TALANGER

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

- **Djup insikt:** Du vet allt om de mörka intriger som har vävts i Morwhayles gränder. I början av varje äventyr får du slå en gång för Känna till mot svårighet T8. Lyckas du måste Häxmästaren avslöja någon detalj från Den hemska sanningen om äventyret …
- **Magisk kammare:** Du har ett eget studierum där du bedriver dina magiska studier och har samlat mängder av gamla skrifter. Kammaren är permanent skyddad av antimagi (T10) och din skriftsamling fungerar dessutom som en Resurs (T8) för Känna till.
- **Beryktad:** Ryktet om dina krafter har spritt sig över Morwhayle och Peretenau. Du kan slå för Besvärja i stället för Hota när du Hotar en biroll.

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.

Trollspö (ger en extra magipoäng varje spelkväll), magisk dryck (tre doser, varje dos ger en magipoäng), dolk, fackla, stormlykta, elddon, rep, fickplunta, 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

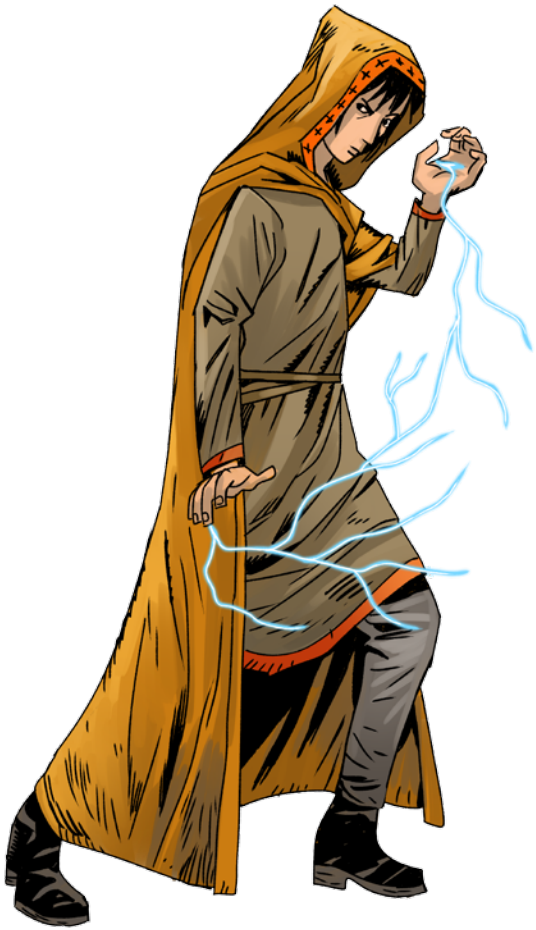
TVIVEL

T6 T8 T10 T12

Besegrad

BESVÄRJAREN

Världen lyder under naturlagar. När man tappar ett äpple så faller det till marken. Den som är död reser sig inte igen. Åh, om det vore så enkelt. Du vet bättre. I många långa nätter har du hukat över tjocka luntor i vaxljusens sken. Lärt dig hantera krafter som trotsar naturens lagar. Magi. Varför? Makt, förstås. Makten att göra vad du vill. Låt folk titta snett på dig. Låt dem kalla dig Häxmästarens avkomma. Du bryr dig inte. Vem av dem kan få vatten att frysa och eld att flamma med bara viljan?



SPELET OM MORWHAYLE

NAMN

Välj ditt namn ur listan. Ringa in ditt val:

Pojknamn: Alkuin, Catech, Darko, Ethr, Malikk

Flicknamn: Kasia, Magda, Morela, Vonda, Zytka

UTSEENDE

Ringa in ett eller flera alternativ på varje rad:

Blick: Gåtfull, Frånvarande, Mystisk, Genomträngande, Iskall

Hår: Korpsvart, Platinablont, Kopparfärgat, Stripigt, Dold under hatt

Kropp: Spenslig, Vek, Mager, Fetlagd, Krum

BAKGRUND

Välj en av dessa, och ringa in ditt val:

- Du var en duktig elev på magikerakademien. En dag listade du ut att en av dina magilärare tillhörde Rådet. När du slog larm såg han till att du blev relegerad.
- Du förlorade dina föräldrar som liten. En magiker såg din fallenhet för magi och tog hand om dig. Nu, som tonåring, har du flytt från magikern efter ett stort bråk.
- Din far och mor var mäktiga magiker i Häxmästarens tjänst. När Wurzel Stern föll drevs de bort och du hamnade på barnhem.

