

HINTERLAND



EVENTYRPOINT:

SPILLER: _____

ROLLESPILSGILDE: _____

KARAKTER: Grinje _____

GILDESTATUS: _____

BAGGRUND: _____

KLASSE: Halvork NIVEAU: 1

EVNER:	Værdi	Bonus
Styrke	15	+1
Behændighed	13	+1
Intelligens	13	+1
Visdom	12	0
Karisma	11	0
Udholdenhed	14	+1

FORSVAR: 16

10 + behændighedsbonus + rustning + skjold

LIVSPONT: 22

Sår og skader: _____

Førstehjælpsterning: 1t8

Resistens: +0

Bonusser til resistens: +2 vs dragemagi

ANGREBSBONUS: +1



Nærkamp: +2

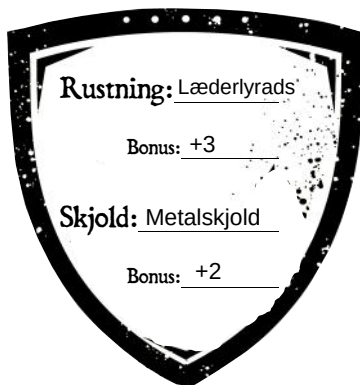
Angrebsbonus + styrkebonus + evne

Afstandskamp: +2

Angrebsbonus + behændighedsbonus + evne

Skadebonus: +1

Nærkamp/kastevåben: styrkebonus + evne



Rustning: Læderlyrads

Bonus: +3

Skjold: Metalskjold

Bonus: +2

VÅBEN	Skade	Effekt	RV
Spyd	1t6 (+1)	Spiddet	10/20m
Daggert	1t4 (+1)	Dødeligt stik	
Slagøkse	1t8 (+1)	Flække	Obs: To hænder!

SÆRLIGE EVNER:

Niveau 1: Natsyn, Amokløb, Forgifte

Niveau 2: _____

Niveau 3: _____

Niveau 4: _____

Niveau 5: _____

Niveau 6: _____

Niveau 7: _____

Niveau 8: _____

Niveau 9: _____

Niveau 10: _____

UDSTYR:

rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe,

7 dagsrationer

Magisk udstyr:

Helbredende drik
Styrkedrik
Stenolie



Guld:

Sølv: 35 sølvstykker,

Skatte:

SCENARIO

EGN

AR/MÆRKER/SKADER

NOTER:

Natsyn – Halvorken har arvet sine slægtnings evne til at se i mørke. Med Natsyn kan halvorken orientere sig i skumring og i stjernesvær, som var det dagslys.

Forgifte – Halvorken har evnen til at liste gifte og andre stoffer i folks drikke. Ikke kun kan de iblande ting, men også rette dosis for at holde midlet skjult. +4 bonus til at liste pulver, væske eller andet i en drink eller madvarer.

Amokløb – Ved stormangreb får halvorker fordel på deres angrebsrul.

Makkerpar - Brynja & Grinje
Hvis Brynja og Grinje kæmper side om side, og de har valgt samme type initiativ-handling, må de efter at have rullet initiativ vælge at bytte deres værdier.
F.eks. hvis de begge har valgt "Udfald", og den ene ruller 7 og den anden ruller 4, må de bytte rundt på deres tal



HINTERLANDET



EVENTYRPOINT:

SPILLER: _____

ROLLESPILSGILDE: _____

KARAKTER: Brynja _____

GILDESTATUS: _____

BAGGRUND: _____

KLASSE: Dværg NIVEAU: 1

EVNER:	Værdi	Bonus
Stryke	18	+2
Behændighed	16	+1
Intelligens	11	0
Visdom	11	0
Karisma	10	0
Udholdenhed	13	+1

FORSVAR: 16 / 14

ro + behændighedsbonus + rustning + skjold

LIVSPONT: 21

Sår og skader: _____

Førstehjælpsterning: qt8

Resistens: +2

Bonusser til resistens: Fordel mod gift og trolddom

ANGREBSBONUS: +2 (+3 med økse, hammer)



Nærkamp: +2 (+3 økse, hammer)

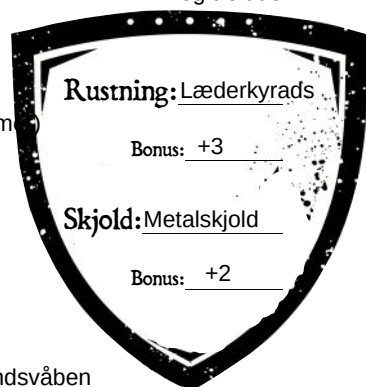
Angrebsbonus + styrkebonus + evne

Afstandskamp: +1 (+2 økse, hammer)

Angrebsbonus + behændighedsbonus + evne

Skadebonus: +2

Nærkamp/kastevåben: styrkebonus + evne



Rustning: Læderkyrads

Bonus: +3

Skjold: Metalskjold

Bonus: +2

VÅBEN	Skade	Effekt	RV
Slagøkse	1t10*	Flække	Obs: tohåndsvåben
Hammer	1t6*	Kvas	5/10m
Spyd	1t6	Spiddet	10/20m

*) dværgebonus

SÆRLIGE EVNER:

Niveau 1: Dværgegenatur, Økse & Hammer

Niveau 2: _____

Niveau 3: _____

Niveau 4: _____

Niveau 5: _____

Niveau 6: _____

Niveau 7: _____

Niveau 8: _____

Niveau 9: _____

Niveau 10: _____

UDSTYR:

Rygsæk, fyrstøj, olielampe, 2 fl. olier, 2 stearinly, reb, pen & blæk, 8 pergamentark, tæppe

8 dagsrationer

Magisk udstyr:

Lykkemønt
Flaske med modgift



Guld:

Sølv: 25

Skatte:

SCENARIO

EGN

AR/MÆRKER/SKADER

NOTER:

Økse & Hammer – I hænderne på en dværg er disse våben bare farligere. Dværge får +1 angrebsrull, og deres skadesterning går et trin op, f.eks. en økse går fra 1t6 skade til 1t8 skade. Effekten er indberegnet.

Dværgegenatur – Dværge er meget resistente. Dette afspejles i, at deres resistensbonus er to point højere end alle andres (er indregnet i resistensoversigten), og dværge har fordel ved afværgeslag mod gift, sygdom og trolddom (godsindet som ondsindet trolddom).

Makkerpar – Grinje & Brynja

Hvis Brynja og Grinje kæmper side om side, og de har valgt samme type initiativ-handling, må de efter at have rullet initiativ vælge at bytte deres værdier.

F.eks. hvis de begge har valgt "Manøvre", og den ene ruller 5 og den anden ruller 3, må de bytte rundt på deres tal

