänhän nimesi poikansa mukaan. Sieltä oli kulkuyhteydet etelään, jossa oli enemmän asutusta (kartan ulkopuolella). Tämä tapahtui neljä vuotta Degrohiin tulon jälkeen.

Näihin aikoihin Grohenille syntyi toinenkin poika, Ahmired.

Samoihin aikoihin Elwath niminen sotilas ja hänen ryhmänsä löysivät Elwathin metsän (nimi ei tietenkään tuolloin ollut Elwathin metsä). Siellä he kohtasivat ensimmäistä kertaa Degrohin sudet. He hävisivät taistelun ja kaikki paitsi yksi sotilas kuoli. Niimpä metsä nimettiin Elwathin mukaan.

Puoli vuotta tämän jälkeen Kelleth Uldar niminen sotilas meni ihan toiseen päähän Degrohia. Siellä ei oltu ennen käyty. Siellä oli vuori, joka nimettiin hänen mukaan.

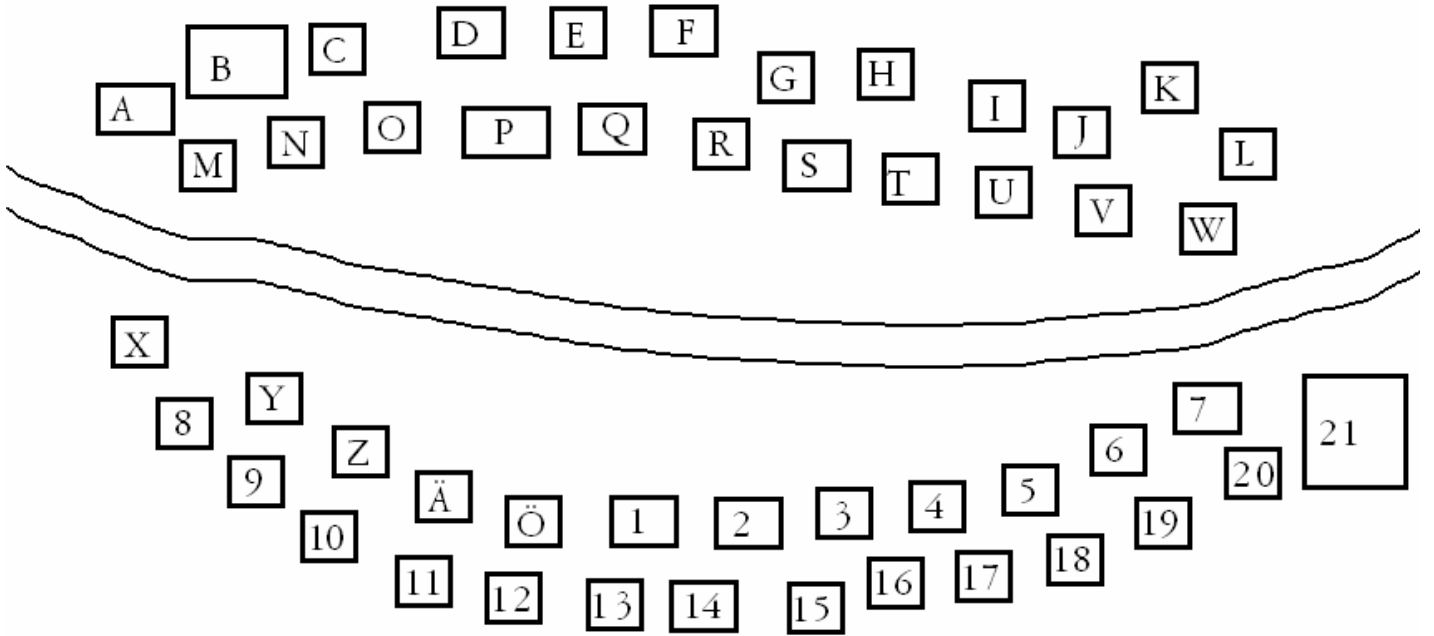
Noin kaksi vuotta Ahmiredin syntymästä Elthair, Gorne ja Ahmired olivat vieraillemassa Gornessa, kun linnaan hyökättiin. Örkit voittivat taistelun, koska suurin osa joukoista oli edelleen Gornessa. Grohen Adreim surmattiin. Hänen kuolintavoista on monta versiota, mutta tämä on se totuus.

