

Warhammer-inspireret fantasyeventyr i Weissburg

Spillernavn	_____	Race	_____	Oprettelsesdato	_____
Rollenavn	_____	Sti	<i>Alkymist</i>	_____	_____
Rollealder	_____	Rollens mål	_____	_____	_____
Hejmstavn	_____	Penge rollen får pr. spilgang	_____	9K	SS

Nuværende				MP	Racemaksimum			
KG	MRP	RP	HP		KG	MRP	RP	HP

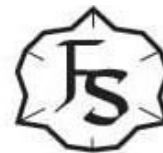
Trin	Stempel	Erfaringsevner	Læringsevner*	Læremester
1	Start evne	Læse/skrive	Analyse	Start evne
2			Bryg	
3			Ynkkelig magi	
4		+1 sølvskilling pr. spilgang	Bryg	
5		Filosof (<i>kærlighed til visdom</i>)	Ynkkelig magi	
6		+2 sølvskilling pr. spilgang	Bryg, Elikirmester	
7		Ekspert: Kniv & Daggert		
8		Kujonens nag	Bryg	
9		Bruge let rustning (maks. 3 RP)	Indsigt	
10		+3 sølvskilling pr. spilgang, Bedrevidende	Bryg, Forskning	
Multiclass – Sti:				
1				
2				
3				
4				
5				

Læringsevnerne, der er markeret med en "*", kræver en læremester.

Våben og skadestyper:

Våbentype	Skade: arm/ben	Skade: krop
Håndvåben	1	3
Stagevåben	1	3
To-håndsvåben	2	6
Buer	1	3
Pistol/krudtvåben	Offeret går på 0 HP og falder besvimet om	
Magi		
Magisk missil	1 HP	3 HP





Beskrivelser af rollens evner

Analyse

Denne evne gør alkymisten i stand til, at afgøre effekten af en drik uden at indtage den. Dette gør alkymisten ved at undersøge drikken i sit dertil indrettede laboratorier Efter 10 minutters undersøgelse, er alkymisten i stand til at bestemme drikkenes effekt, dvs. han må kigge på den lille lap papir, der er knyttet til flasken og læse dens effekt, uden at indtage drikken.

Bedrevidende

Du er en legende inden for dit fag, mener du i hvert fald selv. Hvis du gad tage rejsen, kunne du snildt få et en plads som lektor ved en af de største Akademier i kejserriget. Du fører dog en udmærket tilværelse her, og rejsen vil være trættende. Så du må nedlade dig til at bo i disse fjerne egne og ødsle din store viden udover de umælende fjolser, der omgiver dig. Du ved alt om dit fag, og er ikke bleg for at gøre andre opmærksom på det.

Bryg

Alkymisten lærer at brygge en drik fra listen "Bryg", der kan vælges frit på begge lister, men når man først har valgt et bryg fra en af retningerne, er det kun denne type bryg/Eliksirer man kan vælge fremover. Denne evne kan tages flere gange, men man er som nævnt bundet til at vælge bryg inden for den samme retning.

Bruge let rustning

Du er i stand til at bruge rustning, der giver op til 3 RP. Obs. Vær opmærksom på, at du ikke kan bruge magi samtidigt med at du bære rustning.

Ekspert: Kniv

Du har i mange år ikke brugt andet end små våben til at beskytte dig, dine kære og dine ejendele. Et sådant lille våben har måske været en del af dit professionelle udstyr som f.eks. en læges skalpel. Hvorom alting er, er du nu ret god med en kniv: Kæmper du med kniv får du 1 MRP i kampen. Du må ikke kæmpe med andre våben end kniv.

Eliksirmester

Alkymisten kan lære drikke fra Eliksirlisten når han lærer et nyt bryg, inden for den retning af alkymien, som denne har valgt at studerer.

Filosof (kærlighed til viden)

Du er velbevandret udi dit fag, og snakker gerne i flere timer om det lige netop du finder interessant ved faget. Du er et omvandrende leksikon og kunne med lethed få et stipendium på et af de større akademier i Altdorf.

Forskning

Det er muligt for en alkymist på et vist niveau, at forsøge at udvikle nye drikke. Dette fortages i samråd med GM'erne, hvor Alkymisten oplyser hvilke metoder denne bruger for at forsøge at lave drikken, og hvilken effekt man forventer drikken har. Det går dog sjældent som alkymisten forventer og mange eksperimenter fører ikke til noget brugbart, udover evt. misdannede forsøgspersoner.

Indsigt

Alkymisten har indset den større sandhed om alkymiens væsen og kan nu lære drikke fra den anden af de to retninger inden for alkymien.

Speciel: Denne evne kræver en læremester fra den anden retning af alkymien, der er villig til at oplærer en, selvom denne er en vildledt kvaksalver!

Kujonens nag

Du ved, at du ikke er den bedste til at kæmpe, og du hader det, hver gang nogen beviser det. Men du har andre måder end at rejse dig igen og tage en omkamp. Næh, dine hænder skal ikke besudles ved at røre en eller anden ussel bølle. Det har du folk til. Hævnen er sød.

Kommer du på 0 i kampånd kan du bruge 'Kujonens nag' mod den eller dem der tævede dig. Ved at betale en anden rolle 1 Guldkrone, kan du give denne rolle +1 ekstraordinært MRP, hvis rollen vil være din forkæmper og angribe dine overfaldsmænd. Du skal bruge 'Kujonens nag' samme spilgang som du blev overfaldet/tabte kampen. Din rolle skal for så vidt muligt være i nærheden af din forkæmper, når denne kæmper mod dine overfaldsmænd – for at du kan hovere forstås.

Ynkelig magi

Du får adgang til først den ene og senere den anden af magierne fra Den gyldne ordens magiliste. Du har 1 MP pr. magi, og følger ellers reglerne for ynkelig magi, som beskrevet i magisættet.





Trylleformularer			
Navn	Niveau	MP	Effekt
	0	0/-1	
Remse:			
	0	0/-1	
Remse:			

Brygge	
Navn:	
Effekt:	
Navn:	
Effekt:	
Navn:	
Effekt:	
Navn:	
Effekt:	
Navn:	
Effekt:	
Navn:	
Effekt:	
Navn:	
Effekt:	
Navn:	
Effekt:	

