

# 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 12; **Stufe: 78**

**Sprachen:** Skald, Taldani; Riesisch

**Stärke (ST): 21-22 (1920+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
√G Diplomatie	3	CH	-1	1	+ 3 (Klasse)	
✓ Einschüchtern	3	CH	-1	1	+ 3 (Klasse)	+ 2 durch Yetiumhang eigener SG gegen Demoralisieren: 19
Entfesselungskunst	-1	~GE	+2		Rüstungsmalus -3	
Fingerfertigkeit*	0	~GE	+2	1	Rüstungsmalus -3	
Fliegen	-1	~GE	+2		Rüstungsmalus -3	
✓ Handwerk (alle)	-3	IN	+0		Rüstungsmalus -3; + 3 (Klasse)	
√w Heilkunde	78	WE	+2	23	+ 3 (Klasse)	
√w Heimlichkeit	34	~GE	+2	12	Rüstungsmalus -3; + 3 (Klasse)	Gelände: + 4 „Kälte“, + 2 „Stadt“ + 2 „Unterirdisch“
✓ Klettern	67	~ST	+45+ 1	1	Rüstungsmalus -3; + 3 (Klasse)	
Mag. Gegenst. benutzen*	01	CH	-1	12		
Mechanismus ausschalten*	23	~GE	+2	12	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: 19
✓ Reiten	3	~GE	+2	1	Rüstungsmalus -3; + 3 (Klasse)	
Schätzen	1	IN	+0	1		
✓ Schwimmen	1011	~ST	+45+ 1	1	Rüstungsmalus -3; + 3 (Klasse) + 4 Ausdauer	
√G Sprachenkunde*	4	IN	+0	1	+ 3 (Klasse)	
✓ Überlebenskunst	1718	WE	+2	78	+ 3 (Klasse); + 5 Uschanka	+ 2 Erzfeind Menschen; + 2 Spuren lesen; Gelände: + 6-8 „Kälte“, + 4 „Stadt“, + 4 „Unterirdisch“ ( Fährtsucher)
Verkleiden	-1	CH	-1			
√w Wahrnehmung	1213	WE	+2	78	+ 3 (Klasse)	+ 2 Erzfeind Menschen; Gelände: + 4-6 „Kälte“, + 2 „Stadt“, + 2 „Unterirdisch“ -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	1	+ 3 (Klasse)	
Wissen (Geographie)*	9	IN	+0	6	+ 3 (Klasse)	Gelände: + 4-6 „Kälte“, + 2 „Stadt“, + 2 „Unterirdisch“
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	1	+ 3 (Klasse)	

√= Klassenfertigkeit (√w= WAL, √G= WEG); \*= nur geübt; ~ = minus Rüstungsmalus; -- Bevorzugte Klasse: Fertigkeiten: 7x+1

Beim Aufstieg: 2/6/6 (KÄM2/ WAL 6/ WEG 6) + 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); Müttag Arbeit; Wohltag 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 2122; GE 14; KO 14; IN 10; WE 14; CH 8

<b>Initiative</b>	+3 +X	<u>GE</u>	2	+1 <u>Fahrten</u> sucher / +4,6 „Kälte“, +2 „Stadt“, +2 „Unterirdisch“	BR: 6 m; Rüstklasse: <u>21</u> (s.u.) TP: (max. 61+x)	Temporär
<b>Reflexe</b>	+67	<u>GE</u>	2	Grundbonus 0+4+1		Betäubung
<b>Willen</b>	+56	<u>WE</u>	2	Grundbonus 0+1+1 +2 <u>Eiserner Wille</u> / +1 gegen <u>Furcht</u> ( <u>Tapferkeit</u> ) 1 x am Tag wiederholen ( <u>Verbessertes Eiserner Wille</u> )		
<b>Zähigkeit</b>	+11 +X	<u>KO</u>	2	Grundbonus 3+4+1 +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.		
<b>Zähigkeit bei kaltem Wetter: +11 +5 Kaltwetterkleidung +4 Ausdauer +2 Mütze = +22</b> (Elemente trotzen → Yetiumhang)					<u>Kälteresistenz: 2</u> <u>Kälteresistenz: 102</u>	

<u>GAB</u>	+78	<b>Nahkampf (GAB+ ST)</b>	+1214	<b>KMB (GAB+ST)</b>	+121 4 (+2)
		<b>Fernkampf (GAB+ GE)</b>	+910	<b>KMV (GAB+ST, + GE; +10)</b>	2527 (+2)
				+1 <u>Schutzring</u>	+2 <u>Ring</u>

RK (Berührung 13; falscher Fuß: 19)

**Rüstklasse:** 21 (10 + 6 Rüstung + 1 Schild + 2 GE + 1 natürl. (Yet) + 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:** 19 (10+Stufe+ WE\_Bon.) **SG gegen Finten:** 19 (SG: 10+GAB+WE\_Bonus oder 10 + Motiv erk.)

<b>Einhandwaffe:</b>	+13-15 (1W8+56) + Erzf. Art: Wucht; Reichweite -; Kritisch: 20/x3
<u>Heftiger Angriff</u>	+11-12 (1W8+912) + Erzf. Einhandwaffe: <u>Kriegshammer, Meisterarbeit, Adamant</u> Härte 20; 20 TP
Beidhändig geführt	+13-15 (1W8+79) + Erzf. --- ---
Beidhändig <u>Heftig</u>	+11-13 (1W8+1318) + Erzf. Art: Hiebschaden; Reichweite -; Kritisch: 20/x3
Zweihändig (Haupt)	+11-13 (1W8+56) + Erzf. Einhandwaffe: <u>Streitaxt, Meisterarbeit, kaltes Eisen</u> Härte 10; 7 TP
Zwei <u>Heftig</u> (Haupt)	+9-11 (1W8+912) + Erzf.
<b>Leichter Stahl-Schild:</b>	(+13-15 (1W4+67)) + Erzf. Art: Stichschaden Reichweite - Kritisch: 20/x2
<u>Heftig</u> in Nebenhand	(+11-13 (1W4+1013)) + Erzf. Einhandwaffe, Meisterarbeit mit <u>Schildstachel, Meisterarbeit, kaltes Eisen</u> Härte Schild 10; 10 TP
Nebenhand <u>Heftig</u>	+13-15 (1W4+34) + Erzf. Schaden bei Schildstoß +1 wegen Wesenszug „ <u>Schildträger</u> “ Härte Schildstachel 10; 30 TP
Zweihändig (Neben)	+11-13 (1W4+710) + Erzf.
Zwei <u>Heftig</u> (Neben)	+11-13 (1W4+34) + Erzf. <b>alle Angriffe und Schaden: ERZFEIND: + 2 Menschen</b>
	+9-11 (1W4+710) + Erzf.
<b>Waffenlos:</b>	+12-14 (1W3+56) + Erzf. Art: Wuchtschaden betäubend oder tödlich Kritisch: 20/x2
<u>Heftig</u>	+10-12 (1W3+912) + Erzf.
<b>Komposit-Langbogen (St +2):</b>	+9-11 (1W8+2) + Erzf. Art: Stichschaden Reichweite 33 m Kritisch: 20/x3
	Pfeile: ○○○○○ ○○○○○ ○○ ○○○○○○○○
<b>Wurfaxt:</b>	+9-11 (1W6+56) + Erzf. Art: Hiebschaden Reichweite 3 m Kritisch: 20/x3
Wurf	+12-14 (1W6+56) + Erzf. leichte Waffe 2 Äxte: ☼☼ Härte 5; 2 TP
Nahkampf	+9-11 (1W4+56) + Erzf. Art: H oder S Reichweite 3 m Kritisch: 19-20/x2
<b>Dolch:</b>	+12-14 (1W4+56) + Erzf. leichte Waffe
Wurf	
Nahkampf	

