



# Cedertuna Herrgård

Av: Eric Aili och Daniel Armyr  
Stockholm 2007

## Grundtanke

Detta äventyr är en dungeon för spelarna. Ifall spelarna vid något tillfälle försöker blanda in vuxna så kommer de vuxna bara skaka på huvudet och skicka iväg dem med några uppmuntrande ord. De vuxna har allt för mycket viktiga saker för sig för att ta sig an de händelser som detta äventyr rör.

## Introduktion

Börja med att dela ut och gå igenom rollformulären, stycke för stycke och rollperson för rollperson. I samband med färdigheter, gå igenom hur ett vanligt tärningsslag fungerar. Glöm inte:

- Svårighetsgrader
- Fummel
- Obegränsade slag

På baksidan finns trollformler som bör gås igenom och även status-tabellerna.

## Errata

Mental Status kan man bränna lika många per runda som man har i översta raden. Varje bränd

poäng ger +1 på nästkommande tärningsslag. Negativa bonusar på Mental Status och Fatigue gäller för alla slag. Negativa bonusar på Physical Status gäller bara för fysiska handlingar.

## Äventyret Börjar

Det är en höstmorgon i Oktober, en Tisdag, och spelarkaraktärerna har börjat tvåa för någon dryg månad sedan. Ute börjar det bli kyligt, så nere i matsalen håller en stor brasa rummet varmt. Matsalen ligger på bottenvåningen, men är ljusst inredd och har stora fönster som släpper in soluppgången. Klockan är sju på morgonen. Nina kommer först ner till matsalen för frukost. Vid det bord hon brukar sitta sitter redan en ytligt bekant, Stjärnfall från årskurs tre.

*Låt spelarkaraktärerna droppa in en efter en och slå sig ner vid samma bord. Låt varje spelare presentera hur just sin karaktär ser ut när den kommer in i matsalen.*

*När ungefär hälften av spelarna kommit ner till frukost dyker Marja upp.*

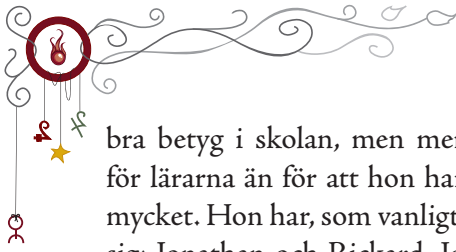
Marja går också i tvåan, men tillhör Krona. Marja hatar spelarkaraktärerna och tar alla tillfällen i akt att påvisa hur överlägsen hon är. Hon får

har en enorm krona av sten med gargoyler i på taket. Knop, den västra flygeln, är identiskt, förutom att det inte finns någon krona på taket. Alla spelarkaraktärer tillhör huset Knopp.

Skolan har aldrig varit så strikt som de nere på kontinenten, men under skoldagen förväntas alla elever bära skolans vinröda mantlar över valfri annan klädsel. Mantlarna har pälsfoder som sätts i på vintern när det är kallt ute.

## Cedertuna Herrgård

Cedertuna herrgård är, som namnet antyder, en herrgård som nu gjorts om till skola. Cedertuna huserar årligen omkring 100 elever i 7 årskurser. Eleverna bor på skolan i de två flyglarna, Knopp och Krona, halva av varje årskurs i vardera och en ganska tydlig rivalitet har uppstått mellan dessa två hus. Husen är uppkallade efter sina respektive flyglar, där den östra flygeln, Krona,



bra betyg i skolan, men mer för att hon fjäskar för lärarna än för att hon har talang eller pluggar mycket. Hon har, som vanligt, sina två lakejer med sig: Jonathan och Rickard. Jonathan och Rickard är ganska stora för att vara 12 år, och nästan lika starka som Nina.

Marja passerar spelarpersonerna och passar på att förolämpa en av de närvarande spelarkaraktärerna. Ifall de ger svar på tal så svarar hon tillbaka en eller två gånger innan hon sveper iväg till sitt bord. Trots att rummet är så ljust upplever spelarna att det ligger som en skugga över Kronas olika bord.

*Ta in eventuella kvarvarande spelarkaraktärer i matsalen.*

Matsalen har 7 stora runda bord utspridda lite slumpartat i matsalen. På borden står limpor och pålägg i olika varianter. Längs ena väggen finns ett serveringsbord med gröt som hustomtarna osynligt ser till att hålla fulla och varma. Ena väggen består av en halvcirkelformat burspråk med ett

## *Cedertuna Herrgård*

Cedertuna herrgård består av en stor huvudbyggnad, 3 våningsplan hög. På bottenvåningen finns matsalen och några få lektionssalar. Våningen över har dubbel takhöjd och innehåller de flesta lektionssalar, samt en gymnastiksal som används på vintern. Från andra våningen sticker även de två boendeflyglarna för eleverna ut i form av två fritt hängande torn. I botten på varje torn finns ett allrum, och på de övre våningarna finns sovsalar för eleverna. Varje flygel är låst för icke-medlemmar av varsitt porträtt. På det tomma utrymmet under flyglarna brukar ibland äldre elever sitta och röka, och på somrarna hängs det ofta upp hängmattor i den svalkande skuggan. Under huvudbyggnaden finns en källare med förråd, kök och tomtebostäder, men där är alla dörrar alltid låsta.

eget bord för lärarna. Där sitter Märtha och Sten. Märtha är lärare i förtrollning vilket är dagens första ämne för 2orna.

*Glöm inte att se till att spelarna vet att hustomtarna ordnar maten på skolan.*

Borta vid Kronas bord har nu Marja tagit mat och satt sig att äta mellan Jonathan och Rickard. Hon pekar på en annan av tvåorna i Krona och skrattar elakt, men han verkar inte bry sig utan stirrar bara blankt in i väggen. Någon minut senare ringer skolklockan för att visa att dagens första lektionen börjar om en kvart.

När spelarkaraktärerna kommer in i lektionssalen är Marja redan där och passar på att pika någon av dem kommer in i klassrummet.

Klassen består av 14 personer och Nina kan bocka av alla som närvarande i klassboken när klockan ringen för lektionsstart och Märtha kommer in i klassrummet.

*Läs om läraren Märtha i slutet*

Texten till dagens lektion börjar på sidan 165: Konsten att få flera fjädrar att flyga snyggt och synkroniserat. Lektionen är 2 1/4 timmar lång med en kvarts rast mitt i. På den rasten förväntas alla elever gå ut och få i sig frisk luft.

*När de står utombus så märker någon hur två av gargoylerna på taket sitter och skrattar rått och högljutt.*

Att gargoyler väsnas och ropar saker är inte så ovanligt. Att låtsas vara sten, vilket de andra två gör, är ännu mindre ovanligt. En av de som inte låtsas vara sten vänder sig ner mot eleverna på rastgården och ropar om de inte råkade ha med sig någon hustomte som mellanmål åt gargoylerna på taket som är så hungriga.

Klockan ringer och lektionen återupptas.

Efter lektionen i förtrollning är det en halv timmes paus innan Flora börjar. På denna rast får man vara på skolgården, i korridorerna eller i sitt allrum.

*Läs om läraren Lilja i slutet*

Temat på dagens floralektion är Mandragororötter. Hörselskydd har delats ut. Mandragora är populär i skandinavien för att dess växtsaft hjälper

## Cedertuna Herrgård

Vädret ute är klart med några få moln. På varje sida om huvudentrén finns stora ställ för elevernas kvastar. Cedertuna ligger mitt i vad som ser ut att vara ett vidsträckt landskap. Herrgården ligger vid en å, och på vägen ner mot ån står två stora ekar. Dessa ekar bildar porten in till skolan och är enda sättet att komma in på skolområdet. Alla andra vägar leder bara till en tom äng med två ekar på vid en å, och om man går för långt från skolbyggnaden hamnar man även då på den ängen. Går man ut genom ekarna så kommer man efter en halv timmes promenad till byn Cedertuna. Bakom skolan finns en stor plan för diverse idrottsutövning och bakom det är det en stor skog.

bra mot den vinterfeber som ibland härjar. Nina noterar att alla elever närvara även denna lektion. Om ingen av spelarkaraktererna hittar på något särskilt så flyter lektionen på utan konstigheter. Flora är Marjas sämsta ämne, men hon lyckas smöra sig till godkända betyg.

Efter lektionens avslut är det lunchdags. Dagens lunch är rotsaker i en mustig stuvning och ugnstekt fläsk.

*Läs om läraren Sten i slutet*

Dagens lektion är att förvandla ett stearinljus till en träpinne. Lektionen är även denna 2 1/4 timmar lång med kvartsrast mitt i.

Nina noterar att Christoffer inte närvarar, men att även Jonathan och Rickard saknas på denna lektion. Marja är dock närvarande.

Eftersom Christoffer redan under sommaren lite på ett bananskal lärde sig nästan hela tvåans kursmaterial så har Sten gett honom ledigt / bannlyst honom från Förvandlingslektionerna med en uppmaning om att använda tiden till något uppbyggligt. Christoffer brukar lägga sig på en soffa och jobba på att försöka få de dekorativa rustningarna att dansa. Hittills har ingen bett honom sluta.

*Under pausen kan spelarkaraktererna försöka fråga runt om var Jonathan och Rickard är. Marja kommer inte berätta och ingen annan vet egentligen något.*

Lektionen återupptas och alla utom Christoffer går tillbaka in till klassrummet.

Helt plötsligt hör Christoffer hur någon kommer upp ur en av nedgångarna till källaren. Han ser Jonathan och Rickard komma upp, bärandes på något dolt under sina mantlar. Skolkällarna är alltid låsta, men det är inte i sig förbjudet för elever att vara där nere. Om han konfronterar dem så slår de ner honom. Om detta tas till någon lärare kommer läraren banna alla inblandade, mest Jonathan och Rickard, och sedan låta ärendet bero. Gör Christoffer inget så går Jonathan och Rickard in i Kronas allrum och kommer inte ut igen.

*Se till att gruppen gemensamt går ner till källaren för att se vad som händer där nere.*

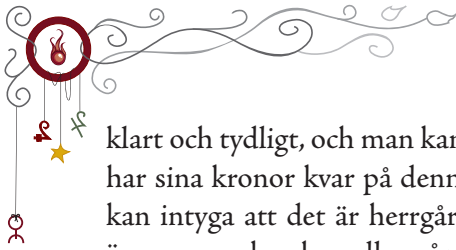
## Möte med Tomten

Källarnedgången som Jonathan och Rickard kom upp ur är en spiraltrappa ner en våning. Där nere finns inga lampor eller lyktor, men lite ljus sipprar ner från våningen över. Det finns två stora dörrar, en rakt fram och en på höger sida. På den vänstra väggen finns något inristat.

Så fort de kommit ner så öppnas dörren till höger och en hustomte, Sven, med förkläda kommer ut och frågar vad de gör därnere. När han öppnar dörren lysas korridoren upp av ljuset inifrån köket.

Om de berättar något om Jonathan och Rickard så anförtror tomten dem att de två hustomtarna, Ruben och Olaf, som skall vakta matförrådet, den andra dörren, försvann för någon vecka sedan. Tomten ber dem att inte säga något alls till någon, framför allt inte lärarna. Om de inte lovar direkt så är han villig att göra dem en tjänst för att vara säkra på att de håller tyst.

Om någon tittar ner på golvet så ser de leriga fotspår på marken som leder rätt in i väggen med ristningar på. Tittar de på rustningen i väggen ser de en silhuett av skolan. Där syns de båda flyglarna



klart och tydligt, och man kan se att båda flyglarna har sina kronor kvar på denna bild. Tomten Sven kan intyga att det är herrgårdens gamla emblem, även om varken han eller någon annan tomte är så gammal att de var med när båda kronorna fanns kvar.

Vidare säger han att om de bara lägger en bit mat vid dörren så kommer han leta upp dem, ifall de vill något.

Tar de upp frågan om vad som finns bakom väggen så skakar han på huvudet och säger att det kanske står något i skolbiblioteket.

*Läs om läraren Åsa i slutet*

Biblioteket är indelat i olika sektioner. Den allmänna sektionen har alla tillgång till, medan vissa sektioner har bara de som visat sig pålitliga nog tillgång till. (Se de olika karaktärernas Archive-värden). Om de frågar henne om källaren rekommenderar hon ett antal böcker:

- Trollkarlen Ceder och hans liv
- Nordiska Trollkarlar
- Cedertuna Herrgård: Historia och Legender

*Låt spelarna slå slag mot Efficient Mental + Archive. Följande relevant information finns i böckerna:*

- För 200 år sedan hade båda tornen kronor.
- Trollkarlen Ceder bodde på herrgården. Han försvann spårlöst en dag och när han inte kom tillbaka så gjordes hans tomma hus om till skola och uppkallades med hans namn.

De bör även hitta en text som tar upp vikten av att knacka innan man öppnar en dörr. Varför de hänvisas till denna text är dock något av ett mysterium.

Nu ringer klockan för att visa att det är middagsgdags. Det står mer i böckerna, men man får inte ta med dem ut ur biblioteket.

Varken Marja, Jonathan, eller Rickard närvarar vid middagen. Det är inte obligatorisk närvaro vid måltiderna, men det är ovanligt att någon missar maten om de inte är sjuka eftersom det inte serveras någon mat utom vid måltiderna.

Idag är det ju tisdag, och därmed inte några läxor som måste göras denna kväll. Om någon tittar utomhus ser de mest familärer som strosar/flyger/krälar runt. Kronan på Krona lyser i natten, men det simplaste av slag mod Crude Mental påvisar att det gör den nästan jämt, kanske tom varje kväll.

Går de tillbaka till biblioteket så leder den intressanta texten in på en beskrivning av Ceders stav, "Stenöga". Stenöga var känd för att förstena och oförstena folk och föremål. Boken skrevs dock innan Ceder försvann och tar därför inte upp något om vad som hände senare. Det framgår dock tydligt att Ceder var en av Skandinavians största magiker genom tiderna.

Böckerna innehåller även en del planritningar över byggnaden från olika skeden, men det finns inga tecken på att det skulle vara något annat än berggrund bakom väggen med ristningar på.

Letar de i korridorerna hittar de inget särskilt, men är de riktigt grundliga kan de till slut bekräfta att Jonathan och Rickard är inne Kronas allrum.

Klockan ringer för läggdags. Klockan är alltså halv nio och om en halv timme ska alla elever vara i sitt torn.

## *Andra Dagen*

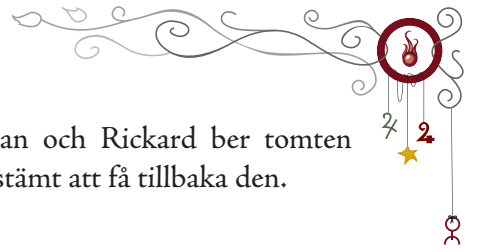
Nästa morgon är det dimmigt ute, lite kyligt och grå himmel. Frukost serveras som vanligt. Gröt, färska limpor och pålägg. Marja muckar gräl igen. Detta kan leda till handgemäng om tiden tillåter det.

*Läs om läraren Lars i slutet*

Första lektionen är Brygder och Dekokter. Lärare är Lars.

Dagens lektion är att göra dimbryggd. Det blir en liten flaska med dimma i, som man kan hälla ut varpå hela rummet fylls av dimma. brygder kan ibland ta ganska lång tid, så det är den enda lektionen innan lunch. Två kvartslånga raster ligger jämt fördelade över förmiddagen.

På eftermiddagen är eleverna helt lediga. Rykten säger att det en gång i tiden var tid att läsa läxor på,



men nuförtiden ges de flesta läxor till helgen, så onsdagens eftermiddag blir en halvdag ledig.

