

SL:s KONTROLLARK

INITIATIV	ARNE: 5	JOCKE: 4	ANNABEL: 3	VILLIANA: 1	ORWIN: 2
-----------	----------------	-----------------	-------------------	--------------------	-----------------

	ARNE		JOCKE	ANNABEL	VILLIANA	ORWIN
LIV - start	45	MAGI 150	75 + 25	75	55	50
LIV - påverkan						

	ARNE		JOCKE		ANNABEL		VILLIANA		ORWIN	
MÅLSÄTTNING "GOD" (jämn)	<input type="checkbox"/>	FÅ ALLA ATT UNDVIKA ATT SLÅSS I BLODIGA KAMPER	<input type="checkbox"/>	GÖRA ARNE STOLT	<input type="checkbox"/>	SE TILL ATT ALLA FÅR BÄTTRE BETALT	<input type="checkbox"/>	SE TILL ATT FÅNGEN AVRÄTTAS VID DOMEN	<input type="checkbox"/>	RÄDDA ALLA I NÖD, ALLTID
MÅLSÄTTNING "OND" (udda)	<input type="checkbox"/>	SE TILL ATT BARA MÄNNISKORNA FÅR TA DEL AV BELÖNINGEN	<input type="checkbox"/>	SÄLJA FÅNGEN SJÄLV OCH TA HELA PRISSUMMAN	<input type="checkbox"/>	BLI LEDARE OCH STARTA EGET GÄNG	<input type="checkbox"/>	GÖRA EN EGEN DEAL MED FÅNGEN UTAN ANDRAS VETSKAP	<input type="checkbox"/>	SÄLJA FÅNGEN TILL LEIYRA

	ARNE	JOCKE	ANNABEL	VILLIANA	ORWIN
"LYCKOKAST"	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□
	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□

ARNE		JOCKE		ANNABEL		VILLIANA		ORWIN	
12 guldmynt		5 guldmynt		8 guldmynt		3 guldmynt		6 guldmynt	
En vacker promenadkäpp		15 meter långt rep		Ett guldhalsband		4 dyrkar	□□□□	Lykta med tändstål	
En sällsynt bok		Vattenflaska		Ett tändstål		6 meter tåligt rep		Liten fickkniv med korkskruv	
Salva (1d10 helande x4)	□□ □□	Bandage (1d6 helande x6)	□□□ □□□	Fotogen		3 blad som söver den som äter dem	□□□	Läkande ört (1d4 helande x6)	□□□ □□□
En tam duva: <i>Pidgylina</i>	□□□ □□	En påse kanelbullar	□□□ □□□	Ett vattentätt litet tält					
		Kikare							

Dolk (REF) (1d4)	Svärd (STY) (1d10 +2)	Yxa (STY) (1d12 +4)	Dolk (REF) (1d6 +2)	20x pilar (REF) (1d8+1)	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
Eldklot (VIS & -25 magi) (1d10 +2) (misslyckas: 1d6 skada på 1d4 personer)	Silverdolk (STY) (1d6 +1)	Litet svärd (STY) (1d6 +1)	Silverdolk (REF) (1d8 +2)	8x silverpilar (REF) (1d12 +2)	□□□□ □□□□
Frysa (VIS & -25 magi) (1d8 & fryser) (misslyckas: 1d4 skada på 1d4 personer)	Ringbrynja (-1d4 skada mot kroppen)	Ringbrynja (-1d4 skada mot kroppen)	Ringbrynja (-1d4 skada mot kroppen)	Ringbrynja (-1d4 skada mot kroppen)	
Telekinesis (VIS & -25 magi) (UTH avgör tyngd och distans)	Sköld (REF) (-1d6 skada mot skölden)	Sköld (REF) (-1d6 skada mot skölden)			
	Hjälm (-1d4 skada mot huvudet)				

	ARNE	JOCKE	ANNABEL	VILLIANA	ORWIN
FÖRMÅGOR	Ducka (+3 REF)	Tursam	Ljuga (+3 SOC)	Härma röster	Sätta fällor (+5 INT)
	Ledarskap (+2 SOC: permanent)	Reparatör (+5 INT)	Charma (+3 SOC)	Röra sig ljudlöst (+3 SMY)	Lyssna (+2 PER)
	Läsa på läppar	Tjockhudad	Observant (+2 PER: permanent)	Klättra (+2 REF)	Övertalning (+2 SOC)

STYRKOR	Snabbtänkt (+3 INT)	Omtyckt (+2 SOC: permanent)	Stark (+2 STY: permanent)	Smidig (+3 REF: permanent)	Uppmärksam (+2 PER: permanent)
	Magiker	Duktig med svärdet (+2 STY)	Duktig med yxan (+2 STY)	Duktig med dolken (+2 REF)	Duktig med bågen (+2 REF)

SVAGHETER	Halvdöv (-2 PER)	Klumpig (-2 SMY: permanent)	Skrytsam (-1 SOC: permanent)	Rädd för sitt eget blod	Hämndlysten
	Klaustrofobisk (-3 ALLT)	Högljudd	Girig	Rädd för vatten	Kan inte ljuga (-5 SOC)

Om ej utskrivet ”permanent” gäller + och – *enbart* vid de tärningskast som framgår av den specifika förmågan, svagheten eller styrkan.
Exempelvis: +2 REF för ARNE gäller enbart när han försöker ducka, medan +2 SOC genom ledarskap ständigt gäller och är en permanent förmåga.