

Charakterbogen- Meister: Kai / Heiko- Spieler: Poter

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

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

bevorzugte Gottheit: Erastil; KÄM 2 (bevorzugte Klasse) / WAL 4 / WEG +1; Stufe: 67



DIE WINTERKÖNIGIN



Sprachen: Skald, Taldani; Riesisch

Stärke (ST): 21 (19+2); Geschicklich. (GE): 14; Konstitution (KO): 14; Intelligenz (IN): 10; Weisheit (WE): 14; Charisma (CH): 8

Fertigkeit	Gesamt	Attr.	- Mod.	Ränge	sonst. Mod. (immer, im Wert enthalten)	Besonderes
Akrobatik	2	~GE	+2	3	Rüstungsmalus -3	
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 <u>+ 2 Erzfeind Menschen</u>
√G Diplomatie	-13	CH	-1	<u>1</u>	<u>+ 3 (Klasse)</u>	
✓ Einschüchtern	3	CH	-1	1	+ 3 (Klasse)	+ 2 durch Yetiumhang eigener SG gegen <u>Demoralisieren: 19</u>
Entfesselungskunst	-1	~GE	+2		Rüstungsmalus -3	
Fingerfertigkeit*	-0	~GE	+2	<u>1</u>	Rüstungsmalus -3	
Fliegen	-1	~GE	+2		Rüstungsmalus -3	
✓ Handwerk (alle)	0	IN	+0		+ 3 (Klasse); Rüstungsmalus -3	
√w Heilkunde	7	WE	+2	2	+ 3 (Klasse)	
√w Heimlichkeit	3	~GE	+2	1	+ 3 (Klasse); Rüstungsmalus -3	Gelände: + 4 „Kälte“, + 2 „Stadt“ + 2 Gelände „Kälte“
✓ Klettern	6	~ST	+4+1	1	+ 3 (Klasse); Rüstungsmalus -3	
Mag. Gegenst. benutzen*	0	CH	-1	1		
Mechanismus ausschalten*	02	~GE	+2	1	Rüstungsmalus -3	<u>+2 meist. Diebeswerkzeug</u>
✓ Mit Tieren umgehen*	3	CH	-1	1	+ 3 (Klasse)	
Motiv erkennen	2	WE	+2			+ 2 Erzfeind Menschen eigener SG <u>gegen Finten: 19</u>
✓ Reiten	3	~GE	+2	1	+ 3 (Klasse); Rüstungsmalus -3	
Schätzen	1	IN	+0	1		
✓ Schwimmen	10	~ST	+4+1	1	+ 3 (Klasse); Rüstungsmalus -3; + 4 Ausdauer	
√G Sprachenkunde*	-4	IN	+0	<u>1</u>	<u>+ 3 (Klasse)</u>	
✓ Überlebenskunst	1617	WE	+2	<u>67</u>	+ 3 (Klasse); + 5 Uschanka	+ 2 Erzfeind Menschen; + 2 Spuren lesen; Gelände: + 4 „Kälte“, + 2 „Stadt“ + 2 Gelände „Kälte“
Verkleiden	-1	CH	-1			
√w Wahrnehmung	1112	WE	+2	<u>67</u>	+ 3 (Klasse)	+ 2 Erzfeind Menschen; Gelände: + 4 „Kälte“, + 2 „Stadt“ + 2 Gelände „Kälte“ -2 wenn Klappe von Uschanka runter
Wissen (Adel und König)*	-	IN	+0			
Wissen (Arkane)*	-	IN	+0			
✓ Wissen (Baukunst)*	4	IN	+0	1	+ 3 (Klasse)	
√G Wissen (die Ebenen)*	-4	IN	+0	<u>1</u>	<u>+ 3 (Klasse)</u>	
Wissen (Geographie)*	9	IN	+0	6	+ 3 (Klasse)	Gelände: + 4 „Kälte“, + 2 „Stadt“ + 2 Gelände „Kälte“
Wissen (Geschichte)*	-	IN	+0			
✓ Wissen (Gewölbe)*	4	IN	+0	1	+ 3 (Klasse)	
Wissen (Lokales)*	-	IN	+0			+ 2 Erzfeind Menschen (auch ungeübt)
√w Wissen (Natur)*	4	IN	+0	1	+ 3 (Klasse)	
Wissen (Religion)*	-	IN	+0			
√w Zauberkunde*	-4	IN	+0	<u>1</u>	+ 3 (Klasse)	

