

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

Aides Leery, Ges: CG; Mensch (Varisianer) ♂, Magier (Wandler); Stufe: 6

23 Jahre alt; 1,70 m groß; 80 Pfund schwer; schwarze Haare, graue Augen;

bevorzugte Gottheit: Desna; bevorzugte Klasse: Magier; Bewegungsrate: 9/6 m



Stärke: 10; Geschicklich.: 13; Konstitution: 13+2; Intelligenz: 18; Weisheit: 12; Charisma: 10

Sprachen: Taldani, Drakonisch, Androffanisch, Sylvanisch, Hallit, Orkisch, Aklo, Elfish;

Celestisch, Infernal; Finsterländisch; Abysch

Fertigkeit	Gesamt	Attr.	-Mod.	Ränge	sonst. Mod. (immer, im Wert enthalten)	Besonderes
Akrobatik	3	~GE	1	2	- 0 Rüstung	
Auftreten (Redekunst)	0	CH	0			
✓ Beruf (Kräuterkundler)*	5	WE	1	1	+ 3 (Klasse)	
✓ Beruf (-)*	-	WE	1		+ 3 (Klasse)	
Bluffen	0	CH	0			-4 bei Nichthumanoiden; -8 bei Int. 1 - 2
Diplomatie	0	CH	0			
Einschüchtern	0	CH	0			eigener SG gegen Demoralisieren: 17
Entfesselungskunst	1	~GE	1		- 0 Rüstung	
Fingerfertigkeit*	-	~GE	1		- 0 Rüstung	
Fliegen	6	~GE	1	2	+ 3 (Klasse); - 0 Rüstung	
✓ Handwerk (Mechanik)	8	IN	4	1	+ 3 (Klasse)	
Heilkunde	1	WE	1			
Heimlichkeit	1	~GE	1		- 0 Rüstung	
Klettern	0	~ST	0		- 0 Rüstung	
Mag. Gegenst. benutzen*	2	CH	0	2		
Mechanismus ausschalten*	-	~GE	1		- 0 Rüstung	
Mit Tieren umgehen*	-	CH	0			
Motiv erkennen	1	WE	1			eigener SG gegen Finten: 14
Reiten	1	~GE	1		- 0 Rüstung	
✓ Schätzen	10	IN	4	3	+ 3 (Klasse)	
Schwimmen	0	~ST	0		- 0 Rüstung	
✓ Sprachenkunde*	13	IN	4	6	+ 3 (Klasse)	
Überlebenskunst	1	WE	1			
Verkleiden	0	CH	0			
Wahrnehmung	2	WE	1	1		
✓ Wissen (Adel und König)*	8	IN	4	1	+ 3 (Klasse)	
✓ Wissen (Arkane)*	13	IN	4	6	+ 3 (Klasse)	
✓ Wissen (Baukunst)*	13	IN	4	6	+ 3 (Klasse)	
✓ Wissen (die Ebenen)*	8	IN	4	1	+ 3 (Klasse)	
✓ Wissen (Geographie)*	9	IN	4	2	+ 3 (Klasse)	
✓ Wissen (Geschichte)*	8	IN	4	1	+ 3 (Klasse)	
✓ Wissen (Gewölbe)*	8	IN	4	1	+ 3 (Klasse)	
✓ Wissen (Lokales)*	8	IN	4	1	+ 3 (Klasse)	
✓ Wissen (Natur)*	8	IN	4	1	+ 3 (Klasse)	
✓ Wissen (Religion)*	8	IN	4	1	+ 3 (Klasse)	
✓ Zauberkunde*	13	IN	4	6	+ 3 (Klasse)	

√= Klassenfertigkeit; *= nur geübt; ~= minus Rüstungsmalus; -- **Beim Aufstieg:** 2 (Magier) + 4 (Intelligenz) + 1 (Mensch) + 1 (bevorzugte Klasse) = 8 pro Stufe

Bevorzugte Klasse: Fertigkeiten: 6x+1

Fertigkeiten: Bis Stufe 3 mit 3 Punkt In- Bonus

Initiative	+ 1	GE	1	Rüstklasse aktuell (11) _____		TP: (max. 36)	Temporär
Reflexe	+ 3	GE	1	Grundbonus <u>2</u>			Nichttödlich
Willen	+ 6	WE	1	Grundbonus <u>5</u>			
Zähigkeit	+ 5	KO	1+1	Grundbonus <u>2</u>	+2 auf alle Rettungswürfe gegen Todeseffekte		

