



# 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	+ 10 mot PK	1t8 + 3	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:** +10 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:** +10 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:** +10 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 ett kraftflöde 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 ett kraftflöde per situation.

**Mål:** Varje vandöd varelse inom utbrottet

**Attack:** +17 mot Vilja

**Träff:** 1t10 + 4 strålände skada och du knuffar målet 7 meter. Målet är orörligt fram till slutet av ditt nästa drag.

**Kraftflöde: Loramnis vedergällning** Knepp

*Loramnis välsignelse vänder dina fienders kraft mot dem själva.*

**Situation ♦ Teurgi**

**Icke-handling** Intill utbrott 5

**Special:** Du kan bara använda ett kraftflöde 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 1t6 + 5 extra livspoäng av läkningen.

**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:** +10 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 Nytt 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.

## 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:** + 10 mot Vilja

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

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

## Magiska föremål

---

### 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.