



# Calidor

Man Tifling

Magiker

Grad 7

Neutral

Legendväg:

Episkt öde:

## Grundegenskaper

STYRKA	8
FYSIK	12
HÄNDIGHET	12
INTELLIGENS	18
VISDOM	14
UTSTRÅLNING	16

## Erfarenhetspoäng

Nästa grad:

## Liv och död

LIVSPOÄNG	33
SARGAD	16
VITALITET	8
VITALITETSPÖÄNG	9

Livspoäng

Vitalitetspoäng

Hjältepoäng

## Försvar

PANSARKLASS	25
STABILITET	21
REFLEXER	24
VILJA	25

## Övrigt

INITIATIV	+13
FART (METER)	6
PASSIV INSIKT	20
PASSIV UPPFATTA	20
SYN NATTSYN	
SPRÅK ALLMÄN, INFERNALISKA	

## Färdigheter

Akrobatik	+9
Bedräglighet	+13
<b>Diplomati</b>	+16
Förstulenhets	+11
Gatusmart	+11
Grottutforskning	+10
<b>Historia</b>	+17
Idrott	+7
Insikt	+10
Kuva	+11
Läkekonst	+10
<b>Mystik</b>	+17
<b>Religion</b>	+17
Tjuveri	+9
Uppfatta	+10
Uthållighet	+9
Vildmark	+10

## Knep

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

AD	PP 7	GP 155	SP	KP
----	---------	-----------	----	----

Ädelstenar

## Ritualkomponenter

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

## Förbättringsfördelar

Attack	Skadeslag	Fatalitet	PK	Övriga försvar
+2	+1	+1t	+1	+2

## Utrustning

Dolk, kristallkula, tygpansar

## RASFÖRMÅGOR

Blodsmak (+1 rasfördel på attackslag mot sargade fiender)

Eldmotstånd (motstå eld 8)

Diabolisk furi (se nedan)

## KLASSFÖRMÅGOR

Trolleriverktyg: Besvärskula (en gång per situation kan du göra första räddningsslaget mot din magi besvärligare. Målet måste slå med två t20 och välja det lägre resultatet.)

Småtrix (se nedan)

Rituell magi (kan använda ritualer)

Formelsamling (vid början av äventyret, och efter varje vila, väljer du vilken av dina två dagliga attacker som du kan använda denna dag.)

Grundattack	Attackfördel	Skada	Räckvidd/Egenskaper
Dolk	+12 mot PK (+14 kastad)	1t4+3 (1t4+4 kastad)	Avighand, Lätt kast

## 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 ändan 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 +14 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 spöklik hand som förflyttar det dit du önskar.

#### Obegränsad ♦ Trolleri, Frammaning, Kraft

Kort handling Avstånd 5

**Effekt:** Du frammanar en spöklik, 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 Attack 1

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:** +14 mot Reflex

**Träff:** 1t6+5 eldskada och om målet förflyttar sig på annat vis än med en glidning drabbas det av 3 poäng eldskada (räddningsslag avslutar).

#### Chockvåg

Magiker Attack 1

En våldsam tryckvåg far iväg från din hand.

#### Obegränsad ♦ Trolleri, Dunder, Verktyg

Normal handling Intill utbredning 3

**Mål:** Varje varelse inom utbredningen

**Attack:** +14 mot Stabilitet

**Träff:** 1t6+5 dunderkada, du knuffar målet 3 meter och det är dövt (räddningsslag avslutar).

#### Trollpil

Magiker Attack 1

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

#### Obegränsad ♦ Trolleri, Kraft, Verktyg

Normal handling Avstånd 20/40

**Mål:** En varelse

**Attack:** +14 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.

### Diabolisk furi

Tifling Rasförmåga

*Du kallar fram dina inre furier för att skada dina fiender ordentligt.*

#### Situation

**Snabb handling**                      **Personlig**

**Effekt:** Du uppfylls av vrede som ger dig en fördel av +1 på attackslaget mot en fiende som träffat dig sedan ditt förra drag. Om du träffar och gör skada, erhåller du en fördel av +2 på skadeslaget.

