

Warhammer-inspireret fantasyeventyr i Weissburg

Spillernavn	_____	Race	_____	Oprettelsesdato	_____
Rollenavn	_____	Sti	Lærd: Hoffolk	_____	_____
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	Læse/skrive	-1 HP, Loyalitet	Start evne
2			Gode maner	
3			+1 GK pr. spilgang	
4		+1 sølvskilling pr. spilgang	Svineheld	
5		Filosof (kærlighed til visdom)	+2 GK pr. spilgang	
6		+2 sølvskilling pr. spilgang	Magi: Charme 1/dag	
7		Ekspert: Kniv	+3 GK pr. spilgang, Se magisk aura	
8		Kujonens nag	Magi: Charme (2+1 pr. beundre)/dag	
9		Bruge let rustning (maks. 3 RP)	Hofsnog +4 Mark, Puppenführer	
10		+3 sølvskilling pr. spilgang, Bedrevidende	Bruge pistol, +5 GK pr. spilgang, Handel: 2	

Multiclass – Sti:

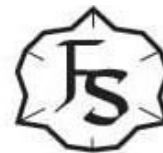
1				
2				
3				
4				
5				

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	
Magi		
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 pistol

Du må med denne evne bruge pistoler, som beskrevet tidligere i sættet. I spillet koster det 150 Guld kroner at anskaffe en pistol.

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)

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.

Gode maner

Din fremtoning har båret frugt, og folkene i byen opfatter dig som en del af den velbeslåede del af byen, skulle du få problemer med øvrigheden (loven) kan du påberåbe dig titlen af æresborger, og derved få sænket din straf.

Handel 2

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.

Loyalitet

Med denne evne kan du have et ekstra morale point. Dvs. et menneske kan man have op til 4 MRP, mod normalt kun 3 MRP.

Læse/skrive

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

Magi: Charme

Denne evne sætter dig i stand til at charmerer en person. Du skal have talt i venskabeligt lag med offeret i 10 min. herefter ligger du hånden på vedkommende og siger "magi: charme", derefter forklarer du offeret at denne ser dig som sin meget gode ven den næste time. Det er dit ansvar at formidle besværgelsens effekt til dit offer.

Besværgelsen kan bruges 1 gang om dagen og på niveau 8, kan man bruge den 2 gang + 1 per beundre eller hoffdame/mand man har under sig.

Puppenfører

Det er dig, der er dukkemesteren, og når du hiver i snorene, gør de andre, som du vil det.

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

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

