

## Warhammer-inspireret fantasyeventyr i Weissburg

<b>Spillernavn</b>	_____	<b>Race</b>	_____	<b>Oprettelsesdato</b>	_____
<b>Rollenavn</b>	_____	<b>Sti</b>	Vandringsmand: Lykkejæger	_____	_____
<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

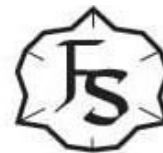
Trin	Stempel	Erfaringsevner	Læringsevner*	Læremester
1	<b>Start evne</b>	Frihedens pris, Bruge læderrustning	Hemmelig lomme	<b>Start evne</b>
2				
3			Specialevåben: Bue	
4		+1 sølvskilling pr. spilgang	Handel: 1	
5			Tusindkunstner	
6			Svineheld	
7				
8			Handel: 2	
9		+2 sølvskilling pr. spilgang	+1 GK pr. spilgang	
10		Læderrustningskendskab	Ranalds velsignelse	
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

### Bruge læderrustning

Du lever et farefuldt liv, og har lært på den hårde måde, at passe på dig selv. Denne evne sætter dig i stand til at bære læderrustning og slagkofte.

### 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.

### Frihedens pris

Du er en vandringsmand, der ikke bryder sig om snærende bånd. Dette gør sig også gældende i dit valg af rustning. Du bryder dig ikke om tunge rustninger, der hæmmer dine evner, og sænker dig. 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'.

### 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, smede grej m.m.

### Handel 2

Dine helt exceptionelt gode forbindelser ud af byen sætter dig i stand til at importere eksotiske vare, og sælge dem eller blot at bruge dem til at forsøde din egen hverdag. Med denne evne kan man, alt efter niveauet, importere varerne beskrevet i tabellen neden for.

### 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.

### Læderrustningskendskab

Du ved hvordan du skal skræddersy din egen læderrustning, og du ved præcis hvordan den skal sidde, og hvordan man skal kæmpe i den. 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'!

### 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, hæves maksimum nu til X+1.

### Specialevåben: Bue

Du kan bruge bue.

### Svineheld

Af en eller anden grund, er du bare svineheldig. Én gang pr. spilgang 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).

### 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.

