



STYGGELSEN

ETT SAGA-ÄVENTYR NÅGONSTANS I SÖDRA ALBION

Detta är ett litet äventyr där spelledaren själv kan anpassa motståndet efter det antal spelare som är med i äventyret. Gör detta genom att lägga till, ta bort eller modifiera de illvättar och andra elakingar som dyker upp under spelets gång. Det är tänkt som ett introduktionsäventyr till Saga, både för den som aldrig spelat rollspel innan, och för mer erfarna spelare.

Bakgrund

Det är sensommar och varmt i Albion.

Rollpersonerna befinner sig på resande fot på en ganska stor landsväg västerut. Man har varit på olika håll och av olika anledningar, men strålat samman på vägen för att hålla sällskap och för att man tillsammans blir ett svårare mål för de rövarband man har hört stryker omkring i skogarna. De senaste nätterna innan äventyret börjar har de dessutom blivit anfallna av illvättar. Ingen har blivit skadad och vättarna har med lätthet drivits på flykten, men först efter att ha snattat åt sig småsaker från rollpersonernas packning.

På kvällen så närmar man sig en liten by som heter Dunned och som ligger invid vägen. Byn består av ett mycket litet antal hus och ett lite större värdshus där spelarna kan övernatta.

En liten bit norr om byn ligger en gammal borgruin som tagits över av illvättar. Illvättarna blev naturligtvis en plåga för byborna som ville ha bort dom. De hade inte skadat någon av invånarna själva, men flera hade snart blivit av med boskap och skulle inget hellre se än att de små plågoandarna blev bortjagade. Men vad värre är; illvättarna har på något sätt skakat liv i en Styggelse som länge haft sin hemvist i ruinen.

Så en dag så samlade man ihop en grupp med starka karlar som skulle ge sig på illvättarna och jaga iväg dom en gång för alla. Men gruppen blev ordentligt överraskade då de till sin fasa stötte ihop med Styggelsen mitt i borgruinen. De flesta av karlarna blev dödade, några kom undan med svåra sår och brutna armar och blev så chockade av upplevelsen att de mist talförmågan och fortfarande inte vågar gå ut från sina hus.

Allt detta hände för ett par månader sedan och eländet har inte tagit slut.

Styggelsen är en ande från den borgherre och magiker som bodde där för lite mer än tvåhundra femtio år sedan. Vad han hette vet ingen längre, men han var en mycket ond man som hårt och skoningslöst utnyttjade folk för sina syften. Många liv hade han på sitt samvete och han drog sig inte för att använda sina magiska kunskaper för att förslava och förgöra människor.

Den onda borgherrens välde bröts till slut av en munk som kom till borgen. Historien berättar inte exakt hur det gick till annat än att munken trotsade honom, och när magikern till slut med ett dödande hugg rände sin dolk i munken så uttalade han med

sina sista ord en profetia som förkunnade slutet för den onde mannens välde och att han aldrig skulle få dö en riktig död.

Mycket riktigt så drabbades borgen av olyckor kort därefter. En hemsk smitta drabbade de som bodde där, råttor och ohyra i stora mängder invaderade därefter borgen. Slutligen så slog blixten ner i kärntornet som rasade ihop och begravde alla som var där inne, inklusive borgherren själv. Detta blev slutet på den onda mannens lilla välde och ingen har försökt att bygga upp borgen igen.

Munken fick aldrig officiell helgonstatus man ansågs av de flesta i grannskapet ha dött en martyrdöd. Han begravdes i ett litet kapell inte långt från byn. Detta kapell är inte längre i bruk och ligger överväxt och mer eller mindre bortglömd 3-4 km söder om byn.

Sedan dess har borgherrens ande har sedan dess spökat omkring borgruinen och skrämt folk från att vandra i närheten. Ända tills illvättarna dök upp. På något sätt, troligen genom instruktioner från magikern, så lyckades illvättarna få magikerns ande in i en ohygglig kropp.

Nu vet man inte vad som ska hända, och de har inte mycket att erbjuda spelarna i form av belöning heller. Ryktet säger att det skall finnas en skatt i borgen, men att ingen någonsin har vågat undersöka saken på grund av spökerierna.

Spelarnas uppdrag

Tanken är att spelarna antingen lockas av att hitta skatten, eller att de helt enkelt vill ställa upp för de stackars byborna och driva bort de eländiga illvättarna från borgen. De har ju dessutom en gås oplockad med illvättarna sen tidigare. Eftersom ingen av byborna kan berätta om vad som hände i borgen så känner man i byn inte till att Styggelsen tagit fysisk form, bara att något gick fruktansvärt fel under bybornas straffexpedition.

Byn Dunned

Den lilla byn består av ett litet antal hus och livnär sig nästan uteslutande på jordbruk och jakt. Här nedan beskrivs värdshuset kråkan och ett par viktiga personer i byn som kan hjälpa spelarna på traven.

