

ÄGODELAR

Utöver ditt svärd 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 svärdet).

Ditt svärd, läderrustning, ringbrynja, plåtrustning, liten sköld, 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

SVÄRDSMÄSTAREN

Du är ditt svärd, ditt svärd är du. Utan ditt svärd är du ingenting.

Du har övat med svärd i hand sen du lärde dig gå, och trots din unga ålder är du nu en av Morwhayles skickligaste fäktare. Ditt vapen är inget vanligt gammalt huggvapen – det är en uråldrig artefakt som tycks ha egen vilja.

För tillfället tycks den ha valt dig, för att utföra något okänt stordåd ...

NAMN

Välj ditt namn ur listan. Ringa in ditt val:

Pojknamn: Adomas, Dimitar, Milo, Tannis, Tyramir

Flicknamn: Alenka, Celina, Florentyna, Jolanta, Krysia

UTSEENDE

Ringa in ett eller flera alternativ på varje rad:

Blick: Iskall, Vredgad, Stolt, Högfärdig, Gätfull

Hår: Korpsvart, Platinablont, Kopparfärgat, Snaggat, Axellångt

Kropp: Smidig, Muskelös, Senig, Kortväxt, Ståtlig

BAKGRUND

Välj en av dessa, och ringa in ditt val:

- ❖ Du har övat med svärdet sedan barnsben, men din far fäktmästaren favoriserade alltid din storebror. Nu är han försvunnen.
- ❖ Ett mäktigt svärd har förts från generation till generation i er släkt i århundraden. Nu är din far svårt sjuk och svärdet är ditt, men du vill inte ha det.
- ❖ Du är född med silversked i mun, och fäktades bara för nöjes skull. Nu kräver din far att du ska tjänstgöra i Tempelvakten, men du vägrar och har rymt.



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

EGENSKAPER

Välj tre av följande Egenskaper. Ringa in orden:

Stark, Modig, Stolt, Smidig, Snabb, Vildsint, Disciplinerad, Hotfull, Hånfull, Våghalsig.

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 – DITT SVÄRD

Du har ett fantastiskt och ovanligt magiskt enhandssvärd. Välj först hur det ser ut:

- | | |
|--|---|
| ❖ Svärdet gnistrar av magiska blixtrar | ❖ Svärdet glöder rött när du drar det. |
| ❖ Svärdet är svart som en månlös natt. | ❖ Svärdet är isande kallt och täckt av frost. |
- Välj sedan vilken magisk Egenskap svärdet har:
- | | |
|---|---|
| ❖ Svärdet huggar med egen vilja – attackvalören ökas till T10. | ❖ Svärdet gör svåra sår på fienden – Skadan ökar ett valörsteg. |
| ❖ Svärdet skyddar dig – försvarsvalören ökas till T10. | ❖ Svärdet kan flamma upp i en magisk eld på ditt kommando. |
| ❖ Svärdet skär genom allt – rustning och hjälm är verkningslös. | ❖ Svärdet sjunger vid fara – om det är draget ur skidan. |

Välj sedan vad ditt svärd heter. Ringa in ditt val:

Alagdeloth, Bragolmereth, Gaurcrist, Sirithlion.

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 Besegra en fiende genom att Kämpa (1 ERF). | ❖ Att bli Besegrad av en fiende som Kämpar mot dig (3 ERF). | ❖ Att lägga ditt svärd på hyllan för gott (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. |

TALANGER

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

- | | | |
|--|--|--|
| ❖ Storslagen entré: I första rundan av en konflikt kan du hålla ett dramatiskt tal i stället för att angripa. Slå för Kämpa mot svårighet T8. Lyckas du blir alla fiender stående och får bara lyssna till dig under en runda. Läge för dina vänner att slå till! | ❖ Virvelvind: Du Kämpar i blixtrande hastighet och kan angripa upp till tre fiender med en och samma attack. Din valör för Kämpa räknas då ett steg lägre än normalt. Dina fiender slår var sitt slag för att försvara sig. | ❖ Hjälteåd: När en annan Hjalte eller biroll träffas av en attack kan du kasta dig emellan och ta smällen i stället. Du tar samma Skada och andra effekter av attacken. |
|--|--|--|