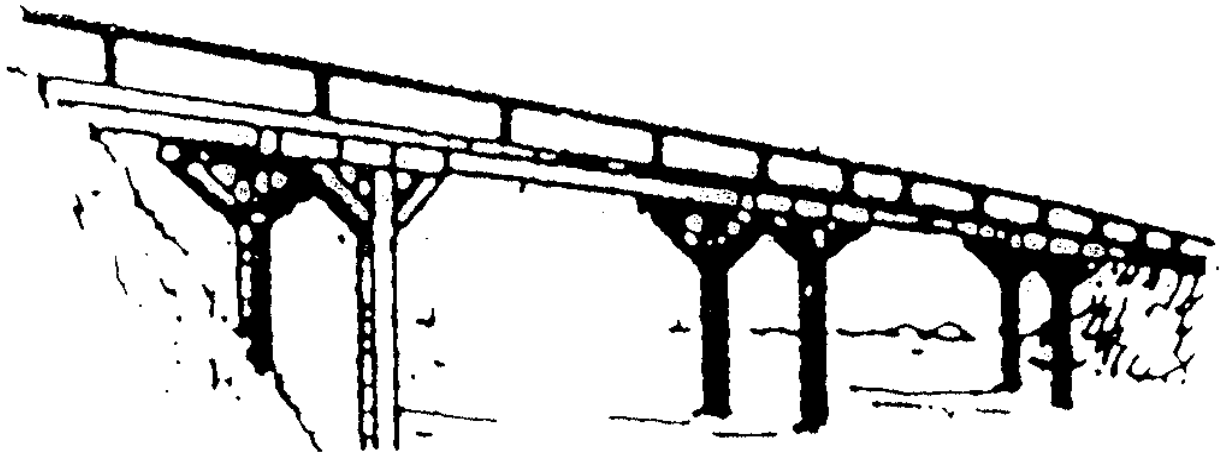


RuneQuest Gothcon 95

Hej å hå i barbarskogen II

Återkomsten



Bron över floden Brai

Konstruktörer: Olle Sundblad
Jussi Hyvönen

Bilder: Henrik Lange

Speltestare: Ki Andreassen
Magnus Dahvu
Bill Fernandes
Anders Wallström

Inledning för spelarna

För något år sedan genomförde er grupp en av de djärvaste stöldräderna i Sartarbarbarernas historia; på order från er vise höding Harte och hans närmaste rådgivare Olvir stal ni tillbaka konfiskerat öl från lunarerna för att rädda den viktiga fruktbarhetsritualen, som måste äga rum varje år för att ert folk ska överleva. Året som gick har varit mycket fruktbart. Den senaste vintern passerade utan nämnvärda offer och djuren har förökat sig på ett sätt som ingen trodde var möjligt. Även byns kvinnor har fått smaka på fruktbarhetens säd och vandrar lyckliga omkring med magarna i vädret. Befolkningen lever i ett lugnt och sävligt tillstånd man inte känt till sedan tiden före Lunarimperiets ockupation av ert hemland.

Den senaste tiden har ni dock observerat att er Orlanthpräst Olvir med rynkad panna vandrat omkring och observerat det nyvunna tillståndet av lugn och ro. Av hans min att döma verkar han måttligt nöjd och ser med allvar på frånvaron av vapenlekar och rejält arbete i skogen. En dag kommer en yngling med Börje Salming-utseende iförd extravaganta lunarkläder med ett brev till hövding Harte. Förundrade undrar ni och den övriga byn vad en sån frifräsare har här i byn att göra. Det tar inte lång tid förrän prästen Olvir kommer och gormar efter er. "Till Harte" lyder hans välbekanta stämma...



Ariscrustus Wideread

Sammanfattning för spelledaren

Lunarernas plan

För något år sedan tänkte lunarerna svälta ut Sartarbarbarerna genom att hindra dem från att hålla sin årliga fruktbarhetsritual. Genom en fräck kupp omtintgjordes hela planen och de skyldiga kom undan. Dåvarande underättelsechefen hängdes offentligt på Lunargarnisonens exercisområde inför en tyst samling av Lunarbyråkrater. Gesten var tydlig: sjabbla inte, kejsarens ögon når ända ut i provinserna.

Nu, ett år efter den minnesvärda gesten, har den nye underättelsechefen utarbetat en ny strategi: pacifiering genom välstånd. Genom handel ska välstånd och kulturell påverkan uppluckra viljan till motstånd. Därför har man byggt en bro över den stora floden för att skapa en handelsväg som passerar regionen.

Militärguvernören Fazzur Wideread skickar sin son Acriscrustus, som är en aspirerande diplomat, på sitt första "uppdrag"; att överlämna ett meddelande till stammarna som ska ge intrycket av Lunars välvilja. Genom en tävling i olika grenar mellan byarna Vindby och Kellby ska det avgöras vem som får äran att namnge bron. En "opartisk" Lunar jury agerar enväldig domare under tävlingen. Under tävlingen möter spelarna rebeller som tillfångatagit Ariscrustus. Spelarna måste nu bestämma om de ska rädda honom eller fortsätta tävlingen.

I vilket fall som helst vinner spelarna tävlingen.

När spelarna vunnit kommer kusinerna att försöka riva bron.

Inledning

Som hövding Harte Stormtungas närmaste män har ni blivit kallade av er Orlanthpräst Olvir. Hövding Harte sitter på sin tron av hjort och älghorn, kliar sig i skägget och tar sig en slurk öl. Bredvid står en yngling med Börje Salmingutseende iklädd fashionabla kläder av senaste Lunarsnitt. Runt halsen hänger en tjock guldmedaljong med en ingraverad månruna. Olvir ser på er med vattniga blå ögon och konfunderad min när han plötsligt höjer nävarna mot himlen och gormar:

"Stor är Orlanth i sin visdom och styrka. Vi är hans barn och satta på denna jord att upphöja hans ära. Helgat varde hans ärorika namn!"

Ynglingen ser skrajset mot er och ler ett skevt leende. Olvir vecklar ut ett stort brev och brölar med hög röst:

"Militär guvernören över Sartar har i sin nåd bevärdigat oss primater en depesch via sin ärvörldige son Ariscrustus. Den lyder enligt följande:

Jag, Fazzur Wideread, militär guvernör över Sartar och omgivningarna anser att den nedbrytande och ofruktbara relation som råder mellan statsmakten och bergsfolken inte kan fortsätta utan att endera kontrahenten tvingas kasta in handduken. Eftersom kejsaren är mån om även småfolken behagar undertecknad bryta dödläget genom att skapa sunda levnadsförhållanden för alla som är kloka att ta del därav. Konkret innebär det att broar ska byggas mellan folk av olika härstamning som strävar efter samma mål. För att celebrera denna giv av eder vise guvernör har ingenjörer och frivilliga arbetare byggt den första bron som ska bredda vägen för handel och kultur i området. Faller pilotexperimentet väl ut väntar en utveckling av projektet och en fet gratifikation till de som har visat välvilja och entusiasm. Ett mindre tillfredsställande bemötande, ELLER OM NÅGON KRÖKER ETT ENDASTE HÅR PÅ ARISCRUSTUS WIDEREADS HUVUD, kommer att resultera i guvernörens missnöje och kan få konsekvenser i form av en diplomatisk brytning; byar kommer brännas, kvinnor våldtas, barn dräpas, skallar krossas, naglar dras ut, tungor glödgas med järn, lemmar brytas, organ skäras av, huvuden skalperas och hela förbenade landet kommer att marschera rätt i gapet på Crimson Bat. I övrigt kommer eder undertecknade guvernör att ödmjukt ställa hela sin goda vilja till förfogande i detta lovande framtidsprojekt.

Underteckat Fazzur Wideread".

Harte hajar till, spiller lite öl och slänger en sur blick på den skallige prästen och ett

"Va i helvete..."

undslipper hans fuktiga läppar.

Olvir fortsätter:

"Fazzur, den gamle räven, vill alltså att vi ska sluta gruffas med varann, skaka tass och vara kompisar. Orlanth, visast av gudar, har i en mörtlever jag skar ut denna morgon, visat sin åsikt i frågan: va fan har vi att förlora? Inte ett skit, så låt oss göra det bästa av situationen. Harte och jag har diskuterat frågan och även sonderat terrängen hos våra inavlade kusiner. Och för en gångs skull har vi enats till ett gemensamt svar: att acceptera guvernörens utsträckta hand. Vi är trötta på allt bråk och ser ingen ände på det. Lunarerna vill att vi skall tävla med vår sämre hälft i Kellby om vem som ska namnge bygget. Detta är naturligtvis bara en bagatell för oss men Harte och jag vill hålla på de yttre formerna och anta utmaningen. Renommerade ungtuppar som ni ställer naturligtvis upp och sätter kusinerna på plats."

Hövding Harte fortsätter: *"Misslyckas ni, skär vi tasken av er."*

Tävlingen

Det ligger en glänta på samma avstånd från de bägge byarna: Åskgläntan, döpt efter ett legendariskt blixtnedslag under en höststorm århundraden tillbaka. Här brukar alla tvister och oenigheter avgöras mellan de bägge byarna. Det är neutral mark som respekteras av alla enligt gammal sed.

Stafett till Åskgläntan

Mitt i Åskgläntan står en kolsvart och till det yttre förbränd jätteek. Högst upp i trädet finns ett välkänt kvisthål där den tävlande som kommer först ska fästa en fackla. Stafetttävlingen har tre deltagare och man startar från respektive by. Spelarna får själva bestämma vilka av dem som ska medverka. En brinnande pil som skjuts högt upp i luften är startskottet och vägen kantas av jublande bybor.

Om spelarna frågar SL hur vägen ser ut (de känner till den själva) berättar spelledaren i målande termer hur den ser ut.

Det är absolut förbjudet att använda spells under någon del av stafetten. Detta kontrolleras av respektive grannby.

Sträcka 1: Springa och ett hopp över en klippskrev.

Sträcka 2: Springa och simma över floden Brai.

Sträcka 3: Springa och klättra upp i eken i Åskgläntan.

Stafetten vinnas av det lag som först lyckas få facklan upp i trädet:

Löpning (spelaren får avgöra vad han/hon satsar på):

CON x1 3 minuter

CON x3 5 minuter

CON x5 7 minuter

Misslyckas 8 minuter

Hoppa/Simma (använd *jump/swim*):

Lyckas 1 minut, POW x8 för att facklan inte ska slockna*.

Misslyckas 3 minuter, POW x5 för att facklan inte ska slockna*.

*Slocknar facklan +1 minut. Tiden det tar för att tända den igen .

Klättra:

Spelaren måste lyckas med två *climb* slag. Varje försök tar 1 minut. Kusinerna tar 26 minuter på sig fram till eken, därefter kan SL slå *climb* (44%) för kusinerna för att se vilka som vinner. Vinner kusinerna hånar de spelarna för deras slöhet.

Bästa Kväde

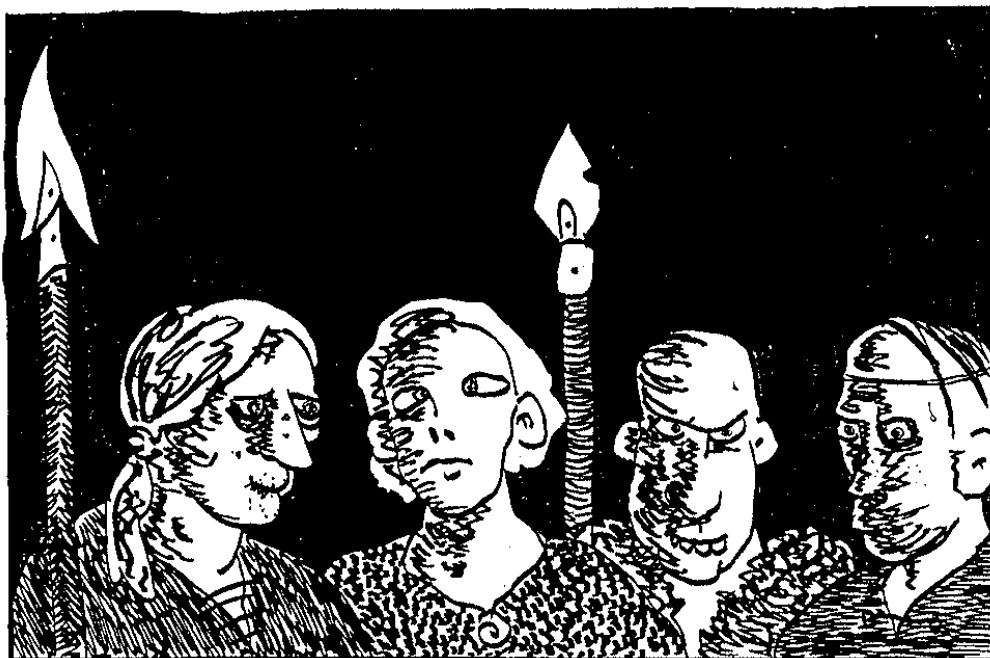
Efter stafetten ska spelarna i ledning av Hartes son, Zumak, skriva ett riktigt Kväde. De har till kvällen på sig att bli klara. Om kvädet är bra (på riktigt) vinner Vindby, om det förolämpar Kellby blir det oavgjort i den här grenen (de gjorde likadant). Om kvädet är dåligt eller de inte gjorde något vinner Kellby. Kvädet ska innehålla följande ord för att hedra Orlanth: Orlanth, vishet och katt.

Kusinernas kväde

*Konung över Gloranthas mäktiga vindar
äro Orlanth*

*Hans visdom, tankar och ord måste spridas
så sant*

*såsom kattögon i natten spana
skola kampen mot Vindby aldrig falna
likt stormen som fortsätter att vina
skall vårt mod aldrig sina
när vi Hartes söner pina
ty vi tycker om att svina*



Kusinerna

Bästa vårbrygd

Respektive by ska koka ihop en vårbrygd innehållande den sällsynta kryddan Stormstjärna. Olvir sköter koket och ger spelarna en karta över området där man troligen kan finna växterna han vill ha. Färden beräknas ta två dagar och på vägen dit möter man en rebellpatrull som har fångat guvenörens son Acriscrustus.

Det Olvir vill ha är:

- Fyra blad färsk Stormstjärna, som endast växer på bergstoppar.
- Trollört, som bara växer i trolldynga.

Olvir har läste om Trollört i ett gammalt pergament, *"Trollört har en distinkt aromatisk doft och smak, enligt den välkände kocken Gobbleguts"*. Olvir's bristande kunskaper om trollens matvanor har medfört att hans beslut i denna fråga kan ge mindre önskvärda konsekvenser. I klarspråk innebär det att Gobbleguts favoritkrydda medför att vårbrygden troligen blir en trollsuccé men odrickbar för dödliga människor.

Om spelarna riktigt anstränger sig, finner de Trollört. Dess stank gör att spelare måste slå under CON x5 för att inte må riktigt illa när den plockas. Lukten avtar ganska snabbt efter att växten har plockats och några dagar efter går folk bara små omvägar för att slippa stanken (spelarna vänjer sig vid lukten och märker den knappt efter tre dagar. Om någon lagon dumdrigtig spelare smakar på växten slå CON x1 för att bara ligga och kräkas i någon timme, annars medvetlös i 2D6 timmar.

Stormstjärna är relativt lätt att hitta den växer på de flesta berg i trakten men det kan bli jobbigt att få den färsk till byn. Trollört växer av naturliga orsaker inte i Sartar, vilket medför att den endast går att få tag på av handelsmän etc. Om spelarna ger Olvir äkta Trollört kommer Kellby vinna tävlingen. Om spelarna låtsas ha hittat Trollört men tar med sig något annat vinner Vindby.

Till hjälp får spelarna en karta över bergslandet (Handout). De har två veckor på sig att hitta växterna och komma tillbaka till byn, om de blir försenade mer än två dagar är vårbrygdstävlingen över och Kellby vann.

Rebellerna

Rebellerna har tagit Acriscrustus tillfånga, och tänker använda honom i utpressningssyfte. När de springer på spelarna i skogen... (se Rebell delen)

Tävlings resultat

Om spelarna bestämmer sig för att rädda Acriscrustus hittar Lunarjuryn en massa regelvidriga företeelser i kusinernas prestationer, och tilldömer spelarna seger i tävlingen.

- Enligt paragraf 75:16 i "Lunarimperiets officiella barbarspråksnormer för befriade territorier och omgivande intressesfärer", kan endast en dikt innehålla ordet "xxx" och därför är Kellbys bidrag inget kväde utan en dikt.
- Efter noggranna beräkningar och mätningar har vi kommit fram till att Regg förflyttade sig snabbare än gängse normer för löpning inom Lunarimperiet och på grund av risk för vållande till kroppsskada, på sig själv eller annan person, diskvalificeras han härmed.

Spelarna får inte reda på detta förrän alla grenar är "avgjorda".

Om spelarna inte bryr sig om att rädda Acriscrustus får de när de kommer tillbaka från örtjakten reda på att Fazzur skickat ytterligare ett brev där han "ödmjukt" undrar var hans son är. Då får spelarna sju dagar på sig att frita Acriscrustus.