Om de går ner till källaren igen så är det väldigt mörkt där nere. Tänder de ljus av någon sort så lyser helt plötsligt ristningen upp väggen och ett dörrhandtag av rent ljus dyker även upp. Handtaget går inte att rubba, men låt gärna alla spelare slå ett styrkeslag att försöka. När alla provat kan någon komma på att handtaget är ganska litet och ganska lågt ner. Kanske tom hustomtestorlek.

Nu ringer det för middag. Middagen fortlöper utan incident.

Går de tillbaka ner i källaren händer ingen ting utöver vad som hände sist.

Kallar de på hustomten (hustomtehöjd på handtaget) med en bit mat från middagen så kommer han efter ett tag och kan enkelt vrida handtaget som framträder när väggen belyses av något ljus spelarkaraktererna tar med sig eller alstrar. Dörren öppnar sig dock inte. Dörren kommer öppna sig om den är belyst så att handtaget framträder, en hustomte håller i handtaget och någon knackar på dörren.

Om spelarna står kvar i källaren med en hustomte men inte vet vad de ska göra kan någon få slå ett minnesslag för att komma på det där om knackningar.

De kan även gå upp till biblioteket. I så fall får de veta mer om Ceder och hans försvinnande bland annat:

- Ceder och kronan försvann samtidigt för 148 år sedan.
- Skolan bildades väldigt snart efter.
- Det finns en legend om att en skatt finns begravd under herrgården.

## Utfyllnad

För att fylla ut tiden kan spelarna här få syn på Jonathan och Rickard som går ner mot källaringången och håller en nyckel i handen. Om spelarna följer efter dem ner så hinner de ikapp de två nere i källaren. Om de konfronteras kommer Jonathan och Rickard ganska snart erkänna att de fått en nyckel till källaren av Marja och plockar mat där nerifrån åt henne och sig själva. De kommer sedan försöka slå sig fria. Om de lyckas knipa

nyckeln från Jonathan och Rickard ber tomten Sven vänligt men bestämt att få tillbaka den.

## Under Cedertuna

Vid det här laget bör spelarna lyckas öppna den lysande dörren i väggen.

När de kommit genom dörren erbjuder sig Sven att hålla uppsikt över dörren så den inte går igen eller någon upptäcker gruppen som gått igenom den.

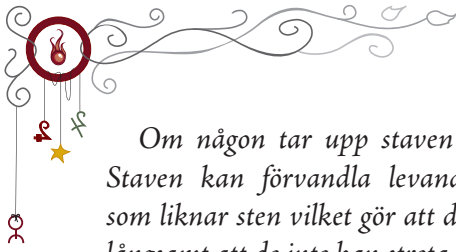
Det går en enda gång rakt framåt. På ett ganska slag mot Crude Physical + Awareness med svårighet 11 ser de att de leriga spåren utifrån är mycket tydligare här. De är väldigt små (tomtestorlek), men kloförsedda. Spåren går längs gången.

Gången de hamnat i går den ner i en halvcirkelform till en stor sal, 20m i diameter och 10m hög. Runt kanten på rummet går en sandbank runt en kolsvart sjö. Mitt i rummet finns en sandö med vad som ser ut som en fullstor kopia av Kronas tak komplett med krona och gargoyler. Sjön är svart och det simmar vita fiskar i vattnet. Det är ca 2m djupt, men går utmärkt att simma över. Spelarna kan även gå upp och hämta sina kvastar och flyga över vattnet.

Om de tittar noggrant på kronan ser de att två av gargoylerna ser lite underliga ut. De visar sig vara förstenade hustomtar som sitter där gargoylerna brukar sitta själva. Tittar de riktigt noga ser de att de förstenade tomtarna ser ut att ha försökt skydda sig själva innan de förstenades.

Om de tar sig till Sven och berättar detta så uppmuntrar han dem att rädda de förstenade tomtarna. Tar de med honom ner så kan han bekräfta att de är de två saknade tomtarna Ruben och Olaf.

Om de tar sig upp till kronan så ser de en lucka i taket som fallit upp. Nedanför luckan finns en piedestal och bredvid den ligger ett avlångt föremål. Tittar de närmare på föremålet ser de en text inristad. "Till sten, från sten åter". På nära håll kan de även se att de gargoyler som sitter i kronan är av riktig sten, och inte bara den nästan-sten som gargoyler brukar se ut att vara gjorda av.



Om någon tar upp staven så händer inget alls. Staven kan förvandla levande varelser till något som liknar sten vilket gör att de kan röra sig, men så långsamt att de inte kan streta emot eller ta sig någon stans med någon vidare hastighet. De kan dock bäras/pluttas. Rör staven vid någon som är helförstenad kommer denna även i detta fall bli halv-förstenad enligt ovan. Kronan avslutar dessa förvandlingar genom att alla som är halv-förstenade som placeras på en av de fyra platserna i kronan blir helt till sten. Så fort kronans fyra platser är fyllda med förstenade varelser så blir alla andra som är halvt förstenade helt levande.

Om de petar på någon av gargoylerna eller förstenade tomtarna kommer dessa omedelbart vakna till och bara vara halvförstendade och börja röra sig. Försöker man lyfta dem känns de dock hårda som sten.

