Sortelver - Præst

Brugt EP:

Navn: Karakternavn:

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

Godkendelse: Dato: Profession:

Færdigheder

Neutral	Mørk	Almen	Race
Charmerer Person: EP 1☐ Charmerer en person til at tro at de er bedste venner. Virker ved at magibrugeren lægger hånden på personens skulder og derefter i 15 min.	Vindstød: EP 1☐ Offeret bliver væltet omkuld. Kræver at kasteren peger og har øjenkontakt.	Helbrede: EP 1☐ Et ritual som helbreder alt fysisk skade på en person.	Charme Modstand: EP 1☐ Kan modstå den næste charmerer effekt man bliver ramt af. Skal genoplades via et ritual.
Neutral	**Mørk**	**Almen**	**Race**
Opløse: EP 2 Kan opløse en magisk effekt eller formular. Dette er et ritual og kan ikke bruges i kamp.	Smerte: EP 2☐ Offeret bliver ramt af smerte så længe at kasteren peger og har øjenkontakt.	Værn: EP 2☐ Skaber et værn omkring sig i en cirkel ikke større end præstens udstrakte arme eller indgang til helligdom. Kræver en cirkel af mel for markering.	Giftkundskab: EP 2☐ Giver adgang til speciel sortelvisk Giftkundskab opskrift Sortskygge.
Neutral	**Mørk**	**Almen**	**Race**
Stå: EP 3☐ Personen som præsten peger på og har øjenkontakt med bliver fæstet til jorden som han/hun står på så længe præsten peger.	Kontroller person: EP 3☐ Offeret udfører en ikke-kamp opgave. Personen er stadig ved sine sanser, men glemmer om ritualet. Effekten træder i kraft når det er muligt at udføre handling. Virker i maks 3 måneder.	Renselse: EP 3☐ Dette ritual renser en person for alt gift og sygdom.	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.
Neutral	**Mørk**	**Almen**	**Race**
Kampgejst: EP 4☐ Så længe at Præsten 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.	Massefrygt: EP 4☐ Alle som står foran præsten bliver ramt af helligt lys og skal holde sig på sikker afstand af Magibrugeren. Kræver en effekt der kan lyse rødt.	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 - Præst

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.