

# CHANGELING

The Core Game

Name: Alvar Holmgren  
 Player:  
 Chronicle: Värmland

Court: Seelie  
 Legacies: Pyslo/Luring  
 House: -

Seer: Yngling  
 Kitt: Vätte  
 Household/Motley: -

## ATTRIBUTES

### Physical

Strength ●●○○○  
 Dexterity ●●○○○  
 Stamina ●●○○○

### Social

Charisma ●●○○○  
 Manipulation ●●○○○  
 Appearance ●●○○○

### Mental

Perception *Hitta fel* ●●●○○  
 Intelligence ●●●○○  
 Wits ●●●○○

## ABILITIES

### Talents

Alertness ●●○○○  
 Athletics ○○○○○  
 Brawl ●○○○○  
 Dodge ●○○○○  
 Empathy ○○○○○  
 Expression ○○○○○  
 Intimidation ○○○○○  
 Kenning ●●○○○  
 Streetwise ○○○○○  
 Subterfuge ○○○○○

### Skills

Crafts ●●●○○  
 Drive ●○○○○  
 Etiquette ●●○○○  
 Firearms ○○○○○  
 Leadership ○○○○○  
 Melee ●●○○○  
 Performance ○○○○○  
 Security ●●○○○  
 Stealth ○○○○○  
 Survival ●○○○○

### Knowledges

Computer ●●○○○  
 Enigmas ●●○○○  
 Investigation ●●○○○  
 Law ○○○○○  
 Linguistics ●○○○○  
 Medicine ○○○○○  
 Mythlore ●●○○○  
 Occult ○○○○○  
 Politics ○○○○○  
 Science ○○○○○

## Advantages

### Backgrounds

Pengar ●●○○○  
 Chimär ●●○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○

### ARTS

Eyckelkonst ●●○○○  
 Naturkonst ●●○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○

### Realms

Älvor ●●○○○  
 Natur ●●○○○  
 Plats ●○○○○  
 Saker ●●○○○  
 ○○○○○

### Other Traits

### Glamour

●●●○○○○○○○  
 □□□□□□□□

### Willpower

●●●○○○○○○○  
 □□□□□□□□

### Banality

●●○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□

### Health

Bruised   
 Hurt -1   
 Injured -1   
 Wounded -2   
 Mauled -2   
 Crippled -5   
 Incapacitated

### Experience

Attributes: 7/5/3 Abilities: 13/9/5 Arts: 3 Realms: 5 Backgrounds: 5 Freebie Points: 15 (5/3/2/1)

## Alvar Holmgren, 21, Vätte, Uppfinnare

### Bakgrund

Alvar Holmgrens föräldrar dog i en trafikolycka när han var sex år gammal. Han uppfostrades av sin gamla mormor, som bodde i ett litet torp en bit utanför Karlstad. När Alvar växte upp var han en mycket tystlåten pojke som mest höll sig för sig själv. Det gick mycket bra för Alvar i skolan och han lyckades undvika att bli retad tack vare sin talang för värtaliga och tillintetgörande förolämpningar; ett undantag från hans vanliga tystlåtenhet.

Allra duktigast var Alvar i slöjd och teknik, och det föll sig därför naturligt att välja teknisk linje på gymnasiet. Under första gymnasieåret började konstiga saker hända. Alvar såg syner, irrade omkring och talade för sig själv och saker och ting gick sönder i hans närhet. Han trodde han började bli tokig, tills den dag då Alvars mormor avslöjade att det gått Älvablod i familjen Holmgren i flera generationer och att Alvar var en Älva! Hon tog med honom till Mårbacka och presenterade honom för grevinnan Emelie, och när Alvars första förvåning lagt sig fann han sig väl tillrätta i sin nya roll.

Blott tre månader senare dog Alvars mormor och Alvar ärvde torpet. Alvar blev än mer tystlåten efter detta, men drogs ur sin depression av en Tattarälva vid namn Bella. De har varit vänner sedan dess, men träffas sällan eftersom Bella för det mesta är ute och luffar runt i Europa.

### Personlighet

Många tycker att Alvar är en cyniker, surpappa och riktig buttersmurf, men själv ser han sig som en ren realist; livet *är* inte roligt! Han ser det också som sin plikt att upplysa alla godtrogna idealister om detta faktum, gärna på ett sätt som framställer deras intelligens i ofördelaktig dager. "Vad var det jag sa!" och "Det kommer aldrig att gå!" är två av Alvars favoritreplikor. De som klagat på Alvars attityd får för det mesta en mycket verbal och välutänkt förolämpning som svar.

Elaka tungor gör gällande att Alvar bryr sig mer om prylar än människor, men Alvar är i själva verket mycket mån om att hjälpa andra med sin tekniska begåvning. Han älskar att leta efter bakomliggande strukturer i världen, att sortera och katalogisera erfarenheter och på så sätt lösa komplicerade problem. "Inget är så bra att det inte kan göras bättre, helst av mig", är Alvars motto. Egentligen är Alvar angelägen om att få omvärldens bekräftelse och erkännande, men han vet förstås att otack är världens lön och att folk sällan är tacksamma för att få hjälp. Trots detta fortsätter Alvar oförtrutet att förbättra världen och hjälpa människor med sina uppfinningar, givetvis under ljudligt klagande och elaka förolämpningar.

En av Alvars favoritstrategier för att bevisa andras dumhet är att tala i gåtor och vara hemlighetsfull. Alvar lämnar ogärna raka svar på frågor, eftersom han vet att de flesta antingen inte skulle förstå eller tycka om hans svar. Alvar är själv mycket förtjust i gåtor och tankeproblem av olika slag. Han spelar t ex gärna schack (på egenhändigt tillverkat schackbräde naturligtvis) och tycker om att använda schackmetaforer när han löser problem.

Alvar har också en mer melankolisk sida. Han har onekligen sett en del sorger i sitt liv, och ibland har han mer depressiva perioder när han inte uppfinner någonting utan bara sitter på sitt torp försjunken i grubblerier. Under dessa perioder av sorgesam kontemplation är Alvar paradoxalt nog ganska trevlig, och betar sig då mer ödmjukt och hänsynsfullt mot andra. Alvar kan också även i vanliga fall känna stor sympati för andra som råkat ut för personliga tragedier och är gentemot sådana personer genuint hjälpsam, utan elaka kommentarer och gnäll.

## **Relationer till övriga karaktärer**

**Carl Erik Reimer**- Jahaja. Tror att allting ska ordna sig bara man ha en fin titel. Nej minsann, det krävs nog att man gör ett hederligt handtag också och inte bara slarvar runt. Säkert riktigt opraktisk och med tummen mitt i handen. Ja, det ska man då inte försumma att påpeka för honom.

**Bella Christos** - Den enda som är marginellt trevlig i hela sällskapet. Fast hennes humörsvängningar kan ju få vem som helst att bli tokig, och du kan då rakt inte begripa varför hon tar den där illvätten Ronny i försvar. Hennes största fel är väl att hon är så där världsfrämmande positiv hela tiden, men som tur är har hon ju dig som kan förklara hur eländig världen egentligen är.

**Ronny Halvarsson** - Där hjärnan tar slut, där tar nävarna vid, det är så sant som det är sagt, jojo. Skriker och gapar, men göra någon nytta? Icke sa nicke. Han har väl aldrig gjort något mer intellektuellt stimulerande än att stjäla slickepinnar från spädbarn, och till och med den kuppen fick han väl planera en vecka i förväg för att inte schabbla bort det.

**Torbjörn Folkesson** - Det där trollet är ju om möjligt ännu dummare än Ronny! Han är t o m så dum att han inte fattar ironi! Du får väl försöka med lite mer handfasta förolämpningar - en sådan muskelhjärna kan inte få gå omkring och vara så där självgod och odräglig ostraffat!

