

[illegible]

TAIPUMUKSET		ARVO	MUUTA	
EMPATIA				
HAVAINTOKYKY				
KUNTO				
KÄTEVYYS				
LOGIIKKA				
NOPEUS				
RYHTI				
SIVISTYNEISYYS				
TARKKUUS				
VOIMAKKUUS				
TAITO		ERIKOISTUMINEN		TASO
Heittäminen				
Ihmistuntemus				
Itsekuri				
Johtajuus				
Kestävyys				
Ketteryys				
Seurallisuus				
Tappeleminen				
Uhkailu				
Valppaus				
Vilppi				
Voimailu				
Äidinkieli: _____				
Äidinkieli: _____				
PRANA	Pisteet	KARMA		Käytetty

VARUSTEET

MOTIVI

KUNNIA

HEIKKOUS

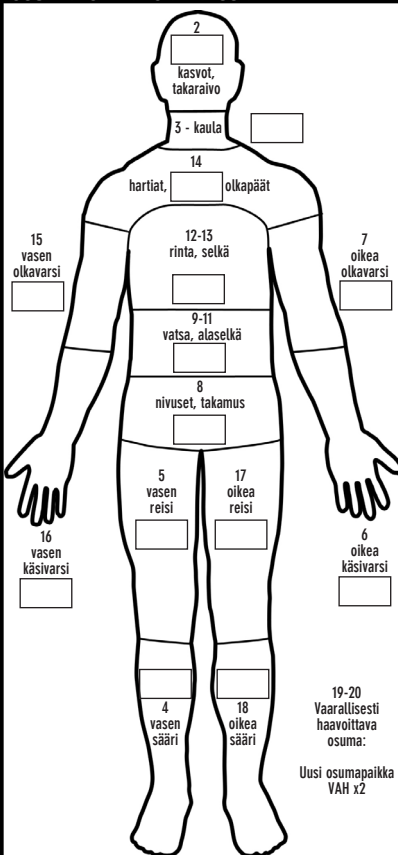
MUISTIINPANOT

[illegible]

KANTOKYKY

Kevyt (Koko+Voi)x3 + KUN + 15	(-1)	Raskas KEVYT x3	(-3)	Äärimmäinen KEVYT x5	(-5)	Ylikuorma KEVYT x7	
----------------------------------	------	--------------------	------	-------------------------	------	-----------------------	--

OSUMAKOHDAT JA PANSSARI



PANSSARI 1

	Peittävyys

Lujuus		Haitta	
--------	--	--------	--

PANSSARI 2

Peittävyys

Lujuus		Haitta	
--------	--	--------	--

PANSSARI 3

	Peittävyys

Lujuus		Haitta	
--------	--	--------	--

PANSSARI 4

Peittävyys

Lujuus		Haitta	
--------	--	--------	--

PIKAOPAS

KARMAN KÄYTTÄMINEN

1 piste vähentää vahinkoa 5 pistettä
1 piste antaa yhden uusintaheiton Taidoissa

Taitojen nosto: 3X UUSI TASO (HARJOITTELU)
Taitojen nosto: 4X UUSI TASO (TAKAUMA)
Pranan nosto: 5X UUSI TASO
Taipumusten nosto: 15X NOSTOJEN MÄÄRÄ

TAISTELU

Aloite: NOP+Taito+n10
Hyökkäys: TAR+Taito+n10
Väistäminen: TAR+Taito+n10
Vahinko: Erotus+Taito+n10

LIKKUMINEN

Ryhtäys (20+NOP+KUN) (aktiivinen toiminto) _____
 Juokseminen (RYNTÄYS/2) _____
 Käveleminen (RYNTÄYS/4) (nopein pas. liike) _____
 Ryömiminen (RYNTÄYS/8) _____