

L&L EEVENKOTO:

LOIHTIJA

v. 0.2.0 - tämä on alustava versio Eevenkodosta löytyvästä materiaalista, ja kaikki tässä oleva voi muuttua.

Tyypilliset ominaisuudet: Karisma, ketteryys, sitkeys

Asepätevyudet: Yksinkertaiset aseet

Muihin magiankäyttäjiin nähden lohtija on poikkeuksellinen siinä, että hänen mahtinsa kumpuaa hänestä itsestään kuin varjossa väijyvä villipeto – se on vaistojen ohjaamaa ja herkästi hallitsematonta. Lohtija ei opi kykyjään kirjoista tai toismaailmallisten olentojen kanssa tehdyistä sopimuksista - hänen verensä ja lihansa kiehuu ylimaallisen voiman kyllästäjänä, mikä tekee hänestä elävän sillan maallisen ja mystisen välille. Kysymys kuuluukin, ohjaako hän voimiaan vai vievätkö ne häntä?

Muutokset Pelaajan kirjaan

Loitsiminen

Loitsimisominaisuutesi on sitkeys, ei karisma. Loitsusi ovat veresi ilmentymiä ja vaatii sitkeyttä pitää ne aisoissa.

Osatut loitsusi per taso ovat seuraavan taulukon mukaisesti. Taikakonstit normaalisti.

Taso	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Osatut loitsut	2	3	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

Aina noustessasi tasolla voit korvata yhden tuntemasi taikakonstin toisella.

Hurmeinen magia

Ensimmäiseltä tasolta eteenpäin lohtija voi päästää veressään pauhaavan voiman valloilleen bonustoimintona. **Hurmeinen magia** kestää korkeintaan minuutin. Se katkeaa ennen tätä jos et vuorollasi loitsi, käytä bonustoimintoasi loitsuun keskittymiseen, tai käytä bonustoimintoasi **hurmeisen magian** ylläpitämiseen.

Kun hurmeinen magia on voimassa, loihtijan loitsujen pelastusheittojen VA:n ja hyökkäysmuuttujan sekä keskittymisheittojen kannalta sitkeysuuttujasi on yhtä tavallista suurempi.

Metataikuus

Tasolta 2 eteenpäin tason 3 sijaan.

Voit vaihtaa yhden valitsemasi metataikuuskyvyn tasonnousun yhteydessä.

Saat 2 metataikuuskykyä lisää tasolla 10, ja 2 lisää tasolla 17.

Loihtijan alkuperä

Valitaan vasta tasolla kolme ensimmäisen tason sijaan. Tasoilla 6, 14 ja 18 saat alkuperään liittyvät voimat, jotka on merkitty sille tai aiemmalle tasolle.

Veren voima

Tasolta 7 eteenpäin voit käyttää kaksi loitsupistettä palauttaaksesi yhden käytön *hurmeiselle magialle*.

Hurmeisen magian vaikutuksiin lisäksi tästä eteenpäin:

- Aloittaessasi *hurmeisen magian*, saat väliaikaisia kestopisteitä loihtijan tasojesi verran.
- Voit käyttää yhteen loitsuun kahta metataikuuskykyä.

Veren mestaruus

Tasolla 20. Korvaa *palautuvat loitsupisteet*. Hurmeisen magian ollessa aktiivinen vuorosi lopussa, jos sinulla ei ole yhtään loitsupistettä jäljellä, tai käytit vähintään yhden loitsupisteen vuorollasi, saat yhden loitsupisteen takaisin.

Loihtijan alkuperät

Tässä vain Jumalverinen esimerkkinä uusista alkuperistä (Demoninen, Eetteriverinen, Jumalverinen, Pirullinen)

Jumalverinen

Jumalverisen loihtijan suonissa virtaa Ylisen veri, ja Jumalten sodan jäljiltä se on raskain perintö, jota Maallisen asukilla voi olla. Hänen voimansa ovat lähtökohtaisesti hyväntahtoisia, mutta se hyvyys on juuri repinyt maailman kappaleiksi, muistuttaen kaikkia ympärillään maallisen maailman syvimmästä tuoreesta haavasta. Kun

jumalverisen voimat heräävät, ympäristö taipuu hänen tahtoonsa – taivas itse tuntuu avautuvan hänen yllään ja hän on pelkoa ja pelastusta.

Jumalalliset loitsut

Valittuasi jumalverisen alkuperän, saavuttaessasi alla olevassa taulukossa olevan tason, sinulla on aina mainitut loitsut osattuna. Loitsut ovat loihtijan loitsuja sinulle:

Taso	Loitsut
3	<i>Apu, Haavojen parannus, Hohkaava isku, Pysäytys</i>
5	<i>Elvytys, Parannuksen mahtisana</i>
7	<i>Elämänlanka, Uskon suojelija</i>
9	<i>Henkiherruus, Hyönteisvitsaus</i>

Kun loitsit jonkin näistä loitsuista, verenperimäsi on selkeästi kaikkien nähtävänä. Heitä tai valitse yksi tai useampi vaikutus alla olevasta taulukosta. Näillä ei ole pelimekaanista vaikutusta.