Kelleth Uldar, sotilaiden johtajaksi noussut sotilas, pyysivahvistuksia kuninkaalta ja hyökkäsi vahvistuksineen örkkien valtaamaan linnaan. Kelleth joukkoineen voitti ja kaikki örkit surmattiin. Koska melkein kaikki örkit olivat asettuneet linnaan sen valtauksen jälkeen, örkit eivät olleet enää kovin suuri ongelma. Oli niitä tottakai jäljellä, mutta ei isoon taisteluun asti. Niitä etsittiin ja tapettiin järjestelmällisesti, kunnes ne olivat lähes kadonneet.

Kelleth perusti salaisen samoojien järjestön, joka tutkisi ja hoitaisi Degrohia kansalta salassa. Järjestön kokouspaikat ja ajat vaihtelivat, mutta nyt ne ovat vakiintuneet vanhaan linnaan joka kuun 17. päivä. Gorne ja Ahmired olivat samassa rykmentissä. Kerran Degrohin sudet hyökkäsivät heidän rykmentinsä kimppuun ja kakki, myöskin he mukaan lukien, kuolivat. Tämän seurauksena Elthair teki itsemurhan hukuttautumalla jokeen. Monet kalastajan väittävät vielä nykyäänkin nähneen hänet sumussa vetten päällä, mutta se on pelkkää puppua. Kelleth rakennutti Aldyron nimisen kylän, jonka nimen alkuperää ei tiedetä. Kelleth itse kuoli, koska Ligain Ishtma niminen sotapäällikkö murhautti hänet saadakseen hänen paikkansa. Hän kuitenkin jäi kiinni ja hänet teloitettiin. Joukkojen johtajaksi nousi Blegs Rasne, joka palveli eläkkeelle asti. Tämän jälkeen elämä pysyi kohtalaisen rauhallisena. Ainoana ongelmana edelleen Degrohinsudet ja pari hassua örkkiä. Tämän hetkinen tilanne on 20 vuotta Blegsin eläkkeelle menosta. Blegs kuoli viisi vuotta sitten. Tällä hetkellä sotilaiden johtaja on Heren Kasint.

# Aldyron

1.



Lähimaatiloillakin asuu porukkaa. Ne käy kaupungissa koko ajan, joten se pitää ottaa huomioon. Esim. illat vietetään majatalossa jne.

Aldyronissa kerrotaan tarinaa, jonka mukaan vanha kalastaja, joka katosi eräällä kalaretkellä, on tuomittu kalastamaan kummituksena niin kauan, kunnes järven ei ole enää kalaa, koska hän kalasti enemmän, kuin hän oikeastaan tarvitsi. Tarinalla pyritään opettamaan lapsia epäitsekäiksi.

- A. Nuori mies, joka toimii veneentekijän apulaisena.
- B. Veneentekijä, vaimo ja yksi lapsi. Tekee myös köysiä ja verkkoja. Apulaisen toimii nuori mies, joka asuu kylässä (A.).
- C.
- D. Isä, joka on vartijoiden bosse, äiti ja kaksi lasta.
- E.
- F. Vartijoiden toimisto. Kylässä työskentelee neljä vartijaa vuoroin.
- G. Pitkään tyhjänä ollut talo, jossa kylän lapset useasti leikkii.
- H. Samooja.
- I.
- J. Seppä asuu täällä ja työskentelee kylän seppänä (1.). On kokenut seppä ja palvelee ilolla.
- K. Vanha merimies, jota lapset kiusaa, koska se ei saa heitä kiinni puujalan takia. Kiukkuinen lapsille, mutta muuten mukava ja täynnä tarinoita.
- L.
- M. Isä, joka työskentelee lähimaatilalla, äiti ja kolme lasta.
- N.
- O.
- P. Majatalo (siellä kerrotaan monena iltana tarinoita (merimies, taistelija jne.))
- Q.

- R.  
S. Ruokakauppa  
T.  
U. Parantaja (asuu talossa numero 18.)  
V.  
W. Kauempaa tullut nainen, jonka alkuperää ei tiedetä. Toimii vartijana.  
X.  
Y. Nuori mies ja vaimo. Ei vielä lapsia. Mies työskentelee lähimaatilalla.  
Z.  
Ä. Vanha taistelija, joka asuu yksin ja silloin tällöin opettaa lapsia taistelemaan puuaseilla. Hyvä vuolemaan ja vuoleekin aseet itse. Kertoo myöskin hyviä tarinoita itsestään ja muista asioista.  
Ö. Mies, vaimo ja yksi lapsi. Mies elättää itse koko perheen metsästämyllä ja hakkaamalla puita. Ostaakin vain viljan, josta vaimo sitten tekee leivän.
1. Seppä. Asuu kylässä (J.)
  2. Isä, joka työskentelee lähimaatilalla, äiti ja kolme lasta.
  - 3.
  4. Metsästäjä, joka myy erikoisten eläinten lihaa torilla.
  5. Mies, joka työskentelee maatilalla, vaimo ja neljä lasta.
  - 6.
  7. Kalastaja ja örkit tappo vaimon.
  8. Paikallinen kylähullu, joka väittää olevansa entisajansuuri sankari (itse asiassa oli ratkaisevana tekijänä eräässä sodassa) ja väittää myöskin maailmanlopun olevan lähellä.
  9. Nuori mies, joka on muuttanut Gornesta ja toimii vartijana.
  - 10.
  11. Leipuri, örkit tappanut vaimon ja neljä lasta. Hinnat saa päättää, mutta tosi halvat kuitenkin.
  - 12.
  13. Mies, joka työskentelee maatilalla, vaimo ja kolme lasta.
  14. Gornesta muuttanut mies, joka työskentelee maatilalla.
  15. Lähimaatilalta perheen luotansa kylään vartijaksi muuttanut mies.
  - 16.
  - 17.
  18. Kalastaja, vaimo (toimii parantajana) ja neljä lasta.
  - 19.
  - 20.
  21. Valtion alaisena työskentelevä kylän hallitsija. Ihan reilu kaveri, jolla vaimo ja lapsi.

Markkinat joka lauantai. Sisältää maatalouden alkutuotteita (hedelmät, vihannekset, vilja jne.), maitotuotteet (maito, juusto, voi), viini ja olut, karja, kala ja valmis ruoka. Itse saa päättää montako on kutakin eri kerroilla. Hinnat voi katsoa jostain tai päättää itse. Valmiin ruoan hinnat majatalon taulukosta tai ruokakaupan riippuu ruoan tyypistä. Paikalla myöskin aina metsästäjä, joka myy erilaisten eläinten lihaa ja asuu Aldyronissa (4.).

