Ivan Tærsk, kvægdriver og håbefuld eventyrer

Ivan er søn af slægten Tærsk, som er en betydningsfuld klan i området omkring Stolpestad. Han er kommende arving til et hovedsæde i slægtens hovedgård, da han nedstammer i lige linje fra Tærsk-slægtens grundlægger, som han er opkaldt efter. Der hviler store forventninger fra slægtens ældste på Ivans skuldre, da han forventes at udrette store ting og blive en ny stor leder.

Slægten Tærsk sender hvert år kvæg til Kejserrigets hovedstad. Hovedstaden er umættelig, og der skal store mængder af forsyninger til for at holde befolkningen mættet og Kejseren tilfreds. Fra Stolpestad udskibes kvæg fra oplandet, og kvæget bringes langs den gamle hærvej til storgårdene uden for Stolpestad. Slægten Tærsk har sin egen storgård uden for Stolpestad, og hvert år føres kvæg fra de fjernere slægtsgårde langs Hærvejen til storgården. Det er en lukrativ branche, og slægten Tærsk er velhavende, men det er vigtigt at beskytte investeringerne og sørge for kvægets sikkerhed.

Sammen udgør I – Ivan, Rapak, Liska, Mistovoi – en del af Tærsk-slægtens unge, håbefulde familiemedlemmer. I er vokset op sammen på storgården, som udvalgte sønner og døtre (fætre og kusiner til hinanden), som forventes at repræsentere slægten, og I er vokset blandt kvæg og heste, oplært i kamp og forhandlinger.

Menneske, Ranger, level 2

STR 16 (+3)	DEX 16 (+3)	CON 14 (+2)	INT 11 (+0)	WIS 12 (+1)	CHR 10 (+0)
AC 15	HP 20	HD 2d10	Initiative +3	Proficiency bonus +2	

Saving Throws: Strength+0; Dexterity+5; Constitution-1; Intelligence+4; Wisdom+2; Charisma+1

Skills: Animal Handling +3; Athletics +5; Stealth +5

Abilities:

- Favored Enemy: Goblins, Trolls
- Natural Explorer: Grassland
- Spell Casting (known spells 2; 1st-level spell slots: 2)
- Fighting Style: Archery (+2 attack with missile weapons)

Spell Casting:

- Spell Save DC 11
- Spell Attack: +3
- Known Spells: Hail of Thorns, Cure Wounds

Combat:

- Slagsværd +5 (1d8+3; med to hænder: 1d10+3)
- Langbue +7 (1d8+3)

Equipment:

Slagsværd, langbue, kogger med 20 pile, nittet lædervams, rygsæk, lanterne, fyrtøj, to flasker olie, sovetæppe, pung med 11 sølvstykker og 2 guldstykker.

Rapak Wowcer af slægten Tærsk, kvægdriver og håbefuld eventyrer

Rapak Wowcer er fra en af de mindre men stadig betydningsfulde familier i Tærsk-slægten, og hendes familie har forventninger til, at hun bliver en stærk og dygtig repræsentant. Allerede nu prøves hun af familien, da hendes forældre er godt oppe i årene, og hun er den ældste af sine søskende, og familien sender hende ud på stadig vigtigere opgaver sammen med hendes slægtninge. Hun vil gerne vise sit værd over for sine fætre og kusiner, så hun om nogle år som familieoverhoved kan sikre sin families plads i slægten.

Slægten Tærsk sender hvert år kvæg til Kejserrigets hovedstad. Hovedstaden er umættelig, og der skal store mængder af forsyninger til for at holde befolkningen mættet og Kejseren tilfreds. Fra Stolpestad udskibes kvæg fra oplandet, og kvæget bringes langs den gamle hærvej til storgårdene uden for Stolpestad. Slægten Tærsk har sin egen storgård uden for Stolpestad, og hvert år føres kvæg fra de fjernere slægtsgårde langs Hærvejen til storgården. Det er en lukrativ branche, og slægten Tærsk er velhavende, men det er vigtigt at beskytte investeringerne og sørge for kvægets sikkerhed.

Sammen udgør I – Ivan, Rapak, Liska, Mistovoi – en del af Tærsk-slægtens unge, håbefulde familiemedlemmer. I er vokset op sammen på storgården, som udvalgte sønner og døtre (fætre og kusiner til hinanden), som forventes at repræsentere slægten, og I er vokset blandt kvæg og heste, oplært i kamp og forhandlinger.

Menneske, Druid, level 2

STR 11 (+0)	DEX 14 (+2)	CON 15 (+2)	INT 9 (-1)	WIS 16 (+3)	CHR 13 (+1)
AC 14	HP 17	HD 2d8	Initiative +2	Proficiency bonus +2	

Saving Throws: Strength+0; Dexterity+2; Constitution+2; Intelligence+1; Wisdom+5; Charisma+1

Skills: Animal Handling+5, Survival+5

Abilities:

- Druidic (druidernes hemmelige sprog)
- Spell Casting (2 cantrips; 3 styk level 1 spell slots)
- Druid Circle: Circle of the Land (grassland; +1 cantrip; natural recovery: 1st-level slot)
- Wild Shape (2 anvendelser pr dag; CR ¼; no swimming or flying)

Spell Casting:

- Spell Save DC 13
- Spell Attack: +5
- Cantrips: Druidcraft, Guidance, Mending
- Prepared Spells: 4 styk: Cure Wounds, Entangle, Fog Cloud, Thunderwave

Combat:

- Krumsabel +4 (1d6+2)
- Slynge +4 (1d4+2)

Equipment:

Slynge, pose med 20 slyngesten, krumsabel, lædervams, helligt segl, rygsæk, sovetæppe, oliekerte, flint & stål, en flaske olie, reb (15 meter), pung med 31 sølvstykker og 2 guldstykker.

