

Grundegenskaper	
STYRKA	2
FYSIK	2
HÄNDIGHET	10
VISDOM	4
INTELLIGENS	3
UTSTRÅLNING	8

Erfarenhetspoäng	
Nästa grad:	1 000

Liv och död		
LIVSPOÄNG		16
SARGAD		8
VITALITET		4
VITALITETSPÖÄNG		8
Livspoäng	Vitalitetspoäng	Impulsopoäng

Försvar	
PANSARKLASS	17
STABILITET	11
REFLEXER	17
VILJA	14
Övrigt	
INITIATIV	+5
FART (METER)	7
PASSIV INSIKT	12
PASSIV UPPFATTA	19
SYN	NATTSYN
SPRÅK	ALLMÄN, ALVISKA

Färdigheter	
Akrobatik	+10
Bedräglighet	+9
Diplomati	+4
Förstulenhets	+10
Gatusmart	+9
Grottutforskning	+2
Historia	+2
Idrott	+1
Insikt	+2
Kuva	+4
Läkekonst	+2
Mystik	+2
Religion	+2
Tjuveri	+10
Uppfatta	+9
Uthållighet	+1
Vildmark	+4

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

AD	PP	GP	SP	KP
Ädelstenar				
Ritualkomponenter				
Alkemiska reagentier	Välldoftande rökelse	Läkande salvor	Sällsynta örter	Manakrystaller

Utrustning	
Läderpansar, kortsvärd, 2 dolkar, pistolarmborst, koger fyllt med lod, ryggsäck, sovruille, 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)

Rackares vapen: (redan inräknat)

Rackartaktik: Elegant kanalje (+4 PK mot gratisattacker)

Tjuvhugg (se nedan)

Vapenfiness: (När du utför en grundattack med lätt klinga använder du alltid Händighet istället för Styrka för både attackslag och skadeslag.)

Grundattack	Attackfördel	Skada	Räckvidd/Egenskaper
Kortsvärd	+8 mot PK	1t6+5	
Dolk	+9 mot PK	1t4+5	Avighand, lätt kast, 5/10
Pistolarmborst	+7 mot PK	1t6+5	10/20, ladda fri

TALANGER

Bastalanger

Elegant förflyttning Rackare Bastalang

Med en distraherande rörelse får du fienden att glömma att ducka.

Obegränsad ✦ Kamp

Kort handling Personlig

Effekt: Du kan gå din fart. Om du går minst 2 meter och sedan attackerar och träffar en fiende i samma drag, kan du lägga till +4 på skadan.

Fintande förflyttning Rackare Bastalang

Du fintar höger, går vänster och din sylvassa klinga slinker in mellan pansaret och skär in djupt.

Obegränsad ✦ Kamp

Kort handling Personlig

Effekt: Du kan gå din fart. Om du går minst 2 meter och sedan attackerar en fiende i samma drag, kan du utföra attacken mot Reflexer istället för PK.

Tjuvhugg Rackare Klassförmåga

Din fiende är ur balans och snart är han död.

Obegränsad ✦ Kamp

Villkorad handling Närstrid eller Avstånd vapen

Reaktion: Din attack träffar en fiende som har Underläge mot dig.

Mål: Den utlösande fienden.

Effekt: Din attack gör +2t6 extra skada.

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

Krav: Du måste strida med lätt klinga.

Mål: En varelse

Attack: +8 mot Vilja (+9 med dolk)

Träff: 1t6+5 skada (1t4+5 med dolk) och du omplacerar målet 4 meter.

Omtumlande stöt Rackare Attack 1

Din attack tar fienden med överraskning och han vacklar till av smärtan.

Situation ✦ Kamp, Vapen

Normal handling Närstrid vapen

Krav: Du måste strida med lätt klinga.

Mål: En varelse

Attack: +8 mot PK (+9 med dolk)

Träff: 1t6+5 skada (1t4+5 med dolk) och målet blir omtumlat.

Dagliga talanger

(du har inga dagliga talanger)

Magiska föremål

(du äger inga magiska föremål)