Matiné

Namn / Epitet

Samhällsnivå ( )

Levnadsbana ( )

Folkslag

Första intryck

Drivkrafter

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							-1				-2					-3					-4				-5

Fysik ( ) Nivå

___ Fältslag
___ Kastvapen:
___ Närstrid:
___ Projektil:

Smidighet ( ) Nivå

___ Fingerfärdighet
___ Gycklarkonster
___ Låsdyrkning
___ Lönndom

Skarpsinne ( ) Nivå

___ Alkemi
___ Botanik:
___ Historia
___ Läkekonst
___ Magiskola:
___ Teknologi
___ Religion:

Karisma ( ) Nivå

___ Framträda:
___ Kultur:
___ Språk:
___ Vältalighet:

Vaksamhet ( ) Nivå

___ Djurvana
___ Naturvana:
___ Rida
___ Sjövana

Rustningsbonus ( ) "Slås ut på..." ( )

Vapen och sköldar	Distans	Bonus	Värde
Knytnävar / spark _____	---	±0 / +1	____
_____	____	+____	____
_____	____	+____	____
_____	____	+____	____
Beriden strid, _____	____	+____	____

Svårighetsgrad	Värde
Mycket lätt	+10
Lätt	+5
Krävande	±0
Svårt	-5
Mycket svårt	-10

Psyke	Nivå
	( )
Erfarenhet (erf.)	( )
"Bekant" (5 erf.)	( )
"Gud" (10 erf.)	( )
Rykte (+1 per "Gud")	( )

"Gud": Psykesnivån / "Bekant": Karismanivån

Initiativkostnad för handlingar: fri (0), enkel (5), komplex (10).

"Avvakta"	flytta markören 5 steg för att få +5 på nästa handling.
"Förflyttning"	flytta markören 5 steg för att förflytta dig vart som helst.
"Finta"	sänk värdet och din motståndares värde sänks lika mycket.
"Satsa"	säg ett tal. Slår du över talet så adderas det till Resultatet.
"Utmanövrera"	ta -5 på handlingen för att få 5 mindre i initiativkostnad.

Förmågor

Tillgångar ( ) samhällsnivå × 4

Ett silvermynt höjer Tillgångar temporärt ett steg. Detta görs efter det att Tillgångsslaget har gjorts.

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	8	10	12	14	16	18	21	24	27	30	34	38	42	47	

Utmattning	-1	-2	-3	-4	-5
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