



Shyrestiâl hir Viryd Hilmurne vas Dirayd

Shyrâl

neutraler dunklelfischer
Schurke (Rake) lvl 2
Bard (Arcane Duelist) lv 3

Alter: 120

Größe: 1,90m

Gewicht 64 kg

Haar: silbern

Augen: amethyst, goldsprengel

| | | | | | | | |
|---|-------|------------|-------------------|----------|------------------------|--------|--------|
| Stärke | 10 | 000 | LP | 29 | Geschwindigkeit | 6 sq | 24 sq |
| Geschick | 18 | +4 | 20 | +5 | Klasse | 26 | 3 m/h |
| Konstitution | 10 | 000 | | | 5d8 | | 6 m/h |
| Weisheit | 10 | 000 | | | Kon | 0 | 24 m/d |
| Intelligenz | 14 | +2 | | | bev | 3 | |
| Charisma | 16 | +3 | | | Initiative | 5 | |
| Rüstung Schild Geschick Natur Item Zauber | | | | | | | |
| RK 19 (21) | =10+ | 4 | (2) | 5 | | | |
| Berührung | 15 | | Falscher Fuß | | 14 (16) | | |
| | | | | | | | |
| | | | Klasse | Attribut | Misc | Zauber | |
| Härte | 2 | = | 1 | 0 | 1 | | |
| Reflex | 12 | = | 3+3 | 5 | 1 | | |
| Willen | 4 | = | 3 | 0 | 1 | | |
| GAB | 3 | | | | | | |
| KMB | 3/8** | | | | (GAB + STR) | | |
| KMV | 18 | | | | (GAB + STR + GES + 10) | | |
| Rapier +1 | | | | | | | |
| Angriff: | 9 | | Schaden: d6+1 | | Krit: 18-20 | | |
| Peitsche MA | | | | | | | |
| Angriff: | 9 | | Reichweite: 3 sq | | | | |
| Angriff: | 9 | | Schaden: d3* | | | | |
| Kurzbogen | | | | | | | |
| Angriff: | 8 | | Reichweite: 12 sq | | | | |
| Angriff: | 8 | | Schaden: d6 | | Krit: 20/x3 | | |
| Mithralkettenhemd | | | | | | | |
| Dunkelholzschild | RK 4 | DEX 6 BE 0 | | | | | |
| Resistenzumhang +1, Gürtel des Geschicks +2 | RK 2 | BE 0 | | | | | |
| Sprachen: | | | | | | | |
| Gemein, Elfisch, Unterweltgemein | | | | | | | |

* Ausdauerschaden, = 0 wenn gerüstet, ** auf Entwaffnen, Waffe/Rüstung zerstören, Zu Fall bringen

