



## Warhammer-inspireret fantasyeventyr i Weissburg

<b>Spillernavn</b>	_____	<b>Race</b>	_____	<b>Oprettelsesdato</b>	_____
<b>Rollenavn</b>	_____	<b>Sti</b>	Lærd: <i>Handlende</i>	_____	_____
<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	Læse/skrive	Handel: 1	Start evne
2			+1 sølvskilling pr. spilgang	
3			Handel: 2	
4		+1 sølvskilling pr. spilgang	+2 sølvskilling pr. spilgang	
5		Filosof (kærlighed til visdom)	Åbne lås: 1, +1 sølvskilling pr. spilgang	
6		+2 sølvskilling pr. spilgang	Handel: 3	
7		Ekspert: Kniv	+1 GK & 3 sølvskilling pr. spilgang	
8		Kujonens nag	+2 GK	
9		Bruge let rustning (maks. 3 RP)	Handel: 4, En tunge af guld	
10		+3 sølvskilling pr. spilgang, Bedrevidende	+3 GK pr. spilgang, Lave lås: 2	

### Multiclass – Sti:

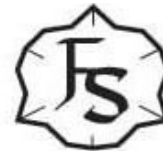
1				
2				
3				
4				
5				

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	
<b>Magi</b>		
Magisk missil	1 HP	3 HP





## Beskrivelser af rollens evner

### Bedrevidende

Du ved alt om dit fag, og er ikke bleg for at gøre andre opmærksom på det.

### Bruge let rustning

Du har overlevet talløse år i denne barske del af Den gamle verden, og har efterhånden lært at passe på dig selv. Denne evne sætter dig i stand til at bære let rustning dvs. maksimalt for 3 RP rustning.

### Ekspert: Kniv

Kæmper du med kniv får du 1 MRP i kampen. Du må ikke kæmpe med andre våben end kniv. Kæmper du med to (eller flere) knive 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 tunge af guld

Du har nu så megen magt og indflydelse både nært og fjernt i kraft af dit succesrige handelshus. Alle der vil være noget, der har med penge, krydderier osv. at gøre lytter derfor en ekstra gang til dig, dine viden, din magt og din indflydelse.

Din rolle har derfor én ekstra stemme i Handelslaugsrådet, og du er også automatisk med i borgerlaugsrådet, hvor du har én stemme (din rolle tæller ikke med mod det maksimale antal personer, der må være i borgerlaugsrådet).

### Filosof (kærlighed til viden)

Du er velbevandret udi dit fag, og snakker gerne i flere timer om det du lige netop du finder interessant ved faget. Du er et omvarende leksikon og kunne med lethed få et stipendium på et af de større akademier i Altdorf.

### Handel 1-4

Med denne evne kan man, alt efter niveauet, importere varerne som beskrevet i tabellen i regelsættet.

### Kujonens nag

Kommer du på 0 i kampånd kan du bruge 'Kujonens nag' mod den eller dem der tævede dig. Ved at betale en anden rolle 1 Guldkrone, kan du give denne rolle +1 ekstraordinært MRP, hvis rollen vil være din forkæmper og angribe dine overfaldsmænd. Du skal bruge 'Kujonens nag' samme spilgang som du blev overfaldet/tabte kampen. Din rolle skal for så vidt muligt være i nærheden af din forkæmper, når denne kæmper mod dine overfaldsmænd – for at du kan hovre forstås.

### Lave lås

Din fingerfærdighed er stor, og din tekniske snilde kender ingen grænser. Du kan fremstille låse, til skrin eller døre der forhindrer selv den mest ihærdige indbrudstyv i at få adgang til kostbarhederne beskyttet af din lås. Mangen en handelsmand i Kejserriget sover trygt, velvidende at dit arbejde beskytter ham og hans formue. Du kan med denne evne fremstille låse på det angivne niveau (1-4), denne kan sættes på en kiste eller dør.

### Læse/skrive

Med denne evne kan du læse og skrive alle tekster der er på dansk.

### Svineheld

Af en eller anden grund, er du bare svineheldig. 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 lykkeamult på dig, som alle kan se, og som de ved er din lykkeamulet (det kan være en harefod eller lignende).

### Åbne lås

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.

