



# Ari

**Kvinna Alv**

**Rackare**

**Grad 2**

**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	18
INTELLIGENS	12
VISDOM	12
UTSTRÅLNING	16

Erfarenhetspoäng	<b>1 835</b>
Nästa grad:	<b>2 250</b>

Liv och död		
LIVSPOÄNG		20
SARGAD		10
VITALITET		5
VITALITETSPÖÄNG		6
Livspoäng	Vitalitetspoäng	Hjältepoäng
		□□□□□□ □□□□□□

Försvar	
PANSARKLASS	22
STABILITET	16
REFLEXER	22
VILJA	19
Övrigt	
INITIATIV	+10
FART (METER)	7
PASSIV INSIKT	17
PASSIV UPPFATTA	24
SYN	NATTSYN
SPRÅK	ALLMÄN, ALVISKA

Färdigheter	
<b>Akrobatik</b>	+15
<b>Bedräglighet</b>	+14
Diplomati	+9
<b>Förstulenh</b>	+15
Grottutforskning	+7
Historia	+7
Idrott	+6
Insikt	+7
Kuva	+9
<b>Lokalkännedom</b>	+14
Läkekonst	+7
Mystik	+7
Religion	+7
<b>Tjuveri</b>	+15
<b>Uppfatta</b>	+14
Uthållighet	+6
Vildmark	+9

Knep
Alvisk precision (+2 på alvisk träffsäkerhet, redan inräknad)
Vapenträning: Värja

AD	PP	GP	SP	KP

Ädelstenar
------------

Ritualkomponenter				
Alkemiska reagenter	Välldoftande rökelse	Läkande salvor	Sällsynta örter	Manakristaller

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

## 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)

## 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 (+4 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 2t6 extra skada)

Grundattack	Attackfördel	Skada	Räckvidd/Egenskaper
Värja	+9 mot PK	1t8 + 2	
Dolk	+10 mot PK (+14 kastad)	1t4 + 2 (1t4 + 4 kastad)	Avighand, lätt kast, 5/10
Pistolarmborst	+11 mot PK	1t6 + 4	10/20, ladda fri

## 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:** +13 mot PK (+14 med dolk, +11 med pistolarmborst)

**Träff:** 1t8 + 8 skada (1t4 + 8 med dolk, 1t6 + 8 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:** +13 mot Reflex (+14 med dolk)

**Träff:** 1t8 + 4 skada (1t4 + 4 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:** +13 mot Vilja (+14 med dolk)

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

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

#### Situation ♦ Krig

**Kort handling**

**Personlig**

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

### 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:** +13 mot Reflex (+14 med dolk, +11 med pistolarmborst)

**Träff:** 3t8 + 4 skada (3t4 + 4 med dolk, 3t6 + 4 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.

### Magiska föremål

#### Ritualer

*(du kan inte använda ritualmagi)*