



Spelare: _____

Karaktär: _____

Utseende: _____

Vapen:

Typ:	Bonus:	Skada:

Ödes tärningar:

Hälsa:

Karisma

Övertala

Sång

Flörta

Pruta

Styrka

Slåss

Klättra

Hota

Akrobatik

Intelligens

Läka

Visdom

Teknik

Upptäcka

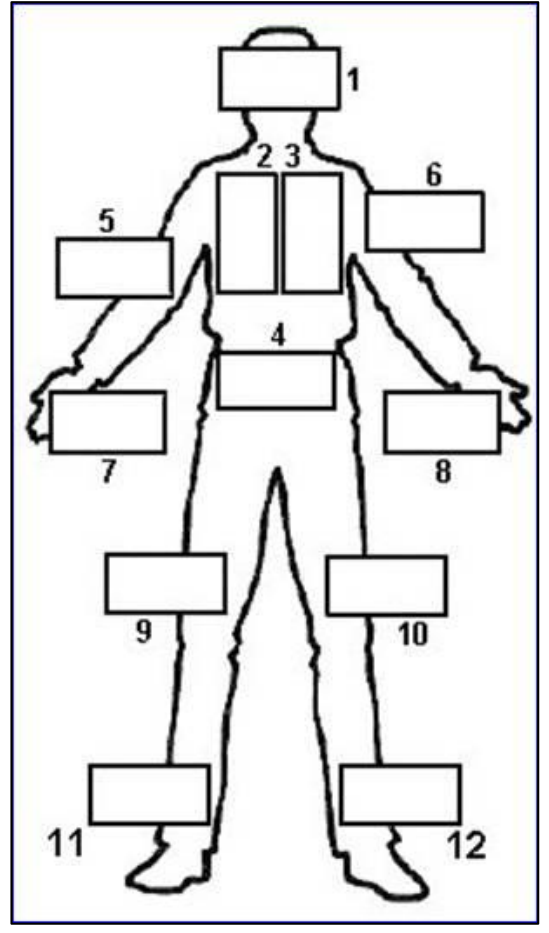
Smidighet

Närstrid

Skjuta

Köra

Smyga



Packning:

Färdigheter och kunskaper:

- _____ = _____
- _____ = _____
- _____ = _____
- _____ = _____
- _____ = _____

Namn: William Davis

Ålder: 32

Kön: Man

Bakgrund: Uppväxt i en förmögen familj och utan ekonomiska problem samt den enda sonen så antog många att unga William hade en framtid som doktor eller advokat. Ödet vända dock efter att William mötte **Alice** och föll för henne. Tillsammans har de rest jorden runt och gjort vad de älskar. Hitta gamla skatter och glömda civilisationer är och har varit deras yrke i många år nu och även om det är kul kan Williams äventyrslystnad komma i vägen för hans Relation med Alice. William är en glad man enligt en del fortfarande ett barn men han är vänlig mot alla och ser det goda i folk även om han inte alltid har rätt.

Edward: En god vän som har varit med gruppen sedan de första dagarna. Du kan lita på att Edward vet vad han pratar om. Edward behöver dock banta.

Henry & Lily: William anlidade både Henry och Alice då dom behövde jobb och inte ville gå i skolan. Alice intelligens samt hennes sociala förmåga är fantastisk och Henrys gatusmarta personlighet samt smidighet är användbar. Båda är någonting gruppen verkligen behöver.

Alice: William och Alice lever verkligen en saga tillsammans och har fortsatt att göra det även om Alice är lite tråkig ibland och inte lika taggad på ett nytt äventyr som William. Deras äktenskap är starkt och dom kan riskera allt för varandra mot alla odds.

Namn: Edward Highland

Ålder: 58

Kön: Man

Bakgrund: Uppväxt som ensamstående son i en familj med båda föräldrarna lärda så blev Edward mycket snabbt i sina unga dar en mycket vis och klok man. Edwards intressen finns i både religion och historia dock desto mer han tittade in i det hela desto mindre började han tro på gudar och krafter utöver det mänskliga. Edward är en ganska så tjock man vilket gör han inte till den snabbaste men hans kunskap är en av huvud faktorerna i denna grupp och kanske vad den står för. Vad skulle göras utan hans kunskap och intellekt? Han börjar bli gammal men inte hans ego.

William: En god vän som har varit med gruppen sedan de första dagarna. Han må vara mycket ibland och högljudd men han har ett gott hjärta.

