

Charakterbogen - Pathfinder Rollenspiel- Meister: Cypa - Spieler: Poter

Juwewe Gor, Gesinnung: CG; Mensch ♂, Schurke 8/ Forscher 5; **Stufe: 13**

26 Jahre alt; 1,70 m groß; 80 Pfund schwer; blonde Haare, grüne Augen;

bevorzugte Gottheit: Desna; bevorzugte Klasse: Schurke; Bewegungsrate: 9 m (Trittsicher)

Stärke: 17+1; Geschicklich.: 17+1; Konstitution: 12; Intelligenz: 14; Weisheit: 10; Charisma: 11+1

Sprachen: Taldani, Polyglott, Orkisch, Osirianisch, Azlanti, Zenj, Tassilonisch, Aklo

Kundschafter (-Forscher)
"Feldforscher"
Eingetragener Erforscher von Savanth-Yhi
Ruhm: 21
Ansehen: 6
Gegenwert je ca. 100 GM

	Fertigkeit	Gesamt	Attr.	- Mod.	Ränge	sonst. Mod. (immer, im Wert enthalten)	Besonderes
√	Akrobatik	+20	~GE	3+1	13	+3 (Klasse); -0 Rüstung	
√	Auftreten (Redekunst)	+5	CH	0+1	1	+3 (Klasse)	
√	Beruf (Kräuterkundler)*	+6	WE	0	1	+3 (Klasse); +2 Kompass Resonanz	
√	Beruf (Archäologe)*	+4	WE	0	1	+3 (Klasse)	
√	Beruf (Schreiber)*	+5	WE	0	1	+3 (Klasse); +1 SL Bonus (Aufzeichnungen)	
√	Bluffen <small>eigener SG gegen Finten: 20</small>	+18	CH	0+1	13	+3 (Klasse); +1 Ionenstein*3	+4 gegen Konstrukte, Schlicke und Untote (Wächterbann)
√	Diplomatie	+6	CH	0+1	2	+3 (Klasse)	
√	Einschüchtern	+5	CH	0+1	1	+3 (Klasse)	<small>eigener SG gegen Demoralisieren: 23</small>
√	Entfesselungskunst	+9	~GE	3+1	2	+3 (Klasse); -0 Rüstung	
√	Fingerfertigkeit*	+21	~GE	3+1	10	+3 (Klasse); -0 Rüstung; +4 Geschickte Hände	
	Fliegen	+4	~GE	3+1		-0 Rüstung	
√	Handwerk (Fallen bauen)	+7	IN	2	2	+3 (Klasse)	
√	Handwerk (alle anderen)	+2	IN	2		+3 (Klasse, wenn Rang)	
	Heilkunde	+0	WE	0			
√	Heimlichkeit	+21#	~GE	3+1	13	+3 (Klasse); -0 Rüstung; +1 Ionenstein*4	
√	Klettern	+13	~ST	3+1	6	+3 (Klasse); -0 Rüstung	+2 Kletterzeug
√	Mag. Gegenst. benutzen*	+17	CH	0+1	13	+3 (Klasse)	
√	Mechanismus ausschalten*	(+28 #) +26 # o. Werkz.	~GE	3+1	13	+3 (Klasse); -0 Rüstung +2 Meisterlicher Forscher +4 Geschickte Hände	+2 Meister. Diebeswerkzeug; bei Fallen +4; Meisterlicher Forscher= Fallen entschärfen in halber Zeit.
	Mit Tieren umgehen*	+2	CH	0+1	1		
√	Motiv erkennen <small>eigener SG gegen Finten: 20</small>	+10	WE	0	6	+3 (Klasse); +1 Ionenstein im Kompass	+4 gegen Konstrukte, Schlicke und Untote (Wächterbann)
	Reiten	+4	~GE	3+1		-0 Rüstung	
√	Schätzen	+11	IN	2	5	+3 (Klasse); +1 Wesenszug (Händler)	
√	Schwimmen	+15	~ST	3+1	3	+3 (Klasse); +5 mag. Schwimmring -0 Rüstung	
√	Sprachenkunde*	+12	IN	2	6	+3 (Klasse); +1 Ionenstein*5	
√2	Überlebenskunst	+5	WE	0	2	+3 (Klasse)	+2 beim Orientieren mit dem Kompass +5 mit Spählinse zum Spuren verfolgen +3 gegen Konstrukte, Schlicke und Untote (Wächterbann)
√	Verkleiden	+5	CH	0+1	1	+3 (Klasse)	Schminkset: +2 auf Würfe für Verkleiden bei Fallen +4; +5 mit Spählinse +4 gegen Konstrukte, Schlicke und Untote (Wächterbann)
√	Wahrnehmung	+19	WE	0	13	+3 (Klasse) +1 Ionenstein im Kompass +2 Meisterlicher Forscher	
√2	Wissen (Adel und König.)*	+8	IN	2	1	+3 (Klasse); +2 Bardenwissen	
√2	Wissen (Arkane)*	+8	IN	2	1	+3 (Klasse); +2 Bardenwissen	+4 bei Konstrukte, (Wächterbann)
√2	Wissen (Baukunst)*	+9	IN	2	2	+3 (Klasse); +2 Bardenwissen	
√2	Wissen (die Ebenen)*	+8	IN	2	1	+3 (Klasse); +2 Bardenwissen	
√2	Wissen (Geographie)*	+9	IN	2	2	+3 (Klasse); +2 Bardenwissen	
√2	Wissen (Geschichte)*	+14	IN	2	7	+3 (Klasse); +2 Bardenwissen	
√	Wissen (Gewölbe)*	+8	IN	2	1	+3 (Klasse); +2 Bardenwissen	+4 bei Schlicke (Wächterbann)
√	Wissen (Lokales)*	+10	IN	2	1	+3 (Klasse); +2 Bardenwissen +2 Kompass Resonanz	
√2	Wissen (Natur)*	+8	IN	2	1	+3 (Klasse); +2 Bardenwissen	
√2	Wissen (Religion)*	+8	IN	2	1	+3 (Klasse); +2 Bardenwissen	+4 bei Untote (Wächterbann)
	Zauberkunde*	+3	IN	2	1		

√= Klassenfertigkeit; *= nur geübt; ~ = minus Rüstungsmalus; √2= als Kundschafter- Forscher hinzu bekommen

#= Meisterlicher Forscher: 10 nehmen auch bei Stress und Bedrohung;

Beim Aufstieg: Schurke (8 + 2 IN + 1 Mensch + 1 bevorzugte Klasse= 12); Forscher (8 + 2 IN + 1 Mensch = 11)

Zauberähnliche Fähigkeit: ZS= Schurkenstufe; 1 Standartaktion; kein Fehlschlag; provoziert Gelegenheitsangriff; (Konzentration 1W20+11 (ZS+4))

ZS: 8

Licht (Berührter Gegenstand, 10 Minuten/ ZS): Leuchten wie Fackel, Radius 6 m helles Licht, weitere 6 m Beleuchtungsgrad +1; nur je einmal Licht aktiv. 3 x pro Tag ☼☼☼

Elemente trotzen (Berührte Kreatur, 24 Stunden): kein Schaden in Umgebung von - 45 C° bis + 60 C° (auch die Ausrüstung). 2 x pro Tag jeden Tag Juwewe und Aliandra

Totemtier: Gepard (s.u.)

Stärke: 17+1; Geschicklich.: 17+1; Konstitution: 12; Intelligenz: 14; Weisheit: 10; Charisma: 11+1

Initiative	+ 12	GE	3+1	+ 1 Taschas Kampfspiel; + 4 verbesserte Initiative + 2 Aufmerksamere Kämpfer; + 1 Ionenstein*6		TP: (max. 94)+x
Reflexe	+ 15	GE	3+1	Grundbonus 9 (Schurke 6 + Forscher 3)	Entrinnen (+ 2 Resistenzumhang) + 4 bei Fallen (Fallengespir)	
Willen	+ 6	WE	0	Grundbonus 4 (Schurke 2 + Forscher 2)	+ 1 bei Bezauberung oder Spracheffekt + 1 bei Zwang (+ 2 Resistenzumhang)	
Zähigkeit	+ 7	KO	1	Grundbonus 4 (Schurke 2 + Forscher 2)	+ 2 bei Gift (Hintergrund) (+ 2 Resistenzumhang) Immunität gegen das Gift der Spinnenranke (Hintergrund)	

GAB	+ 9 / + 4 (Schurke 6 + Forscher 3)	Nahkampf (GAB+ ST)	+ 13 / + 8	KMB (GAB +ST) + 1 mit einer Klinge in der Hand	+13
		Fernkampf (GAB+ GE)	+ 13 / + 8	KMV (GAB +ST, + GE; +10): + 1 mit einer Klinge in der Hand	27

Rüstklasse:	23 (10 + 6 Rüstung + 4 GE + 1 Ausweichen + 1 Amulett*1, +1 Ring*2)	+ 4 bei Fallen (Fallengespir)
Rüstung:	Mithral- Kettenhemd mag +2; RK 6; Rüstungsmalus -0; Zauberpater: 10 %, max. GE-Mod. +6 Gewicht: 12,5 Pfund	

+ 6 bei voller Verteidigung; def. Kampfweise -3 AGB + 3 RK (**Berührung 16; falscher Fuß: 23** (Reflexbewegung))

Defensiv kämpfen als volle Aktion:- 4 auf alle Angriffe, +3 auf deine RK, bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

mag. Speer +1 der Rückkehr:	+14/+9 (1W8+7) Kritisch: x3; Art: S; Reichweite 6 m, Gewicht 6 Pfund (Zweihandwaffe, Abwehr) Werfen: Standardaktion; Fangen: Freie Aktion, vor der nächsten Runde am Startort. Härte 7 / 20 TP
mag. Mithral Speer +1	+14/+9 (1W8+7) Kritisch: x3; Art: S; Reichweite 6 m, Gewicht 6 Pfund (Zweihandwaffe, Abwehr) zählt als Silberwaffe für SR Härte 17 / 40 TP
Wurfspeer: (Meisterarbeit)	+14/+9 (1W6+4) Kritisch: x2; Art: S; Reichweite 9 m; Gewicht 2 Pfund; 3 Stück ☀☀☀ plus 2 x nicht Meisterarbeit (+13/+8) ☀☀
Totschläger:	+13/+8 (1W6+4) Kritisch: x2; Art: W; Gewicht 2 Pfund; leichte Waffe
Knüppel:	+13/+8 (1W6+6) Kritisch: x2; Art: W; Reichweite 3 m; Gewicht 3 Pfund (kann zweihändig geführt werden); Einhandwaffe
mag Dolch +1: der Blutung	+14/+9 (1W4+4) Kritisch: 19-20/ x2; Art: H oder S; Reichweite 3 m; Gewicht 1 Pfund; leichte Waffe # 1 Punkt Blutung kumulativ #

Umgang geübt mit: Alle einfache Waffen, Handarmbrust, Rapier, Totschläger, Kurzbogen, Kurzsword, leichte Rüstungen

Schaden und Angriff: + 4 gegen Konstrukte, Schlicke und Untote (Wächterbann)	Hinterhältiger Angriff: + 4W6
---	--------------------------------------

Talente: Ausweichen, Verbesserte Initiative, Defensive Kampfweise, Verbesserte Finte, Blind kämpfen (s.u. Trick),

Positionstausch: als Teil der Bewegungsaktion oder als 1,5 m Schritt Position mit Verbündeten tauschen (ALM der Kundschafter S. 17)

Geschickte Hände (+2 auf Fingerfertigkeit und Mechanismus ausschalten, ab Rang 10: +4)

Zweite Chance Wenn du einen Vollen Angriff machst und bei deinem ersten Angriff das Ziel verfehlt, kannst du auf alle weiteren Angriffe für den Rest deines Zuges verzichten, um diesen Angriff mit deinem höchsten Grund-Angriffsbonus zu wiederholen.

Kampfreflexe 5 Gelegenheitsangriffe: (1+3+1 Stück); auch dann, wenn auf dem falschen Fuß erwischt.

Besondere Fähigkeiten:

Fallen finden Halbe Stufe als Schurke zu Wahrnehmung und Mechanismus ausschalten um Fallen zu finden und auszuschalten; Juwewe kann Mechanismus ausschalten nutzen um magische Fallen zu entschärfen.

Bardenwissen: Halbe Stufe als Forscher auf alle Wissensfertigkeiten (auch ungeübt anwendbar).

Meisterlicher Forscher: Halbe Stufe als Forscher auf Mechanismus ausschalten und Wahrnehmung; „10 nehmen“ bei Mechanismus ausschalten und Heimlichkeit.

Entrinnen: Bei „erfolgreichem Reflexwurf gegen halben Schaden“, bekommt Juwewe keinen Schaden.

Reflexbewegung: Kann nicht auf falschem Fuß erwischt werden, auch nicht gegen Unsichtbare.

Verbesserte Reflexbew.: Kann nicht in die Zange genommen werden (außer ab 4 Schurkenstufen höher).

Fallengespir: +4 (ab Schurkenstufe 6, Forscher 5) bei Reflexwürfe und Rüstklasse gegen Fallen.

Wächterbann: Den Bonus von „Fallengespir“ als Erzfeind- Bonus gegen Konstrukte, Schlicke und Untote.

Trick: Reaktion verlangsamten (wenn der Hinterhältige Schaden verursacht, kann das Opfer eine Runde keine Gelegenheitsangriffe machen)

Trick: Kampfkneiff: Kampftalent: Blind kämpfen (Erneutes Auswürfeln der Fehlschlagchance bei Tarnung)

Trick: niedere Magie ('Licht', 3 x am Tag) (s.o.)
Yesks Mantra- Fokusgesang (+ 2 auf Konzentration)

Taschas Kampfspiel (Initiative + 1)

Ishirous Klingenkampf (mit Klinge in der Hand: + 1 KMV, +1 KMB)

Trick: höhere Magie ('Elemente trotzen', 2 x am Tag) (s.o.)

Aerys Poesie (+ 1 gegen Zwang)

Rezept „Moskitopaste“ auf Schmugglerinsel hergestellt

Hinterhältiger Angriff: + 4W6

Komik und Rhetorik von Gelik (+1 auf RW bei Bezauberung oder Spracheffekte)

Trittsicher (auf schwierigem Gelände mit normaler BF bewegen)

Haarscharfes Entkommen: Bei ausgelöster Falle als augenblickliche Aktion „Mechanismus Ausschalten“ um die Wirkung der Falle bis zum Ende meiner nächsten Aktion zu verzögern. (1/ Tag)

Improvisiertes Entschärfen: ohne Werkzeug, ohne Mali die Fertigkeit „Mechanismus ausschalten“ einsetzen.

Aufmerksamer Kämpfer: Halbe Stufe als Forscher auf Initiative

Scheintod: Würde der Forscher durch einen Fern-, Nah- oder einen Angriff, der einen RW verlangt, getötet werden, stabilisiert er sich stattdessen bei -1 TP und ist bewusstlos (ALM der Kundschafter S. 58) (1/ Tag)

Ausrüstung:

Am Mann:

Reisekleidung 5 Pf.; mag. Fanghandschuhe, mag. Resistenzumhang +2, 1 Pf.

Rucksack (Meisterarbeit) 2 Pf.; Gürteltasche 1 Pf.

mag. Schwimmring; mag. Schutzring +1*2

mag. Amulett der natürlichen Rüstung +1 *1

mag. Gürtel der schwachen Körperkraft, 1 Pf.

Stirnreif des schwachen Charismas, 1 Pf.

4 Ionensteine (s.u. *3,*4, *5, *6) kreisen um den Kopf.

(Einschub) mögliche Talente ab Stufe 15:
 Arkaner Schlag: Schaden +3, Waffen werden als magisch behandelt
 Ausfallschritt Rüstungsmalus von -2 in Kauf nehmen, um mit Reichweite Anzugreifen
 Mächtige Finte* Gegner, bei denen Finte angewandt wird, verlieren ihren GE-Bonus für 1 Runde
 Fertigkeitenfokus Bonus von +3 auf eine Fertigkeit (+6 ab 10 Rängen) „Magischen Gegenstand nutzen“

Rucksack

außen: Seidenseil (mit Knoten) 5 Pf.; Schlafsack 5 Pf.

innen: Pathfinder-Notizbuch, Tinte & Tintenschreiber 3 Pf. ☼☼☼☼☼ Fackeln je 1 Pf.

Hängematte 2 Pf. Werkzeug eines Fallentellers 1 Pf. Kletterzeug 5 Pf.

aufgerollte Schriftrollen (Karten) von Schmugglerinsel, Seekarten, Landkarten

Schminkset: ☼☼☼☼☼ ☼☼☼☼☼ 8 Pf.

Gürteltasche

Spählinse 1 Pf. Mag. Kompass „Wegweiser“ (incl. Ionenstein) 1 Pf.

Schleifstein(s.o.) 1 Pf. (Nach 15 Minuten schleifen bekommt eine nicht magische Klinge für den nächsten Angriff einen Schadensbonus von +1)

10 Blatt Papyrus Meisterhaftes Diebeswerkzeug 2 Pf. Nähadel Feuerstein und Stahl

Rauchglasbrille (+8 auf Rettungswürfe gegen Angriffe, die mit Sehen zu tun haben; -4 auf

Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und alle Gegner gelten als getarnt (Fehlschlagchance von 20 %))

Ohrenstöpsel (+2 auf Rettungswürfe gegen Effekte, bei denen Hören eine Rolle spielt; allerdings erleidest du auch einen Malus von -5 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, bei denen es ums Hören geht.)

Schriftrollen: 1. Spiegelbild (ZGrad 2, entschlüsselt), 2. Ausbessern (ZGrad 0, entschlüsselt),

(MGB: 1. entschlüsseln 25+ZGrad (1mal/Woche); 2. benutzen 20+ZGrad, + 3. Attribut muss passen (Wurf-15))

Zauberstab „Spiegelbilder“: 3-3-3-3 (1WD = 1 Spiegelbild, 3 Minuten; RK 10) S.333

Tränke:	☼ mittel. W. heilen (am Gürtel)	☼ Verschwimmen
	☼☼☼ Gegengift (1h RW +5 Gift)	☼ Wasseratmen
	☼☼ Döschen Moskitopaste	☼☼☼☼ Schild
	☼ Alchemistenfeuer	☼ Silberöl (1h alchem. Silber)
		☼ Steinsalbe (Abenteurer 3 S. 22)

Gewicht: Rüstung: 12,5 Pf.; Waffen: 32 Pf., Am Mann: 11 Pf.; Rucksack: 35 Pf.; Gürteltasche: 5 Pf. | Summe: 92,5 Pfund

Belastung: leicht 76 Pf.; mittel 153 Pf.; schwer 230 Pf. (mit Meisterrucksack 86/ 173/ 260)
 (über Kopf: 230 Pf.; vom Boden aufheben 460 Pf.; Schieben/ Ziehen: 1150 Pf.) [S.169]

mittel: max. GE:+3; BR 6 m rennen x4; schwer: max. GE: +1; BR 6 m; rennen x3

Geld	KM	36	SM	9	GM	72	PM	
------	----	----	----	---	----	----	----	--

Hintergrund/ Besonderes

<p>Hintergrund: <u>in Mediogalti an Bord gegangen</u> +2 auf alle RW gegen Gift. Immunität: Gift der Spinnenranke</p>	<p>Vorgeschichte: Juwewe hat sich längere Zeit sein Geld als Handlanger bei Kopfgeldjägern verdient, bekam aber immer mehr Gewissensbisse, da er oft vermutete, dass Unschuldige gefangen wurden (Sklassen usw.). Nachdem er zum Schluss einem Unschuldigen zur Flucht verholfen hat, vermutet er, dass auf ihm selber ein Kopfgeld ausgesetzt wurde und ist in Mediogalti auf das nächste beste Schiff gestiegen: Die Jenivere mit Ziel Eleder in Sargava.</p>
<p>Totemtier Gepard - Dämmerlicht, - Geruchssinn ST 17; GE 17; KO 12; IN 14; WE 10; CH 11 TP 29 RK 16 - „zu Fall bringen“ - Biss + 6 (1W6-3)</p>	<p>Totemtier erweckt von Geistertänzerin, 1 x pro Abenteuer einen Heiligen Bonus von + 5 (Bewegungsaktion) auf Verkleiden, Wahrnehmung oder Heimlichkeit. Oder einsetzen von Tier- Empathie um mit Gepard- Artige zu sprechen</p>
	<p>☼ Abent.3 ☼ Abent.4 ☼ Abent.5 ☼ Abent.6</p>

Notizen:

30.04.2014 CC „bekommst du einen Fertigkeitpunkt in Beruf Schreiber!“

23.04.2015 CC „Wesenszug **Händler (Region)**: Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1, auf Fertigkeitwürfe für Schätzen. Schätzen ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Chronologie:

TP (Würfel): 8+7+6+4+8+8+7+5+8+8+8+5+;

Attribute: Stufe 4 IN +1, Stufe 8 und 12 ST +1

Plan: Stufe 14 als Forscher

Bevorzugte Klasse: Fertigkeiten: 7

Fertigkeiten: Bis Stufe 3 mit 1 Punkt In- Bonus

Magische Gegenstände / Zustände

Wegweiser Aura: schwache Hervorrufung; ZS 5, Gewicht: 1 Pfund	- erstrahlt mit Befehlswort wie der Zauber „Licht“ - Situationsbonus von + 2 auf Überleben um sich nicht zu verirren Kleine Einbuchtung für einen Ionenstein	
Ionenstein (dunkelblauer, gesprungener Rhomboid) Aura: durchschn. Verwandlung ZS 12; Gewicht: -	Kompetenzbonus von + 1 aus Wahrnehmung und + 1 auf Motiv erkennen Resonanz zwischen Kompass und dem Ionenstein: + 2 Wissen (Lokales), + 2 Beruf (Kräuterkunde). (von den Pathfinder über Ansehen bekommen)	
Schwimmring Aura: schwache Verwandlung ZS 2; Gewicht: -	Kompetenzbonus von + 5 auf Würfe für Schwimmen	Ausrüstungsplatz: Ring
Schutzring + 1 Aura: schwache Bannzauber ZS 5; Gewicht: - (*2)	Dieser Ring gewährt dauerhaften magischen Schutz in Form eines Ablenkungsbonus von +1	Ausrüstungsplatz: Ring
Amulett der natürlichen Rüstung Aura: schwache Verwandlung ZS 5; Gewicht: - (*1)	Gibt einen Verbesserungsbonus von + 1 auf den natürlichen Rüstungsbonus	Ausrüstungsplatz: Hals
Fanghandschuhe Aura: schwache Bannzauber ZS 3; Gewicht: -	Passen sich so gut an, dass sie mehr oder weniger Unsichtbar werden. <u>Zwei Mal am Tag</u> kann der Träger handeln als besäße er das Talent Geschosse fangen. (Seite 504) „Einmal pro Runde Fernkampfangriff , der dich normalerweise treffen würde, fangen ... direkt wieder auf den Angreifer zurückschleudern (obwohl du gerade nicht am Zug bist) (keine Aktion)“	Ausrüstungsplatz: Hände
Gürtel der schwachen Körperkraft Aura: durchschnittliche Verwandlung ZS 12; Gewicht: 1 Pfund	Gibt einen Verbesserungsbonus von + 1 auf die GE und ST	Ausrüstungsplatz: Gürtel
Resistenzumhang + 2 Aura: schwache Bannzauber ZS 5; Gewicht: 1 Pfund	Dieser Umhang verleiht seinem Träger einen Resistenzbonus von +2 auf alle Rettungswürfe (Zähigkeit, Reflex, Willen).	Ausrüstungsplatz: Oberkörper / Schulter
Spählinse Aura: durchschnittlicher Erkenntniszauber ZS 9; Gewicht: 1 Pfund	Kompetenzbonus von + 5 auf Würfe für Wahrnehmung und + 5 bei Würfe auf Überlebenskunst um Spuren zu verfolgen.	
Stirnreif des schwachen Charisma Aura: durchschnittliche Verwandlung ZS 8; Gewicht: 1 Pfund	Gibt einen Verbesserungsbonus von + 1 auf die CH	Ausrüstungsplatz: Stirn
Ionenstein (rosa und grüne, gesprungener Kugel) Aura: durchschn. Verwandlung ZS 12; Gewicht: - (*3)	gewährt einen Kompetenzbonus von + 1 Bonus auf die auf Charisma basierende Fertigkeit „Bluffen“ (von den Pathfinder über Ansehen bekommen)	kreist um Kopf
Ionenstein (tiefrote, gesprungener Kugel) Aura: durchschn. Verwandlung ZS 12; Gewicht: - (*4)	gewährt einen Kompetenzbonus von + 1 Bonus auf die auf Geschicklichkeit basierende Fertigkeit „Heimlichkeit“ (von den Pathfinder über Ansehen bekommen)	kreist um Kopf
Ionenstein (scharlachrot und blau, gesprungener Kugel) Aura: durchschn. Verwandlung ZS 12; Gewicht: - (*5)	gewährt einen Kompetenzbonus von + 1 Bonus auf die auf Intelligenz basierende Fertigkeit „Sprachkunde“ (von den Pathfinder über Ansehen bekommen)	kreist um Kopf
Ionenstein (mattrosa, gesprungener Prisma) Aura: durchschn. Verwandlung ZS 12; Gewicht: - (*6)	gewährt einen Kompetenzbonus von + 1 Bonus auf Initiativwürfe. (von den Pathfinder über Ansehen bekommen)	kreist um Kopf
Paranoia	-4 RW Willenswürfe -4 auf Charisma basierte Fertigkeitwürfe Jüwewe nimmt keine Hilfe an durch „Jemand anderen helfen“	SG (RW Wille): 17

Zauberwirkungen	AW	RK	RW	BR	Schaden	Bemerkung	Dauer	Runden
Hast (S. 286)	+1	+1	+1 (Reflexe)	+ 9 m		+1 Angriff bei voller Angriff Runde	Rd./St	
Segnen (S.330)	+1		+1 (Furcht)			Moralbonus	Min/St	
Lied des Mutes (Aliandra)	+3		+3 (Bez. +Furcht)		+3	Moralbonus		
Ehrfurchtgebietende Waffe					+2	1 Rd. „Erschüttert“ beim Kritischen (heiliger Schaden)		
Feste Hoffnung	+2		+2		+2	+2 auf Attributwürfe und Fertigkeitwürfe ; alles Moralbonus	Min/St	
Unsichtbarkeit	+2					kann deren GE-Boni auf die RK (falls vorhanden) ignorieren		
Segen der Eifers						ODER: BR +9 m; schnell Aufstehen; Voller Angriff +1 Angriff; +2AW +2 RK +2 REF; Zauber meta Talent...	Rd./St	

Kalender:

Mondtag Arbeit, Beten (nachts); **Mihtag** Arbeit; **Wohntag** Arbeit; **Schwurtag** Arbeit, Vertragsabschlüsse, Schwüre; **Feuertag** Arbeit, Markttag; **Sterntag** Arbeit; **Sonntag** Ruhen, Beten
 Abadius (1) 31; Calistril (2) 28; Pharast (3) 31; Gozran (4) 30; Desnus (5) 31; Sarenith (6) 30; Erastus (7) 31; Arodus (8) 31; Rova (9) 30; Lamaschan (10) 31; Neth (11) 30; Kuthona (12) 31