Harte och Olvir

Rebellerna

Rebellerna under ledning av den hårdföre Kutte tar Acriscrustus tillfånga när han är på väg hemåt (detta känner *inte* spelarna till). När spelarna sedan är ute och letar efter växterna till vårbrygden stöter de på rebellerna. Detta kan hända på ett passande sätt, här följer några varianter:

- Spelarna råkar gå in i rebelläget utan att veta att det ligger där, och ser Acriscrustus i en bur.
- Spelarna blir tillfångatagna av rebellerna som först misstänker att de är spioner för lunarerna (de släpper spelarna efter viss övertalning).
- Spelarna hittar spår efter troll (tror de) spåren leder till rebelläget.

Hur spelarna än stöter på rebellerna borde de inse att det kan uppstå vissa problem om de inte på något sätt kan leverera en levande och frisk Acriscrustus till Lunarerna.

Rebellerna och deras ledare Kutte är inte dumma men inte heller totalt mistrogna mot alla förslag spelarna hittar på. Dock är de mycket duktiga krigare och spårare (de lever tack vare detta), och ett fritagningsförsök med enbart våld och vildflykt är dömt att misslyckas.

Exempel på saker som kan få ut Acriscrustus:

- Spelarna lyckas övertala rebelledaren Kutte att det inte gynnar deras kamp att strimla Acriscrustus och skicka honom med expressfart till Fazzur. Det är mycket bättre att utväxla honom mot en massa rebellfångar och om han lever får man troligen fler i utbyte mot honom.
- Spelarna lyckas få ner lite Trollört i maten och sedan kryddar den så väl att den verkar ätbar.
- Rebelledaren Kutte älskar sång. Om spelarna kan komma med vettiga argument till varför Acriscrustus bör släppas (och de misslyckas med *orate*) kan han tänka sig att gå med på en sångtävling, där den som först lyckas sjunga tre sartaritiska folksånger på korrekt vis (dvs lyckas med *sing* tre ggr) vinner.

Var *lagom* hård mot spelarna. Det är viktigt att spelarna räddar Acriscrustus annars kommer lunarerna att straffa båda byarna med höga skatter mm.

Ingen av rebellerna känner till växten Trollört, men Stormstjärna har någon kanske hört talas om.

"Stormstjärna växer inte den på höga berg. eller var det i djupa bergssprickor... Varför undrar du det, kan den användas till tortyr?"

Om spelarna lyckats få ut Acriscrustus genom att "stjäla" Acriscrustus blir de förföljda. Men Precis när allt ser hopplöst ut bli på sprungna av en Lunar patrull som är helt säkra på att det är spelarna som kidnappat Acriscrustus. De förs bundna till en postering i riktning mot Boldhome (låt dem tro att de kommer bli avrättade). Där förs de framför Fazzur som känner igen spelarna och skickar hem dem (utan eskort).

Skydda bron

När spelarna vunnit tävlingen blir det fest. Man är byns hjältar för en natt. Natten efter festligheterna upptäcks att någon försökt riva bron. Någon (kusinerna) har använt en yxa för att kapa en stödpelare, som tur är så är det en ordentligt byggd bro (lunarerna är sådana) så den står fortfarande om än lite vingligt.

Harte och Olvir misstänker drägg från Kellby, men inga bevis finns och spelarna utses för att hitta bevis och skydda bron till dess att bevisen är säkrade eller Lunarguvernören Fazzur anländer.

Under de följande dagarna kommer kusinerna att göra flera försök till att riva bron. Blandat med SL:s egna fyndiga idéer prövas följande:

- Bredvid bron ligger en kulle, och på kullen ligger en någorlunda rund stenbumling. Vad kan man göra med en sådan...
Om spelarna inte kommer på kusinerna innan de får stenen i rullning kanske den missar bron (en liten varning så att spelarna inte bara står på bron och spejar).
- En dag minskar vatten i ån märkbart, om spelarna undersöker finner man att några bävvar byggd en damm, en bit uppströms. Kusinerna hittar också dammen och börjar snickra på en dammbrytare som kommer få allt vatten att lämna dammen ungefär samtidigt...
- En natt börjar det plötsligt brinna under bron... (gissa vem?)
- Kusinerna bestämmer sig för att bli "handelsmän" och fixar två gamla kärror som de lastar fulla och täcker med presenningar. Under presenningarna finns sten, de hoppas att bron inte ska tåla så mycket sten.

Spelledaren får själv avgöra om spelarna skyddat bron tillräckligt bra för att den ska stå kvar. Och försök att minimera blodsutgjutelser.

Fazzur kommer tillbaka

Fazzur har med sig sitt livgarde (28 man) när han kommer tillbaka för att inviga bron. Alla har hästar och är elit trupper, de kan ta på sig båda byarna utan större förluster om så skulle behövas.

Fazzur har även med sig sin favorit hund: Crimsolina, en rödbrun bulldogg med stora fladdriga öron.

Raserad bro

Lyckas kusindräggen rasera bron kommer Harte och Olvir beskylla spelarna för bristande lojalitet mot stammen och Orlanth. Har man ingen bra förklaring till det inträffade kedjas man fast vid skampålen i två dagar till allmänt åtlöje. Spelarnas tidigare meriter är härmed brända i stammens ögon men kanske får de en chans att återfå hedern om ett år eller så.

Lunarguvernören Fazzur Wideread betraktar den raserade bron och konstaterar likgiltigt att barbarpaketet inte är värdiga civilisationens bekvämligheter.

Hel bro

Om bron står när Lunarguvernören anländer med sitt följe konstaterar han nöjt att det kanske trots allt finns hopp för de primitiva barbarerna. Bron döps i en, enligt byn, ståtlig ceremoni till Hartebro efter hövdingens önskemål. Åter höljs spelarna i ära efter förrättat värv till byns fromma.

Fazzur håller ett tal där han överlåter förtroendet att bevaka bron till Kellby eftersom Vindby fått äran att namnge den. Vilket medför att kusinerna slutar upp med sina rivningsförsök.

Vindby

Vindby är en liten by belägen några dagsmarscher öster om Boldhome. Byn har ca hundra invånare, vilka lever på jordbruk och jakt. Alla känner alla (i alla fall till utseendet). I Vindby finns ett mindre tempel tillägnat Orlanth och Ernalda, dock finns ingen Ernaldaprästinna. De senaste åren har skördarna inte varit så bra detta skyller man givetvis på Lunar och förbudet mot malthaltiga drycker, hur kan man kunna celebrera viktiga högtider utan sådant.

Byhövdingen Harte Stormtunga

Är en kraftigt byggd person som man inte muckar med. Han är ledare med lösningar på de flesta problem (han delegerar dem). Grov i munnen och högljud men en godhjärtad person som älskar sitt folk. Han avskyr Lunarpaket mer än allt annat, men har insett, tack vare Olvir, att öppen strid inte hjälper just nu.

Orlanthprästen Olvir

Är en intelligent person som hjälper sin hövding i allt, mest andlig vägledning men även med råd i politiska frågor. Han är av god natur och tror verkligen att det är Lunarernas fel att skördarna blivit dåliga de senaste åren (och kanske är det så).

Övrigt Folk

Unyon en i trakten kringvandrande helare. En hjälpsam och skämtsam filur som ingen riktigt förstår sig på. Han vet var motståndskämparna har sitt läger, men berättar detta endast om någon frågar honom.

Sysselsättning: Helar mindre krämpor. Ger råd åt bönderna. Han kan eventuellt hjälpa spelarna med skador de fått.

Utseende: Kortväxt. Svart, rakt hår. Mörkbruna, glimtande smått hypnotiska ögon. Extremt färgglada kläder. Halmhatt.

Gest Pensionerad Krigare (svärdsmästare). Bor i utkanten av byn. Kan hjälpa spelarna om de lovar att hjälpa till med hans trädgård under en vecka (inget man lovar hur som helst). Han har runt 80% i flera vapenfärdigheter.

Sysselsättning: Påtar i sin trädgård eller sitter och pratar politik med Prism.

Utseende: Gråhårig. Ser ut som om han vore gjord av sten. Enkel klädsel

Karak Pälsjägare. En bister, enstöring, ung man som håller sig för sig själv. Han är en kusligt bra spårare.

Utseende: Väderbiten och solbränd. Något ovårdad med vildvuxet, långt, smutsbrunt hår i en hästsvans. Blekt blågröna ögon. Grova pälskläder.

Kellby

Kellby är liknar Vindby på många sätt. Den har ca 100 invånare lever på jordbruk och jakt. Det är lite kamp mellan byarna, båda vill vara bäst, men absolut inget krig.

Eftersom det är tävling mellan byarna är få i Kellby villiga att hjälpa spelarna.