## Alvar Holmgren - pryttlar, övernaturliga förmågor och annat

### SPECIELLA FÖRMÅGOR:

- *Skapa Chimärer:* Om Vättar har råmaterial tillgängliga, kan de bygga Chimäriska föremål.
- *Gott Handlag:* Vättar kan inte fumla Craft- och Security-slag.

### SVAGHET:

- *Fel och Brister:* Oavsett hur bra en Vätte lyckas med ett hantverksslag, kommer föremålet alltid att ha någon irriterande brist eller svaghet.

### PRYLAR:

Torp med verkstad i Svärds mossen, skraltig gammal Ford Taunus, verktyglåda med chimäriska verktyg, verktyglåda med riktiga verktyg (väl sorterad), praktiska kläder, dator med skrivare, lite elektronisk utrustning, dyrkar, korsordstidning, påse med rosenblad, dosa med parfymerad salva, 10 mått dross i form av lustigt formade träbitar.

### ÄLVAMAGI:

När man ska utföra Älvamagi, väljer man först en Konst, som beskriver vad man gör. Denna konst måste sedan kombineras med en Aspekt. Aspekten bestämmer vad man påverkar (en människa, en älva, en sak, en plats etc). Därefter slumpar man fram ett Krav. Detta Krav måste uppfyllas innan magin kan ha någon effekt. Om det är viktigt hur bra man lyckas, slår man också ett färdighetsslag med den kombination som Konsten och Aspekten kräver. Efter detta måste man kryssa för den Konst *eller* den Aspekt *eller* det Krav man använde för att markera att den inte kan användas igen i äventyret. Man kan slippa kryssa om man spenderar en Glamour-poäng.

### Konster:

Gyckelkonst (*Dex*)

Knuffas:

Målet för magin knuffas till.

Snärja:

Målet för magin snärjs och hindras.

Naturkonst (*Sta*)

Skogasnack:

Magianvändaren kan tala med målet för magin.

Återställare:

Målet för magin lagas/återställs i ursprungligt skick. Kan användas fär att hela människor och älvor.

### Aspekter:

Älvor

Ofrälse (*Kenning*)

Magin kan påverka en icke-adlig Älva.

Adlig (*Politics*)

Magin kan påverka en adlig Älva.

Natur

Råmaterial (*Science*)

Magin kan påverka obearbetat, enhetligt material.

Växter & Sånt (*Mythlore*)

Magin kan påverka växter av alla slag, svampar, mögel o dyl.

Plats

Rummet (*Alertness*)

Magin kan påverka ett avskilt rum (ej utomhus alltså)

Saker

Kläder & Smycken (*Craft*)

Magin kan påverka små saker man normalt bär på sig.

Verktyg & Sånt (*Melee*)

Magin kan påverka saker utan rörliga delar som man kan hålla i händerna.

Rörliga Delar (*Science*)

Magin kan påverka manicker med rörliga delar (ingen elektricitet).

### Krav:

1T4

1  Dansdags. Du måste dansa en liten dans.

2  Älghälsning: Du måste sätta tummarna mot öronen och vifta med händerna.

3  Rosregn: Du måste strö rosenblad över målet för magin.

4  Sköna salvan: Du måste smörja salva på målet för magin.

## **Alvar Holmgren - Friformformulär**

### **Vad Alvar kan:**

Hantverk	(mycket bra, särskilt snickeri)
Etikett	(bra)
Köra fordon	(sisådär)
Uppmärksamhet	(mycket bra)
Datorkunskap	(bra)
Spela schack	(bra)
Lösa korsord	(bra)
Fingerfärdighet	(bra)
Slåss	(kan försvara sig)

### **Alvars magiska förmågor (medfödda förmågor, se regelformulär):**

Alvar kan få andra att snubbla, och han kan få saker att trassla till sig så att de fastnar eller snor sig kring något/någon (kläder, grenar, rötter etc). Alvar kan prata med växter. Genom att spendera en Glamourpoäng kan han omedelbart laga något som har gått sönder, inklusive sig själv och andra.

Alvar har en fin uppsättning chimäriska verktyg som gör det lättare för honom att bygga sina chimäriska prylar.

# CHANGELING

The Changeling

Name: *Bella Christos*  
 Player:  
 Chronicle: *Varmland*

Court: *Seelre*  
 Legacies: *Trubadur/Narr*  
 House: -

Seer *Yngling*  
 Kit *Tattaraiva*  
 Household/Motley: -

## Attributes

### Physical

Strength      
 Dexterity      
 Stamina

### Social

Charisma      
 Manipulation      
 Appearance

### Mental

Perception      
 Intelligence *Listig*      
 Wits

## Abilities

### Talents

Alertness      
 Athletics      
 Brawl      
 Dodge      
 Empathy      
 Expression      
 Intimidation      
 Kenning      
 Streetwise      
 Subterfuge

### Skills

Crafts      
 Drive      
 Etiquette      
 Firearms      
 Leadership      
 Melee      
 Performance      
 Security      
 Stealth      
 Survival

### Knowledge

Computer      
 Enigmas      
 Investigation      
 Law      
 Linguistics      
 Medicine      
 Mythlore      
 Occult      
 Politics      
 Science

## Advantages

### Backgrounds

*Pengar*      
*Skatt*      
*Kontakter*

### Arts

*Odeskonst*      
*Taskspelarkonst*

### Realms

*Folk*      
*Alvor*      
*Saker*

## Other Traits

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Glamour

## Willpower

## Banality

## Health

Bruised   
 Hurt -1   
 Injured -1   
 Wounded -2   
 Mauled -2   
 Crippled -5   
 Incapacitated

## Experience

Attributes: 7/5/3 Abilities: 13/9/5 Arts: 3 Realms: 5 Backgrounds: 5 Freebie Points: 15 (5/3/2/1)

## Bella Christos, 22, Tattarälva, Vagabond

### Bakgrund

Bella Christos föräldrar kom från Grekland till Sverige och Karlstad för 22 år sedan. Bella var den första i familjen att födas i Sverige. Bella har för övrigt en stor familj: två äldre bröder (numera gifta och utflugna ur hemmet), två yngre tvillingbröder och en lillasyster. Fadern arbetar som ingenjör på KMW och modern är butiksbiträde.

Bella har alltid haft ett huvud för sig. I skolan hade hon svårt med det vanliga skolarbetet, medan hon klarade sig mycket bra i bild, musik, drama och muntliga framställningar av olika slag. Bella kom ofta på kant med sina mer traditionella lärare, och hade överhuvudtaget svårt att passa in i skolsystemet. Vid femton års ålder fick hon nog av korvstoppingen och hoppade av skolan (givetvis med fullt stöd från sina älskade föräldrar) och bestämde sig för att se världen. Hon liftade genom Europa ner till Grekland för att söka sina rötter. Väl i Grekland började Bella råka ut för konstiga saker; hon såg syner och började irra omkring i vildmarken. Hon hittades av en zigenarfamilj, som tog hand om henne och förklarade att hon egentligen var en Älva! Bella var förståeligt nog klentrogen men när zigenarna visade sina rätta ansikten (de var också Älvor) blev hon övertygad. På en stor fest invigdes Bella i Älvornas mysterier och kom sedan hem som en ny människa (Älva?).

Sedan dess har Bella rest, luffat och liftat runt i Europa, ständigt på jakt efter nya kickar och nya upplevelser. Hon försörjer sig på ströjobb eller på att lura pengarna av tråkiga människor. Trots sin vandrarlust återvänder hon alltid med jämna mellanrum hem till Karlstad och sin älskade familj. Nu är hon tillbaka igen för att fira midsommar.

