# jinxRight honorable Sir Trill Esquire Ehrenbürger von Cormyr, königlicher Rat zu Soled

Grauelf 185 Jahre (max. 553) Priester: IX. Stufe

140 cm 90 Pfund Gott des Krieges „Quill“

Gesinnung: rechtschaffen neutral

**39**

**7**Stadtkleid   
**-2/-5**

(mod)**0/-3**

###### Rüstungsklasse Trefferpunkte

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Attribute | | | Gutschriften Abzüge | | RW | Rettungswürfe (S. 106/Tab. 60) | |
| **7**  **18/00** | **Stärke** (mit Ogerkrafthandschuhen) | | ETW0 -1 +3  Schaden +6  Türen öffnen 5 16/6 | | 7 | **Gift/ Todesstrahlen**  **Lähmung** | **2/0** |
| **13** | Intelligenz | | (Sprachen 3 Zaubergrad 6) | | 11 | Zauberstab | **4** |
| **16** | **Weisheit** | | (RW Zauber +2) | | 10 | **Zu Stein Erstarren** | **3** |
| **9** | **Geschicklich­keit** | |  | | 13 | **Drachenodem** | **8** |
| **9** | **Konstitution** | |  | | 12 | **Zauber** | **5** |
| **7** | **Charisma** | (Reaktionen -1) | | RW gegen mentale Angriffe +1 (Kristallamulett) Modifikation durch Weisheitsbonus und Ring des Schutzes | | | |

ETW0 (S.96/Tab.53)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **9** | **8** | **7** | | | **6** | | **5** | **4** | | **3** | | **2** | **1** | | **0** | | | **-1** | | **-2** | **-3** |
| 7 | 8 | 9 | | | 10 | | 11 | 12 | | 13 | | 14 | 15 | | 16 | | | 17 | | 18 | 19 |
|  | | | |  | | Schwert und Bogen Bonus +1 auf TW | | | | | | | |  | |  | | |  | | |
| Waffe | | | Angriffe | | | Reichweite  *(0 / -2 / -5)* | | | **Boni** *auf TW* | | Klein/Mittel *Schaden* | | | | | | Große *Schaden* | | | | |
| Marogbur +1 | | | 1/1 | | | *(einhändig)* | | | **+1 +5** | | **1W8+1 +7** | | | | | | **1W12+1 +7** | | | | |
|  | | | 1/1 | | | *(zweihändig)* | | | **+1 +5** | | **2W4+1 +7** | | | | | | **2W8+1 +7** | | | | |
| „Zharr“-brennen | | | 1/1 | | | *(einhändig)* | | | **+3 +7** | | **1W8+1 +7+W4 (Feuer)** | | | | | | **1W12+1 +7+W4 (Feuer)** | | | | |
|  | | | 1/1 | | | *(zweihändig)* | | | **+3 +7** | | **2W4+1 +7+W4 (Feuer)** | | | | | | **2W8+1 +7+W4 (Feuer)** | | | | |
| Langbogen  Flugpfeil | | | 2/1 | | | 7/14/21 | | | **+4** | | **1W6+6** | | | | | | **1W6 +6** | | | | |
| Kriegspfeil | | | 2/1 | | | 5/10/17 | | | **+4** | | **1W8+6** | | | | | | **1W8+6** | | | | |
| Auffangrute | | | 1/1 | | |  | | | **-1 +3** | | **1W8 +6** | | | | | | **1W8 +6** | | | | |

Weitere Eigenschaften und Fertigkeiten

Durch Attribute, Klasse und Rasse bestimmt

Stemmvermögen 55 480 Pfund

Stangen Verbiegen 40%

Körperlicher Schock 65%

Wiedererweckung 70%

18 m Infravision

Resistenz gegen Schlaf 90%

Resistenz gegen Bezauberung 90%

Versteckte Türen finden:

im Vorbeigehen 1/W6

gezieltes Suchen 3/W6

Geheimtüren 2/W6

**Sprachen** Allgemein

Elfisch

Orkisch

## Waffenfertigkeiten

(Jede 4. Stufe neuen Fertigkeitspunkt/ S. 53)

* Langschwert
* Langbogen
* Auffangrute/Stecken
* Keule/Kolben
* Auf alle anderen Waffen *–3 auf TW*

## sonstige Fertigkeiten

Jede 3. Stufe neuen Fertigkeitspunkt, Fertigkeitswurf W20 mit jeweiliger Modifikation schon eingerechnet (S. 57)

Schreiben / Lesen

Reiten (19) WE

Heilkunst (14) WE  
(6 Pers. W3 sofort +2 auf Nachtruhe)

*Kräuterkunde* (11) IN

Baumeister (9) IN

##### Zaubersprüche

Erlernbar pro Spruchstufe:

1. Stufe: 4+2

2. Stufe: 4+2

3. Stufe: 3

4. Stufe: 2

5. Stufe: 1

6. Stufe:

**Verfügbare Zauber**

Schulen bzw. Zyklen:

|  |  |
| --- | --- |
| *Komplett:* | *Teilweise:* |
| Allgemeinzyklus | Heilzyklus |
| Kampfzyklus | Sicherungszyklus |
| Schutzzyklus |  |

**Vertreiben (S. 109)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Skelett /1TW** | Z + 2W4 V | **Unhold** | V | **Geist/10 TW** | 16 |
| **Zombie** | Z + 2W4 V | **Todesalb/6TW** | 4 | **Leichnam/11, 11+ TW** | 19 |
| **Ghul/2TW** | Z | **Mumie/7 TW** | 7 | **Besondere** | 20 |
| **Schatten/3-4TW** | Z | **Schreckgespenst/8TW** | 10 | W20 dann Tabelle  2W6 Anzahl Untote Vertrieben | |
| **Gruftschrecken/5TW** | V | **Vampir/9TW** | 13 |

**Mitgeführte Ausrüstung**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Magische Gegenstände**   * Ogerkrafthandschuhe * Unsichtbarkeitsring (RK-4) 10 Kerben Punkte IIIIIII (an Shaun verliehen) * Trank d. Vergessens  (30 Tage) * Trank Verjüngung -W3 Jahre * Trank Wasser atmen * Ring des Schutzes +1 * Ring der Wahrheit * Mag. Gebetsriemen der Treue (Erkennen von gegen die eigene Gottheit gerichtete Handlungen) * 1 mag. Weihrauchkegel * kz. Heiltrank 🞆🞆🞆 + 🞆🞆🞆🞆W8 * Brandpaste (W10) * Leitfaden des klaren Denkens (IN+1) * Hamburgs Pflanzenleben * Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme (CH+1) * Schildbrosche (fängt mag Geschosse)  🞆🞆🞆🞆🞆 🞆🞆🞆🞆🞆 🞆🞆🞆🞆🞆  🞆🞆🞆🞆🞆 🞆🞆🞆🞆🞆 🞆🞆🞆🞆🞆 * Halskette der Gedächtniserweiterung  (Gespräche merken Karsten fragen) * Phiole Herrschaft über Todesalben * Steinkreuz „Schutz vor Beherrschung durch Vampire“ * Jadering * Rezept der Rache   **Rüstung**   * Prunkharnisch +2 * Lederner Umhang RK +1 * Kleiner Schild +2 | **Waffen:**   * Marogbur Bastardschwert+1 neutral gut  INT 13 (Empathie) Ego 8 Persönlichkeit 21 Böses erkennen 18 m  Befehle: „Zharr“ Flammen erzeugen TW+2 SW +W4 Feuer „Parr“ Fliegen Klasse B für 1 Stunde * Auffangrute (3 Tage speicherbar) ⭘⭘⭘⭘⭘⭘ ⭘⭘⭘⭘⭘⭘ * Langbogen (bez. von Rhuarc gebaut) (Ersatzsehnen und 6 Pfeilspitzen) 🞆🞆🞆🞆🞆🞆 🞆🞆🞆🞆🞆🞆 🞆🞆🞆🞆🞆🞆 🞆🞆🞆🞆🞆🞆 (W6) 🞆🞆🞆🞆🞆🞆 🞆🞆🞆🞆🞆🞆 🞆🞆🞆🞆🞆🞆 🞆🞆🞆🞆🞆🞆 (W8) 🞆🞆🞆🞆🞆 (Alarmpfeile) * Unsichtbarer Orkspeer W6/W8 * Stab der Lähmung * Gift 🞆🞆🞆🞆🞆🞆🞆🞆🞆🞆🞆🞆 Lähmung 1W8 Phasen   **Aufbewahrte Ausrüstung:**   * goldene Schale  (Szenen aus gnomischen Heldensagen in Chimärenburg) * Stab des Frostes „Eissturm“ 0 Ladungen * 33.000 GM * 700 PM * Kristallkeule W6+3 n. mag. * Buch „Religionsgeschichte von Thyr“ * Buch des Amun-Re * Panzer der Furcht +1 8 Ladungen Furcht: 9m Radius 1W4+1 Runden in Panik fliehen ⊗⊗⊗⊗⊗⊗⊗⭘ * Amulett (schwarzer Nebel „Schutz gegen gute Kreaturen“ entzieht pro Runde 1 TP im Nahkampf, gegen böse Gegner pro Stufe des Gegners 10% Umkehr gegen Träger, zerbricht man den Kristall im Raum 2 Minuten Nebel (Sicht 1 m) Schaden für gute W4/Runde) * Schienenpanzer +1 „Vanish“ 🞆🞆🞆🞆🞆 🞆🞆🞆🞆🞆 🞆🞆🞆🞆🞆 🞆🞆🞆🞆🞆   (6 Ph. Unsichtbarkeit) | **Kleidung:**   * Braune Hose * graugrünes Hemd * Grauer Lederumhang * Schmuckgürtel * Höfische Kleidung * Gute Stadtklamotten * Warme Kleidung   **Sonstige Ausrüstung**   * 2 x Seidenseil 15 m * Nahrung * Wasserschlauch * Decke * Kräuter * Schmieröl * Lampenöl * Steigeisen * Jagdmesser * Zeltbahn * Schneeschuhe * Genügend Stöckchen * 24 Schluck Schnaps * eiserne Rationen (2x)   **Wertsachen:**   * 1 ungeschliffener Rubin (900GM) * 17 Diamanten (je 100 GM) * 6 Feueropale (je 100 GM)   **Einkommen:**  136 GM/Jahr (Handelsschiff)  480 GM/Jahr (Landgut)  **Geld:**  PM: 76  GM: 94  SM: 256  KM: 80 |
|  |  |  |

**Spruchrollen:**

*Regenbogenzauber Fischschwarm 2x Heilen 2x*

###### Pferd (mittleres Streitroß) „Nordlicht“(14 Jahre)

(RK 4 von vorne 3 hinten 5 Eisenstirn Brünne und Riemen 26kg) - ETW0 17 - A 2/1 - 2W8 - TW 3 - BF 24 – TP 22

###### Pferd (Reitpferd) „Südlicht“( Jahre)

RK 7 - ETW0 17 - A 2/1 - 2W8 - TW 3 - BF 24 – TP 13

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Stufe** | **Priester** |  | **Erreichte Erfahrungspunkte** | | **Trefferpunkte**:  W8 | |
| X. | 450.000 |  | (jeweils + 10%) | |
| XI. | 675.000 |  | 350.994 (22.10.17) |  |  |  |
| XII. | 900.000 |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |