

Zyn Shyr av Enthaldas

Index

- [Zyn](#)
 - [Utseende](#)
 - [Utstyrsel](#)
 - [Blindhet på högra ögat](#)
 - [Relation med staden Themar](#)
- [Familj](#)
 - [Far](#)
 - [Mor](#)
 - [Lillasyster](#)
- [Gudinnan Eilistraee](#)
 - [Beskrivning](#)
 - [Personlighet](#)
 - [Manifestation](#)
 - [Dyrkare och tjänare \(English\)](#)
 - [Lärdomar \(English\)](#)
 - [On helping others](#)
 - [On promoting joy, arts and beauty](#)
 - [On Drow](#)
 - [On food](#)
 - [On conflict](#)
 - [On possessions](#)
- [Städerna Enthaldas och Themar](#)
 - [Städernas allians \(Enthaldas och Themar\)](#)
 - [Enthaldas](#)
 - [Militär och handel](#)
 - [Eilistraee's tempel](#)
 - [Månbrunnen](#)
 - [Rådet](#)
 - [Themar](#)
 - [Durim av Ralheim](#)
 - [Zinna "Fina" Nim](#)
- [Vänskapen med Katla](#)
- [Visionen given av DM](#)
- [DM](#)
- [Notes](#)
- [TODO:s](#)
- [Old stuff](#)

Zyn

- Namn: **Zyn**
- Efternamn: **Shyr**
- Ras: **Drow (Dark Elf)**
- Klass: **Rogue**
- Ålder: **256**

- Hemstad: **Enthalas**
- Märke på baksidan av handen: **Ja**

Född och uppvuxen i Enthalas, med en far vid namn **Dakath** som är en duktig spanare och en mor vid namn **Ashera**, en bågskytt och som är väldigt kärleksfull. Några år senare fick han en lillasyster vid namn **Elara**, en lillasyster som naturen verkar älska.

Uppväxten var fylld med övningar med svärd och båge, när Zyn blivit lite äldre, jakt och smygande. Dans och musik var nästan alltid i staden, där Zyn också fick lära sig om Eilistraee's lärdom. Han fick tidigt veta att Drow oftast sågs med ett ont öga i omvärlden, eftersom Drow många gånger attackerat städer på ovan jord. Men inte de Drow i Enthalas, genom Eilistraee's lärdom har fått lära sig fred, vänskap och visa vänlighet var det viktigaste en Drow kunde göra.

Efter **händelsen** med hans syster så var han mer och mer utanför staden både för att öva att använda ett öga, men också spendera så lite tid med hans syster som möjligt. Zyn's far förklarade ofta att han borde prata med hans syster om händelsen, vilket Zyn vände ryggen åt och fortsatte öva med det han höll på med.

Ären gick och efter tillsyn av sin far hade Zyn blivit en duktig spanare och jägare. Han försöker alltid göra sitt bästa för att skydda de som behöver det. Zyn var ofta utanför staden och bland annat guidade handelsmän som skulle in i Enthalas för att sälja/byta varor.

När Zyn besökte Themar så var det ofta att dom ignorerade honom när han t.ex. sa i höjd röst att ge sin överflödiga mat till de hemlösa och utstötta. Han själv gav den mat han hade på sig till de hemlösa oavsett om folket omkring han gjorde det eller ej.

Många gånger när han väl suttit på en bar så har han hamnat i trubbel eftersom han har ingen aning om hur man betar sig i sådant socialt umgänge, där han väldigt ofta satt sig för nära någon Dwarf som ilsknat till och hotat honom.

Utseende

Det första man ser när man kollar på Zyn är att han är blind på sitt högra öga, där han har ett stort ärr som går från mitten av hans panna, snett över ögat och ner över halva hans högra kind. I det andra ögat så ser man att han har grön ögonfärg. Han har långt vitt hår, långa öron. Hans kroppsbyggd är smal och lång, han är mer smidig än stark (längd: 1.83m, vikt: 70kg).

Utstyrsel

Zyn har en mörkgrå mantel med huva, med en emblem av en månskära (gudinnan Eilistraee's märke) på ryggen. Han har ofta sin mörkgråa halv-ansiktsmask uppe, iallafall när han ute och patrullerar. Under manteln så har han en grå läder rustning [Leather Armor], gjord av den finaste lädret i Enthalas.

Zyn har en special-gjord svärddållare på ryggen (under manteln) där han kan fästa sina 2st korta svärd [Shortswords], svärddållaren sitter som ett X på ryggen där han kan på vadera sida föra in svärd från under armen.

Han har två mycket väl gömda dolkar [Daggers] i bälte av sina armskydd som Zyn kan använda för snabbt lägga in en stöt i en fiende. Det finns en mekanism som gör så att dolkarna kan skjutas fram och visas från undersidan av hans hand, Zyn behöver ca 1-2minuter för att kunna återställa dolkarnas mekanism.

