

SPELARE

SLÄKTE Människa ÅLDER Gammal
 YRKE Magiker - Elementalist
 SVAGHET Räddhågen. Du går alltid i sista ledet.

Drakar och Demoner

UTSEENDE Lång och senig. Långt vitt skägg och buskiga ögonbryn. Nyfiken blick.

NAMN Ärkmästar Aodhan

SKADEBONUS STY - SKADEBONUS SMI - FÖRFLYTTNING 8

FÖRMÅGOR & BESVÄRJELSER

Anpasslig
Magi
Flamma
Pelare
Vindpust
Värma/kyla
Rökpuff
Tända

GULDMYNT 0

SILVERMYNT 7

KOPPARMYNT 0



RUSTNING

NACKDEL PÅ:
 ◇ SMYGA ◇ UNDIKA
 ◇ HOPPA & KLÄTTRA



HJÄLM

NACKDEL PÅ:
 ◇ UPPTÄCKA FARA
 ◇ AVSTÅNDSATTACKER

FÄRDIGHETER

- | | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| ◇ 14 Bestiologi (INT) | VAPENFÄRDIGHETER |
| ◇ 6 Bluffa (KAR) | ◇ 5 Armborst (SMI) |
| ◇ 6 Fingerfärdighet (SMI) | ◇ 4 Hammare (STY) |
| ◇ 14 Finna dolda ting (INT) | ◇ 5 Kniv (SMI) |
| ◇ 14 Främmande språk (INT) | ◇ 5 Pilbåge (SMI) |
| ◇ 4 Hantverk (STY) | ◇ 4 Slagsmål (STY) |
| ◇ 5 Hoppa & klättra (SMI) | ◇ 5 Slunga (SMI) |
| ◇ 5 Jakt & fiske (SMI) | ◇ 4 Spjut (STY) |
| ◇ 6 Köpslå (KAR) | ◇ 10 Stav (SMI) |
| ◇ 14 Läkekonst (INT) | ◇ 4 Svärd (STY) |
| ◇ 14 Myter & legender (INT) | ◇ 4 Yxa (STY) |
| ◇ 5 Rida (SMI) | SEKUNDÄRA FÄRDIGHETER |
| ◇ 5 Simma (SMI) | ◇ 14 <u>Elementalism</u> (INT) |
| ◇ 7 Sjökunighet (INT) | ◇ _____ |
| ◇ 10 Smyga (SMI) | ◇ _____ |
| ◇ 10 Undvika (SMI) | ◇ _____ |
| ◇ 6 Uppträda (KAR) | ◇ _____ |
| ◇ 14 Upptäcka fara (INT) | ◇ _____ |
| ◇ 14 Vildmarksvana (INT) | ◇ _____ |
| ◇ 12 Övertala (KAR) | ◇ _____ |

BÄRFÖRMÅGA 4

PACKNING

- 1 Formelbok
- 2 Fackla
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____
- 10 _____

MINNESSAK Sliten dagbok full med dina erfarenheter och upptäckter.

SMÅSAKER Elddon

◇ SNABB VILA ◇ KORT VILA

VILJEPOÄNG 18

VAPEN/SKÖLD GREPP RÄCKVIDD SKADA BRYTVÄRDE EGENSKAPER

Trästav 2h 2 T8 9 Krossande, fällande

KROPPSPOÄNG 11

DÖDSSLAG LYCKADE MISSLYCKADE

ÄRKEMÄSTER AODHAN

Sedan unga år har du varit fascinerad av elden. Din trollkunniga moder tog dig till en magikerskola sedan att du råkat bränna ner ladan hemma på gården. I magiskolan lärde du dig magins hemligheter, men längtan efter djupare kunskaper gjorde dig rastlös. De senaste åren har du farit vida omkring, och nu har du slagit sällskap med en skara äventyrare för en upptäcktsresa till Dimmornas dal.

ANPASSLIG

◆ Viljekoäng: 3

När du ska slå mot en färdighet kan du välja att istället slå slaget med en annan, valfri, färdighet. Du måste kunna motivera hur du använder den valda färdigheten. SL har sista ordet, men ska vara tillåtande.

MAGI

◆ Viljekoäng: Varierar

Som magiker kan du använda magi. Läs mer om magi och besvärjelser i kapitel 5 i Regelboken.



SPELARE

SLÄKTE Alv ÅLDER Medelålders
 YRKE Jägare
 SVAGHET Intolerant. Nattfolk som orcher och svartalfer är onda och måste bekämpas.

Drakar och Demoner

UTSEENDE Smidig och självsäker gång.
Klar blick som misstänksamt skärskådar alla de du samtalar med. Ivrig och kvick i tanke och handling.

NAMN Orla Månsilver

STY 13 FYS 15 SMI 17 INT 13 PSY 10 KAR 9

UTMATTAD KRÄSLIG OMTÖCKNAD ARG RÄDD UPPGIVEN

SKADEBONUS STY T4 SKADEBONUS SMI T6 FÖRFLYTTNING 14

FÖRMÅGOR & BESVÄRJELSER

Inre frid
Twillingpil

GULDMYNT _____
 SILVERMYNT 4
 KOPPARMYNT _____

FÄRDIGHETER

◇ 6 Bestiologi (INT)	VAPENFÄRDIGHETER
◇ 5 Bluffa (KAR)	◇ 7 Armborst (SMI)
◇ 7 Fingerfärdighet (SMI)	◇ 6 Hammare (STY)
◇ 6 Finna dolda ting (INT)	◇ 14 Kniv (SMI)
◇ 6 Främmande språk (INT)	◇ 14 Pilbåge (SMI)
◇ 6 Hantverk (STY)	◇ 6 Slagsmål (STY)
◇ 14 Hoppa & klättra (SMI)	◇ 7 Slunga (SMI)
◇ 14 Jakt & fiske (SMI)	◇ 6 Spjut (STY)
◇ 5 Köpslå (KAR)	◇ 7 Stav (SMI)
◇ 6 Läkekonst (INT)	◇ 12 Svärd (STY)
◇ 6 Myter & legender (INT)	◇ 6 Yxa (STY)
◇ 7 Rida (SMI)	SEKUNDÄRA FÄRDIGHETER
◇ 14 Simma (SMI)	◇ _____
◇ 6 Sjökunighet (INT)	◇ _____
◇ 14 Smyga (SMI)	◇ _____
◇ 14 Undvika (SMI)	◇ _____
◇ 5 Uppträda (KAR)	◇ _____
◇ 12 Upptäcka fara (INT)	◇ _____
◇ 12 Vildmarksvana (INT)	◇ _____
◇ 5 Övertala (KAR)	◇ _____

PACKNING 7 BÄRFÖRMÅGA

1 Koger (pilar med järnspets)
 2 Fackla
 3 Rep
 4 _____
 5 _____
 6 _____
 7 _____
 8 _____
 9 _____
 10 _____

MINNESSAK Huggtand från trollet som dräpte din syster.

SMÅSAKER Elddon

SKYDDSVÄRDE 1
 RUSTNING Läder
 NACKDEL PÅ:
 ◇ SMYGA ◇ UNDVIKA
 ◇ HOPPA & KLÄTTRA

SKYDDSVÄRDE
 HJÄLM _____
 NACKDEL PÅ:
 ◇ UPPTÄCKA FARA
 ◇ AVSTÅNDSATTACKER

◇ SNABB VILA ◇ KORT VILA

VILJEPOÄNG 10

VAPEN/SKÖLD GREPP RÄCKVIDD SKADA BRYTVÄRDE EGENSKAPER

Långbåge 2h 100 T12 6 Stickande
Kniv 1h 13 T8 6 Smidig, stickande

KROPPSPOÄNG 15

DÖDSSLAG LYCKADE MISSLYCKADE

ORLA MÅNSILVER

Du växte upp i de tropiska skogarna i södern. Alltid på jakt efter äventyr, men också ödmjuk inför din släkts förväntningar på din disciplin och reflektion. Sedan troll anfallit din hemby och dödat många av dina fränder bestämde du dig att finna en ny framtid. Du söker fortfarande efter ditt öde, men har bestämt dig för att resan i sig är ditt mål. Tillsammans med en grupp andra äventyrare har du rest till Dimmornas dal för att se vad där står att finna.

INRE FRID

◆ Viljepoäng: —

Som alv kan du meditera djupt under en kort vila. Du läker då T6 extra KP och T6 extra VP och du kan återhämta dig från ett extra tillstånd. Nackdelen är att du är helt okontaktbar under meditationen och inte kan väckas.

TVILLINGPIL

◆ Viljepoäng: 3

Om du aktiverar denna förmåga när du avlossar en pilbåge skjuter du två pilar i stället för en. Slå bara en gång för att träffa, med nackdel. Skadan slås separat. De båda pilarna kan riktas mot samma mål eller olika.



SPELARE

SLÄKTE

Anka

ÅLDER

Medelålders

YRKE

Riddare

SVAGHET

Dumdristig. Du går alltid först när fara nalkas.

Drakar och Demoner

UTSEENDE

Bastant, stark och enveten.

Vaggande gång. Snar till vrede

vid provokation, speciellt gällande ditt släkte eller din heder.

Ler sällan.

NAMN
Makander av Halvsundet



SKADEBONUS STY **T4**

SKADEBONUS SMI **-**

FÖRFLYTTNING **8**

FÖRMÅGOR & BESVÄRJELSER

Vresig

Simfötter

Förkämpe

GULDMYNT

SILVERMYNT **10**

KOPPARMYNT



RUSTNING

Plåtrusning

NACKDEL PÅ:

- SMYGA
- UNDIKA
- HOPPA & KLÄTTRA



HJÄLM

NACKDEL PÅ:

- UPPTÄCKA FARA
- AVSTÅNDSATTACKER

VAPEN/SKÖLD GREPP RÄCKVIDD SKADA BRYTVÄRDE EGENSKAPER

Stridsyx	1h	2	2T8	9	Fällande, huggande
Kortsvärd	1h	2	T10	12	Stickande, huggande
Liten sköld	1h	2	T8	15	Krossande

FÄRDIGHETER

- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| 5 Bestiologi (INT) | VAPENFÄRDIGHETER |
| 6 Bluffa (KAR) | 10 Armborst (SMI) |
| 5 Fingerfärdighet (SMI) | 14 Hammare (STY) |
| 5 Finna dolda ting (INT) | 5 Kniv (SMI) |
| 5 Främmande språk (INT) | 5 Pilbåge (SMI) |
| 7 Hantverk (STY) | 14 Slagsmål (STY) |
| 10 Hoppa & klättra (SMI) | 5 Slunga (SMI) |
| 5 Jakt & fiske (SMI) | 14 Spjut (STY) |
| 6 Köpslå (KAR) | 5 Stav (SMI) |
| 5 Läkekonst (INT) | 14 Svärd (STY) |
| 10 Myter & legender (INT) | 14 Yxa (STY) |
| 5 Rida (SMI) | SEKUNDÄRA FÄRDIGHETER |
| 5 Simma (SMI) | |
| 5 Sjökunnsighet (INT) | |
| 5 Smyga (SMI) | |
| 5 Undvika (SMI) | |
| 12 Uppträda (KAR) | |
| 5 Upptäcka fara (INT) | |
| 5 Vildmarksvana (INT) | |
| 12 Övertala (KAR) | |

PACKNING

BÄRFÖRMÅGA

8

- 1 Fackla
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

MINNESSAK

Välsnidad pipa i svart horn (en gåva från din far).

SMÅSAKER

Elddon

SNABB VILA KORT VILA



MAKANDER AV HALVSUNDET

Du är yngste sonen till baronen av Halvsundet, många dagsresor österut. Du vet att titeln kommer att tillfalla din äldre (och eländige) broder, så efter vissa våndor bestämde du dig för att vandra din egen väg. Du håller ditt namn och din heder högt och tar uppdrag som hjälper de svaga och straffar de onda. Nu har du slagit sällskap med en grupp äventyrare, lockad av rykten om skatter i Dimmornas dal.

VRESIG

◆ Viljepoäng: 3

Ankor tenderar att ha ett häftigt humör. Du kan aktivera denna förmåga när du ska slå ett tärningsslag, och du får då en fördel på slaget. Du blir även Arg, om du inte redan är det. Förmågan kan inte användas för slag mot INT eller INT-baserade färdigheter.

SIMFÖTTER

◆ Viljepoäng: —

Som anka får du även en fördel på alla slag mot SIMMA och förflyttar dig alltid med full hastighet i eller under vatten.

FÖRKÄMPE

◆ Viljepoäng: 2

Du tvekar inte att ta smällar för att skydda dina vänner. Om du och en eller flera andra rollpersoner är i närstrid med samma fiende (inom 2 meter) och fienden vill angripa en annan rollperson kan du ställa dig i vägen och tvinga fienden att angripa just dig. Att aktivera förmågan räknas inte som en handling.



SPELARE

SLÄKTE Halvling ALDER Ung
 YRKE Tjuv
 SVAGHET Vagnhals. Du tar alltid stora risker utan tanke på följderna.

Drakar och Demoner

UTSEENDE Oskyldig uppsyn. Ständigt observerande med en finurlig blick. Lätt och ljudlös på foten.
 Du ser möjligheter i alla situationer.