Alois är byns hövding, han ogillar allt och alla, speciellt alla från Vindby. Stor näsa, korpsvart hår och intensivt brinnande ögon. Han har ingen rådgivare utan fattar iskallt alla beslut själv och skyller på Vindby om det går fel. Snart är det dags att göra upp med kräken i Vindby, det har han sagt senaste 20 åren (dock aldrig i Hartes närvaro).

Kusinerna

Är spelarnas motsvarigheter fast värre. De vill inte skada någon men gör livet så surt de bara kan för spelarna. Citera gärna spelarna i deras kommentarer (fast löjligare). De ger alltid igen.

Beron Skrävlare och allmän översittare. Finner stort nöje i att driva med alla som är svagare. Speciellt Zumak (spelare).

Utseende: Stor. Bred. Tung. Enorm käft som alltid glappar. Förvånande stor brist på intelligens. Begränsat ordförråd.

Moss, Regg, Vektor och **Thora** är Berons supporters. De tycker Beron är bäst, häftigast och tuffast. Moss och Regg är de som står och hejar på när Beron får för sig att spöa upp någon stackars bonde eller spelare. Thora är nästan lika duktig som Beron på att hitta på illdåd, hon är också duktig på att få folk att tycka synd om henne om så behövs. Vektor är deras nya kompis som de lurar till att göra "farligare" jobb (där man kan bli spöad).

Sysselsättning: Tillbringar alla kvällar i baren påhittande illvilliga dåd. Alla är fega och högljudda. Spela dem som dåliga karikatyrer av spelarna.

Lunarimperiet

Lunarimperiet skapades av Röda gudinnan och styrs på Glorantha av hennes ställföreträdare den Röde kejsaren. Imperiet befinner sig i konstant tillväxt genom att man försöker inlemma ockuperade områden i Lunarkulturen. En enkel analog är romarimperiets ockupation av Gallien och Britannien.

Språk: New Pelorian, och vakterna pratar hyfsad Sartarite.

Användbara Lunarnamn

<i>Manliga</i>	Nistygia
Marmeneus	Perbe
Iatheus	Demoinx
Androps	Erechro
Glauocles	Placadia
Hypertus	Panthys
Iphegos	Anaxmia
Sardorus	Cyndite
Heraeus	Pylistro
Anaxtos	Acasessa

Kvinnliga

Gamla Sartar

En gammal barbar kultur som inte tolererar översitteri (man föraktar Lunarimperiet och alla dess gudar).

Män tillber normalt Orlanth (storm gud), medan kvinnor tillber Eralda (fruktbarhets gudinna). Orlanthi, som kulturen kallas, värderar speciellt Mod, Vishet, Givmildhet, Rättvisa, Ära och Vörndnad (inte till Lunar) högt.

Typ viking keltisk variant.

Språk: Sartarite

Användbara Sartarnamn

<i>Manliga</i>	<i>Kvinnliga</i>
Barriv	Millan
Berra	Ernelia
Benolf	Ormelia
Tirvald	Chalian
Malte	Dillma
Winalf	Grytha
Erber	Emmen
Ringra	Petania
Labbe	Tivele
Kervin	Selvera

Tidsplan

Tävlingen

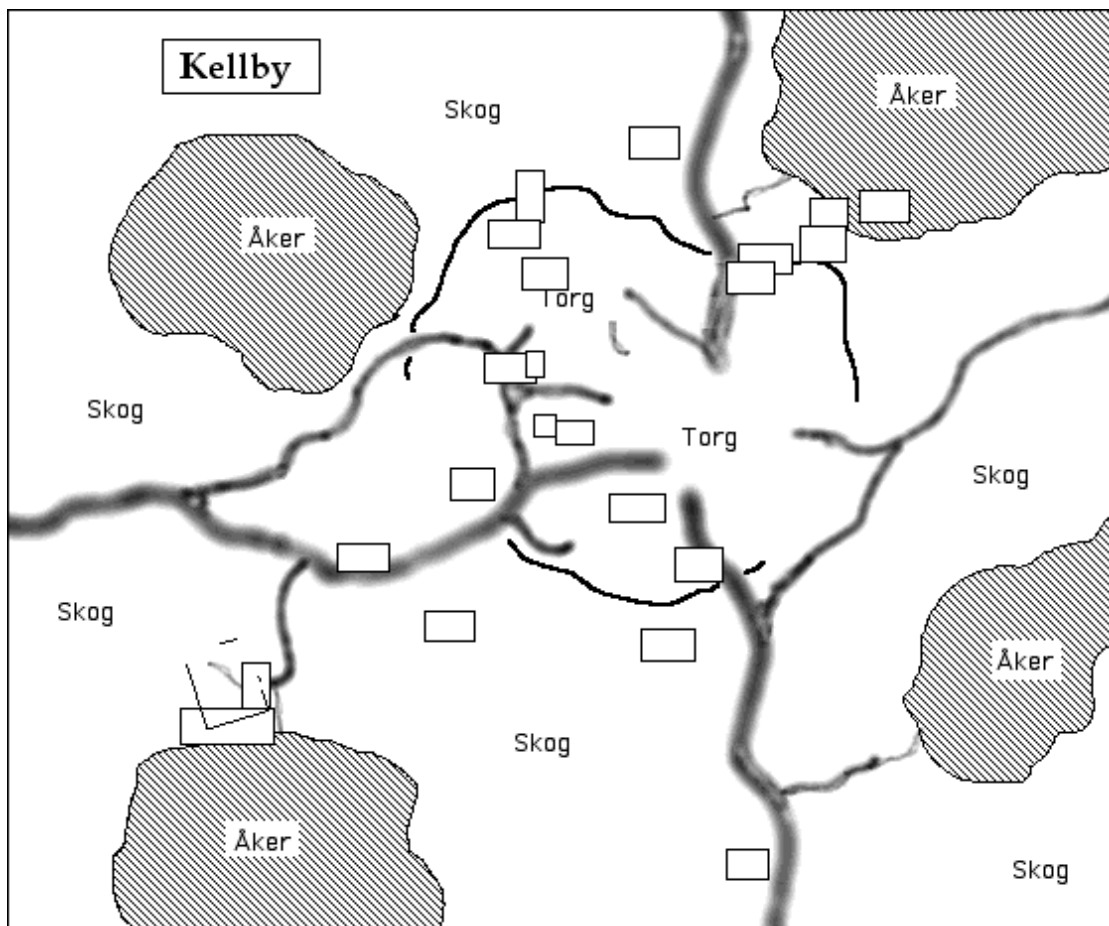
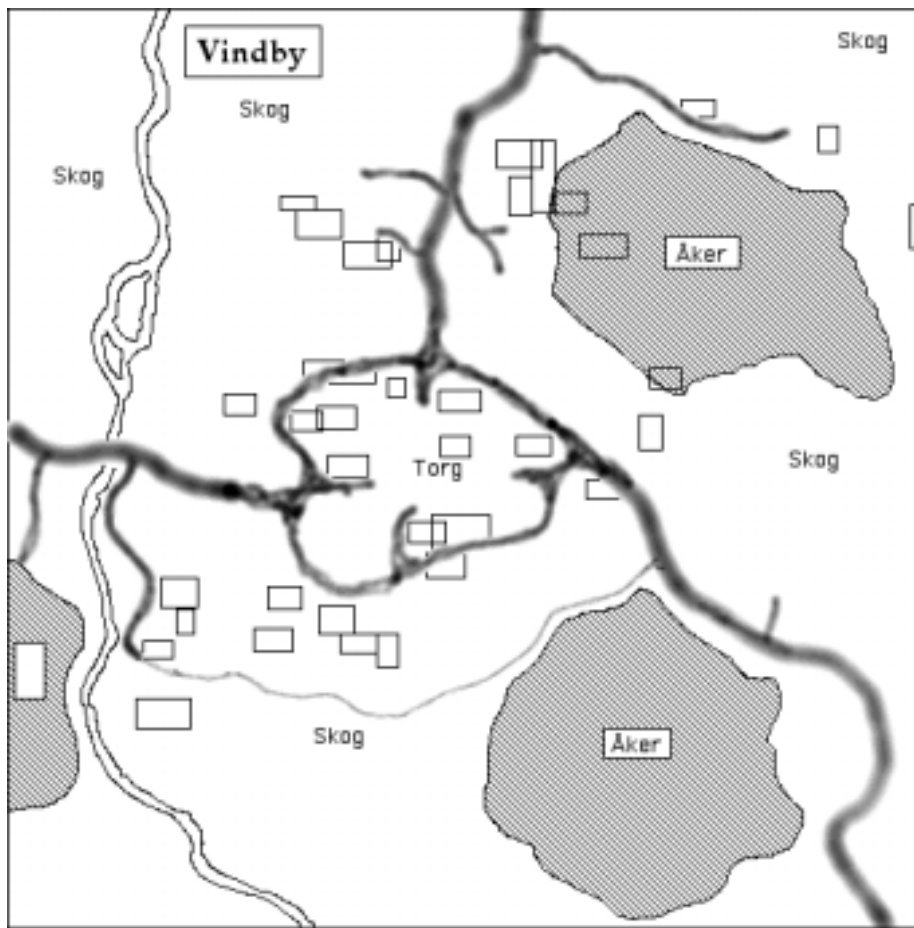
Stafett	Dag	1	
Kväde	Dag	1	efter stafetten
Vårbrygd	Dag	2 - 14	
Avslutning	Dag	15	

