KOPPARHAVETS HJÄLTAR

KAMPANJ

HÄLSA GARD

GRUNDFÄRDIGHETER

- SMIDIGHET
- STYRKA
- UTHÅLLIGHET
- UTSTRÅLNING
- VILJESTYRKA

ÄVENTYRSFÄRDIGHETER

- FINNA DOLDA TING
- FINGERFÄRDIGHET
- FÖRLEDA
- GÖMMA SIG
- HANDEL
- INSIKT
- HANTVERK
- JAKT
- LAGKUNSKAP
- LEGENDER
- LÄKEKONST
- LÄRDOM
- MUSIK
- RIDA
- SJÖMANSKAP
- SPANA
- SPEL
- SPRÅK
- STATUS
- STIGVANA
- TAKTIK
- TROLLDOM
- VÄDERKUNSKAP

STRIDSFÄRDIGHETER

- KASTVAPEN
- KNIVAR
- SKYTTE
- SKÖLDAR
- SLAGSMÅL
- SPJUT
- SVÄRD
- YXOR

ROLLPERSON

NAMN	SPELARE
VÄRV	FOLKSLAG
BESKRIVNING	

BAKGRUND

FÖDELSEPLATS	ÅRTAL

SOCIALT STÅND

HÄNDELSER

KONTAKTER

ORGANISATIONER

PLATSER

Porträtt/Vapensköld/Bomärke

SÄRDRAG

Aktivera för att vända slaget

SPRÅK

FÖRMÅGOR

FOLKSLAGSFÖRMÅGA

VÄRVFÖRMÅGA

INLÄRDA FÖRMÅGOR

INLÄRNING

Använd erfarenhetskryss från färdighet för att slå färdighetsslag

RUSTNING

	SKYDD	EGENSKAPER

Tärningar för turordning (välj de två högsta)

VAPEN

	SKADA	EGENSKAPER

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 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

UTRUSTNING

Du kan bära vapen i händerna, saker i bältet (exempelvis bältesväska eller vapen och pilkoger hängande i bältet), kläder, rustning och en axelremsväska utan att vara belastad. Om du bär på saker utöver det så är du Belastad.

VÄRDESAKER

BESVÄRJELSER

	KOSTNAD	SVÅRIGHET

	KOSTNAD	SVÅRIGHET

SKULD

MOMENT

Max Skuld är lika med värdet i färdigheten Insikt. Kryssa rutorna nedan när du får Skuld. När Skuld blir högre än Insikt så slits du ur Athos dimension.