

Shirmir Alharvi		Level	10	Skirmisher	
Small natural humanoid Halbling		XP	1400		
<b>Initiative</b>	+15	<b>Senses</b>	Normal		
<b>HP</b>	86				
<b>AC</b>	22	<b>Fortitude</b>	21	<b>Reflex</b>	25
				<b>Will</b>	19
<b>Immune</b>					
<b>Speed</b>	6				
<b>Basic Meele Attack</b>					
<i>Ein Angriff 2 Dolchen. Im Falle von Dolchverlust sind mehrere Dolche in diversen Kleidungsstücken versteckt.</i>					
<b>Target:</b> One creature					
<b>Attack:</b> +13 vs. AC					
<b>Hit:</b> 2D6 + 8 damage					
<b>Basic Range Attack</b>					
<i>Einer der Wurfdolche wird geworfen. Er hat 12 Wurfdolche dabei.</i>					
<b>Target:</b> One Creature					
<b>Range:</b> 20					
<b>Attack:</b> +10 vs. AC					
<b>Hit:</b> 1D6 + 8 damage					
<b>Second Chance (Encounter, Immediate Interrupt, Personal)</b>					
<i>Luck and small size combine to work in your favor as you dodge your enemy's attack.</i>					
<b>Effect:</b> When an attack hits you, force an enemy to roll the attack again. The enemy uses the second roll, even if it's lower.					
<b>Sneak Attack</b>					
<b>Effect:</b> When you attack an enemy with a light blade, crossbow, shortbow or a sling and hit an enemy that granting advantage to you, that enemy takes extra damage.					
<b>Hit:</b> +2D6 damage					
<b>Backstab (Encounter, Free Action)</b>					
<i>You take a split second to locate the most vulnerable point in your enemy's defense.</i>					
<b>Trigger:</b> You make an attack roll against an enemy within 5 squares of you using a basic attack with a weapon. The enemy must be granting combat advantage to you.					
<b>Effect:</b> You gain +3 on the attack roll					
<b>Hit:</b> + 4D6 damage					
<b>Ambush Trick (Move Action, At-Will)</b>					
<i>You dodge and wave, making a feint that causes your foe to turn and lose track of you.</i>					
<b>Effect:</b> You move up to your speed. Until the end of your turn, you gain combat advantage against enemies that are within 5 squares of you and that have none of their allies adjacent to them.					
<b>Escape Artist's Trick (Move Action, At-Will)</b>					
<i>You slip forward to engage your enemy, then sprint back and out of its grasp after delivering an attack.</i>					
<b>Effect:</b> You shift up to 2 squares. Once at the end of this turn, you can shift 2 squares as a free action.					
<b>Alignment</b>	Neutral		<b>Languages</b>	Common	
<b>Skills</b>	Acrobatics + 15, Thievery +15, Streetwise +13, Insight +10				
<b>Str</b>	12	+2	<b>Dex</b>	18	+4
				<b>Wis</b>	10 +0
<b>Con</b>	16	+3	<b>Int</b>	12	+1
				<b>Cha</b>	16 +3

## Taktik

- Sneaky
- Versucht sich aus den den großen Scharmützeln rauszuhalten
- Warten auf den richtigen Moment um dann brutal zuzustoßen



## Lore

- Geboren als Kind einer Dienstmagd Sklavin eines verarmten Adligen war dir von Anfang an kein gutes Leben in Aussicht gestellt
- Im Kindesalter hat dein Herr im Suff deine Mutter totgeschlagen
  - Eine folge unglückliche Umstände führt zum plötzlichen Ableben besagten Herren
- Durch ungeklärte Besitz Verhältnisse wurdest du in die Freiheit „entlassen“
- Als mittelloses Waisenkind in den Straßen von Barad hast du schnell die übliche Laufbahn vom Taschendiebstahl über Raub über Handlanger für einen Verbrecherboss über Einbrecher bis hin zum gelegentlichen Auftragsmord eingeschlagen
- Der Kampf in der Arena bietet eine gute Möglichkeit die Kriegskasse etwas aufzustocken und Barad hinter dir zu lassen