Sortelver - Kriger

Brugt EP:

Navn: Karakternavn:

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

Godkendelse: Dato: Profession:

Færdigheder

Våbenmester	Hellig Kriger	Almen	Race
Bonk: EP 1☐ Et velplaceret slag som slår offeret bevidstløs. Slaget skal være uset af offeret.	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.	Førstehjælp: EP 1☐ Man kan give førstehjælp på friske skader. Kræver førstehjælps udstyr. F.eks. forbinding.	Charme Modstand: EP 1☐ Kan modstå den næste charmerer effekt man bliver ramt af. Skal genoplades via et ritual.
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.	Kommando: EP 2☐ Offeret udfører en enkelt ords handling som ikke skader sig selv eller andre, i perioden der bliver peget.	Nævekamp: EP 2☐ Giver +1 til nævekamp.	Giftkundskab: EP 2☐ Giver adgang til speciel sortelvisk Giftkundskab opskrift Sortskygge.
Udholdenhed: EP 3☐ Giver et ekstra KP.	Helbrede: EP 3☐ Et ritual som helbreder alt fysisk skade på en enkelt person.	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.	Blodsbånd: EP 3☐ Kan kopier en passiv evne fra en villig person. Personen som evne er lånt fra mister sin evne indtil båndet er brudt, som kun kan ske ved fysisk berøring mellem de to personer.
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.	Magi Modstand: EP 4☐ Kan modstå den næste Magi effekt som man bliver ramt af. Skal genoplades via et ritual.	Udholdenhed: EP 4☐ Giver et ekstra KP.	Smerte Modstand: EP 4☐ Kan modstå den næste Smerte effekt som man bliver ramt af. Skal genoplades via et ritual.

Rollespilsforeningen Harreskoven 2011.

Sortelver - 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.