

SPELARE	SMÄRTGRÄNS 8		SKUGGA
NAMN Duga / Wendo	TÅLIGHET MAXIMAL 16	KORRUPTION PERMANENT 5	
SLÄKTE Människa, Ambrier			ERFARENHET 100
YRKE Bärare			KORRUPTIONSTRÖSKEL 0

13 DISKRET	10 KVICK	10 LISTIG	16 STARK	7 TRÄFFSÄKER	5 VAKSAM	9 VILJESTARK	11 ÖVERTYGANDE
---------------	-------------	--------------	-------------	-----------------	-------------	-----------------	-------------------

FÖRMÅGOR, SÄRDRAG, FÖR- OCH NACKDELAR

<p>NAMN Brottning</p> <p>EFFEKT Fiende i grepp kan kastas [<i>Styrka</i> <- <i>Styrka</i>], 1T4 i skada, rustning skyddar ej. Fienden blir liggande på rygg.</p> <p>TYP <i>Aktiv</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Efterlyst</p> <p>EFFEKT Du är efterlyst för rån. En gång per äventyr måste du slå ett lyckat <i>Diskret</i> för att inte bli igenkänd.</p> <p>TYP <i>Nackdel</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Eldfödd</p> <p>EFFEKT +1 på alla slag som rör användandet eller motstånd mot eld.</p> <p>TYP <i>Fördel</i> ◆◆◆ N G M</p>
<p>NAMN Exceptionellt stark</p> <p>EFFEKT +1 i <i>Stark</i>.</p> <p>TYP <i>Speciell</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Inbrottstjuv</p> <p>EFFEKT +2 på alla slag som rör att passera ett lås eller regel.</p> <p>TYP <i>Fördel</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Järnnäve</p> <p>EFFEKT Använd <i>Stark</i> istället för <i>Träffsäker</i> vid attack i närstrid. Gör +1T4 i skada.</p> <p>TYP <i>Passiv</i> ◆◆◆ N G M</p>
<p>NAMN Packåсна</p> <p>EFFEKT Bärförmåga beräknas på 1,5 x <i>Stark</i>.</p> <p>TYP <i>Fördel</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Rustmästare</p> <p>EFFEKT Använd en tärningsnivå högre för rustningars skydd.</p> <p>TYP <i>Passiv</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Tvåhandskraft</p> <p>EFFEKT Öka skadan med tunga vapen en tärningsnivå. Vid miss av attack, ny attack från återsvinget av vapnet. Gör 1T8 i skada.</p> <p>TYP <i>Passiv, Reaktiv</i> ◆◆◆ N G M</p>
<p>NAMN</p> <p>EFFEKT</p> <p>TYP ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN</p> <p>EFFEKT</p> <p>TYP ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN</p> <p>EFFEKT</p> <p>TYP ◆◆◆ N G M</p>

BEVÄPNING OCH SKYDD

VAPEN Slägga	SKADA 1T12+1T4	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG <i>Stark</i>	RUSTNING	RUSTNING Gambeson
VAPEN	SKADA	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG	SKYDD	SKYDD 1T6
VAPEN	SKADA	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG	KVALITET	KVALITET
VAPEN	SKADA	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG		
				10 FÖRSVAR	8 FÖRSVAR

ÅLDER	LÄNGD	VIKT	UTRUSTNING	
25			Ryggsäck och bröstsjäck	
UTSEENDE			Dyrkset	
BAKGRUND			Skogsyxa, spade, kofot	
			Filtar, järnkittel, lampa med olja,	
			Sovfäll, tält, flinta och stål	
PERSONLIGT MÅL			10 m rep, änterhake, visselpipa	
			Fältutrustning	
VÄNNER OCH KOMPANJONER				
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE	
Tara / Kaso	Ambrier	Handlare		
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE	
Thia / Baremar	Barbarättad	Krigare		
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE	
Odelia / Kall	Svartalf	Spejare		
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE	
Lorela / Nimer	Barbarättad	Guide		
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE	
Iana / Freo	Ambrier	Ordensnovis		
GRUPPENS NAMN				
GRUPPENS MÅL				
ARTEFAKTER OCH MYSTISKA SKATTER				
NAMN	KRAFTER		KORRUPTION	
NAMN	KRAFTER		KORRUPTION	
NAMN	KRAFTER		KORRUPTION	
			PENGAR	
NAMN	KRAFTER		KORRUPTION	
			ÖVRIGA TILLGÅNGAR	

Duga / Wendo

Ambrisk, bärare/rövare, slägga, gambeson, 100 erf

25 år. Din mor och far överlämnade dig som liten till en storbonde för att växa upp som pig-/drängbarn. Din barndom blev således inte mycket att tala om eftersom du sattes i arbete direkt. Din familj var de äldre pigorna och drängarna som lärde upp och skyddade dig. Du växte upp snabbt men var inte tio innan ni alla tvingades utvandra till det nya riket, Ambria. Er storbonde hade erlagt ny mark där men valde att skicka en ny bonde han hade under sig. Denna skulle i sin tur ta er dit och sätta er i arbete, väl där. Redan under resan till Prios Pass (gränsby till det nya riket) blev det klart att er nya mästare var av en mycket hårdare karaktär.

Vid gränsen såg du din chans att fly. I väntan vid flyktinglägret, bland kaoset av alla människor, lurade du ut dig repet som band er samman och sprang. Du fortsatte under rädslan av att bli fångad, ut ur lägret, in i den snötäckt skogen. Det tog inte lång tid innan du gick vilse bland träden. Du skulle ha slutat som död i en snödriva. Om det inte vore för några jägare som hittade dig.

De tog dig tillbaka till sitt läger och skötte om dig. Din historia hade vunnit deras empati. De skulle ta sig in till Ambria genom bergen, den olagliga vägen. En svår och farlig resa. Ditt sinne drev din kropp med bara tanken på att behöva återvända till det liv du hade innan. Ulvar, kylan, svälten, sjukdom... Orsaker att dö fanns det gott om, men ingen av dem tog dig.

När ni tillslut nådde det södra Ambria, många veckor senare, var ni nästan bara hälften kvar av den tjugotaliga gruppen som påbörjat resan. Turen vände då ni stötte på en överfallen karavan, som gav er proviant, kläder och utrustning. Ni bodde i vildmarkerna under flera år. Höll er nära ambriernas bosättningar, där ni kunde hitta jobb och logi, men blev aldrig kvar länge. Det slutade oftast med att någon i gruppen stal och ni tvingades resa vidare. Tillslut, en gång, blev ni förföljda och försvarade er. Det blev vändpunkten då gruppen började inrikta sig på att stjäla. Det gick inte länge innan ni överrumplade en handelsvagn och plötsligt var ni inte bara beväpnade utan även förmögna.

Ni reste runt. Tog ströjobb i en by, levde upp ert guld, till det att ni hittat ett mål att råna. Det fortsatte länge, i nästan tio år, tills en tidig morgon då drottning Korinthias soldatstyrkor stormade in i ert skogsläger. Gruppen hade då växt till upp mot 50 huvuden. Du undkom precis men en soldat fick en bra blick på dig.

Du tog dig bort med det guld du hade, till Tistla Fäste. Där alla fick en ny chans, sades det. Med nytt namn blev du anställd som bärare för expeditioner ut i skogen Davokar. Du tog även en ny personlighet. Snäll och artig. Motsatsen till hur du såg dig själv, i rövarbandet. Du vet inte hur länge till du måste fortsätta gömma dig såhär. Snart måste det komma en chans för dig att återvända till det liv du hade? Du saknar friheten, makten, hämnden på människor som utnyttjar andra.

Utseende: Bastant och välvårdad. Kortklippt rött hår.

Naturfärgad tunika och brokor, höga strumpor och kängor. Yllemantel om gambeson och huva över hjässan. Går gärna med slagan över axeln. Bär stor ryggsäck och bröstsjäck.

Personlighet: Lugn, artig och lojal på ytan. Egentligen självisk och ovänlig. Sidor du visar under stress eller i livsfara.

Tro: Prios ljus finns gömt djupt inom dig men du är kluven. Din bakgrund har tvingat dig att överleva på ett sätt som Soltemplet inte ser som rätt. Trots det vill du tjäna Prios men vet inte hur.

Värderingar: Rang är allt.

Rädslor: Att bli tagen, tvingas sona för dina brott. Att bli hängd.

Svagheter: Att trycka ned andra är en mekanism för att hantera att du själv är väldigt öppen för det. Speciellt då det redan går dåligt för dig är du sårbar.

Behov: Finna en plats där du kan få ett konstruktivt utlopp för dina färdigheter. Tjäna leverne och bli erkänd inom ditt verk.

Tvång: Om du får chansen att trycka ner någon, och komma undan med det, tar du den.

Mål: Hitta trygghet och säkerhet. Från både lagen och fattigdom.

Färdkompanjoner

- **Tara / Kaso Sill:** Halvrik gamling vars sista suck är att ge sig ut på skattjakt. Tur att hen betalar bra. Kan eventuellt ta dig in i en välbärgad cirkel, om du hittar en bra anledning till det.
- **Iana / Freo:** Din största rival i gruppen är en ung, bortskämd magikernovis. Gapar efter mycket och försöker ständigt styra gruppen från Sills order. Om det är någon som inte skulle se åt andra hållet för dig är det den här.
- **Odelia / Kall:** Flitig svartalf. Uppenbar kriminell bakgrund som lyckats sadla om, inte olik dig.
- **Lorela / Nimer:** Alfens partner. Må ha färdigheterna rätt men huvudet fel. Babblar på tok för mycket och är en större börda än vad den bär.
- **Thia / Baremar:** Barbarkrigare. Sitter på en väldigt hög häst, moraliskt.

SPELARE	SMÄRTGRÄNS			SKUGGA
NAMN Lorela / Nimer	5			
SLÄKTE Människa, Barbarättad	TÅLIGHET MAXIMAL 10	KORRUPTION PERMANENT 6	ERFARENHET 100	OANVÄND 0
YRKE Guide	KORRUPTIONSTRÖSKEL			CITAT

10 DISKRET	15 KVICK	9 LISTIG	10 STARK	5 TRÄFFSÄKER	13 VAKSAM	11 VILJESTARK	7 ÖVERTYGANDE
---------------	-------------	-------------	-------------	-----------------	--------------	------------------	------------------

FÖRMÅGOR, SÄRDRAG, FÖR- OCH NACKDELAR

NAMN Bersärk EFFEKT +1T6 i skada i närstrid men basera Försvar på värde 5. TYP <i>Fri</i> ◆◆◆ N G M	NAMN Blodhund & Falskspelare EFFEKT +1 på alla slag för <i>Listig</i> och <i>Vaksam</i> för gällande att hitta spår. +1 på alla slag för <i>Listig</i> gällande fusk i spel TYP <i>Fördel</i> ◆◆◆ N G M	NAMN Drogberoende & Paria EFFEKT Tobak 1 / dag annars [<i>Viljestark</i> - antal dagar] och samma mod mot slag. Andra chans att misslyckas i sociala slag mot <i>Ambrier</i> . TYP <i>Nackdelar</i> ◆◆◆ N G M
NAMN Giftbrukare EFFEKT Applicera en dos gift på ett vapen (räcker t en träff), [<i>Listig</i> <- <i>Stark</i>] för att giftet ska ha effekt. TYP <i>Fri</i> ◆◆◆ N G M	NAMN Häxcirkel EFFEKT Naturskön plats skyddad från insyn. Kräver [<i>Vaksam</i> <- <i>Diskret</i>] för att hittas. Kan användas med <i>Låna best</i> . TYP <i>Ritual</i> ◆◆◆ N G M	NAMN Knivgöra EFFEKT Kan anfalla med <i>Kvick</i> istället för <i>Träffsäker</i> med dolk. Gör två separata attacker mot samma mål. TYP <i>Passiv</i> ◆◆◆ N G M
NAMN Låna best EFFEKT Ta över liten bests kropp och styr den, egen kropp lämnas i trans. Skada avbryter ritualen. TYP <i>Ritual</i> ◆◆◆ N G M	NAMN Monsterlörd EFFEKT Lyckat <i>Listig</i> ger styrkor och svagheter för ett monster. TYP <i>Fri</i> ◆◆◆ N G M	NAMN Ritualist EFFEKT Kan utföra 3 ritualer. Lyckas på <i>Viljestark</i> , ger 1T4 temporär korruption. Har kunskap om symboler, paraferalia, etc. TYP <i>Speciell</i> ◆◆◆ N G M
NAMN Sjätte sinne EFFEKT Slå <i>Vaksam</i> istället för <i>Träffsäker</i> vid attacker med avståndsvapen. TYP <i>Passiv</i> ◆◆◆ N G M	NAMN Spårlös EFFEKT Alla fysiska spår efter dig och allierade försvinner. Verkningsstid är ett dygn. TYP <i>Ritual</i> ◆◆◆ N G M	NAMN Vildmarksvana EFFEKT Lyckat <i>Vaksam</i> ger mat och vatten i vildmark. Om tid åläggs kan dessa inskaffas åt upp till 5 personer. TYP <i>Fördel</i> ◆◆◆ N G M

BEVÄPNING OCH SKYDD

VAPEN Båge	SKADA 1T8	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG <i>Vaksam</i>
VAPEN Dolk	SKADA 1T6	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG <i>Kvick</i>
VAPEN	SKADA	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG
VAPEN	SKADA	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG

RUSTNING Jakaarskinn	RUSTNING SKYDD 1T4	KVALITET
-------------------------	--------------------------	----------



ÅLDER 35	LÄNGD	VIKT		UTRUSTNING	
UTSEENDE				Koger m 20 pilar	
				2 doser medelstarkt gift	
				Fältutrustning	
BAKGRUND				Vattenskinn	
				Snaror	
				Vaxljus	
PERSONLIGT MÅL				Pipa & tobak	
VÄNNER OCH KOMPANJONER					
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE		
Tara / Kaso	Ambrier	Handlare			
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE		
Thia / Baremar	Barbarättad	Krigare			
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE		
Odelia / Kall	Svartalf	Spejare			
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE		
Duga / Wendo	Ambrier	Bärare			
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE		
Iana / Freo	Ambrier	Ordensnovis			
GRUPPENS NAMN					
GRUPPENS MÅL					
ARTEFAKTER OCH MYSTISKA SKATTER					
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION			
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION			
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION	PENGAR		
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION	ÖVRIGA TILLGÅNGAR		

Lorela / Nimer

Barbarättad, Baiaga, guide, dolk & båge, jakaarskinn, 100 erf

Du växte upp i Baiaga-stammen i en av de flera grupper som spridit ut sig över de nordostliga fälten söder om skogen Davokar. Med sju syskon blev det mycket bus och bråk men också slit med vardagssysslorna. Som ett mellanbarn var du lugn och tystlåten vilket också gjorde att din mor tog med dig ut på jakturer. Du lärde dig skogen som ung, och bättre än dina syskon. För dig blev det en plats för arbete och framför allt lugn. Något som med tiden började kännas tråkigt. Du tänkte ofta på vad du missade hemma.

