PERSONDATA

Namn: Ronaldo Rill

Spelare:

Kön: Man Ras: Människa

Livsåskådning: LG Gud: Yahene

Ålder: 22 Längd: 159cm Vikt: 73kg

Storlek: M Hänthet: Höger

Hudfärg: Ljus

Ögonfärg: Klarblå

Hårfärg: Gyllenblond

PORTRÄTT/SYMBOL

GRUNDEGENSKAPER

Grundegenskap	Värde	Justering	Tillf. värde	Justering
STY Styrka	16	+3		
HÄN Händighet	8	–1		
FYS Fysik	12	+1		
INT Intelligens	10	+0		
VIS Visdom	14	+2		
UTS Utstrålning	20	+5		

KLASSER

Klass	Grad
Präst	4
Paladin	6

Gymnad klass

Total figurgrad: 10

RÄDDNINGSSLAG

		Grund	Egenskap	Magi	Diverse	Tillfällig
Fasthet:	+17	+9	6		2	
Reflex:	+7	+3	4			
Vilja:	+15	+6	7		2	

Speciella justeringar:

Formelmotstånd:

FÖRSVAR

PK 21

Grund:	10 +
Hän-fördel:	–1 +
Pansarfördel:	11 +
Sköldfördel:	+
Hårdhudsfördel:	+
Storleksjustering:	+
	+
	+

Handfallen: 21

Beröring: 9

Okroppslig: 9

Pansar/Sköld	Fördel	Max Hän	Pansar-nackdel	Trolleri-miss	Typ
Full rustning	+11	+1	–5	35%	T
		+1	–5	35%	

Tränad på:

- ☒ Lätt pansar
- ☒ Medeltungt pansar
- ☒ Tungt pansar
- ☒ Sköldar

Misschans: %

ERFARENHET

Erfarenhetspoäng:
51200

Nästa grad: 55000 EP-reducering:

LIVSPOÄNG

Maximala lp: 60

Gällande livspoäng:

Tillfälliga lp:

Bedövande skada:

Skadereducering:

STRID

GrundAttackFördel +9

Speciella justeringar:

		Grund	Egenskap	Storlek	Diverse	Tillfällig	Upprepade attacker
Närstrid:	+12	+9	3				(+12/ +7/ / /)
Avstånd:	+8	+9	–1				(+8/ +3/ / /)
Brottning:	+12	+9	3				(+12/ +7/ / /)
Initiativ:	–1		–1				

Fart (normal): 6m

VAPENTRÄNING

- ☒ Alla enkla vapen
- ☒ Alla stridsvapen

VAPEN

Hand	Benämning	Attackfördel	Skada	Fatalitet	Räckvidd	Avståndssteg	Storlek	Typ	Special
2	Bastardsvärd	+14/+9	1t10+5	19-20/x2	1m		M	H	Magiskt +1, Heligt (+2t6 skada)
H	Dolk	+13/+8	1t4+4	19-20/x2	1m		P	S	Magisk +1
H	Dolk (kastad)	+9/+4	1t4+4	19-20/x2	15m	3m	P	S	Magisk +1

Ammunition:

FÄRDIGHETER

Benämning	Egenskap	Just		Nivå		Egenskap		Diverse
☐ Akrobatik	Hän*		=		+		+	
☐ Alkemi	Int		=		+		+	
☐ Antydningar	Vis		=		+		+	
☐ Balansera	Hän*	–6	=	0	+	–1	+	–5
☐ Bluffa	Uts	+5	=	0	+	5	+	
☐ Diplomati	Uts	+13	=	8	+	5	+	
☐ Djurförståelse	Uts		=		+		+	
☐ Ficktjuveri	Hän*		=		+		+	
☐ Formelkännedom	Int		=		+		+	
☐ Förfalskning	Int	+0	=	0	+	0	+	
☐ Förklädnad	Uts	+5	=	0	+	5	+	
☐ Förstöra anordning	Int		=		+		+	
☐ Gömma sig	Hän*	–6	=	0	+	–1	+	–5
☐ Hantera djur	Uts		=		+		+	
☐ Hantverk ( )	Int		=		+		+	
☐ Hantverk ( )	Int		=		+		+	
☐ Hoppa	Sty*	–2	=	0	+	3	+	–5
☐ Insikt	Vis	+6	=	4	+	2	+	
☐ Klättra	Sty*	–2	=	0	+	3	+	–5
☐ Koncentration	Fys	+6	=	5	+	1	+	
☐ Kunskap (Religion)	Int	+5	=	5	+	0	+	
☐ Kunskap ( )	Int		=		+		+	
☐ Kunskap ( )	Int		=		+		+	
☐ Kunskap ( )	Int		=		+		+	
☐ Kuva	Uts	+5	=	0	+	5	+	
☐ Leta	Int	+0	=	0	+	0	+	
☐ Lyssna	Vis	+2	=	0	+	2	+	
☐ Läkekonst	Vis	+15	=	13	+	2	+	
☐ Läppläsning	Int		=		+		+	
☐ Manipulera magiskt föremål	Uts		=		+		+	
☐ Repanvändning	Hän	–1	=	0	+	–1	+	
☐ Rida ( )	Hän	–1	=	0	+	–1	+	
☐ Riktningskänsla	Vis		=		+		+	
☐ Samla information	Uts	+5	=	0	+	5	+	
☐ Simma (–1 / 2kg belastning)	Sty	–13	=	0	+	3	+	–16
☐ Smyga	Hän*	–6	=	0	+	–1	+	–5
☐ Tolka skrifter	Int		=		+		+	
☐ Uppträda	Uts	+5	=	0	+	5	+	
( )								
( )								
☐ Upptäcka	Vis	+2	=	0	+	2	+	
☐ Utbrytarkonst	Hän*	–6	=	0	+	–1	+	–5
☐ Varsebli	Int	+0	=	0	+	0	+	
☐ Vildmarkskännedom	Vis	+2	=	0	+	2	+	
☐ Värdera	Int	+0	=	0	+	0	+	
☐ Yrke ( )	Vis		=		+		+	
☐ Yrke ( )	Vis		=		+		+	
☐ Öppna lås	Hän*		=		+		+	
☐			=		+		+	
☐			=		+		+	
☐			=		+		+	
☐			=		+		+	

☐ Klassfärdighet
☒ Främmande färdighet
■ Förbjuden färdighet

Max nivå: 13/6,5

* Pansarnackdel
Endast tränad

SPRÅK

☒ Läs- och skrivkunnig

Allmänspråket

SPECIALFÖRMÅGOR OCH KNEP

Upptäcka ondska
Gudomlig nåd
Handpåläggning
Gudomlig hälsa
Tapperhetsaura
Förgöra ondska
Bota sjukdom
Fördriva vandöda
Speciellt riddjur
Stridskastning
Extra fördrivning
Rejäl fasthet
Järnvilja
Ledarskap
Vapenfokus (bastardsvärd)

UTRUSTNING

Föremål	Vikt
Huvud	
Ögon	
Mantel	
Utstrålningskappa +4	1
Halsband	
Särk	
Väst	
Armband	
Handskar	
Ringar	
Bälte	
Stövlar	
Bastardsvärd +1, heligt	5
Dolk +1	½
Full rustning +3	25
Resandekläder	2
Elixir, läka måttliga skador	

RIKEDOMAR

PP: GP: 14 SP: 4 KP: 23

Ädelstenar och juveler:

Övrigt:

BELASTNING OCH FART

38	Lätt	6	Gå
77	Medel	12	Jogga
115	Tung	18	Springa (×3)
230	Överlast	3,5	Vandra 1 tim
575	Släpa	28	Vandra 1 dag

PERSONDATA

Namn: Tinalia Eláwen

Spelare:

Kön: Kvinna Ras: Alv

Livsåskådning: NG Gud:

Ålder: 129 Längd: 151cm Vikt: 47kg

Storlek: M Hänthet: Vänster

Hudfärg: Ljus

Ögonfärg: Gröna

Hårfärg: Svart

PORTRÄTT/SYMBOL

GRUNDEGENSKAPER

Grundegenskap	Värde	Justering	Tillf. värde	Justering
STY (Styrka)	10	+0		
HÄN (Händighet)	24	+7		
FYS (Fysik)	6	–2		
INT (Intelligens)	14	+2		
VIS (Visdom)	8	–1		
UTS (Utstrålning)	16	+3		

KLASSER

Klass	Grad
▫ Rackare	6
▫ Trollkonstnär	4
▫	
▫	

Gymnad klass

Total figurgrad: 10

RÄDDNINGSSLAG

		Grund	Egenskap	Magi	Diverse	Tillfällig
Fasthet:	+1	+3	–2			
Reflex:	+17	+6	7		4	
Vilja:	+5	+6	–1			

Speciella justeringar:
Immun mot formeln sömn.
+2 på RS mot förtrollningar.