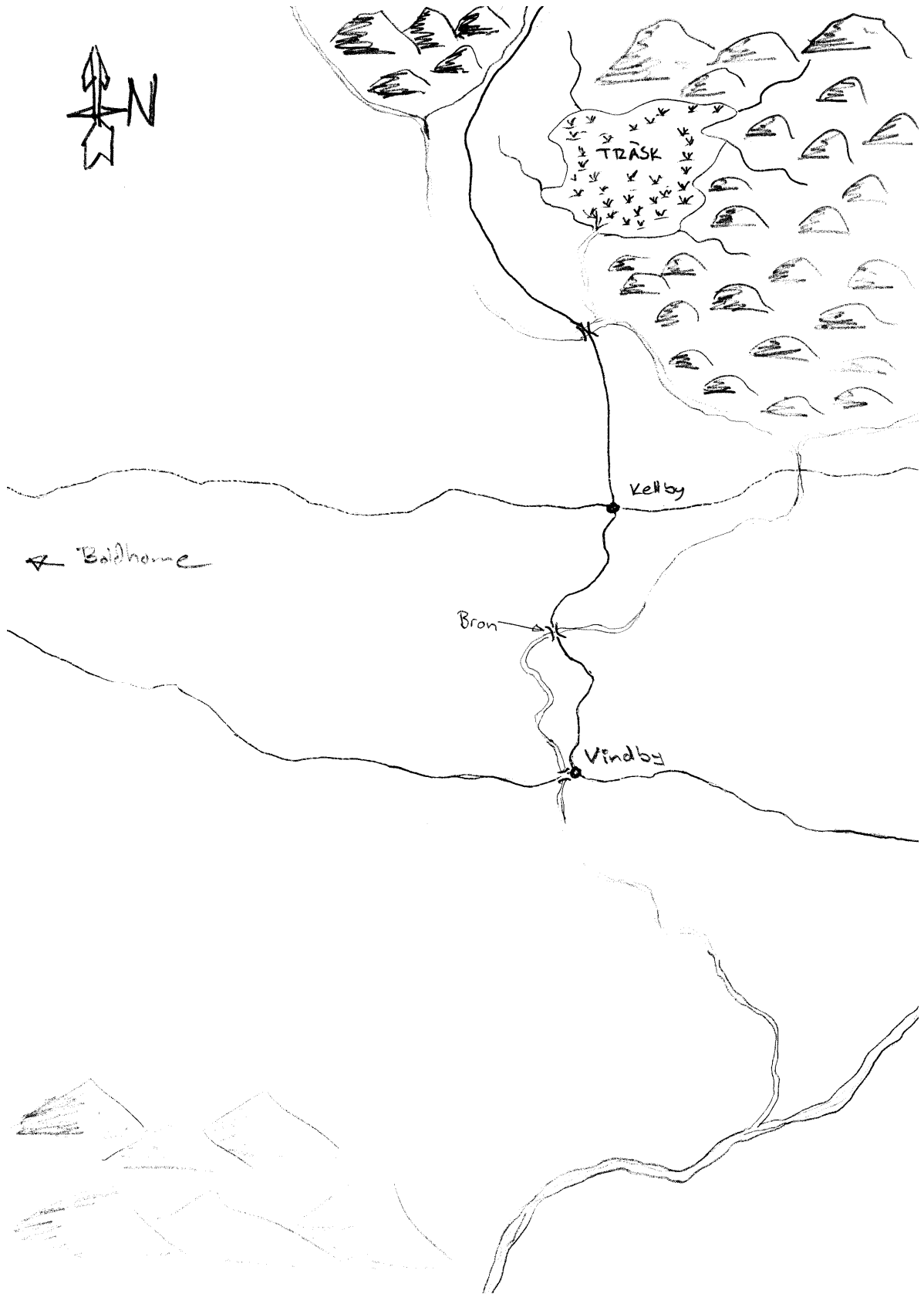
Vakta bron Dag 16 - 24

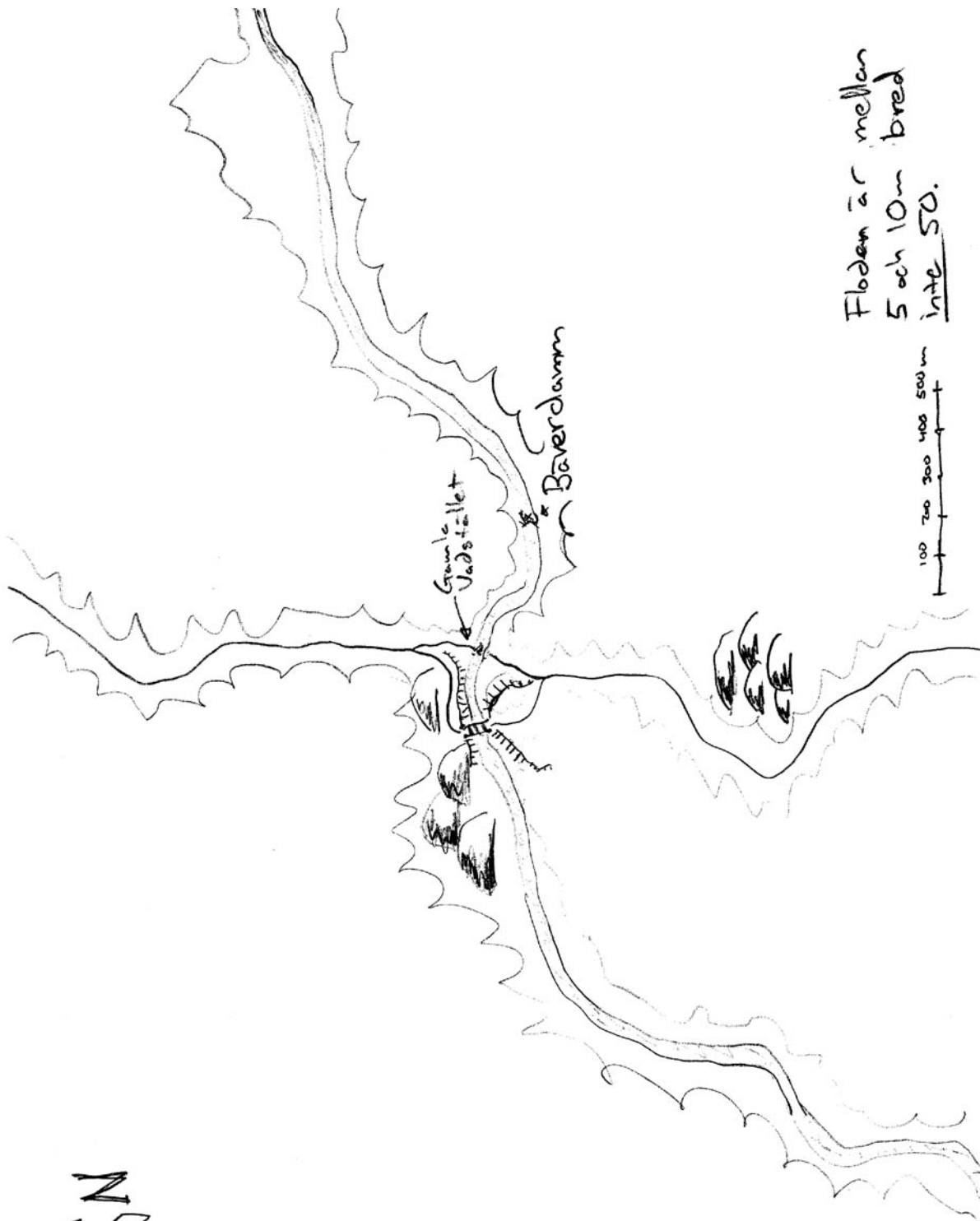
Fazzur kommer Dag 24

Allt kommer troligen att följa denna plan till dag 7 eller 8 då spelarna hittar Acriscrustus hos rebellerna. Därefter försök se till att spelarna kommer tillbaka till byn senast dag 18 (om de försöker rädda Acriscrustus).

