

## Warhammer-inspireret fantasyeventyr i Weissburg

<b>Spillernavn</b>	_____	<b>Race</b>	_____	<b>Oprettelsesdato</b>	_____
<b>Rollenavn</b>	_____	<b>Sti</b>	<b>Lærd: Ingenieur</b>	_____	_____
<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

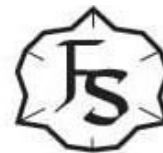
Trin	Stempel	Erfaringsevner	Læringsevner*	Læremester
1	<b>Start evne</b>	Læse/skrive	<b>Studerende</b> Lave lås: 1	<b>Start evne</b>
2			Bygge hus	
3			Lave lås: 2	
4		+1 sølvskilling pr. spilgang	Bygge mur	
5		Filosof (kærlighed til visdom)	Reparerer rustning: Fuldt	
6		+2 sølvskilling pr. spilgang	Lave lås: 3 Støbe kugler og importere krudt	
7		Ekspert: Kniv	Bygge belejrings udstyr	
8		Kujonens nag	Bruge pistol	
9		Bruge let rustning (maks. 3 RP)	Svineheld	
10		+3 sølvskilling pr. spilgang, Bedrevidende	<b>Mester ingeniør</b> Lave lås: 4, Førstehjælp, Handel: 2	
<b>Multiclass – Sti:</b>				
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 pistol

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

### Brug 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.

### Bygge hus

Du kan med denne evne opføre huse og boder for Kejserrigets borgere. Snak med en GM; hvis du vil opføre et hus. Skal der bygges en ny bod, skal den godkendes (og helst bygges) af en person med denne evne – mod klingende mønt i betaling forstås. Kan boden ikke godkendes, må den pakkes ned og den handlende betale bod til byen.

### Bygge mur

Denne evne sætter dig i stand til at bygge borge dvs. du kan bygge en mur uden om et hus.

### 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 ud i 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 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.

### Lave lås

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.

### Reparerer rustning

Du kan med denne evne reparere alle mistede RP. Man kan ikke bringe en karakter på 0 HP på benene igen med denne evne. Det tager 10 min at reparere en rustning, og 5 min. hvis man har værktøj til det.

### Støbe kugler og importerer krudt

Du kan med denne evne producere/sælge ammunition til pistoler, det koster 2 Mark at producere en kugle og krudt til at affyre pistolen en gang. Denne evne sætter dig dog ikke i stand til selv at bruge pistolen...

### 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 lykteamult på dig, som alle kan se, og som de ved er din lykteamulet (det kan være en harefødd eller lignende).



**E**inherjerne  
LIVEROLLESPIL AARHUS

*Karakterark v. 1.0*  
*Einherjernes Første Søndag*

