



Kris

Man Halvalv

Paladin

Grad 8

God

Legendväg:

Episkt öde:

Min vapenbroder och min gud står vid min sida

Grundegenskaper

STYRKA	12
FYSIK	14
HÄNDIGHET	12
INTELLIGENS	10
VISDOM	16
UTSTRÅLNING	20

Erfarenhetspoäng

13 835

Nästa grad: 16 500

Liv och död

LIVSPOÄNG	54
SARGAD	27
VITALITET	13
VITALITETSPÖÄNG	15

Livspoäng	Vitalitetspoäng	Hjältepoäng

Försvar

PANSARKLASS	31
STABILITET	24
REFLEXER	25
VILJA	26

Övrigt

INITIATIV	+10
FART (METER)	5
PASSIV INSIKT	23
PASSIV UPPFATTA	21
SYN NATTSYN	
SPRÅK ALLMÄN, ALVISKA, HIMMELSKA	

Färdigheter

Akrobatik	+5
Bedräglighet	+14
Diplomati	+21
Förstulenheter	+5
Grottutforskning	+12
Historia	+14
Idrott	+5
Insikt	+14
Kuva	+14
Lokalkännedom	+14
Läkekonst	+17
Mystik	+9
Religion	+14
Tjuveri	+5
Uppfatta	+12
Uthållighet	+6
Vildmark	+12

Knep

Vapenträning: Bastardsvärd (redan inräknat)
 Kraftflöde: Aridyns räddning (se nedan)
 Helande händer (redan inräknat)
 Mänsklig envishet (+1 på alla räddningsslag)
 Vapenfokus: Bastardsvärd (redan inräknat)

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

Förbättringsfördelar				
Attack	Skadeslag	Fatalitet	PK	Övriga försvar
+2	+1	+1t	+2	+2
Utrustning				
Rustning, tung sköld, bastardsvärd, ryggsäck, sovrunulle, flinta och stål, penningpung, 2 solstavar, 10 dagars proviant, 15 meter hamprep, vattenlägel.				

RASFÖRMÅGOR

Gemensam artighet (alla allierade inom 10 meter erhåller en rasfördel av +1 på alla tester av Diplomati)

Dilettant (redan inräknat)

Grundattack

Attackfördel

Skada

Räckvidd/Egenskaper

Bastardsvärd

+ 15 mot PK

1t10+5

Stor

KLASSFÖRMÅGOR

Kraftflöde: Gudabenådad (se nedan)

Kraftflöde: Gudakraft (se nedan)

Utse syndare (se nedan)

Handpåläggning (se nedan)

MIRAKEL (TEURGITALANGER)

Obegränsade talanger

Utse syndare

Paladin Klassförmåga

Du utmanar djävlt en fiende nära dig och sveder honom med himmelsk strålgång om han ignorerar din utmaning.

Obegränsad ♦ **Teurgi, Strålände**

Snabb handling

Intill utbrott 3

Mål: En varelse inom utbrottet

Effekt: Du markerar målet. Målet förblir markerat tills du använder denna kraft mot ett annat mål. Om du markerar andra varelser med andra krafter förblir detta mål markerat. En varelse kan bara ha en markering i taget. En ny markering ersätter en gällande markering.

Om målet utför en attack som inte omfattar dig, erhåller han en nackdel av -2 på attackslagen och drabbas av 10 poäng strålände skada. Målet drabbas bara av denna skada en gång per drag. Om du rör dig bort från syndaren, upphör markeringen och du kan inte använda talangen igen förrän i ditt nästa drag.

Försvagande slag

Paladin Attack 1

Ditt brutala angrepp lämnar fienden kraftlös.

Obegränsad ♦ **Teurgi, Vapen**

Normal handling

Närstrid vapen

Mål: En varelse

Attack: +18 mot PK

Träff: 1t10+7 skada. Om du hade markerat målet, drabbas det av en nackdel av -2 på alla attackslag fram till slutet av ditt nästa drag.

Stärkande slag

Paladin Attack 1

Du attackerar din fiende utan nåd eller uppehåll, och din ihärdighet belönas med en gudagåva av livskraft.

Obegränsad ♦ **Teurgi, Vapen**

Normal handling

Närstrid vapen

Mål: En varelse

Attack: +18 mot PK

Träff: 1t10+7 skada och du erhåller 4 tillfälliga livspoäng.

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: Gudabenådad

Paladin Klassförmåga

Din orubbliga tro på din gud ger en varelse i närheten av dig kraft att skaka av sig ett försvagande tillstånd.

Situation ♦ **Teurgi**

Snabb handling

Intill utbrott 10

Special: Du kan bara använda ett kraftflöde per situation.

Mål: En varelse inom utbrottet

Effekt: Målet får göra ett räddningsslag med en fördel av +5.

Kraftflöde: Gudakraft

Paladin Klassförmåga

Du besvär din gud om kraft nog att förgöra dina fiender.

Situation ♦ **Teurgi**

Snabb handling

Personlig

Special: Du kan bara använda ett kraftflöde per situation.

Effekt: Du erhåller en fördel av +3 på skadeslaget för din nästa attack i samma drag.

Kraftflöde: Aridyns räddning

Knep

Aridyn ler mot dig när du skyddar en vän i nöd.

Situation ♦ **Teurgi**

Kort handling

Närstrid 1

Special: Du kan bara använda ett kraftflöde per situation.

Mål: En allierad

Effekt: Du glider in i den ruta som en allierad intill dig upptar och denne glider samtidigt, som en fri handling, in i den ruta du just lämnade.

Inre glöd

Präst Attack 1

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

Situation ♦ **Teurgi, Strålände, Verktyg**

Normal handling

Intill utbrott 1

Mål: Varje fiende inom utbrottet

Attack: +14 mot Stabilitet

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

Skyddande dråpslag

Paladin Attack 1

Kraften i ditt slag formas till en sköld runt en av dina allierade.

Situation ♦ **Teurgi, Vapen**

Normal handling

Närstrid vapen

Mål: En varelse

Attack: +18 mot PK

Träff: 2t10+7 skada.

Effekt: En allierad inom 5 meter från dig erhåller en talangfördel av +4 på PK fram till slutet av ditt nästa drag.

Uppiggande dråpslag

Paladin Attack 3

Du dräper din fiende och du och dina allierade piggas upp av den heliga kraften i ditt slag.

Situation ♦ **Teurgi, Läkning, Vapen**

Normal handling

Närstrid vapen

Mål: En varelse

Attack: +18 mot Vilja

Träff: 2t10+7 skada. Om du är sargad återfår du 8 livspoäng. Sargade allierade inom 5 meter från dig återfår även de 8 livspoäng.

Fjättrad fiende Paladin Attack 7
Du slungar din guds kraft mot fienden, fjättrar honom med den och drar honom till dig.

Situation ♦ **Teurgi, Verktyg**

Normal handling Avstånd 5

Mål: En varelse

Attack: +16 mot Vilja

Träff: 2t10+6 skada och du drar målet 3 meter mot dig.

Dagliga talanger

Handpåläggning Paladin Klassförmåga

Du ger av dig själv för att bota andra.

Daglig (Special) ♦ **Teurgi, Läkande**

Snabb handling Närstrid beröring

Special: Du kan använda denna kraft fyra gånger per dygn, men bara en gång per runda.

Mål: En varelse

Effekt: Du spenderar ett vitalitetspoäng, men återfår inga livspoäng själv. Istället erhåller målet livspoäng motsvarande sin egen vitalitet +5.

Syndagissel Paladin Attack 1

Du åkallar din gud och drabbar din fiende med fruktansvärda smärtor som blir värre varje gång han attackerar någon.

Daglig ♦ **Teurgi, Verktyg**

Normal handling Avstånd 5

Mål: En varelse

Attack: +16 mot Vilja

Träff: 3t8+6 skada. En gång per drag drabbas målet av 1t8+1 skada om han utför någon attack i sitt drag (räddningsslag avslutar).

Miss: Halv skada. En gång per drag drabbas målet av 1t4+1 skada om han utför någon attack i sitt drag (räddningsslag avslutar).

Martyrens välsignelse Paladin Nytt 2

Du kliver fram och tar emot en attack som var ämnad för en allierad.

Daglig ♦ **Teurgi**

Omedelbart avbrott Intill utbrott 1

Utlösare: En allierad intill dig blir träffad av en närstridsattack eller en avståndsattack.

Effekt: Du blir träffad av attacken istället.

Guds hand Paladin Attack 5

Du blir till din guds hand och sänder brännande ljus mot dina fiender.

Daglig ♦ **Teurgi, Strålände, Verktyg**

Normal handling Avstånd 5

Mål: En varelse

Attack: +16 mot Vilja

Träff: 3t8+6 strålände skada och målet drabbas av sårbarhet 5 mot strålände skada under resten av situationen.

Miss: Halv skada och målet drabbas inte av någon sårbarhet.

Delad plåga Paladin Nytt 6

Du tar på dig en allierades lidande och smärtor.

Daglig ♦ **Teurgi**

Snabb handling Avstånd 5

Effekt: Du väljer ut en allierad inom 5 meter från dig och under resten av situationen överförs hälften av all skada den allierade drabbas av till dig istället. Ingen effekt kan reducera den skada du får på detta vis. Du kan avsluta denna effekt när du vill som en fri handling.

Magiska föremål

Hämndens symbol

Grad 14

Denna heliga symbol sänder din rättmätiga vrede mot dina fiender.

Verktyg: Helig symbol

Fatalitet: t8

Kraft (Daglig): Fri handling. Använd denna kraft när du träffar med en attack från detta verktyg. Om målet för din attack har skadat en av dina allierade sedan slutet på ditt förra drag, gör din attack +2t8 skada. Om målet för din attack har reducerat en allierad till 0 eller färre livspoäng sedan slutet av ditt förra drag, gör din attack +4t8 skada. *Hjältepoäng:* extraskadan ökar till +3t8 respektive +6t8.

Ritualer

(du kan inte använda ritualmagi)