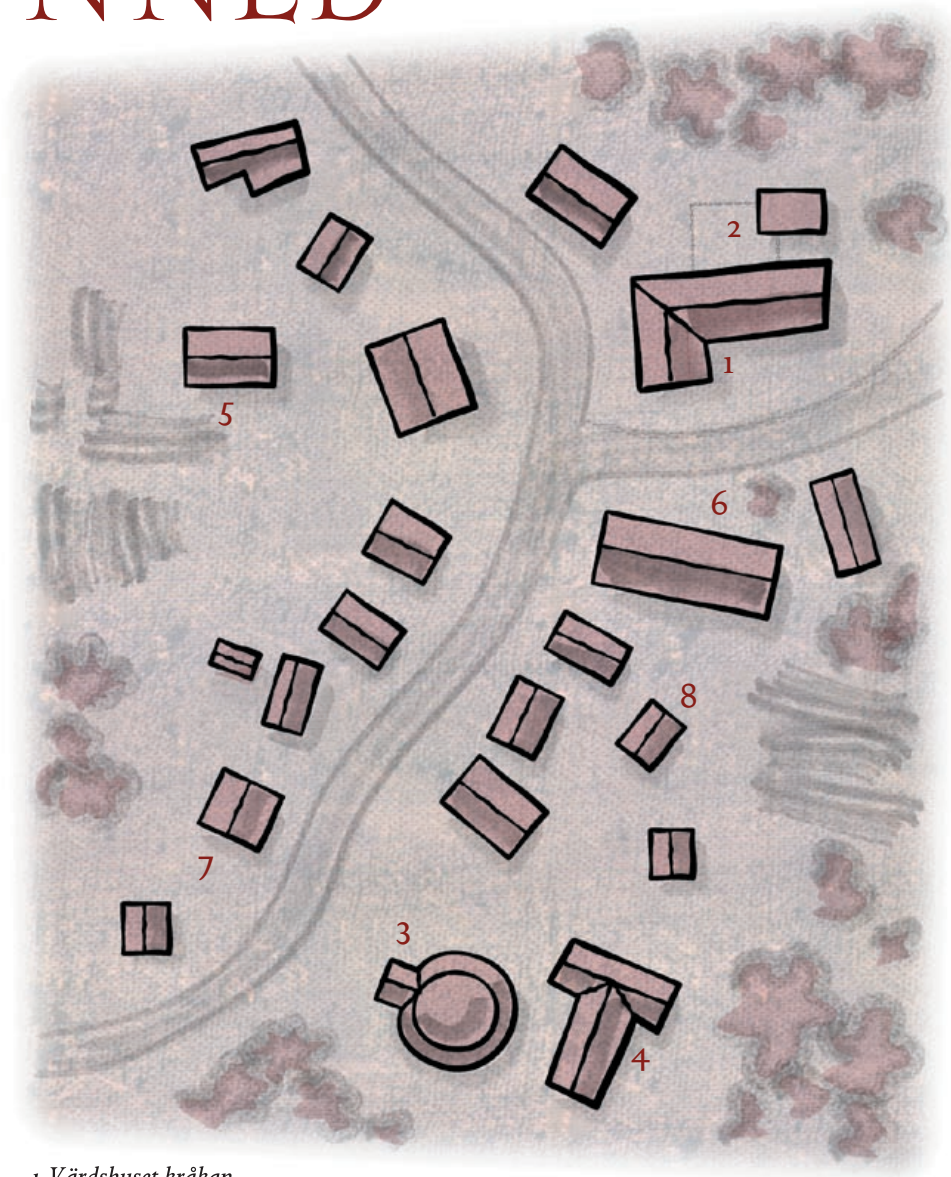
VÄRDSHUSET KRÅKAN

Det lilla värdshuset mitt i byn heter kråkan och har ett mer eller mindre fallfärdigt stall som rymmer 5-6 hästar. Det drivs av en man som heter *Glaen* som är ca 45 år gammal och utan familj. Värdshuset består av endast en våning, men det finns en förrådsställare. Priserna är dom normala och menyn beror på vad som finns att tillgå för årstiden. Det är ont om nötkött, men vilt finns och öl och malsprit finns det också.

Värdshusvärden vet lite om historien kring borgen och vad som hände där, och han rekommenderar spelarna att prata vidare med en äldre jägare i byn, *Glorry*, som vet exakt var borgruinen ligger.

Glorry är mellan 60 och 70 år gammal, kort och kutryggig och nästan helt flintskalig. Han vet lite mer detaljer om den gamla borgen och den onda borgherren. Han vet också hur man hittar till det glömda kapellet i skogen, även fast han inte varit förbi det stället på många, många år. Däremot känner han inte till svärdet i kapellet (se nedan) och rekommenderar därför inte rollpersonerna att ge sig av till kapellet.

DUNNED



1. Vårdshuset kråkan
2. Stall
3. Bykyrkan
4. Prästgården – Fader Conalls hus
5. Glonrys hus
6. Byladan
7. Brodds hus
8. Sigthors hus

SEKTEN

I byn finns det sedan länge ett par familjer som inte har rent mjöl i påsen. I generationer har de i hemlighet dyrkat Shaitan, och med jämna mellanrum ägnat sig åt ritualer där människooffer och annat otrevligt ingår. För det mesta är det resenärer och fredlösa som råkar illa ut. Nu när Styggelsen dykt upp ser de honom som en av Shaitans utvalda. Sekten består av elva vuxna (7 män och 4 kvinnor) men det är bara 3 av dom som utgör någon reell fara för rollpersonerna; sektledaren (byprästen) Fader Conall och hans två hantlangare Brodd och Sigthor. De har fått i uppdrag av Styggelsen att ordna fram en lämplig mänsklig kropp som han kan besätta. Mer om det längre fram.

