

Mlatiné

Namn / Epitet Folkslag

Samhällsnivå (2)

Levnadsbana

Personlighetsdrag

Första intryck

SUÅRIGHETSGRAD	VÄRDE	ERFARENHET ()
Mycket svårt	-10	"BEKANT" (5 ERFARENHET) ()
Svårt	-5	"GUD" (10 ERFARENHET) ()
Krävande	±0	RYKTE (+1 PER "GUD") ()
Lätt	+5	"Bekant": Får Nivån i Karisma från början.
Mycket lätt	+10	"Gud": Får Nivån i Psyke från början.

FÖRMÅGOR

ERFARENHET

NIVÅ

1 - "Oerfaren"	2 - "Duglig"	3 - "Rutinerad"	4 - "Mästare"	5
----------------	--------------	-----------------	---------------	---

VÄRDE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

KOSTNAD

1	2	3	4	5	6	7	8	10	12	14	16	19	22	25	28	32	36	40	45
---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	utslagen
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----------

SKADA

() Nivå

___ Fältslag

___ Kastvapen:

___ Närstrid:

___ Projektilvapen:

SMIDIGHET

() Nivå

___ Fingerfärdighet

___ Gyckelkonst:

___ Låsdyrkning

___ Lönndom

SKARPSINNE

() Nivå

___ Alkemi

___ Botanik

___ Historia

___ Kunskap:

___ Läkekonst

___ Magiskola:

___ Teknologi

___ Teologi:

PSYKE

() Nivå

KARISMA

() Nivå

___ Framträda:

___ Kultur:

___ Språk:

___ Vältalighet:

DAKSAMHET

() Nivå

___ Djurvana:

___ Naturvana:

___ Rida

___ Sjövana

UTMATTNING

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	utslagen
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----------

VAPEN OCH SKÖLDAR

Knytnävar / spark Bonus Värde

	±0 / +1	
	+	
	+	
	+	
	+	

Nivån för Rida + _____

RUSTNINGSBONUS () **"SLÅS UT PÅ..."** ()

INITIATIVKOSTNAD OCH STRIDSMANÖVRAR

Handlingar **fria:** 0 steg - **enkla:** 5 steg - **komplexa:** 10 steg

"Finta" sänk värdet och motståndarens värde sänks lika mycket.

"Placera" flytta markören 5 steg för att få +5 på nästa handling.

"Satsa" en vald siffra adderas till Resultatet om du slår över den.

"Utmanövrera" ta -5 på handlingen för att få 5 mindre initiativkostnad.

TILLGÅNGAR () samhällsnivå × 4

SILDERMYNT

Ett silver höjer Tillgångar temporärt ett steg. Detta får göras efter det att Tillgångsslaget har gjorts.