### Splitterkula

Magiker Attack 1

*Du slungar en kula av magisk kraft mot din fiende. Den splittras mot målet och fragment far iväg som strimlar omgivande fiender.*

**Situation** ♦ **Trolleri, Kraft, Verktyg**

**Normal handling**                      **Avstånd 20/40**

**Primärmål:** En varelse eller ett föremål

**Attack:** +14 mot Reflex

**Träff:** 2t8 + 5 kraftskada. Utför en sekundär attack.

**Sekundärmål:** Varje fiende intill det primära målet

**Sekundärattack:** +14 mot Reflex

**Träff:** 1t10 + 5 kraftskada.

### Sköld

Magiker Nyttä 2

*Du gestikulerar snabbt och en sköld av ren trollkraft formas för att skydda dig från attacker.*

**Situation** ♦ **Trolleri, Kraft**

**Villkorad handling**                      **Personlig**

**Avbrott:** Du blir träffad av en attack.

**Effekt:** Du erhåller en talangfördel av +4 på PK och Reflexer fram till slutet av ditt nästa drag.

### Eldklädnad

Magiker Attack 3

*Flammor slår ut från dig och omvärver dina fiender.*

**Situation** ♦ **Trolleri, Eld, Verktyg**

**Normal handling**                      **Intill utbrott 3**

**Mål:** Varje fiende inom utbrottet

**Attack:** +14 mot Stabilitet

**Träff:** 1t8 + 5 eldskada och fortgående 5 eldskada (räddningsslag avslutar).

### Eldklot

Magiker Attack 7

*En glödande, ärtstor pärla far iväg från ditt pekfinger och detonerar i ett hav av flammor.*

**Situation** ♦ **Trolleri, Eld, Verktyg**

**Normal handling**                      **Område utbrott 2 inom 10**

**Mål:** Varje varelse inom utbrottet

**Attack:** +14 mot Reflexer

**Träff:** 3t6 + 5 eldskada.

## 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 10/20**

**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 + 7 eldskada. Med en kort handling kan du förflytta bollen 6 meter.

**Mål:** En varelse intill brännbollen.

**Attack:** +14 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.

### 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:** +14 mot Vilja

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

**Miss:** Målet blir nersaktat (räddningsslag avslutar).

### Eldboll

Magiker Attack 5

*Du skapar ett klot av flammor i din hand och slungar det mot dina fiender.*

**Daglig** ♦ **Trolleri, Eld, Verktyg**

**Normal handling**                      **Område utbrott 3 inom 20 meter**

**Mål:** Varje varelse inom utbrottet

**Attack:** +14 mot Reflexer

**Träff:** 3t6 + 5 eldskada.

**Miss:** Halv skada.

### Hjärnspöke

Magiker Attack 5

*Du skapar en inbillning av den mest fruktansvärda varelse som kan tänkas utifrån målets egen undermedvetna fruktan.*

**Daglig** ♦ **Trolleri, Fruktan, Illusion, Verktyg**

**Normal handling**                      **Avstånd 20/40**

**Mål:** En varelse

**Attack:** +14 mot Vilja

**Träff:** 2t10 + 5 psykisk skada.

**Effekt:** Målet drabbas av fortgående 5 psykisk skada och har Underläge mot alla (räddningsslag avslutar båda).

### Osynlighet

Magiker Nyttä 6

*Plötsligt försvinner det du pekar på spårlöst.*

**Daglig** ♦ **Trolleri, Illusion**

**Normal handling**                      **Avstånd 5**

**Mål:** Du eller en varelse.

**Effekt:** Målet blir osynligt fram till slutet av ditt nästa drag. Om målet utför en attack, blir det genast synligt.

**Bevara normal:** Så länge målet är inom räddvidden kan du bevara effekten.

## Magiska föremål

---

## Ritualer

---