I tonåren blev du ivägskickad för att bo och hjälpa till i en av de andra av Baiaga-stammens grupper. Det var tiden för dig att genomgå din vuxenrit. Föga förvånande blev du tilldelad en läroplats i jaktlaget. Under flera års träning finslipade du din kunskap och blev tillsist en jämlike till de som lärt dig. En sen höst blev du beordrad av en av stammens häxor, Eloea, att slå följe med henne. En resa in i skogen till Karvosti, alla stammars ting.

Några dagar efter avfärd informerade Eloea dig att din familj, ja hela stammen, skulle attackeras, dödas och splittras inför kommande vinterns köld. Du hade tilldelats ett annan väg. Det tog en tid innan du förstod att deras öde berodde på ambrierna, de nya människorna. De kommande åren blev du hjälpreda och lärjunge till Eloea. Ni spenderade mycket tid i skogen och med andra stammars häxor, och till mycket missade du ambriernas intåg i era slättland.

En varm vårdag styrde ni er in till Jakaar, en ambrisk hamnstad till sjön Volgoma. Eloea sa där åt dig att era öden måste skiljas. Att du, själv, måste finna din frid, och framtid, i ambrierna och deras sätt. Du vet inte riktigt hur det gick till. Du stod där häpen, rädd och ledsen. Men på något sätt tog en annan barbar tag i dig och lovordade att du skulle hjälpa en grupp ambrier genom skogen tillbaka till Tistla Fäste. Och så gjorde du. Därefter hade du ständig kontakt med dem. Med jämnan betalade de dig för att leda dem till skogs. För dig blev det tillslut en rutin, tråkigt, mycket likt till hur du kände skogen som ung. Något var fel.

Du träffade Odelia/Kall för några år sedan när ni båda blev lejda för en skattletarexpedition. Du som guide, hen som hjälpreda och... förbrukning. Svartalfen blev din första riktiga bekantskap med dess likar. Innan hade du sett dem som ambrierna ser dig, men Odelia/Kall väckte något i dig. Trots liten storlek och godtroghet visade hen en solid skogskunskap och en överlevnadsinstinkt starkare än många människor. Ni undkom båda ett nattligt överfall som lämnade den resterande gruppen skrikande i mörkret.

Nu har ni hållit ihop sedan dess. Odelias/Kalls tysta ögon och öron är dig oersättliga. Själv har du hållit hen i kragen från att gå på diverse bondfångeri och självmordsuppdrag. Hoppas du valt rätt även den här gången när du tackade ja till den där stollen Sills uppdrag. Du har upplevt det förut: gammal pamp med mycket pengar drar till skogs för att hitta mer guld. Ni behöver bara följa med, göra ett mediokert jobb. Du kommer varna för fara, vad det än må vara, de kommer inte att lyssna.

Tillfället där pampen skiljs från sin kassa och er är ett faktum. Ni måste bara hålla kolla på börsen och besten i mörkret och slinka undan. I värsta fall är Sill skarp, lyssnar på er, kommer hem helskinnad och ni får betalt i vanlig peng.

Utseende: Slitet men hårdhudat. Tovigt långt, mörkt hår i tofs och flätor. Naturfärgad tunika och hosor under en mörk kjortel. Slitet kyller i jakaarskinn och yllemantel med huva. Rediga stövlar. Ses ofta med axelväska, båge i hand, koger runt midjan och dolk i bältet.

Personlighet: Livlig och pratglad, till att det blir för mycket. Ställer dig gärna för nära människor när du talar till dem.

Tro: Davokar kommer att straffa oss alla när vi gått för långt.

Värderingar: Vilken är värre? Den som förstör naturens skönhet eller den som låter det ske? Du finner dig i rollen som den senare, till kostnaden av ditt eget värde. Således ser du inget i andra heller.

Rädslor: Ansvar. Speciellt över andra.

Svagheter: Vill gärna imponera på andra. Pratar och agera därför gärna innan du tänker.

Behov: Att bli förlåten och att bli förstådd. Att hitta hopp.

Tvång: Något måste alltid hända. Åtminstone att puffa på pipan. För att få mening i tillvaron. Slippa tystnaden och tankarna.

Mål: Få betalt, och sedan suppa bort betalningen.

Färdkompanjoner

- **Odelia / Kall:** Kunnig svartalf med gott hjärta men alldeles för godtrogen. Ibland känns det som att den tror att du är dess vän. Ibland tror du det själv.
- **Tara / Kaso Sill:** Rik gamling som ska hitta sig själv i skogen. Tror sig ha lurat dig på pengar men din egentliga betalning blir att se denna kliva rakt in i döden.
- **Thia / Baremar:** Äldre barbakrigare av Odaiova-stammen. Har uppenbart kastat sitt arv för att söka pengar hos Ambrierna. En del av dig avskyr det, den andra delen bryr sig inte.
- **Duga / Wendo:** En storvuxen Ambrier till bärare. Personlighet: trästam.
- **Iana / Freo:** Ung, bitsk lärling i Ambriernas magiskola. Klär sig för att blanda sig med adeln men du känner ett gömt förflutet. Ärren på knogarna, blicken av raseri under ett kallt svar, oförmågan att backa...

SPELARE	SMÄRTGRÄNS		SKUGGA
NAMN Fru Tara / Herr Kaso Sill	5		
SLÄKTE Människa, Ambrier	TÅLIGHET MAXIMAL 10	KORRUPTION PERMANENT 6	ERFARENHET 120
YRKE Handlare		KORRUPTIONSTRÖSKEL	OANVÄND 0
			CITAT

10 DISKRET	5 KVICK	13 LISTIG	9 STARK	7 TRÄFFSÄKER	10 VAKSAM	11 VILJESTARK	15 ÖVERTYGANDE
---------------	------------	--------------	------------	-----------------	--------------	------------------	-------------------

FÖRMÅGOR, SÄRDRAG, FÖR- OCH NACKDELAR

<p>NAMN Alternativ Skada: Stark</p> <p>EFFEKT Vid naturlig attack, gör 1T6 skada mot <i>Stark</i>. Bepansring skyddar ej. Läkes som vanlig skada. Kräver andeform.</p> <p>TYP <i>Passiv</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Andeform</p> <p>EFFEKT Passera fysiska barriärer, kan ej korsa vatten. Halverad skada av vanliga attacker (ej alkemiska, mystiska el magiska).</p> <p>TYP <i>Passiv</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Berättare</p> <p>EFFEKT +1 på slag i <i>Övertygande</i> för att imponera på åhörare med berättelse. Kan ge inkomst.</p> <p>TYP <i>Fördel</i> ◆◆◆ N G M</p>
<p>NAMN Bluffmakare</p> <p>EFFEKT +1 på slag i <i>Övertygande</i> eller <i>Vaksam</i> vid lögn.</p> <p>TYP <i>Fördel</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Dominera</p> <p>EFFEKT Använd <i>Övertygande</i> istället för <i>Träffsäker</i> i närstrid.</p> <p>TYP <i>Passiv</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Ledare</p> <p>EFFEKT Använd <i>Övertygande</i> istället för <i>Viljestark</i>.</p> <p>TYP <i>Passiv</i> ◆◆◆ N G M</p>
<p>NAMN Ledare</p> <p>EFFEKT Utse måltavla. Allierade får +1T4 i skada mot målet. Byta mål kräver ny aktiv handling.</p> <p>TYP <i>Aktiv</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Lärd</p> <p>EFFEKT Grundlig skolning. Lyckat <i>Listig</i> kan förstå artefakt eller översätta andra mänskliga språk.</p> <p>TYP <i>Fri</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Manifestering</p> <p>EFFEKT Manifesteras fysiskt inför runda, kan ej byta under pågående. Återfår vapen och rustning. Kan korsa vatten.</p> <p>TYP <i>Fri</i> ◆◆◆ N G M</p>
<p>NAMN Medium</p> <p>EFFEKT +1 på slag i <i>Vaksam</i>, <i>Viljestark</i> eller <i>Övertygande</i> under interaktion med andar.</p> <p>TYP <i>Fördel</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Mörk hemlighet</p> <p>EFFEKT Sektmedlem. Om det blir känt fås nackdelen Efterlyst.</p> <p>TYP <i>Nackdel</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Regeneration</p> <p>EFFEKT Regenerera 1T4 Tålighet i slutet av varje runda. Svaghet mot helig skada, går ej att läka normalt.</p> <p>TYP <i>Passiv</i> ◆◆◆ N G M</p>

