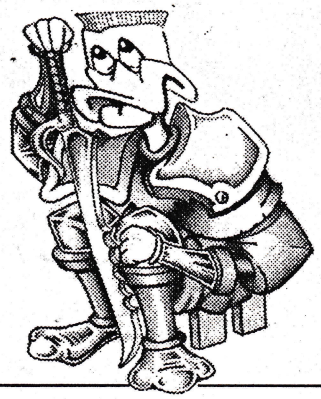
Donald Dacke



Den ärofulle Donald av släkten Dacke är en Humakti-lord av hög rang. Han är general i kungens eget livgarde och extremt royalistisk. Kungen är naturligtvis heligt utvald till sitt ämbete och bör äras och hyllas på alla sätt. Han är väldigt proanka och blir totalt vansinnig på folk ser nedvärderande på ankorna, deras nation och traditioner.

Donald är väldigt stolt och sköter alla uppgifter han tilldelas med minitiuös noggrannhet. Det är inte helt ovanligt att han tar sina uppgifter och överordnades ord på alltför stort allvar, och han har mer än en gång tilldelats epitetet "övernitisk".

Donald föddes som första sonen i den fattigaste av Dackesläktens familjer och har verkligen fått jobba sig nerifrån och uppåt. Först tog han värvning i Duckpoints armé och i samma veva stötte han också på Humakt-kulten som han snabbt fascinerades av, och ända sedan dess har han varit en trogen dyrkare. Han har nu stigit till lord-status.

Donald Dacke tar religionen på största allvar och kultens asketiska livssyn genomsyrar hela hans liv. Han lever enkelt, tränar mycket, går regelbundet på bönemöten och offerfester. Han har blivit tillsagd av guden att aldrig ljuga, och det är något han håller stenhårt på. Han står inte ens ut när personer i hans omgivning ljuger, utan känner att han måste tillrättavisa dem genom att säga sanningen till den som har blivit förd bakom ljuset.

Normalt sett är Donald väldigt lugn, samlad och koncentrerad, men vid upprepade provokationer kan han totalt förlora fattningen och verkligen bli ett hot för sin omgivning. En hämningslös Donald vill inte ens det tuffaste troll smaka på. Efter sina vredesutbrott känner han sig alltid otroligt skyldig och måste rättfärdiga sig inför guden på något sätt.

Donald är en born optimist. Om han märker tecken på modfälldhet hos folk i sin omgivning känner han att han måste peppa upp dem lite. En liten marschsång eller några uppmuntrande ord brukar alltid funka...

I stridsfrågor är han alltid för att planera upp alla aktioner ordentligt och genomföra dem efter order. Han vill gärna ta befälet i alla farliga situationer eftersom han anser sig var bäst lämpad att sköta dem. Om folk sedan inte rättar sig efter den överrenskomna stridsordningen kan han lätt bli desperat och tappa fattningen. Han är annars helt orädd inför så gott som all fara när det gäller schysst strid, och skulle aldrig vända en motståndare ryggen, såvida det inte luktade säker död på grund av oschyssta odds eller om motståndarna använder "orena" metoder.

STR	14	DMG mod.	–	Hit Points	-0
CON	17	Move rate	2		-2
SIZ	8	DEX SR	2		
INT	14	SIZ SR	3	Magic Pts	-0
POW	[illegible]	Melee SR	5		
DEX	18				
APP	6				

Location	Melee	Missile	AP	Hit Points
R leg	1–4	1–3	8	
L leg	5–8	4–6	8	
Abdomen	9–11	7–10	8	
Chest	12	11–15	8	
R Arm	13–15	16–17	8	
L Arm	16–18	18–19	8	
Head	19–20	20	8	

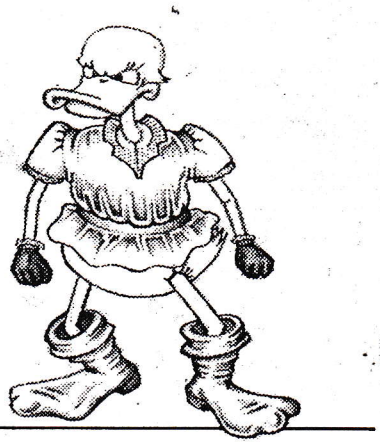
Weapons	SR	A%	P%	Damage	AP
2H Bast. Sword	7	131	96	1D10+1	18
Broadsword	7	98	78	1D8+1	10
Dagger	8	105	69	1D4+2	6
Heater Shield	8	52	93	1D6	12
Throwing Dart	2/7	70	–	1D6	–

