



Warhammer-inspireret fantasyeventyr i Weissburg

Spillernavn	_____	Race	_____	Oprettelsesdato	_____
Rollenavn	_____	Sti	Lærd: <i>Litterarist</i>	_____	_____
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		Start evne
2			Se magisk aura	
3			Læse/skrive runer	
4		+1 sølvskilling pr. spilgang	Analyse: Elixirer	
5		Filosof (kærlighed til visdom)		
6		+2 sølvskilling pr. spilgang	-1 HP	
7		Ekspert: Kniv	Ynkkelig magi	
8		Kujonens nag	Indgraver runer	
9		Bruge let rustning (maks. 3 RP)	Ynkkelig magi	
10		+3 sølvskilling pr. spilgang Bedrevidende	Kirurgi: 2, Rette runeskrift	

Multiclass – Sti:

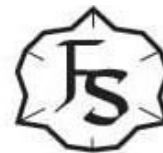
1				
2				
3				
4				
5				

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 besvimeret om	
Magi		
Magisk missil	1 HP	3 HP





Beskrivelser af rollens evner

Analyse: Eliksirer

Hvis du bruger 10. min på at slå drikken op i dine bøger eller undersøge den i et laboratorium, kan du identificere drikken uden at drikke den. (du må efter den 10 min. lange undersøgelse, kigge på den påhæftede seddel, og læse drikkens effekt, uden at drikke eliksiren).

Bedrevidende

Du ved alt om dit fag, og er ikke bleg for at gøre andre opmærksom på det.

Bruge let rustning

Denne evne sætter dig i stand til at bære let rustning dvs. maksimalt for 3 RP rustning.

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 udi 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.

Indgravere runer

Runerne er magiske, og du kan vælge forskellige effekter, der påvirker genstanden. Det kan sågar være en forbandelse. En genstand, der har fået runer indgraveret har dem permanent. En genstand kan kun have en effekt indgraveret. Vil man af med runerne, på sit sværd er eneste udvej at købe sig et nyt sværd. Alle genstande, der har runer indgraveret i sig skal have et stykke mørke/lysebrunt læder hvor runerne er påtegnet hæftet på sig. Tal med din GM om de nærmere detaljer. Det kræver en smedje eller lignende at indgravere runer i en genstand, og det tager 10 min. og koster 30-50 Guld kroner at lave Denne evne kan man kun lære af en dværg. Dvs. man kan ikke lære den fra sig (medmindre man er en dværg). Er man dværg, er ens runemagi stærkere end det, som et menneske kan lave. Tal med den GM om de nærmere detaljer. Kræver at rollen kan evnen 'Læse/skrive Runer'.

Kirurgi

Du kan med denne evne kurere et antal HP svarende til tallet efter kirurgi (eks. med Kirurgi 2 kan man kurerer 2 HP og med Kirurgi 3 kan man kurerer 3 HP). Kirurgi kan ikke kombineres med første hjælp, 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 hovre forstås.

Læse/skrive

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

Læse/skrive Runer

Med denne evne kan du læse og forstå runer. (det anbefales at printe et runealfabet ud). Kræver at rollen kan evnen 'læse/skrive'.

Rette runeskrift

(Kræver "Indgravere runer"): Med denne evne kan du rent faktisk fjerne effekten af runer på en genstand. Du kan sågar påføre nye runer på genstanden. Fjern læderet fra genstanden, der viser, at der er runer på den. Det kræver en smedje eller lignende at fjerne runer fra en genstand, og det tager 10 min. Denne evne kan kun læres af en dværg. Det koster 30 GP at rette i runeskrift. Kræver at rollen kan evnen 'Indgraver runer'.

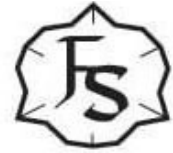
Se magiske auraer

Denne evne sætter dig med i stand til at se hvilke typer magi personen er påvirket af.

Ynkkelig magi

Denne evne giver dig adgang til en niveau 0 magi, fra enten præste- eller magisættet. På niveau 9 fås endnu en niveau 0 formular fra det samme sæt og den samme magiske vind.. (Man kan således ikke kaste formularer fra både





præstesættet og magisættet). Disse formularer kan kastes 3 gange pr. spilgang hver.

