

# SVAVELVINTER

## KARAKTÄRSBLAD

### ERFARENHETER

Beskrivning

Använd

1. Lärde som valp känna igen alla skogens växter utantill och använde kunskaperna för att tillreda mediciner.

2. Fick tillstånd att besöka det heliga trädet Imrrin och mediterade över skogens mysterier.

3. Tillkallades till drottningens hov och utsågs till dennas livläkare efter att ha funnit bot där andra gått bet.

4. Lärde sig magins grunder av trollkarlen Kamalkus och blev dennes lärning.

ÖDESTYNGD:

1

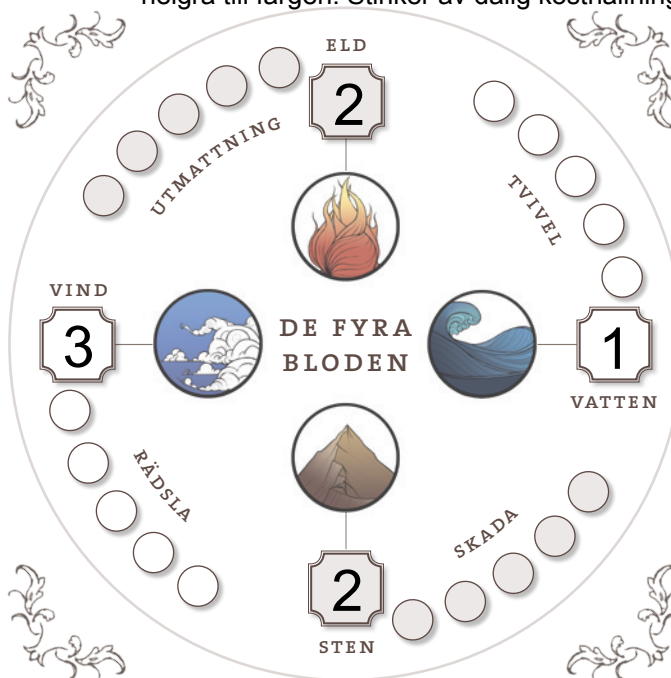
ÖDESTÄRNINGAR:

NAMN: Kreulw (Gråöga)

ÅLDER: 43 RYKTE: 3 SKRÅ: Shaman

URSPRUNG: Vulferveden HEMORT: Hovet

UTSEENDE: Gammal och raggig men kraftfull hanne.  
Saknar hörntänder. Prydd med fjädrar, rävskafe i ett läderband. Höger öga helgrå till färgen. Stinker av dålig kosthållning.



ÖDE: Att betvinga omgivningen under sin vilja.

FÖRBANNELSE: Ögon angripna av starr.

TILLFÄLLIGT MÅL: Att dölja sitt svek.

### FÖRMÅGOR

Förmåga: Bäsärk Nivå: 1

Expertiser: Orädd

Förmåga: Läkekonst Nivå: 1

Expertiser: Medikamenter

Förmåga: Spåkonst Nivå: 1

Expertiser: Omen

Förmåga: Vindvävarkonst Nivå: 1

Expertiser:

Förmåga: Nivå:

Expertiser:

Förmåga: Nivå:

Expertiser:

### KONSEKVENSER AV ELÄNDE

- 1.
- 2.
- 3.

KARAKTÄRENS SKUGGMAKT:

SKUGGBEFALLNING:

# SVAVELVINTER

## KARAKTÄRSBLAD

### ANDRA KARAKTÄRER

Namn: Grimsha (Grällfäll)  
 Relation: Ledarhona, förrakt Kännedom: 1 ☐

Namn: Mooncha (Månglupa)  
 Relation: Hovhona, förrakt Kännedom: 2 ☐

Namn: Graezel (Grisselhår)  
 Relation: Krigare, förrakt 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	
Kniv		1	1	1	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: \_\_\_\_\_