



FÖRFATTAT AV: ELDSJÄLARNAS PÅ RIOTMINDS FORUM

# Rollpersoners belöningar

## Anseende

De som använder sig av ätter får ca. +1 till +10 på anseende eller liknande.

## Björntjänst

Rollpersonerna får hjälp med något som senare visar sig vara mer till problem än till hjälp. Kanske får de ett par skor lagade, sedan visar det sig att skorna ger klåda för skraddaren har använt trollhud.

## Boskap

I andra trådar har maten nämnts som ett problem tja äta bör man annars dör man.

## Engåta

Rollpersonerna får något mystiskt, en gåta, ett pussel eller en kryptisk ledtråd. Kanske kommer de att kunna lösa den i framtiden eller så kan de grunna på den i evighet.

## En hållbake

Ett sätt att pressa någon på pengar eller genom ett mindre trevligt sätt tillskansa sig ett bekvämt tillhåll, titel eller vissa föremål.

## En målning (eller annat konstverk)

Som tack blir rollpersonerna avmålade av en stor konstnär och får sitta stilla i flera dagar för att han ska färdigställa mästerverket på 2x2 meter som de sedan får ta med sig på sin färd. De måste verkligen bli malliga.

## En pakt

Det visade sig att den demon de just lyckats fångsla erbjuder dem alla en pakt (eller kanske bara hon/han som har svagast PSY), en chans att få ta del av alla Blotheims krafter om de bara knyter en "harmlös" pakt.

## En slav

En eller flera stackars slavkvinnor eller slavmän tilldelas rollpersonerna.

## En spådom

En trollkunnig låter någon av rollpersonerna få veta sitt öde. Spådomar är oftast tvetydiga och svåra att tolka, men det kan definitivt sätta myror i huvudet på den som fått veta sin framtid.

## En överraskning

En överraskning helt enkelt

## Eskort/Resa

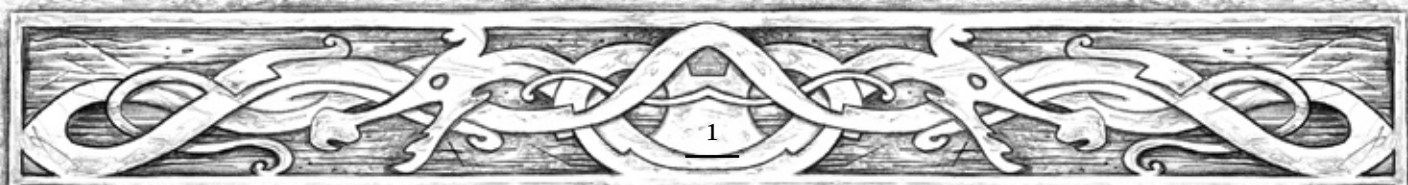
De kan få hjälp att ta sig till önskad plats. Antingen med eskort/ vägvisare, eller t.ex. hästar el fartyg.

## Ett barn eller Arvinge

Som kan föra ens ätt vidare, och är den välsignad av den religiösa överhögheten kan man vinna prestige och ära.

## Ett förbannat föremål

Det magiska föremål de lyckades hitta visade sig vara förbannat. För att bryta förbannelsen måste äventyrarna gå på ytterligare strapatser.





## Något stulet

Efter äventyret visade sig att smycket/vapnet/pengarna de fick var stulet och äventyrarna har nu valet att försöka lämna tillbaka det (och då möjligtvis få en mindre belöning och en tjänst men kanske också bli orättvist kastade i fängelse) eller sälja av det utan att bli uppträckta av den rätta ägarens lakejer.

## Ett husdjur

Det må vara ett drakägg eller en vanlig byracka.

## Ett ovärderligt föremål

Något helt unikt utan magiska eller andra krafter tillfaller rollpersonerna. Endast en kännare av ett extremt smalt område skulle förstå att uppskatta detta föremål men då vara beredd att betala enorma summor för prylen.

## Ett rent samvete

Om rollpersonerna rättar till någonting de ställt till med tidigare.

## Ett tack

Som belöning kan verkligen få rollpersoner ursinniga efter ett långt och mödosamt äventyr

## Evig skuld

Rollpersonerna har åstadkommit något så fantastiskt att de som behövde hjälp lovar att betala tillbaka skulden någon gång i framtiden.

## Frilejd

Rollpersonerna benådas från alla brott som de har eller inte har begått.

## Föremål

Rollpersonerna får något föremål. Kan röra sig om rustningar, vapen eller kläder med någon modifikation som t.ex. minskad vikt för rustningar eller kläder som håller värmen bra.

## Föremål

Samma som ovan fast de är helt normala föremål.

## Gästfrihet

Rollpersonerna får evig gästfrihet på ett värdshus eller i någon stad.

## Hedersgäster

En fest kan ordnas till rollpersonernas ära.

## Helgat föremål

Alla gillar inte magi så en del vill kanske hellre ha ett heligt vapen/föremål.