Ganska snart efter att de kommit upp i kronan kommer de två saknade gargoylerna dyka upp i utrymmet där staven låg. Har någon tagit staven kommer de försöka ge sig på den som har staven. Annars kommer de ta staven och försöka ge sig på i första hand tomten Sven om han är där, annars en av spelarna. Deras mål är att förstena fyra andra och sätta dem i kronan så de själva kan rymma.

Spelarkaraktärernas mål bör vara att med staven förstena och placera de fyra gargoylerna i kronan så att alla spelarkaraktärerna och tomtarna kan fly och ta med sig staven. Spelarna vet dock troligtvis inte om hur kronan och staven fungerar och får märka efter hand. Spelledaren kan ge tips efter behag.

Denna strid kan sluta på lite olika vis:

1. Spelarna lyckas förstena de fyra gargoylerna och ta med sig själva och tomtarna ut till friheten. Vist för spelarna. Äventyret slutar så fort de kommit genom den lysande dörren.
2. Spelarna flyr och lämnar en eller flera tomtar förstenede i kronan. Hustomtarna sörjer sina förlorade släktingar, men spelarna har i alla fall hittat en skatt. Även här slutar äventyret med att spelarna passerar den lysande porten.
3. En eller flera spelare fastnar i kronan och

ingen eller flera spelare lyckas fly. I detta fall kommer lärarna ta sig an problemet och omedelbart de får veta om saken gå ner och rädda de kvarvarande hustomtarna och spelarna. Hustomtarna är arga på spelarkaraktärerna för att lärarna fick reda på att något hänt i källaren. Här slutar spelet med att de förstenade eleverna ligger i sjukstugan. Förlust för spelarna.

*Per*

*Stjärnfall*

Stjärnfall tillhör Knopp och går i 4an. Hon är en av de äldre eleverna som bemödar sig att tala med spelarkaraktärerna. De står varandra inte nära, men hälsar på varandra när de ses och kallpratar vid matbordet. Stjärnfall har en kritvit katt som familjar som heter Snöflinga. Snöflinga är en av de högst rankade familiarerna bland eleverna på skolan och tar inte emot skit från någon annan familjar eller elev, särskilt inte från Stjärnfall.

*Marja*

Marja tillhör Krona och går i 2an. Hon är en smilfink som alltid får som hon vill av lärarna, vare sig hon förtjänar det eller inte. Hon är ganska kort, har välvårdat silverblont uppskapat hår med en lång lugg som hänger ner på ena sidan hennes ansikte. Hon ses nästan aldrig utan sina två lakejer, Jonathan och Rickard. Marjas familjar är en svart liten duva.

*Jonathan*

Jonathan tillhör Krona och går i 2an. Han är långst i klassen. Han är inte särskilt intelligent och har det ganska svårt i skolan. Marja gör dock vad hon kan för att backa upp honom så hittills har han fått godkänt i alla ämnen. Han är något senig och har svart hår som glänser i silver.



## *Rickard*

Rickard tillhör Krona och går i tvåan. Han är kortare än Jonathan och har matt korpsvart hår. Rickard ger intryck av att vara lite långsammare än Jonathan, men när det kommer till skolämnen verkar han klara sina betyg på egen hand.

## *Lilja*

Lilja är lärare i ämnet Flora. Hon är ca 30 år gammal. Tillsammans med Lars är hon en av de mer avslappnade lärarna på skolan. Fokuset i hennes ämne på praktiskt arbete gör att hon vågar släppa lös eleverna och ge dem en frihet som inte lämpar sig i alla ämnen.

## *Lars*

Lars är lärare i Brygder och Dekokter. Hans yviga vita skägg och yviga vita hår matchar hans personlighet perfekt. Han är över 60 år gammal och vissa menar på att seniliteten kanske börjat komma smygande. Framför allt har han visat på en ovanlig slapphänthet vad det gäller regler. I hans salar kan och får nästan vad som helst hända, och de hopkok som eleverna lyckas frambringa får de nästan undantagslöst ta med sig därifrån till elevernas stora glädje och alla andras förtret. Som lärare är han alltså på sin höjd medioker, men eleverna kommer i alla fall till hans lektioner vid gott mod och jobbar hårt.

## *Sten*

Sten är en av skolans allra bästa pedagoger. Han lär ut förvandling, vilket är ett av de mest teoritunga ämnena så tur är väl det. Han är helt flintskallig och har slätrakat skägg. Vid 45 års ålder är han otroligt vältränad med kraftiga axlar. Han pratar inte om det, men eleverna tror att han jobbat i den undre världen innan han blev lärare. Det eventuella håret han har kvar på huvudet rakar han omsorgsfullt bort. Han styr med järnhand i sin lektionssal, men få elever kan ärligt hävda att han är orättvis eller att de blivit felaktigt behandlade av Sten.

## *Märtha*

Märtha är lärare i förtrollning. Hon är 50 år gammal och har håret uppsatt i en stram, gammaldags frisyr. Hon tycker om sina elever, men har tyvärr lite svårt med elever som det går långsamt för. Det gör att de flesta tycker om henne som lärare, men vissa finner henne vara oförstående och orättvis.

## *Sven*

Sven är en av hustomtarna nerifrån köket. Han är ca 1 meter lång och har grått skägg. Han är klädd i grå byxor, en dovt grön jacka och en mörkröd spetsig luva. Han har nästan alltid ett vitt förkläde på sig. Sven är ca 70 år gammal och hans ord väger tungt bland herrgårdens hustomtar.

## *Ruben och Olaf*

Två något yngre tomtar som fångats av gargoylerna.

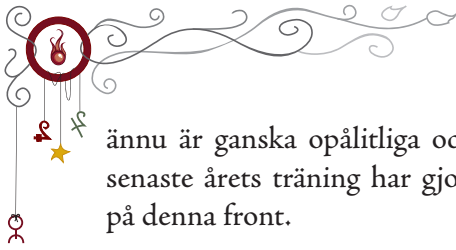
## *Gargoylerna*

Gargoylerna ser ut som små demoner. De är en dryg meter långa och har seniga armar och ben och kloförsedda fingrar och tår. På ryggen har de små vingar som de viftar med när de flyger, även om det verkar osannolikt att vingarna gör mycket nytta i sig. De är kända för att aldrig lämna de tak de bor på och att ofta leka stenstatyer, vilket de klarar ganska bra eftersom de har en hud som ser nästan ut som sten.

## *Spelarkaraktärer*

### *Ann (Sierskan)*

Ann är den klassiska häxan, eller kommer nog bli den när hon är stor. Än är hon för flickaktigt söt för att det riktigt ska gå hem. Hon älskar sina böcker och har fått bibliotekariens fulla förtroende att fritt bläddra i precis alla böcker i hela biblioteket. Hon får även syner om framtiden, vilka



ännu är ganska opålitliga och slumpartade, men senaste årets träning har gjort mycket för henne på denna front.

är den evige upptäcktsresanden och har en albatross som familjar.

### *Christoffer (Den talangfulla)*

Christoffer har det lätt för sig. Han förstår allt han hör första gången. Hans uppfattningsförmåga i allmänhet är ovanligt bra faktiskt. Han tycker inte om hårt arbete, och är ganska odisciplinerad med ett undantag: Hans kläder. Även om hans sinne för stil inte är perfekt så månar han om sitt utseende över allt annat. Som det äkta underbarn han är har han till råga på allt redan snappat upp hela tvåans kursmaterial och kan alla trollformler de ska lära sig under hela det kommande året.

### *Nina Root (Muskelberget)*

Nina är stor. Störst i klassen. Hon är lång och smidig och stark. Första dagen i 1:an etablerade hon att ingen annan i klassen ens kunde röra henne när det kom till en hederlig brottningsmatch. Efter den incidenten har Nina dock varit en mönsterelev och håller nu ordning på klassens närvaro. Hon är av rent magiskt blod och har aldrig behövt uttala några ord högt för att kasta magi. Hennes familjar är en räv.

### *Ivan (Den sociala)*

Ivan förstår människor. Han vet hur man ska få dem att tycka rätt saker om det mesta. Ivan är en naturlig ledare och allas lilla gullegris på en och samma gång. Inom sig börjar denna talang dock ge viss besk eftersmak, och han har börjat falla för frestelsen att se hur långt han kan driva folk innan de går sönder. Trots sitt perfekta yttre så har han ett hetsigt temperament och hans tankar färgar klart och tydligt hans magi som alltid verkar visa exakt vad han tänker på.

### *Roger (Den vittberaste)*

Roger har rest runt ganska mycket innan han började på skolan. Han förstår de flesta västeuropeiska språk och har en talang för nya saker. Han





# Character Sheet

Name: Ann (Häxan)

Story: \_\_\_\_\_

Player: \_\_\_\_\_

Concept: Häxa

External Persona: Traditionalist

Internal Persona: Kontaktsökare

World View: Wizard

Lineage: Witch

Familiar: Rätta

Age: 12

## BACKGROUNDS

Ally ●○○○○○

Archive ●●●●○○

Familiar ●●○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

## VIRTUES AND VICES

+3 Inner Eye

-1 Your Wand Hates You

+2 Line of Sight

+1 Candellight from fingertip

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ATTRIBUTES

Crude Social ●○○○○○

Efficient Social ●●○○○○

Fancy Social ●●○○○○

Crude Mental ●●●○○○

Efficient Mental ●○○○○○

Fancy Mental ●●○○○○

Crude Physical ○○○○○○

Efficient Physical ●○○○○○

Fancy Physical ●○○○○○

## SKILLS

Transport ●○○○○○

Magical Arts ●○○○○○

Magical Lore ●○○○○○

Use of Nature ●○○○○○

Applied Prob. Solving ●○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○





# Character Sheet

Name: Christoffer (Den talangfulla)  
 Story: \_\_\_\_\_  
 Player: \_\_\_\_\_  
 Concept: Underbarn  
 External Persona: Cavalier  
 Internal Persona: Upptäckare  
 World View: Wizard  
 Lineage: Wizard  
 Familiar: Korp  
 Age: 12

## BACKGROUNDS

Archive ●●○○○○○  
Familiar ●●○○○○○  
Resources ●●●○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○

