



Namn	JOCKE
Undertitel	Den Naive Idioten

Ras	Människa
Klass	Krigare
Kön	Man
Ålder	40
Vikt	103 kg
Längd	204 cm
Särskilda drag	Rödhårig

Målsättning	GÖRA ARNE STOLT
-------------	-----------------

Statistik		Naturligt	+ / -
Styrka	STY	12	+2: Svärds slag
Reflexer	REF	9	
Perception	PER	8	
Intelligens	INT	4	+5: Reparera
Visdom	VIS	-	
Uthållighet	UTH	13	
Förmåga att smygga	SMY	5	-2 (Klumpig)
Social kapacitet	SOC	10	+2 (Omtyckt)

Liv	75 + 25
Magi	-
Initiativ	4

Relationer	
ARNE	Hans far och ständige kompanjon
ANNABEL	Bästa vänner sedan två år tillbaka
VILLIANNE	Litar inte alls på
ORWIN	Finner honom vara underhållande

Ägodelar	15 meter långt rep
	Vattenflaska
	5 guldmynt
	En påse kanelbullar
	Bandage (1d6 helande x6)
	Kikare

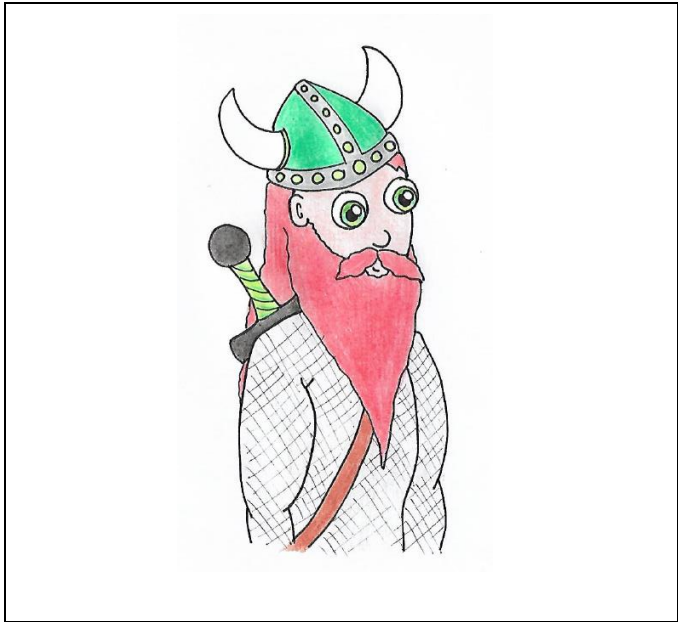
Förmågor	Tursam
	En gång i halvtimmen kan två tärningar användas i valfritt slag
	Reparatör
	+5 (INT) i alla slag för att reparera
	Tjockhudad
	+25 liv

Styrkor	Omtyckt
	+2 (SOC) permanent
	Duktig med svärdet
	+2 (STY) vid alla svärds slag

Svagheter	Klumpig
	-2 (SMY) permanent
	Högljudd
	Blir upptäckt så fort han pratar

Vapen	Svärd (STY)
	1d8 +2 skada
	Silverdolk (STY)
	1d6 +1 skada

Rustning	Ringbrynja
	-1d4 skada mot kroppen
	Sköld (REF)
	- 1d6 skada mot skölden
	Hjälm
	- 1d4 skada mot huvudet



Namn	JOCKE
Undertitel	Den Naive Idioten

Ras	Människa
Klass	Krigare
Kön	Man
Ålder	40
Vikt	103 kg
Längd	204 cm
Särskilda drag	Rödhårig

Målsättning	SÄLJA FÅNGEN SJÄLV OCH TA HELA PRISSUMMAN
-------------	--

Statistik		Naturligt	+ / -
Styrka	STY	12	+2: Svärds slag
Reflexer	REF	9	
Perception	PER	8	
Intelligens	INT	4	+5: Reparera
Visdom	VIS	-	
Uthållighet	UTH	13	
Förmåga att smyga	SMY	5	-2 (Klumpig)
Social kapacitet	SOC	10	+2 (Omtyckt)

Liv	75 + 25
Magi	-
Initiativ	4

Relationer	
ARNE	Hans far och ständige kompanjon
ANNABEL	Bästa vänner sedan två år tillbaka
VILLIANNE	Litar inte alls på
ORWIN	Finner honom vara underhållande

Ägodelar	15 meter långt rep
	Vattenflaska
	5 guldmynt
	En påse kanelbullar
	Bandage (1d6 helande x6)
	Kikare

