

Charakterbogen -



- Meister: Cypa - Spieler: Poter

Juwewe Gor, Gesinnung: CG; Mensch ♂, Schurke 10/ Forscher 6; Stufe: 16

27 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.: 18+1; Konstitution: 12; Intelligenz: 14; Weisheit: 10; Charisma: 11+1

Sprachen: Taldani, Polyglott, Orkisch, Osirianisch, Azlanti, Zenj, Tassilonisch, Aklo, Finsterländisch, Abyssisch, Drakonisch, Terral

Kundschafter (-Forscher)
 "Feldforscher"
Eingetragener Erforscher von Savanth-Yhi
 Ruhm: 31
 Ansehen: 16
 Gegenwert je ca. 100 GM

Fertigkeit	Gesamt	Attr.	- Mod.	Ränge	sonst. Mod. (immer, im Wert enthalten)	Besonderes
✓ Akrobatik	+ 23	~GE	3+1	16	+ 3 (Klasse); - 0 Rüstung	-4 bei Nichthumanoiden -8 bei Int. 1 oder 2
✓ Auftreten (Redekunst)	+ 5	CH	0+1	1	+ 3 (Klasse)	(SG: 10+GAB+WE, oder 10+Motiv erkennen)
✓ 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 eigener SG gegen Finten: 25	+ 21	CH	0+1	16	+ 3 (Klasse); + 1 Ionenstein*3	+ 5 gegen Konstrukte, Schlicke und Untote (Wächterbann)
✓ Diplomatie	+ 6	CH	0+1	2	+ 3 (Klasse)	
✓ Einschüchtern	+ 5	CH	0+1	1	+ 3 (Klasse)	eigener SG gegen Demoralisieren: 26
✓ Entfesselungskunst	+ 16	~GE	3+1	4	+ 3 (Klasse); - 0 Rüstung, + 5 „schlüpfrige 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	+ 24#	~GE	3+1	16	+ 3 (Klasse); - 0 Rüstung; + 1 Ionenstein*4	
✓ Klettern	+ 14	~ST	3+1	7	+ 3 (Klasse); - 0 Rüstung	+2 Kletterzeug
✓ Mag. Gegenst. benutzen*	+ 20	CH	0+1	16	+ 3 (Klasse)	
✓ Mechanismus ausschalten*	(+ 32 #) +30 # o. Werkz.	~GE	3+1	16	+ 3 (Klasse); - 0 Rüstung +3 Meisterlicher Forscher +4 Geschickte Hände	+ 2 Meister. Diebeswerkzeug; bei Fallen + 8; Meisterlicher Forscher= Fallen entschärfen in halber Zeit.
✓ Mit Tieren umgehen*	+2	CH	0+1	1		
✓ Motiv erkennen eigener SG gegen Finten: 25	+ 15	WE	0	11	+ 3 (Klasse); + 1 Ionenstein im Kompass	+ 5 gegen Konstrukte, Schlicke und Untote (Wächterbann)
✓ Reiten	+ 4	~GE	3+1		- 0 Rüstung	
✓ Schätzen	+ 15	IN	2	9	+ 3 (Klasse); + 1 Wesenszug (Händler)	
✓ Schwimmen	+ 16	~ST	3+1	4	+ 3 (Klasse); + 5 mag. Schwimmring - 0 Rüstung	
✓ Sprachenkunde*	+ 16	IN	2	10	+ 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 + 5 gegen Konstrukte, Schlicke und Untote (Wächterbann)
✓ Verkleiden	+ 5	CH	0+1	1	+ 3 (Klasse)	Schminkset: +2 auf Würfe für Verkleiden
✓ Wahrnehmung	+ 23	WE	0	16	+ 3 (Klasse) + 1 Ionenstein im Kompass +3 Meisterlicher Forscher	bei Fallen + 8; + 5 mit Spählinse + 5 gegen Konstrukte, Schlicke und Untote (Wächterbann)
✓ ² Wissen (Adel und König)*	+ 9	IN	2	1	+ 3 (Klasse); + 3 Bardenwissen	
✓ ² Wissen (Arkane)*	+ 9	IN	2	1	+ 3 (Klasse); + 3 Bardenwissen	+ 5 bei Konstrukte, (Wächterbann)
✓ ² Wissen (Baukunst)*	+ 10	IN	2	2	+ 3 (Klasse); + 3 Bardenwissen	
✓ ² Wissen (die Ebenen)*	+ 9	IN	2	1	+ 3 (Klasse); + 3 Bardenwissen	
✓ ² Wissen (Geographie)*	+ 10	IN	2	2	+ 3 (Klasse); + 3 Bardenwissen	
✓ ² Wissen (Geschichte)*	+ 15	IN	2	7	+ 3 (Klasse); + 3 Bardenwissen	
✓ ² Wissen (Gewölbe)*	+ 10	IN	2	2	+ 3 (Klasse); + 3 Bardenwissen	+ 5 bei Schlicke (Wächterbann)
✓ ² Wissen (Lokales)*	+ 11	IN	2	1	+ 3 (Klasse); + 3 Bardenwissen + 2 Kompass Resonanz	
✓ ² Wissen (Natur)*	+ 9	IN	2	1	+ 3 (Klasse); + 3 Bardenwissen	
✓ ² Wissen (Religion)*	+ 9	IN	2	1	+ 3 (Klasse); + 3 Bardenwissen	+ 5 bei Untote (Wächterbann)
✓ ² Zauberkunde*	+ 3	IN	2	1		

