



BOK 2:

SPELARENS BOK

Introduktion

SOM NAMNET ANTYDER är denna bok framför allt tillägnad rollspelet Symbaroums spelare. Även spelledaren måste förstås läsa in sig på dess regler och riktlinjer, men i huvudsak handlar innehållet om hur man skapar en rollperson samt om de regelement som spelaren har att hantera under spelets gång.

DETTA FÖRSTA KAPITEL inleds med ett avsnitt som just beskriver vilka aspekter av rollspelandet som åligger spelarna att sköta, följt av en introduktion som går igenom skapandet av en rollperson. Därefter kommer åtta kapitel som mer ingående redogör för rollpersonsskapandets olika aspekter – från dess Karaktärsdrag, via dess Förmågor, till den utrustning som han eller hon bär med sig från start.

Bokens sista kapitel beskriver spelarens spelregler. Där står att läsa om hur en strid går till, hur man hanterar skador och läkning samt om hur det går till när rollpersonen utvecklas och

blir skickligare tack vare den erfarenhet som äventyrandet ger.

Förhoppningen är alltså att du med denna boks hjälp ska få det stöd som behövs, både för att skapa färgstarka rollpersoner och för att låta dem göra sig ett namn bland ambrier och barbarer. Skulle du av någon anledning vilja avvika från eller tänja på de regler och riktlinjer som presenteras nedan är det bara att du tar upp det till diskussion med din spelgrupp – rollpersonen är dina sinnen och din representation i Symbaroums spelvärld så viktigast av allt är förstås att du får skapa den på ditt sätt.

Spelarens uppgift

ÄVEN OM DERAS ROLLER skiljer sig åt på vissa punkter har spelare och spelledare ett lika stort ansvar för den gemensamma upplevelsen. Här nedan ger vi ett förslag på hur man kan definiera vilka uppgifter som just spelaren bör ta huvudansvaret för. Skulle din spelgrupp komma fram till andra lösningar är det förstås helt upp till er, men i så fall kan det nedanstående fungera som ett slags underlag för era diskussioner.

SKAPA ROLLPERSONER

Spelarna i en spelgrupp är lämpligen två till fyra till antalet, även om det går att spela med en spelare och en spelledare. Oavsett antal har varje spelare

en rollperson genom vilken han eller hon upplever och agerar i spelvärlden.

Innan du skapar din rollperson kan det vara bra att intervjua spelledaren om äventyret eller kampanjen: vilken roll kan vara passande att spela? Prata också med spelgruppens övriga medlemmar. Vad ska de spela och på vilka sätt kan rollpersonerna passa ihop?

ROLLPERSONENS MÅL

Formulera minst ett tydligt mål för din rollperson – något den vill uppnå, försvara eller undvika. Målen kommer att skifta över tid i takt med att rollpersonen utvecklas men det bör alltid finnas



minst ett uttalat mål för denne, som bidrar till att driva spelet framåt.

Som en riktlinje kan sägas att vissa typer av målsättningar är direkt olämpliga för rollpersoner och spelgrupper. Till dessa hör sådana som är en självskriven effekt av själva rollspelandet och som därmed saknar dramatisk potential – exempelvis målen "att skaffa bättre utrustning", "att få mer pengar", "att samla erfarenhet" och "att få fler och bättre förmågor". Exempel på lämpligare målsättningar finner du i rutan Rollpersonens mål.

SPELGRUPPENS MÅL

Vid sidan om rollpersonens egna målsättningar är det bra om även spelgruppen har ett gemensamt mål. Prata ihop dig med de andra spelarna om vad er spelgrupp ska eftersträva, på kort eller längre sikt. De långsiktiga målen kommer rimligen att vara relativt konstanta över tid, medan mer kortsiktiga målsättningarna kan komma att ändras och bytas ut i takt med spelets gång.

GESTALTA ROLLPERSONEN

Beskriv rollpersonen för spelgruppen så att alla får en bild av vem denne är. Spela spelet som om du var där, råkade ut för det som hände, försökte nå dina mål. När saker händer, reagera på dem. Säg vad rollpersonen gör och be spelledaren förklara vad som krävs för att lyckas under rådande omständigheter.

