Elver - Magiker

Brugt EP:

Navn: Karakternavn:

Kropspoint: (2) Nævekamp: (2) Medlems nr:

Godkendelse: Dato: Profession:

Færdigheder

Elementalist	Mentalist	Mørketvinger	Race
Chok: EP 1☐ Personen som bliver berørt bliver slået bevidstløs i 5 min af et elektrisk chok.	Charmerer Person: EP 1☐ Charmerer en person til at tro at de er bedste venner. Virker ved at Magibrugeren lægger hånden på personens skulder og derefter i 15 min.	Mod: EP 1☐ Formular som afværger den første frygt effekt. Kan kun kastes på sig selv.	Charme Modstand: EP 1☐ Kan modstå den næste charmerer effekt man bliver ramt af. Skal genoplades via et ritual.
Elementalist	**Mentalist**	**Mørketvinger**	**Race**
Vindstød: EP 2☐ Offeret bliver væltet omkuld. Kræver at kasteren peger og har øjenkontakt.	Kommando: EP 2☐ Offeret udfører en et-ords handling. Kræver at kasteren peger og har øjenkontakt.	Afvæbne: EP 2☐ Personen der bliver peget peget på, kan ikke holde det givne våben som han har i sin hånd. Virker så længe der bliver peget.	Urtekundskab: EP 2☐ Giver adgang til speciel elvisk urtekundskab opskrift Elverfryd.
Elementalist	**Mentalist**	**Mørketvinger**	**Race**
Stenhud: EP 3☐ Giver +5 flydende, kan kun kastes på sig selv.	Frygt: EP 3☐ Offeret bliver ramt af frygt indtil offeret er i sikkerhed for kasteren.	Opløse: EP 3 Dette ritual kan opløse en magisk effekt eller formular.	Døs: EP 3☐ Personen som bliver berørt falder om i søvn. Virker i 5 minutter eller indtil vækket.
Elementalist	**Mentalist**	**Mørketvinger**	**Race**
Forstene: EP 4☐ Personen som der bliver peget på, bliver forstenet i den tid der bliver peget. Personen som er forstenet kan ikke tage skade imens.	Stilhed: EP 4☐ Personen der bliver peget på, kan ikke tale i den tid der bliver peget. Og derved ikke bruge magi.	Beskyttelse: EP 4☐ Dette ritual beskytter mod første negative formular/effekt på magibrugeren, samt kan uddøde, skygger og dæmoner ikke nærme sig inde for 2 meter. Brydes hvis man selv krydser grænsen.	Jernvilje: EP 4☐ Kan modstå den næste Kommando effekt som man bliver ramt af. Skal genoplades via et ritual.

Rollespilsforeningen Harreskoven 2011.

Elver - Magiker

Brug af Karakterskemaet

Erfaringspoint: Når man laver en ny karakter, starter man med 1 EP (Erfarings point), som man frit kan placerer. På skemaet er der en boks, som man kan krydse af i, når manhar brugt et point. Man behøver ikke at vælge profession til at starte med, før man vil vælge en færdighed i en af disse. Efterfølgende får man 1 EP pr. Spildag, som man frit kan vælge at placerer på en karakter efter eget valg. Så det betyder at selvom man spiller en rolle, kan man godt vælge at bruge dem på en anden, på et senere tidspunkt. Men husk at man får kun det ene point pr. Spildag, så det er frit stillet om man vil fordele sine point på en eller flere karakterer. Dør en karakter, så mister man de point der er brugt i denne.

Klasse og profession: Ens klasse kan enten være Borger, Druide, Kriger, Magiker, Præst eller shaman. Herunder kan man vælge mellem 3 professioner. Typisk alle race på nær mennesket, har adgang til kun 2 professioner som defineret ud fra deres typiske kultur. Man kan dog godt vælge at bryde denne ramme, men det kræver en godkendt Baggrundshistorie af en arrangør eller bestyrelse. Når man har valgt sin profession, så koster det dobbelt i de andre professioner. Dog har Almene og Racefærdigheder stadig normal pris. Bemærk dog at det kan have spilmæssige konsekvenser at være flerskolet. F.eks en lys præst, som er begyndt at udforske den mørkere del.

Færdigheder: er en fælles betegnelse for evner, formularer og ritualer.

Formular: En magisk effekt som kræver en rite alt efter formularens grad. Bemærk at en specifik formular typisk godt kan have forskel grad alt efter profession.
Ritual: Et ritual kræver en forberedelse af art alt efter effekt og størrelse. Alle ritualer kræver et fokus objekt. F.eks helligt symbol.
Evne: Der findes både aktive og passive evner. Passive evner kræver ingen aktivering. Aktive evner, så som Kraftslag, har typisk en fladtid og krav for brug.

Afstand og kamp: Berøringsformularer og berøringsritualer kan ikke bruges i kampsituationer. Ved brug af pegemagi i en kamp situationer skal der være en ubrudt linje fra en selv og til ens mål. dvs. at man ikke kan ramme en person som står i anden række eller gemmer sig bag en mur eller lign. Går en anden person ind foran før riten er afsluttet, bliver denne person ramt af effekten i stedet.

Rite: alle formularer kræver en ritehvis slutord skal være "Magi", som skal råbes lige før formularens navn. Antallet af ord i riten er variere alt efter graden:
Grad 1: **5 ord** Grad 2: **10 ord** Grad 3: **15 ord** Grad 4: **20 ord**

Fladtid: er den tid der skal gå før man kan bruge en ny færdighed. Hvad enten det er en formular, ritual eller evne.

Formularer:	Minimum 30 sekunder, eller lige så lang tid som magien bliver opholdt.
Ritualer:	Minimum 5 minutter,
Evner:	Visse evner kan have fladtid, typisk hvor en evne kun kan bruges 1 gang per kamp.
Grad 4:	Formularer og Ritualer på grad 4. har en speciel fladtid, som indtræffer efter effekten ophører og derefter i 15 minutter efter kampens ophør. Så bruger man sin 4.grads formular/ritual, så kan man ikke kaste mere magi i den gældende periode. Så brug dem med omtanke.

Hjælp og Spørgsmål: Hvis der skulle opstå tvivl, spørgsmål eller brug for hjælp, så er man altid mere end velkommen til at kontakte en arrangør eller bestyrelsesmedlem.

Rollespilsforeningen Harreskoven 2011.