



Ari

Kvinna Alv

Rackare

Grad 8

Neutral

Legendväg:

Episkt öde:

Den skugga du inte ser, har du inte ont av. Du hinner inte ens känna någon smärta.

Grundegenskaper

STYRKA	10
FYSIK	10
HÄNDIGHET	20
INTELLIGENS	12
VISDOM	12
UTSTRÅLNING	18

Erfarenhetspoäng

13 835

Nästa grad: **16 500**

Liv och död

LIVSPOÄNG	42
SARGAD	21
VITALITET	10
VITALITETSPÖÄNG	8

Livspoäng

Vitalitetspoäng

Hjältepoäng

Försvar

PANSARKLASS	27
STABILITET	20
REFLEXER	27
VILJA	24

Övrigt

INITIATIV	+14
FART (METER)	7
PASSIV INSIKT	20
PASSIV UPPFATTA	27
SYN NATTSYN	
SPRÅK ALLMÄN, ALVISKA	

Färdigheter

Akrobatik	+ 20
Bedräglighet	+ 18
Diplomati	+ 13
Förstulenh	+ 20
Grottutforskning	+ 10
Historia	+ 10
Idrott	+ 9
Insikt	+ 10
Kuva	+ 13
Lokalkännedom	+ 18
Läkekonst	+ 10
Mystik	+ 10
Religion	+ 10
Tjuveri	+ 19
Uppfatta	+ 17
Uthållighet	+ 9
Vildmark	+ 12

Knep

Alvisk precision (+ 2 på alvisk träffsäkerhet, redan inräknad)
 Vapenträning: Värja
 Lömsk rackare (redan inräknat)
 Lättfotad (gruppens marschfart ökar och ni är svårare att spåra)
 Rörlighet (redan inräknat)

AD	PP	GP	SP	KP
----	----	----	----	----

Ädelstenar

Ritualkomponenter

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

Förbättringsfördelar

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

Utrustning

Läderpansar, värja, 2 dolkar, pistolarmborst, koger fyllt med lod, ryggsäck, sovvrulle, flinta och stål, penningpung, 2 solstavar, 10 dagars proviant, 15 meter hamprep, vattenlängel.

RASFÖRMÅGOR

Alvers vapenträning (tränad på pilbågar)

Vildmarkssteg (ignorera svår terräng vid glidning)

Gemensam vaksamhet (du ger icke-alviska allierade inom 6 meter en fördel av +1 på tester av Uppfatta)

Alvisk träffsäkerhet (se nedan)

Grundattack	Attackfördel	Skada	Räckvidd/Egenskaper
Värja	+ 14 mot PK	1t8 + 4	
Dolk	+ 15 mot PK (+ 20 kastad)	1t4 + 4 (1t4 + 7 kastad)	Avighand, lätt kast, 5/10
Pistolarmborst	+ 18 mot PK	1t6 + 7	10/20, ladda fri

KLASSFÖRMÅGOR

Första slag (vid början av en situation, har varje varelse som ännu inte har agerat i denna situation underläge mot dig)

Rackartaktik: Elegant kanalje (+ 6 PK mot gratisattacker)

Tjuvhugg (en gång per runda, när en fiende har underläge mot dig och du använder lätt klinga, armborst eller slunga, orsakar din attack mot den fienden 2t8 extra skada)

BRAGDER (KAMPTALANGER)

Obegränsade talanger

Elegant sving Rackare Attack 1
Med en distraherande rörelse får du fienden att glömma att ducka.

Obegränsad ♦ Kamp, Vapen

Normal handling Närstrid eller Avstånd vapen

Förutsättning: Du måste strida med armborst, lätt klinga eller slunga.

Mål: En varelse

Attack: + 19 mot PK (+ 20 med dolk, + 18 med pistolarmborst)

Träff: 1t8 + 11 skada (1t4 + 11 med dolk, 1t6 + 11 med pistolarmborst)

Genomträngande stöt Rackare Attack 1
Din sylvassa klinga slinker in mellan pansaret och skär in djupt.

Obegränsad ♦ Kamp, Vapen

Normal handling Närstrid vapen

Förutsättning: Du måste strida med lätt klinga.

Mål: En varelse

Attack: + 19 mot Reflex (+ 20 med dolk)

Träff: 1t8 + 7 skada (1t4 + 7 med dolk)

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.

