

Niklas  
Länge

1890

14  
17

# Age of Twilight: Skymning över London

## Inspirationslänkar

Virginia  
Talbot  
överklassa

[http://en.wikipedia.org/wiki/Nikola\\_Tesla](http://en.wikipedia.org/wiki/Nikola_Tesla)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Victorian\\_era](http://en.wikipedia.org/wiki/Victorian_era)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_the\\_Metropolitan\\_Police\\_Service](http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_Metropolitan_Police_Service)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Jack\\_the\\_Ripper](http://en.wikipedia.org/wiki/Jack_the_Ripper)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Metropolitan\\_Police\\_Service](http://en.wikipedia.org/wiki/Metropolitan_Police_Service)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Sherlock\\_Holmes](http://en.wikipedia.org/wiki/Sherlock_Holmes)

## Synopsis

Skräcken håller London och londonborna i ett fast grepp. 1888 började Jack the Ripper härja i staden och i kvarteren runt Whitechapel är det inte många som vågar sig ut efter mörkrets inbrott. Äventyret börjar med att en ung dam blir brutalt mördad. Spelarkaraktärerna, en journalist, en f.d. polis, en ung rik dam och en fotograf dras in i handlingen. Hemliga sällskap, kallblodiga mördare, och ur Thames gytjtiga vatten hasar sig saker upp som aldrig borde kommit till denna värld.

## Mord på Magdalena

En särdeles kall augustikväll hittas en ung dam brutalt mördad. Polisen är förtegen om vad som hänt men har som vanligt inga spår eller någon misstänkt. Spelarpersonerna är av olika personliga anledningar intresserade av mordet och träffas på mordplatsen sent på eftermiddagen dagen efter mordet. Det är fyra personer: Virginia, en rik ung dam. David, Virginias inhyrda detektiv. John, en journalist från blaskan "Criminal Weekly". Elizabeth som är fotograf från "Criminal Weekly".

## Första undersökningar

Själva mordplatsen är hårt bevakad av korrupta poliser men om spelarna hör sig för i området så får de veta att det lyste i ett hus bredvid. Någon borde sett något.

Huset tillhör Max Schnider, en uppfinnare som använder huset som sin verkstad. Max och hans assistent Harold verkar visserligen väldigt konstiga men några ledtrådar får de inte där. De har inte sett något på natten.

## Kameran

De bör dock fatta misstankar om Harold och i ett skjul de hittar en kamera med oframkallade negativ. Elizabeth kan framkalla negativerna hemma hos sig men när spelarna lämnat Max verkstad blir de attackerade av några busar som uppenbarligen inte dykt upp av en slump. Filmen visar att det är Max assistent som mördat Magdalena och de måste nu tillbaka till verkstaden.

Lämnas bilderna till polisen kommer de tacksamt ta materialet och sedan förstöra det. Spelarna måste agera på egen hand.

## Maskinen

Tillbaka till verkstaden hittar de Max mördad och assistenten försvunnen. De skymtar assistenten som skyndar ner i källaren. Där slåss de mot några jättestora deformerade råttor. De hittar en underlig maskin i källaren som borde intressera Elizabeth. Det finns anteckningar som visar att flera maskiner tillverkats.

## Nikola Tesla

Den enda ledtråden de har nu är att komma på vad maskinen används till och som tur är så är Nikola Tesla i London för ett föredrag han skall hålla om några dagar. När man övertalat Tesla att titta på maskinen och han avslöjar att den kan användas som ett dödligt vapen att skapa dödlig dimma. Maskinen leder också spåren vidare till det ökända gamla fängelset Newgate och en viss Tobie som är fånge där.

## Newgate

När spelarna kommer dit så är Tobie helt galen och skriker en massa om demoner och konspirationer. De fattar att Tobie fått injicerat något gift i sig och fängensläkaren är den som är skyldig. De jagar fängensläkaren ner nere i gångarna under fängelset (delar av fängelset är från mitten av 1100-talet!). Läkaren dör men det verkar som någon sekt hållit till här nere. De får reda på att Tobie förhördes av en poliskommissarie Flint.

## Flint

David kände till kommissarie James Flint. Flint bor i ett gammalt hus nere i hamnen och David vet vägen. I huset tvingas de slå ihjäl Flint som börjar förvandlas till något slemmigt monster. På skutan hittar de Flints anteckningar som leder dem vidare till skeppet Black Star.

## Skeppet Black Star

Skeppet Black Star är ca 30 meter långt och i ganska dåligt skick. Det ser obehagligt ut och det är lätt att smyga ombord. På det gamla slitna skeppet så finns Harold och en massa människor som smittats av Twilight. Det blir lite zombieaction när spelarna jagas runt på skeppet och måste förstöra den andra helvetesmaskinen innan den aktiveras.

## Scen 1:

### Jester Square

Jester Square måndagen den 18 augusti 1890. Kyrkklockorna slår klockan 12 och morgondimman vägrar lämna. En ung kvinna vid namn Magdalena har blivit mördad. Rollpersonerna har precis samlats här tillsammans med polisen och andra intresserade. Magdalenas kropp ligger i en smal gränd vid det lilla

John  
Taylor  
Journalist

David  
Lister  
fd  
polis

Elizabeth  
Andersson  
fotograf

torget. Det finns åtta poliser på torget och de har precis börjar spärra av platsen runt kroppen och mota bort nyfikna åskådare och journalister. Inga poliser verkar dock göra några ansträngningar att leta efter bevis i området.

Runt det lilla torget finns lite olika hus – det flesta husen verkar vara verkstäder men det finns också ett gammalt övergivet bostadshus.

### Att göra

Spelarpersonerna får inte undersöka kroppen men de kan ju tjuvkika på kroppen på håll. På håll kan de se följande: 1. Hon har på sig ganska tunna kläder. 2. Hennes kropp verkar vara helt sönderslagen. Frågar någon spelare om blodspår så ser de att kroppen är blodig men det finns inte mycket blod på marken omkring kroppen.

Någon kan dock försöka övertala en av poliserna att få göra en närmare undersökning (med mutor eller annat), DC 20 Diplomacy eller DC 30 Intimidate.

Undersöker de kroppen kan de hitta följande:

Hon har på sig vanliga kläder och men eventuella värdesaker verkar fattas. Hon har inga ytterkläder på sig.

DC 10 search: De hittar några underliga bitmärken. Ett lyckat DC 15 Knowledge nature ser att det är bitmärken från ett djur. Klarar de Knowledge nature DC 20 så ser de att det är bitmärken från en stor gnagare.

Ett First Aid DC 15 eller Knowledge Medicine DC 10 avslöjar att såren på kroppen verkar vara av olika typer – krosskador, stickskador, skärsår etc. Hon har också skavsår runt handlederna som kan ha åsamkats av rep eller liknande.

### Husen runt Jester Square

Runt torget ligger flera byggnader, de flesta inhyser verkstäder eller lager. Det enda bostadshuset är övergivet. Det finns 6 hus runtom (räknat medsols från gränden med kroppen):

1. Ett litet stenhus med smedja i. Smeden heter Ron och säger att han inte var där inatt.
2. Ett hus som används som verkstad av Max, en mekaniker. Se "Max uppfinnaren" nedan.
3. Ett hus med en möbelsnickare. Martin verkar lite ointelligent och svarar undvikande men vet inget. Han säger att det brukar sova ungar i det övergivna bostadshuset.
4. Stor lagerbyggnad för textilier. Låst.
5. Övergivet bostadshus. Huset är i dåligt skick och stått obebott länge och det går att gå in utan problem. Om spelarna undersöker huset hittar de en föräldralös liten kille som heter Thomas. Om de ger honom en liten peng eller lite mat hjälper han gärna till. Han sov i huset i natt och hörde lite konstiga ljud och såg att det lyste från verkstaden (hus nr 2). Han har även sett mystiska män röra sig runt verkstaden på nätterna.

6. En relativt stor byggnad som är låst och igenbomrad. Byggnaden är en gammal tom lagerbyggnad.

### Scen 2:

#### Max uppfinnaren

Max säger att han inte vet något men hjälper gärna till och svarar på frågor. Om någon frågar Max vad han jobbar med så säger han att han är mekaniker och uppfinnare (gör bl.a. delar till ånglok och tunnelbanelok). När de pratar med Max så ser de också en annan person inne i huset. Detta är Harold, Max assistent.

#### Harold

Harold går runt i bakgrunden, muttrar för sig själv och verkar väldigt nervös. Han är lite efterbliven men har ändå en mystisk förmåga att bygga och reparera elektriska och mekaniska apparater. Han har rakat av sig allt hår men missat en del testar. Han har stora öron som ser ut som kålrötter. Om spelarna frågar Harold om han vet något så svarar han att han inte var där i natt. Ett lyckat slag på Sense motive DC 15 avslöjar att han ljuger. Han blånekar dock till alla anklagelser. Max har börjat ana att Harold håller på med något skumt men vet inte vad det är och vill inte veta heller.

#### Max hus

Huset är ganska stort och det finns en innergård på baksidan med ett stort skjul. Innergården kan nås via en öppning från en bakgata. Skjulet är inte låst och innehåller lite verktyg (grepar och spadar). Ett bord står i rummet och över bordet ligger en filt. Under filten ligger en kamera och en ljusstät låda några oframkallade fotografier (glasskivor).

Då kameror är relativt ovanliga så Elizabeth borde komma på tanken att framkalla bilderna. Det tar en dryg timme hemma hos henne. Rollepersonerna kan också välja att lämna in bilderna hos en annan fotograf för framkallning (kan bli komplicerat att förklara).

Spelarna kan också få för sig att smyga in i själva huset. Gör de detta så kommer Harold att mörda Max med en stor yxa och fly ner i källaren (se "Tillbaka i Max verkstad" nedan). Väntar de tills natten så går Max hem men Harold stannar kvar i huset (han kommer då att befinna sig i källaren och fly när han ser rollpersonerna).

### Scen 3:

#### Från verkstaden

När rollpersonerna lämnat Max verkstad och går i en öde gränd inte långt därifrån så blir de attackerade av några busar som uppenbarligen inte dykt upp av en slump.

**Råbarkade busar (Ben och Geoff):** se NPC-bladen (separat blad för stats)

En av busarna har en tatuering föreställande en kedja. Ett lyckat Knowledge (Local London)-slag DC 15 avslöjar att tatueringen är för de som varit fångar på Newgate-fängelset. Om busarna tas till fånga så kan de övertalas (DC 25 Diplomacy eller DC 15 Intimidate) att avslöja att de fått bra betalt av en väldigt kort kille, en dvärg, för att vänta här i gränden och attackera rollpersonerna.

#### Scen 4:

### De avslöjande bilderna

När bilderna blivit framkallade avslöjas sanningen. Bilderna (4 st) visar Max assistent som skär i en fastbunden och lidande Magdalena. På en bild skymtar även en liten kraftig kille men den bilden är suddig och mörk. De borde nu gå tillbaka till verkstaden. Lämnas bilderna till polisen kommer de tacksamt ta materialet och sedan förstöra dem. Spelarna måste agera på egen hand.

#### Scen 5:

### Tillbaka i Max verkstad

Ingen öppnar men om spelarna tittar in genom ett fönster eller får upp dörren på något sätt (antingen genom att slå in dörren eller dyrka upp låset (båda sätten lyckas automatiskt). Max ligger mördad på golvet med en vedyxa genom skallen. De skymtar Harold skynda in genom en dörr ner i husets källare. Skulle en av rollpersonerna försöka skjuta Harold i detta läge har han lite skydd av dörren (+5 i Dodge). Harold's värden finns i slutet av äventyret.

#### Källaren

Här finns flera rum och bakom ett skåp (som står lite på sned) så skymtas en hemlig gång.

#### Gnagare

I första rummet de kommer in i hittar de en bur med enorma råttor i. Burens dörr ser först ut att vara låst men är egentligen upplåst och råttorna attackerar spelarna när de närmar sig. I rummet finns också en dörr som leder vidare.

**Jätteråttor:** se NPC-bladen.

#### Maskinrummet

Nästa rum är lite större och mitt i rummet finns två träpallar. På den ena träpallen står någon slags konstig maskin som dock verkar sönderslagen (se "Maskinen" nedan). Det finns spår efter ytterligare en maskin på den andra träpallen. På ett bord ligger lite anteckningar. Det står att "en maskin levererad". "Maskin nr 2 snart klar", "fan! Fruntimmer! Döda!" "Vi börjar vid vattnet som ger oss kraft – måste aktivera

maskin nr 1 senast den 19 augusti" "de mörka skuggorna skall spridas i london!" "testat ämnet på tiggarna".

Här finns också blodiga rep och blodiga verktyg som uppenbarligen använts för att mörda Magdalena. Harold har flytt upp igenom en lucka i taket och är redan långt borta. Luckan leder upp till gatan bakom Max hus.

#### Maskinen

Maskinen i rummet ser mycket underlig ut. Det ser ut ungefär som en liten ångmaskin fast uppenbarligen elektrifierad och väldigt avancerad. Flertalet rör och elledningar sticker fram här och där. Maskinen väger kanske 30 kilo så det är inget som man springer iväg med. Det ser ut som en del av instrumenteringen är sönderslagen. Ingen av spelarkaraktärerna vet vad maskinen gör är men Elizabeth vet ju att Tesla är i London för föreläsning och hon borde lista ut att han kan hjälpa till.

Elizabeth kan också välja att undersöka maskinen (skruva isär etc) och eventuellt hitta ett märke på den (se nedan).

#### Scen 6:

### Nikola Tesla

Elizabeth vet att Nikola bor på First Avenue Hotel på Holborn/Brownlow Street. Han bor i New York 1890 men är nu i London för att hålla en föreläsning om tre dagar (på torsdag den 21:e) "Överföring av elektrisk energi utan ledningar". First Avenue Hotel har haft elektriskt ljus sedan 1885 (det är därför Tesla gillar att bo där). 1890 är han 34 år gammal men redan en välkänd vetenskapsman. Han talar ofta kryptiskt och framstår nog som en typisk galen vetenskapsman.

Rollpersonerna kan skicka ett meddelande till Tesla (som befinner sig på sitt rum). Teslas assistent kommer snart ner och säger att Tesla gärna träffar dem med en gång. Assistenten visar rollpersonerna till Teslas rum (rum 421).

Tesla säger att han mer än gärna tittar på maskinen och efter en stunds försiktigt skruvande och grubblande så kan han avslöja att den skulle kunna skapa någon sorts dödlig svart ånga (med hjälp av elektricitet så omvandlas salpetersyra och ett annat ämne som Tesla inte kan identifiera). Han kallar den för "elektro-biologisk" maskin. Tesla säker att den kommer att generera mycket ånga. Frätande dödlig ånga. Effekten skulle antagligen drabba alla inom en kilometer eller så.

Nikola gissar vidare att många av maskinens finare delar har tillverkats av en urmakare. Om spelarna går igenom maskinen och lyckas med DC 20 Repair eller DC 20 Handle Device (ett resultat på 5 eller under gör

att giftig gas slår mot den som undersöker maskinen och får permanenta frätskador i ansiktet) så hittas ett litet märke (i form av en liten hammare och bokstäverna TMF) som inte filats bort. Ett DC 25 Gather information slag (tar ca 4 timmar) kommer fram till att det är Tobie McFarriers urmakarmärke.

### Scen 7:

## Urmakarmästaren

Alla urmakare i London som får se märket ser snabbt att det är Tobie "Tic tac" McFarriers mästartärke. Om inte hittar märket utan söker upp en urmakare kan han eller hon inte identifiera urmakarmästaren men säger att Tobie är den bästa och skall nog lösa problemet.

Tobies affär och verkstad är stängd och på dörren står ett anslag från Metropolitan att platsen är en brottsplats och det är förbjudet att gå in. Verkstaden innehåller inget med koppling till domedagsmaskinen. Tobie har blivit arresterad för landsförräderi och det är en enkel match för David att ta reda på att Tobie blivit förd till fängelset Newgate. Han huserar numera på den slutna säkerhetsavdelningen. Någon av Tobies urmakarbekanta kan också ha koll på att han sitter inspärrad på Newgate.

### Scen 8:

## Newgate-fängelset

Det finns flera sätt att ta sig in i Newgate. Det mest uppenbara är att muta en fängelsevakt (DC 20 diplomacy + lite av Virginias pengar). De kan även smyga in/bryta sig in (DC 25 open locks och Stealth DC 15). Förfälska ett besöksbrev (DC 15 Craft (artist)). Ljuga sig in (DC 20 diplomacy eller DC 25 Intimidate). Låt inte denna del av äventyret ta för lång tid. Bara spelarna kommer på en hyfsad idé så räcker det.

### Ont om tid?

Om spelarna fastnar här och tiden för scenariot är knapp kan man låta Flint (se nedan) kontakta rollpersonerna redan här. (Han sänder då en annan polis till dem. Se "Vidare spår" nedan.) Han kan mycket väl ha hört talas om att rollpersonerna letar efter Harold.

### Isoleringscell med Tobie

Tobies cell ligger långt nere under fängelset. Mörka gamla stenkorridorer som mer passar in i medeltida fängelsehålor. När spelarna kommer till cellen så hittar de Tobie är fastkedjad i väggen och han ser ut att vara i risigt skick. Han är halvnaken och han har en massa blåmärken på kroppen. Han verkar dessutom helt galen och skriker en massa om demoner och konspirationer. I cellen finns flera kanyler och tomma glasburkar. Många glasburkar har etiketterna kvar och även en lekman ser at det inte är några nyttiga saker.

Virginia känner igen många av gifterna/drogerna som hon vet driver en människa till vansinne i fel doser. Frågar de någon vakt så säger han att den vikarierande fängelseläkaren ser till Tobie.

### "Läkaren"

När det gått en liten stund i cellen så dyker fängelseläkaren upp och han är en blek mycket mager man. Han ser nervös ut och vid minsta anklagelse mot honom så kastar han en flaska med någon mystisk vätska i och flyr sedan mot en gammal trädörr. Ett frätande moln blossar upp mellan honom och rollpersonerna som ger honom ett litet försprång.

### Ner i den gamla reservoaren

De jagar fängelseläkaren ner i en gammal gång under fängelset (delar av fängelset är från mitten av 1100-talet!). De kommer fram till ett stort runt rum (15 meter i diameter) som ser ut att ha varit en mycket gammal vattenreservoar (nu med lite vatten kvar längst ner. Det är ca 20 meter ner till botten. En gisten och ruttan trägång går runt rummet till en järndörr på andra sidan. De ser läkaren springa mot dörren när gången ger vika, han krashar ner och blir hängande i några trasiga plankor. Han släpper taget innan rollpersonerna hinner rädda honom och störtar ner mot botten och dör. Genom den gamla järndörren kommer man ut i en gammal del av kloakerna och där kan man lätt ta sig upp till gatan.

### Vidare spår

Nu verkar det som spåren slutar men spelarna bör kunna komma vidare genom följande spår:

- Tobie förhördes av en poliskommissarie Flint. Detta vet antingen någon vakt som jobbar på fängelset eller om de pratar med Metropolitan-polisen.
- Under lite skräp i cellen ligger ett visitkort från kommissarie James Flint. Det behövs inget slag för att hitta visitkortet – det räcker att de letar igenom cellen.
- Om man bemödar sig med att fixa fram rep och leta igenom kroppen så har han också på sig ett av Flints visitkort.
- Om det varit ett officiellt besök på Newgate så kan Flint kontakta rollpersonerna efter ett par timmar när han hört att de varit hos Tobie. Han skickar en polisaspirant som säger att han vill träffa dem och att de bör komma till hans hus så snart som möjligt.

David känner till kommissarie Flint lite grand. David vet var han bor och har uppfattat honom som en ärlig polis. James Flint bor i en gammal fiskebod nere vid vattnet intill Pickel Herring Street ("Inlagda sillens väg").

### Scen 9:

## Flints fiskebod



Det bör nu ha blivit mörkt (om inte spelarna dragit ut på tiden – då kan det naturligtvis vara blivit ny dag och det vara vilken tid som helst).

