



<div>Fähigkeiten</div> <div>Waffen</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• Langschwert, Rapier, Knüppel, Kurzsword, Kurzbogen</li><li>• Peitsche, Handarmbrust</li><li>• leichte Rüstung, Schilde</li></ul> <div>Rasse</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dämmerlicht</li><li>• Schlafimmunität</li><li>• Rettungswurf +2 gegen Verzauberung</li><li>• Zauberresistenz 6 + Stufe = 11</li><li>• +2 Wahrnehmung</li><li>• 1/Tag je tanzende Lichter, Dunkelheit, Feenfeuer, CL 5</li><li>• Umgang mit Gift</li></ul> <div>Klasse</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hinterhältiger Angriff + 1d6</li><li>• Bravados Klinge: - 1d6 HA, dafür Demoralisieren</li><li>• Ausweichen (k. Schaden statt halb auf Reflex)</li><li>• Arkaner Schlag (swift, +1 Schaden magisch)</li><li>• Bardenzauber ignorieren leichte Rüstungs- und Schildpatzer</li><li>• bardische Kunst:<ul style="list-style-type: none"><li>○○○○○○○ (4+ CHA)</li><li>• Schlachtruf: Einschüchterungswurf, Verbündete in 6 sq werten Ergebnis als Rettungswurf geg. Furcht</li><li>• Ablenkung: Körper, 6 sq q → Rettungswurf gegen Illusionszauber in Höhe Talentprobe</li><li>• Faszinieren: 18 sq → Willenswurf gegen 10 + level/2 + CHA oder fasziniert</li><li>• Mut inspirieren: Rettungswurf + 1 (Moral) gegen Charm und Furcht, Angriff und Schaden +1 (Moral)</li><li>• Kompetenz inspirieren: +2 (Kompetenz) auf Fertigkeit</li></ul></li><li>• Kampfzauberer (+4 Konzentration defensiv zaubern)</li><li>• Arkaner Bund (Waffe)</li></ul> <div>Stufe/Schurkentalent</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kampfexpertise (Verteidigen: -2 Angriff, +2 RK)</li><li>• Schurkenfinesse (Waffenfinesse)</li><li>• Drowadel: Magie entdecken auf Willen, 1/Tag Federfall, Levitieren</li><li>• Verbessertes Zu Fall Bringen: +2 ZFB, kein AoO</li></ul>	<div>Zauber</div> <p>Rettungswurfschwierigkeit: 10 + Zauberstufe + CHA</p> <p>Rasse (1/Tag, CL 5): tanzende Lichter (DC 13), Dunkelheit (DC 15), Feenfeuer (DC 14), Federfall (DC 14), Levitieren (DC 15)</p> <p>Rasse (Willen): Magie entdecken (DC 13)</p> <p>Stufe 0 (DC 13): Zaubertrick, Nachricht, Geräusch, Magie lesen, Reparieren, Entdecken</p> <p>Stufe 1 (4, DC 14): Verkleiden, Stummes Bild, Schmierer, Grausiges Gelächter</p> <p>Stufe 2:</p> <p>Stufe 3:</p> <p>Stufe 4:</p> <p>Stufe 5:</p> <p>Stufe 6:</p> <div>Zauberslots</div> <table><tr><td>Stufe 1: ○○○○</td><td>Stufe 2:</td><td>Stufe 3:</td></tr><tr><td>Stufe 4:</td><td>Stufe 5:</td><td>Stufe 6:</td></tr></table>	Stufe 1: ○○○○	Stufe 2:	Stufe 3:	Stufe 4:	Stufe 5:	Stufe 6:			
Stufe 1: ○○○○	Stufe 2:	Stufe 3:								
Stufe 4:	Stufe 5:	Stufe 6:								
<div>Zauberrollen, Tränke, Substanzen</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• 2* Universallöser</li><li>• 2* Rolle des Gift entdeckens</li><li>• Rolle des Elemente trotzens</li><li>• Rolle des Reittiers</li><li>• Rolle des Verhüllenden Nebels</li><li>• Rolle des Unsichtbaren Dieners</li><li>• Rolle des Sprachenverstehens</li><li>• Rolle des Personen Vergrößerns</li><li>• Rolle des Personen Verkleinerns</li><li>• Rolle des Schnellen Rückzugs</li></ul>	<div>Ausrüstung</div> <table><tr><td>Tragekapazität:</td><td>leicht</td><td>33/38* Pfund</td></tr><tr><td></td><td>mittel</td><td>66/76* Pfund</td></tr><tr><td></td><td>schwer</td><td>100/115* Pfund</td></tr></table> <div>Körper:</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mithralkettenhemd (10 Pfund)</li><li>• Gürtel des Geschicks (1 Pfund)</li><li>• Resistenzumhang (1 Pfund)</li><li>• Rapier +1 (2 Pfund)</li><li>• Peitsche, Meisterarbeit (2 Pfund)</li><li>• Dunkelholzschild (5 Pfund)21</li><li>• Erkunderkleidung (8 Pfund)</li><li>• Kampfmaske (2 Pfund)</li><li>• Rucksack, Meisterarbeit (4 Pfund)</li><li>• Diebeswerkzeug, Meisterarbeit (2 Pfund)</li><li>• 2 Giftringe (zZ ungefüllt)</li><li>• Dolch aus kaltem Eisen</li></ul> <div>Rucksack:</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tagebuch, Tinte (10 oz), Stift</li></ul> <div>Reittier: Riesengecko, kampfftrainiert</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• exotischer militärischer Sattel, Satteltaschen, Riemen etc</li><li>• Bärentasche</li><li>• Adelskleidung</li><li>• Seltenes Parfüm</li><li>• Seil aus Spinnenseide</li><li>• Bettrolle, Decke</li><li>• Wasserhaut</li><li>• Kletterausrüstung</li><li>• 4* Fiese Krähenfüße</li><li>• Kurzbogen</li><li>• Geckofutter</li><li>• Verstärkte Lederrüstung für Riesengeckos</li></ul> <div>Pfeile</div> ○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○	Tragekapazität:	leicht	33/38* Pfund		mittel	66/76* Pfund		schwer	100/115* Pfund
Tragekapazität:	leicht	33/38* Pfund								
	mittel	66/76* Pfund								
	schwer	100/115* Pfund								
<div>Vermögen</div> <p>(19,6 ignoriert für Kost &amp; Logis)</p> <p>40 Gold</p>										

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

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

