



Per Brinkman

Arketyyp: Medicus

Innan det Mörka Året var Per en mycket ansedd Medicus, ett riktigt skarpsinne enligt många. Särskilt utmärkte han sig för sin obduktionsteknik, där han ofta både snabbt och precist lyckades fastställa dödsorsaken.

När hela han familj dog i Den Svarta Döden var det dock något som brast i honom. Han försvann och hittades efter ett par veckor, vandrades barfota och helt förvirrad.

Nu har han spenderat drygt sex månader i själavård hos sin gode vän, prästen Björn Hedner, och verkar vara på fötterna igen. Åtminstone är det vad han själv påstår.

Han har en monokel och en liten svart bok vari han ständigt antecknar, mumlandes något ohörbart.



Olof Långström

Arketypp: Hejduk

Efter att Olof kom tillbaka från sin tid som soldat fick han arbete som lakej och kusk för Medicus Per Brinkman.

Han har ett rum till förfogande i Pers våning och bodde där tillsammans med sin fru Sofia samt dottern Elvira tills att Den Svarta Döden tog dem båda. Han är nu ensam kvar i sitt rum och tomheten ekar mellan väggarna.

Den enda han har kvar är arbetsgivaren Per, som likt honom själv förlorat hela sin familj. Per kan omöjligt förstå hur viktig han är för Olof, men det gör inget.

På sistone har Olof haft svårt att sova. Det händer att han beger sig till Hägerholmen för att glömma sina demoner. Han dricker ibland, slåss ibland. Men han ser alltid till att vara på plats när Per behöver honom.



Magdalena af Knuth

Arketypp: Hovdam

Magdalena har aldrig känt sig hemma i hovet. Hon tar lite för mycket plats, pratar för högt och hennes rättframma sätt framstår inte sällan som burdust. Det blir inte bättre av att hon inte kan kontrollera sitt drickande.

Det var en tidsfråga innan hon skulle trampa på fel tår. På en bal hällde hon, helt oavsiktligt, ett glas vin över furstinnan Helena Von Holtenberg vilket självklart inte kunde passera utan konsekvenser.

Magdalena fick kort därpå beskedet att hon ska vara det kungliga rättsväsendet behjälplig, samt rapportera till hovet och Konungen om poliskammarens förehavanden.

Positioneringen är avsedd som en bestraffning men Magdalena är ändå glad över att något hänt i hennes liv. Efter att varit instängd i slottet i ett år känns det som att äntligen kunna andas igen.



Roland Andreasson

Arketyyp: Tjänare

Roland var 10 år när han såg slottet första gången. Hans föräldrar, som var fattiga bönder, hade tagit med honom till Askhem för att sälja ett par grisar. Han såg slottet på avstånd från Köpmannatorget och visste genast att det var dit han ville komma.

Som 13 åring lämnade han sina föräldrar, utan att ta farväl strövade han in mot staden för att söka lyckan.

Efter ett par års slit som kökspojke fick han äntligen anställning på slottet som kammarherre. Han fick tjustiga kläder och en vacker peruk. Det var som att han äntligen hade hittat hem.

Hans karriär hade förmodligen gått rakt till toppen om det inte vore för att han blivit smittad av syfilis. Plågan hindrade honom från att göra arbetet ordentligt, han kunde råka spilla sås på duken och tappa besticken. Självklart blev han snabbt degraderad, placerad som betjänt till den värsta av hovdamer, den ökända suputen Magdalena af Knuth.



Lovisa Carleius

Arketypp: Konstapel

Lovisas far blev avrättad för att ha förskingrar stora summor från det handelshus han arbetade för. Hon var 12 år gammal när hon såg honom föras till stocken för att halshuggas. Sedan dess har hon alltid respekterat lag och ordning.

Som vuxen fick hon ett rykte om sig att vara en skarp kommissarie med öga för detaljer och av den anledningen kom hon på god fot med polisintendent Albert Backe, en person som hon idag räknar till en av sina få vänner.

Lovisa bor ensam i en liten lägenhet på Rosendal, hon arbetar för det mesta och verkar må allra bäst när hon får skicka någon till stupstocken.

namn:

Lovisa Carleius

arketyp:

Konstapel

samhällsstånd:

Borgare

ålder:

29

erfarenhet:

0

Askhem

beskrifning:

Lovisas far blev avrättad för att ha förskingrat stora summor från det handelshus han arbetade för. Hon var 12 år gammal när hon såg honom föras till stocken för att halshuggas. Sedan dess har hon alltid respekterat lag och ordning.



Som vuxen fick hon ett rykte om sig att vara en skarp kommissarie med öga för detaljer och av den anledningen kom hon på god fot med Polisintendent Albert Backe, en person som hon idag räknar till en av sina få vänner.

Lovisa bor själv i en liten lägenhet i Rosendal, hon arbetar för det mesta och verkar må allra bäst när hon får skicka någon till stupstocken.

styrka

smidighet

skärpa

närvaro

3

4

2

5

hantverk

krafttag

närkamp

eldvapen

lömsdom

rörlighet

läkekonst

lärdom

religion

genomskåda

manipulera

upptäcka

elände:

Sadist

egenskap

symptom

- Styrka
- Smidighet
- Skärpa
- Närvaro

- Lätta (+0)
- Svåra (-1)
- Outhärdliga (-2)

skada



Kritiska skador:

miasma



vapen

Grepp

Bonus

Skada

Pistol

1H

2

2

Dolk

1H

1

2

rustning

Skydd

Vapenrock

2

talanger

UPPMÄRKSAM

Är av att förhöra misstänkta och leta efter ledtrådar har gjort dig väldigt uppmärksam och lägger märke till detaljer som andra lätt missar. Du får +1T på Genomskåda när du förhör misstänkta samt +1T på Upptäcka när du letar efter ledtrådar

namn: Magdalena af Knuth

arketyyp: Hovdam

samhällsstånd: Adel

ålder: 28 erfarenhet: 0

Askhem



beskrivning:

Magdalena har aldrig känt sig hemma i hovet. Hon tar lite för mycket plats, pratar för högt och hennes rättframma sätt framstår inte sällan som burdust. Det blir inte bättre av att hon inte kan kontrollera sitt drickande. Det var en tidsfråga innan hon skulle trampa på fel tår i hovet. På en bal hällde hon, helt oavsiktligt, ett glas vin över furstinnan Helena Von Holtenberg vilket självklart inte kunde passera utan konsekvenser. Magdalena fick kort därpå beskedet att hon ska vara det kungliga rättsväsendet behjälplig, samt rapportera till hovet och Konungen om poliskammarens förehavanden. Positioneringen är avsedd som en bestraffning men Magdalena är ändå glad över att något hänt i hennes liv. Efter att varit instängd i slottet i ett år känns det som att äntligen kunna andas igen.

styrka

3

hantverk	<input type="checkbox"/>
krafttag	<input type="checkbox"/>
närkamp	2

smidighet

3

eldvapen	1
lönnedom	<input type="checkbox"/>
rörlighet	1

skärpa

3

läkekunst	<input type="checkbox"/>
lärdom	1
religion	1

närvaro

5

genomskåda	2
manipulera	2
upptäcka	<input type="checkbox"/>

elände: Alkoholist

egenskap	symptom
Styrka <input type="checkbox"/>	Lätta (+0) <input type="checkbox"/>
Smidighet <input type="checkbox"/>	Svåra (-1) <input type="checkbox"/>
Skärpa <input checked="" type="checkbox"/>	Outhärdliga (-2) <input type="checkbox"/>
Närvaro <input type="checkbox"/>	

skada



Kritiska skador:

miasma



vapen	Grepp	Bonus	Skada
Stilett	1H	2	2
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
rustning	Skydd		
_____	_____		

talanger

BEFALLNING

Du kan befalla en person av lägre stånd att göra som du säger. Denne kan försöka motstå din befallning men måste då lyckas med ett slag för Genomskåda med -1T för varje steg lägre samhällstånd personen har (-3 för en person från Bondeståndet). Om talangen används återupprepade gånger på samma person/samma dygn får denne +1T på att motstå befallningen för varje extra gång. Talangen kan inte användas mot aktivt fientliga personer och fiender.

namn:
Olof Långström

arketyp:
Hejduk

samhällsstånd:
Bonde

ålder: 42 **erfarenhet:** 0

Askhem



beskrivning:

Efter att Olof kom tillbaka från sin tid som soldat fick han arbete som lakej och kusk för Medicus Per Brinkman. Han har ett eget rum till förfogande i Pers våning och bodde där tillsammans med sin fru Sofia samt dottern Elvira tills att Den Svarta Döden tog dem båda. Han är nu ensam kvar i sitt rum och tomheten ekar mellan väggarna. Den enda han har kvar är hans arbetsgivare Per, som likt honom själv förlorat hela sin familj. Per kan omöjligt förstå hur viktig han är för Olof, men det gör inget. På sistone har Olof haft svårt att sova. Det händer att han beger sig till Hägerholmen för att glömma sina demoner. Han dricker ibland, slåss ibland. Men han ser alltid till att vara på plats när Per behöver honom.

styrka

5

hantverk	1
krafttag	2
närkamp	2

smidighet

4

eldvapen	1
lömndom	
rörlighet	2

skärpa

3

läkekunst	
lärdom	
religion	

närvaro

2

genomskåda	1
manipulera	
upptäcka	1

elände:

Insomnia

egenskap

symptom

- | | |
|--------------------------------------------|-------------------------------------------|
| Styrka <input type="checkbox"/> | Lätta (+0) <input type="checkbox"/> |
| Smidighet <input type="checkbox"/> | Svåra (-1) <input type="checkbox"/> |
| Skärpa <input checked="" type="checkbox"/> | Outhärdliga (-2) <input type="checkbox"/> |
| Närvaro <input type="checkbox"/> | |

skada



Kritiska skador:

miasma



vapen

Grepp

Bonus

Skada

Knölpåk

1H

2

1

rustning

Skydd

talanger

SLAGSKÄMPE

Det bästa sättet att överleva en strid är att slå först och att slå riktigt hårt. Dina närstridsattacker gör +1 i skada, utöver vapnets skada.

namn:

Per Brinkman

arketyp:

Medicus

samhällsstånd:

Borgare

ålder:

43

erfarenhet:

0

Askhem

beskrivning:

Innan Det Mörka Året var Per en mycket ansedd medicus, ett riktigt skarpsinne enligt många. Särskilt utmärkte han sig för sin obduktionsteknik, där han ofta både snabbt och precist lyckades fastställa dödsorsaken.

När hela han familj dog i Den Svarta Döden var det dock något som brast i honom. Han försvann och hittades efter ett par veckor, vandrades barfota och helt förvirrad. Nu har han spenderat drygt sex månader i sjalavård hos sin gode vän, prästen Björn Hedner, och är verkar vara på fötterna igen. Åtminstone är det vad han själv påstår.

Han har en monokel och en liten svart bok vari han ständigt antecknar, mumlades något hörbart.



storika

2

smidighet

3

skärpa

5

närvaro

4

hantverk

krafttag

närkamp

eldvapen

lönnedom

rörlighet

läkekonst

lärdom

religion

genomskåda

manipulera

upptäcka

elände:

Paranoia

egenskap

symptom

Styrka

Lätta (+0)

Smidighet

Svåra (-1)

Skärpa

Outhärdliga (-2)

Närvaro

skada



Kritiska skador:

miasma



vapen

Grepp

Bonus

Skada

Stilett

1H

1

2

rustning

Skydd

talanger

LÄRD

Du har en lång utbildning. Kanske från ett universitet i ett annat land? Dina kunskaper är breda och täcker allt från matematik och alkemi till litteratur, språk och geografi.

Du lyckas automatiskt med slag för Lärdom när det handlar om att besitta kunskap om sådant som din utbildning kan tänkas täcka, enligt spelledarens direktiv.

namn:
Roland Andreasson

Askhem

beskrivning:

Roland var 10 år när han såg slottet första gången. Hans föräldrar, som var fattiga bönder, hade tagit med honom till Askhem för att sälja ett par grisar. Han såg slottet på avstånd från Köpmannatorget och visste genast att det var dit han ville komma.
Som 13 åring lämnade han sina föräldrar, utan att ta farväl strövade han in mot staden för att söka lyckan.
Efter ett par års slit som kökspojke fick han äntligen anställning på slottet som kammarherre. Han fick tjusiga kläder och en vacker peruk. Det var som att han äntligen hade hittat hem.
Hans karriär hade förmodligen gått rakt till toppen om det inte vore för att han blivit smittat av syfilis. Plågan hindrade honom från att göra arbetet ordentligt, han kunde råka spilla sås på duken och tappa besticken. Självklart blev han snabbt degraderad, placerad som betjänt till den värsta av hovdamer, den ökända suputen Magdalena af Knuth.



arketyp:
Tjänare
samhällsstånd:
Bonde
ålder: 53 **erfarenhet:** 0

styrka

3

hantverk	1
krafttag	2
närkamp	1

smidighet

4

eldoopen	
lömndom	3
rörlighet	2

skärpa

3

läkekonst	
lärdom	1
religion	

närvaro

3

genomskåda	1
manipulera	1
upptäcka	1

elände:

Syfilis

egenskap

symptom

- | | |
|---------------------------------------------|-------------------------------------------|
| Styrka <input type="checkbox"/> | Lätta (+0) <input type="checkbox"/> |
| Smidighet <input type="checkbox"/> | Svåra (-1) <input type="checkbox"/> |
| Skärpa <input type="checkbox"/> | Outhärdliga (-2) <input type="checkbox"/> |
| Närvaro <input checked="" type="checkbox"/> | |

skada



Kritiska skador:

miasma



vapen	Grepp	Bonus	Skada
Kniv	1H	1	2
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
rustning	Skydd		
_____	_____		

talanger

DISKRET

Som tjänare gäller det att inte vara i vägen. Du är van vid att tassa på tärna och hålla en låg profil. Dessutom är det få som lägger märke till lakejer och tjänare.
Du får +2T på att Smyga när du befinner dig i miljöer där tjänare vanligtvis rör sig.