

## 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.

*Kniv, påk, fackla, stormlykta, elddon, rep, nål & tråd, bild på din familj.*

**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

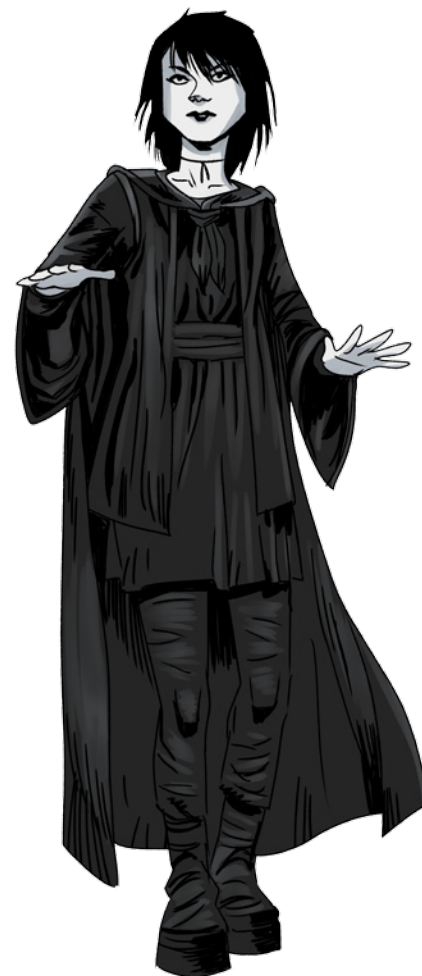
T10

T12

Besegrad

## GENGÅNGAREN

*Du är en helt vanlig kille eller tjej. Om det inte vore för det lilla faktum att du är död. Odöd. En välnad, en gengångare. Inte ett ruttnande lik som har rest sig ur Malströmmen och stapplar omkring i Morwhayles gränder, å nej – du ser ut som du gjorde när du levde. Blekare kanske. Kallare. Men minst lika snygg.*



**SPELET** OM  
**MORWHAYLE**

## NAMN

Välj ditt namn ur listan. Ringa in ditt val:

**Pojknamn:** Grepnik, Lolek, Modvug, Molek, Oblek

**Flicknamn:** Biata, Morta, Nadia, Otylia, Pela

## UTSEENDE

Ringa in ett eller flera alternativ på varje rad:

**Blick:** Död, Svart, Blodsprängd, Stirrande, Blank

**Hår:** Korpsvart, Kritvitt, Tovigt, Midjelångt, Skallig

**Kropp:** Krum, Vanställd, Knotig, Särig, Ihopsydd

## BAKGRUND

Välj en av dessa, och ringa in ditt val:

- ❖ I livet tillhörde du en fin adelsfamilj i Morwhayle. En kväll blev du och din bror överfallna av rövare. Du dödades och din kropp föll ner i Malströmmen. Nu har du vaknat ...
- ❖ Du var assistent till en mäktig magiker. En dag dödades du i en olycka i hans laboratorium, men han re-animerade din döda kropp. Skräckslagen flydde du.
- ❖ Din far försökte gifta bort dig med en annan adelsmans son eller dotter. Du kastade dig från ett fönster i förtvivlan och dog. En magiker fann dig och väckte dig till liv.

## 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	T6	_____
Upptäcka det Dolda	T6	_____	Hota med Stryk	T10	_____
Smyga som en Skugga	T8	_____	Kämpa Öga mot Öga	T8	_____
Vandra i Vildmarken	T6	_____	Skjuta mitt i Prick	T6	_____
Springa för Livet	T4	_____	Rädda en Vän i Nöd	T4	_____
Balansera vid Avgrunden	T4	_____	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 Hota. Du får inte höja en Färdighet två steg.

## EGENSKAPER

Välj tre av följande Egenskaper. Ringa in orden:

*Orädd, Känslokall, Grubblande, Svårmodig, Okänslig, Kallblodig, Skrämmande, Vacker, Grym, Ironisk.*

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 – ODÖDLIGHET

Du är redan död, och kan därför inte dö igen. Du känner ingen fysisk smärta och din Skada kan därför inte användas som Resurs mot dig. Om du blir Besegrad av Skada riskerar du inte att dö. Du är utslagen resten av Kapitlet, men du blir automatiskt helt återställd till nästa Kapitel (all Skada raderas) och behöver alltså inte Räddas.

Denna specialförmåga hjälper tyvärr inte mot Tvivel.

## 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 göra en fiende Besegrad av Skada eller Tvivel (1 ERF).
- ❖ Att bli Besegrad av Skada (3 ERF).
- ❖ Att lämna de dödas rike och bli levande 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.
- ❖ **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).

- ❖ **Iskallt grepp:** Ditt grepp är kallt som döden själv och onaturligt starkt. Du får en Resurstärning T6 vid både attack och försvar när du slåss obehäpnad.
- ❖ **Dyster utstrålning:** Din odöda skepnad väcker olust och missmod hos de levande, som helst gör som du vill bara för att du ska gå. Du får slå för Hota istället för Tala när du Talar med en biroll.
- ❖ **Mörka visioner:** I början av varje äventyr får du slå en gång för Känna till, svårighet T8. Lyckas du måste Häxmästaren beskriva en vision om något hemskt som kommer att hända under äventyret. Visionerna är kryptiska och mångtydiga.