# Ork - Kriger

Brugt EP:

Navn: Karakternavn:

Kropspoint: (5) Nævekamp: (5) Medlems nr:

Godkendelse: Dato: Profession:

## Færdigheder

| Gladiator | Våbenmester | Almen | Race |
|---|---|---|---|
| Nævekamp: EP 1☐<br>Giver +1 til nævekamp. | Bonk: EP 1☐<br>Et velplaceret slag som slår offeret bevidstløs. Slaget skal være uset af offeret. | Førstehjælp: EP 1☐<br>Man kan give førstehjælp på friske skader. Kræver førstehjælps udstyr. F.eks. forbinding. | Sortblod: EP 1☐<br>Sortblodsvæsen indeholder spor fra Rall som fordobler positiv alkymi effekt og halverer negativ effekt. |
| Udholdenhed: EP 2☐<br>Giver et ekstra KP. | Bannerbærer: EP 2☐<br>Giver 1+ flydende kp til kampgruppe så længe banneret holdes oppe. Kun 1 aktivt banner ad gangen. Banneret skal markeres med et skriftbånd. | Nævekamp: EP 2☐<br>Giver +1 til nævekamp. | Hårdhed: EP 2☐<br>Giver et ekstra KP samt +1 nævekamp. |
| Styrke: EP 3☐<br>Kan modstå kraftslag. Samt +1 i nævekamp. | Udholdenhed: EP 3☐<br>Giver et ekstra KP. | Skriftsprog: EP 3☐<br>Man kan vælge et lærd skriftsprog som man kan tyde og bruge. (man får udleveret en skriftnøgle) | Frygt Modstand: EP 3☐<br>Immunitet over for første frygt/helligt lys. Skal genoplades via et ritual. |
| Udholdenhed: EP 4☐<br>Giver et ekstra KP. | Kraftslag: EP 4☐<br>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. | Udholdenhed: EP 4☐<br>Giver et ekstra KP. | Blodrus: EP 4☐<br>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 30 min pga. udmattelse. |



Rollespilsforeningen Harreskoven 2011.

# Ork - 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 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.