Ulvevinter

Karakter _____ Spiller _____

Folkeslag _____ Køn _____ Alder _____ Held _____

Styrke

Smidighed

Viden

Helbred

Færdigheder		Egenskab	Egenskab		
Bue & slynge		Smidighed	Sejle		Styrke
Finde Vej		Viden	Skjold		Smidighed
Følge Spor		Viden	Skjule Sig		Smidighed
Handel		Viden	Slagsmål		Smidighed
Historie		Viden	Spille		Smid./Viden
Håndværk		Styrke	Sport		Styrke
Lanse		Styrke	Sprog		Viden
Magi		Viden	Spyd		Smidighed
Mod		Styrke	Stav		Smidighed
Opdage Ting		Viden	Stjæle ting		Smidighed
Overtale		Viden	Sværd		Smidighed
Ride		Smidighed	Økse		Smidighed

Liv

Mana

Våben	Skade	Afstand

Udstyr

Rustning & skjold

Guld & skatte

Erfaring

© 2009 Bjarne Sinkjær. Må frit kopieres til privat brug

Styrke

Smidig.

Viden

Helbred

Navn _____ **Held** _____

Færdigheder

Våben **Skade** **Afstand**

_____ _____ _____

_____ _____ _____

Liv

Mana

Evner, magier & udstyr

Styrke

Smidig.

Viden

Helbred

Navn _____ **Held** _____

Færdigheder

Våben **Skade** **Afstand**

_____ _____ _____

_____ _____ _____

Liv

Mana

Evner, magier & udstyr

Styrke

Smidig.

Viden

Helbred

Navn _____ **Held** _____

Færdigheder

Våben **Skade** **Afstand**

_____ _____ _____

_____ _____ _____

Liv

Mana

Evner, magier & udstyr

Styrke

Smidig.

Viden

Helbred

Navn _____ **Held** _____

Færdigheder

Våben **Skade** **Afstand**

_____ _____ _____

_____ _____ _____

Liv

Mana

Evner, magier & udstyr

© 2010 Bjarne Sinkjær. Må frit kopieres til privat brug

Liste over novice formularer

- ☐ **Forhekse våben:** Mana; 1. Afstand; 8 meter/felter. Varighed 5 ture. Effekt; Du forhekser et våben og det begynder at brænde med en blå flamme. Våbenet giver 2 ekstra i skade.
- ☐ **Helbrede sår:** Mana; 1 eller 2. Afstand; Røre. Effekt; Med denne formular kan du magisk helbrede sår. Hvis du har betalt 1 i mana, helbreder du T4+1 Liv. Hvis du har betalt 2 i mana, helbreder du 2T4+2 Liv.
- ☐ **Hjælpende hånd:** Mana 1. Afstand: Røre. Effekt: Du beder guderne give jer en hjælpende hånd. Personen, der er blevet fortryllet, får +2 på sit næste slag mod en Færdighed, der bygger på enten Styrke eller Smidighed.
- ☐ **Lys:** Mana; 1. Afstand; Røre. Varighed; 30 minutter. Effekt; Du tænder et magisk lys som svæver efter dig. Lyset skinner i 5 meters/felters omkreds.
- ☐ **Magisk pil:** Mana; 1 eller 2. Afstand; 8 meter/felter. Effekt; Du kaster en magisk pil, der giver skade til en fjende. Magiske pile rammer altid. Skjolde beskytter ikke mod magiske pile. Hvis du har betalt 1 i mana, giver du T4+1 i skade. Hvis du har betalt 2 i mana, giver du 2T4+2 i skade.
- ☐ **Mørke:** Mana; 1. Afstand; 8 meter/felter. Varighed; 5 ture. Effekt; Du skaber en stor sky af ugennemtrængelig mørke, som du kan lægge hvor du ønsker. Mørket dækker 4 x 4 meter/felter. Du kan kaste formularen på en genstand, som du kan bære med dig.
- ☐ **Ophæve magi:** Mana; 2. Effekt; Når en fjendt-lig troldmand er ved at kaste en formular, eller hvis nogen er blevet forhekset, kan du prøve at stoppe magien, Spillederen slår en T10 og lægger sin troldmands Viden til. Du slår T10 og lægger din troldmands viden til. Hvis du slår lig med eller over hans slag, stopper du hans magi.
- ☐ **Rustning:** Mana; 1. Afstand; 5 meter/felter. Varighed; 5 ture. Effekt; Giver 2 i magisk rustning.
- ☐ **Se det skjulte:** Mana; 1. Afstand; 12 meter/felter. Effekt; Du kan se det skjulte, f.eks. væsener der sniger sig eller skjulte døre. Hvis de gemmer sig med en Usynlig formular, slår spillederen en T10 og lægger til sin troldmands Viden. Du slår T10 og lægger til din troldmands viden til. Hvis du slår lig med eller over hans slag, afslører din formular dem der gemmer sig.
- ☐ **Skræmme levende:** Mana; 2. Afstand; 5 meter/felter. Effekt; Du kaster en formular, der får dig til at se frygtindgydende ud og kan skræmme fjender væk. Slå en 10-sidet terning. Alle fjender indenfor 5 meter/felter, med mindre styrke end dit terningerul, løber væk indtil de har klaret et rul imod Mod, i slutningen af deres tur.
- ☐ **Skræmme udøde:** Mana; 2. Afstand; 8 meter/felter. Effekt; Du kaster en formular, der tænder godhedens lys omkring dig. Alle levende døde der rammes af lyset, kan blive skræmt væk og lyset kan endda ødelægge dem. Slå en 10-sidet terning og læg din Viden til. Alle udøde med mindre Liv end dit slag, løber væk i T4 ture. Hvis du slog 1 på dit Magi rul, bliver de til støv.
- ☐ **Ødelægge våben:** Mana; 1. Afstand; 8 meter/felter. Effekt; Du prøver at bøje sværd eller knække buer. Slå en 10-sidet terning. Det våben du prøver at ødelægge slår sin skadeterning (uden Skadebonus). Hvis du slår lig med eller over våbenet, er det ødelagt. Du kan ikke smadre magiske våben, eller naturlige våben som tænder, klør og horn.
- ☐ **Spindelvæv:** Mana; 2. Afstand; 8 meter/felter. Varighed; 5 ture. Effekt; Du skaber et stort spind ud af den blå luft og kaster det ud over dine fjender. Et område, der er 4 x 4 meter/felter bliver dækket, og alle fjender skal slå mod styrke, for at slippe fri. Personer der er fanget af spindet, har -4 til at slås.
- ☐ **Tæmme dyr:** Mana; 1. Afstand; 8 meter/felter. Effekt; Du kan tæmme vrede vilddyr, så de bliver rolige og ikke angriber dig eller dine venner. Du kan ikke bestemme hvad dyrene skal gøre, men hvis nogen angriber dig, mens f.eks. bjørne eller ulve er i nærheden, kan det være de forsvarer dig. Monstre og sagndyr bliver ikke påvirket af denne formular.

