

Warhammer-inspireret fantasyeventyr i Weissburg

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

Nuværende			
KG	MRP	RP	HP



Racemaksimum			
KG	MRP	RP	HP

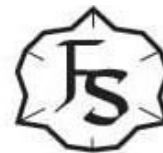
Trin	Stempel	Erfaringsevner	Læringsevner*	Læremester
1	Start evne	Frihedens pris, Bruger læderrustning	Finde hemmelig lomme	Start evne
2			Bonk	
3			Ambidexterøs	
4		+1 sølvskilling pr. spilgang		
5			Specialevåben: Bue	
6			+1 HP	
7				
8			Førstehjælp	
9		+2 sølvskilling pr. spilgang	Specialevåben: Pistol	
10		Læderrustningskendskab	Fysisk overlegen	
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

Ambidexteriøs

Du er meget smidig, og forstår at bruge begge hænder fuldt ud. Hvilket har redet dig ud af utallige farlige situationer, hvor du har overrasket din modstander med dine kamp færdigheder med begge hænder. Hvis du bruger to våben, en i hver hånd. Får du +1 MRP.

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.

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.'

Fysisk overlegen

Du er vant til at færdes i den vilde natur, hvor der ingen hjælp er at finde, hvis man kommer til skade. Du har opbygget en stor vilje til at overleve selv stærke kvæstelser. Når du bliver slået ned og er gået på nul HP. Kan du efter ti minutter vælge at vågne på 1 HP. Til gengæld mister du din naturlige evne til at heale, så du genvinder ikke automatisk flere HP hvert 15 minut. Men skal til en læge, præst eller indtage en alkymistisk drik for at genvinde yderligere HP.

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 Kejserriget's 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.

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'!

Specialevåben: Bue

Du kan bruge bue.

Specialevåben: Pistol

Du kan bruge pistol

