

<u>Namn Day</u>	<u>ınara Do</u>	<u>amiar</u>	<u>1s dotter</u>		Grund	<u>Grundattribut</u>			~ /		\divideontimes
Folkslag Ja	rgier		<u>Karaktärsdrag</u>	Styrka	Styrka 3T6+3				- / ·	4	
	•		Mod	Tålighet	Tålighet		[6.[XX	9			
Kön Kvinn				Rörlighe		4T6+	- 60				
Ålder 24 år			Planera	Uppfattr		5T6+	- 1	\ \			
Religion Da	ıak			Vilja		3T6+	_				
0				Psyke		3T6+					
Värv Livvakt Hemort Absalon, Okrana Längd 168 cm				Visdom		3T6+	_				
				Utstråln	ing	3T6+	_				
			<u>fokus</u>		Därledda attribut						Ę.
Vikt 62 kg			00000 +1	Förflyttning 3T6+2 Intryck 3T6+					Y		
· ·	T" ~		+3								
Vapenarm F	loger		Välmående <u>10</u> +4								
			TT . 11 /	Reaktion	, 00	5T6+					
			Avtrubbning	Självkon		3T6+		id Skräck			
			Utsatthet 🗵 🗆	Vaksaml		4T6+		On wor			
			Våld XX				T6+				
Oanvänd erfarenbet			Övernaturligt 🛛 🗀	IJ ∐ ∐ 0 +15 +20 +25	Livskraf	t	4T6+				
											lacksquare
<u>Stridsfärdi</u>	gheter		Sociala färe		<u>Vildma</u>	<u>arksfä</u>	<u>rdighe</u>	ter		•	
Armborst	2T6+	(UPP)	- 0	2T6+	_ (PSY) •	Genomsö		(L) 3T6 +	(UPP) •		
Båge	2T6+	(UPP)		3T6+	_ (UTS) •	Jakt & fis		T6+_	(PSY)		II)
Dolk	3T6+	_ (RÖR) •		3T6+1	_ (UTS) •	Köra vagr	1	2T6+	(RÖR) •		ärd) tribu
Kastvapen	2T6+	_ (UPP) •	•	4T6+1	_ (UTS) •	Marsch		2T6+	(TÅL) •		svårl ndat
Klubba Kedjevapen	2T6+ 2T6+	_ (STY) • (RÖR) •		2T6+ (L) 4T6+	(PSY) • (PSY)	Naturlära Navigatio		T6+ T6+	(PSY) (PSY)	ngar	Svårighet att höja (-2/+4 för lättlärd/svårlärd) (-2 om lägre än grundattribut)
Sköld	4T6+2	_ (RÖR) •		4T6+1	_ (PSY) •	Orienteri		2T6+	(PSY) •	tärni ijas	att h lättl re är
Slagsmål	4T6+	(STY)		(L) 4T6+	(UTS) •	Rida		4T6+	(RÖR) •	Färdighetstärningar som ska höjas	Svårighet att höja (-2/+4 för lättlärd (-2 om lägre än gr
Spjut	2T6+	(RÖR)	-		(PSY)	Sjömanna	ıskap	T6+	(PSY)	ardig om sk	vårig 2/+, 2 on
Stav	2T6+	_ (rör) •	Spel & dobbel	2T6+	(PSY) •	Speja		_2T6+	(UPP) •		
Svärd	5T6+	(rör) •	Sång & musik	4T6+	(UTS) •	Spåra		_2T6+	(UPP) •	2T6	4
Yxa	2T6+	(STY)				Vildmarksvana		T6+	(PSY)	2T6+1	6
Rörelsefärd	liaheter		Kunskapsf	ärdiahete	·r	Övriga	färdí	ahotor		2T6+2 2T6+3	8 10
Dansa	3T6+	(rör) •	•	2T6+	(VIS)	Daaks arm	i iaiui	gijetei	5T6+1	3T6	10
Fingerfärdighet	2T6+	_ (RÖR) •		T6+	(vis)	Kloaksyster	n		4T6+	3T6+1	14
Gömma	3T6+	(PSY)	· ·	T6+	(vis)	Områdeskä		Absalon	4T6+	3T6+2	16
Норра	2T6+	_ (rör) •	Handel	2T6+	(vis) •	Soldatliv			4T6+		
Klättra	2T6+	(rör) •	Historia	T6+	(vis)	Utbrott			4T6+	3T6+3 4T6	18 20
Låsdyrkning	(L) 3T 6+	(PSY)	Kalkylera	T6+	(vis)				T6+		
Simma	<u>T6</u> +	(tål)	Kirurgi	T6+	(vis)				T6+	4T6+1	22
Smyga	3T6+	(rör) •		T6+	_ (vis)				T6+	4T6+2	24
Undvika	4T6+	_ (rör) •			_ (vis)				T6+	4T6+3	26
<u>Mystikfärd</u>	ishatar		Lagkunskap Läkekonst	T6+ T6+	_ (vis) _ (vis)				T6+ T6+	5T6	28
Ceremoni	3T6+	(vis)	Ockultism	2T6+	_ (VIS) _ (VIS)				T6+	5T6+1	30
Förnimma	2T6+	_ (vis) 🗵		2T6+	_ (VIS) _ (VIS)				T6+	5T6+2	32
Förvränga	T6+	_ (vis) _	Teoretisk magi	T6+	_ (vis)				T6+	5T6+3	34
Harmonisera	T6+	(vis)	Undervisa	T6+	_ (vis)				T6+	6T6	36
Kanalisera	4T6+2	(vis)			•				T6+	6T6+1	38
	T6+		<u>Språkfärdig</u>	<u>sheter</u>					T6+	6T6+2	40
	T6+		Lägre jargiska	Jargisk skrij	ft				T6+	6T6+3	42
	T6+								T6+	7T6	44
	Т6±		1						T6+	(±1)	(+2)

T6+

(+1)

(+2)

T6+

Karaktärsdrag									<u>Mentalt</u>		
Primäri	t		Sekundärt			a sekundä	irt		frånvarande 🗆		
Namn Mod			Plane	ra				-2T6 Reaktion, Vaksamhet, Ge-			
Jivå I 🗵 Stå up	p för sig själv	[☐ En enke	l plan					nomsöka, Speja och Spåra.		
— ·	na ödet	_	☐ En riska	•					förnekelse 🗆		
Jivå III 🔲 Utmar	☐ En omöjlig plan							-1 Fokus per scen vid konfrontation.			
	vaghet 🔲 Tv		5 51			Svaghet	Tvivel	П	A 1 1 1		
						_			Orkeslös Lange Film (** Nicht Charles)		
aynara har klarat av Mod	nivå I under in	inevarande sp	elmöte. Kar	aktärsdraget har äve	n blivit läst.				Inga Fokus från Nivå I för samtliga karaktärsdrag.		
<u>Särskilda fö</u>	<u>rmågor</u>	开	<u>ktiva v</u>	<u>vävar/mira</u>	<u>ıkel/fä</u>	<u>ltstörn</u>	<u>ingar</u>				
Återfår 1 Fokus vid framträdande		S:t Benecents klinga (till fullmåne)							Svårkontaktbar 🗵		
+1 Läkningstakt		+2T6+1 skada							-2T6 Sociala färdigheter.		
									Övriga efterverkningar		
									Mardrömmar (mental störning)		
			Exempelvis dvärg eller r								
Mystil	k		<u>Belast</u>	~ 7	<u>Skadeintervall</u>				<u>Utmattning</u>		
Borttoning		Från r	rustning		Skada	Utmattn.	Skadet	abell			
Avvisning	2	Från b	Från börda			<u>1-4</u> +1			发发9		
Välsignelse		Från a	Från annat /			10–14 +4 1T10			Utmattning uppdateras		
		Total	belastning	24	<u>15–19</u> 20–24	+6 +8	1T10- 1T10-		vid varje träff		
Stridsväi	rden				25–29	+10	1T10				
Grundrustning	2		dutmattnir	ŭ.	_30-34_ 35-39	+12 +14	1T10- 1T10-		Grundutmattning3+2\		
Grundskada	2T6+2	Avdra	_	<u>-1T6</u>	40-44	+16	1T10		Chockslag 4T6+		
Läkningstakt	2		gäller Förfly h Rörelsefär		(+5)	(+2)	(+2	/	Dödsslag 4T6+ \ aft om man Grundutmattning från		
						int	e har någı		fikationer belastning och infektio		
Rustningsv	<u> ärden</u>	Strid	<u>lskons</u>	tbonusar	<u></u> Д	<u>mmun</u>	ition		<u>Skador</u>		
Klumpig 2		+2 Reakt	ion när stri	d öppnas	Beskrivn	Beskrivning Antal			Smärta 🗵 🗆 🗆 🗆		
Varje nivå ger -1T6 vid finmotorik, exempelvis Båge och Fingerfärdighet.		Inget av	drag för Kra	ftfullt anfall från	Pansarbry	Pansarbrytande 20			-1T6 per kryss för fysiska handlingar.		
		häst när	strid öppna	ıs	armborstl	armborstlod			Blödnir		
Skymmande	1 / 0	Ingen Ut	tmattning fi	rån försvarstaktik					Blödning 🛇 🗘 🗸 8		
⁷ arje nivå ger −1T6 för h		Inget av	drag för Kor	ntring om			(Varje runda : Utmattningen ökar med Blödningstakten.		
sikt, exempelvis Vaksamhet, Speja och Spåra. Nivå 3 ger även -1T6		motstån	daren gör S	nabbt anfall					okai med biodiimgstakten.		
å Undvika och Reaktior	٦.						(_)	Infektion 2 / 10		
			Beväp	ning					Varje dygn : Dödsslag mot svårigheten. Nivån medför Grundutmattning.		
Värstridsvapen	Hugg	Kross	Stick	Egenskaper			cm	kg	Inre skada 🔷 🔷 🔷		
lagsmål		2T6+2		Begränsad, Ob	•	nabb			Varje dygn och Inre skada: Slå		
Mästersmitt stridssvärd	5T6+	3T6+1	4T6+1	Måttande 1, Pred			95	1,2	1T10 på tabellen för Inre skador.		
Dolk	2T6+3	2T6+3	3T6+	Begränsad, Preci	is 2, Vådlig		30	0,3	Sår		
	T6+	T6+	T6+	_					Huvud		
	T6+	T6+	T6+	_					Torso Dödsslag		
	T6+	T6+	T6+	_					V. arm Stridsfärdigheter		
	T6+	T6+	T6+	_					H. arm Stridsfärdigheter		
	T6+	T6+	T6+	_					V. ben XX Förflyttning		
vståndsvapen	Räckvide	d Typ	Skada	Egenskaper			cm	kg	H. ben Förflyttning		
Lätt armborst	Mycket lån		6T6+	Bräcklig 2, Lätts	iktad. Omlar	ldnina 6	95	3,2	-1T6 per kryss för påverkade slag.		
Lutt ut mootst Mycke		.g. ouch	T6+	2. wanting 2, Lutto	0111100				2 sår i vänster ben		
			T6+						Övriga efterverkningar		
Görsvar	Närstrid	Avstånd	Skydd	Egenskaper cm kg				kg			
Riddarsköld	Sköld	<u>+1T6</u>	+2	+6 Bräcklig 4 88×58 3				3,2			
				_							
Jndvika	Kontring kan e				j väljas						