NAMN Krisanna den Djärva



SKADEBONUS STY - SKADEBONUS SMI T6 FÖRFLYTTNING 12

FÖRMÅGOR & BESVÄRJELSER

Svårfångad
Tjuvhugg

GULDMYNT
 SILVERMYNT 2
 KOPPARMYNT



RUSTNING Läder

NACKDEL PÅ:
 ◆ SMYGA ◆ UNDVIKA
 ◆ HOPPA & KLÄTTRA



HJÄLM

NACKDEL PÅ:
 ◆ UPPTÄCKA FARA
 ◆ AVSTÅNDSATTACKER

FÄRDIGHETER

- | | |
|-----------------------------|-----------------------|
| ◆ 6 Bestiologi (INT) | VAPENFÄRDIGHETER |
| ◆ 10 Bluffa (KAR) | ◆ 7 Armborst (SMI) |
| ◆ 14 Fingerfärdighet (SMI) | ◆ 4 Hammare (STY) |
| ◆ 12 Finna dolda ting (INT) | ◆ 14 Kniv (SMI) |
| ◆ 6 Främmande språk (INT) | ◆ 7 Pilbåge (SMI) |
| ◆ 4 Hantverk (STY) | ◆ 4 Slagsmål (STY) |
| ◆ 14 Hoppa & klättra (SMI) | ◆ 7 Slunga (SMI) |
| ◆ 7 Jakt & fiske (SMI) | ◆ 4 Spjut (STY) |
| ◆ 5 Köpslå (KAR) | ◆ 7 Stav (SMI) |
| ◆ 6 Läkekonst (INT) | ◆ 4 Svärd (STY) |
| ◆ 6 Myter & legender (INT) | ◆ 4 Yxa (STY) |
| ◆ 7 Rida (SMI) | SEKUNDÄRA FÄRDIGHETER |
| ◆ 7 Simma (SMI) | ◆ _____ |
| ◆ 6 Sjökunnsighet (INT) | ◆ _____ |
| ◆ 14 Smyga (SMI) | ◆ _____ |
| ◆ 14 Undvika (SMI) | ◆ _____ |
| ◆ 5 Uppträda (KAR) | ◆ _____ |
| ◆ 12 Upptäcka fara (INT) | ◆ _____ |
| ◆ 6 Vildmarksvana (INT) | ◆ _____ |
| ◆ 5 Övertala (KAR) | ◆ _____ |

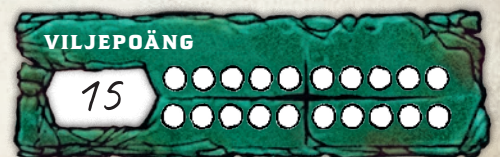
PACKNING

- BÄRFÖRMÅGA 4
- Dyrkar
 - Fackla
 - Rep
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -

MINNESSAK
En skattkarta som du "hittat".

SMÅSAKER
Elddon

◆ SNABB VILA ◆ KORT VILA



VAPEN/SKÖLD GREPP RÄCKVIDD SKADA BRYTVÄRDE EGENSKAPER

<u>Dolk</u>	<u>1h</u>	<u>8</u>	<u>T8</u>	<u>9</u>	<u>Smidig, stickande, huggande</u>
<u>Kniv</u>	<u>1h</u>	<u>8</u>	<u>T8</u>	<u>6</u>	<u>Smidig, stickande</u>
<u>Kniv</u>	<u>1h</u>	<u>8</u>	<u>T8</u>	<u>6</u>	<u>Smidig, stickande</u>



KRISANNA DEN DJÄRVA

Du växte upp i en stad i väster. Du hittade på ständiga upptåg och utmanade dina kamrater att ta allt större risker i gränderna. Du blev en flink ficktjuv och begick senare inbrott i ståtliga residens. Du blev fångad och kastad i fängelsehåla, men rymde kort därpå. Nu håller du dig borta från staden och söker nya utmaningar och upplevelser tillsammans med en skara äventyrare. Ni är nu på väg mot Dimmornas dal, där det sägs finnas gott om bägge delarna.

SVÄRFÅNGAD

◆ Viljekoäng: 3

Du kan aktivera denna förmåga när du ska ducka för en attack och får då en fördel på slaget mot UNDVKA.

TJUVHUGG

◆ Viljekoäng: 3

Du kan aktivera denna förmåga när du i närstrid angriper en fiende som befinner sig inom 2 meter från en annan rollperson. Angreppet räknas då som en smygattack, vilket innebär att angreppet inte kan duckas eller pareras, du får en fördel på slaget och antalet tärningar för skadan ökar med ett (exempelvis 2T8 i stället för T8). Förmågan kan enbart användas med ett *smidigt* vapen (sid 74 i Regelboken). Att aktivera förmågan räknas inte som en handling.



SPELARE

SLÄKTE Vargfolk ALDER Ung
YRKE Krigare
SVAGHET Matglad. Du tar varje chans att äta något gott.

Drakar och Demoner

UTSEENDE Ärrad, kraftiga muskler. Hotfull blick mot fiender och en lojal blick mot vänner. Du håller noggrant efter dina kläder. Bär ofta väldoftande parfym.

NAMN Bastonn Blodkäft

STY 18 FYS 17 SMI 14 INT 11 PSY 13 KAR 7

UTMATTAD KRÄSSLIG OMTÖCKNAD ARG RÄDD UPPGIVEN

SKADEBONUS STY T6 SKADEBONUS SMI T4 FÖRFLYTTNING 14

FÖRMÅGOR & BESVÄRJELSER

Jaktsinne
Stridsvana

GULDMYNT _____
SILVERMYNT 2
KOPPARMYNT _____

FÄRDIGHETER

◇ 5 Bestiologi (INT)	◇ 6 Armborst (SMI)
◇ 4 Bluffa (KAR)	◇ 14 Hammare (STY)
◇ 6 Fingerfärdighet (SMI)	◇ 6 Kniv (SMI)
◇ 5 Finna dolda ting (INT)	◇ 6 Pilbåge (SMI)
◇ 5 Främmande språk (INT)	◇ 14 Slagsmål (STY)
◇ 7 Hantverk (STY)	◇ 6 Slunga (SMI)
◇ 12 Hoppa & klättra (SMI)	◇ 14 Spjut (STY)
◇ 6 Jakt & fiske (SMI)	◇ 6 Stav (SMI)
◇ 4 Köpslå (KAR)	◇ 14 Svärd (STY)
◇ 5 Läkekonst (INT)	◇ 14 Yxa (STY)
◇ 5 Myter & legender (INT)	
◇ 6 Rida (SMI)	
◇ 6 Simma (SMI)	
◇ 5 Sjökunighet (INT)	
◇ 12 Smyga (SMI)	
◇ 12 Undvika (SMI)	
◇ 4 Uppträda (KAR)	
◇ 5 Upptäcka fara (INT)	
◇ 5 Vildmarksvana (INT)	
◇ 4 Övertala (KAR)	

VAPENFÄRDIGHETER

SEKUNDÄRA FÄRDIGHETER

BÄRFÖRMÅGA 9

PACKNING

1 Fackla
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____
10 _____

MINNESSAK Blå flaska parfym

SMÅSAKER Elddon

SKYDDSVÄRDE 2 RUSTNING Nitläder
NACKDEL PÅ:
◇ SMYGA ◇ UNDVIKA
◇ HOPPA & KLÄTTRA

SKYDDSVÄRDE _____ HJÄLM _____
NACKDEL PÅ:
◇ UPPTÄCKA FARA
◇ AVSTÅNDSATTACKER

◇ SNABB VILA ◇ KORT VILA

VILJEPOÄNG 13

VAPEN/SKÖLD GREPP RÄCKVIDD SKADA BRYTVÄRDE EGENSKAPER

<u>Långspjut</u>	<u>2h</u>	<u>4</u>	<u>2T8</u>	<u>9</u>	<u>Lång, stickande</u>
<u>Kortspjut</u>	<u>1h</u>	<u>36</u>	<u>T10</u>	<u>9</u>	<u>Stickande</u>

KROPPSPOÄNG 17

DÖDSSLAG _____ LYCKADE _____ MISSLYCKADE _____

BASTONN BLODKÄFT

Från ödemarkerna långt i norr har du färdats, på jakt efter arbete, glädje och livets goda. Du tröttnade på de ständiga stamfejder ditt folk ägnade sig åt. Du drömde om något större, så du drog söderut. Du har arbetat som legosoldat, gladiator, karavanvakt och gardist innan du nu slog dig i slang med ett äventyrarsällskap. Ni är på väg mot Dimmornas dal, dit rykten om demoner, monster och mäktiga fiender lockade dig att följa med.

JAKTSINNE

◆ Viljepoäng: 3

Du kan utse en varelse inom synhåll, eller vars luktspår du följer, till ditt villebråd. Detta räknas som en handling i strid. Du kan följa luktspåret upp till ett dygn, och du kan spendera ytterligare 1 VP (ej handling) för att få en fördel på en attack mot villebrådet.

STRIDSVANA

◆ Viljepoäng: 1

Om du aktiverar denna förmåga i början av en runda i strid får du behålla ditt initiativkort från rundan före i stället för att dra ett nytt. Att aktivera förmågan räknas inte som en handling. Läs mer om strid och initiativ i kapitel 4 i Regelboken.