### Personlighet

Bellas främsta karaktärsegenskap är hennes nyfikenhet och upptäckarlusta. Hon måste alltid ta reda på vad som finns bakom vägkröken, bakom nästa kullkrön eller bakom den där låsta dörren. Bella är ständigt på jakt efter nya upplevelser, nya intressanta människor och nya platser. Vissa kanske skulle säga att Bella saknar fokus i livet, men Bella har alltid ett synnerligen passionerat förhållande till vad hon just för tillfället håller på med. Det gäller att njuta av livet i fulla drag!

Bella är en utpräglad känslomänniska. Hon skriker och svär när hon blir arg, skrattar när hon är glad och gråter när hon är ledsen. Bella tror *inte* på självbehärskning och att hålla inne med sina känslor, det mår man bara dåligt av. Hon är för den skull absolut inte dum, snarare tvärtom. Bella är van att klara sig själv och lösa allehanda problem på egen hand. Hon har ett enormt självförtroende och kan vara ganska kaxig av sig. Liksom andra Tattarälvor kan Bella bara inte säga nej till en utmaning, ett vad el dyl.

Den världsvana Bella besitter har också givit henne andra, kanske mindre trevliga egenskaper. Allt elände Bella har sett gör henne ibland cynisk och hon tvivlar på om det egentligen finns någon djupare mening med livet. Hon har understundom svårt att ta saker på allvar och föredrar att skämta bort allvarstygda diskussioner om framtiden, meningen med livet o s v.

På sina resor genom Europa har Bella skaffat många bekanta, men få riktiga vänner. Hon ser fortfarande Karlstad som sitt hem och de Älvor hon känner där som sina bästa vänner. Hon är bl a mycket god vän med Egil Silverhöök, en Högalve-ädling som är en riktig festprisse. Kanske kan man fira midsommar hemma hos honom? Kocken på den lokala Älvakrogen (Stadshotellet), Satyren Dimitros, har liksom Bella grekiskt påbrå och brukar alltid tjata om att det är dags att slå sig till ro och gifta sig. Nåja, han är väl trevlig för det.

## **Relationer till övriga karaktärer**

**Carl Erik Reimer** - Carl Erik är en vän till din vän Egil, så följdaktligen är ni också vänner. En del högälvor är ena riktiga översittartyper, men inte Carl Erik! Han är precis lika vänlig och generös som Egil. Du skulle hemskt gärna vilja lära känna honom bättre - det är bara det att karlar alltid tror att man stöter på dem när man bara är lite nyfiken, vilket är hemskt jobbigt.

**Ronny Halvarsson** - Den illvätten går alltid omkring och kaxar sig och skrävar och gapar, men du vet att han är en helyllekille egentligen. Han är en rotlös typ precis som du själv, det är väl därför du gillar honom, antar du. Andra brukar ha svårt för Ronny och bråkar någon med honom är du inte sen att ta honom i försvar, något som du genast brukar ångra eftersom Ronny inte tycker om det. Han gillar väl inte att bli försvarad av en tjej, kan man tänka. Karlar!

**Torbjörn Folkesson** - Ett spännigt troll som tydligen är kompis med Ronny. Han verkar tro att han är guds gåva till kvinno-släktet eller nåt. Visst, han är snygg, men lite för blåst och lite för självgod för att du ska vara intresserad. Han är väldigt artig och chevaleresk också och du har inte riktigt bestämt dig för om du tycker det är trevligt eller mesigt.

**Alvar Holmgren** - En ensling till vätte som är i ständigt behov av uppmuntran. Du vet att han inte menar allvar med sina sura kommentarer, men ibland blir du faktiskt sårad i alla fall. Du tror att Alvar skulle må mycket bättre om han kom ut lite mer bland folk, så du tänker minsann hänga på honom och se till att han inte drar sig undan på den här midsommarfesten!

## Bella Christos - pryttlar, övernaturliga förmågor och annat

### SPECIELLA FÖRMÅGOR:

- *Hitta Vägen*: Tattarälvor kommer förr eller senare alltid dit de ska.
- *Berätta Historier*: Tattarälvor kan inte fumla Performance- och Empathy-slag.

### SVAGHET:

- *Våghals*: En Tattarälva kan aldrig säga nej till ett vad, en utmaning el dyl.

### PRYLAR:

Magisk ryggpåse, oömma kläder, tandborste och andra toalettartiklar, polaroidkamera med extra film, handduk, reseybehör, reseverktyg, kortlek, tärningar, sovsäck, luftmadrass, pump, schweizisk armékniv, halsband med kristall, vattenflaska, telefonkort, lite pengar.

### ÄLVAMAGI:

När man ska utföra Älvamagi, väljer man först en Konst, som beskriver vad man *gör*. Denna konst måste sedan kombineras med en Aspekt. Aspekten bestämmer *vad* man påverkar (en människa, en älva, en sak, en plats etc). Därefter slumpar man fram ett Krav. Detta Krav måste uppfyllas innan magin kan ha någon effekt. Om det är viktigt hur bra man lyckas, slår man också ett färdighetsslag med den kombination som Konsten och Aspekten kräver. Efter detta måste man kryssa för den Konst *eller* den Aspekt *eller* det Krav man använde för att markera att den inte kan användas igen i äventyret. Man kan slippa kryssa om man spenderar en Glamour-poäng.

### Konster:

Ödeskonst (*Int*)

Flyt: Målet för magin blir mer tursamt i en handling. Turen är småskalig: Man kan inte vinna en miljon på lotto, men kanske vinna tre nya lotter när man skrapar en penninglott.

Missflyt: Målet för magin blir mer otursamt i en handling. I övrigt se ovan.

Skvallerbytta. Magianvändaren kan se & observera målet för magin oavsett avstånd (klärvoajans, typ).

Taskspelarkonst(*Man*)

Luring: Målet för magin blir missuppfattat någonting, eller blir missuppfattad. Används vid behov av snabba bluffar.

### Aspekter:

Folk

Nära Vän (*Empathy*) Magin kan påverka en nära (mänsklig) vän.

Bekant (*Streetwise*) Magin kan påverka en (mänsklig) bekant.

Sett Förut (*Etiquette*) Magin kan påverka någon (människa) man sett förut.

Främling (*Subterfuge*) Magin kan påverka någon (människa) man aldrig sett förut.

Älvor

Ofrälse (*Kenning*) Magin kan påverka en icke-adlig Älva.

Adlig (*Politics*) Magin kan påverka en adlig Älva.

Saker

Kläder & Smycken (*Craft*) Magin kan påverka små saker man normalt bär på sig.

### Krav:

1T4

1  Kristallsyn: Du måste titta in i en kristall.

2  Fotomontage. Du måste klippa sönder ett foto på målet för magin

3  Skrya: Du måste titta i en reflekterande yta.

4  Rosor är röda, violer är blå: Du måste säga ett fänigt rim som beskriver det du gör.

## **Bella Christos - Friformformulär**

### **Vad Bella kan:**

Charm	(bra)
Ljuga & Luras	(mycket bra)
Sjunga & Spela	(sisådär, mest munspel och gitarr)
Allmän händighet	(hyfsad)
Etikett	(man klarar sig väl, men vem bryr sig?)
Uppmärksamhet	(bra)
Smyga	(bra)
Empati	(bra)
Hanka Sig Fram	(mycket bra)

### **Bellas magiska förmågor (medfödda förmågor, se regelformulär):**

Bella kan manipulera Ödet. Hon kan ge sig själv eller andra både tur och otur i lite mindre skala. För att ge folk otur måste hon säga ett litet fånigt rim till den personen. Om hon tittar i en blank vattenyta kan hon se vad som händer på andra platser eller med andra personer. Hon kan också förvända synen på folk, men ganska begränsat. Hon kan t ex få någon att tro att en tjugolapp är en hundring.

