

Warhammer-inspireret fantasyeventyr i Weissburg

Spillernavn	_____	Race	_____	Oprettelsesdato	_____
Rollenavn	_____	Sti	Slyngel: Gravrover	_____	_____
Rollealder	_____	Rollens mål	_____	_____	_____
Hejmstavn	_____	Penge rollen får pr. spilgang	_____	GK	SS

Nuværende			
KG	MRP	RP	HP



Racemaksimum			
KG	MRP	RP	HP

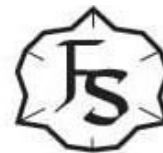
Trin	Stempel	Erfaringsevner	Læringsevner*	Læremester
1	Start evne	Åbne lås: 1		Start evne
2		+1 sølvskilling pr. spilgang	Bonk	
3				
4			Bruge læderrustning	
5				
6			+1 HP	
7			Åbne lås: 2	
8		+2 sølvskilling pr. spilgang	Adræt	
9		Ekspert: Kniv og daggert		
10		Ranalds velsignelse	Immun til gift	
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, ligemeget 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.

Ekspert: Kniv og daggert

Kæmper du med kniv og/eller daggert får du 1 MRP i kampen. Du må ikke kæmpe med andre våben end kniv og daggert. Kæmper du med to (eller flere) knive/daggerte får du stadigvæk kun +1 MRP.

En kniv er mindre end en dolk/daggert. En kniv må maksimalt have et blad der er 15 cm langt (lidt større end de forbudte skumkasteknive).

En daggert er en art kniv med et blad på op til omkring 30cm.

Immun til gift

Du har efter mange års vandring i byens underverden vænnet dig til giftattentater, og har sandsynligvis allerede taget livet af mere end en konkurrent. Med denne evne bliver du immun til alle gifte i madvarer, men ikke til giftene, der kan være gemt i alkymistens bryg og eliksirer.

Ranalds velsignelse

Du er nu blevet så god og har overlevet så længe som et af det etablerede samfunds banemænd. Alle dine tricks du har måttet ty til gennem livet har gjort at du kan mærke mulighederne når de byder sig. Det siges, at på dit erfaringsniveau fatter selv guden Ranald interesse for dig og dine gøremål. Måske du kunne udnytte det...? Du kan derfor have din races maksimale HP med +1. Du får ikke et HP du kan bruge nu. Men har din race et maksimum på X HP har du nu X+1.

Svineheld

Én gang pr. slåskamp pr. time kan du ignorere et (1) slag (ikke magi). Denne evne beskytter dig ikke mod 'Bonk' og heller ikke mod 'snigmord'. Når du bruger evnen skal du sige det på en måde så spillet ikke brydes (du skal bl.a. sige det, så folk ikke tror, at du snyder med de slag du rammes af): Sig f.eks. "Ha-ha, elendige tåbe. Ranald holder med de heldige"...

Hav gerne en lykkeamulet på dig, som alle kan se, og som de ved er din lykkeamulet (det kan være en harefod eller lignende).

Åbne lås: 1-4

Du er i stand til at dirke låse op. Det tager dig 10 minutters ihærdigt arbejde at dirke en lås op, og du kan kun åbne låse op til det niveau du har. (dvs. har du niveau 2 kan du åbne alle niveau 2 låse). Har tyven et sæt dirke (skal godkendes af GM'en) tager det kun tyven 5 minutter at dirke låsen op.