GAB	+ 3	Nahkampf (GAB+ ST)	+ 3	KMB (GAB +ST)	+3
		Fernkampf (GAB+ GE)	+ 4	KMV (GAB +ST, + GE; +10):	14

Rüstklasse: 11 (10 + 0 Rüstung + 1 GE) + 4 bei voller Verteidigung **RK (Berührung 11; falscher Fuß: 10)**

Defensiv kämpfen als volle Aktion: - 4 auf alle Angriffe, +2 auf deine RK, bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Konzentration: <u>1W20+10</u> (1W20+Stufe+ IN_Bon.)	Zauberstufenwurf: <u>1W20+6</u> (1W20 + Zauberstufe)
SG gegen Demoralisieren: <u>16</u> (10+Stufe+ WE_Bon.)	SG gegen Finten: <u>14</u> (SG: 10+GAB+WE_Bonus oder 10 + Motiv erk.)

Telekinetische Faust:	+4 (1W4+3)	Art: Wuchtschaden;	Reichweite bis 9 m;	Kritisch: 20/x2
	Berührungsangriff;	Standartaktion;		pro Tag: ☼☼☼☼☼☼
Kampfstab: (Stecken: Fokus)	+4 (1W6+0/1W6+0)	Art: Wuchtschaden;	Doppelwaffe	Kritisch: 20/x2
		Fokus: Meisterarbeit;		Härte 5; 10 TP

Umgang geübt mit: Armbrüsten (leicht und schwer), Dolchen, Kampfstäben und Keulen.

Besondere Fähigkeiten:

Arkane Schule	Spez. auf <u>Verwandlung</u> ; gegensätzliche Schulen: Illusion und Verzauberung.
Arkane Verbindung	Fokus: Stecken / Zaubern ohne Fokus, muss Zauberkunde (SG ist 20 + Grad des Zaubers). 1/ Tag Zauber wirken, der sich im Zauberbuch befindet, auch wenn der Zauber nicht vorbereitet ist oder schon gesprochen wurde. (nicht durch metamagische Talente oder andere Fähigkeiten modifizierbar; nicht aus einer Schule, die verwehrt ist (siehe Arkane Schule). Ab Stufe 11 verzaubern, als ob er das Talent „Zauberstecken herstellen“ hätte.
Schriftrolle anfertigen	(MAG 1) (Schriftrollen: Herstellen = Zauberstufe x Zaubergrad x 12,5 GM.) (s.u. S.3)
Körperliche Verbesserung (ÜF)	(Wandler) +1 auf einem physischen Attribut; + 1 alle 5 Stufen. Du kannst diesen Bonus beim Vorbereiten von Zaubern auf ein anderes Attribut verschieben. Ab der 20. Stufe kannst du diesen Bonus auf zwei körperliche Attribute verteilen. // Bonus +2
Telekinetische Faust (ÜF)	(Wandler) Standard- Aktion einen Berührungsangriff auf Entfernung; nicht weiter als 9 m entfernt ist. Die Faust verursacht 1W4 Punkte Wuchtschaden +1 pro 2 Magierstufen. (3 + dein IN-Modifikator Mal am Tag). // 1W4+3; 7 pro Tag
Numerianischer Archäologe	(Wesenszug) Androffanisch als zusätzliche Sprache. Außerdem besitzt du ein Händchen für technologische Gegenstände: Solltest du einen abgenutzten Gegenstand verwenden, würfelst du zwei Mal, ob eine Störung eintritt, und wählst das Ergebnis, welches du verwenden willst.
Magische Gabe	(Wesenszug) 1 / Tag den Zauber „öffnen/ schließen“ als Zaubersähnliche Fähigkeit. Diese Zaubersähnliche Fähigkeit wird auf deiner höchsten Zauberstufe gewirkt. RW gegen die Zaubersähnliche Fähigkeit basiert auf Charisma. (SG 12).

Talente:

Feenfindling (Talent als Mensch)	Wenn du <u>magisch geheilt</u> wirst, heilst du pro Würfel +2 Schadenspunkte, außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Todeseffekte. Leider fügen dir Waffen aus <u>Kaltem Eisen</u> +1 Schadenspunkt zu (du kannst solche Waffen aber selber benutzen, ohne deutliches Unbehagen zu verspüren)
Zauberkreis	(Stufe 1) (Zauberschule: Verwandlung) = +1 zum SG für alle RW gegen Zauber der Schule.
Technologie	(Stufe 3) Zählt beim Einsatz von Fertigkeiten im Hinblick auf <u>Technologie</u> als <u>geübt</u> . Handwerk (Mechanik) ≙ Konstruieren und Reparieren, Mechanismus ausschalten, Sprachenkunde, Heilkunde ≙ Medikamente, Wissen (Arkane) ≙ Roboter, Wissen (Baukunst) ≙ Ingenieurskunst und <u>um technologische Gegenstände zu identifizieren</u> und zu verstehen, Wissen (Geographie) ≙ Astronomie
Meister der Gestalt (Arkane Entdeckungen)	(Bonustalent 5) Bei Zaubern der Unterschule des <u>Gestaltwechsels</u> , kannst du 1 Minute der Dauer des Effektes mit einer <u>Standard-Aktion</u> aufgeben, um eine <u>andere</u> vom Zauber gestattete <u>Gestalt</u> anzunehmen.
Zähe Verwandlung	(Stufe 5) Der SG des Wurfes auf die Zauberstufe, um deine <u>Verwandlungseffekte</u> zu <u>bannen</u> oder zu entfernen, steigt um +2. Selbst wenn der Effekt aufgehoben wird, <u>hält er noch eine weitere Runde an</u> , ehe er sich verflüchtigt.

Kampfausrüstung:

Zauberstab „ <u>magisches Geschöß</u> “ (im praktischen Rucksack)	Ladungen:	45	
Zauberstab „ <u>Schmierer</u> “ (im praktischen Rucksack)	Ladungen:	11	
Zauberstab „ <u>Schwächestrah</u> “ (im praktischen Rucksack)	Ladungen:	34	1 Min. 1W6+1 ST
Zauberstab „ <u>entkr. Strahl</u> “ (im praktischen Rucksack)	Ladungen:	18	5 Min. entkräftet/ erschöpft
Zauberstab „ <u>seng. Strahl</u> “ (im praktischen Rucksack)	Ladungen:	14	4W6
Widderring (Fernkampf, max. 15 m)	Ladungen:	17	
(im prakt. Rucks.) Tränke „ <u>leichte Wunden heilen</u> “ (1W8+1)		○○	

Quest Gegenstände:

Braune und weiße Schlüsselkarte (im Praktischen Rucksack)

Hergestellte Schriftrollen:

○○○ Alarm	○○ Ameisenstärke, gemeinschaftliche
○○○ Schild	○○ Seiltrick
○○○ Person vergrößern	○○○ Hauch der See

Zauber pro Tag:

Grad 0	Grad 1	Grad 2	Grad 3	Grad 4	Grad 5	Grad 6	Grad 7	Grad 8	Grad 9
4	3+1+1V	3+1+1V	2+1(+1V)	0+1(+1V)	0(+1V)	0(+1V)	0(+1V)	0(+1V)	0(+1V)
(+1V= Zusatzauber aus der Schule der Verwandlung)									

Der SG für die entsprechenden Zauber (Verwandlung +1);					Verwandlung bannen steigt SG um +2				
14 (+1)	15 (+1)	16 (+1)	17 (+1)	18 (+1)	19 (+1)	20 (+1)	21 (+1)	22 (+1)	23 (+1)
Bann Verw. +2	Bann Verw. +2	Bann Verw. +2	Bann Verw. +2	Bann Verw. +2	Bann Verw. +2	Bann Verw. +2	Bann Verw. +2	Bann Verw. +2	Bann Verw. +2

Zauber (gelernt=○;Verwandlung=∇;X= verbraucht): Fokus verbraucht ○

G0: ○Botschaft; ○Magie entdecken; ○Tanzende Lichter; ○Kältestrahl; Untote schwächen; (1/Tag) öffnen/ schließen ∇...

