

SVAVELVINTER

KARAKTÄRSBLAD

ERFARENHETER

Beskrivning

Använd

1. Uppfostrades till flockledare redan som valp och agerade förebild åt sina jämnåriga.

2. Samordnade en grupp honor för att lösa en territorietvist med en konkurrerande stam.

3. Avsade sig sin ledarposition inom stammen för att istället tjäna vid drottningen hov.

4. Avväjde ett maktövertagande av äregiriga hannar bland drottningens generaler.

ÖDESTYNGD:

1

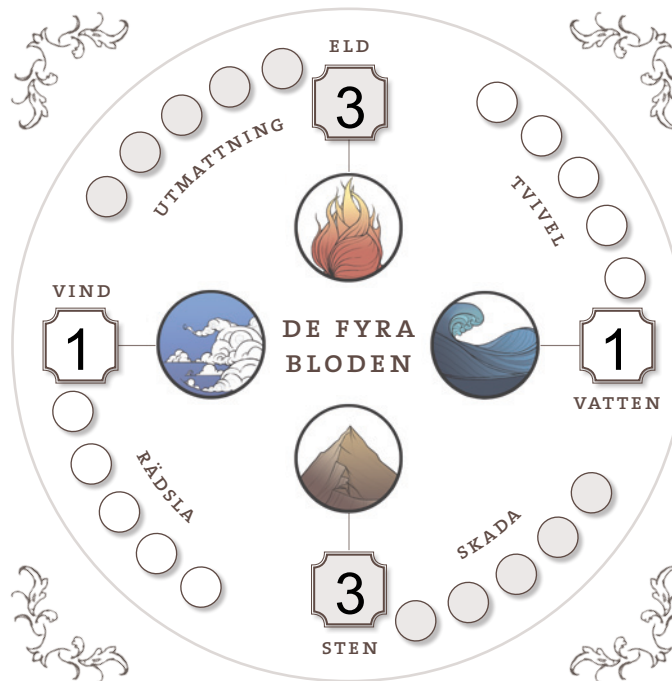
ÖDESTÄRNINGAR:

NAMN: Mooncha (Månglupa)

ÅLDER: 26 RYKTE: 2 SKRÄ: Rådgivare

URSPRUNG: Vulferveden HEMORT: Hovet

UTSEENDE: Utsmyckad med pärlor och pälsfärg. Kraftfull för att vara hona. Bär drottningens doft.



ÖDE: Att leda framför att bli ledd.

FÖRBANNELSE: Ser sig mer förmer än andra.

TILLFÄLLIGT MÅL: Tillse att Raoga inte lämnar Gatves klippa levande.

FRIA LIGAN

FÖRMÅGOR

Förmåga: Bärsärk Nivå: 1

Expertiser: Ignorera elände

Förmåga: Jaktmästare Nivå: 1

Expertiser: Hetsjakt

Förmåga: Svärdskonst Nivå: 1

Expertiser: Specialist: spjut

Förmåga: Intrigmakare Nivå: 1

Expertiser: Diskretion

Förmåga: Nivå:

Expertiser:

Förmåga: Nivå:

Expertiser:

KONSEKVENSER AV ELÄNDE

- 1.
- 2.
- 3.

KARAKTÄRENS SKUGGMAKT:

SKUGGBEFALLNING:

SVAVELVINTER

KARAKTÄRSBLAD

ANDRA KARAKTÄRER

Namn: **Grimsha (Grällfäll)**

Relation: **Ledarhona, rivalitet** Kännedom: **1**

Namn: **Kreulw (Gråöga)**

Relation: **Medicinman, misstänksamhet** Kännedom: **1**

Namn: **Graezel (Grisselhår)**

Relation: **Krigare, avsky** Kännedom: **0**

Namn: _____

Relation: _____ Kännedom: _____



✱ DÅDSLAG

1. Ta grundtärningar (vita) lika med Blodet plus bonustärningar.
2. Du får bonus av redskap, samarbete, fiendens elände och kännedom om fienden.
3. Satsa ödestärningar (svarta) upp till nivån i din förmåga.
4. Rulla alla tärningar. De som visar fyra eller mer är lyckade.
5. Jämför antalet lyckade med svårighetsgraden (SG) eller motståndarens slag.
6. Om du lyckas är antalet sexor du slagit din framgångsgrad (FG).
7. Om du misslyckas kan du använda en erfarenhet för att slå om valfria tärningar. Kryssa av erfarenheten.

✱ ELÄNDE

- » Det finns fyra sorters elände: tvivel, rädsla, utmattning och skada.
- » När du vinner en konflikt tar fienden elände lika med FG plus 1 (eller vapenskadan)
- » När ett elände överstiger blodets värde blir du knäckt.
- » För att minska eländet du får ett steg kan du ta en konsekvens.
- » En permanent konsekvens minskar eländet två steg.

✱ VINNA NYA ÖDESTÄRNINGAR

- » Offra något eller riskera något för ditt öde. Ger 1-2 ÖT direkt.
- » Drabbas av din förbannelse. Ger 1 ÖT direkt.
- » Överge ditt öde för alltid. Ger 3 ÖT direkt.
- » Sträva mot ditt tillfälliga mål. Ger 1 ÖT efter spelmötet.
- » Utför ett stordåd. Ger 1 eller 2 ÖT direkt.

RUSTNING

Rustning	Beg.	Skydd

VAPEN

Vapen	Namn	Fattning	Tyngd	Längd	Skada	Räckvidd
Tänder						1
Dolk		1	1	1	1	1
Jaktspjut		2	3	3	1	1

BURNA ÄGODELAR

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

SMÅSAKER

RIKEDOM	
1. LUSPANK	<input type="radio"/>
2. FATTIG	<input type="radio"/>
3. BEMEDLAD	<input type="radio"/>
4. VÄLBÄRGAD	<input type="radio"/>
5. BESUTTEN	<input type="radio"/>
6. RIK	<input type="radio"/>
7. FÖRMÖGEN	<input type="radio"/>
8. FURSTLIG	<input type="radio"/>
Nedsatt: _____	Klumpsumma: _____