



Warhammer-inspireret fantasyeventyr i Weissburg

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

Nuværende			
KG	MRP	RP	HP



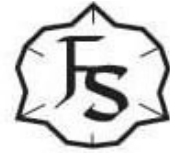
Racemaksimum			
KG	MRP	RP	HP

Trin	Stempel	Erfaringsevner	Læringsevner*	Læremester
1	Start evne	Bruge rustning		Start evne
2		+0,5 sølvskilling pr. spilgang	Linjekamp 1	
3			+1 sølvskilling pr. spilgang	
4		+1 sølvskilling pr. spilgang	Linjekamp 2	
5		+1 HP, +1,5 sølvskilling pr. spilgang	Pas på herre!	
6		Nag	+2 sølvskilling pr. spilgang	
7		Rustningskendskab	+1 HP	
8		+2 sølvskilling pr. spilgang	Linjekamp 3	
9		Handel: 1		
10		Nederlagets fortvivelse	Handel 2	
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 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 forretnings forbindelser 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

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.

Linjekamp

Du er trænet i den Kejserslige hær, i kooperativ kamp hvor du og din enhed som en samlet maskine af rå kampkraft spreder død og ødelæggelse blandt jeres fjender på slagmarken. Når du går i et regiment (min. 10 mand inkl. en fane/banner) får du +1 HP. Denne bonus stiger til +2 på trin 4 og til +3 på trin 8.

Nag

Bliver du af en eller anden grund udplyndret (dvs. bliver gennemsoget og bestjålet), bærer du nag. Møder du en eller flere af de, der har bestjålet dig, får du +2 ekstraordinære HP. Disse HP kan kun bruges én gang, og denne evne skal bruges samme spilgang, som du blev bestjålet.

Nederlagets fortvivlelse

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 officer bliver beskudt 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 officer. Du bliver ramt og går på 0 i Kampgejst som beskrevet i reglerne, mens din officer 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.

