



Hamfast

Man Dvärg Barbar Grad 8 Kaotisk

Legendväg:

Episkt öde:

Vad en karl behöver är ett par liter öl och ett välfälat skägg att hålla fast i.

Grundegenskaper

STYRKA	18
FYSIK	20
HÄNDIGHET	12
INTELLIGENS	10
VISDOM	14
UTSTRÅLNING	8

Erfarenhetspoäng

13 835

Nästa grad: 16 500

Liv och död

LIVSPOÄNG	65
SARGAD	32
VITALITET	16
VITALITETSPÖÄNG	17

Livspoäng	Vitalitetspoäng	Hjältepoäng

Försvar

PANSARKLASS	25
STABILITET	27
REFLEXER	21
VILJA	22

Övrigt

INITIATIV	+10
FART (METER)	6
PASSIV INSIKT	21
PASSIV UPPFATTA	21
SYN NATTSYN	
SPRÅK ALLMÄN, DVÄRGISKA	

Färdigheter

Akrobatik	+9
Bedräglighet	+8
Diplomati	+8
Förstulenhets	+9
Grottutforskning	+13
Historia	+9
Idrott	+17
Insikt	+11
Kuva	+8
Lokalkännedom	+8
Läkekonst	+11
Mystik	+9
Religion	+9
Tjuveri	+9
Uppfatta	+11
Uthållighet	+20
Vildmark	+16

Knep

Dvärgars vapen (redan inräknat)
 Slitstark (redan inräknat)
 Ducka jättar (+1 på PK & Reflexer mot attacker från Stora och större)
 Mäktig stormning (stormning ger +2 på skada och tjurrusning)
 Tålighet (redan inräknat)

AD	PP	GP	SP	KP
Ädelstenar				
Ritualkomponenter				
Alkemiska reagentier	Välldoftande rökelse	Läkande salvor	Sällsynta örter	Manakristaller

Förbättringsfördelar

Attack	Skadeslag	Fatalitet	PK	Övriga försvar
+2	+2	+2t	+1	+1

Utrustning

Skinnpansar, mordenkrad, ryggsäck, sovrulle, flinta och stål, penningpung, 2 solstavar, 10 dagars proviant, 15 meter hamprep, vattenlägel.

RASFÖRMÅGOR

Järnmage (+ 5 på räddningsslag mot gifter)

Dvärgars tålighet (hämta andan som en snabb handling)

Håll ställningen (flytta en meter kortare när du blir knuffad, dragen eller omplacerad. Om du slås omkull, får du göra ett omedelbart räddningsslag för att förbli stående)

KLASSFÖRMÅGOR

Hög fart (redan inräknat)

Livskraft (se nedan)

Raseri (du kan göra en raseriattack till en hållning med ett vitalitetspoäng eller, när du är sargad, bevara raseriet med en snabb handling)

Björnstil (En gång per drag, när du reducerar en fiende till 0 livspoäng, kan du, som en fri handling, utföra en stormning mot ett nytt mål)

Grundattack	Attackfördel	Skada	Räckvidd/Egenskaper
Mordenkrad	+ 17 mot PK	2t6 + 8	Brutal 1

RITER (URKRAFTTALANGER)

Obegränsade talanger

Benknäckare

Barbar Attack 1

Du lägger hela din vikt bakom ett fruktansvärt slag.

Obegränsad ✦ Urkraft, Vapen

Normal handling **Närstrid vapen**

Mål: En varelse

Attack: + 18 mot Stabilitet

Träff: 2t6 + 1t6 + 9 skada.

Smäll

Barbar Attack 1

Du slår till med full kraft och tvingar din fiende bakåt.

Obegränsad ✦ Urkraft, Vapen

Normal handling **Närstrid vapen**

Mål: En varelse

Attack: + 17 mot PK

Träff: 2t6 + 8 skada och du knuffar målet 1 meter. Om du är i raseri gör du + 1t6 skada med träffen.

Miss: Du knuffar målet 1 meter.

Skutt

Barbar Nyttä 6

Du gör ett kort språng.

