



Eventyrer

Eventyrere lever livet farligt. De udforsker huler og fumler med fælder, men på mystisk vis vender nogle få tilbage med lommerne fulde af guld og historier at dele ud af.

Krav: Viljen til at rejse ud i det uvisse og risikere livet.

Livspoint: +6

Niv.	Angreb	Resistens	Særlige evner
1	+0	+0	Snigangreb, Dirke låse & omgå fælder
2	+1	+1	Rejsevant, Vær hilset
3	+1	+1	Akrobatisk stunt, Årvågen
4	+2	+1	Stifinder, Veltalende
5	+2	+2	Forbedret snigangreb, Sansemagi

Særlige evner

Snigangreb: Hvis du har fordel, ruller du skaden to gange; dette kan give modstanderen 2 sår. Alternativt kan snigangreb bruges til stunt-initiativhandlingen rygстик.

- **Rygстик (stunt-handling):** Hvis en snigangriber har fordel mod en modstander, kan han vælge at reducere modstanderens tærskel med 4 point for resten af runden i stedet for at rulle skade. Yderligere rygстик kan ikke sænke tærsklen yderligere.

Dirke låse & omgå fælder: Evnen til at dirke låse op, finde fælder, fjerne fælder eller bevæge sig forbi en fælde uden at aktivere den. Uden denne evne kan kun almindelige låse forsøges dirket op. Med denne evne er der fordel på at dirke almindelige låse op, og det er muligt at dirke komplekse låse op og demontere fælder. Uden dirkeværktøj gives der ulempe på forsøget.

Vær hilset: Giver +2 bonus til at indlede forhandlinger med andre væsner.

Rejsevant: Evnen til at rejse sikkert. +4 bonus til rejsetjeks. Ved succes på 4 eller mere, kan en rejsefælles fejlede tjek vendes til en succes. Rejsevant giver også +4 bonus til planlægning af rejser.

Akrobatisk stunt: Ved Stunt-initiativhandlingen opnås +4 bonus til akrobatiske stunts i kamp. Dette kan være stunts til at passere modstandere ugeneret, til at slippe væk og des lige. Gøres der dramatisk brug af terrænet til et akrobatisk stunt (f.eks. svinge sig i lysekroner), kan der foretages et angreb senere i runden (læg +3 til initiativværdien og foretag angreb der). Bonussen til hop og spring gælder også uden for kamp.

Årvågen: Evnen til at sanse baghold og overraskelsesangreb og til at sove let. +4 bonus på terningkast.

Stifinder: Denne evne giver mulighed for at komme sikkert frem, hvis rejseselskabet er kommet i problemer. Evnen giver +4 bonus til at løse en rejseudfordring, der er opstået undervejs, f.eks. finde vej tilbage, hvis rejseselskabet er faret vild. Stifinder-evnen giver desuden karakterer mulighed for at påvirke rejseudfald i mindre grad. Efter at der er rullet på rejsetabellen, kan spilleren vælge at trække 2 point fra resultatet.

Veltalende: Giver +4 bonus på handlinger, hvor modstanderen adresseres med charme og velvalgte ord. Bonussen gælder også på forhandlinger uden for kamp.

Forbedret snigangreb: Eventyrere opnår evnen til et forbedret snigangreb. Har de fordel på et angreb, ruller de skaden tre gange, og kan give op til tre sår i kamp.

Sanse magi: Evnen til at sanse om en ting eller et sted er fortryllet, om det hviler en forbandelse over en person, foruden om et sted er beskyttet af magiske barrierer, alarmer eller fælder. +4 bonus til terningkast til at sanse magi med.