Bella äger en magisk ryggsäck. I den kan man stoppa hur mycket som helst utan att den blir för tung, och om det man ska stoppa i bara går in genom öppningen så kan man stoppa in vad som helst (små djur, golfklubbor etc). När man öppnar ryggsäcken ligger alltid det man behöver ha överst och ingenting som läggs i ryggsäcken kan gå sönder, bli blött eller stulet.

# CHANGELING

The Ordaining

Name: Carl Erik Reimer  
 Player:  
 Chronicle: Värmland

Court: Seelie  
 Legacies: Sällskapare/Festprässe  
 House: Reimer  
 Seer: Yngling  
 Kit: Högälva  
 Household/Motley: -

## ATTRIBUTES

### Physical

Strength ●●○○○  
 Dexterity ●●○○○  
 Stamina ●●○○○

### Social

Charisma *Trevlig* ●●●●○  
 Manipulation ●●●○○  
 Appearance *Vacker* ●●●●○

### Mental

Perception ●●○○○  
 Intelligence ●●●○○  
 Wits ●●●○○

## Abilities

### Talents

Alertness ●○○○○  
 Athletics ○○○○○  
 Brawl ○○○○○  
 Dodge ○○○○○  
 Empathy ●●●○○  
 Expression ●○○○○  
 Intimidation ○○○○○  
 Kenning ●●○○○  
 Streetwise ○○○○○  
 Subterfuge ●●○○○

### Skills

Crafts ○○○○○  
 Drive ●○○○○  
 Etiquette ●●●○○  
 Firearms ○○○○○  
 Leadership ●●○○○  
 Melee ●●○○○  
 Performance ●●●○○  
 Security ○○○○○  
 Stealth ○○○○○  
 Survival ○○○○○

### Knowledges

Computer ●○○○○  
 Enigmas ○○○○○  
 Investigation ●●○○○  
 Law ●●○○○  
 Linguistics ●●○○○  
 Medicine ○○○○○  
 Mythlore ●●○○○  
 Occult ○○○○○  
 Politics ○○○○○  
 Science ○○○○○

## Advantages

### Backgrounds

Titel ●●○○○  
 Pengar ●●●○○  
 Skatt ●●○○○  
 Chimär ●●○○○  
 ○○○○○

### ARTS

Ödeskonst ●○○○○  
 Härskarkonst ●●○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○

### Realms

Folk ●○○○○  
 Älvor ●●○○○  
 Plats ●●○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○

## Other Traits

### Glamour

●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□

### Willpower

●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□

### Banality

●●●○○○○○○○  
 □□□□□□□□

### Health

Bruised   
 Hurt -1   
 Injured -1   
 Wounded -2   
 Mauled -2   
 Crippled -5   
 Incapacitated

### Experience

Attributes: 7/5/3 Abilities: 13/9/5 Arts: 3 Realms: 5 Backgrounds: 5 Freebie Points: 15 (5/3/2/1)

## **Carl Erik Reimer, 22, Högälva, Juridikstuderande**

### **Bakgrund**

Carl Erik har aldrig haft speciellt svårt att hantera sin sanna natur; inte ens hans Uppvaknande var särskilt traumatiskt. Båda hans föräldrar var ju Älvor, och inte vilka Älvor som helst: Högälvor, tillhöriga den anrika släkten Reimer, där Älvablod flutit i ådrorna i generationer. Carl Erik växte upp som enda barnet på familjens gods utanför Stockholm, och har ända sedan nedre tonåren fått en kärleksfull uppfostran i en nobel Högälvas plikter. Familjen Reimer har starka band till Sveriges Älvahov vid Uppsala Högar, och då är det naturligtvis ännu viktigare att man redan tidigt lär sig hur man för sig och rör sig.

En ordentlig utbildning är förstas viktigt för en blivande friherre, så efter fullgången gymnasieutbildning (naturvetenskaplig linje) och värnplikt (femton månader i flottan) skickades Carl Erik till Uppsala universitet, där han började med språkstudier och nu precis påbörjat sina juridikstudier. I Uppsala träffade Carl Erik flera andra Älvor som slutit sig samman i en informell studentförening, Dryckeshjältarna. Där blev Carl Erik bekant, och sedermera mycket god vän, med Egil Silverhöök, en jämnårig Högälve-ädling från Värmland. Egil är en riktig vildbasare som festar mycket mer än han borde (du vet att han bara tagit 13 poäng på tre terminer), men han är en mycket trevlig ung man och en trofast vän. Du är en av de få som känner till Egils ovanliga Arvegåva: han får ibland orakelsyner! De andra Dryckeshjältarna brukar tycka att Egils orakelsyner bara är fyllesnack, men du vet bättre.

### **Personlighet**

Carl Erik är själv en någorlunda samvetsgrann student och har bara ett par tentor efter sig. Han har förstås lite hjälp av sin släktklenod, den Reimerska Studentmössan, som gör att man blir lite bättre på att vara student (d v s bättre på att plugga, skriva prov, sjunga studentsånger, häva öl etc) när man har den på sig.

Men visst har Carl Erik laster. Han är t ex närmast maniskt social. Han älskar att lära känna andra och intresserar sig uppriktigt för andras agerande, motivationer och välbefinnande. En del blir illa berörda och irriterade av Carl Eriks stora öppenhet och generositet, men det brukar för det mesta bara få följden att han blir ännu mer öppen, pratsam och angelägen om att få personen ifråga att trivas.

Carl Erik är visserligen pratsam, men han är också en god lyssnare. Han vill absolut inte köra över folk, och försöker alltid medla i alla konflikter och ha ett vänligt ord till övers för alla. Psykologiskt skolade personer kanske skulle kalla Carl Erik för konflikträdd, men han vill ju bara att alla ska trivas! Jämt. Carl Eriks medlande, känslighet och omsorg om andra leder tyvärr till att han ibland får lite svårt att komma till skott och faktiskt göra någonting, det finns ju alltid någon mer som måste rådfrågas och ytterligare någon synpunkt som måste inhämtas. Det blir inte snabba, men noga övervägda beslut när Carl Erik får bestämma.

Carl Erik har också en mörkare sida, en något destruktiv smak för överflöd. Som den ädling han är gillar naturligtvis Carl Erik att njuta av livets goda i glada vänners lag. Stundtals kan en mer självisk sida av Carl Erik titta fram; festprissen Carl Erik, som alltid ska festa värst, supa mest, sjunga högst och ragga flest brudar. Vid sådana tillfällen (ofta i samband med att Carl Erik har druckit lite för mycket) intresserar andra människor Carl Erik endast i den mån de kan hjälpa honom att tillfredsställa sitt njutningsbehov. Efter ett slikt sjöslag brukar förstås Carl Erik ångra sig något alldeles oerhört och skamsat söka upp alla han sårat eller inbillar sig ens har åsamkat det minsta obehag för att veklagande be om ursäkt och svära att aldrig smaka en droppe alkohol igen... tills nästa studentfest, vill säga.

## **Relationer till övriga karaktärer**

**Bella Christos**- Hon är en av Egils vänner och därför naturligtvis en av dina vänner också. Under den korta tid du har känt henne har du redan börjat gilla henne och hennes frimodiga, positiva sätt. Hon har visserligen en del andra märkliga vänner, men de tilltalas väl också av hennes generösa sinnelag. Du får också en känsla av att hon egentligen är en ganska ensam person, så du har i alla fall beslutat dig för att vara sällskaplig så gott det går.