Formelmotstånd:

FÖRSVAR

PK 24

Grund:	10	+
Hän-fördel:	7	+
Pansarfördel:	3	+
Sköldfördel:		+
Hårdhudsfördel:	2	+
Storleksjustering:		+
Avvärjningsfördel:	2	+
		+

Handfallen: 24
Beröring: 19
Okroppslig: 22

Pansar/Sköld	Fördel	Max Hän	Pansar-nackdel	Trolleri-miss	Typ

Tränad på:
☒ Lätt pansar ▫ Medeltungt pansar
▫ Tungt pansar ▫ Sköldar

Misschans: %

ERFARENHET

Erfarenhetspoäng:
54700

Nästa grad: 55000 EP-reducering:

LIVSPOÄNG

Maximala lp	Gällande livspoäng
21	

Tillfälliga lp

Bedövande skada:

Skadereducering:

STRID

GrundAttackFördel +6

Speciella justeringar:

		Grund	Egenskap	Storlek	Diverse	Tillfällig	Upprepade attacker
Närstrid:	+6	+6	0				(+6/ +1/ / /)
Avstånd:	+13	+6	7				(+13/ +8/ / /)
Brottning:	+6	+6	0				(+6/ +1/ / /)
Initiativ:	+11		7		4		

Fart (normal): 9m

VAPENTRÄNING

☒ Alla enkla vapen ▫ Alla stridsvapen

Klubba, pistolarmborst, värja, blydagg, kortbåge (vanlig och sammansatt), kortsvärd

VAPEN

Hand	Benämning	Attackfördel	Skada	Fatalitet	Räckvidd	Avståndssteg	Storlek	Typ	Special
V	Värja	+14/+9	1t6+1	18-20/x2	1m		M	S	Magisk +1
2	Kortbåge, sammansatt	+13/+8	1t6	20/x3	210m	21m	M	S	

Ammunition: 20 pilar 20 pilar 10 pilar +1

FÄRDIGHETER

Benämning	Egenskap	Just		Nivå		Egenskap		Diverse
☐ Akrobatik	Hän*	+18	=	9	+	7	+	2
☐ Alkemi	Int		=		+		+	
☐ Antydningar	Vis		=		+		+	
☐ Balansera	Hän*	+18	=	9	+	7	+	2
☐ Bluffa	Uts	+12	=	9	+	3	+	
☐ Diplomati	Uts	+3	=	0	+	3	+	
☐ Djurförståelse	Uts		=		+		+	
☐ Ficktjuveri	Hän*		=		+		+	
☐ Formelkännedom	Int		=		+		+	
☐ Förfalskning	Int	+2	=	0	+	2	+	
☐ Förklädnad	Uts	+5	=	0	+	3	+	2
☐ Förstöra anordning	Int	+13	=	9	+	2	+	2
☐ Gömma sig	Hän*	+16	=	9	+	7	+	
☐ Hantera djur	Uts		=		+		+	
☐ Hantverk ( )	Int		=		+		+	
☐ Hantverk ( )	Int		=		+		+	
☐ Hoppa	Sty*	+40	=	8	+	0	+	32
☐ Insikt	Vis	–1	=	0	+	–1	+	
☐ Klättra	Sty*	+0	=	0	+	0	+	
☐ Koncentration	Fys	–2	=	0	+	–2	+	
☐ Kunskap ( )	Int		=		+		+	
☐ Kunskap ( )	Int		=		+		+	
☐ Kunskap ( )	Int		=		+		+	
☐ Kunskap ( )	Int		=		+		+	
☐ Kuva	Uts	+5	=	0	+	3	+	2
☐ Leta	Int	+13	=	9	+	2	+	2
☐ Lyssna	Vis	+1	=	0	+	–1	+	2
☐ Läkekonst	Vis	–1	=	0	+	–1	+	
☐ Läppläsning	Int		=		+		+	
☐ Manipulera magiskt föremål	Uts		=		+		+	
☐ Repanvändning	Hän	+7	=	0	+	7	+	
☐ Rida ( )	Hän	+7	=	0	+	7	+	
☐ Riktningskänsla	Vis		=		+		+	
☐ Samla information	Uts	+12	=	9	+	3	+	
☐ Simma (–1 / 2kg belastning)	Sty	–9	=	0	+	0	+	–9
☐ Smyga	Hän*	+16	=	9	+	7	+	
☐ Tolka skrifter	Int		=		+		+	
☐ Uppträda	Uts	+3	=	0	+	3	+	
( )								
( )								
☐ Upptäcka	Vis	–1	=	0	+	–1	+	
☐ Utbrytarkonst	Hän*	+16	=	9	+	7	+	
☐ Varsebli	Int	+2	=	0	+	2	+	
☐ Vildmarkskännedom	Vis	–1	=	0	+	–1	+	
☐ Värdera	Int	+2	=	0	+	2	+	
☐ Yrke ( )	Vis		=		+		+	
☐ Yrke ( )	Vis		=		+		+	
☐ Öppna lås	Hän*	+16	=	9	+	7	+	
☐			=		+		+	
☐			=		+		+	
☐			=		+		+	
☐			=		+		+	

☐ Klassfärdighet
☒ Främmande färdighet
■ Förbjuden färdighet

Max nivå: 13/6,5

* Pansarnackdel
Endast tränad

SPRÅK

✂ Läs- och skrivkunnig

Alviska	Allmänspråket
Orchiska	Skogsspråket

SPECIALFÖRMÅGOR OCH KNEP

Uppmärksamhet
Undgå fara
Förbättrat initiativ
Blixtsnabba reflexer
Tjuvhugg (+3t6)
Tillkalla förtrogen
Sjätte sinne (Händighetsfördel)
Sjätte sinne (Omringning)
Vapenfiness (värja)

UTRUSTNING

	Föremål	Vikt
Huvud	Pannsmycke med evig låga	
Ögon		
Mantel		
Halsband	Hårdhudsamulett +2	
Särk		
Väst		
Armband	Pansararmringar +3	½
Handskar	Händighetshandskar +4	
Ringar	Skyddsring +2	
	Hopparing	
Bälte		
Stövlar		
	Inbrottsverktyg, mästerliga	1
	Värja +1	1
	Dråparpil, vandöda	
	10 pilar +1	
	Pergament, mörkersyn	
	Elixir, vältalighet	
	Utforskarkläder	4
	Rep, silke 15m	1
	Rökpinne	
	Solkäpp	½
	Fotsnärjarpåse	2
	Åsksten	½
	Alkemisteld	½
	6 vigvatten	3
	Motgift	
	Fotanglar	1
	Änterhake	2
	Ryggsäck	1

RIKEDOMAR

PP: GP: 47 SP: KP:

Ädelstenar och juveler:

Övrigt:

BELASTNING OCH FART

17	Lätt	9	Gå
33	Medel	18	Jogga
50	Tung	36	Springa (×4)
100	Överlast	5	Vandra 1 tim
250	Släpa	40	Vandra 1 dag

Dunder & Drakar

Grundegenskaper

Grundegenskap	Värde	Justering	Tillf. värde	Justering
STY (Styrka)	18	+4		
HÄN (Händighet)	10	+0		
FYS (Fysik)	18	+4		
INT (Intelligens)	8	–1		
VIS (Visdom)	11	+0		
UTS (Utstrålning)	10	+0		

Persondata

Namn: Arrohas

Spelare:

Kön: Man Ras: Människa

Livsåskådning: KG Gud:

Ålder: 19 Längd: 184cm Vikt: 98kg

Storlek: M Hänthet: Höger

Hudfärg: Rödbrun

Ögonfärg: Bruna

Hårfärg: Svart

Porträtt/Symbol

Klasser

Klass	Grad
▫ Barbar	8
▫ Jägare	2
▫	
▫	

Gymnad klass

Total figurgrad: 10

Räddningskast

		Grund	Egenskap	Magi	Diverse	Tillfällig
Fasthet:	+13 =	+9 +	4 +	+	+	+
Reflex:	+2 =	+2 +	0 +	+	+	+
Vilja:	+2 =	+2 +	0 +	+	+	+

Speciella justeringar:

Formelmotstånd:

Försvar

PK 21

Grund:	10	+
Hän-fördel:	0	+
Pansarfördel:	6	+
Sköldfördel:		+
Hårdhudsfördel:	3	+
Storleksjustering:		+
Avvärjningsfördel:	2	+
		+

Handfallen: 21
Beröring: 13
Okroppslig: 17

Pansar/Sköld	Fördel	Max Hän	Pansar-nackdel	Trolleri-miss	Typ
Ringbrynja+2	+6	+4	–1	20%	L
		+4	–1	20%	

Tränad på:
- ☒ Lätt pansar
- ☒ Medeltungt pansar
- ▫ Tungt pansar
- ☒ Sköldar

Misschans: %

Erfarenhet

Erfarenhetspoäng:
53544

Nästa grad: 55000 EP-reducering:

Livspoäng

Maximala lp	Gällande livspoäng
106	

Tillfälliga lp

Bedövande skada:

Skadereducering:

Strid

GrundAttackFördel +10

Speciella justeringar:

		Grund	Egenskap	Storlek	Diverse	Tillfällig	Upprepade attacker
Närstrid:	+14 =	+10 +	4 +	+	+	+	(+14/ +9/ / /)
Avstånd:	+10 =	+10 +	0 +	+	+	+	(+10/ +5/ / /)
Brottning:	+14 =	+10 +	4 +	+	+	+	(+14/ +9/ / /)
Initiativ:	+0 =		0 +		+	+	

Fart (normal): 24m

Vapentrening

☒ Alla enkla vapen ☒ Alla stridsvapen

Vapen

Hand	Benämning	Attackfördel	Skada	Fatalitet	Räckvidd	Avståndssteg	Storlek	Typ	Special
H	Stridsyxa (som enda vapen)	+17/+12	1t8+6	19-20/x3	1m		M	H	Magisk +2
H	Stridsyxa (ihop med liten yxa)	+15/+10	1t8+6	19-20/x3	1m		M	H	Magisk +2
V	Liten yxa	+13/+8	1t6+3	20/x3	1m		L	H	Magisk +1

Ammunition:

FÄRDIGHETER

Benämning	Egenskap	Just		Nivå		Egenskap		Diverse
☐ Akrobatik	Hän*		=		+		+	
☐ Alkemi	Int		=		+		+	
☐ Antydningar	Vis		=		+		+	
☐ Balansera	Hän*	–1	=	0	+	0	+	–1
☐ Bluffa	Uts	+0	=	0	+	0	+	
☐ Diplomati	Uts	+0	=	0	+	0	+	
☐ Djurförståelse	Uts	+5	=	5	+	0	+	
☐ Ficktjuveri	Hän*		=		+		+	
☐ Formelkännedom	Int		=		+		+	
☐ Förfalskning	Int	–1	=	0	+	–1	+	
☐ Förklädnad	Uts	0	=	0	+	0	+	
☐ Förstöra anordning	Int		=		+		+	
☐ Gömma sig	Hän*	–1	=	0	+	0	+	–1
☐ Hantera djur	Uts	+13	=	11	+	0	+	2
☐ Hantverk ( )	Int		=		+		+	
☐ Hantverk ( )	Int		=		+		+	
☐ Hoppa	Sty*	+13	=	0	+	4	+	9
☐ Insikt	Vis	+0	=	0	+	0	+	
☐ Klättra	Sty*	+3	=	0	+	4	+	–1
☐ Koncentration	Fys	+4	=	0	+	4	+	
☐ Kunskap ( )	Int		=		+		+	
☐ Kunskap ( )	Int		=		+		+	
☐ Kunskap ( )	Int		=		+		+	
☐ Kunskap ( )	Int		=		+		+	
☐ Kuva	Uts	+11	=	11	+	0	+	
☐ Leta	Int	–1	=	0	+	–1	+	
☐ Lyssna	Vis	+0	=	0	+	0	+	
☐ Läkekonst	Vis	+0	=	0	+	0	+	
☐ Läppläsning	Int		=		+		+	
☐ Manipulera magiskt föremål	Uts		=		+		+	
☐ Repanvändning	Hän	+0	=	0	+	0	+	
☐ Rida ( )	Hän	+2	=	0	+	0	+	2
☐ Riktningskänsla	Vis		=		+		+	
☐ Samla information	Uts	0	=	0	+	0	+	
☐ Simma (–1 / 2kg belastning)	Sty	+6	=	11	+	4	+	–10
☐ Smyga	Hän*	–1	=	0	+	0	+	–1
☐ Tolka skrifter	Int		=		+		+	
☐ Uppträda	Uts	+0	=	0	+	0	+	
( )								
( )								
☐ Upptäcka	Vis	+1	=	1	+	0	+	
☐ Utbrytarkonst	Hän*	–1	=	0	+	0	+	–1
☐ Varsebli	Int	–1	=	0	+	–1	+	
☐ Vildmarkskännedom	Vis	+13	=	13	+	0	+	
☐ Värdera	Int	–1	=	0	+	–1	+	
☐ Yrke ( )	Vis		=		+		+	
☐ Yrke ( )	Vis		=		+		+	
☐ Öppna lås	Hän*		=		+		+	
☐			=		+		+	
☐			=		+		+	
☐			=		+		+	
☐			=		+		+	

☐ Klassfärdighet
☒ Främmande färdighet
■ Förbjuden färdighet

Max nivå: 13/6,5

* Pansarnackdel
Endast tränad

SPRÅK

☒ Läs- och skrivkunnig

Allmänspråket

SPECIALFÖRMÅGOR OCH KNEP

Bärsärk (3/dag)
Dubbelhänthet
Förbättrad tvåvapenstrid
Hög fart
Speciell fiende (magiska bestar)
Förbättrad fatalitet (stridsyxa)
Tvåvapenstrid
Kraftslag
Springa
Vapenfocus (stridsyxa)
Spåra
Sjätte sinne (Händighetsfördel)
Sjätte sinna (Omringning)

UTRUSTNING

Föremål	Vikt
Huvud	
Ögon	
Mantel	
Halsband	Hårdhudsamulett +3
Särk	
Väst	
Armband	
Handskar	Styrkehandskar 1
Ringar	Skyddsring +2
Bälte	
Stövlar	Sjumilastövlar ½
Ringbrynja +2	12
Stridsyxa +2	3
Liten yxa +1	2
Hjälteelixir	
Läkeelixir, måttliga skador	
Nomadkläder	½
Flinta, stål och fnöske	

RIKEDOMAR

PP: GP: SP: 87 KP:

Ädelstenar och juveler:

Övrigt:

BELASTNING OCH FART

38	Lätt	12	Gå
77	Medel	24	Jogga
115	Tung	120	Springa (×5)
230	Överlast	7	Vandra 1 tim
575	Släpa	56	Vandra 1 dag

PERSONDATA

Namn: Hagnur Hammarhand

Spelare:

Kön: Man Ras: Dvärg

Livsåskådning: LN Gud:

Ålder: 65 Längd: 126cm Vikt: 82kg

Storlek: M Hänthet: Höger

Hudfärg: Rödbrun

Ögonfärg: Svarta

Hårfärg: Brunsvart

PORTRÄTT/SYMBOL

GRUNDEGENSKAPER

Grundegenskap	Värde	Justering	Tillf. värde	Justering
STY (Styrka)	22	+6		
HÄN (Händighet)	13	+1		
FYS (Fysik)	15	+2		
INT (Intelligens)	12	+1		
VIS (Visdom)	12	+1		
UTS (Utstrålning)	6	–2		

KLASSER

Klass	Grad
Krigare	8
Dvärgförsvarare	2

Gynnad klass

Total figurgrad: 10

RÄDDNINGSSLAG

		Grund	Egenskap	Magi	Diverse	Tillfällig
Fasthet:	+13	+9	2	2		
Reflex:	+5	+2	1	2		
Vilja:	+8	+5	1	2		

Speciella justeringar:
+2 mot gifter.
+2 mot formler och formelliknande förmågor.

Formelmotstånd:

FÖRSVAR

PK 28

Grund:	10 +
Hän-fördel:	1 +
Pansarfördel:	11 +
Sköldfördel:	4 +
Hårdhudsfördel:	1 +
Storleksjustering:	+
Avvärjningsfördel:	1 +
	+

Handfallen: 27
Beröring: 12
Okroppslig: 12

Pansar/Sköld	Fördel	Max Hän	Pansar-nackdel	Trolleri-miss	Typ
Full rustning	+11	+1	–5	35%	T
Stor stålsköld	+4		–1	15%	
			–6	50%	

Tränad på:
- ☒ Lätt pansar
- ☒ Medeltungt pansar
- ☒ Tungt pansar
- ☒ Sköldar

Misschans: %

ERFARENHET

Erfarenhetspoäng:
52788

Nästa grad: 55000 EP-reducering:

LIVSPOÄNG

Maximala lp: 82

Tillfälliga lp:

Gällande livspoäng:

Bedövande skada:

Skadereducering:

STRID

GrundAttackFördel +10

Speciella justeringar:
+1 mot orcher och vättefolk

		Grund	Egenskap	Storlek	Diverse	Tillfällig	Upprepade attacker
Närstrid:	+16	+10	6				(+16/ +11/ / /)
Avstånd:	+11	+10	1				(+11/ +6/ / /)
Brottning:	+16	+10	6				(+16/ +11/ / /)
Initiativ:	+1		1				

Fart (normal): 4m

VAPENTRÄNING

- ☒ Alla enkla vapen
- ☒ Alla stridsvapen

Dvärgayxa

VAPEN

Hand	Benämning	Attackfördel	Skada	Fatalitet	Räckvidd	Avståndssteg	Storlek	Typ	Special
H	Dvärgayxa	+19/+14	1t10+10	20/x3	1m		M	H	Magisk +2
2	Dvärgayxa	+19/+14	1t10+13	20/x3	1m		M	H	Magisk +2
2	Tungt armborst	+11	1t10	19-20/x2	360m	36m	M	S	

Ammunition: 20 lod

FÄRDIGHETER

Benämning	Egenskap	Just		Nivå		Egenskap		Diverse
☐ Akrobatik	Hän*		=		+		+	
☐ Alkemi	Int		=		+		+	
☐ Antydningar	Vis		=		+		+	
☐ Balansera	Hän*	–6	=	0	+	1	+	–6
☐ Bluffa	Uts	–2	=	0	+	–2	+	
☐ Diplomati	Uts	–2	=	0	+	–2	+	
☐ Djurförståelse	Uts		=		+		+	
☐ Ficktjuveri	Hän*		=		+		+	
☐ Formelkännedom	Int		=		+		+	
☐ Förfalskning	Int	+1	=	0	+	1	+	
☐ Förklädnad	Uts	–2	=	0	+	–2	+	
☐ Förstöra anordning	Int		=		+		+	
☐ Gömma sig	Hän*	–5	=	0	+	1	+	–6
☐ Hantera djur	Uts		=		+		+	
☐ Hantverk ( )	Int		=		+		+	
☐ Hantverk ( )	Int		=		+		+	
☐ Hoppa	Sty*	+11	=	11	+	6	+	–6
☐ Insikt	Vis	+1	=	0	+	1	+	
☐ Klättra	Sty*	+11	=	11	+	6	+	–6
☐ Koncentration	Fys	+2	=	0	+	2	+	
☐ Kunskap (Lagar)	Int	+7	=	6	+	1	+	
☐ Kunskap ( )	Int		=		+		+	
☐ Kunskap ( )	Int		=		+		+	
☐ Kunskap ( )	Int		=		+		+	
☐ Kuva	Uts	–2	=	0	+	–2	+	
☐ Leta	Int	+1	=	0	+	1	+	
☐ Lyssna	Vis	+7	=	6	+	1	+	
☐ Läkekonst	Vis	+1	=	0	+	1	+	
☐ Läppläsning	Int		=		+		+	
☐ Manipulera magiskt föremål	Uts		=		+		+	
☐ Repanvändning	Hän	+1	=	0	+	1	+	
☐ Rida ( )	Hän	+1	=	0	+	1	+	
☐ Riktningskänsla	Vis		=		+		+	
☐ Samla information	Uts	–2	=	0	+	–2	+	
☐ Simma (–1 / 2kg belastning)	Sty	–21	=	0	+	6	+	–27
☐ Smyga	Hän*	–5	=	0	+	1	+	–6
☐ Tolka skrifter	Int		=		+		+	
☐ Uppträda	Uts	–2	=	0	+	–2	+	
( )								
( )								
☐ Upptäcka	Vis	+1	=	0	+	1	+	
☐ Utbrytarkonst	Hän*	–5	=	0	+	1	+	–6
☐ Varsebli	Int	+1	=	0	+	1	+	
☐ Vildmarkskännedom	Vis	+1	=	0	+	1	+	
☐ Värdera	Int	+1	=	0	+	1	+	
☐ Yrke ( )	Vis		=		+		+	
☐ Yrke ( )	Vis		=		+		+	
☐ Öppna lås	Hän*		=		+		+	
☐			=		+		+	
☐			=		+		+	
☐			=		+		+	
☐			=		+		+	

