

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.

Svärd, kniv, pilbåge, 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.
Tänder och klor	T6	T4	—
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

SKADA

T6

T8

T10

T12

Besegrad

TVIVEL

T6

T8

T10

T12

Besegrad

VARULVEN

Vilddjuret lever i ditt blod. Vargen, redo att slita bytet i stycken. Men glöm sagorna om förvandlingar under fullmånen. Du väljer själv när du byter skepnad. Varulvarna är inte längre allierade med häxmästaren Wurzel Stern. Men människorna fruktar er ännu och de flesta varulvar lever i flockar i vildmarken. Inte du. Trots riskerna lever du i Morwhayle, mitt bland människorna. Låt dem jaga dig. Låt dem försöka.



NAMN

Välj ditt namn ur listan. Ringa in ditt val:

Pojknamn: Jedrik, Malvid, Marwrek, Nivek, Odvyr

Flicknamn: Danuta, Felicja, Kinga, Mirka, Zenka

UTSEENDE

I din mänskliga form. Ringa in ett eller flera alternativ på varje rad.

Blick: Vildsint, Gåtfull, Rödsprängd, Mordisk, Djurisk

Hår: Gråsprängt, Rödlätt, Mörkblont, Tovigt, Tjoct

Kropp: Spänstig, Senig, Mager, Ärrad, Hårig

BAKGRUND

Välj en av dessa, och ringa in ditt val:

- ❖ Du kommer från en fin familj i Morwhayle, men drevs bort när du blivit biten av en varulv på en skogsutflykt. Du levde i flera år vildmarken, men nu är du tillbaka ...
- ❖ I hela ditt liv kämpade du och din flock mot Rådets magiker. Men en dag gav ni er på en alltför mäktig fiende. Hela flocken utom du dödades, och du flydde till Morwhayle.
- ❖ Du studerade på magiakademien i Morwhayle. En höstnatt experimenterade du med varulvsblod och blev förvandlad. Du kastades ut från akademien och levde i skogen. Tills nu ...

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	T6	_____
Smyga som en Skugga	T6	_____	Kämpa Öga mot Öga	T8	_____
Vandra i Vildmarken	T8	_____	Skjuta mitt i Prick	T6	_____
Springa för Livet	T10	_____	Rädda en Vän i Nöd	T4	_____
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 Springa. Du får inte höja en Färdighet två steg.

EGENSKAPER

Välj tre av följande Egenskaper. Ringa in orden:

Vildsint, Snabb, Smidig, Vaksam, Hotfull, Djurisk, Tystlåten, Uthållig, Ilsken, Missständsam.

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 – VARULVSFORM

Det där med fullmånen är bara nys. Du styr själv när du förvandlas till din varulvsform. I konflikt tar det en runda. Som varulv får du klor och huggtänder (se vapen), men du kan inte bära andra vapen.

Som varulv är du ett vilddjur; du bli bara farligare när du blir skadad eller pressad.

När du tar Tvivel eller Skada kan fiender kan inte använda dem som Resurser mot dig – i stället kan du använda dem som Resurser när du Kämpar.

Nackdelen med förmågan är att människor ser dig som skrämmande och hotfull – den vanliga reaktionen är att de flyr eller anfaller dig. Varulvar tillåts inte vistas öppet inom Morwhayles murar, och jagas av stadsvakten om de påträffas.

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 förvandlas till din varulvsform (1 ERF).
- ❖ Att döda en fiende som redan är Besegrad av Tvivel eller Skada (3 ERF).
- ❖ Att svära dyrt och heligt att aldrig förvandlas 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).

- ❖ **Djurisk:** Du är till hälften djur, och andra djur märker det – även när du är i människoform. Du kan Tala med eller Hota djuret, för att få hjälp eller information. Har djuret inga valörer i dessa Färdigheter räknas de som T6.
- ❖ **Flockvarelse:** Flocken är ditt allt, och du lämnar aldrig en vän i sticket. När du vill Rädda en annan Hjalte får du i stället slå för Springa. Om du lyckas sätter du även Hjälten i säkerhet.
- ❖ **Vägrar bli instängd:** Din vilda själ är näst intill omöjlig att spärra in. När du sitter bakom lås och bom eller i bojar kan du slå för Springa, mot en svårighet som Häxmästaren sätter (normalt T8). Lyckas du tar du dig loss, hur omöjligt det än verkar.