

Hjälpsformulär för att skapa en rollperson. Sidorna hänvisar till grundboken för Eon IV.

## 1. Koncept & förberedelser Sida 55

## 2. Bakgrund Sida 82–88

Slå fram två bakgrunder, välj en.  
Anteckna tabellslag och färdigheter.

I

II

## 3. Folkslag Sida 91–104

Välj ett av följande folkslag:

Adasier, Cirefalier, Fedaki, Genver, Jah-ann, Jargier, Kamorian, Marnakh-tirak, Missla, Pyar, Taup eller Zolod.

Anteckna grundattribut, egenskaper, tabellslag, färdigheter och dylikt.

## 4. Arketyp Sida 107–113

Välj ett av följande arketyper:

Donare, Krigare, Ledare, Lärd, Mystiker, Skugga eller Underhållare.

Anteckna tabellslag, färdigheter och resurser.

## 5. Miljö Sida 114–117

Välj en av följande miljöer:

Hav, Hovliv, Landsbygd, Lärosäte, Stad, Undre värld eller Vildmark.

Anteckna tabellslag, färdigheter och resurser.

## 6. Grundattribut Sida 120

Fördela 10 tärningar mellan attributen, minst 0 och högst 3. Bonus kan tillkomma från folkslags- och (senare) händelsetabeller.

Namn	Grund	fördelat	Bonus
Styrka	T6+	T6	
Tålighet	T6+	T6	
Rörlighet	T6+	T6	
Uppfattning	T6+	T6	
Vilja	T6+	T6	
Psyke	T6+	T6	
Visdom	T6+	T6	
Utstrålning	T6+	T6	

## 7. Händelsetabeller Sida 66–81

Slå fram samtliga tabellslag. Ett omslag är tillåtet för ett olämpligt resultat.

Anteckna händelser, attributbonus, färdigheter, egenskaper och dylikt.

T100 Händelse

## 8. Expertiser, Hantverk och Kännetecken Sida 57, 133–138

Ta fram Expertiser, Hantverk och Kännetecken enligt respektive tabell. Fördela eventuella grundattributsbonusar från Hantverk.

## 9. Köpa färdigheter 58–59, 124–131

Spendera enheter för att höja färdigheter och välj eventuella mysterier.

Kostnad att höja färdigheter:

- 0 → 2T6: 1 enhet
- 2T6 → 3T6: 1 enhet, 0 om lättlärd
- 3T6 → 4T6: 2 enheter
- 4T6 → 5T6: 4 enheter

Ingen färdighet kan överstiga 5T6.  
Färdigheter med grundtärningar börjar på 2T6.  
Svårlärda färdigheter kostar tre gånger mer.

Valfria enheter kan användas för vilka köp som helst.  
1 Språk köps för 2 Språkenheter eller 2 enheter Kunskapsfärdigheter.

1 Mysterium köps för 1 enhet Mystikfärdigheter.

1 Avtrubning köps för 2 enheter enligt:

- Utsatthet kan köpas för Sociala färdigheter och Vildmarksfärdigheter.
- Våld kan köpas för Stridsfärdigheter.
- Övernaturligt kan köpas för Mystikfärdigheter.

Placera ut +1, +1, +1, +2, +2 och +3 på olika färdigheter som är lägre än 5T6.

## 10. Karaktärsdrag Sida 59, 144–148

Välj primärt och sekundärt karaktärsdrag:  
Aggression, Arrogans, Droger, Dupera, Flagellant, Förälskelse, Heder, Hjälpsam, Kamp, Kunskapsstörst, Ledarskap, Makt, Missionera, Mod, Nyfiken, Pacifism, Planera, Plikt, Rikedom, Risktagande, Ryktbarhet, Sex, Skapa, Spel och vadslagning, Spendera pengar, Stöld, Supa, Svartsjuka, Svekfull, Underdånig, Vankelmod, Vänskap, Vårdighet och Övertygelse

## 11. Härledda attribut och värden Sida 60

Härledda attribut	Grund	Bonus
Förflyttning	T6+	
Intryck	T6+	
Kroppbyggnad	T6+	
Reaktion	T6+	
Självkontroll	T6+	
Vaksamhet	T6+	

Förflyttning = (Tålighet+Rörlighet)/2  
Intryck = (Visdom+Utstrålning)/2  
Kroppbyggnad = (Styrka+Tålighet)/2  
Reaktion = (Rörlighet+Uppfattning)/2  
Självkontroll = (Vilja+Psyke)/2  
Vaksamhet = (Uppfattning+Psyke)/2

Härledda värden **Grund** **Bonus**

Grundskada **T6+**

Grundrustning

Livskraft **T6+**

Grundskada = (Styrka/2)+1T6  
Grundrustning = [Antal tärningar i (Styrka+Tålighet)]-4, lägst 0  
Livskraft = 3T6+([Antal tärningar i (Tålighet+Vilja)]-4, lägst 0)

Slå fram vapenarm.

1T10 där 1–9 är höger och 0 är vänster.

Vapenarm  Höger  Vänster

## 12. Utrustning Sida 61, 242–262

Köp till eventuell extra utrustning.

## 13. Övrigt

Välj kön, namn, hemort, ålder och religion.

## Anteckning: Tabellslag

Dändelsetabell **Antal**

Färder & äventyr

Intriger & illgärningar

Kunskap & mysterier

Strider & drabbningar

Valfri händelsetabell

## Anteckning: Färdigheter

färdighetsgrupper **Enheter**

Kunskapsfärdigheter

Mystikfärdigheter

Rörelsefärdigheter

Sociala färdigheter

Stridsfärdigheter

Vildmarksfärdigheter

Valfria färdigheter

färdighetspoäng **Antal**

Expertiser

Hantverk

Kännetecken

Övrigt **Antal**

Mysterier

Språkenheter

## Anteckning: Avtrubning

Utsatthet

Våld

Övernaturligt

## Anteckning: Resurser

Startkapital

## Anteckning: Utrustning

## Anteckning: Övrigt