



Thalia

Kvinna Halvorch

Paladin

Grad 7

God

Legendväg:

Episkt öde:

Grundegenskaper	
STYRKA	18
FYSIK	14
HÄNDIGHET	10
INTELLIGENS	9
VISDOM	12
UTSTRÅLNING	16

Erfarenhetspoäng
Nästa grad:

Liv och död		
LIVSPOÄNG		49
SARGAD		24
VITALITET		12
VITALITETSPÖÄNG		15
Livspoäng	Vitalitetspoäng	Hjältepoäng

Försvar	
PANSARKLASS	30
STABILITET	24
REFLEXER	22
VILJA	23
Övrigt	
INITIATIV	+8
FART (METER)	5
PASSIV INSIKT	19
PASSIV UPPFATTA	19
SYN NATTSYN	
SPRÅK ALLMÄN, SVARTSPRÅK	

Färdigheter	
Akrobatik	+3
Bedräglighet	+11
Diplomati	+16
Förstulenhets	+3
Gatusmart	+11
Grottutforskning	+9
Historia	+7
Idrott	+7
Insikt	+9
Kuva	+18
Läkekonst	+9
Mystik	+7
Religion	+12
Tjuveri	+3
Uppfatta	+9
Uthållighet	+12
Vildmark	+9

Knep
Orchblod (redan inräknat)
Vapenträning: Bastardsvärd
Vapenfokus: Tunga klingor (redan inräknat)
Mänsklig envishet (+1 på alla räddningslag)
Helande händer (redan inräknad)

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	+1
Utrustning				
Bastardsvärd, rustning, tung sköld				

RASFÖRMÅGOR

Orchisk framstormning (+1 meter fart när du stormar)
Orchisk hårdhud (+2 på räddningsslag mot fortgående skada)
Öga för öga, tand för tand (se nedan)

Grundattack	Attackfördel	Skada	Räckvidd/Egenskaper
Bastardsvärd	+17 mot PK	1t10+6	Stor

KLASSFÖRMÅGOR

Kraftflöde: Gudabenådad (se nedan)
Kraftflöde: Gudakraft (se nedan)
Utse syndare (se nedan)
Handpåläggning (se nedan)

TALANGER

Obegränsade talanger

Utse syndare Paladin Klassförmåga
Du utmanar djärvt 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 8 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.

Heligt slag Paladin Attack 1
Du attackerar fienden med ditt vapen, som flammar av heligt ljus.

Obegränsad ♦ Teurgi, Strålände, Vapen

Normal handling Närstrid vapen

Mål: En varelse

Attack: +17 mot PK

Träff: 1t10+6 strålände skada. Om du hade markerat målet, erhåller du en extra fördel av +3 på skadeslaget.

Oförfärat slag Paladin Attack 1
Att oddsen är emot dig, stärker bara din beslutsamhet.

Obegränsad ♦ Teurgi, Vapen

Normal handling Närstrid vapen

Mål: En varelse

Attack: +17 mot PK, +1 per fiende intill dig.

Träff: 1t10+6 strålände skada.

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.

Öga för öga, blod för blod Halvorch Rasförmåga
Du har just begått ett stort misstag, lilla mask.

Situation

Villkorad handling Personlig

Reaktion: Du blir sargad för första gången i denna situation.

Effekt: Du kan utföra en närstridsgrundattack mot varje fiende intill dig.

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 två kraftflöden per situation.

Mål: En varelse inom utbrottet

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

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 två kraftflöden per situation.

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

Skrämmande dråpslag Paladin Attack 1
Kraften i ditt slag får din fiende att tveka.

Situation ♦ Teurgi, Frukta, Vapen

Normal handling Närstrid vapen

Mål: En varelse

Attack: +17 mot PK

Träff: 2t10+6 skada och målet drabbas av en nackdel av -4 på alla attackslag fram till slutet av ditt nästa drag.

Rättrådigt dråpslag Paladin Attack 3
Ditt rättrådiga slag fyller dig och dina allierade med överjordisk kraft.

Situation ♦ Teurgi, Läkning, Vapen

Normal handling Närstrid vapen

Mål: En varelse

Attack: +17 mot PK

Träff: 2t10+6 skada och du och alla allierade inom 5 meter från dig erhåller 8 tillfälliga livspoäng.

Beskyddande dråpslag Paladin Attack 7
Du byter snabbt plats med en sårad kamrat och tar hand om hans motståndare med ett kraftfullt hugg.

Situation ♦ Teurgi, Teleportation, Vapen

Normal handling Närstrid vapen

Primärmål: En allierad inom 3 meter.

Effekt: Du och primärmålet byter plats med varandra. Om en fiende nu är inom räckhåll, kan du utföra en sekundärattack.

Sekundärmål: En fiende.

Sekundärattack: +17 mot PK

Träff: 2t10+6 skada.

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 tre 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 +4.

Paladinens straffdom

Paladin Attack 1

Din våldsamma attack straffar din fiende och skänker en allierad ny kraft.

Daglig ✦ Teurgi, Läkning, Vapen

Normal handling

Närstrid vapen

Mål: En varelse

Attack: +17 mot PK

Träff: 3t10+6 skada.

Effekt: En allierad inom 5 meter från dig kan spendera ett vitalitetspoäng.

Helgad cirkel

Paladin Nyttä 2

Din helgar ett område till din gud och åkallar gudens beskydd.

Daglig ✦ Teurgi, Verktyg, Zon

Normal handling

Intill utbrott 3

Effekt: Utbrottet skapar ett område som ger dig och dina allierade en talangfördel av +1 på PK under resten av situationen medan ni befinner er inom området.

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: +14 mot Stabilitet.

Träff: 3t8+5 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.

Guds röst

Paladin Nyttä 6

Du försäkrar din allierade att din gud hjälper dem att slå ner fienden.

Daglig ✦ Teurgi

Snabb handling

Intill utbrott 1

Mål: Du och varje allierad inom utbrottet.

Effekt: Under resten av situationen lägger målen +4 till alla sina skadeslag.

Magiska föremål

Ritualer

(du kan inte använda ritualmagi)