



Warhammer-inspireret fantasyeventyr i Weissburg

Spillernavn	Race	Oprettelsesdato
Rollenavn	Sti	Lyssky magiler
Rollealder	Rollens mål	
Hjemstavn	Penge rollen får pr. spilgang	GK SS

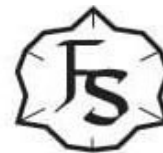
Nuværende				MP	Racemaksimum			
KG	MRP	RP	HP		KG	MRP	RP	HP

Trin	Stempel	Erfaringsevner	Læringsevner*	Læremester
1	Start evne	Læse/skrive	Førstehjælp, Klog kone	Start evne
2			Ynkelig magi	
3			Drik, 1 MP	
4		+1 sølvskilling pr. spilgang	Ynkelig magi	
5			Gift: Søvn, 2 MP, Heks	
6		+2 sølvskilling pr. spilgang	Drik, 3 MP, Åndemaning 1	
7		Filosof (kærlighed til visdom)	Magi niveau 1,	
8			Gift: Besvime, 4 MP	
9		Kujonens nag	Drik, Elixirmester, 5 MP	
10		+3 sølvskilling pr. spilgang,	Magi niveau 1, Besværger, Heksemester	
11		Bedrevidende	Gift: Dødelig, 6 MP	
12			Drik, 7 MP, Åndemaning 2	
13		+4 sølvskilling pr. spilgang	Ynkelig magi: magisk missil (døds), Nekromantiker	
14			Magi niveau 2	
Multiclass – Sti:				
1				
2				
3				
4				
5				

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

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.

Besværger

Du har forbandet både dyr, mennesker og naturen omkring dig, og du er god til det. Dine forbandelser tæller som et niveau kraftigere end normalt. Eks. kan du kaste niveau 1 magi, markeres styrken af din forbandelse med 2 gule streger i stedet for én.

Drik

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.

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 ud i dit fag, og snakker gerne i flere timer om det du 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.

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 lærer en gift af den type, som står angivet.

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.

MP

Dette er det antal MP, som du har til rådighed hver spilgang.

Magi niveau x

Du får adgang til en formular på niveau x.

Ynkelig magi

Du lærer en ny ynkelig magi. Ynkelig magi koster 1 MP at kaste pr. styk, men de første x+2 ynkelige magiker man kaster pr spilgang er gratis (koster 0 MP), hvor x er antallet af MP man har.

Ynkelig magi. Magisk missil (døds)

Du kan nu kaste magiske missiler af typen (dødsskade), som en niveau 0 formular. Hver gang du rammer en person med dem, healer du selv 1 HP, dette kan max. bringe dig på 2 HP over din start HP.

Åndemaning 1-2

Ved at mediterer, kan du genvinde dine MP. Man kan i løbet af en spilgang maksimalt genvinde et antal MP svarende til sit niveau i åndemaning (1-2).





Trylleformularer

Navn	Niveau	MP	Effekt
	0	0/-1	
Remse:			
	0	0/-1	
Remse:			
	0	0/-1	
Remse:			
	1	-1	
Remse:			
	1	-1	
Remse:			
	2	-2	
Remse:			

Brygge

Navn:	
Effekt:	
Navn:	
Effekt:	
Navn:	
Effekt:	
Navn:	
Effekt:	