Fiskeboden ligger för sig själv på en ganska ruffig brygga. Dimman stiger upp ur Thames illaluktande vatten. Visserligen är det inte många år sedan London fick nytt avloppssystem men det stinker ändå från det gytjiga vattnet. Det syns inte till några människor men det lyser svagt från Flints hus, en fiskebod i två våningar.

### Möte med Flint

I bottenvåningen ligger ett kök och där i halvmörkret ser de Flint grymta något för att sedan gå till anfall. Flints kropp har uppenbarligen börjat ruttna och han attackerar tills han är död. Tas han till fånga kommer han snabbt att förvandlas till en geggig oformlig massa (han kan ju ges tillfälle att babbla lite innan han dör - se nedan).

**James Flints:** se NPC-bladen.

### Arbetsrummet

I arbetsrummet på övervåningen finns Flints anteckningar där det står att han följt efter en man som han kallar Harold till ett skepp som ligger i hamnen. Skeppet heter Black Star.

"14 augusti. Jag fortsätter min egen utredning – cheferna kan dra åt helvete. Kollar upp dvärgen och den där Max", "15 augusti. Efter lite efterforskningar har jag skuggat en underlig man som kallas Harold." "Följde Harold till skeppet Black Star vid Commercial Docks Pier".

### Scen 10:

## Skeppet Black Star

Black Star är ett fraktfartyg som seglat med spannmål mellan Amsterdam och London. De senaste åren har det dock ägts av en "polsk dvärg" vid namn Krolow (spelarna kan ju få för sig att kolla upp skeppet innan de går dit). Eventuella efterforskningar om Krolow visar bara att han verkar ha en del pengar men att ingen någonsin sett honom.

### Välkommen ombord!

Skeppet Black Star är ca 30 meter långt och i ganska dåligt skick. Det ligger lite för sig själv vid en brygga vid Themsen vid "Commercial Docks Pier". Skeppet ser obehagligt ut. Det är lätt att smyga ombord obemärkt. Skeppet har två master och landgången finns i fören. Det ser ut att kunna ta sig in i akterhuset längst bak i båten. En trappa leder ner i båten. När rollpersonerna kommit ner hör de ett pysande och väsande ljud nere från båten. En dörr leder in till ett stort lastrum och längst bort står Krolow och Harold. I lastrummet står även tre människoliknande figurer. De ser lite ruttna ut och deras ögon är kolsvarta (ser

ut att sakna pupiller och ögonvitor). De zombieliknande varelserna kallas för Twilight Zombies (skymningszombies).

Harold, Krolow och Twilight zombies: se NPC-bladen.

### Helvetet bryter loss

En andra "helvetesmaskin" står vid Harold och Krolow. Harold aktiverar maskinen som börjar låta med och mer. Krolow kommenderar Harold att anfälla rollpersonerna. När rollpersonerna börjar vinna så hör de ljud bakom sig och fler "zombies" dyker upp. Krolow flyr upp genom en lucka till fördäck.

### För många zombies

Det blir lite zombieaction när spelarna jagas runt på skeppet och måste förstöra den andra helvetesmaskinen innan den aktiveras. Maskinen förstörs genom att slå på den en runda med något lämpligt tillhygge. Om rollpersonerna lyckas ta sig levande upp på däck så möter de fler zombies och ser Krolow stå långts akterut (längst bak i båten). Dvärgen kastar en tänd lykta och skeppet börjar brinna. För bästa effekt står han kvar där och fattar snart eld. Han kastar han sig brinnande ner i Thames mörka vatten och försvinner.

### Krolow

Krolow är egentligen ingen människa utan en slags vätte som är med i en löst sammansatt organisation som kallas "The Savants". Krolow ser ut som en dvärg med rätt stora ögon och en smal näsa. Han har förmågan att regenerera skada mycket snabbt och det är bara speciella vapen som kan döda honom. Han stannar inte längre än nödvändigt på Black Star utan flyr om rollpersonerna börjar skada honom. Han älskar kaos och tänder gärna eld på skeppet för att sedan kasta sig i vattnet när han börjar brinna (han kan inte dö av eldskador).

## Slutet?

Denna sista del i äventyret kan sluta hur som helst. Om spelarna vill slåss mot alla zombies kommer de antagligen att dö ombord på det brinnande skeppet, omringade av zombies. I bästa fall kanske de lyckas förstöra maskinen, slå ner Harold, slå lite på Krolow och sedan hoppa i vattnet själva? Det kan bli en bra avslutning med att de inte vet vad som händer det allra sista... lite som en film som slutar med att allt blir svart och tyst...





# AGE of TWILIGHT

		Name		Virginia Talbot		Age		24	
		Profession				Level		3	
		Organization				XP			
Hair colour		Svart		Eye colour		Bruna		Personality	
Height		165 cm		Other					
Weight		64 kg							

Abilities		Tot. AP		47		Skills			Skill points			14			Skill points spent			14			Max trained			8								
		Ab. Damage							AB			SR			SB			AB			SR			SB								
Strength		4				<b>Fighting skills</b>																										
Stamina		6				Attack Blades (Agi)			4			0			-1			Grapple (Str)			4			0			-1					
Agility		4				Attack Axes (Str)			4			0			-1			Damage resist (Sta)			6			0			1					
Dexterity		6				Attack Piercing (Dex)			6			0			1			Dodge (Agi)			4			1			5					
Intelligence		6				Attack Large (Str)			4			0			-1			Parry (Dex)			6			0			1					
Will		7				Attack Club (Agi)			4			0			-1			Melee damage (Str)			4			0			-1					
Charisma		7				Attack Gun (Dex)			6			2			8			Missile damage (Dex)			6			1			7					
Carrying cap.		20		40		120		Attack Bow (Dex)			6			0			1			Throw damage (Str)			4			0			-1			
<b>Defenses</b>						Attack Throw (Dex)			6			0			1			Will Power (Will)			7			0			2					
Dodge		15		Endure		9		Brawl (Agi)			4			0			-1			Will resistance (Will)			7			0			2			
Dam. res.		11		Listen		11		<b>Physical skills</b>																								
Will res.		12		Spot		12		Balance (Agi)			4			0			-1			Jump (Agi)			4			0			-1			
<b>Focuses</b>						Climb (Str)			4			0			-1			Listen (Sta)			6			0			1					
<b>Charmer</b>						Concentration (Will)			7			0			2			Move silently (Agi)			4			0			-1					
You get a +1 bonus on the following skills: Bluff (Cha), Diplomacy (Cha), Gather information (Cha), Handle animal (Cha), Perform (Cha)						Craft (Int or Dex)			6			0			1			Open lock (Dex)			6			0			1					
<b>Improved initiative</b>						Endurance (Sta)			6			0			1			Ride (Agi)			4			0			-1					
You get +4 on the Spot roll to see who acts first in the fight. This stacks with the Alertness focus						Handle devices (Dex)			6			0			1			Swim (Agi)			4			0			-1					
<b>Fast Attack (attack)</b>						Fly (Agi)			4			0			-1			Tumble (Agi)			4			0			-1					
You get one bonus (extra) attack action directly after you when you use this attack focus. Your extra attack has a penalty of -3.						Intimidate (Str)			4			0			-1			Sleight of hand (Dex)			6			0			1					
<b>Sure strike (attack)</b>						<b>Mental skills</b>																										
You make an attack that has greater success of hitting. I: +2 attack						Bluff (Cha)			7			3			10			Perform (Cha)			7			1			8					
						Diplomacy (Cha)			7			3			10			Profession (Will)			7			0			2					
						Disguise (Int)			6			0			1			Repair (Int)			6			0			1					
						Drive (Will)			7			0			2			Search (Will)			7			1			8					
						Gather info. (Cha)			7			0			2			Sense motive (Will)			7			1			8					
						Handle animal (Cha)			7			0			2			Speak nat. lang. (Int)			6			1			7					
						First aid (Int)			6			0			1			Spot (Will)			7			0			2					
						Hide (Will)			7			0			2			Survival (Int)			6			0			1					
						Knowledge (Local) (Int)			6			0			1																	
						<b>Equipment</b>												Rng			D			SB			Att			Dmg		
						Revolver (Gun (Dex))												7			3			0			8			10		
						Hand (Brawl (Agi))															-4			0			-1			-5		
						Kick (Brawl (Agi))															-2			0			-1			-3		
						Sminkset (Bluff, disguise och Diplomacy bonus)																		1								
						Bläckpenna																										
						Anteckningsblock																										
						20 patroner																										



# AGE of TWILIGHT

		Name	Elizabeth Andersson	Age	25
		Profession	Photographer	Level	3
		Organization		XP	
Hair colour	Blond	Eye colour	Blå	Personality	
Height	167 cm	Other			
Weight	57 kg				

