Shyrestiâl hir Viryd Hilmurne vas Dirayd

Shyrâl

neutraler dunkelelfischer
Schurke (Rake) lvl 1
Barde (Arcane Duelist) lvl 3
Kavalier (Cockatrice) lvl 1

Alter: 120 | Größe: 1,90m | Gewicht 64 kg | Haar: silbern | Augen: amethyst, goldrand

Stärke	10	0		
Geschick	18	+4	20	+5
Konstitution	12	+1		
Weisheit	10	0		
Intelligenz	12	+1		
Charisma	16	+3		

LP	35
Klasse	27
4d8+1d10	
Kon	5
bev	3
Initiative	5

Geschwindigkeit	6 sq	24 sq
	3 m/h	6 m/h
	24 m/d	

			Rüstung	Schild	Geschick	Natur	Item	Zauber
RK	19 (21)	=10+	4	(2)	5			

Berührung 15 | Falscher Fuß 14 (16)

			Klasse	Attribut	Misc	Zauber
Härte	4	=	1+2	1	1	
Reflex	11	=	3+2	5	1	
Willen	4	=	3	0	1	

GAB	3	
KMB	3/8**	(GAB + STR)
KMV	18	(GAB + STR + GES + 10)

Szimitar +1
Angriff: 9 Schaden: d6+6 Krit: 18-20

Peitsche MA Reichweite: 3 sq
Angriff: 9 Schaden: d3*

Kurzbogen Reichweite: 12 sq
Angriff: 8 Schaden: d6 Krit: 20/x3

Mithralkettenhemd RK 4 DEX 6 BE 0
Dunkelholzschild RK 2 BE 0
Resistenzumhang +1, Gürtel des Geschicks +2

Sprachen:
Gemein, Elfisch, Unterweltgemein

Fertigkeiten

			Attribut	Ränge	Misc
Körper					
• Akrobatik	10	=GES	5	2	3
• Entschärfen	15	=GES	5	5	5
• Entwinden	9	=GES	5	1	3
• Fingerspiel	9	=GES	5	1	3
• Heimlichkeit	13	=GES	5	5	3
• Klettern	6	=STR		1	5
• Schwimmen		=STR			
• Wahrnehmung	8	=WIS		5	3
Gesellschaft					
• Bluffen	7	=CHA	3	1	3
• Diplomatie	7	=CHA	3	1	3
• Einschüchtern	11/12	=CHA	3	5	3/4
• Empathie	4	=WIS		1	3
• Schätzen	1	=INT	1		
• Verkleiden	3	=CHA	3		
Kunde					
• Zauberkunde		=INT			
• UMD	7	=CHA	3	1	3
• Sprachen		=INT			
• Tanzen	8	=CHA	3	2	3
Wissen					
• Adel	7	=INT	3	1	3
• Arkanes		=INT			
• Geographie		=INT			
• Geschichte		=INT			
• Lokal	7	=INT	3	1	3
• Verliese	7	=INT	3	1	3
• Reiten	9	=GES	5	1	3

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

Fähigkeiten

Waffen

- Langschwert, Rapier, Knüppel, Kurzschwert, Kurzbogen
- Peitsche, Handarmbrust
- leichte Rüstung, Schilde

Rasse

- Dämmersicht
- Schlafimmunität
- Rettungswurf +2 gegen Verzauberung
- Zauberresistenz 6 + Stufe = 11
- +2 Wahrnehmung
- 1/Tag je tanzende Lichter, Dunkelheit, Feenfeuer, CL 5
- Umgang mit Gift

Klasse

- Hinterhältiger Angriff + 1d6
- Bravados Klinge: - 1d6 HA, dafür Demoralisieren
- Arkaner Schlag (swift, +1 Schaden magisch)
- Bardenzauber ignorieren leichte Rüstungs- und Schildpatzer
- bardische Kunst:
  ○○○○○○○ (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)
- Herausforderung (1 / Tag): swift, Stufe Kavalier Zusatzschaden auf Ziel, -2 RK auf andere Gegner
- Reittier
- Orden
  - +1 Schaden in Herausforderung wenn nur er bedroht
  - +CHA auf Widerstand Demoralisieren
- Taktiker (1 / Tag): Bonusteamarbeitsfähigkeit auf alle Verbündeten in 6 sq die sehen und hören für 3 Runden +1 je 2 Stufen Kavalier
  - Fintenpartner: wenn erfolgreiche Finte, Opfer gefintet für alle Verbündeten mit dieser Fähigkeit (für einen Angriff vor Finters nächstem Zug)

Stufe/Schurkentalent

- Waffenfinesse
- Derwischtanz: mit Szimitar und keiner Waffe in linker Hand GES statt STR auf Schaden, Stichschaden
- Drowadel: Magie entdecken auf Willen, 1/Tag Federfall, Levitieren

Zauberrollen, Tränke, Substanzen

- 2* Universallöser

- 2* Rolle des Gift entdeckens
- Rolle des Elemente trotzens
- Rolle des Reittiers
- Rolle des Verhüllenden Nebels
- Rolle des Unsichtbaren Dieners
- Rolle des Sprachenverstehens
- Rolle des Personen Vergrößerns
- Rolle des Personen Verkleinerns
- Rolle des Schnellen Rückzugs

