

Xhorgul Schwarzhammer

Dur-Dwar				ALIGNMENT		DEITY Moradin				LEVEL 11		EXPERIENCE		Cleric 10 (Racial Subst. 1.+4) / Battlesmith 1							
M		1306		M		122 m		138 lb.				Schwarz		Silbrig blau							
GENDER		Birth		SIZE		HEIGHT		WEIGHT		COMPLEXION		HAIR		EYES		HANDEDNESS					
ABILITY SCORES								SAVING THROWS								HIT POINTS					
		SCORE		MOD		TEMP SCORE		TEMP		TOTAL		BASE		ABI MOD		MAGIC		MISC		TEMP	
STR		18/20		4/5						FORT CONSTITUTION	12*	=	9	+	3	+		+		+	
DEX		12		1						REF DEXTERITY	4*	=	3	+	1	+		+		+	
CON		16		3						WILL WISDOM	13*	=	7	+	6	+		+		+	
INT		14		2						SAVING THROW		RESISTANCES									
WIS		18/22		4/6						+2 vs. Poison		* Endurance (Feat)									
CHA		9		-1						+2 vs. Spells /Spell-like Effects		* Crystal of Bent Sight (Gaze Attacks) * Immun to Lvl Drain (Schild)									

RACIAL TRAITS	CLASS FEATURES	FEATS	Wappen
60 ft Darkvision (20 Meter) - Weapon Familiarity: Dwarven Waraxe / Urgrosh - Stability (+4 vs. Being tripped /bullrushed) - Keine Verlangsamung durch Rüstung - Kenntnis über ungefähre Tiefe	Dwarven Cleric: Substitution Level 1+4 (Races of Stone S.146) - Keine Untote vertreiben ! - Knowledge Dungeoneering ist Class-Skill - HD 1d10 - Smite Giants (1+Con / Tag) - Add Con to Attack / Class Level to Damage 1 Spell 2.Grad weniger Domain Powers: Earth Domain (2x/day) - Turn or destroy Air Creatures (PHB S. 159) - Rebuke, Control, Command Earth Creaturs Good Domain - Granted Power: You cast good spells at +1 caster level.	Normal Feats - Endurance - Weapon Focus Warhammer - Ancestral Knowledge (Races of Stone S.136) - Power Attack Bonus: Subst.Class - Prof.Martial Weapon - Hammerspecialist Bonus Prestige Class - Craft magic Arms and Armor - One with the Hammer - Secrets of the Forge	

Grad	Anzahl	DC 10+Spell-Lvl + Abl.Mod.	Spec. Actions	Würfe
0	6	16	Casting Defensively	Concentration / DC 15 + Spell-Level
I	6+1	17	Concentration	DC 10 + Dmg. dealt
II (-1 Subst-Class)	5+1	18	Caster Level Check	1d20 + Caster Level
III	4+1	19	Break Spell Resistance	Caster L.Check über Resi
IV	4+1	20	Cast good spell	+1 Caster-Lvl
V	2+1	21	Turning Check/ Turning Damage	1d20+ChMod / 2d6+ClericLvl+Ch

EQUIPMENT			EQUIPMENT			EQUIPMENT			VALUABLES	
	LOCATION	WGT		LOCATION	WGT		LOCATION	WGT		AMOUNT
Holy Symbol (Gürteschnalle)	Gürtel		Rucksack			Kupfermünzen				
Signalhorn (mit einem Silbernen Stern)	Gürtel		Komponentenbeutel			Silbermünzen			74	
Runenstein /Gebetsstein			Earthskil (R. Of Stone) Seil + Wurfanker	Rucksack		Goldmünzen			99	
Kupferstich /Schmiedekunst			Decke	Sattelt.		Platin				
Aspergillum (Behälter für Heiliges Wasser)			Kerzen (10)			Elektrum				
Kleines transportables Kohlebecken			Fass (10 Liter Auraun)	Loch		Edelsteine im Wert von (GM)			9597	
Messer			Kohle (genug auch für Becken, Schmiede)	Gürtel/Loch		Silberbarren			2	
Heiliges Wasser			Kreide	Gürtel						
Schmiedeschürze (mit Moradinsymbol)	Loch		Eisenkrug mit Familienwappen			NOTES Warpony Spd.40ft, 13 HP Militärsattel (+2 Ride for Staying in Saddle 75% knocked uncon.) Platten von Erdkoloss				
Schmiedewerkzeug (Masterwork-Feuerbart)	Rucksack		Globige Pfeife mit Berronarsymbol							
Rüstungsmacherwerkzeug	Loch		Tabbak aus Pilzkraut (aus Kavernenkloster)							
Steinmetzwerkzeug	Loch		Bleistaub (für den täglichen Bedarf)							
Schlüssel zu Hütte (Hütte /Vulkanamboss)			Beutel mit 3 seltenen unbekannten Kräutern (Kavernenkloster)							
8 Barren Zwergenstahl (Hammerfall)	Loch		Stoffetzen aus Erdseite mit Moradinsymbol (aus Abbathors Buch der Gifte und Beherrschung)							
Mithrilrest (genug für 1 kleiner Gegenstand)	Rucksack									

Futtrall (15 leere Seiten Papyrus)			Bücher			Magische Gegenstände		
Futtrall (5 S Papyrus)				Abschrift: Dwar und ihre Geschichte in der Region um Ammarindar (Nachschlagewerk)				• Ogerkrafthandschuhe (ST+2) • Siebenmeilenstiefel (10 R / Tag) • Silberschatulle (siehe Münze) • Drachenzahnamulet of Wisdom +4 • Helm of the retributive Healing (2000 GM 3 x Tag)
Brief aus Gemächer der Hohepriester (Dorwin)				Glaube, Riten, Religionen (Nachschlagewerk +3 Knowledge Religion)				• Crystall of Truth (1xTag True Seeing, Spot +5) • Gürteltasche von namenslosem Dwar (Tragbares Loch)
Heiltränke: 1 x 1d8+1				Abschrift Schlachtbericht (Abbathor gegen Moradin /westliche Graugipfelberge)				• Hammer of the Weaponsmith (Races of Faerun S.173) • Tongs of the Amoror (Races of Faerun. S.173) • Schneidewerkzeuge (Halbdrachenhort) • Obsidiantrösschmiede*
Schrittfrollen: 1 x Lügen entdecken 1 x Mittelschwere Wunden:2d8+10 4 x Leichte Wunden: 1d8+5				Notizen zu Steinhammer Infos über Arundil Steinhammer und Durgeddin dem Schwarzen				
				3 Bücher des Abbathor (Gifte und Beherrschung)				
				6 bändige Reihe Glaube und Geschiche Abbathors				
4 Leere Bücher Papier (100 Seiten / 4SM pro S.)				Büchersammlung aus der Bibliothek aus Abbathors Felsenkloster (ange vergessene Werke der Dwar über Steinmetzkunst, Schachtarbeiten, Geschichte, Architektur und Vieles mehr...)				• Crystal of Bent Sight (Gaze Attacks Mag.Item Comp.S25) • Revelation Crystal (lesser MIC S.66) • Fient Slyer Crystal (Lesser) : MIG S.65 • Torstein nach Adbar (1x) • Würfel (magischer Minenbalken) • Münze (Schützt vor Gedankenlesen / zweiter RW +5 für das verbergen jener Gedanken, die Aufgeschrieben in Kiste sind, zweiter RW mit +5)

Domain Spells Lvl 1									
Magic Stone (earth)	VS+	Siehe Waffenbeschreib.							
Protection from Evil	VS+								
Domain Spells Lvl 2									
Soften earth/stone	VS+	Nur nat.Stein							
Aid (good)	VS+	Siehe oben							
Domain Spells Lvl 3									
Stone Shape	VS+								
Magic Circle against Evil	VS+								
Domain Spells Lvl 4									
Spike Stones	VS+	Half speed 1d8 for each 5ft moving							100 ft. +10 ft/lvl ; one 20ft-square/lvl ; 1 h / lvl; Save: Refl. Partial (siehe text)
Holy Smite	VS	1d8 per two caster lvls+ half/blind 1 R							100 ft +10ft/lvl; 20 ft radius burst; Save: Will partial (siehe Text)
Domain Spells Lvl 5									
Wall of Stone									
Dispel Evil									