| | | |
|--|--|-----------------|
| <h3>Fähigkeiten</h3> | <h3>Zauber</h3> | |
| Waffen | Rettungswurfschwierigkeit: 10 + Zauberstufe + CHA | |
| <ul style="list-style-type: none"> Langschwert, Rapier, Knüppel, Kurzschwert, Kurzbogen Peitsche, Handarmbrust leichte Rüstung, Schild | Rasse (1/Tag, CL 5): tanzende Lichter (DC 13), Dunkelheit (DC 15), Feenfeuer (DC 14), Federfall (DC 14), Levitieren (DC 15) Rasse (Willen): Magie entdecken (DC 13) | |
| Rasse <ul style="list-style-type: none"> Dämmersicht Schlafimmunität Rettungswurf +2 gegen Verzauberung Zauberresistenz 6 + Stufe = 11 +2 Wahrnehmung 1/Tag je tanzende Lichter, Dunkelheit, Feenfeuer, CL 5 Umgang mit Gift | Stufe 0 (DC 13): Zaubertrick, Nachricht, Geräusch, Magie lesen, Reparieren, Entdecken | |
| Klasse | Stufe 1 (4, DC 14): Verkleiden, Stummes Bild, Schmieren, Grausiges Gelächter | |
| <ul style="list-style-type: none"> Hinterhältiger Angriff + 1d6 Bravados Klinge: - 1d6 HA, dafür Demoralisieren Ausweichen (k. Schaden statt halb auf Reflex) Arkaner Schlag (swift, +1 Schaden magisch) Bardenzauber ignorieren leichte Rüstungs- und Schildpatzer bardische Kunst: <ul style="list-style-type: none"> ooooooo (4+ CHA) Schlachtruf: Einschüchterungswurf, Verbündete in 6 sq werten Ergebnis als Rettungswurf geg. Furcht Ablenkung: Körper, 6 sq q → Rettungswurf gegen Illusionszauber in Höhe Talentprobe Faszinieren: 18 sq → Willenswurf gegen 10 + level/2 + CHA oder fasziniert Mut inspirieren: Rettungswurf + 1 (Moral) gegen Charm und Furcht, Angriff und Schaden +1 (Moral) Kompetenz inspirieren: +2 (Kompetenz) auf Fertigkeit Kampfzauberer (+4 Konzentration defensiv zaubern) Arkaner Bund (Waffe) | Stufe 2: | |
| Stufe/Schurkentalent | Stufe 3: | |
| <ul style="list-style-type: none"> Kampfexpertise (Verteidigen: -2 Angriff, +2 RK) Schurkenfinesse (Waffenfinesse) Drowadel: Magie entdecken auf Willen, 1/Tag Federfall, Levitieren Verbessertes Zu Fall Bringen: +2 ZFB, kein AoO | Stufe 4: | |
| Stufe 5: | Stufe 6: | |
| <h3>Zauberslots</h3> | Stufe 1: oooo Stufe 2: | |
| Stufe 4: | Stufe 5: | Stufe 3: |
| Stufe 6: | | |
| <h3>Ausrüstung</h3> | Tragekapazität: leicht 33/38* Pfund mittel 66/76* Pfund schwer 100/115* Pfund | |
| Körper: | <ul style="list-style-type: none"> Mithralkettenhemd (10 Pfund) Gürtel des Geschicks (1 Pfund) Resistenzumhang (1 Pfund) Rapier +1 (2 Pfund) Peitsche, Meisterarbeit (2 Pfund) Dunkelholzschild (5 Pfund) Erkunderkleidung (8 Pfund) Kampfmaske (2 Pfund) | |
| Rucksack: | <ul style="list-style-type: none"> Rucksack, Meisterarbeit (4 Pfund) Diebeswerkzeug, Meisterarbeit (2 Pfund) 2 Giftringe (zZ ungefüllt) Dolch aus kaltem Eisen | |
| Reittier: Riesengecko, kampftrainiert | <ul style="list-style-type: none"> exotischer militärischer Sattel, Satteltaschen, Riemen etc Bärentasche Adelskleidung Seltenes Parfüm Seil aus Spinnenseide Bettrolle, Decke Wasserhaut Kletterausrüstung 4* Fiese Krähenfüße Kurzbogen Geckofutter Verstärkte Lederrüstung für Riesengeckos | |
| Pfeile | ooooo ooooo ooooo ooooo | |
| Vermögen | (19,6 ignoriert für Kost & Logis) | |
| 40 Gold | | |

Demoralisieren: 1 Runde, +1 Runde je 5 Qualität, Intimidate vs 10 + Stufe + Willen
Erschüttert (Shaken): -2 Angriffe, Rettungswürfe, Fertigkeiten, Attributsproben

Militärischer Sattel: +2 für Reiten um in Sattel zu bleiben, 75% in Sattel bleiben bei außer Gefecht

Kampfmaske: +1 Demoralisieren

Erkunderkleidung: viele viele Taschen

Meisterarbeitsrucksack: +1 auf Stärke für Tragekapazität

Spinnenseidenseil: 6 hp, dc 25 für Stärkeproben

Kletterausrüstung: +2 Klettern

Meisterdiesbeswerkzeug: +2 Entschärfen

Fiese Krähenfüße: 1 sq, Angriff 4 gegen Betretende, deren AC +2 falls beschuht, 1d2

Schaden, wenn Schaden halbe Bewegungsrate, dc 20 Heilprobe oder Zauber zum Entfernen

Giftringe: dc 20 Fingerspiel um heimlich zu benutzen

