

SPELARE

SLÄKTE Människa ÅLDER Ung
 YRKE Krigare
 SVAGHET Dumdristig. Du går alltid först när fara nalkas.

Drakar och Demoner

UTSEENDE Ärrad och kompakt. Har en drak-tatuering på armen. Vänlig, extremt lojal och överdrivet ädel.
Har svårt för auktoriteter och att fokusera på tråkiga saker.

NAMN Tamea

SKADEBONUS STY T4 SKADEBONUS SMI - FÖRFLYTTNING 10

FÖRMÅGOR & BESVÄRJELSER

Anpasslig
Förkämpe

GULDMYNT
 SILVERMYNT 4
 KOPPARMYNT

RUSTNING Ringbrynja
 SKYDDSVÄRDE 4
 NACKDEL PÅ:
 SMYGA UNDVIKA
 HOPPA & KLÄTTRA

HJÄLM
 SKYDDSVÄRDE
 NACKDEL PÅ:
 UPPTÄCKA FARA
 AVSTÅNDSATTACKER

FÄRDIGHETER

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

BÄRFÖRMÅGA 8
 PACKNING

- Fackla
- 4 matransoner
-
-
-
-
-
-
-
-

MINNESSAK
Din mammas vigselring.

SMÅSAKER
Elddon

◆ SNABB VILA ◆ KORT VILA

VILJEPOÄNG 14

VAPEN/SKÖLD GREPP RÄCKVIDD SKADA BRYTVÄRDE EGENSKAPER

Bredsvärd 1h 2 2T6 15 Stickande, huggande
Liten sköld 1h 2 T8 15 Krossande

KROPPSPOÄNG 14

DÖDSSLAG LYCKADE MISSLYCKADE
 ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

TAMEA

Du är en riddardotter som har fostrats hårt i strid ända sedan barnsben, något inte minst ditt ärriga ansikte utvisar. Din mor försvann när du var liten och du söker svar på vad som egentligen hände. Du tror benhårt mod och ädelhet men kommer antagligen att driva bort i andra tankar i samma ögonblick som du upplever något som tråkigt. Det kan därför ibland vara svårt att veta vilka val som är de rätta eftersom du sannolikt inte lyssnade när valen beskrevs.



ANPASSLIG

◆ Viljeöäng: 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.

FÖRKÄMPE

◆ Viljeöäng: 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 för-mågan räknas inte som en handling.

SPELARE

SLÄKTE Alv ALDER Ung
YRKE Jägare
SVAGHET Räddhåsen. Du går alltid i sista ledet.

Drakar och Demoner

UTSEENDE Graciös, långt hår i en fläta. Dåligt självförtroende. Tveksam moral. Gnabbas gärna med Tamea.

NAMN Verven



FÖRMÅGOR & BESVÄRJELSER

Tvillingpil
Läka

GULDMYNT _____

SILVERMYNT 2

KOPPARMYNT _____

FÄRDIGHETER

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

PACKNING

- BÄRFÖRMÅGA 5
- Koger (pilar med järnspets)
 - Sovfäll
 - Fackla
 - 4 matransoner
 - Rep
 - Snara
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
- MINNESSAK
Ett guldmynt med hål i som du fått av din mamma.

SMÅSAKER
Elddon

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

HJÄLM
SKYDDSVÄRDE _____
NACKDEL PÅ:
◆ UPPTÄCKA FARA
◆ AVSTÅNDSATTACKER

◆ SNABB VILA ◆ KORT VILA



VAPEN/SKÖLD GREPP RÄCKVIDD SKADA BRYTVÄRDE EGENSKAPER

<u>Kortbåge</u>	<u>2h</u>	<u>30</u>	<u>T10</u>	<u>3</u>	<u>Stickande</u>
<u>Dolk</u>	<u>1h</u>	<u>15</u>	<u>T8</u>	<u>9</u>	<u>Smidig, stickande, huggande</u>



VERVEN

Du är en alv som har fördrivits från din klan eftersom det finns vissa tveksamheter om ditt ursprung, något som din magi anses visa prov på. Det har lett till att du ogärna utövar magi. Du har dock utvecklat en oerhörd skicklighet med pilbågen efter att ha vuxit upp ensam i skogen. Din ensliga uppväxt har också lett till en tveksam moral – men vad gör man inte för att överleva?



TVILLINGPIL

◆ **Viljeöäng:** 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.

LÄKA

- ◆ **Nivå:** 1
- ◆ **Krav:** Animism
- ◆ **Rekvisit:** Ord
- ◆ **Tidsåtgång:** Handling
- ◆ **Räckvidd:** Beröring
- ◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen läker 2T6 KP på dig själv eller en annan levande varelse. För varje effektgrad över den första läker besvärjelsen ytterligare T6 KP.

SPELARE

SLÄKTE Anka ÅLDER Medelålders
 YRKE Tjuv
 SVAGHET Pessimist. Du ser världen i svart och tror aldrig att något ska gå bra.

Drakar och Demoner

UTSEENDE Svarta fjädrar, ler sällan. Följer din kodex: döda snabbt och smärtfritt.
Försöker skada Dirivan om du kan.

NAMN Gizma



FÖRMÅGOR & BESVÄRJELSER

Vresig
Simfötter
Lönnmördare



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

SKYDDSVÄRDE 1 HJÄLM
 NACKDEL PÅ:
 ◆ UPPTÄCKA FARA
 ◆ AVSTÅNDSATTACKER

FÄRDIGHETER

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

PACKNING

BÄRFÖRMÅGA 7

- Änterhake
- Fackla
- Rep
- 3 matransoner
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

MINNESSAK Fickplunta (med sprit) som tillhört din bror.

SMÅSAKER Elddon

◆ SNABB VILA ◆ KORT VILA



VAPEN/SKÖLD GREPP RÄCKVIDD SKADA BRYTVÄRDE EGENSKAPER

<u>Dolk</u>	<u>1h</u>	<u>15</u>	<u>T8</u>	<u>9</u>	<u>Smidig, stickande, huggande</u>
<u>Dolk</u>	<u>1h</u>	<u>15</u>	<u>T8</u>	<u>9</u>	<u>Smidig, stickande, huggande</u>



GIZMA

Du härstammar från en lång linje av lönnmördare. Det fanns en tid när du trodde att du inte skulle gå i familjens fotspår och istället bli någon form av världsförbättrare. Din bror Splatts fick dig dock att komma på bättre tankar och överge allt idealiskt dravel. Nu är du en av de skickligaste lönnmördarna i branschen. Du ogillar dock utdraget lidande – snabbt och smärtfritt är din devis.

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.

LÖNNMÖRDARE

◆ Viljepoäng: 3

När du utför en smygattack gör din attack T8 extra i skada. Denna hjälteförmåga kan kombineras med hjälteförmågan Tjuvhugg. Du aktiverar denna förmåga efter slaget för att träffa, men innan du slår för skadan.

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.



SPELARE

SLÄKTE Människa ÅLDER Ung
 YRKE Riddare
 SVAGHET Intolerant. Nattpolk som orcher och svartalfer är onda och måste bekämpas.

Drakar och Demoner

UTSEENDE Hårda ögon, sned näsa. Edsvuren till en orden med tveksam moral. Svag för Tamea men läxar gärna upp henne. Tatuering.

NAMN Dirivan

STY 17 FYS 14 SMI 16 INT 13 PSY 11 KAR 15

UTMATTAD KRÄSLIG OMTÖCKNAD ARG RÄDD UPPGIVEN

SKADEBONUS STY T6 SKADEBONUS SMI T4 FÖRFLYTTNING 14

FÖRMÅGOR & BESVÄRJELSER

Anpasslig
Flamma

FÄRDIGHETER

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

BÄRFÖRMÅGA
PACKNING 7

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

MINNESSAK
Ett brev från din mamma.

SMÅSAKER
Elddon

GULDMYNT _____
SILVERMYNT 8
KOPPARMYNT _____

RUSTNING
Pläterustning
 NACKDEL PÅ:
 ◆ SMYGA ◆ UNDIKA
 ◆ HOPPA & KLÄTTRA

HJÄLM
Tunnhjälm
 NACKDEL PÅ:
 ◆ UPPTÄCKA FARA
 ◆ AVSTÅNDSATTACKER

◆ SNABB VILA ◆ KORT VILA

VILJEPOÄNG
11 ○○○○○○○○○○○○

VAPEN/SKÖLD **GREPP** **RÄCKVIDD** **SKADA** **BRYTVÄRDE** **EGENSKAPER**

Bredsvärd 1h 2 2T6 15 Stickande, huggande
Liten sköld 1h 2 T8 15 Krossande

KROPPSPOÄNG
14 ○○○○○○○○○○

DÖDSSLAG LYCKADE MISSLYCKADE
 ○○○ ○○○○ ○○○○



DIRIVAN

Du är riddarson och har fostrats hårt både i strid och lydnad sedan barnsben. Din mor försvann när du var liten till följd av sina dumdristiga val. Efter det har du jobbat hårt för att din syster, Tamea, inte ska gå samma väg. Din stora dröm är att bli paladin och nyligen tog du första steget till att infria drömmen när du påbörjade inträdesproven till en orden. Din tilltänkta orden fattar grejen med lydnad och disciplin.

ANPASSLIG

◆ **Viljeprägnad:** 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.

FLAMMA

◆ **Nivå:** 1

◆ **Krav:** Elementalism

◆ **Rekvisit:** Ord, gest

◆ **Tidsåtgång:** Handling

◆ **Räckvidd:** 20 meter

◆ **Varaktighet:** Omedelbar

Besvärjelsen skickar en flamma från din hand eller fokus till målet. Flamman kan duckas eller pareras som en avståndsattack. Om anfallet träffar gör flamman 2T6 i skada, och sätter eld på lättantändliga föremål. Varje effektgrad utöver den första ökar skadan med T6, eller skapar en till flamma som träffar ett annat mål inom räckvidden.