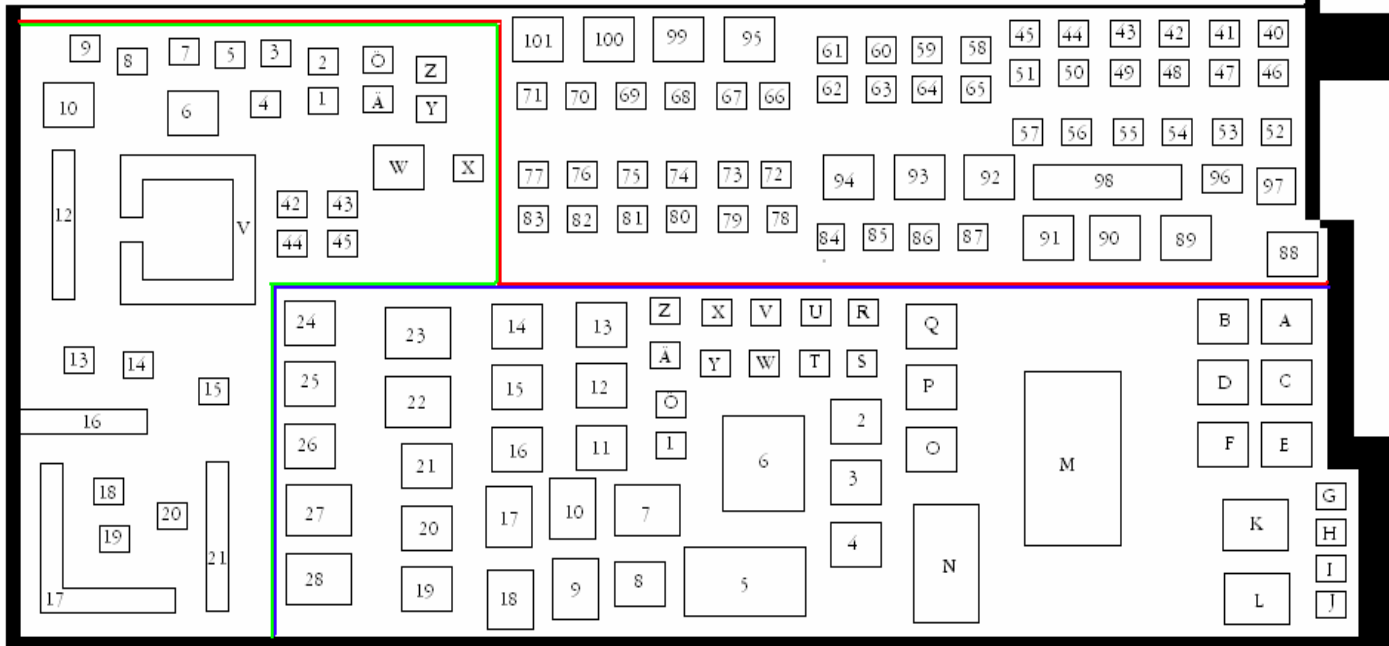
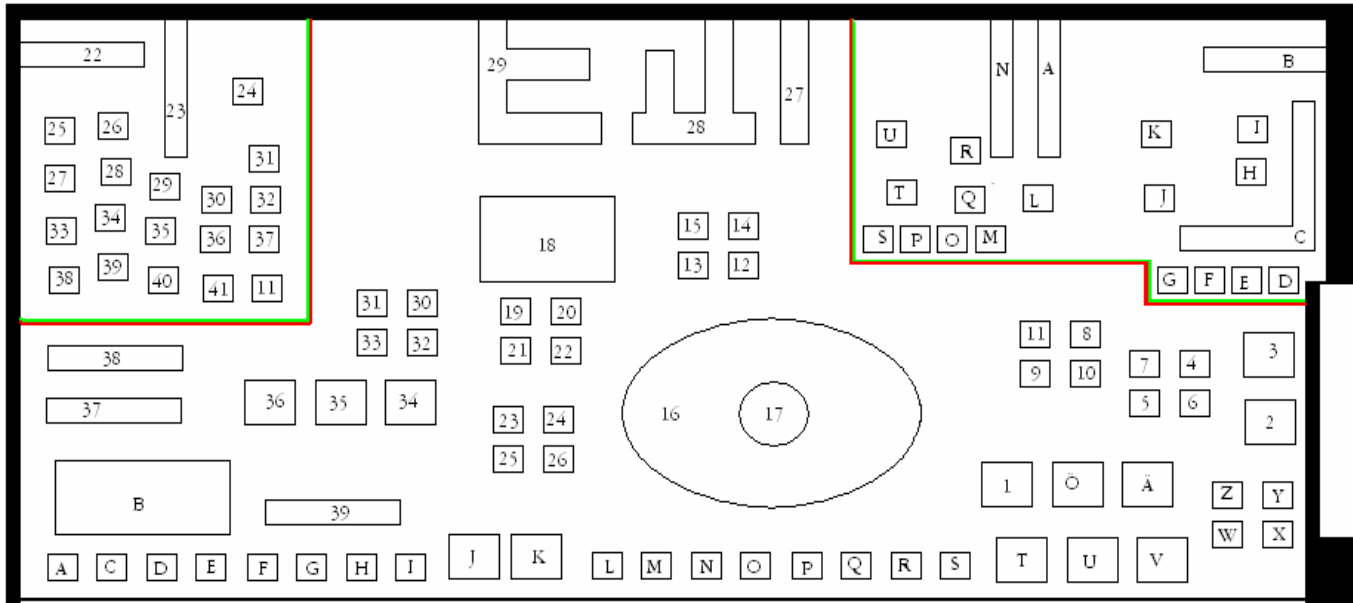
Muuta tietoa:

Kylä on aina elänyt rauhassa, kunnes örkit alkoivat ahdistelemaan.

Kahden perheen tyttö (Ö.) ja poika (5.) ovat rakastuneita, mutta koska pojan isä alkoi haukkumaan tytön isää tämän elämäntyylisestä heidän vanhemmatkieltävät seurustelemasta, mutta he seurustelevat salaa ja pelkäävät kuollakseen paljastuvansa.

Perheen mies (M.) hakkaa vaimoaan ja lapsiaan (lapsilla ja vaimolla saattaa silloin tällöin näkyä mustelmia), mutta he eivät uskalla kertoa kellekään, koska pelkäävät perheen isää. Isä hakkaa yleensä kännissä tai suuttuessaan.

Samooja kuuluu Degrohia hoitaviin samoojiin.



## Gorne

Lähellä maatiloja. Sieltä tullaan kaupunkiin.

Satamasta lähtee laivoja.

Lähellä kalastajia.

Joka päivä markkinat. Mutta siellä ei mitään erityisempää.

Kaupungilla on todella laajat ja monimutkaiset viemärit, jossa saattaa kokoontua kaikenlaisia salaseuroja sun muita.