TOWYN DEN LILLA TOMTEN

Om spelarna tar sig direkt till ruinen så stöter dom snart på en liten glad figur i skogen. En sidhe som heter Towyn och är klädd i gröna fina kläder och en luva av något som ser ut som stora gröna blad. Han förstår att spelarna är på väg till ruinen och att de kommer att råka illa ut om han inte ger dom några goda råd på vägen. Men han vill naturligtvis ha något i gengäld.

– *Ska ni ge er på den onda i ruinen?* säger han när han ser rollpersonerna marschera mot borgruinen.

– *Ni kommer inte ha någon chans mot honom, så jag ska ge er ett gott råd. Styggelsen kan inte skadas av vanliga vapen, endast av kraftig magi. Det finns dock kanske något som kan hjälpa er... mot att ni gör mig en liten gentjänst.*

Om spelarna går med på det så berättar Towyn historien om munken som fick den onda borgherren på fall och att munkens grav ligger i ett gammalt bortglömt kapell. Några år efter munkens död så skänkte byn och kapellet ett välsignat svärd till den unga baron som tog över styret efter den onda magikern. I svärdets hjalt låg instoppat en bit av munkens pekfinger.

Baronen testamenterade efter sin död svärdet till att återgå till kapellet och där bör det fortfarande ligga, någonstans invid graven. Towyn tycker att spelarna först ska ta sig till kapellet och leta upp svärdet innan det ger sig på den onda i ruinen.

I graven (runt baronens kvarlevors nacke) finns även en en uråldrig torc, en halsring av silver med magiska egenskaper som Towyn en gång har ägt men vill ha tillbaka. Eftersom kapellet är helig mark som inte sidhe kan beträda så kan han inte bara promenera in och hämta den, utan behöver rollpersonernas hjälp med det. Som tack för det han berättat så vill han ha tillbaka torcen, och kommer dessutom att berätta mer om spelarna kommer tillbaka med den till honom.

Towyn följer inte med spelarna, men han kan dyka upp som en liten vägvisare och ge tips om spelarna inte fattar vad dom ska göra härnäst.

Skulle spelarna mot förmodan välja att behålla torcen för egen räkning så kommer Towyn att hämnas. Han kommer att slå rollpersonerna med följande förbannelse: Så länge de har torcen i sin ägo och vägrar att ge tillbaka den till Towyn kommer ett dussin illaluktande bölder slå ut varje dygn på olika platser. Efter 3 dygn så stinker rollpersonen så mycket att de inte kan vara i närheten av andra människor (och är inte vacker att titta på heller). När en vecka har gått så är hela kroppen täckt av bölder, och rollpersonen dör en långsam kvalfylld död.

Om rollpersonerna försöker attackera Towyn så försvinner han bara med ett »poff« innan de hinner åsamka honom några skador. Sen kommer han med jämna mellanrum att dyka upp och påminna rollpersonerna om att de ska ge honom torcen.

Vad torcen har för krafter vet bara Towyn, och det berättar han naturligtvis inte för rollpersonerna heller... För dem är halsringen bara ett vackert smycke.

Kapellet

Kapellet är mycket litet och består av ett hus (själva kapellet) och en liten klockstapel. Byggnadens tak har rasat in och nästan hela huset är täckt av murgröna och andra slingrande växter. Klockstapeln var en gång av murad sten men har rasat på hälften och klockan ligger nästan helt begravd i marken bredvid.

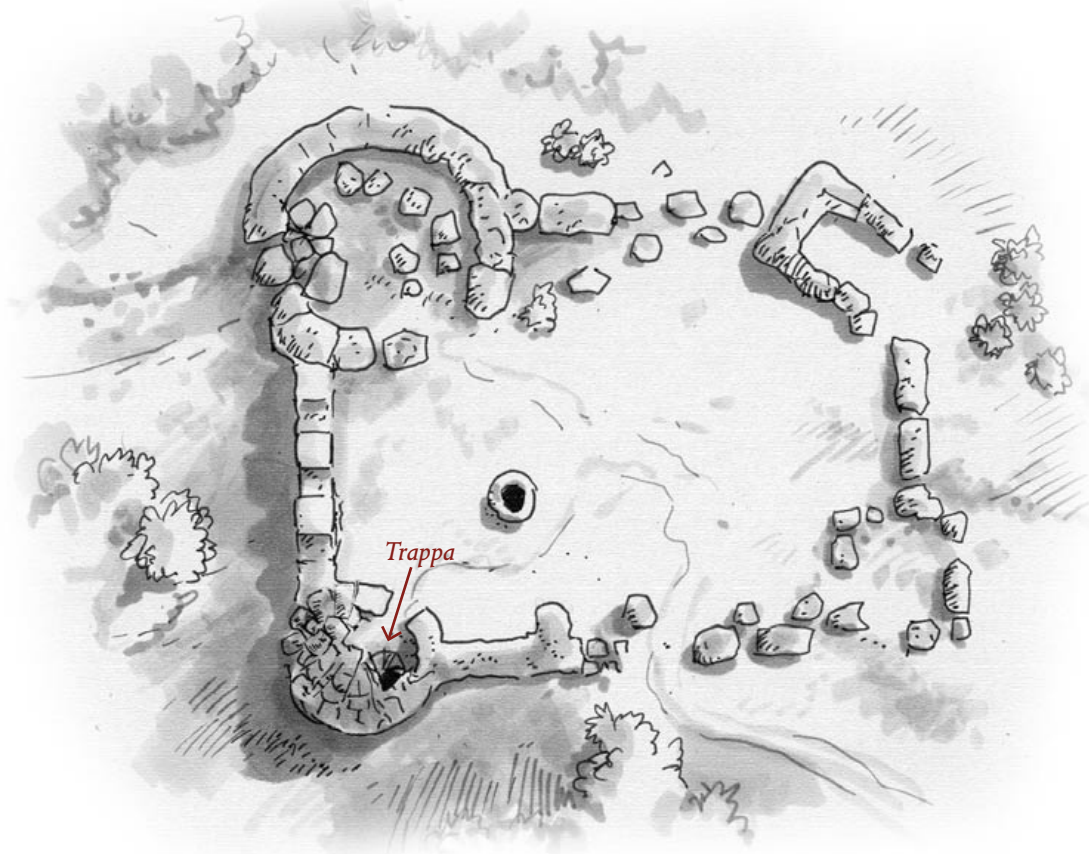
I kapellet finns resterna av gamla bänkrader, längst fram finns ett gammalt altare och längst med väggarna finns fyra sarkofager av sten.