Abilities		Tot. AP	47		Skills			Skill points	14			Skill points spent	14			Max trained	8		
		Ab. Damage					AB	SR	SB				AB	SR	SB				
Strength	4			<b>Fighting skills</b>															
Stamina	6			Attack Blades (Agi)	6	0	1	Grapple (Str)	4	0	-1								
Agility	6			Attack Axes (Str)	4	0	-1	Damage resist (Sta)	6	0	1								
Dexterity	8			Attack Piercing (Dex)	8	2	10	Dodge (Agi)	6	1	7								
Intelligence	6			Attack Large (Str)	4	0	-1	Parry (Dex)	8	1	9								
Will	6			Attack Club (Agi)	6	0	1	Melee damage (Str)	4	0	-1								
Charisma	4			Attack Gun (Dex)	8	0	3	Missile damage (Dex)	8	0	3								
Carrying cap.	20	40	120	Attack Bow (Dex)	8	0	3	Throw damage (Str)	4	0	-1								
<b>Defenses</b>				Attack Throw (Dex)	8	2	10	Will Power (Will)	6	0	1								
Dodge	17	Endure	11	Brawl (Agi)	6	0	1	Will resistance (Will)	6	0	1								
Dam. res.	11	Listen	11	<b>Physical skills</b>															
Will res.	11	Spot	17	Balance (Agi)	6	0	1	Jump (Agi)	6	0	1								
<b>Focuses</b>				Climb (Str)	4	0	-1	Listen (Sta)	6	0	1								
<b>Parry stance (attack)</b>				Concentration (Will)	6	0	1	Move silently (Agi)	6	0	1								
You can use the parry skill once until your next round without having to do the Parry action).				Craft (Int or Dex)	6	0	1	Open lock (Dex)	8	2	10								
<b>Improved initiative</b>				Endurance (Sta)	6	0	1	Ride (Agi)	6	0	1								
You get +4 on the Spot roll to see who acts first in the fight. This stacks with the Alertness focus				Handle devices (Dex)	8	2	10	Swim (Agi)	6	0	1								
<b>Sneaky attack (attack)</b>				Fly (Agi)	6	0	1	Tumble (Agi)	6	0	1								
When you attack an enemy that cannot dodge your attacks you get a bonus on damage. You get a +4 bonus on damage.				Intimidate (Str)	4	0	-1	Sleight of hand (Dex)	8	0	3								
<b>Attack style master</b>				<b>Mental skills</b>															
You can use any one of your attack focuses once more every 5 minutes. You can pick this focus several times.				Bluff (Cha)	4	0	-1	Perform (Cha)	4	0	-1								
				Diplomacy (Cha)	4	0	-1	Profession (Lang) (Will)	6	0	1								
				Disguise (Int)	6	0	1	Repair (Int)	6	0	1								
				Drive (Will)	6	0	1	Search (Will)	6	0	1								
				Gather info. (Cha)	4	0	-1	Sense motive (Will)	6	0	1								
				Handle animal (Cha)	4	0	-1	Speak nat. lang. (Int)	6	0	1								
				First aid (Int)	6	0	1	Spot (Will)	6	1	7								
				Hide (Will)	6	0	1	Survival (Int)	6	0	1								
				Knowledge (Local) (Int)	6	0	1	Knowledge (technical) (Int)	6	3	9								
				<b>Equipment</b>															
								Rng	D	SB	Att	Dmg							
				Large knife (Piercing (Dex))				10	-1	0	10	-2							
				6 kastknivar (Throw (Dex))				6	-1	0	10	-2							
				Hand (Brawl (Agi))					-4	0	1	-5							
				Kick (Brawl (Agi))					-2	0	1	-3							
				Kodak-kamera															
				Diverse verktyg (bl.a. till kamera)															
				Cigaretter															
				Väska till kamera m.m.															
				Tändstickor															

# AGE of TWILIGHT

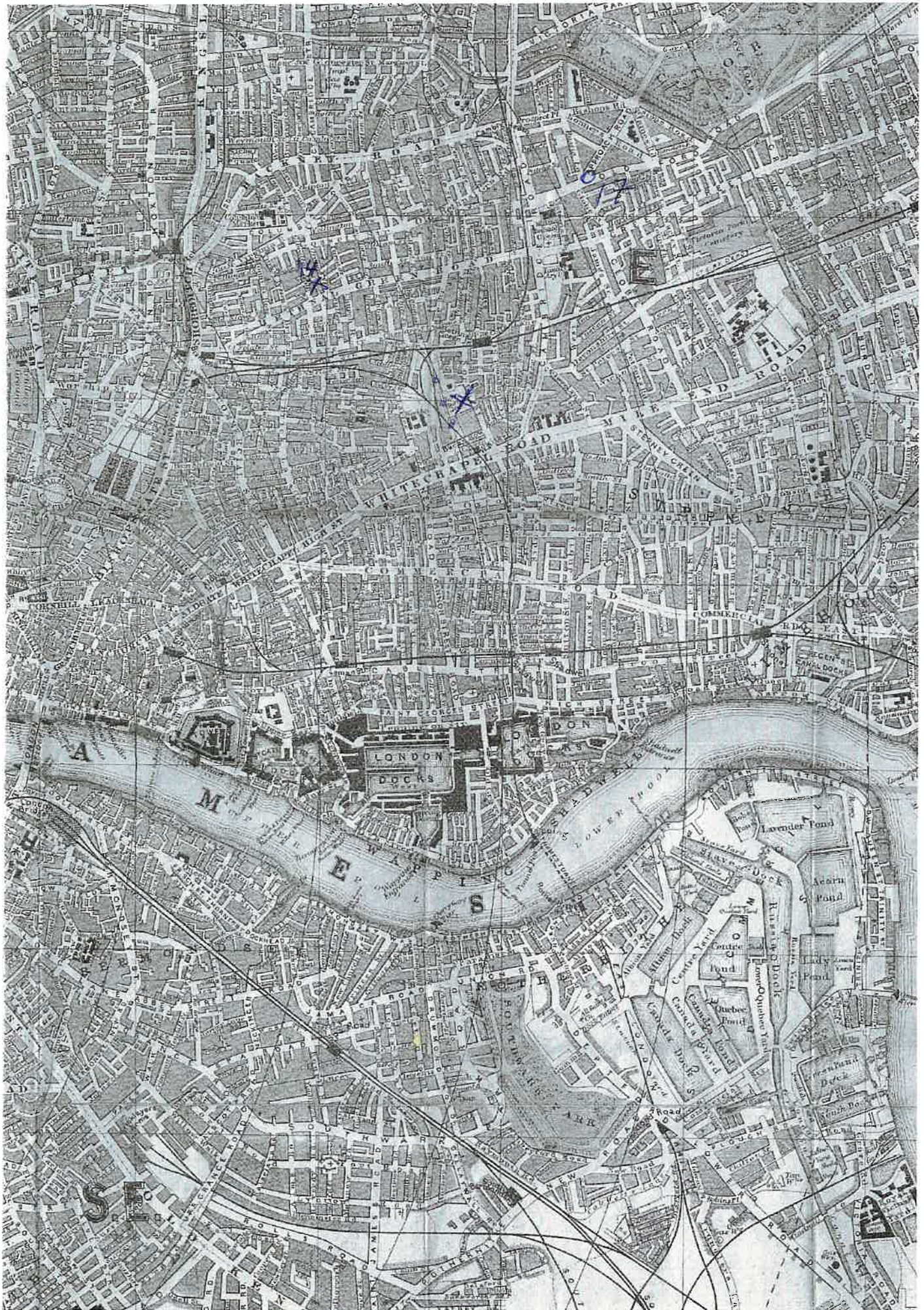
Name	John Tayler	Age	29
Profession	Journalist	Level	3
Organization		XP	
Hair colour	Röd	Eye colour	Brun
Height	175 cm	Other	Ärr på kinden
Weight	67 kg	Personality	

Abilities			Tot. AP	49	Skills			Skill points	14	Skill points spent	16	Max trained	8	
Ab. Damage						AB	SR	SB				AB	SR	SB
Strength	4		<b>Fighting skills</b>											
Stamina	4		Attack Blades (Agi)	5	0	0	Grapple (Str)	4	0	-1				
Agility	5		Attack Axes (Str)	4	0	-1	Damage resist (Sta)	4	1	5				
Dexterity	6		Attack Piercing (Dex)	6	1	7	Dodge (Agi)	5	1	6				
Intelligence	7		Attack Large (Str)	4	0	-1	Parry (Dex)	6	0	1				
Will	9		Attack Club (Agi)	5	0	0	Melee damage (Str)	4	0	-1				
Charisma	6		Attack Gun (Dex)	6	0	1	Missile damage (Dex)	6	0	1				
Carrying cap.	20	40	120	Attack Bow (Dex)	6	0	1	Throw damage (Str)	4	0	-1			
<b>Defenses</b>			Attack Throw (Dex)			6	0	1	Will Power (Will)	9	0	4		
Dodge	16	Endure	9	Brawl (Agi)	5	0	0	Will resistance (Will)	9	0	4			
Dam. res.	15	Listen	9	<b>Physical skills</b>										
Will res.	14	Spot	14	Balance (Agi)	5	0	0	Jump (Agi)	5	0	0			
<b>Focuses</b>			Climb (Str)			4	0	-1	Listen (Sta)	4	0	-1		
<b>Luck</b>			Concentration (Will)			9	0	4	Move silently (Agi)	5	0	0		
Once per day you can reroll one roll you've just made and add 3 to the new roll.			Craft (Artist) (Int)			7	1	8	Open lock (Dex)	6	0	1		
<b>Scholar</b>			Endurance (Sta)			4	0	-1	Ride (Agi)	5	0	0		
You train two new Knowledge skills.			Handle devices (Dex)			6	0	1	Swim (Agi)	5	0	0		
<b>Know your enemy</b>			Fly (Agi)			5	0	0	Tumble (Agi)	5	0	0		
Once per 5 minutes you can predict the actions of a person in combat. Roll Sense motive against Bluff. This counts as an action. If successful the opponent loses the ability to dodge for his or her next round.			Intimidate (Str)			4	0	-1	Sleight of hand (Dex)	6	0	1		
<b>Ability Bonus</b>			<b>Mental skills</b>											
You get a +1 bonus on one ability score. This focus can only be picked at first level and then every five levels: 6th, 11th, 16th, etc.			Bluff (Cha)			6	0	1	Perform (Cha)	6	0	1		
			Diplomacy (Cha)			6	0	1	Profession (Lang.) (Will)	9	3	12		
			Disguise (Int)			7	0	2	Repair (Int)	7	0	2		
			Drive (Will)			9	0	4	Search (Will)	9	3	12		
			Gather info. (Cha)			6	2	8	Sense motive (Will)	9	3	12		
			Handle animal (Cha)			6	0	1	Speak nat. lang. (Int)	7	0	2		
			First aid (Int)			7	0	2	Spot (Will)	9	0	4		
			Hide (Will)			9	0	4	Survival (Int)	7	0	2		
			Knowledge (Local) (Int)			7	1	8	Knowledge (history) (Int)	7	1	8		
			<b>Equipment</b>						Rng	D	SB	Att	Dmg	
			Large knife (Piercing (Dex))						2	0	7	1		
			Hand (Brawl (Agi))						-4	0	0	-5		
			Kick (Brawl (Agi))						-2	0	0	-3		
			Skrivmaterial											
			Tändstickor											
			1.5 kg torrk											

