

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 -; **Stufe: 6**

Sprachen: Skald, Taldani;



DIE WINTERKÖNIGIN



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 + 2 Erzfeind Menschen
Diplomatie	-1	CH	-1			
✓ Einschüchtern	3	CH	-1	1	+ 3 (Klasse)	+ 2 durch Yetiumhang eigener SG gegen Demoralisieren: 19
Entfesselungskunst	-1	~GE	+2		Rüstungsmalus -3	
Fingerfertigkeit*	-	~GE	+2		Rüstungsmalus -3	
Fliegen	-1	~GE	+2		Rüstungsmalus -3	
✓ Handwerk (alle)	-3	IN	+0		Rüstungsmalus -3; + 3 (Klasse)	
√w Heilkunde	7	WE	+2	2	+ 3 (Klasse)	
√w Heimlichkeit	3	~GE	+2	1	Rüstungsmalus -3; + 3 (Klasse)	2 Gelände „Kälte“
✓ Klettern	6	~ST	+4+1	1	Rüstungsmalus -3; + 3 (Klasse)	
Mag. Gegenst. benutzen*	0	CH	-1	1		
Mechanismus ausschalten*	2	~GE	+2	1	Rüstungsmalus -3	+2 meist. Diebeswerkzeug
✓ Mit Tieren umgehen*	3	CH	-1	1	+ 3 (Klasse)	
Motiv erkennen	2	WE	+2			+ 2 Erzfeind Menschen eigener SG gegen Finten: 18
✓ Reiten	3	~GE	+2	1	Rüstungsmalus -3; + 3 (Klasse)	
Schätzen	1	IN	+0	1		
✓ Schwimmen	10	~ST	+4+1	1	Rüstungsmalus -3; + 3 (Klasse) + 4 Ausdauer	
Sprachkunde*	-	IN	+0			
✓ Überlebenskunst	16	WE	+2	6	+ 3 (Klasse); + 5 Uschanka	+ 2 Erzfeind Menschen; +2 Spuren lesen; (Fährtsucher)+ 4 Gelände „Kälte“
Verkleiden	-1	CH	-1			
√w Wahrnehmung	11	WE	+2	6	+ 3 (Klasse)	+ 2 Erzfeind Menschen; + 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)	
Wissen (die Ebenen)*	-	IN	+0			
Wissen (Geographie)*	9	IN	+0	6	+ 3 (Klasse)	+ 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*	-	IN	+0		+ 3 (Klasse)	

√ = Klassenfertigkeit (√w = WAL); * = nur geübt; ~ = minus Rüstungsmalus; -- Bevorzugte Klasse: Fertigkeiten: 6x+1

Beim Aufstieg: 2/6/6 (KÄM2/ WAL6/ WEG6) + 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); Seit dem 1. Wintertor und schwarzen Reiter: "Auserwählter Baba Jagas" (Ein Attribut + 2; GE gewählt!)

Kalender:

Mondtag 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

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

Initiative	+ 3 + X	<u>GE</u>	2	+1 <u>Fährtenucher</u> / Kälte +2		BR: 6 m; Rüstklasse: <u>21</u> (s.u.) TP: (max. 61)	Temporär
Reflexe	+ 6	<u>GE</u>	2	Grundbonus 0+4			Betäubung
Willen	+ 5	<u>WE</u>	2	Grundbonus 0+1			
Zähigkeit	+ 10 + X	<u>KO</u>	2	Grundbonus 3+4 +1 von <u>Nordische Abstammung</u> ; + 4 <u>Ausdauer</u> (siehe unten); +2 <u>Kälteeffekte</u> (<u>Mütze</u>) +2 gegen <u>Schalleffekte</u> , wenn Klappe von <u>Uschanka</u> runter ist.			
Zähigkeit bei kaltem Wetter: +10+5 Kaltwetterkleidung+4 Ausdauer +2 Mütze = +21. (Elemente trotzen → <u>Yetiumhang</u>)						Kälteresistenz: 2	

GAB	+ 6	Nahkampf (GAB+ ST)	+ 11	KMB (GAB +ST)	+11 (+2)
RK (Berührung 13; falscher Fuß: 19)		Fernkampf (GAB+ GE)	+8	KMV (GAB +ST, + GE; +10)	24 (+2)
				+ 1 <u>Schutzring</u>	+ 2 <u>Ringen</u>

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: 18 (10+Stufe+ WE_Bon.) | **SG gegen Finten:** 18 (SG: 10+GAB+WE_Bonus oder 10 + Motiv erk.)

Einhandwaffe:	+12 (1W8+5)	+ Erzfeind	Art: Wucht;	Reichweite -;	Kritisch: 20/x3
<u>Heftiger Angriff</u>	+10 (1W8+9)	+ Erzfeind	Einhandwaffe: <u>Kriegshammer, Adamant, Meisterarbeit (1W8)</u>		Härte 20; 20 TP
Beidhändig geführt	+12 (1W8+7)	+ Erzfeind	---	---	---
Beidhändig <u>Heftig</u>	+10(1W8+13)	+ Erzfeind	Art: Hiebschaden;	Reichweite -;	Kritisch: 20/x3
Zweihändig (Haupt)	+10 (1W8+5)	+ Erzfeind	Einhandwaffe: <u>Streitaxt, Meisterarbeit, kaltes Eisen</u>		Härte 10; 7 TP
Zwei <u>Heftig</u> (Haupt)	+8(1W8+9)	+ Erzfeind			
Leichter Stahl-Schild:	(+12 (1W4+6))	+ Erzfeind	Art: Stichschaden	Reichweite -	Kritisch: 20/x2
<u>Heftig</u>	(+10 (1W4+10))	+ Erzfeind	Einhandwaffe, Meisterarbeit	mit Schildstachel, Meisterarbeit, kaltes Eisen	Härte Schild 10; 10 TP
in Nebenhand	+12 (1W4+3)	+ Erzfeind	Schaden bei Schildstoß +1 wegen Wesenszug „ <u>Schildträger</u> “		Härte Schildstachen 10; 30 TP
Nebenhand <u>Heftig</u>	+10 (1W4+7)	+ Erzfeind			
Zweihändig (Neben)	+10 (1W4+3)	+ Erzfeind	alle Angriffe und Schaden: <u>ERZFEIND: + 2 Menschen</u>		
Zwei <u>Heftig</u> (Neben)	+8 (1W4+7)	+ Erzfeind			
Waffenlos:	+11 (1W3+5)	+ Erzfeind	Art: Wuchtschaden	betäubend oder tödlich	Kritisch: 20/x2
<u>Heftig</u>	+9 (1W3+9)	+ Erzfeind			
Komposit-Langbogen (St +2):	+8 (1W8+2)	+ Erzfeind	Art: Stichschaden	Reichweite 33 m	Kritisch: 20/x3
	Pfeile: ○○○○○ ○○○○○ ○○ ○○○○○○○○				Härte 5; 5 TP
Wurfaxt:	+8 (1W6+5)	+ Erzfeind	Art: Hiebschaden	Reichweite 3 m	Kritisch: 20/x3
Nahkampf	+11 (1W6+5)	+ Erzfeind	leichte Waffe	2 Äxte: ☼☼	Härte 5; 2 TP
Dolch:	+8 (1W4+5)	+ Erzfeind	Art: H oder S	Reichweite 3 m	Kritisch: 19-20/x2
Nahkampf	+11 (1W4+5)	+ 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
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	• <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.
Anzahl: 0+1 / ZS 1	
SG gegen Zauber: 13	
	• <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

Plan:

7. Dünale Weltengänger 1; Geländety?; 4 Talent: Verbesserter Eisener Wille
8. Stufe Weltengänger 2; Geländety?; Geländemeisterschaft: Kälte!! **Attribute: Stufe 8...ST?** / Heftiger Angriff auf -3
9. Stufe Weltengänger 3; Geländebeherrschung: Kälte!!; 5. Talent: ? Schildfokus // (prüfen ob Talente weiter Richtung Schild...) / Kampfreflexe/ Zauberstörrer

10. Dünale Kämpfer 3; (Waldschneise)
11. Dünale Kämpfer 4; Bonusstalent (Krieger) Waffenfokus; 6 Talent: ? Waffenvielseitigkeit / Flucht verhindern / Ausweichen
12. Dünale Kämpfer 5; Attribute: Stufe 12...GE? / Waldschneise 1; / Heftiger Angriff auf 4
13. Dünale Kämpfer 6; Bonusstalent (Krieger): Geschossschild? 7. Talent: Schildspezialisierung? / Tapferkeit +2 / Behände Bewegung
14. Dünale Kämpfer 7; ? (Waldschneise) 2
15. Dünale Kämpfer 8; Bonusstalent (Krieger): Mächtiger Schildefokus? 8. Talent: Mächtiger Schildspezialisierung?
16. Dünale Kämpfer 9; Attribute: Stufe 16...GE? / Waldschneise 2; / Heftiger Angriff auf 5
17. Dünale Kämpfer 10; Bonusstalent (Krieger) Schildhub? 8. Talent: Schildmeister? Tapferkeit +3

Note: Talente: Schildfokus (1); Geschossschild (2); Schildspezialisierung (2); (IN) AKM4; Mächtiger Schildefokus (2); (IN) AKM6; Mächtiger Schildspezialisierung (2); (KÄM2); Schildhub (1); (GE) 15 + GAB; Schildmeister (2) + GAB; Heftiger Angriff (2); (Waldschneise) 1; ? Waffenvielseitigkeit (1); (Waldschneise) 2

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 Fertigungsran.
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 Fertigungswürfe 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 Fertigungsproben in Wissen auch untrainiert durchführen, wenn es darum geht, diese Kreaturen zu identifizieren. [Mensch +2]
Spuren lesen (AF):	(WAL1) halbe Stufe WAL auf Überlebenskunst/ Spuren lesen. // +2
Tierempathie (AF):	(WAL1) kann die Einstellung eines Tieres ihm gegenüber verbessern; funktioniert genau wie ein Fertigungswurf 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 (AF): (Kälte: Eis, Gletscher, Schnee und Tundra)+2	(WAL3) Bonus von +2 auf Initiative und alle Fertigungswürfe 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). 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 (AF):	(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: 1. Grad: 0+1	(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
Fährtsucher der Gesellschaft (geschenkter Wesenszug)	Du erhältst einen Wesenszugbonus von + 1 auf Initiativwürfe und einen Wesenszugbonus von + 2 auf Fertigungswürfe für Überlebenskunst in jedem Deiner bevorzugten Gelände. Dies ist kumulativ mit allen Boni, welche Du durch Deine Klassenfähigkeit "Bevorzugtes Gelände" erlangst.

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.

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 I (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 300Pf. (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. (für Gruppenkasse) Bewegungsaktion: fasst 500 Pfd./ 2100 I	-
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, <u>Ohrenklappe runter: -2 Wahrnehmung; + 2 RW Schalleffekte (Ohrenklappe herunterziehen ist eine Bewegungsaktion)</u>	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 Statue 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).	-