**Torbjörn Folkesson** - ett ganska kaxigt troll, men han har helt klart fått en bra uppförtran i hut och hyfs och seder och bruk. Han är visst väpnare för Hushållet Mårbacka, det tyder ju på en viss förfining. Han är lite självgod, men han har visst goda sidor också - t ex verkar han vara den ende som den där vildbasaren Ronny lyssnar på.

**Ronny Halvarsson** - en ohyfsad illvätte som är kompis både med Bella och Torbjörn. Du gillar honom inte riktigt och är nästan lite rädd för honom, men du tänker inte låta honom sätta sig på dig. Han är väldigt impulsiv, så om ni ska på fest känns det säkrast att hålla sig i närheten av honom så att han inte hittar på nåt dumt och skämmer ut er allihop.

**Alvar Holmgren** - Du har lite svårt för Alvars surmagade kommentarer och pessimistiska livssyn. Du undrar om det inte egentligen är en mask, en charad, eftersom Alvar uppenbarligen är väldigt duktig på det han gör och faktiskt lyckas med det han tar sig för. Men det verkar som om han måste få påpeka andras fel för att kunna vara riktigt lycklig själv. En märklig person.

## Carl Erik Reimer - pryttlar, övernaturliga förmågor och annat

### SPECIELLA FÖRMÅGOR:

- *Adlig Aura:* Alla Högalver utstrålar finness, stil och ledarbegåvning. Detta innebär att social interaktion underlättas och att människor (och i viss mån även Älvor) automatiskt behandlar Carl Erik vänligt och respektfullt.
- *Värdighet:* Carl Erik är tillika svår att anfalla och påverka med magi ägnad att förlöjliga honom eller på annat sätt underminera hans värdighet. Motståndare måste slå sin Viljestyrka för att komma sig för med att attackera Carl Erik, och förlöjligande magi misslyckas automatiskt.

### SVAGHET:

- *Banalitetens förbannelse:* Högalvor har mycket lättare att få Banalitetspoäng än andra Älvor.

### PRYLAR:

Volvo lånad av pappa, fina kläder, magisk studentmössa, chimärisk kniv, väska med juridikböcker och sångböcker, fint cigaretttui, kristall, medaljong med släkten Reimers vapen, mobiltelefon, ganska mycket pengar, fickplunta med kryddat brännvin.

### ÄLVAMAGI:

När man ska utföra Älvamagi, väljer man först en Konst, som beskriver vad man *gör*. Denna konst måste sedan kombineras med en Aspekt. Aspekten bestämmer *vad* man påverkar (en människa, en älva, en sak, en plats etc). Därefter slumpar man fram ett Krav. Detta Krav måste uppfyllas innan magin kan ha någon effekt. Om det är viktigt hur bra man lyckas, slår man också ett färdighetsslag med den kombination som Konsten och Aspekten kräver. Efter detta måste man kryssa för den Konst *eller* den Aspekt *eller* det Krav man använde för att markera att den inte kan användas igen i äventyret. Man kan slippa kryssa om man spenderar en Glamour-poäng.

### Konster:

#### Ödeskonst (*Int*)

[ ] Flyt:

Målet för magin blir mer tursamt i en handling. Turen är småskalig: Man kan inte vinna en miljon på lotto, men kanske vinna tre nya lotter när man skrapar en penninglott.

#### Härskarkonst (*Cha*)

[ ] Hut & Hyfs:

Målet för magin måste hålla sig till Älvornas etikettsregler, d v s behandla adelsmän artig, inte anfalla oprovocerat och generellt sett vara chevalereisk av sig.

[ ] Befallning:

Magiutövaren ger en befallning som måste åtlydas försåvitt den inte är uppenbart hälsofarlig.

### Aspekter:

#### Folk

[ ] Nära Vän (*Empathy*)

Magin kan påverka en nära (mänsklig) vän.

#### Älvor

[ ] Ofrälse (*Kenning*)

Magin kan påverka en icke-adlig Älva.

[ ] Adlig (*Politics*)

Magin kan påverka en adlig Älva.

#### Plats

[ ] Rummet (*Alertness*)

Magin kan påverka ett avskilt rum (ej utomhus alltså)

[ ] Huset (*Investigation*)

Magin kan påverka ett mindre hus eller en lägenhet.

### Krav:

#### 1T6

1-2 [ ] Kristallsyn: Du måste titta in i en kristall.

3-4 [ ] Adelsmärke: Du måste hålla i din medaljong och koncentrera dig.

5-6 [ ] Skrik och skrän. Du måste skrika ut vad det är du vill göra.

## **Carl Erik Reimer - Friformformulär**

### **Vad Carl Erik kan:**

Festa	(mycket bra)
Charm	(mycket bra)
Auktoritet	(god)
Etikett	(mycket bra)
Empati	(bra)
Slåss	(sisådär)
Studera	(sisådär)
Juridik	(baskunskaper)
Köra fordon	(visst, lite)
Uppmärksamhet	(va?)
Heraldik & genealogi	(hyfsad)

### **Carl Eriks magiska förmågor (medfödda förmågor, se regelformulär):**

Carl Erik kan få andra att bete sig hyfsat. Han kan även förtrolla en plats (ett avgränsat rum) så att alla som kommer in dit måste bete sig hyfsat. Carl Erik kan även ge sig själv och andra tur i små doser. Detta kostar en Glamour-poäng.

Carl Eriks studentmössa är magisk. Har man den på sig blir man bättre på att vara student, med allt vad det innebär.

Carl Erik har också en chimärisk dolk. Bara Älvor kan se den och påverkas av den.

# CHANGELING

The Grimning

Name: Torbjörn Folkesson  
 Player:  
 Chronicle: Värmland

Court: Seelie  
 Legacies: Riddare/Parfägel  
 House: Örneckbu

Seer: Yngling  
 Kit: Troll  
 Household/Motley: -

## ATTRIBUTES

### Physical

Strength *Eröv* ●●●●●●  
 Dexterity ●●●●●  
 Stamina ●●●●●

### Social

Charisma ●●●●●  
 Manipulation ●●●●●  
 Appearance *Schnygg* ●●●●●

### Mental

Perception ●●●●●  
 Intelligence ●●●●●  
 Wits ●●●●●

## ABILITIES

### Talents

Alertness ●●●●●  
 Athletics *Hockey* ●●●●●  
 Brawl ●●●●●  
 Dodge ●●●●●  
 Empathy ○○○○○  
 Expression ○○○○○  
 Intimidation ●●●●●  
 Kenning ●●●●●  
 Streetwise ○○○○○  
 Subterfuge ●●●●●

### Skills

Crafts ○○○○○  
 Drive ●○○○○  
 Etiquette ●●○○○  
 Firearms ○○○○○  
 Leadership ●●○○○  
 Melee ●○○○○  
 Performance ○○○○○  
 Security ○○○○○  
 Stealth ○○○○○  
 Survival ●○○○○

### Knowledges

Computer ●○○○○  
 Enigmas ○○○○○  
 Investigation ●○○○○  
 Law ○○○○○  
 Linguistics ●○○○○  
 Medicine ○○○○○  
 Mythlore ●●○○○  
 Occult ○○○○○  
 Politics ○○○○○  
 Science ○○○○○

## ADVANTAGES

### Backgrounds

*Tritei* ●○○○○  
*Pengar* ●○○○○  
*Skatt* ●○○○○  
*Mentor* ●●●●●  
 ○○○○○

### ARTS

*Naturkonst* ●○○○○  
*Härskonst* ●○○○○  
*Vägfärdskonst* ●○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○

