

Falkedalen



Karakterark – Druide

Karakterinfo

Navn: _____	Spiller: _____
Race: _____	Religion: _____
Baggrund/Gruppe: _____	Fraktion: _____

Race Info

Start-LP: _____	Start Nævekamp: _____
Max LP: _____	Max Nævekamp: _____

Særlige regler for Druider

- Druider bruger energi/kugler (som præster og shamaner)
- De må ikke bruge rustning eller tunge våben
- De får særlige fordele, hvis de spiller i skovområder eller med urter

Energi

Start-energi: 3	Forbrug: 1 pr. evne
Genvind energi ved:	Meditation i natur (5 min), Urter/ofre, Ritualer

Evner

Evne	Lært
Helbred 1 – giver +1 LP til en anden spiller	<input type="radio"/>
Helbred 2 – giver +2 LP + fjerner én status-effekt	<input type="radio"/>
Naturlig helbredelse – én gang pr. spilgang kan du give 1 LP uden at bruge energi (kun i natur)	<input type="radio"/>
Urtekundskab – du kan identificere og bruge urter (samarbejder med Samlere)	<input type="radio"/>
Dyreforståelse – du må rollespille med dyr og dyrevæsner og få simple svar	<input type="radio"/>
Beskyttelsescirkel – lav en fysisk ring → inde i den heler du +1 LP pr. minut til én person	<input type="radio"/>

Forbandelse – “Svimlende – 2 min.” eller “Søvn – 1 min.” på en fjende	<input type="radio"/>
Naturens hævn – “Træets vrede – 1 i skade + 30 sek. rodlammelse!” (1× pr. spilgang)	<input type="radio"/>
Rituel heling – sammen med mindst 2 spillere kan du genoplive/helbrede en døende (1× pr. spilgang)	<input type="radio"/>

Prestige-evner

Evne	Lært
Livets kredsløb – én gang pr. spilgang kan du genoplive en spiller med +3 LP (kræver urt, jord, ritualtid)	<input type="radio"/>
Dyreform – vælg en dyreform (rådyr, ugle, bjørn, slange) → få +1 fart, se i mørke, +2 nævekamp eller gift	<input type="radio"/>
Naturens vilje – én gang pr. spilgang kan du spørge naturen om ét vigtigt plot-svar (GM svarer)	<input type="radio"/>

Våben/kun lette (registrering)

Type/Betegnelse	Godkendt af (GM)	Dato

Andre Noter
