



Kris

Man Halvalv

Paladin

Grad 3

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

2 285

Nästa grad: 3 750

Liv och död

LIVSPOÄNG	32
SARGAD	16
VITALITET	8
VITALITETSPÖÄNG	12

Livspoäng

Vitalitetspoäng

Hjältepoäng

□□□□□□
□□□□□□

Försvär

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

Knep

Vapenträning: Bastardsvärd
Kraftflöde: Aridyns räddning

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)

Märkt syndare (se nedan)

Handpåläggning (se nedan)

MIRAKEL (TEURGITALANGER)

Obegränsade talanger

Märkt 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 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.

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: +14 mot PK

Träff: 2t10+5 strålände skada och du och alla allierade inom 5 meter från dig erhåller 3 tillfälliga livspoäng.

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)