

Spillernes guide: At lave en karakter

Denne guide skal hjælpe dig til at lave din karakter, en eventyrlysten helt, som nu begynder sit første eventyr.

Forberedelse

Du skal bruge et karakterark, lidt notespapir, mindst 3t6 og en pen, samt denne vejledning. Derefter er der fire trin, som du skal gennemgå, og voila! Du har en karakter klar til eventyr.

Trin 1: Vælg klasse

Der er syv karakterer at vælge imellem.

Magikyndige: Troldfolk, Helligfolk

Kampkyndige: Dvæрге, Halvorker, Lykkeriddere

Listige: Eventyrere, Halvinger, Halvorker

Trin 2: Evnetal og udstyr

Rul 3t6 otte gange og noter resultaterne. Seks skal fordeles på evnerne og to på udstyr.

Evnerne

- **Styrke** - bonus til nærkamp og skade
- **Intelligens** - bonus til trolddom
- **Visdom** - bonus til helligfolks magi
- **Behændighed** - bonus til afstandskamp og til forsvar
- **Konstitution** - bonus til livspoint
- **Karisma** - bonus til forhandlinger og møder

Udstyr

- **Standard udstyr** - våben, rustning, grej
- **Særligt udstyr** - fortryllede skatte

Trin 3: Udfyld karakterarket

1. Skriv din valgte klasse ind på arket og noter klassens særlige evner, livspoint, angrebsbonus etc.
2. Noter de seks evnetal, du har valgt, og skriv bonusser eller minusser ned for evnerne.
3. Skriv udstyret ned på udstyrsfeltet.
4. Navngiv din karakter og lav en kort beskrivelse af karakteren.

Eventallene

Evnerne giver bonusser og minusser via følgende tabel

Evners værdi *Bonus/Minus*

1-4	-2
5-8	-1
9-12	+0
13-16	+1
17-20	+2
21-24	+3
osv.	

Trin 4: De sidste detaljer

Forsvarsværdi

- **10 + behændighedsbonus + rustning + skjold + særlig evne**

Angreb

- Nærkamp **1t20+angrebsbonus + styrkebonus + særlig evne**
- Afstandskamp **1t20+angrebsbonus + behændighedsbonus + særlig evne**

Skade

- **Våbens skadesterning + evne + styrkebonus (hvis nærkamp)**

Nærkamp: bonus fra styrke

Afstandskamp: bonus fra behændighed

Lykkeridder

Lykkeriddere er kampkyndige folk, der er gode til at kæmpe med alskens våben og hugge fjender ned. Lykkeriddere er også gode til at rejse rundt i vildmarken, de er årvågne og gode til at forhandle med fjender på barsk maner.

Evner: Våbenferm, Bælle

Livspoint: 10+Kon-værdi

Førstehjælpsterning: Heler 1t10

Angrebsbonus +0

Resistensbonus +0

Evners værdi	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Læderkyras, daggert, kølle, slynge, 10 sten	2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinglys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Træskjold, læderkyras, daggert, økse, slynge, 10 sten	2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Metalskjold, læderkyras, daggert, slagøkse, spyd	rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flasker olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 8 dagsrationer
13-16	Ringbrynje, daggert, sværd, spyd, kortbue, 10 pile	rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 10 dagsrationer
17-18	Skældpanser, daggert, sværd, langbue, 20 pile	rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 12 dagsrationer

Evners værdi Magisk udstyr

3-4 Styrkedrik

5-8 Styrkedrik (2 doser), helbredende drik

9-12 Lykkemønt, flammepulver, Vågelys

13-16 Flammepulver, Smedemønt, modgift

17-18 Smedemønt, edderkoppeolie, styrkedrik, vinterolie

Eventyrer

Eventyrere er listige folk, der er gode til at bruge snigangreb til at fælde deres modstandere med.

Eventyrere er gode til at rejse rundt i vildmarken, og deres evner spænder bredt.

Evner: Snigangreb, Vær hilset

Livspoint: 6+Kon-værdi

Førstehjælpsterning: Heler 1t6

Angrebsbonus +0

Resistensbonus +0

3-4	Slagkofte, daggert, kølle, slynge, 20 sten	Tyveværktøj, 2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinglys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Træskjold, slagkofte, daggert, kølle, spyd, kortbue, 20 pile	Tyveværktøj, 2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Træskjold, læderkyras, daggert, slagøkse, kortbue, 20 pile	Tyveværktøj, rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flasker olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 8 dagsrationer
13-16	Metalskjold, læderkyras, daggert, sværd, kortbue, 20 pile	Tyveværktøj, rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 10 dagsrationer
17-18	Metalskjold, læderkyras, daggert, sværd, langbue, 20 pile	Tyveværktøj, rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 12 dagsrationer

Evners værdi Magisk udstyr

3-4 Lykkemønt

5-8 Helbredende drik (2 doser)

9-12 Lusket mønt, modgift

13-16 Månemønt, helbredende drik, styrkedrik, svæveolie

17-18 Dværgedirk (+2 dirke låse), lykkemønt, begærets mønt, helbredende pulver

Helligfolk

Helligfolk er medlemmer af kulte, og via disse kan de anvende trolddom givet af De udødelige. Helligfolk er lidt ferme til at slås, men vigtigere er evnen til at pleje sår og helbrede skader.

Evner: Førstehjælp, Kult

Angrebsbonus +0

Livspoint: 6+Kon-værdi

Resistensbonus +0

Førstehjælpsterning: Heler 1t6

Vælg kult: Kejserkulten, Solkulten, Diulanas kult, Korotiku kulten

Evnens værdi	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Slagkofte, daggert, økse, slynge, 10 sten	2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinglys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Træskjold, slagkofte, daggert, kortsværd, slynge, 10 sten	2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Træskjold, læderkyras, daggert, spyd, kortbue, 20 pile	rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flaske olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 8 dagsrationer
13-16	Metalskjold, læderkyras, daggert, sværd, kortbue, 20 pile	rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 10 dagsrationer
17-18	Ringbrynje, daggert, sværd, armbryst, 20 bolte	rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 12 dagsrationer

Evnens værdi Magisk udstyr

3-4 Helbredende drik, modgift

5-8 Lykkemønt (2 styk)

9-12 Sovepulver, helbredende drik

13-16 Efterårsblæst drik, helbredende pulver, modgift, ligpulver

17-18 Helbredende pulver, modgift (2 doser), Æterisk lys, gulvllys, dødemandsstøv

Troldfolk

Troldfolk er oplært i en af tre magitraditioner: Dragen, Nekromanti, Alkymi. Troldfolk er ikke ferme til kamp, de har ikke mange livspoint, og rustninger er i vejen for magien, men de kan til gengæld anvende drabelig trolddom.

Evner: Troldkyndig, Sansse magi, Hærdet

Angrebsbonus +0

Livspoint: 4+Kon-værdi

Resistensbonus +0

Førstehjælpsterning: Heler 1t4

Vælg tradition: dragen, nekromanti, alkymi

Evnens værdi	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Tryllebog, daggert, slynge, 20 slyngesten	2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinglys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Tryllebog, slagkofte, daggert, spyd, slynge, 20 slyngesten	2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Tryllebog, Slagkofte, træskjold, daggert, kølle, slynge, 20 slyngesten	rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flaske olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 8 dagsrationer
13-16	Tryllebog, Læderkyras, daggert, sværd	rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 10 dagsrationer
17-18	Tryllebog, Læderkyras, træskjold, daggert, sværd, armbrøst, 20 bolte, kogger	rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 12 dagsrationer

Evnens værdi Magisk udstyr

3-4 Begærets mønt

5-8 Helbredende pulver

9-12 Dødemandsstøv, helbredende drik (2 doser)

13-16 Sovepulver, flammepulver, modgift (2 doser)

17-18 Begærets mønt, lykkemønt, sovepulver, flammepulver, Vågelys, Drømmelys

Halving

Halvinger er små folk, der ikke har erfaring med at rejse, men er ferme til at liste omkring, bruge afstandsvåben og blive overset af deres fjender.

Evner: Halvingnatur, Overset
Livspoint: 6+Kon-værdi
Førstehjælpsterning: Heler 1t6

Angrebsbonus +0
Resistensbonus +0

Evnens værdi	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Læderkyras, daggert, hammer, slynge, 10 sten	2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinglys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Træskjold, læderkyras, daggert, økse, slynge, 10 sten	2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Metalskjold, læderkyras, daggert, kortsværd	rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flaske olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 8 dagsrationer
13-16	Ringbrynje, daggert, kortsværd, kortbue, 10 pile	rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 10 dagsrationer
17-18	Skældpanser, daggert, kortsværd, kortbue, 20 pile	rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 12 dagsrationer

Evnens værdi Magisk udstyr

3-4 Lykkemønt
5-8 Helbredende drik (2 doser), styrkedrik
9-12 Modgift, Dødemandsstøv
13-16 Lykkemønt, sovepulver, vækkelys, helbredende drik (2 doser)
17-18 Elverstøvler (+2 liste og snige), Lokkemønt, Flammeolie

Dværge

Dværge er ferme folk. De er gode til at slås, og det i særdeleshed økser og hamre, som bliver døbringende i deres hænder. Dværge er gode til at modstå sygdomme, gifte og trolddom, og de er ferme til at arbejde hårdt.

Evner: Dværgegenatur, Økse & hammer
Livspoint: 8+Kon-værdi
Førstehjælpsterning: Heler 1t8

Angrebsbonus +0
Resistensbonus +2
(+1 angreb med økser og hamre)

Evnens værdi	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Læderkyras, hammer, økse, slynge, 10 sten	2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinglys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Træskjold, læderkyras, hammer, økse, 2 spyd, slynge, 10 sten	2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Metalskjold, læderkyras, hammer, slagøkse, 2 spyd	rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flaske olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 8 dagsrationer
13-16	Ringbrynje, hammer, slagøkse, kortbue, 20 pile	rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 10 dagsrationer
17-18	Skældpanser, hammer, slagøkse, armbryst, 20 bolte	rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 12 dagsrationer

Evnens værdi Magisk udstyr

3-4 Begærets mønt
5-8 Lykkemønt, modgift
9-12 Helbredende pulver, styrkedrik
13-16 Svæveolie, styrkedrik, sovepulver
17-18 Stenolie, flammeolie, helbredende drik, Koldt skær lys

Halvork

Halvorker er vilde folk, der enten slægter deres orknatur på og bliver bersækere med evner ud i at gå amok og smadre ting, eller også slægtes deres menneskenatur på, og de bliver farlige giftmorderer, som bruger nedrige tricks og gifte til at forgive folk.

Evner: Natsyn, Amokløb, Spike
Livspoint: 8+Kon-værdi
Førstehjælpsterning: Heler 1t8

Angrebsbonus +1
Resistensbonus +0
(Halvorker har +2 resistens mod dragemagi)

Evners værdi	Våben og rustning	Basisudstyr
3-4	Læderkyras, daggert, økse, slynge, 10 sten	2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinglys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker, 5 dagsrationer
5-8	Træskjold, læderkyras, daggert, økse, slynge, 10 sten	2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe, 15 sølvstykker, 5 dagsrationer
9-12	Metalskjold, læderkyras, daggert, slagøkse, spyd	rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flasker olie, 2 stearinglys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe, 25 sølvstykker, 8 dagsrationer
13-16	Ringbrynje, daggert, tohåndssværd, spyd, kortbue, 10 pile	rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 10 dagsrationer
17-18	Skældpanser, daggert, slagøkse, langbue, 20 pile	rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 12 dagsrationer

Evners værdi Magisk udstyr

3-4 Styrkedrik
5-8 Styrkedrik (2 doser)
9-12 Lys på ligfedt, dødemandsstøv, helbredende drik
13-16 Koldt skær lys, flammepulver, helbredende pulver
17-18 Drømmelys, sovepulver, Efterårsblæst drik, stenolie, månemønt

Udstyr

Rustninger

Lette	Forsvar	Karakteristika	Pris
Slagkofte	+2	---	20 guld
Læderkyras	+3	---	30 guld
Mellemtunge			
Ringbrynje	+5	Magisk interferens; støjende	120 guld
Skælpanser	+6	Magisk interferens; støjende	200 guld
Tunge			
Pladekyras	+7	Magisk interferens; støjende; klodset	600 guld
Pladerustning	+8	Magisk interferens; støjende; klodset	900 guld

Skjold

Træskjold	+1	---	10 guld
Metalskjold	+2	Magisk interferens	30 guld

- Bonussen fra skjold kombineres med rustningen.

Karakteristika

- Magisk interferens - rustningen forstyrrer troldfolks evne til at praktisere magi.
- Støjende - rustningen støjer (-2 på snige og handlinger)
- Klodset - rustningen gør det vanskeligt at bevæge sig (-4 på svømme, klatre og lign.)

Evner

- Halvinger har +1 forsvarsbonus

Våben

Nærkamp	Skade	Effekt; karakteristika	Rækkevidde	Pris
Små våben				
Daggert	1t4	Dødeligt stik; kastevåben	5m/10m	3 guld
Hammer	1t4	Kvas; kastevåben	5m/10m	7 guld
Økse	1t6	Smadre skjold; kastevåben	5m/10m	15 guld
Kortsværd	1t6	Afvæbne		30 guld
Mellemstore våben				
Spyd	1t6	Spiddet; kastevåben	10m/20m	10 guld
Slagøkse	1t8	Smadre skjold; tohåndsvåben		40 guld
Kølle	1t8	Slå omkuld		20 guld
Sværd	1t8	Afvæbne		60 guld
Store våben				
Tohåndssværd	1t10	Fejende hug; tohåndsvåben		90 guld
Lanse	1t10	Spiddet; ryttervåben		60 guld
Hellebard	1t10	Slå omkuld; tohåndsvåben		90 guld
Afstandskamp				
Langbue	1t8	Plets kud; tohåndsvåben	100m/200m	80 guld
Kortbue	1t6	Plets kud; tohåndsvåben	50m/150m	40 guld
Armbrøst	1t6	Plets kud; langsom	100m/200m	100 guld
Slynge	1t4	Plets kud	10m/30m	5 guld
Ammunition				
Pile (10 styk)				5 guld
Bolte (10 styk)				10 guld
Slyngesten				gratis

Karakteristika

- **Kastevåben** - våbnet kan bruges både i nærkamp, og det kan kastes.
- **Ryttervåben** - våbnet bruges til hest eller tilsvarende
- **Tohåndsvåben** - våbnet kræver to hænder at anvende; kan ikke kombineres med skjold
- **Langsom** - våbnet er langsomt at lade. Enten bruges en runde til at lade, eller der er *ulempe* på angrebet.

Effekt

- **Dødeligt Stik:** rul skaden to gange og læg værdierne sammen, evt. skadesbonus bliver ikke fordoblet.
- **Spiddet:** angrebet tildeler enten et ekstra sår til modstanderen, eller et sår til en modstander lige bagved den første modstander.
- **Smadre skjold:** Hvis modstanderen har et skjold, er det nu splintret.
- **Slået omkuld:** Angrebet vælter modstanderen omkuld. Angreb mod den liggende modstander har *fordel*.
- **Kvas:** Skadesternen rulles tre gange, vælg den bedste.
- **Afvæben modstander:** Modstanderen taber sit våben eller andet grej, som vedkommende har i hånden.
- **Fejende hug:** Angrib op til to modstandere ved siden af den ramte modstander. Der laves et separat angreb mod de andre modstandere.
- **Pletsjud:** Der er +4 til skaden.

Evner

- Lykkeriddere har +2 skade
- Dværger skadesterning med økser og hamre går 1 størrelse op (f.eks. 1t8 bliver 1t10)
- Orkers skadesterning med økser går 1 størrelse op.