

## Warhammer-inspireret fantasyeventyr i Weissburg

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

Nuværende			
KG	MRP	RP	HP



Racemaksimum			
KG	MRP	RP	HP

Trin	Stempel	Erfaringsevner	Læringsevner*	Læremester
1	Start evne	Frihedens pris, Bruge læderrustning	Kontrakt, Specialevåben: Bue	Start evne
2				
3			Speciale: Jagt®	
4		+1 sølvskilling pr. spilgang	Bonk	
5			Specialevåben	
6			Speciale: Jagt®	
7			+1 HP	
8			Adræt	
9		+2 sølvskilling pr. spilgang		
10		Læderrustningskendskab	Speciale: Jagt®	

### Multiclass – Sti:

1				
2				
3				
4				
5				

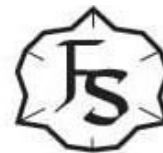
Læringsevnerne, der er markeret med en "\*", kræver en læremester.

### Våben og skadestyper:

Våbentype	Skade: arm/ben	Skade: krop
Håndvåben	1	3
Stagevåben	1	3
To-håndsvåben	2	6
Buer	1	3
Pistol/krudtvåben	Offeret går på 0 HP og falder besvimet om	

### Magi





Magisk missil	1 HP	3 HP
---------------	------	------

## Beskrivelser af rollens evner

### Adræt

Efter megen træning og erfaring med at undgå fælder, har du opnået en manøvreevne, som andre folk kun kan drømme om. Bliver du ramt af et magisk missil, tager du altid kun 1 HP i skade, lige meget hvor du bliver ramt.

### Bonk

Du er i stand til at slå folk ud. Dermed kan du bruge evnen bonk, husk at det kræver en blød kølle at kunne lave et bonk.

### Bruge læderrustning

Du lever et farefuldt liv, og har lært på den hårde måde, at passe på dig selv. Denne evne sætter dig i stand til at bære læderrustning og slagkofte.

### Frihedens pris

Du er en vandringsmand, der ikke bryder sig om snærende bånd. Dette gør sig også gældende i dit valg af rustning. Du bryder dig ikke om tunge rustninger, der hæmmer dine evner, og sænker dig. Bruger du metalrustning af en hvilken som helst art er dine samlede RP nedsat med 1 (selv hvis du også bærer læderrustning). Dvs. har du normalt 5 RP og har du på nogen måde panser på, der gælder som metalrustning, har din rolle kun 4 RP pga. 'Frihedens pris.

### Kontrakt

For at kunne bruge dine evner (markeret med @), SKAL du have

- en skrevet kontrakt med dit byttes navn eller beskrivelse af byttet
- Kontrakten SKAL også være underskrevet af din klient (den person, der har udlovet en dusør)

En kontrakt varer kun en spilgang. Den skal derfor fornyes næste gang du kommer til Første Søndag, hvis du vil bruge denne evne.

Du behøver ikke at have evnen læse/skrive. For dig er det nok, at der er en, der har lavet kontrakten for dig. Men hvem tør også snyde dig?

Du kan have alle de kontrakter du måtte ønske pr. spilgang. Vær opmærksom på, at alle kan give dig en kontrakt. Men kun de kontrakter som f.eks. Weissburg udsteder er lovlige. Fanger du en person, der ikke er eftersøgte af nogen myndighed, begår du en forbrydelse, og man kan nu udstede en kontrakt på dit hoved.

### Læderrustningskendskab

Du ved hvordan du skal skræddersy din egen læderrustning, og du ved præcis hvordan den skal sidde, og hvordan man skal kæmpe i den. Din samlede læderrustning får +1 RP. Dette kræver at du har en flot læderrustning, der er GM-godkendt til denne evne. Har du nogen former for metalrustning på, kan din rolle IKKE få gavn af 'Læderrustningskendskab'!

### Specialevåben: Bue

Du kan bruge bue.

### Specialevåben

Du kan bruge et specialevåben fra listen, hver gang du får adgang til et specialevåben: bue, pistol, tohåndssværd eller kædevåben.

### Speciale: Jagt®

Med denne evne får du 1 MRP hvis du jager et bestemt bytte (nogen skal have givet dig opgaven eller have betalt dig for at jage dit bytte ELLER hvis du har tabt en kamp mod dit bytte kan du selv jage det og bruge denne evne. Du skal dog jage byttet samme spilgang, som du tabte kampen), og møder det i kamp. Du må vælge en, og kun en, af nedenstående racer som dit bytte pr. gang du får evnen "Speciale: Jagt":

Dværg, elver, halvlang, goblin, menneske, eller ork.  
Får man denne evne mere end en gang kan man enten:

- Vælge et nyt bytte
- Få +2 MRP til sit allerede valgte bytte
- Lave sit 1 MRP om til 1 ekstraordinært MRP man får, når man jager sit valgte bytte.



**E**inherjerne  
LIVEROLLESPIL AARHUS

*Karakterark v. 1.0*  
*Einherjernes Første Søndag*

