

Goblin - Shaman

Navn:

Karakternavn:

Brugt EP:

Kropspoint: (2)

Nævekamp: (2)

Medlems nr:

Godkendelse:

Dato:

Profession:

Færdigheder

Åndemaner

Talisman: EP 1

Kan overføre en færdighed fra sig selv til en talisman som kan bruges af en udvalgt person. Talismanen bruges ved at knække den. Shamanen mister sin færdighed indtil talismanen er retuneret.

Sjælekriger

Styrke: EP 1

Kan modstå kraftslag. Samt +1 i nævekamp.

Almen

Spådom: EP 1

Shamanen kan via et ritual, henvende sig til ånderne omkring spørgsmål og viden. Henvend dig til arrangør eller bestyrelse inden påbegyndelse af ritualet.

Race

Sortblod: EP 1

Fordobler tiden fra en positiv alkymi effekt og halverer tiden fra en negativ effekt.

Åndemaner

Frygt: EP 2

Offeret bliver ramt af frygt indtil offeret er i sikkerhed for kasteren.

Sjælekriger

Udholdenhed: EP 2

Giver et ekstra KP.

Almen

Offer ritual: EP 2

Giver Shamanen mulighed for at bede om en magisk effekt fra ånderne via et offer. Er nemmere at få gennemført jo større offer. Henvend dig til arrangør eller bestyrelse inden påbegyndelse af ritualet.

Race

Giftkundskab: EP 2

Giver adgang til speciel goblin Giftkundskab – Gobovin.

Åndemaner

Besættelse: EP 3

Offeret bliver besat og kan kun slås og modtage kommando ordre. Ritualet virker kun på nedkæmpet personer. Ritualet vare i 30 min. Derefter "vågner" offeret op.

Sjælekriger

Magi modstand: EP 3

Gør personen immun over for næste magiske effekt. Skal genoplades via et ritual.

Almen

Opløse: EP 3

Kan opløse en magisk effekt eller formular.

Race

Jernvilje: EP 3

Kan modstå den næste Kommando effekt som man bliver ramt af. Skal genoplades via et ritual.

Åndemaner

Livsdræn: EP 4

Personen der bliver peget på falder bevidstløs om og er på 0 KP.

Sjælekriger

Kampgejst: EP 4

Så længe at shamanen messer, er gruppen immun over for frygt og må ignorerer første slag, men må ikke flygte eller trække sig fra kamp. Skal startes før kampen går i gang.

Almen

Totem: EP 4

Shamanen bliver tilknyttet et totem entitet, som giver adgang til en færdighed alt efter type totem. Aftales indbyrdes med arrangør eller bestyrelse.

Race

Blodrus: EP 4

Kan gå i blodrus inden selve kampen er startet. Gør at man kun tager 1 i skade i kroppen, men skal angribe via kortest vej uden taktisk overvejelse. Kan ikke deltage i kamp i de næste 15 min pga. af udmattelse.

Goblin - Shaman

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 man har 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.