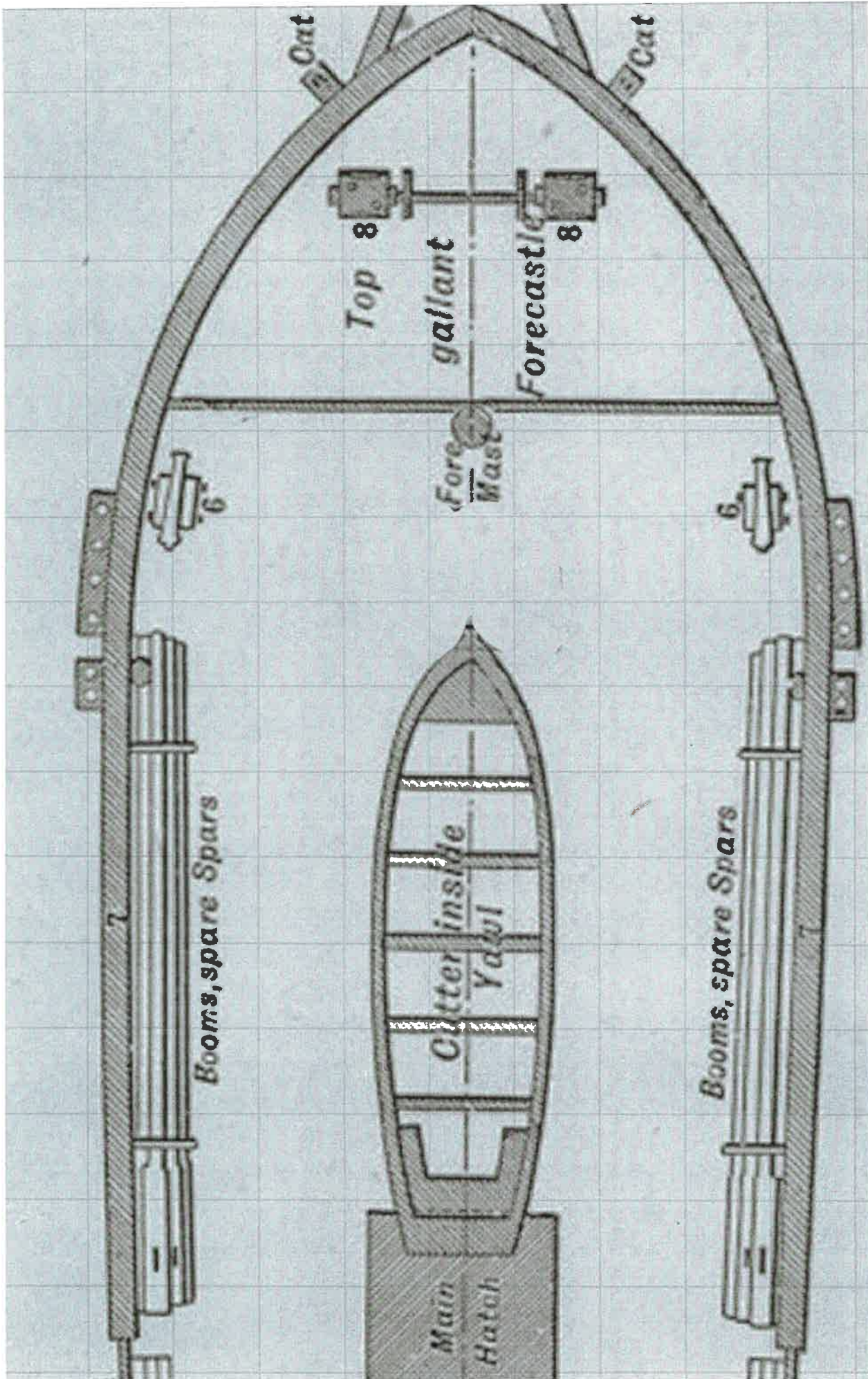
Twilight Zombie				Twilighttouched				Atk Blades (Agi)	4	-1	Balance (Agi)	4	-1	Bluff (Cha)	1	-4			
Str	9		Lvl	1	Slow		Atk Axes (Str)	9	4	Climb (Str)	9	4	Diplomacy (Cha)	1	-4				
Sta	7		XP	30	Ability penalty		Atk Piercing (Dex)	3	-2	Conc. (Will)	1	-4	Disguise (Int)	1	-4				
Agi	4		SP	6	Darkvision II		Atk Large (Str)	9	4	Craft (Artist) (Int)	1	-4	Drive (Will)	1	-4				
Dex	3		SS	6	Fear aura I		Atk Club (Agi)	4	-1	Endurance (Sta)	7	1	8	Gather info. (Cha)	1	-4			
Int	1		MS	6	Improved sneak		Atk Gun (Dex)	3	-2	Handle dev. (Dex)	3	-2	Hnd animal (Cha)	1	-4				
Will	1		NoS	6			Atk Bow (Dex)	3	-2	Fly (Agi)	4	-1	First aid (Int)	1	-4				
Cha	1		AP	32			Atk Throw (Dex)	3	-2	Intimidate (Str)	9	4	Hide (Will)	1	-4				
Dodge	9	Endure	18				Brawl (Agi)	4	1	5	Jump (Agi)	4	-1	Know. (Local) (Int)	1	-4			
Dmg. res.	18	Listen	12				Grapple (Str)	9	1	10	Listen (Sta)	7	2	Perform (Cha)	1	-4			
Will res.	6	Spot	6				Dmg resist (Sta)	7	1	8	Move silently (Agi)	4	1	5	Prof. (Lang.) (Will)	1	-4		
Equipment				Rng	D	SB	Att	Dmg	Dodge (Agi)	4	-1	Open lock (Dex)	3	-2	Repair (Int)	1	-4		
Hand (Brawl (Agi))					-4	0	5	6	Parry (Dex)	3	-2	Ride (Agi)*	4	-1	Search (Will)	1	-4		
Kick (Brawl (Agi))					-2	0	5	8	Melee dmg (Str)	9	1	10	Swim (Agi)	4	-1	Sense motive (Will)	1	-4	
Grapple (Grapple (Str))					-4	0	10	11	Missile dmg (Dex)	3	-2	Tumble (Agi)	4	-1	Spk nat. lang. (Int)	1	-4		
									Throw dmg (Str)	9	4	Sigt of hand (Dex)	3	-2	Spot (Will)	1	-4		
									Will Power (Will)	1	-4				Survival (Int)	1	-4		
									Will res. (Will)	1	-4								
Jätterättor				Natural attack				Atk Blades (Agi)	7	2	Balance (Agi)	7	2	Bluff (Cha)	4	-1			
Str	3		Lvl	1	Small size		Atk Axes (Str)	3	-2	Climb (Str)	3	1	4	Diplomacy (Cha)	4	-1			
Sta	3		XP	30	Fast Attack (attack)		Atk Piercing (Dex)	6	1	Conc. (Will)	5	0	Disguise (Int)	1	-4				
Agi	7		SP	6	-3 atk		Atk Large (Str)	3	-2	Craft (Artist) (Int)	1	-4	Drive (Will)	5	0				
Dex	6		SS	6	Improved initiative		Atk Club (Agi)	7	2	Endurance (Sta)	3	-2	Gather info. (Cha)	4	-1				
Int	1		TS	6			Atk Gun (Dex)	6	1	Handle dev. (Dex)	6	1	Hnd animal (Cha)	4	-1				
Will	5		NoS	6			Atk Bow (Dex)	6	1	Fly (Agi)	7	2	First aid (Int)	1	-4				
Cha	4		AP	32			Atk Throw (Dex)	6	1	Intimidate (Str)	3	-2	Hide (Will)	5	0				
Dodge	18	Endure	8				Brawl (Agi)	7	1	8	Jump (Agi)	7	2	Know. (Local) (Int)	1	-4			
Dmg. res.	8	Listen	8				Grapple (Str)	3	-2	Listen (Sta)	3	-2	Perform (Cha)	4	-1				
Will res.	10	Spot	16				Dmg resist (Sta)	3	-2	Move silently (Agi)	7	2	Prof. (Lang.) (Will)	5	0				
Equipment				Rng	D	SB	Att	Dmg	Dodge (Agi)	7	1	8	Open lock (Dex)	6	1	Repair (Int)	1	-4	
Hand (Brawl (Agi))					-4	0	8	0	Parry (Dex)	6	1	8	Ride (Agi)	7	2	Search (Will)	5	0	
Kick (Brawl (Agi))					-2	0	8	2	Melee dmg (Str)	3	1	4	Swim (Agi)	7	1	8	Sense motive (Will)	5	0
Bite					-1	0	8	3	Missile dmg (Dex)	6	1	Tumble (Agi)	7	2	Spk nat. lang. (Int)	1	-4		
									Throw dmg (Str)	3	-2	Sigt of hand (Dex)	6	1	Spot (Will)	5	1		
									Will Power (Will)	5	0				Survival (Int)	1	-4		
									Will res. (Will)	5	0								
Krolow				Small size				Atk Blades (Agi)	7	2	Balance (Agi)	7	2	Bluff (Cha)	5	0			
Str	3		Lvl	5	Darkvision II		Atk Axes (Str)	3	-2	Climb (Str)	3	-2	Diplomacy (Cha)	5	0				
Sta	3		XP	110	Regenerate IV		Atk Piercing (Dex)	5	3	8	Conc. (Will)	7	2	Disguise (Int)	7	2			
Agi	7		SP	22			Atk Large (Str)	3	-2	Craft (Artist) (Int)	7	2	Drive (Will)	7	2				
Dex	5		SS	22			Atk Club (Agi)	7	2	Endurance (Sta)	3	-2	Gather info. (Cha)	5	0				
Int	7		TS	10			Atk Gun (Dex)	5	0	Handle dev. (Dex)	5	1	6	Hnd animal (Cha)	5	0			
Will	7		NoS	10			Atk Bow (Dex)	5	0	Fly (Agi)	7	2	First aid (Int)	7	2				
Cha	5		AP	43			Atk Throw (Dex)	5	0	Intimidate (Str)	3	-2	Hide (Will)	7	2				
Dodge	18	Endure	8				Brawl (Agi)	7	2	Jump (Agi)	7	2	Know. (Local) (Int)	7	2				
Dmg. res.	16	Listen	8				Grapple (Str)	3	-2	Listen (Sta)	3	-2	Perform (Cha)	5	0				
Will res.	20	Spot	18				Dmg resist (Sta)	3	3	6	Move silently (Agi)	7	2	9	Prof. (Lang.) (Will)	7	2		
Equipment				Rng	D	SB	Att	Dmg	Dodge (Agi)	7	1	8	Open lock (Dex)	5	0	Repair (Int)	7	2	
Hand (Brawl (Agi))					-4	0	-2	-6	Parry (Dex)	5	1	6	Ride (Agi)	7	2	Search (Will)	7	2	
Kick (Brawl (Agi))					-2	0	2	-4	Melee dmg (Str)	3	-2	Swim (Agi)	7	2	Sense motive (Will)	7	2		
Kris (waved dagger)					-1		8	-3	Missile dmg (Dex)	5	0	Tumble (Agi)	7	2	Spk nat. lang. (Int)	7	2		
									Throw dmg (Str)	3	-2	Sigt of hand (Dex)	5	0	Spot (Will)	7	1		
									Will Power (Will)	7	2				Survival (Int)	7	2		
									Will res. (Will)	7	3	10			Know. (Twilight) (in)	7	5		
									Atk Blades (Agi)	5	0	Balance (Agi)	5	0	Bluff (Cha)	5	0		
Str	5		Lvl	3			Atk Axes (Str)	5	0	Climb (Str)	5	0	Diplomacy (Cha)	5	0				
Sta	5		XP	70			Atk Piercing (Dex)	5	0	Conc. (Will)	5	0	Disguise (Int)	5	0				
Agi	5		SP	14			Atk Large (Str)	5	0	Craft (Artist) (Int)	5	0	Drive (Will)	5	0				
Dex	5		SS	0			Atk Club (Agi)	5	0	Endurance (Sta)	5	0	Gather info. (Cha)	5	0				
Int	5		TS	8			Atk Gun (Dex)	5	0	Handle dev. (Dex)	5	0	Hnd animal (Cha)	5	0				
Will	5		NoS	0			Atk Bow (Dex)	5	0	Fly (Agi)	5	0	First aid (Int)	5	0				
Cha	5		AP	35			Atk Throw (Dex)	5	0	Intimidate (Str)	5	0	Hide (Will)	5	0				
Dodge	10	Endure	10				Brawl (Agi)	5	0	Jump (Agi)	5	0	Know. (Local) (Int)	5	0				
Dmg. res.	10	Listen	10				Grapple (Str)	5	0	Listen (Sta)	5	0	Perform (Cha)	5	0				
Will res.	10	Spot	10				Dmg resist (Sta)	5	0	Move silently (Agi)	5	0	Prof. (Lang.) (Will)	5	0				
Equipment				Rng	D	SB	Att	Dmg	Dodge (Agi)	5	0	Open lock (Dex)	5	0	Repair (Int)	5	0		
Hand (Brawl (Agi))					-4	0	0	-4	Parry (Dex)	5	0	Ride (Agi)	5	0	Search (Will)	5	0		
Kick (Brawl (Agi))					-2	0	0	-2	Melee dmg (Str)	5	0	Swim (Agi)	5	0	Sense motive (Will)	5	0		
									Missile dmg (Dex)	5	0	Tumble (Agi)	5	0	Spk nat. lang. (Int)	5	0		
									Throw dmg (Str)	5	0	Sigt of hand (Dex)	5	0	Spot (Will)	5	0		
									Will Power (Will)	5	0				Survival (Int)	5	0		
									Will res. (Will)	5	0								

