**Konzept Innkeeper: Gabor Thask**

Beschreibung Spieltechnisch:

**The Innkeeper Hit Die: d8**

**Spells Known**

**Level 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

1st 4 3 — — — — — — — —

2nd 5 3 — — — — — — — —

3rd 5 4 — — — — — — — —

4th 6 4 3 — — — — — — —

5th 6 5 3 — — — — — — —

6th 7 5 4 3 — — — — — —

7th 7 6 4 3 — — — — — —

8th 8 6 5 4 3 — — — — —

9th 8 6 5 4 3 — — — — —

10th 9 6 6 5 4 3 — — — —

**Base**

**Attack Fort Ref Will Spells per Day**

**Level Bonus Save Save Save 0 1st 2nd 3rd 4th 5th**

1st +0 +0 +0 +2 5 3 — — — —

2nd +1 +0 +0 +3 6 4 — — — —

3rd +2 +1 +1 +3 6 5 — — — —

4th +3 +1 +1 +4 6 6 3 — — —

5th +3 +1 +1 +4 6 6 4 — — —

6th +4 +2 +2 +5 6 6 5 3 — —

7th +5 +2 +2 +5 6 6 6 4 — —

8th +6/+1 +2 +2 +6 6 6 6 5 3 —

9th +6/+1 +3 +3 +6 6 6 6 6 4 —

10th +7/+2 +3 +3 +7 6 6 6 6 5 3

**Level - Fähigkeit -**

1st Armored mage, trapfinding, Sneak Attack 1d6

2nd Tavern Gossip, Peoples mindset

3rd Combat Casting

4th

5th Sneak Attack 2d6

6th Bouncer +2

7th

8th

9th Sneak Attack 3d6

10th Bouncer +4

**Class Skills (6 + Int modifier per level, ×4 at 1st level):** Appraise, Balance, Bluff, Climb, Concentration, Decipher Script,

Diplomacy, Disable Device, Disguise, Escape Artist, Forgery, Gather Information, Hide, Jump, Knowledge (arcana),

Knowledge (local), Listen, Move Silently, Open Lock, Profession, Search, Sense Motive, Sleight of Hand, Spellcraft, Spot, Swim, Tumble, Use Magic Device.

**Weapon and Armor Proficiency:**

An Innkeeper is proficient with all simple weapons plus one martial weapon based on his background. Innkeepers are proficient with light armor, but not with shields.

**Armored Mage (Ex):**

Normally, armor of any type interferes with an arcane spellcaster’s gestures, which can cause your spells to fail if those spells have a somatic component. An Innkeeper’s limited focus and specialized training, however, allow you to avoid any chance of arcane spell failure as long as you restrict yourself to light armor. This training does not extend to any other form of armor, nor does this ability apply to spells gained from other spellcasting classes.

**Trapfinding:**

Innkeepers can use the Search skill to locate traps when the task has a Difficulty Class higher than 20. Finding a nonmagical trap has a DC of at least 20, or higher if it is well hidden. Finding a magic trap has a DC of 25 + the level of the spell used to create it. Beguilers can use the Disable Device skill to disarm magic traps. A magic trap typically has a DC of 25 + the level of the spell used to create it. A beguiler who beats a trap’s DC by 10 or more with a Disable Device check can study a trap, figure out how it works, and bypass it (with his allies) without disarming it.

**Tavern Gossip:**

The Innkeeper hast to do with a lot of people troughout his day. And even if he isn’t part oft he conversation, he sometimes picks up some rumors, tales and scandals. That gives him a boost to his knowledge (local) when he’s in the area of his business. The Bonus equals half his Innkeeper-level rounded down.

**Peoples mindset:**

At 2nd level, the Innkeeper has seen deep into his customers minds. Thats why with a little arcane help, he can enter an opposing mind more easily. That results in a +1 Bonus to his DC’s for his enchanting spells.

This bonus increases to +2 at 5th, +3 at 8th level, and +4 at 11th level.

**Combat Casting:**

At 3rd Level you gain the Combat Casting feat.

**Bouncer:**

At 6th Level the Innkeeper gets the Bouncer abillity. After Years and years of Bar fights the Innkeeper knows how to strike back. When it comes to grapple checks, he gets a +2 bonus .

The Bonus is +4 when you reach 10th level and increases to +6 when you reach level 14.

Beschreibung Charakter:

Ein halb-ork, besitzt ein ehemals schönes und prunkvolles, inzwischen aber sehr heruntergekommenes Gasthaus am Stadtrand. Dort führt er den Laden mit eiserner Hand. Sowohl die offiziellen Geschäfte , wie auch die inoffiziellen Geschäfte.

Er hat keinen Sinn für richtig oder falsch, recht oder unrecht, moralisch oder unmoralisch, Hauptsache er zieht seinen Vorteil daraus, am liebsten in monetärer Form.

Das schlägt sich wie folgt nieder. Das Gasthaus ist durchaus Treffpunkt für die ein oder andere zwielichtige und/oder kriminelle Handlung. Gerade in den versteckten Hinterzimmern und Kellerräumen findet man nahezu alles, egal ob illegale Kämpfe , drogenhandel, menschenhandel, Kriminelle Vereinigungen, die ihren nächsten Coup planen. All das darf dort stattfinden , solange er davon profitiert.

Das führt natürlich auch zum ein oder anderen Besuch der Wachen. Die werden allerdings bestochen , oder er dient als Informant , ohne zu viele Infos preiszugeben versteht sich. Und sollte mal jemand mit seinen Vorschlägen und seinem tun nicht einverstanden sein, so bedient er sich seiner magischen Kräfte , die er in seiner Jugendzeit entdeckt hatte und geschärft hatte. Die Magie (hauptsächlich Verzauberung und Erkenntnis) bewahrt in vor so manchem schlechten Ausgang.

Zu seiner Vergangenheit:

Er war lange Zeit in einer kleinen Bande Banditen unterwegs , was sollte er als unbeliebter/unbeachteter halbork auch anderes tun. Doch die Gruppe wurde immer bekannter , auch weil sie mit ihren Taten prahlten, er jedoch hielt sich bedeckt. Dies führte dazu, dass seine ,,Kollegen“ ein immer größer werdendes Kopfgeld auf sich ausgesetzt hatten. Eine Chance die er sah und auch nutzte. In der Nacht tötete er den bekannten Teil der Banditen um sie für das Kopfgeld einzutauschen. Den weniger bekannten Teil bezauberte er und verkaufte sie als Sklaven bei der nächsten Gelegenheit. So hatte er das Geld für sein Gasthaus zusammen und konnte den nächsten Schritt in seinem Leben beginnen: seinen Aufstieg zu Macht und Reichtum.

Gegenstände (magisch):

Stab/Gehstock (beschreibung unten unter aussehen):

Ein sehr extravaganter Stab, der sich jederzeit durch den Befehl des Trägers in eine

Etwas veschliessen aussehende Streitaxt + 1 verwandelt.

Monokel:

Gabor trägt jederzeit ein Monokel , zumeist über seinem linken Auge.

Dieses Monokel , das er laut Ihm selbst vererbt bekommen hat (zwinker) erlaubt es Ihm 1x Mal am Tag Gedanken bei einer Person zu lesen, die er damit für mindestens eine Minute davor genau anschaut.

DC: 20? Mehr ? weniger?

Das Ganze sinnvoll?

Aussehen:

Die frühere „uniform“ seiner Bande bestehend aus einer Lederrüstung und eher dem Leben in der Wildniss angepassten Fellen und dicken Stiefeln, was alles ausschließlich funktionaler Natur war, liegt nun verstaut in einer Kiste im hintersten seiner privaten Gemächer.

Inzwischen gleicht sein Auftreten eher einer Show/ einer Darstellung seines Standes und seines Vermögens (wenn auch in sehr übertriebener Form).

Er trägt einen pompösen langen purpurnen Mantel, einen extravaganten Hut mit langer Feder und darunter ein (zugegebener maßen etwas zu eng geschnittenes) Hemd, aus dessen (zu) tief aufgenknöpften Ausschnitt ein Urwald an schwarzem Brusthaar entspringt.

Mehrere goldenen Ketten zieren seinen Hals und an jedem Finger befinden sich mindestens zwei Ringe mit (möglicherweise auch falschen) Edelsteinen in nahezu allen Farben.

Seine schwarzen Stiefel sind ebenfalls mit dem ein oder anderen solcher Steine „geschmückt“.

In seiner Hand trägt er dabei stets einen sehr wertvollen Gehstock, an dessen Kopf ein großer Roter Edelstein sitzt. Ohne diesen wird man ihn nie zu gesicht bekommen.

Er selbst ist von einer durchaus kräftigeren Statur, die auf sein früheres Leben schließen lässt. Mit einer Größe von 1,78 m ist er zwar kein riese, dennoch hat er eine durchaus imposante Statur. Eine geschwollene Brust (die er zumeist immer noch ein wenig mehr aufbläht), breite Arme und beine zeigen seine Kraft, während er seinen Wohlstandsbauch ebenfalls stolz präsentiert.

Seine schwarzen mittellangen haare sind stets nach hinten „geschlonzt“ und aufgrund der rassierten Seiten und dem darüber liegenden Hut meist nicht zu sehen. Ein (fast) gut gestutzter Backenbart und ein (nahezu) gepflegter Schnauzer kommen hinzu. Das Kinn und der Kiefer für einen Halb Ork typisch, sehr kantig und breit. Die Augen unter den sehr buschigen Augenbrauen sind tief braun.

Spell List: (Known Spells only for now)

Level 0:

Tanzende Lichter

Magie entdecken

Geisterhaftes Geräusch

Magierhand

Botschaft

Zaubertrick

Hauch der Erschöpfung

Benommenheit

Arkanes Siegel

Level 1:

Hypnose

Person bezaubern

Schlaf

Furcht auslösen

Identifizieren

Schmieren

Level 2:

Taschas fürchterlicher Lachanfall

Hauch des Stumpfsinns

Gegenstand aufspüren

Gestalt verändern

Einfaches Trugbild

Gedanken wahrnehmen

Level 3:

Einflüsterung

Person festhalten

Tiefschlaf

Mächtiges Trugbild

Illusionsschrift

Level 4:

Verwirrung

Tiefe Verzweiflung

Schwächerer Geas

Kreatur aufspüren

Level 5

Person beherschen

Gedankennebel

Schwachsinn