

SHIKA, ALVTJUV

Som ung kom Shika bort från sin familj, men istället adopterades hon av en klan i det fjärran Sung. Klanen specialiserade sig på spionkunskap och sabotage och lejde ut sina kunskaper till krigsherrar som behövde deras tjänster. Shika blev uppfostrad och tränad till spion.

I det stora kriget i Sung kom klanen att delas: hälften svor trohet till en länsherre, och hälften svor trohet till en annan, och när de båda länsherrarna gick från att vara allierade till att bli fiender så blev det närmast inbördeskrig i klanen. Shika valde att fly hellre än att bli fiende till hälften av sin familj.

UTRUSTNING

- ❖ 4 dolkar
- ❖ Trästav
- ❖ Pilbåge
- ❖ Koger med 20 pilar
- ❖ Läderharnesk
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ 10 meter rep med äntherhake
- ❖ En rulle snöre
- ❖ En uppsättning dyrkar, filar och metallstickor
- ❖ Mjuka tygskor



ROLLFORMULÄR

HJÄLTARNAS
—+TID+—S

Namn Shika	Folkslag Alv
Tillnamn	Värv Tjuv
Beskrivning Spikigt svart hår med lila strimmor, långa spetsiga öron och en halsduk som snabbt kan dras upp som ninjahuva. Flydde från klanens intriger i fjärran Sung. Har garanterat aldrig gjort nåt!	
Folkslagsförmåga Trädens röst: kan få information från skogens träd	
Värvförmåga Akrobatisk. 1 ggr/stid: flytta, -1Te skada, slå om Manövrer, +2turvordning	
Språk Alviska, Allröna, Fornröna	



VAPEN

Dolk	3TG	Vådlig
Trästav	4TG	Fällande, Bräcklig
Pilbåge	4TG	

RUSTNING

RUSTNING		Skydd	Egenskaper	Tärningar för turordning (välj de två högsta)
Läderharnesk	1TG	Lätt	☒ ☒ ☒ ☐	
			☐ ☐ ☐ ☐	

BESVÄRJELSER

SKULD

[illegible]

Om du får mer Skuld än värdet i Wyrd så blir du ett andeväsen på Andra sidan. Minska Skuld med 1T6/h vila. Halvera Skuld med en reningsritual. Reningsritualen måste uppfylla två av följande krav: ♣ På en helig plats. ♠ Bada i rinnande klart vatten. ♠ Du bränner dina kläder.

SKADOR

Hälsa 17	Gård 28
35	35
34	34
33	33
32	32
31	31
30	30
29	29
28	28
27	27
26	26
25	25
24	24
23	23
22	22
21	21
20	20
19	19
18	18
17	17
16	16
15	15
14	14
13	13
12	12
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
0 ☠	0

KARAKTÄRSDRAG

- ☐ oskyldig
- ☐ oberoende
- ☐ skarpt luktsinne
- ☐ snabbtänket

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.

ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

Fingerfärdighet	48	Lärdom	15	Status	25
Gömma sig	45	Manövrer	90	Stigvana	15
Handel	25	Rida	15	Styrkeprov	15
Härkonst	15	Sjömannaskap	15	Trolldom	15
Jakt	15	Skaldekonst	15	Uthållighet	49
Lagkunskap	15	Spana	66	Viljestyrka	15
Ledarskap	15	Spel	25	Väderkunskap	15
Leta	42	Spelmannaskap	15	Vältalighet	15
Läkekonst	15	Språk	33	Wyrd	28

STRIDSFÄRDIGHETER

Kastvapen	30
Knivkamp	80
Skytte	45
Sköldkamp	30
Slagsmål	60
Spjutkamp	30
Svärdskamp	30
Yxkamp	30

ABELINDE, DVÄRG-STIGFINNARE

Abelinde säger inte mycket om sin bakgrund. Hon säger till exempel inte att hennes familj har väldigt hög status och att de egentligen ville gifta bort henne när hon var ung, eller att hon inte kommer överens med de där insnöade typerna i sina stora hus med mängder med tjänstefolk. Abelinde rymde hemifrån för att slippa undan allt det där.

Abelinde överlevde i vildmarken ett tag och lärde sig hur man överlevde där. Hon blev så bra på det att hon kunde hyra ut sina tjänster som stigfinnare och spanare.

Men då och då får familjen upp spåret efter henne för att hämta hem henne, med våld om så krävs. Och eftersom Abbe hellre dör än låter det ske så drar hon vidare när det krävs.

UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Spjut
- ❖ Armborst
- ❖ Koger med 20 skäktor
- ❖ Läderharnesk
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ Vedyxa
- ❖ Elddon
- ❖ Fiskelina med krokar
- ❖ 10 meter rep
- ❖ Vandringsstav
- ❖ En rulle snöre
- ❖ Liten kittel med en meter kedja



HJÄLTARNAS
—+TID+—S

Hälsa	Gård
31	24

Namn	Abelinde, "Abbe"	Folkslag	Dvärg
Tillnamn		Värv	stigfinnare
Beskrivning	Mörk och kort medelålders, svarta lockar, EJ SKÄGG!! Stövlan		
och ansikte har sett alldeles för många mil på vägen. Muskulös och			
senig, med dvärgiska tatueringarn på underarmarna.			
Folkslagsförmåga	Stenkänsla. Du vet hur sten ser ut upp till en meter ner		
Värvförmåga	Berest. Du känner alltid någon som kan ge råd och hjälp		
Språk	Dvärgröna, Allröna		

KARAKTÄRSDRAG

- ☐ Väderbiten
- ☐ Skarpögd
- ☐ Morgonpigg
- ☐ Tuff

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.



ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

Fingerfärdighet	15	Lärdom	15	Status	15
Gömma sig	25	Manövrer	48	Stigvana	71
Handel	15	Rida	15	Styrkeprov	20
Härkonst	15	Sjömannaskap	15	Trolldom	15
Jakt	54	Skaldekonst	15	Uthållighet	73
Lagkunskap	15	Spana	55	Viljestyrka	15
Ledarskap	15	Spel	15	Väderkunskap	40
Leta	15	Spelmannaskap	15	Vältalighet	15
Läkekonst	15	Språk	15	Wyrd	36

VAPEN

Dolk	3TG	Vådlig
Spjut	5TG	Bräckligt, Långt
Armborst	5TG	Otymlig
Sköld	3TG	Avståndsskydd, Skyddande

RUSTNING

Läderharnesk	1TG	Lätt	☒ ☒ ☒ ☐
			☐ ☐ ☐ ☐

BESVÄRJELSER

Kostnad Svårighet

STRIDSFÄRDIGHETER

Kastvapen	30
Knivkamp	50
Skytte	84
Sköldkamp	30
Slagsmål	30
Spjutkamp	60
Svärdskamp	30
Yxkamp	30

SKULD

Age Group	Percentage
18-24	18%
25-34	22%
35-44	15%
45-54	12%
55-64	10%
65-74	8%
75-84	5%
85+	3%

Om du får mer Skuld än värdet i Wyrd så blir du ett andeväsen på Andra sidan. Minska Skuld med 1T6/h vila. Halvera Skuld med en reningsritual. Reningsritualen måste uppfylla två av följande krav: ♣ På en helig plats. ♠ Bada i rinnande klart vatten. ♠ Du bränner dina kläder.

0		0
---	---	---

SIGRID, LJUSTROLL-MAGIKER

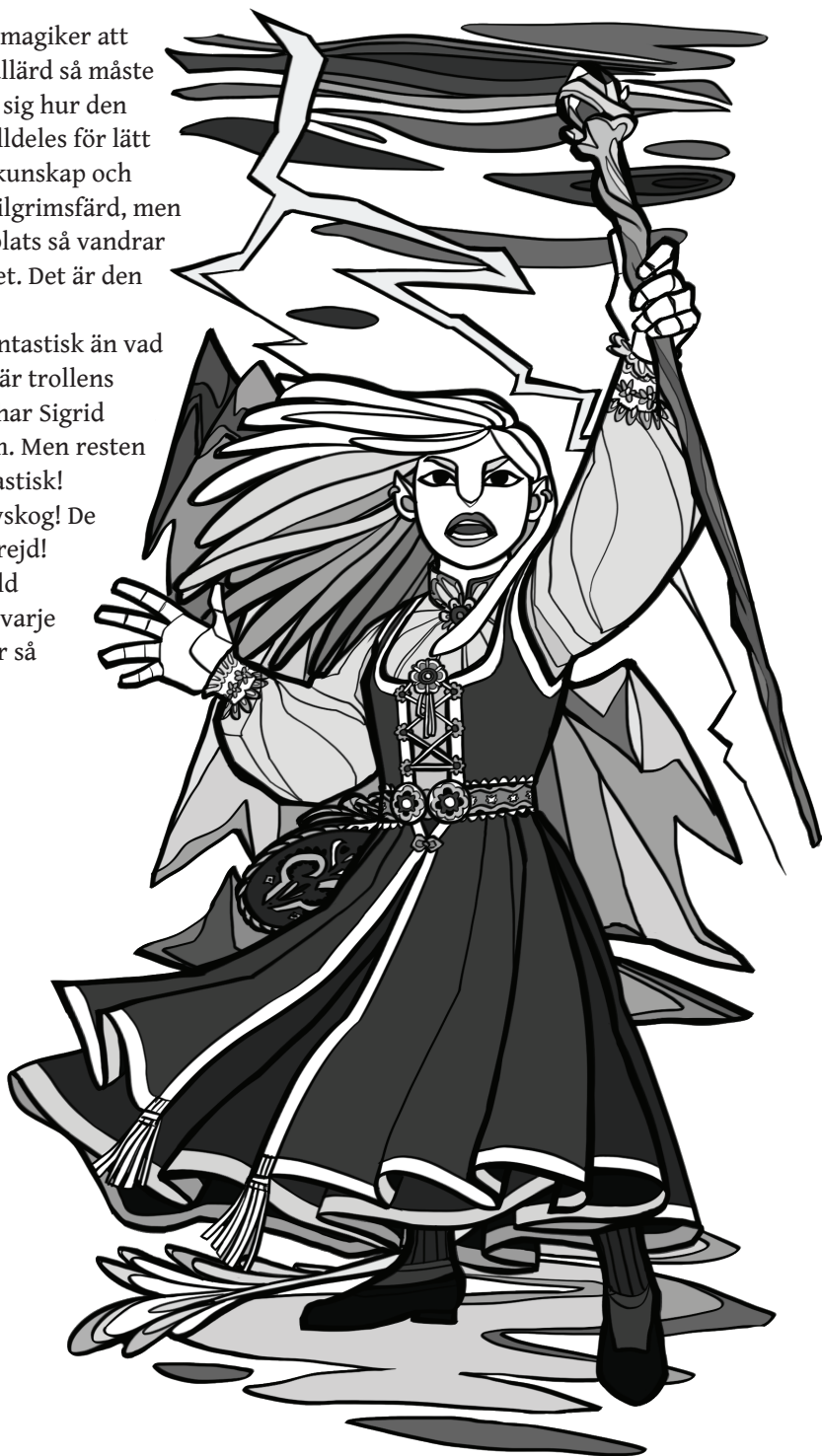
Det är tradition hos ljustrollens magiker att när en lärning håller på att bli fullärd så måste de ut och möta världen och lära sig hur den fungerar. Annars blir magiker alldeles för lätt insnöade akademiker med stor kunskap och liten visdom. Det är nästan en pilgrimsfärd, men istället för att resa till en helig plats så vandrar man omkring tills man når vishet. Det är den resan som Sigrid är ute på.

Hittills har resan varit mer fantastisk än vad Sigrid hoppades på. Visserligen är trollens hallar underverk i sig, men där har Sigrid växt upp och hon är van vid dem. Men resten av världen ... den är ju helt fantastisk! Krauklis tvillingtorn! Djupna alvskog! De sju högdvärgafamiljerna hus i Trejd!

Det är i denna fantastiska värld som Sigrid vandrar och insuper varje ögonblick. Men varför är misslor så livrädda för Sigrid?

UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Sejdstav
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv



ROLLFORMULÄR

HJÄLTARNAS —+— TID —+—S

SKADOR

Namn	Sigrid	Folkslag	Ljustroll
Tillnamn		Värv	Magiker
Beskrivning	ung och gladlynt flicka med oregertligt linblont hår, fräknar, uppnäsa och ett illmarigt leende. Under hennes busiga yttre är hon klokare än hennes ålder antyder.		
Folkslagsförmåga	Trollsvans. Kan greppa saker men ej manipulera eller slåss		
Värvförmåga	Kraftanfall. Staven funkar som avståndsvapen. Använd Trolldom för anfallsslag.		
Språk	Ljusna, Allröna, Fornröna		

KARAKTÄRSDRAG

- ☐ Klok
- ☐ smärt
- ☐ Busig
- ☐ ung

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.

ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

Fingerfärdighet	15	Lärdom	56	Status	15
Gömma sig	15	Manövrer	34	Stigvana	15
Handel	15	Rida	15	Styrkeprov	15
Härkonst	15	Sjömannaskap	15	Trolldom	82
Jakt	15	Skaldekonst	15	Uthållighet	35
Lagkunskap	15	Spana	15	Viljestyrka	35
Ledarskap	15	Spel	15	Väderkunskap	25
Leta	25	Spelmannaskap	35	Vältalighet	25
Läkekonst	57	Språk	31	Wyrd	73



VAPEN

Dolk	3TG	Vådlig
Sjöldstav	4TG	Fällande, Bräcklig (avståndsvapen)

STRIDSFÄRDIGHETER

Kastvapen	☐ 30
Knivkamp	☐ 30
Skytte	☐ 30
Sköldkamp	☐ 30
Slagsmål	☐ 38
Spjutkamp	☐ 30
Svärdskamp	☐ 30
Yxkamp	☐ 30

RUSTNING

Ingen			☒ ☒ ☒ ☒ ☒
			☐ ☐ ☐ ☐ ☐

BESVÄRJELSER

Häxflamma	3TG	Utman.
Häxljus	1TG	Lätt
Läkesejd	3TG	Utman.
Vintergrepp	4TG	Utman.

Kostnad Svårighet

Häxsköld	1TG	Utman.

Kostnad Svårighet

SKULD

73

Om du får mer Skuld än värdet i Wyrd så blir du ett andeväsen på Andra sidan. Minska Skuld med 1T6/h vila. Halvera Skuld med en reningsritual. Reningsritualen måste uppfylla två av följande krav: ♣ På en helig plats. ♣ Bada i rinnande klart vatten. ♣ Du bränner dina kläder.

Hälsa 25	Gård 30
35	35
34	34
33	33
32	32
31	31
30	30
29	29
28	28
27	27
26	26
25	25
24	24
23	23
22	22
21	21
20	20
19	19
18	18
17	17
16	16
15	15
14	14
13	13
12	12
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
0 ☠	0

KITSUNE, KRIGARE

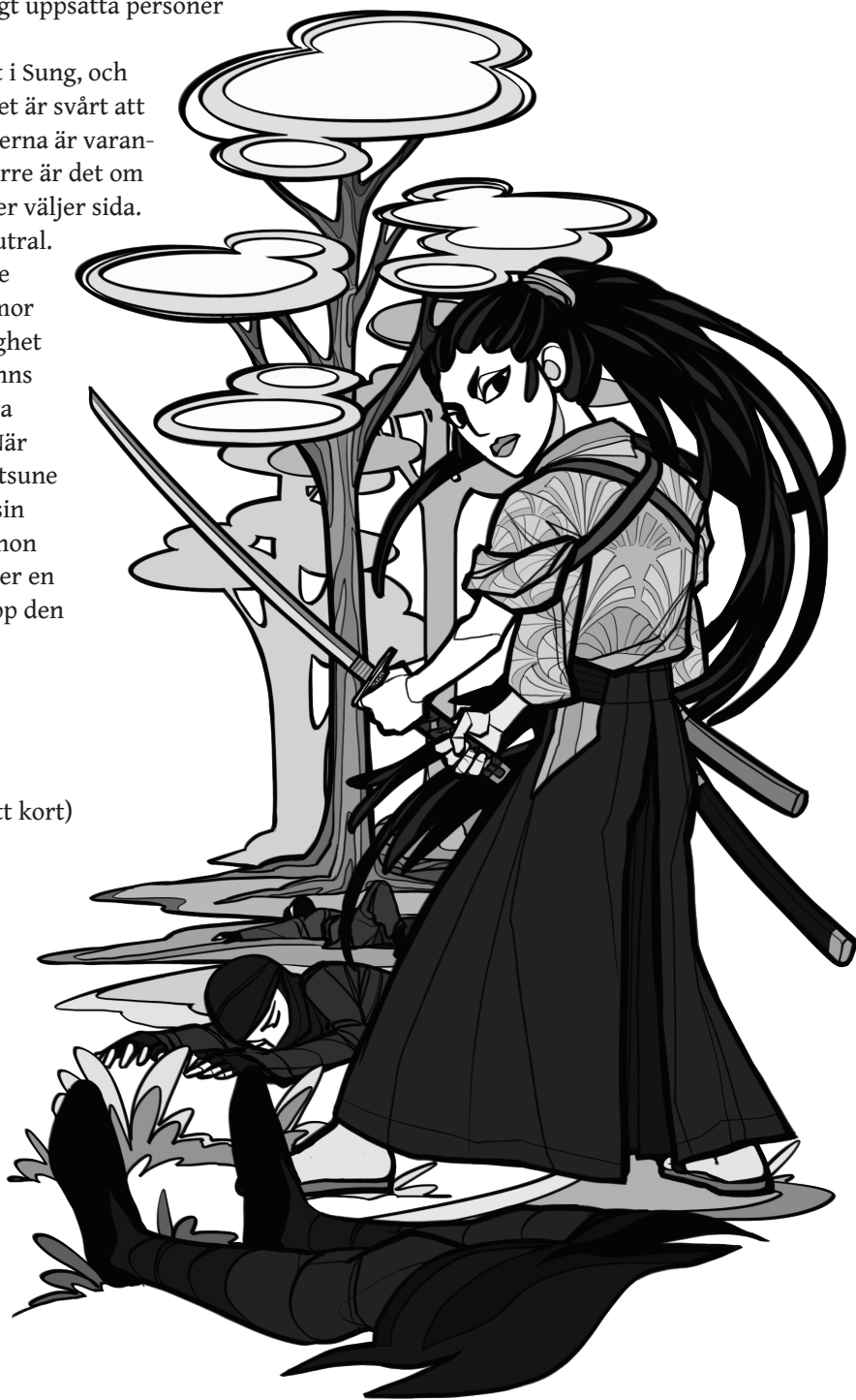
Från början var tanken att Kitsune skulle ärva sin mors fäktskola. Den vänsterhänta Kitsune tränades i fäktkonsten och blev en av de skickligaste svärdsfäktarna i riket. Skolan hade många elever som var barn till högt uppsatta personer i riket.

