



## Warhammer-inspireret fantasyeventyr i Weissburg

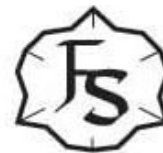
<b>Spillernavn</b>	_____	<b>Race</b>	_____	<b>Oprettelsesdato</b>	_____
<b>Rollenavn</b>	_____	<b>Sti</b>	Shaman	_____	_____
<b>Rollealder</b>	_____	<b>Rollens mål</b>	_____	_____	_____
<b>Hejmstavn</b>	_____	<b>Penge rollen får pr. spilgang</b>	_____	GK	SS

Nuværende				MP	Racemaksimum			
KG	MRP	RP	HP		KG	MRP	RP	HP

Trin	Stempel	Erfaringsevner	Læringsevner*	Læremester
1	Start evne		1 MP, Ynkkelig magi	Start evne
2			2 MP, Ynkkelig magi	
3			<b>Åndemåner</b> 3 MP,	
4		+1 sølvskilling pr. spilgang	Magi niveau 1	
5		Kujonens nag	4 MP, Fysisk overlegen, Shamanisme 1	
6		+2 sølvskilling pr. spilgang	5 MP Magi niveau 1, Animalist 1	
7			<b>Shaman</b> Totem Fokus 6 MP,	
8		Filosof (kærlighed til visdom)	Shamanisme 2, 7 MP	
9			Magi niveau 2,	
10		+3 sølvskilling pr. spilgang,	8 MP	
11			<b>Stor Shaman</b> 9 MP, Animalist 2	
12			Magi niveau 2	
13		+4 sølvskilling pr. spilgang	10 MP,	
14			11 MP,	
15			12 MP, Totem fokus	
16			Magi niveau 3	

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





## Beskrivelser af rollens evner

### Animalist

Efter at have overlevet mange år i naturen er du blevet vandt til nogen af dens luner. Ved animalist 1 bliver du immun til søvngift, og ved animalist 2 bliver du immun til besvime gift.

### Filosof (kærlighed til viden)

Du er velbevandret udi åndernes verden og orkernes guder, og snakker gerne i flere timer om det lige nettop du finder interessant ved dem. Du er et omvarende leksikon og kunne med lethed blive stammeældste for en større ork flok.

### Fysisk overlegen

Du er vant til at færdes i den vilde natur, hvor der ingen hjælp er at finde, hvis man bliver såret af en rival. Du har opbygget en stor vilje til at overleve selv stærke kvæstelser. Når du bliver slået ned og er gået på nul HP. Kan du efter ti minutter vælge at vågne på 1 HP. Til gengæld mister du din naturlige evne til at heale, så du genvinder ikke automatisk flere HP hvert 15 minut. Men skal til en læge, præst eller indtage en alkysmistisk drik for at genvinde yderligere HP.

### 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 (KG) 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...

### Magi niveau 1-3

Efter mange spirituelle rejser og ceremonier har du fået en dybere forståelse af ånde verdenen. Du kender nu en ekstra formular af det angivne niveau, som du må vælge fra din magi liste.

### Magi point (MP)

Angiver det antal magi point, som du har til at kaste dine formularer for hver spilgang. En niveau 1 formular koster 1 MP at kaste, en niveau 2 koster 2 MP osv. Man kan desuden kaste et antal niveau 0 magi'er gratis, svarende til sit antal af MP +2. Dvs. har man 3 MP, kan man kaste 5 gratis niveau 0 formularer, derefter koster hver niveau 0 formular 1 MP at kaste.

### Shamanisme 1-2

Ved at påkalde ånden i din totem kan du kanalisere dens kraft over i dig. Du kan nu meditere og genvinde det antal MP, som står anført efter shamanisme.

### Totem Fokus

Du kan påkalde en ånd fra ånderiget som kan hjælpe din stamme eller dig selv alt efter hvilken ånd, der bliver påkaldt. Se sektion "Totem Fokus".

-  
-  
-

### Ynkkelig magi

Du har opnået en vis forståelse af ånderne og deres væsen. Du kender nu én ynkelig magi (niveau 0) fra din magi liste.





Formulare			
Navn	Niveau	MP	Effekt
	0	0/-1	
Remse:			
	0	0/-1	
Remse:			
	1	-1	
Remse:			
	1	-1	
Remse:			
	2	-2	
Remse:			
	2	-2	
Remse:			
	3	-3	
Remse:			

