

BEKAH

WEIBLICH MENSCH BARDE

FERTIGKEITEN

STÄRKE	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
GESCHICKLICHKEIT	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
KONSTITUTION	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
ZÄHIGKEIT: KONSTITUTION +2			
INTELLIGENZ	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
WEISHEIT	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
CHARISMA	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
ARKANES: CHARISMA +1			
DIPLOMATIE: CHARISMA +3			
GÖTTLICHES: CHARISMA +1			



FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT 5 6 7

GEÜBT IN Leichte Rüstungen Waffen

Zu Beginn deines Zuges: Du darfst einen Verbündeten von deiner Hand zuoberst auf dein Deck legen und die unterste Karte deines Decks ziehen.

Du darfst eine Waffe oder einen Zauber erneuern, um dem Wurf eines anderen Charakters an deinem Ort (oder deinem Wurf) 1W4 (+1) hinzuzufügen.

Bei deinem Wurf, der das Merkmal Finesse besitzt oder der gegen eine Karte mit diesem Merkmal abgelegt wird, erhältst du die Fertigkeit Nahkampf: Geschicklichkeit +1.

KARTENLISTE

BEVORZUGTE KARTENART: DEINE WAHL

WAFFE	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
ZAUBER	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
RÜSTUNG	1	<input type="checkbox"/> 2		
GEGENSTAND	2	<input type="checkbox"/> 3		
VERBÜNDETER	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
SEGNE	4	<input type="checkbox"/> 5		

Bekahs Stamm liegt ständig mit seinen Nachbarn im Kampf um die Kontrolle über die spärlichen Ressourcen, welche die Wüsten von Katapesch bieten. Ein nomadisches Leben macht es schwer, eine gesellschaftliche Gruppe zusammenzuhalten, aber mit ihrem ungestümen und entschlossenen Auftreten scharf Bekah geschundene Stammeskrieger um sich. Wenn sie andere anführt, ist sie hinsichtlich der bevorstehenden Gefahren sehr geradheraus, doch mit Freuden bietet sie den Überlebenden einen großzügigen Anteil an den Reichtümern, die sie erbeuten. Für Bekah führen große Wagnisse zu reichen Belohnungen.

ROLLEN

Nachdem du Abenteurer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



BEKAH (UNRUHESTIFTER)

Diese ungestümen Heißsporne geben sich nicht damit zufrieden, einfach nur zurückzuzahlen, was ihnen angetan wird.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT 5 6 7 8

GEÜBT IN Leichte Rüstungen Waffen

Zu Beginn deines Zuges: Du darfst einen Verbündeten von deiner Hand zuoberst auf dein Deck legen und die unterste Karte deines Decks ziehen.

Du darfst eine Waffe oder einen Zauber erneuern, um dem Wurf eines anderen Charakters an deinem Ort (oder deinem Wurf) 1W4 (+1) (+2) (+3) hinzuzufügen.

Bei deinem Wurf, der das Merkmal Finesse besitzt oder der gegen eine Karte mit diesem Merkmal abgelegt wird, erhältst du die Fertigkeit Nahkampf: Geschicklichkeit +1 (+3).

Wenn ein anderer Charakter an deinem Ort eine Unterstützung erhält, darf er sie dir geben.

Wenn ein anderer Charakter einen Segen ausspielt, um etwas deinem Wurf auf Charisma (oder Geschicklichkeit) hinzuzufügen, füge statt des normalen Würfels einen W12 hinzu.

Wenn dir ein Wurf zum Erhalten eines Verbündeten misslingt, darfst du sofort erneut erkunden.



BEKAH (KRIEGSHÄUPTLING)

Kriegshäuptlinge kämpfen darum, ihren Stamm zusammen zu halten und andere Stämme zu vernichten.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT 5 6 7 8

GEÜBT IN Leichte Rüstungen Waffen

Zu Beginn deines Zuges: Du darfst einen Verbündeten von deiner Hand zuoberst auf dein Deck legen und die unterste Karte deines Decks ziehen.

Du darfst eine Waffe oder einen Zauber erneuern, um dem Wurf eines anderen Charakters an deinem Ort (oder deinem Wurf) 1W4 (+1) (+2) (+3) hinzuzufügen.