Gornessa on hyvä vartiointi, mutta vartija eivät uskalla kaikkiin köyhien alueiden kolkkii yleensä, joten siellä ei kovin usein oli vartioita. Joskus saattaa kuitenkin olla. Muilla aluilla on hyvä ja tarkka vartiointi. Kaupungin vartija ja sheriffi tekevät yhteistyötä.

## Kauppiasalue (punainen)

- A.
- B. Koirien kouluttaja ja myyjä. Rikas mies ja rakastaa koiria.
- C.
- D. Ruokakauppa, jonka omistaja asuu (Ka. 37.).
- E.
- F.
- G.
- H. Majatalo.
- I.
- J. Seppä.
- K.
- L.
- M. Puuseppä.
- N. Lasinpuhaltaja, joka asuu samassa talossa.
- O. Sekatavarakauppias.
- P.
- Q.
- R. Ruokakauppa.
- S.
- T.
- U.
- V. Kylpylä. Keskiverto.
- W.
- X. Liekehtivä Miekka niminen majatalo, joka on kaikkienhyvien ja mukavien ihmisten suosiossa. Mikko on todella mukava ja asuu itse majatalon takahuoneessa. Majatalo on auki 24/7. Siellä käy ne jotka tulee kylään muualta ja ne jotka tulee kylään satamasta. Silti se ei ole koskaan täynnä.
- Y.
- Z.
- Ä. Köyden- ja verkon tekijä.
- Ö. Veneentekijä.
- 1. Koulu, jonka rehtori asuu (Va. V.)
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7. Leipuri.
- 8. Taistelukoulun opettaja. Koulu on (Ky. V.).
- 9.
- 10. Orpokoti, joka pyrkii antamaan mahdollisimman paljon ruokaa ja suojaa orvoille. Omistaja asuu (Ky. S.).
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15. Kartantekijä, joka asuu (Ka. 37.).
- 16. Paikallinen todella kiva ja rauhallinen puisto, jonne ei roskasakki uskalla vartijoiden takia.
- 17. Patsas, joka esittää Grohen Adreimiä, joka valloitti Degrohin.
- 18. Talli, joka on luokiteltu 3. Yli Normaali. Kts. mitä on saatavilla Fk. s. 31 Tallit,.
- 19.
- 20. Pelitarvikekaupan omistaja ja vaimon tappoi örkki. Pelikauppa on (Ka. 86.).

- 21.
- 22.
- 23.
- 24.
- 25.
- 26.
27. Vanha tyhjä varastorakennus, jonka sisällä ei ole enää mitään muuta, kuin orpoja ja sen kujilla tapahtuu kaikkea hämärää.
28. Vanha tyhjä varastorakennus, jonka sisällä ei ole enää mitään muuta, kuin orpoja ja sen kujilla tapahtuu kaikkea hämärää.
29. Vanha tyhjä varastorakennus, jonka sisällä ei ole enää mitään muuta, kuin orpoja ja sen kujilla tapahtuu kaikkea hämärää.
- 30.
- 31.
- 32.
33. Mies, vaimo ja kolme lasta.
34. Kaupungin hallituksen johtaja, vaimo ja kaksi lasta.
- 35.
- 36.
37. Random rivitalo, jossa asuu mm. ruokakaupan (Ka. D.) ja kartantekijäpaikan (Ka. 15.) omistaja.
38. Läheisen maatilan omistajan omistama talo, jossa hänen työläisensä saavat asua. Omistaja on rikas monen maatilan omistaja.
39. Sairaala/parantamo. Maksua vastaan parannusta.
40. Satamamajatalo.
- 41.
- 42.
43. Vaunun/kärryntekijä.
44. Kartantekijä.
45. Mies, vaimo ja kaksi lasta.
- 46.
- 47.
- 48.
49. Mies, vaimo tapettu by örkkit ja kolme lasta.
50. Maustekauppia.
- 51.
- 52.
- 53.
54. Kello/lukkoseppä, joka asuu (Ka. 87.).
- 55.
- 56.
- 57.
- 58.
- 59.
- 60.
- 61.
- 62.
63. Kapakka.
64. Leipuri, joka asuu leipomossa.
- 65.
- 66.
67. Mies, vaimo ja viisi lasta.
- 68.

69. Kaivertaja.
- 70.
71. Nahkuri.
- 72.
- 73.
74. Mies, vaimo ja kolme lasta.
- 75.
76. Sekatavarakauppa.
- 77.
- 78.
79. Leipuri.
- 80.
- 81.
- 82.
83. Matontekijä/verhoilija.
84. Sepän talo. Vaimo ja kolme lasta. Toimii (Ka. 9.).
- 85.
86. Pelitarvikekauppa (kortteja, noppia, leijoja, ulkopelitarvikkeita yms.), jonka omistaja asuu (Ka. 20.).
87. Mies, joka työskentelee lukkoseppänä (Ka. 54.).
88. Majatalo.
89. Vartijoiden toimisto.
90. Sheriffin toimisto.
91. Vankila.
- 92.
- 93.
- 94.
- 95.
- 96.
97. Kuuluu salamurhaajien killalle. Jäsenet tekevät maksusta kenelle tahansa tehtäviä ja jos haluaa vaikka listan ihmisistä antaa sen pomolle, niin ne kyllä tapetaan. Pomo hoitaa, että jäsenet hoitavat. Tottakai pitää olla rahaa paljon.
- 98.
99. Seppä, joka asuu (Ka. 84.).
- 100.
- 101.

## Köyhä alue (vihreä)

- A. Random rivitalo.
- B. Random rivitalo.
- C. Isompi rivitalo, jonka asukkailta paikallinen jengi kiristää suojelusrahaa.\*
- D. Kalakauppias, joka asuu joen varrella. (Tuottaa pahoja hajuja).
- E.
- F.
- G.
- H.
- I.
- J.
- K.
- L.
- M. Varasto.
- N. Random rivitalo.
- O. Varasto
- P. Varasto.
- Q.
- R. Mies, vaimo ja kolme lasta.
- S. Orpokodin omistaja. Perhe örkkien tappama.
- T.
- U.
- V. Koulutuspaikka, jossa opetetaan lapsia ja nuoria maksua vastaan. On myös mahdollisuus kouluttaa itseään maksua vastaan. Omistaja todella mukava ja asuu (Ka. 8.).
- W. Sankareiden kiltä, joka pyrkii tekemään kaikkensa, jotta Degrohissa säilyisi rauha. On aina valmis auttamaan.
- X.
- Y. Kirvesmies.
- Z.
- Ä.
- Ö. Savenvalaja. Myy kauniita ruukkuja yms.
- 1.
- 2. Teurastaja (tuottaa todella pahoja hajuja).
- 3.
- 4.
- 5.
- 6. Ilotalo.
- 7.
- 8. Kynttilän/lampun tekijä.
- 9.
- 10. Uhkapelipaikka.
- 11. Pesula. (Tuottaa voimakkaita hajuja).
- 12. Random rivitalo.
- 13. Ennustaja.
- 14.
- 15.
- 16. Random rivitalo, jonka asukkailta paikallinen nuorisojengi, joka kutsuu itseään Punaisiksi Lohikäärmeiksi, kiristää suojelusrahaa.\*
- 17. Iso rivitalo, jossa asuu köyhäköitä ihmisiä, joilla on kuitenkin varaa vuokraan.
- 18.
- 19.
- 20.

- 21.
22. Random rivitalo.
23. Random rivitalo.
24. Kilpimaalari ja taitava sellainen.
- 25.
26. Paperin- ja musteen tekijä.
- 27.
28. Maalari. (Laivoja, rakennuksia tms.). Se asuu siellä ja sitä saa pyytää tekemään hommaa.
- 29.
- 30.
31. Tynnyrintekijä.
- 32.
33. Alamaailman kapakka.
34. Olutpanimo (tuottaa todella pahoja hajuja).
- 35.
36. Mies, vaimo ja neljä lasta.
- 37.
- 38.
- 39.
40. Vasta naimisiin mennyt pari. Ei lapsia.
- 41.
- 42.
- 43.
- 44.
- 45.

## Varakas alue (sininen)

- A.
- B.
- C. Mylläri.
- D.
- E.
- F.
- G.
- H.
- I. Insinööri. Se on asunto, jossa insinööri asuu ja sieltä pitää pyytää.
- J.
- K.
- L.
- M. Todella rikas mies, joka omistaa varakkaan alueen kylpylän ja turkiskaupan.
- N. Hevoshullu mies, joka on useasti matkoilla, koska osallistuu hevoskilpailuihin kaikkialla. Omat tallit ja hyvät hevoset.
- O.
- P.
- Q. Majatalo.
- R.
- S.
- T. Kulta/hopeaseppä.
- U.
- V. Koulun rehtori.
- W.
- X. Lintujen kouluttaja.
- Y. Turkiskauppias.
- Z.
- Ä.
- Ö.
- 1. Tulkki. Se on asunto, jossa tulkki asuu ja sieltä pitää pyytää.
- 2.
- 3.
- 4. Lakimies. Se on asunto, jossa lakimies asuu ja sieltä pitää pyytää.
- 5. Purjeiden tekijä. Kaupungin ainoa, joten laivat ostaa aina siltä. Myöskin ohimenevät laivat saattavat tarvita.
- 6. Kaupungin hallintatalo, jota hallitsee kuusi ihmistä. Johtaja asuu (Ka. 34.).
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13. Kaupungin sheriffin asunto.
- 14.
- 15. Taiteilija.
- 16.
- 17.
- 18.
- 19.
- 20.
- 21.

