



# Kris

Man Halvalv

Paladin

Grad 2

God

Legendväg:

Episkt öde:

Min vapenbroder och min gud står vid min sida

## Grundegenskaper

STYRKA	12
FYSIK	14
HÄNDIGHET	12
INTELLIGENS	10
VISDOM	14
UTSTRÅLNING	18

## Erfarenhetspoäng

1 835

Nästa grad: 2 250

## Liv och död

LIVSPOÄNG	26
SARGAD	13
VITALITET	6
VITALITETSPÖÄNG	12

Livspoäng	Vitalitetspoäng	Hjältepoäng
		□□□□□□ □□□□□□

## Försvar

PANSARKLASS	26
STABILITET	19
REFLEXER	20
VILJA	21

## Övrigt

INITIATIV	+7
FART (METER)	5
PASSIV INSIKT	20
PASSIV UPPFATTA	18
SYN NATTSYN	
SPRÅK ALLMÄN, ALVISKA, HIMMELSKA	

## Färdigheter

Akrobatik	+2
Bedräglighet	+10
<b>Diplomati</b>	+17
Förstulenheter	+2
Grottutforskning	+8
<b>Historia</b>	+11
Idrott	+2
Insikt	+10
Kuva	+10
Lokalkännedom	+10
<b>Läkekonst</b>	+13
Mystik	+6
<b>Religion</b>	+11
Tjuveri	+2
Uppfatta	+8
Uthållighet	+3
Vildmark	+8

## Knep

Vapenträning: Bastardsvärd (redan inräknat)

Kraftflöde: Aridyns räddning (se nedan)

AD	PP	GP	SP	KP
----	----	----	----	----

## Ädelstenar

## Ritualkomponenter

Alkemiska reagenter	Välldoftande rökelse	Läkande salvor	Sällsynta örter	Manakristaller
---------------------	----------------------	----------------	-----------------	----------------

## Utrustning

Rustning, tung sköld, bastardsvärd + 1, 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

+ 11 mot PK

1t10+4

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 9 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:** +14 mot PK

**Träff:** 1t10+5 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:** +14 mot PK

**Träff:** 1t10+5 skada och du erhåller 3 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 +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 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 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:** +8 mot Stabilitet

**Träff:** 3 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:** +14 mot PK

**Träff:** 2t10+5 skada.

**Effekt:** En allierad inom 5 meter från dig erhåller en talangfördel av +3 på PK fram till slutet av ditt nästa drag.

### 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 två 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.

## Martyrens välsignelse

Paladin Nyttä 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.

## Magiska föremål

---

## Ritualer

---

*(du kan inte använda ritualmagi)*