SKYGGER OVER VILDMARKEN

KARAKTERSKEMA

Navn	Spiller	Race
Klasse	**Beskrivelse**	
Personlighed	**Personlighed**	

GRUNDEVNER

Styrke	Smidighed	Udholdenhed	Kløgt	Karisma
+ _____	+ _____	+ _____	+ _____	+ _____

LIV, SKÆBNE OG KAMP

Livspoint	Skæbnepoint	Rustningsværdi	Rustning
Nuværende ____ / Maks ____	Nuværende ____ / Maks 3 + Kløgt	RV ____	

FÆRDIGHEDER

Færdighed (grundevne)	✓	Færdighed (grundevne)	✓	Færdighed (grundevne)	✓
Akrobatik (Smidighed)	☐	Kundskab (Kløgt)	☐	Skjule/snige sig (Smidighed)	☐
Atletik (Styrke)	☐	Manipulere (Karisma)	☐	Skydefærdighed (Smidighed)	☐
Helbrede (Kløgt)	☐	Nærkamp (Styrke)	☐	Taskenspilleri (Smidighed)	☐
Håndtere dyr (Karisma)	☐	Optræde (Karisma)	☐	Udendørsoverlevelse (Kløgt)	☐
Håndværk (Styrke)	☐	Overvågen (Kløgt)	☐	Trolddomskunst* (Kløgt)	☐

** Trolddomskunst hører kun til Troldkarl og Druide og kommer ud over de tre valgte færdigheder.*

VÅBEN OG UDSTYR

Våben	Skadesværdi	Rækkevidde / zone	Noter

SKYGGER OVER VILDMARKEN

KARAKTERSKEMA

RACE- OG KLASSEEVNER

Evne	Effekt / Skæbnepoint

UDSTYR

Udstyr	Udstyr

HURTIG REFERENCE

Grundtest	2T6 + relevant grundevne + evt. relevant færdighed (+1). Resultatet skal være ≥ målværdien.
Målværdier	6 Let · 8 Almindelig · 10 Svær · 12 Meget svær.
Fordel / ulempe	Fordel: rul 3T6, brug de to bedste. Ulempe: rul 3T6, brug de to dårligste. De ophæver hinanden.
Skade	Våbnets skadesværdi +1 skade for hver 3 point, angrebet overstiger målværdien.
Tur i kamp	2 handlinger. Bruges bl.a. til bevægelse, angreb, magi og udstyr. Zoner: Lang · Kort · Tæt · Nærkamp.

NOTER, RELATIONER OG MÅL
