



Warhammer-inspireret fantasyeventyr i Weissburg

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

Nuværende			
KG	MRP	RP	HP



Racemaksimum			
KG	MRP	RP	HP

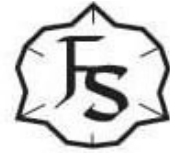
Trin	Stempel	Erfaringsevner	Læringsevner*	Læremester
1	Start evne	Åbne lås: 1		Start evne
2		+1 sølvskilling pr. spilgang		
3			Åbne lås: 2	
4			Bonk	
5			Hemmelig lomme	
6			Åbne lås: 3	
7			Svineheld	
8		+2 sølvskilling pr. spilgang	Finde hemmelig lomme	
9		Ekspert: Kniv og daggert	Snigmord	
10		Ranalds velsignelse	Åbne lås: 4	
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

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.

Finde hemmelig lomme

Du har været i tyve faget længe og kender alle knebene. Når du søger på en falden person kan du finde alle spilrelaterede genstande på vedkommende, også det der er gemt i hemmelige lommer. Man søger som sædvanligt ved at tælle til 30.

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/daggerter 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.

Hemmelig lomme

Du er en snedig ræd og forstår at gemme dine værdier så grundigt, at kun en trænet tyv kan finde det. Hvis en person gennem søger dig (tæller til 30 med hånden over dig) behøver du ikke at vise vedkommende én udvalgt genstand, som du har på dig. Kun hvis den, der søger har evnen "finde hemmelig lomme" skal du fremføre dine ejendele som normalt. Alternativt kan du indsy en hemmelig lomme i dit kostume, hvis den bliver godkendt af GM'erne kan du have så meget i din hemmelige lomme, som der kan være i den.

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.

Snigmord

Du er lydløs og listig som en skygge, og mange handelsmænd sover uroligt ved tanken om, at det var deres strube, du kunne snitte over i nattens mulm og mørke. Du med denne evne i stand til at begå snigmord, som står beskrevet i afsnittet "Snigmord".

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 hare fod 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.