BEVÄPNING OCH SKYDD

VAPEN Bredsvärd (matrialiserad)	SKADA 1T8	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG <i>Övertygande</i>	RUSTNING Gambeson (matrialiserad)	RUSTNING Andeform
VAPEN Nävar (andeform)	SKADA 1T6	KVALITET Alt Skada	KARAKTÄRSDRAG <i>Övertygande</i>	SKYDD 1T4	SKYDD Halverad
VAPEN	SKADA	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG	KVALITET	KVALITET
VAPEN	SKADA	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG		



ÅLDER 55	LÄNGD	VIKT		UTRUSTNING		
UTSEENDE						
BAKGRUND						
PERSONLIGT MÅL						
VÄNNER OCH KOMPANJONER						
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE			
Thia / Baremar	Barbarättad	Krigare				
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE			
Odelia / Kall	Svartalf	Spejare				
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE			
Duga / Wendo	Ambrier	Bärare				
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE			
Lorela / Nimer	Barbarättad	Guide				
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE			
Iana / Freo	Ambrier	Ordensnovis				
GRUPPENS NAMN						
GRUPPENS MÅL						
ARTEFAKTER OCH MYSTISKA SKATTER						
NAMN	KRAFTER		KORRUPTION			
NAMN	KRAFTER		KORRUPTION			
NAMN	KRAFTER		KORRUPTION		PENGAR	
NAMN	KRAFTER		KORRUPTION		ÖVRIGA TILLGÅNGAR	

Rollpersoner

Fru Tara / Herr Kaso Sill

Ambrier, gast, handlare, 120 erf

[OBS: din bakgrund innehåller spoilers till scenariot. Du vet t ex vad som händer efter första scenen och vilka som gjort er orätt. Ditt karaktärsblad innehåller även en hel del konstiga saker som snart kommer få en förklaring.]

55 år. Ända sedan du minns har du och din familj levt som nomader. Ni hade två stora vagnar, dragna av oxar, som färdades under flaggan av "Sills Resande Varuhandel". Din far och mor uppfostrade er, 4 barn, strikt men rättvist. Som ung parvel fick du inte bara hjälpa till att lasta av och på utan också sälja småsaker. Kanske sätta upp ett litet eget fruktstånd en bit bort på torget ni besökte. Era föräldrars planer för er var att ni skulle utöka företaget så småningom. I mitten av tonåren fick du nog av familjekäbbel som mellanbarn och rymde. Du saknade en fast plats men framför allt det du sett i alla byar och städer: vänner som leker med varandra.

Du tog dig till den gamla huvudstaden Kandoria och fann jobb i tavernorna. Din bakgrund skänkte dig viss erfarenhet men du stannade sällan kvar länge på samma krog. Vädjan om dina föräldrars rättvisa mellan syskonen gjorde att du lätt stötte dig med fel personer. I mitten av tjugooåren började det Stora kriget mot de vandöda. Armén hade tvångsvärvat dig om det inte vore för att du stött på en gårdfarihandlare, bekant med din

familj. Genom denna fick du reda på att dina föräldrar gått förlorade i en attack av de vandöda. Din familjs handelsbrev och signetring hade räddats av den samme och gavs till dig, i frågan om någon ytterligare syskon överlevt. Du tog beslutet att inte bara använda brevet för att komma undan värvningen utan också försöka ta upp dina föräldrars handel.

I de tiderna av rädsla och våld gav det sig snabbt. Det som vissa lämnade efter sig kunde du slå mynt på dagar senare i en karavan eller flyktingläger. Framgången stegrade, du insåg att du hade en känsla för det. Något inom dig som visste exakt vad du behövde göra, ta och säga.

Med åren flyttade du dig västerut, tillsammans med den stora flykten undan kriget. Känslan utvecklades under tiden till en egen röst, inom dig. Den visste alltid vad som skulle hända härnäst. Några år senare sa den åt dig att gå och träffa några specifika personer. De visade sig ha samma röst inom sig. Tillsammans slöt ni en pakt om att lyssna på den och hjälpa varandra.

Under åren fram till drottning Korinthias seger till hennes vallfärd norr till det Nya Riket byggde ni tillsammans upp ett företag som rådde på de stora handelshusen. I sinom tid flyttade ni till den nya huvudstaden, Yndaros. Där gick det först bra men sedan började stagnationen. De kommande decenniet gick dina utsikter från att ta en del av Ambria till att hålla hårt i varenda slant. Rösten inom er hade inte bara börjat tystna utan även bli mer suddig. Övriga inom sällskapet flyttade till Tistla Fäste. Du stannade i Yndaros hopp om att kunna vända situationen och få behålla ditt hus. Men tillslut

togs det ifrån dig efter att du förlorat en karavan till barbarer. Rösten kom då tillbaka, starkare och mer inspirerande än någonsin. Den sade att för att få tillbaka eran, din, klarsynthet behövde du hitta ett objekt som fanns i Davokars skog. Korpens kär! Det skulle hjälpa rösten att komma tillbaka. Under de närmsta månaderna sadlade du helt om, sålde allt och drog i alla dina kontakter. Till sist fann du dig i Tistla Fäste med en grupp värvade skattsökare. Redo att bege er in i den mörka skogen för att följa en karta som du hade i ditt huvud.

[Här utspelar sig den första scenen i äventyret.]

Du berättade aldrig hur du fick kartan eller kunskap om dolken. Oavsett så visade det stämma bra. Förutom värdesaker i en gömd krypta fann du också dolken, Korpens kär!, som rösten refererat till. Allt hade gått enligt planen om det inte vore för överfallet på vägen hem. Endast en dagsmarsch bort från Tistla Fäste låg maskerade rövare och väntade på er. Mer än dubbla eran mängd. Ni gav er och fördes under hot och med ögonbindel längre in i skogen. Till sist stannade ni på en okänd plats. Där utfördes någon form av ritual på er, en efter en. Ni inväntade eran tur, bakbundna. Du fingrade på din familjs signetring, som du så gärna gör i stressande situationer, medan du blundade under ögonbindeln. Ett försök att skärma av dig från dina följeslagares skrik.

