**Fraktions ark**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fraktionsleder, Spiller:** | **Fraktionsleder, karakter:** | **Fraktionens navn:** |
| **Fraktionens kendetegn:** | **Fraktionens type:** | **Fraktions evne:** |

**Fraktionens medlemmer**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Navn:** | **Race:** | **Profession:** | **Funktion i fraktionen:** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Godkendt af AG**  **Ja: Nej:** | **Dato:**  **Underskrift, AG:** |

**Fraktionens baggrundshistorie**

|  |
| --- |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Godkendt af AG:**  **Ja: Nej:** | **Dato:**  **Underskrift, AG:** |

**Regler for fraktioner**

For at kunne blive betragtet som en fraktion ved SLuRK skal man leve op til følgende krav. Bemærk at det er **fraktionslederens ansvar** at sørge for at fraktionen til enhver tid lever op til kravene herfor. Ved at aflevere dette dokument til underskrift bekræfter fraktionslederen at have læst og forstået gældende regler for fraktioner i SLuRK.

1. Fraktionen skal bestå af 3 spillere som et **absolut minimum.** Der må meget gerne være flere, men der må aldrig være færre end de 3. Mister fraktionen mandskab, således at det totale antal medlemmer kommer under 3, vil fraktionen blive opløst permanent af AG og skal oprettes forfra.
2. De nævnte 3 spillere skal spille sammen som en gruppe i 2 scenarier, hvorefter gruppens leder ved starten af det tredje scenarie kan aflevere et fraktionsark til godkendelse hos AG. Godkendes dette er gruppen en fraktion.
3. Fraktionen opløses naturligvis ikke, hvis alle medlemmer ikke møder op til et enkelt scenarie. Men hvis karakterende udplottes eller medlemmerne melder sig ud af klubben vil fraktionen kunne opløses af AG. Det samme gælder hvis ikke reglerne for fraktioner overholdes.
4. Gruppen skal i de 2 foregående scenarier sørge for at gøre sig selv bemærkede i spilverdenen. Alle spillere i området skal således have hørt om gruppen, set dem i aktion eller hørt rygter og/eller hvisken i krogene om dem. Man kan altså ikke bare skjule sig i skovbunden i 2 scenarier og regne med at blive godkendt.
5. **ALLE** fraktionens medlemmer **SKAL** til enhver tid, under alle scenarier bærer tydelig markering i form af ensfarvede armbind, ensfarvede kapper, ens våbenmærker eller lign. Der tydeligt adskiller dem fra de øvrige spillere.

|  |  |
| --- | --- |
| **Læst og forstået, dato:**  **Underskrift, fraktionsleder:** | **Godkendt af AG, dato:**  **Underskrift, AG:** |

**Fraktions evner**

Fraktions evner er et særligt tillæg som **KUN MEDLEMMER** af fraktionen kan få! Der kan kun vælges ÉN evne pr. fraktion og evnen skal ligeledes påføres medlemmernes karakterark som en evne på lige fod med alle andre evner. Det er fraktionslederen der vælger fraktionsevnen og denne angives i toppen af dette ark ligesom på karakterarket.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **EVNE** | **EFFEKT** | **KAN BRUGES ANTAL GANGE PR. SCENARIE** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bonus XP | 1 ekstra XP for deltagelse i et scenarie til alle fraktionsmedlemmer. | 1 |
| Skytte | Fraktionens medlemmer der anvender buer, flintlåspistoler eller rifler får +1 HP | Hele scenariet |
| Gudeskjold | Hvis fraktionslederen påkalder sig fraktionens gud inden de går i kamp, er alle fraktionens medlemmer immune over for magi i 60 sekunder. | 1 |
| Guldregn | Fraktionen kan hæve 2 skilling pr. medlem ved starten af hvert scenarie. | 1 |
| Politisk bestikkelse | Fraktionens indflydelse gør at de kan frikøbe medlemmer fra fængsel. Første gang er det gratis, herefter koster det 15 skilling pr. medlem. | Hele scenariet  Dog er det kun gratis ÉN gang pr. scenarie. |