STARTA SCENER

Du bör inte vara rädd för att dra igång saker, att låta din rollperson reagera på och interagera med spelvärlden. Berätta vad du tänker göra och låt spelledaren förklara vad som krävs för att uppnå dina mål. Spelledaren kommer ibland att omvandla din ambition till en utmaning, för din rollperson eller för hela gruppen.

Att skapa en rollperson

DEN ROLLPERSON DU SKAPAR definieras regelmässigt av ett antal värden och noteringar på ett rollformulär. Värdena anger bland annat vad rollpersonen är bra på, vilka förmågor och krafter den behärskar samt hur mycket skada dess beväpning kan åsamka fienden. Noteringarna kan röra sådant som vilken utrustning rollpersonen äger samt vilka målsättningar och vilken personlighet den har.

Exakt varifrån man hämtar inspiration till sin skapelse kan variera, men det är ganska vanligt att man utgår från karaktärer i filmer, tv-serier och böcker. Andra kanske nöjer sig med texter och bilder i den här boken eller tar sitt vardagliga jag

UTVECKLA DIN ROLLPERSON

Låt rollpersonen förändras som en effekt av det den upplever och det som händer i spelvärlden – på samma sätt som exempelvis Frodo och Bilbo förändrades av sina äventyr. Beroende på vad den råkar ut för kan rollpersonen mycket väl komma att ändra allt från uppfattningar och målsättningar till utseende och inriktning på sina förmågor. Mellan spelomgångarna kan du till exempel använda de erfarenhetspoäng som rollpersonen har vunnit i syfte att förbättra förmågor som svarar mot det som har hänt, eller skaffa nya förmågor som speglar rollpersonens dyrköpta erfarenheter.

BESKRIV FRAMTIDSPLANER

När en spelsession avrundas, beskriv vad din rollperson kommer att vilja göra under nästa spelmöte så att spelledaren kan förbereda sig på det. Alternativt, om sessionen avslutar ett äventyr, förklara vad rollpersonen kommer ägna sig åt under tiden fram tills nästa större äventyr drar igång.

Rollpersonens mål

- Återupprätta din familjs ära
- Bli ledare för ett skrå, ordenskapitel eller en organisation
- Bli den erkänt bäste inom ett område
- Hämnas på en person eller varelse
- Rädda en person undan fångenskap
- Hitta en försvunnen person
- Bryta en förbannelse över rollpersonen eller någon annan
- Återfinna en försvunnen släktklenod eller ett vapen

som utgångspunkt för rollpersonen. Hur man än gör gäller det att skapa en person som känns levande och som har målsättningar och personlighetsdrag som passar in i Symbaroums spelvärld. Lyckas man bra med det så blir det sedan ingen större utmaning att gestalta den under själva spelandet.

Det enklaste sättet att skapa en rollperson är att bestämma sig för en arketyp (Krigare, Mystiker eller Tjuv), välja ett av dess yrken (exempelvis Bärsärk, Häxa eller Skattletare) och följa de rekommendationer som yrkena ger rörande karaktärsdrag, släkten, förmågor etcetera. På det sättet blir du snabbt redo för spel.

Spelgruppens mål

- Leda en större folkgrupp i säkerhet
- Etablera en organisation tillsammans
- Skaffa ett högkvarter åt gruppen
- Kollektivt skaffa mer land, prämar eller vagnar
- Ta över styret av en plats
- Bli en kraft att räkna med på en plats eller inom ett fält
- Undanröja ett stort och känt hot mot gruppen
- Skapa en allians med en annan maktfaktor i trakten
- Mäkla fred mellan två andra stridande grupper
- Uppfylla en profetia
- Finna en legendarisk artefakt
- Bryta en förbannelse
- Störta en ledare

Men det finns heller ingenting som hindrar dig från att skapa en rollperson helt från grunden, oberoende av arketyper och yrken, precis som du vill ha den i termer av karaktärsdrag, förmågor, krafter med mera. Att utgå från arketyperna och deras respektive yrke är alltså inget måste; de är endast till för att ge en snabb och tillrättalagd väg in i spelet och spelvärlden.

ARKETYPER (SIDAN 82)

De tre arketypiska bakgrunder som presenteras – krigare, mystiker, tjuv – omfattar de vanligaste rollerna för strid och problemlösning i en grupp äventyrare. I en balanserad spelgrupp finns alla dessa representerade, vilket innebär att den klarar utmaningar bättre och att den ger varje rollperson en större chans att inneha huvudrollen någon gång under varje spelsession.

Krigare är tungt rustade och beväpnade kämpar som står stadigt i närstrid. Många krigare är självklara ledare som kan kommendera och assistera sina medäventyrare på slagfältet. Mystiker är en varierad skara och kan agera i strid som en blästrare av fienden eller helare för sina allierade. Mystiker är ofta också skickliga problemlösare, inte minst genom sin tillgång till mystiska ritualer. Tjuven är en snabbfotad och listig kämpe vare sig det är på håll eller i närstrid. Tjuvar är också skickliga problemlösare, inriktade på praktiska eller sociala utmaningar.

Varje arketypp inrymmer en rad yrken – en tjuv kan till exempel vara en skattletare, en utbygdsjägare eller en bedragare. Yrkena utgörs med andra ord av förslag på sysslor som ger liv och variation åt rollpersonerna.

Exempel: Lås oss följa spelaren Mira när hon skapar en rollperson. Mira bestämmer sig för att göra en mystiker av något slag, men känner inte att hon vill utgå från något av de yrken som beskrivs under arketyperna. Hon skriver alltså Mystiker under arketypp på rollformuläret och fortsätter skapandet av sin rollperson med ett öppet sinne.

KARAKTÄRSDRAG (SIDAN 100)

Spelarens rollperson definieras numeriskt genom sina karaktärsdrag – åtta värden som alla varelser har men i olika grad: *Diskret, Kvick, Listig, Stark, Träffsäker, Vaksam, Viljestark, Övertygande*.

Karaktärsdragen kan förstås som talanger, färdigheter och intressen som din rollperson har utvecklat under sitt hittillsvarande liv och de svarar mot alla de utmaningar som rollpersonen kan tänkas möta i spelet. Så fort rollpersonen försöker åstadkomma något viktigt i spelvärlden slår spelaren ett tärningsslag och för att lyckats måste utfallet vara lika med eller lägre än ett av karaktärsdragens värde. Med andra ord: ju högre värde rollpersonen har i karaktärsdragen, desto bättre är det.

En central del i skapandet av en rollperson är att bestämma vilka karaktärsdrag som är viktiga, och vilka som är mindre viktiga. Valet av förmågor kommer att hjälpa dig med det, eftersom förmågorna ofta baseras på karaktärsdrag och därmed kommer att tydliggöra vilka karaktärsdrag som rollpersonen bör ha sina höga värden i.

Det finns två sätt att förse rollpersonen med karaktärsdrag:

- **Typisk fördelning:** Placera ut 5, 7, 9, 10, 10, 11, 13, 15 på rollpersonens karaktärsdrag. Om spelaren vill kan poäng flyttas mellan karaktärsdrag, med kraven att endast ett värde får vara 15 samt att inget värde får vara högre än 15 eller under 5.
- **Placering poäng för poäng:** Fördela 80 poäng på de olika karaktärsdragen, med kraven att endast ett värde får vara 15 samt att inget värde får vara högre än 15 eller under 5.

Exempel: Mira sätter värdet 15 på Viljestark, då det är ett betydelsefullt karaktärsdrag för just mystiker. Därefter placerar hon ut de andra lite hur som helst: Diskret 5, Kvick 11, Listig 13, Stark 10, Träffsäker 10, Vaksam 9 och Övertygande 7. Det går ju att flytta om värdena senare, i takt med att rollpersonen växer fram.



Enligt mästare Malliano tyder mycket på att dessa tecken, ristade på tornruinen i Gamla Kadizar, namnger den bosättning som låg på platsen under Symbaroums stoltaste dagar. Han har föreslagit Agrathor eller Ergatharor som möjliga uttal.



SLÄKTE (SIDAN 102)

Det finns många och varierade varelser i Ambria och Davokar, men de släkten som finns att välja mellan när man skapar en rollperson är bortbyting, människa, rese och svartalf. Människor förekommer dessutom i två varianter, ambrier och barbarer.

Exempel: Mira gillar resar; dessa storväxta enstöringar av okänd härkomst. På ytan kanske man kan tycka att de är mer lämpade som krigare än mystiker, men Mira låter sig inte störas av det. Hon noterar rese under släkte på rollformuläret. Dessutom gör hon lite ändringar bland karaktärsdragen. Även om hon tänker sig sin rollperson som reslig och senig, snarare än grov som ett troll, sätter Mira 11 på Stark. Kvick får bli 10.

FÖRMÅGOR (SIDAN 112)

Förmågor utgör talanger och specialkunskaper som ger rollpersoner fler alternativ i strid eller problemlösning. Förmågorna delas in i tre kompetensnivåer, från novis via gesäll till mästare.

En nyskapad rollperson har två förmågor eller krafter på novisnivå, och en på gesällnivå. Alternativt kan fem förmågor på novisnivå väljas, och ingen på gesällnivå. Spelgrupper som hellre startar med erfarna rollpersoner kan såklart komma överens om en annan startnivå.

Exempel: Eftersom Miras rollperson är en rese väljer hon först novisnivå på särdraget Robust. Hon är inte tvingad att lägga skapelsepoäng på Robust men tycker att det känns som en bra idé. För att rollpersonen inte ska bli så endimensionell bestämmer sig Mira för att välja fem förmågor på novisnivå, hellre än två på novis och en på gesäll. Efter valet av Robust återstår fyra förmågor. Efter att ha bläddrat bland förmågor och krafter väljer Mira de följande: Mystisk kraft (Förvirring), Ritualist (Telepatiskt förhör), Naturlig krigare samt Återhämtning.

MYSTISKA TRADITIONER (SIDAN 126)

Alla rollpersoner kan lära sig mystiska krafter och ritualer, men de som tänker lägga många skapelsepoäng på krafter och ritualer bör överväga att tillhöra en mystisk tradition. Orsaken till det stavar korruption. När mystiker lär sig krafter och ritualer och sedan använder dessa solkas mystikerns kropp och skugga (se nedan) av just korruption, och över tid riskerar detta att leda rätt i fördärvet.

Drottningfolkets mystiker utgörs av de listiga besvärjarna i Ordo Magica (förmågan Ordensmagi) och de hängivna ljusdyrkarna som främst återfinns inom Solkyrkan (förmågan Teurgi). Barbarernas häxor

har naturnära magi av äldre sort, illa sedd av sydlän- ningarna men högt värderad av barbarerna och deras hövdingar (förmågan *Häxkonster*). Svartkonstnärer (förmågan *Svartkonst*) är desperata eller maktgalna mystiker som inte försöker undfly korruptionen utan allierar sig med mörkret och utnyttjar förstyggelsens krafter för sina egna dunkla syften.

Som tidigare sagt behöver rollpersonen inte tillhöra någon av ovanstående traditioner för att kunna lära sig enskilda mystiska krafter. Men i så fall måste denne vara beredd på att självständigt hantera den korruption som ofrånkomligen följer med mystikerns värv.

Exempel: Mira har tänkt sig att hennes rollperson bara delvis ska förlita sig på mystiska krafter och vill inte att resen ska vara inskriven i en tradition. Hon väljer därför att strunta i traditionernas förmågor och behåller istället den skapelsepoäng hon redan har placerat på Naturlig Krigare, så att resen blir mer mångsidig än en renodlad mystiker.

SKUGGA

Varje varelse och ting i världen har en skugga, ett uttryck för en själslig allians eller en inre essens. Skuggan antyder vilken av de tre makterna som rollpersonen står närmast (civilisationens disciplin, naturens vildhet eller mörkrets korruption) vare sig rollpersonen själv är medveten om sin allians eller ej. När man spelar *Symbaroum* är det spelledaren som håller redan på detta med korruption och skuggor, varför reglerna för sådant återfinns längre bak i boken.

Mystiker kan lära sig att se andra varelsers skuggor med hjälp av förmågor som *Häxsyn* eller ritualen *Offerrök*. Naturnära väsen har skuggor som går i grönt, rött eller vitt, medan civiliserat folks skuggor drar åt guld, silver eller koppar. Många som lever i Davokars södra delar eller i norra Ambria

har en delad natur och deras skuggor har därmed inslag av flera kulörer. Rena styggelsers skuggor är djupsvarta medan korrumperade naturvarelser avslöjas genom sjuka fläckar i det gröna, rostbrunt i det röda eller askgrått i det vita. För korrumperad civilisation ses istället flagnande guld, svartnat silver eller ärgad koppar i deras skuggor. Regelmässigt hänger rollpersonens skugga nära samman med dess grad av korruption, något som speciellt mystiker måste vara extra försiktiga med.

Exempel: Mira förser sin rese med en vit skugga, Mira tycker att det passar med idén om en andlig sida hos den ensamma jätten. Hon väljer att beskriva skuggan som "vit, likt morgondimma över Davokars tjänar". Ibland anas irrande flingor av aska i dimman, ett uttryck för resens gryende korruption. Resen får nämligen en (1) permanent korruption för sin ritual, och ytterligare en (1) för sin mystiska kraft. Förvirring. Mira noterar 2 permanent korruption på rollformuläret.

UTRUSTNING (SIDAN 148)

Rollpersonens startutrustning, beväpning och pengar bestäms av arketyper eller av förmågor och krafter som spelaren väljer.

Från start har rollpersonen fältutrustning med sovfäll, köksartiklar samt elddon och tändved. Småsaker som passar in i rollpersonens bakgrund uppmuntras: kortlek, pipa och tobak, fiskesjö och låda med agn, krumhorn och liknande är välkommet då det sätter färg på rollpersonen. Memorabilia som en lock hår från en käresta, ett träsnide från en avliden släkting eller en broderad näsduk som enda ledtråd till sin faders mördare kan också göra mycket för att berika rollpersonens historia. Förmågor som baseras på *Listig* (så som *Alkemi*, *Giftbrukare*, *Lärd*, *Monsterlärd*, *Taktiker*) åtföljs lämpligen av imponerande luntor och vältummade bokrullar i ämnet.

Betydelsen av ordet "ordinärt"

I listan här till höger upprepas termen "ordinärt". Det innebär att föremålet rollpersonen tilldelas från start inte får ha några kvaliteter utom de som alltid följer med vapen- eller rustningstypen.

Tabell 4: Beväpning från start

FÖRMÅGA ELLER KRAFT	VAPEN FRÅN START
Häxhammare	Ett ordinärt enhandsvapen
Prickskytt	Ett ordinärt projektilvapen (armborst eller pilbåge)
Rustmästare	En ordinär medeltung rustning
Sköldkamp	En ordinär sköld
Stålkast	Ett ordinärt kastvapen
Stångverkan	Ett ordinärt långt vapen
Tvillingattack	Ett ordinärt enhandsvapen (novis), två ordinära enhandsvapen (gesäll)
Tvåhandskraft	Ett ordinärt tungt vapen

Vad gäller beväpning får rollpersonen gratis de vapen som hänger samman med vissa förmågor och krafter som den har, samt en dolk.

Om rollpersonen saknar förmågor eller krafter som baseras på vapen börjar rollpersonen med en av följande kombinationer:

- en vandringsstav och en dolk
- ett enhandsvapen och en dolk
- ett avståndsvapen och en dolk

Därtill får rollpersonen en lätt rustning från start. Vill man att ha en tyngre variant måste den köpas för de pengar rollpersonen börjar med. Har man råd gör man klokt i att införskaffa en rustning med kvaliteten Smidig; mystiker kan köpa häxsärk, ordensrober eller prästkappa just för den kvalitetsens skull.

PENGAR

Rollpersonen startar med 5 daler i bältesbörsen, under förutsättning att dess särdrag inte anger något annat. För dessa daler kan ytterligare vapen, rustning och utrustning köpas.

I Ambria används förutom daler även mynten skilling och örtegar. En daler motsvarar tio skilling och det går tio örtegar på en skilling. En örteg motsvarar kostnaden för en dags enkelt boende på landet, för en skilling får du detsamma i en stad. Verktyg, vapen och rustningar kostar vanligen en eller flera daler.

Exempel: Eftersom Miras rese har särdraget Paria får rollpersonen inte så mycket att leka med utöver grundutrustningen. Resen får en grov påk att slåss med, en dolk att äta med och ett läderförkläde som lätt rustning. Mira noterar 5 skilling i resens börs, men lägger till en flöjt i packningen, som hon tycker att resen ska ha. På den spelar resen vemodiga sånger, vars ursprung inte ens resen själv kan redogöra för.

PERSONLIGHET

Fyll ut din rollperson med detaljer som blåser liv i siffrorna. Rollpersonen behöver förstås ett namn och en genomtänkt bakgrund, kanske också ett citat som fångar dess sätt att uttrycka sig. Formulera också minst ett personligt mål för rollpersonen, och detsamma för spelgruppen så att alla har något gemensamt att kämpa för när spelet börjar.

Exempel: En rese bör ha ett grovt namn, givet till henne av de personer hon har umgåtts med. Efter att ha funderat på saken bestämmer sig Mira för namnet Ogina, som en lek med namnet Gina och det faktum att resen emellanåt är vresig, och ja, en smula ogin.

På rollformuläret finns utrymme för ett passande citat, något som spelaren tycker fångar rollpersonens väsen eller syn på livet. Mira väljer "Du hjälpte mig, jag hjälper dig" som citat för Ogina då det överensstämmer med resens mål (se nedan).

Vad gäller bakgrunden tänker sig Mira att Ogina hittades håglöst vandrande längs en av vägarna som löper mellan fort och byar vid Davokars södra bryn. Ogina adopterades av ett resande teatersällskap och till att börja med lät de henne göra grovjobb som att resa tält och gräva latriner. Snart upptäckte ledaren att resen var trollkunnig och till och med kunde läsa tankar. Därmed kunde snart teatersällskapet addera "den vederstyggliga trollmadammen Xavagunda" till sin repertoar!

MÅLSÄTTNINGAR

Att säga någonting generellt om vilka mål man bör välja för enstaka eller grupper av rollpersoner är svårt. Viktigt är dock att målen öppnar för spännande och intressanta berättelser; spelledaren ska kunna använda dem som utgångspunkt för skapandet av enskilda utmaningar eller hela äventyr.

Dessutom är det förstås bra om målsättningarna förankras i Symbaroums spelvärld. I Kampanjboken beskrivs en lång rad platser, personer och företeelser som spelaren kan låta sig inspireras av – exempelvis namn på fursteätter som rollpersonen kan ligga i fejd med.

Exempel: Mira fick fundera ett tag för att komma på intressanta målsättningar för Ogina, men en kom hon i alla fall fram till: någon i Davokar har lärt Ogina att trollo och att spela vemodig flöjt. Ogina minns inte vem det var, mer än att personen var snäll mot henne. Oginas mål är att hitta den personen och återgälda skulden. Mira låter spelledaren avgöra hur och när detta kommer in i spel.

Tillsammans med de andra spelarna sätter hon upp mål för spelgruppen. De andra gillar idén med ett teatersällskap och de beslutar att alla rollpersoner ska vara knutna till sällskapet. Teatern döps till Den vita duvans sällskap. Ett tillägg till förhistorien görs också gemensamt: teatersällskapet är egentligen ett gäng tjuvar som uppträder under täckmantel för att kunna röra sig fritt och hitta lämpliga offer. I det senare syftet kommer Oginas tankeläsande ritual väl till pass.

Tillsammans med spelledaren kommer de fram till att Den vita duvans sällskap är på väg mot platan Karvosti efter en serie framgångsrika inbrott (gruppen har satt "Undkomma baron Flagros vrede" som ett av sina kollektiva mål). Tingssäsongen närmar sig och barbarerna flockas till Karvosti – en utmärkt mylla för en exotisk teatergrupp med flinka fingrar!

Lathund: Att skapa en rollperson

1

Välj Yrke sidan 82

Skriv vilket yrke din rollperson har. Du kan välja något av de befintliga, eller hitta på något eget.

2

Karaktärsdrag sidan 100

Förse din rollperson med värden i de åtta karaktärsdragen samt räkna ut de sekundära egenskaperna.

3

Välj Släkte sidan 102

Välj vilket släkte din rollperson ska höra till.

4

Förmågor och Särdrag sidan 112

I varje ruta skriver du namn på Förmågan eller Särdraget, dess effekt, vilken typ det är (Förmåga eller Särdrag) samt vilken nivå din rollperson besitter. För- och nackdelar finns beskrivna i *Spelarens Handbok*.

5

Beskriv din Skugga

Skriv hur din rollpersons Skugga ser ut för någon som ser den med t.ex. kraften *Häxsyn* eller ritualen *Offerrök*.

SPELARE Mira NAMN Ogina, aka "Xavagunda" SLÄKTE Rese YRKE Självlärd besvärjare		SMÄRTGRÄNS 6 TÄLIGHET MAXIMAL 11 KORRUPTION PERMANENT 2 KORRUPTIONSTRÖSKEL 8		SKUGGA Vit som morgondimma över Davohars tjärnar. ERFARENHET OANVÄND CITAT "Du hjälpte mig, jag hjälper dig."			
5	10	13	11	10	9	15	7
DISKRET	KVICK	LISTIG	STARK	TRÄFFSÄKER	VAKSAM	VILJESTARK	ÖVERTYGANDE
FÖRMÅGOR, SÄRDRAG, FÖR- OCH NACKDELAR							
NAMN Robust EFFEKT +T4 i skada -T4 skada på mig -2 försvar TYP Särdrag		NAMN Långlivad EFFEKT Lever 200-300 år TYP Särdrag		NAMN Paria EFFEKT Slå två ggr för sociala utmaningar, då sista (tabu) bland mina egna TYP Särdrag			
NAMN Förvirring EFFEKT Vile-Vil förvirra T6= 1-2 sår stilln/gör inget 3-4 anfall närmsta allkrade 5-6 anfall närmsta fiende TYP Mystisk kraft		NAMN Telepatiskt förhör EFFEKT Vile-Vil, röra affret Ja/nej-triga 1 misslyckande = inget mer Dike-Vale för hemligt TYP Ritual		NAMN Naturlig krigare EFFEKT +T6 skada oöppnad TYP Förmåga			
NAMN Återhämtning EFFEKT Vil = T4 räl helat en gång per stridsscen TYP Förmåga							
BEVÄPNING OCH SKYDD							
VAPEN Grov pik SKADA T6+T4 KVALITET Långt KARAKTÄRSDRAG Stark		VAPEN Dolk SKADA T6+T4 KVALITET Kort KARAKTÄRSDRAG Stark		VAPEN Oöppnad SKADA T6+T4 KVALITET Kort KARAKTÄRSDRAG Stark		RUSTNING Läderbörklide SKYDD T4+T4 KVALITET Begr -2 RUSTNING SKYDD KVALITET	
JÄRNRINGEN Symparoum						6 FÖRSVAR	

7
ÅLDER ? LÄNGD 210cm VIKT 130kg

UTSEENDE

Lång och gänglig, tvisghår. Klär sig i mönstrade tyger som blekns och blivit jordfärgade efter många, långa turer i Davokar.

BAKGRUND

Adopterades av Den vita duvans teatersällskap och fick först göra grovjobb. När talangen för tanke- lösning uppenbarade sig blev hon en del av teaterns repertoar.

PERSONLIGT MÅL

Hitta den som lärde henne trolle.



8
VÄNNER OCH KOMPANJONER

NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE
Goorkai	Ambrier	Duellant	Adam
Hulka	Svartalt	Ficktjuv	Rodina
Mervello	Ambrier	Skattletare	Pedro
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE
NAMN	SLÄKTE	YRKE	SPELARE

GRUPPENS NAMN

Den vita duvans teatersällskap

GRUPPENS MÅL

Vndhomma Baron Flagros Vrede

9
ARTEFAKTER OCH MYSTISKA SKATTER

NAMN	KRAFTER	KORRUPTION
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION
NAMN	KRAFTER	KORRUPTION

6
UTRUSTNING

Flöjt

Uthädnad (häpor, mask)

Vinskinn, billigt svart vin

6
PENGAR

5 skilling

6
ÖVRIGA TILLGÅNGAR

6

Pengar och utrustning
sidan 78

En rollperson börjar normalt med 5 daler i sin bös, samt startutrustning och beväpning kopplat till vissa förmågor.

7

Personlighet och bakgrund

Fundera över din roll- persons utseende och bakgrund. Formulera ett mål som hjälper dig att driva berättelsen framåt. Skriv ett citat som fångar din rollpersons sätt att uttrycka sig.

8

Vänner och kompanjoner

Skriv upp resten av spelgruppens rollperso- ner här, samt gruppens namn. Här finns också plats för att formulera gruppens mål. I exemplet till vänster har spelaren Rodina valt att hitta på ett eget yrke, Ficktjuv, till sin rollperson.

9

Artefakter

Om du hittar artefakter och mystiska skatter skriver du upp dem här.

10

Rita ett porträtt

Här kan du avbilda din rollperson om du känner dig konstnärligt lagd.