I den cirkel fyra präster bildade om dig drog de, efter mässande, undan din ögonbindel innan de stack dolken i dig. Dina fyra gamla vänner från sällskapet:

- **Ro Grå**, lite äldre handlare, likt dig. Har både varit en hälsosam rival och en form av mentor. Har en bod i handelskvarteren i Tistla Fäste.
- **Matteo Sparv**, kirurg och barberare. Kunnig men vänder gärna kappan efter vinden. Driver en mottagning i Tistla Fäste.
- **Simo**, soldat. Stark, ensamvarg men hackkycklingen i gänget, mest pga yrket. Stadsvakt i Tistla Fästes garnison och bor i dess kasern.
- **Ana**, jägare. Skarp. En ohälsosam rival som säkert ville ha ut dig ur gänget. Närde en ständig känsla av avundsjuka mot dig, speciellt till ditt förhållande med Ro. Ana har inget fast hem utan bor på värdshus när hon inte är ute i skogen och vilseleder skattsökare eller jagar.

Utseende: Påkostat men avdankat. Tunt, grånande hår i knut. Broderad tunika och hosor i sommarfärger. Mörkblå gambeson. Brun kappa och tjocka stövlar. Ses gärna ute i slokhatt och med svärdet skidat i bältet.

Personlighet: Hård men inspirerande. Tar gärna ledarroll.

Tro: Dina föräldrar var inte speciellt noga med de gamla gudarna. Hur Prios passar in nu bryr du dig än mindre om. Solguden verkar inte ha några åsikter om din välfärd.

Värderingar: Du vill göra det dina föräldrar inte kunde, att ta dig an de stora handelshusen. Med din uppfostran ser du det många i din position missar: mödan, den långa striden. Oavsett utgång respekterar du de mest som bygger sitt eget. De som vågar lita på sig själv.

Rädslor: Du skyr det omöjliga, det onåbara. Känslan av att göra sitt bästa men ändå inte kunna påverka. Det manifesterar sig bäst i dina relationer till överordnade. Du hatar dem, för deras position. För att de är i vägen. Eller, om de har tillräckligt med makt för att överrösta dig, är du livrädd för dem.

Svagheter: Du har svårt att släppa gräl. Till den grad att det tär på dina relationer och dig själv. Ibland ligger du vaken, helt sömnlös, och går igenom saker som sagts i ditt huvud.

Behov: Hitta någonstans att slå sig ner. Kanske skaffa familj. Lära sig att uppskatta det du har och att du har förtjänat det själv.

Tvång: Du måste göra rätt för dig, om det så är det sista du gör.

Mål: Hitta din kropp. Undkomma ett öde som en förlorad själ.

Färdkompanjoner

- **Thia / Baremar:** Satsningen på dina pengar gick till skydd, som dessutom kom med lovord. Har gnistan men känns gammal och trött, uppkäftig. Måste tryckas till ibland.
- **Odelia / Kall:** Urk. Svartalfen följde med guiden som insisterade på att den skulle med. Så länge den håller sig undan dig och lyder. Har visat sig kunna smyga bra. "Frivillig" att gå först...
- **Duga / Wendo:** Kan bära utrustning och talar till dig med respekt. Det är allt.
- **Lorela / Nimer:** Guiden har gjort sitt jobb väl, trots lurpengen du lovat. Tyvärr retlig personlighet.
- **Iana / Freo:** Om du ändå hade haft tillräckligt med pengar för att betala skattletarlicensen till Legationen hade du sluppit att finansieras av Ordo Magica och därmed denna snorvalp. Skulle följa med som observatör och har inget annat än lagt näsan i blöt.

SPELARE	SMÄRTGRÄNS 6		SKUGGA
NAMN Thia / Baremar	TÅLIGHET MAXIMAL 11	KORRUPTION PERMANENT 5	
SLÄKTE Människa, Barbarättad			ERFARENHET 100
YRKE Krigare			OANVÄND 0 CITAT
	KORRUPTIONSTRÖSKEL		

5 DISKRET	13 KVICK	9 LISTIG	11 STARK	15 TRÄFFSÄKER	7 VAKSAM	10 VILJESTARK	10 ÖVERTYGANDE
--------------	-------------	-------------	-------------	------------------	-------------	------------------	-------------------

FÖRMÅGOR, SÄRDRAG, FÖR- OCH NACKDELAR

<p>NAMN Akrobatik</p> <p>EFFEKT Slå mot <i>Kvick</i> för att undvika frislåg från fiender i närstrid.</p> <p>TYP <i>Aktiv</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Manipulator</p> <p>EFFEKT +1 i <i>Övertygande</i> mot utvald person under en scen.</p> <p>TYP <i>Fördel</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Pansarbrottnig</p> <p>EFFEKT +1T6 bepansring mot alla attacker som träffar under förflyttningen.</p> <p>TYP <i>Förflyttning</i> ◆◆◆ N G M</p>
<p>NAMN Paria</p> <p>EFFEKT Andra chans att misslyckas i sociala slag mot <i>Ambrier</i>.</p> <p>TYP <i>Nackdel</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Rustmästare</p> <p>EFFEKT Använd en tärningsnivå högre för rustningars skydd. Rustningar ger inga avdrag på <i>Kvick</i>.</p> <p>TYP <i>Passiv</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Sjuklig</p> <p>EFFEKT Vid Dödsslag slås två tärningar och det sämsta resultatet gäller.</p> <p>TYP <i>Nackdel</i> ◆◆◆ N G M</p>
<p>NAMN Sköldkamp</p> <p>EFFEKT Använd en tärningsnivå högre för skada på korta vapen. +2 i Försvar. Gäller endast när sköld används.</p> <p>TYP <i>Passiv</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Vildmarksvana</p> <p>EFFEKT Lyckat <i>Vaksam</i> ger mat och vatten i vildmark. Om tid åläggs kan dessa inskaffas åt upp till 5 personer.</p> <p>TYP <i>Fördel</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Yxkonstnär</p> <p>EFFEKT Stöt med yxans kortända: gör 1T6 i skada. Lyckat [Träffsäker < Viljestark] ger en till, fri attack.</p> <p>TYP <i>Aktiv</i> ◆◆◆ N G M</p>
<p>NAMN Yxkonstnär</p> <p>EFFEKT Dubbelhugg: två attacker med en tärningsnivå lägre skada än vanligt.</p> <p>TYP <i>Aktiv</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN</p> <p>EFFEKT</p> <p>TYP ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN</p> <p>EFFEKT</p> <p>TYP ◆◆◆ N G M</p>

BEVÄPNING OCH SKYDD

VAPEN Bredyx	SKADA 1T10	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG <i>Träffsäker</i>
VAPEN	SKADA	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG
VAPEN	SKADA	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG
VAPEN	SKADA	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG

RUSTNING Kråkrustning & Sköld	RUSTNING SKYDD 1T8	KVALITET
----------------------------------	--------------------------	----------



ÅLDER 45	LÄNGD	VIKT		UTRUSTNING
UTSEENDE				Fältutrustning
				Vattenskin
BAKGRUND				Solmedaljong (Prios)
PERSONLIGT MÅL				
VÄNNER OCH KOMPANJONER				
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE	
Tara / Kaso	Ambrier	Handlare		
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE	
Odelia / Kall	Svartalf	Spejare		
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE	
Duga / Wendo	Ambrier	Bärare		
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE	
Lorela / Nimer	Barbarättad	Guide		
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE	
Iana / Freo	Ambrier	Ordensnovis		
GRUPPENS NAMN				
GRUPPENS MÅL				
ARTEFAKTER OCH MYSTISKA SKATTER				
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION		
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION		
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION		PENGAR
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION		ÖVRIGA TILLGÅNGAR

Thia / Baremar

Barbarättad, Odaiova, krigare, yxa & sköld, kråkrustning, 100 erf

45 år. Av Odaiova-klanen. Uppvuxen nära din mor, utan syskon, efter att din far gick bort i sjukdom innan du föddes. Dina barn- och tonår känns som nu blott en dröm. Om frihet, bus men också hårt jobb bland de vida slätterna och skuggande trädgångarna. När din vuxenritual kom ville din mor se dig som lärling till en handlare. Du blev istället utvald som krigare. De kommande åren blev präglade av hård träning och oro då de kom nya, annorlunda människor. Ambrierna. Odaiovastammen hade tidigt fått höra om deras frammarsch, och vinnande strider mot konkurrerande stammar. De äldsta bestämde således att möta ambrierna fredligt. De började ta ut skatter för att låta ambrierna passera och således fick du finna dig i att jobba som beskyddare till handelskaravanerna.