√ = Klassenfertigkeit (√w = WAL, √G = WEG); * = nur geübt; ~ = minus Rüstungsmalus; -- Bevorzugte Klasse: Fertigkeiten: 1x7x+1

Beim Aufstieg: 2/6/6 (KÄM+1/WAL/WEG) + 0 (Intelligenz) + 1 (Mensch) + evtl. 1 (bevorzugte Klasse) = 4/7/7 pro Stufe

Notizen:

Seit Stufe 1 Klasse Kämpfer (KÄM); Ab Stufe 2 Klasse Waldläufer (WAL); Ab Stufe 7 (Prestige-) Klasse Weltengänger (WEG)

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

Kalender:

Mondtag Arbeit, Beten (nachts); Mühntag 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

Wiederholung Attribute: ST 21; GE 14; KO 14; IN 10; WE 14; CH 8

Initiative	+2 <u>+X</u>	<u>GE</u>	2	<u>+4 „Kälte“; +2 „Stadt“</u>		BR: 6 m; Rüstklasse: <u>21</u> (s.u.) TP: (max. 61+ <u>X</u>)	Temporär
Reflexe	+6	<u>GE</u>	2	Grundbonus <u>0+4</u>			Betäubung
Willen	+5	<u>WE</u>	2	Grundbonus <u>0+1</u>			
Zähigkeit	+ <u>1011</u> <u>+X</u>	<u>KO</u>	2	Grundbonus <u>3+4+1</u> +1 von <u>Nordische Abstammung</u> ;		+2 <u>Eiserner Wille</u> / +1 gegen Furcht (<u>Tapferkeit</u>) <u>1 x am Tag wiederholen (Verbessertes Eiserner Wille)</u> +4 <u>Ausdauer</u> (siehe unten); +2 <u>Kälteeffekte (Mütze)</u> +2 gegen <u>Schalleffekte</u> , wenn Klappe von <u>Uschanka</u> runter ist.	
Zähigkeit bei kaltem Wetter: + <u>911</u> +5 Kaltwetterkleidung+4 <u>Ausdauer</u> +2 <u>Mütze</u> = + <u>20-22</u> (Elemente trotzen → <u>Yetium-hang</u>)						Kälteresistenz: 2	

GAB	+ <u>67</u>	Nahkampf (GAB+ <u>ST</u>)	+ <u>1112</u>	KMB (GAB+ <u>ST</u>)	+ <u>111</u> <u>2</u> (+2)
Ferkampf (GAB+ <u>GE</u>)			+ <u>89</u>	KMV (GAB+ <u>ST</u> , + <u>GE</u> ; +10)	<u>2425</u> (+2)
RK (Berührung <u>13</u> ; falscher Fuß: <u>19</u>)				+1 <u>Schutzring</u>	+2 <u>Ringen</u> (+2)

Rüstklasse: 21 (10 + 6 Rüstung + 1 Schild + 2 GE + 1 natürl. (Yeti) + 1 Ring (Ablenkbonus)) (+6 bei voller Verteidigung)
Defensiv kämpfen als volle Aktion: -4 auf alle Angriffe, +3 auf deine RK, bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

SG gegen Demoralisieren: 17-19 (10+Stufe+ WE Bon.) SG gegen Finten: 17-19 (SG: 10+GAB+WE Bonus oder 10 + Motiv erk.)

Einhandwaffe: <u>Heftiger Angriff</u> Beidhändig geführt	+ <u>12-13</u> (1W8+5) + <u>10-11</u> (1W8+9) + <u>12-13</u> (1W8+7)	+ Erzeind	Art: Wucht;	Reichweite -;	Kritisch: 20/x3 Härte 20; 20 TP
Beidhändig <u>Heftig</u> Zweihändig (Haupt)	+ <u>10-11</u> (1W8+13) + <u>10-11</u> (1W8+5)	+ Erzeind	Art: Hiebsschaden;	Reichweite -;	Kritisch: 20/x3 Härte 10; 7 TP
Zwei <u>Heftig</u> (Haupt)	+ <u>8-9</u> (1W8+9)	+ Erzeind	Einhandwaffe: <u>Streitaxt, Meisterarbeit, kaltes Eisen</u>		
Leichter Stahl-Schild: <u>Heftig</u> in Nebenhand	(+ <u>12-13</u> (1W4+6)) (+ <u>10-11</u> (1W4+10))	+ Erzeind	Art: Stichschaden	Reichweite -	Kritisch: 20/x2
Nebenhand <u>Heftig</u> Zweihändig (Neben)	+ <u>12-13</u> (1W4+3) + <u>10-11</u> (1W4+7)	+ Erzeind	Einhandwaffe, Meisterarbeit	mit Schildstachel, Meisterarbeit, kaltes Eisen	Härte Schild 10; 10 TP
Zwei <u>Heftig</u> (Neben)	+ <u>10-11</u> (1W4+3) + <u>8-9</u> (1W4+7)	+ Erzeind	Schaden bei Schildstoß +1 wegen Wesenszug „ <u>Schildträger</u> “		Härte Schildstacheln 10; 30 TP
Waffenlos: <u>Heftig</u>	+ <u>11-12</u> (1W3+5) + <u>9-10</u> (1W3+9)	+ Erzeind	Art: Wuchtschaden	betäubend oder tödlich	Kritisch: 20/x2
Komposit-Langbogen (St +2):	+ <u>8-9</u> (1W8+2)	+ Erzeind	Art: Stichschaden	Reichweite 33 m	Kritisch: 20/x3 Härte 5; 5 TP
Pfeile: ○○○○○ ○○○○○ ○○ ○○○○○○○○					
Wurfaxt: Wurf Nahkampf	+ <u>8-9</u> (1W6+5) + <u>11-12</u> (1W6+5)	+ Erzeind	Art: Hiebsschaden leichte Waffe	Reichweite 3 m 2 Äxte: ☼☼	Kritisch: 20/x3 Härte 5; 2 TP
Dolch: Wurf Nahkampf	+ <u>8-9</u> (1W4+5) + <u>11-12</u> (1W4+5)	+ Erzeind	Art: H oder S leichte Waffe	Reichweite 3 m	Kritisch: 19-20/x2

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
1 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

Zauber pro Tag:

Grad 1 Anzahl: 0+1 / ZS 1 SG gegen Zauber: 13	<ul style="list-style-type: none"> <u>Gift verzögern</u>: 1 Standard-Aktion; Berührung; 1 Stunde/Stufe; Berührte Kreatur; Hält ein Gift 1 Stunde/Stufe davon ab, einem Ziel Schaden zuzufügen. <u>Energien widerstehen</u>: 1 Standard-Aktion; Berührung; 10 Minuten/Stufe; Berührte Kreatur 10 Punkte ☼
------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Chronologie

1.Stufe: (KÄM)1 TP: 10 /2.Stufe: (WAL)1; TP: 9 /3.Stufe: WAL2; TP: 9/ 4.Stufe KÄM2 TP: 5 ST +1/ Stufe 5 WAL3 TP: 6/Stufe 6 WAL4 TP: 9-7
Stufe (WEG)1 TP: X

Plan:
8. Stufe Weltengänger 2; Geländetyp?, Geländemeisterschaft: Kälte!! **Attribute: Stufe 8...ST?** / Heftiger Angriff auf -3
9. Stufe Weltengänger 3; Geländebherrschaft: Kälte!!; 5. Talent: ? Schildfokus // (prüfen ob Talente weiter Richtung Schild...) / Kampflexe/ Zauberstörer
10. Stufe 5. Stufe 6. Stufe 7. Stufe 8. Stufe 9. Stufe 10. Stufe 11. Stufe 12. Stufe 13. Stufe 14. Stufe 15. Stufe 16. Stufe 17. Stufe 18. Stufe 19. Stufe 20. Stufe 21. Stufe 22. Stufe 23. Stufe 24. Stufe 25. Stufe 26. Stufe 27. Stufe 28. Stufe 29. Stufe 30. Stufe 31. Stufe 32. Stufe 33. Stufe 34. Stufe 35. Stufe 36. Stufe 37. Stufe 38. Stufe 39. Stufe 40. Stufe 41. Stufe 42. Stufe 43. Stufe 44. Stufe 45. Stufe 46. Stufe 47. Stufe 48. Stufe 49. Stufe 50. Stufe 51. Stufe 52. Stufe 53. Stufe 54. Stufe 55. Stufe 56. Stufe 57. Stufe 58. Stufe 59. Stufe 60. Stufe 61. Stufe 62. Stufe 63. Stufe 64. Stufe 65. Stufe 66. Stufe 67. Stufe 68. Stufe 69. Stufe 70. Stufe 71. Stufe 72. Stufe 73. Stufe 74. Stufe 75. Stufe 76. Stufe 77. Stufe 78. Stufe 79. Stufe 80. Stufe 81. Stufe 82. Stufe 83. Stufe 84. Stufe 85. Stufe 86. Stufe 87. Stufe 88. Stufe 89. Stufe 90. Stufe 91. Stufe 92. Stufe 93. Stufe 94. Stufe 95. Stufe 96. Stufe 97. Stufe 98. Stufe 99. Stufe 100.

Besondere Fähigkeiten:

Volk: Mensch (Ethnie Ulfe)	+2 auf einen Attributswert; Mittelgroß; Grundbewegungsrate 9 m; ein zusätzliches Talent auf der 1. Stufe; jede Stufe einen zusätzlichen Fertigerangs.
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 Fertigerangswürfe 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 Fertigerangsprüben 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. // +2
Tierempathie (AF):	(WAL1) kann die Einstellung eines Tieres ihm gegenüber verbessern; funktioniert genau wie ein Fertigerangswurf 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 +3
Kampfstiltalent (AF):	(WAL2) Waffe und Schild
Tapferkeit (AF):	(KÄM2) Bonus von +1 auf Willenswürfe gegen Furcht.
Bevorzugtes Gelände (Kälte: Eis, Gletscher, Schnee und Tundra) +4 Städtisch (Häuser, Straßen und Kanalisation) +2	(WAL3) Bonus von +2 auf Initiative und alle Fertigerangswürfe 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.
Bund des Jägers	(WAL4) Bund mit seinen Gefährten. Dieser Bund ermöglicht es dem Waldläufer, eine Bewegungsaktion auszugeben, um allen Verbündeten innerhalb von 9 m, die ihn sehen oder hören können, die Hälfte seines Erzfeindbonus gegen einen einzelnen Gegner zu geben. Dieser Bonus hält für eine Anzahl von Runden, die dem WE-Modifikator des Waldläufers entspricht (2 Runden). Er addiert sich nicht mit Boni für Erzfeinde, die seine Verbündeten besitzen. Diese verwenden lediglich den höchsten Bonus.
Zaubern	(WAL4) Ab der 4. Stufe kann der Waldläufer eine begrenzte Zahl göttlicher Zauber wirken. Das Bezugsattribut ist Weisheit. Der Waldläufer muss eine Stunde in stiller Meditation verbringen, um seine täglichen Zauber zu erhalten. Er muss seine Zauber bei seiner täglichen Meditation auswählen. ZS=WAL-3

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	(5. 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.
Verbesserter Eiserner Wille	(7. Stufe) Einmal täglich kannst du einen Willenswurf wiederholen. Die Entscheidung zur Anwendung dieser Fähigkeit muss von dir getroffen werden, bevor das Wurfresultat aufgedeckt wird. Wenn du das Talent anwendest, musst du den zweiten Wurf akzeptieren, auch wenn sein Ergebnis schlechter als das des ersten ist.

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 (25 Pfd.)

Diese Ausrüstung besteht aus einem 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.); Kriegshammer Adamant, Meisterarbeit (5 Pfd.)

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

Leichter Stahlschild, Meisterar. mit Schildstacheln aus kaltem Eisen, Meisterarbeit (RK +1; Rüstungsm. - 0; 11 Pfd.)

Yetiumgang (5 Pfd.); Gürtel der Riesenstärke (1 Pfd.);

Im Rucksack: neben den Sachen aus den Sets (siehe oben) und Kampfausrüstung (siehe oben); gefälschte Papiere für Weißthron Schneeschuhe (4 Pfd.), 15 Zündhölzer (in Silberdose); 1 Sonnenzepter; Diebeswerkzeug (Meisterarbeit; 2 Pfd.) **Serpentineule** (1 Pfd.); **Nimmervoller Beutel Typ 2** (Gruppenkasse) fasst 500 Pfd./ 2100 l (25 Pfd.); **Braukessel** (5 Pfd)

Gewicht: Rüstung: 41 Pf.; Waffen: 16 Pf., Am Mann: 46 Pf.; Rucksack: 37 Pf.; Gürteltasche: - Pf. | Summe: 139 Pfund

Belastung: leicht 100 Pf.; mittel 200 Pf.; schwer 300 Pf. (Gürtel: 153/306/ 460)

(über Kopf: 300 Pf.; vom Boden aufheben 600 Pf.; Schieben/ Ziehen: 1500 Pf.) [S.169] (**Gürtel:** 460/ 920/ 2400)

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	40 (800 an Cam'Riel)	PM	
-------------	----	--	----	---	----	-------------------------	----	--

Magische Gegenstände / Zustände

Yetiumhang 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
Nimmervoller Beutel Typ 2 Aura: Durchschn. Beschwörung ZS 9; Gewicht: 25 Pfd.	Außerdimensionaler Raum. Bewegungsaktion: fasst 500 Pfd./ 2100 l (für Gruppenkasse)	-
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
Gürtel der Riesenstärke Aura: Durchschn. Verwandlung ZS 8; Gewicht: 1 Pfd.	Er verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +2. Dieser Bonus gilt als temporärer Attributsbonus, bis der Gürtel 24 Stunden lang getragen wurde.	Ausrüstungsplatz: Gürtel
Serpentineule Aura: Durchschn. Verwandlung ZS 11; Gewicht: 1 Pfd.	...normal großen gehörnten Eule oder zu einer Rieseneule, je nachdem, welches Befehlswort ausgesprochen wurde. Man kann die Statuette einmal pro Tag einsetzen, für insgesamt 8 aufeinander folgende Stunden. (dreimal in eine Rieseneule verwandelt hat, verliert sie ihre magischen Eigenschaften.) Die Eule kommuniziert mit ihrem Besitzer auf telepathische Weise und berichtet über alles, was sie sieht und hört.	Ausrüstungsplatz: -
Braukessel Aura: Schwache Verwandlung ZS 5; Gewicht: 5 Pfd.	Der Kessel kann jede in ihn hinein gegossene Flüssigkeit auf eine genau bestimmte Temperatur erhitzen (alles zwischen Zimmertemperatur und heiß genug, um Salzwasser zu kochen) und diese Hitze unbegrenzt aufrechterhalten, während sich die Außenseite nur leicht warm anfühlt. Ein Braukessel verleiht einen Kompetenzbonus von +5 bei Würfeln auf Handwerk (Alchemie).	-