Blindhet på högra ögat

Detta hände när Zyn var 125 år och Elara var 104 år gammal.

När Elara var ung så smög hon ofta in till de döda djuren efter jägarna kommit hem med dom (innan de äts, skinnas, m.m.). Den enda som råkat se henne göra detta är Zyn, då han blev fundersam över varför hon satt vid de

döda kropparna och mediterade. Zyn tror att det är så Elara kan vägleda de döda djurets själ till ett bättre ställe, så han sa inget då (hon vet inte om att Zyn sett henne).

Efter en tid som Zyn sett henne gjort samma sak fler gånger så valde han att konfrontera henne om detta en bit utanför staden. Våldigt starka känslor och starka ord slängdes fram och tillbaka mellan dom. Vad ingen av dom märkte var att under detta så hade himlen ovanför dem blivit alldeles mörk. Zyn hade fortfarande inte fått svar på hans fråga och pressade Elara tills hon blev så arg så att hon på något sätt lyckats tillkalla ett blixtnedslag [Spell: Call Lightning] som träffade Zyn. Ett bländande vitt sken syntes och ett högt donder hördes från platsen där dom var.

Zyn flög nån meter från Elara efter ha blivit träffad blixten, alldeles blodig på ansiktet, bröstet och högra axeln. Den mörka himlen försvann efter Elara upptäckt vad hon råkat göra, hon rusa fram till Zyn för att se om han fortfarande levde, vilket han gjorde. Elara bröt ihop medans hon höll om honom och bad om förlåtelse, Zyn försökte muttra något men inget kom fram.

Flera från Enthelas kom springandes till platsen efter hört det höga åsknedslaget. De skyndade sig att bära tillbaka Zyn till närmsta byggnad där dom kunde börja heala honom. De försökte rädda hans högra öga men var som om något inte tillät dom rädda det. Efter några månader så hade Zyn fullt återhämtat sig efter händelsen, men han har ingen syn kvar i sitt högra öga.

Elara försökte flera gånger få prata med honom om händelsen men han har bara vänt ryggen om och gått iväg, samtidigt sagt att han vill vara ensam/vill inte prata med henne. Detta tär mycket på Elara.

I flera år efter händelsen så har deras far, Dakath, gjort allt i sin makt för att lära Zyn allt han kan om att bäst använda ett öga. Varje dag så har dom två varit ute och tränat väldigt mycket om massa olika saker, bland annat: smyga, jaga och vara uppmärksam om små detaljer. Allt för att träna upp hans iakttagelseförmåga.

I nuvarande tillstånd så är Zyn så pass duktig att se, höra och upptäcka närvaron av något som om han hade haft två ögon.

Relation med staden Themar

Zyn är en respekterad allierad till Themar, som ofta besöker staden då han behöver nya vapen eller utrustning. När han väl är inne i Themar så är det väldigt många som ger honom det onda ögat, men de gör oftast inget mer än det. Skulle de såfall göra något så är dom i trubbel med Themar's militär.

Zyn har en favorit smedja som heter "De brutna svärdet", där han kan ofta prata Undercommon med ägaren där.

Familj

Far

- Namn: **Dakath**
- Efternamn: **Shyr (förr: Tüin)**
- Ras: **Drow (Dark Elf)**
- Klass: **Rogue**
- Ålder: **498**
- Hemstad: **Elénas (Drow stad, under jord)**
- Märke på baksidan av handen: **Ja**

Dakath kommer från en Drow stad som heter Elénas. När han var ung så levde han med sin familj, men efter flera års krig då han sett sina föräldrar, bröder och systrar döta en efter en, tills det endast han kvar som kunde bära sitt familjenamn.

Efter spenderat flera år inom militären i Elénas så hade han blivit en ganska duktig scout/spion, han var en av de

bästa i staden. Dakath är väldigt duktig på planera och utföra de uppdrag han får, men han är också känd för att hata att inte kunna få planera saker i tid där han gärna hade velat gå igenom varje detalj om uppdraget.

På flera tillfällen om åren fick Dakath visioner om ett bättre liv ovan jord, där Drow och andra raser kunde leva i fred med varandra. Han oftast tyckte det var märkliga drömmar han fått men något som alltid låg i bakhuvudet på honom.

En dag fick Dakath ett uppdrag där han skulle spionera på en av ledarna i sin hemstad, vilket han självklart tacka nej till. De som ville anställa honom för uppdraget väldigt upprörda och under natten märkte Dakath att det var någon utanför hans hus. Efter snabbt tänkande så gömde sig Dakath och kunde istället överraska lönnmördaren. Dakath lyckades utpressa lönnmördaren om information om varför den personen var där i hans hus. Det visade sig att lönnmördaren var ute efter hans huvud efter ha nekat spion-uppdraget.

