HEIMURINN

· A · JÉGES · ÉSZAKI · SZÉL · BIRODALMA ·

NÉV, OSZTÁLY, KLÁN	Sjödne-Wallin; Kalandor; Ullvík

SZINT/TP	2	HÍRNÉV	18
VALLÁS	ősi vallás (Killane)	SORSPONT	MAX. 3 / AKT.

TULAJDONSÁGOK

ERŐ	13 (+1)
ÜGYESSÉG	17 (+3)
ÁLLÓKÉPESSÉG	13 (+1)
INTELLIGENCIA	13 (+1)
BÖLCSESSÉG	9 (0)
KARIZMA	13 (+1)

ÉLETERŐ (ÉP)

ÉP MAX.	16
ÉP/SZINT	d4 | 1
HIDEGTŰRÉS	4 óra

SÉRÜLÉS	
BABONASÁG	egy babona

HÁTTÉR ÉS MÓDOSÍTÓI

Nemesi fattyú:
[+] Észlelés és Szerencsejáték-próbák +1
[+] Reflex mentődobás +2
[-] +10 (dicstelen) Hírnév
[/] +20% vagyon

JÁRTASSÁGOK

	Összes	Érték	Egyéb
atlétika (ÜGY)*	3	2	
befolyásolás (KAR)	3	2	
előadás: doromb (KAR)	3	2	
értékbecslés (INT)	2	1	
észlelés (BÖL)	3	2	+1
lopózás-rejtőzés (ÜGY)*	6	3	
szerencsejáték (KAR)	3	1	+1
tolvajlás (ÜGY)	5	2	
tudás: svenkar kultúra (INT)	2	1	
* vért/pajzs miatt levonás (ÜGY)	0		

JÁRTASSÁGPONT/SZINT	8	AKTUÁLIS JP	16

KEZDEMÉNYEZÉS (KÉ)

ALAP	3	EGYÉB	+3	ÖSSZES	6

TÁMADÁS (TÉ)

KÖZELHARCI	+2	TÁVOLSÁGI	+4

FEGYVER	TÉ	KRIT. SEBZÉS	SPECIÁLIS
saks	+2	19-20	+1d6 (szúró)
dárda (x2) - közel	+2	19-20	+1d8 (szúró)
dárda (x2) - távol	+4	19-20	+1d8 (szúró)
parittya (30 m)	+4	19-20	+1d6 krit. spec: 1 kör Komoly hátrány

VÉDEKEZÉS (VÉ)

ALAP	10	MEGLEP.	7	ÖSSZES	11
PAJZS	+1	EGYÉB	-		

PÁNCÉL ÉS PAJZS

PÁNCÉL	könnyű bőr	SISAK	bőr	PAJZS	kis pajzs
SFÉ	2	SFÉ	3	TÖRÉS	1 /

MENTŐDOBÁSOK

	Összes	Alap	Egyéb
KITARTÁS	2	1	-
REFLEX	8	3	+2
AKARAT	1	1	-

KÉPESSÉGEK

Felderítés: nincs levonás titkos helyek, csapdák felkutatására (Észlelés)

Hajszál híján: ha Reflex mentővel felezne egy sebzést, helyette negálja

Helyzetfelismerés: +3 KÉ; célzott támadás: +2 TÉ

Orvtámadás (fél kör, csak közelharc): +3 TÉ

-- meglepett ellenfél ellen, vagy nagyobb KÉ az 1. harci körben

-- leütésnél (meglepetés+hátulról) Kitartás NF 16+sérülés

Szerencsés: +1 Sorspont

Veszélyérzék: 39% eséllyel, rád irányuló veszélynél

-- csapda / meglepetés elkerülése, meglepetéskörben cselekvés

FELSZERELÉS, PÉNZ ÉS KINCSEK

saks (5 ep)	
dárda (5 ep) [dobva: 13 m]	
dárda (5 ep) [dobva: 13 m]	
parittya (5 vas) [táv: 30 m]	
parittyakő x10	
könnyű bőrvért (20 ep)	
---könnyű bőrvért	
kis pajzs (6 ep)	
---kis pajzs	----------
bőr sisak (10 ep)	----------
előkelő ruha (40 ep) [+1 KAR próbáknál]	----------
ivókürt	----------
tolvajkulcs x3 (2 vas)	----------
fáklya x1 (2 vas)	----------
bőrszíjak x5 (5 vas)	----------
	MAXIMÁLIS TEHERBÍRÁS 23

HELYET NEM FOGLALÓ APRÓSÁGOK

egy zacskó ízletes fűszer

doromb (hangszer)

VAS	EZÜST
5	3

EGYÉB KINCSEK

karperec (ezüst)

DICSŐ ÉS DICSTELEN TETTEK

+/-	Érték		+/-	Érték	
-	1-10	nemesi fattyú (rossz vér)			
+	11-14	fürge, mint a sziklakígyó			
+	15-18	tehetős; a bőre alatt is pénz van			

MÁGIA

ALKALMAZHATÓ VARÁZSLATOK	MAX.	I. SZINT	II. SZINT	III. SZINT
	AKT.			

Varázslás próbadobás: I. szint (NF11); II. szint (NF16); III. szint (NF21)

	I. szint	II. szint	III. szint
ELÉRHETŐ VARÁZSLATOK *			

* Szellemsámán

ISMERT VARÁZSLATOK

ISMERT VARÁZSLATOK

JEGYZETEK