



# Ari

Kvinna    Alv    Rackare    Grad 3    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

2 285

Nästa grad: 3 750

## Liv och död

LIVSPOÄNG	25
SARGAD	12
VITALITET	6
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)

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

## 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)

## 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  
*Utän 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 omplaceras 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).

**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:** +13 mot Vilja (+14 med dolk)

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

### 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 omplaceras målet 1 meter.

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

### Magiska föremål

### Ritualer

*(du kan inte använda ritualmagi)*