



Korvus Ventoris CN Jan Hermann Siemers
CHARAKTERNAMEN Schurke 1
GESINNUNG Mensch
KAMPAGNE HEIMAT
Klasse und Stufe Calistria Mittel Männlich 21 1,74 71kg Schwarz Grün
GOTTHEIT GRÖSSENKATEGORIE GESCHLECHT ALTER GRÖSSE GEWICHT HAARFARBE AUGENFARBE

Table with 5 columns: Attribute, Value, Mod, Temp. Value, Temp. Mod. Rows include ST (Strength), GE (Dexterity), KO (Constitution), IN (Intelligence), WE (Wisdom), CH (Charisma).

TP (Hit Points) table with columns for Wunden/Momentane TP and Nichttödlicher Schaden.

RK (Armor Class) calculation: 15 = 10 + 2 + 3 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0

BERÜHRUNG (Touch AC) calculation: 13 = 10 + 3 + 0

REFLEX (Reflexes) calculation: 5 = 2 + 3 + 0 + 0 + 0
WILLEN (Willpower) calculation: 1 = 0 + 1 + 0 + 0 + 0
ZÄHIGKEIT (Constitution) calculation: 0 = 0 + 0 + 0 + 0 + 0

GRUND-ANGRIFFSBONUS: 0
ZAUBER-RESISTENZ: 0

KMB (Killer Bonus) calculation: 0 = 0 + 0 + 0 + 0

KMV (Killer Mod) calculation: 13 = 0 + 0 + 0 + 3 + 10

WAFFE: Handarmbrust
ANGRIFFSBONUS: (3-2+1)
KRITISCHER TREFFER: 19-20/x2
ART: Stich
REICHWEITE: 9m
MUNITION:
SCHADEN: 1W4+1

WAFFE: Handarmbrust
ANGRIFFSBONUS: (3-2+1)
KRITISCHER TREFFER: 19-20/x2
ART: Stich
REICHWEITE: 9m
MUNITION:
SCHADEN: 1W4+1

WAFFE: Dolch
ANGRIFFSBONUS: 0
KRITISCHER TREFFER: 19-20/x2
ART: Hieb/Stich
REICHWEITE: 3m
MUNITION:
SCHADEN: 1W4

WAFFE: Empty weapon entry

WAFFE: Empty weapon entry

BEWEGUNGS-RATE table with columns for Meter/Felder (Land, Wasser, Luft) and Temp. Modifikator.

FERTIGKEITEN

Table of skills and feats with columns: Fertigkeit, Gesamt Bonus, Attr.-Mod., Ränge, Sonst. Mod. Includes entries like Akrobatik, Auftreten, Berufe, Bluffen, Diplomatie, etc.

SITUATIONSMODIFIKATOREN

SPRACHEN
Handelssprache
Zwergisch
Orkisch

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE table with columns: Bonus, Art, Rüstungsmalus, Chance auf Arkane Zauberpotenz, Gewicht, Eigenschaften. Includes Lederrüstung, Brecheisen, Blendlaterne, etc.

AUSRÜSTUNG

Table listing equipment items: Brecheisen, Blendlaterne, Feuerstein und Stahl, Hanfseil (15m), Öl (10l), Rucksack, Reiseproviant (10x), Wasserschlauch, Wurfhaken, Diebeswerkzeug (M).

GESAMTGEWICHT table with categories: Leichte Last, Mittlere Last, Schwere Last, Über Kopf Stemmen, Vom Boden Aufheben, Schieben oder Ziehen.

GELD

Table for currency: KM, SM, GM (2), PM.

TALENTE

Kampf mit zwei Waffen
Wenn du in deiner Zweithand eine zweite Waffe hältst, kannst du mit dieser Waffe in jeder Runde einen zusätzlichen Angriff ausführen.
Tabelle: Mali für den Kampf mit zwei Waffen
Umstände Haupthand Zweithand
Normale Mali -6 -10
LW in Zweithand -4 -8
Kampf mit ZW -4 -4
LW in ZH und Talent Kampf mit Zwei Waffen -2 -2

Kernschuss
Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du machst, um mit einer Fernkampfwaffe ein Ziel innerhalb eines Radius von maximal 9 m anzugreifen.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Umgang mit Waffen und Rüstungen:
Der Schurke ist im Umgang mit allen einfachen Waffen, der Handarmbrust, dem Rapier, dem Totschläger, dem Kurzbogen und dem Kurzsword geübt.
Hinterhältiger Angriff:
Wenn der Schurke einen Gegner angreift, der sich nicht effektiv verteidigen kann, kann er mit einem gezielten Angriff auf eine Schwachstelle mehr Schaden verursachen.
Fallen finden:
Ein Schurke addiert seine halbe Schurkenstufe zu seinen Fertigkeitwürfen in Wahrnehmung, um Fallen zu finden, und in Mechanismus ausschalten (Minimum +1). Ein Schurke kann die Fertigkeit Mechanismus ausschalten benutzen, um magische Fallen zu entschärfen.

ERFAHRUNGSPUNKTE NÄCHSTE STUFE

Table for experience points and next level.

ZAUBER

Table for spells with columns: Bekannte Zauber, RW gegen Zauber, Grad, Zauber pro Tag, Bonus-Zauber. Includes rows for 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

SITUATIONSMODIFIKATOREN

DOMÄNEN / SPEZIALISIERTE SCHULEN

Table for domains/specialized schools with rows 1 through 9.