

# Idris

Även om hans namn betyder eldig så är det kanske inte bästa beskrivningen av Idris. Han är snarare ganska jämnmodig men har en tendens att kunna bli skrytsam ibland. En olycka för några år sedan har gjort honom lite halt, men inte hindrar det Idris från att vara med överallt där han tycker han behövs.

Fördelar: Djurvän

Nackdelar: Krympling (halt)

Färdigheter: Bågskytte 8, Köra vagn 7, Lantbruk 9, Närstrid 12, Rida 10, Smyga 11

<b>Styrka: 9</b>	<i>Styrkebonus: +2</i>	<b>Motorik: 5</b>
<i>Intelligens: 3</i>	<i>Utbildning: 3</i>	<b>Kunskap: 6</b>
<i>Sinnen: 4</i>	<i>Psyke: 3</i>	<b>Närvaro: 7</b>
<i>Gåvan: 2</i>	<i>Ars Arcana: 0</i>	<b>Magi: 2</b>

Kroppspoäng: 10                    -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

# Unna

En del stör sig på hur nonchalant Unna kan vara, men det tolkar hon som att de ännu inte lärt sig vad som är viktigt här i livet. Hon har ett stort tålamod med allt och alla som hon värderar. Brygga öl och skjuta båge till exempel. Något som kan irritera folk ännu mer än nonchalansen är hennes ärlighet.

Fördelar: Skarp blick

Nackdelar: Ärlighet (Måste lyckas med ett Närvaroslag för att ljuga)

Färdigheter: Bågskytte 13, Dansa 10, Gömma sig 11, Hantverk (brygga öl) 14, Lantbruk 11, Närstrid 8

<b>Styrka: 6</b>	<i>Styrkebonus: +0</i>	<b>Motorik: 8</b>
<i>Intelligens: 4</i>	<i>Utbildning: 4</i>	<b>Kunskap: 8</b>
<i>Sinnen: 3</i>	<i>Psyke: 2</i>	<b>Närvaro: 6</b>
<i>Gåvan: 3</i>	<i>Ars Arcana: 0</i>	<b>Magi: 3</b>

Kroppspoäng: 11                    -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

# Brys

Få är så trevliga och gästvänliga som Brys. Hos honom finns det alltid plats för en till vid matbordet. Man kan lätt tro att han inte har några bekymmer i världen, men då misstar man sig. Tittar man djupt i de där vackra ögonen så hittar man spåren av en olycklig kärlek.

Fördelar: Gott rykte

Nackdelar: Otur (en gång per spelmöte kan oturen drabba dig)

Färdigheter: Bågskytte 9, Fiske 8, Hantverk (bagare) 9, Lantbruk 8, Närstrid 9, Talare 16

<b>Styrka: 7</b>	<i>Styrkebonus: +0</i>	<b>Motorik: 6</b>
<i>Intelligens: 3</i>	<i>Utbildning: 2</i>	<b>Kunskap: 5</b>
<i>Sinnen: 6</i>	<i>Psyke: 4</i>	<b>Närvaro: 10</b>
<i>Gåvan: 2</i>	<i>Ars Arcana: 0</i>	<b>Magi: 2</b>

Kroppspoäng: 10                    -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

# Halldis

Ingen i Howe arbetar lika hårt som Halldis. Efter en olycklig eldsvåda som kostade henne både hus och make har hon kommit på fötter igen, men är numer rejält skuldsatt. Det är dock bara en tidsfråga innan det ordnar sig, så god tur hon har med fårskötseln. Hon håller huvudet kallt för det mesta och låter sig inte så lätt luras.

Fördelar: Magiskt motstånd (+2 på Närvaroslaget för att motstå magi)

Nackdelar: –

Färdigheter: Bågskytte 8, Första hjälpen 9, Lantbruk 11, Närstrid 11, Upptäcka 12, Överlevnad 10

<b>Styrka: 8</b>	<i>Styrkebonus: +1</i>	<b>Motorik: 6</b>
<i>Intelligens: 4</i>	<i>Utbildning: 3</i>	<b>Kunskap: 7</b>
<i>Sinnen: 3</i>	<i>Psyke: 3</i>	<b>Närvaro: 6</b>
<i>Gåvan: 3</i>	<i>Ars Arcana: 0</i>	<b>Magi: 3</b>

Kroppspoäng: 9                    -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

# Ketill

Trots att han börjar vara gammal skulle Ketill prompt med på den här utflykten. Ta barn! Hur kan någon? Själv har han inga till sin stora sorg, och hade det inte varit för att han var så arg och uppeldad hade han aldrig vågat sig in i skogen. Ingen i byn är lika rädd för den som Ketill är.

Fördelar: Människokännare

Nackdelar: Feg (måste lyckas med ett Närvaroslag för att våga utsätta sig för fara)

Färdigheter: Bågskytte 9, Första hjälpen 14, Historia 9, Jakt 13, Lantbruk 12, Närstrid 8, Religion 13

<b>Styrka: 5</b>	<i>Styrkebonus: +0</i>	<b>Motorik: 6</b>
<i>Intelligens: 5</i>	<i>Utbildning: 4</i>	<b>Kunskap: 9</b>
<i>Sinnen: 5</i>	<i>Psyke: 2</i>	<b>Närvaro: 7</b>
<i>Gåvan: 2</i>	<i>Ars Arcana: 0</i>	<b>Magi: 2</b>

Kroppspoäng: 8                      -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

# Cynwise

Vad gör man när ens lillasyster försvinner? Ger sig iväg och letar förstås! Även om Cynwise med sin korta stubin skällt ut sin syster otaliga gånger så gör det henne inte mindre beskyddande för det. Snarare tvärtom. Dessutom drömmer hon ju i hemlighet om att bli riddare.

Fördelar: Snabba reflexer (+1 på initiativslag)

Nackdelar: Dåligt humör (Närvaroslag för att inte göra något förhastat i en stressituation)

Färdigheter: Bågskytte 11, Jakt 9, Klättra 11, Lantbruk 7, Närstrid 12, Rida 12

<b>Styrka: 8</b>	<i>Styrkebonus: +1</i>	<b>Motorik: 8</b>
<i>Intelligens: 3</i>	<i>Utbildning: 2</i>	<b>Kunskap: 5</b>
<i>Sinnen: 3</i>	<i>Psyke: 4</i>	<b>Närvaro: 7</b>
<i>Gåvan: 2</i>	<i>Ars Arcana: 0</i>	<b>Magi: 2</b>

Kroppspoäng: 11                      -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12