22. Kylpylä. Erittäin kallis ja laadukas.
- 23.
24. Jalokivikauppias.
- 25.
- 26.
27. Eläinkauppa.
28. Rikas mies, joka antaa köyhille almuja ja tukee orpokotia.

\*Suojelusraha on sellainen raha, jota jengit kiristävät talojen asukkailta ja vastineeksi suojelevat niitä muilta jengeiltä. Oikeasti, jos rahaa ei maksa talosi hajotetaan ja ryöstetään. Eli sillä tavallaan suojellaan juuri kyseiseltä jengiltä.

## **Metsä ilman nimeä**

Metsä ilman nimeä on sen nimi. Huhut kertovat, että se joka sinne menee ei sieltä tule ja yksi monista Grohen Adreimin kuolintapatarinoista väitetään olleen, että hän meni sinne, eikä tullut pois. Keskellä metsää on lampi.

## **Vanha linna**

Grohen Adreim rakensi Degrohiintullessa tämän linnan. Grohen hävisi linnassataistelun örkeille. Se puhdistettiin örkeistä, mutta koska se oli raunioina sitä ei enää käytetty. Sen nimi on jäänyt unhoksiin. Nykyään samoojat käyttävät sitä kokouspaikkana joka kuukauden 17. päivä.

## **Örkkiluola**

Örkit käyttävät sitä. Sitä ei huomaa kovin helposti, koska se on kallioisella ja mäkisellä alueella. Siellä on noin kolmekymmentä örkkiä, jota johtaa Aghem, örkkien ruhtinas. Aghem on normaalia viisaampi, joten hän osaa olla varovainen ja ovela.

## **Poltettu kartano**

Sen sijaintia ei kunnolla tiedetä, eikä se näy kartoissa. Kartano kuului taannoin eläneelle Ushtar Eloinelle. Hän asui alueella jo ennen Grohen Adreimin tuloa. Hän oli rikas mies, jonka vaimo tappoi itsensä, koska Ushtar kohteli sitä kuin orjaa, vaikka rakasti tätä. Tämän jälkeen hän lupasi, ettei enää koskaan rakastuisi ja muutti pois kenenkään muun luota. Kun Grohen tuli hän poltti itsensä ja talonsa.

Tähän asti kaikki on totta, mutta loput on kansan mielikuvituksen tuotetta.

Hänen henkensä jäi kummittelemaan taloon, ja se, joka uskaltaa mennä taloon joutuu sinne vangiksi kummituksena ja joutuu vartioimaan sitä tuhat vuotta Ushtarin ja muiden kummitusten kanssa.

Toinen versio sanoo, että joka uskaltautuu sinne joutuu ikuiseen kidutukseen.

Kolmas versio sanoo, että joka menee sinne hänestä tulee täysin tunteeton tai ei kykene enää rakastamaan ja kiintymään. Se että kumpi, riippuu taas versiosta.

On muitakin versioita, mutta ne voi keksiä itse.

## **Vanha kalastaja alavirralla**

Entinen Gornen sheriffi. Meni viisikymppisenä eläkkeelle. On nähnyt paljon maailman kauheuksia ja halusi elää rauhassa, joten muutti kauas, rakensi oman talon ja alkoi kalastajaksi. Tulee silloin tällöin Aldyroniin markkinapävinä, mutta pyrkiolla menemättä Gornehiin, koska ei tykkää melskeestä. On kuitenkin todella mukava ihminen, pitää vieraista ja tarpeen tullen valmis neuvomaan ja auttamaan.

## **Ogremetsä**

Metsä on ogrejen aluetta, eikä sinne uskalla moni mennä. Vain kaikista taitavimmat.

## **Hylätty kaivos**

Kaivoksesta kaivettiin arvokkaita jalokiviä, mutta tarinan mukaan pahat henget valtasivat sen, koska ihmiset olivat liian ahneita. Nykyään siellä ei käydä, koska se on niin syrjässä. Sinne ei myöskään kukaan uskalla mennä, koska pelätään pahoja henkiä. Voi päättää onko siellä henkiä vai jotain muuta olentoja, vai eikö. Ihmiset eivät enää edes kunnolla tiedä sen sijaintia, eikä sitä ole, kuin KAIKISTA PARHAISSA JA KALLEIMMISSA kartoissa.

