



Diezerpoortenplas 38
8011 VX Zwolle
038-4216385
evenementen@games-n-us.com
www.gamesnstuff.com
www.larpzwolle.nl

Naam Speler: _____
Tel. Ouder/Verzorger: _____

PERSONAGE LEVEND ROLLENSPEL

AVONTURIER

Naam Personage: _____
Ras: _____
Levenspunten: 12

Let op: Deze klasse is alleen beschikbaar voor gevorderde spelers die al vaker hebben meegedaan aan de kidsevenementen en die zelfstandig en goed kunnen spelen. Vraag hiervoor toestemming van je Gildeleider en mail dit formulier ingevuld naar de Verhaalleiding (gnskidsevents@gmail.com). Een avonturier zit niet bij een gilde, maar loopt vrij rond in het spel. Deze klasse is vooral voor spelers die graag hun rollenspel verder uit willen diepen.

Voordelen:

- Je personage kan lezen en schrijven.
- Je mag alle soorten harnas dragen om je buik en rug te beschermen. Als je een plaatharnas draagt, mag je drie levenspunten bij je totaal optellen. Bij een maliën mag je twee levenspunten en met een harnas van leer mag je één levenspunt bij je totaal optellen. Als je twee harnassen tegelijk draagt, krijg je maar voor één punten.
- Je personage mag een schild gebruiken.
- Je personage bezit vijf goudstukken.
- Je kan twee vaardigheden uitkiezen voor je personage. Deze staan op het volgende blad.

Nadelen:

- Je personage kan in het begin geen wapens gebruiken.
- Je personage kan in het begin geen magie gebruiken.

Vaardigheden:

Je begint met twee vaardigheden. Elk tweede evenement als avonturier mag je er een nieuwe vaardigheid bij leren, dit moet je wel in het spel leren. (Let op: Voor al deze vaardigheden moet je zelf de benodigdheden meenemen!)

Heelkunde

Je kunt verband aanleggen en bloedingen stelpen. Verband geneest één levenspunt per tien minuten tot een maximum van drie levenspunten. Ook kun je vaststellen of een persoon een ziekte of een gecompliceerde verwonding heeft. Je weet ook welke behandeling het beste zal werken. Omdat je geen voliederde genezer bent, zal je niet alle ziektes en dergelijke kunnen vaststellen. (Om te weten te komen over welke ziekte of verwonding het gaat, moet je naar een spelleider gaan.) Benodigdheden: Bijvoorbeeld verband, zalfjes, drankjes, etc.

Jagen en Vissen

Je hebt geleerd op wild te jagen en te vissen. Benodigdheden: Bijvoorbeeld pijl en boog, hengel.

Zwemmen

Je hebt geleerd te zwemmen.

Verhalen en legenden

Door studie, de verhalen van reizigers en je eigen reizen heb je veel kennis vergaard over het verleden en de wereld om je heen. Ook heb je, door te luisteren naar de verhalen en liederen van de dorpsoudsten, minstrelen en troubadours, kennis vergaard over mythische wezens en magische plekken. (Aan het begin van de dag krijg je specifieke kennis aangereikt van de verhaalleiding, hier moet je wel even om vragen.)

Smeden

Met deze vaardigheid kan je simpele gebruiksvoorwerpen en metalen objecten maken. Je hebt hiervoor nog wel de benodigde materialen nodig en natuurlijk een smeedijzer en vuur. Je kan ook metalen voorwerpen, wapens en harnassen repareren.

Benodigdheden: Bijvoorbeeld gereedschap, stukken metaal, aambeeld, etc.

Houtbewerken

Je bent bedreven in houtbewerking, wat inhoud dat je van alles en nog wat kan maken van hout. Je kunt met deze vaardigheid eenvoudige bouwwerken en schuttingen maken. Ook simpele gebruiksvoorwerpen, zoals emmers, tonnen en wielen kan je in elkaar zetten, maar ook bogen en pijlen kan je fabriceren en repareren.

Benodigdheden: Bijvoorbeeld hamer, zaag, ander gereedschap, stukken hout, etc.

Leerlooien

Je kunt leer looien en verwerken tot gebruiksvoorwerpen en kleding. Daarnaast kan je alles wat van leer gemaakt is - inclusief pantsers - repareren.

Benodigdheden: Bijvoorbeeld gereedschap, stukken leer, etc.

Gezondheid

Je hebt een sterk gestel, je mag 1 extra levenspunt bij je totaal optellen.

Rijkdom

Door een gunstige levensloop bezit je tien extra goudstukken. Je bent bijvoorbeeld van adel, hebt ergens geroofd of je hebt een erfenis ontvangen.

Krijgskunst (Let op: deze vaardigheid mag je pas de 4e keer dat je avonturier bent, leren)