☐ Klassfärdighet
☒ Främmande färdighet
■ Förbjuden färdighet

Max nivå: ___/___

* Pansarnackdel
Endast tränad

SPRÅK

☐ Läs- och skrivkunnig

Dvärgiska
Allmänspråket
Vättespråket

SPECIALFÖRMÅGOR OCH KNEP

Mörkersyn
Stenkänsla
+4 duckafördel på PK mot jättar
Kraftslag
Klyvning
Mäktig klyvning
Ducka
Uthållighet
Tålighet
Exotisk vapenträning (dvärgayxa)
Vapenfokus (dvärgayxa)
Vapenspecialisering (dvärgayxa)
Försvarsställning (1/dag)
Sjätte sinne (Händighetsfördel)

UTRUSTNING

Föremål		Vikt
Huvud		
Ögon		
Mantel	Motståndskappa +2	½
Halsband	Hårdhudsamulett +1	
Särk		
Väst		
Armband		
Handskar		
Ringar	Skyddsring +1	
Bälte	Styrkebälte +4	½
Stövlar		
Full rustning +3		25
Stor stålsköld +2		7
Dvärgayxa +2		7
4 skriklod		½
Åskspjut		1
Resandekläder		2
Hacka, gruvarbete		5
Kofot		2
4 liter öl		4

RIKEDOMAR

PP: ____ GP: 98 SP: ____ KP: ____

Ädelstenar och juveler:

Övrigt:

BELASTNING OCH FART

50	Lätt	4	Gå
100	Medel	8	Jogga
150	Tung	12	Springa (×3)
300	Överlast	2,5	Vandra 1 tim
750	Släpa	20	Vandra 1 dag

PERSONDATA

Namn: Larelia den lärda

Spelare:

Kön: Kvinna Ras: Människa

Livsåskådning: HN Gud:

Ålder: 25 Längd: 167cm Vikt: 69kg

Storlek: M Hänthet: Höger

Hudfärg: Blek

Ögonfärg: Ljust blå-grå

Hårfärg: —

PORTRÄTT/SYMBOL

GRUNDEGENSKAPER

Grundegenskap	Värde	Justering	Tillf. värde	Justering
STY (Styrka)	12	+1		
HÄN (Händighet)	10	+0		
FYS (Fysik)	10	+0		
INT (Intelligens)	24	+7		
VIS (Visdom)	12	+1		
UTS (Utstrålning)	7	−2		

KLASSER

Klass	Grad
▫ Magiker	7
▫ Legendkännare	3
▫	
▫	

Gynnad klass

Total figurgrad: 10

RÄDDNINGSSLAG

		Grund	Egenskap	Magi	Diverse	Tillfällig
Fasthet:	+5 =	+3 +	0 +	2 +	+	
Reflex:	+5 =	+3 +	0 +	2 +	+	
Vilja:	+13 =	+8 +	1 +	2 +	2 +	

Speciella justeringar:

Formelmotstånd:

FÖRSVAR

PK 16

Grund:	10	+
Hän-fördel:	0	+
Pansarfördel:	3	+
Sköldfördel:		+
Hårdhudsfördel:	2	+
Storleksjustering:		+
Avvärjningsfördel:	1	+
		+

Handfallen: 16
Beröring: 11
Okroppslig: 14

Pansar/Sköld	Fördel	Max Hän	Pansar-nackdel	Trolleri-miss	Typ

Tränad på:
▫ Lätt pansar ▫ Medeltungt pansar
▫ Tungt pansar ▫ Sköldar

Misschans: %

ERFARENHET

Erfarenhetspoäng:
49987

Nästa grad: 55000 EP-reducering:

LIVSPOÄNG

Maximala lp: 22
Gällande livspoäng:
Tillfälliga lp:

Bedövande skada:

Skadereducering:

STRID

GrundAttackFördel +4

Speciella justeringar:

		Grund	Egenskap	Storlek	Diverse	Tillfällig	Upprepade attacker
Närstrid:	+5 =	+4 +	1 +	+	+		(/ / / /)
Avstånd:	+4 =	+4 +	0 +	+	+		(/ / / /)
Brottning:	+5 =	+4 +	1 +	+	+		(/ / / /)
Initiativ:	+0 =		0 +		+		

Fart (normal): 9m

VAPENTRÄNING

▫ Alla enkla vapen ▫ Alla stridsvapen

Klubba, dolk, armborst (lätt och tungt), påk

VAPEN

Hand	Benämning	Attackfördel	Skada	Fatalitet	Räckvidd	Avståndssteg	Storlek	Typ	Special
2	Påk	+5	1t6+1	20/x2	1m		S	K	
2	Lätt armborst	+4	1t8	19-20/x2	240m	24m	L	S	

Ammunition:

FÄRDIGHETER

Benämning	Egenskap	Just		Nivå		Egenskap		Diverse
☐ Akrobatik	Hän*		=		+		+	
☐ Alkemi	Int	+20	=	13	+	7	+	
☐ Antydningar	Vis		=		+		+	
☐ Balansera	Hän*	+0	=	0	+	0	+	
☐ Bluffa	Uts	−2	=	0	+	−2	+	
☐ Diplomati	Uts	−2	=	0	+	−2	+	
☐ Djurförståelse	Uts		=		+		+	
☐ Ficktjuveri	Hän*		=		+		+	
☐ Formelkännedom	Int	+23	=	13	+	7	+	3
☐ Förfalskning	Int	+7	=	0	+	7	+	
☐ Förklädnad	Uts	−2	=	0	+	−2	+	
☐ Förstöra anordning	Int		=		+		+	
☐ Gömma sig	Hän*	+0	=	0	+	0	+	
☐ Hantera djur	Uts		=		+		+	
☐ Hantverk (Kalligrafi)	Int	+19	=	10	+	7	+	2
☐ Hantverk ( )	Int		=		+		+	
☐ Hoppa	Sty*	+1	=	0	+	1	+	
☐ Insikt	Vis	+1	=	0	+	1	+	
☐ Klättra	Sty*	+1	=	0	+	1	+	
☐ Koncentration	Fys	+0	=	0	+	0	+	
☐ Kunskap (Mystik)	Int	+23	=	13	+	7	+	3
☐ Kunskap (Historia)	Int	+20	=	13	+	7	+	
☐ Kunskap (Litteratur)	Int	+20	=	13	+	7	+	
☐ Kunskap ( )	Int		=		+		+	
☐ Kuva	Uts	−2	=	0	+	−2	+	
☐ Leta	Int	+7	=	0	+	7	+	
☐ Lyssna	Vis	+1	=	0	+	1	+	
☐ Läkekonst	Vis	+1	=	0	+	1	+	
☐ Läppläsning	Int		=		+		+	
☐ Manipulera magiskt föremål	Uts	+11	=	10	+	−2	+	3
☐ Repanvändning	Hän	+0	=	0	+	0	+	
☐ Rida ( )	Hän	+0	=	0	+	0	+	
☐ Riktningskänsla	Vis		=		+		+	
☐ Samla information	Uts	−2	=	0	+	−2	+	
☐ Simma (−1 / 2kg belastning)	Sty	−5	=	0	+	1	+	−6
☐ Smyga	Hän*	+0	=	0	+	0	+	
☐ Tolka skrifter	Int	+13	=	6	+	7	+	
☐ Uppträda	Uts	−2	=	0	+	−2	+	
( )								
( )								
☐ Upptäcka	Vis	+1	=	0	+	1	+	
☐ Utbrytarkonst	Hän*	+0	=	0	+	0	+	
☐ Varsebli	Int	+20	=	13	+	7	+	
☐ Vildmarkskännedom	Vis	+1	=	0	+	1	+	
☐ Värdera	Int	+9	=	0	+	7	+	2
☐ Yrke ( )	Vis		=		+		+	
☐ Yrke ( )	Vis		=		+		+	
☐ Öppna lås	Hän*		=		+		+	
☐			=		+		+	
☐			=		+		+	
☐			=		+		+	
☐			=		+		+	

☐ Klassfärdighet
☒ Främmande färdighet
■ Förbjuden färdighet

Max nivå: 13/6,5

* Pansarnackdel
Endast tränad

SPRÅK

Läs- och skrivkunnig

Allmänspråket	Drakspråket
Alviska	Dvärgiska
Jättespråket	Himmelska
Avgrundiska	Infernaliska

SPECIALFÖRMÅGOR OCH KNEP

- Tillkalla förtrogen
- Skriva pergament
- Järnvilja
- Tyst formel
- Färdighetsfokus (Kunskap[Mystik])
- Färdighetsfokus (Formelkännedom)
- Formelfokus (Förtrollningar)
- Förstora formel
- Hemlighet (Manipulera magiska föremål)
- Legender
- Hemlighet (extra knep)
- Färdighetsfokus (Manipulera mag för)

UTRUSTNING

	Föremål	Vikt
Huvud	Intellektpannband +4	
Ögon		
Mantel		
Halsband	Hårdhudsamulett +2	
Särk		
Väst		
Armband	Pansararmringar +3	
Handskar		
Ringar	Skyddsring +1	
Bälte		
Stövlar		
	Magispö, kraftpåk	
	Magispö, avslöja lögn	
	Kraftböna	
	Formelsamling	1
	Komponentpåse	1
	Vetenskapskläder	3
	Flinta, stål och fnöske	
	Kalligrafiutrustning, mästerlig	
	12 pergament, tomma	
	Påk	2
	Lätt armborst	3
	20 armborstlod	1

RIKEDOMAR

PP: ____ GP: 12 SP: 7 KP: ____

Ädelstenar och juveler:

Övrigt:

BELASTNING OCH FART

22	Lätt	9	Gå
43	Medel	18	Jogga
65	Tung	36	Springa (×4)
130	Överlast	5	Vandra 1 tim
325	Släpa	40	Vandra 1 dag

Ronaldo Rill

Ljusets förkämpe

Människa; paladin/präst; lagligt god; man

Han har fått en vision om hur ljuset hotas av mörkret uppe i Eldstaden. Hans gudinna, Yahene, har visat sig för honom i en dröm och vill att han ingriper.