Henry: Pojken är mycket tyst men du har sett han ta åt sig saker snabbare än en blix. William gillar både han och Alice troligast för han aldrig haft egna barn. William litar på dom och det gör du med men dom unga är ändå svåra att förstå.

Alice: En underbar kvinna som verkligen kan sina saker (du kan också tacka henne för att hon håller William i styr.) denna grupp skulle inte klara sig utan en riktig arkeolog.

Lily: Hon påminner dig starkt om en yngre Alice hon är en ivrig dock sansad och intelligent ung dam som vet vad hon vill ha och inte är rädd att ta för sig och sätta sig helt i situationen.

Namn: Henry Roberts

Ålder: 21

Kön: Man

Bakgrund: Henry är en av de nyaste personerna i gruppen men han är alltid redo och visa vad han är värd. Hans familj var fattig och som ung tog han från dom rika för att försörja hans familj men när dom alla dog kunde han inte göra mer. När han inte orkade mer blev han adopterad av en godhjärtad och rik familj och det var där han mötte **Lily Strong** vid 14 år. Då Lily tillslut flyttade för att studera följde han med ett år senare och efter att skolan var för tråkig för båda begav dom sig för en jobb intervju som skulle ändra deras öde för alltid. Henry är en glad men tyst person. Han är smidig men inte den smartaste eller starkaste dock slug är han allt. ”Lika bra att inte bli sedd och hörd” brukar han säga.

William: En ganska energetisk person, han har ett gott hjärta (kanske för gott) och han gav Henry och Alice ett jobb då dom behövde det.

Edward: Den gamla mannen är det svårt att förstå. Han är inte stark eller snabb (han är mycket tjock dock). Han kanske borde stanna i bakgrunden mer.

Alice: Det är svårt att veta hur William faktiskt kunde gifta sig med Alice dom känns så olika och medans hon är en attraktiv och glad arkeolog är... William... William...

Lily: Hon är verkligen Henrys bästa vän och äldsta. Dom andra i gruppen må vara roliga och unika men du vet alltid vart du har Lily.

Namn: Alice Davis

Ålder: 30

Kön: Kvinna

Bakgrund: Alice blev i ung ålder sedd som en utstöt och ansåg aldrig bete sig hon sågs som för "vild" eftersom hon ville alltid leka runt i skogen eller ängarna och leta skatter eller skelett. När Alice i sina unga dagar mötte **William Davis** så var det klart för henne vad hon ville. Efter många resor och upptäckter gifte dig Alice och William och nu jobbar dom tillsammans med sin egna lilla grupp av äventyrare. Även om Alice lever hennes dröm börjar tankarna om att slå sig ner och skaffa familj öka. Hon älskar sin man men efter det här sista uppdraget ska hon nog lägga arkeolog verktygen på hyllan.

William: William och Alice lever verkligen en saga tillsammans och har fortsatt att göra det och även om William är lite väll energetisk ibland och taggad på ett nytt äventyr. Deras äktenskap är starkt och dom kan riskera allt för varandra.

Edward: William och Edward är goda vänner och på grund av det har du också blivit bekant med den tjocka mustasch beprydda gentlemannen och även om hans intelligens och kunskap överstiger din undrar du hur länge till Edward tänker hålla på.

Henry: Pojken är en bra tjuv men också en som kan prata. Gruppen behöver sådana som han och hans syster även om dom kan komma i vägen för uppdraget ibland. Han har ett gott hjärta men skulle behöva lära sig hur man uppför sig ibland.

Lily: Eftersom du inte har egna barn är Lily kanske det närmaste du kommer en dotter eftersom hon är mycket lik dig. Du hoppas kunna lära henne vad som är rätt och kanske kan hon ta över då du och William äntligen slår er ner.

Namn: Lily Strong

Ålder: 26

Kön: Kvinna

Bakgrund: Uppväxt i en rik familj och med föräldrar som uppmuntrade läsning och pluggande (även om det inte behövdes i ditt fall) så blev Alice en lärd kvinna. Alice är också mycket bra på att förstå hur människor fungerar och med hennes unga fagra utseende och beteende som är av adlig klass, så är hon en mästare på manipulation. Alice Föräldrar adopterade för några år sedan en ung hemlös pojke vid namn **Henry Roberts**. Alice och Henry blev aldrig riktigt syskon snarare väldigt goda vänner men till denna dag förstår inte Alice varför dom adopterade honom. Alice sökte jobb och efter lämnat skolan och med sin halv bror blev erbjuden ett jobb hos **William Davis** som hon tackade ja till så fort hon fick veta vad det innebar.

William: William är minst sagt ivrig för att resa och upptäcka vilket är ganska uppmuntrande eftersom Lily är på många sätt likadan, Han är nästan som en faders figur, nästan.

Edward: Lite som en rolig farbror dock så blir man orolig över honom. Edward börjar bli ganska gammal så svårt att veta hur länge han ska vara med.

Henry: Han är både mer och mindre än en bror. Aldrig skulle Lily vilja att någonting ont skulle hända Henry men han kan vara lite väll upp i en ibland.

Alice: Lily gillade aldrig riktigt sina egna föräldrar men Alice är nästan som världens coolaste mamma även om hon är strikt ibland är hon snäll och smart och hon tror till och med du kan bli en ledare för gruppen om några år.

Namn: Margaret Brown

Ålder: 55

Kön: Kvinna

Bakgrund: Margaret är ursprungligen från England men uppväxt i både Polen och Tyskland. Hennes utseende som en gammal dam vanligtvis klätt i grått kanske inte ger ifrån det men hon är verkligen en mästare på att manipulera folk. Hon är anställd av **Anton Woltz** för att se till att spjutet tas till USA säkert. Med de starka band Margaret fortfarande har till Tyskland och Polen dock?... Kommer Margareta att fästa sig vid gruppen och hjälpa dom? Kommer hon svika dom och ta spjutet själv? Eller ansluta sig till Nazisterna?

Gruppen av äventyrare: Du som spelare får själv välja hur bra vän Margaret ska bli med dom andra i gruppen. Fäster hon sig med några? Eller hatar hon dom? Upp till dig.



Spelare: _____

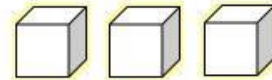
Karaktär: William

Utseende: _____

Vapen:

Typ:	Bonus:	Skada:

Hjalte tärningar:



Hälsa: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥

Karisma

Övertala
 Sång
 Flörta
 Pruta

Styrka

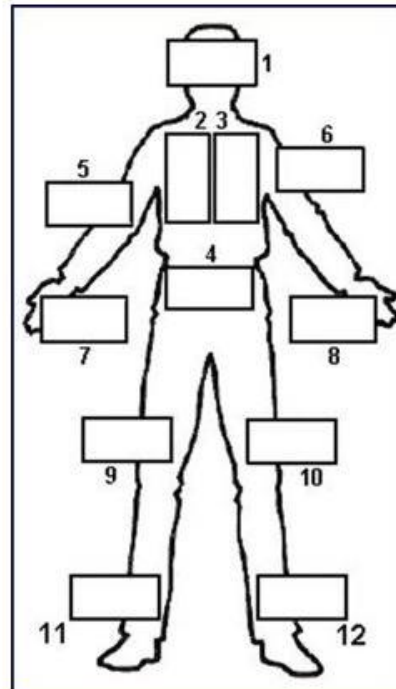
Slåss
 Klättra
 Hota
 Akrobatik

Intelligens

Läka
 Visdom
 Teknik
 Upptäcka

Smidighet

Närstrid
 Skjuta
 Köra
 Smyga



Packning:

Färdigheter och kunskaper:

- Erfarenhet = Får slå om 1 slag varje scen.
- Dumdristik = Tar skada istället för någon annan.
- Kunskap = Gamla civilisationer
- _____ = _____
- _____ = _____



Spelare: _____

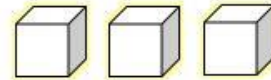
Karaktär: Edward

Utseende: _____

Vapen:

Typ:	Bonus:	Skada:

Hjälte tärningar:



Hälsa: 

Karisma

- Övertala
- Sång
- Flörta
- Pruta

Styrka

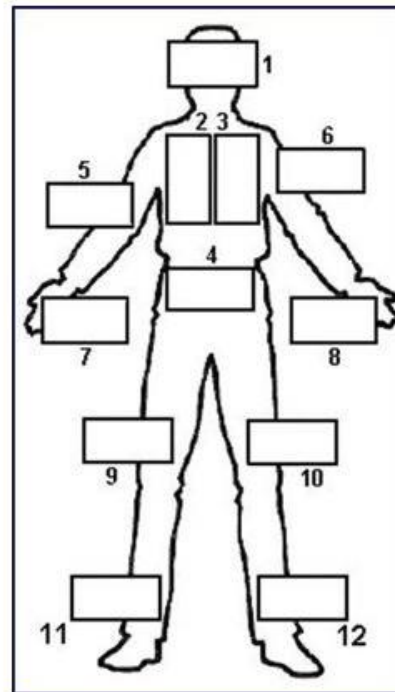
- Slåss
- Klättra
- Hota
- Akrobatik

Intelligens

- Läka
- Visdom
- Teknik
- Upptäcka

Smidighet

- Närstrid
- Skjuta
- Köra
- Smyga



Packning:

Färdigheter och kunskaper:

- Lättskrämd = Undvik 1 attack varje Scen
- Äldre och vis = +2 när du pratar med äldre personer
- Kunskap = Religion och historia
- _____ = _____
- _____ = _____



Spelare: _____

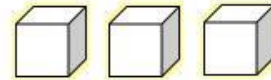
Karaktär: Henry

Utseende: _____

Vapen:

Typ:	Bonus:	Skada:

Hjälte tärningar:



Hälsa:

Karisma

Övertala
 Sång
 Flörta
 Pruta

Styrka

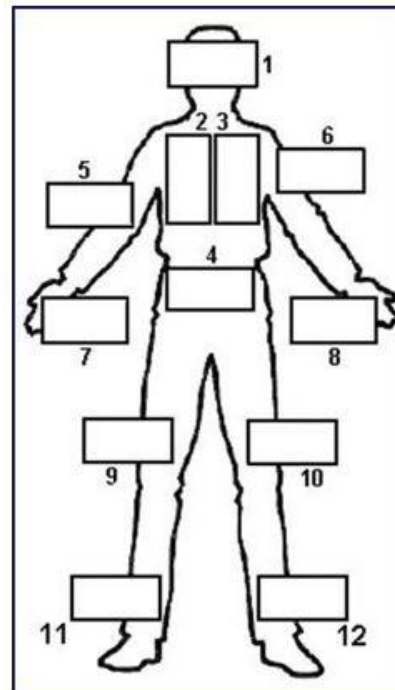
Slåss
 Klättra
 Hota
 Akrobatik

Intelligens

Läka
 Visdom
 Teknik
 Upptäcka

Smidighet

Närstrid
 Skjuta
 Köra
 Smyga



Packning:

Färdigheter och kunskaper:

- Gatusmart = +2 på att skaffa information
- Smyga = Får rulla om 1 smyga slag varje scen
- Ung = +3 för att verka oskyldig
- _____ = _____
- _____ = _____



Spelare: _____

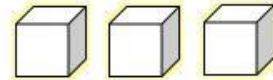
Karaktär: Alice

Utseende: _____

Vapen:

Typ:	Bonus:	Skada:

Hjälte tärningar:



Hälsa: 

Karisma

Övertala
 Sång
 Flörta
 Pruta

Styrka

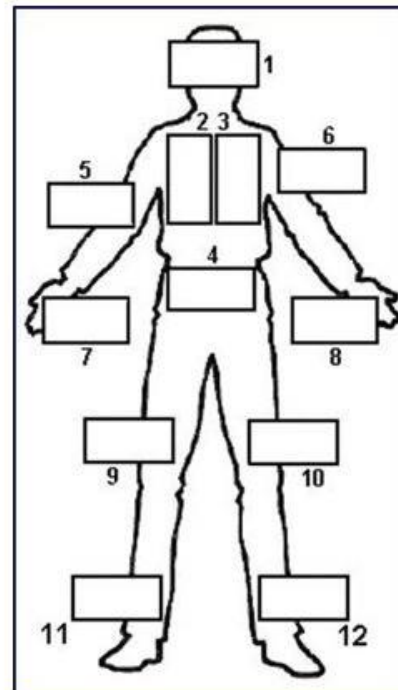
Slåss
 Klättra
 Hota
 Akrobatik

Intelligens

Läka
 Visdom
 Teknik
 Upptäcka

Smidighet

Närstrid
 Skjuta
 Köra
 Smyga



Packning:

Färdigheter och kunskaper:

- Specialite = Arkeologi
- Snabba slag = Slår du någon och träffar attackera igen
- Smart = 1 gång per scen lyckas du med ett INT slag
- _____ = _____
- _____ = _____



Spelare: _____

Karaktär: Lilv

Utseende: _____

Vapen:

Typ:	Bonus:	Skada:

Hjälte tärningar:



Hälsa:

Karisma

Övertala
 Sång
 Flörta
 Pruta

Styrka

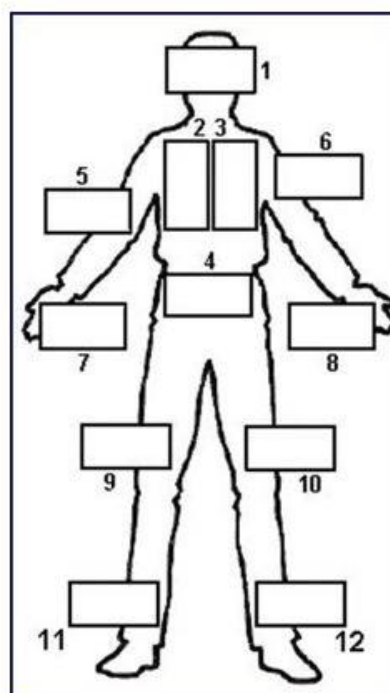
Slåss
 Klättra
 Hota
 Akrobatik

Intelligens

Läka
 Visdom
 Teknik
 Upptäcka

Smidighet

Närstrid
 Skjuta
 Köra
 Smyga



Packning:

Färdigheter och kunskaper:

- Snabbtänkt = 1 per scen kräv en ledtråd av spelledaren.
- Ung = +3 för att verka oskyldig
- Vilja = 1 per scen lyckas direkt med STY slag
- _____ = _____
- _____ = _____



Spelare: _____

Karaktär: Margaret

Utseende: _____

Vapen:

Typ:	Bonus:	Skada:

Hjälte tärningar:



Hälsa: 

Karisma

Övertala

Sång

Flörta

Pruta

Styrka

Slåss

Klättra

Hota

Akrobatik

Intelligens

Läka

Visdom

Teknik

Upptäcka

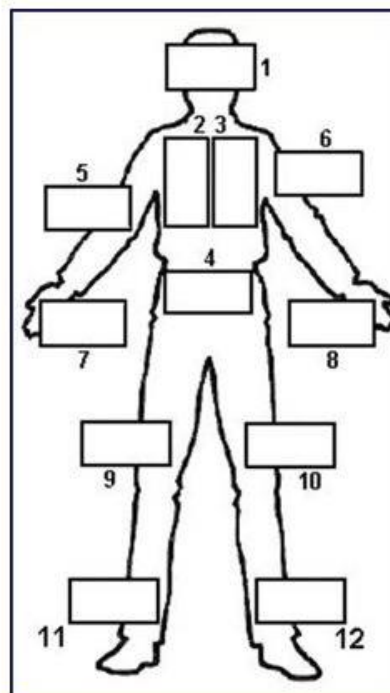
Smidighet

Närstrid

Skjuta

Köra

Smyga



Packning:

Färdigheter och kunskaper:

- Dödlig = 1 per scen, automatisk träff på attack slag
- Äldre och vis = +2 när du pratar med äldre personer.
- Bedragare = +5 på att övertala en karaktär
- _____ = _____
- _____ = _____

Karaktärs paper

Vi går igenom karaktärs papertet och förklarar systemet. Det är enkelt så oroa dig inte.

Utseende: Spelarna får själva bestämma hur dom ska se ut dock så visa karaktärer har redan utseenden beskrivna eller åtminstone delar. Ex. Edward har en fin mustach.

Vapen: vapen går att hitta runt i rollspelet och går att ta från döda eller knockade fiender. Amunition räknas inte (för det är tråkigt) och hälften (avrundat uppåt) av spelarna borde börja med vapen.

Tips: lotta fram vilka vapen dom har.

Vapen: Typ: Är vilken typ vapen är helt enkelt om det är en kniv eller pistol etc.

Vapen: Bonus: Är hur mycket plus vapnet ger då du attackerar med det.

Vapen: Skada: Hur mycket skada vapnet gör. Är 1,2 eller 3.

Ödes tärningar: Varje Spelare börjar med 3 Ödest tärningar (eller hjälte tärningar om man vill) och före eller efter varje slag så får spelaren välja att lägga till en ödes tärningar (vilket är en T6a) och plusa på den på sitt slag. Detta kan göras efter man slagit sin huvud tärning. En spelare kan få tillbaka 1 Ödestärning per spel om den gör någonting otroligt annars har dom bara 3. Spelarna håller koll på sina Ödestärningar med dom 3 tärnings symbolerna.

Hälsa: en karaktär har 10 liv eller hjärtan och varje gång en karaktär tar skada så kryssas ett hjärta för även om skadan blir helad. Om alla 10 hjärtan är i kryssade är karaktären även 1 utmatad och eller avsvimad eller död beroende på situationen.

