# 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)** |
| LangbogenFlugpfeil | 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 Tabelle2W6 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 21Böses 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 +18 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 |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |