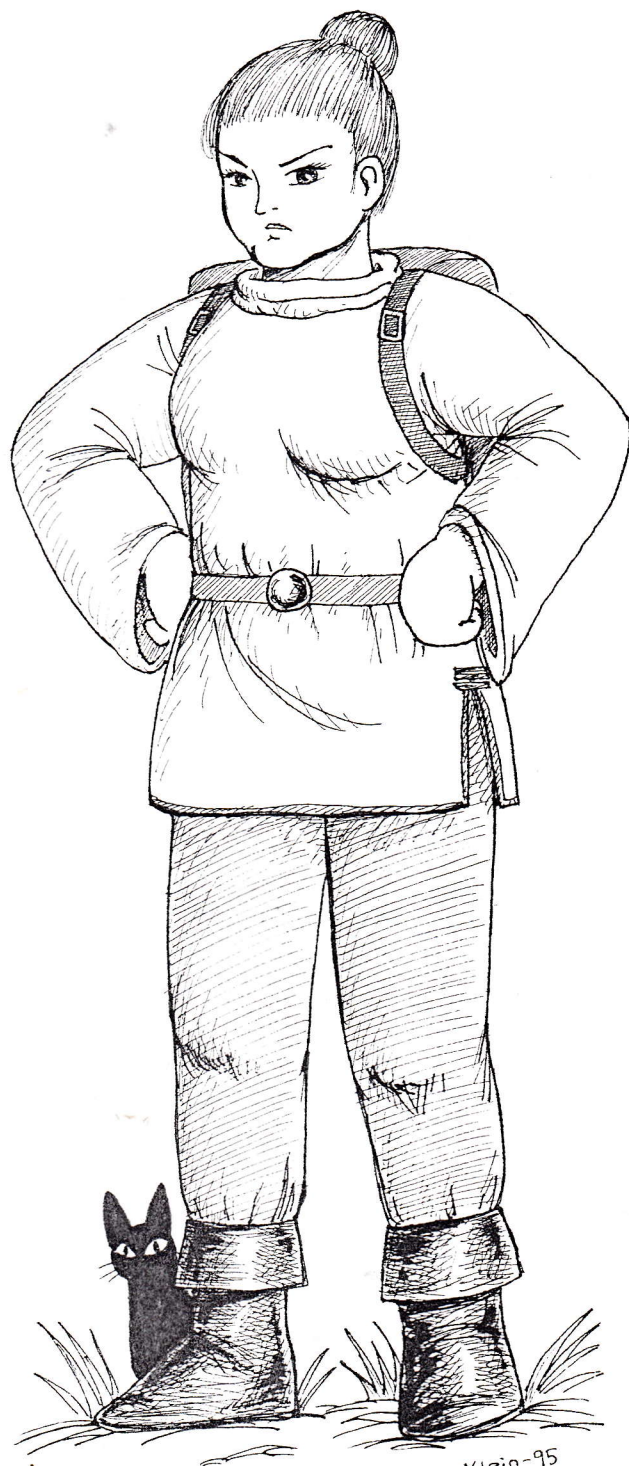




Klein-95

Lenina

Name: Lenina
Class: Wizard/Diviner
Race: Human
Age: 34 years
Level: 10

Length: 1.76 m
Weight: 95 kg

Statistics

Strength:	12
Intelligence:	17
Wisdom:	15
Dexterity:	12
Constitution:	18
Charisma:	9

Saving throws

Paralyzation, Poison or Death Magic	13
Rod, Staff or Wand	9
Petrification or Polymorph	11
Breath Weapon	13
Spell	9

Hitpoints: 43

Armorclass: 5

THACO: 17

Proficiencies: Check

Ancient history	16
Read/Write	18
Agriculture	17
Riding, horses	18
Singing	9
Artistic ability	15
(speches)	

Equipment:

Wand of magic missiles (5 magic missiles per blast) 28 charges
Robe of protection +2
Ring of protection +2
Carpet of flying size: 4'x6' takes 2 persons
Black cat "Kamrat"

Backpack with ropes, food and other usefull stuff.

Potion of healing

Variant of "Book of Vile Darkness" - "Maorx lilla röda"

Om boken läses av en kommunist kommer personen i fråga att få ett mer i wisdom och tillräckligt med XP för att gå upp till hälften av vad som behövs för att gå upp till nästa grad. Boken tar cirka en vecka att läsa. En person som är varken kommunist eller kapitalist skulle förlora antingen $3d4 \cdot 1000$ XP eller permanent bli kommunist med allt vad det innebär. Det är 50% chans för vilket som. Läser en kapitalist boken måste han slå ett slag mot poison eller dö. Lyckas han med sitt slag mot poison måste han slå ett slag mot spell eller bli permanent galen. Se vidare för effekter i DMG.

Lenina har använt denna bok en gång i tiden. Hon har alltså redan fått bonusarna och kan inte, genom att läsa boken ytterligare en gång, få bonusen en gång till.

Spells: (4-4-3-2-2)

Lenina har lärt sig i huvudsak spells från Greater Divination men också spells från andra skolor.

✓ = Inläst från spelets början.

Spells som finns i hennes formelbok:

1:a gradens spells

- ✓ Cantrip Casting time: 1
Du kastar en patetisk formel som kan göra vilken liten formelevikt som helst.
- Detect magic Casting time: 1
Magikern upptäcker magiska ting i den riktning han står.
- ✓ Detect undead Casting time: 1 round
Magikern upptäcker odöda i den riktning han står.
- ✓ Identify Casting time: Special
Man kan lära sig hur magiskt och vilken magi ett föremål innehåller.
- ✓ Read magic Casting time: 1
Denna formel används för att läsa magiska böcker, pergament eller inskriptioner.
- Sleep Casting time: 1
Man sover 2d4 hitdice monster. Varelser med 4+3 hitdice eller mer är opåverkade.
- Friends Casting time: 1
Trollkarlen får temporärt 2d4 poäng karisma.
- Charm person Casting time: 1
Misslyckas målet med sitt save så tror han att kastaren är en vän.
- Magic missile Casting time: 1
Man gör skada 1d4+1 för varje pil. Man får en ny pil varannan level.

2:a gradens spells

- ✓ Detect evil Casting time: 2
Magikern upptäcker det han tycker är ondska i den riktning han står.
- Detect invisib. Casting time: 2
Magikern upptäcker osynlighet i den riktning han står.
- ✓ ESP Casting time: 2
Man kan läsa en varelses ytligaste tankar.
- ~~✓~~ Forget Casting time: 2
En varelse glömmer allt som hänt den senaste minuten.
- ✓ Scare Casting time: 2
Varelser med 6 hitdice eller lägre lägger sig ned på marken och skakar.
- Fools gold Casting time: 1 round
Man förvandlar, tillfälligt, koppar till guld.
- Invisibility Casting time: 2
Formelkastaren blir osynlig. Detta bryts om personen i fråga gör något aggressivt.
- Mirror image Casting time: 2
Man skapar 2 till 8 illusioner av magikern. Dessa gör exakt vad magikern gör.

3:e gradens spells

- ✓ Clairaudience Casting time: 3
Magikern kan höra ljud från vilken plats som helst som trollkarlen känner till.
- ✓ Clairvoyance Casting time: 3
Magikern kan se bilder från vilken plats som helst som trollkarlen känner till.
- ✓ Hold person Casting time: 3
Formeln håller 1d4 personer alldeles stilla. Personerna får ett saving throw.
- Suggestion Casting time: 3
Man kan ge ett förslag till en annan person.
- Invisibility 10' Casting time: 3
Trollkarlen blir osynlig tillsammans med alla som befinner sig inom 3 meter.

Tongues Casting time: 3

Magikern kan tala ett extra språk för varje tre levels.

4:e gradens spells

✓ Detect scrying Casting time: 3

Denna formel gör att magikern genast vet om han på magisk väg obeserveras.

Magic mirror Casting time: 1 hour

En vanlig spegel får samma förmågor som en magisk kristallkula.

Rainbow patte.Casting time: 4

Det uppkommer ett magiskt fält som verkar lockande på offer som finns i fältet.

✓ Wizard Eye Casting time: 1 turn

Ett osynligt öga flyger omkring i luften och ger magikern information.

5:e gradens spells

✓ Contact plane Casting time: 1 turn

Trollkarlen kan ställa frågor till en mäktig varelse från ett annat plan.

False vision Casting time: 5

Alla försök att göra "scying" misslyckas.

Domination Casting time: 5

En person är kontrollerad om han inte lyckas med ett save.

✓ Dream Casting time: 1 turn

Man kan ge ett meddelande till en person i hans drömmar.

Personlighet:

Du är god. Du är mot det förtryck som det ruaviska kungadömet utgör. Detta förtryck baserar sig på att de rika tar för sig och lever i lyx medan de fattiga bönderna lever i träldom. Egentligen hatar alla kungen. Det är bara så att alla är alldeles för rädda för att våga säga det.

Din målsättning är att samarbeta med dina kaotiska vänner för att störta landet i kaos. I detta kaos kan du sedan använda dina förmågor att införa det samhällssystem alla egentligen vill ha.

Du vill alla bara väl. Eftersom att alla ska behandlas lika vill du egentligen inte döda alla kapitalister samt kungen. Tyvärr måste man ta till vissa krafttag för att få det goda, fina samhället vi ska få efter den stora revolutionen ska få en chans att fungera.

Du är en stor och ganska stabbig kvinna. Detta har dock aldrig bekymrat dig. Du vet att ens mänskliga värden inte ska bedömmas efter hur man ser ut. Varje människa ska istället bedömmas exakt lika utan någon som helst åtskillnad. Det är orättvist att någon bedöms som bättre än någon annan. Du kommer att se till att människor behandlar varandra rättvist när du får bestämma.

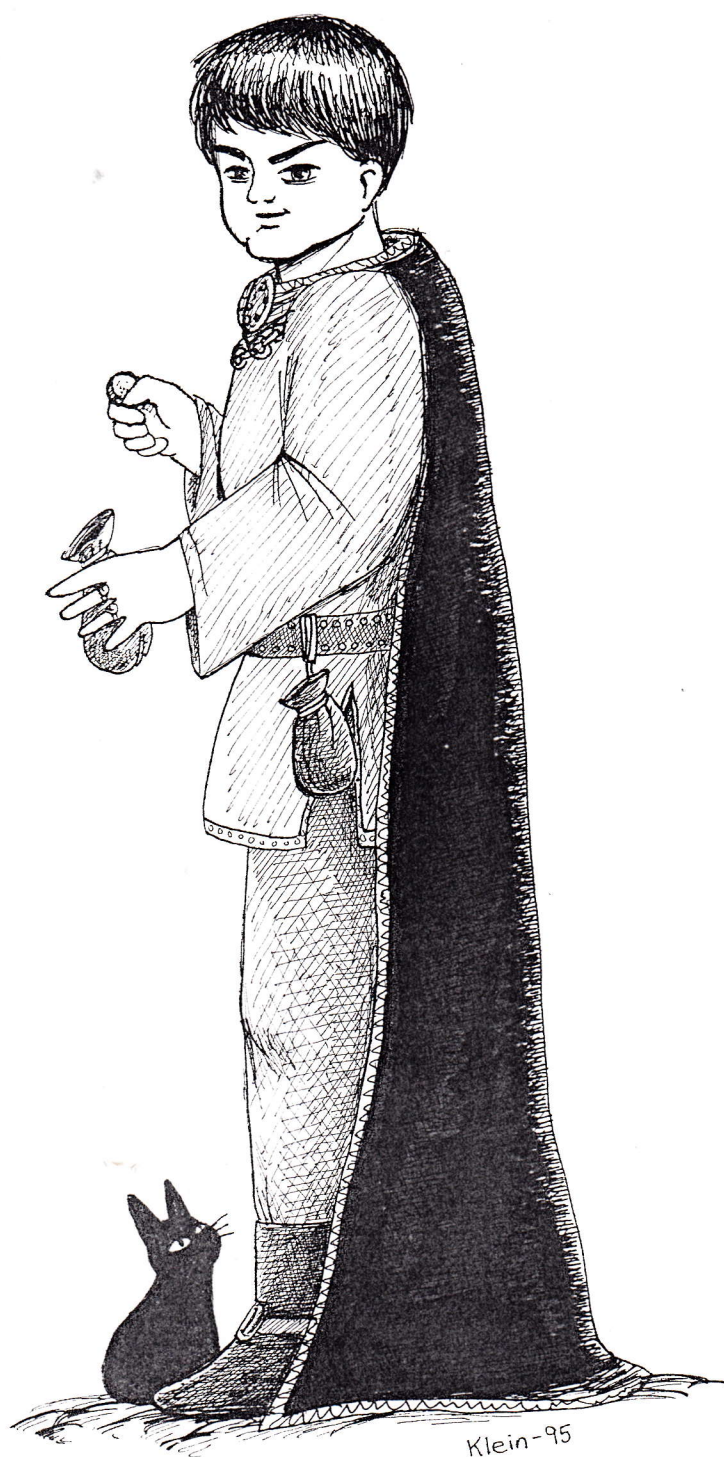
En gång i tiden tyckte du inte som du tycker nu. Då var du en liten flicka som gick på magiskola hos von Dunkel. Du hittade en bok han hade förvarat i biblioteket, den hette Maorx lilla röda. Du läste denna bok och insåg genast att det den sade var rätt och riktigt. Från den dagen har du ivrigt arbetat för att genomföra de kommunistiska planerna i Ruavo.

Dick von Dunkel arbetade egentligen precis som du på att genomföra den kommunistiska revolutionen. Han måste dock hålla igen lite för att inte Crassus Clay ska sticka sin väg. Crassus Clay är nödvändig eftersom att han är en duktig magiker. Efter att revolutionen är genomförd kommer du att ge honom ett val: Stick någon annanstans eller dö. Hoppas att han sticker. Det vore tråkigt att döda honom.

Hugo är egentligen rätt korkad. Det är inte så att han är dum. Nej, tvärtom, han är den av er som räknar matte bäst och som är snabbast på att lägga trollformler, han är en riktig bokmal. Men hans världsfrånvändhet gör att han inte alltid inser vad som är på gång. Dessutom så är Hugo rätt snäll om bara är just mot honom. Att riskera ett bråk med Hugo är dumt, eftersom att Hugo är alldeles för mäktig. Hugo går nog att konvertera om man bara är tillräckligt tålmodig. Du är ju väldigt tålmodig.

Sir Didrik är tronpretendent. Han tror att han ska bli kung. Det är helt fel. von Dunkel lurade honom precis som Crassus Clay. Egentligen är han en föraktfull person som så helt och fullt ställer upp på de ruaviska idealen bara för att bli kung. Han kommer att bli farlig om han får stanna i landet efter revolutionen. Sir Didrik måste tvingas i landsflykt tillsammans med Crassus Clay.

Gardien är bizarr. Du vet inte riktigt vad du ska tycka om denne individ. Han ändrar sig lite då och då och tycker nästan aldrig samma saker från dag till dag. Han är dock mestadels ofarlig. Du skulle dock aldrig låta honom komma i närheten av din magibok eftersom att den då lätt skulle kunna bli din före detta magibok. Eftersom han är så harmlös kan han få stanna kvar i din nya modiga värld du ska bygga.



Klein-95

Crassus Clay

Name: Crassus Clay
Class: Wizard/Illusioner
Race: Human
Age: 32 years
Level: 10

Length: 1.83 m
Weight: 90 kg

Statistics

Strength:	16
Intelligence:	15
Wisdom:	11
Dexterity:	7
Constitution:	16
Charisma:	14

Saving throws

Paralyzation, Poison or Death Magic	13
Rod, Staff or Wand	9
Petrification or Polymorph	11
Breath Weapon	13
Spell	10

Hitpoints: 47
Armorclass: 5
THACO: 17

Proficiencies: Check

Read/Write	16
Gem cutting	5
Astrologi	15
Mining	8
Ancient history	14
Direction sense	12

Equipment:

Wand of lightningbolts (6d6 i skada per bolt) 35 charges
Robe of protection +2
Ring of protection +2
Carpet of flying, size: 4'x6' takes 2 persons
Black cat "Muhammed Ali"

Backpack with ropes, food and other usefull stuff.

Tallrik med dimensionshål till taket i hans hemliga skattkammare.

Spells: (4-4-3-2-2)

Crassus har framför allt spells från Illusion/Phantasms

✓ = De spells Crassus har inlästa vid spelets början.

Spells som Crassus har i sin formelbok

1:a gradens spells

- ✓ Cantrip Casting time: 1
Du kastar en patetisk formel som kan göra vilken liten formelevikt som helst.
- Phantasmal force Casting time: 1
Du gör en illusion som lurar offret. Man kan inte göra ljud eller lukt med formeln.
- ✓ Spook Casting time: 1
Offret tror att magikern är hotande och flyr om han inte lyckas med sitt save.
- ✓ Ventriloquism Casting time: 1
Man kan göra så att ljud kommer från något ställe som magikern utser.
- Nys. magical aura Casting time: 1
Man kan lura någon som lägger en magic detection på föremålet.
- ✓ Unseen servant Casting time: 1
Man frammanar en osynlig tjänare som gör vad magikern säger till honom.
- Shocking grasp Casting time: 1
Magikern ger 1d8+ level i skada till ett offer han rör vid.

2:a gradens spells

- Blindness Casting time: 2
Ett offer blir permanent blind. Han får -4 på första attacken och -2 på alla följande.
- Blur Casting time: 2
Ett offer får svårt att se magikern. Han får -4 på första atkn och -2 på alla följande.
- ✓ Fools gold Casting time: 1 round
Kopparpengar blir temporärt guldpengar
- Hypnotic Pattern Casting time: 2
Ett hypnotiskt mönster formas i luften. Offret står stilla och är fascinerat.
- Imp. fantas. force Casting time: 2
Som vanlig phantasmal force men magikern har mer frihet.
- Invisibility Casting time: 2
En person blir tillfälligt osynlig. Osynligheten slutar om personen blir aggressiv.
- ✓ Leomunds trap Casting time: 3 rounds
Man gör en illusion som gör tjuvar nojiga eftersom att de tror att det finns en fälla.
- Mirror image Casting time: 2
Man skapar två till åtta illusioner av magikern. Dessa gör vad magiker gör.
- ✓ Misdirection Casting time: 2
Formeln gör att detectionspells fungerar fel. Den kommer att indikera fel area etc.
- ✓ Whispering wind Casting time: 1
En vind blåser från magikern till en plats och viskar meddelande eller ljudeffekt.

3:e gradens spells

- ✓ Illusionary script Casting time: special
Man kan skriva ett meddelande som bara personer som magikern vill kan läsa.
- Invisibility 10' Casting time: 3
Alla inom 3 meter från magikern blir osynliga.
- ✓ Phantom steed Casting time: 1 turn
Man skapar en semi-verklig hästliknande varelse.
- ✓ Spectral force Casting time: 3
Man skapar en illusion där även smak, lukt och ljud ingår.
- Wraithform Casting time: 1
Magikern och allt han bar på sig blir i spökform. Man kan passera genom hål.
- Water breathing Casting time: 3

Alla som vidrörs av magikern kommer att kunna andas under vatten.

4:e gradens spells

Rainbow pattern Casting time: 4

Det uppkommer ett magiskt fält som är lockande på personer som finns i fältet.

Fear Casting time: 4

Varelser inom arean får slå save vs. magic eller fly.

Phantasmal killer Casting time: 4

En illusion av det offret fruktar mest. Han dör om illusionen träffar honom.

✓ Illusionary wall Casting time: 4

Man frammanar en vägg, ett tak eller något annat. Det verkar absolut verkligt.

✓ Hallucination terrain Casting time: 1 turn

Man gör en illusion att området inte alls är vad det brukade vara.

5:e gradens spells

Advanced illusion Casting time: 1 round

En illusion med ljud, ljus och lukt som inte kräver magikerns koncentration

Demi-sha. monst. Casting time: 5

Man frammanar ett monster som finns kvar till 40% om offret klarar sitt save.

Dream Casting time: 1 turn

Man kan ge ett meddelande till en person i hans drömmar.

✓ Major creation Casting time: 1 turn

Man kan göra saker som består av antingen organiska material eller metaller.

✓ Seeming Casting time: 5

Man kan ändra en persons utseende för varannat level magikern har uppnått.

Shadow door Casting time: 2

Magikern verkar fly in i ett rum medan han egentligen är osynlig och kan fly.

Shadow magic Casting time: 5

En ganska dålig ersättare till fireball.

Personlighet:

Du är god. Faktum är att du gör alla en tjänst när du tar åt dig av guldets ni hittar. Vad skulle de andra göra med allt guld? Troligen skulle de genast gå och köpa upp det på någon stormarknad. Då har ju du mycket större nytta för pengarna i ditt kassavalv. De andra vet naturligtvis inte om att du har ett kassavalv. Då skulle de naturligtvis komma dit och ta allt ditt guld.

Kassavalvet är inmurat i ett berg. Ingen annan än du vet var det ligger. I taket sitter en permanent portal som är länkad till ett fat som du ständigt bär med dig. Du kan alltså göra dig av med allt guld du hittar till din skattgömma. Hur mycket pengar du har? Det är inte viktigt, det viktiga är att du vill ha mer.

Din mor dog redan tidigt och du blev uppfostrad av din far som var köpman. Han uppfostrade dig så att du fick lära dig de äkta värdena i livet. Det är pengarna som räknas. Han lät dig gå på en dyr magiskola för att du skulle få all möjlig hjälp att tjäna ordentligt med pengar senare i livet. Du ingick i magikergillet tills för ett halvår sedan då du blev värvad av von Dunkel.

Varför slog du dig ihop med von Dunkel? Han var ju rik. Han sade också att du skulle få en fjärdedel av hans skatt om du hjälpte honom. Alltså flera miljoner anledningar att slå sig ihop med von Dunkel. Nu finns det flera miljoner anledningar att få tillbaka de pengar som vi just har blivit berövade.

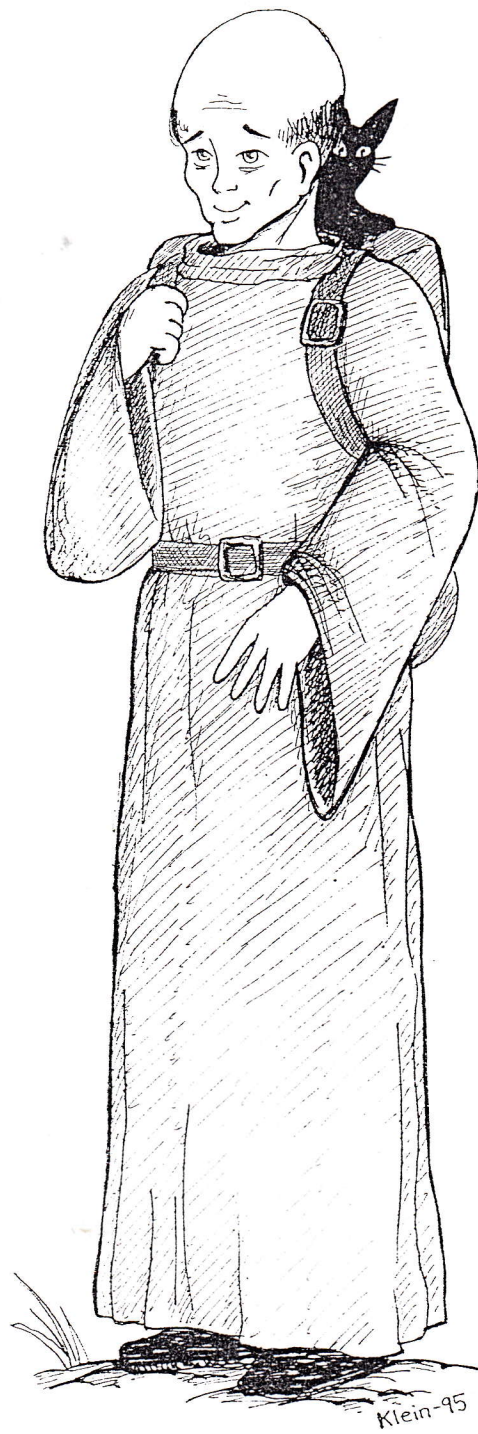
Lenina är en kvinna som fått allt om bakfoten. Hennes ideér om kommunismen är helt knasiga. Om hon fick igenom sina ideér skulle du inte längre kunna samla hur mycket guld du ville. Hon måste stoppas på något sätt, även om du inte vill ta i hårdhanskarna så länge hon faktiskt håller sig på mattan. Men det krävs att man övervakar henne jämnt så att hon inte har något fuffens för sig.

Hugo är korkad. Enda anledningen att han kan trolla så mycket som han kan är att han studerar så mycket som han gör. Han gick alltid von Dunkels ärenden. Det är på sätt och vis tur att von Dunkel dog så att Hugo inte blir så satans mäktig längre. Å andra sidan ska man inte bråka med Hugo, han är nämligen bussig mot alla som är bussiga mot honom. Hugo är dessutom en riktig idealist.

Är det någon du inte blir riktig klok på så är det Gardien. Han är konstig. Han har aldrig tyckt en sak två dagar i rad. Han verkar minst sagt lite kaosmässig. Han har dock aldrig gjort någonting som direkt hotat ditt guld så än kan du låta honom vara i fred. Detta måste naturligtvis ändras om han ändrar sitt beteende.

När vi har störtat kungen kan vi sätta in sir Didrik som kung. Jag ska bli finansminister och smugla undan många miljoner till mina egna fickor. Vem kan bättre behöva dom än jag? Sir Didrik är en bussig grabb som faktiskt kan förtjäna att bli kung. Han är i varje fall bättre än den nuvarande kungen som bara tänker på sig själv och ingenting på stackars jag.

Vadå? Om jag skulle sälja min mor? För rätt pris är allt överkomligt. Som von Dunkel alltid brukade säga: BEORÄFOS.



Hugo

Name: Hugo
Class: Wizard/Necromancer
Race: Human
Age: 52 years
Level: 11

Length: 1.86 m
Weight: 69 kg

Statistics

Strength:	16
Intelligence:	18
Wisdom:	8
Dexterity:	13
Constitution:	10
Charisma:	10

Saving throws

Paralyzation, Poison or Death Magic	11
Rod, Staff or Wand	7
Petrification or Polymorph	9
Breath Weapon	11
Spell	8

Hitpoints: 26
Armorclass: 5
THACO: 17

Proficiencies: Check

Cooking	18
Fire building	7
Fishing	7
Brewing	18
Agriculture	18
Read/Write	19
Religion	8

(Alla de stora religioner som finns i landet)

Equipment:

Rod of fireballs (8d6 damage per charge) 26 charges
Robe of protection +2
Ring of protection +2
Carpet of flying size: 4'x6' takes 2 persons
Black cat "Kompis"

Backpack with ropes, food and other usefull stuff.

Svart låda som du fick från von Dunkel. Den får du inte öppna, utom i en katastrofsituation.

Liten pung med fågelmat som aldrig tar slut.

Spells: (4-4-4-3-3)

Hugo har lärt sig spells i huvudsak från Necromancy men också från andra skolor.

✓ = Har formeln inläst vid spelets början.

Dessa spells finns i Hugos formelbok.

1:a gradens spells

- ✓ Cantrip Casting time: 1
Du kastar en patetisk formel som kan göra vilken liten formelevikt som helst.
- Chill touch Casting time: 1
Du drar livskraft från en levande varelse. 1d4 hp och 1 pts strength försvinner.
- Detect undead Casting time: 1 round
Man hittar odöda inom radien för formeln.
- Magic missile Casting time: 1
Man gör skada 1d4+1 för varje pil. Man får en ny pil varannan level.
- ✓ Shield Casting time: 1
Magikern får ett bättre skydd mot attacker. Han får dessutom bättre saving throws.
- ✓ Light Casting time: 1
Lyser upp en yta under en begränsad tid.
- ✓ Spider climb Casting time: 1
En person kan klättra på lodräta ytor.
- Grease Casting time: 1
Personer som kommer inom formelns area måste slå ett save eller halka.

2:a gradens spells

- ✓ Spectral hand Casting time: 2
Vilken touch attack formel som helst kan bli levererad av formeln från håll.
- Knock Casting time: 1
Man öppnar vilken låst eller fastnad dörr som helst.
- ✓ Stinking cloud Casting time: 2
Personer som står inom målnet kommer inte att kunna slåss eller agera.
- Forget Casting time: 2
En person glömmar allt vad som hände förra rundan (förra minuten).
- ✓ Levitate Casting time: 2
Magikern kan levitera sig själv eller ett föremål rakt uppåt.
- ✓ Wizard lock Casting time: 2
Man låser magiskt en dörr.
- Invisibility Casting time: 2
Personen i fråga och all hans utrustning blir osynliga.

3:e gradens spells

- ✓ Feign death Casting time: 1
En villig person verkar död.
- ✓ Hold undead Casting time: 5
1d3 undead creatures kan inte röra sig.
- Vampiric touch Casting time: 3
En motståndare förlorar och kastaren får 1d6 hp för varannat level kastaren har.
- Fireball Casting time: 3
Man ger 1d6 i skada för varje level magikern har.
- Blink Casting time: 1
Man blinkar runt i rummet och gör det svårt för motståndaren att träffa.
- ✓ Fly Casting time: 3
En person får förmågan att flyga.
- ✓ Waterbreathing Casting time: 3
Alla som vidrörs av magikern kommer att kunna andas under vattnet.

4:e gradens spells

- ✓ Contagion Casting time: 4
En varelse får en hemsk sjukdom eller svaghet.
- Enervation Casting time: 4
Personen som blir påverkad får levels dragna från sig. 1 per 4 av magikerns levels.
- Remove curse Casting time: 4
En förbannelse slutar få effekt på målet.
- Fire shield Casting time: 4
Skada går till den som attackerade. Finns som köld eller eldbaserad.
- ✓ Fumble Casting time: 4
Allt inom en area börjar fumla.
- ✓ Magic mirror Casting time: 1 hour
En spegel blir magisk och kan användas till att spå. Effekten blir som kristallkula.

5:e gradens spells

- ✓ Animate dead Casting time: 5 rounds
Formeln skapar skelett eller zombier. De lyder enkla kommandon från kastaren.
- Magic jar Casting time: 1 round
Man kan hålla en själ i en burk och byta ut den mot en annan själ.
- Cone of cold Casting time: 5
En kon av köld går ut från magikerns hand. 1d4+1 i skada per level kastaren har.
- ✓ Telekinesis Casting time: 5
Man kan lyfta och hantera upp till 12.5 kg med hjälp av tankekraft.
- ✓ Stone shape Casting time: 1 round
Man kan forma sten till vilken form magikern vill.
- Shadow door Casting time: 2
En illusion av en dörr och ett rum. Detta gör att magikern kan smita.

Personlighet:

Du är god. Snällhet har dominerat ditt liv. Du gav alltid bort dina kakor när du var liten för att de andra barnen skulle få fler. När du blev 8 år sattes du hos von Dunkel för att han skulle uppfostra dig ett par år. Dina föräldrar ville inte att du skulle utnyttjas så av de andra barnen, och tyckte därför att det skulle vara bäst om du kom hemifrån en stund.

Tyvärr omkom dina föräldrar i ett rån av landsvägsrövare och von Dunkel blev ursinnig och hämnades deras död. Du tyckte det var onödigt eftersom att det inte skulle ge dig dina föräldrar tillbaka, von Dunkel förklarade för dig att de som har gjort något ont måste få sota för det. Man kan försöka omvända de onda men oftast är det helt omöjligt.

Von Dunkel har undervisat dig väl och du är nu en fullärd magimästare. Man du har massor av intressen som du skulle vilja utveckla, du skulle gärna vilja lära dig hur man lagar mat på ett mästerligt sätt. Du skulle vilja bli kock någon gång. Dessutom skulle du vilja lära dig rida och skjuta både någon gång. Varje gång du har försökt har någonting kommit i vägen. Men någon gång kanske...

Du har känt Lenina länge. Hon är ganska knasig. Hon håller på med en massa grejor du inte orkat sätta dig in i. Hon brukar ofta hålla på och anteckna en massa som inte har med hennes magi att göra. Det får hon göra om det gör henne glad.

Crassus Clay räknar ofta pengar. Det måste vara hans favorithobby. Du vet hundratals saker som skulle vara skojigare än att räkna pengar. Din favorithobby är att studera magi. Har du tid över kastar du dig över din magibok. Då och då försöker du odla något annat av dina otal intressen som du inte är särskilt bra på. Ibland slänger de andra en del glåpord efter dig. Men de är bara avundssjuka. Det gör inget, om det gör dem gladare att reta dig så kan det säkert vara bra.

Gardien är skoj. Han gör saker ingen räknar med, han är helt enkelt lite kaosmässig. Även om Gardien är skoj så skulle du aldrig låta honom komma i närheten av din magibok. Då skulle den snabbt kunna bli din före detta magibok.

Kungen är ju ond. Som bevis kan man anföra att han angrep din gode läromästare Dick von Dunkel. Han behöver alltså ersättas. Sir Didrik är jättesnäll och skulle passa mycket bättre som kung än den gamla kungen. Det är ju fel att ett land ska styras av en kung som är ond.



Gardien

Name: Gardien

Class: Cleric

Race: Human (Officiellt i alla fall)

Age: Really, really old. Or just about 20 years.

Level: 9

Length: 1.73 m

Weight: 60 kg

Statistics

Strength: 16

Intelligence: 20

Wisdom: 19

Dexterity: 16

Constitution: 15

Charisma: 10

Saving throws

Paralyzation, Poison or Death Magic 7

Rod, Staff or Wand 11

Petrification or Polymorph 10

Breath Weapon 13

Spell 12

Hitpoints: 54

Armorclass: Variable, 1d10-5

THACO: 16

Proficiencies:

Eftersom du är guds son kan du allting till färdighetsvärde 25. Det är dock inte alltid som du använder dig av dina färdigheter. Du måste först bli övertygad om att det är skoj och kaotiskt på något sätt. Ofta använder du färdigheterna till någon nonsensgrej.

Weapons	# of att	Thaco	Damage	Speed
Arquebus	3/2	16	1d10*	15
Trident +1	3/2	15	1d6+3	6
Scourge +2	3/2	14	1d4+3	3
Mancatcher +2	3/2	14	-	5

* Skadan är speciell. Om man slår en 0 på skadan så får man slå en gång till och lägga till på skadan. Detta kan upprepas hur många gånger som helst tills dess man inte slår en nolla.

Equipment:

Arquebus

Trident +1

Scourge +2

Mancatcher +2

Chaosarmor (1d10-3) i AC

Din kaosrustning ändrar hela tiden form och färg. Den är därför bra ibland och dålig då och då. Vid varje träff du får på dig måste du slå 1d10 och dra av 3 för att finna din AC. (Du har dessutom en bra dexterity vilket gör att rustningen totalt blir 1d10-5.)

Helmet of changing views

En hjälm du använder då och då för att byta åsikter. Den är rätt skoj. Hjälmens motsvarar en helmet of changing alignments i vanilj AD&D.

Backpack with ropes, food and other unuseful and improbable stuff.

Spells: (7-6-4-4-1)

Du kan välja mellan alla cleric spells som finns i spelet. Bara du läger spells så att de orsakar oreda och kaos samt att de är skojiga.

Special abilities:

Din höga intelligens gör dig immun mot 1:a och 2:a levels illusions.

Din höga wisdom gör dig immun mot Cause fear, Charm person, Command, Friends, Hypnotism

I övrigt har du lämnat dina gudomliga krafter hemma eftersom att det är kravet från de andra gudarna för att komma ned till världen som en vanlig man.

Personlighet:

Du är god. Du är gud. Tja kanske inte riktigt gud, men för att vara exakt guds son. När du gick ned i verkligheten så tog du fast form och kan inte längre böja allt efter din vilja, du lämnade också alla dina speciella förmågor hemma. Att du är guds son är inget du skryter med. Skulle du skryta om det kanske personerna skulle bli avundssjuka och döda dig. Inte för att du har något mot att bli dödad utan för att du inte skulle ha klarat av ditt livsmål: att göra nånting som man inte kan göra.

Nå det var i alla fall gårdagens mål. Dagens mål är mycket skojigare. Hur ser en koalabjörn ut om man målar den rosa? Eller var det målet att skjuta så många kajor som möjligt innan de alla gett sig av? Vem vet, vem vet. Inte jag! Inte du! Du vet egentligen ingenting. Du bestämmer dig helt enkelt då du får chansen. Du brukar dock välja att överleva eftersom att det ger dig möjlighet att predika dina läror ytterligare.

Vilka är då dina läror? Vem är din far? Du är son till Vincentus, kaos gud. Ditt mål här i livet är att sprida så mycket kaos som möjligt. Kaos är allt. Kaos predikas inte bäst genom att man talar om för människor hur de ska göra utan genom att man själv gör det så att andra förstår hur viktigt det är att de gör likadant, fast annorlunda.

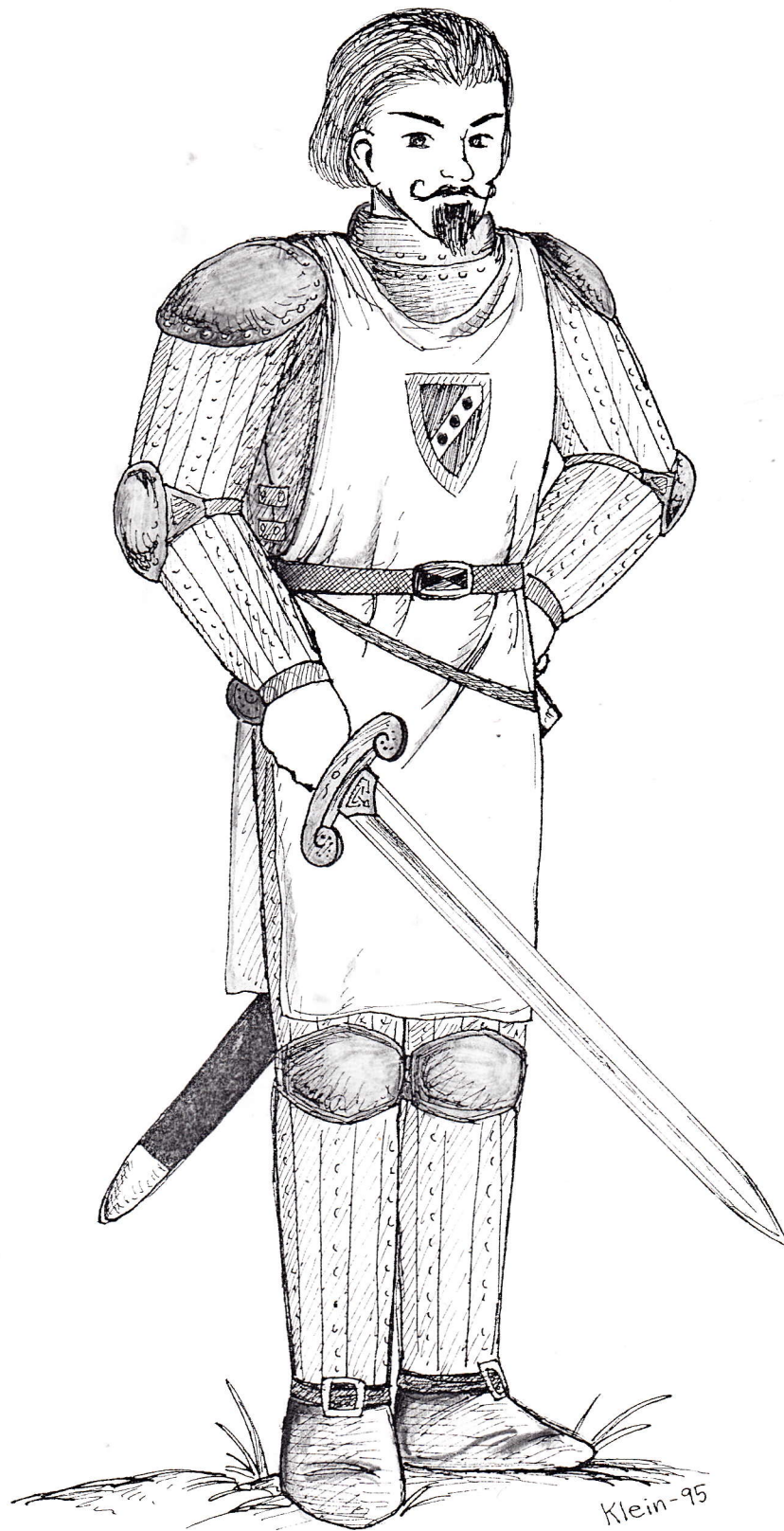
Vincentus uppenbarar sig för dig i dina drömmar varje natt för att se hur det går och för att du inte ska tappa modet. Hur skulle du kunna göra det. Det går ju jättebra, ingen fattar någonting, alla är jätteförvirrade och det tycker du är bra.

Du bär alltid med dig en *helmet of changing views* (ändrade åsikter) som hjälp. När en stund har gått och ingenting har hänt brukar du dra på dig hjälmen för att få lite annorlunda perspektiv på tillvaron. Genast får du då annorlunda åsikter om det mesta än du hade för en stund sedan.

För en tid sedan blev du kontaktad av Sir Didrick, som sökte folk som kunde hjälpa honom att ta makten i landet, tillsammans med trollkarlen Dick von Dunkel och hans assistenter. Det ville du gärna hjälpa till med. Förändra är alltid bättre. Du är inte riktigt säker på att Sir Didrick och von Dunkel var ute efter riktigt samma sak, men det är ju bara bra.

Sir Didrick vill bli kung. Visst, det skall du gärna hjälpa honom med, fast när han väl blir det byter du nog sida. Varför verkar han inte riktigt lita på dig? Nåja, det spelar ju ingen roll. Du tycker att han skulle nog, kanske, eventuellt, bli en bra kung. Så för att du ska få en ny kung att störta så stödjer du honom i alla situationer. Han behöver ett bra självförtroende för att kunna bli en bra kung.

Nu har tyvärr kungens handgångna män lyckats röja von Dunkel ur vägen. Det gör inte så mycket, för du klarade dig ju, och det går ju fler tåg. Von Dunkels tre assistenter klarade sig dock, Hugo, Lenina och Crassus Clay. Hugo är lite dumsnäll. Lenina är väldigt trist. Crassus Clay har lite mer potential... fast det är ju bara vad du tycker just nu förstås.



Sir Didrik

Name: Sir Didrick
Class: Knight (Fighter)
Race: Human
Age: 45 years
Level: 10

Length: 1.90 m
Weight: 102 kg

Statistics

Strength:	17
Intelligence:	14
Wisdom:	12
Dexterity:	15
Constitution:	18
Charisma:	16

Saving throws

Paralyzation, Poison or Death Magic	8
Rod, Staff or Wand	10
Petrification or Polymorph	9
Breath Weapon	9
Spell	11

Hitpoints: 89

Armorclass: 9

in plate+shield: -2

in leather: 4

THACO: 11

Proficiencies: Check

Heraldry	14
Etiquette	16
Dancing	15
Hunting	11
Gaming	16
Riding	15

Weapon:	# of att	Thaco	Damage	Speed
Longsword+3	2/1	6	1d8+5	2
Lance+2	3/2	8	1d8+4	6
Dagger	3/2	10	1d3+1	2

Equipment:

Longsword +3
Lance +2
Dagger
Plate mail +1 (battle gear)
Leather armor +2 (travelling gear)
Shield+1

Backpack with ropes, food and other usefull stuff.

2 potions of extra healing

Personlighet:

Du är god. Hela landet skulle må bättre om du redan hade varit kung. Nu har ju den onda kungen sett till att mörda din gode protector von Dunkel. Så du får nog ta det lite lugnt med de kungliga planerna en stund. Men du eftertraktar fortfarande kronan hett.

Du växte upp som ädling i Bruavo släkten. I din ungdom dog den sista kungen av ätten Ruavo. Det blev genast en stor strid om kronan mellan Aruavo släkten och Bruavo släkten, som var de släkter som stod närmast tronen. Tyvärr vann Aruavo striden och din släkt, Bruavo, blev skingrad för vinden.

Du också blev tvingad att gå under jorden. Du arbetade som kusk på landsbyggden några år. Detta var förödmjukande år, då du var tvungen att samarbeta med pöbeln och inandas deras svett och sova i deras skit. Något du helst inte skulle vilja göra om.

Du hittade den här borgen efter mycket letande. Borgen hade legat öde i 100 år. Eftersom att du kände att den som hittar något behåller det så bestämde du dig för att behålla borgen. För pengar som du hittat nattduksbordet en dag när du vaknade hyrde du soldater som jagade ut de sista röva... pöbeln som bebott denna vackra borg.

Nu har du börjat bygga upp ett nytt fäste med medhjälpare för att med von Dunkels hjälp kunna återta tronen. I borgen, som ligger lite vid sidan av de stora vägarna i landet, har du byggt stora förråd och värvat ordentligt med soldater.

Du är en dominerande människa som tar kommandot i svåra situationer. Det är också viktigt att aldrig skada eller förolämpa någon person utan anledning. Dina höga ideal har ibland gjort det svårt för dig men har samtidigt gett dig ett dygdigt liv. Ofta har du blivit orättvist behandlad men du har inte givit upp hoppet. Du är trots allt landets rättmätige konung.

Dick von Dunkel har alltsedan den dag du tog borgen som din varit där och gett dig finansiellt och moraliskt stöd. Von Dunkel och hans trollkarlar stödjer dig alltid helhjärtat. De är allihopa för din sak, vilket bara är naturligt eftersom de är vettiga människor, din sak har ju alltid varit en nationell angelägenhet.

Von Dunkels magiker är inte speciellt viktiga. De är ju bara von Dunkels springpojkar. Den person som är riktigt viktig är von Dunkel. Detta innebär inte att du är dum och dryg mot springpojkena. Du vet att de har en del makt. De kommer att bli utmärkta som hovmagiker.

Du har en grabb som heter Gardien inneboende hos dig. Han är lite konstig och du har därför aktivt hållt dig undan från honom. Du har låtit honom vara på en sida av borgen och du har hållt dig på den andra sidan. Tyvärr kräver artigheten att du bjuder honom på de middagar och andra viktiga händelser som händer på borgen.