**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:

<b>Grad 1</b> Anzahl: 0+1 / ZS 1 SG gegen Zauber: 13	• <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 / 5.Stufe-5 WAL3 TP: 6 / 6.Stufe-6 WAL4 TP: 9 / 7. Stufe (WEG)1 TP: X; 8. Stufe (WEG)2 TP: X

Plan:

8. Stufe Weltengänger 2; Geländetyp?; Geländemeisterschaft: Kälte!! Attribute: Stufe 8...ST? / Heftiger Angriff auf -3

9. Stufe Weltengänger 3; Geländebefahrung: Kälte!!; 5. Talent: ? Schildfokus // (prüfen ob Talente weiter Richtung Schild...) / Kampflexe/ Zauberstörer

10. Stufe Kämpfer 3; / Rüstungstraining 1

11. Stufe Kämpfer 4; Bonustalent (Krieger): Waffenfokus; 6. Talent: ? Waffenbeherrschung / Flucht verhindern / Ausweichen

12. Stufe Kämpfer 5; Attribute: Stufe 12...GE? / Waffentraining 1; / Heftiger Angriff auf 4

13. Stufe Kämpfer 6; Bonustalent (Krieger): Geschosschild? 7. Talent: Schildspezialisierung? / Tapferkeit +2 / Behände Bewegung

14. Stufe Kämpfer 7; / Bonustalent 2

15. Stufe Kämpfer 8; Bonustalent (Krieger): Mächtiger Schildfokus? 8. Talent: Mächtiger Schildspezialisierung?

16. Stufe Kämpfer 9; Attribute: Stufe 16...GE? / Waffentraining 2; / Heftiger Angriff auf 5

17. Stufe Kämpfer 10; Bonustalent (Krieger): Schildhieb? 8. Talent: Schildmeister? Tapferkeit +3

Netto Talente: Schildfokus(1); Geschosschild(1); Schildspezialisierung(2); (1/1) + KÄM4; Mächtiger Schildfokus(2); (1/1) + KÄM5; Mächtiger Schildspezialisierung(2); (1/1) + KÄM12; Schildhieb(1); (1/1) + GE15 + GAB9; Schildmeister(1); + GAB10; Waffenfokus(1); Beherrschung(1); Waffenbeherrschung(1); Waffenfokus(1)

## Besondere Fähigkeiten:

<b>Volk: Mensch (Ethnie Ulfe)</b>	+2 auf einen Attributswert; Mittelgroß; Grundbewegungsrate 9 m; ein zusätzliches Talent auf der 1. Stufe; jede Stufe einen zusätzlichen Fertigerangs.
<b>Nordische Abstammung:</b>	(Wesenszug) +1 auf Zähigkeitswürfe und Kälteresistenz 2. Diese Kälteresistenz ist nicht mit Kälteresistenz aus anderen Quellen kumulativ.
<b>Schildträger (Ulfe):</b>	(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]
<b>Erzfeind:</b>	(WAL1) +2 auf alle Fertigerangs 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 Fertigerangstests in Wissen auch untrainiert durchführen, wenn es darum geht, diese Kreaturen zu identifizieren. [Mensch +2]
<b>Spuren lesen (AF):</b>	(WAL1) halbe Stufe WAL auf Überlebenskunst/ Spuren lesen. // +2
<b>Tierempathie (AF):</b>	(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
<b>Kampfstilalent (AF):</b>	(WAL2) Waffe und Schild
<b>Tapferkeit (AF):</b>	(KÄM2) Bonus von +1 auf Willenswürfe gegen Furcht.
<b>Bevorzugtes Gelände (AF):</b> (Kälte: Eis, Gletscher, Schnee und Tundra) +46 Städtisch (Häuser, Straßen und Kanalisation) +2 Unterirdisch (Höhlen und Verliese) +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). 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.
<b>Bund des Jägers (AF):</b>	(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. Dauer= (WE-Modifikator) 2 Runden. Er addiert sich nicht mit Boni für Erzfeinde der Verbündeten. Diese verwenden lediglich den höchsten Bonus.
<b>Zaubern:</b> 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
<b>Fährtsucher der Gesellschaft</b> (geschenkter Wesenszug)	Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Initiativewürfe und einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigerangswürfe für Überlebenskunst in jedem Deiner bevorzugten Gelände. Dies ist kumulativ mit allen Boni, welche Du durch Deine Klassenfähigkeit "Bevorzugtes Gelände" erlangst.
<b>Geländemeisterschaft:</b> (Kälte)	(WEG2) Auf dem gewählten Bevorzugten Gelände kann er im Rahmen einer Bewegungsaktion allen Verbündeten, die sich in einem Umkreis von 9 m befinden und ihn sehen und hören können, einen Bonus von +2 für Würfe auf Heimlichkeit, Klettern, Überlebenskunst und Wahrnehmung verleihen. Dauer= (WE-Modifikator) 2 Runden. // Immer (Kälte): Kälteresistenz 10

