

Falkedalen



Karakterark – Håndværker

Karakterinfo

Navn: _____	Spiller: _____
Race: _____	Religion: _____
Baggrund/Gruppe: _____	Fraktion: _____

Race Info

Start-LP: _____	Start Nævekamp: _____
Max LP: _____	Max Nævekamp: _____

Særlige regler for Håndværkere

- Håndværkere må bruge lette våben og bære værktøj
- De har særlig adgang til værksteder, opskrifter og genstandshåndtering
- Der vil ofte være fysiske elementer (kort, skemaer eller ting) involveret i deres spil

Evner

Evne	Lært
Reparer våben – du kan reparere ødelagte våben (må gøres med synligt værktøj og rollespil)	<input type="radio"/>
Reparer rustning – giver +1 til en rustningsværdi én gang pr. kamp – varer til kampens slutning	<input type="radio"/>
Skab genstand (simpel) – du må skabe simple genstande (snor, pil, lås, amulet) – kræver fysisk rekvisit	<input type="radio"/>
Skab genstand (magisk) – du må lave én magisk genstand pr. spilgang – kræver opskrift og materialer	<input type="radio"/>
Forbedre genstand – du kan forstærke én genstand (fx +1 effekt, holde længere, beskytte mod gift)	<input type="radio"/>

Genkend gyffer – du må undersøge en magisk genstand og få dens virkning forklaret af GM	○
Genskab gyffer – du kan kopiere en kendt magisk genstand – én gang pr. scenarie	○
Byg lås/fælde – du må bygge en mekanisk fælde/lås (kun tyv kan dirke den op)	○
Styrk eliksir – hvis du samarbejder med Samler/Præst, fordobles effekten af eliksiren	○
Improviser – én gang pr. spilgang improvisere en løsning (GM afgør rimelighed)	○

Prestige-evner

Vælges, når alle almindelige evner er lært. (indsættes her når defineret i regelsættet)

Våben (registrering)

Type/Betegnelse	Godkendt af (GM)	Dato

Ressourcer

Del/Type	Mængde/Værdi	Godkendt af (GM)	Dato

Andre Noter
