



## Trin 1:

Spillers fulde navn: _____	Rollens Navn: <b>TRIN 1</b>
Profession: _____	Race: _____ Alder: _____

**Spillers fulde navn:** Her skal dit rigtige navn og efternavn stå, så både du selv og andre kan se at dette er dit karakterark. Hvis det f.eks. bliver væk.

**Rollens navn:** Her skal din rollesnavn stå. Altså det navn du hedder i spillet. Hold dig fra kendte navne som Gimli, Melin. Det er uopfindsomt, er kun med til at skabe dårligt rollespil. Tag et navn der passer til din rolle, og undlad tilnavne som Orkdræber. Det er meget federe at få det in game. i spillet. Sørg også for at navnet ikke er for kompliceret at udtale eller huske, så du ikke lige pludselige står og ikke kan huske hvem du er eller har problemer med at udtale dit navn. Tag gerne et simpelt navn, skal du spille menneske så passer det navn du har i virkeligheden tit meget godt.

Er du ikke sikker på hvad du vil hedde kan du springe feltet over og udfylde det som det sidste på dit karakterark. HUSK også at det er ikke nødvendigt med et efternavn.

**Profession:** Profession er en betegnelse for hvilket job din rolle har. Der er 2 måder at vælge profession på.

1 – Du lader dine evner vælge profession for dig. Dvs. du køber de evner du gerne vil have og derefter ser du om dit køb af evner passer bedst ind på. Er du en kriger, en alkymist eller måske noget helt tredje. Du kan dog ikke blive Magiker/Troldmand, Dødemager, Præst, Dødspræst, Druide, Shaman, Totemmester, Paladin eller Dødsridder. Hvis du vælger din profession ud fra dine evner. Disse 6 professioner bruger nemlig magi og er derfor lidt anderledes end andre professioner. Vi har nemlig en lille begrænsning på disse magibrugere, for at sikre at vi ender med ene troldmænd og hekse :-). Håber i forstår.

2 – Du kan vælge en profession og derefter købe de evner der passer til. Vil du være smed så bruger du nogle EP på smedekundskab, er du læge bruger du nogle på Førstehjælp eller lægekundskab. Det er på til dig hvor mange EP du vil bruge på hvad, men du er altså ikke nogen særliggod smed hvis man ikke kan reparere en rustning eller skjold. Her kan du godt vælger at spille en af de 6 magikyndige-professioner (Magiker/Troldmand, Dødemager, Præst, Dødspræst, Druide, Shaman, Totemmester, Paladin og Dødsridder) fra start. Du bestemmer dog stadig hvor mange EP du vil bruge på at købe magi og evner for.

## Guide til karkaterark Kanevala Krønikerne

**Race:** Race er nok den vigtigste del i Trin 1. Den giver nemlig nogle Bonuser i Trin 2, Trin 3 og Trin 4. Når du skal vælge race går man først ind og ser på hvad man godt kunne tænke sig at spille og hvad man kan spille. Nogle af racerne har jo vise krav, dværgene og gobliner må f.eks. maks være 170 cm høje, mens andre kræver specielle effekter, som spidse øre eller sminke. Vi har selv sminke ved tjek in ude i skoven. Men øre, hudlim, spidse næser og skæg skal man selv sørge for. Kik ikke på de race bonuser som hver race har. Det kan være med til at påvirke dit valg, så du får en virkelig kedelig rolle.

(Du kan blive: normalt menneske/valer, barbar, nordbo, højelver, skovlver, sortelver, halvelver, dværg, skovgoblin, sumpgoblin, grønork, rustork og skovtrolld)

**Alder:** Her skriver du hvor gammel din karakter er. Dette kan være med til at give dig en ide om hvordan du kan spille karakter, ved at indrage alder.

### Trin 2:

Gud _____	Race evne: _____	Til vundet evne: <b>TRIN 2</b>
-----------	------------------	--------------------------------

**Gud:** Her skal du hvilken gud du tilbeder mest. Dette er meget vigtigt da alle guderne velsigner deres tilbedere ved at give den en velsignelse i form af specielle bonuser eller evner.

I regelsættet er kun beskrevet menneskenes guder, men elverne, halvelverne og dværgene tilbeder de samme mere eller mindre, deres fortolkning af dem er blot en lille smule forskellig. Elverne tilbeder meget Ellyrian og dværgene Muitarr. *Læs mere på hjemmesiden om det.*

Sortelverne tilbeder Sagas, Ittori og Wenlor, men har en meget, meget anderledes fortolkning af de tre guder/gudinder end resten af raceren. *Læs mere på hjemmesiden om det.*

Orkerne og goblinerne tilbeder elementerne gennem den store ånd Torai. Skovgobliner er dog ligeså tit set tilbede menneskenes guder, som elementerne.

*(Du kan se gudernes velsignelser på s. 39 eller 41 i Regelsættet. Husk dog at disse evner kun gælder hvis du deltager i din guds gudstjeneste til hvert scenarie du er med.)*

**Race evne:** Her skal du skrive din race evne. Alle racer, starter med en speciel race evne.

*(Du kan se racernes evner på s. 50 i regelsættet.)*

**Til vundet evne:** Hvis du har spillet ekstra godt til scenariet, sådan at de andre har lagt mærke til dig. Kan det være at du får en tilvundet evne. Du skal dog ikke udfylde denne når du laver en ny karkater.

*(Du kan se nogle af de tilvundet evner på s. 20 i regelsættet.)*

### Trin 3:

Styrke: <b>Trin 3</b>	
Fysik:	
Intelligens:	
Visdom:	
Vilje:	
Opmærksomhed	

På trin 3 skal du bestemme Styrke-(STY), Fysik-(FYS), Intelligens-(INT), Visdom-(VIS), Vilje-(VIL) og Opmærksomhedpoint(OPM). Alle nye karaktere starter med 8 Karakter point (KP) (*du kan senere købe flere KP for dine EP som du køber evner*), som du selv bestemmer hvordan du vil fordele over dem. Disse point har alle indflydelse på hvordan din karakter er og hvad du kan, da nogle våben, evner og magier har krav i f.eks. VIS, FYS osv. Du behøves ikke have mindst 1 point i alle boksene, men du skal dog have 1 i STY for at gå og 1 i INT for at kun tale.

*HUSK at alle race også giver nogle bonuser i til disse point. Se bonuserne på s. 15.*

**Styrke:** Du skal have 1 i styrke for at kunne gå. STY og FYS bestemmer tilsammen hvor god du er til at slås i nævekamp.

**Fysik:** FYS bruges til at bestemme hvilke våben du kan bruge håndtere. Men pas på med at købe at lægge for mange point i FYS, for en med evnen Bære Person kan ikke bære dig hvis hans styrke ikke er højre end din FYS. STY og FYS bestemmer tilsammen hvor god du er til at slås i nævekamp.

**Intelligens:** Du skal have 1 i INT for at kunne tale. INT er godt at tage hvis duer magi bruger da mange formulere har INT krav. Dine INT og VIS bestemmer dine Magi point.

**Visdom:** Enkelte evner som urtekundskab og læse og skrive har VIS krav. Dine INT og VIS bestemmer dine Magi point.

**Vilje:** Med en høj VIL vil du være i stand til at modstå formularer, tortur og forhør.

**Opmærksomhed:** Med en høj OPM vil du være i stand til at opdage skjulte ting, undgå fælder og opdage nogle lommetyve.

#### Trin 4:

Trin 4	
LP	
RP	
NP	
MP	

**LP:** Livspoint. Dine LP bestemmes af hvilken race du har. De skrives så ledes Armenes LP/Kropens LP/Bens LP. *Se racerne på s. 15.*

**RP:** Rustningspoint. Er hvor mange slag din rustning kan holde til. *Se rustningstabellen s. 10.*

**NP:** Nævekamps point. Disse er dine FYS og STY langt sammen, disse bestemmer hvor god du er til at slås i nævekamp(udenvåben).

**MP:** Magi point. Bestemmes ved at lægge dine INT og VIS sammen. Bestemmer hvor mange gange du kan kaste formularer pr. scenaire eller kamp.

#### Trin 5:

Evne/formel	Pris	Niveau
<b>Trin 5</b>		

Trin 5, evne og formularlisten. Her skal du skrive de evner du køber, for EP, til karakter, samt anføre deres EP pris og det niveau du køber evnen på. I total kan du den totale EP pris lagt sammen, og i skrive hvor mange EP du har tilbage .Er du magikyndig, dvs. Magiker/Troldmand, Dødemager, Præst, Dødspræst, Druide, Shaman, Totemmester, Paladin og Dødsridder, skal du også angive de formularer/magier som du køber. Alle strarter med 8 EP og man får 2 EP for hvert scenarie man er med til.

Trin 6:

Godkendt af:	
--------------	--

## Trin 6

Her skal du ikke selv skrive noget. Dette er her som en spilleleder sætter sin underskrift når din karakter er blevet godkendt ved Tjek In.