Det är svårt att ta sig in i kapellet på grund av takbjälkarna som ligger lite kors och tvärs, men det går om man tar det försiktigt. Alla sarkofagerna utom en är i mycket dåligt skick och bakom denna grav så finns svärdet gömt i ett långt fack bakom en stenplatta i väggen.

Svärdet är ett gammalt bredsvärd som nog var vackert en gång i tiden, men som nu är rostigt och ganska fult. Men helt är det och det går att slåss med det om det skulle behövas. Det kommer inte att gå sönder om det används och en bra vapensmed kan mycket väl få det blänkande igen. Svärdet är välsignat och gör +2 i skada mot alla "Shaitans barn", dvs. vandöda, andar och demoner. Eller de som överhuvudtaget kan träffas av fysiska vapen. Vissa av dessa varelser kan inte påverkas av annat än stark magi eller genom gudomlig påverkan – det spelar ingen roll hur magiskt eller heligt svärdet är.

Kapellet är naturligtvis inte helt obebokat. Styggelsen vet om att svärdet finns där och vill naturligtvis hindra folk från att nå den. Dom kan inte själva komma in och ta svärdet, eftersom platsen fortfarande är välsignad, men några (2-5) illvättar ligger i bakgård med bågar utanför och överraskar spelarna då de kommer dit.

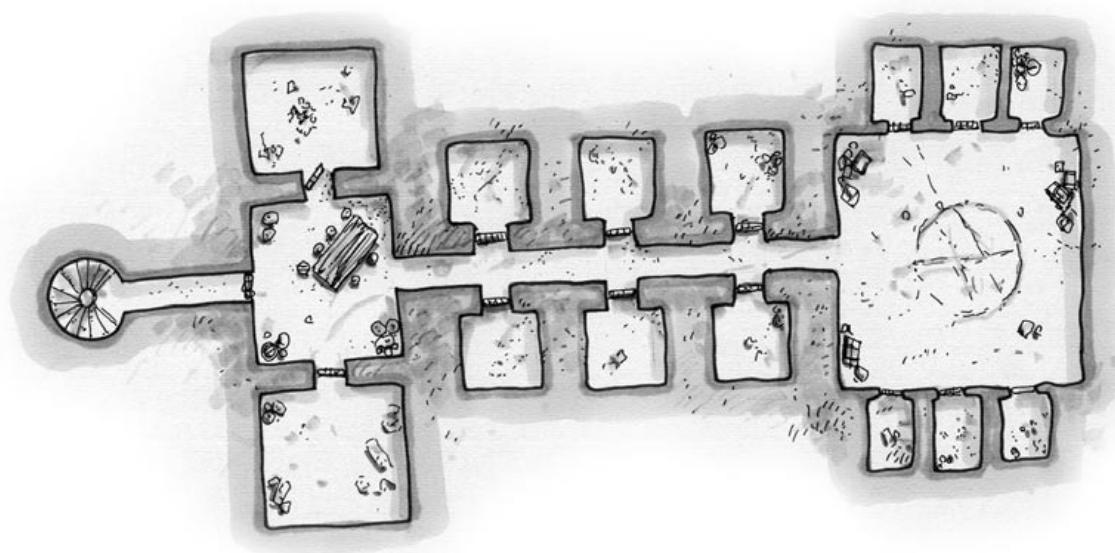
Illvättarnas borgruin



Ruinen ser inte mycket ut för världen längre. Den enda som finns kvar är delar av den västra muren och det sydvästra tornet. Överallt finns lämningar efter de andra huset, muren som gick runt borgen och basen av det stora kärntornet.

Mitt på den gamla borggården ligger brunnen kvar, men vattnet går inte att dricka.

I det sydvästra tornet finns en trappa som leder ner till källargångarna under ruinen. I tornets skugga finns 2 illvättar som vaktar och om spelarna smyger försiktigt fram så kan de överraska dem. Om spelarna blir upptäckta så kommer en av illvättarna att springa ner för att varna medan den andra skjuter med sin pilbåge mot inkräktarna för att vinna tid.



TUNNLARNA UNDER RUINEN

Trappan ner till tunnelnarna går från vad som en gång var golvet i det sydvästra tornet. Den slingrar sig ner med trasiga steg, runt, runt tills dom mynnar ut i en smal korridor.

Denna korridor slutar i en dörr som är låst. De första 3 rummen är vättarnas boningar. Där finns mat (eller vad man nu ska kalla det) och utrustning för de vättar som normalt sett håller till där nere. Naturligtvis är det väldigt skräpigt och det ligger matrester och avskräde kastat överallt. Stanken är inte trevlig...

De små rum eller celler som finns på varje sida om den långa gången som fortsätter in under ruinen är de celler där den onda magikern en gång höll sina fiender och sina "experiment" inspärrade. Det var inte ovanligt att inspärrade fångar senare blev utsatta för trollkarlens magiska försök...

Spelledaren kan, om det passar, stoppa in ett experiment-monster som av någon anledning överlevt genom åren, kanske genom att äta råttor, kanske genom offer från några bybor som i hemlighet dyrkat trollkarlen.

Gången slutar i ett stort rum som har tydliga märken efter någon form av magi som manat fram anden och fått den in i någon mer eller mindre mänsklig kropp. På golvet finns märken efter någon magisk rit, och inte så lite spår av blod och mänskliga rester.

Det luktar unket och ruttet.

I rummet ligger annat bråte, ruttna lådor, tunnor och rester från den gamla borgen. I ett av de små rummen (med dörr låst med hänglås) finns en liten skatthög som innehåller 4 guldmynt, 230 silvermynt och 340 kopparmynt.

Stygghelsen befinner sig någonstans i tunnelnarna...

Avslutning

Om allt går väl så lyckas spelarna få bukt med Styggelsen, och om detta sker så flyr de kvarvarande illvättarna ut i skogen. Har inte spelarna tagit itu med Fader Conall och hans två hejdukar innan så kommer de ligga i bakhåll på vägen tillbaka till byn, och attackera rollpersonerna om de tror att de är försvagade efter striden vid borgruinen. Om de anser att rollpersonerna är för starka (och har blivit avslöjade som shaitansanhängare tidigare, annars är det naturligtvis »business as usual«) kommer de försöka fly från byn i stället. Det är upp till spelledaren att avgöra vad som passar bäst.

Spelledarpersoner

STYGGELSEN

<i>Kroppspoäng</i>	12
<i>Förflyttning</i>	10
<i>Attack närstrid</i>	10/+1
<i>Attack avstånd</i>	–
<i>Försvar</i>	10
<i>Naturligt försvar</i>	1
<i>Närvaro/Magiskt försvar</i>	8
<i>Magi</i>	10
<i>Speciella förmågor</i>	<i>Se nedan</i>

Styggelsen ser ut som en korsning mellan en människa, en varg och en fladdermus. Den har stora fladdermusliknande vingar som den kan flyga med kortare sträckor, ansiktet påminner om en fladdermus och resten av kroppen om en humanoid varg. Kroppen tillhörde från början en demon men borgherren tog över den efter en ritual vars ingredienser vi nog bör tala tyst om. Men nu söker han en mänsklig kropp för att kunna återskapa sin forna makt (*se Fader Conall nedan*).

Styggelsen attackerar med sina kloförsedda händer, och den kan även försöka att ta tag i en motståndare (lyckat attackslag) och knäcka armar eller ben (ett annat lyckat attackslag nästa runda).

Den har en speciell magisk attack genom sitt fruktansvärda skrik. Den attackerade måste slå under sitt magiska försvar för att undgå att bli något av detta (1T6):

1-2 Blir så rädd att han flyr från monstret så långt han kan under 1-20 rundor (1T20)

3-4 Paralyserad eller chockad och kan inte göra något under 1-20 rundor (1T20)

5-6 Så skrämmd att personen hamnar i ett katatoniskt tillstånd och måste få professionell präst- eller magikerhjälp för att bli frisk

MONSTRET I CELLEN

<i>Kroppspoäng</i>	8
<i>Förflyttning</i>	8
<i>Attack närstrid</i>	7/0
<i>Attack avstånd</i>	–
<i>Försvar</i>	7
<i>Naturligt försvar</i>	1
<i>Närvaro/Magiskt försvar</i>	6
<i>Magi–Speciella förmågor</i>	–

Detta monster lever kvar i en av cellerna i tunnlar. Det är stort som en vuxen människa, men med groteska drag. På ena armen växer det enorma klor, benen är längre än normalt och kroppen är täckt med grönaktiga fjäll.

FADER CONALL

Man, 48 år. Smal och lång, tunnt grått hår.

