

## ÄGODELAR

Du får välja tre ägodelar vid start. Ringa in dina val i listan nedan. Saker du finner under spelets gång kan du skriva här intill. Du kan inte bära mer än fem ägodelar.

*Dolk, flintlåspistol, läderrustning, fackla, stormlykta, elddon, rep, plunta, proviant.*

**Andra ägodelar:**

## VAPEN, SKÖLD OCH RUSTNING

Här antecknar du dina redskap i strid. De fungerar som Resurser i konflikter och ger dig extra tärningar att slå. Vapen har en valör för anfall och en för försvar, sköldar har enbart valör för försvar, medan hjälmar och rustningar har en valör för försvar samt en valör för begränsning (maxvalör för vissa Färdigheter när du bär föremålet).

Namn	Anfall	Försvar	Begräns.
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

## SKADA

T6

T8

T10

T12

Besegrad

## TVIVEL

T6

T8

T10

T12

Besegrad

## BARGESTEN

*Människor brukar missta dig för en vanlig hund. En simpel byracka.*

*Det gör dig inget. Det gör ditt jobb lättare. Du är en bargest, en av Morwhayles sanna skyddsandar. På dina axlar vilar det tyngsta ansvaret av alla – att skydda staden mot all ondska, så som ni bargesterna har gjort i århundraden. Och du föredrar att verka utan att synas.*



**SPELET** OM  
**MORWHAYLE**

## NAMN

Välj ditt namn ur listan. Ringa in ditt val:

**Pojknamn:** Dobrogost, Emeryk, Teofil, Ulryk, Witold

**Flicknamn:** Adelajda, Aniela, Blanka, Dita, Kaja

## UTSEENDE

Ringa in ett eller flera alternativ på varje rad:

**Blick:** Vaksam, Nervös, Flackande, Intensiv, Nyfiken

**Päls:** Korthårig, Strävårig, Långhårig, Ullhårig

**Kropp:** Smidig, Liten, Senig, Kompakt, Ståtlig

## BAKGRUND

Välj en av dessa, och ringa in ditt val:

❖ Du är en Vakthund, och det har du alltid varit. Och din far och mor före dig, och deras föräldrar före dem. Att skydda Morwhayle mot ondska är ditt heliga kall.

❖ I årtal levde du ett stillsamt liv som sällskapshund hos en människofamilj. En dag mötte du Morwhayles vakt-hundar, och insåg vem du egentligen är.

❖ Du är uppvuxen som tjänare hos en mäktig magiker. Han behandlade dig som ett talande husdjur, och din ilska mot honom växte. En natt flydde du ut i Morwhayle.

## FÄRDIGHETER

Här ser du dina Färdigheter, och dina tärningsvalörer för dem. När du vill utföra en svår och dramatisk handling rullar du din tärning för Färdigheten. Då kan få slå extra tärningar för dina Resurser, men bara den högsta tärningen räknas. Jämför ditt slag med Häxmästarens slag – om du slår högst vinner du och lyckas med din handling! Om du slår en eller flera ettor drabbas du av en Komplikation. Läs mer i Regelboken.

Färdighet	Valör	Ny valör	Färdighet	Valör	Ny valör
Känna till Hemlighet	T8	_____	Tala med Silvertunga	T4	_____
Upptäcka det Dolda	T10	_____	Hota med Stryk	T4	_____
Smyga som en Skugga	T6	_____	Kämpa Öga mot Öga	T6	_____
Vandra i Vildmarken	T4	_____	Skjuta mitt i Prick	T6	_____
Springa för Livet	T6	_____	Rädda en Vän i Nöd	T8	_____
Balansera vid Avgrunden	T6	_____	Köpa något Dyrbart	T6	_____

Du får redan före spelstart höja två valfria Färdigheter en tärningsvalör vardera (till exempel från T6 till T8). Stryk det som står och skriv din nya tärning intill. Du får inte höja Upptäcka. Du får inte höja en Färdighet två steg.