AGILITY		KNOWLEDGE		PERCEPTION	
Boat	40	Animal Lore	21	Listen	59
Climb	52	Craft	28	Scan	69
Dodge	61	Evaluate	21	Search	49
Jump	40	First Aid	93	Track	28
Ride	10	Human Lore	28		
Swim	102	Mineral Lore	21	**STEALTH**	
Throw	63	Plant Lore	21	Hide	30
		Read/Write	10	Sneak	30
COMMUNICATION		Shiphandling	0		
Bargain	24	World Lore	26	**MAGIC**	
Fast Talk	44			Ceremony	51
Orate	30	**MANIPULATION**		Enchant	39
Sing	0	Conceal	92	Summon	12
Speak		Devise	21	Duration	0
– Sartarite	49	Sleight	21	Intensity	0
– Tarshite	20			Multispell	0
– Tradetalk	23			Range	0

Spells: Spirit (65%) Heal 5, Protection 3, Strength 1, Disruption (1), Fireblade (4).
Divine (90%) Truesword x 1, Berserk x 1 Shield x 3.

Equipment: Chainmail Shirt & Padding, Hvy Helmet, Weapons, 10 Darts.
Note: Rolls 1D10 for Divine Intervention.

Alexej Lukos



Alexej är en av kung Kväk av Duckpoints ambassadörer och brukar ofta leda diplomatiska expeditioner till andra hov eller andra för riket intressanta personer. Han växte upp i en adlig familj och har alltid levt ett priviligierat liv. Han har väldigt lätt för att röra sig i det övre sociala skiktet, men har ingeting till övers för samhällets mindre lyckligt lottade. Framför allt är han väldigt noga med etikett, och måste jämt påpeka för "lägre stående" som han tvingas att umgås med hur de ska bete sig. Han kräver alltid respekt från de han träffar, såvida de inte är väldigt mycket "högre" än honom själv.

Han blir lätt auktoritär och försöker överföra sina egna värderingar på folk i hans omgivning, med hjälp av sin oljade tunga. Dessutom är han ganska otålig och har jämt grejer på gång, folk han måste prata med, dealar han måste fixa o s v.

Alexej är född med en onaturlig portion tur. Han råkar alltid ut för osannolika sammanträffaden som faller ut till hans fördel. Det tycks inte vara något slut på alla arv som kommer in när han är i drastiskt behov av pengar, folk som blir sjuka eller faller ifrån när de slåss om någon eftertraktad position etc.

Alexej har under sina många år som diplomat lyckats kapa åt sig titeln Gyllentunga inom Issaries-kulten, som han tillhör. Religion är han egentligen inte så intresserad av, men han inser att kulten ger honom en plattform för att skaffa sig större makt.

Förutom kulten har han också börjat engagera sig i en hemlig adelssekt som sedan länge har planerat att störta den sittande kungen. Alexej inser naturligtvis att det här uppdraget är hans stora chans för att ta makten inom sekten och kanske till och med sno åt sig tronen!?! Kunde han bara lägga fjädrarna på ägget själv skulle det kunna användas för en liten utpressning mot en viss herr Kväk...

Nu har han i alla fall blivit utsedd till ledare för den här expeditonen och han tänker minsann styra den dit han vill. De där töntiga krigarna verkar ju inte vara så svåra att prata bort, och även om magikern är lite slug kan han nog inte heller vara för svår att få på sin sida...

När det gäller strid är Alexej Lukos väldigt försiktig. Han är inte helt oäven med värja eller stav (som han lärt sig hantera enbart eftersom det anses passande inom Issaries-kulten), men han undviker beväpnad konflikt så länge det går och låter näbben göra jobbet istället. Han skulle aldrig slåss till döden, utan om överhängande livsfara hotar är det apostlahästarna eller ett desperat "Jag ger mig! Ät *honom* istället!" som gäller.