## **Alhetin silta**

Alhetin sillan rakensi Alhet Ogensten niminen mies. Hän rakensi sen kokonaan itse ja väitetään, että hän teki sen sen takia, että hänen lapsensa ja vaimonsa hukkuivat ylittäessään jokea. Tarinan mukaan hän ei suostunut lepäämään, ennen kuin oli saanut sen valmiiksi.

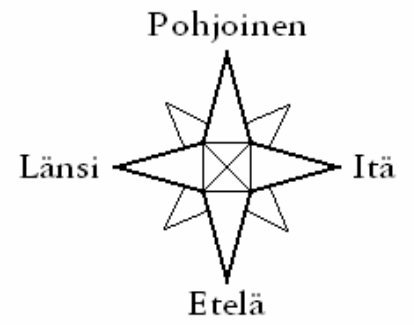
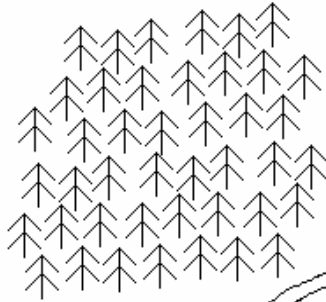
Jos joku pelaajista ostaa kartan se näyttää tältä, koska tässä ei ole kaikkea, mitä pelinjohtajalle tarkoitettu on. Esim ne joiden sijaintia tai todenperäisyyttä ei tiedetä ei ole tässä.

Degroh

Vanhan linnan rauniot



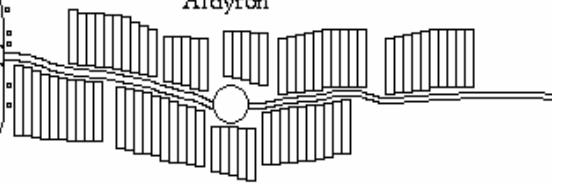
Ogremetsä



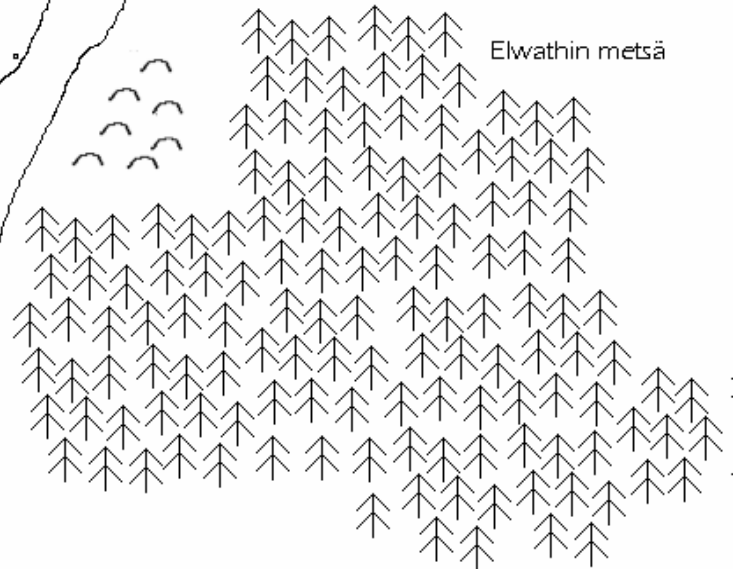
Alhetin silta

Aldyron

Tinethin joki



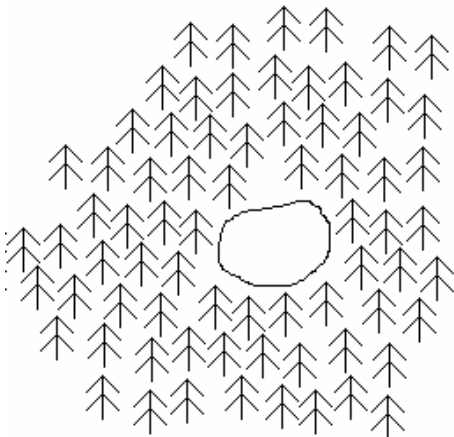
Elwathin metsä



Gorne



Metsä ilman nimeä



Kellethin vuori

Tekijä: Henri Izadi

Sähköposti: [henri.izadi@gmail.com](mailto:henri.izadi@gmail.com)