Karisma, Styrka, Inteligens och Smidighet: dom 4 indelningarna samlad ihop alla 16 stats och dom är tillräklig breda för det här rollspelet. Spelledaren borde själv kunna avgöra ganska bra vad som ska slås för att göra uppgiften. Spelarna slår 1 T20a och ska få över det dom har i sin stat får spelaren en 1a (oavsett plus eller inte pga annat) är det en fummel och någonting dåligt händer. Slår en spelare 20 så är den en crit och en automatisk träff eller succes på ett slag. I strid får en spelare på en 20 välja vart den ska träffa en fiende.

Viktigt: om en spelare slår 18 eller 19 och deras pluss pga vapen eller förmågor ger dom 20 eller mer är det inte en crit.

Vart blir man träffad: till höger finns en bild som visar alla kroppsdelar och när en karaktär blir träffad eller träffar någon slås en T12a för att avgöra vart man blir träffad. Spelare markerar med siffror eller romerska siffror alltså 1= I 2=II 3=III vart de blir träffade. En 1a i en ruta på armen är inte så illa, en 2a så är armen svag och spelaren får minus då han använder den och en 3a så är den kroppsdelan oanvändbar. är det dock en 2a i kanske magen, bröstet eller huvudet är karaktären döende och behöver akut vård.

Färdigheter och kunskaper: olika karaktärer har olika erfarenheter dom går att använda när som helst men kanske bara 1 gång per scen eller har vissa karaktärer som ger plus mot en speciell målgrupp eller för en speciell stat eller indelning. Kunskaper om tex. Gamla civilisationer eller specialitet arkeologi ger en automatisk succés slag då man gör någonting i det området.

Packning: karaktärerna kommer börja med ett speciellt föremål var kanske rep eller tändstickor eller annat användbart dom kan också packa på sig vad dom vill under resans gång.

Tips: lotta fram i början vad varje spelare får för någonting!

Vapen:

Typ:	Bonus:	Skada:
Kniv	+1	1
Typ:	Bonus:	Skada:
Kastkniv	+2 om kastad	1
Typ:	Bonus:	Skada:
Dolk	+2	2
Typ:	Bonus:	Skada:
Batong, järn rör	+1	2
Typ:	Bonus:	Skada:
piska	+2	2
Typ:	Bonus:	Skada:
Prydnads svärd, Spjut, yxa	+3	1
Typ:	Bonus:	Skada:
Riktigt svärd, Spjut, Yxa	+3	3

Typ:	Bonus:	Skada:
Slangbella	+1	1
Typ:	Bonus:	Skada:
revolver	+1	2
Typ:	Bonus:	Skada:
pistol	+2	2
Typ:	Bonus:	Skada:
kulspruta	+3	2
Typ:	Bonus:	Skada:
Gevär	+1	3
Typ:	Bonus:	Skada:
Hagelgevär	+2	3
Typ:	Bonus:	Skada:
Magiskt svärd från tidigare uppdrag	+4	2

Packning:

Föremål	Effekt:	Övrigt:
Kaffe kopp Text: ""	Ingenting	---
Föremål	Effekt:	Övrigt:
Penna och skrivblock	Du kan skriva	---
Föremål	Effekt:	Övrigt:
Tändstickor	Tända eld	---
Föremål	Effekt:	Övrigt:
Rep	+2 att klättra	2 meter
Föremål	Effekt:	Övrigt:
Kikare	+2 att upptäcka	---
Föremål	Effekt:	Övrigt:
Smidiga kläder	+2 i SMI	Fråga inte hur...
Föremål	Effekt:	Övrigt:
Kakburk	Varje kaka ger +1 i ett INT slag	2T6 med kakor

Föremål	Effekt:	Övrigt:
Egen pistol (Döp den)	Vapnet pistol	gj
Föremål	Effekt:	Övrigt:
Påse med pengar	Du är rik. +2 i KAR	T20 + 10 mynt
Föremål	Effekt:	Övrigt:
Medicin (första hjälpen låda)	+2 på att läka	MEDIC!
Föremål	Effekt:	Övrigt:
Muskler	+2 i STY	Du gömmer dom oftast
Föremål	Effekt:	Övrigt:
Smink spegel	Varierar	Hejsan snygging
Föremål	Effekt:	Övrigt:
Gammal bok	+2 i INT	---
Föremål	Effekt:	Övrigt:
Huvudkaraktär	Dina förmågor har nu +1 vi speltestade inte denna.