Dakath bestämde sig att han inte var längre kunde vara kvar i sin hemstad och beslöt sig att fly från staden. Rädd att personer från hans hemstad skulle hitta honom så beslöt han sig för att ta sig till ovanjord.

Efter några år ovanjord så hade han till slut tagit sig till en tätskog där han tyckte han kände sig säker från personer från hans hemstad. När han en dag var och utforskade (kartlade området) så stötte han på ett stort berg, det visade sig ha en stad på andra sidan av berget (Enthalas). Dakath ville inte avslöja sig genom att gå in i staden, utan bestämde sig för att övervaka staden för att se om personer från hans hemstad var där. En kväll några månader efter han upptäckt staden, så blev han upptäckt av en kvinna när han var och snokade i tätskogen runt staden. Det var då han träffade Ashera Shyr.

Han blev snabbt förälskad i Ashera och de träffades flera gånger om dagen ute i skogen. Han berättade om vem han var, vad han gjorde där. Ashera berättade själv mer och mer om sig och staden Enthalas. Efter några månader så vågade sig Dakath in i staden. Det tog ett par år av Ashera's övertygelse om att det finns gott folk inne i staden och det fanns ingen som kunde skada honom, så att han inte behövde ha sina två kort svärd nära till hands hela tiden.

Utseende

Vitt hår, mörkgrå hudfärg med röda ögon. 1.8m lång.

Utstyrsel

Två korta svärd med Alviska ord ingraverat på bägge bladen. Halv ansiktsmask när han är ute och jagar. Hans rustning är ett av de finaste som endast görs i Enthalas.

Hemlighet

Endast Ashera som vet om hans förflutna: att det finns personer från hans hemstad som fortfarande letar efter honom och vill få tag på/döda honom.

Mor

- Namn: **Ashera [ash-era]**
- Efternamn: **Shyr**
- Ras: **Wood Elf**
- Klass: **Ranger**
- Ålder: **482**
- Hemstad: **Enthalas**
- [Märke på baksidan av handen](#): **Ja**

Ashera är uppväxt i Enthalas efter hennes föräldrar bott där hela sina liv. Hon lärde sig jaga av sin mor (Ranger) och hur man skulle ta hand om växter av sin far (Druid). Ashera är en av jagarna i Enthalas, där hon bland annat vet

vilka växter man kan använda till vissa brygder [potions].

Ashera's föräldrar gick bort när hon var runt 200 år, men tack vare mycket stöd och hjälp från invånarna och ett vakande öga från gudinnan Eilistraee så blev det mindre smärtsamt. Ashera är ödmjuk och hjälpsam, hon lär barn hur man ska hantera pil och båge.

Ett par år efter föräldrarnas bortgång så var det en kväll då Ashera skulle ut och jaga kaniner (och samtidigt kolla sina fällor) till middag. Då hon hörde något väldigt konstigt ljud när hon var ute i skogen. Hon är ganska duktig på att gömma sig bland träden och hon väntade tills hon hörde detta kontiga ljud igen.

Efter hon hade lokaliserat vart ljudet kom ifrån så gick hon från trädet hon stod vid, och skrek samtidigt "Vem är där?" med långbågen dragen. Efter att inte få något svar så sköt hon iväg sin pil, man hörde att den träffade ett träd. Men personen som Ashera hade skjutit mot stod med pilen framför sitt ansikte.

Personen vände sig mot Ashera och tar sakta ner sin huva och säger, "Dakath Tüin heter jag". Han nästan berömdde henne på hur nära pilen flög förbi hans ansikte. Han kommenterade om hennes kroppsställning, han förstod snabbt att hon var en duktig skytt. Det var då hon träffade Dakath Tüin.

Utseende

Brunt hår, ljusbrun hudfärg med gröna ögon. 1.85m lång.

Utstyrsel

Långbåge med en koger på ryggen. Har en silvrig tiara [Circlet] runt huvudet.

Hemlighet

Hennes far hade gett henne en herbalism-bok där det finns beskrivningar på hur man kunde göra kraftfulla brygder [potions], men i rädsla av att boken kommer i fel händer så har hon gömt boken någonstans vid berget vid Enthalas.

Lillasyster

- Namn: **Elara**
- Efternamn: **Shyr**
- Ras: **Wood Elf (från Mors sida)**
- Klass: **Druid**
- Ålder: **235**
- Hemstad: **Enthalas**
- [Märke på baksidan av handen](#): **Nej (inte än)**

Uppväxt i Enthalas där hon ofta hamnar i trubbel på grund av hennes nyfikenhet. Elara har känt att hon varit ett med naturen hela sitt liv, där hon väldigt tidigt fick blommor att öppna sig efter rört vid dom. Elara's mor har lärt Elara allt hon kan om djur och natur efter själv lärt det från hennes far. Elara's far har lärt henne smyga och dom brukar skämta om att hon är mycket bättre än honom på att smyga.

