



Warhammer-inspireret fantasyeventyr i Weissburg

Spillernavn	_____	Race	_____	Oprettelsesdato	_____
Rollenavn	_____	Sti	Lærd: Læge	_____	_____
Rollealder	_____	Rollens mål	_____	_____	_____
Hejmstavn	_____	Penge rollen får pr. spilgang	_____	GK	SS

Nuværende			
KG	MRP	RP	HP



Racemaksimum			
KG	MRP	RP	HP

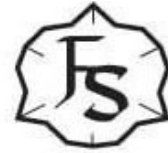
Trin	Stempel	Erfaringsevner	Læringsevner*	Læremester
1	Start evne	Læse/skrive	Kvaksalver Førstehjælp	Start evne
2			Kirurgi: 2	
3			Tosserod	
4		+1 sølvskilling pr. spilgang	Skarpretter Kirurgi 3	
5		Filosof (kærlighed til visdom)	Kirurgi 4, søvngift	
6		+2 sølvskilling pr. spilgang	Gift: Besvime	
7		Ekspert: Kniv	Læge Kirurgi 5, Helbredende drik	
8		Kujonens nag	Gift: Dødelig	
9		Bruge let rustning (maks. 3 RP)	Bryg	
10		+3 sølvskilling pr. spilgang, Bedrevidende	Docteur Kirurgi fuld, Lave lås 2	
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

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.

Brug let rustning

Du har overlevet talløse år i denne barske del af Den gamle verden, og har efterhånden lært at passe på dig selv. Denne evne sætter dig i stand til at bære let rustning dvs. maksimalt for 3 RP rustning.

Bryg

Denne mikstur vil gøre dig vid berømt i lægekredse, og dens gavnlige egenskaber kender ingen grænser. Du må vælge en af alkymistens bryg, som du nu kan fremstille.

Ekspert: Kniv

Kæmper du med kniv får du 1 MRP i kampen. Du må ikke kæmpe med andre våben end kniv. Kæmper du med to (eller flere) knive får du stadigvæk kun +1 MRP.

En kniv er mindre end en dolk/daggert. En kniv må maksimalt have et blad der er 15 cm langt (lidt større end de forbudte skumkasteknive).

Filosof (kærlighed til viden)

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

Førstehjælp

Du kan ligge en hurtig forbindelse på en såret kriger og derved standse blødningen, så han ikke dør af sine sår. Derved reder du livet på en af Kejserrigets tapre soldater eller borgere, så de atter kan tjene deres land. Du kan med denne evne helbrede et HP for en falden kriger, og dermed bringe vedkommende fra 0 til 1 HP.

Gift

Du har igennem dit arbejde med lægeurterne fået et indgående kendskab til deres indvirkning på helbredet. Du forstår at helbrede symptomerne, eller fremskynde dem som det behager dig. Du kan fremstille og kurerer den type gift (søvn, besvime eller dødelig), som står efter gift (eks. Står der Gift: søvngift, må man lave søvn gift/tage salt med hjemme fra, samt brygge en modgift dertil)

Helbredende drik

Du har endelig fundet den, mirakelkuren der kurerer alle dårligdomme. Det var et hårdt slid, men resultatet står som en strålende milepæl for lægevidenskaben i al fremtid. Du kan nu brygge en Healende drik, som beskrevet i Alkymistsættet. Denne kurerer 2 HP, og kan bringe en falden frænde på benene igen, hvis nogen hælder det i ham.

Kirurgi

Du kan med denne evne kurere et antal KG svarende til tallet efter kirurgi (eks. med "Kirurgi: 2" kan man kurerer 2 KG, med "Kirurgi: 3" kan man kurerer 3 KG og med "Kirurgi: Fuld" kan man kurerer alle KG). Man kurerer først HP og dernæst RP (MRP fra evner regenererer selv og behøver ikke healing). Patienten skal holde sig i ro i minst 15 minutter efter endt behandling og kirurgi kan ikke kombineres med førstehjælp, men er en videreudvikling deraf.

Kujonens nag

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.

Læse/skrive

Med denne evne kan du læse og skrive alle tekster der er på dansk.

Tosserod

Denne evne sætter dig i stand til at producere tosserod, samt brygge en modgift, der kan kurerer dens virkning. Tosserod kan hentes ved GM'en inden spilgangen, hvis man har skrevet til vedkommende på forhånd.

