

KARL KÄMPE

En äventyrare till Götterdämmerung



Karl Julius Axelsson föddes i herrens år 1679 i Uppland. Han växte upp på Becka gård i Edsbro socken tillsammans med sin mor Karolina då hans far omkom i slutskedet av det Skånska kriget. Trots detta hade han en lycklig barndom och han fick tidigt lära sig att både läsa och skriva.

I sin ungdom förälskade sig Karl i en grannpiga vid namn Hilda. När hon bryskt avfärdade hans svärmerier blev han förgrymmad och ett tumult uppstod. Hildas fästman kom springande till hennes undsättning men när de två rivalerna började växla knytnävsslag med varandra hade Karl spöat fästmannen som en usel hund. Det tog tre starka drängar för att få stopp på den för sin ålder stovuxne Karl och kasta ut honom från gården. Dagen efter fick Karolina höra vad som hänt och hon skällde ut sonen för hans djuriska beteende och sände iväg honom för att arbeta i skogen.

Efter några hårda år bland timmermännen hade Karl fått nog. Han reste till Stockholm för att ta värvning i den svenska armén. Under mönstringen hamnade Karl åter i trubbel och för att visa sin redighet blev han åter tvungen att med knytnävarna försvara sin ära. Efter att tre ärrade busar slagits till marken imponerades även Karl XI av hans stridsvilja och gav honom soldatnamnet Kämpe. Han fick även en plats i livregementet till häst.

Några år senare bröt det stora nordiska kriget ut. Karl skeppades över till svenska Estland och fick sitt elddop vid Narva. Nio år senare var han med vid katastrofen vid Poltava. Blodig och omtumlad överlevde han slaget och lyckades komma över en häst så att han kunde fly. Han var nu 30 år gammal och ville inte kasta bort sitt liv på ett förlorat krig. Han började rida västerut med förhoppning att kunna ta sig hem till Sverige via Polen. Efter en fasansfull natt i en ukrainsk kyrka visade det sig att ödet ville annorlunda. Karl började istället att färdas omkring i Europa som en äventyrare, redo att strida mot djävulens anhang var de än vågade visa sig.

Personlighet: Karl är en tystlåten man som inte säger mer än han behöver. Han är härdad av ett långt soldatliv som har gjort honom hård och kraftfull. Han kan vara snar till vrede men kan också falla i djup melankoli under sysslolösa perioder.

Utseende: Karl är en stovuxen man som ser ut att vara äldre än de 31 år han faktiskt är. Han har breda axlar, smal midja och kraftig haka. Hans vältränade kropp vanpryds av otaliga ärr och brännskador. Han har blå ögon och blont hår.

Grundintryck: Karl ger intryck av att vara en bister och farlig man, någon som man inte vill hamna i bråk med. Hans mörka blick har mer än en gång fått människor att ta långa omvägar för att slippa möta honom.

Karl Kämpe

Grundegenskaper (GE-slag)

Styrka	18 (90)
Fysik	16 (80)
Smidighet	13 (65)
Storlek	16 (80)
Intelligens	12 (60)
Perception	12 (60)
Koncentration	8 (40)
Psyke	18 (90)

Personlig information

Födelsenamn: Karl Julius Axelsson.
Alias: Charles de Champs.
Social klass: Medelklass.
Yrke: Kombattant (äventyrare).
Ålder: 31 år.
Längd: 187 cm.
Vikt: 90 kg.
Värjhand: Höger.
Bärförmåga: 18 kg.
Förflyttning: 15 m/sr.

Skräckmodifikation: -3.
Skadebonus: 1T4+1.
Läkegrad: 5 SP/dag.
Initiativmodifikation: -1.
Fokusmodifikation: ±0%.
Kroppspoäng: 32.
Huvud och armar: 16.
Bröstkorg: 32.
Mage och ben: 21.

Naturliga färdigheter

	BAS	FV	CL
Breda klingor	31	30	61
Enhandseldvapen	20	30	50
Rida	31	30	61
Slagsmål	31	19	50

Lärdomsfärdigheter

	BAS	FV	CL
Jaga	12	5	17
Läsa och skriva (latinska alfabetet)	10	15	25
Språk (svenska)	12	41	53
Språk (polska)	12	13	25
Språk (tyska)	12	28	40
Taktik	15	20	35
Verksamhet (timmerbruk)	10	10	20
Överlevnad	14	5	19

Fördjupningar

Kavallerichock
Kavallerist
Språkbegåvad

Vapen

Ryttarvärja [OM ±0, IM +4, Skada 1T8 (Blödarskada ≥6), BV 6]
Dolk [OM ±0, IM +1, Skada 1T4 (Blödarskada ≥3), BV 6]
Medeltunga flintlåspistoler (två stycken, duglig kvalitet)
[OM ±0, IM +3, Skada 2T8 (Blödarskada ≥6), Räckvidd 1-5/15-30, Haveri 94-00, Eldhastighet 1/4]

Utrustning

Trekornshatt, Grov överrock, Kläder, Ridstövlar, Axelväska, Bibel, Börs med 5 daler, Pipa, Tobakspung, Bläckhorn, Skrivfjäder, Papper (5 ark), Talgljus (2 st), Flintsten, Kulor och krut (20 laddningar), Kulgjutform, Kultång, Slipsten, Tubkikare, Vattenflaska, Proviant (3 dagar).