Elara har tyvärr ett temperament att inte bråkas med, det händer inte ofta att hon blir arg. Men när hon blir riktigt arg så bör man passa sig.

Efter [händelsen](#) med Zyn så har hon allt mer försökt hålla sig borta från andra människor, förutom sin mor och far som är där och stöttar henne. Elara är fortfarande vänlig och hjälpsam men man kan märka att hon är ledsen över det som hände mellan hon och hennes bror. Att hon fortfarande inte kunnat prata med Zyn om vad som hände tar på hennes känslor.

Utseende

Vitt/ljusbrunt hår, ljusbrun hudfärg med gröna ögon. 1.81m lång.

Utstyrsel

En krans med gröna löv runt hennes panna/huvud. En två-hands stav [Quarterstaff] i trä med löv och grenar fortfarande kvar. På ändarna på staven så finns där två stora genomskinliga stenar i vadera ände, en månsten i ena änden och en grön sten i andra. Bägge stenarna lyser svagt (lyses upp beroende på vilka trollformer [Spells] hon använder).

Hemlighet

???

Gudinnan Eilistraee

[eel-ISS-tray-ee]

Eilistraee var en beskyddare för de Drow som längtade för att återvända till ytan i hopp om att få leva i fred med de andra raser som bodde där uppe, för att överge de ändlösa konflikter och intriger som dominerade livet för de flesta Drow.

Beskrivning

Eilistraee framstod som en kvinnlig Drow av extraordinära skönhet. Hon var 2.7m lång, med långa, starka, graciösa ben och en glansig och obsidian-mörk hud. Hennes ansikte var likt hennes mor, Lolth, med undantag av hennes stora ögon och fotleds långa hår, som var i en glänsande silvrig nyans.

Hon visade sig vanligtvis oklädd, men där hennes långa hår och dess silvriga reflektioner ständigt rörde sig runt hennes kropp för att dölja det mesta.

Hennes vackra utseende lämna många i förundran och häpnad (som väntat från en gudinna), samt djupare känslor: De som titta eftertänksamt under en lång tid mot henne kände att de hade hittat svaret deras själ har längtat efter, men när hon lämna så fick de en djup känsla av saknad, eller övergivenhet, bara för en kort stund.

Personlighet

Eilistraee var en allmänt melankolisk gudinna (till stor del på grund av det lidande av hennes folk, Drow), men trots det så försökte hon göra sitt bästa för att sprida glädje, skapa och vårda skönhet, visa vänlighet, och bara göra så livet blomstra. Hon var en älskare av fred och skönhet, musik och dans. Som en ung gudinna, hon var en fri ande, men med en retlig och vilda sida till hennes personlighet och en oförutsägbar temperament.

“Den mörka dansaren” var lyckligast när hon såg artister - särskilt bards, dansare och musikanter - i arbetet, människor som gör goda gärningar, och älskare vid ömma stunder, och hon själv njöt av att hjälpa människor i nöd på olika praktiska sätt.

Eilistraee var övertygad och kämpat så att alla raser kan leva i fred tillsammans, genom att hjälpa och acceptera varandra trots sina olikheter, och starkt trodde på möjligheten av sonande [redemption] för dem som hade fallit till det onda, särskilt Drow.

Manifestation

Eilistraee sällan direkt ingrep i sina folks liv, men hon var känd för att vaka över dem och hjälpa vilken varelse som helst som hon gillade (även om det inte var hennes dyrkare) omedelbart i användbara sätt.

Hon syntes oftast bara på avstånd, men hennes sång (av överjordisk skönhet, vilket fick många till tårar) hördes när

hon dök upp.

Ibland kunde hon också visa sig när festligheter hängivna åt henne, hoppandes mellan flammorna i brasorna som fanns. Eller visa sig under natten, maskerad och med hennes utstrålning nedtonad för de resande i skogen (vanligtvis för att testa deras vänlighet).

Hon visade hennes godkännande och lycka genom upptäckten av vissa mineraler eller ädelstenar (som **Mithral**, **Moonbars**, **Månstenar** och **Silver**) eller med en plötslig inspiration att skriva en vacker sång eller dikt, eller att smida ett bra svärd för dem som hade förmågan.

Men "Den mörka dansaren" kan också låta henne missnöje vara känd och gjorde det genom att göra en kall bris stiga, genom att göra mindre gynnade känner en känsla av kyla i sina händer eller fötter, eller genom en plötslig brist på inspiration i någon form av konst, eller genom en oförmåga att fånga något under jakt.

"Den mörka dansaren" dyrkas av ljudet av sång och dans, om det var möjligt, på ytan under månsken. Dyrkan av henne var oftast tillammans med en festmåltid.

Eilistraee antog rollen som en vårdande och beskyddande moder-gudinna för hela Drow rasen. Hon valde att dela deras exil så att hon kunde vara med dom när dom behövde henne som mest, genom att vara ett ljus i mörkret och en ledstjärna av hopp för hennes barn i de svåra tider - som hon hade förutsett - skulle ha kommit över dem.