Rustning, pansar Stridskonst Delområde **Kod Material** Stick Egenskaper Hugg Kross Daaks arm Ansikte 1 Plåt 17 14 17 Skymmande 1/0, Solid 2 Namn Skalle 2 Moment Stridssvärd och Dolk (K) Hals 3 Stridssvärd och Riddarsköld (K) Ringbrynja 14 6 10 Tät 1, Klumpig 2 **Bröstkorg** 4 Tekniker ,, 5 3T6 Drill Mage ,, 4T6 Ridteknik Underliv 6 " ,, 4T6+2 Två vapen: försvar Skuldra 7 (v) ,, 8 5T6 Rappt utfall (H) Överarm_ (v) 9 5T6+2 **(H)** 10 6T6 6T6+2 Kunde även välja Kraftfokus Armbåge (v) 11 **(н)** 12 Underarm (v) 13 Stridskonst (н) 14 Hand (v) 15 (H) 16 Namn Höft (v) 17 Moment (H) 18 Lår (v) 19 Tekniker ,, **(H)** 20 3T6 (v) 21 Härdat läder 8 4T6 Knä ,, (н) 22 4T6+2 Mjukt läder Vad (v) 23 5 5 4 Tät 1 5T6 ,, 5T6+2 (H) 24 ,, ,, 6T6 (v) 25 Fot ,, **(H)** 26 6T6+2 Djur/följeslagare Rustning, beskrivning Namn Skuggfexior Täcker Belastning Dekorationer Rustningsdel Värde Randarrisk stridshingst (Stridshäst) 6/2 Basinett med visir 212 Ringbrynjekrage 3 1,5 26 11 år Ringbrynjehauberk med vantar 4-20 **Förflyttning** 6 T6+ 14,4 240 Knäskydd i härdat läder 21-22 0,8 Intryck T6+ 6 Läderstövlar 6 T6+10 23-26 0,4 Kroppsbyggnad 3 T6+ Reaktion 4 T6+ Självkontroll Vaksamhet 4 T6+ Livskraft 5 T6+ Återhämtning 10 Summa 23,1 / 19,1 Grundrustning 10 Summa 488 s 6 T6+ Grundskada Beväpning, beskrivning 6 Kontrollsvårighet Dekorationer Värde Belastningsavdrag -16 Vapen Mästersmitt stridssvärd (+1 skada) Fiskstjärtformat svärdsknapp 1700 Skydd 10 /10 /10 5 T6+ Anfall 7T6+ Skada Kross 4 T6+ Försvar Skadetabell Mycket stor

Utmattning

Summa

1700 s

	<u> Utrus</u>	<u>stning</u>			Kykten och titlar
Beskrivning	Vikt/Plats	Beskrivning	Vikt/Plats		
				Exempelv dex, svurn	ivsregler och eder is moralregler, religiösa påbud, hedersko- a eder eller löften till viktiga personer.
		Deng Silver i börs	Silver i förvar	Exempelv ler inflyta	Organisationer is tillhörighet, kontakter el- nde för olika organisationer.
	Rela	tioner			Viktiga datum
Namn	Antecknings	ar .		Datum	Händelse
	Cillfälliga	kontakter			Släkt
				Släktna	
				Moder	
				Fader	
				Syskon	
				Egen far	nilj
				Om fam	iljen