© 2009 Bjarne Sinkjær. Må frit kopieres til privat brug

Liste over mester formularer

- ☐ **Charmere person:** Mana; 5. Afstand; 8 meter/felter. Varighed; T8 dage. Effekt; Ved at kaste denne formular, tror selv din værste fjende at du er hans ven, så længe du ikke angriber ham. Han vil ikke angribe dig og vil gøre hvad du siger, men han vil ikke gøre noget der gør at han dør eller tager skade.
- ☐ **Flyve:** Mana; 5. Afstand; røre. Varighed; 5 minutter. Effekt; Hvis du kaster denne formular, kan du flyve i op til 100 meters højde, med samme fart som en hest kan løbe, dvs. 10 meter/felter pr. tur.
- ☐ **Søvn:** Mana: 4. Afstand; 8 meter/felter. Du prøver at få dine fjender til at falde i søvn. Et område der dækker 4 x 4 meter/felter, bliver indhyllet i en sky og alle væsener i skyen bliver ramt af magien. Slå en 10-sidet terning og læg din Viden til. Alle væsener med mindre Liv end dit slag, falder i søvn i 5 ture. Udøde bliver ikke påvirket af denne formular.
- ☐ **Usynlig:** Mana; 1. Afstand; Røre. Varighed; 10 ture. Hvis du kaster denne formular, bliver du helt usynlig. Du skal dog huske, at hverken din lugt eller de lyde du laver, forsvinder. Hvis du rører eller angriber noget levende, bliver du straks synlig igen.
- ☐ **Vække de døde:** Mana; 10. Afstand; 8 meter/felter. Varighed; 1 uge. Onde troldmænd kan vække de døde til live og få dem til at kæmpe for sig. Ved at kaste denne formular, vækker troldmanden T4+1 skeletter eller gengangere til live. Formularen skal kastes på en kirkegård eller en gammel kampplads, hvor mange døde krigere ligger begravet.
- ☐ **Forgifte:** Mana; 4. Afstand; 8 meter/felter. Varighed; 5 ture. Effekt; Denne onde formular fylder din fjende med gift, og han får straks store smerter og tager skade. Hver tur gør Forgifte en T4 i skade. Den der bliver forgiftet, skal slå mod Mod for at gøre noget. For at få formularen til at virke, slår troldmanden en 10-sidet terning og lægger sin Viden til. Hans modstander slår en 8-sidet terning og lægger sit Helbred til. Hvis troldmanden slår lig med eller over, virker formularen. Formularen virker ikke på udøde.

© 2009 Bjarne Sinkjær. Må frit kopieres til privat brug