## Hjälp

Lite som evig skuld, men mer direkt - rollpersonerna får hjälp med något de behöver hjälp med, and that's it.

## Immunitet

Rollpersonerna är helt utom räckvidd för lagens långa arm. Detta innefattar att de ofta slipper betala tull, skatter och att de får mildare straff än normalt. Skulle de däremot tro att de är helt immuna tror de fel. Mord, dråp, rån och kidnappning upphäver immuniteten.

## Ingenting

Det är inte alla som är ärliga/det finns fattiga.

## Kläder och tyger

Spelarna får ta del av de bästa och förnämsta kläder som trakten kan erbjuda. De kan få allt från vackra silkeslena dräkter av en adelsman till rejäla, varma pälsar av byfolket.

## Kunskap

Kunskapen var man kan finna en borttappad bror, en bortrövad hustru, kunskapen om Lydjarlens stulna skatt etc.

## Kärlek

En av rollpersonerna möter kärleken tack vare de äventyr hon/han varit ute på. Kärleken är den finaste belöning någon kan få.

## Land

Rikedom och makt är att äga land. Du kan ha alla pengar i världen men det är först när du omsätter dom till ägor som rikedom verkligen blomstrar. Rollpersonerna kan bli lovade ett mindre område mark där dom kan driva in skatter eller själva driva jordbruk. Kanske innehåller landet något annat viktigt så som järnmalm, en naturlig hamn, skog eller en handelsväg.

## Landområde

Rollpersonerna kan få land i ett ogästvänligt område, som de skall skapa något av, typ som en ny förläning under kungen. Gör denna plats otillgänglig och med mycket svårigheter som måste övervinnas (behöver inte bara vara monster, utan raviner, djupa dalgångar, forsar osv. kan det också vara) innan de anses ha lyckats. Kommer det då dessutom barbarhorder som försöker ta markerna ifrån dem kan det bli fältslag.



## Livsmål uppfyllt

Rollpersonen har fått sitt livsmål uppfyllt. Detta kan vara allt ifrån att hämnas på sin faders mördare till att ha färdigställt bestiarier rollpersonen skrivit på.

## Magiska föremål

Det behöver inte vara något stort.

## Mord

En bandit eller lönnmördare kan om spelarna av någon anledning hjälpt honom/henne lösa att leta reda på spelarnas värsta fiende och försöka mörda honom. Tar spelarna hämnd på den sure värdshusvärden eller avstår de från den makabra tjänsten?

## Ny vän

Rollpersonerna får en vän under äventyret, som bestämmer sig för att följa med gruppen.

## Omnämnd

Rollpersonen omnämns i flera böcker och sånger för en lång tid framöver.

## Pengar

VÄLDIGT originellt och blir tjatigt VÄLDIGT snabbt.

## Prinsessa och halva kungariket

I sann sagoanda så får hjälten gifta sig med kungens dotter och får också ett stort stycke land. Alternativt kan rollpersonen bli erbjuden att gifta sig med uppdragsgivarens son/dotter och få ett stycke land där de kan bli självförsörjande. Förhoppningsvis är dottern/sonen skön att skåda och behaglig att vara med.

## Sagostund

Spelarna får som tack för hjälpen höra en mycket gammal saga berättad av en av traktens skickligaste sagoberättare. Sagan kan ge spelarna en djupare insikt i tillvaron, ett tips om avlägsna skatter eller kanske bara en mysig stund framför brasan.

## Skattkarta

Rollpersonerna får en karta som sägs leda till en stor skatt.

## Stolthet

Om rollpersonerna verkligen är stolta över vad de gjort så är stolthet och riktig belöning. Kan dock göra spelare tjuriga.

## Stuga

Rollpersonerna får en liten stuga med tillhörande lada (kanske även lite djur) som tack.

## Tillit

Då någon behöver en tjänst utförd så är det till rollpersonerna de vänder sig.

## Titel

Rollpersonerna får olika titlar tilldelade sig. Det kan vara t.ex. vara riddare, adelsman, befriare, hjälte, räddare, av... (Namn + "av Osthem")

## Trollvän

Rollpersonerna har på något sätt blivit vän med trollen i en viss skog (Genom att ha räddat, hjälpt dem mm). De lovar att sprida ordet om rollpersonernas vänlighet, och då trollens tungor är de som når längst så kan kanske rollpersonerna få hjälp av dem någon gång i framtiden.

## Träning

Rollpersonen får gratis träning i ett x antal månader/x antal FV

## Varor

Metaller, tyger, mat.

## Verktyg

Tänger, hammare, mejslar, kofot.

## Välsignelse

En präst av hög status väljer att i sin guds namn välsigna spelarna. Ska tur förevigat följa i deras fotspår, eller ska de kanske möta många goda vänner på framtida resor? I Stormes namn kan de få se fram emot många hårda vintrar som härdar dem.

## Ära

De blir kända för sitt mod.

