



# Alain

Man Människa

Präst

Grad 3

Kaotisk God

Legendväg:

Episkt öde:

*Gudinnans kärlek övervinner allt.*

Grundegenskaper	
STYRKA	14
FYSIK	10
HÄNDIGHET	11
INTELLIGENS	10
VISDOM	16
UTSTRÅLNING	16

Erfarenhetspoäng	2 285
Nästa grad:	3 750

Liv och död		
LIVSPOÄNG		25
SARGAD		12
VITALITET		6
VITALITETSPÖÄNG		7
Livspoäng	Vitalitetspoäng	Hjältepoäng
		□□□□□□ □□□□□□

Försvar	
PANSARKLASS	22
STABILITET	19
REFLEXER	17
VILJA	22
Övrigt	
INITIATIV	+6
FART (METER)	5
PASSIV INSIKT	24
PASSIV UPPFATTA	19
SYN	NORMAL
SPRÅK	ALLMÄN, HIMMELSKA

Färdigheter	
Akrobatik	+4
Bedräglighet	+8
<b>Diplomati</b>	+15
Förstulenheter	+4
Grottutforskning	+9
<b>Historia</b>	+11
Idrott	+5
<b>Insikt</b>	+14
Kuva	+9
Lokalkännedom	+9
<b>Läkekonst</b>	+14
Mystik	+6
<b>Religion</b>	+11
Tjuveri	+4
Uppfatta	+9
Uthållighet	+4
Vildmark	+9

Knep
Kraftflöde: Loramnis vedergällning (se nedan)
Handlingskraftig (+3 på attack när du spenderar ett hjältepoäng)
Mänsklig envishet (+1 på alla räddningsslag)

AD	PP	GP	SP	KP

Ädelstenar
------------

Ritualkomponenter				
Alkemiska reagenter	Välldoftande rökelse	Läkande salvor	Sällsynta örter	Manakristaller

Utrustning
Ringbrynja, tung stridsklubba, helig symbol +1, ryggsäck, sovvrulle, flinta och stål, penningpung, 2 solstavar, 10 dagars proviant, 15 meter hamprep, vattenlägel.

## 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

Knep

*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 Nyttä 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.

## Befallning

Präst Attack 3

*Du yttrar ett mäktigt kommando som din fiende måste åtlyda.*

### Situation ♦ Teurgi, Förhäxning, Verktyg

**Normal handling**                      **Avstånd** 10

**Mål:** En varelse.

**Attack:** +10 mot Vilja

**Träff:** Målet är omtumlat fram till slutet av ditt nästa drag. Dessutom kan du välja mellan att slå omkull målet till liggande eller omplacera det 4 meter.

## 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.