

20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
ERFARENHET

STAR WARSMATINÉ

Namn _____

Samhällsnivå [2] Folkslag _____

Levnadsbana _____

Personlighetsdrag _____

Första intryck _____

SVÅRIGHETSGRAD

Mycket svårt

Svårt

Krävande

Lätt

Mycket lätt

VÄRDE

-10

-5

±0

+5

+10

ERFARENHET

BEKANT [5 ERFARENHET] []

ÖDE [10 ERFARENHET] []

RYKTE [+1 PER ÖDE] []

"Bekant!": Får Nivån i Karisma från början.

"Öde!": Får Nivåns i Psyke från början.

FÖRMÅGOR

NIVÅ	1 - "Oerfaren"					2 - "Duglig"					3 - "Rutinerad"					4 - "Mästare"					5
VÄRDE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
KOSTNAD	1	2	3	4	5	6	7	8	10	12	14	16	19	22	25	28	32	36	40	45	

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 utslagen

SKADA

-1 -2 -3 -4 -5

FYSIK

___ Kastvapen

___ Närstrid:

___ Projektilvapen:

___ Strategi

SMIDIGHET

___ Akrobatik

___ Fingerfärdighet

___ Lönnedom

___ Säkerhetssystem

SKARPSINNE

___ Alkemi

___ Historia

___ Kraften:

___ Kunskap:

___ Kunskap:

___ Medicin

___ Teknologi

PSYKE

KARISMA

___ Framträda:

___ Kultur:

___ Språk:

___ Vältalighet:

VAKSAMHET

___ Djurvana

___ Fordon

___ Skepp

___ Överlevnad:

UTMATNING

-1 -2 -3 -4 -5

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 utslagen

VAPEN OCH SKÖLDAR

	Bonus	Värde
Knytnävar / spark _____	±0	_____
_____	+ _____	_____
_____	+ _____	_____
_____	+ _____	_____
Nivån för Fordon + _____	+ _____	_____

RUSTINGSBONUS []

SLÅS UT PÅ... []

INITIATIVKOSTNAD OCH STRIDSMANÖVRAR

Handlingar fria: 0 steg – enkla: 5 steg – komplexa: 10 steg

Finta sänk värdet och motståndarens värde sänks lika mycket.

Placera flytta markören 5 steg för att få +5 på nästa handling.

Satsa en vald siffra adderas till Resultatet om du slår över den.

Utmanövrera ta -5 på handlingen för att få 5 mindre initiativkostnad.

TILLGÅNGAR [] samhällsnivå × 4

En kredit höjer Tillgångar temporärt ett steg. Får göras efter Tillgångsslaget har gjorts.

KREDITER