Sen kom det stora kriget i Sung, och alla planerna gick i kras. Det är svårt att driva en fäktskola när eleverna är varandras fiender i kriget. Än värre är det om länsherren där skolan ligger väljer sida. Då går det inte att vara neutral.

Mot sin vilja gick Kitsune ut i krig. Hon och hennes mor ansåg att deras fäktskicklighet missbrukades i krig. Det finns ingen ära på slagfältet, bara död och blod och korpar. När kriget väl var över hade Kitsune förlorat både sin mor och sin fäktskola, och nu vandrar hon runt i världen och letar efter en plats där hon kan starta upp den på nytt.

UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Krigsbåge
- ❖ Svärd (ett långt och ett kort)
- ❖ Fjällpansar
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ Silverspegel



ROLLFORMULÄR

HJÄLTARNAS —+— TID —+—S

Namn	Kitsune	Folkslag	Människa
Tillnamn		Värv	Krigare
Beskrivning	Stolt kvinna, mån om utseende och framförallt renhet. Långt välskött rakt hår i hästsvans. Bär alltid två krökta svärd. Lugn och stillsam men dödsföraktande i strid. Vänsterhänt.		
Folkslagsförmåga	Tillsammans är vi starka. Öppna annans slag 2 extra snäpp pga hjälp, öppna nästa slag 2 snäpp.		
Värvförmåga	Snabba anfall. Gör ett anfall till, sänk Gard med 1TG		
Språk	Allröna		

KARAKTÄRSDRAG

☐ Beslutsam
☐ Heder
☐ Stillsam
☐ Vidrest

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.

ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

Fingerfärdighet	15	Lärdom	38	Status	15
Gömma sig	15	Manövrer	68	Stigvana	15
Handel	15	Rida	25	Styrkeprov	45
Härkonst	35	Sjömannaskap	15	Trolldom	15
Jakt	15	Skaldekonst	15	Uthållighet	35
Lagkunskap	20	Spana	25	Viljestyrka	34
Ledarskap	25	Spel	15	Väderkunskap	15
Leta	15	Spelmannaskap	15	Vältalighet	15
Läkekonst	15	Språk	15	Wyrd	30

VAPEN

Dolk	3TG	Vådlig
Svärd	5TG	
Kortare svärd	5TG	
Krigsbåge	5TG	Otymplig

RUSTNING

RUSTNING		Skydd	Egenskaper	Tärningar för turordning (välj de två högsta)
Fjällpansar	2TG	Medeltung	☒ ☒ ☐ ☐	
			☐ ☐ ☐ ☐	

BESVÄRJELSER

SKULD

[illegible]

Om du får mer Skuld än värdet i Wyrd så blir du ett andeväsen på Andra sidan. Minska Skuld med 1T6/h vila. Halvera Skuld med en reningsritual. Reningsritualen måste uppfylla två av följande krav: ♣ På en helig plats. ♠ Bada i rinnande klart vatten. ♠ Du bränner dina kläder.

SKADOR

Hälsa 24	Gård 26
35	35
34	34
33	33
32	32
31	31
30	30
29	29
28	28
27	27
26	26
25	25
24	24
23	23
22	22
21	21
20	20
19	19
18	18
17	17
16	16
15	15
14	14
13	13
12	12
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
0 ☠	0

PRINS VASSILY, ÄDLING

Hans kunglig höghet prins Vassily Petrovitj Jarislav Alexandrov är inte tronarvinge. Eller snarare, det är så många som har starkare anspråk på tronen än vad han har, så att i praktiken är hans chans att bli kung i stort sett noll. Men prins är han, stilig är han och han kan uppföra sig!

Så vad gör man som arbetslös prins? Man kan sitta hemma i hovet och vara stroppig, eller så kan man resa runt i världen och leta efter ett furstendöme någonstans som råkar behöva en prins eller prinsessa just nu eftersom deras furste har dött och alla arvingar också är döda eller inkompetenta. Även om man inte lyckas så har man i alla fall något att göra.

Och det är precis det som prins Vassily gör just nu.

UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Svärd och sköld
- ❖ Spjut
- ❖ Ringbrynja
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ Finkläder
- ❖ Luta
- ❖ Ridhäst
- ❖ En släkttavla



ROLLFORMULÄR

HJÄLTARNAS
—+TID+—S

Namn	Vassily petrovitj Jarislav Alexandrov	Folkslag	Människa
Tillnamn	Ryttarprinsen	Värv	Ädling
Beskrivning	Kosack-prins med lång rock, höga blanka stövlar, pälsmössa och shashka vid sidan. Stilig, lång, brunhyad, med borstig valrossmustasch. Flörtig som få.		
Folkslagsförmåga	Tillsammans är vi starka. Öppna annans slag 2 extra snäpp pga hjälp, öppna nästa slag 2 snäpp.		
Värvförmåga	Kungligt blod. Kan få härbärge hos ädlingar om Status lyckas		
Språk	Allröna		

KARAKTÄRSDRAG

☐ Flörtig
☐ Stolt
☐ Nyfiken
☐ Ledare

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.

ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

Fingerfärdighet	15	Lärdom	35	Status	65
Gömma sig	15	Manövrer	15	Stigvana	15
Handel	15	Rida	66	Styrkeprov	18
Härkonst	25	Sjömannaskap	15	Trolldom	15
Jakt	15	Skaldekonst	47	Uthållighet	24
Lagkunskap	23	Spana	15	Viljestyrka	22
Ledarskap	49	Spel	15	Väderkunskap	15
Leta	15	Spelmannaskap	54	Vältalighet	25
Läkekonst	15	Språk	15	Wyrd	34

VAPEN

Dolk	3TG	Vådlig
Svärd	5TG	
Spjut	5TG	Bräcklig, Lång
Sköld	3TG	Avståndsskydd, Skyddande

STRIDSFÄRDIGHETER

Kastvapen	☐ 30
Knivkamp	☐ 30
Skytte	☐ 50
Sköldkamp	☐ 30
Slagsmål	☐ 30
Spjutkamp	☐ 60
Svärdskamp	☐ 70
Yxkamp	☐ 30

RUSTNING

RUSTNING		Skydd	Egenskaper	Tärningar för turordning (välj de två högsta)
Ringbrynja	2TG	Medeltung		☒ ☒ ☐ ☐
				☐ ☐ ☐ ☐

BESVÄRJELSER

Kostnad Svårighet

Kostnad Svårighet

SKULD

[illegible]

Om du får mer Skuld än värdet i Wyrd så blir du ett andeväsen på Andra sidan. Minska Skuld med 1T6/h vila. Halvera Skuld med en reningsritual. Reningsritualen måste uppfylla två av följande krav: ♣ På en helig plats. ♠ Bada i rinnande klart vatten. ♠ Du bränner dina kläder.

SKADOR

Hälsa 24	Gård 26
35	35
34	34
33	33
32	32
31	31
30	30
29	29
28	28
27	27
26	26
25	25
24	24
23	23
22	22
21	21
20	20
19	19
18	18
17	17
16	16
15	15
14	14
13	13
12	12
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
0 ☠	0

