



# Sorava

**Kvinna Drakkai**

**Jägare**

**Grad 8**

**God**

Legendväg:

Episkt öde:

*Tänk att få ruva på en hög ägg tillsammans med en kärleksfull make.*

## Grundegenskaper

STYRKA	20
FYSIK	12
HÄNDIGHET	13
INTELLIGENS	10
VISDOM	17
UTSTRÅLNING	10

## Erfarenhetspoäng

**13 835**

Nästa grad: **16 500**

## Liv och död

LIVSPOÄNG	49
SARGAD	24
VITALITET	15
VITALITETSPÖÄNG	9

Livspoäng

Vitalitetspoäng

Hjältepoäng

## Försvar

PANSARKLASS	26
STABILITET	26
REFLEXER	23
VILJA	23

## Övrigt

INITIATIV	+10
FART (METER)	6
PASSIV INSIKT	22
PASSIV UPPFATTA	27
SYN	NORMAL
SPRÅK	ALLMÄN, DRAKSPRÅK

## Färdigheter

Akrobatik	+9
Bedräglighet	+9
Diplomati	+9
Förstulenhets	+9
<b>Grottutforskning</b>	+17
Historia	+11
<b>Idrott</b>	+18
Insikt	+12
Kuva	+11
Lokalkännedom	+9
Läkekonst	+12
Mystik	+9
Religion	+9
Tjuveri	+9
<b>Uppfatta</b>	+17
<b>Uthållighet</b>	+14
<b>Vildmark</b>	+17

## Knep

Tålighet (redan inräknat)  
 Dödlig jägare (redan inräknat)  
 Drakens raseri (+2 på skada när du är sargad)  
 Tvåvapenstrid (redan inräknat)  
 Tvåvapenförsvar (redan inräknat)

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

## Ädelstenar

## Ritualkomponenter

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

## Förbättringsfördelar

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

## Utrustning

Skinnpansar, 2 kroksvärd, ryggsäck, sovrulle, flinta och stål, penningpung, 2 solstavar, 10 dagars proviant, 15 meter hamprep, vattenlägel, poesiböcker.

## RASFÖRMÅGOR

Drakens andedräkt (se nedan)

Drakens vrede (du erhåller en fördel av +1 på attackslagen när du är sargad)

Drakens blod (redan inräknat)

Grundattack	Attackfördel	Skada	Räckvidd/Egenskaper
Kroksvärd	+ 18 mot PK	1t8 + 8	Fatal (+ 1t8 skada vid fatalitet)

## KLASSFÖRMÅGOR

Jägarens byte (en gång per drag, som en snabb handling, kan du utse den närmaste fienden till ditt byte. En gång per runda kan du låta en attack göra +1t8 skada mot ditt byte. Detta varar tills bytet är besegrat, situationen tar slut eller du utser ett annat byte. Endast ett byte i taget)

## BRAGDER (KAMPTALANGER)

### Obegränsade talanger

#### Dubbelattack

Du låter dina två vapen vira över fienden samtidigt.

Jägare Attack 1

**Obegränsad** ♦ **Kamp, Vapen**

**Normal handling** Närstrid vapen

**Krav:** Du måste attackera med två vapen.

**Mål:** En eller två varelser.

**Attack:** +18 mot PK, två attackslag

**Träff:** 1t8 + 3 skada.

#### Smärtsam attack

Du tar sikte med ditt vapen mot en extra känslig del av fienden.

Jägare Attack 1

**Obegränsad** ♦ **Kamp, Vapen**

**Normal handling** Närstrid eller Avstånd vapen

**Mål:** En varelse

**Attack:** +18 mot PK

**Träff:** 1t8 + 12 skada och målet är omtumlat fram till slutet av ditt nästa drag.

### Situationstalanger

#### Hämta andan

Du stannar upp för ett ögonblick och samlar dig.

Allmän förmåga

**Situation**

**Normal handling** Personlig

**Effekt:** Du kan spendera ett vitalitetspoäng och erhåller dessutom +2 på alla försvar fram till början av ditt nästa drag.

#### Drakens andedräkt

Du kallar fram de blå drakarnas sprakande andedräkt och skickar den mot dina fiender.

Drakkai Rasförmåga

**Situation** ♦ **Blixt**

**Snabb handling** Intill utbredning 3

**Mål:** Varje varelse inom utbredningen

**Attack:** +18 mot Reflexer

**Träff:** 1t6 + 5 blixtskada.

#### Smidig attack

Du rör dig smidigt över slagfältet medan du angriper dina fiender.

Jägare Attack 1

**Situation** ♦ **Kamp, Vapen**

**Normal handling** Närstrid eller Avstånd vapen

**Special:** Du kan glida 4 meter före eller efter själva attacken.

**Mål:** En varelse

**Attack:** +18 mot PK.

**Träff:** 2t8 + 8 skada

#### Urbalanserande parering

Du blockerar fiendens attack och leder hans kraft vidare dit du vill ha honom.

Jägare Nytt 2

**Situation** ♦ **Kamp**

**Omedelbar reaktion** Närstrid 1

**Utlösare:** En fiende missar dig med en närstridsattack.

**Effekt:** Du omplacerar fienden till en ruta intill dig och han har Underläge mot dig fram till slutet av ditt nästa drag.

#### Jaguarsprång

Två snabba attacker medan du tar dig till en fördelaktigare position.

Jägare Attack 3

**Situation** ♦ **Kamp, Vapen**

**Normal handling** Närstrid eller Avstånd vapen

**Krav:** Du måste attackera med två vapen eller med ett avståndsvapen.

**Mål:** En eller två varelser

**Attack:** +18 mot PK, två attackslag.

**Special:** Du kan glida 4 meter efter din första eller andra attack.

**Träff:** 1t8 + 8 skada med vardera attacken.

#### Björnens klor

Du snurrar runt med dina vapen och slår till dina fiender så att de stapplar bakåt och faller.

Jägare Attack 7

**Situation** ♦ **Kamp, Vapen**

**Normal handling** Intill utbrott 1

**Krav:** Du måste attackera med två vapen.

**Mål:** Varje fiende inom utbrottet

**Attack:** +18 mot PK.

**Träff:** 1t8 + 8 skada och du knuffar målet 4 meter och slår omkull det liggande.

### Dagliga talanger

#### Plötslig attack

Du hugger till med vänstern, duckar under din fiendes gard, snurrar runt och hugger honom i ryggen med högern.

Jägare Attack 1

**Daglig** ♦ **Kamp, Vapen**

**Normal handling** Närstrid vapen

**Krav:** Du måste attackera med två vapen.

**Mål:** En varelse

**Attack:** +18 mot PK (avigvapen).

**Träff:** 1t8 + 3 skada (avigvapen).

**Effekt:** Du glider 1 meter och gör en sekundärattack mot samma mål:

**Sekundärattack:** +18 mot PK (huvudvapnet).

**Träff:** 2t8 + 8 skada (huvudvapnet) och målet är försvagat fram till slutet av ditt nästa drag.

## Schakalens fint

Jägare Attack 5

*Två snabba hugg mot en fiende och sedan blixtnabbt fram och slå till en annan.*

### Daglig ✦ Kamp, Vapen

**Normal handling**                      **Närstrid** vapen

**Krav:** Du måste attackera med två vapen.

**Mål:** En varelse

**Special:** Du kan glida 2 meter innan attacken.

**Attack:** +18 mot PK, två attackslag (huvudvapen och avigvapen)

**Träff:** 2t8+8 skada (huvudvapnen) och 1t8+3 skada (avigvapen).

**Effekt:** Efter attacken kan du glida 2 meter och utföra en sekundärattack:

**Sekundärmål:** En varelse som inte var primärmål.

**Sekundärattack:** +18 mot PK (avigvapen).

**Träff:** 2t8+3 skada (avigvapen).

## Lysande råd

Jägare Nyttä 6

*Du är full av de mest fantastiska råd.*

### Daglig ✦ Kamp

**Snabb handling**                      **Avstånd** 10

**Mål:** En allierad.

**Effekt:** Målet erhåller en fördel av +4 på tester av en färdighet som du är tränad på. Fördelen varar under resten av situationen och målet måste kunna se och höra dig för att kunna utnyttja den.

## Magiska föremål

### Beslutsamhetens amulett

Grad 7

*Denna silverne halsamulett ger dig beslutsamhet nog att återvinna svårigheter.*

**Utrymme:** Hals

**Kraft (Daglig):** Icke-handling. Använd denna kraft när du misslyckas med ett räddningsslag. Du får slå om räddningsslaget med en kraftfördel av +2. *Hjältepoäng:* Kraftfördelen ökar till +5.

## Ritualer

*(du kan inte använda ritualmagi)*