G1: ○ Federfall ∇; ○ Magierrüstung; Magisches Geschöß; ○ Person vergrößern ∇; Person verkleinern ∇; ○ Schild; Austilgen ∇; Hauch der See ∇; ○ Alarm; Identifizieren; Technik entdecken; Reichlich Munition

G2: ○ Bärenstärke ∇; ○ Dunkelsicht ∇; ○ Seiltrick ∇; Reparieren ∇; ○ Gestalt verändern ∇; ○ Energien widerstehen; Ameisenstärke, gemeinschaftliche ∇; Unsichtbares sehen; Untote befehlen

G3: ○ ○ Hast ∇; ○ Bestiengestalt 1 ∇; ○ Verlangsamten ∇; Magie bannen

(I)= muss noch identifiziert werden: Zauberkunde SG 15 + Grad (Verwandlung +1), bei Misserfolg erst wieder in einer Woche.

Beim Erreichen einer neuen Stufe erhält er zwei neue Zauber. Diese können aus jeder Stufe stammen, die er anwenden kann (basierend auf der gerade erreichten Stufe).

Technologie entdecken (ATEC 11)

Schule: Erkenntnismagie **Grad:** BAR 1, HXM/MAG 1 **Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion **Komponenten:** V, G, M (mit einer Schlinge aus Drähten gerührtes Öl) **Reichweite:** 18 m Ziel: Kegelförmige Ausstrahlung **Wirkungsdauer:** 3 Runden/Stufe **Rettungswurf:** Keiner **Zauberresistenz:** Nein
Dieser Zauber funktioniert wie Magie entdecken, nimmt aber anstelle magischer Gegenstände die Gegenwart technologischer Gegenstände wahr. Der Zauber verleiht dir das Talent Technologie hinsichtlich Fertigkeitwürfen für Wissen (Baukunst) zum Identifizieren der Eigenschaften von technologischen Gegenständen in deinem Besitz. Solltest du bereits über dieses Talent verfügen, erhältst du einen Bonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Baukunst) zum Identifizieren der Eigenschaften von Gegenständen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE ERSCHAFFEN (GW: S.548)

Der SG, *magischen Gegenstand zu erschaffen*, liegt bei 5 + *die minimale Zauberstufe*.

Der SG steigt pro *Voraussetzung, die der Schöpfer nicht erfüllt, um +5*. (z.B. Zauber von anderen)

Fehlschlag: die eingesetzten Materialien und die Zeit sind verschwendet.

Fehlschlag um 5 oder mehr Punkte: es entsteht ein verfluchter Gegenstand.

Schriftrollen herstellen: der Charakter braucht *Schreibmaterial*. (sind in Herstellkosten enthalten)

Muss die Zauber für die Schriftrolle *vorbereitet* haben; *Materialkomponenten*. (Her. Kosten 12,5xGradxStufe)

Zeit: 8 Stunden Arbeit pro 1.000 GM Grundpreis, mindestens aber 8 Stunden.

Ausnahme: Schriftrollen innerhalb von 2 Stunden wenn ihr Grundpreis 250 GM oder weniger.

Fertigkeit benötigt: Zauberkunde, Handwerk (Kalligraphie) oder Beruf (Schreiber).

Oder: innerhalb von 4 Stunden pro 1.000 GM Grundpreis aber: SG +5 (Beschleunigte Herstellung nur unterbrochen und in einer kontrollierten Umgebung arbeiten, wo es nur wenig Ablenkung gibt – also z.B. in einem Labor oder einem Schrein.)

Der Schöpfer eines magischen Gegenstands kann pro Tag bis zu 8 Stunden daran arbeiten. Er kann den Prozess nicht beschleunigen, indem er an einem Tag länger arbeitet. Er muss allerdings an aufeinander folgenden Tagen arbeiten, den Rest der Zeit kann er ruhen. Wenn der Erschaffer auf Abenteuer ausgezogen ist, kann er pro Tag nur 4 Stunden nutzen, um Gegenstände zu erschaffen – Netto kommen dabei aber nur 2 Stunden heraus. Die Arbeitszeit ist kein ununterbrochener Block, sondern der Charakter arbeitet während der Mittagszeit, bei der morgendlichen Vorbereitung und während der Nachtwache.