### Realms

*Folk* ●●○○○  
*Älvor* ●●○○○  
*Natur* ●●●●●  
*Saker* ●●○○○  
 ○○○○○

## Other Traits

## Glamour

●●●●○○○○○○  
 □□□□□□□□

## Willpower

●●●●●●○○○  
 □□□□□□□□

## Banality

●●●○○○○○○○  
 □□□□□□□□

## Health

Bruised    
 Hurt -1   
 Injured -1   
 Wounded -2   
 Mauled -2   
 Crippled -5   
 Incapacitated

## Experience

Attributes: 7/5/3 Abilities: 13/9/5 Arts: 3 Realms: 5 Backgrounds: 5 Freebie Points: 15 (5/3/2/1)

## Torbjörn Folkesson, 19, Tröll, Back i Färjestads juniorlag

### Bakgrund

Torbjörn är född och uppväxt i Karlstad i en typisk medelklassfamilj. Han retades oupphörligen med storasyster Yvonne och lillasyster Eva, glänste i idrott och slöjd och klarade sig någorlunda i andra skolämnen. Torbjörns absoluta favoritsport var (och är) hockey. Numera tas mycket av Torbjörns tid upp av träning; han är nämligen back i Färjestads junior-A-lag.

I femtonårsåldern genomgick Torbjörn sitt Uppvaknande. Det var förvirrande i början, med alla syner och allt, men Torbjörn togs snart om hand av det gamla visa trollet Sten Berg. Sten Berg, som är Marskalk hos grevinnan Emilie Örneclou (en Högälva) på Mårbacka, har sedan dess fungerat som Torbjörns läromästare. Han har presenterat Torbjörn för grevinnan, lärt honom Älvornas seder och bruk och nyligen sett till att Torbjörn antagits som väpnare för huset Örneclou.

Torbjörn bor fortfarande med sin familj och har precis tagit studenten från samhällsvetenskapliga programmet på Tingvallagymnasiet.

### Personlighet

Du är störst, bäst och vackrast, så är det ju liksom bara! Lovande back i Färjestads juniorlag, en jävel på brudar och kan minsann häva sex folköl utan att rapa, jodå, en jävel till karl, helt enkelt! Det som gör dig till en så bra back (och bra i största allmänhet, faktiskt) är främst din tävlingsinstinkt. Du ger aldrig upp, för du vet att hela livet egentligen är en tävling, och ger man upp kan man lika gärna sluta andas, eller hur? Du tar gärna alla tillfällen att visa att du är bäst på det mesta, vare sig det gäller festande, sport, eller något annat.

Men du är faktiskt inte bara stöddig; man måste ju hålla sitt ord, göra sin plikt, hålla på etiketten och ha heder och ära i behåll också, det har Sten lärt dig. Du försöker alltid vara en stolthet för både din familj och hushållet Mårbacka. Nu när du blivit antagen som väpnare för huset Örneclou gäller det verkligen att ta sig i kragen, som Sten brukar säga. Är man så bra som du har man faktiskt ett visst ansvar gentemot andra som inte är så bra. De där gamla riddaridealerna som Sten lär ut är dessutom hemskt coola, och du försöker bete dig som en äkta gammaldags riddare så gott det går.

Om det är någonting du ogillar så är det när ingenting händer. Det finns alltid någonting att göra, så det så! Du blir lätt rastlös av att sitta still för länge. Då gäller det att hitta något nytt att tävla om, eller göra något ridderligt, eller åtminstone köra ett stenhårt styrketräningsspass. Det är därför du gillar Ronny, din bästa vän i hela vida världen. Ronny är bra på att hitta på roliga saker att göra, även om han är lite väl elak ibland. Ronny är en Illvätte som du träffade för ett år sedan när han höll på att få stryk av tjugo man på Karlstads torg. Det tyckte du var orättvist och oridderligt, så du grep in och tillsammans drev ni ligisterna på flykten. Sedan dess har ni alltså varit vänner. Ronny saknar så gott som helt hut och hyfs, och är väldigt envis och rebellisk, men du vet att han är snäll innerst inne. Det ska nog gå att göra en riddare av honom också.

Du ser den här sommaren som "sista natten med gänget" (du rycker ju in i lumpen i höst), och har därför beslutat dig för att ha så roligt som det bara går under de kommande månaderna. Fördenskull har du inte tagit något sommarjobb, vilket tyvärr medfört att du har lite dåligt med pengar. Det börjar tära på budgeten att sitta på Stadshotellet och klämma starköl med Ronny, och dessutom börjar det bli tråkigt. Om det bara kunde hända något spännande...

## **Relationer till övriga karaktärer**

**Carl Erik Reimer** - Fina herrn från Stockholm minsann! Bäst att visa honom tillbörlig respekt, han är ju i alla fall adlig. Han ska nog få se att ni här ute på vischan är något att räkna med ni också! Du skulle bra gärna ta med honom till Mårbacka och presentera honom för Sten Berg, så att han märker att du också har kontakter i de högre kretsarna! Att få ett tillfälle att visa sig på styva linan inför Carl Erik skulle inte vara fel - det kanske skulle betala sig i framtiden?

**Bella Christos** - En schysst brud, inte riktigt din typ (för tanig), men man lägger väl an på henne i alla fall. Det är ju en principalsak - inga flickor kan ju motstå dig! Nej, henne ska du hålla dig i närheten av under midsommaraftonen, det kanske skulle kunna bli nåt. Inte för att du bryr dig så särskilt mycket egentligen (brudar finns det ju många), men det är som sagt en principalsak.

**Ronny Halvarsson** - Polarn! En liten ettrig jäkel, men alltid full med balla bus och roliga upptåg. Ibland får du förstås säga till honom så att han inte gå för långt, det är självklart. Men aktare vad roligt ni har haft när ni har festat tillsammans! Du skulle ställa upp för Ronny i vått och torrt och du vet att han skulle göra samma sak för dig. Du känner att han behöver dig för att hålla sig utanför trubbel, och du är glad att kunna hjälpa till.

**Alvar Holmgren** - Det var då en riktigt sur vätte! Nåja, han kan då inte psyka dig med sina negativa kommentarer och påpekanden av dina (icke-existerande) fel och brister. Du har bestämt dig för att bara vara ännu mer positiv och segerviss ocm han klagar, eftersom du är övertygad om att det kommer att irritera honom ännu mer.

## Torbjörn Folkesson - pryttlar, övernaturliga förmågor och annat

### SPECIELLA FÖRMÅGOR:

- *Trollstyrka*: Troll är övernaturligt starka.
- *Säker*: Troll kan inte fumla Alertness- och Athletics-slag.
- *Enveten*: Troll får +2 WP om de svurit en ed att göra någonting.

### SVAGHET:

- *Edsband*: Om ett Troll bryter mot en ed förlorar han/hon alla sina speciella förmågor tills han/hon gjort bot och bättring.

### PRYLAR:

Magisk handsvarvad snusdosa fylld med grovsnus, komplett hockeyutrustning, schnygg kläder, en snäcka, medaljong med familjen Örneclous vapen, lite pengar.

### ÄLVAMAGI:

När man ska utföra Älvamagi, väljer man först en Konst, som beskriver vad man *gör*. Denna konst måste sedan kombineras med en Aspekt. Aspekten bestämmer *vad* man påverkar (en människa, en älva, en sak, en plats etc). Därefter slumpar man fram ett Krav. Detta Krav måste uppfyllas innan magin kan ha någon effekt. Om det är viktigt hur bra man lyckas, slår man också ett färdighetsslag med den kombination som Konsten och Aspekten kräver. Efter detta måste man kryssa för den Konst *eller* den Aspekt *eller* det Krav man använde för att markera att den inte kan användas igen i äventyret. Man kan slippa kryssa om man spenderar en Glamour-poäng.

