

<h1 style="text-align: center;">HJARTA</h1> <h2 style="text-align: center;">VÖLUNDARHÚSSINS</h2>			Nafn		Fagsvið		<input type="checkbox"/>	Eftirtekt	+	=
			Dýrategund		Líffsstig		<input type="checkbox"/>	Fimleikni	+	=
			Stærð		Hraði		<input type="checkbox"/>	Flótti	+	=
Styrkur						<input type="checkbox"/>	*Galdra notkun	+	=	
Vandvirkni						<input type="checkbox"/>	Klifur	+	=	
Líkamsstyrkur						<input type="checkbox"/>	Lygi	+	=	
Greind						<input type="checkbox"/>	*Lækningar	+	=	
Viska						<input type="checkbox"/>	Mannvit	+	=	
Persónuleiki						<input type="checkbox"/>	Ógnun	+	=	
	Grunn FS	Brynja	Skjöldur	Vandvirkni	Stærð	<input type="checkbox"/>	Ósýnileiki	+	=	
Flóttastig (FS) Samtals = _____	+10					<input type="checkbox"/>	*Óvirkjun	+	=	
Flatfættur Samtals = _____	+10					<input type="checkbox"/>	Sannfæring	+	=	
Varnarköst	Samtals	Grunnur	Grunnfærni	Auka		<input type="checkbox"/>	*Þekking (Galdrar)	+	=	
Úthald (Líkamsstyrkur)						<input type="checkbox"/>	*Þekking (Landafræði)	+	=	
Snerpa (Vandvirkni)						<input type="checkbox"/>	*Þekking (Náttúrufræði)	+	=	
Vilji (Viska)						<input type="checkbox"/>	*Þekking (Saga)	+	=	
	Bardaga reynsla	_____	Fyrsta Skref	Samtals _____	Vandvirkni _____	<input type="checkbox"/>	*Þekking (Vélbúnaður)	+	=	
Vopn: _____		Heppni: _____		Einstakir hæfileikar: _____ _____ _____ _____ _____ _____			Galdrar: _____ _____ _____ _____ _____ _____			
Fjarlægð: _____	Skotfæri: _____	Skaði: _____								
Vopn: _____		Heppni: _____								
Fjarlægð: _____	Skotfæri: _____	Skaði: _____								
Bakpoki										

Í þessu skjali er að finna persónublaðið sem er notað fyrir spunaspilið *Hjarta Völundarhússins*. Hér á eftir koma upplýsingar þar sem er farið skref fyrir skref hvernig á að fylla út persónublaðið.

Efst í vinstra horni persónublaðsins kemur fram nafn spunaspilsins: *Hjarta Völundarhússins*. Til hægri við nafn spunaspilsins getur leikmaður fyllt út nafn, dýrategund, stærð, fagsvið, lífsstig og hraða persónu sinnar. Næst getur leikmaður ákveðið dýrategund persónunnar og fagsvið. Grunnlífsstigin eru 50 en geta annað hvort hækkað eða lækkað eftir því hver grunnfærni *líkamsstyrksins* er. Stærð persónunnar fer eftir dýrategund, en þegar leikmaður hefur valið sér dýrategund getur hann skráð í viðeigandi reit hvort persónan sé stór, meðalstór eða smá. Hraði persónunnar fer eftir dýrategund og búnaði hennar, en leikmanni er ráðlagt að bíða með fylla út hraðann þar til búnaðurinn hefur verið valinn.

Fyrir neðan nafn, dýrategund, stærð, fagsvið, lífsstig og hraða finnst stór auður rammi. Í rammann getur leikmaður teiknað mynd af persónu sinni eða prentað út mynd af henni og límt svo inn í rammann.

Vinstra megin við myndaramman er fyllt út grunnfærni persónunnar, þ.e. styrkur, vandvirkni, líkamsstyrkur, greind, viska og persónuleiki. Upphafstala allra þessara þátta er núll, en val leikmanns á dýrategund og fagsviði hefur áhrif á tölu grunnfæranna. Mikilvægt er að muna eftir að bæta við eða draga frá lífsstigum persónunnar eftir líkamsstyrk hennar. Eftir að upplýsingar um grunnfærni persónunnar hefur verið fyllt út skal förlinni haldið yfir á hægri hlið persónublaðsins.