Ben				27	Power attack (attack)	Atk Blades (Agi)	6	1	Balance (Agi)	6	1	Bluff (Cha)	4	1	5
Str	7		Lvl	2	+2 dmg	Atk Axes (Str)	7	2	Climb (Str)	7	2	Diplomacy (Cha)	4		-1
Sta	5		XP	50	Knockdown (attack)	Atk Piercing (Dex)	5	0	Conc. (Will)	3	-2	Disguise (Int)	4		-1
Agi	6		SP	10	Lock opponent	Atk Large (Str)	7	2	Craft (Artist) (Int)	4	-1	Drive (Will)	3		-2
Dex	5		SS	10		Atk Club (Agi)	6	2	Endurance (Sta)	5	0	Gather info. (Cha)	4		-1
Int	4		MS	7		Atk Gun (Dex)	5	0	Handle dev. (Dex)	5	0	Hnd animal (Cha)	4		-1
Will	3		NoS	7		Atk Bow (Dex)	5	0	Fly (Agi)	6	1	First aid (Int)	4		-1
Cha	4		AP	37		Atk Throw (Dex)	5	0	Intimidate (Str)	7	2	Hide (Will)	3	2	5
Dodge	11	Endure		10		Brawl (Agi)	6	1	Jump (Agi)	6	1	Know. (Local) (Int)	4	1	5
Dmg. res.	16	Listen		10		Grapple (Str)	7	2	Listen (Sta)	5	0	Perform (Cha)	4		-1
Will res.	8	Spot		8		Dmg resist (Sta)	5	1	Move silently (Agi)	6	1	Prof. (Lang.) (Will)	3		-2
Equipment					Rng D SB Att Dmg	Dodge (Agi)	6	1	Open lock (Dex)	5	0	Repair (Int)	4		-1
Hand (Brawl (Agi))					-4 0 1 5	Parry (Dex)	5	0	Ride (Agi)	6	1	Search (Will)	3		-2
Kick (Brawl (Agi))					-2 0 1 7	Melee dmg (Str)	7	2	Swim (Agi)	6	1	Sense motive (Will)	3		-2
Club					1 0 8 10	Missile dmg (Dex)	5	0	Tumble (Agi)	6	1	Spk nat. lang. (Int)	4		-1
						Throw dmg (Str)	7	2	Sltg of hand (Dex)	5	0	Spot (Will)	3		-2
						Will Power (Will)	3	-2				Survival (Int)	4		-1
						Will res. (Will)	3	-2							
Geoff				30	Sneaky attack (attack)	Atk Blades (Agi)	6	1	Balance (Agi)	6	1	Bluff (Cha)	5		0
Str	5		Lvl	2	Feint (attack)	Atk Axes (Str)	5	0	Climb (Str)	5	0	Diplomacy (Cha)	5		0
Sta	5		XP	50	Attack style master	Atk Piercing (Dex)	6	2	Conc. (Will)	5	0	Disguise (Int)	3		-2
Agi	6		SP	10		Atk Large (Str)	5	0	Craft (Artist) (Int)	3	-2	Drive (Will)	5		0
Dex	6		SS	10		Atk Club (Agi)	6	1	Endurance (Sta)	5	0	Gather info. (Cha)	5		0
Int	3		TS	7		Atk Gun (Dex)	6	1	Handle dev. (Dex)	6	1	Hnd animal (Cha)	5		0
Will	5		NoS	7		Atk Bow (Dex)	6	1	Fly (Agi)	6	1	First aid (Int)	3		-2
Cha	5		AP	37		Atk Throw (Dex)	6	1	Intimidate (Str)	5	1	Hide (Will)	5	2	7
Dodge	18	Endure		10		Brawl (Agi)	6	1	Jump (Agi)	6	1	Know. (Local) (Int)	3		-2
Dmg. res.	10	Listen		10		Grapple (Str)	5	0	Listen (Sta)	5	0	Perform (Cha)	5		0
Will res.	10	Spot		16		Dmg resist (Sta)	5	0	Move silently (Agi)	6	1	Prof. (Lang.) (Will)	5		0
Equipment					Rng D SB Att Dmg	Dodge (Agi)	6	2	Open lock (Dex)	6	1	Repair (Int)	3		-2
Hand (Brawl (Agi))					-4 0 1 2	Parry (Dex)	6	1	Ride (Agi)	6	1	Search (Will)	5	1	6
Kick (Brawl (Agi))					-2 0 1 4	Melee dmg (Str)	5	1	Swim (Agi)	6	1	Sense motive (Will)	5		0
Knife					-1 0 8 5	Missile dmg (Dex)	6	1	Tumble (Agi)	6	1	Spk nat. lang. (Int)	3		-2
						Throw dmg (Str)	5	0	Sltg of hand (Dex)	6	1	Spot (Will)	5	1	6
						Will Power (Will)	5	0				Survival (Int)	3		-2
						Will res. (Will)	5	0							
Harold					Two-Weapon fight. (atk)	Atk Blades (Agi)	6	3	Balance (Agi)	6	1	Bluff (Cha)	3		-2
Str	6		Lvl	3	-3 attack	Atk Axes (Str)	6	1	Climb (Str)	6	1	Diplomacy (Cha)	3		-2
Sta	6		XP	70	Sure strike (attack)	Atk Piercing (Dex)	7	2	Conc. (Will)	4	-1	Disguise (Int)	5		0
Agi	6		SP	14	+2 attack	Atk Large (Str)	6	1	Craft (Artist) (Int)	5	0	Drive (Will)	4		-1
Dex	7		SS	14	Attack style master	Atk Club (Agi)	6	1	Endurance (Sta)	6	1	Gather info. (Cha)	3		-2
Int	5		TS	8	Improved initiative	Atk Gun (Dex)	7	2	Handle dev. (Dex)	7	3	Hnd animal (Cha)	3		-2
Will	4		NoS	8	+4 init	Atk Bow (Dex)	7	2	Fly (Agi)	6	1	First aid (Int)	5		0
Cha	3		AP	42		Atk Throw (Dex)	7	2	Intimidate (Str)	6	1	Hide (Will)	4		-1
Dodge	17	Endure		11		Brawl (Agi)	6	1	Jump (Agi)	6	1	Know. (Local) (Int)	5		0
Dmg. res.	11	Listen		11		Grapple (Str)	6	1	Listen (Sta)	6	1	Perform (Cha)	3		-2
Will res.	15	Spot		9		Dmg resist (Sta)	6	1	Move silently (Agi)	6	1	Prof. (Lang.) (Will)	4		-1
Equipment					Rng D SB Att Dmg	Dodge (Agi)	6	1	Open lock (Dex)	7	1	Repair (Int)	5	3	8
Hand (Brawl (Agi))					-4 0 1 3	Parry (Dex)	7	2	Ride (Agi)	6	1	Search (Will)	4		-1
Kick (Brawl (Agi))					-2 0 1 5	Melee dmg (Str)	6	1	Swim (Agi)	6	1	Sense motive (Will)	4		-1
Machete x 2					2 0 9 9	Missile dmg (Dex)	7	2	Tumble (Agi)	6	1	Spk nat. lang. (Int)	5		0
						Throw dmg (Str)	6	1	Sltg of hand (Dex)	7	2	Spot (Will)	4		-1
						Will Power (Will)	4	-1				Survival (Int)	5		0
						Will res. (Will)	4	1	5						
James Flint				40	Slow	Atk Blades (Agi)	3	-2	Balance (Agi)	3	-2	Bluff (Cha)	1		-4
Str	7		Lvl	3	Regenerate III	Atk Axes (Str)	7	2	Climb (Str)	7	2	Diplomacy (Cha)	1		-4
Sta	6		XP	70	1/round	Atk Piercing (Dex)	3	-2	Conc. (Will)	1	-4	Disguise (Int)	2		-3
Agi	3		SP	14	Immune to fear	Atk Large (Str)	7	2	Craft (Artist) (Int)	2	-3	Drive (Will)	1		-4
Dex	3		SS	14	Knockdown (attack)	Atk Club (Agi)	3	-2	Endurance (Sta)	6	1	Gather info. (Cha)	1		-4
Int	2		TS	8	Natural attack	Atk Gun (Dex)	3	-2	Handle dev. (Dex)	3	-2	Hnd animal (Cha)	1		-4
Will	1		NoS	8	Slam -1 dmg	Atk Bow (Dex)	3	-2	Fly (Agi)	3	-2	First aid (Int)	2		-3
Cha	1		AP	26	Ability penalty	Atk Throw (Dex)	3	-2	Intimidate (Str)	7	2	Hide (Will)	1	2	3
Dodge	8	Endure		17		Brawl (Agi)	3	2	Jump (Agi)	3	-2	Know. (Local) (Int)	2		-3
Dmg. res.	19	Listen		11		Grapple (Str)	7	2	Listen (Sta)	6	1	Perform (Cha)	1		-4
Will res.	6	Spot		12		Dmg resist (Sta)	6	3	Move silently (Agi)	3	1	Prof. (Lang.) (Will)	1		-4
Equipment					Rng D SB Att Dmg	Dodge (Agi)	3	-2	Open lock (Dex)	3	-2	Repair (Int)	2		-3
Hand (Brawl (Agi))					-4 0 5 5	Parry (Dex)	3	-2	Ride (Agi)	3	-2	Search (Will)	1		-4
Kick (Brawl (Agi))					-2 0 5 7	Melee dmg (Str)	7	2	Swim (Agi)	3	-2	Sense motive (Will)	1		-4
Slam (Brawl (Agi))					-1 0 5 8	Missile dmg (Dex)	3	-2	Tumble (Agi)	3	-2	Spk nat. lang. (Int)	2		-3
Grapple (Grapple (Str))					9 9	Throw dmg (Str)	7	2	Sltg of hand (Dex)	3	-2	Spot (Will)	1	1	2
						Will Power (Will)	1	-4				Survival (Int)	2		-3
						Will res. (Will)	1	-4							