### Konster:

Naturkonst (*Sta*)

Skogasnack:

Magianvändaren kan tala med målet för magin.

Härskarkonst (*Cha*)

Hut & Hyfs:

Målet för magin måste hålla sig till Älvornas etikettsregler, d v s behandla adelsmän artig, inte anfälla oprovocerat och generellt sett vara chevalereisk av sig.

Vägararkonst (*Wit*)

Hoppa högt:

Målet för magin kan hoppa onormalt högt och/eller långt, alternativt landa säkert efter höga fall.

### Aspekter:

Folk

Nära Vän (*Empathy*)

Magin kan påverka en nära (mänsklig) vän.

Bekant (*Streetwise*)

Magin kan påverka en (mänsklig) bekant.

Älvor

Ofrälse (*Kenning*)

Magin kan påverka en icke-adlig Älva.

Adlig (*Politics*)

Magin kan påverka en adlig Älva.

Natur

Råmaterial (*Science*)

Magin kan påverka obearbetat, enhetligt material.

Växter & Så'nt (*Mythlore*)

Magin kan påverka växter av alla slag, svampar, mögel o dyl.

Djur (*Survival*)

Magin kan påverka djur.

Saker

Kläder & Smycken (*Craft*)

Magin kan påverka små saker man normalt bär på sig.

Verktyg & Så'nt (*Melee*)

Magin kan påverka saker utan rörliga delar som man kan hålla i händerna.

### Krav:

1T6

1-2  Havets brus: Du måste lyssna på havets brus från en snäcka.

3-4  Adelsmärke: Du måste hålla i din medaljong och koncentrera dig.

5-6  Glaskras: Du måste krossa glas.

## **Torbjörn Folkesson - Friformformulär**

### **Vad Torbjörn kan:**

Spela hockey	(suverän)
Allmän atletisk förmåga	(mycket bra)
Slåss	(mer stark än bra)
Ragga brudar	(sämre än han tror)
Etikett	(sisådär)
Heraldik & genealogi	(lite)
Uppmärksamhet	(sisådär)
Auktoritet	(hyfsad)
Köra fordon	(har körkort)

### **Torbjörns magiska förmågor (medfödda förmågor, se regelformulär):**

Torbjörn kan få andra att bete sig hyfsat. Han kan prata med växter och djur. Han kan hoppa onormalt högt och långt.

Torbjörn har en magisk handsvarvad snusdosa i trä. Den är alltid fylld med färskt grovsnus.

# CHANGELING

Name: Ronny Halvarsson  
 Player:  
 Chronicle: Värmland

Court: Seelre  
 Legacies: Vagabond/Skurk  
 House: -

Seer  
 Kit: Yngling  
 Illvätte  
 Household/Motley: Easy Few MC

## Attributes

Physical		Social		Mental	
Strength	●●●●●	Charisma	●●●●●	Perception	●●●●●
Dexterity	●●●●●	Manipulation	●●●●●	Intelligence	●●●●●
Stamina	Hard ●●●●●	Appearance	●●●●●	Wits	●●●●●

## Abilities

Talents		Skills		Knowledges	
Alertness	●●●●●	Crafts	●●●●●	Computer	○○○○○
Athletics	●●●●●	Drive	●●●●●	Enigmas	●●●●●
Brawl	●●●●●	Etiquette	○○○○○	Investigation	●●●●●
Dodge	●●●●●	Firearms	○○○○○	Law	●●●●●
Empathy	○○○○○	Leadership	○○○○○	Linguistics	●●●●●
Expression	○○○○○	Melee	●●●●●	Medicine	○○○○○
Intimidation	●●●●●	Performance	○○○○○	Mythlore	●●●●●
Kenning	●●●●●	Security	●●●●●	Occult	○○○○○
Streetwise	●●●●●	Stealth	●●●●●	Politics	○○○○○
Subterfuge	●●●●●	Survival	●●●●●	Science	○○○○○

## Advantages

Backgrounds		Arts		Realms	
Pengar	●●●●●	Taskspelarkonst	●●●●●	Folk	●●●●●
Kontakter	●●●●●	Gyckelkonst	●●●●●	Älvor	●●●●●
Fristad	●●●●●	Vägararkonst	●●●●●	Saker	●●●●●
	○○○○○		○○○○○		○○○○○
	○○○○○		○○○○○		○○○○○

### Other Traits

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Glamour

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□

### Willpower

●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□

### Banality

●●●○○○○○○○

□□□□□□□□□

### Health

Bruised

Hurt -1

Injured -1

Wounded -2

Mauled -2

Crippled -5

Incapacitated

### Experience

Attributes: 7/5/3 Abilities: 13/9/5 Arts: 3 Realms: 5 Backgrounds: 5 Freebie Points: 15 (5/3/2/1)

## Ronny Halvarsson, 20, Illvätte, Ligist

### Bakgrund

Ronny och hans yngre bror Sven växte upp i ett trasigt hem i stockholmsförorten Handen. Farsan söp och han och morsan bråkade mest hela tiden, så Ronny och Sven tillbringade det mesta av sin tid på den lokala fritidsgården. Ronny hade väldigt svårt att engagera sig i det stentråkiga skolarbetet och hade svårt att få kompisar. I femton-sextonårsåldern blev det ännu värre: Ronny började se syner, drömma konstiga drömmar och omges av konstiga fenomen (exploderande glödlampor, vissnande blommor etc) och han trodde att han var på väg att bli tokig. En kväll vacklade Ronny omkring i Handens centrum efter att ha svept ett sexpack folköl och såg osedvanligt mycket syner. När han plötsligt insåg att han hade omringats av ett bikergäng trodde han först att hans sista stund var kommen, men istället tog knuttarna med honom till en fest ute i skärgården, och det var där som Ronny fick reda på sin sanna natur: han var egentligen en Älva, en Illvätte! Efter att chocken hade släppt insåg han att han, den evige outsidersn, äntligen tillhörde en grupp! Senare samma kväll satte sig Ronny på en lånad båge och drog iväg med MC-gänget, bort från hela skiten. Ronny hamnade sedermera i Karlstad och slog sig ner där tillsammans med några andra medlemmar i MC-gänget (också de Illvättar).

### Personlighet

Ronny framstår som en tvättäkta ligist. Han är en buffel, kaxig och snabb att ta till nävarna. Han gillar att hota folk, kasta sten på snutbilar, klottra, dricka folköl och slänga tomburkarna på mammor med barnvagn (Eller äta upp dem. Burkarna alltså).

Ronny's beteende beror inte så mycket på att han är elak och tycker om att åsamka andra människor skada, bara att han alltid lever för stunden. Ronny gör det han tycker råkar vara en bra idé just då, och om någon annan inte håller med, synd för dem! Han har generellt sett svårt att bedöma konsekvenserna av sina handlingar och blir ofta genuint förvånad över att folk inte gillar att få öl hällt över sig på krogen, eller åka på en smäll på näsan om de kommenterar Ronny's båge. Egentligen är Ronny inte elak, han råkar bara ha en annan uppfattning än de flesta om vad som är kul.

Saker och ting som Ronny tycker är roligt är t ex att tugga stora bussar tuggtobak och spotta loskor på folks skor, bjuda folk på välskakade ölburkar, skrämma små barn, köra fort med bågen på välbefolkade gågator, slå folk som inte håller med honom, gå och titta på hockey och bandy (för att få en ursäkt att slå folk som inte håller med honom), rapa högt, äta upp grogglas, äta upp spindlar när småflickor ser på och naturligtvis sno sirenerna från polisbilar, helst med poliserna kvar i bilen. Ronny tycker *inte* om myndighetspersoner.

Ronny är en rotlös individ och har (av förståeliga skäl) svårt att skaffa vänner, och är därför envist lojal mot de få vänner han har. Han känner en trevlig Tattarälve-tjej som heter Bella, men hon är inte så ofta i Karlstad. Innerst inne är nog Ronny lite kär i henne, men det skulle han aldrig erkänna ("Va! Jag skiter väl i dej! Va? Varför gråter du? Fruntimmer..."). Ronny's närmaste vän är Trollet Torbjörn, som han hängt ihop med se'n Torbjörn räddade honom från ett rivaliserande gäng. Torbjörn är stöddig, trög, envis som en röd gris och dillar alltid en massa om heder och ära, men egentligen trivs Ronny bättre med honom än med sina polare i MC-gänget (som nästan blivit lite för elaka för Ronny's smak). Tillsammans med Torbjörn och Bella försöker Ronny gärna behärska sig för att göra ett gott intryck, men ibland bara måste man ju lägga av en brakrap rakt i någons ansikte, eller hur?

Som man kanske förstår är Ronny i grunden en rätt hygglig, rentav blöthjärtad, kille. Han har fortfarande enormt dåligt samvete för att han lämnade sin bror i sticket och försöker hålla kontakt med honom så gott det går. Sist Ronny hörde något skulle Sven placeras i fosterhem, vilket hur som helst måste vara bättre än att bo med morsan och farsan. Men allt detta håller Ronny helst inom sig och upprätthåller utåt sin image som vild och tokig MC-knutte som inte är rädd för någonting och som skiter i allt.

## **Relationer till övriga karaktärer**

**Carl Erik Reimer** - En så'n där tvättäkta högälvesnobb, fy tusan! Ful mössa har han också. Han kan inte ha sett många sorger han inte. Dessutom har han börjat lägga an på Bella! Du tänker inte lämna de två ensamma, ens för en sekund! Du nästan önskar att han skulle försöka bossa runt dig lite mer så att du kunde sätta dig upp mot honom. Måste han vara så förbaskat trevlig hela tiden?

**Bella Christos** - En toppentjej, om nu du hade brytt dig om tjejer och vad de tycker. Det är klart, om hon ber dig lugna dig eller vara tyst så får du väl göra det, mest för att det är så evinnerligt jobbigt att höra brudar tjata. Men hon är faktiskt inte lika blåögd som de flesta andra brudar; hon har ju varit på luffen, så hon vet ju vad det innebär. Hon är faktiskt ganska snygg också. Tänk om...Äh! Brudar!

**Torbjörn Folkesson** - Visst, han är din polare, men måste han tjata så förbannat om riddarideal och så'nt strunt? Äh, han är väl OK, en jävel på att slåss och han spottar då inte i glaset, och viktigast av allt: du vet att han inte sviker. När det kommer till kritan skulle du aldrig svika honom heller, men det är klart, bara för det behöver man ju inte jamsa med i allt han säger och gör!

**Alvar Holmgren** - Värsta surpuppan! Skojar du, eller? Alltid är han på en så fort man gör nå't fel, och till och med när man inte gör nå't fel! Du kan bara inte låta bli att käfta emot den lille vännen - om det är något du ogillar så är det besserwissrar. Och till råga på allt så är han god vän med Bella, så du kan inte tracka honom hur hårt som helst, för då blir väl hon sur. Ja, Bella får säga vad hon vill, men om han trackar dig så kommer du att ge igen, var så säker!

## Ronny Halvarsson - pryttlar, övernaturliga förmågor och annat

### SPECIELLA FÖRMÅGOR:

- *Äter Allt:* Illvättar kan äta allting, bara de kan få in det i munnen. Om det de ska äta är direkt hälsofarligt (krossat glas, salpetersyra, molybdenstållegering etc), måste en Glamour-poäng spenderas.
- *Ellak:* Illvättar är genomelaka och har därför lätt att hota folk. -2 på alla svårighetsgrader på Intimidation-slag.

### SVAGHET:

- *Dålig attityd:* Eftersom de är så elaka har illvättar svårt med annan social interaktion är hot. +1 på svårighetsgrader på alla andra slag som involverar social förmåga.

### PRYLAR:

HD-båge, kyffig lägenhet på Kronoparken, läderkläder, stilet, morakniv, andra osorterade ligistvapen, verktygslåda, tuggtobak, zippotändare, lite pengar.

### ÄLVAMAGI:

När man ska utföra Älvamagi, väljer man först en Konst, som beskriver vad man gör. Denna konst måste sedan kombineras med en Aspekt. Aspekten bestämmer vad man påverkar (en människa, en älva, en sak, en plats etc). Därefter slumpar man fram ett Krav. Detta Krav måste uppfyllas innan magin kan ha någon effekt. Om det är viktigt hur bra man lyckas, slår man också ett färdighetsslag med den kombination som Konsten och Aspekten kräver. Efter detta måste man kryssa för den Konst eller den Aspekt eller det Krav man använde för att markera att den inte kan användas igen i äventyret. Man kan slippa kryssa om man spenderar en Glamour-poäng.

### Konster:

Taskspelarkonst(*Man*)

- Luring: Målet för magin blir missuppfattar någonting, eller blir missuppfattad. Används vid behov av snabba bluffar.

Gyckelkonst (*Dex*)

- Knuffas: Målet för magin knuffas till.

Vägararkonst (*Wit*)

- Hoppa högt: Målet för magin kan hoppa onormalt högt och/eller långt, alternativt landa säkert efter höga fall.

- Kvick: Målet för magin blir tillfälligt mycket snabb och kan utföra extra handlingar under en stridsrunda.

### Aspekter:

Folk

- Nära Vän (*Empathy*) Magin kan påverka en nära (mänsklig) vän.  
 Bekant (*Streetwise*) Magin kan påverka en (mänsklig) bekant.  
 Sett Förut (*Etiquette*) Magin kan påverka någon (mänsklig) man sett förut.  
 Främling (*Subterfuge*) Magin kan påverka någon (mänsklig) man aldrig sett förut.

Älvor

- Ofrälse (*Kenning*) Magin kan påverka en icke-adlig Älva.

Saker

- Kläder & Smycken (*Craft*) Magin kan påverka små saker man normalt bär på sig.  
 Verktyg & Sånt (*Melee*) Magin kan påverka saker utan rörliga delar som man kan hålla i händerna.

### Krav:

1T4

- 1  Abrakadabra: Du måste säga ett nonsensord (olika varje gång) tio gånger.  
2  Snorbusen: Du måste peta ut en snorkråka och sprätta den mot ditt mål.  
3  Tatuera Mera: Du måste stirra på en tatuering (du har en egen).  
4  Tuggbuss: Du måste tugga en jättestor tuggbuss och spotta den mot ditt mål.

## Ronny Halvarsson - Friformformulär

### Vad Ronny kan:

Skrämmas	(mycket bra)
Slåss	(mycket bra, särskilt med ligistvapen)
Köra båge	(suverän)
Smyga	(sisådär)
Uppmärksamhet	(sisådär)
Ljuga & Luras	(sisådär)
Vighet	(god)
Allmän händighet	(hyfsad)
Empati	(va?)
Etikett	(trams!)

### Ronnys magiska förmågor (medfödda förmågor, se regelformulär):

Ronny kan få folk att snubbla. Han kan förvända synen på folk i mycket liten skala, t ex få folk att tro att en tjugolapp är en hundring etc. Han kan hoppa väldigt högt (och långt) och under korta perioder röra sig mycket snabbt. Det sistnämnda kostar en Glamourpoäng per Spelledarbestämd Tidsenhet™.