



Warhammer-inspireret fantasyeventyr i Weissburg

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

Nuværende			
KG	MRP	RP	HP



Racemaksimum			
KG	MRP	RP	HP

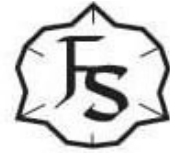
Trin	Stempel	Erfaringsevner	Læringsevner*	Læremester
1	Start evne	Bruge rustning		Start evne
2		+0,5 sølvskilling pr. spilgang	Livvagt	
3				
4		+1 sølvskilling pr. spilgang	Livvagt: 2	
5		+1 HP +1,5 sølvskilling pr. spilgang	Beskytter	
6		Nag	Pas på herrer!	
7		Rustningskendskab		
8		+2 sølvskilling pr. spilgang	Vorkämpfer, Livvagt: 3	
9		Handel: 1	Beskytter: 2	
10		Nederlagets fortvivelse	Vorkämpfer: 3	
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 besvimer om	
Magi		
Magisk missil	1 HP	3 HP





Beskrivelser af rollens evner

Beskytter

Du er nu så god til dit hverv som livvagt, at du formår at skærme din klient (der ikke må følge krigerstien) mod mindre angreb/attentater. Din klient får +1 ekstraordinært RP. Dette stiger til +2 ekstraordinære RP på niveau 9. Ens klient kan ikke modtage RP fra mere end en livvagt.

Bruge Rustninger

Du har en lang karriere som kriger bag dig, og ved nok hvordan man spænder en rustning om livet. Med denne evne må du bære en hvilken som helst form for rustning.

Handel 1

Du har forretningsforbindelser uden for Weissburg og kan importere diverse mad- eller råvare til at kunne oprette en bod, der sælger alle vare som ikke har spilteknisk betydning. Eks. Mad, tøj, lædervarer, kurve, smedegrej m.m.

Livvagt

Du er trænet i at beskytte andre, og formår professionelt at stå inde for deres sikkerhed. Du kan blive hyret af en klient, der ikke må følge krigerstien, til at beskytte vedkommende. Så længe dine handlinger direkte beskytter klienten får du et ekstra Morale point (MRP). Dette stiger til +2 MRP på niveau 4 og +3 MRP på niveau 8. Man får således ikke de/det ekstra MRP hvis man deltager i en større styrke der forsvare f.eks. Byen, heller ikke selv om ens klient er i byen. En klient kan godt have mere end en livvagt.

Nederlagets fortvivelse

Du har kæmpet så meget og trænet din evner til det yderste, at nederlag til kujoner og lignende i ærlig tvekamp er utænkeligt...

Taber du en tvekamp på våben (ikke nævekamp) mod en rolle fra enten 'Lærd' eller 'Slyngel' stierne mister du alle dine krigerevner i to timer – du mister også de HP du har fået via din krigersti. Du beholder dog evnen 'Bruge rustning'.

Pas på herre

Hvis din klient bliver beskyttet med en kanon eller en pistol, kan du råbe "Pas på herrer" og kaste/stille dig ind foran vedkommende, hvorved du tager kuglen for din klient. Du bliver ramt og går på 0 i Kampgejst som beskrevet i reglerne, mens din klient kan gå derfra uden men.

Rustningskendskab

Du ved hvordan du skal skræddersy din egen rustning, og du ved præcis hvordan den skal sidde, og hvordan man skal kæmpe i den. Din samlede rustning får +1 RP. Dette kræver at du har en *flot* rustning, der er GM-godkendt til denne evne.

Vorkæmpfer

Du har oparbejdet dig et rygte som en formidabel duellant, og når du kæmper for din klients eller din egen ærer i en duel får du +2 MRP. Dette stiger til +3 på niveau 10 (man får ikke sin livvagtsbonus i dueller).

