

Charakterbogen- Meister: Heiko/ Kai - Spieler: Poter

Eignar Langer, Ges: CG; Mensch (Ulfe) ♂, BR: 9/6 m; **Sprachen:** Skald, Taldani

21 Jahre alt; 1,90 m groß; 200 Pfund schwer; blonde Haare, graue Augen;

bevorzugte Gottheit: Erastil; KÄM 2 (bevorzugte Klasse) / WAL 3 / WEG -; **Stufe: 5**



DIE WINTERKÖNIGIN



Stärke: 19; Geschicklich.: 14; Konstitution: 14; Intelligenz: 10; Weisheit: 14; Charisma: 8

Fertigkeit	Gesamt	Attr.	Mod.	Ränge	sonst. Mod. (immer, im Wert enthalten)	Besonderes
Akrobatik	2	~GE	+2	3	- 3 Rüstung	
Auftreten (Redekunst)	-1	CH	-1			
✓ Beruf (Seemann)*	6	WE	+2	1	+ 3 (Klasse)	
✓ Beruf (alle andere)*	-	WE	+2		+ 3 (Klasse)	
Bluffen	-1	CH	-1			-4 bei Nichthumanoiden; -8 bei Int. 1 - 2 + 2 Menschen
Diplomatie	-1	CH	-1			
✓ Einschüchtern	3	CH	-1	1	+ 3 (Klasse)	+ 2 durch Yetiumhang eigener SG gegen Demoralisieren: 17
Entfesselungskunst	-1	~GE	+2		- 3 Rüstung	
Fingerfertigkeit*	-	~GE	+2		- 3 Rüstung	
Fliegen	-1	~GE	+2		- 3 Rüstung	
✓ Handwerk (alle)	0	IN	+0		+ 3 (Klasse); - 3 Rüstung	
√w Heilkunde	6	WE	+2	1	+ 3 (Klasse)	
√w Heimlichkeit	3	~GE	+2	1	+ 3 (Klasse); - 3 Rüstung	+ 2 Gelände „Kälte“
✓ Klettern	5	~ST	+4	1	+ 3 (Klasse); - 3 Rüstung	
Mag. Gegenst. benutzen*	-	CH	-1			
Mechanismus ausschalten*	-	~GE	+2		- 3 Rüstung	
✓ Mit Tieren umgehen*	3	CH	-1	1	+ 3 (Klasse)	
Motiv erkennen	2	WE	+2			+ 2 bei Menschen eigener SG gegen Finten: 17
✓ Reiten	0	~GE	+2	1	+ 3 (Klasse); - 3 Rüstung	
Schätzen	0	IN	+0			
✓ Schwimmen	9	~ST	+4	1	+ 3 (Klasse); - 3 Rüstung; + 4 Ausdauer	
Sprachenkunde*	-	IN	+0			
✓ Überlebenskunst	10	WE	+2	5	+ 3 (Klasse)	+ 2 bei Menschen; +1 Spuren lesen; + 2 Gelände „Kälte“
Verkleiden	-1	CH	-1			
√w Wahrnehmung	10	WE	+2	5	+ 3 (Klasse)	+ 2 bei Menschen; + 2 Gelände „Kälte“ -2 wenn Klappe von Uschanka runter
Wissen (Adel und König)*	-	IN	+0			
Wissen (Arkanes)*	-	IN	+0			
✓ Wissen (Baukunst)*	4	IN	+0	1	+ 3 (Klasse)	
Wissen (die Ebenen)*	-	IN	+0			
Wissen (Geographie)*	8	IN	+0	5	+ 3 (Klasse)	+ 2 Gelände „Kälte“
Wissen (Geschichte)*	-	IN	+0			
✓ Wissen (Gewölbe)*	4	IN	+0	1	+ 3 (Klasse)	
Wissen (Lokales)*	-	IN	+0			+ 2 bei Menschen (auch ungeübt)
√w Wissen (Natur)*	4	IN	+0	1	+ 3 (Klasse)	
Wissen (Religion)*	-	IN	+0			
√w Zauberkunde*	-	IN	+0		+ 3 (Klasse)	

√ = Klassenfertigkeit (√w = Waldläufer); * = nur geübt; ~ = minus Rüstungsmalus; -- = Bevorzugte Klasse: Fertigkeiten: 1x+1
 Beim Aufstieg: 2/6/6 (KÄM 1/WAL/WEG) + 0 (Intelligenz) + 1 (Mensch) + evtl. 1 (bevorzugte Klasse) = 4/7/7 pro Stufe

Kalender:

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

Kampf

Initiative	+ 2 (+2)	GE	2	+ 2 „Kälte“	BR: 6 m; Rüstklasse: 21 (s.u.)	TP: (max. 49)	Temporär
Reflexe	+ 5	GE	2	Grundbonus 0+3			Betäubung
Willen	+ 5	WE	2	Grundbonus 0+1	+2 Eiserner Wille / +1 gegen Furcht (Tapferkeit)		
Zähigkeit	+ 9 + X	KO	2	Grundbonus 3+3	immer +1 von Nordische Abstammung; + 4 Ausdauer (siehe unten); +2 Kälteeffekte (Mütze) +2 gegen Schalleffekte, wenn Klappe von Uschanka runter ist.		Schaden + 1W4 *Fluch s.u.
Zähigkeit bei kaltem Wetter: +9+5 Winterkleidung+4 Ausdauer +2 Mütze = +20				(Elemente trotzen → Yetiumhang)		Kälteresistenz: 2	
GAB	+ 5		Nahkampf (GAB+ ST)		+ 9	KMB (GAB +ST)	+9 (+2)
			Fernkampf (GAB+ GE)		+ 7	+ 2 Ringen	
						KMV (GAB +ST, + GE; +10)	22
						+ 1 Schutzring	+ 2 Ringen (+2)
Rüstklasse:	21 (10 + 6 Rüstung + 1 Schild + 2 GE + 1 natürl. (Yet) + 1 Ring) (+ 6 bei voller Verteidigung)					RK (Berührung 13; falscher Fuß: 19)	
Defensiv kämpfen als volle Aktion: - 4 auf alle Angriffe, +3 auf deine RK, bis zum Beginn deines nächsten Zuges.							
SG gegen Demoralisieren: 17 (10+Stufe+ WE_Bon.)				SG gegen Finten: 17 (SG: 10+GAB+WE_Bonus oder 10 + Motiv erk.)			
Einhandwaffe:	+10 (1W8+4)	+ Erzfeind	Art: Hiebschaden;	Reichweite -;	Kritisch: 20/x3		
Heftiger Angriff	+8 (1W8+8)	+ Erzfeind	Einhandwaffe: Beil, Meisterarbeit (1W6)		Härte 5; 5 TP		
Beidhändig geführt	+10 (1W8+6)	+ Erzfeind	---	---	---		
Beidhändig Heftig	+8 (1W8+12)	+ Erzfeind	Art: Hiebschaden;	Reichweite -;	Kritisch: 20/x3		
Zweihändig (Haupt)	+8 (1W8+4)	+ Erzfeind	Einhandwaffe: Streitaxt, Meisterarbeit, kaltes Eisen		Härte 10; 7 TP		
Zwei Heftig (Haupt)	+6(1W8+8)	+ Erzfeind					
Leichter Stahl-Schild:	(+10 (1W4+5))	+ Erzfeind	Art: Stichschaden	Reichweite -	Kritisch: 20/x2		
Heftig in Nebenhand	(+8 (1W4+9))	+ Erzfeind	Einhandwaffe, Meisterarbeit	mit Schildstachel, Meisterarbeit, kaltes Eisen			
Nebenhand Heftig	+10 (1W4+3)	+ Erzfeind	Schaden bei Schildstoß +1 wegen Wesenszug „Schildträger“				
Zweihändig (Neben)	+8 (1W4+7)	+ Erzfeind	alle Angriffe: ERZFEIND: + 2 Mensch		Härte Schild 10; 10 TP		
Zwei Heftig (Neben)	+8 (1W4+3)	+ Erzfeind			Härte Schildstachen 10; 30 TP		
	+6 (1W4+7)	+ Erzfeind					
Waffenlos:	+9 (1W3+4)	+ Erzfeind	Art: Wuchtschaden	betäubend oder tödlich	Kritisch: 20/x2		
Heftig	+7 (1W3+8)	+ Erzfeind					
Komposit-Langbogen (St +2):	+7 (1W8+2)	+ Erzfeind	Art: Stichschaden	Reichweite 33 m	Kritisch: 20/x3		
	Pfeile: ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○ ○○○○○○○○				Härte 5; 5 TP		
Wurfaxt:	+7 (1W6+4)	+ Erzfeind	Art: Hiebschaden	Reichweite 3 m	Kritisch: 20/x3		
Wurf Nahkampf	+9 (1W6+4)	+ Erzfeind	leichte Waffe	2 Äxte: ☼ ☼	Härte 5; 2 TP		
Dolch:	+7 (1W4+4)	+ Erzfeind	Art: H oder S	Reichweite 3 m	Kritisch: 19-20/x2		
Wurf Nahkampf	+9 (1W4+4)	+ Erzfeind	leichte Waffe				

Kampf mit zwei Waffen (Waffe Schild): -2/ -2 (+2/+2 da Schildhand leicht & verringert um 2/6 mit Talent (Kampf mit zwei Waffen))

Umgang geübt mit: mit allen Waffen und Kriegswaffen sowie mit allen Rüstungen und mit allen Schilden (inkl. Turmschilden).

Kampfausrüstung (Verbrauchsgegenstände):

2 x	Pfeile + 1 Verderben gegen Tiere	im Köcher
1 x	Alchemistenfeuer (Fläschchen) aus der Apotheke aus Heldren	im Rucksack
2 x	Trank „leichte Wunden heilen“	im Rucksack
1 x	Trank „Person vergrößern“ //1 Minute + 2 ST - 2 GE -1 AW/RK... = +0AW -2 RK	im Rucksack
2 x	Trank „Person verkleinern“ //1 Minute + 2 GE - 2 ST +1 AW/RK... = +0AW +2 RK	im Rucksack
1 x	Trank „Schutz vor Bösem“ //1 Minute + 2 RK und RW...	im Rucksack

Magische Gegenstände / Zustände

Yeti Umhang Aura: schwache Bannmagie ZS 3; Gewicht: 5 Pfd.	Weißer Fellumhang von Yeti; + 1 natürliche Rüstklasse; „Elemente Trotzen“ gegen Kälte; + 2 bei Einschüchtern, wenn die Kapuze aufgesetzt wird.	Ausrüstungsplatz: Schultern
Verfluchter Ring Fluch 2: (*F2):	sieht aus wie Ring der Regeneration, verursacht aber bei jedem Nah- und Fernkampftreffer +1W4 Schaden beim Träger. (Fluch brechen SG 20)	Ausrüstungsplatz: Finger
Nimmervoller Beutel Typ 2 Aura: Durchschn. Beschwörung ZS 9; Gewicht: 25 Pfd.	Außerdimensionaler Raum. (für Gruppenkasse) Bewegungsaktion: fasst 500 Pfd./ 2100 l	-
Schutzring Aura: schwache Bannmagie ZS 5; Gewicht: - Pfd.	Dieser Ring gewährt dauerhaften magischen Schutz in Form eines Ablenkungsbonus von +1 auf die RK.	Ausrüstungsplatz: Finger
Mütze: Uschanka der Nordlande Aura: schwache Bannmagie ZS 5; Gewicht: - Pfd.	Resistenzbonus gegen Kälteeffekte RW + 2; + 5 auf Überlebenskunst, Ohrenklappe runter: -2 Wahrnehmung; + 2 RW Schalleffekte (Ohrenklappe herunterziehen ist eine Bewegungsaktion)	Ausrüstungsplatz: Kopf

Notizen:

Seit dem 1. Wintertor und schwarzen Reiter: „Auserwählter Baba Jagas“ (Ein Attribut + 2; GE gewählt!)

Fluchung aus Schatzkammer aus dem fahlen Turm. (Turm von Narzena): bei jedem NK und FK Angriff + 1W4 Schaden.

Besondere Fähigkeiten:

Nordische Abstammung:	(Wesenszug) +1 auf Zähigkeitswürfe und Kälteresistenz 2. Diese Kälteresistenz ist nicht mit Kälteresistenz aus anderen Quellen kumulativ.
Schildträger (Ulfe):	(Wesenszug) Schildstoß verursacht du +1 Schaden. UND: Einmal am Tag (Freie Aktion), angrenzenden Verbündeten einen Wesenszugbonus von +2 auf seine Rüstungsklasse, dieser Bonus besteht für 1 Runde, sofern ihr solange zueinander angrenzend bleibt. Du verlierst den eigenen Schildbonus auf deine RK dabei nicht. [Völker des Eises]
Erzfeind:	(WAL1) +2 auf alle Fertigkeitswürfe in Bluffen, Motiv erkennen, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen, wenn er sie gegen den gewählten Erzfeind. Außerdem erhält er einen Bonus von +2 auf Angriffe und Schaden gegen Erzfeinde. Ein Waldläufer kann Fertigkeitstests in Wissen auch untrainiert durchführen, wenn es darum geht, diese Kreaturen zu identifizieren. [Mensch +2]
Spuren lesen (AF):	(WAL1) halbe Stufe WAL (Minimum 1) Überlebenskunst/ Spuren lesen. // +1
Tierempathie (AF):	(WAL1) kann die Einstellung eines Tieres ihm gegenüber verbessern; funktioniert genau wie ein Fertigkeitswurf auf Diplomatie (bei Menschen). 9 m & Sicht; ca. 1 Minute 1W20 + Stufe WAL+ CH_Mod.; mag. Bestien (Int 1-2) = Malus von -4 Ein domestiziertes Tier= Gleichgültig; ein wildes Tier= Unfreundlich // 1W20 +2
Kampfstiltalent (AF):	(WAL2) Waffe und Schild
Tapferkeit (AF):	(KÄM2) Bonus von +1 auf Willenswürfe gegen Furcht.
Bevorzugtes Gelände (Kälte: Eis, Gletscher, Schnee und Tundra)	(WAL3) Bonus von +2 auf Initiative und alle Fertigkeitswürfe in Heimlichkeit, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Geographie), wenn er sich in einem bevorzugten Gelände aufhält. Ein Waldläufer, der sich durch sein bevorzugtes Gelände bewegt, hinterlässt normalerweise keine Spuren und kann nicht mit Spurenlesen verfolgt werden (allerdings kann er eine Spur hinterlassen, wenn er es möchte). Auf 8. Stufe /13. / 18. Stufe ein weiteres bevorzugtes Gelände. Zusätzlich darf er jedes Mal, wenn er ein neues bevorzugtes Gelände erhält, die Boni auf ein bevorzugtes Gelände, inklusive des gerade ausgewählten, um +2 erhöhen. Fällt ein Gelände in mehr als eine Kategorie, addieren sich die Boni nicht, es zählt lediglich der höchste.

Talente:

Robuster Nordländer (Talent als Mensch)	Du behandelst extreme Kälte (Pathfinder Grundregelwerk, S. 442) als schwere Kälte und schwere Kälte als kalte Wetterbedingungen. Du bist nicht betroffen von normalen kalten Wetterbedingungen. Ferner giltst du infolge von Erfrierungen und Unterkühlung nicht als Erschöpft. (WBIS - Seite 286)
Heftiger Angriff (1. Stufe)	-2 auf AW; dafür +4 Nahkampf-Schadenswürfe; zweihändig +50 %; nur 50 % bei Zweitwaffe; Bei GAB 1/4/8/12/16/20 je -1/ +2; Wirkung dauert bis zu deinem nächsten Zug.
Verbesserter waffenloser Schlag	(KÄM1 Bonus) zählt immer als bewaffnet; Schaden nach Wahl auch tödlich!
Kampf mit zwei Waffen	(Kampfstil Waffe & Schild) Malus der Hauptwaffe verringert um 2, Zweitwaffe um 6.
Verbesserter Schildstoß	(3. Stufe) trotz Schildstoß, geht Schildbonus des Schilds auf RK nicht verloren.
Verbesserter Ringkampf	(KÄM2 Bonus) provoziert keinen Gelegenheitsangr. +2 KMB u. KMV gegen Ringen.
Eiserner Wille	(3. Stufe) Du erhältst auf alle Willenswürfe einen Bonus von +2.
Ausdauer (WAL3)	Bonus von +4: Würfe auf Schwimmen, um durch Erschöpfung verursachten nichttödlichen Schaden zu vermeiden; Konstitutionswürfe, um weiter laufen zu können; Konstitutionswürfe, um durch einen Gewaltmarsch verursachten nichttödlichen Schaden zu vermeiden; Konstitutionswürfe, um die Luft anzuhalten; Konstitutionswürfe, um durch Hunger oder Durst verursachten nichttödlichen Schaden zu vermeiden; Zähigkeitswürfe, um nichttödlichen Schaden zu vermeiden, der durch extrem heiße oder kalte Umweltbedingungen verursacht wird; sowie Zähigkeitswürfe, um nicht zu ersticken. Außerdem kannst du in leichten und mittelschweren Rüstungen schlafen, ohne dadurch erschöpft zu werden.

Ausrüstung:

ENTDECKERKLEIDUNG (8 Pfd.) (Irrisen- Art)

Dieser Kleidungssatz ist für diejenigen gedacht, die nie genau wissen, was auf sie zukommt. Dazu gehören feste Stiefel, Kniehosen aus Leder, ein Gürtel, ein Hemd (mit einer Jacke), Handschuhe und ein Mantel.

Die Kleidung weist viele Taschen auf (insbesondere der Mantel).

KALTWETTERKLEIDUNG (7 Pfd.) (Irrisen- Art)

Diese Kleidung ist fürs Bergsteigen bzw. für die Jagd in eisigen Gefilden ausgelegt. Dazu gehören ein Mantel aus dickem Tierfell, ein Leinenhemd, eine Wollmütze, eine schwere Kapuze, schwere Hosen und wasserdichte Lederstiefel. (hauptsächlich aus Fellen und Tierpelzen) Sie verleiht einen Situationsbonus von +5 auf Zähigkeitswürfe gegen kaltes Wetter.

KÄMPFERAUSRÜSTUNG (29 Pfd.)

Diese Ausrüstung besteht aus einem Eisentopf, Fackeln (10), einem Satz Feuerstein und Stahl, einer Gürteltasche, einem Henkelmann, Reiseproviant (5 Tage), einem Rucksack, einem Schlafsack, Seife, einem Seil und einem Wasserschlauch.

Dolch (1 Pfd.); 2 x Wurfaxt (je 2 Pfd.); Streitaxt aus kaltem Eisen, Meisterarbeit (6 Pfd.)

Brustpanzer, Meisterarbeit (RK +5; max. GE +3; BM - 3; BR 6 m; 30 Pfd.)

Leichter Stahlschild, Meisterarbeit mit Schildstacheln, Meisterarbeit (RK9 +1; BM- 0; 11 Pfd.)

Yeti Umgang (5 Pfd.);

Im Rucksack: neben den Sachen aus den Sets (siehe oben) und Kampfausrüstung (siehe oben)

Schneeschuhe (4 Pfd.), 15 Zündhölzer (in Silberdose); 1 Sonnenzepter

Nimmervoller Beutel Typ 2 (Gruppenkasse) fasst 500 Pfd/ 2100 l (25 Pfd.)

Gewicht: Rüstung: 35 Pfd.; Waffen: 17 Pfd., Am Mann: 46 Pfd.; Rucksack: 31 Pfd.; Gürteltasche: - Pf. | Summe: 134 Pfund

Belastung: leicht 100 Pf.; mittel 200 Pf.; schwer 300Pf.

(über Kopf: 300 Pf.; vom Boden aufheben 600 Pf.; Schieben/ Ziehen: 1500 Pf.) [S.169]

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

Geld	KM		SM	4	GM	1540	PM	
-------------	----	--	----	---	----	------	----	--

Chronologie

1.Stufe: KÄM1 TP: 10 /2.Stufe: WAL1; Erzfeind: Menschen- TP: 9 /3.Stufe: WAL2; TP: 9/ 4 Stufe KÄM2 TP 5 ST +1/ Stufe 5 WAL3 TP 6

Plan:

6. Stufe: Waldläufer 4; Bund des Jägers mit seinen Gefährten; (bis hier hin muss Wissen Geografie auf 6) / Spuren lesen auf +2 / Tierempathie +1
7. Stufe Weltengänger 1; Geländetyp? (spätestens hier Kälte); 4. Talent: Verbesserter Eisener Wille
8. Stufe Weltengänger 2; Geländetyp?; Geländemeisterschaft: Kälte!! **Attribute: Stufe 8...ST?** / Hefiger Angriff auf -3
9. Stufe Weltengänger 3; Geländebeherrschung: Kälte!!; 5. Talent: ? Schildfokus // (prüfen ob Talente weiter Richtung Schild...)
10. Stufe Kämpfer 3; / Rüstungstraining 1
11. Stufe Kämpfer 4; Bonustalent (Krieger): Waffenfokus; 6. Talent: ? Waffenvielseitigkeit
12. Stufe Kämpfer 5; **Attribute: Stufe 12...GE?** / Waffentraining 1; / Hefiger Angriff auf -4
13. Stufe Kämpfer 6; Bonustalent (Krieger): Geschossschild? 7. Talent: Schildspezialisierung?/Tapferkeit +2
14. Stufe Kämpfer 7; / Rüstungstraining 2
15. Stufe Kämpfer 8; Bonustalent (Krieger): Mächtiger Schildfokus? 8. Talent: Mächtige Schildspezialisierung?
16. Stufe Kämpfer 9; **Attribute: Stufe 16...GE?** / Waffentraining 2; / Hefiger Angriff auf -5
17. Stufe Kämpfer 10; Bonustalent (Krieger): Schildhieb? 8. Talent: Schildmeister? Tapferkeit +3

Nette Talente: Schildfokus(1); Geschossschild(V1); Schildspezialisierung (2-/V1.+KÄM4); Mächtiger Schildfokus (3./V1.+KÄM8); Mächtige Schildspezialisierung(V2+3+ KÄM12); Schildhieb (4./GE 15 + CAB 6); Schildmeister (V4 + CAB11)

Waffenfokus (Nahbereichswaffen?) -> Waffenvielseitigkeit (Waffenfokus)