Obegränsad ✦ Urkraft

Kort handling **Personlig**

Effekt: Du kan glida 2 meter. Du kan glida genom fienderutor, men inte stanna i dem.

Situationstalanger

Hämta andan

Allmän förmåga

Du stannar upp för ett ögonblick och samlar dig.

Situation

Snabb handling **Personlig**

Effekt: Du kan spendera ett vitalitetspoäng och erhåller dessutom + 2 på alla försvar fram till början av ditt nästa drag.

Livskraft

Barbar klassförmåga

Naturens vilda livsandar uppfyller dig.

Situation ✦ Urkraft

Snabb handling **Personlig**

Effekt: Du erhåller 5 tillfälliga livspoäng.

Special: Om du är sargad när du använder denna förmåga, erhåller du istället 10 tillfälliga livspoäng.

Fiendeknäckare

Barbar Attack 1

Du släpper lös all din ilska i ett våldsamt hugg.

Situation ✦ Urkraft, Vapen

Normal handling

Närstrid vapen

Mål: En varelse

Attack: + 17 mot PK

Träff: 4t6 + 8 skada och du knuffar målet 5 meter och slår omkull det till liggande.

Våldsamt språng

Barbar Nyttä 2

Du kastar dig in bland dina fiender.

Situation ✦ Urkraft

Snabb handling

Personlig

Effekt: Du kan glida 4 meter. Du kan glida genom fienderutor, men inte stanna i dem.

Hammare

Barbar Attack 3

Du hoppar genom luften och landar med ett brak som får marken att skälva.

Situation ✦ Urkraft, Dunder

Normal handling

Intill utbrott 1

Special: Du kan glida 3 meter innan attacken. Du kan glida genom fienderutor, men inte stanna i dem

Mål: Varje varelse inom utbrottet

Attack: + 15 mot PK

Träff: 1t10 + 6 skada och du knuffar målet 1 meter.

Ursinne

Barbar Attack 7

Du ser rött och låter dina fienders blod få din vrede att växa.

Situation ✦ Urkraft, Vapen

Normal handling

Närstrid vapen

Mål: En varelse

Attack: + 17 mot PK

Träff: 4t6 + 8 skada + 1 skada för varje fiende du kan se inom 3 meter omkring dig.

Dagliga talanger

Björnens raseri

Barbar Attack 1

Du struntar helt i att försvara dig och satsar allt på att slå ner din fiende med ett enda slag.

Daglig ✦ Urkraft, Raseri, Vapen

Normal handling

Närstrid vapen

Mål: En varelse

Attack: +17 mot PK

Träff: 6t6+12 skada och du knuffar målet 1 meter.

Miss: Halv skada och du orsakar en gratisattack från målet.

Effekt: Fram till slutet av ditt nästa drag är du uppfylld av björnens raseri. Så länge raseriet varar får du lägga +4 till skadan på varje träff om du eller ditt mål är sargat.

Vildsvinets raseri

Barbar Attack 5

Med ett rytande som från ett uppretat vildsvin kastar du dig över din fiende.

Daglig ✦ Urkraft, Raseri, Vapen

Normal handling

Närstrid vapen

Mål: En varelse

Attack: +17 mot PK

Träff: 4t6+8 skada och målet slås omkull liggande.

Miss: Halv skada.

Effekt: Fram till slutet av ditt nästa drag är du uppfylld av vildsvinets raseri. Så länge raseriet varar gör dina stormningar +4 skada, knuffar målet 1 meter och slår omkull det liggande.

Magiska föremål

Vilddjurets pansar

Grad 8

Detta pansar är skapat av skinnet och klorna från grottbjörnar.

Pansar: Skinn

Kraft (Daglig): Fri handling. Använd denna kraft när du träffar ett mål med en stormning. Utför en närstridsgrundattack mot samma mål med en kraftfördel av +2 på attackslaget. *Hjältepoäng:* Kraftfördelen på attackslaget blir +5.

Ritualer

(du kan inte använda ritualmagi)