

Viorel Avernia, Apprentice Historian & World Traveller

10.12.2015

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

Stats							
STR	7	-2	HP: 12 = Level x 5 + 2	Movement rate: 30 ft			
DEX	14	+2	INI: +5 = 2(DEX)+2(Trait)+1(School)	BAB: +Lvl/2 Melee: -1			
CON	12	+1	Base+Stat+Item(+Misc)	Ranged: +3			
INT	20	+5	Fort: 1 = 0+1	AC: 12 (DEX)			
WIS	10	+0	Ref: 2 = 0+2	Touch: 12 (DEX)			
CHA	10	+0	Will: 2 = 2+0	Flat-footed: 10 (-)			



Combat	CMB: Lvl/2(BAB)-2(Str) = -1	CMD: 10+ Lvl/2(BAB)-2(Str)+2(Dex) = 11
Dagger	Atk: -1 Damage: 1d4-2	Crit: 19-20/x2 Special: cold iron

Skill (W = Wizard, I = Investigator)	Class	Value	Rank	Skillbonus	Misc. 1	Misc. 2
Acrobatics	I	=	+	2 Dex	+	+
Appraise	WI	9	= 1	+ 5 Int	+ 3 Class	+
Bluff	I	=	+	0 Cha	+	+
Climb	I	=	+	-2 Str	+	+
Craft (alchemy)	WI	9	= 1	+ 5 Int	+ 3 Class	+
Craft (drawing)	WI	9	= 1	+ 5 Int	+ 3 Class	+
Diplomacy	I	5	= 2	+ 0 Cha	+ 3 Class	+
Disable Device	I	7	= 1	+ 2 Dex	+ 4 Class	+
Disguise	I	=	+	0 Cha	+	+
Escape Artist	I	=	+	2 Dex	+	+
Heal	I	=	+	0 Wis	+	+
Intimidate	I	=	+	0 Cha	+	+
Knowledge (arcana)*	WI	9	= 1	+ 5 Int	+ 3 Class	+
Knowledge (dungeon)*	WI	9	= 1	+ 5 Int	+ 3 Class	+
Knowledge (engineering)*	WI	=	+	5 Int	+	+
Knowledge (geography)*	WI	=	+	5 Int	+	+
Knowledge (history)*	WI	9	= 1	+ 5 Int	+ 3 Class	+
Knowledge (local)*	WI	9	= 1	+ 5 Int	+ 3 Class	+
Knowledge (nature)*	WI	9	= 1	+ 5 Int	+ 3 Class	+
Knowledge (planes)*	WI	9	= 1	+ 5 Int	+ 3 Class	+
Knowledge (religion)*	WI	9	= 1	+ 5 Int	+ 3 Class	+
Linguistics*	WI	10	= 2	+ 5 Int	+ 3 Class	+
Perception	I	5(6)	= 2	+ 0 Wis	+ 3 Class	(1) Traps only
Perform (String)	I	7	= 2	+ 0 Cha	+ 3 Class	+ 2 MW item
Ride	—	=	+	2 Dex	+	+
Sense Motive	I	=	+	0 Wis	+	+
Spellcraft*	WI	10	= 2	+ 5 Int	+ 3 Class	+
Stealth	I	=	+	2 Dex	+	+
Survival	—	=	+	0 Wis	+	+
Use Magic Device*	I	=	+	0 Cha	+	+

Languages (M=mother tongue, B=bonus from high INT, L=learned through Linguistics)

Common(M), Varisian(M), Khelic(B), Draconic(B), Dwarven(B), Elven(B), Celestial(B), Terran(L), Aquan(L)

Points Level 1: 2(Base)+5(INT)+1(human)+1(Favored Class) = 9 **Points spent (Level 1):** 9

Points Level 2: 6(Base)+5(INT)+1(human) = 12 **Points spent (Level 2):** 21

* = 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

Features: **Human:** +2 Int, +1 Skill-Point
Wizard: Arcane Bond: MW Ring (+1 Spell/day, taken from Spellbook)
Wizard: Divination Specialization (Opposition Schools = Necromancy & Enchantment)
Divination: Forewarned (Su): can always act in surprise round, + ½ CL auf Ini (mind. +1)
Divination(Foresight): Prescience (Su): 8x/day at beginning of round roll d20 and use it for any other roll, Free Action
Investigator: Trapfinding: + ½ CL auf Perception and Disable Device (min. +1)
Investigator: Inspiration (Ex): (Int-Bonus)x/day for 1d6 bonus on skill check

Feats: **Human:** [Acadamae Graduate](#) (Summons as Standard Action. Fort DC15+SpLvl or fatigued)
Level 1: Extra Traits (Rich Parents & Reactionary)
Wizard 1: Scribe Scroll

Favored Class: +1 Skillpoint (Level 1)

Equipment (Cash: 285 gp 3 sp 9 cp) grey = part of a kit

Clothing: scholar's outfit, travellers outfit, kapenia (family scarf), jewelry (worth 50 gp)

Trecking: bedroll, belt pouch, flint and steel, iron pot, mess kit, soap, small tent, mule + pack saddle + bit and bridle, grooming kit, hemp rope (50 ft.), waterskin, torches, trail rations, horse + saddle + bit and bridle

Scribe: spellbook, formula book, journal, ink, inkpen, scroll case, charcoal, red + white chalk

Misc: fiddle (masterwork), spell component pouch, Pearl of Power I

- Weapons & Armor:
 - Weapon: Dagger, cold iron
 - Ring: Masterwork Ring (Bonded Item)
 - Wrists: [Sleeves of Many Garments](#)
- Kits:
 - [Wizard's Kit](#): see Trecking for contents (contains 10 torches & 5 trail rations)
 - [Alchemy crafting Kit](#)
 - [Grooming Kit](#)
- Foci:
 - Acid Flask (Acid Splash: +1 Damage)
 - Harrow Deck (+2 CL to all divination spells)
 - Misc: Piece of cured leather (Mage Armor), Prism (Read Magic), Tiny Bag & small candle (Summon Monster)
- Wands:
 - Wand of Mage Armor (14 Ladungen)
 - Wand of Shocking Grasp (28 Ladungen)
- Scrolls:
 - Protection from Evil (CL 1)
 - Endure Elements (CL 1)
 - Silent Image (CL 1, DC: 11)
 - Disguise Self (CL 1, DC: 11)
 - Scroll of Burning Hands (CL 3, DC: 11): 3d4
 - Scroll of Flaming Sphere (CL 5, DC: 12)

Magic & other Extraordinary Abilities

Sp-, Su- & Ex-Abilities

Ability	Class	Type	#	Used	Used	Used	Used	Used	Used	Used	Used	Used	Used
Prescience	Wiz.	Su	8										
Inspiration	Inv.	Ex	5*										

* Free for trained Knowledge, Linguistics & Spellcraft checks / 2 uses for saves and attack rolls

Extracts Level 1 per day: 1(Base)+2(Int) = 3

Name	Note	Comp	Std	Used	Var	Used
Shield	-	-	X			
<Open Slot>	-	-	XX	X		

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

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	Std	Used	Var	Used
Acid Splash		VS	∞	—		
Detect Magic	Spec	VS	∞	—		
Light		VM		—		
Mage Hand		VS		—		
Prestidigitation		VS		—		
Read Magic	Spec	VSF	∞	—		

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

Name	Note	Comp	Std	Used	Var	Used
Color Spray	Will DC16	VSM	XX			
Comprehend Languages	Spec	VSM	S			
Grease	Ref DC16	VSM	X			
Mage Armor		VSF				
Variant:			—	—		
Variant:			—	—		
Item	Note	#	Used	Used	Used	Used
Bonded Ring	—	1				
Pearl of Power I	—	1				

Formula book:

Level 1: Ant Haul, Comprehend Languages, Crafter's Fortune, Cure Light Wounds, Disguise Self, Endure Elements, Firebelly, Heightened Awareness, IdentifyJump, Long Arm, Reduce Person, Shield

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 Leuchtturmrui