



Warhammer-inspireret fantasyeventyr i Weissburg

Spillernavn	_____	Race	_____	Oprettelsesdato	_____
Rollenavn	_____	Sti	<i>Slyngel: Smugler</i>	_____	_____
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	Åbne lås: 1		Start evne
2		+1 sølvskilling pr. spilgang	Hemmelig lomme	
3			Handel: 2	
4			+2 sølvskilling pr. spilgang	
5			Førstehjælp	
6			Bonk	
7			Det sorte marked	
8		+2 sølvskilling pr. spilgang	Handel: 3	
9		Ekspert: Kniv og daggert	+4 sølvskilling pr. spilgang	
10		Ranalds velsignelse	Det sorte marked: 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

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.

Det sorte marked

Du er velkendt i smuglerkredsene og får løbende vare ind fra nær og fjern. Dine forbindelser er særligt gode til de mørke lande på den anden side af Sorte Bjergene. Hvorfra du kan importere sjældne gifte. Du kan med denne evne frit importere alle bryg af typen "gift", på en af de to alkymiststier. På niveau 10 kan du desuden importere "dødelig gift", samt alle giftene fra Eliksirlisten af den alkymissti, som du valgte på niveau 7.

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.

Førstehjælp

Du kan ligge en hurtig forbindelse på en såret kriger og derved standse blødningen, så han ikke dør af sine sår.

Derved reder du livet på en af Kejserrigets tapre soldater eller borgere, så de atter kan tjene deres land. Du kan med denne evne helbrede et HP for en falden kriger, og dermed bringe vedkommende fra 0 til 1 HP.

Handel

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 varer som beskrevet i tabellen i regelsættet.

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 gennemsøger 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.

Åbne lås: 1

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.

