

# SVAVELVINTER

## KARAKTÄRSBLAD

### ERFARENHETER

Beskrivning

Använd

1. Fick redan från födseln kämpa med tänder och klor för att hävda sin plats inom flocken. ☐

2. Lämnade stammen och hemlandet för att söka anställning som spejare och hyrsvärd. ☐

3. Vann respekt bland en grupp spejare från det egna folket genom att ha det skarpaste väderkornet på Marjura. ☐

4. Hamnade på kollisionskurs med Shagulitersekten och undkom nätt och jämt med livet i behåll. ☐

ÖDESTYNGD:

1

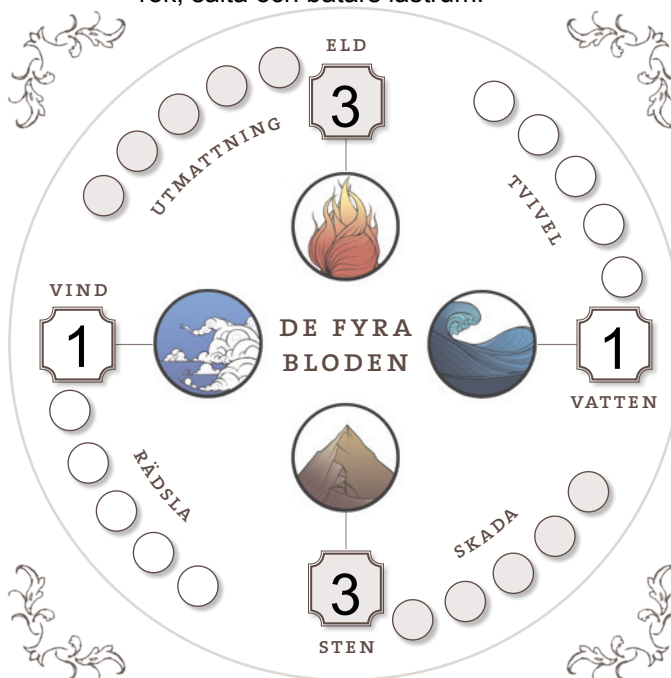
ÖDESTÄRNINGAR:

NAMN: Graezel (Grisselhår)

ÅLDER: 24 RYKTE: 0 SKRÅ: Krigare

URSPRUNG: Vulferveden HEMORT: saknas

UTSEENDE: Ärrad och väderbiten hanne. Spräcklig gulbrun päls. Sidan av ansiktet brännskadat. Iklädd enstaka klädespersedlar. Stinker av människor, rök, sälta och båtars lastrum.



ÖDE: Att vandra vid isdruiden Perrimas sida.

FÖRBANNELSE: Har tappat hemlukten och har svårt att hävda rang.

TILLFÄLLIGT MÅL: Visa dådkraft genom att utmärka sig under uppdraget.

### FÖRMÅGOR

Förmåga: Jaktmästare Nivå: 2

Expertiser: Stigfinnare  
Mästerspårare

Förmåga: Svärdskonst Nivå: 1

Expertiser: Parera pilar

Förmåga: Skeppare Nivå: 1

Expertiser: Fjärran hamnar

Förmåga: Nivå:

Expertiser:

Förmåga: Nivå:

Expertiser:

Förmåga: Nivå:

Expertiser:

### KONSEKVENSER AV ELÄNDE

- 1.
- 2.
- 3.

KARAKTÄRENS SKUGGMAKT:

SKUGGBEFALLNING:

# SVAVELVINTER

## KARAKTÄRSBLAD

### ANDRA KARAKTÄRER

Namn: Grimsha (Grällfäll)

Relation: Syster, syskonrivalitet Kännedom: 1

Namn: Mooncha (Månglupa)

Relation: Hovhona, misstänksamhet Kännedom: 0

Namn: Kreulw (Gråöga)

Relation: Medicinman, 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	
Svärd		1	2	2	1	

### BURNA ÄGODELAR

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

### SMÅSAKER

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

### RIKEDOM

1. LUSPANK
2. FATTIG
3. BEMEDLAD
4. VÄLBÄRGAD
5. BESUTTEN
6. RIK
7. FÖRMÖGEN
8. FURSTLIG

Nedsatt: \_\_\_\_\_ Klumpsumma: \_\_\_\_\_