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

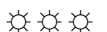
= Meisterlicher Forscher: 10 nehmen auch bei Stress und Bedrohung;

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+14 (ZS+4))

ZS: 10

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 auf Aliandra und Juwewe



Schild (persönlich, 1 Min./ ZS): hebt *Magische Geschosse* auf/ Schildbonus von +4 auf deine RK. Dieser Bonus gilt auch gegen körperlose Berührungsangriffe, da es sich um einen Energieeffekt handelt.



Stärke: 17+1; Geschicklich.: 18+1; Konstitution: 12; Intelligenz: 14; Weisheit: 10; Charisma: 11+1

Initiative s.u. „mag Sandalen“	+ 13	GE	3+1	+ 1 Taschas Kampfspiel; + 4 verbesserte Initiative + 3 Aufmerksam Kämpfer; + 1 Ionenstein*6		TP: (max. 115+)	Temp:	
Reflexe s.u. „Glückskind“	+ 17	GE	3+1	Grundbonus 10 (Schurke 7 + Forscher 3)	Entrinnen (+ 3 Resistenzumhang) + 5 bei Fallen (Fallengespir)			
Willen s.u. „Glückskind“	+ 8	WE	0	Grundbonus 4 (Schurke 3 + Forscher 2)	+ 1 bei Bezauberung oder Spracheffekt + 1 bei Zwang (+ 3 Resistenzumhang)			Betäubung:
Zähigkeit s.u. „Glückskind“	+ 9	KO	1	Grundbonus 4 (Schurke 3 + Forscher 2)	+ 2 bei Gift (Hintergrund) (+ 3 Resistenzumhang) Immunität gegen das Gift der Spinnenranke (Hintergrund)			

GAB	+ 11 / + 6 (Schurke 7 + Forscher 4)	Nahkampf (GAB+ ST)	+ 15 / + 10	KMB (GAB +ST) + 1 mit einer Klinge in der Hand	+15
KMB: + evtl. mag. Waffenbonus + alle Boni / Mali auf Wurf		Fernkampf (GAB+ GE)	+ 15 / + 10	KMV (GAB +ST, + GE; +10): + 1 mit einer Klinge in der Hand	29

Rüstklasse:	23 (10 + 6 Rüstung + 4 GE + 1 Ausweichen + 1 Amulett*1, +1 Ring*2)	+ 5 bei Fallen (Fallengespir)
Rüstung:	schlüpfrige Mithral- Kettenhemd mag +2; RK 6; Rüstungsmalus -0; Zauberpatzer: 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.

SG gegen Demoralisieren: 26 (10+Stufe+ WE_Bon.)	SG gegen Finten: 25 (SG: 10+GAB+WE_Bonus oder 10 + Motiv erk.)
--	---

mag. Speer +1 der Rückkehr:	+16/+11 (1W8+7) Kritisch: x3; Art: S; Reichweite 6 m, Gewicht 6 Pfund (Zweihandwaffe, Abwehr) Werfen: Standartaktion; Fangen: Freie Aktion, vor der nächsten Runde am Startort. Härte 7 / 20 TP
mag. Mithral Speer +1	+16/+11 (1W8+7) Kritisch: x3; Art: S; Reichweite 6 m, Gewicht 6 Pfund (Zweihandwaffe, Abwehr) zählt als Silberwaffe für SR Härte 17 / 40 TP
Wurfspeer +2: der Gnade	+17/+12 (1W6+5) Kritisch: x2; Art: S; Reichweite 9 m; Gewicht 2 Pfund; 3 Stück Gnade=+1W6 Schaden, dann ist alles nichttödlicher Schaden (Gnade kann unterdrückt werden)
Wurfspeer: (Meisterarbeit)	+16/+11 (1W6+4) Kritisch: x2; Art: S; Reichweite 9 m; Gewicht 2 Pfund; 3 Stück ☀ ☀ ☀ plus 2 x nicht Meisterarbeit (+13/+8) ☀ ☀
Totschläger:	+15/+10 (1W6+4) Kritisch: x2; Art: W; Gewicht 2 Pfund; leichte Waffe
mag. +1 Morgenstern:	+16/+11 (1W8+7) Kritisch: x2; Art: W/S; Gewicht 6 Pfund (kann zweihändig geführt werden); Einhandwaffe
mag Dolch +1: der Blutung	+16/+11 (1W4+5) Kritisch: 19-20/ x2; Art: H oder S; Reichweite 3 m; Gewicht 1 Pfund; leichte Waffe # 1 Punkt Blutung kumulativ #
Adamantdolch:	+15/+10 (1W4+4) Kritisch: 19-20/ x2; Art: H oder S; Reichweite 3 m; Gewicht 1 Pfund; leichte Waffe

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

Schaden und Angriff: + 5 gegen Konstrukte, Schlicke und Untote (Wächterbann)	Hinterhältiger Angriff: + 5W6
---	--------------------------------------

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.

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

Einkreisen Wenn wenigstens zwei deiner Verbündeten einen Gegner bedrohen, kannst du ihn flankieren.

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.

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

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

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: +5 (ab Schurkenstufe 9(+3), Forscher 5(+2)) bei Reflexwürfe und Rüstklasse gegen Fallen.

Wächterbann: Den Bonus von „Fallengespir“ als Erzfeind- Bonus gegen Konstrukte, Schlicke und Untote.
Trick: Reaktion verlangsamen (wenn der Hinterhältige Schaden verursacht, kann das Opfer eine Runde keine Gelegenheitsangriffe machen)
Trick: Kampfkneiff: Kampftalent: Blind kämpfen (Erneutes Auswürfeln der Fehlschlagchance bei Tarnung)
Verbesserter Trick: Bannschlag (ÜF): Gegner, die durch einen hinterhältigen Angriff Schaden nehmen, werden zusätzlich von Magie bannen betroffen, der gegen den Zauber mit dem niedrigsten Grad gerichtet ist, der auf dem Gegner liegt. Die Zauberstufe für diese Fähigkeit entspricht der Stufe des Schurken.

Yesks Mantra- Fokusgesang (+ 2 auf Konzentration) **Trick:** niedere Magie (‘Licht’, 3 x am Tag) (s.o.)
Taschas Kampfspiel (Initiative + 1) **Trick:** höhere Magie (‘Elemente trotzen’, 2 x am Tag) (s.o.)
Aerys Poesie (+ 1 gegen Zwang) **Trick:** höhere Magie (‘Schild’, 2 x am Tag) (s.o.)
Rezept „Moskitopaste“ auf Schmugglerinsel hergestellt **Hinterhältiger Angriff:** + 5W6
Ishirous Klingenkampf (mit Klinge in der Hand: + 1 KMV, +1 KMB)
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)
Glückskind: Rettungswurf kann wiederholt werden, wenn die Auswirkung noch nicht bekannt ist. 2. Wurf zählt, selbst wenn schlechter als erster! (ALM der Kundschafter S. 58) (1/ Tag)

Hintergrund/ Besonderes

Hintergrund: <u>in Mediogalti an Bord gegangen</u> +2 auf alle RW gegen Gift. Immunität: Gift der Spinnenranke	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 (Skaven usw.). Nachdem er zum Schluss einem Unschuldigen zur Flucht verholfen hat, vermutet er, dass auf ihm selber ein Kopfgeld ausgesetzt wurde und ist in Mediogalit auf das nächste beste Schiff gestiegen: Die Jenivere mit Ziel Eleder in Sargava.
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)	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

- ☼ Abent.3
- ☼ Abent.4
- ☼ Abent.5
- ☼ Abent.6

Notizen:

30.04.2014 CC „bekommst du einen Fertigkeitenspunkt 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+5+5+8 +x;
 Attribute: Stufe 4 IN +1, Stufe 8 und 12 ST +1, Stufe 16 GE +1 Bevorzugte Klasse: Fertigkeiten: 9 Fertigkeiten: Bis Stufe 3 mit 1 Punkt In- Bonus

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	
Heldenmut	+1		+1Wille			1W8+6 TP; +4 Furcht; +4 Gift	h/ St.	

Kalender:

Montag Arbeit, Beten (nachts); **Mühtag** Arbeit; **Wohltag** 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

Ausrüstung:

Am Mann:

Reisekleidung 5 Pf.; mag. Fanghandschuhe, mag. Resistenzumhang +3, nützlicher Rucksack s.u. 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.; Mag. Kompass „Wegweiser“ (incl. Ionenstein) 1 Pf.; Sandalen der schnellen Reaktion, 1 Pf.;

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

Rucksack (nützlicher) , immer 3 Pf.

Pathfinder- Notizbuch, Tinte & Tintenschreiber 3 Pf. ☼☼☼☼ Fackeln je 1 Pf.
Spählinse 1 Pf. Hängematte 2 Pf. Werkzeug eines Fallenstellers 1 Pf. Kletterzeug 5 Pf.

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

aufgerollte Schriftrollen (Karten) von Schmugglerinsel, Seekarten, Landkarten

Schminkset: ☼☼☼☼ ☼☼☼☼ 8 Pf.

Rucksack (Meisterarbeit)

10 Blatt Papyrus Meisterhaftes Diebeswerkzeug 2 Pf.

Nähnadel Feuerstein und Stahl

Rauchglasbrille (+8 auf Rettungswürfe gegen Angriffe, die mit Sehen zu tun haben; -4 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und alle Gegner gelten als getarnt (Fehlenschlagchance 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.)

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

Litheriablüte 10 Minuten Todesschutz und Totenwache (10 Minuten)

Zauberstab: fürchterlicher Lachanfall (49 Ladungen) SG 14

2 x Zauberstab: entkräftenden Strahl (20 Ladungen)

Zauberstab: mittelschwere Wunden verursachen (16 Ladungen)

Zauberstab-Spielbilder: 2x2x2x2 (4W4 + 1 Spielbild, 3 Minuten, RK 10) S.233

Tränke: (Im Rucksack)	☼☼ leicht. W. heilen	☼☼☼☼ schw. W. heilen (3W8+3)	
	☼ Gegengift (1h RW +5 Gift)	☼ Wasseratmen	☼ Silberöl (1h alchem. Silber)
	☼☼ Döschen Moskitopaste	Schild	☼ Steinsalbe (Abenteurer 3 S. 22)
	☼☼☼ Schild des Glaubens (RK +2)	☼☼ Heldenmut	

Gürteltasche

Tragbare Loch - Pf. Lagerfeuerperle - Pf.

Schriftrollen: Ausbessern (ZGrad 0, entschlüsselt),

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

Gewicht: Rüstung: 12,5 Pf.; Waffen: 35 Pf., Am Mann: 10 Pf.; Rucksack: 3 Pf.; Gürteltasche: 0 Pf. | Summe: 60,5 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	22	PM	
------	----	----	----	---	----	----	----	--

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 + 3 Aura: schwache Bannzauber ZS 5; Gewicht: 1 Pfund	Dieser Umhang verleiht seinem Träger einen Resistenzbonus von +3 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.	Ausrüstungsplatz: Augen
Stirnreif des schwachen Charismas Aura: durchschnittliche Verwandlung ZS 8; Gewicht: 1 Pfund	Gibt einen Verbesserungsbonus von + 1 auf die CH	Ausrüstungsplatz: Stirn
Sandalen der schnellen Reaktion Aura: schwache Verwandlung ZS 4; Gewicht: 1 Pfund	Diese geschmeidigen Ledersandalen verleihen in der Not einen Geschwindigkeitsschub. Wenn der Träger während einer Überraschungsrunde handelt, kann er eine Standard- und eine Bewegungsaktion ausführen. Sollte ihm dies bereits während einer Überraschungsrunde möglich sein, erhält er einen Situationsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate während der Überraschungsrunde.	Ausrüstungsplatz: Füße
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
Tragbares Loch Aura: durchschn. Beschwörung ZS 12; Gewicht: -	Kreisförmig geöffnet hat das Loch einen Durchmesser von 1,80 m. Zusammenfaltet so groß wie ein Taschentuch ist. Es erzeugt es einen außerdimensionalen Raum, der 3 m tief ist. Man kann das Loch sowohl von außen als auch von Innen zusammenfalten, indem man es einfach an den Rändern nimmt und faltet. Der Eingang verschwindet auf jeden Fall, alles aber, was sich in dem Loch befindet, bleibt bestehen. Die einzige Luft in dem Loch ist die, die in es hineindringt, wenn das Loch offen steht. Es ist ausreichend Luft enthalten, um eine mittelgroße Kreatur oder zwei kleine Kreaturen 10 Minuten lang zu versorgen Jedes Tragbare Loch öffnet sich in seinen eigenen außerdimensionalen Raum. Legt man einen Nimmervollen Beutel in ein Tragbares Loch, entsteht ein Riss in der Astralebene. Sowohl der Beutel als auch das Loch werden von diesem Riss verschluckt und verschwinden für immer. Wird hingegen ein Tragbares Loch in einen Nimmervollen Beutel gelegt, öffnet sich ein Tor auf die Astralebene. Das Loch, der Beutel und alle Kreaturen, die sich innerhalb eines Radius von 3 m befinden, werden durch das Tor gezogen. Das Tragbare Loch und der Nimmervolle Beutel werden dabei zerstört.	
Lagerfeuerperle Aura: schwach. Hervorrufung ZS 1; Gewicht: - (*6)	Diese kleine Glaskugel verwandelt sich in einen kleinen, etwa 0,60 m hohen Haufen brennenden Feuerholzes, wenn das Befehlswort gesprochen wird. Das Feuer brennt 8 Stunden lang oder bis es gelöscht wird, dann verwandelt es sich in die Glaskugel zurück. Der Besitzer des Gegenstandes muss zweimal so lange warten, wie das Feuer gebrannt hat, ehe er der Kugel wieder befehlen kann, sich in ein Lagerfeuer zu verwandeln.	
Zauberstab entkräftender Strahl Aura: schwach. Nekromantie ZS 5; Gewicht: 30 g	Schule: Nekromantie; Grad: HXM/MAG 3; Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion AW +14 Komponenten: V, G, M; Reichweite: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen) 10,5m ; Effekt: Strahl SG 14 Wirkungsdauer: 1 Min./Stufe 9m ; Rettungswurf: Zähigkeit, teilweise (siehe Text); Zauberresistenz: Ja Ein schwarzer Strahl entspringt deinem ausgestreckten Finger. Du musst einen erfolgreichen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen, um ein Ziel mit dem Strahl zu treffen. Der Getroffene ist dann sofort für die Wirkungsdauer des Zaubers entkräftet . Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf bedeutet, dass die Kreatur nur erschöpft ist. Ein Charakter, der bereits erschöpft ist, wird entkräftet. Der Zauber hat keine Wirkung auf Kreaturen, die bereits entkräftet sind. Im Gegensatz zu normaler Entkräftung oder Erschöpfung enden diese Zustände im Fall des Zaubers sofort, wenn die Wirkungsdauer abgelaufen ist.	
Paranoia	-4 RW Willenswürfe -4 auf Charisma basierte Fertigkeitwürfe Juwewe nimmt keine Hilfe an durch „Jemand anderen helfen“	SG (RW-Wille): 17