Varnande ord fick du med dig men ambrierna föll dig i smaken. Visst, de såg konstiga ut och hade främmande kultur. Trots att du till en början inte kunde tala med dem förstod du snabbt deras språk: guld. Stammen hade riter och titlar, ambrierna hade helt enkelt satt samma respekt i pengar. Du kunde jobba och slåss, fick bra betalt för det och med det guldet lyssnade sedan ambrierna även på dig. Efter att du visat att du kunde bidra till deras, ert, nya samhälle.

Under ett årtionde rustade du upp ett eget vaktföretag samt investerade i din närmaste familjs verksamheter. Du levde gott och såg dina slätter bli till åkrar, byar till städer. För dig var det

utveckling. Det du inte förutsåg var hur många ambrierna var. Till en början växte sig de misstroende rösterna i din stam högljudda. Efter det började du själv känna av konkurrensen i ditt företag. Ambrier anställer, helt enkelt, ambrier. I början fanns det inte tillräckligt många, duktiga ambriska vakter som kände slättmarkerna och skogen Davokar, men med tiden kom de fler som lärde sig mer.

För något över ett år sedan tog du ut det du kunde ur företaget och lämnade de få, trogna, med några veckors lön. Du drog till Tistla Fäste där du ser din sista chans att återfå den respekt som du, din familj och stam förtjänar. Eller din hämnd. Året kunde gått bättre men du har gjort dig ett namn bland dina egna efter ett antal expeditioner ut i Davokar. Än har inte det rätta uppdraget kommit. Men det här låter som det kan vara något! En handlare, Sill, som sadlat om till skattletare har kommit över en karta till rikedomar. Och i skrik över ett långbord bland många hyrsvärd lyckades du inte bara övertala Sill att du är rätt person utan också tysta dina konkurrenter. Nu gäller det att den där kartan stämmer...

Utseende: Åldrat men erfaret. Långt, ljust hår i bunden svans, rakade sidor. Tatuerad. Tjocka stövlar. Tunika, hosor och gambeson i naturfärger som mörknat med slitage. Delad, trasig plåtrustning i harnesk, armskenor och knäskydd. Mörkröd mantel att resa i. Öppen, bucklig hjälm. Rundsköld i hand, yxa i bältet.

Personlighet: Pratsam och rolig. Lyssnare. Tar gärna ledarroll.

Tro: Du har alltid känt en närvaro. Ett skydd mot mörkret i Davokar. Ambrierna kallar den Prios, Solguden. Likaså du, nu.

Värderingar: Plikt, att göra rätt för sig.

Rädslor: Du hatar att vara ensam. Din värsta mardröm är att bli utesluten och övergiven av din stam. Att dra skam över dig eller dem.

Svagheter: Du är ganska naiv, speciellt när det kommer till välgång för din klan.

Behov: Förändring till det positiva för dig och din stam.

Tvång: Titt som tätt får du en högljudd hostattack. Slem, ibland blod, kommer upp. Kan pågå i flera minuter.

Mål: Få makt i ambriernas värld och på så sätt ge något vidare till din stam.

Färdkompanjoner

- **Tara / Kaso Sill:** En kompetent handlare som sadlat om till expeditionsledare och finansiär. Behöver uppenbart skydd men verkar kunna axla rollen bra. Kan säkert öppna upp nya möjligheter för samarbeten.
- **Odelia / Kall:** En vass spejare med gott hjärta. Hålls tillbaka av sin partner Lorela/Nimer.
- **Duga / Wendo:** Den ambriska prakten. Duktig, artig och lydig bärare som ser värdet i sin plats. Säkert militär bakgrund.
- **Lorela / Nimer:** Retlig Baiaga-vilde. Påminner om fränder du haft innan som inte förstår sig på Ambrierna. Behöver förändra sin attityd och få bra ledarskap.
- **Iana / Freo:** Ung och bortskämd magikernovis. Verkar inte ha mycket empati, speciellt för de som står i hens väg.

SPELARE	SMÄRTGRÄNS		SKUGGA	
NAMN Iana / Freo	5			
SLÄKTE Människa, Ambrier	TÅLIGHET MAXIMAL 10	KORRUPTION PERMANENT	ERFARENHET 100	OANVÄND 0
YRKE Ordensnovis	7		CITAT	
	KORRUPTIONSTRÖSKEL			

11 DISKRET	7 KVICK	15 LISTIG	10 STARK	9 TRÄFFSÄKER	10 VAKSAM	13 VILJESTARK	5 ÖVERTYGANDE
---------------	------------	--------------	-------------	-----------------	--------------	------------------	------------------

FÖRMÅGOR, SÄRDRAG, FÖR- OCH NACKDELAR

NAMN Alkemi EFFEKT Lyckad <i>Listig</i> för att samla ingredienser till att skapa en dos av ett noviselexir. TYP <i>Förmåga</i> ◆◆◆ N G M	NAMN Anatema EFFEKT [<i>Viljestark</i> <- <i>Viljestark</i>] skingrar en pågående magisk effekt. TYP <i>Kraft</i> ◆◆◆ N G M	NAMN Arkivarie EFFEKT +1 på slag i efterforskningar i arkiv och bibliotek. TYP <i>Fördel</i> ◆◆◆ N G M
NAMN Blodtörstig EFFEKT Du kan inte skona en fiende som har skadat dig. TYP <i>Nackdel</i> ◆◆◆ N G M	NAMN Lärd EFFEKT Grundlig skolning. Lyckat <i>Listig</i> kan förstå artefakt eller översätta andra mänskliga språk. TYP <i>Fri</i> ◆◆◆ N G M	NAMN Lönnstöt EFFEKT Attack i Övertag gör +1T4 i skada och kan slås med <i>Diskret</i> istället för <i>Träffsäker</i> . Kan bara göras en gång per runda. TYP <i>Förmåga</i> ◆◆◆ N G M
NAMN Medicus EFFEKT Lyckat <i>Listig</i> ger 1T4 Tålighet, 1T6 med örtkur. Kan användas en gång per patient per dag. TYP <i>Förmåga</i> ◆◆◆ N G M	NAMN Ordensmagi EFFEKT 1T4 temporär Korruption vid användning av krafter eller ritualer. TYP <i>Förmåga</i> ◆◆◆ N G M	NAMN Stigfinnare EFFEKT Andra chans att lyckas på slag i <i>Vaksam</i> i syfte att hitta platser eller följa spår. TYP <i>Fördel</i> ◆◆◆ N G M
NAMN Taktiker EFFEKT Initiativ och Försvar baseras på <i>Listig</i> istället för <i>Kvick</i> . TYP <i>Förmåga</i> ◆◆◆ N G M	NAMN Tankekast EFFEKT Kasta material. Som attack: [<i>Viljestark</i> <- <i>Kvick</i>], 1T8 i skada. Som parering: [<i>Viljestark</i> <- <i>Träffsäker</i>]. TYP <i>Kraft</i> ◆◆◆ N G M	NAMN EFFEKT TYP ◆◆◆ N G M

BEVÄPNING OCH SKYDD

VAPEN Stridsklubba	SKADA 1T8	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG <i>Träffsäker</i>	RUSTNING	RUSTNING Ordensrober
VAPEN	SKADA	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG	SKYDD	SKYDD 1T4
VAPEN	SKADA	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG	KVALITET	KVALITET Smidig
VAPEN	SKADA	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG		



ÅLDER 20	LÄNGD	VIKT		UTRUSTNING	
UTSEENDE				Kopparring & passersedel t Tistla	
BAKGRUND				2 örtkurer	
PERSONLIGT MÅL				Silverklocka, glaspärla	
				Pergament & penna	
				Fältutrustning	
				Vattenskinn	
				Skattletarpapper	
				Vaxljus	
VÄNNER OCH KOMPANJONER					
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE		
Tara / Kaso	Ambrier	Handlare			
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE		
Thia / Baremar	Barbarättad	Krigare			
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE		
Odelia / Kall	Svartalf	Spejare			
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE		
Duga / Wendo	Ambrier	Bärare			
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE		
Lorela / Nimer	Barbarättad	Guide			
GRUPPENS NAMN					
GRUPPENS MÅL					
ARTEFAKTER OCH MYSTISKA SKATTER					
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION			
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION			
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION	PENGAR		
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION	ÖVRIGA TILLGÅNGAR		

Iana / Freo

Ambrier, ordensnovis, stridsklubba, ordensrober, 100 erf

Du föddes just innan slutet av det Stora Kriget. Det lämnade dig utan några minnen av dina föräldrar. Det första du minns, kanske i femårsåldern, är Kala. Hon som tog hand om dig och några till. Från gatorna av Ranboria till flykten inåt land lärde hon dig hur man överlever. Men också hur lite ett människoliv kan vara värt. Ni vandrade tillsammans i karavanen till Korindas Klippa, till flyktinglägret utanför Prios Pass. Där skulle ni ha lämnats att svälta i kylan om det inte var för Arao. En äldre man ni träffade flertal gånger i karavanen. Han gav er mat när ni inte fick av andra. Olikt er hade Arao ett passerbrev genom passet som stärktes av hans tjänst i Ordo Magica. I folkhavet då vakterna sårade ut de som ansågs värda det förlovade landet pekade han ut er två som de barn som brevet också beskrev. I plats för den familj han hade förlorat. På så vis följde du och Kala med Arao till Yndaros.

Några år av en ny, bekymmersfri värld. Den bästa tiden i ditt liv. Då du och Kala hade hem, bädd och mat. Ni hann både sysslor åt Arao och lek bland gatorna. Tillslut ansåg er fadder att ni var gamla nog för skolning. Ni båda inskolades i ordern, på skilda håll. Tuffa år lärde dig inte bara att städa och skrubba åt gamlingarna utan också att dina likar låg framför dig. Även de yngre. En tid som avslutades i sorg då Arao kom och besökte dig. Han berättade att Kala insjuknat och gått förlorad.

Först nu i äldre år förstår du hur det knäckte Arao. Han blev mer distant. Tog avstånd från dig för att skydda sig själv. Arao fick sin tjänst flyttad till Tistla Fäste. Du följde med men såg honom nästan aldrig mer. Med nöd och näppe ansåg ordern dig lämplig som novis. Ett verk du trampat hårt sedan de antog dig, för sju år sedan. Det var uppenbart Araos inflytande. Du är knappast så kunnig eller kvick som de andra även då mödan är jämställbar.

Din mästare gav dig ansvaret att leda Sills expedition. Se till att den går rätt till och att Ordo Magica får tillgång till allt av värde. Det är ditt andra uppdrag av den sorten men det första slutade på Bjäran, innan det hade börjat, med att ädlingen som bekostade utflykten spelade bort er budget. Nu, i början av tjugoåren, får du förmodligen din sista chans att visa de gamla gråhåren i Ordo Magica vad du är värd. Innan Arao går bort.

Utseende: Ärrat och rått. Slitna ordensrober och gammal baret. Ljust, oklippt hår i pottfrisyr och nedgångna stövlar följer modet bland noviserna men är inte i klass med dem. Går ofta med mindre ryggsäck. Gömmer stridsklubban under rober och kappa.

Personlighet: Barsk men ärlig. Dömer efter handlingar, inte åsikter. Tar gärna ledarroll.

Tro: Väldigt vag. Frågan är inte varför utan hur.

Värderingar: Resultat är allt.

Rädslor: Vara oduglig. Att missa den chans du gavs av Kala och Arao.

Svagheter: Kan lätt manipuleras genom att utmanas.

Behov: Att bli bekräftad, älskad och att tillåtas misslyckas.

Tvång: Du kan inte säga nej till en uppgift given till dig eller dra dig ur något du påbörjat.

Mål: Att säkra din framtid. Antingen genom att bevisa dig värd i Ordo Magica eller att hitta ett nytt verk.

Färdkompanjoner

- **Tara / Kaso Sill:** En sniken handlare som på något sätt fått tag i en skattkarta och nu sjösätter en expedition in i Davokar. Med sig själv som ledare. Varför inte stanna hemma? Övriga tror på självbekräftelse men du förstår att det är något annat. Förmodligen något viktigt med kartan eller dit den visar... Oavsett ska du se till att allt ni hittar först går genom Ordo Magica innan det når dennas börs.
- **Duga / Wendo:** Stor, stark, dum Ambrier. Anlitad som bärare. Ett passande jobb men verkar vara stridskunnig också.
- **Thia / Baremar:** Barbarkrigare. Åldrad. Visar tecken på sjukdom men skaffet är vassare än hur dessa vanligtvis kommer.
- **Lorela / Nimer:** Skogsguiden är givetvis barbar. En ganska jobbig sådan också. Driven som en bruten kvast i högt gräs.
- **Odelia / Kall:** Svartalf, spejare och vän med Lorela/Nimer. Du har inte språkat med många men den här verkar kunna sina saker. Kan vara värd att lyssna på de få gånger den tar ton.

SPELARE	SMÅRTGRÄNS		SKUGGA
NAMN Odelia / Kall	3		
SLÄKTE Svartalf	TÅLIGHET MAXIMAL 10	KORRUPTION PERMANENT 1	ERFARENHET OANVÄND 0
YRKE Spejare	5		CITAT
	KORRUPTIONSTRÖSKEL		

15 DISKRET	9 KVICK	7 LISTIG	5 STARK	11 TRÄFFSÄKER	13 VAKSAM	10 VILJESTARK	10 ÖVERTYGANDE
---------------	------------	-------------	------------	------------------	--------------	------------------	-------------------

FÖRMÅGOR, SÄRDRAG, FÖR- OCH NACKDELAR

<p>NAMN Jaktinstinkt</p> <p>EFFEKT Utse ett byte i samband med avståndsattack. Ger andra chans att lyckas samt +1T4 skada. Målet gäller till död eller scenslut.</p> <p>TYP <i>Speciell</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Kortlivad & Paria</p> <p>EFFEKT Ditt liv är kortare än en människas. Andra chans att misslyckas i sociala slag mot andra släkten.</p> <p>TYP <i>Nackdelar</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Labbar</p> <p>EFFEKT Utmaningar som kräver fingerfärdighet ger andra chans att misslyckas.</p> <p>TYP <i>Nackdel</i> ◆◆◆ N G M</p>
<p>NAMN Musikant</p> <p>EFFEKT +1 på kommande slag i <i>Övertygande</i> till digsjälv eller allierad mha musik. Kan lugna best med [<i>Övertygande</i> <- <i>Viljestark</i>].</p> <p>TYP <i>Fördel</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Mystisk kraft</p> <p>EFFEKT Behärskar 1 kraft. Lyckas på <i>Viljestark</i>, ger 1T4 temporär korruption.</p> <p>TYP ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Naturens famn</p> <p>EFFEKT Sjunker ner i jorden. Osårbar och oförmögen att agera. Måste bibehållas varje runda med lyckat <i>Viljestark</i>.</p> <p>TYP <i>Kraft, Aktiv</i> ◆◆◆ N G M</p>
<p>NAMN Opportunist</p> <p>EFFEKT Andra chans att lyckas med frislåg till följd av att en fiende bryter närstrid.</p> <p>TYP <i>Reaktiv</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Seglivad</p> <p>EFFEKT Vid Dödsslag slås två tärningar och välj det mest gynsamma resultatet.</p> <p>TYP <i>Fördel</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Stavkamp</p> <p>EFFEKT +1 på Försvar i närstrid med spjut (*).</p> <p>TYP <i>Reaktiv</i> ◆◆◆ N G M</p>
<p>NAMN Stångverkan</p> <p>EFFEKT Oka skadan med långa vapen en tärningsnivå.</p> <p>TYP <i>Passiv</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN Överlevnadsinstinkt</p> <p>EFFEKT En extra förflyttning per scen. +1T4 i naturlig bepansring.</p> <p>TYP <i>Särdrag</i> ◆◆◆ N G M</p>	<p>NAMN</p> <p>EFFEKT</p> <p>TYP ◆◆◆ N G M</p>

BEVÄPNING OCH SKYDD

VAPEN Spjut	SKADA 1T10	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG <i>Träffsäker</i>	RUSTNING Ingen	RUSTNING
VAPEN Slunga	SKADA 1T6	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG <i>Träffsäker</i>	SKYDD 1T4	SKYDD
VAPEN	SKADA	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG	KVALITET	KVALITET
VAPEN	SKADA	KVALITET	KARAKTÄRSDRAG		



ÅLDER 10	LÄNGD	VIKT		UTRUSTNING
UTSEENDE				20 kulor t slungan
BAKGRUND				Remväska
PERSONLIGT MÅL				
VÄNNER OCH KOMPANJONER				
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE	
Tara / Kaso	Ambrier	Handlare		
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE	
Thia / Baremar	Barbarättad	Krigare		
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE	
Duga / Wendo	Ambrier	Bärare		
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE	
Lorela / Nimer	Barbarättad	Guide		
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE	
Iana / Freo	Ambrier	Ordensnovis		
GRUPPENS NAMN				
GRUPPENS MÅL				
ARTEFAKTER OCH MYSTISKA SKATTER				
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION		
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION		
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION		PENGAR
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION		ÖVRIGA TILLGÅNGAR

Odelia / Kall

Svartalf, spejare, spjut, 90 erf

10 år. Du föddes utanför Tistla Fäste i Karabbadokk (svartalfsby). Var alltid nyfiken på människorna. Följde med föräldrarna för att jaga i skogen åt stammen. Lyckades till slut smyga dig in i Tistla Fäste via en grävd passage under muren och levde på gatan. Det var emot din familjs vilja men du förstod att enda sättet att överleva i ambriernas tid är att bli en av dem. Något som snabbt visade sig svårt då du i bästa fall blev behandlad som en hund. Men en hund som fick betalt. I småslantar ja, men betalt. Du började göra diverse grovjobb som människorna skydde: rensa rännstenen, frakta lik och djurrester till bål.

För några år sedan fick du tillåtelse att, som lärling, följa med på en skattletarexpedition. Där träffade du Lorela/Nimer som var anställd som skogsguide. Upplevelsen var inte som du hade tänkt dig. Människorna trampade genom skogen som de ägde den, utom Lorela/Nimer då. Hen var olik de andra. Lyssnade på dig, såg på dig, delade sin kost när du inte hann hitta något att äta. En natt, mitt i din vanliga nattvakt, kom Lorela/Nimer förbi. Samma kväll hade hen argumenterat med expeditionsledaren och drog nu med dig ut i den svarta, skogsnatten. Det tog inte många minuter innan du hörde skrik i skräck bakom er, från lägret. Och inte många sekunder till innan de tystnade.

Sedan dess har du hängt efter Lorela/Nimer. Hen verkar förstå stadsmänniskorna och behandlar dig som en av sina egna. Du

fattar inte alltid hur men oftast brukar ni komma hem med tyngre börser, trots att ni ibland är de enda som återvänder. Den här gången har en handlare, Sill, värvat er. Om det är en sådan där skogstrampare kan en gott försvinna bland träden. Om inte, känns det alltid bäst när ni får hem så många som möjligt.

Utseende: Lortig och liten. Mörkt hår i bakbunden fläta. Tunika och hosor i mörkbrunt. Barfotad. Långa, gula tånaglar på hårda, ludna fötter. Mantel och struthätta i mörkare grönt. Använder gärna spjutet som vandringsstav. Bär endast på en liten remväska och någon börs i bältet.

Personlighet: Ärlig och sund. Blyg. Försöker medla.

Tro: Du tror på naturens kraft. Både att den kommer kuva ambrierna och att den är stark nog att göra så på egen hand. Allt du behöver göra är att hålla dig undan.

Värderingar: Ser upp till de som sätter andra först. Rättvisa.

Rädslor: Du hatar att vara ensam. Din värsta mardröm är att bli utesluten och övergiven av din stam. Att dra skam över dig eller dem.

Svagheter: Undviker helst en diskussion. Antingen låter du någon annan bestämma eller så gör du som du vill utan att fråga.

Behov: Att hitta riktiga vänner. Lyckas själv.

Tvång: Dina händer är undervuxna. Sköra, svaga. Du kan inte öppna näven riktigt. Tar ogärna i något nytt, okänt. Än mindre bär det.

Mål: Återvända till de andra svartalferna med medel nog att hjälpa alla.

Färdkompanjoner

- **Lorela / Nimer:** Din bästa vän. Uppmuntrande och pålitlig.
- **Tara / Kaso Sill:** En vass kapten. Verkar vara glad att ha med dig och dina färdigheter. Lite högljudd och klumpig, kan behöva tystas ibland.
- **Thia / Baremar:** En till barbar bland ambrier. Denna verkar ha knött in sig bättre än Lorela/Nimer. Stark och bestämd krigare. Kommer säkert få sig dödad i strid.
- **Duga / Wendo:** Ambrier som verkar snäll men är väldigt kort mot dig. Stor och stark. Bär på packning. Något säger dig att denna inte är att lita på. Något konstigt i blicken...
- **Iana / Freo:** En sådan där människo-schaman. Du har nog aldrig pratat med en innan och denna verkar inte vilja ändra på det. De äldre svartalferna har varnat dig för de här typerna.