Trening reduserer vanskelighetsgraden med ett nivå.

Manglende evne øker vanskelighetsgraden med ett nivå.

Hyggelige sosiale samspill (Trent)

Intelligens forsvar (Trent)

Hjelpsom (Trent) når du hjelper noen legger de til 1.

Inaktiv (manglende evne) Hurtighet er 1 nivå vanskeligere

Eirà

Er en Sten-helbreder

Evner Fordel Annet

**8 *Styrke* 0**

**12 *Hurtighet* 0**

Noen spesialegenskaper tar en hel handling (handling) mens noen kan bli brukt som en del av en handling (del). Noen egenskaper har en kostnad, men fordel kan redusere kostnaden ned til 0.

**Helende Stener (1 Intelligens):** Du kaster en sted med magiske egenskaper på et mål og leger de 1d6 i en evne. For å treffe må du treffe på Hurtighet 2. hver gang du prøver å lege den samme skapningen blir mengden redusert med 1 poeng hver gang, inntil målet har hvilt i 10 timer. Handling.

**Bindende Stener (1 + Intelligens):** Du lader stener med bindende egenskaper. Målet ditt sitter fast, men kan fremdeles angripe og forsvare seg selv. Stenene går som en nivå 2 skapning, men nivået kan økes for hvert nivå anstrengelse du du legger til. Handling

**Aggresjon (2 Intelligens):** Du fyller en sten med kreftene til Tyr, vekker deres primitive instinkter. Målet ditt får en ressurs på sine styrke-angrep i ett minutt. Handling

**Oppmuntring (1 Intelligens):** Du fokuserer på en sten og får den til å sveve over hånden din. Allierte i nærheten kan endre vanskelighetsgraden på en av følgende handlinger til deres fordel; forsvar, angrep, en av evnene du er trent i. Handling.

**16 *Intelligens* 1**

**Anstrengelse:** Du kan legge til ett nivå med Anstrengelse ved å bruke tre poeng fra an av evnene dine (trekk fra den evnens fordel).

**Erfaring:** Du har \_\_ erfaringspoeng, som du får i løpet av spillet, vanligvis fra spillmesters innblanding. Du kan bruke ett erfaringspoeng for å rulle et hvilken som helst rull i spillet.

**Bedringsrull:** Du får igjen **1d6 + 1** poeng i en evne hver gang du hviler, opptil fire ganger hver dag, men for hver gang tar det lenger tid.

1 Handling 10 Minutter

1 Time 10 Timer

**Skade:** Når du når 0 poeng i en evne er du Hemmet. Ved 0 poeng i to evner er du Svekket.

**Svekket:** +1 Anstrengelse per nivå, ignorer bra og best resultat, rull i kamp på 17-20 skader bare +1 skade.

**Svekket:** Du kan bare flytte deg i umiddelbar avstand; hvis hurtighet evnen din er 0 kan du ikke flytte deg.

*Evner*

Du kan angripe og bevege deg i umiddelbar avstand som en handling.

Våpen Skade

Kastekniv – lett våpen 2

Stav – middels våpen 4

*Spesialegenskaper*

Eirà er oppvokst i Ehrghan, og har nylig fylt 21. Veldig pliktoppfyllende og ønsker det beste for alle. Veldig nedslått over at det ikke er så mye å gjøre med avlingene, og meldte seg da frivillig da borgermesteren ønsket hjelp i saken. Viljesterk på grensen til å være sta, men respekterer flertallets avgjørelse.

Veldig god venn med Áillun, men har hatt ubehagelige opplevelser med Vide.

**Bra resultat:** Du leger 1 poeng mer.

**Best resultat:** Du leger 2 poeng mer.

Du kan ha **2** Cyphers på deg til enhver tid. Cyphers er gjenstander som kan brukes èn gang; Huk de av når de er brukt. Ikke uroe deg, du vil finne flere.

**Nivå 6 Kraftfelt Projektor.** Stor Gjenstand. Oprinnelig en boks på 30\*50\*30 cm som bygger seg ut til en stor «sopp» som lager et kraftfelt i en time rundt seg selv som gir +4 rusting til de under. Den er gått i arv i mange generasjoner.

**Nivå 7 Etsende Gassampule.** Kan kastes en kort distanse og expanderer når den knuser til en giftig gass sky som ligger i 1d6 runder. Alt i skyen tar 7 skade. Denne fikk du av Trylledrikk-kona Bruha i landsbyen.

