

Grundegenskaper

STYRKA	0
FYSIK	3
HÄNDIGHET	4
VISDOM	5
INTELLIGENS	10
UTSTRÅLNING	7

Erfarenhetspoäng

Nästa grad: **1000**

Liv och död

LIVSPOÄNG	16
SARGAD	8
VITALITET	4
VITALITETSPÖÄNG	8

Livspoäng

Vitalitetspoäng

Impulspoäng

Försvar

PANSARKLASS	13
STABILITET	13
REFLEXER	14
VILJA	18
Övrigt	
INITIATIV	+6
FART (METER)	6
PASSIV INSIKT	18
PASSIV UPPFATTA	13
SYN	NORMAL
SPRÅK	ALLMÄN

Färdigheter

Akrobatik	+2
Bedräglighet	+4
Diplomati	+9
Förstulenhet	+2
Gatusmart	+4
Grottutforskning	+3
Historia	+10
Idrott	+0
Insikt	+8
Kuva	+4
Läkekonst	+3
Mystik	+10
Religion	+10
Tjuveri	+2
Uppfatta	+3
Uthållighet	+2
Vildmark	+3

Knep

Förstora formel (öka ytan med 1 mot att få -2 på attackslagen)
Förbättrat initiativ (redan inräknat)

AD	PP 7	GP 155	SP	KP
Ädelstenar				
Ritualkomponenter				
Alkemiska reagentier	Välldoftande rökelse	Läkande salvor	Sällsynta örter	Manakrystaller

Utrustning

Dolk, trollspö, tygpansar

RASFÖRMÅGOR

Grundattack	Attackfördel	Skada	Räckvidd/Egenskaper
Dolk	+ 3 mot PK (+5 kastad)	1t4 (1t4+2 kastad)	Avighand, Lätt kast

KLASSFÖRMÅGOR

Trolleriverktyg: Trollspö (En gång per situation, när du använder en formel, kan du erhålla en fördel av +2 på attackslaget)
Småtrix (se nedan)

Formelsamling (vid början av äventyret, och efter varje vila, väljer du vilka av dina begränsade talanger som du kan använda denna dag.)

TALANGER

Obegränsade talanger

Hokus Pokus

Magiker Småtrix

Du utför ett enkelt magiskt trick att imponera på enkelt folk, roa barn eller muntra upp tråkiga dagar.

Obegränsad ♦ Trolleri

Normal handling Avstånd 2

Effekt: Med detta småtrix kan du:

- Sakta förflytta upp ½kg materia.
- Skapa en enkel sinnesupplevelse, såsom ett gnistregn, en stark lukt, en vindpust, svag musik, etc.
- Färga, rengöra eller smutsa ner alla föremål inom ½m × ½m × ½m.
- Tända (eller släcka) ett ljus, en fackla eller en lägereld.
- Kyla av, värma upp eller smaksätta ½kg icke-levande materia
- Få en liten symbol eller märke att uppträda på en yta under en timma.
- Skapa ett litet föremål eller en bild som varar fram till slutet av ditt nästa drag.
- Få ett litet föremål du håller i handen att försvinna fram till slutet av ditt nästa drag.

Effekten av denna formel kan inte orsaka någon skada, användas som verktyg, vapen eller ritualkomponenter, störa någons handlingar eller efterlikna andra formler.

Special: Du kan ha upp till tre sådana effekter aktiva i taget.

Ljus

Magiker Småtrix

Med en enkel gest får du ett ljussken att uppstå i andan av din stav, runt något annat föremål eller i tomma luften.

Obegränsad ♦ Trolleri

Kort handling Avstånd 5

Mål: Ett föremål eller en ledig ruta

Effekt: Du får målet att lysa med ett starkt ljus. Ljuset fyller målets ruta och alla rutor inom 4 meter. Ljuset varar i 5 minuter. Du kan släcka ljuset med en fri handling.

Special: Du kan bara ha ett ljus aktivt i taget. Om du skapar ett nytt ljus, slocknar genast det gamla.

Om du använder denna formel för att skingra någons magiska mörker, måste du lyckas med ett angrepp +5 mot Vilja.

Spökljud

Magiker Småtrix

Med en enkel gest skapar du ett överkligt ljud som tycks komma från någonstans i närheten.

Obegränsad ♦ Trolleri, Illusion

Normal handling Avstånd 10

Mål: Ett föremål eller en ledig ruta

Effekt: Du får ljud att uppstå ur tomma intet. Ett ljud svagt som en viskning eller starkt som ett skrik eller stridslarm hörs från målet. Du kan framställa tal eller icke-talade ljud, såsom svärd mot stålsköld, rasslande pansar eller skrapande sten. Om du viskar, kan du viska så tyst att bara varelser i rutorna intill målet kan höra dig.