STR	8	**DMG mod.**	–	**Hit Points**	
CON	13	**Move rate**	2		
SIZ	7	**DEX SR**	3		
INT	17	**SIZ SR**	3	**Magic Pts**	
POW	16	**Melee SR**	6		
DEX	12				
APP	12				

Location	Melee	Missile	AP	Hit Points
R leg	1–4	1–3	3	
L leg	5–8	4–6	3	
Abdomen	9–11	7–10	5	
Chest	12	11–15	5	
R Arm	13–15	16–17	5	
L Arm	16–18	18–19	5	
Head	19–20	20	2	

Weapons	SR	A%	P%	Damage	AP
Shortsword	8	72	63	1D6+1	10
Quarterstaff	7	80	78	1D8	8
Dagger	9	49	36	1D4+2	6
Sling	3	40	–	1D8	–

AGILITY		**KNOWLEDGE**		**PERCEPTION**	
Boat	46	Animal Lore	15	Listen	69
Climb	28	Craft	17	Scan	43
Dodge	36	Evaluate	95	Search	60
Jump	28	First Aid	17	Track	20
Ride	0	Human Lore	48		
Swim	92	Mineral Lore	25	**STEALTH**	
Throw	45	Plant Lore	25	Hide	30
		Read/Write	40	Sneak	30
COMMUNICATION		Shiphandling	0		
Bargain	86	World Lore	29	**MAGIC**	
Fast Talk	78			Ceremony	49
Orate	60	**MANIPULATION**		Enchant	21
Sing	14	Conceal	22	Summon	16
Speak		Devise	20	Duration	0
– Sartarite	72	Sleight	44	Intensity	0
– Lunar	46			Multispell	0
– Tradetalk	60			Range	0

Spells: Spirit (80%) Protection 4, Mobility 3, Glue 2, Glamour 3, Befuddle (2), Heal 3. Divine (90%) Create Market x 1, Lock x 1, Passage x 1, Spell Trading x 1, Heal Wound x 1, Worship Issaries x 1.

Equipment: Ringmail Jacket, Leather Cap, Cuirbouilli Greaves, Weapons, 40 Ornate Slingstones, Assorted gems (10-100 P/gem).

Morgus Magus

Morgus är en av de mer framstående magikerna i Duckpoint, och han har tjänstgjort vid kung Kväks hov så länge folk kan minnas. Han sitter med i rikets magikerråd, som länge har ogillat den sittande kungen och hans skepsis mot sorcery, och funderat på hur de skulle kunna avsätta honom.

Det kungliga ägget som nu har försvunnit är magikergillet mycket intresserade av eftersom det är så magiskt laddat, och skulle kunna användas i många intressanta ritualer.

Hans långa tid som magiker har gjort Morgus extremt cynisk och desillusionerad. Magiker har ju ganska svårt att dra jämnt, och han har gång efter annan fått försvara sig och sitt ämbete från makthungriga uppkomlingar. Dessutom vet han att magiker alltid vinner över hetlevrade krigare i längden. Det gäller bara att bida sin tid och nära sitt hämndbegär...

Och det gör han. Morgus är långsint, och en oförätt går aldrig obetald. Han är också väldigt grinig och hatar verkligen att folk lägger sig i hans angelägenheter. Han bryr sig inte om vad andra håller på med och imponeras sällan av andras bedrifter, utan pikar dem istället så fort de misslyckas med något.

Det enda som intresserar, ja rent av fascinerar, honom är magi, i alla dess former. Formler, magiska prylar, helgade saker... allting bör undersökas och bemästras.

Eftersom han tycker att det som inte har med magi att göra är så förbålt ointressant har folk svårt för att inte uppfatta honom som en djävla pessimist, när han hela tiden går omkring och fäller kommentarer om deras oduglighet och om att de aldrig kommer att klara sig utan starkare magiska krafter.

Enda sättet man kan få honom att lätta upp är om man berömmer hans väldiga begåvning när det gäller magi, och smörar riktigt för honom. Då kan han vara villig att hjälpa till lite för någon annans bästa och inte bara för gruppens eller hans egen skull.

Han skulle inte ha något emot att han och hans medhjälpare blev de enda överlevande när ägget äntligen var i hamn. Får han en chans kan han mycket väl offra de andra när han själv har ryggen fri och ägget i handen...

Eftersom Morgus väcktes mitt i natten när han kallades iväg på sitt nuvarande uppdrag har han inte speciellt mycket av sina magiska föremål med sig. Bara sin favoritstav och bältesspännet.

Morgus familiar dog för ett kort tag sedan i strid med en annan magiker, och han har inte hunnit skaffa någon ny ännu.

STR	4	**DMG mod.**	-1D4	**Hit Points**	
CON	9	**Move rate**	2		
SIZ	6	**DEX SR**	3	**Magic Pts**	
INT	17	**SIZ SR**	3		
POW	19	**Melee SR**	6		
DEX	13	**Free INT**	15		
APP	2				

Location	Melee	Missile	AP	Hit Points
R leg	1–4	1–3	1	
L leg	5–8	4–6	1	1
Abdomen	9–11	7–10	1	
Chest	12	11–15	1	10
R Arm	13–15	16–17	1	
L Arm	16–18	18–19	1	
Head	19–20	20	1	

Weapons	SR	A%	P%	Damage	AP
Staff (1H)	8	58	30	1D6–1D4	5
Dagger	9	49	32	1D4+2–1D4	6

AGILITY		**KNOWLEDGE**		**PERCEPTION**	
Boat	40	Animal Lore	70	Listen	40
Climb	28	Craft	40	Scan	38
Dodge	14	Evaluate	43	Search	39
Jump	26	First Aid	71	Track	20
Ride	0	Human Lore	72		
Swim	84	Mineral Lore	51	**STEALTH**	
Throw	40	Plant Lore	80	Hide	30
		Read/Write	78	Sneak	15
COMMUNICATION		Shiphandling	0		
Bargain	45	World Lore	69	**MAGIC**	
Fast Talk	41			Ceremony	101
Orate	60	**MANIPULATION**		Enchant	89
Sing	0	Conceal	30	Summon	79
Speak		Devise	61	Duration	93
– Sartarite	81	Sleight	59	Intensity	102
– Tarshite	43			Multispell	67
– Tradetalk	65			Range	99

Spells: Sorcery: Damage Resistance 93%, Venom 89%. In staff: Damage Boosting 65%, Haste 61%, Mystic Vision 73%, Glow 49%, Animate (wood) 59%. In belt buckle: Spell resistance 51%, Skin of Life 61%.

Equipment: Magic staff (spell matrixes, 21 MP storage in regenerating crystal), Magic belt buckle (spell matrixes), Thick cloak (1 AP), various magical components, 20 Wheels.

Crystal MPs:

Ogmius von Damm

Ogmius är ett märkligt levnadsöde. Han föddes i en adlig familj i Duckpoint, och hade ett ombonat liv i lyx att se fram emot, men redan före initieringen i vuxenlivet rymde han och försvann i väg med ett gäng laglösa svartankor österut till det karga och solbrända Prax. Där träffade han på nomadfolken och anpassade sig till deras hårda kultur. Han mötte också de kaosbekämpande Storm Bull-krigarna som han beundrade enormt för deras stora mod och oräddhet inför kaosvarelserna som förpestar slätterna.

Han lyckades till slut imponera på dem tillräckligt för att bli upptagen som medlem i kulten. Efter några år i Prax började han längta hem och samlade ihop ett rövargäng för att bege sig västerut igen. De färdades genom södra Sartar, gjorde en avstickare till trollskogarna, fortsatte söderut till det heliga landet och tog sig sedemera norrut igen, upp till Duckpoint. Under de åren skaffade han sig ett rejält rykte i de trakterna som fruktansvärd krigare och bärsärk. Gänget överföll nästan alltid sina fiender på natten, insmorda i lera och stridsmålade med vit färg. De kallades efter det för "spökkrigarna".

Men nu har han hållit sig i trakterna runt Uppmarksträsken ett bra tag och har någotsånär återanpassat sig till Anklands relativt civiliserade kultur. Hans rövarband har gjorts om till ett legoförband som kungen har använt ganska frekvent för att stilla gränsoroligheter.

Ogmius har ett ganska hett temperament, och kan svänga från överglad till stenförbannad och tillbaka igen på fem minuter. Han är inte direkt långsint och går inte och grunnar på gammalt groll. Han lever dag för dag.

Han kan vara ganska hänsynslös och driver gärna med svagare individer. För att respekteras av Ogmius måste man verkligen imponerna på något sätt, annars duger man bara att trampas på. Han försöker dessutom imponera på alla andra, ständigt. Där han fick lära sig hur livet skulle levas fick man ju verkligen visa hur nyttig man var för gruppen, annars dumpades man vid första tillfälle.

Ogmius bryr sig absolut inte om vett och etikett och gör vad som faller honom in. Han är rastlös, och om folk runt honom segar sig struntar han helt enkelt i dem och tar sig för något på egen hand.

Han älskar att slåss, och får han inte "bonka" på ett tag blir han rastlös. Då är det lätt att han börjar gruffa med sina reskamrater och kanske leta efter lite småbråk.

Genom sina år i Prax har han också lärt sig betydelsen av att vara slug, och han kastar sig inte handlöst in i fighter han inte kan vinna, utan försöker alltid dra nytta av omgivningen eller omständigheterna.

Han är väldigt intresserad av kvinnor, och kurtiserar det mesta kurviga och fjäderbeklädda han stöter på, villigt eller inte.

STR	13	**DMG mod.**	–	**Hit Points**	☐☐
CON	18	**Move rate**	2		☐☐☐☐/☐☐☐
SIZ	7	**DEX SR**	2		☐☐☐☐
INT	15	**SIZ SR**	3	**Magic Pts**	☒☒ full
POW	12	**Melee SR**	5		☒☒☒☒☒☒☒
DEX	18				☐☐☐
APP	3				

Location	Melee	Missile	AP	Hit Points
R leg	1–4	1–3	6	☐☐☐☐☐
L leg	5–8	4–6	6	☐☐☐☐☐ borta
Abdomen	9–11	7–10	5	☐☐☐☐☐
Chest	12	11–15	5	☐☐☐☐☐☐
R Arm	13–15	16–17	6	☐☐☐☐
L Arm	16–18	18–19	6	☐☐☐☐
Head	19–20	20	7	☐☐☐☐☐

-40 på anfall

Weapons	SR	A%	P%	Damage	AP
Hvy Mace (RH)	7	102	61	1D10	10
Scimitar (LH)	7(10)	90	73	1D6+2	10
Great Axe	6	76	46	2D6+2	10
Comp. Bow	2/7	74	–	1D8+1	–

AGILITY		**KNOWLEDGE**		**PERCEPTION**	
Boat	48	Animal Lore	20	Listen	65
Climb	48	Craft	30	Scan	70
Dodge	50	Evaluate	20	Search	42
Jump	32	First Aid	49	Track	59
Ride	23	Human Lore	26	Sense Chaos	61
Swim	101	Mineral Lore	20	**STEALTH**	
Throw	71	Plant Lore	20	Hide	60
		Read/Write	0	Sneak	62
COMMUNICATION		Shiphandling	0		
Bargain	48	World Lore	23	**MAGIC**	
Fast Talk	49			Ceremony	30
Orate	20	**MANIPULATION**		Enchant	0
Sing	0	Conceal	55	Summon	0
Speak		Devise	20	Duration	0
– Sartarite	48	Sleight	30	Intensity	0
– Praxian	32			Multispell	0
– Tradetalk	25			Range	0

Spells: Spirit (60%) Heal 5, Fanaticism (1), Protection 4, Bludgeon 3, Shimmer 2. Divine (90%) Berserk x 1, Face Chaos x 1.

Equipment: Ringmail Vest, Lamellar Greaves & Vambraces, Hvy Helmet+Hide, Weapons, 20 Arrows, 2 Doses Blade Venom Pot. 10 (coates 2 ordinary weapons or 10 arrows).

Lobo Bolster

Sällan har världen skådat en så harmlös person som Lobo Bolster. Han är lite blek i fjädrarna, smal och ganska blyg och försynt. Han är son till en av ståthållarna vid kung Kväks hov, och har ägnat hela sitt liv åt att studera, hjälpa sin far vid olika tillställningar och att vara duktig och nyttig på alla möjliga sätt. Tills den dag för ett år sedan då hans värld ställdes på ända.

Hela familjen var på idyllisk utflykt öster om Duckpoint när plötsligt en enorm varg kom framrusande ur den täta skogen och tuggade sönder mamma, pappa och syskonen, och lämnade lille Lobo svårt rispad. Men Lobo dog inte. Hans sår läktes onaturligt snabbt och några dagar senare kunde han ta sig tillbaka till Duckpoint för egna plattfötter.

Med tiden märkte han hur han blev uthålligare och spänstigare, och hur hans kväkningar fick en något djupare och vassare ton. Efter denna andra pubertet började han också känna en stark dragning till månen, och kunde sitta hela kvällar och insupa dess livgivande röda ljus. Så en kväll vid fullmåne hände det. Han började må illa, svettades kraftigt. En stark smärta spred sig i kroppen och han kastade sig sprattlande till marken när han kände hur han började ändra form. Näbben blev till en kraftig käft med rakbladsvassa huggtänder, benen och armarna växte sig tredubbelt kraftiga och långa, och sylvassa klor började sticka fram under den kraftiga päls som ersatte fjäderdräkten.

När han vaknade till sans nästa morgon fick han höra nyheten. Under natten hade en vargliknande best plockat, lemlästat och mördat fyra fredliga nattvandrare och en stadsvakt.

Sedan dess har Lobo blivit allt skyggare och allt mer sällan lämnat palatsets skyddande murar. Han har mer och mer lärt sig att kontrollera sina förvandlingar, men kan inte själv välja att anta vargform. Det gör han bara när han blir väldigt provocerad eller när det är fullmåne. Han minns aldrig vad han tar sig för i vargform, och får alltid grava ångestanfall varje gång det inträffar. Om någon börjar bråka med honom försöker han alltid avstyra det till varje pris, men det är ju inte precis alltid han lyckas. En av lärarna på palatsskolan mördades under mystiska omständigheter i höstas...

Eftersom han blivit mer och mer introvert har han tytt sig mer och mer till sina studier, och på sistone dessutom påbörjat magistudier hos en av hovmagikerna. Han har inte kommit så långt än, men hoppas kunna komma på något magiskt sätt att bli av med sin "förbannelse", inom sinom tid.

När det gäller historien med kungaägget har hans majestät Kväk på grund av Lobos långa och trogna tjänsteår i palatset bett honom att hålla koll på de andra så att de inte har något fuffens för sig och verkligen för ägget med sig tillbaka till honom. Han har fått en välfodrad ryggsäck av kungen för att bära ägget i när de väl får tag på det. Han har också fått en magisk medaljong av kungen för att skydda sig med, eftersom han till skillnad från de andra inte är lika rustad för strid.

Lobo Bolster ger alltid ett ganska värnlöst och oskyldigt intryck, men har samtidigt en ganska mystisk air om sig. Det brukar ofta verka som om han vet mer än han säger... Han är väldigt observant och har ett gott minne. Är ständigt på sin vakt över sin omgivning. Han pratar sällan mycket, förrutom när det gäller rena fakta, som han kan rabbla en god harrang av om de flesta saker, och tystnar direkt om han blir avbruten.

Han har det sista året blivit allt svagare för alkohol, och bär nästan ständigt en liten plunta med sig. När han blir ordentligt full har han ibland hörts yttra vissa kommentarer om "så här stora huggtänder" och "han kan hoppa ungefär så här långt" och "han är det farligaste monster ni någonsin stött på"...

STR	6	**DMG mod.**	-1D4	**Hit Points**	☐☐
CON	15	**Move rate**	2		☐☐☐☐☐☐☐
SIZ	4	**DEX SR**	2		
INT	15	**SIZ SR**	3	**Magic Pts**	☐☐
POW	16	**Melee SR**	5		☐☐☐☐☐☐☐
DEX	17	**Free INT**	12		☐☐☐☐☐☐☐
APP	10				

Location	Melee	Missile	AP	Hit Points
R leg	1–4	1–3	2	☐☐☐
L leg	5–8	4–6	2	☐☐☐
Abdomen	9–11	7–10	2	☐☐☐
Chest	12	11–15	2	☐☐☐☐
R Arm	13–15	16–17	2	☐☐☐
L Arm	16–18	18–19	2	☐☐☐
Head	19–20	20	2	☐☐☐

Weapons	SR	A%	P%	Damage	AP
Shortsword	7	53	41	1D6+1–1D4	10
Sling	2	50	–	1D8	–
Buckler	8	20	54	1D4–1D4	8

AGILITY		**KNOWLEDGE**		**PERCEPTION**	
Boat	50	Animal Lore	42	Listen	49
Climb	41	Craft	21	Scan	42
Dodge	28	Evaluate	39	Search	61
Jump	28	First Aid	32	Track	21
Ride	0	Human Lore	69		
Swim	99	Mineral Lore	48	**STEALTH**	
Throw	42	Plant Lore	49	Hide	28
		Read/Write	47	Sneak	42
COMMUNICATION		Shiphandling	0		
Bargain	26	World Lore	23	**MAGIC**	
Fast Talk	44			Ceremony	39
Orate	19	**MANIPULATION**		Enchant	20
Sing	39	Conceal	20	Summon	0
Speak		Devise	20	Duration	21
– Sartarite	61	Sleight	33	Intensity	31
– Kethealan	31			Multispell	0
– Tradetalk	40			Range	20

Spells: Sorcery: Treat wounds 33%, Hinder 30%, Venom 26%.

Equipment: Padded clothing, Medallion (matrix: Shield x 4), 22 Wheels, Weapons, 40 Slingstones.