

Menneske - Druider

Navn:

Karakternavn:

Brugt EP:

Kropspoint: (3)

Nævekamp: (3)

Medlems nr:

Godkendelse:

Dato:

Profession:

Færdigheder

Natur

Urtekundskab I: EP 1 ☐

Giver kendskab til simple urter.

Sejd

Spådom: EP 1 ☐

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

Skygge

Giftkundskab I: EP 1 ☐

Giver kendskab til simple gifte.

Almen

Førstehjælp: EP 1 ☐

Man kan give førstehjælp på friske skader. Kræver førstehjælps udstyr. F.eks. forbinding.

Natur

Værn: EP 2 ☐

Skaber et værn omkring sig i en cirkel ikke større end magikerens udstrakte arme.

Sejd

Offer ritual: EP 2 ☐

Giver 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.

Skygge

Vindstød: EP 2 ☐

Offeret bliver væltet omkuld. Kræver at kasteren peger og har øjenkontakt.

Almen

Renselse: EP 2 ☐

Dette ritual renser en person for alt gift og sygdom.

Natur

Urtekundskab II: EP 3 ☐

Giver kendskab til kraftigere urter.

Sejd

Udholdenhed: EP 3 ☐

Giver et ekstra KP.

Skygge

Giftkundskab II: EP 3 ☐

Giver kendskab til kraftigere gifte.

Almen

Helbrede: EP 3 ☐

Et ritual som helbreder alt fysisk skade på en person ad gangen.

Natur

Stenhud: EP 4 ☐

Giver +5 flydende, kan kun kastes på sig selv.

Sejd

Kampgejst: EP 3 ☐

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

Skygge

Frygt: EP 4 ☐

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

Almen

Udholdenhed: EP 4 ☐

Giver et ekstra KP.

Menneske - Druide

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.