Magikerhand

Magiker Småtrix

Med en enkel gest får du ett föremål i närheten att omges av en spöklig hand som förflyttar det dit du önskar.

Obegränsad ♦ Trolleri, Frammaning, Kraft

Kort handling Avstånd 5

Effekt: Du frammanar en spöklig, svävande hand i en ledig ruta inom räckvidden. Handen kan plocka upp, förflytta och

manipulera ett föremål som väger högst 10 kg. Om du håller i ett föremål när du använder denna kraft, kan handen stoppa ner föremålet i din rygsäck, penningpung, svärdskada eller liknande behållare och samtidigt plocka fram ett annat föremål du bär på och placera i din hand.

Som en kort handling kan du förflytta handen 5 meter. Som en fri handling kan du få handen att släppa ett föremål den bär på och som en snabb handling kan du sedan få handen att plocka upp eller manipulera ett annat föremål.

Bevara snabb: Du kan få handen att vara hur länge du vill.

Special: Du kan bara ha en hand aktiv i taget.

Brännyta

Magiker Bastalang

Gyllene flammor slår upp ur marken och bränner alla däri.

Obegränsad ♦ Trolleri, Eld, Verktyg

Normal handling Område utbrott 1 inom 10 meter

Mål: Varje varelse inom utbrottet

Attack: +5 mot Reflex

Träff: 1t6 + 5 eldskada och om målet förflyttar sig på annat vis än med en glidning drabbas det av 2 poäng eldskada (RS).

Chockvåg

Magiker Bastalang

En våldsamt tryckvåg far iväg från din hand.

Obegränsad ♦ Trolleri, Dunder, Verktyg

Normal handling Intill utbredning 3

Mål: Varje varelse inom utbredningen

Attack: +5 mot Stabilitet

Träff: 1t6 + 5 dunderskada, du knuffar målet 1 meter och det är dövt (RS).

Trollpil

Magiker Bastalang

Du slungar iväg en silverskimrande pil av ren kraft mot din fiende.

Obegränsad ♦ Trolleri, Kraft, Verktyg

Normal handling Avstånd 20

Mål: En varelse

Attack: +5 mot Reflex

Träff: 2t4 + 5 kraftskada och du knuffar målet 1 meter.

Special: Denna attack räknas som en grundattack. Om en talang tillåter dig att utföra en avståndsgrundattack, kan du välja att använda denna.

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.

Dagliga talanger

Brännboll

Magiker Attack 1

Du frammanar en boll av eld och styr hur den rör sig.

Daglig ♦ Trolleri, Eld, Frammaning, Verktyg

Normal handling Avstånd 10

Effekt: Du frammanar en Medelstor boll av eld som upptar en ruta inom räckvidden och bollen angriper en varelse intill den. Varje varelse som slutar sitt drag intill bollen drabbas av 1t6 + 5 eldskada. Med en kort handling kan du förflytta bollen 6 meter.

Mål: En varelse intill brännbollen.

Attack: + 5 mot Reflex

Träff: 2t6 + 5 eldskada.

Bevara snabb: Du kan bevara effekten under resten av situationen. Som en normal handling kan du göra en ny attack med bollen.

Syrapil

Magiker Attack 1

En grönskimrande pil far iväg mot målet och träffar med ett plask.

Daglig ♦ Trolleri, Syra, Verktyg

Normal handling **Avstånd 20**

Mål: En varelse

Attack: + 5 mot Reflexer

Träff: 2t8 + 5 syraskada och fortgående 5 syraskada (RS). Utför en sekundärattack.

Sekundärmål: Varje Varelse intill primärmålet.

Sekundärattack: + 5 mot Reflexer

Träff: 1t8 + 5 syraskada och fortgående 5 syraskada (RS).

Miss: Halv skada, fortgående 2 syraskada (RS) men ingen sekundärattack.

Sömn

Magiker Attack 1

Du skickar din viljekraft mot fienden och försöker övervinna dem med magisk dåsighet.

Daglig ♦ Trolleri, Sömn, Verktyg

Normal handling **Område** utbrott 2 inom 20 meter

Mål: Varje varelse inom utbrottet

Attack: + 5 mot Vilja

Träff: Målet blir nersaktat (räddningsslag avslutar). Om målet missar sitt första räddningsslag mot denna talang, blir det medvetslöst (RS).

Miss: Målet blir nersaktat (RS).

Magiska föremål

(du äger inga magiska föremål)