Mistivoi Kowar af slægten Tærsk, kvægdriver og håbefuld eventyrer

Mistivoi Kowar er ud af en slægten Tærsks tidligere betydningsfulde familier, men et par generationer med simpel kvægdrift og ingen heroiske gerninger har resulteret i, at familien status blandt de andre familier i slægten er dalet. Mistivois forældre og hans yngre søskende har store forventninger til, at Mistivoi kan genvinde familiens anseelse.

Slægten Tærsk sender hvert år kvæg til Kejserrigets hovedstad. Hovedstaden er umættelig, og der skal store mængder af forsyninger til for at holde befolkningen mættet og Kejseren tilfreds. Fra Stolpestad udskibes kvæg fra oplandet, og kvæget bringes langs den gamle hærvej til storgårdene uden for Stolpestad. Slægten Tærsk har sin egen storgård uden for Stolpestad, og hvert år føres kvæg fra de fjernere slægtsgårde langs Hærvejen til storgården. Det er en lukrativ branche, og slægten Tærsk er velhavende, men det er vigtigt at beskytte investeringerne og sørge for kvægets sikkerhed.

Sammen udgør I – Ivan, Rapak, Liska, Mistovoi – en del af Tærsk-slægtens unge, håbefulde familiemedlemmer. I er vokset op sammen på storgården, som udvalgte sønner og døtre (fætre og kusiner til hinanden), som forventes at repræsentere slægten, og I er vokset blandt kvæg og heste, oplært i kamp og forhandlinger.

Menneske, Rogue, level 2

STR 11 (+0)	DEX 16 (+3)	CON 9 (-1)	INT 15 (+2)	WIS 14 (+2)	CHR 13 (+1)
AC 14	HP 11	HD 2d8	Initiative+2	Proficiency bonus +2	

Saving Throws: Strength+0; Dexterity+5; Constitution-1; Intelligence+4; Wisdom+2; Charisma+1

Skills: Acrobatics+7; Insight+4; Sleight of Hand+5; Stealth+7

Abilities:

- Cunning Action: Bonus action (dash, disengage, hide) i kamp
- Sneak Attack: +1d6 skade (kræver advantage, at ofret er forsvarsløs, eller at ofret er i nærkamp med anden fjende)
- Expertise: Stealth, Acobatics
- Thieves' Cant (hemmelig kode/jargon for tyve at kommunikere med hinanden)

Combat:

- Kortsværd +5 (1d6+3)
- Kortbue +5 (1d6+3)

Equipment:

Kortsværd, kortbue, kogger med 20 pile, lædervams, rygsæk, tyveværktøj, flint & stål, 3 fakler, sovetæppe, reb (15 meter), pung med 16 sølvstykker og 2 guldstykker.

Liska Burik af slægten Tærsk, kvægdriver og håbefuld eventyrer

Liska Burik er ud af en slægten Tærsks gamle og betydningsfulde familier, som er hædret for deres gode købmandsfærdigheder og deres mange økonomiske vindinger for slægten. For Liska er det ikke nok at være ud af en familie kendt for deres gode handler, og hun vil gerne bevise over for resten af slægten, og særligt de fætre og kusiner, som hun ofte færdes med, at hendes familie har heltemod brusende i årene.

Slægten Tærsk sender hvert år kvæg til Kejserrigets hovedstad. Hovedstaden er umættelig, og der skal store mængder af forsyninger til for at holde befolkningen mættet og Kejseren tilfreds. Fra Stolpestad udskibes kvæg fra oplandet, og kvæget bringes langs den gamle hærvej til storgårdene uden for Stolpestad. Slægten Tærsk har sin egen storgård uden for Stolpestad, og hvert år føres kvæg fra de fjernere slægtsgårde langs Hærvejen til storgården. Det er en lukrativ branche, og slægten Tærsk er velhavende, men det er vigtigt at beskytte investeringerne og sørge for kvægets sikkerhed.

Sammen udgør I – Ivan, Rapak, Liska, Mistovoi – en del af Tærsk-slægtens unge, håbefulde familiemedlemmer. I er vokset op sammen på storgården, som udvalgte sønner og døtre (fætre og kusiner til hinanden), som forventes at repræsentere slægten, og I er vokset blandt kvæg og heste, oplært i kamp og forhandlinger.

Menneske, Sorcerer, level 2

STR 14 (+2)	DEX 11 (+0)	CON 15 (+2)	INT 13 (+1)	WIS 9 (-1)	CHR 16 (+3)
AC 10	HP 15	HD 2d6	Initiative +0	Proficiency bonus +2	

Saving Throws: Strength+2; Dexterity+0; Constitution+4; Intelligence+1; Wisdom-1; Charisma+5

Skills: Arcana+3, Deception+5

Abilities:

- Spellcasting (4 cantrips; 3 known spells; Spell Slots: 3 styk level 1)
- Sorcerous Origin (Ginnunbjergene – frostkæmpernes hjem: frosttrolddom, bonus til HP,)
- Font of Magic: Sorcery Points 2

Spellcasting:

- Spell Save DC 13
- Spell Attack: +5
- Cantrips: Blade Ward, Minor Illusion, Ray of Frost
- Known spells: Chromatic Orb, Shield, Witch Bolt

Combat:

- Fægtestav +4 (1d6+2; med to hænder: 1d8+2)
- Daggert +4 (1d4+2)

Equipment:

Fægtestav, daggert, rygsæk, sovetæppe, pung med 26 sølvstykker og 4 guldstykker.