## EGENSKAPER

Välj tre av följande Egenskaper. Ringa in orden:

*Vaksam, Nervös, Misstänksam, Lojal, Plikttrogen, Modig, Fåordig, Snabb, Vildsint, Svärfångad.*

Om du har en relevant Egenskap kan du använda den som en Resurs och få en extra tärning att slå. Du kan använda din Egenskap positivt – då får du en extra T8 att slå – eller negativt, vilket ger dig en T4 och ökar risken för en Komplikation.

När du använder din Egenskap negativt får gruppen en Hjaltepoäng.

## SPECIALFÖRMÅGA – TROGEN VÄN

Som bäst är det din plikt att tjäna Morwhayle och hjälpa dess invånare mot alla faror. Även inom en grupp Vakthundar är det oftast du som håller ett vakande öga på gruppen och ser till att ingen av de andra Hjältarna råkar illa ut.

- ❖ När du hjälper en annan Hjalte med ett tärningsslag (s. 28 i Regelboken) ger din hjälp alltid en T10 till din vän, oavsett vilka valörer ni har i den aktuella Färdigheten.
- ❖ När en annan Hjalte träffas av en attack och du är i närheten kan du slå för att Rädda honom eller henne. Svårigheten är lika med Skadan som din vän är på väg att ta. Om du klarar slaget lyckas du rädda vännen undan attacken. Du kan bara slå ett sådant slag per runda.

## ERFARENHET

Du vinner Erfarenhetspoäng (ERF) genom att passera Milstolpar. En Milstolpe är en viktig handling för dig själv, för gruppen eller för äventyret. Du kan bara passera en och samma Milstolpe en gång per Kapitel i spelet. 10 ERF ger dig en ökning: du kan antingen höja en Färdighet en valör eller lära dig en Talang (nedan).

ERF:  Ökningar:

## PERSONLIGA MILSTOLPAR

- ❖ Att hjälpa (s. 28 i Regelboken) en annan Hjalte, som sedan lyckas med sitt slag (1 ERF).
- ❖ Att hjälpa en annan Hjalte, som trots din hjälp misslyckas med slaget (3 ERF).
- ❖ Att överge din uppgift som skyddsande för gott. Du förblir en bäst förstås. (10 ERF plus 1 Hjaltepoäng till gruppen.)

## ROLL I GRUPPEN

Alla Hjältar har en särskild roll i gruppen. Valet ger dig en särskild Milstolpe som kan styra hur du agerar i gruppen. Prata med de andra spelarna och undvik att välja samma roll. Ringa in ditt val:

- ❖ **Ledare:** Du vinner 1 ERF när du ger en annan Hjalte order och han lyder dig.
- ❖ **Skämtare:** Du vinner 1 ERF när du drar en vits eller skämtar när stor fara hotar.
- ❖ **Beskyddare:** Du vinner 1 ERF när du tar en risk för att skydda en annan Hjalte.
- ❖ **Expert:** Du vinner 1 ERF när du överbevisar en annan Hjalte om att han har fel.
- ❖ **Följare:** Du vinner 1 ERF när du gör något farligt på order av en annan Hjalte.
- ❖ **Fritänkare:** Du vinner 1 ERF när du gör tvärtemot vad alla andra Hjältar tycker.

## TALANGER

Du kan lära dig någon av dessa Talanger när du får en ökning (ovan).

- ❖ **Alltid på din vakt:** När en fiende anfaller dig eller dina vänner får du agera först i rundan. Bara du får utföra en handling – dina vänner måste vänta som vanligt.
- ❖ **Spärsinne:** Du har ett fenomenalt luktsinne. När du följer ett spår efter någon räknas din valör i Upptäcka alltid som ett steg högre (upp till maximala T12).
- ❖ **Oansenlig:** Du kan ta formen av en oansenlig byracka, som lätt kan gömma sig i skrymslen och vrår. Din valör i Smyga räknas som ett steg högre (upp till maximala T12).