Arbeitet der Charakter in einer Umgebung, die gefährlich ist oder in der es viele Ablenkungen gibt, kommt Netto am Ende nur die Hälfte der Zeit heraus (wie bei einem auf Abenteuer ausziehenden Schöpfer). Ein Charakter kann nur an einem Gegenstand auf einmal arbeiten. Beginnt er, an einem neuen Gegenstand zu arbeiten, bevor er mit dem ersten fertig ist, gehen alle Materialien verloren, die er für den ersten Gegenstand verwendet hat. Wie man Artefakte herstellt, weiß schon lange niemand mehr.

Ausrüstung:

ENTDECKERKLEIDUNG GEWICHT 8 Pfd.

Dazu gehören feste Stiefel, Kniehosen aus Leder, ein Gürtel, ein Hemd und einer Jacke, Handschuhe und ein Mantel und breitkrepiger Hut. Die Kleidung weist viele Taschen auf (insbesondere der Mantel).

Praktischer Rucksack

MAGIERAUSRÜSTUNG GEWICHT 6 Pfd.

Ein Beutel für Materialkomponenten, ein Eisentopf, ein Satz Feuerstein und Stahl, eine Gürteltasche, ein Henkelmann, ein Rucksack, ein Schlafsack, Seife, Tinte, ein Tintenschreiber und ein Wasserschlauch.

SCHRIFTROLLENKASTEN GEWICHT 1 Pfd.

In diesen Holzkasten passen gut und gerne 10 Schriftrollen; er ist mit kleinen Klammern bzw. Lesezeichen ausgestattet, damit die Schriftrollen leichter zu finden sind. Das Entfernen einer Schriftrolle aus einem Schriftrollenkasten, den man in der Hand hält, ist eine Bewegungsaktion.

Ein Schriftrollenkasten besitzt Härte 5, 5 Trefferpunkte und einen Zerschmettern-SG von 20. Ein Schriftrollenkasten ist wasserdicht.

FEDERMAPPE GEWICHT 1 Pfd. (in wasserdichter Tasche)

In dieser weichen Ledertasche befinden sich ein kleiner Behälter mit Farbstoffen zur Herstellung von Tinte, ein kleines Lineal, ein Löscher, ein kleines Messer zum Fertigen von Stiften aus Federkielen, eine Phiole mit Tinte, zusätzliche Stiffedern und ein Tintenschreiber.

ZAUBERBUCH GEWICHT 3 Pfd., (in wasserdichter Tasche)

Ein solches Zauberbuch hat 100 Pergamentseiten. Jeder Zauber nimmt eine Seite pro Zauberstufe ein (je eine Seite für Zauber der Stufe 0)

Tresor aus Glauzit- Stahl (10 Pfd.; Härte 15; 10 TP; SG 28; weißes Kartenschloss) 9 1 Fassungsvermögen

wasserdichter Tasche (0,5 Pfd.); Fackeln (10) (je 1 Pfd.); Reiseproviant (5 Tage) (je 1 Pfd.); Gürteltasche;

Tinte für Zauberbuch im Wert von: 310 GM

Gewicht: Rüstung: - Pf.; Waffen: 4 Pf., Am Mann: 8 Pf.; Rucksack: 5 Pf.; Gürteltasche: - Pf. | Summe: 17 Pfund

Belastung: leicht 33 Pf.; mittel 66 Pf.; schwer 100Pf. (mit Meisterrucksack 38/ 76/ 115)

(über Kopf: 115 Pf.; vom Boden aufheben 230 Pf.; Schieben/ Ziehen: 575 Pf.) [S.169]

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

Geld	KM		SM		GM	728	PM	
------	----	--	----	--	----	-----	----	--

Magische Gegenstände / Technische Gegenstände / Zustände

Praktischer Rucksack Aura: Durchschnittliche Beschwörung ZS 9; Gewicht: 5	Rucksack mit zwei Seitentaschen. Tatsächlich handelt es sich bei jeder dieser Taschen um einen Nimmervollen Beutel, der bis zu 54 Liter bzw. 20 Pfund fassen kann. Die große Tasche in der Mitte kann bis zu 216 Liter bzw. 80 Pfund fassen. Einen Gegenstand aus dem Rucksack zu holen, entspricht einer Bewegungsaktion, provoziert aber keine Gelegenheitsangriffe.	Ausrüstungsplatz: -
Widderring Aura: Durchschnittliche Verwandlung ZS 9; Gewicht: -	Sichtbare Kraft (Gestalt dem Kopf eines Widders) trifft ein einzelnes Ziel und verursacht 1W6/ 2W6 / 3W6 (Ladungen 1/2/3). <u>Fernkampfangriff</u> , max. <u>Reichweite von 15 m</u> (keinen Mali aufgrund von Entfernung). „Ansturm“, innerhalb von 9 m. (eine Stärke von 25) = KMB: +17/+18/+19 (Ladungen 1/2/3) Abgesehen davon auch „Türen öffnen“ wie Charakter mit Stärke 25/27/29 (Ladungen 1/2/3) Ladungen ausgegeben= nicht magischen Gegenstand.	Ausrüstungsplatz: Ring
Reif des Gesandten (wie Headset, Ohrstöpsel und Micro zum Mund) (2000 GM)	Dolmetscher von Androfanisch in unbekannte Sprache und zurück. Kann 30 h aufnehmen und abspielen Noch ist ein Logbucheintrag gespeichert über Mutterschiff und Beiboot ...	

Plan:

Stufe 7 Zauberspezialisierung

Stufe 8: **IN +1**; Form verändern (Verwandlung); (telek. Faust +4)

Stufe 9: Mächtige Zauberspezialisierung

Stufe 10 Bonustalent Zauber ausdehnen; körperl. Verb. +3(telek. Faust +5)

Stufe 11: Arkane Entdeckungen (Stäbe wie Stecken:); Talent „Zauberstecken herstellen“ nur für Fokus- Stecken

Stufe 12: **IN +1** (oder GE) (telek. Faust +6)

Stufe 13 Mächtiger Zauberfokus

Stufe 14 (telek. Faust +7)

Stufe 15 Talent und Bonustalent.; körperl. Verb. +4

Verhalten und Moral (im Kampf)

Vor dem Kampf:

- Sobald die Gefahr besteht, dass es zum Kampf kommen könnte, wirkt Aides Magierrüstung (1 Stunde/Stufe).
- Steht ein Kampf, oder entsprechende Situation, bevor, wirkt Aides Botschaft (10 Min./Stufe)

Im Kampf:

- Immer denn die Situation es zulässt wirkt Aides Bärenstärke (1 Min./Stufe) auf „C.37*6“.
- Immer wenn möglich wirkt Aides die Fähigkeit (ÜF) Telekinetische Faust auf bis zu 9 m entfernte Gegner.
- Wenn es zum Nahkampf kommt, wirkt Aides Schild (1 Min./Stufe). (... und Kampfstab)

Moral:

- Aides riskiert sein Leben im Kampf, um seinen Freunden und Kameraden beizustehen.
- Um großes Unheil zu bekämpfen, würde er sein Leben opfern.
- Ab der Hälfte seiner LP kämpft Aides maximal Defensiv.
- Ab einem Viertel seiner LP plädiert Aides lautstark für Rückzug, und zieht sich zurück, wenn die Gruppe mitkommt.
- Nur in absoluten Ausnahmen würde er Kameraden zurücklassen.

Notizen:

Fertigkeiten: Bis Stufe 3 mit 3 Punkt In- Bonus

Chronologie:

TP (Würfel): 6+6+6+(5+1^u)+4+6; Stufe 4 In + 1;

*u= durch Umschulen

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	+1		+1 (Bez. +Furcht)		+1	Moralbonus		
Ehrfurchtgebietende Waffe					+2	1 Rd. „Erschüttert“ beim Kritischen (heiliger Schaden)		
Feste Hoffnung	+2		+2		+2	+2 auf Attributswürfe und Fertigkeitwürfe; alles Moralbonus	Min/St	
Unsichtbarkeit	+2					kann deren GE-Boni auf die RK (falls vorhanden) ignorieren		
Segen des 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.	
Lied des Kampfrauchs		-1	+1Wille			+2 St.; +2 Ko.		

Kalender:

Mondtag Arbeit, Beten (nachts); **Mühtag** Arbeit; **Wohltag** Arbeit; **Schwurtag** Arbeit, Vertragsabschlüsse, Schwüre; **Feuertag** Arbeit, Markttag; **Sterntag** Arbeit; **Sonntag** Ruhen, Beten
Abadius (1) 31; Calistri (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