

## Warhammer-inspireret fantasyeventyr i Weissburg

<b>Spillernavn</b>	_____	<b>Race</b>	_____	<b>Oprettelsesdato</b>	_____
<b>Rollenavn</b>	_____	<b>Sti</b>	Kriger: Våbenmester	_____	_____
<b>Rollealder</b>	_____	<b>Rollens mål</b>	_____	_____	_____
<b>Hejmstavn</b>	_____	<b>Penge rollen får pr. spilgang</b>	_____	GK	SS

Nuværende			
KG	MRP	RP	HP

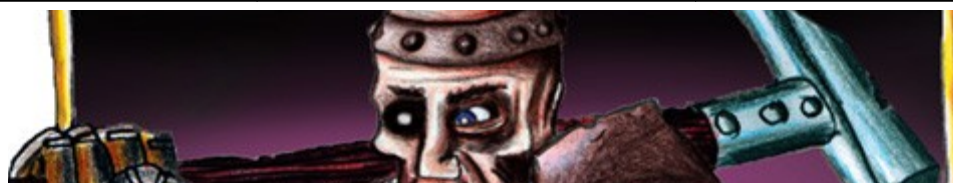


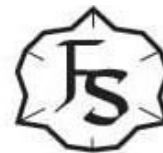
Racemaksimum			
KG	MRP	RP	HP

Trin	Stempel	Erfaringsevner	Læringsevner*	Læremester
1	Start evne	Bruge rustning		Start evne
2		+0,5 sølvskilling pr. spilgang		
3			+1 HP	
4		+1 sølvskilling pr. spilgang		
5		+1 HP +1,5 sølvskilling pr. spilgang	Specialevåben	
6		Nag		
7		Rustningskendskab	Specialevåben	
8		+2 sølvskilling pr. spilgang		
9		Handel: 1		
10		Nederlagets fortvivelse	+1 HP	
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 karrierer 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.

### Nag

Bliver du af en eller anden grund udplyndret (dvs. bliver gennemført 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' stjerne 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'.

### Specialevåben

Du kan bruge et specialevåben fra listen, hver gang du får adgang til et specialevåben: bue, pistol, tohåndssværd eller plejl.

### 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.