Eilistraee hjälpte Drow att växa, bli starkare och blomstra i en fiendlig värld på ytan, hjälpte hennes trogna i jakt, fäktning, och praktiska ärenden. Till exempel kan ljudet av hennes jakthorn höras när hennes trogna var i fara, eller när folk som behöver hjälp var i närheten - uppmuntrade dem och skrämde bort farliga varelser.

Hennes silvriga utstrålning eller silvriga malar guidade Drow som var vilse i mörkret eller lättade förlossningar som inträffade i mörker. Henne var den kraft som förde en hjort inom räckhåll för hungriga Drow.

Eilistraee också visade sig vanligen genom sin **Moonfire**, i de stunder när hennes "barn" behövde hennes synliga välsignelse och stöd, eller komfort och när en ny Drow omvandlar till sin tro och anslöt sig till hennes dans - ca 68% av tiden i de senare fallen.

"Den mörka dansaren" lärde och visade för Drow vänlighet, kärlek och livsglädje som togs ifrån dem, och alla Dark Elves - från högsta husmor mor till de lägsta manliga slav - fick drömmar eller visioner från Eilistraee, som visade dem ett annat och bättre liv (särskilt när de var nära ytan).

Lolth var maktlös att kunna stoppa dessa visioner (som alltför mycket inblandning från två gudinnor kunde lätt få en dödlig sinne till vansinne), och Drow definitivt kom att känna till och "kände" "Den mörka dansaren" vid en punkt i sitt liv, men många av dem antingen kunde inte förstå de drömmar eller känslor, eller valde att ignorera, inte tro, eller avvisa dem.

Även då, utan många vägrade Lolth att hålla sig till Eilistraee många hemlighet längtat efter gudinnan och allt som hon ville för dem.

I själva verket var det inte ovanligt för dem att välja att skona en slagen dyrkare av Eilistraee, om de trodde att ingen prästinna av Lolth tittade, eller att misslyckas med att förmedla till andra Drow något de kanske har sett sin verksamhet, eller att sluta titta på en dans Eilistraee tillbedjare snarare än att störa det.

Dyrkare och tjänare (English)

The worshippers of Eilistraee mostly consisted of those drow who hoped to escape the danger and darkness of Underdark and Lolth's evil, taking back their place in the surface world. However, in line with her ideals, Eilistraee would welcome beings of all races: Tel-quessir (and also the human half-breeds of Tel-quessir), humans, gnomes, half orcs and even shapeshifters were among the followers of the goddess. They shared the desire of seeing all races living in harmony, without pointless discrimination or wars, and worked towards that goal (and those among them who were drow also fought to build their own place on the Realms above).

The church of Eilistraee was little known and poorly understood by inhabitants of the surface world. Her worshippers were figures of myth in both the Underdark and the Realms above. They were the subject of superstitions and prejudice (such as the belief -held by surface dwellers- of them being the disguised vanguard of the Spider Goddess's plan to take over the surface, and that -held by those drow who follow the Way of Lolth (or other evil gods)- of them being surface elf spies posing as drow.

"Rare was the individual -dark elf or not- who appreciated that Eilistraee was forging her own path, one that welcomed beings of all races who reveled in life and the free form expression of all that entailed"

Some non-drow worshipers of Eilistraee rubbed black dye into their skin.

Lärdomar (English)

On helping others

Aid and protect all folks in need, of any race, weak and strong, kind or rude, promoting harmony and acceptance among all races. Lend your help to all those who fight for good whenever there are ways to do so. When not fighting evil, be always kind--even to those who show rudeness--and aid others in acts of kindness.

Strangers are your friends. When traveling and while adventuring, feed, help and protect all those in need met along the way as a prayer and offering to the goddess. Hungry travelers are to be fed and the homeless are to be given shelter--under your own roof if needed--. Patrol the lands about, especially in cold winters, so that all those who are lost, hurt, or bitten by the cold can be given appropriate cures and shelter.

On promoting joy, arts and beauty

Bring happiness and merriment everywhere you go, lifting people's hearts with kindness, gaiety, songs, jests and revelry. Nurture and create beauty, promote and practice music and dance, learn new songs and dances and how to play, craft and repair musical instruments. Pass this learning on whenever possible and use it to bring joy to friends and strangers alike. Feasts should always be joyful events and food eaten with the accompaniment of music, save for sad occasions. Practice swordwork, learning new techniques with the blade.