Vermögen

(19,6 ignoriert für Kost & Logis)
45 Gold

Zauber

Rettungswurfschwierigkeit: 10 + Zauberstufe + CHA

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)

Stufe 0 (DC 13): Zaubertrick, Nachricht, Geräusch, Magie lesen, Reparieren, Entdecken

Stufe 1 (4, DC 14): Verkleiden, Stummes Bild, Schmieren, Grausiges Gelächter

Stufe 2:

Stufe 3:

Stufe 4:

Stufe 5:

Stufe 6:

Zauberslots

Stufe 1: ○○○○	Stufe 2:	Stufe 3:
Stufe 4:	Stufe 5:	Stufe 6:

Ausrüstung

Tragekapazität:	leicht	33/38* Pfund
	mittel	66/76* Pfund
	schwer	100/115* Pfund

Körper:

- Mithralkettenhemd (10 Pfund)
- Gürtel des Geschicks (1 Pfund)
- Resistenzumhang (1 Pfund)
- Szimitar +1 (4 Pfund)
- Peitsche, Meisterarbeit (2 Pfund)
- Dunkelholzschild (5 Pfund)21
- Erkunderkleidung (8 Pfund)
- Kampfmaske (2 Pfund)

- Rucksack, Meisterarbeit (4 Pfund)
- Diebeswerkzeug, Meisterarbeit (2 Pfund)
- 2 Giftringe (zZ ungefüllt)
- Dolch aus kaltem Eisen

Rucksack:

- Tagebuch, Tinte (10 oz), Stift

Reittier: Riesengecko, kampftrainiert

- 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 ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

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

Finte: Bluffen vs 10 + BAB + WIS oder 10 + Empathie, wenn erfolgreiche, nächster Angriff auf Ziel ohne GES-Bonus auf RK, vor Ende nächstem Zug zu machen, -4 gegen nichthumanoiden, -8 gegen Wesen mit Intelligenz 1 oder 2, unmöglich wenn kein Intelligenzwert, Standardaktion

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

<u>Edikt</u>
Muss seine Interessen und Ziele über fremden stellen, jede Bezahlung akzeptieren und mindestens den gleichen Anteil an Allem bekommen, jede Gelegenheit nutzen, seinen Stand, Einfluss etc zu verbessern

இலெமூரியா ஞானமுத்தன் தேவநேயன்
கட்டற்ற கலைக்களஞ்சியமான விக்கிப்பீடியாவில் இருந்து.
தாவிச் செல்லவும்: வழிசெலுத்தல், தேடல்
இக்கட்டுரை தமிழ் மொழி பற்றியது. ஏனைய பயன்பாடுகளுக்கு தமிழ் மாற்றுப் பயன்பாடுகள் பக்கத்தைப் பாருங்கள்.

தமிழ் மொழி தமிழர்களின் தாய்மொழி. தமிழ் திராவிட மொழிக் குடும்பத்தின் முதன்மையான மொழிகளில் ஒன்றும் செம்மொழியும் ஆகும். இந்தியா, இலங்கை, மலேசியா, சிங்கப்பூர் ஆகிய நாடுகளில் அதிக அளவிலும், ஐக்கிய அரபு அமீரகம், தென்னாப்பிரிக்கா, மொரிசியசு, பிஜி, ரீயூனியன், டிரினிடாட் போன்ற நாடுகளில் சிறிய அளவிலும் தமிழ் பேசப்படுகிறது. ஆம் ஆண்டுப் புள்ளி விவரப்படி உலகம் முழுவதிலும் கோடி மில்லியன் மக்களால் பேசப்படும் தமிழ், ஒரு மொழியைத் தாய்மொழியாகக் கொண்டு பேசும் மக்களின் எண்ணிக்கை அடிப்படையில் பதினெட்டாவது இடத்தில் உள்ளது.

இரண்டாயிரத்து ஐந்நூறு ஆண்டுகளுக்கும் மேல் பழைமை வாய்ந்த இலக்கிய மரபைக் கொண்டுள்ள தமிழ் மொழி, தற்போது வழக்கில் இருக்கும் ஒரு சில செம்மொழிகளில் ஒன்றாகும். திராவிட மொழிக்குடும்பத்தின் பொதுக்குணத்தினால் ஒலி மற்றும் சொல்லமைப்புகளில் சிறிய மாற்றங்களே ஏற்பட்டுள்ளதாலும் மேலும் கவனமாகப் பழைய அமைப்புக்களைக் காக்கும் மரபினாலும் பழங்கால இலக்கிய நடை கூட மக்களால் புரிந்து கொள்ளும் நிலையில் உள்ளது. எடுத்துக்காட்டாக, பள்ளிக் குழந்தைகள் சிறுவயதில் கற்கும் அகர வரிசையான ஆத்திசூடி ஆண்டுகளுக்கு முன்னர் இயற்றப்பட்டது. திருக்குறள் ஏறத்தாழ ஆண்டுகளுக்கு முன் இயற்றப்பட்டது.