

2019181716151413

Mutiné

Släktnamn / Öknamn / / Smeknamn / Modell

Klass (nivå) ☐ Automat (nivå 1) ☐ Mutant (nivå 2) ☐ Människa (nivå 3)

Levnadsbana

Beskrivningsord

☐
☐

1413

SVÅRIGHETSGRAD	VÄRDE	MUTA (10 ERFARENHET) ()
Mycket svårt	-4	RYKTE (+1 PER MUTA) ()
Svårt	-2	INFLYTANDE (5 ERF.) ()
Krävande	±0	Automater får 2+Intelligens/4 poäng till optioner.
Lätt	+2	Mutanter får 2+Zonröta/4 poäng till mutationer.
Mycket lätt	+4	Människor får 2+Personlighet/4 Inflytande.

654321

FÖRMÅGOR

☐
☐
☐
☐
☐

1

LATHUND	Okunnig		Intresse		Yrkeskunnig		Rutinerad		Omtalad	
VÄRDE %	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
KOSTNAD	1	2	4	6	9	12	16	20	25	30

0123456789101112131415161718192021222324

SKADA-1 enhet-2 enheter-3 enheter-4 enheter

FYSIK ()
% Hiva
% Ruffling:
% Skjutjärn:
% Slungvapen:

SMIDIGHET ()
% Akrobatik
% Fingerfärdighet
% Inbrott
% Lönndom

IAKTTAGELSE ()
% Djurvana
% Skeppning
% Vildmark:
% Åkdon

INTELLIGENS ()
% Kunskap:
% Kunskap:
% PSI-förmåga:
% Reparera
% Sårvård
% Teknologi:

PERSONLIGHET ()
% Bildning
% Framträda:
% Undre världen
% Vältalighet:

ZONRÖTA ()

RÖTA-1 enhet-2 enheter-3 enheter-4 enheter
0123456789101112131415161718192021222324zonröta

VAPEN

Knytnävar / spark ±0 = Fysik
+ %
+ %
+ %
+ %

TRAUMATRÖSKEL () = RUSTNINGSBONUS () + FYSIK

INITIATIVKOSTNAD OCH STRIDSMANÖVRAR

Handlingar fria: 0 steg – enkla: 5 steg – komplexa: 10 steg

Ansats förändra inititivkostnaden med ±5 för att få ±2 på värdet.

Finta sänk värdet och motståndarens värde sänks lika mycket.

Satsa höj Svårighetsgraden ett steg för att få +4 på Resultatet.

Slängskott -1 enheter på Skjutjärn för varje inkluderad motståndare.

SKROT (%) klassnivå × 10

En kula höjer Skrot tillfälligt med en enhet. Dessa får bli spenderade efter slaget har skett.

KULOR

1234567