1n6	Vaikutus
1	Sädekehä muodostuu pääsi taakse.
2	Aavemaiset enkelinsiivet nousevat selästäsi.
3	Kuoromainen laulu kaikuu lähistöllä olevien mielen reunamailla.
4	Hetkellisesti kehostasi näyttää aukeavan loputtomasti silmiä.
5	Leijut hetkellisesti muutaman millin irti maanpinnasta.
6	Valosade näyttää laskeutuvan kasvoillesi.

Jumalallinen suojelus

Kolmannelta tasolta eteenpäin, käyttäessäsi *hurmeista magiaa*, jos epäonnistut pelastusheitossa tai keskittymisheiton, voit käyttää reaktion lisätäksesi 1n6 heiton tulokseen. Voit käyttää tämän lisäyksen kerran *hurmeisen magian* käytön aikana.

Lisäksi, jos *hurmeisen magian* käytön aikana vajoat 0 osumapisteeseen, jumalallinen voima räjähtää ympärillesi. Kaikki 4 metrin etäisyydellä sinusta kärsii 1n10

hohkavahinkoa. Onnistuneella ketteryyspelastusheitolla (VA pelastusheitto loitsujasi vastaan), vahinko puolittuu.

Enkelten vahtima

Kuudennelta tasolta eteenpäin sinulla on sietokyky hohkavahinkoon ja saat *edun* pelastusheittoihin, joissa epäonnistuminen saisi sinut olemaan *kauhistunut*.

Voit myös loitsia minkä tahansa **Jumalalliset loitsut** listalla olevan loitsun käyttämällä sen piirin verran loitsupisteitä loitsuvarauksen kuluttamisen sijaan. Jos teet näin, se ei vaadi eleitä tai loitsusanoja.

Jumalten sodan airut

14. tasolta eteenpäin aina kun käytät **hurmeista magiaa**, valitse yksi. Efekti on voimassa niin pitkään kuin **hurmeinen magia** on aktiivisena.

- Enkelinsiivet. Seitsemän paria aineettomia hohtavia siipiä nousee selästäsi. Sinulla on lentonopeus 20 metriä vuorossa.
- Enkelinsilmät. Ruumistasi aukeaa lukemattomia silmäpareja. Näet minkä tahansa näkymättömän elävän olennon 30 metrin etäisyydellä sinusta. Sinulla on *etu* yritessäsi havaita piiloutuneita eläviä olentoja.
- Enkelintuli. Polttava taivaallinen tuli puhdistaa ympäristöäsi. Jokaisen vuorosi aluksi kaikki 2 metrin säteellä sinusta kärsivät 1n4 (2) pistettä tulivahinkoa ja 1n4 (2) pistettä hohkavahinkoa.

Kutsu enkeli

18. tasolla voit raottaa hetkellisesti maailmojen rajaa, ja tilallesi sekunnin murto-osaksi ilmestyy todellinen enkeli. Voit tehdä tämän kutsun kerran pitkien lepojen välillä, tai voit käyttää 7 loitsupistettä palauttaaksesi sen käyttöösi ennen tätä. Enkeli vaikuttaa kaikkiin liittolaisiin 10 metrin etäisyydellä sinusta (sinä mukaanlukien) aikaansaaden seuraavat vaikutukset, jonka jälkeen se katoaa.

- **Paratava valo.** Saat parantaa liittolaisiasi yhteensä 100 osumapisteen edestä.
- **Mielen selkeys.** Kaikki liittolaiset, jotka kärsivät *kauhistunut* tai *lumottu* -olotiloista paranevat näistä olotiloista.

Kaikki vastustajat alueella kärsivät 13 pistettä hohkavahinkoa. Onnistunut sitkeyspelastusheitto (VA loitsujesi mukaan) puolittaa vahingon.

Lisäksi kaikki epäkuolleet ja pirut alueella joutuvat tekemään viisauksipelastusheiton (VA loitsujesi mukaan) tai ovat *kauhistuneita* ja *toimintakyvyttömiä* minuutin ajan. Vahingon tekeminen näihin lopettaa vaikutuksen.

Legendoja & Lohikäärmeitä SRD

Tämä työ sisältää materiaalia, joka on otettu Legendoja & Lohikäärmeitä SRD:stä ja on saatavilla osoitteessa <https://github.com/Myrrys/LnL-SRD>. Legendoja & Lohikäärmeitä SRD on lisensoitu Creative Commons BY 4.0 -lisenssin mukaisesti, joka on saatavilla osoitteessa <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

System Reference Document 5.1

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 (“SRD 5.1”) by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.