## VIRTUES AND VICICES

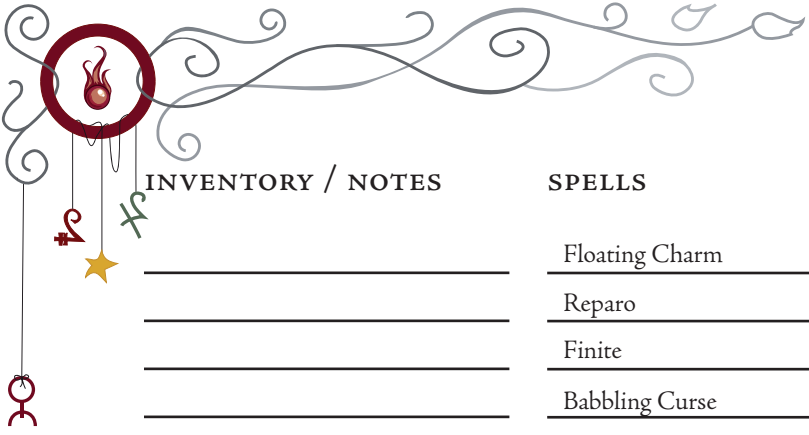
+2 Fast Learner  
 +1 Good Judge of Character  
 -1 Impractical Dresser  
 +1 Lightning Calculator  
 +2 Natural at Senses  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## ATTRIBUTES

Crude Social ●○○○○○  
Efficient Social ●●○○○○  
Fancy Social ●●○○○○  
Crude Mental ●○○○○○  
Efficient Mental ●●○○○○  
Fancy Mental ●●●○○○  
Crude Physical ●○○○○○  
Efficient Physical ●○○○○○  
Fancy Physical ●○○○○○

## SKILLS

Transport ●○○○○○  
Magical Arts ●○○○○○  
-Charms ●●○○○○  
-Defense ●●○○○○  
-Transfiguration ●●○○○○  
Magical Lore ●○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○



INVENTORY / NOTES

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

SPELLS

Floating Charm \_\_\_\_\_

Reparo \_\_\_\_\_

Finite \_\_\_\_\_

Babbling Curse \_\_\_\_\_

Summoning Charm \_\_\_\_\_

Light Charm \_\_\_\_\_

Hot Air Charm \_\_\_\_\_

Sensing \_\_\_\_\_

Tickling Charm \_\_\_\_\_

Reducto \_\_\_\_\_

Switching \_\_\_\_\_

Hex Deflection \_\_\_\_\_

Trip Jinx \_\_\_\_\_

PRIDES AND DARK SECRETS

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

STATUS CHARTS

MENTAL STATUS

- Unfocused ●□●□●□○□  1
- 1 Disoriented ●□●□●□○□  4
- 2 Weak ●□●□○□○□ 16
- 4 Apathetic ●□●□○□○□ 46

FATIGUE

- Winded ●□●□●□○□  1
- 1 Tired ●□●□●□○□  4
- 2 Exhausted ●□●□●□○□ 16
- 4 Fainting ●□●□○□○□ 64

PHYSICAL STATUS

- Bruised ●□●□○□○□  1
- 1 Cut ●□●□○□○□  3
- 2 Gashed ●□●□○□○□  9
- 4 Dying ●□○□○□○□ 27



# Character Sheet

Name: Ivan (Den Sociala)  
Story: \_\_\_\_\_  
Player: \_\_\_\_\_  
Concept: Socialite  
External Persona: Vän  
Internal Persona: Manipulator  
World View: Mundane  
Lineage: Human  
Familiar: Pythonorm  
Age: 12

## BACKGROUNDS

Ally ●●●●○○  
Archive ●●○○○○  
Familiar ●○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○

## VIRTUES AND VICES

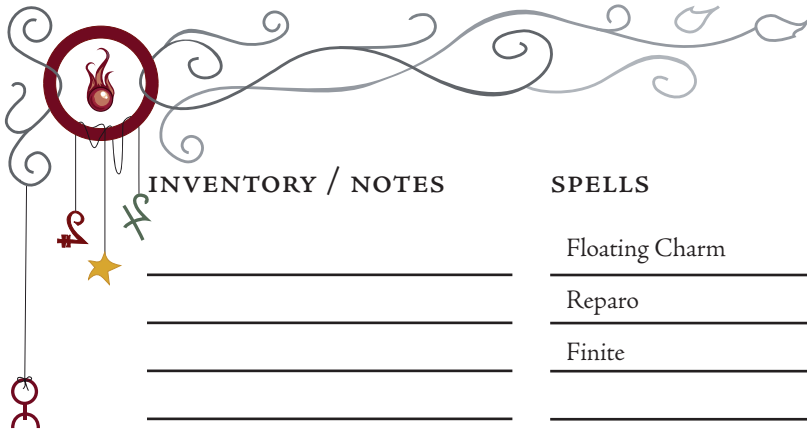
+1 Fashion Sense  
-1 Intention Controlled Magic  
-1 Temperament  
+3 Natural: Fancy Social  
+2 Leg. Affinity For Magic  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## ATTRIBUTES

Crude Social ●●○○○○  
Efficient Social ●●●○○○  
Fancy Social +2 ●●○○○○  
Crude Mental ○○○○○○  
Efficient Mental ●○○○○○  
Fancy Mental ●●○○○○  
Crude Physical ●○○○○○  
Efficient Physical ●○○○○○  
Fancy Physical ●○○○○○

## SKILLS

Transport ●○○○○○  
Magical Arts ●○○○○○  
Magical Lore ●○○○○○  
Socialize ●○○○○○  
Communication ●○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○



