

Warhammer-inspireret fantasyeventyr i Weissburg

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

Nuværende			
KG	MRP	RP	HP



Racemaksimum			
KG	MRP	RP	HP

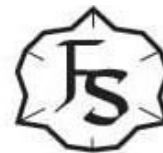
Trin	Stempel	Erfaringsevner	Læringsevner*	Læremester
1	Start evne	Frihedens pris, Bruge læderrustning	Specialevåben: Bue	Start evne
2			Kontrakt	
3			Ekspert: Kniv og daggert	
4		+1 sølvskilling pr. spilgang	Speciale: Jagt®	
5				
6			Adræt	
7			Samler	
8			Tusindkunstner	
9		+2 sølvskilling pr. spilgang		
10		Læderrustningskendskab	Fysisk overlegen	
Multiclass – Sti:				
1				
2				
3				
4				
5				

Læringsevnerne, der er markeret med en "*", kræver en lærermester.

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

Bliver du ramt af et magisk missil, tager du altid kun 1 HP i skade, lige meget hvor du bliver ramt.

Bruge læderrustning

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.

Frihedens pris

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'.

Fysisk overlegen

Når du bliver slået ned og er gået på nul HP. Kan du efter ti minutter vælge at vågne på 1 HP. Til gengæld mister du din naturlige evne til at heale, så du genvinder ikke automatisk flere HP hvert 15 minut. Men skal til en læge, præst eller indtage en alkymistisk drik for at genvinde yderligere HP.

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

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'!

Samler

Du må vælge to typer gift fra listen: søvngift, besvimegift, tosserod eller dødelig gift. Med denne evne kan du smage på en madvare eller væske uden at blive påvirket af de valgte gifte, såfremt de er i det du indtager. Du kan dog kun nippe til det, og er dermed kun immun til effekten af den første mundfuld, men er til gengæld bevist omkring giftens tilstedeværelse i madvaren/giften.

Specialevåben: Bue

Du kan bruge bue.

Speciale: Jagt®

Med denne evne får du 1 MRP hvis du jager et bestemt bytte (nogen skal have givet dig opgaven eller betaler 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

Tusindkunstner

Du har hutlet dig igennem livet, og har samlet mange fiduser op på din vej. Du må frit vælge en evne fra en anden sti, denne evne skal være to trin lavere end dit nuværende niveau, og må ikke give HP.