Fördelar: Språksinne

Nackdelar: Fanatism, Intolerans

Färdigheter: Första hjälpen 1, Kastvapen 3, Köra vagn 3, Läsa/skriva 4, Matematik 5, Växtkunskap 4

Styrka: 9, Styrkebonus: +2, Motorik: 4

Intelligens: 3, Utbildning: 2, Kunskap: 5

Sinnen: 2, Psyke: 2, Närvaro: 4

Gåvan: 6, ArsArcana: 2, Magi: 8

Total Kroppspoäng: 11

Kroppspoäng träffområden:

Vänster ben: 7

Höger ben: 7

Kropp: 8

Vänster arm: 6

Höger arm: 6

Huvud: 4

Conall utger sig för att vara byns präst, men i själva verket så är han magiker (om än med blygsamma krafter) med svaghet för förbjudna besvärjelser. Han går klädd i en enkel fotsid klädnad, och är beväpnad med en dolk som han gömmer i ärmen.

Han har lovat att skaffa en bättre, mänsklig kropp till Styggelsen, och en av rollpersonerna kanske passar. I så fall planerar Conall försöka träffa någon av rollpersonerna i ensam för att sedan kasta besvärjelsen *In Servitutum Redigere* (se nedan) på honom eller henne. Den förslavade rollpersonen ska sedan föras till borgruinen där han eller hon blir besatt av borgherrens ande efter en komplicerad och långvarig ritual. Rollpersonens eget jag raderas totalt och oåterkallerligt om ritualen fullföljs (spelledaren bör i så fall naturligtvis se till att de andra rollpersonerna får en chans att rädda sin kamrat, kanske efter hjälp från Towyn).

Skulle rollpersonerna genomsöka Conalls hem så finner de i en låst kista böcker om svartkonst och allehanda ingredienser till onämbara besvärjelser.

Conall har hittills lärt sig följande besvärjelser (och han kan naturligtvis även använda improviserad magi):

Accendere. (Eld)

Räckvidd: 10 m.

Tid: –

Svårighetsgrad: 1

Tänder en centimeterhög låga om man kastar den på ett brännbart föremål.

Praestringere. (Blända)

Räckvidd: 10 m.

Tid: 10 stridsrundor.

Svårighetsgrad: 2

Magikern slungar iväg en ljusblxt som bländar en person i 10 stridsrundor. Under den tiden så får den som drabbas dra av -4 från alla attack- och försvarsslag. Kommer han ner på noll så kan han inte agera alls.

In Servitiutem Redigere. (Förslava)

Räckvidd: 10 m.

Tid: 1-6 timmar.

Svårighetsgrad: 2

Magikern kastar den här besvärjelsen på en person, som sedan utför magikerns alla order (utom att ta livet av sig) under 1-6 timmar. Fungerar endast på intelligenta, humanoida varelser.

BRODD

Man 31 år. Svart hår, kompakt byggd, ärr på vänster kind.

Fördelar: Mörkerseende, Skarp blick

Nackdelar: Fredlös, Girighet

Färdigheter: Bågskytte 2, Ficktjuv 5, Närstrid 2, Rida 4, Undre världen 5, Upptäcka 2

Styrka: 7, Styrkebonus: +1, Motorik: 4

Intelligens: 4, Utbildning: 1, Kunskap: 5

Sinnen: 4, Psyke: 5, Närvaro: 9

Gåvan: 2, ArsArcana: 0, Magi: 2

Total Kroppspoäng: 10

Kroppspoäng träffområden:

Vänster ben: 6

Höger ben: 6

Kropp: 7

Vänster arm: 5

Höger arm: 5

Huvud: 4

Brodd är har haft en karriär som tjuv i Dunbar, men när rättvisan började flåsa honom i nacken återvände han till Dunned där han växte upp och tog tjänst hos sin farbror Conall.

SIGHTHOR

Man 27 år. Senig, brunt hår, skägg och mustasch.

Fördelar: Sjätte sinne

Nackdelar: Blodslust, Våghals

Färdigheter: Bågskytte 4, Kastvapen 4, Klättra 2, Köra vagn 4, Närstrid 3, Överlevnad 3

Styrka: 7, Styrkebonus: +1, Motorik: 4

Intelligens: 5, Utbildning: 3, Kunskap: 8

Sinnen: 2, Psyke: 3, Närvaro: 5

Gåvan: 6, ArsArcana: 0, Magi: 6

Total Kroppspoäng: 11

Kroppspoäng träffområden:

Vänster ben: 7

Höger ben: 7

Kropp: 8

Vänster arm: 6

Höger arm: 6

Huvud: 4

Sigthor är kusin till Conall. Han är en duktig bågskytte och föredrar att attackera ur bakhåll. I strid bär han en läderrustning och armskenor av läder. Han är beväpnad med ett kortsvärd, tre kastknivar och en långbåge.

ILLVÄTTAR

<i>Kroppspoäng</i>	6
<i>Förflyttning</i>	8
<i>Attack närstrid</i>	5/-1
<i>Attack avstånd</i>	7
<i>Försvar</i>	5
<i>Naturligt försvar</i>	1
<i>Närvaro/Magiskt försvar</i>	4
<i>Magi–Speciella förmågor</i>	<i>Se nedan</i>

Illvättarna är den minsta av de humanoida raserna, inte mer än 70-80 cm långa. De lever i bergen och de delar av skogarna som de andra raserna sällan besöker. Illvättar har långa armar och korta krokiga ben. Huden är gröngrå. Håret är långt, stripigt och vitt. Illvättar med högre rank flätar håret. Ju fler flätor, desto viktigare person.

Illvättar anfaller endast människor om de har oddsen på sin sida; alltid ur bakhåll och i numerärt överläge. De föredrar avståndsvapen av olika slag, som kortbågar och stridspilar. Om de tvingas till närstrid använder de oftast enkla dolkar och träklubbor. De flesta saknar rustning; om de har någon så är det mjukt läder. Endast ett fåtal illvättar, som hövdingar, bär ringbrynja. De klena illvättarna drar av ett (-1) från skadan när de träffar med en attack i närstrid. De är små, snabba och fega och kan därför vara ganska svåra att träffa.

Färdiga rollpersoner

Här följer några färdiga rollpersoner som kan användas direkt. Utseende och bakgrund och eventuell annan utrustning kan spelarna själv hitta på, givetvis i samråd med spelledaren.

ALERD (BONDE)

Man, 23 år.

Fördelar: Magiskt motstånd, Människokännare

Nackdelar: Alkoholist

*Färdigheter: Bågskytte 5, Gömma sig 4, Iakttagelseförmåga 4, Kastvapen 3,
Köra vagn 2, Närstrid 2*

Styrka: 7, Styrkebonus: +1, Motorik: 5

Intelligens: 2, Utbildning: 2, Kunskap: 4

Sinnen: 1, Psyke: 4, Närvaro: 5

Gåvan: 1, ArsArcana: 0, Magi: 1

Total Kroppspoäng: 10

Kroppspoäng träffområden:

Vänster ben: 6

Höger ben: 6

Kropp: 7

Vänster arm: 5

Höger arm: 5

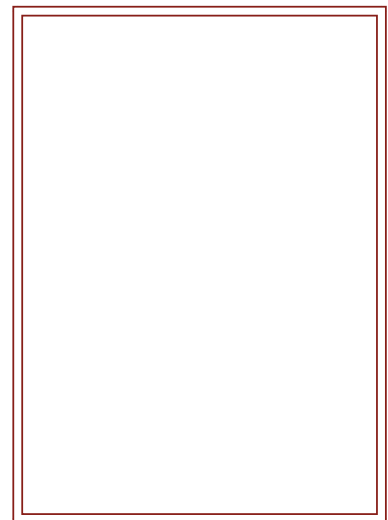
Huvud: 4

Hjältepoäng: 4

Urustning:

Enkla paltor, läderrustning, träklubba, kniv, långbåge.

Vattenskinns fyllt med billigt öl. Säck med elddon, kokkärl och en filt.



DWALGRIN (KÖPMAN)

Man, 41 år.

Fördelar: Gott rykte, Människokännare.

Nackdelar: –

Färdigheter: Bluff 2, Första hjälpen 3, Kastvapen 4, Klättra 5, Köra vagn 3, Tala språk 3

Styrka: 7, Styrkebonus: +1, Motorik: 9,

Intelligens: 2, Utbildning: 2, Kunskap: 4

Sinnen: 4, Psyke: 4, Närvaro: 8

Gåvan: 3, ArsArcana: 0, Magi: 3

Total Kroppspoäng: 11

Kroppspoäng träffområden:

Vänster ben: 7

Höger ben: 7

Kropp: 8

Vänster arm: 6

Höger arm: 6

Huvud: 4

Hjältepoäng: 5

Utrustning:

Dyrbara kläder, balansvåg med vikter, börs, skrivdon, liten stålkista, diverse handelsvaror, vagn med dragoxe. Dolk och 2 kastyxor. Läderrustning.

.....

.....

.....

.....

.....

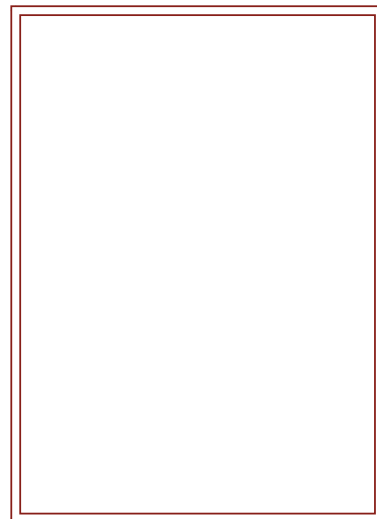
.....

.....

.....

.....

.....



ANGULF (NORDMAN)

Man, 29 år.

Fördelar: Skarp blick.

Nackdelar: Blodslust.

Färdigheter: Första hjälpen 3, Läsa/skriva 3, Närstrid 5, Segla 2, Sjömanskap 4, Skidåkning 3

Styrka: 9, Styrkebonus: +2, Motorik: 5

Intelligens: 2, Utbildning: 2, Kunskap: 4

Sinnen: 3, Psyke: 4, Närvaro: 7

Gåvan: 1, ArsArcana: 0 Magi: 1

Total Kroppspoäng: 10

Kroppspoäng träffområden:

Vänster ben: 6

Höger ben: 6

Kropp: 7

Vänster arm: 5

Höger arm: 5

Huvud: 4

Hjältepoäng: 5

Utrustning:

Praktiska kläder i skinn och ylle, yllemantel, låga mjuka stövlar, enhandsyxa, dolk, järnhjälm, ringbrynja, storsköld.

.....

.....

.....

.....

.....

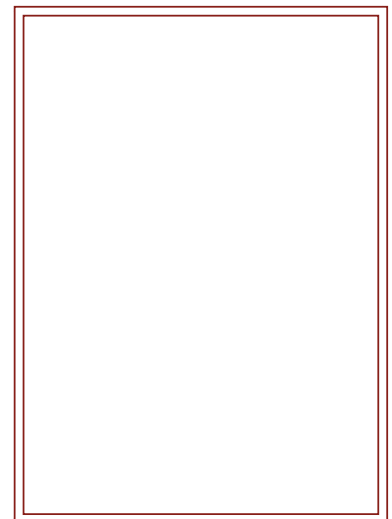
.....

.....

.....

.....

.....



GWELLA (FREDLÖS)

Kvinna, 22 år

Fördelar: Mörkerseende, Skarp blick

Nackdelar: Mytoman

Färdigheter: Ficktjuv 2, Förfalskning 4, Kastvapen 7, Läsa/skriva 3, Närstrid 2, Rida 2

Styrka: 7, Styrkebonus: +1, Motorik: 4

Intelligens: 2, Utbildning: 2, Kunskap: 4

Sinnen: 5, Psyke: 4, Närvaro: 9

Gåvan: 1, ArsArcana: 0, Magi: 1

Total Kroppspoäng: 9

Kroppspoäng träffområden:

Vänster ben: 6

Höger ben: 6 Kropp: 6

Vänster arm: 5 Höger arm: 5

Huvud: 3

Hjältepoäng: 3

Utrustning:

Slitna kläder, ryggsäck med diverse utrustning, läderrustning, 3 kastspjut, dolk, träklubba.

.....

.....

.....

.....

.....

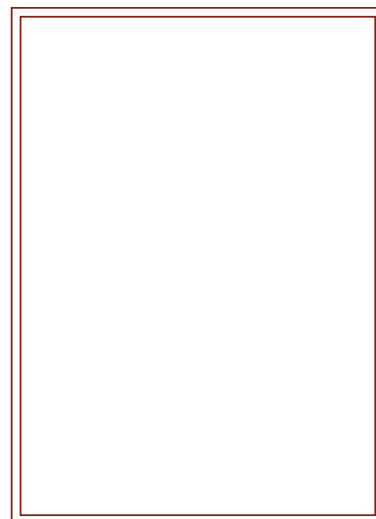
.....

.....

.....

.....

.....



CROMAR (SOLDAT)

Man, 38 år

Fördelar: Bondförnuft, Skarp blick

Nackdelar: Våghals

Färdigheter: Första hjälpen 1, Köra vagn 3, Närstrid 7, Rida 2, Stridsmanöver 5, Upptäcka 2

Styrka: 5, Styrkebonus: 0, Motorik: 4

Intelligens: 5, Utbildning: 5, Kunskap: 10

Sinnen: 1, Psyke: 1, Närvaro: 2

Gåvan: 2, ArsArcana: 0, Magi: 2

Total Kroppspoäng: 9

Kroppspoäng träffområden:

Vänster ben: 6

Höger ben: 6

Kropp: 6

Vänster arm: 5

Höger arm: 5

Huvud: 3

Hjältepoäng: 5

Utrustning:

Slitna, praktiska kläder, yllemantel, elddon, tärningar, fickplunta med maltsprit, kniv, kortsvärd, stickspjut, läderrustning, järnhjälm.

.....

.....

.....

.....

.....

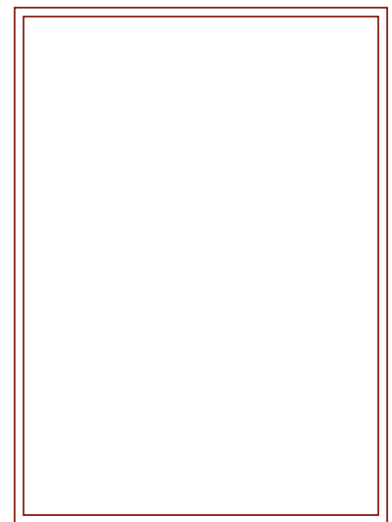
.....

.....

.....

.....

.....



AEITREM AV FOLDUN (RIDDARE)

Man, 27 år

Fördelar: Musikalitet, Snabba reflexer

Nackdelar: Envishet

Färdigheter: Bågskytte 5, Etikett 5, Iakttagelseförmåga 4, Jakt 2, Närstrid 2, Rida 2

Styrka: 7, Styrkebonus: +1, Motorik: 5

Intelligens: 2, Utbildning: 4, Kunskap: 6

Sinnen: 3, Psyke: 2, Närvaro: 5

Gåvan: 1, ArsArcana: 0, Magi: 1

Total Kroppspoäng: 8

Kroppspoäng träffområden:

Vänster ben: 5

Höger ben: 5

Kropp: 6

Vänster arm: 4

Höger arm: 4

Huvud: 3

Hjältepoäng: 6

Utrustning:

Eleganta kläder, bältespung, jakthorn, sigill med vapen, lans, dolk, bredsvärd, lätt armborst med pilar, ringbrynja med huva, normal sköld, järnhjälm. Aeitrem rider på en tung stridshäst komplett med sadel och så vidare.