Bei deinem Wurf, der das Merkmal Finesse besitzt oder der gegen eine Karte mit diesem Merkmal abgelegt wird, erhältst du die Fertigkeit Nahkampf: Geschicklichkeit +1.

Du darfst deinem Wurf zum Erhalten einer Waffe (oder zum Überwinden eines Schergen) (oder zum Überwinden eines Bösewichts) 2 hinzuzufügen.

Wenn du bei einem Wurf eines anderen Charakters an deinem Ort einen Segen ausspielt, darf jener Charakter eine zufällige Waffe von seinem Ablagestapel erneuern.

Wenn dir ein Wurf zum Überwinden eines Hindernisses misslingt, darfst du sofort erneut erkunden.

LEM

MÄNNLICH HALBLING BARDE



FERTIGKEITEN

STÄRKE	W4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
GESCHLICHKEIT	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
KONSTITUTION	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
INTELLIGENZ	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
WISSEN: INTELLIGENZ +2			
WEISHEIT	W6	<input type="checkbox"/> +1	
CHARISMA	W12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ARKANES: CHARISMA +2			
DIPLOMATIE: CHARISMA +2			
GÖTTLICHES: CHARISMA +2			

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	6	<input type="checkbox"/> 7
Zu Beginn deines Zuges (<input type="checkbox"/> und nachdem du deine Handkarten aufgefrischt hast): Du darfst 1 Zauber ablegen und dann 1 Zauber von deinem Ablagestapel auf deine Hand nehmen.		
Du darfst eine Karte erneuern, um einem Wurf eines anderen Charakters an deinem Ort 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) hinzuzufügen. Falls die erneuerte Karte das Merkmal Heilung besitzt, erneuere eine zufällige Karte von deinem Ablagestapel.		

KARTENLISTE

BEVORZUGTE KARTENART: ZAUBER

WAFFE	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
ZAUBER	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
RÜSTUNG	—	<input type="checkbox"/> 1	
GEGENSTAND	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
VERBÜNDETER	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
SEGEN	5	<input type="checkbox"/> 6	

Als Sklave menschlicher Adliger in einem von Teufeln korrumpierten Land geboren, war Lem mit einem schnellen Verstand gesegnet, der ihm das leichte Leben eines Unterhalters bescherte. Es gelang ihm, seinen Fesseln zu entfliehen, aber er musste Freunde und Familie zurücklassen. Nun kämpft er dafür, dass niemand mehr die Last, die auf seinen Erinnerungen liegt, ertragen muss. Seine größten Waffen sind sein lockeres Lachen, sein Repertoire inspirierender Musik und Geschichten und – wenn es sein muss – seine schnelle Klinge.

ROLLEN

Nachdem du Abenteuer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



LEM (ZELTPREDIGER)

Die Zeltprediger reisen kreuz und quer über Golarion und vermögen die Massen mit Religionen aus alter Zeit aufzupeitschen.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
Zu Beginn deines Zuges (<input type="checkbox"/> und nachdem du deine Handkarten aufgefrischt hast): Du darfst 1 Zauber ablegen und dann 1 Zauber von deinem Ablagestapel auf deine Hand nehmen.			
Du darfst eine Karte erneuern, um einem Wurf eines anderen Charakters an deinem Ort 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) hinzuzufügen. Falls die erneuerte Karte das Merkmal Heilung besitzt, erneuere eine zufällige Karte von deinem Ablagestapel.			
<input type="checkbox"/> Füge deinem Wurf zum Erneuern (<input type="checkbox"/> oder Erhalten) eines Zaubers mit dem Merkmal Göttliches 2 (<input type="checkbox"/> 4) hinzu.			
<input type="checkbox"/> Wenn du bei einem Nicht-Kampfwurf auf Weisheit oder Charisma einen Segen ausspielst, darfst du statt des normalen Würfels einen W12 hinzuzufügen.			
<input type="checkbox"/> Du darfst einen Zauber mit dem Merkmal Göttliches erneuern, um eine Karte zu ziehen.			
<input type="checkbox"/> Wenn du eine Karte erneuern würdest, darfst du sie stattdessen in dein Deck mischen.			



LEM (ARKANER TÜFTLER)

Als magische Dilettanten tragen Arkaner Tüftler ihre Macht aus gefundenen Büchern zusammen.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
Zu Beginn deines Zuges (<input type="checkbox"/> und nachdem du deine Handkarten aufgefrischt hast): Du darfst 1 Zauber ablegen und dann 1 Zauber von deinem Ablagestapel auf deine Hand nehmen.			
Du darfst eine Karte erneuern, um einem Wurf eines anderen Charakters an deinem Ort 1W4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3) hinzuzufügen. Falls die erneuerte Karte das Merkmal Heilung besitzt, erneuere eine zufällige Karte von deinem Ablagestapel.			
<input type="checkbox"/> Füge deinem Wurf zum Erneuern (<input type="checkbox"/> oder Erhalten) eines Zaubers mit dem Merkmal Arkanes 2 (<input type="checkbox"/> 4) hinzu.			
<input type="checkbox"/> Wenn du bei einem Nicht-Kampfwurf auf Intelligenz oder Charisma einen Segen ausspielst, darfst du statt des normalen Würfels einen W12 hinzuzufügen.			
<input type="checkbox"/> Du darfst einen Zauber mit dem Merkmal Arkanes erneuern, um eine Karte zu ziehen.			
<input type="checkbox"/> Wenn du eine Karte erneuern würdest, darfst du sie stattdessen in dein Deck mischen.			

MELISKI

MÄNNLICH ZWERG BARDE



FERTIGKEITEN

STÄRKE	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
GESCHICKLICHKEIT	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
DISABLE: GESCHICKLICHKEIT +2			
KONSTITUTION	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
INTELLIGENZ	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
WEISHEIT	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
CHARISMA	W10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
ARKANES: CHARISMA +1			
DIPLOMATIE: CHARISMA +1			
GÖTTLICHES: CHARISMA +1			

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen	
Wenn einem Charakter an deinem Ort ein Wurf misslingen würde, darfst du eine Karte erneuern (<input type="checkbox"/> oder in dein Deck mischen), um ihm zu erlauben, 1 Würfel (<input type="checkbox"/> oder 2 Würfel) neu zu werfen. Er muss das neue Ergebnis akzeptieren.		
In jedem Zug bei deiner ersten Erkundung darfst du der untersten statt der obersten Karte deines Ortsdecks begegnen. (<input type="checkbox"/> Dann darfst du das Ortsdeck mischen.)		

KARTENLISTE

	BEVORZUGTE KARTENART: DEINE WAHL		
WAFFE	—	<input type="checkbox"/> 1	
ZAUBER	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
RÜSTUNG	1	<input type="checkbox"/> 2	
GEGENSTAND	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
VERBÜNDETER	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
SEGEN	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6

Auch wenn Meliski die meiste Zeit wie halbbetrunken wirkt, ist seine Trunkenheit lediglich gespielt. Sein Talent für Täuschung wiegt seine Gegner in Sicherheit und macht sie glauben, er sei ein leichtes Ziel. Erst später erfahren sie, dass er sie in eine Falle gelockt hat, üblicherweise nachdem er ihnen all ihr Gold abgenommen hat. Meliski kennt alle Kniffe, um herauszufinden, ob jemand beim Spiel betrügt, besonders wenn er selbst es gerade tut. Häufig spielt er die ganze Nacht hindurch Karten, oder zumindest bis die Schankfrau ihn zaghaft bittet zu gehen, damit sie zusperrten kann.



ROLLEN

Nachdem du Abenteuer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



MELISKI (FAUSTKÄMPFER)

Diese Kämpfer wissen, dass sogar die vornehmste Taverne voller Waffen ist, allerdings nur, wenn man weiß, wie man sie benutzt.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen			
Wenn einem Charakter an deinem Ort ein Wurf misslingen würde, darfst du eine Karte erneuern (<input type="checkbox"/> oder in dein Deck mischen), um ihm zu erlauben, 1 Würfel (<input type="checkbox"/> oder 2 Würfel) neu zu werfen. Er muss das neue Ergebnis akzeptieren.				
In jedem Zug bei deiner ersten Erkundung darfst du der untersten Karte deines Ortsdecks, statt der obersten begegnen. (<input type="checkbox"/> Dann darfst du das Ortsdeck mischen.)				
<input type="checkbox"/> Du darfst bei deinem Kampfwurf 2 Segen ausspielen (<input type="checkbox"/> und sie erneuern, statt sie abzulegen).				
<input type="checkbox"/> Bei deinem Kampfwurf darfst du deine Fertigkeit Stärke + TW6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) einsetzen und das Merkmal Nahkampf hinzufügen; du darfst bei dem Wurf keine Waffen ausspielen.				
<input type="checkbox"/> Wenn du einen erfolgreichen Kampfwurf zum Überwinden eines Monsters ablegst, erneuere eine zufällige Karte von deinem Ablagestapel.				



MELISKI (GLÜCKSSPIELER)

Diese Gauner haben bei einem Spiel Golem oder Skiffe Gefallen an deiner Gesellschaft. An deiner Geldbörse haben sie noch größeren Gefallen.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
GEÜBT IN	Leichte Rüstungen		
Wenn einem Charakter an deinem Ort ein Wurf misslingen würde, darfst du eine Karte erneuern (<input type="checkbox"/> oder in dein Deck mischen), um ihm zu erlauben, 1 Würfel (<input type="checkbox"/> oder 2 Würfel) neu zu werfen. Er muss das neue Ergebnis akzeptieren.			
In jedem Zug bei deiner ersten Erkundung darfst du der untersten Karte deines Ortsdecks, statt der obersten begegnen. (<input type="checkbox"/> Dann darfst du das Ortsdeck mischen.)			
<input type="checkbox"/> Du darfst bei deinem Kampfwurf 2 Segen ausspielen.			
<input type="checkbox"/> Wenn dir (<input type="checkbox"/> oder einem anderen Charakter an deinem Ort) ein Wurf um 1 (<input type="checkbox"/> 2) misslingen würde, darfst du eine Karte (<input type="checkbox"/> von deinem Ablagestapel) begraben, um erfolgreich zu sein.			
<input type="checkbox"/> Wenn du eine Karte mit dem Merkmal Glücksspiel verbannen, begraben oder ablegen würdest, darfst du sie stattdessen erneuern (<input type="checkbox"/> oder in dein Deck mischen).			

© 2015 Paizo Inc. Darf für den privaten Gebrauch photokopiert werden.

Paizo, Paizo Inc., das Paizo Golem Logo, Pathfinder und das Pathfinder Logo sind eingetragene Warenzeichen von Paizo Inc. Pathfinder Abenteuerkartenspiel ist ein Warenzeichen von Paizo Inc.

© 2016 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

Illustration von Eric Belisle.

Alle wichtigen Informationen über das Pathfinder Abenteuerkartenspiel findest du auf www.ulisses-spiele.de/sortiment/rollenspiele/pathfinder/abenteuerkartenspiel.

SIWAR

WEIBLICH MENSCH BARDE

FERTIGKEITEN

STÄRKE	W4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
GESCHICKLICHKEIT	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
KONSTITUTION	W4	<input type="checkbox"/> +1	
INTELLIGENZ	W8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
WISSEN: INTELLIGENZ +2			
WEISHEIT	W6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
CHARISMA	W12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ARKANES: CHARISMA +1			
DIPLOMATIE: CHARISMA +3			
GÖTTLICHES: CHARISMA +1			



FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
------------------------	---	----------------------------	----------------------------

GEÜBT IN Waffen

Du darfst eine Karte erneuern, um dem Wurf eines anderen Charakters an deinem Ort 1W4 (+1) hinzuzufügen. Falls die erneuerte Karte ein Verbündeter ist, lege sie stattdessen zuoberst auf dein Deck.

Wenn du versuchst, ein Hindernis mit dem Merkmal Scharmützel oder Aufgabe zu überwinden, darfst du bei diesem Wurf deine Fertigkeit Diplomatie statt den angegebenen Fertigkeiten einsetzen.

KARTENLISTE

BEVORZUGTE KARTENART: VERBÜNDETER

WAFFE	—	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2
ZAUBER	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
RÜSTUNG	—		
GEGENSTAND	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
VERBÜNDETER	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
SEGEN	4	<input type="checkbox"/> 5	

Siwar darf zwischen zwei Szenarien keine Rüstungen in ihrem Deck aufbewahren.

Die anmutige, talentierte und schöne Siwar hat sich in die höchsten Höfe der Flusskönigreiche hinauf gearbeitet. Sie ist bewandert in allen Themen zwischen Kunst und Politik und herausragend geschult in den Hofsitzen. Obgleich sie in dem Ruf steht, die Diskretion ihrer Partner zu wahren, handelt sie im Geheimen mit Informationen. Sie steht unter dem Schutz zweier krimineller und politischer Gruppierungen. Beide halten ihre Fehlritte geheim — doch keiner von ihnen begriff, dass Siwar auch für die jeweils andere Seite arbeitet.

ROLLEN

Nachdem du Abenteurer 3 bestanden hast, darfst du eine dieser Rollen wählen.



SIWAR (HÖFLING)

Höflinge dienen in mächtigen Kreisen als Spione und Händler von Informationen.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
------------------------	---	----------------------------	----------------------------	----------------------------

GEÜBT IN Waffen

Du darfst eine Karte erneuern, um dem Wurf eines anderen Charakters an deinem Ort 1W4 (+1) hinzuzufügen. Falls die erneuerte Karte ein Verbündeter ist, lege sie stattdessen zuoberst auf dein Deck.

Wenn du versuchst, ein Hindernis mit dem Merkmal Scharmützel oder Aufgabe zu überwinden, darfst du bei diesem Wurf deine Fertigkeit Diplomatie statt den angegebenen Fertigkeiten einsetzen.

Füge deinem Wurf zum Erhalten eines Verbündeten (oder einer sonstigen Unterstützung) 2 (4) hinzu.

Wenn ein anderer Charakter an deinem Ort einen Verbündeten verbannen oder begraben würde, darf er diesen stattdessen in deinen Ablagestapel legen.

Wenn ein anderer Charakter an deinem Ort eine Unterstützung erhält, darf er sie dir geben.

Falls du einer Bedrohung mit dem Merkmal Aufgabe (oder Hürde) begegnest, darfst du eine beliebige Anzahl Verbündeter erneuern; füge deinem Wurf zum Überwinden dieser Bedrohung 1W6 für jeden erneuerten Verbündeten hinzu.



SIWAR (MANIPULATORIN)

Manipulatoren schätzen bei Freund oder Feind deren Nutzen mehr als jede andere Eigenschaft.

FÄHIGKEITEN

HANDKARTENLIMIT	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
------------------------	---	----------------------------	----------------------------

GEÜBT IN Waffen

Du darfst eine Karte erneuern, um (deinem oder) dem Wurf eines anderen Charakters an deinem Ort 1W4 (+1) (+2) hinzuzufügen. Falls die erneuerte Karte ein Verbündeter ist, lege sie stattdessen zuoberst auf dein Deck.

Wenn du versuchst (oder ein anderer Charakter an deinem Ort versucht), ein Hindernis mit dem Merkmal Scharmützel oder Aufgabe zu überwinden, darf der jeweilige Charakter bei diesem Wurf seine Fertigkeit Diplomatie statt den angegebenen Fertigkeiten einsetzen.

Füge einem beliebigen Wurf zum Überwinden eines Schergen (oder Bösewichts) (oder einem Wurf zum Schließen eines Ortes) eines anderen Charakters an deinem Ort 2 hinzu.

Falls sich ein anderer Charakter an deinem Ort befindet, darfst du einer Bedrohung ausweichen; ein zufälliger anderer Charakter an deinem Ort begegnet dieser stattdessen.

Wenn du beim Wurf eines anderen Charakters einen Segen ausspielt und jener Charakter erfolgreich ist, darfst du den Segen erneuern, statt ihn abzulegen.