Förväntar sig dagliga böner och ett asketiskt leverne. Tolererar till nöds rackare (så länge de håller sig i skinnet), men kallar trollkonstnärer för ”svartkonstnärer” och ogillar dem starkt. Sätter kvinnor på en piedestal och drar ut stolar och håller upp dörrar för dem.

Teurgi

Ronaldo kan kasta formler som både paladin (kastargrad 3) och präst (kastargrad 4):

Paladin
Grad 1 (SG 13, 3 per dag)

Präst (Domäner: Skydd, Krig):
Grad 0 (SG 12, 5 per dag)
Grad 1 (SG 13, 4+1 per dag)
Grad 2 (SG 14, 2+1 per dag)

Familj och vänner

Uppväxt med en dominerande och våldsam far, fick Ronaldo ofta stryk och lika ofta se på när hans mamma blev misshandlad. Tidigt svor han att inte bli som sin far och han lämnade hemmet efter att fadern i ett vredesutbrott slagit ihjäl modern. Ronaldo försöker nu sona sin faders ogärningar genom att tjäna Yahene och de ideal hon står för.

Ronaldo har, förutom Rufus, inte några egentliga vänner, men har en stor beundrarskara, vilket han tycks vara nog så nöjd med.

Bakgrund

Vid ett tillfälle i Ronaldos liv upplevde han en situation där han blev så arg att han inte kunde kontrollera sin ilska. Sedan dess är han livrädd för att släppa loss starka känslor, eftersom han är skräckslagen för att hans faders mörka sidor även finns inom honom.

När landet för ett tag sedan drabbades av en smittsam epidemi, var Ronaldo en av dem som blev känd för att vårda och bota sjuka av alla samhällsklasser. Sedan dess är han välkänd och älskad av folket.

Följeslagare och anhängare

Hans följeslagare är Rufus, en trogen skrivare och diktare som flitigt nedtecknar Ronaldos bedrifter. Han färdas även med en grupp anhängare som vill sola sig i hans glans.

Riddjur

Ronaldo har kallat en tung stridshäst till sig. Han lämnar gärna kvar den utanför farligheter, med Rufus och anhängarna som vakter.

Yahene (Halvgudinna)

Svärdsjungfrun

Symbol: Riddarsköld med en stiliserad sol
Livsåskådning: LG
Portfölj: Skydd, ridderlighet, ära
Domäner: Godhet, Lag, Skydd, Krig
Gynnat vapen: Bastardsvärd
Gynnad ras: Fritt

Yahene är solens dotter, pålitlig väktare, beskyddare av oskyldiga och det godas förkämpe. Med kraften av sin fader, bekämpar Yahene all ondska som kommer i hennes väg och gör livet säkert för anständigt folk. Hon tolererar inte djävlar, demoner eller vandöda, och jagar obarmhärtigt nekromanter och demonbesvärjare. Hon avbildas som en högrest kvinna beväpnad med ett glänsande bastardsvärd och klädd i skinande rustning, vars gyllene hår fladdrar i vinden som flammor runt solen. När åldern gör sig påmind hos hennes präster och paladiner, tar de oftast en ledande roll i samhället, skipar rättvisa och upprätthåller ordningen, redo att ta till vapen närhelst ondskan visar sig. Hennes anhängare respekterar dem som dyrkar solguden och de två närbesläktade kyrkorna delar ofta på samma tempel.

Yahenes präster och paladiner preparerar sina formler vid gryningen när den uppstigande solen först visar sig på himlen. Deras stora helgdagar är sommarsolståndet (midsommar) och vintersolståndet (midvinter). Midvintern sägs vara den tid på året då solgudens präster fick bud om att hans dotter hade fötts som en förkämpe för allt det goda i världen.

Vanligt folk sänder böner till henne om rättvisa i livet och beskydd på farliga platser. Folk svär ofta eder i hennes namn för att bevisa sina ärliga och goda avsikter (”Må Yahene dräpa mig om...”).

Ronaldos magi

Fördrivning av vandöda:

Test av fördrivning: 1t20 + 5

Antal per dag: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Skada av fördrivning: 2t6 + 13

Resultat av testet	Max LT
Upp till 0	Prästgrad –4
1–3	Prästgrad –3
4–6	Prästgrad –2
7–9	Prästgrad –1
10–12	Prästgrad
13–15	Prästgrad +1
16–18	Prästgrad +2
19–21	Prästgrad +3
22+	Prästgrad +4

1:a gradens paladinformler (SG 13, 3 per dag)

☐☐☐	Gudagåva	Du erhåller fördel på träff och skada, +1/tre kastargrader.
☐☐☐	Kraftvapen	Ett vapen erhåller en fördel av +1.
☐☐☐	Läka lätta skador	Läker 1t8 +1/kastargrad (max +5).
☐☐☐	Läsa magi	Läs formelpergament och formelsamlingar utan problem.
☐☐☐	Motståndskraft	Mottagaren erhåller +1 på alla räddningsslag.
☐☐☐	Ondskeskydd	+2 PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.
☐☐☐	Renlevnad	Mottagaren erhåller 1 tillfälligt livspoäng.
☐☐☐	Skapa vatten	Skapar 8 liter/kastargrad av rent vatten.
☐☐☐	Upptäcka gift	Upptäcker gift på en varelse eller ett litet föremål.
☐☐☐	Upptäcka vandöda	Avslöjar alla vandöda inom 18 meter.
☐☐☐	Uthärda elementen	Ignorera 5 poäng skada varje runda från en energityp.
☐☐☐	Välsigna vapen	Ett vapen blir välsignat.
☐☐☐	Välsigna vatten	Skapar vigvatten.
☐☐☐	Välsignelse	Dina vänner får +1 på träffslag och +1 på räddningsslag mot fruktan.

0:e gradens prästformler (hymner) (SG 12, 5 per dag)

☐☐☐☐☐	Laga	Utför smärre lagningar på ett litet föremål.
☐☐☐☐☐	Ljus	Ett föremål lyser som en fackla.
☐☐☐☐☐	Läka små skador	Läker 1 poäng skada.
☐☐☐☐☐	Läsa magi	Läs formelpergament och formelsamlingar utan problem.
☐☐☐☐☐	Motståndskraft	Mottagaren erhåller +1 på alla räddningsslag.
☐☐☐☐☐	Rena mat och vatten	Renar 25 liter/kastargrad av mat eller vatten.
☐☐☐☐☐	Renlevnad	Mottagaren erhåller 1 tillfälligt livspoäng.
☐☐☐☐☐	Skapa vatten	Skapar 8 liter/kastargrad av rent vatten.
☐☐☐☐☐	Tillfoga små skador	Beröringsattack som ger 1 poäng skada.
☐☐☐☐☐	Upptäcka gift	Upptäcker gift på en varelse eller ett litet föremål.
☐☐☐☐☐	Upptäcka magi	Upptäcker formler och magiska föremål inom 18 meter.
☐☐☐☐☐	Vägledning	+1 på ett tärningsslag.

Ronaldos magi

1:a gradens prästformler (SG 13, 4+1 per dag)

☐☐☐☐	Avlägsna fruktan	+4 på räddningsslag mot fruktan för en mottagare +1/fyra kastargrader.
☐☐☐☐	Befallning	En mottagare lyder ett kommandoord i en runda.
☐☐☐☐	Dödsvaka	Berättar hur skadade varelser inom 9 meter är.
☐☐☐☐	Döljande dimma	Dimma omsluter dig.
☐☐☐☐	Frammana monster I	Frammanar en utomvärlding som strider för dig.
☐☐☐☐	Fristad	Motståndare kan inte attackera dig och du kan inte attackera dem.
☐☐☐☐	Förbanna vatten	Skapar vanvatten.
☐☐☐☐	Förstå språk	Ger förståelse av alla talade och skrivna språk.
☐☐☐☐	Godhetsskydd	+2 PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.
☐☐☐☐	Godtycklig handling	En varelse agerar helt slumpmässigt under en runda.
☐☐☐☐	Gudagåva	Du erhåller fördel på träff och skada, +1/tre kastargrader.
☐☐☐☐	Injaga fruktan	En varelse flyr under 1t4 rundor.
☐☐☐☐	Kaosskydd	+2 PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.
☐☐☐☐	Kraftsten	Tre stenar som erhåller +1 träffördel och ger 1t6 poäng skada.
☐☐☐☐	Kraftvapen	Ett vapen erhåller en fördel av +1.
☐☐☐☐	Lagskydd	+2 PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.
☐☐☐☐	Lyckosköld	Avståndsattacker mot dig har en extra 20% chans att missa.
☐☐☐☐	Läka lätta skador	Läker 1t8 +1/kastargrad (max +5).
☐☐☐☐	Onda ögat	Fiender erhåller -1 på träffslag, -1 på räddningsslag mot fruktan.
☐☐☐☐	Ondskeskydd	+2 PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.
☐☐☐☐	Osynlighet gentmot vandöda	Vandöda kan inte förnimma en varelse/kastargrad.
☐☐☐☐	Tillfoga lätta skador	En beröringsattack som gör 1t8 +1/kastargrad (max +5) poäng skada.
☐☐☐☐	Trons sköld	En aura som ger +2 eller högre avvärjningsfördel på PK.
☐☐☐☐	Upptäcka godhet	Avslöjar goda varelser, formler eller föremål.
☐☐☐☐	Upptäcka kaos	Avslöjar kaotiska varelser, formler eller föremål.
☐☐☐☐	Upptäcka lag	Avslöjar lagliga varelser, formler eller föremål.
☐☐☐☐	Upptäcka ondska	Avslöjar onda varelser, formler eller föremål.
☐☐☐☐	Upptäcka vandöda	Avslöjar alla vandöda inom 18 meter.
☐☐☐☐	Uthärda elementen	Ignorera 5 poäng skada varje runda från en energityp.
☐☐☐☐	Välsigna vatten	Skapar vigvatten.
☐☐☐☐	Välsignelse	Dina vänner får +1 på träffslag och +1 på räddningsslag mot fruktan.
☐☐☐☐	Ångest	En mottagare erhåller -2 på träff, skada, räddningsslag och färdighetstester.

Domänen krig

Gudagiven förmåga: Prästen erhåller gratis knepen Vapenträning (om det behövs) och Vapenfokus på gudens gynnade vapen.

☐	Kraftvapen	Ett vapen erhåller en fördel av +1.

Domänen skydd

Gudagiven förmåga: Prästen kan skapa ett beskydd, en formelliknande förmåga som ger den han vidrör en motståndsfördel på nästa räddningsslag motsvarande prästens grad. Det är en normal handling att aktivera denna kraft. Beskyddet är en avsvärjelseeffekt med en varaktighet av 1 timma och som kan användas en gång per dag.

☐	Fristad	Motståndare kan inte attackera dig och du kan inte attackera dem.

Ronaldos magi

2:a gradens prästformler (SG 14, 2+1 per dag)

☐☐	Andligt vapen	Magiskt vapen som anfaller på egen hand.
☐☐	Bevara	Bevarar en död kropp.
☐☐	Bota förlamning	Befriar en eller fler varelser från förlamning, hejda eller sakta.
☐☐	Budbärare	Sänder ett Pyttelitet djur till en viss plats.
☐☐	Dödsstöt	Dödar en döende varelse, kastaren erhåller 1t8 tillfälliga livspoäng, +2 Sty och +1 grad.
☐☐	Frammana monster II	Frammanar en utomvärlding som strider för dig.
☐☐	Förebud	Avslöjar om en viss handling kommer att leda till något bra eller dåligt.
☐☐	Försena gift	Hindrar gift från att skada mottagaren under 1 timma/kastargrad.
☐☐	Hejda person	Gör en person helt hjälplös i 1 runda/kastargrad.
☐☐	Hitta fällor	Upptäcker fällor som en rackare.
☐☐	Hjälp	+1 på träffslaget, +1 på räddningsslag mot fruktan, 1t8 tillfälliga livspoäng.
☐☐	Inviga	Fyller ett område med positiv energi, vilket gör vandöda svagare.
☐☐	Ljudvåg	Orsakar 1t8 ljudskada i offren. Kan bedöva dem.
☐☐	Lugn	Lugnar ner 1t6 varelser/kastargrad, motverkar känsloeffekter.
☐☐	Lägre återställning	Skingrar en magisk reducering av en grundegenskap eller reparerar 1t4 poäng av skadad egenskap.
☐☐	Läka måttliga skador	Läker 2t8 +1/kastargrad (max +10).
☐☐	Motstå elementen	Ignorera 12 poäng skada varje runda från en energityp.
☐☐	Mörker	6 meter radie av övernaturligt mörker.
☐☐	Oläslig livsåskådning	Döljer livsåskådningen under 24 timmar.
☐☐	Reparera	Lagar ett föremål.
☐☐	Sanningscirkel	Mottagare inom räckvidden
☐☐	Skydda andra	Du tar emot hälften av mottagarens skador.
☐☐	Skända	Fyller ett område med negativ energi, vilket gör vandöda starkare.
☐☐	Splittra	Ljudvåg som skadar föremål eller kristallvarelser.
☐☐	Tala med djur	Du kan kommunicera med vanliga djur.
☐☐	Tillfoga måttliga skador	Beröringsattack som gör 2t8 +1/kastargrad (max+10) i skada.
☐☐	Tjurstyrka	Mottagaren erhåller 1t4+1 ytterligare Styrka under 1 timma/kastargrad.
☐☐	Trollbinda	Trollbinder alla varelser inom räckvidden.
☐☐	Tystnad	Upphäver allt ljud inom 5 meter
☐☐	Uthållighet	Mottagaren erhåller 1t4+1 ytterligare Fysik under 1 timma/kastargrad.

Domänen krig

Gudagiven förmåga: Prästen erhåller gratis knepen Vapenträning (om det behövs) och Vapenfokus på gudens gynnade vapen.

☐	Andligt vapen	Magiskt vapen som anfaller på egen hand.

Domänen skydd

Gudagiven förmåga: Prästen kan skapa ett beskydd, en formelliknande förmåga som ger den han vidrör en motståndsfördel på nästa räddningsslag motsvarande prästens grad. Det är en normal handling att aktivera denna kraft. Beskyddet är en avsvärjelseeffekt med en varaktighet av 1 timma och som kan användas en gång per dag.

☐	Skydda andra	Du tar emot hälften av mottagarens skador.

Tinalia Eláwen

Svartalvernas fiende

Alv; rackare/trollkonstnär; neutralt god; kvinna

En svuren fiende till alla Drow. Känner till att svartalverna planerar att omintetgöra en viss Zhamiras uppvaknande uppe i Eldstaden. En svuren fiende till alla svartalver och älskar att sabotera deras planer, så naturligtvis måste Tinalia dit och väcka denna Zhamira.

Snäll och vänlig, men måste alltid briljera och visa sig duktig.

Trolleri

Tinalia känner till följande formler:

Grad 0 (SG 13, 6 per dag):

Blända	Bländar en varelse (–1 på attackslaget) under en minut
Dansande ljus	Overkliga facklor eller andra ljus
Hokus pokus	Utför enklare trolleritricks under en timma
Läsa magi	Läs formelpergament och formelsamlingar utan problem
Skada vandöda	Tillfogar 1t6 poäng skada till en vandöd
Upptäcka magi	Upptäcker formler och magiska föremål inom 18 meter

Grad 1 (SG 14, 7 per dag):

Hoppa	Mottagaren erhåller en fördel av +30 på test av Hoppa
Sköld	Osynlig skiva ger skydd och stoppar trollpilar
Spindelben	Ger förmågan att gå på väggar och i tak

Grad 2 (SG 15, 4 per dag):

Osynlighet	Mottagaren är osynlig under 10 min/kastargrad eller tills han anfaller

Förtrogen

Tinalias förtrogne är en vessla (ger Tinalia +2 på Reflexräddningsslag).

Familj och vänner

Tinalia är adopterad och vet inte vilka hennes riktiga föräldrar är. Hennes adoptivmor, en äldre barnlös kvinna, hittade henne på stranden liggande i en babykorg bland en massa vrakdelar.

Bakgrund

På Tinalias vänstra skulderblad finns ett häxmärke sedan hon som liten fyrtioåring blev bortrövad av svartalver och märkt som slav. Hennes adoptivmor blev brutalt dödad i samband med detta.

Efter femtio långa års fångenskap vaknade hennes magiska krafter och hjälpte henne att rymma. Sedan denna svåra tid när hon ett djupt hat mot alla svartalver.

Arrohas

Kärlekskrank yngling

Människa; barbar/jägare; kaotiskt god; man

Har varit besatt av kärlek till den sovande jungfrun Zhamira sedan barnsben, eftersom hon visar sig för honom i hans drömmar. Han vill vara där när hon vaknar för att fria till henne och hans drömmar säger honom att tiden är inne nu.

Impulsiv och otålig. Ogillar magiker och trollkonstnärer, men tolererar teurgister. Övertygad om att han är gudarnas gåva till kvinnan.

Familj och vänner

En trygg uppväxt hemma i stammen hos mamma, pappa, syskon, farmor, faster, kusiner och alla andra släktingar. Han känner sig något överbeskyddad vilket fyller honom med en frustration som kan ta sig uttryck i våldsam ilska.

Bakgrund

Deltog tidigt i jakten och älskar att jaga stora byten, som han gärna dräper med blotta händerna. Han har dock god hand med djur och har tränat upp många av stammens jakthundar.

Hagnur Hammarhand

Handelsmannens trogne livvakt

Dvärg; krigare/dvärgförsvarare; lagligt neutral; man

En tystlåten man med ett brinnande patos för rättvisa. Tjänar handelsmannen Oban som färdats hit för att reda ut varför varorna härifrån har sinat.

”Ändamålet helgar medlen”. Inte en grym person som orsakar onödigt lidande, men samtidigt övertygad om att omtanke om den enskilde individen inte för stå i vägen för högre mål. Påhittighet är opålitlighet. Man måste kunna lita på att folk gör vad som krävs av dem.

Familj och vänner

Enda barnet. Uppväxt med sin mor, som var domare, och sin stränge styvfar, som höll hårt på reglerna.

Bakgrund

Han och hans gode vän Durin smet ibland iväg olovandes och smög i förbjudna gruvgångar. Vid ett sådant tillfälle inträffade en olycka som skadade Durin för livet. Hagnur fick sig en allvarlig tankeställare och har aldrig brutit mot några regler sedan dess.

Under uppväxten ställde han sig ofta på den svagares sida mot mobbare och busar. I vuxen ålder har han under många år tjänstgjort som livvakt åt rikt folk, men även försvarat fattigt folk som råkat illa ut.

Larelia den lärda

Kunskapstörstande bokmal

Människa; magiker/legendkännare; sant neutral; kvinna

Har läst alla legenderna om eldmagikern Flamarion som förvandlade en snötäckt fjälldal till en grönskande lustgård och hans dotter Zhamira som sover den tusenåriga sömnen för att kunna ta vid när hennes fars besvärjelse tar slut. Vill träffa Zhamira för att ta del av den magi Flamarion besatt.

Larelia är en person som vill ha så mycket magisk kunskap som möjligt. De hemligheter hon har lärt sig som Legendkännare har hittills varit inriktade på att betvinga magi (=Manipulera magiska föremål) och tillåter henne att använda sina magispön med *kraftpåk* och *avslöja lögn*. Det *intellektpannband* hon skaffade sig för ett tag sedan har, förutom extra förståelse av magi, givit henne möjlighet att lära sig fler språk, något hon alltid strävar efter.

En sökare efter kunskap med taskig personlighet. Tycker att ”lantisar” och personer utan boklig kunskap är mindre värda än de med god skolning. Har tappat allt hår och bär alltid en mössa för att dölja detta.

Förtrogen

Larelias förtrogne är en korp (talar Druidspråket).

Familj och vänner

Hennes föräldrar dog i en brandolycka när hon var helt nyfödd och hon togs om hand av sina två äldre systrar. Uppväxten var ensam och Larelia tröstade sig med att läsa böcker.

Bakgrund

Larelia blev tidigt intresserad av magi och började göra sig dagliga ärenden till en gammal magiker i trakten. Till slut tröttnade han på den tjatiga ungen och accepterade henne som lärling.

Vid ett magiskt experiment med att framställa ett bantningselixir, exploderade ett provrör och Larelias hår blev helt indränkt med frätande gegga. Sedan den dagen är hon helt skallig, vilket hon skäms oerhört för.

Trolleri

Larelia har trollformler enligt följande:

Grad 0 (SG 17 [förtrollningar SG 19], 4 per dag)

Grad 1 (SG 18 [förtrollningar SG 20], 6 per dag)

Grad 2 (SG 19 [förtrollningar SG 21], 6 per dag)

Grad 3 (SG 20 [förtrollningar SG 22], 5 per dag)

Grad 4 (SG 21 [förtrollningar SG 23], 4 per dag)

Grad 5 (SG 22 [förtrollningar SG 24], 3 per dag)

Larelias magi

Grad 0 (SG 17 [förtrollningar SG 19], 4 per dag):

☐☐☐☐	Avsvärjelse	Motståndskraft	Mottagaren erhåller +1 på alla räddningsslag.
☐☐☐☐	Besvärjelse	Froststråle	Stråle som gör 1t3 poäng köldskada.
☐☐☐☐	Förtrollning	Förbrylla	Mottagaren får stå över nästa runda.
☐☐☐☐	Förvandling	Laga	Utför smärre lagningar på ett litet föremål.
☐☐☐☐		Magikerhand	2 kg kan förflytta sig utan att du vidrör det.
☐☐☐☐		Öppna/Stänga	Öppnar eller stänger små eller lätta föremål.
☐☐☐☐	Illusion	Spökljud	Overkliga ljud.
☐☐☐☐	Nekromanti	Skada vandöda	Tillfogar 1t6 poäng skada till en vandöd.
☐☐☐☐	Spådom	Upptäcka gift	Upptäcker gift på en varelse eller ett litet föremål.
☐☐☐☐	Universell	Hokus pokus	Utför enklare trolleritricks.
☐☐☐☐		Häxmärke	Skriver ett personligt runtecken (synligt eller osynligt).
☐☐☐☐		Läsa magi	Läs formelpergament och formelsamlingar utan problem.
☐☐☐☐		Upptäcka magi	Upptäcker formler och magiska föremål inom 18 meter.
☐☐☐☐	Åkallan	Blända	Bländar en varelse (-1 på träffslaget).
☐☐☐☐		Dansande ljus	Overkliga facklor eller andra ljus.
☐☐☐☐		Ljus	Ett föremål lyser som en fackla.

Grad 1 (SG 18 [förtrollningar SG 20], 6 per dag):

☐☐☐☐	Avsvärjelse	Alarm	Skyddar ett område i 2 timmar/kastargrad.
☐☐☐☐		Kaosskydd	+2 PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.
☐☐☐☐		Ondskeskydd	+2 PK och räddningsslag, förhindrar mental kontroll, avvärjer elementarer och utomvärldingar.
☐☐☐☐		Sköld	Osynlig skiva ger skydd och stoppar trollpilar.
☐☐☐☐		Uthärda elementen	Ignorera 5 poäng skada varje runda från en energityp.
☐☐☐☐	Besvärjelse	Döljande dimma	Dimma omsluter dig.
☐☐☐☐		Magikerpansar	Ger mottagarens PK en pansarfördel av +4.
☐☐☐☐	Förtrollning	Förhäxa person	Gör en person till din vän.
☐☐☐☐		Hypnos	Fascinerar 2t4 LT av varelser.
☐☐☐☐		Sömn	Försänker 2t4 LT av varelser i djup sömn.
☐☐☐☐	Förvandling	Budskap	Viskat samtal på avstånd.
☐☐☐☐		Elektriskt grepp	Beröring tillfogar 1t8 +1/kastargrad poäng elektricitetsskada.
☐☐☐☐		Fjäderlätt	Föremål eller varelser faller långsamt.
☐☐☐☐		Flammande fingrar	1t4 poäng eldskada/kastargrad (max: 5t4).
☐☐☐☐		Förminska	Föremål eller varelse krymper 10%/kastargrad (max 50%).
☐☐☐☐		Förstora	Föremål eller varelse växer +10%/kastargrad (max +50%).
☐☐☐☐		Hals över huvud	Fördubblar din fart.
☐☐☐☐	Illusion	Buktaleri	Får rösten att komma från en annan plats under 1 minut/kastargrad.
☐☐☐☐		Färgvirvel	Slår metvetslösa, förblindar, eller bedövar 1t6 svaga varelser.
☐☐☐☐		Förställa sig själv	Förändrar ditt utseende.
☐☐☐☐	Nekromanti	Gravkyla	1 beröring/kastargrad som ger 1t6 poäng skada och eventuellt 1 Sty skada.
☐☐☐☐		Injaga fruktan	En varelse flyr under 1t4 rundor.
☐☐☐☐		Svaghet	Stråle som minskar Sty med 1t6 poäng +1 poäng/två kastargrader.
☐☐☐☐	Spådom	Fullträff	Ger en fördel av +20 på nästa träffslag.
☐☐☐☐		Förstå språk	Ger förståelse av alla talade och skrivna språk.
☐☐☐☐		Identifiera	Fastställer en egenskap hos ett magiskt föremål.
☐☐☐☐		Upptäcka lönndörrar	Avslöjar alla dolda dörrar inom 18 meter.
☐☐☐☐		Upptäcka vandöda	Avslöjar alla vandöda inom 18 meter.
☐☐☐☐	Åkallan	Tensers svävande skiva	1 meter diameter horisontell skiva som bär upp 50 kg/kastargrad.
☐☐☐☐		Trollpil	1t4+1 poäng skada; +1 en trollpil/två kastargrader över första (max 5 trollpilar)

Larelias magi

Grad 2 (SG 19 [förtrollningar SG 21], 6 per dag):

☐☐☐☐	Avsvärjelse	Magikerlås	Låser magiskt en dörr, kista eller liknande.
☐☐☐☐		Motstå elementen	Ignorera 12 poäng skada varje runda från en energityp.
☐☐☐☐		Skottsäker	Mottagaren blir immun mot de flesta avståndsvapen.
☐☐☐☐	Besvärjelse	Melfs syrapil	Avståndsberöringsattack; 2t4 poäng syraskada i 1 runda + 1 runda/tre kastargrader.
☐☐☐☐		Spindelnät	Fyller 6 meter radie med klibbiga spindeltrådar.
☐☐☐☐		Stjärndamm	Förblindar varelser; gör konturerna på osynliga varelser synliga.
☐☐☐☐	Förtrollning	Tashas hejdlösa skratt	Mottagaren får stå över 1t3 rundor.
☐☐☐☐	Förvandling	Blindhet/Dövhet	Gör mottagaren blind eller döv.
☐☐☐☐		Fyrverkeri	Förvandlar en eld till förblindande ljus eller kvävande rök.
☐☐☐☐		Förändra sig själv	Som förställa sig själv, men tillåter mer drastiska förändringar.
☐☐☐☐		Kattreflexer	Mottagaren erhåller 1t4+1 ytterligare Händighet under 1 timma/kastargrad.
☐☐☐☐		Mörkersyn	Se 18 meter i totalt mörker.
☐☐☐☐		Tjurstyrka	Mottagaren erhåller 1t4+1 ytterligare Styrka under 1 timma/kastargrad.
☐☐☐☐		Upplåsa	Låser upp en låst eller magiskt förseglad dörr.
☐☐☐☐		Viskande vind	Sänder ett kort meddelande 1 km/kastargrad.
☐☐☐☐	Illusion	Enkel illusion	Som Tyst illusion, fast med ljud.
☐☐☐☐		Flimmer	Alla attacker missar mottagaren 20% av gångerna.
☐☐☐☐		Hypnosvirvel	Fascinerar 2t4 +1 LT/kastargrad av varelser.
☐☐☐☐		Osynlighet	Mottagaren är osynlig under 10 min/kastargrad eller tills han anfaller.
☐☐☐☐		Spegelbilder	Skapar kopior av dig själv (1t4 +1/tre kastargrader, max 8).
☐☐☐☐	Nekromanti	Skrämma	Varelser upp till 5 LT får panik (5 meters radie).
☐☐☐☐		Spökhand	Skapar en fritt svävande lysande hand som kan leverera beröringsattacker.
☐☐☐☐	Spådom	Tankeläsning	Tillåter att man "lyssnar" på ytliga tankar.
☐☐☐☐		Se osynligt	Avslöjar osynliga varelser eller föremål.
☐☐☐☐	Åkallan	Brännboll	Rullande eldboll, 2t6 poäng eldskada, varar i 1 runda/kastargrad.
☐☐☐☐		Dagsljus	18 meter radie av starkt ljus.
☐☐☐☐		Evig låga	Skapar en evig, värmefri fackla.

Grad 3 (SG 20 [förtrollningar SG 22], 5 per dag):

☐☐☐☐	Avsvärjelse	Ondskebarriär	Som ondskeskydd, men 3 meters radie och 10 min/kastargrad.
☐☐☐☐		Skingra magi	Utsläcker formler och magiska effekter.
☐☐☐☐	Besvärjelse	Eldpilar	Brinnande pilar (extra skada) eller ljungeldar (4t6 skada).
☐☐☐☐	Förtrollning	Förslag	Förmår mottagaren att utföra det kastaren bestämt.
☐☐☐☐		Hejda person	Gör en person helt hjälplös i 1 runda/kastargrad.
☐☐☐☐	Förvandling	Flyga	Mottagaren kan flyga med en fart av 27.
☐☐☐☐		Hemlig sida	Förändrar en sida så att dess normala innehåll blir dolt.
☐☐☐☐		Högre kraftvapen	+1/tre kastargrader (max +5).
☐☐☐☐		Skynda	Extra reducerat drag varje runda och +4 PK.
☐☐☐☐		Vässa	Dubblar vapnets normala chans till fatalitet.
☐☐☐☐	Illusion	Illusionsskrift	Endast den avsedde läsaren kan läsa och förstå.
☐☐☐☐	Nekromanti	Hejda vandöda	Gör vandöda orörliga i 1 runda/kastargrad.
☐☐☐☐		Vampyrfingrar	Beröring som gör 1t6/två kastargrader, kastaren erhåller skadan som tillfälliga livspoäng.
☐☐☐☐	Spådom	Klarhörsel/klarsyn	Hör eller se på avstånd under 1 min/kastargrad.
☐☐☐☐		Tungomål	Tala alla språk.
☐☐☐☐	Åkallan	Eldklot	1t6 eldskada/kastargrad inom 6 meter radie.
☐☐☐☐		Åskvigg	1t6 elektrisk skada/kastargrad.

Larelias magi

Grad 4 (SG 21 [förtrollningar SG 23], 4 per dag):

☐☐☐☐	Avsvärjelse	Häva förbannelse	Befriar ett föremål eller en person från en förbannelse.
☐☐☐☐		Mindre skyddsglob	Stoppar 1:a till 3:e gradens formler.
☐☐☐☐		Stenhud	Stoppar hugg och slag.
☐☐☐☐	Besvärjelse	Evards svarta tentakler	1t4 +1/kastargrad tentakler griper slumpmässigt inom 5 meter.
☐☐☐☐	Förtrollning	Förvirring	Får mottagaren att bete sig underligt i 1 runda/kastargrad.
☐☐☐☐	Förvandling	Förvandla andra	Ger en mottagare en ny form.
☐☐☐☐		Förvandla sig själv	Du kan byta form.
☐☐☐☐		Rarys minnesförstärkare	Preparera extra formler eller återkalla en som just kastades. Endast magiker.
☐☐☐☐	Illusion	Förstärkt osynlighet	Som vanlig osynlighet, men mottagaren kan anfalla och ändå förbli osynlig.
☐☐☐☐		Hjärnspöke	Skräckinjagande illusion skrämmer livet ur mottagaren eller orsakar 3t6 skada.
☐☐☐☐	Spådom	Magiskt öga	Ett osynligt svävande öga som rör sig 9 meter/runda.
☐☐☐☐		Upptäcka bevakning	Varnar dig för magiskt tjuvlyssnande.
☐☐☐☐		Varseblivning	Spionera på en varelse på avstånd.
☐☐☐☐	Åkallan	Eldsköld	Anfallande varelser erhåller eldskada, du är skyddad mot hetta eller kyla.
☐☐☐☐		Vinterstorm	Hagel orsakar 5t6 skada till alla inom en cirkel med 6 meters radie.

Grad 5 (SG 22 [förtrollningar SG 24], 3 per dag):

☐☐☐	Avsvärjelse	Skicka hem	Tvingar en varelse att återvända till sitt eget existensplan.
☐☐☐	Besvärjelse	Större skapelse	Skapar föremål av tyg, trä, sten eller metall.
☐☐☐	Förtrollning	Hejda monster	Gör en varelse helt hjälplös i 1 runda/kastargrad.
☐☐☐		Sinnesdimma	En dimma som orsakar -10 på alla tester av Visdom/Vilja.
☐☐☐		Svagsinthet	Mottagarens Int sjunker till 1.
☐☐☐	Förvandling	Passera vägg	Skapar en öppning i en vägg med en tjocklek på upp till 25 cm/kastargrad.
☐☐☐	Illusion	Dölja	En illusion som lurar den som spionerar med varseblivning.
☐☐☐		Förställning	Ändrar utseende hos en person/två kastargrader.
☐☐☐	Spådom	Kontakta annan existens	Ställ en fråga till en utomvärldslig makt.
☐☐☐		Rarys telepatiska band	Telepatisk länk som ger vänner möjlighet att samtala privat.
☐☐☐		Spejarögon	1t4 svävande ögon +1/kastargrad spejar för dig.
☐☐☐	Åkallan	Bigbys hindrande hand	En stor hand ger 90% skydd mot en fiende.
☐☐☐		Köldkon	1t6 poäng köldskada/kastargrad.

Borgmästarens berättelse

För tusen år sedan levde en mäktig magiker vid namn Flamarion. Han var mycket bevandrad i magins mysterier och speciellt kunnig i eldmagi. Såsom en vän av elden och värmen bekämpade han kylan och mörkret varhelst han färdades.

Så passerade han en dag dessa berg och blev bekant med det folk som levde här omkring och som försökte, trots den omänskliga kylan, utvinna de enorma metallfyndigheter som fanns, och ännu finns, här i bergen. Han kom att beundra deras envishet och enträgenhet och bestämde sig för att hjälpa dem och samtidigt skaffa sig själv en plats att bo på.

Han drog sig tillbaka och samlade krafter och förberedde sig i etthundra dagar och etthundra nätter. Därefter lade han en mäktig besvärjelse över denna dal som skulle ge den en tusenårig sommar. Isarna och snön försvann och vädret blev med ens varmt och behagligt. Gruvdriften kom igång ordentligt, en stad kallad Eldstaden växte upp och snart flödade metaller och smidesprodukter nedför bergen.

Men Flamarion insåg att det var endast en tillfällig seger han vunnit mot isen. Tusen år må vara mycket för en människa, men för fjällets kyla är det endast ett ögonblick i evigheten. Även den mäktigaste magiker måste till sist vandra in i mörkret, medan isarna skulle vänta tålmodigt på den dag då besvärjelsen är till ända och de på nytt blir fjällets härskare.

För att förhindra att snön och isen en dag skulle begrava dalen och dess invånare, lät Flamarion bygga en stor stenfästning i stadens utkant. Han fyllde den med väktare av olika slag och placerade i dess mitt sitt enda barn, dottern Zhamira, försänkt i djup magisk sömn. Denna sömn skulle även den brytas efter tusen år. Han hade undervisat henne i eldmagins hemligheter, så att när de tusen åren var till ända, skulle hon kunna förnya besvärjelsen i ytterligare tusen år.

Han utsåg därefter sin trognaste lärjunge till vaktchef över fästningen och ålade honom och hans familj att bo i fästningen och vaka över Zhamira.

Så gick åren, Flamarion blev gammal och lämnade oss till sist. Staden fortsatte obekymrat med sitt liv alltmedan fästningen stod kvar som ett orubbligt minnesmärke över Flamarions storhet och som en kuslig påminnelse om de tider som skulle komma.

Under de sekel som gått har alltid förhållandet mellan staden och fästningen varit gott. Vaktcheferna och borgmästarna har alltid varit vänner och umgåtts så ofta som plikterna tillåtit. Detta ändrades dock när Rhamorian, den nuvarande vaktchefen, tog över ämbetet efter sin far. Det skedde bara något år innan jag själv blev borgmästare och på de 42 år som har gått sedan dess har jag aldrig träffat Rhamorian en enda gång. Han stängde in sig i fästningen och har aldrig visat sig. Många säger att han var sinnesrubbad och aldrig borde ha blivit vaktchef, men en sak är i alla fall säker — han lämnade helt sina förfäders fotspår inom magin och ägnade sig uteslutande åt mörker och dödsmagi.

Men vad än Rhamorians snedvridna sinne tyckte och tänkte om oss i staden, så kunde han ju inte göra något åt Flamarions planer, trodde vi...

De tusen åren har nu förflutit och hösten har till sist kommit till vår dal. Träden börjar gulna och isarna närmar sig hotfullt. För varje dag som går kryper glaciärväggen allt längre ner genom passet. Rätteligen borde nu Zhamira vakna ur sin sömn och ställa allt till rätta för oss. Men det verkar som om Rhamorian i sin galenskap har kommit på ett sätt att sabotera Flamarions planer och därigenom utplåna oss alla. För Zhamira har inte vaknat. Sömnens eld brinner fortfarande i stenblocket hon vilar på och om ingen väcker henne kommer vi alla att begravas under tonvis av is och snö inom kort.

Enligt vad Flamarion själv berättade, kan elden släckas genom ett hårt slag som spräcker stenblocket. Även den minsta spricka räcker för att bryta sömnen. Med detta i tankarna samlades stadens unga män förra veckan och beväpnade sig för att tillsammans trotsa fästningens väktare och Rhamorian själv. Ingenting har dock hörts från dem ännu och vårt sista hopp verkar dött.

Er ankomst har dock väckt ett nytt hopp i mitt dystra sinne. Jag vädjar till er: Hjälp oss! Väck Zhamira och rädda vår stad!