Á hægri hlið persónublaðsins eru hæfileikar persónunnar skráðir. Byrjað er á því að skrá niður *eftirtekt* persónunnar og endað með því að skrá *þekkingu (vélbúnað)* hennar. Þegar leikmaður velur sér fagsvið má sjá að hvert fagsvið felur í sér vissa þjálfaða hæfileika. Þeir hæfileikar sem eru þegar þjálfaðir skulu vera merktir með X í græna reitin sem finnst vinstra megin við heiti hæfileikans. Hægra megin við hvern hæfileikareit er annar reitur þar sem sjá má stærðfræðitákni; plús og mínus merki. Vinstra megin við plús merkið skal leikmaður fylla út öll auka stig sem persónan fær. Margar dýrategundir fá auka stig í ákveðnum hæfileikum og sum fagsvið gefa einnig ákveðin aukastig í hæfileikumum. Grunnfærni persónunnar bætast þar einnig við þar sem við á. Hægra megin við plús merkið fyllir leikmaður út hæfileikastigin sem hann fékk í upphafi spilsins. Síðan er heildartalan reiknuð út, þ.e. talan sem bætist við D20 teningakastið. Hafa skal í huga að eftir að eitt

hæfileikastig hefur verið sett í þjálfaðan hæfileika fær persónan +3 auka stig fyrir þann hæfileika. Búnaður persónunnar hefur mikil áhrif á flóttastigin og verða þau því rædd síðar.

Nú verður fjallað um varnarköstin. Varnarköstin eru að finna fyrir neðan flóttastigin. Leikmanni ber að finna út hver grunnur varnarkastanna eru hjá því fagsviði sem hann hefur valið. Undir heiti hvers varnarkasts er heiti á grunnfærni innan sviga. Leikmaður skal setja þá tölu sem hann hefur í hverri grunnfærni í viðeigandi reit undir varnarköstunum.

Af og til fá persónur leikmannanna auka stig í varnarköstum vegna dýrategundar eða fagsviðs. Ef svo er raunin skal leikmaður fylla þau út þar sem við á.

Að því loknu getur leikmaðurinn fyllt út bardaga reynslu sína, en upplýsingar um hana er að finna undir fagsviði persónunnar.

Næst skal fylla út fyrsta skrefið. Fyrsta skrefið hefur sömu tölu og *vandvirkni* einstaklings og stundum fá persónur auka stig vegna dýrategundar eða fagsviðs. Ef svo er skal leikmaðurinn bæta aukastigin við vandvirknina og skrifa heildartöluna í reitin þar sem stendur *samtals*.

Sumar dýrategundir hafa einstaka hæfileika. Í þeim tilfellum skal leikmaður skrifa í reitin þar sem stendur *einstakir hæfileikar* og einnig upplýsingar um hvað þessir einstöku hæfileikar gera.

Í reitnum hægra megin við *einstakir hæfileikar* er reitur þar sem stendur „*galdrar*“. Aðeins galdralæknar og seiðkarlar fylla út þennan reit og skrifa niður þá galdra sem þeir hafa og hversu oft þeir geta notað þá.

Nú að lokum verður fjallað um búnað persónunnar. Lengst til vinstri fyrir ofan neðsta reitin þar sem stendur „*bakpoki*“ eru tvískiptir dálkar sem hver um sig hefur 5 reiti. Í þessum reitum stendur *vopn*, *heppni*, *fjarlægð*, *skotfæri* og *skaði*. Þar sem stendur *vopn*, skal leikmaður skrifa heiti vopnsins sem hann kýs að nota. Síðan notar leikmaðurinn vopnalistann, sem hægt er að finna í reglubæklingnum, til þess að klára að fylla út í hina fjóra reitina þar sem við á. Hafa skal í huga að leikmanni er óheimilit að vera með fleiri en tvö vopn á sér.

Sum fagsvið byrja með einstökum búnaði og er sá búnaður skrifaður í bakpokareitinn. Ef leikmenn finna einhverja hluti sem þeir vilja nota eða halda í þegar þeir eru að spila geta þeir skráð þá í bakpokann sinn. Auk þess skulu leikmenn skrifa hvaða brynju og hvaða skjöld persónan notar í bakpokann.

Nú þegar leikmaðurinn hefur valið búnaðinn sinn getur hann klárað að fylla út flóttastigin og hraðann. Leikmaðurinn skal fylgja þeim leiðbeiningum sem koma fram í reglubæklingnum til að vita hvar hann eigi að skrifa flóttastigin. Hafa skal í huga að þegar komið er að persónunni flatfættri missir persónan aukastigin sem hún hefði vanalega fengið frá skildinum og frá vandvirkninni. Nú þegar brynja hefur verið valin er hægt að sjá hver hraðinn verður. Stór dýr hafa hraðann 5, sem grunnhraði, meðalstór dýr hafa grunnhraðann 8 og smádýr hafa grunnhraðan 12. Hraðinn minnkar um 2 ef persónan er í miðlungs brynju, en minnkar um 3 ef persónan er í þungri brynju.