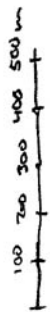
Det är bara att skjuta lite i tidsplanen om de kommer tillbaka mycket försenade.







Floden är mellan
5 och 10m bred
inte 50.



Rollpersonbeskrivningar (Klipp vid den streckade linjen)



Karga Brunöga

En av byns yngre slagskämpar. Tappar lätt omdömet när han blir upphetsad och det vankas pisk. Agerar först och tänker sedan.



Horga Trearm

En tystlåten men kompetent jägare som kan området utan och innan. Han tål inte översitteri från någons sida, speciellt inte från kvinnor.



Alix Stormtunga

Hon är mer fyndig än sin bror Zumak, mer beslutsam och ganska envis. Hon ser bra ut och vet att utnyttja det för att få fördelar bland männen.



Zumak Stormtunga

Han är en fredlig själ som har komplex för att han inte kan leva upp till faderns krav på ledarskap och manlighet. Han är en av byns bättre spelmän.



Klovka Stormöga

Kusin till Alix och Zumak Stormtunga och Karga Brunöga. Är något av en outsider och söker gärna egna vägar till lösningen på ett problem. För ett par år sedan mötte hon en mystiker från Kralorea och de blev älskande för ett tag. Hon fick lära sig de hemliga grunderna i en karateform kallad tusenfotingen. Hon fick även viss kunskap i bryggandet av obskyra drycker. Dessa erfarenheter gör att hon ser nedlåtande på tvister och konflikter inom byn; “man ser inte att det finns en värld längre bort än näsan räcker”.



Personal Information

Adventurer Name Karga Brunoga Player Name _____
 Species Mannika Homeland/Clan Sartar/Balkoth
 Age 17 Gender: Male Female Parent Occupation Bowyer
 Culture Barbar Adventurer Occupations Krigare
 Religion Orlanth

Characteristics

current: STR _____ CON _____ SIZ _____ INT _____ POW _____ DEX _____ APP _____
 original: STR 17 CON 13 SIZ 15 INT 12 POW 9 DEX 14 APP 10

Selected Attributes

Damage Modifier +1D4 Move Rate 3 DEX SRM 3 +SIZ SRM 2 = MELEE SRM 5

Skills

Agility (+2)	Knowledge (+2)	Manipulation (+9)
Boat (05) <u>09</u> <input type="checkbox"/>	Animal Lore (05) <u>12</u>	Conceal (05) <u>15</u> <input type="checkbox"/>
Climb (40) <u>46</u> <input type="checkbox"/>	Craft (10) _____ <input type="checkbox"/>	Devise (05) <u>17</u> <input type="checkbox"/>
Dodge (05) <u>30</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	Sleight (05) <u>14</u> <input type="checkbox"/>
Jump (25) <u>33</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	Play Instrument (00) _____ <input type="checkbox"/>
Ride (05) <u>14</u> <input type="checkbox"/>	Evaluate (05) <u>14</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Swim (15) <u>20</u> <input type="checkbox"/>	First Aid (10) <u>35</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Throw (25) <u>29</u> <input type="checkbox"/>	Human Lore (05) <u>13</u>	Perception (+3)
Communication (+2)	Martial Arts (00) _____	Listen (25) <u>35</u> <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) <u>07</u> <input type="checkbox"/>	Mineral Lore (05) <u>07</u>	Scan (25) <u>39</u> <input type="checkbox"/>
Orate (05) <u>09</u> <input type="checkbox"/>	Plant Lore (05) <u>19</u>	Search (25) <u>41</u> <input type="checkbox"/>
Sing (05) <u>07</u> <input type="checkbox"/>	Read/Write Language (00) _____	Track (05) <u>21</u> <input type="checkbox"/>
Speak Languages	_____	Stealth (0)
Own (30) <u>Satchel 37</u> <input type="checkbox"/>	Shiphandling (00) _____ <input type="checkbox"/>	Hide (10) <u>19</u> <input type="checkbox"/>
_____ (00) _____ <input type="checkbox"/>	World Lore (05) <u>10</u>	Sneak (10) <u>21</u> <input type="checkbox"/>
_____ (00) _____ <input type="checkbox"/>		

Magic

(+3) Spells Known (Free INT _____)

Ceremony (05) <u>20</u>	<u>Disruption 35</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Enchant (00) _____	<u>Bladesharp 1 35</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Summon (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Duration (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Intensity (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Multispell (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Range (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>

Weapon Skills (A% mod +9) (P% mod +2)

Weapon <u>Broadsword</u> Damage <u>1D8+1+1D4</u>
SR <u>7</u> <input type="checkbox"/> A% <u>53</u> <input type="checkbox"/> P% <u>16</u> AP <u>10</u>
Weapon _____ Damage _____
SR _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ AP _____
Weapon _____ Damage _____
SR _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ AP _____
Weapon <u>Grapple</u> Damage <u>1D6+1D4</u>
SR <u>8</u> <input type="checkbox"/> A% <u>41</u> <input type="checkbox"/> P% <u>36</u> AP _____
Weapon <u>Fist</u> Damage <u>1D3+1D4</u>
SR <u>8</u> <input type="checkbox"/> A% <u>39</u> <input type="checkbox"/> P% <u>35</u> AP _____
Missile _____ Damage _____
Rate _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ Range _____
Missile _____ Damage _____
Rate _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ Range _____
Shield <u>Vikingsound</u> Damage <u>1D6+1D4</u>
SR <u>7</u> <input type="checkbox"/> A% <u>19</u> <input type="checkbox"/> P% <u>46</u> AP <u>10</u>

Equipment ENC

pennies 36
 armor _____
Hela Kroppur:
Corrbouill 5.0
Broadsword 1.5
Vikingsound 4.0

Total ENC: 10.5
 (subtract total ENC from Fatigue)

Attribute Tallies

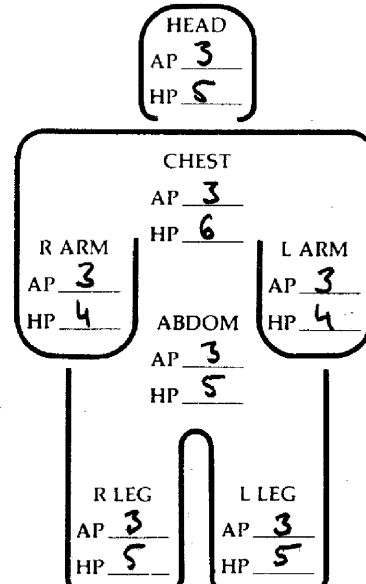
Magic Points: 0 1 2
 3 4 5 6 7 8 9
 10 11 12 13 14 15 16
 17 18 19 20 21 22 23
 24 25 26 27 28 29 30
 31 32 33 34 35 36 37

Fatigue Points: 30

Hit Points: 1 2 3 4
 5 6 7 8 9 10 11
 12 13 14 15 16 17 18
 19 20 21 22 23 24 25
 26 27 28 29 30 31 32
 33 34 35 36 37 38 39

Hit Location Table (humanoid)

Melee	Location	Missile
01-04	R Leg	01-03
05-08	L Leg	04-06
09-11	Abdom	07-10
12	Chest	11-15
13-15	R Arm	16-17
16-18	L Arm	18-19
19-20	Head	20





Personal Information

Adventurer Name Alix Stormtunga Player Name _____
 Species Mannika Homeland/Clan Sactar/Balkoth
 Age 18 Gender: Male Female Parent Occupation Horvong
 Culture Barbar Adventurer Occupations Nobel
 Religion Orlanth

Characteristics

current: STR _____ CON _____ SIZ _____ INT _____ POW _____ DEX _____ APP _____
 original: STR 15 CON 12 SIZ 10 INT 13 POW 12 DEX 10 APP 16

Selected Attributes

Damage Modifier +1D4 Move Rate 3 DEX SRM 3 +SIZ SRM 3 = MELEE SRM 6

Skills

Agility (+2)	Knowledge (+3)	Manipulation (+5)
Boat (05) <u>07</u> <input type="checkbox"/>	Animal Lore (05) <u>21</u>	Conceal (05) <u>18</u> <input type="checkbox"/>
Climb (40) <u>46</u> <input type="checkbox"/>	Craft (10) _____	Devise (05) <u>10</u> <input type="checkbox"/>
Dodge (05) <u>19</u> <input type="checkbox"/>	_____	Sleight (05) <u>14</u> <input type="checkbox"/>
Jump (25) <u>38</u> <input type="checkbox"/>	_____	Play Instrument (00) _____
Ride (05) <u>33</u> <input type="checkbox"/>	Evaluate (05) <u>14</u> <input type="checkbox"/>	_____
Swim (15) <u>21</u> <input type="checkbox"/>	First Aid (10) <u>31</u> <input type="checkbox"/>	_____
Throw (25) <u>31</u> <input type="checkbox"/>	Human Lore (05) <u>16</u>	Perception (+5)
	Martial Arts (00) _____	Listen (25) <u>48</u> <input type="checkbox"/>
Communication (+7)	Mineral Lore (05) <u>08</u>	Scan (25) <u>45</u> <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) <u>22</u> <input type="checkbox"/>	Plant Lore (05) <u>21</u>	Search (25) <u>42</u> <input type="checkbox"/>
Orate (05) <u>43</u> <input type="checkbox"/>	Read/Write Language (00) _____	Track (05) <u>18</u> <input type="checkbox"/>
Sing (05) <u>15</u> <input type="checkbox"/>	<u>Sactarite</u> <u>20</u>	
Speak Languages	_____	Stealth (-2)
Own (30) <u>Sactarite</u> <u>51</u> <input type="checkbox"/>	_____	Hide (10) <u>15</u> <input type="checkbox"/>
_____ (00) _____ <input type="checkbox"/>	Shiphandling (00) _____ <input type="checkbox"/>	Sneak (10) <u>14</u> <input type="checkbox"/>
_____ (00) _____ <input type="checkbox"/>	World Lore (05) <u>12</u>	

Magic

Ceremony (05) (+5) <u>22</u>	Spells Known	(Free INT _____)
Enchant (00) _____	<u>Glamour 2</u> <u>50</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Summon (00) _____	<u>Protection 2</u> <u>50</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Duration (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Intensity (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Multispell (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Range (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>

Weapon Skills (A% mod + S) (P% mod + Z)

Weapon <u>Battleaxe</u> Damage <u>1D8+2+1D4</u>
SR <u>8</u> <input type="checkbox"/> A% <u>40</u> <input type="checkbox"/> P% <u>17</u> AP <u>8</u>
Weapon _____ Damage _____
SR _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ AP _____
Weapon _____ Damage _____
SR _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ AP _____
Weapon _____ Damage _____
SR _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ AP _____
Missile _____ Damage _____
Rate _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ Range _____
Missile _____ Damage _____
Rate _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ Range _____
Shield <u>Vikingsword</u> Damage <u>1D6+1D4</u>
SR <u>8</u> <input type="checkbox"/> A% <u>12</u> <input type="checkbox"/> P% <u>38</u> AP <u>10</u>

Equipment ENC

pennies 97
 armor _____
 Head:
Stiffleather 0,4
Bezarnted 0,6

 Arms:
Stiffleather 0,8

 Chest:
Stiffleather 0,8

 Abdomen:
Stiffleather 0,4

 Legs:
Stiffleather 1,6
Battleaxe 1,0
Vikingsword 4,0

Total ENC: 9,6
 (subtract total ENC from Fatigue)

Attribute Tallies

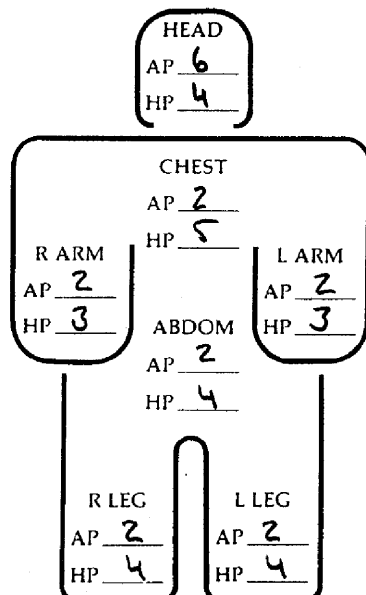
Magic Points: 0 1 2
 3 4 5 6 7 8 9
 10 11 12 13 14 15 16
 17 18 19 20 21 22 23
 24 25 26 27 28 29 30
 31 32 33 34 35 36 37

Fatigue Points: _____
 1 2 3 4 27
 5 6 7 8 _____
 9 10 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20 21 22
 23 24 25 26 27 28 29
 30 31 32 33 34 35 36
 37 38 39 40 41 42 43
 44 45 46 47 48 49 50

Hit Points: 1 2 3 4
 5 6 7 8 9 10 11
 12 13 14 15 16 17 18
 19 20 21 22 23 24 25
 26 27 28 29 30 31 32
 33 34 35 36 37 38 39

Hit Location Table (humanoid)

Melee	Location	Missile
01-04	R Leg	01-05
05-08	L Leg	04-06
09-11	Abdom	07-10
12	Chest	11-15
13-15	R Arm	16-17
16-18	L Arm	18-19
19-20	Head	20





Personal Information

Adventurer Name Zumak Stormlunga Player Name _____
 Species Manniska Homeland/Clan Sactar / Balkoth
 Age 19 Gender: Male Female Parent Occupation Hovding
 Culture Barbar Adventurer Occupations Nobel
 Religion Orelanth

Characteristics

current: STR _____ CON _____ SIZ _____ INT _____ POW _____ DEX 13 APP _____
 original: STR 11 CON 14 SIZ 17 INT 14 POW 8 DEX 12 APP 12

Selected Attributes

Damage Modifier +104 Move Rate 3 DEX SRM 3 + SIZ SRM 1 = MELEE SRM 4

Skills

Agility (-4)	Knowledge (+4)	Manipulation (+7)
Boat (05) <u>05</u> <input type="checkbox"/>	Animal Lore (05) <u>22</u>	Conceal (05) <u>12</u> <input type="checkbox"/>
Climb (40) <u>53</u> <input type="checkbox"/>	Craft (10) _____ <input type="checkbox"/>	Devise (05) <u>18</u> <input type="checkbox"/>
Dodge (05) <u>23</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	Sleight (05) <u>13</u> <input type="checkbox"/>
Jump (25) <u>29</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	Play Instrument (00) _____ <input type="checkbox"/>
Ride (05) <u>37</u> <input type="checkbox"/>	Evaluate (05) <u>16</u> <input type="checkbox"/>	<u>Lute</u> <u>55</u> <input type="checkbox"/>
Swim (15) <u>19</u> <input type="checkbox"/>	First Aid (10) <u>19</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Throw (25) <u>28</u> <input type="checkbox"/>	Human Lore (05) <u>16</u>	
	Martial Arts (00) _____	Perception (+5)
Communication (+4)	Mineral Lore (05) <u>09</u>	Listen (25) <u>35</u> <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) <u>29</u> <input type="checkbox"/>	Plant Lore (05) <u>38</u>	Scan (25) <u>35</u> <input type="checkbox"/>
Orate (05) <u>22</u> <input type="checkbox"/>	Read/Write Language (00) _____	Search (25) <u>34</u> <input type="checkbox"/>
Sing (05) <u>45</u> <input type="checkbox"/>	<u>Sactarite</u> <u>27</u>	Track (05) <u>12</u> <input type="checkbox"/>
Speak Languages	_____	
Own (30) <u>Sactarite 61</u> <input type="checkbox"/>	_____	Stealth (-2)
_____ (00) _____ <input type="checkbox"/>	Shiphandling (00) _____ <input type="checkbox"/>	Hide (10) <u>21</u> <input type="checkbox"/>
_____ (00) _____ <input type="checkbox"/>	World Lore (05) <u>15</u>	Sneak (10) <u>18</u> <input type="checkbox"/>

Magic

Magical (+3)	Spells Known	(Free INT _____)
Ceremony (05) <u>23</u>	<u>Mobility 2</u> <u>27</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Enchant (00) _____	<u>Speedact</u> <u>27</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Summon (00) _____	<u>Ignite</u> <u>27</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Duration (00) _____	<u>Farsee 1</u> <u>27</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Intensity (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Multispell (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Range (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>

Weapon Skills (A% mod +7) (P% mod -4)

Weapon <u>Hatchet</u>	Damage <u>1D6+1+1D4</u>
SR <u>6</u> <input type="checkbox"/> A% <u>42</u> <input type="checkbox"/> P% <u>16</u> AP <u>6</u>	
Weapon _____	Damage _____
SR _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ AP _____	
Weapon _____	Damage _____
SR _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ AP _____	
Weapon _____	Damage _____
SR _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ AP _____	
Missile <u>Selfbow</u>	Damage <u>1D6+1+1D2</u>
Rate <u>1/2R</u> <input type="checkbox"/> A% <u>31</u> <input type="checkbox"/> P% <u>07</u> Range <u>120m</u>	
Missile _____	Damage _____
Rate _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ Range _____	
Shield <u>Buckler</u>	Damage <u>1D4 + 1D4</u>
SR <u>7</u> <input type="checkbox"/> A% <u>12</u> <input type="checkbox"/> P% <u>42</u> AP <u>8</u>	