Förmågor	Tursam
	En gång i halvtimmen kan två tärningar användas i valfritt slag
	Reparatör
	+5 (INT) i alla slag för att reparera
	Tjockhudad
	+25 liv

Styrkor	Omtyckt
	+2 (SOC) permanent
	Duktig med svärdet
	+2 (STY) vid alla svärds slag

Svagheter	Klumpig
	-2 (SMY) permanent
	Högljudd
	Blir upptäckt så fort han pratar

Vapen	Svärd (STY)
	1d8 +2 skada
	Silverdolk (STY)
	1d6 +1 skada

Rustning	Ringbrynja
	-1d4 skada mot kroppen
	Sköld (REF)
	- 1d6 skada mot skölden
	Hjäl
	- 1d4 skada mot huvudet



Namn	ANNABEL
Undertitel	Den Själviska Provokatören

Ras	Människa
Klass	Krigare
Kön	Kvinna
Ålder	19
Vikt	76 kg
Längd	168 cm
Särskilda drag	Ett ärr under ena ögat

Målsättning	SE TILL ATT ALLA FÅR BÄTTRE BETALT
-------------	---

Statistik		Naturligt	+ / -
Styrka	STY	10	+2 (Stark) +2: Yxslag
Reflexer	REF	9	
Perception	PER	10	+2 (Observant)
Intelligens	INT	9	
Visdom	VIS	-	
Uthållighet	UTH	10	
Förmåga att smyga	SMY	8	
Social kapacitet	SOC	5	+3: Charma & Ljuga -1 (Skrytsam)

Liv	75
Magi	-
Initiativ	3

Relationer	
ARNE	Är imponerad av hans intelligens
JOCKE	Bästa vänner sedan två år tillbaka
VILLIANNE	Vill gärna provocera henne
ORWIN	Anser att han är svag

Ägodelar	Ett guldhalsband
	8 guldmynt
	Ett tändstål
	Fotogen
	Ett vattentätt litet tält

Förmågor	Ljuga
	+3 (SOC) när försöka ljuga
	Charma
	+3 (SOC) när försöka charma
	Observant
	+2 (PER) permanent

Styrkor	Stark
	+2 (STY) permanent
	Duktig med yxan
	+2 (STY) vid alla yxslag

Svagheter	Skrytsam
	-1 (SOC) permanent
	Girig
	Om hon kan få mer vill hon ha det

Vapen	Yxa (STY)
	1d10 +2 skada
	Litet svärd (STY)
	1d6 +1 skada

Rustning	Ringbrynja
	-1d4 skada mot kroppen
	Sköld (REF)
	- 1d6 skada mot skölden



Namn	ANNABEL
Undertitel	Den Själviska Provokatören

Ras	Människa
Klass	Krigare
Kön	Kvinna
Ålder	19
Vikt	76 kg
Längd	168 cm
Särskilda drag	Ett ärr under ena ögat

Målsättning	BLI LEDARE OCH STARTA EGET GÄNG
--------------------	--

Förmågor	Ljuga
	+3 (SOC) när försöka ljuga
	Charma
	+3 (SOC) när försöka charma
	Observant
	+2 (PER) permanent

Styrkor	Stark
	+2 (STY) permanent
	Duktig med yxan
	+2 (STY) vid alla yxslag

Svagheter	Skrytsam
	-1 (SOC) permanent
	Girig
	Om hon kan få mer vill hon ha det

Vapen	Yxa (STY)
	1d10 +2 skada
	Litet svärd (STY)
	1d6 +1 skada

Rustning	Ringbrynja
	-1d4 skada mot kroppen
	Sköld (REF)
	- 1d6 skada mot skölden

Statistik		Naturligt	+ / -
Styrka	STY	10	+2 (Stark) +2: Yxslag
Reflexer	REF	9	
Perception	PER	10	+2 (Observant)
Intelligens	INT	9	
Visdom	VIS	-	
Uthållighet	UTH	10	
Förmåga att smyga	SMY	8	
Social kapacitet	SOC	5	+3: Charma & Ljuga -1 (Skrytsam)

Liv	75
Magi	-
Initiativ	3

Relationer	
ARNE	Är imponerad av hans intelligens
JOCKE	Bästa vänner sedan två år tillbaka
VILLIANNE	Vill gärna provocera henne
ORWIN	Anser att han är svag

Ägodelar	Ett guldhalsband
	8 guldmynt
	Ett tändstål
	Fotogen
	Ett vattentätt litet tält



Namn	ARNE
Undertitel	Den Lugne Äldringen

Ras	Människa
Klass	Magiker
Kön	Man
Ålder	76
Vikt	59 kg
Längd	157 cm
Särskilda drag	Saknar ett öra

Målsättning	FÅ ALLA ATT UNDVIKA ATT SLÅSS I BLODIGA KAMPER
--------------------	---

Statistik		Naturligt	+ / -
Styrka	STY	4	
Reflexer	REF	5	+3: Ducka
Perception	PER	8	-2: Halvdöv
Intelligens	INT	10	+3: Snabbtänkt
Visdom	VIS	13	
Uthållighet	UTH	4	
Förmåga att smyga	SMY	7	
Social kapacitet	SOC	10	+2 (Ledarskap)

Liv	45
Magi	150
Initiativ	5

Relationer	
ANNABEL	Som en dotter han försöker fostra
JOCKE	Hans son och ständige kompanjon
VILLIANNE	Tror att hon har en god sida
ORWIN	Vill gärna prata med honom

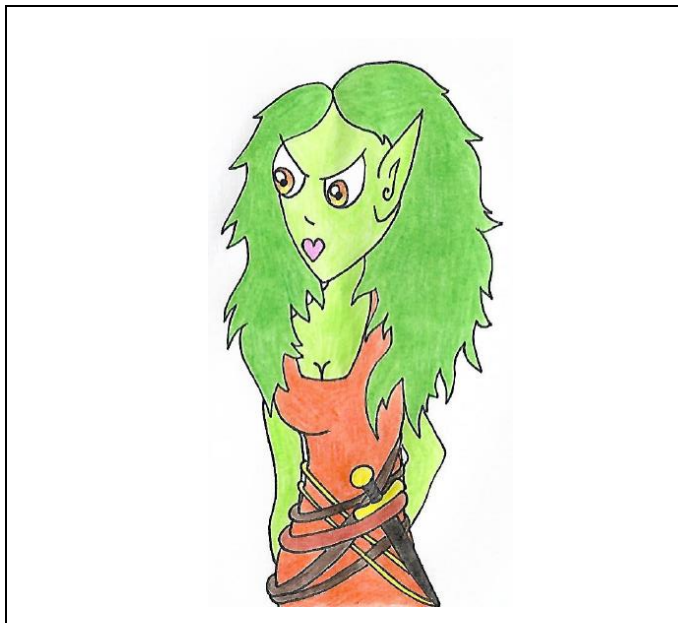
Ägodelar	12 guldmynt
	En vacker promenadkäpp
	En sällsynt bok
	En dolk (REF) 1d4 skada
	En tam duva: Pidgylina
	Salva (1d10 helande x4)

Förmågor	Ducka
	+3 (REF) vid undvikande av skada
	Ledarskap
	+2 (SOC) permanent
	Läsa på läppar
	Kan alltid läsa andras läppar

Styrkor	Snabbtänkt
	+3 (INT) i pressade situationer
	Magiker
	Kan använda magi

Svagheter	Halvdöv
	-2 (PER) gällande hörsel
	Klaustrofobisk
	-3 (ALLT) i trånga utrymmen

Spells	Eldklot (VIS)
	1d10 +2 skada (-25 magi)
	<i>Om misslyckas:</i>
	1d6 skada på 1d4 personer
	Frysa (VIS)
	1d8 skada och fryser en stund (-25 magi)
	<i>Om misslyckas:</i>
	1d4 skada och fryser på 1 d4 personer
	Telekinesis (VIS)
	Kan förflytta föremål med tanken (-25 magi)
	(UTH) avgör tyngd och distans



Namn	VILLIANA
Undertitel	Den Tystlåtna Skuggan

Ras	Alv
Klass	Skurk
Kön	Kvinna
Ålder	129
Vikt	42 kg
Längd	139 cm
Särskilda drag	Saknar höger lillfinger

Målsättning	SE TILL ATT FÅNGEN AVRÄTTAS VID DOMEN
--------------------	--

Statistik		Naturligt	+ / -
Styrka	STY	10	
Reflexer	REF	9	+3 (Smidig) +2: Klättra +2: Dolkslag
Perception	PER	10	
Intelligens	INT	8	
Visdom	VIS	-	
Uthållighet	UTH	8	
Förmåga att smyga	SMY	12	+3: Röra sig ljudl.
Social kapacitet	SOC	4	

Liv	55
Magi	-
Initiativ	1

Relationer	
ARNE	Litar inte på honom
JOCKE	Finner honom vara en idiot
ANNABEL	Vill överglänsa henne
ORWIN	Lojal till fulla mot honom

Ägodelar	6 meter tåligt rep
	3 blad som söver den som äter dem
	3 guldmynt
	4 dyrkar

Förmågor	Härma röster
	Kan härma djur och människor
	Röra sig ljudlöst
	+3 (SMY) när försöker smyga
	Klättra
	+2 (REF) vid klättring

Styrkor	Smidig
	+3 (REF) permanent
	Duktig med dolken
	+2 (REF) vid alla dolkslag
	Kan använda två dolkar samtidigt

Svagheter	Rädd för sitt eget blod
	Blir hysterisk och okontaktbar i 10 minuter vid synen av blodet
	Rädd för vatten
	-3 (ALLT) i vatten

Vapen	Dolk (REF)
	1d6 +2 skada
	Silverdolk (REF)
	1d8 +2 skada

Rustning	Ringbrynja
	-1d4 skada mot kroppen



Namn	VILLIANA
Undertitel	Den Tystlåtna Skuggan

Ras	Alv
Klass	Skurk
Kön	Kvinna
Ålder	129
Vikt	42 kg
Längd	139 cm
Särskilda drag	Saknar höger lillfinger

Målsättning	GÖRA EN EGEN DEAL MED FÅNGEN UTAN ANDRAS VETSKAP
--------------------	---

Statistik		Naturligt	+ / -
Styrka	STY	10	
Reflexer	REF	9	+3 (Smidig) +2: Klättra +2: Dolkslag
Perception	PER	10	
Intelligens	INT	8	
Visdom	VIS	-	
Uthållighet	UTH	8	
Förmåga att smyga	SMY	12	+3: Röra sig ljudl.
Social kapacitet	SOC	4	

Liv	55
Magi	-
Initiativ	1

Relationer	
ARNE	Litar inte på honom
JOCKE	Finner honom vara en idiot
ANNABEL	Vill överglänsa henne
ORWIN	Lojal till fullo mot honom

Ägodelar	6 meter tåligt rep
	3 blad som söver den som äter dem
	3 guldmynt
	4 dyrkar

Förmågor	Härma röster
	Kan härma djur och människor
	Röra sig ljudlöst
	+3 (SMY) när försöker smyga
	Klättra
	+2 (REF) vid klättring

Styrkor	Smidig
	+3 (REF) permanent
	Duktig med dolken
	+2 (REF) vid alla dolkslag
	Kan använda två dolkar samtidigt

Svagheter	Rädd för sitt eget blod
	Blir hysterisk och okontaktbar i 10 minuter vid synen av blodet
	Rädd för vatten
	-3 (ALLT) i vatten

Vapen	Dolk (REF)
	1d6 +2 skada
	Silverdolk (REF)
	1d8 +2 skada

Rustning	Ringbrynja
	-1d4 skada mot kroppen



Namn	ORWIN
Undertitel	Den Entusiastiske Optimisten

Ras	Alv
Klass	Jägare
Kön	Man
Ålder	166
Vikt	49 kg
Längd	143 cm
Särskilda drag	Har ett väl igenkännbart skratt

Målsättning	RÄDDA ALLA I NÖD, ALLTID
--------------------	-------------------------------------

Statistik		Naturligt	+ / -
Styrka	STY	7	
Reflexer	REF	10	+2: Bågslag
Perception	PER	9	+2 (Uppmärksam) +2: Lyssna
Intelligens	INT	4	+5: Sätta fällor
Visdom	VIS	-	
Uthållighet	UTH	8	
Förmåga att smyga	SMY	11	
Social kapacitet	SOC	12	+2: Övertalning -5: Ljuga

Liv	50
Magi	-
Initiativ	2

Relationer	
ARNE	Tycker han är för långsam
JOCKE	Gillar att lura honom
ANNABEL	Finner henne vara egoistisk
VILLIANA	Finner henne vara enastående

Ägodelar	Lykta med tändstål
	Läkande ört (1d4 helande x6)
	6 guldmynt
	Liten fickkniv med korkskruv

Förmågor	Sätta fällor
	+5 (INT) när sätter fällor
	Lyssna
	+2 (PER) vid lyssnande
	Övertalning
	+2 (SOC) vid övertalning

Styrkor	Uppmärksam
	+2 (PER) permanent
	Duktig med bågen
	+2 (REF) vid alla bågslag

Svagheter	Hämndlysten
	Kan inte förlåta om någon felar honom
	Kan inte ljuga
	-5 (SOC) vid försök att ljuga

Vapen	Pil (x20) och båge (REF)
	1d8 +1 skada
	Silverpil (x8) och båge (REF)
	1d12 +2 skada

Rustning	Ringbrynja
	-1d4 skada mot kroppen



Namn	ORWIN
Undertitel	Den Entusiastiske Optimisten

Ras	Alv
Klass	Jägare
Kön	Man
Ålder	166
Vikt	49 kg
Längd	143 cm
Särskilda drag	Har ett väl igenkännbart skratt

Målsättning	SÄLJA FÅNGEN TILL LEIYRA
--------------------	---------------------------------

Statistik		Naturligt	+ / -
Styrka	STY	7	
Reflexer	REF	10	+2: Bågslag
Perception	PER	9	+2 (Uppmärksam) +2: Lyssna
Intelligens	INT	4	+5: Sätta fällor
Visdom	VIS	-	
Uthållighet	UTH	8	
Förmåga att smyga	SMY	11	
Social kapacitet	SOC	12	+2: Övertalning -5: Ljuga

Liv	50
Magi	-
Initiativ	2

Relationer	
ARNE	Tycker han är för långsam
JOCKE	Gillar att lura honom
ANNABEL	Finner henne vara egoistisk
VILLIANA	Finner henne vara enastående

Ägodelar	Lykta med tändstål
	Läkande ört (1d4 helande x6)
	6 guldmynt
	Liten fickkniv med korkskruv

Förmågor	Sätta fällor
	+5 (INT) när sätter fällor
	Lyssna
	+2 (PER) vid lyssnande
	Övertalning
	+2 (SOC) vid övertalning

Styrkor	Uppmärksam
	+2 (PER) permanent
	Duktig med bågen
	+2 (REF) vid alla bågslag

Svagheter	Hämndlysten
	Kan inte förlåta om någon felar honom
	Kan inte ljuga
	-5 (SOC) vid försök att ljuga

Vapen	Pil (x20) och båge (REF)
	1d8 +1 skada
	Silverpil (x8) och båge (REF)
	1d12 +2 skada

Rustning	Ringbrynja
	-1d4 skada mot kroppen



Namn	ARNE
Undertitel	Den Lugne Äldringen

Ras	Människa
Klass	Magiker
Kön	Man
Ålder	76
Vikt	59 kg
Längd	157 cm
Särskilda drag	Saknar ett öra

Målsättning	SE TILL ATT BARA MÄNNISKORNA FÅR TA DEL AV BELÖNINGEN
--------------------	--

Statistik		Naturligt	+ / -
Styrka	STY	4	
Reflexer	REF	5	+3: Ducka
Perception	PER	8	-2: Halvdöv
Intelligens	INT	10	+3: Snabbtänkt
Visdom	VIS	13	
Uthållighet	UTH	4	
Förmåga att smyga	SMY	7	
Social kapacitet	SOC	10	+2 (Ledarskap)

Förmågor	Ducka
	+3 (REF) vid undvikande av skada
	Ledarskap
	+2 (SOC) permanent
	Läsa på läppar
	Kan alltid läsa andras läppar

Styrkor	Snabbtänkt
	+3 (INT) i pressade situationer
	Magiker
	Kan använda magi

Svagheter	Halvdöv
	-2 (PER) gällande hörsel
	Klaustrofobisk
	-3 (ALLT) i trånga utrymmen

Liv	45
Magi	150
Initiativ	5

Relationer	
ANNABEL	Som en dotter han försöker fostra
JOCKE	Hans son och ständige kompanjon
VILLIANNE	Tror att hon har en god sida
ORWIN	Vill gärna prata med honom

Spells	Eldklot (VIS)
	1d10 +2 skada (-25 magi)
	<i>Om misslyckas:</i>
	1d6 skada på 1d4 personer
	Frysa (VIS)
	1d8 skada och fryser en stund (-25 magi)
	<i>Om misslyckas:</i>
	1d4 skada och fryser på 1 d4 personer
	Telekinesis (VIS)
	Kan förflytta föremål med tanken (-25 magi)
	(UTH) avgör tyngd och distans

Ägodelar	12 guldmynt
	En vacker promenadkäpp
	En sällsynt bok
	En dolk (REF) 1d4 skada
	En tam duva: Pidgylina
	Salva (1d10 helande x4)