

# Viorel Avernia, Apprentice Historian & World Traveller

16.11.2015

Male NG Human(Varisian) Wizard(Divination/Foresight-Specialist) 1

Stats					
<b>STR</b>	7	-2	<b>HP:</b>	7 /	<b>Movement rate:</b> 30 ft
<b>DEX</b>	14	+2	<b>INI:</b>	+5 = 2(DEX)+2(Trait)+1(School)	<b>BAB:</b> +Lvl/2 <b>Melee:</b> -2
<b>CON</b>	12	+1		Base+Stat+Item(+Misc)	<b>Ranged:</b> +2
<b>INT</b>	20	+5	<b>Fort:</b>	1 = 0+1	<b>AC:</b> 12 (DEX)
<b>WIS</b>	10	+0	<b>Ref:</b>	2 = 0+2	<b>Touch:</b> 12 (DEX)
<b>CHA</b>	10	+0	<b>Will:</b>	2 = 2+0	<b>Flat-footed:</b> 10 (-)



<b>Combat</b>	<b>CMB:</b> Lvl/2(BAB)-2(Str) = -2	<b>CMD:</b> 10+ Lvl/2(BAB)-2(Str)+2(Dex) = 10
<b>Dagger</b>	<b>Atk:</b> -2 <b>Damage:</b> 1d4-2	<b>Crit:</b> 19-20/x2 <b>Special:</b> cold iron

Skill (W = Wizard, I = Investigator)	Class	Value	Rank	Skillbonus	Misc. 1	Misc. 2
Acrobatics	—	=	+	2 Dex	+	+
Appraise	W	5	=	5 Int	+	+
Bluff	—	=	+	0 Cha	+	+
Climb	—	=	+	-2 Str	+	+
Craft (alchemy)	W	9	= 1	5 Int	+	3 Class
Craft (drawing)	W	5	=	5 Int	+	+
Diplomacy	—	1	= 1	0 Cha	+	+
Disguise	—	=	+	0 Cha	+	+
Escape Artist	—	=	+	2 Dex	+	+
Heal	—	=	+	0 Wis	+	+
Intimidate	—	=	+	0 Cha	+	+
Knowledge (arcana)*	W	9	= 1	5 Int	+	3 Class
Knowledge (dungeon)*	W	5	=	5 Int	+	+
Knowledge (geography)*	W	5	=	5 Int	+	+
Knowledge (history)*	W	9	= 1	5 Int	+	3 Class
Knowledge (local)*	W	9	= 1	5 Int	+	3 Class
Knowledge (nature)*	W	5	=	5 Int	+	+
Knowledge (planes)*	W	5	=	5 Int	+	+
Knowledge (religion)*	W	5	=	5 Int	+	+
Linguistics*	W	9	= 1	5 Int	+	3 Class
Perception	—	1	= 1	0 Wis	+	+
Perform (String)	—	3	= 1	0 Cha	+	2 MW item
Ride	—	=	+	2 Dex	+	+
Sense Motive	—	=	+	0 Wis	+	+
Spellcraft*	W	9	= 1	5 Int	+	3 Class
Stealth	—	=	+	2 Dex	+	+
Survival	—	=	+	0 Wis	+	+
<b>Languages</b> (M=mother tongue, B=bonus from high INT, L=learned through Linguistics)						
<b>Common(M), Varisian(M), Khelic(B), Draconic(B), Dwarven(B), Elven(B), Celestial(B), Terran(L)</b>						
<b>Points Level 1: 2(Base)+5(INT)+1(human)+1(Favored Class) = 9 Points spent (Level 1): 9</b>						

\* = Trained only

## Feats & Features

- Traits:**
- Magical Knack (Magic):** Wizard CL+2 (never higher than character level)
  - Harrow Chosen (Race):** Divination spells +2CL, 2x/week Augury with CL=character level
  - Rich Parents (Social):** 900 gp Starting Gold
  - Reactionary (Combat):** +2 Trait bonus on Initiative



<b>Spl Level</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>Per day</b>	<b>3</b>	<b>3+S</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Save DC</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>
<b>Def Cast</b>	<b>15</b>	<b>17</b>	<b>19</b>	<b>21</b>	<b>23</b>	<b>25</b>	<b>27</b>	<b>29</b>	<b>31</b>	<b>33</b>

**Offensive casting: DC10 + Spell Level + Damage**

**Defensive casting: DC15 + (2 x Spell Level)**

**Long term Spells (1 Std./Level or more)**

**Full day duration or longer**

**Immediate & Free Action spells**

**Swift Action spells**

**Spell Level 0** per day: 3(Base) = 3

Name	Note	Comp	Stnd	Used	Var	Used
<u>Acid Splash</u>		VS	∞	—		
<u>Detect Magic</u>	Spec	VS	∞	—		
<u>Light</u>		VM		—		
<u>Mage Hand</u>		VS		—		
<u>Prestidigitation</u>		VS	∞	—		
<u>Read Magic</u>	Spec	VSF		—		

**Spell Level 1** per day: 1(Base)+2(Int)+Specialisation = 3+S

Name	Note	Comp	Stnd	Used	Var	Used
<u>Color Spray</u>	Will DC16	VSM	XX	X		
<u>Comprehend Languages</u>	Spec	VSM	S	X		
<u>Grease</u>	Ref DC16	VSM	X			
<u>Mage Armor</u>		VSF				
Variant:			—	—		
Variant:			—	—		
Item	Note	#	Used	Used	Used	Used
<u>Bonded Ring</u>	—	1	X			

**Spellbook:**

grün = Divination (Specialization), rot = Necromancy & Enchantment (Opposition Schools)

**Level 0:** alle außer Enchantment- und Necromancy-Zauber

**Level 1:** Color Spray, Comprehend Languages, Disguise Self, Endure Elements, Feather Fall, Grease, Identify, Mage Armor, Protection from Evil, Silent Image, Summon Monster I, Unseen Servant, Vanish

## Vorgeschichte

Seit frühester Jugend hat Viorel an den Lippen seiner Großmutter gehangen und ihren farbenprächtigen Geschichten gelauscht. Was zunächst wie ein Kinderwunsch wirkte festigte sich im Laufe der Jahre: Er wollte jenen alten Geschichten auf den Grund gehen. Abenteuer erleben und Schätze finden waren sein Ziel.

Mit Beginn seiner Reife zeigte sich bald, dass er kaum etwas von der Kraft seiner Mutter und Großmutter geerbt hatte (Trait: Harrow Born). So konnte sein Vater sich durchsetzen, als es um die Ausbildung von Viorel ging. Er schickte ihn an die Magierakademie von Magnimar, damit er in dessen Fußstapfen als Historiker treten kann (Trait: Rich Parents).

Viorel machte das Beste daraus und zeigte auch bald viel Talent und Fähigkeiten, die über seine eigentliche Ausbildung hinausgingen. Er war in der Lage komplexe Zusammenhänge schnell zu begreifen und sprudelte nur so über vor Inspiration. (Trait: Magical Knack).

Dennoch schaffte er es nur zum zweitbesten Schüler seines Jahrgangs. Den Rang des besten musste er seiner Erznesmesis (Trait: Reactionary) überlassen: Aspexus Baradin, Sohn eines reichen chelischen Kaufmanns aus Magnimar. Viorel selbst ist allerdings der Meinung, dass Aspexus eine bevorzugte Behandlung in der Akademie genossen hat.

Nun ist Viorel auf dem Weg nach Hause, wobei er durch Sandpoint muss. Jahrelang hat er darauf gewartet, sich endlich in ein Abenteuer zu stürzen. Alles was es dazu braucht, ist ein Anreiz, damit er seine aktuelle Reiseplanung über den Haufen wirft.

## Aussehen

Ein typischer Varisier mit dunkler Haut und noch dunkleren Augen (Trait: Varisian Wanderer). Er ist seinem Volk typisch tätowiert und trägt gerne edle Kleidung und Juwelen, wann immer es möglich bzw. angemessen ist.

## Charakterliches

Er beherrscht die Geige gut genug, um vor Publikum zu spielen, was er immer wieder mal macht.

Doch auch wenn er einen freien Geist braucht (etwa, um sich auf eine Aufgabe zu konzentrieren oder bevor er meditiert), spielt er ein einfaches Liedchen (meist eine Endlosmelodie).

Er liebt scharfes Essen und nutzt gerne seine angeborene Fähigkeit (Prestidigitation, Trait: Trifler), um sein Mahl nachzuwürzen.

## Familie

- Vater: Mandraiv (Wizard)
- Mutter: Esmeralda (Expert/Sorcerer)
- Bruder (jünger): Jal (Expert/Bard)
- Großmutter: Zenovia (Sorcerer)

## Anfangsausrüstung + Preise

**Startgold:** 900 gp

**Ausgaben:**

- Spellbook (free)
- Scholar's Outfit (free) + Kapenia (family scarf, free)
- Masterwork Ring (Bonded Item, free)
- Harrow Deck (free)
- 285 gp Wand of Mage Armor (19 Ladungen)
- 200 gp Sleeves of many garments
- 100 gp fiddle (Masterwork)
- 50 gp Scrolls (4 Stück, selbst hergestellt)
- 50 gp Schmuck

- 75 gp Learned Spells: Summon Monster I, Unseen Servant, [Disguise Self](#), [Endure Elements](#), Silent Image
- 25 gp Kit, Alchemy Crafting
- 21 gp [Wizard's Kit](#) (allg. Ausrüstung)
- 15 gp formula book
- 15 gp mule + pack saddle + bit and bridle
- 10 gp small tent
- 10 gp 1 Acid Flasks (Focus for Acid Splash: +1 Damage)
- 10 gp Book, journal
- 4 gp Cold Iron Dagger
- 1 gp Grooming Kit (Pflegeartikel, etc.)
- 1 gp Traveler's Outfit
- 1 gp Rope, hemp (50 ft.)
- 1 gp Scroll case
- 6 sp red Chalk & Charcoal
- 1 cp white Chalk

**Summe Ausgaben:** 874 gp 6sp 1cp

Notizen:

- Brodert Quink, Gelehrter. Wohnt bei der Leuchtturmrüne
- Ilsoari Kandethus, Magier, Haus 27
- Worfesch Alin, Feathered Circle, Haus 44