

## TALANGER

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

- ❖ **Giftkokare:** Du kan koka dödliga dekokter. En dos gift räknas som ett av dina tre elixir, men du behöver inte vinna Tala för att giftet ska ta effekt – den som får i sig giftet måste direkt slå för Kämpa mot svårighet T8. Misslyckas han blir han direkt Besegrad av Skada. Lyckas han tar han T8 i Skada. Inga vapen eller rustningar kan användas till Kämpa-slaget.
- ❖ **Oväntad attack:** Du kanske ser ofarlig ut, men när fienden minst anar det slår du till. När du inleder en närstrid oväntat med en dolk eller annat litet vapen får du slå för Tala i stället för Kämpa för din första attack. Du får Resurstärningar från vapen och annat som vanligt.
- ❖ **Mäktig vän:** Du har en högt uppsatt kontakt som uppskattar dina elixir, och som kan hjälpa dig ur en knipa. En gång per äventyr kan du kalla på din kontakt. Hur mycket hjälp eller information din vän ger är upp till Häxmästaren – det ska vara användbart, men inte så mycket att han löser hela äventyret åt er.

## ÄGODELAR

Utöver apotekarväskan får du tre ägodelar. Ringa in dina val i listan nedan. Saker du kommer över under spelets gång kan du skriva här intill. Du orkar inte bära mer än fem ägodelar (inklusive apotekarväskan).

*Apotekarväska, mantelhuva, dolk, falska dokument, fackla, stormlykta, elddon, rep, fickplunta, proviant.*

**Andra ägodelar:**

## VAPEN, SKÖLD OCH RUSTNING

Här antecknar du dina resor 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

## CHARLATANEN

*Låt dem skratta åt dig. Låt dem svinga sina svärd och kasta sina eldbollar, låt dem tro att du är en vek och harmlös pajas. Du vet var sann makt är: makten över ordet. Förmågan att förvrida andras sinnen med talekonst och charm. Du har lärt dig leva på din gåva, genom att sälja flaskor med magiska elixir på gator och torg. Om dekokterna verkligen fungerar? Självklart. Allt fungerar om man bara tror på det. Och du kan konsten att övertyga.*

## NAMN

Välj ditt namn ur listan. Ringa in ditt val:

**Pojknamn:** Briamiv, Kurusch, Tyador, Valdir, Yaszek

**Flicknamn:** Ania, Elka, Jasia, Tola, Sariska

## UTSEENDE

Ringa in ett eller flera alternativ på varje rad:

**Blick:** Livlig, Intensiv, Utforskande, Ärlig, Inbjudande

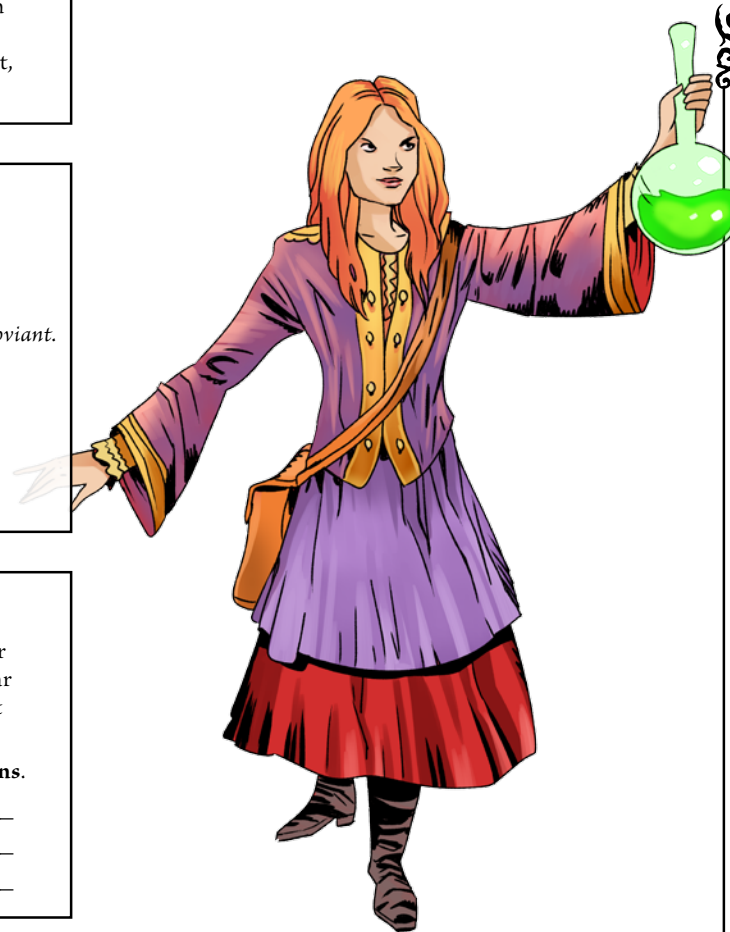
**Hår:** Gyllenblont, Nötbrunt, Lockigt, Axellångt, Välkammad

**Kropp:** Spenslig, Vacker, Fetlagd, Våldof-tande, Gänglig

## BAKGRUND

Välj en av dessa, och ringa in ditt val:

- ❖ Du är föräldralös och växte upp som hjälpreda åt en mäktig magiker. Han vägrade lära dig magi, men du insåg att det räcker att få folk att tro att du har magiska krafter ...
- ❖ Dina föräldrar var kringresande trollkonstnärer och bluffmakare. En dag lurade de pengar av en verklig magiker som tillhörde Rådet – som dödade dem som hämnd.
- ❖ Du var ett gatubarn, som levde som en rätta i Morwhayles gränder. Tidigt lärde du dig att det bästa sättet att få mat för dagen var att använda tungans vighet ...



SPELET OM  
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    | T6    | _____    | Tala med Silvertunga | T10   | _____    |
| Upptäcka det Dolda      | T6    | _____    | Hota med Stryk       | T4    | _____    |
| 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   | T8    | _____    |
| Balansera vid Avgrunden | T6    | _____    | Köpa något Dyrbart   | T8    | _____    |

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 Tala. Du får inte höja en Färdighet två steg.

## EGENSKAPER

Välj tre av följande Egenskaper. Ringa in orden:

*Charmig, Talför, Munvig, Empatisk, Slagfärdig, Kvick, Listig, Vaksam, Sjuklig, Vek.*

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.

## 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 – ELIXIR

Du bär ständigt med dig en apotekarväska i slitet svart läder. Den innehåller små glasflaskor och bägare med vätskor och pulver i regnbågens alla färger. Du kan på ett ögonblick (en handling) blanda till ett elixir som har en viss effekt på den som dricker. Se nedan för exempel. Att dricka ett elixir är också en handling.

I början av varje äventyr har du nog med ingredienser för tre doser elixir – behöver du göra fler måste du Köpa ingredienser (normalt pris T8 per dos).

För att elixiret ska ha effekt måste du vinna ett slag med Tala mot den som dricker – även om det är en vän. Vinner målet har elixiret ingen effekt.

Dina elixir har tyvärr aldrig någon effekt på dig själv – bara på andra. Att dricka mer än en dos av ett elixir under samma scen har ingen effekt.

- ❖ **Helande elixir:** Sänker omedelbart målets Skada en nivå.
- ❖ **Stärkande brygd:** Målet känner sig plötsligt energisk. Han får en extra Resurstärning (T8) till nästa slag för Springa.
- ❖ **Vederkvickande dekokt:** Sänker direkt målets Tvivel en nivå.
- ❖ **Kärleksdryck:** Målet blir våldsamt förälskad i en person som du väljer.
- ❖ **Sinnesskärpande elixir:** Målets upplever att alla hans sinnen skärpts till en övernaturlig nivå. Han får en extra Resurstärning (T8) till nästa slag för Upptäcka.
- ❖ **Hallucinogen:** Målet drabbas av en vision och får plötslig insikt om något. Han får en extra Resurstärning (T8) till nästa slag för Känna till.

## PERSONLIGA MILSTOLPAR

- ❖ Någon dricker ditt elixir och får effekt av det (1 ERF).
- ❖ Att göra en fiende Besegrad genom att Tala (3 ERF).
- ❖ Att svära dyrt och heligt att aldrig ljuga igen (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.
- ❖ **Expert:** Du vinner 1 ERF när du överbevisar en annan Hjalte om att han har fel.
- ❖ **Skämtare:** Du vinner 1 ERF när du drar en vits eller skämtar när stor fara hotar.
- ❖ **Följare:** Du vinner 1 ERF när du gör något farligt på order av en annan Hjalte.
- ❖ **Beskyddare:** Du vinner 1 ERF när du tar en risk för att skydda en annan Hjalte.
- ❖ **Fritänkare:** Du vinner 1 ERF när du gör tvärtemot vad alla andra Hjältar tycker.