Alvisk träffsäkerhet Alv Rasförmåga
Utan att stanna upp, tar du noga sikte och låter din fiende smaka på alvernas legendariska träffsäkerhet.

Situation

Fri handling Personlig

Effekt: Slå om ett attackslag med en fördel av + 2. Du måste använda det nya slaget, även om dess resultat är lägre.

Special: Fördelen från knepet Alvisk precision är redan inräknad.

Knuff och stöt Rackare Attack 1
Med ett låtsat felsteg och en snabb knuff, får du din motståndare att hamna precis där du vill ha honom.

Situation ♦ Kamp, Vapen

Normal handling Närstrid vapen

Förutsättning: Du måste strida med lätt klinga.

Mål: En varelse

Attack: + 19 mot Vilja (+ 20 med dolk)

Träff: 1t8 + 7 skada (1t4 + 7 med dolk) och du omplaceras målet 4 meter.

Tumla Rackare Nyttä 2
Du tumlar undan faran och duckar för fiendens svepande vapen.

Situation ♦ Kamp

Kort handling Personlig

Effekt: Du kan göra en glidning motsvarande halva din fart (eller kortare).

Slå och ducka Rackare Attack 3
Ett snabbt slag, ducka under fiendens motanfall och, vips, så är du förbi honom.

Situation ♦ Kamp, Vapen

Normal handling Närstrid vapen

Förutsättning: Du måste strida med lätt klinga.

Mål: En varelse

Attack: + 19 mot Vilja (+ 20 med dolk)

Träff: 2t8 + 7 skada (2t4 + 7 med dolk). Dessutom byter du plats med målet och kan sedan glida 4 meter.

Bättre fly än illa fäkta Rackare Nyttä 6
Du tar dig snabbt bort från striden och lever för att slåss en annan dag.

Situation ♦ Kamp

Kort handling Personlig

Effekt: Du kan glida din fart och om du är markerad upphör detta.

Rackarns tur Rackare Attack 7
Ibland kan otur förbytas i tur.

Situation ♦ Kamp, Vapen

Normal handling Närstrid eller Avstånd vapen

Förutsättning: Du måste strida med armborst, lätt klinga eller slunga.

Mål: En varelse

Attack: + 19 mot PK (+ 20 med dolk, + 18 med pistolarmborst)

Träff: 2t8 + 7 skada (2t4 + 7 med dolk, 2t6 + 7 med pistolarmborst).

Miss: Utför en sekundärattack mot samma mål.

Sekundärattack: + 23 mot PK (+ 24 med dolk, + 22 med pistolarmborst).

Träff: 1t8 + 7 skada (1t4 + 7 med dolk, 1t6 + 7 med pistolarmborst).

Dagliga talanger

Lurig attack Rackare Attack 1

Med en serie finter och bluffar får du fienden precis dit du vill ha honom.

Daglig ✦ **Kamp, Vapen**

Normal handling Närstrid eller Avstånd vapen

Förutsättning: Du måste strida med armborst, lätt klinga eller slunga.

Mål: En varelse

Attack: +19 mot Reflex (+20 med dolk, +18 med pistolarmborst)

Träff: 3t8+7 skada (3t4+7 med dolk, 3t6+7 med pistolarmborst) och du omplacerar målet 1 meter.

Effekt: Under resten av situationen omplacerar du målet 1 meter varje gång du träffar det med en attack.

Artärhugg Rackare Attack 5

Din vassa klinga öppnar ett stort sår på fienden.

Daglig ✦ **Kamp, Vapen**

Normal handling Närstrid vapen

Förutsättning: Du måste strida med lätt klinga.

Mål: En varelse

Attack: +19 mot Stabilitet (+20 med dolk)

Träff: 2t8+7 skada (2t4+7 med dolk) och fortgående 5 skada (räddningsslag avslutar).

Miss: Halv skada och ingen fortgående skada.

Magiska föremål

Lönnmördarsandaler Grad 11

Dessa svarta sandaler tillåter dig att utnyttja vinklarna bättre.

Utrymme: Fötter

Kraft (situation): Snabb handling. Fram till början av ditt nästa drag omringar du även en fiende om någon ruta intill dig är mitt emot en allierad. *Hjältepoäng:* Du omringar en fiende om någon allierad befinner sig intill fienden alls.

Ritualer

(du kan inte använda ritualmagi)