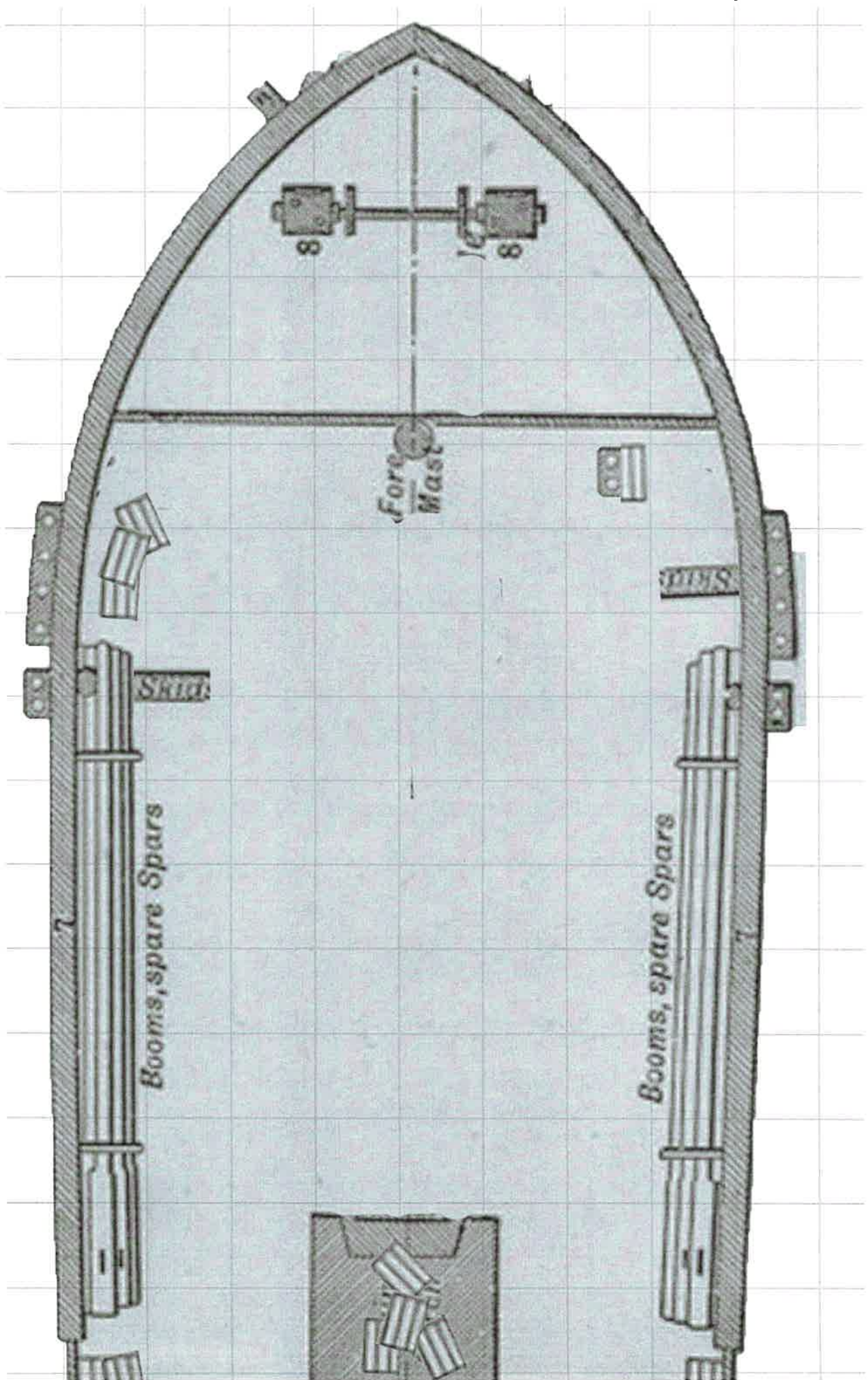


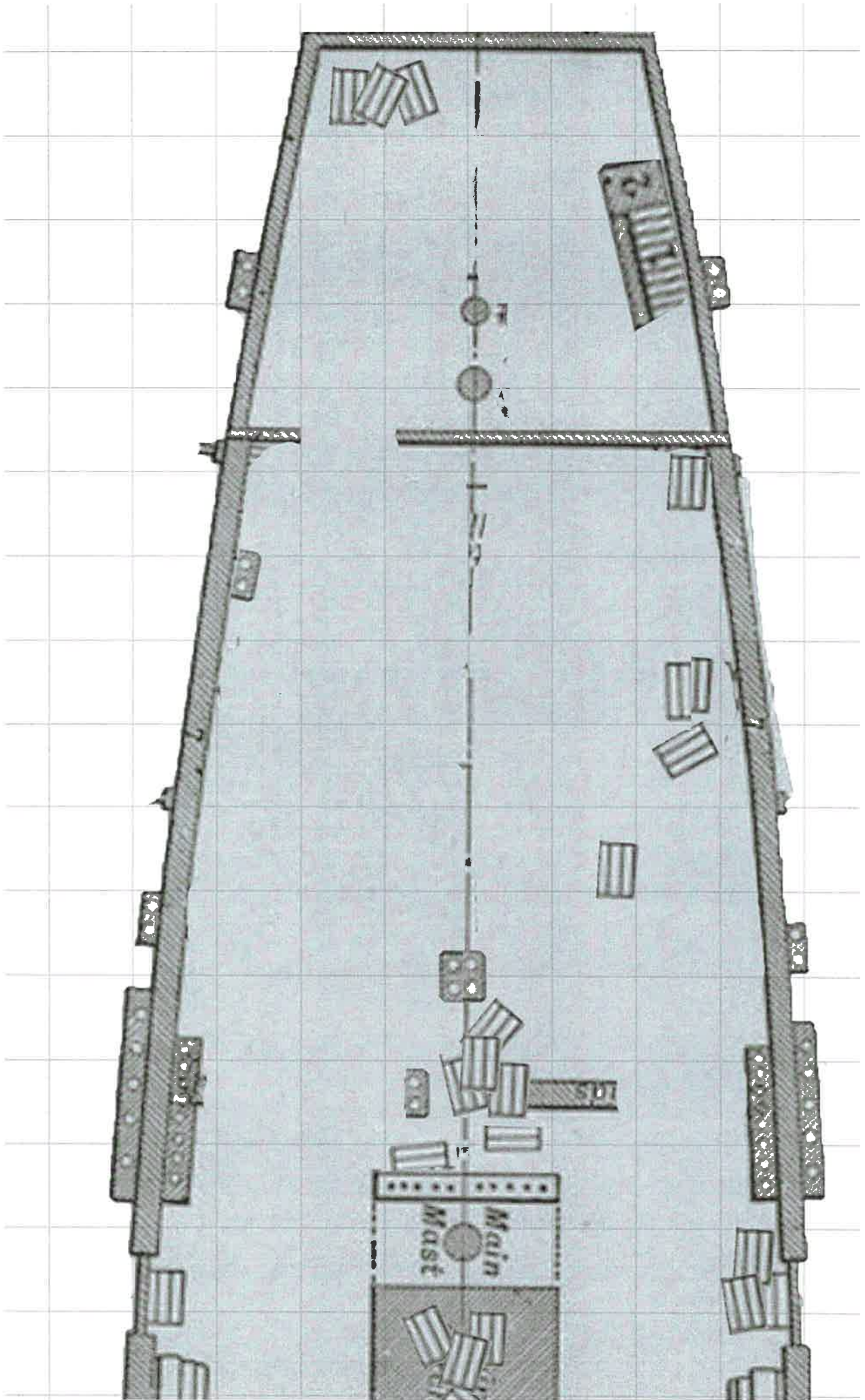






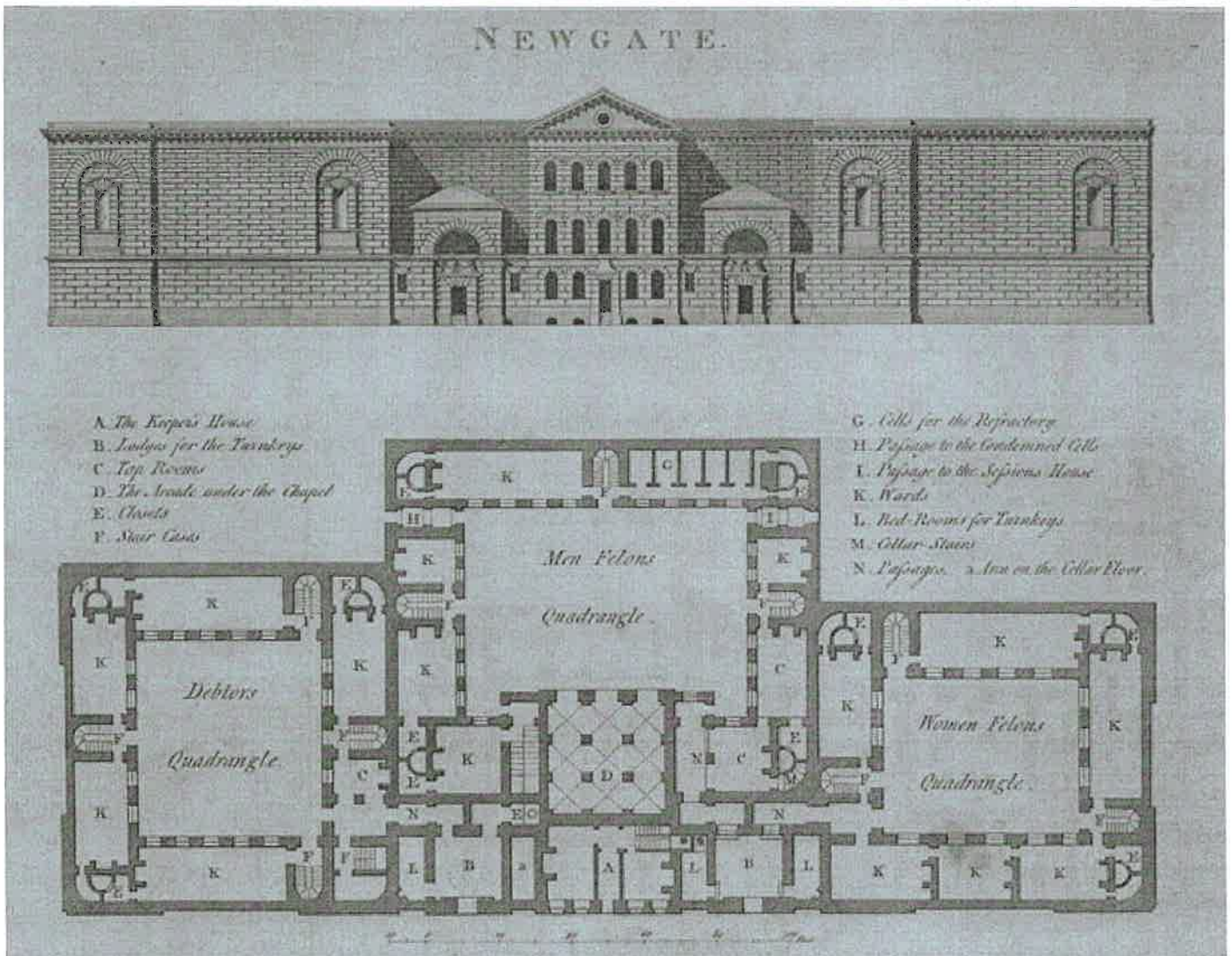
