



Alain

Man Människa

Präst

Grad 8

Kaotisk God

Legendväg:

Episkt öde:

Gudinnans kärlek övervinner allt.

Grundegenskaper	
STYRKA	14
FYSIK	10
HÄNDIGHET	11
INTELLIGENS	10
VISDOM	18
UTSTRÅLNING	18

Erfarenhetspoäng	13 835
Nästa grad:	16 500

Liv och död		
LIVSPOÄNG		42
SARGAD		21
VITALITET		10
VITALITETSPÖÄNG		9
Livspoäng	Vitalitetspoäng	Hjältepoäng

Försvar	
PANSARKLASS	27
STABILITET	24
REFLEXER	22
VILJA	28
Övrigt	
INITIATIV	+9
FART (METER)	5
PASSIV INSIKT	28
PASSIV UPPFATTA	23
SYN	NORMAL
SPRÅK	ALLMÄN, HIMMELSKA

Färdigheter	
Akrobatik	+7
Bedräglighet	+13
Diplomati	+18
Förstulenheter	+7
Grottutforskning	+13
Historia	+14
Idrott	+9
Insikt	+18
Kuva	+13
Lokalkännedom	+13
Läkekonst	+18
Mystik	+9
Religion	+14
Tjuveri	+7
Uppfatta	+13
Uthållighet	+7
Vildmark	+13

Knep
Kraftflöde: Loramnis vedergällning (se nedan)
Handlingskraftig (+3 på attack när du spenderar ett hjältepoäng)
Mänsklig envishet (+1 på alla räddningsslag)
Extra kraftflöde (redan inräknat)
Beskyddande helande (redan inräknat)
Demonbane (redan inräknat)

AD	PP	GP	SP	KP
Ädelstenar				
Ritualkomponenter				
Alkemiska reagenter	Välldoftande rökelse	Läkande salvor	Sällsynta örter	Manakristaller

Förbättringsfördelar				
Attack	Skadeslag	Fatalitet	PK	Övriga försvar
+2	+1	+1t	+2	+2
Utrustning				
Ringbrynja, tung stridsklubba, helig symbol, ryggsäck, sovrulle, flinta och stål, penningpung, 2 solstavar, 10 dagars proviant, 15 meter hamprep, vattenlägel.				

RASFÖRMÅGOR

KLASSFÖRMÅGOR

Kraftflöde: Gudslycka (se nedan)

Kraftflöde: Fördriva vandöda (se nedan)

Helande ord (se nedan)

Rituell magi (kan använda ritualer)

Grundattack	Attackfördel	Skada	Räckvidd/Egenskaper
Tung stridsklubba	+ 15 mot PK	1t8 + 4	Stor

MIRAKEL (TEURGITALANGER)

Obegränsade talanger

Helig flamma

Präst Attack 1

Heligt ljus skiner ner från ovan och bränner en fiende medan det ger tröst åt en allierad.

Obegränsad ♦ Teurgi, Strålände, Verktyg

Normal handling

Avstånd 5

Mål: En varelse

Attack: +15 mot Reflexer

Träff: 1t6 + 5 strålände skada och en allierad som du kan se väljer att antingen erhålla 5 tillfälliga livspoäng eller att omedelbart klara ett räddningsslag.

Inre glöd

Präst Attack 1

Din hjässa kröns av en lysande gloria vars sken straffar dina fiender.

Obegränsad ♦ Teurgi, Strålände, Verktyg

Normal handling

Intill utbrott 1

Mål: Varje fiende inom utbrottet

Attack: +15 mot Stabilitet

Träff: 5 poäng strålände skada och målet erhåller ingen fördel av skyl (förutom totalt skyl) fram till slutet av ditt nästa drag..

Trons lans

Präst Attack 1

En skinande stråle av ljus bränner din fiende. Gnistor av ljus dröjer kvar runt målet och leder en allierads attack.

Obegränsad ♦ Teurgi, Strålände, Verktyg

Normal handling

Avstånd 5

Mål: En varelse

Attack: +15 mot Reflexer

Träff: 1t8 + 5 strålände skada och en allierad som du kan se erhåller en talangfördel av +2 på sitt nästa attackslag mot målet om det görs innan ditt nästa drag börjar.

Situationstalanger

Hämta andan

Allmän förmåga

Du stannar upp för ett ögonblick och samlar dig.

Situation

Normal handling

Personlig

Effekt: Du kan spendera ett vitalitetspoäng och erhåller dessutom +2 på alla försvar fram till början av ditt nästa drag.

Kraftflöde: Gudslycka

Präst Klassförmåga

I farans stund håller du fast vid din tro och den hjälper dig.

Situation ♦ Teurgi

Fri handling

Personlig

Special: Du kan bara använda två kraftflöden per situation.

Effekt: Du erhåller en fördel av +1 på ditt nästa attackslag eller räddningsslag om det utförs innan slutet av ditt nästa drag.

Kraftflöde: Fördriva vandöda

Präst Klassförmåga

Du bränner de vandöda, driver dem tillbaka och håller dem borta.

Situation ♦ Teurgi, Strålände, Verktyg

Normal handling

Intill utbrott 2

Special: Du kan bara använda två kraftflöden per situation.

Mål: Varje vandöd eller elementar varelse inom utbrottet

Attack: +15 mot Vilja

Träff: 2t10 + 5 strålände skada och du knuffar målet 7 meter. Målet är orörligt fram till slutet av ditt nästa drag.

Miss: Halv skada och målet blir inte knuffat eller orörligt.

Kraftflöde: Loramnis vedergällning

Knep

Loramnis välsignelse vänder dina fienders kraft mot dem själva.

Situation ♦ Teurgi

Icke-handling

Intill utbrott 5

Special: Du kan bara använda två kraftflöden per situation.

Utlösare: Du slår "20" på ett räddningsslag (ej dödsräddningsslag)

Mål: En fiende inom utbrottet

Effekt: Målet drabbas av det tillstånd du just befriade dig från.

Helande ord

Präst Klassförmåga

Du ber en snabb bön och heligt ljus spelar över målet som får sina skador läkta.

Situation (special) ♦ Teurgi, Läkande

Snabb handling

Intill utbrott 5

Special: Du kan använda denna talang två gånger per situation, men bara en gång per drag.

Mål: Du själv eller en allierad inom utbrottet

Effekt: Målet kan spendera ett vitalitetspoäng och återfår dessutom 2t6 + 7 extra livspoäng av läkningen. Målet +4 på alla försvar mot nästa attack som sker innan slutet av ditt nästa drag.

Gudomligt sken

Präst Attack 1

Du skickar ut ett ljus från din heliga symbol som ger död åt dina fiender och vägledning åt dina allierade.

Situation ♦ Teurgi, Strålände, Verktyg

Normal handling

Intill utbredning 5

Mål: Varje fiende inom utbredningen.

Attack: +15 mot Reflexer

Träff: 1t8 + 5 strålände skada.

Effekt: Allierade inom utbredningen erhåller en talangfördel av +2 på alla attackslag fram till slutet av ditt nästa drag.

Gudomlig hjälp

Präst Nyttä 2

Du ber din gud att avlägsna ett försvagande tillstånd från en allierad.

Situation ♦ Teurgi

Normal handling

Avstånd 5

Mål: Du eller en allierad.

Effekt: Målet gör ett räddningsslag med en fördel av +4.

Befallning Präst Attack 3
Du yttrar ett mäktigt kommando som din fiende måste åtlyda.

Situation ♦ **Teurgi, Förhäxning, Verktyg**

Normal handling Avstånd 10

Mål: En varelse.

Attack: +15 mot Vilja

Träff: Målet är omtumlat fram till slutet av ditt nästa drag. Dessutom kan du välja mellan att slå omkull målet till liggande eller omplacera det 9 meter.

Förtvivlans ljus Präst Attack 7
Du sänder en stråle av gudomligt ljus mot din fiende som fyller hans sinne med tvivel på sin egen förmåga.

Situation ♦ **Teurgi, Förhäxning, Strålände, Verktyg**

Normal handling Avstånd 10

Mål: En varelse.

Attack: +15 mot Vilja

Träff: 2t8 + 5 strålände skada och målet drabbas av en nackdel av -4 på alla attackslag fram till slutet av ditt nästa drag.

Dagliga talanger

Hoppets fyrljus Präst Attack 1
Ett utbrott av gudomligt ljus försvagar dina fiender och stärker dina allierade.

Daglig ♦ **Teurgi, Läkning, Verktyg**

Normal handling Intill utbrott 3

Mål: Varje fiende inom utbrottet.

Attack: +15 mot Vilja

Träff: Målet är försvagat fram till slutet av ditt nästa drag.

Effekt: Du och alla allierade inom utbrottet återfår 5 livspoäng och alla dina läkningstalanger läker +5 livspoäng under resten av situationen.

Andligt vapen Präst Attack 5
Ett vapen skapat av ren kraft uppenbarar sig och attackerar dina fiender så som du styr det.

Daglig ♦ **Teurgi, Frammaning, Verktyg**

Normal handling Avstånd 10

Mål: En varelse.

Attack: +15 mot PK

Träff: 1t10 + 5 skada.

Effekt: Du frammanar ett vapen i målets ruta som varar fram till slutet av ditt nästa drag. Målet har Underläge mot alla så länge som vapnet befinner sig i dess ruta. Du kan flytta vapnet upp till 10 meter till en annan fiendes ruta som en kort handling.

Bevara snabb: När du bevarar effekten får du utföra en ny attack. Målet förblir i Underläge.

Läka svåra skador Präst Nyttä 6
Du kallar fram den helande kraften hos din gud och din beröring läker en skadad varelse.

Daglig ♦ **Teurgi, Läkning**

Normal handling Närstrid beröring

Mål: Du eller en varelse.

Effekt: Målet återfår livspoäng som om det hade spenderat två vitalitetspoäng.

Magiska föremål

Helarens stridsklubba Grad 12
Detta vapen läker dina vänner medan du krossar dina fiender.

Vapen: Tung stridsklubba

Egenskap: Ditt Helande ord läker ytterligare 3 livspoäng (redan inräknat).

Kraft (Daglig ♦ **Läkning):** Snabb handling. En allierad inom 5 meter från dig kan spendera ett vitalitetspoäng och återfå 19 livspoäng.
Hjältepoäng: Den allierade kan vara upp till 10 meter bort.

Ritualer

Bevara

Det var otur för Bombur att han skulle stupa i första striden mot demonerna, men med hjälp några salvor och magiska ord så håller han sig åtminstone tills vi kommer tillbaka till templet.

Grad: 1

Komponentkostnad: 10 gp

Kategori: Återställning

Marknadspris: 50 gp

Tidsåtgång: 1 tim

Färdighet: Läkekonst

Varaktighet: Special

Du kan bevara kvarlevorna av en död varelse så att de inte ruttnar. Detta utsträcker den tidsfrist som gäller för att väcka varelsen från de döda (se *uppväcka döda*) till det femdubbla. Dessutom gör den transporten av fallen kamrat mera angenäm, speciellt i ett varmt klimat.