On Drow

Encourage drow to return to the surface world whenever and wherever there are ways to do so. Work to promote peace with other races, helping the drow to forge their own place in the world and become part of its rightful, nonevil inhabitants. Aid all dark elves who are in danger or in need of help. If they are in combat, the fighting must be ended as soon as possible, with as little bloodshed as possible. All drow met, when not working evil on others, are to be given the message of Eilistraee:

"A rightful place awaits you in the Realms Above, in the Land of the Great Light. Come in peace, and live beneath the sun again, where trees and flowers grow." - The Message of Eilistraee

On food

Learn how to best cook food and game, and gather new recipes and spices whenever there is the chance to do so. Try to feed yourself by your own gardening and hunting skills and assist hunters when possible. If food is aplenty, part of it is to be set aside and given to all those in need (especially outcasts and individuals of other races)--try to always carry some food for this purpose--. Give any remaining food to the priestesses of the Dark Maiden, as they will do the same and none shall go hungry.

On conflict

Repay violence with swift violence, quickly removing dangers and threats, so that the fewest may be hurt. When fighting evil, the bodies of the fallen enemies are to be burned as an offering to the goddess, unless they happen to

be edible and nonsentient and hungry people are near. When faithful, friends and allies fall in battle, priestesses of the Dark Maiden must comfort and soothe those who are mourning the loss, and provide a funeral song and burial.

On possessions

Wealth should be used to buy food, swords, armor and musical instruments and to assist the work of the goddess. When helping others, take as price no more than a single tool or favor that can be used to serve the goddess' will.

Städerna Enthalas och Themar

Städernas allians (Enthalas och Themar)

Alliansen mellan de två städerna går långt tillbaka, där handel mellan dom två har fungerat smidigt eftersom Enthalas kan förse Themar med kött och läder, och Themar kan förse Enthalas med vapen, möbler, stål, m.m.

Städernas allians gör att folk från Enthalas får fri passage in i Themar genom att visa deras märke dom har på baksidan av deras hand. Vakterna i Themar har oftast en månsten nära/vet vad dom finns att hämta i Themar.

Handelsmän från Themar som besöker Enthalas har oftast ett simpelt emblem som dom visar när dom är på väg mot staden (patruller/vakter kollar dom innan dom kommer närheten av staden), oftast emblemet en bild på deras företag/förening med Themar's logga med på den för att kunna bevisa dom kommer från Themar.

Enthalas

Enthalas är en normal-stor men ganska isolerad stad ovan jord, inte alltför långt från Themar. När man kommer in i staden så märker man väldigt snabbt att det är mycket glädje, sång, musik och dans. Byborna visar väldigt tydligt vänlighet mot besökare, och det är väldigt ovanligt att någon säger nej till att hjälpa andra. Enthalas välkomnar alla som söker hjälp, stöd och glädje med öppna armar. De flesta som kommer till Enthalas är ofta personer som vill leva ett fredfullt liv, under Eilistraee armar. Men kan hända att folk som stannar i staden kommer från ett plågsamt förflutet: misshandel, tortyr, förlorat familjemedlemmar, m.m.

Runt Enthalas finns det en väldigt tät skog förutom till norr där det är mer glest där huvudvägen in till staden går. Till sydöst där det finns ett berg, som är lika högt som trädkropparna. Det finns byggnader runt på marken, uppe bland träden och några få "byggnader" uthuggna från det närliggande berget. Templet av Eilistraee är den största byggnaden som är uthugget, med öppet tak för ljus ska kunna lysa in. Men annars så används de andra byggnaderna i berget som förråd för mat, vapen och dylikt.

Det finns mest Drow i Enthalas, men också andra raser. Drow är väl respekterade pga. deras förmåga att slåss, jaga och smyga, något dom gärna lär ut. Wood Elves lär ut hur man kan jaga med pil och båge.

Militär och handel

Det finns ingen riktig militär i Enthalas, militären består av vakter och patruller, men annars finns det gott om duktiga jägare i staden. Vakterna är oftast placerade runt templet och huvudingången, medans patrullerna är ute dag och natt runt Enthalas för att hålla utkik efter eventuella banditer eller dylikt. De varnar också vakterna för inkommande besökare eller handelsmän.

Eftersom staden ligger i en väldigt tät skog så är det ofta jägarna som håller farliga djur på avstånd från staden, plus de kan samtidigt sälja sitt kött och läder till Themar. Också ett väldigt bra ställe att lära sig smyga.

Eilistraee's tempel

Uthugget ur det stora berget finner man ett tempel, hängivet till gudinnan Eilistraee. Byggnaden är väldigt öppen då det består mest av pelare (med månstenar i dekorativt mönster) som håller uppe taket. Själva taket ser ut som en

halvmåne som kan släppa ner ljus. Festmåltider tillsammans med sång och dans firas i templet när festligheter hålls.

Månbrunnen

I mitten av templet finns en grund månbrunn med vatten som endast skimrar i månljus (annars betar sig som vanligt vatten). Med ett fåtal antal halv-höga pelare med månstenar på runt brunnen.