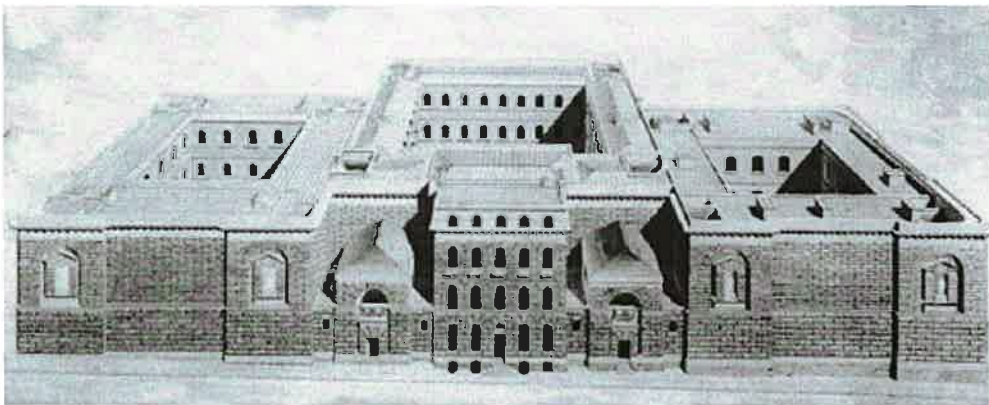




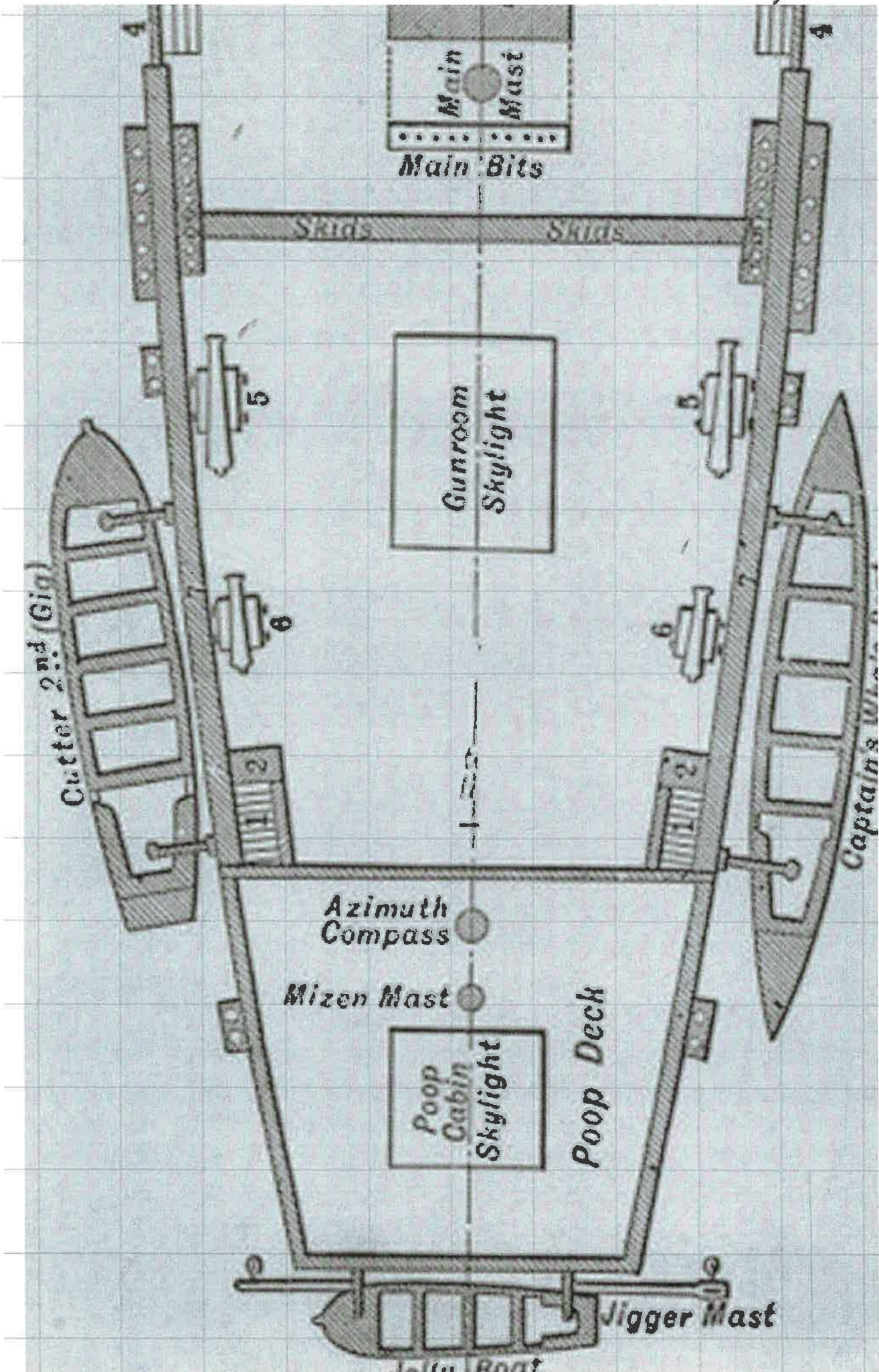




# Newgate Prison









# QuestMasters Map