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	T10	_____	Tala med Silvertunga	T8	_____
Upptäcka det Dolda	T8	_____	Hota med Stryk	T6	_____
Smyga som en Skugga	T6	_____	Kämpa Öga mot Öga	T4	_____
Vandra i Vildmarken	T4	_____	Skjuta mitt i Prick	T6	_____
Springa för Livet	T6	_____	Rädda en Vän i Nöd	T6	_____
Balansera vid Avgrunden	T4	_____	Köpa något Dyrbart	T6	_____
			Besvärja Magiska Krafter	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 Känna till och inte Besvärja. Du får inte höja en Färdighet två steg.

Egenskaper

Välj tre av följande Egenskaper. Ringa in orden:

Skarpsynt, Beläst, Viljestark, Hånfull, Mystisk, Överlägsen, Lekfull, Intelligent, Hotfull.

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 Hjältepoäng.

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:

Specialförmåga – Magi

Välj vilken magiskola du följer. Ringa in ditt val.

- **Drakmagi:** Liksom de uråldriga drakarna lyder eld och hetta din vilja.
- **Dansmagi:** Med virvlande manisk dans kan du frammana magiska effekter.
- **Frostmagi:** Kylan är din tjänare. Du kan förfrysa fiender eller täcka en sjö med is.
- **Nekromanti:** Du kan väcka döda till liv och besudla omgivningen med förruttnelse.

Som magiker kastar du besvärjelser, med Färdigheten Besvärja. Välj vilken effekt du vill uppnå, och sedan väljer Häxmästaren en tärning för svårigheten. Några exempel:

- **Magisk attack:** Du angriper en fiende med magisk kraft som ger Tvivel eller Skada. Svårighet = Skadan/Tvivlet.
- **Skapa hinder:** Du fångar eller hindrar en fiende. Hindret har valör T10 och håller Kapitlet ut. Svårighet T6.
- **Förvandla:** Du kan förvandla en annan människa till ett djur under resten av Kapitlet. Svårighet T10.
- **Antimagi:** Du skyddar en plats eller en person mot magi under ett Kapitel. Svårighet = skyddets valör.
- **Förvrida sinnen:** Du får offret att se eller höra något som inte finns. Svårighet: från T6 till T12, beroende på storlek.
- **Läka Skada:** Din egen eller andras. Svårighet = med Skadan. Om du lyckas försvinner skadan. Du kan inte läka Tvivel.
- **Magiskt varsel:** Du kan hitta ett förlorat föremål eller person, eller skapa ett magiskt larm. Svårighet T8.
- **Sväva:** Du lättar från marken och svävar fritt i luften under resten av Kapitlet. Svårighet: T8.
- **Försegla:** Stäng en dörr eller ett lock med magisk kraft. Välj själv svårighet – om du lyckas måste denna svårighet övervinnas med Kämpa eller Besvärja för att öppna.
- **Kontrollera materia:** Du kan få vatten att frysa, eld att flamma upp ur intet eller döda varelser att röra på sig, beroende på din typ av magi. Svårighet: T6 eller högre.
- **Frammana tjänare:** Du kan frammana en odöd slav, en elementar av eld, en frostvarelse eller liknande. Svårighet = tjänarens Färdighet.

Personliga Milstolpar

- Att drabbas av en Komplikation av din egen magi (1 ERF).
- Att göra en fiende Besegrad med din magi (3 ERF).
- Att svära heligt att aldrig använda magi igen (10 ERF plus 1 Hjältepoäng 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 Hjälte 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 Hjälte.
- **Expert:** Du vinner 1 ERF när du överbevisar en annan Hjälte om att han har fel.
- **Följare:** Du vinner 1 ERF när du gör något farligt på order av en annan Hjälte.
- **Fritänkare:** Du vinner 1 ERF när du gör tvärtemot vad alla andra Hjältar tycker.