Equipment ENC

pennies 33

armor _____

Head: _____

Corbouvilli 0,6

Arms: _____

Softleather 0,8

Chest: _____

Softleather 0,8

Abdomen: _____

Softleather 0,4

Legs: _____

Softleather 1,6

Hatchet 0,5

Selfbow 0,5

Buckler 1,0

Waterston (4L) 4,4

Lute 1,0

Koger m. pilar 1,25

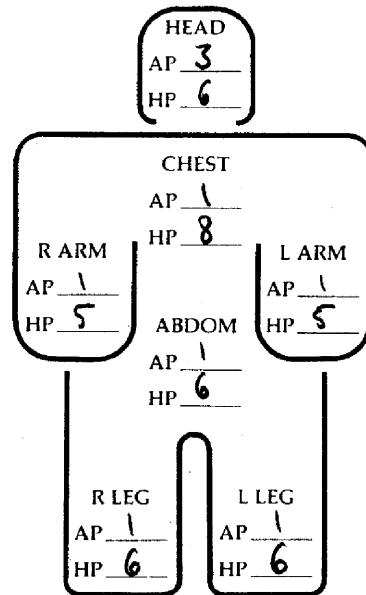
POW-storing crystal (3) 0,5

Total ENC: _____

(subtract total ENC from Fatigue)

Attribute Tallies

Magic Points:	0	1	2
	3	4	5
	6	7	8
	9	10	11
	12	13	14
	15	16	17
	18	19	20
	21	22	23
	24	25	26
	27	28	29
	30	31	32
	33	34	35
	36	37	38
	39	40	41
	42	43	44
	45	46	47
	48	49	50
Fatigue Points:	1	2	3
	4	5	6
	7	8	9
	10	11	12
	13	14	15
	16	17	18
	19	20	21
	22	23	24
	25	26	27
	28	29	30
	31	32	33
	34	35	36
	37	38	39
	40	41	42
	43	44	45
	46	47	48
	49	50	51
	52	53	54
	55	56	57
	58	59	60



Hit Location Table (humanoid)		
Melee	Location	Missile
01-04	R Leg	01-03
05-08	L Leg	04-06
09-11	Abdom	07-10
12	Chest	11-15
13-15	R Arm	16-17
16-18	L Arm	18-19
19-20	Head	20

RuneQuest



Adventurer Sheet



Personal Information

Adventurer Name Klavka Stormöga
 Species Mammika
 Age 20 Gender: Male Female
 Culture Barbar
 Religion Orlauth

Player Name _____
 Homeland/Clan Saitar/Balkoth
 Parent Occupation Bonder
 Adventurer Occupations Krigar

Characteristics

current: STR 13 CON _____ SIZ _____ INT _____ POW _____ DEX _____ APP _____
 original: STR 12 CON 15 SIZ 13 INT 16 POW 10 DEX 14 APP 13

Selected Attributes

Damage Modifier +104 Move Rate 3 DEX SRM 3 +SIZ SRM 2 = MELEE SRM 5

Skills

Agility (+2)	Knowledge (+6)	Manipulation (+11)
Boat (05) <u>07</u> <input type="checkbox"/>	Animal Lore (05) <u>18</u>	Conceal (05) <u>18</u> <input type="checkbox"/>
Climb (40) <u>55</u> <input type="checkbox"/>	Craft (10) _____	Devise (05) <u>29</u> <input type="checkbox"/>
Dodge (05) <u>30</u> <input type="checkbox"/>	<u>Potter brew</u> <u>27</u> <input type="checkbox"/>	Sleight (05) <u>16</u> <input type="checkbox"/>
Jump (25) <u>30</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	Play Instrument (00) _____
Ride (05) <u>11</u> <input type="checkbox"/>	Evaluate (05) <u>20</u> <input type="checkbox"/>	<u>Flute</u> <u>48</u> <input type="checkbox"/>
Swim (15) <u>23</u> <input type="checkbox"/>	First Aid (10) <u>39</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Throw (25) <u>34</u> <input type="checkbox"/>	Human Lore (05) <u>13</u>	Perception (+8)
	Martial Arts (00) <u>10</u>	Listen (25) <u>41</u> <input type="checkbox"/>
Communication (+7)	Mineral Lore (05) <u>11</u>	Scan (25) <u>45</u> <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) <u>12</u> <input type="checkbox"/>	Plant Lore (05) <u>25</u>	Search (25) <u>34</u> <input type="checkbox"/>
Orate (05) <u>17</u> <input type="checkbox"/>	Read/Write Language (00) _____	Track (05) <u>18</u> <input type="checkbox"/>
Sing (05) <u>22</u> <input type="checkbox"/>	<u>Saitarite</u> <u>29</u>	
Speak Languages	_____	Stealth (+1)
Own (30) <u>Saitarite</u> <u>40</u> <input type="checkbox"/>	_____	Hide (10) <u>18</u> <input type="checkbox"/>
<u>Kraloreau</u> (00) <u>14</u> <input type="checkbox"/>	Shiphandling (00) _____ <input type="checkbox"/>	Sneak (10) <u>25</u> <input type="checkbox"/>
_____ (00) _____ <input type="checkbox"/>	World Lore (05) <u>30</u>	

Magic

Magical (+8)	Spells Known	(Free INT _____)
Ceremony (05) <u>16</u>	<u>Protection 2</u> <u>36</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Enchant (00) _____	<u>Ironfist 1</u> <u>36</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Summon (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Duration (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Intensity (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Multispell (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Range (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>

Weapon Skills (A% mod +11) (P% mod +2)

Weapon <u>Broadsword</u> Damage <u>1D8+1+1D4</u>
SR <u>7</u> <input type="checkbox"/> A% <u>29</u> <input type="checkbox"/> P% <u>07</u> AP <u>10</u>
Weapon _____ Damage _____
SR _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ AP _____
Weapon _____ Damage _____
SR _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ AP _____
Weapon <u>Fist</u> Damage <u>1D3+1D4</u>
SR <u>8</u> <input type="checkbox"/> A% <u>35</u> <input type="checkbox"/> P% <u>35</u> AP <u>-</u>
Weapon <u>Kick</u> Damage <u>1D6+1D4</u>
SR <u>8</u> <input type="checkbox"/> A% <u>41</u> <input type="checkbox"/> P% <u>35</u> AP <u>-</u>
Missile <u>Sling</u> Damage <u>1D8</u>
Rate <u>1/MA</u> <input type="checkbox"/> A% <u>30</u> <input type="checkbox"/> P% <u>-</u> Range <u>100 m</u>
Missile _____ Damage _____
Rate _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ Range _____
Shield <u>Buckler</u> Damage <u>1D4+1D4</u>
SR <u>8</u> <input type="checkbox"/> A% <u>07</u> <input type="checkbox"/> P% <u>33</u> AP <u>8</u>

Equipment ENC

pennies <u>27</u>	
armor _____	
Head:	
<u>Beranted hood</u> <u>0,75</u>	

Arms:	
<u>Coirbauilli</u> <u>0,5</u>	

Chest:	
<u>Coirbauilli</u> <u>1,0</u>	

Abdomen:	
<u>Coirbauilli</u> <u>0,5</u>	

Legs:	
<u>Coirbauilli</u> <u>1,0</u>	

<u>Broadsword</u> <u>1,5</u>	
<u>(Bladeskarp 1 matrix)</u>	
<u>Sling</u> <u>0,1</u>	
<u>Buckler</u> <u>1,0</u>	
<u>Waterkin (4L)</u> <u>4,4</u>	
<u>Flute</u> <u>0,1</u>	
<u>Lovepotion</u> <u>0,1</u>	

Total ENC: <u>13,45</u>	
(subtract total ENC from Fatigue)	

Attribute Tallies

Magic Points: 0 1 2
 3 4 5 6 7 8 9
 ⑩ 11 12 13 14 15 16
 17 18 19 20 21 22 23
 24 25 26 27 28 29 30
 31 32 33 34 35 36 37

Fatigue Points: 27

1 2 3 4
 5 6 7 8
 9 10 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20 21 22
 23 24 25 26 27 28 29
 30 31 32 33 34 35 36
 37 38 39 40 41 42 43
 44 45 46 47 48 49 50

Hit Points: 1 2 3 4
 5 6 7 8 9 10 11
 12 13 ⑭ 15 16 17 18
 19 20 21 22 23 24 25
 26 27 28 29 30 31 32
 33 34 35 36 37 38 39

Hit Location Table (humanoid)

Melee	Location	Missile
01-04	R Leg	01-05
05-08	L Leg	04-06
09-11	Abdom	07-10
12	Chest	11-15
13-15	R Arm	16-17
16-18	L Arm	18-19
19-20	Head	20

