Hälsa | Gard

Spelare

Hjältarnas tid

Rollformulär

Namn	Folkslag
Tillnamn	Värv
Beskrivning	

Relationer

Aktivera ett Karaktärsdrag eller en Relation för att vända på ett procentslag

❑
❑
❑
❑
❑

Förmågor

Folkslagsförmåga

Värvförmåga

Inlärda förmågor

Karaktärsdrag

❑
❑
❑
❑

Inlärning

❍❍❍❍ ❍❍❍❍

Språk

Äventyrarfärdigheter

Använd förbättringskryss från tillhörande färdighet för att slå ett färdighetsslag för färdighet. Sätt en markering om slaget lyckas.

Fingerfärdighet	❑	Leta	❑	Skapa	❑	Styrkeprov	❑
Gömma sig	❑	Läkekonst	❑	Spana	❑	Trolldom	❑
Handel	❑	Lärdom	❑	Spel	❑	Uthållighet	❑
Härkonst	❑	Manövrer	❑	Spelmannaskap	❑	Viljestyrka	❑
Jakt	❑	Rida	❑	Språk	❑	Väderkunskap	❑
Lagkunskap	❑	Sjömannaskap	❑	Status	❑	Vältalighet	❑
Ledarskap	❑	Skaldekonst	❑	Stigvana	❑	Wyrd	❑

Vapen

	Skada	Egenskaper

Rustning

	Skydd	Egenskaper	Tärningar för turordning (välj de två högsta)
			❑❑❑❑
			❑❑❑❑

Stridsfärdigheter

Kastvapen	❑
Knivkamp	❑
Skytte	❑
Sköldkamp	❑
Slagsmål	❑
Spjutkamp	❑
Svärdskamp	❑
Yxkamp	❑

35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 ☠ 0

Utrustning

Din startutrustning kan du bära utan att vara överlastad. Du kan bära lite till i en säck eller väska som du snabbt kan släppa utan att räknas som överlastad. Mer än så innebär att du räknas som Belastad.

Värdesaker	Kläder/rustning på kroppen	På rid/packdjur	Hemma

Besvärjelser

	Kostnad	Svårighet

	Kostnad	Svårighet
Bruksbesvärjelser		

Skuld

Max Skuld är lika med värdet i färdigheten *Wyrd*. Kryssa rutorna nedan när du får Skuld.

Om du får mer Skuld än värdet i *Wyrd* så blir du ett andeväsen på Andra sidan. Minska Skuld med 1T6/h vila. Halvera Skuld med en reningsritual om två av momenten till höger. Fler moment finns i »Magins väv«.

Moment		
(På en helig plats)	(Bada i rinnande klart vatten)	(Du bränner dina kläder)