

Menneske - Kriger

Navn:

Karakternavn:

Brugt EP:

Kropspoint: (3)

Nævekamp: (3)

Medlems nr:

Godkendelse:

Dato:

Profession:

Færdigheder

Gladiator

Nævekamp: EP 1 ☐

Giver +1 til nævekamp.

Våbenmester

Bonk: EP 1 ☐

Et velplaceret slag som slår offeret bevidstløs. Slaget skal være uset af offeret.

Hellig Kriger

Velsigne: EP 1 ☐

Dette ritual velsigner 1 person med +1 flydende KP som ikke kan helbredes efter at det er væk. Man kan kun have en aktiv velsignelse på sig ad gangen.

Almen

Førstehjælp: EP 1 ☐

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

Gladiator

Udholdenhed: EP 2 ☐

Giver et ekstra KP.

Våbenmester

Bannerbærer: EP 2 ☐

Giver 1+ flydende kp til kampgruppe så længe banneret holdes oppe. Kun 1 aktivt banner ad gangen. Banneret skal markeres med et skriftbånd.

Hellig Kriger

Kommando: EP 2 ☐

Offeret udfører en enkelt ords handling som ikke skader sig selv eller andre. i perioden der bliver peget.

Almen

Nævekamp: EP 2 ☐

Giver +1 til nævekamp.

Gladiator

Styrke: EP 3 ☐

Kan modstå kraftslag. Samt +1 i nævekamp.

Våbenmester

Udholdenhed: EP 3 ☐

Giver et ekstra KP.

Hellig Kriger

Helbrede: EP 3 ☐

Et ritual som helbreder alt fysisk skade på en enkelt person.

Almen

Håndværk: EP 3 ☐

Basal viden inde for et valgt håndværk. Håndværket kan bruges til at skaffe ting som er relevante. Foruden giver et håndværk en basis indkomst alt efter hvor meget udstyr man har med i skoven.

Gladiator

Udholdenhed: EP 4 ☐

Giver et ekstra KP.

Våbenmester

Kraftslag: EP 4 ☐

Slår et voldsomt slag der vælter ens modstander, kan ikke pareres og tager normal skade. Kan kun bruges 1 gang pr kamp og kræver et 2 hånds slagvåben. Slaget er brugt selvom man misser sit slag.

Hellig Kriger

Magi modstand: EP 4 ☐

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

Almen

Udholdenhed: EP 4 ☐

Giver et ekstra KP.

Menneske - Kriger

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.