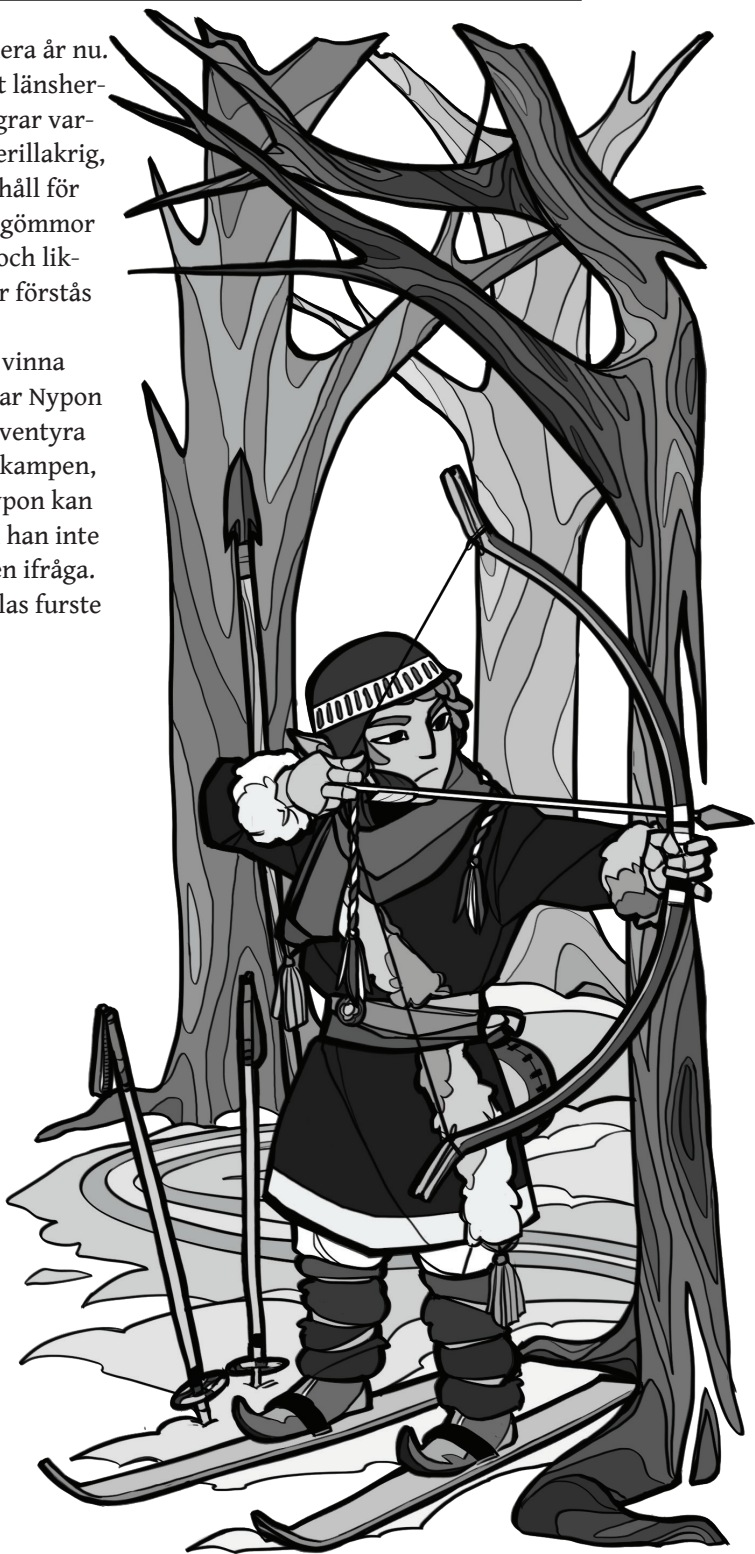
NYPON, MISSLEKRIGARE

Nordfjalla har kämpat för sin frihet i flera år nu. Det är inte som de flesta andra krig, att länsherrar samlar sina härar och går och belägrar varandras städer. Nordfjallas krig är ett gerillakrig, där fjallakarlar och -kullor ligger i bakhåll för adelsmän och fogdeknhtar, stjälar skattgömmor och förråd, saboterar vägar och broar och liknande saker. Och Nordfjallas furste slår förstås tillbaka med grymma hämndaktioner.

För att skydda sin familj, och för att vinna stöd och resurser till frihetskampen, har Nypon tvingats lämna Nordfjalla ett tag. Att äventyra kan nog ge resurserna som behövs för kampen, och kanske kan kamraterna värvas. Nypon kan naturligtvis inte avslöja vad han är om han inte kan lita till hundra procent på personen ifråga. Även så här långt söderut har Nordfjallas furste kontakter.

UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Sköld
- ❖ Spjut
- ❖ Kort kurvad krigsbåge
- ❖ Koger med 20 pilar
- ❖ Yxa
- ❖ Vadderad vapenrock
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv



ROLLFORMULÄR

HJÄLTARNAS
—+TID+—S

Namn	Nypon	Folkslag	Missla
Tillnamn		Värv	Krigare
Beskrivning	Kort, bara 110 cm. Lite partisan-aktig krigare med skidor, fäktspjut och pilbåge. Klär sig varmt. Föredrar bakhåll och undviker närstrid. Tystlåten och säger inte så mycket. Dricker mycket kaffe.		
Folkslagsförmåga	Dela minnen		
Värvförmåga	Seglivad. En gång pers spelmöte, när Hälsa = 0, få 2TG Hälsa		
Språk	La'itha, Allröna		



VAPEN

Dolk	3TG	Vådlig
Yxa	5TG	
Krigsbåge	5TG	Otymlig
Sköld	3TG	Avståndsskyddande, Skyddande
Spjut	4TG	Bräckligt, Långt

RUSTNING

RUSTNING		Skydd	Egenskaper	Tärningar för turordning (välj de två högsta)
Vadderad vapenrock	1TG	Lätt		☒ ☒ ☒ ☐
				☐ ☐ ☐ ☐

BESVÄRJELSER

SKULD

[illegible]

Om du får mer Skuld än värdet i Wyrd så blir du ett andeväsen på Andra sidan. Minska Skuld med 1T6/h vila. Halvera Skuld med en reningsritual. Reningsritualen måste uppfylla två av följande krav: ♣ På en helig plats. ♣ Bada i rinnande klart vatten. ♣ Du bränner dina kläder.

SKADOR

Hälsa 18	Gård 32
35	35
34	34
33	33
32	32
31	31
30	30
29	29
28	28
27	27
26	26
25	25
24	24
23	23
22	22
21	21
20	20
19	19
18	18
17	17
16	16
15	15
14	14
13	13
12	12
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
0 ☠	0

KARAKTÄRSDRAG

- ☐ Tystlåten
- ☐ Frihetskämpe
- ☐ Stoisk
- ☐ Veteran

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.

ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

Fingerfärdighet	15	Lärdom	19	Status	25
Gömma sig	32	Manövrer	70	Stigvana	15
Handel	15	Rida	25	Styrkeprov	25
Härkonst	35	Sjömannaskap	15	Trolldom	15
Jakt	15	Skaldekonst	15	Uthållighet	26
Lagkunskap	15	Spana	52	Viljestyrka	26
Ledarskap	35	Spel	15	Väderkunskap	15
Leta	15	Spelmannaskap	15	Vältalighet	15
Läkekonst	15	Språk	15	Wyrd	29

STRIDSFÄRDIGHETER

Kastvapen	50
Knivkamp	38
Skytte	87
Sköldkamp	60
Slagsmål	30
Spjutkamp	70
Svärdskamp	30
Yxkamp	30

HJÄLTARNAS
—+TID+—S

Hälsa	Gård
35	35
34	34
33	33
32	32
31	31
30	30
29	29
28	28
27	27
26	26
25	25
24	24
23	23
22	22
21	21
20	20
19	19
18	18
17	17
16	16
15	15
14	14
13	13
12	12
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
0 ☠	0

Namn	Folkslag
Tillnamn	Värv
Beskrivning	
Folkslagsförmåga	
Värvförmåga	
Språk	

KARAKTÄRSDRAG

☐	
☐	
☐	
☐	

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.



ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

Fingerfärdighet	☐	Lärdom	☐	Status	☐
Gömma sig	☐	Manövrer	☐	Stigvana	☐
Handel	☐	Rida	☐	Styrkeprov	☐
Härkonst	☐	Sjömannaskap	☐	Trolldom	☐
Jakt	☐	Skaldekonst	☐	Uthållighet	☐
Lagkunskap	☐	Spana	☐	Viljestyrka	☐
Ledarskap	☐	Spel	☐	Väderkunskap	☐
Leta	☐	Spelmannaskap	☐	Vältalighet	☐
Läkekonst	☐	Språk	☐	Wyrd	☐

VAPEN

Skada Egenskaper

STRIDSFÄRDIGHETER

Kastvapen	☐
Knivkamp	☐
Skytte	☐
Sköldkamp	☐
Slagsmål	☐
Spjutkamp	☐
Svärdskamp	☐
Yxkamp	☐

RUSTNING

Skydd Egenskaper

Tärningar för turordning (välj de två högsta)

[illegible]

BESVÄRJELSER

Kostnad Svårighet

Kostnad Svårighet

SKULD

Om du får mer Skuld än värdet i Wyrd så blir du ett andeväsen på Andra sidan. Minska Skuld med 1T6/h vila. Halvera Skuld med en reningsritual. Reningsritualen måste uppfylla två av följande krav: ♦ På en helig plats. ♦ Bada i rinnande klart vatten. ♦ Du bränner dina kläder.