Folk i Enthalas kan få ett märke på baksidan av sin hand, dock efter en viss tid och där dom bevisat dom står för fred och vänlighet. Märket får man om man doppat sin hand i månbrunnen och om gudinnan Eilistraee känner man är värdig att få märket. Märket ser ut som en månskära och är som en yttlig fast väldigt genomskinlig tatuering. Märket kan endast ses i månljus eller om personen håller i en månsten i samma hand.

Rådet

Det finns ett råd i Enthalas som diskuterar om vad dom ska göra i vissa situationer, men de lyssnar ofta på invånarna om vad som behövs göras. Rådet röstar först inom deras område (5 pers), för sen ta upp det med hela rådet (15 pers) och sedan med befolkningen om vad de tänkt göra. Det finns totalt 15 personer i rådet varav 5 personer har koll över sitt eget område, där de diskuterar saker inom områdena:

- **Militär:** Vakter, patruller.
- **Religion:** Tempel, Eilistraee
- **Handel:** Jägare

Themar

Themar är en huvudstad som ligger ca: 3-5 dagar från Enthalas, beroende på hur snabba hästar man har. I Themar finns det många typer av Humans, Dwarves, Elves, Dragonborn, etc. Alla raser har sina olika distrikt men det hindrar dom inte från att besöka de andra distrikten för att träffa någon de känner eller kanske sälja sina varor.

Themar ligger runt en stor flod som delar staden på mitten, många skepp kan genom floden komma in för att sälja varor m.m. Themar har dessutom 4 olika huvudvägar in i staden, som bevakas väldigt noga av stadens militär.

Floden som går igenom staden delar upp den i två delar, där en ledare styr över sin del av Themar, men har fortfarande ändå ett väldigt bra samarbete mellan varandra.

Durim av Ralheim

En manlig Dwarf som är ledare för den **norra delen** av Themar.

- Inte alltför gammal, svart hår med svart/grått skägg, väldigt stolt över sitt skägg. 1.4m lång, väger ca: 80kg. Ljusbrun hudfärg, blåa ögon.
- Duktig på handel men väldigt envis, oftast ute efter att få något tillbaka från det han investerar i.
- Liten erfarenhet av att slåss, då han har andra som gör det åt honom (militären i norra delen av staden).

Zinna "Fina" Nim

En kvinnlig Gnome som är ledare för den **södra delen** av Themar.

- Ung, brunt hår. 1m lång, väger ca: 20kg. Ljusbrun hudfärg, ljusgråa ögon.
- Oerfaren inom handel (inget hon berättar), men annars ganska smart.
- Duktig bågskytt.
- Kom till hennes position efter hennes far dött.

Vänskapen med Katla

Katla är en Halfling Bard som regelbundet besöker Enthelas och spelar och sjunger musik för alla i staden. En väldigt glad och underhållande person som också har en kråka, Kral, med sig vart hän hon går.

Det var en sen kväll då Zyn kom hem från en längre patrull. Precis innan Zyn skulle gå in och lägga sig för att återhämta sig, då hör han en vacker ton som han hört hela sitt liv men på något sätt ännu vackrare denna gång. Eilistraee's underbara Elviska sång om vänlighet, fred, skönhet och vänskapet.

Zyn blev nyfiken om vem som kunde spela denna vackra sång, det var då han såg Katla. Han rörde sig närmre gruppen som stod omkring henne, han log och bara njöt av musiken.

Dagen då Katla skulle bege sig hemåt gick Zyn fram bakom henne och lyckades överraskade henne för hon såg inte honom. Halvt skrämnd ser hon denna man sträckte fram sin hand, och visa en månsten som hade ett litet "ZS" (står för Zyn Shyr) ingraverat på ena kanten och sa "till dig - välsignat av Eilistraee hon själv". Månstenen är i sån storlek där Katla kan ha den som ett halsband.

Gångerna efter det så varje gång Katla var i Enthelas så letade hon upp honom och dom började successivt bli allt mer vänner.

Visionen given av DM

Zyn får en vision om att hans lillasyster, Elara, är i fara, medans han är hemma och mediterar djupt. Han får snabbt tillbaka medvetandet och rusar dit där hans syster brukar vara (i templet). Han frågar tjänarna som är där och de säger att dom inte sett Elara, de tror hon är ute på ett ärende.

Efter berättat om sin vision för sina föräldrar, packar Zyn snabbt de få saker han har för att bege sig ut efter sin syster. Innan han går så får han en kram av sin mor och far.

DM

TODO: Kort info om saker till DM

- NPC:s
 - [Durim av Ralheim](#): Ledare över norra delen av staden Themar.
 - Vad önskar han, vad vill han ha?
 - Vad är han rädd för?
 - [Zinna "Fina" Nim](#): Ledare över södra delen av staden Themar.
 - Vad önskar hon, vad vill hon ha?
 - Vad är hon rädd för?
- Förslag på items
 - Genom att bevisat att Zyn kan beskydda folk så kanske finns en möjlighet att få sina vapen välsignade av Eilistraee. Där han kan välja om sina vapen ska lysa när han är i månljus (han säger något på Elvish så de börja lysa när de är i månljus)
 - Nån typ av [Crescent Blade](#)

Notes

- Karaktär:
 - Mat
 - Om jag har gott om mat, ge till de som behöver (utstötta och främst personer i andra raser).
 - Konflikt
 - Återbetala våld med snabb våld, snabbt avlägsna faror och hot.
 - Strider mot onska, fallna fiender ska brännas som ett offer till gudinnan, såvida de inte råkar vara ätliga och icke kännande och hungrigt folk är i närheten.

- När trofasta, vänner och allierade faller i strid, måste prästinnor av den mörka jungfrun trösta och lugna dem som sörjer förlusten, och ge en begravnings sång och nedgrävning
- Ägodelar
 - Rikedom bör användas för att köpa mat, svärd, rustningar och musikinstrument och att underlätta arbetet för gudinnan. När vi hjälper andra, ta så priset inte blir mer än ett enda verktyg
- Low charisma:
 - Inget begrepp om personligt utrymme
 - Dålig på ljuga/övertala/intimidera

TODO:s

- TL;DR version för kunna berätta för resten av partyt
- Character sheet
 - Ändra om personality traits, ideals, bonds, flaws
 - gör print-vänlig
- Zyn
 - Blindhet på högra ögat
 - Varför satt Elara vid djurens döda kroppar och mediterade?
 - Vad sa Zyn till Elara efter blivit träffad av blixten?
 - "jag trodde du var min syster"?
 - Varför tillät Eilistraee inte Zyn's öga att läkas?
 - Relation med Themar
 - NPC: dwarf, male, pratar undercommon - kom på namn m.m.
 - hur har han lärt sig Undercommon? (genom sin far? böcker? befolkningen i Enthalas?)
 - dagen då han fick märket på bakhanden
- Familj
 - Historia om hur Far och Mor blev ett par och gifte sig
 - Far
 - Vad är ingraverat på hans bägge svärd? (några elviska meningar)
 - Lillasyster
 - Hemlighet
 - skriv lite mer om henne
 - [Vision] Vart har hon tagit hän? (DM fråga?)
- Gudinnan Eilistraee
 - bättre översättning (är det ens förståeligt nu?)
- Städerna Enthalas och Themar
 - Enthalas
 - namn på berget?
 - Themar
 - har fler städer dom trade'ar med. Vem/vilka? Vad?
- Vänskapen med Katla
 - hur stor är månstenen Zyn gav Katla?

Old stuff

I staden Enthalas där Zyn bor, blev de anfallna av flera lönnmördare [hans familj överlevde] men många högre uppsatta ledare inom militären hade blivit mördade tillsammans med ett flertal invånare. Detta hände när han var runt 120 år gammal [Zyn kommer säga runt 60 år sedan, för att inte avslöja sin ålder].

De infanteri, scouts, etc, som överlevde fick order om att gå till motattack mot Themar, en Drow stad. De återhämtade sig lite innan de begav av sig mot staden utan att ifrågasätta varifrån denna information kom från

[militären i staden hade fått falsk information om vem som hade attackerat Enthelas. Inga av lönnmördarna dog under attacken, de som sågs hade svarta mantlar med guldiga kanter].

Informationen var om att invändarna i staden Themar hade bedragit deras allians och ljugit om vilken sida de egentligen slogs för.

När Zyn väl hade kommit fram till Themar tillsammans med de andra, spred scouterna ut sig runt staden för att sedan invänta attack-order [ljudet av horn].

I ett stort rum som Zyn lyckades smyga sig in i, fick han syn på, vad han trodde, en kvinnlig militärisk ledare som var ensam i rummet, sittandes på nån typ av tron. Kvinnan såg Zyn samtidigt som han såg henne.

Ledaren ställde sig upp och frågade med en hög röst om vad han gjorde här med sina svärd i högsta hugg. Zyn ignorerade henne och rusade mot henne med ett argt, nästan hatiskt ansikts-uttryck. Kvinnan kastade av sin mantel på tronen/golvet för att kunna röra på sig bättre.

Zyn träffades av hennes svärd och blev av med synen i högra ögat [senare med ett stort ärr över pannan/ögat/kinden].

Efter tagit hennes liv och börjat leta runt i rummet så upptäckte Zyn hennes emblem [insignia] på manteln hon kastade av sig innan, vilket visade sig vara en månskära (emblem för deras allians och städer, endast högt uppsatta har emblem på själva mantlarna).

Efter upptäckten så var det alldeles för sent att stoppa motattacken mot Themar.

Zyn bär (sytt på) hennes emblem på hans mantel för att aldrig glömma vad han har gjort pga. någon hade gett dem falsk information om attacken. Han har spenderat många år på att träna med att upptäcka små detaljer om personer och miljön omkring sig.

Fortfarande inte hittat personen/personerna som gav den falska informationen.