*Utstyr*

Kastekniver (lett kastevåpen)

Stav (middles nærkontakt våpen)

Verktøy Ryggsekk Mindre sekk

Fakler (3) Rasjon (2) Pelstøy

*Angrep og Rustning*

**Rustning**

**1**

*Cyphers*

*Bakgrunn*

Trening reduserer vanskelighetsgraden med ett nivå.

Manglende evne øker vanskelighetsgraden med ett nivå.

Styrke forsvar (Trent)

Intelligens forsvar (Trent)

Klatre, Hoppe (Trent)

Flytte, Bøye, (Manglende evne)

Kunnskap, problemløsing (Manglende evne)

Áillun

Er en Tømrer

Evner Fordel Annet

**15 *Styrke* 2**

**14 *Hurtighet* 1**

**9 *Intelligens* 1**

Noen spesialegenskaper tar en hel handling (handling) mens noen kan bli brukt som en del av en handling (del). Noen egenskaper har en kostnad, men fordel kan redusere kostnaden ned til 0.

**Komme Seg:** Du får ett ekstra **Bedringsrull** som tar en handling.

**Tungt Slag (1 Styrke):** Du gjør en mindre skade, men motstanderen er omtumlet, og alt de gjør er en grad vanskeligere neste runde. Handling

**Trent Uten Rustning:** Du er trent i hurtighet forsvar når du ikke har på rustning. Automatisk

**Fare Følelse (1 Hurtighet):** Initiativrullet ditt er ett nivå enklere.

**Ekstra Fordel:** Du får en fordel i **Hurtighet**.

**Anstrengelse:** Du kan legge til ett nivå med Anstrengelse ved å bruke tre poeng fra an av evnene dine (trekk fra den evnens fordel).

**Erfaring:** Du har \_\_ erfaringspoeng, som du får i løpet av spillet, vanligvis fra spillmesters innblanding. Du kan bruke ett erfaringspoeng for å rulle et hvilken som helst rull i spillet.

**Bedringsrull:** Du får igjen **1d6 + 1** poeng i en evne hver gang du hviler, opptil fire ganger hver dag, men for hver gang tar det lenger tid.

1 Handling 10 Minutter

1 Time 10 Timer

**Skade:** Når du når 0 poeng i en evne er du Hemmet. Ved 0 poeng i to evner er du Svekket.

**Svekket:** +1 Anstrengelse per nivå, ignorer bra og best resultat, rull i kamp på 17-20 skader bare +1 skade.

**Svekket:** Du kan bare flytte deg i umiddelbar avstand; hvis hurtighet evnen din er 0 kan du ikke flytte deg.

*Evner*

Du kan ha **2** Cyphers på deg til enhver tid. Cyphers er gjenstander som kan brukes èn gang; Huk de av når de er brukt. Ikke uroe deg, du vil finne flere.

**Nivå 5 Hurtighets Drikk:** Bruha i landsbyen gav deg denne før dere dro. Når du drikker den øker **Hurtighet Fordel** med 1 i en time.

**Nivå 4 Skrike Ting:** Deudrul, den rare fyren i utkanten av landsbyen gav deg denne før dere dro. Det ser ut som en plate med en nål som kan festes i et plagg. Han påstår den skriker, og kødder med klar tanke. Den aktiveres med en knapp i midten. Etter to runder skapes et felt rundt brukeren av høy, skjærende lyd, og gjør at alle tenkende skapninger ikke kan gjøre noe i fire runder.

*Spesialegenskaper*

Håndøks (Lett nærkontakt våpen)

Krigsøks (Middels nærkontakt våpen)

Krigshammer (Tungt nærkontakt våpen)

Verktøy Ryggsekk Mindre sekk

Fakler (3) Rasjon (2) Pelstøy

*Angrep og Rustning*

Du kan angripe og bevege deg i umiddelbar avstand som en handling.

Våpen Skade

Håndøks – Lett våpen 2

Krigsøks – Middels våpen 4

Krigshammer – Tungt våpen 6

**Rustning**

**0**

*Cyphers*

*Utstyr*

*Bakgrunn*

Áillun er oppvokst i Ehrghan, født av to tømrere, så begynte naturligvis med tømring. Tåler veldig mye, både fysisk og mentalt, og reiser seg for mer. Veldig tøff i å ha med å gjøre, og andre har beskrevet Áillun som nærmest ustoppelig.

Veldig god venn med Eirà. Føler at Lisku er kritisk til Áillun

**Bra Resultat:** Du slår skapningen ned

**Best Resultat:** Du slår skapningen opp i luftet så den lander i en haug 1D20 fot unna.

Trening reduserer vanskelighetsgraden med ett nivå.

Manglende evne øker vanskelighetsgraden med ett nivå.

Initiativ (Trent)

Hurtighet forsvar (Trent)

Oppgaver som krever tålmodighet, viljestyrke og disiplin (Manglende evne)

Vide

Småviltjeger

Evner Fordel Annet

**12 *Styrke* 1**

**14 *Hurtighet* 1**

Noen spesialegenskaper tar en hel handling (handling) mens noen kan bli brukt som en del av en handling (del). Noen egenskaper har en kostnad, men fordel kan redusere kostnaden ned til 0.

**Presisjon:** Du gjør to ekstra skade med våpen du kaster. Automatisk.

**Lett til Fots:** Hvis du består et vanskelighetsgrad 2 **Hurtighet** rull kan du både bevege deg en kort distanse og utføre en handling i samme runde. Automatisk.

**Trenger ikke Våpen:** Når du utfører et angrep uten våpen (spark eller slag) kan du velge om det er en lett angrep eller et middels angrep. Automatisk.

**Egge (2 Styrke):** Etter at du lykkes i å angripe en skapning, vil alle **Hurtighet** forsvar mot denne skapningen når den angriper er redusert med ett nivå inntil slutten av denne runden. Handling

**Ekstra Fordel:** Du har en fordel i **Hurtighet.** Automatisk

**10 *Intelligens* 0**

**Anstrengelse:** Du kan legge til ett nivå med Anstrengelse ved å bruke tre poeng fra an av evnene dine (trekk fra den evnens fordel).

**Erfaring:** Du har \_\_ erfaringspoeng, som du får i løpet av spillet, vanligvis fra spillmesters innblanding. Du kan bruke ett erfaringspoeng for å rulle et hvilken som helst rull i spillet.

**Bedringsrull:** Du får igjen **1d6 + 1** poeng i en evne hver gang du hviler, opptil fire ganger hver dag, men for hver gang tar det lenger tid.

1 Handling 10 Minutter

1 Time 10 Timer

**Skade:** Når du når 0 poeng i en evne er du Hemmet. Ved 0 poeng i to evner er du Svekket.

**Svekket:** +1 Anstrengelse per nivå, ignorer bra og best resultat, rull i kamp på 17-20 skader bare +1 skade.

**Svekket:** Du kan bare flytte deg i umiddelbar avstand; hvis hurtighet evnen din er 0 kan du ikke flytte deg.

*Evner*

Du kan ha **2** Cyphers på deg til enhver tid. Cyphers er gjenstander som kan brukes èn gang; Huk de av når de er brukt. Ikke uroe deg, du vil finne flere.

**Nivå 8 Motgift:** Bruha har laget denne motgiften hvis dere imot all formodning skulle støte på noe giftig. Eliminerer gift i nivå åtte eller mindre fra en skapning.

**Nivå 7 Nummestav:** Du fant denne tilfeldig en gang for lenge siden i skogen da du jaktet. Du vet ikke helt hva den gjør, men instinktene dine sier at den skal pekes mot noe du ikke liker og aktiveres. Rull en d100. ved 5 eller mindre lammer staven målet i en time (opptil 60 meter unna). Ved høyere resultat varer det i ett minutt.

*Spesialegenskaper*

Kastekniver x3 (lett kastevåpen)

Dolk (Lett nærkontakt våpen)

Verktøy Ryggsekk Mindre sekk

Fakler (3) Rasjon (2) Pelstøy

*Angrep og Rustning*

Du kan angripe og bevege deg i umiddelbar avstand som en handling.

Våpen Skade

Kastekniv – lett våpen 4

Dolk – Lett våpen 2

Spark / Slag 2 / 4

**Rustning**

**0**

*Cyphers*

*Utstyr*

*Bakgrunn*

Vide er av den overentusiastiske typen. Tankesettet ligger i de baner hvor det ikke er vits i å vente hvis du kan gjøre det nå, og bli ferdig. Vide kaster seg gjerne ut i det før tanken er fullstendig gjennomtenkt, enten det er i hjelp eller å finne farer. Der andre tenker seg nøye om, tar Vide nærmeste gjenstand og bruker den. Hvorfor sitte å vente når neste spenning ligger rett der fremme?

Vide er veldig positiv til alle i landsbyen, og viser mye affeksjon, følelser og liker å klemme alle.

**Bra Resultat:** Du treffer målet i øyet og blinder det i en runde.

**Best Resultat:** Du treffer målet i et lem, og gjør det ubrukelig i ett minutt.

Trening reduserer vanskelighetsgraden med ett nivå.

Manglende evne øker vanskelighetsgraden med ett nivå.

Initiativ (Trent)

Oppfatning (Trent)

Lisku

Rådgiver

Evner Fordel Annet

**10 *Styrke* 0**

Noen spesialegenskaper tar en hel handling (handling) mens noen kan bli brukt som en del av en handling (del). Noen egenskaper har en kostnad, men fordel kan redusere kostnaden ned til 0.

**Finn Feilen:** Hvis en motstander har en svakhet, så vil spillmesteren fortelle deg hva det er. Automatisk.

**Fyrrige Never:** Du utfører to ekstra skade når du angriper uten våpen. Automatisk.

**Elefanthud:** Du har +1 i rustning hvis du går uten fysisk rustning. Automatisk.

**Forståelse (2 Intelligens):** Du observerer og studerer en skapning eller objekt. Neste gang du har en samhandling med overnevnte vil vanskelighetsgraden være redusert med ett nivå. Handling

**Skremmende Tilstedeværelse (2+ Intelligens):** Du overbeviser en intelligent skapning i nivå tre eller under at du er dets verste mareritt. Så lenge du står nærme skapningen og ikke slutter å prate, vil skapningen være paralysert, rømme eller noe som passer situasjonen. Du kan bruke anstrengelse for å øke nivået på målet du kan skremme.

**Fascinere (1 Intelligens):** Du griper tak i en skapning og prater. Så lenge du prater vil ikke skapningen gjøre noe.

**10 *Hurtighet* 0**

**16 *Intelligens* 1**

**Anstrengelse:** Du kan legge til ett nivå med Anstrengelse ved å bruke tre poeng fra an av evnene dine (trekk fra den evnens fordel).

**Erfaring:** Du har \_\_ erfaringspoeng, som du får i løpet av spillet, vanligvis fra spillmesters innblanding. Du kan bruke ett erfaringspoeng for å rulle et hvilken som helst rull i spillet.

**Bedringsrull:** Du får igjen **1d6 + 1** poeng i en evne hver gang du hviler, opptil fire ganger hver dag, men for hver gang tar det lenger tid.

1 Handling 10 Minutter

1 Time 10 Timer

**Skade:** Når du når 0 poeng i en evne er du Hemmet. Ved 0 poeng i to evner er du Svekket.

**Svekket:** +1 Anstrengelse per nivå, ignorer bra og best resultat, rull i kamp på 17-20 skader bare +1 skade.

Du kan angripe og bevege deg i umiddelbar avstand som en handling.

Våpen Skade

Spark / Slag 4

**Svekket:** Du kan bare flytte deg i umiddelbar avstand; hvis hurtighet evnen din er 0 kan du ikke flytte deg.

*Evner*

Du kan ha **2** Cyphers på deg til enhver tid. Cyphers er gjenstander som kan brukes èn gang; Huk de av når de er brukt. Ikke uroe deg, du vil finne flere.

Lisku bruker kun subtile Cyphers. Dette er Cyphers som kommer fra innsiden. Disse kan brukes en gang hver 10 timer med hvile, og blir aldri borte.

**Nivå 4 Perfekt Hukommelse:** Gir brukeren mulighet til å mentalt ta opp alt som skjer i 30 sekunder. Dette er brukbart når du ser noen gjøre en kompleks handling, eller noe annet som skjer fort.

**Stykeøkning:** Du får +1 **Styrkefordel** i et time.,

*Spesialegenskaper*

Verktøy Ryggsekk Mindre sekk

Fakler (3) Rasjon (2) Pelstøy

*Angrep og Rustning*

**Rustning**

**1**

*Cyphers*

*Utstyr*

Lisku er typen som ikke blir overrasket lett, og er som regel den som vet hva som skjer over alt i landsbyen. Ehrghan er takknemlig for alt Lisku gjør, og Lisku vil bare det beste for landsbyen. Derfor er det viktig at Lisku drar for å hjelpe landsbyen som best det er mulig.

Til tross for sin spe fysikk er det ingen som har bekjempet Lisku i nærkamp under øvelser, eller for moro.

**Bra Resultat:** Tu spenner ben på motstanderen din og legger den i bakken.

**Best Resultat:** Du treffer motstanderen din hardt i et lem, og gjør det ubrukelig i ett minutt.

*Bakgrunn*