## Talente:

<b>Robuster Nordländer</b> (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)
<b>Heftiger Angriff</b> (1. Stufe)	-2-3 auf AW; dafür +4-6 Nahkampf-Schadenswürfe; zehnhändig +50 %; nur 50 % bei Zweitwaffe; Bei GAB 1/4/8/12/16/20 je -1/ +2; Wirkung dauert bis zu deinem nächsten Zug.
<b>Verbesserter waffenloser Schlag</b>	(KÄM1 Bonus) zählt immer als bewaffnet; Schaden nach Wahl auch tödlich!
<b>Kampf mit zwei Waffen</b>	(Kampfstil Waffe & Schild) Malus der Hauptwaffe verringert um 2, Zweitwaffe um 6.
<b>Verbesserter Schildstoß</b>	(3. Stufe) trotz Schildstoß, geht Schildbonus des Schilds auf RK nicht verloren.
<b>Verbesserter Ringkampf</b>	(KÄM2 Bonus) provoziert keinen Gelegenheitsangriff +2 KMB u. KMV gegen Ringen.
<b>Eiserner Wille</b>	(5. Stufe) Du erhältst auf alle Willenswürfe einen Bonus von +2.
<b>Ausdauer</b> (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.
<b>Verbesserter Eiserner Wille</b>	(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 erste 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 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

<b>Geld</b>	KM		SM	4	GM	40 (800 an Cam'Riel)	PM	
-------------	----	--	----	---	----	-------------------------	----	--

### Magische Gegenstände / Zustände

<b>Yetiumhang</b> 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
<b>Nimmervoller Beutel Typ 2</b> Aura: Durchschn. Beschwörung ZS 9; Gewicht: 25 Pfd.	<b>Außerdimensionaler Raum.</b> (für Gruppenkasse) <b>Bewegungsaktion: fasst 500 Pfd./ 2100 l</b>	-
<b>Schutzring</b> Aura: schwache Bannmagie ZS 5; Gewicht: - Pfd.	Dieser Ring gewährt dauerhaften magischen Schutz in Form eines Ablenkungsbonus von +1 auf die RK.	Ausrüstungsplatz: Finger
<b>Mütze: Uschanka der Nordlande</b> Aura: schwache Bannmagie ZS 5; Gewicht: - Pfd.	Resistenzbonus gegen Kälteeffekte RW + 2; + 5 auf Überlebenskunst, <b>Ohrenklappe runter: -2 Wahrnehmung; + 2 RW Schalleffekte</b> (Ohrenklappe herunterziehen ist eine <b>Bewegungsaktion</b> )	Ausrüstungsplatz: Kopf
<b>Gürtel der Riesenstärke</b> 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
<b>Serpentineule</b> 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: -
<b>Braukessel</b> 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).	-