

ARVTAGAREN BAFFIN



Som son till en framgångsrik handelsman och droghandlare, Koster da Karnaldi, har livet alltid varit lätt. Om det inte varit för faderns krav och efterföljande besvikelse kunde du varit en sorglös existens. Istället har du drivits till skörlevnad med spel, kvinnor och missbruk för att balsamera din skadade självkänsla.

Du har dragit på dig stora skulder till tvivelaktiga personer på hemstadens skuggsida, och levt så att säga i väntan på att föräldrarna skall ge upp livsandan så att du tillsammans med dina syskon skall kunna dela upp familjens förmögenhet. Nu har denna åstundan gått i uppfyllelse och du känner dig minst sagt klugen!

Situationen just nu

Du och hela din familj råkade nyligen ut för förgiftning, med resultatet att alla utom du själv dog, inklusive matmor som förberett den ödesdigra måltiden. Efter kvällsvarden drabbades nämligen hela familjen av svåra mag-smärtor, varpå din sjukliga mor var den första att ge upp livsandan. Medan du själv kämpade för ditt liv gick din bror, fader och syster under. Själv drabbades du av panik. Med akuta smärtor och svettningar flydde du ut i regnet undan osynliga fiender. Efter att ha tömt båda kroppsöppningar svimmade du i leran, och vaknade upp som den ende överlevande i familjen!

Dina misstankar föll genast på slaven och giftkokaren Morlök, som fungerat som din faders förtrogne, om inte annat så av ren fördomsfullhet. Du har aldrig gillat den mörkhyade barbaren och beordrade fortfarande i feberfrossa att slaven skulle halshuggas innan denne hann fullborda sitt massmord! Hushållets egentliga överhuvud, matronan Helina, skyndade dock till den svarta djävulens räddning, men sista ordet är inte sagt... När faderns testamente har lästs upp tillhör alltihopa dig och då kommer du att skipa din egen rättvisa!

Faderns sista vilja stipulerar dock en sorgeperiod på fjorton dagar, så under tiden har du gjort en raid i handelskompaniets lager i hamnen för att tillskansa dig ett lass torkad opianer. För att täcka dina löpande utgifter, som bland annat består av krogskulder och räkningar från de glädjehus du frekventerar, har du sålt vidare drogen till lokala kriminella element. Liksom

du tillskansat dig själv ett privat lager för eget bruk. Du har dessutom brutit dig in på faderns kontor, inne på familjeresidenset, för att stjäla banksedlar och handelsväxlar vilka du överlämnat till dina gäldenärer som säkerhet.

☼ ÖDE & FÖRBANNELSE

Baffins öde är "att landa och och dö i rännstenen" liksom hans förbannelse att han är "slav under alla tänkbara laster". Att gestalta hans självdestruktiva livsföring torde innebära ett enkelt sätt för spelaren att vinna ÖT. För att dessa skall komma till användning rent regeltekniskt skulle han egentligen behöva rycka upp sig – och måhända även överge sitt öde.

☼ RELATIONER TILL KARAKTÄRER

» **Matronan Helina:** Du har stor respekt för hushållets överhuvud, trots att din egen mor aldrig tålde henne. Faktum är att den före

detta hushållerskan varit mera av en mor för dig än kvinnan som gav dig liv. Hon behandlar dessutom dig med tillbörlig respekt. Kännedom: 2.

» **Kusinen Hormas:** Du har aldrig tidigare träffat din kusin, sonen till farbrodern Bering i staden Karnald, varifrån din familj stammar. Han var dock snabb att komma till din undsättning i denna svåra stund och har varit till stor hjälp med allehanda praktiska bestyr. Kännedom: 0.

» **Slaven Morlök:** Du har aldrig litat på den mörke djävulen och nu har du anledning att misstänka att han står bakom din familjs död. Han vet dock mycket om faderns affärer och kan visa sig användbar. När han inte längre kan vara till någon nytta för dig är hans dagar räknade... Kännedom: 1.

☼ RELATIONER TILL BIFIGURER

» **Syster Tromba:** Du har vant dig vid örtasystemens återkommande närvaro hemma på Kosterheim, men ni har aldrig utbytt mer än formella artighetsfraser. Hon verkar kunnig inom sitt område och är väl att betrakta som vän till familjen. Kännedom: 1.

» **Advokaten Menalot Lagvrängaren:** Eftersom han är familjens advokat är du väl bekant med såväl juristen som dennes farländska biträde. Du har dock aldrig tålt någondera. Kännedom: 1.

» **Hushållerskan Uuni:** Hushållerskan har fått ansvaret för matlagningen, varför det är säkrast att inta sina måltider nere i stan! Kännedom: 1.

» **Kammarjungfrun Nela:** Du har länge lustat efter denna ungmo, och efter moderns frånfalle kanske tillfälle nu ges att göra någonting åt saken? Kännedom: 1.

SVAVELVINTER

KARAKTÄRSBLAD

ERFARENHETER

Beskrivning	Använd
1. Hade en sorglös barndom som dock resulterade i en skadad självkänsla.	<input type="radio"/>
2. Drevs till skörlevnad av faderns ständiga besvikelse.	<input type="radio"/>
3. Skuldsatte sig upp över öronen på spel, kvinnor och berusningsmedel.	<input type="radio"/>
4.	<input type="radio"/>
5.	<input type="radio"/>
6.	<input type="radio"/>
7.	<input type="radio"/>
8.	<input type="radio"/>
9.	<input type="radio"/>
10.	<input type="radio"/>
11.	<input type="radio"/>
12.	<input type="radio"/>
13.	<input type="radio"/>

ÖDESTYNGD:

0

ÖDESTÄRNINGAR:



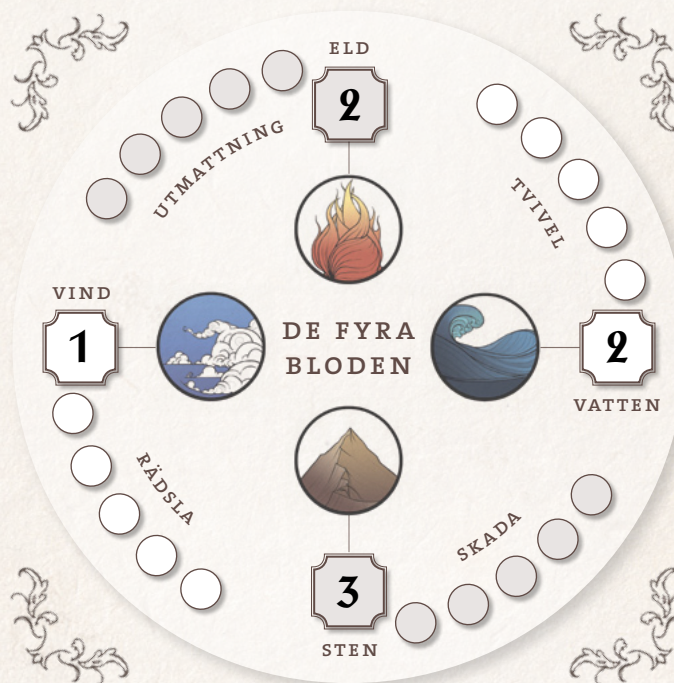
NAMN: **Baffin**

ÅLDER: **32** RYKTE: **1** SKRÅ: **Köpman**

URSPRUNG: **Karramak** HEMORT: **Tigöld**

UTSEENDE: **Överviktig, orakad, otvättad. Vräkiga solkiga kläder.**

SPRÅK: **Västjori**



ÖDE: **Att landa och dö i rännstenen.**

FÖRBANNELSE: **Slav under alla tänkbara laster.**

TILLFÄLLIGT MÅL: **Att försöka tillskansa sig ett så stort arv som möjligt.**

FRIA LIGAN

FÖRMÅGOR

Förmåga: **Drogmakeri** Nivå: **1**

Expertiser: **Rännstenskontakter**

Förmåga: **Krämare** Nivå: **1**

Expertiser:

Förmåga: **Okvädning** Nivå: **1**

Expertiser: **Provocera**

Förmåga: Nivå:

Expertiser:

Förmåga: Nivå:

Expertiser:

Förmåga: Nivå:

Expertiser:

KONSEKVENSER AV ELÄNDE

1.

2.

3.

KARAKTÄRENS SKUGGMAKT:

SKUGGBEFALLNING:

SVAVELVINTER

KARAKTÄRSBLAD

ANDRA KARAKTÄRER

Namn:	Matronan Helina	
Relation:	Respekt	<input type="radio"/>
	Kännedom: 2	
Namn:	Kusinen Hormas	
Relation:	Irritation	<input type="radio"/>
	Kännedom: 0	
Namn:	Slaven Morlök	
Relation:	Misstro	<input type="radio"/>
	Kännedom: 1	
Namn:		
Relation:		<input type="radio"/>
	Kännedom:	

SPELARENS SKUGGMAKT

Namn:			
Strategiskt mål:			
Resurser	Nivå		
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
Sfärer	Inflytande	Sfärer	Inflytande

✱ 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
----------	------	-------

BURNA ÄGODELAR

1. Guldhalsband
2. Ringar (låghaltig ädelmetall)
3. Berusningsmedel
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

SMÅSAKER

RIKEDOM

1. LUSPANK ☐
 2. FATTIG ☒
 3. BEMEDLAD ☐
 4. VÄLBÄRGAD ☐
 5. BESUTTEN ☐
 6. RIK ☐
 7. FÖRMÖGEN ☐
 8. FURSTLIG ☐
- Nedsatt: Klumpsumma:

VAPEN

Vapen	Namn	Fattning	Tyngd	Längd	Skada	Räckvidd

MATRONAN HELINA

Titeln Matrona har du förvärvat genom lång och trogen tjänst hos handelsmannen Koster. Du började som piga i unga år och har, trots upprepade duster med frun i huset, idag ansvaret för i stort sett allting på familjens residens. Under dig har du tjänstefolk och även slavar, vilka du styr med stadig och förmanande hand. Du uppför dig alltid korrekt inför herrefolket och deras gäster, samt tolererar inget dåligt uppförande från de som du ansvarar för.

Du kommer själv från enkla förhållanden och vet att fallet till samhällsstegens lägsta pinne inte är långt. Du har lärt dig att alltid sätta andras väl framför dina egna behov och drömmer inte ens längre om ett annat liv eller en egen familj. Istället är du gift med ditt arbete och tar knappt paus ens för att vila. Ändock har du haft ett passionerat men hemligt förhållande med slaven Morlök, som agerar som Koster's medarbetare på dennes handelskompani.

Trots ditt samvete och din omtänksamma natur bär du på en mörk och hemsk hemlighet. Koster's fru och din arbetsgivare, Marianna Koster'skona, har nämligen varit sjuklig på senare år och i långa perioder sängliggande. Man har fruktat för hennes liv och faktum är att du var skyldig till hennes belägenhet! I husbondens frånvaro, under en handelsresa för några år sedan, avskedade Marianna nämligen slutligen dig. Hon hade alltid känt sig hotad av din och husbondens goda relation. När Koster sedermera återvände hem sökte han upp dig, gottgjorde fruns ogärning och återinsatte dig som hushålllets överhuvud. Till fruns förtret, förstås.

Din egen hämnd lät dock inte vänta på sig, utan du anskaffade arsenik från en affärskontakt till Koster, nämligen syster Tromba av klostret Creska, vilken du använt för att spetsa fruns te... Du är rädd för att den känslolika örtasystemen, som är återkommande gäst på residenset, förstått sammanhanget men än så länge har hon i alla fall inte visat några tecken på att vilja ange dig.

Situationen just nu

Din oro förvärras betydligt av det faktum att hela familjen, inklusive Koster men däremot inte sonen Baffin, dog i misstänkt matförgiftning för två veckor sedan. Även matmor, som alltså arbetade under dig och därmed var ditt ansvar, dog nämligen samma plågsamma död som familjen vars kvällsvard hon förberett innan.

Din hemliga älskare Morlök, som också bor vid residenset, pekades snart ut som skyldig till att ha förgiftat familjens mat av Koster's enda kvarlevande arvinge, tillika slavens blivande ägare, Baffin. Du har dock lyckats rädda den mörkhyade farlänningen undan en summarisk avrättning, men om misstanken kvarstår är det osäkert om du kan garantera hans säkerhet i längden...



☼ ÖDE & FÖRBANNELSE

Helinas öde är "att ge igen dubbelt upp för upplevda ogärningar", varför hon inte låter oförrätter passera obestraftade! Hennes förbannelse, att hon "lider av skört samvete", gör det dock kvalfullt för henne att behandla andra illa. Denna balansgång blir spelarens utmaning att bemästra.

☼ RELATIONER TILL KARAKTÄRER

» **Arvtagaren Baffin:** Du har så gott som uppfostat köpmannasonen på egen hand, och har ingen anledning att känna dig stolt över resultatet. Han är, kort sagt, en odåga och du förstår din husbondes frustration med sonen. Om det inte vore för sitt missbruk skulle han måhända en dag kunna leva upp till faderns förväntningar. Kännedom: 2.

- » **Slaven Morlök:** Han är din hemliga älskare men du har ingen aning huruvida dina ömma känslor egentligen är besvarade. Just nu är hans liv dock i fara så du behöver göra allt i din makt för att hålla honom säker. Du har inte ens vågat tänka tanken att lämna Kosterheim tillsammans med din utvalde. Kännedom: 2.
- » **Kusinen Hormas:** Denna figur dök passande nog upp när Koster med familj gick hädan. Du har då aldrig träffat honom tidigare eller ens hört talas om att Koster skulle ha någon brorson. Det är nog säkrast att hålla koll på såväl matsilvret som de ogifta hushållerskorna! Kännedom: 0.

☼ RELATIONER TILL BIFIGURER

- » **Syster Tromba:** Örtasystemen har varit en återkommande aktad gäst på Kosterheim. Ni har dock aldrig haft anledning att bekanta er närmare. Kännedom: 1.
- » **Hushållerskan Uuni:** Egentligen hushållerska men ansvarar just nu för matlagningen. Hon gör så gott hon kan men borde akta sig för att prata vid mun om sådant hon hör i arbetet. Kännedom: 2.
- » **Kammarjungfrun Nela:** Stackaren är uppriven för det som har hänt, men borde som vanligt låta bli att lägga näsan i blöt. Det blir nog en bra hustru och mor av henne en dag. Kännedom: 2.
- » **Pottpojken Mitraska:** Bra att ha till hands även om han allt som oftast lyckas fumla till det. Om han bara kunde lära sig ansvar och växa upp, så skulle han säkert kunna bli en tillförlitlig medarbetare. Kännedom: 2.
- » **Oxföraren Humma:** Opåliggig fyllbylt som undviker arbete i största allmänhet. Det gäller att hålla ett extra öga på honom. Kännedom: 1.
- » **Vattenslaven Hirsma:** Den stackars bergsbarbaren sliter ut sig enkom för att Koster inte brydde sig om att provborra efter vatten innan han byggde Kosterheim. Nu tvingas slaven istället bära upp allt vatten från en brunn nedom godset. Kännedom: 1.

SVAVELVINTER

KARAKTÄRSBLAD

ERFARENHETER

Beskrivning	Använd
1. Överkom svåra umbäranden under uppväxten i hamnslummen.	<input type="radio"/>
2. Tog anställning som piga och avancerade till matrona inom Kusters hushåll.	<input type="radio"/>
3. Hamnade i fejd med frun i huset men gick vinnande ur striden.	<input type="radio"/>
4.	<input type="radio"/>
5.	<input type="radio"/>
6.	<input type="radio"/>
7.	<input type="radio"/>
8.	<input type="radio"/>
9.	<input type="radio"/>
10.	<input type="radio"/>
11.	<input type="radio"/>
12.	<input type="radio"/>
13.	<input type="radio"/>

ÖDESTYNGD:

0

ÖDESTÄRNINGAR:



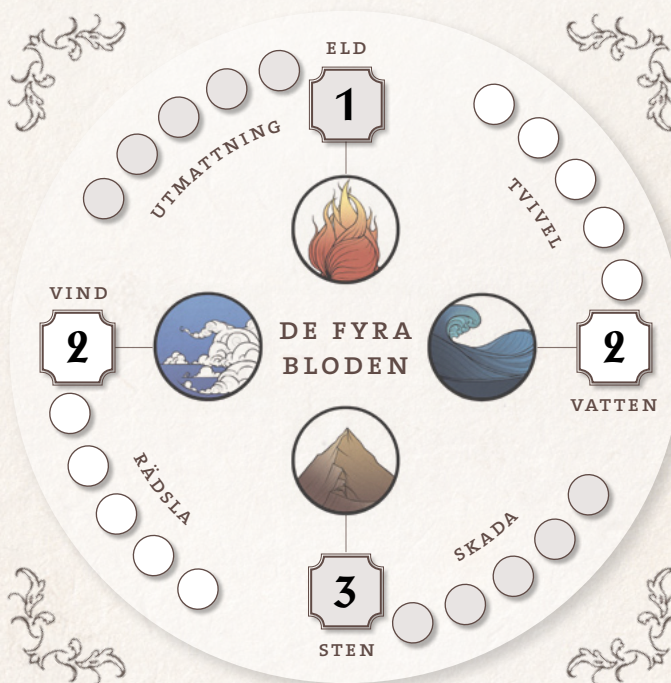
NAMN: **Helina**

ÅLDER: **41** RYKTE: **0** SKRÅ: **Tjänstefolk**

URSPRUNG: **Saphyna** HEMORT: **Tigöld**

UTSEENDE: **Storväxt tant med avrundade former.**

SPRÅK: **Västjori**



ÖDE: **Att ge igen dubbelt upp för upplevda ogärningar.**

FÖRBANNELSE: **Lider av skört samvete.**

TILLFÄLLIGT MÅL: **Att behålla sin position och sina privilegier.**

FRIA LIGAN

FÖRMÅGOR

Förmåga: Hantverk	Nivå: 1
Expertiser: Specialist: Husmor	
Förmåga: Okvädning	Nivå: 1
Expertiser: Övertygande	
Förmåga: Brottning	Nivå: 1
Expertiser: Järngrepp	
Förmåga:	Nivå:
Expertiser:	
Förmåga:	Nivå:
Expertiser:	

KONSEKVENSER AV ELÄNDE

1.
2.
3.

KARAKTÄRENS SKUGGMAKT:

SKUGGBEFALLNING:

SVAVELVINTER

KARAKTÄRSBLAD

ANDRA KARAKTÄRER

Namn:	Arvtagaren Baffin	
Relation:	Överseende	<input type="radio"/>
	Kännedom: 2	
Namn:	Slaven Morlök	
Relation:	Ömhet	<input type="radio"/>
	Kännedom: 2	
Namn:	Kusinen Hormas	
Relation:	Misstänksamhet	<input type="radio"/>
	Kännedom: 0	
Namn:		
Relation:		<input type="radio"/>
	Kännedom:	

SPELARENS SKUGGMAKT

Namn:			
Strategiskt mål:			
Resurser	Nivå		
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
Sfärer	Inflytande	Sfärer	Inflytande

✱ 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

BURNA ÄGODELAR

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

SMÅSAKER

RIKEDOM

1. LUSPANK	<input type="radio"/>
2. FATTIG	<input type="radio"/>
3. BEMEDLAD	<input checked="" type="radio"/>
4. VÄLBÄRGAD	<input type="radio"/>
5. BESUTTEN	<input type="radio"/>
6. RIK	<input type="radio"/>
7. FÖRMÖGEN	<input type="radio"/>
8. FURSTLIG	<input type="radio"/>
Nedsatt:	Klumpsumma:

SVAVELVINTER

SLAVEN MORLËK



Du såldes till slaveri för många år sedan anklagad för giftmord i ditt fjärran hemland Efaró. Till slut hamnade du på en slavmarknad på Paratorna, där du såldes till droghandlaren Koster da Karnaldi från staden Tigöld. Det var nämligen din bakgrund som drog blandare som fångade handelsmannens intresse, och från den dagen har du varit en lydlig och tjänstvillig medarbetare på dennes handelskompani. Du är betrodd att agera helt på egen hand och även om du inte fått följa med på några handelsexpeditioner har du, trots dina bristande språkkunskaper, i stället agerat Koster's ställföreträdare i dennes affärer hemmavid.

Snart fick dock Koster's sjuklige fru upp ögonen för dig och du har fått betjäna hennes lustar vid upprepade tillfällen, med risk för att förlora huvudet om din husbonde fått nys om saken! Marianna Koster's kona hotade med att säga du gett dig på henne med våld om du inte gjorde henne till viljes, varför du helt enkelt inte haft något val.

Samtidigt har du inlett ett lika hemligt umgänge med hushållets verklige överhuvud och Mariannas nemeses, matronan Helina. Denne godhjärtade madam har villigt ombesörjt dina egna kroppsliga behov. Faktum är att hon i mångt och mycket påminner om din egen fru hemma i Efaró, som dock förmodligen gift om sig vid det här laget...

Situationen just nu

Din stora olycka är att din ägare och husbonde Koster, liksom merparten av hans familj, dog för två veckor sedan i vad som ser ut som förgiftning. Du riskerar inte bara att bli såld till nya och osäkra förhållanden, utan Koster's enda levande arvinge Baffin, som alltså överlevde den ödesdigra måltiden, har anklagat dig för dödsfallen! Endast din älskarinna Helina har än så länge lyckats rädda dig undan sonens vedergällning, men frågan är hur länge hon kommer att kunna beskydda dig.

Saken förvärras av att Koster lovat att frige dig någon gång i en nära framtid, så att du på egen hand kan välja om du vill stanna kvar och hjälpa

honom i hans affärer, eller om du hellre följer med en expedition mot södern och kanske rent av återvänder till ditt hemland. Nu står ditt hopp till att salig Koster åtminstone har omnämnt dig i sitt testamente...

☼ ÖDE & FÖRBANNELSE

Morlëks öde är "att dö en våldsam död i den kalla norden" varför hans betende gärna är livsföraktande. Eftersom hans förbannelse utgörs av att vara en "främling i ett främmande land" är han ständigt utsatt för omgivningens misstro och fördomar. Han är med andra ord en tacksam syndabock!

☼ RELATIONER TILL KARAKTÄRER

» **Arvtagaren Baffin:** Du fruktar att din döde husbondes son skall ärva dig som sin ägodel och följaktligen sätta dit dig för mordet på sin familj. Han är en odåga som endast kommer att fördärva allt

som Koster byggt upp.

Kännedom: 2.

» **Matronan Helina:** Du hyser mera känslor för din älskarinna än du vill erkänna, ens för dig själv. Om du bara hade din frihet så skulle du måhända våga utforska känslorna närmare.

Kännedom: 2.

» **Kusinen Hormas:** Du har aldrig träffat honom tidigare, än mindre hört talas om honom.

Kännedom: 0.

☼ RELATIONER TILL BIFIGURER

» **Syster Tromba:** Örtakunnig kvinnlig munk som alltid varit mycket uppskattad av din husbonde för sin stora kunskap. Er relation har varit strikt professionell.

Kännedom: 1.

» **Advokaten Menalot Lagvrängaren:** Du har en god arbetsrelation med Koster's advokat och revisor.

Kännedom: 1.

» **Hushållerskan Uuni:** Den i hushållet, förutom matronan själv, som brytt sig om att lära känna dig. En god kvinna.

Kännedom: 1.

» **Kammarjungfrun Nela:** Håglös ungmö som borde sköta sitt eget istället för att lägga sig i ändras ärenden.

Kännedom: 1.

» **Oxföraren Humma:** Slöfock som alltid haft ett törne i sidan till dig.

Kännedom: 1.

» **Kammarjungfrun Nela:** Olycksbroder från ett för dig tidigare okänt bergsfolk. Ni hälsar alltid hjärtligt när ni råkas, även om språkförbistringen är fullkomlig.

Kännedom: 1.

SVAVELVINTER

KARAKTÄRSBLAD

ERFARENHETER

Beskrivning	Använd
1. Blev falskeligen anklagad för giftmord och såld som slav.	<input type="radio"/>
2. Köptes av och blev handelsmannen Kosters förtrogne.	<input type="radio"/>
3. Tvingades betjäna Kosters fru med osedliga tjänster.	<input type="radio"/>
4.	<input type="radio"/>
5.	<input type="radio"/>
6.	<input type="radio"/>
7.	<input type="radio"/>
8.	<input type="radio"/>
9.	<input type="radio"/>
10.	<input type="radio"/>
11.	<input type="radio"/>
12.	<input type="radio"/>
13.	<input type="radio"/>

ÖDESTYNGD:

0

ÖDESTÄRNINGAR:



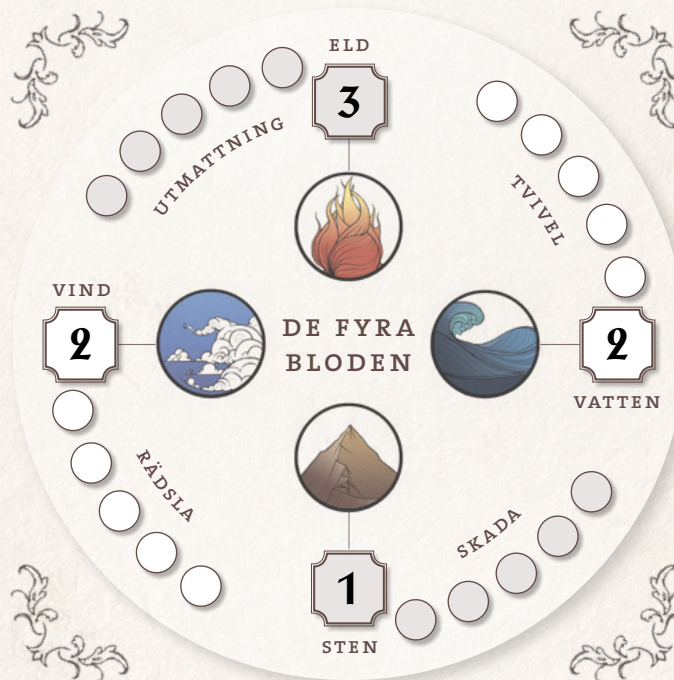
NAMN: **Morlök**

ÅLDER: **42** RYKTE: **0** SKRÅ: **Slav**

URSPRUNG: **Efaro** HEMORT: **Tigöld**

UTSEENDE: **Ståtlig, mörkhyad men ärrad. Iklädd vinterkläder.**

SPRÅK: **Efariska, Västjori**



ÖDE: **Att dö en våldsam död i den kalla norden.**

FÖRBANNELSE: **Främling i ett främmande land.**

TILLFÄLLIGT MÅL: **Att återfå sin frihet.**

FRIA LIGAN

FÖRMÅGOR

Förmåga: Drogmakeri	Nivå: 2
Expertiser: Tolerans, Munskänk	
Förmåga: Krämare	Nivå: 1
Expertiser:	
Förmåga:	Nivå:
Expertiser:	
Förmåga:	Nivå:
Expertiser:	
Förmåga:	Nivå:
Expertiser:	

KONSEKVENSER AV ELÄNDE

1.
2.
3.

KARAKTÄRENS SKUGGMAKT:

SKUGGBEFALLNING:

SVAVELVINTER

KARAKTÄRSBLAD

ANDRA KARAKTÄRER

Namn:	Arvtagaren Baffin	
Relation:	Fruktan	<input type="radio"/>
	Kännedom: 2	
Namn:	Matronan Helina	
Relation:	Omtanke	<input type="radio"/>
	Kännedom: 2	
Namn:	Kusinen Hormas	
Relation:	Ointresse	<input type="radio"/>
	Kännedom: 0	
Namn:		
Relation:		<input type="radio"/>
	Kännedom:	

SPELARENS SKUGGMAKT

Namn:	
Strategiskt mål:	
Resurser	Nivå
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
Sfärer	Inflytande
Sfärer	Inflytande

✱ 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
----------	------	-------

BURNA ÄGODELAR

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

SMÅSAKER

RIKEDOM

1. LUSPANK	<input checked="" type="radio"/>
2. FATTIG	<input type="radio"/>
3. BEMEDLAD	<input type="radio"/>
4. VÄLBÄRGAD	<input type="radio"/>
5. BESUTTEN	<input type="radio"/>
6. RIK	<input type="radio"/>
7. FÖRMÖGEN	<input type="radio"/>
8. FURSTLIG	<input type="radio"/>
Nedsatt:	Klumpsumma:

VAPEN

Vapen	Namn	Fattning	Tyngd	Längd	Skada	Räckvidd

SVAVELVINTER

KUSINEN HORMAS



Ditt riktiga namn, som du sällan använder numera, är Gervas och du stammar ursprungligen från staden Siola. Du har levt under taget namn och med en mängd olika identiteter så länge att du i ärlighetens namn inte längre riktigt vet vem du är själv. Hela ditt liv har varit ett enda långt skådespel och du har fifflat dig igenom alla möjliga situationer och omständigheter. Trots att du gjort dig stora förmögenheter på ditt värv har du förlorat eller förlösat pengarna lika fort. Men det gör dig inte så mycket då världen är full av tillfällen och godtrogna idioter som inget hellre vill än att bli lurade av dig. Ditt eget samvete dövar du genom att intala dig att du ger dina offer det som de just då behöver, vare sig det är en älskare, beundrare eller självavårdare.

Situationen just nu

Just nu spelar du rollen som borgarsonen Hormas från hamnstaden Karnald, kusin till handelsmannasonen Baffin som väntas ärva en mindre förmögenhet vilket dag som helst. Du fick nys om att hela dennes familj giftmördats – möjligen men inte nödvändigtvis av den ende överlevande familjemedlemmen själv – när du befann dig i deras hemstad Tigöld. Efter lite efterforskningar och mutor till tjänstefolk (via mellanhänder) fick du ihop tillräckligt mycket material för att kunna anta rollen som Baffins kusin, närmare bestämt son till farbrodern Bering som brorsonen aldrig ens träffat.

Det är fortfarande oklart hur och vilka egendomar du kommer att kunna tillskansa dig, men i din erfarenhet lämnar arvsskiften i regel en hel del utrymme för tolkningar. Speciellt om man anlitar en kompetent advokat specialiserad på dylika tvister. I egenskap av företrädare för farbroderns familj

kan man möjligtvis invända mot testamentet på grund av den onaturliga dödsorsaken. Dessutom kan man alltid upprätta ett falskt arvsbrev, hyra in yrkesvittnen, och så vidare.

I väntan på att testamentet läses upp gäller det att hålla god min och ställa in sig hos "kusinen" och dennes husfolk. Under den följande arvstvisten gäller det att liera sig med rätt sida och försöka finna lagutrymme att hävda farbroderns arvedel. Dessutom är det viktigt att inventera tillgångar och se om inte tillfälle ges att roffa åt sig något av värde utan att det märks.

ÖDE & FÖRBANNELSE

Hormas öde är "att leva gott på andras bekostnad" varför han tvångsmässigt söker att svindla alla i sin omgivning. Och eftersom hans förbannelse är att vara "jagad av tidigare offer" utsätter han sig ständigt för risken att bli upptäckt. Detta gör honom gärna dumdristig.

RELATIONER TILL KARAKTÄRER

- » **Arvtagaren Baffin:** Som den enda arvingen utgör handelsmannasonen din måltavla. Han är en godtrogen supput som du inte har råd att släppa ur sikte!
Kännedom: 1.
- » **Matronan Helina:** Det gäller att hålla sig väl med hushållets överhuvud tills testamentet är uppläst och arvsskiftet vunnit laga kraft.
Kännedom: o.
- » **Slaven Morlök:** Den mörkhyade farlänningen verkar vara insatt i Kosters affärer men borde inte kunna ställa till med några problem.
Kännedom: o.

RELATIONER TILL BIFIGURER

- » **Syster Tromba:** Den kvinnliga munken verkar vara insatt i det mesta som skett och skulle möjligen kunna vara en användbar resurs.
Kännedom: o.
- » **Kammarjungfrun Nela:** Ungmönen verkar veta vad som försiggår på Kosterheim. Det kanske vore möjligt att förföra henne för att komma över information?
Kännedom: o.
- » **Oxföraren Humma:** En outsider i hushållet vars lojalitet borde vara lätt att köpa.
Kännedom: o.

SVAVELVINTER

KARAKTÄRSBLAD

ERFARENHETER

Beskrivning	Använd
1. Växte i brist på familj upp med en charlatan som läromästare.	<input type="radio"/>
2. Gjorde sig förmögenheter som sol-och-vårare.	<input type="radio"/>
3. Var nära att åka fast för förskingring och flydde utan så mycket som kläder att skylla sig med.	<input type="radio"/>
4.	<input type="radio"/>
5.	<input type="radio"/>
6.	<input type="radio"/>
7.	<input type="radio"/>
8.	<input type="radio"/>
9.	<input type="radio"/>
10.	<input type="radio"/>
11.	<input type="radio"/>
12.	<input type="radio"/>
13.	<input type="radio"/>

ÖDESTYNGD:

0

ÖDESTÄRNINGAR:



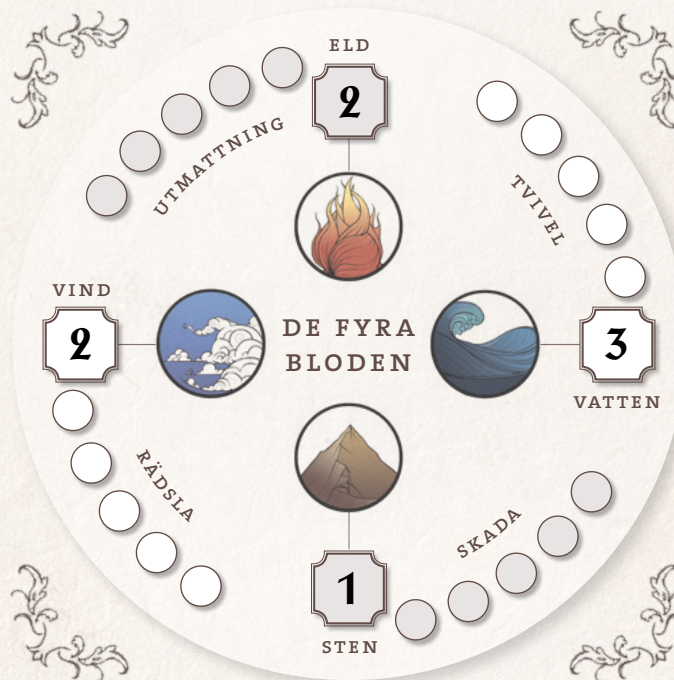
NAMN: **Hormas**

ÅLDER: **39** RYKTE: **2** SKRÅ: **Kriminell**

URSPRUNG: **Paraltro** HEMORT: **-**

UTSEENDE: **Välklädd gentleman. Tunnhårig och avlång till formen.**

SPRÅK: **Västjori**



ÖDE: **Att leva gott på andras bekostnad.**

FÖRBANNELSE: **Jagad av tidigare offer.**

TILLFÄLLIGT MÅL: **Att tillskansa sig så mycket rikedom ur Kosters dödsbo.**

FRIA LIGAN

FÖRMÅGOR

Förmåga: **Artisteri** Nivå: **1**

Expertiser: **Förklädnad**

Förmåga: **Tjuvkonster** Nivå: **1**

Expertiser: **Låsdyrkning**

Förmåga: **Intrigmakare** Nivå: **1**

Expertiser: **Ryktesspridning**

Förmåga: Nivå:

Expertiser:

Förmåga: Nivå:

Expertiser:

Förmåga: Nivå:

Expertiser:

KONSEKVENSER AV ELÄNDE

1.

2.

3.

KARAKTÄRENS SKUGGMAKT:

SKUGGBEFALLNING:

SVAVELVINTER

KARAKTÄRSBLAD

ANDRA KARAKTÄRER

Namn:	Arvtagaren Baffin	
Relation:	Offer	<input type="radio"/>
	Kännedom: 1	
Namn:	Matronan Helina	
Relation:	Ointresse	<input type="radio"/>
	Kännedom: 0	
Namn:	Slaven Morlök	
Relation:	Ointresse	<input type="radio"/>
	Kännedom: 0	
Namn:		
Relation:		<input type="radio"/>
	Kännedom:	

SPELARENS SKUGGMAKT

Namn:	
Strategiskt mål:	
Resurser	Nivå
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
Sfärer	Inflytande

✱ 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

BURNA ÄGODELAR

1. Rekommendationsbrev (falskt)

2. Låsdyrkar

3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

SMÅSAKER

RIKEDOM

1. LUSPANK	<input type="radio"/>
2. FATTIG	<input type="radio"/>
3. BEMEDLAD	<input checked="" type="radio"/>
4. VÄLBÄRGAD	<input type="radio"/>
5. BESUTTEN	<input type="radio"/>
6. RIK	<input type="radio"/>
7. FÖRMÖGEN	<input type="radio"/>
8. FURSTLIG	<input type="radio"/>

Nedsatt: Klumpsumma: