JÄRN

Namn

Tillnamn

Klan

Folkslag

Värv

ÖDE

SJÄLSFORM

Modifikationer på värden

Full	❑	+20:	+10:
Delvis	❑	+10: +20:	+10:

FÄRDIGHETER

Färdighet	Värde		Fördjupningar	
Bågskytte (15)	15	❑		□
Fylgja		❑		◇
Gårdsmannaskap (15)	15	❑		
Gömma sig (30)	30	❑		
Handel (15)	15	❑		◇
Husmannaskap (15)	15	❑		
Härkonst		❑		◇
Jakt		❑		
Kastvapen (15)	15	❑		□
Knivkamp (30)	30	❑		□
Lagmannaskap		❑		◇
Ledarskap		❑		◇
Leta (30)	30	❑		
Läkekonst (15)	15	❑		○
Lärdom (15)	15	❑		◇
Manövrer (30)	30	❑		‡□
Rida (15)	15	❑		
Sejd		❑		◇
Sjömannaskap (15)	15	❑		

Färdighet	Värde		Fördjupningar	
Skaldekonst		❑		
Sköldkamp (30)	30	❑		□
Slagsmål (30)	30	❑		□
Smide		❑		
Spana (30)	30	❑		
Spel (15)	15	❑		
Spelmannaskap	15	❑		
Spjutkamp (30)	30	❑		□
Språk (15)	15	❑		
Status (30)	30	❑		◇
Stenverk		❑		
Stigvana (15)	15	❑		
Styrkeprov (30)	30	❑		
Svärdskamp (30)	30	❑		□
Träverk (15)	15	❑		
Uthållighet (30)	30	❑		†□
Väderkunskap (30)	30	❑		
Wyrd (30)	30	❑		
Yxkamp (30)	30	❑		□

□: +1T6 skada när färdigheten används. †□: +5 Hälsa. ‡□: +5 Gard. ◇: +20 i resultat när färdigheten används i konflikter. ○: +1T6 läkning vid vård om Sargad, eller vid Förband.

VAPEN

	Skada	Egenskaper

KARAKTÄRSDRAG

	Aktiverad
	❑
	❑
	❑
	❑

Aktivera ett karaktärsdrag för att vända på tärningen.

HÄRSKRUD

	Skydd	Egenskaper

INNESTÅENDE ÖDESSLAG

❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Ödesslag är ett slag för Wyrd som ersätter ett annat färdighetsslag. Ödesslaget måste påbörjas innan något annat händer. Vid ett exceptionellt ödesslag så slår själsformen igenom fullt ut.

GARD

Pressad ❑ −20 % på anfall, kan inte välja Aggressiv stans.

❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

SJÄL

Stressad ❑ −20 % på utmaningar och konflikter.

❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Själalugnande

HÄLSA

❑ Stabiliserad

❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Sargad ❑ Ingen naturlig läkning, 1 poäng Hälsa/timme tills skadan stabiliserats.