### INVENTORY / NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### SPELLS

Floating Charm

---

Reparo

---

Finite

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### PRIDES AND DARK SECRETS

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### STATUS CHARTS

#### MENTAL STATUS

- Unfocused     ●□●□○□○□ 1
- 1 Disoriented   ●□●□○□○□ 3
- 2 Weak            ●□●□○□○□ 9
- 4 Apathetic      ●□○□○□○□ 27

#### FATIGUE

- Winded            ●□●□○□○□ 1
- 1 Tired            ●□●□○□○□ 3
- 2 Exhausted      ●□●□○□○□ 9
- 4 Fainting        ●□○□○□○□ 27

#### PHYSICAL STATUS

- Bruised            ●□●□○□○□ 1
- 1 Cut              ●□●□○□○□ 3
- 2 Gashed         ●□●□○□○□ 9
- 4 Dying           ●□○□○□○□ 27



# Character Sheet

Name: Nina (Muskelberget)

Story: \_\_\_\_\_

Player: \_\_\_\_\_

Concept: Ordningsbevarare

External Persona: Prefekt

Internal Persona: Poet

World View: Wizard

Lineage: Pure-blood

Familiar: Räv

Age: 12

**BACKGROUNDS**

Ally ●●○○○○○

Archive ●●●○○○

Familiar ●●●○○○

Resources ●●○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

**VIRTUES AND VICES**

+1 Punctual

+1 Pure Blood

+3 Silent Caster

+2 Natural: Combat

-2 Familiar Knows Best

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**ATTRIBUTES**

Crude Social ●●○○○○○

Efficient Social ●○○○○○

Fancy Social +2 ●○○○○○

Crude Mental ○○○○○○

Efficient Mental ●●○○○○○

Fancy Mental ○○○○○○

Crude Physical ●●●○○○

Efficient Physical ●●○○○○○

Fancy Physical ●○○○○○

**SKILLS**

Transport ●○○○○○

Magical Arts ●○○○○○

Magical Lore ●○○○○○

Combat +1 ●○○○○○

-Close Combat +1 ●●○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○







# Character Sheet

Name: Roger (Den Vittberesta)  
 Story: \_\_\_\_\_  
 Player: \_\_\_\_\_  
 Concept: Vagabond  
 External Persona: Upptäckare  
 Internal Persona: Sökare  
 World View: Half-and-half  
 Lineage: Half-and-half  
 Familiar: Albatross  
 Age: 12

**BACKGROUNDS**

Ally ●○○○○○  
Archive ●●○○○○  
Familiar ●○○○○○  
Resources ●●●○○○  
Well Traveled ●●●○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○

**VIRTUES AND VICES**

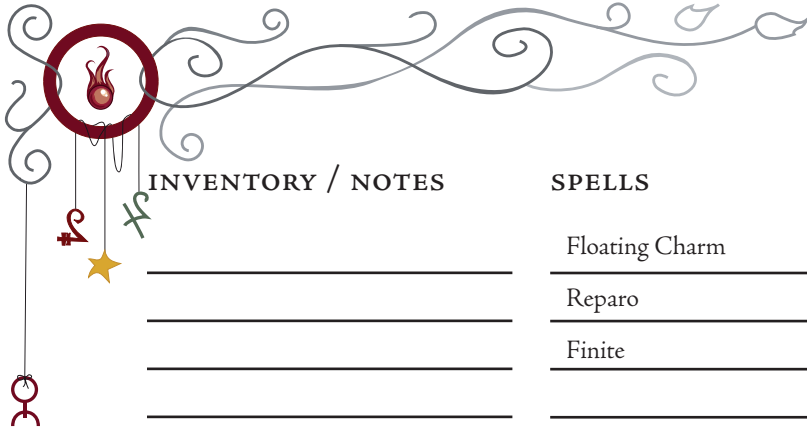
+2 Dual Upbringing  
+2 Jack-of-all-trades  
+2 Natural Linguist  
-1 Honest to a Fault  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**ATTRIBUTES**

Crude Social ●●○○○○  
Efficient Social ●●○○○○  
Fancy Social ●○○○○○  
Crude Mental ●○○○○○  
Efficient Mental ●●○○○○  
Fancy Mental ●○○○○○  
Crude Physical ●○○○○○  
Efficient Physical ●●●○○○  
Fancy Physical ○○○○○○

**SKILLS**

Transport ●○○○○○  
Magical Arts ●○○○○○  
Magical Lore ●○○○○○  
Medicine ●●○○○○  
Applied Prob. Solving ●○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○



**INVENTORY / NOTES**

**SPELLS**

**PRIDES AND  
DARK SECRETS**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Floating Charm  
\_\_\_\_\_

Reparo  
\_\_\_\_\_

Finite  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**STATUS CHARTS**

**MENTAL STATUS**

- Unfocused ●□●□○□○□ 1
- 1 Disoriented ●□●□○□○□ 3
- 2 Weak ●□●□○□○□ 9
- 4 Apathetic ●□●□○□○□ 27

**FATIGUE**

- Winded ●□●□●□○□ 1
- 1 Tired ●□●□○□○□ 4
- 2 Exhausted ●□●□○□○□ 12
- 4 Fainting ●□●□○□○□ 36

**PHYSICAL STATUS**

- Bruised ●□●□●□○□ 1
- 1 Cut ●□●□○□○□ 4
- 2 Gashed ●□●□○□○□ 12
- 4 Dying ●□●□○□○□ 36