

ROLLEMEKKING PÅ 1-2-3

1. Navn

- a. Kan vente til slutt. Etternavn beskriver enten noe fysisk, noe man er flinkt til, eller noe yrkesrelatert.

2. Rase. To å velge blant, som kan innvirke litt på senere egenskaper:

- a. Menneske. I alle dets ulike former.
- b. Dhrall. Hårløse, langarmede, bredt snuteparti heller enn neser. Gråbrune, generelt mindre variasjon enn mennesker. Lett fremoverbøyde.

3. Personlighet.

- a. Kanskje det viktigste punktet. Si litt om hvordan rollen din er som person, men hold det gjerne kortfattet og stikkordsaktig. Tenk også litt på hvordan/hvorfor rollen ble en Vandrers: Ble han/hun født her, var det ønske om å gjøre noe godt for verden, var det en tørst etter kunnskap, eller noe helt annet?

4. Ferdigheter. Rollen din har tre ferdigheter:

- a. **FYSIKK**: Styrke, smidighet og utholdenhet
- b. **VILJE**: Tankekraft, magi og viljestyrke
- c. **TEKNIKK**: Ferdigheter med verktøy og våpen
- d. Du får 20 poeng som kan fordeles fritt, med to begrensninger:
 - i. Mennesker: Ingen ferdighet kan være mindre enn 2, og ingen kan være høyere enn 10
 - ii. Dhrall: Ingen ferdighet kan være mindre enn 3, men én egenskap kan være 11.

5. Livspoeng. Du starter med 3*FYSIKK

- a. Hvis du havner på 0 blir du bevisstløs, og havner du på -3 vil rollen din dø.

6. Skjebnepoeng. Kan bl.a. brukes til å redde deg ut av en trengt situasjon. Du starter med 1 poeng, og får nye poeng når du fullfører eventyr.

- a. Hvert poeng brukt kan øke én ferdighet med 1 for ett kast.
- b. Ett poeng brukt kan øke skade med 1 på ett angrep.
- c. 5 poeng kan brukes før å øke en ferdighet med 1 permanent.

7. Eiendeler. Rollen din starter med 3 eiendeler: En Lunas Tåre, en kniv og et ullteppe. I tillegg får du med deg 10 truller, som er pengene som brukes på Terrenia.

