

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 3 (bevorzugte Klasse) / WAL 4 / WEG 5; **Stufe: 12**

Sprachen: Skald, Taldani; Riesisch, Iobarisch, Drakonisch



Stärke (ST): 22 (20+2); **Geschicklich. (GE):** 15; **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	1W20+ 6	~GE	+2	4	Rüstungsmalus -0	
Auftreten (alle)	1W20+ -1	CH	-1			
✓ Beruf (Seemann)*	1W20+ 6	WE	+2	1	+ 3 (Klasse)	
✓ Beruf (alle Andere)*	1W20+ -	WE	+2		+ 3 (Klasse)	
Bluffen	1W20+ -1	CH	-1			-4 bei Nichthumanoiden; -8 bei Int. 1 - 2 + 2 Erzfeind Menschen; + 10 Wesen Kälte
√G Diplomatie	1W20+ 3	CH	-1	1	+ 3 (Klasse)	
✓ Einschüchtern	1W20+ 5	CH	-1	1	+ 3 (Klasse); + 2 durch Yetiumhang	eigener SG gegen Demoralisieren: 24
Entfesselungskunst	1W20+ 2	~GE	+2		Rüstungsmalus -0	
Fingerfertigkeit*	1W20+ 3	~GE	+2	1	Rüstungsmalus -0	
Fliegen	1W20+ 4	~GE	+2	2	Rüstungsmalus -0	
✓ Handwerk (alle)	1W20+ 3	IN	+0		+ 3 (Klasse)	+ 5 Alchemie (Braukessel)
√w Heilkunde	1W20+ 10	WE	+2	5	+ 3 (Klasse)	
√w Heimlichkeit	1W20+ 7	~GE	+2	2	Rüstungsmalus -0; + 3 (Klasse)	Gelände: +10 „Kälte“, +2 „Stadt“, +2 „Unterirdisch“, +2 „Wald“, +2 „Feuer“, „Unterirdisch“, „Wald“
✓ Klettern	1W20+ 11	~ST	+5+1	2	Rüstungsmalus -0; + 3 (Klasse)	+ 2 Kletterzeug; + 2 Glätscherpickel
Mag. Gegenst. benutzen*	1W20+ 8	CH	-1	9		
Mechanismus ausschalten*	1W20+ 6	~GE	+2	2	Rüstungsmalus -0; +2 meist Diebeswerk.	
✓ Mit Tieren umgehen*	1W20+ 5	CH	-1	1	+ 3 (Klasse); +2 Ring(Mistel)	
Motiv erkennen	1W20+ 3	WE	+2	1		+ 2 Erzfeind Menschen; + 10 Wesen Kälte eigener SG gegen Finten: 24
✓ Reiten	1W20+ 6	~GE	+2	1	Rüstungsmalus -0; + 3 (Klasse)	
Schätzen	1W20+ 1	IN	+0	1		
✓ Schwimmen	1W20+ 10	~ST	+5+1	1	Rüstungsmalus -0; + 3 (Klasse)	
√G Sprachenkunde*	1W20+ 6	IN	+0	3	+ 3 (Klasse)	
✓ Überlebenskunst	1W20+ 22	WE	+2	12	+ 3 (Klasse); + 5 Uschanka	+ 2 Erzfeind Menschen; +2 Spuren lesen; Gelände: + 12 „Kälte“, + 4 „Stadt“, „Unterir- disch“, „Wald“, „Feuer“ (Fährtenucher)
Verkleiden	1W20+ 0	CH	-1	1		
√w Wahrnehmung	1W20+ 17	WE	+2	12	+ 3 (Klasse)	+ 2 Erzfeind Menschen; Gelände: +10 „Kälte“, +2 „Stadt“, +2 „Unterirdisch“, +2 „Wald“, +2 „Feuer“, „Unterirdisch“, „Wald“ -2 wenn Klappe von Uschanka runter
Wissen (Adel und König.)*	1W20+ -	IN	+0			
Wissen (Arkanes)*	1W20+ -	IN	+0			
✓ Wissen (Baukunst)*	1W20+ 4	IN	+0	1	+ 3 (Klasse)	
√G Wissen (die Ebenen)*	1W20+ 4	IN	+0	1	+ 3 (Klasse)	Gelände: Ebene „Kälte“ & „Feuer“ +2
Wissen (Geographie)*	1W20+ 9	IN	+0	6	+ 3 (Klasse)	Gelände: +10 „Kälte“, +2 „Stadt“, +2 „Unterirdisch“, +2 „Wald“, „Unterirdisch“, „Wald“
Wissen (Geschichte)*	1W20+ -	IN	+0			
✓ Wissen (Gewölbe)*	1W20+ 4	IN	+0	1	+ 3 (Klasse)	
Wissen (Lokales)*	1W20+ -	IN	+0			+ 2 Erzfeind Menschen (auch ungeübt)
√w Wissen (Natur)*	1W20+ 6	IN	+0	1	+ 3 (Klasse); +2 Ring(Mistel)	
Wissen (Religion)*	1W20+ -	IN	+0			
√w Zauberkunde*	1W20+ 4	IN	+0	1	+ 3 (Klasse)	

√= Klassenfertigkeit (√w= WAL, √G= WEG); *= nur geübt; ~= minus Rüstungsmalus; -- Bevorzugte Klasse: Fertigkeiten: 3 x +1

Beim Aufstieg: (KÄM 2 / 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); Míhtag 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

Besondere Fähigkeiten:	
Volk: <u>Mensch</u> (Ethnie Ulfe)	+2 auf einen Attributswert; Mittelgroß; Grundbewegungsrate 9 m; ein zusätzliches Talent auf der 1. Stufe; jede Stufe einen zusätzlichen Fertigkeitensrang.
<u>Nordische Abstammung:</u>	(<u>Wesenszug</u>) +1 auf Zähigkeitswürfe und Kälteresistenz 2. Diese Kälteresistenz ist nicht mit Kälteresistenz aus anderen Quellen kumulativ.
Schildträger (Ulfe):	(<u>Wesenszug</u>) Schildstoß verursacht du +1 Schaden. UND: Einmal am Tag (Freie Aktion), <u>angrenzenden Verbündeten</u> 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]
<u>Erzfeind:</u>	(<u>WAL1</u>) +2 auf alle Fertigkeitwürfe 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]
<u>Spuren lesen (AF):</u>	(<u>WAL1</u>) halbe Stufe <u>WAL</u> auf Überlebenskunst/ Spuren lesen. // +2
<u>Tierempathie (AF):</u>	(<u>WAL1</u>) kann die Einstellung eines Tieres ihm gegenüber verbessern; funktioniert genau wie ein Fertigkeitwurf 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 +2 <u>Ring(Mistel)</u> // 1W20 +5
<u>Kampftalent (AF):</u>	(<u>WAL2</u>) Waffe und Schild
<u>Tapferkeit (AF):</u>	(<u>KÄM2</u>) Bonus von +1 auf Willenswürfe gegen Furcht.
<u>Bevorzugtes Gelände (AF):</u> Kälte (Eis, Gletscher, Schnee und Tundra) +10 Städtisch (Häuser, Straßen und Kanalisation) +2 Unterirdisch (Höhlen und Verliese) +2 Wald (Laub- und Nadelwald) +2 Ebene des Feuers +2	(<u>WAL3</u> ; <u>WEG1,2,4,5</u>) Bonus von +2 auf Initiative und alle Fertigkeitwürfe 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.
<u>Bund des Jägers (AF):</u>	(<u>WAL4</u>) <u>Bund mit seinen</u> Gefährten. Dieser Bund ermöglicht es dem Waldläufer, eine <u>Bewegungsaktion</u> auszugeben, um allen Verbündeten innerhalb von 9 m, die ihn sehen oder hören können, die Hälfte seines <u>Erzfeindbonusses</u> gegen einen einzelnen Gegner zu geben. <u>Dauer= (WE-Modifikator) 2 Runden</u> . Er addiert sich nicht mit Boni für Erzfeinde der Verbündeten. Diese verwenden lediglich den höchsten Bonus.
<u>Zaubern:</u> 1. Grad: 0+1	(<u>WAL4</u>) 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
<u>Fährtsucher der Gesellschaft</u> (geschenkter Wesenszug)	Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Initiativewürfe und einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst in jedem Deiner bevorzugten Gelände. Dies ist kumulativ mit allen Boni, welche Du durch Deine Klassenfähigkeit "Bevorzugtes Gelände" erlangst.
<u>Geländemeisterschaft:</u> (Kälte, Unterirdisch)	(<u>WEG2,4</u>) <u>Auf dem gewählten Bevorzugten Gelände</u> kann er im Rahmen einer <u>Bewegungsaktion</u> allen <u>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</u> verleihen. <u>Dauer= (WE-Modifikator) 2 Runden. // Immer: Kälteresistenz 10; Blind kämpfen als Bonustalent</u>
<u>Geländebeherrschung:</u> (Kälte)	(<u>WEG3</u>) Für im kalten Gelände beheimatete Wesen behandelt der Weltengänger seinen Bonus für Bevorzugtes Gelände wie einen Erzfeind- Bonus. Außerdem Kälte: Er erhält Kälteresistenz 20 und einen Kompetenzbonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe gegen Kreaturen der Kälte. (Stichwort: Wesen Kälte)
<u>Rüstungstraining:</u>	(<u>KÄM3</u>) Rüstungsmalus verringert sich um 1 (maximale Geschicklichkeitsbonus steigt um gleichen Wert). Steigerung auf KÄM 7., 11., 15

Zauber pro Tag:

Grad 1 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

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)
Hefiger Angriff (1. Stufe)	-3 auf AW; dafür +6 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 Gelegenheitsangriff +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.
Kampfreflexe	(9. Stufe) 3 Gelegenheitsangriffe. Auch, wenn du auf dem falschen Fuß erwischt wurdest.
Blind kämpfen	(WEG4 Bonus) 2xwürfeln gegen Tarnung, kein GE Verlust, kein +2 gegen mich, volle Bewegung.
Ausweichen	(11. Stufe) Ausweichbonus von +1 auf RK, solange GE-Bonus auf die RK nicht verloren geht.

Plan:

13. / Waffentraining 1 (Nahbereich Waffen); (Nahbereich Waffen: Panzerhandschuh, Schild (leicht), Schild (schwer), Stachelhandschuh, Stachelschild, Stoßdolch, Totschläger, Waffenloser Schlag.) / Hefiger Angriff auf -4
(WEG 6) Geländemeister Feuer, Geländeherrschaft Unterreich
 Stufe Kämpfer 6; Bonustalent (Krieger): Waffenfokus (waffenloser Schlag); 7. Talent: Waffenvielseitigkeit (Nahbereich Waffen) / Tapferkeit +2
14. Stufe Kämpfer 7; Rüstungstraining 2
15. Stufe Kämpfer 8; Bonustalent (Krieger): Behände Bewegung 8. Talent: Mächtige Blind kämpfen
16. Stufe Kämpfer 9; **Attribute: Stufe 16...GE?** / Waffentraining 2; / Hefiger Angriff auf -5
17. Stufe Kämpfer 10; Bonustalent (Krieger): schnelle Waffenbereitschaft 8. Talent: Zauberstörer Tapferkeit +3

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.)

Mithralkettenhemd, Meisterarbeit (RK (+4+1mag) + 5; max. GE +6+1; Rüstungsmalus 0+1; BR 9 m; 10 Pfd.)

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

Yetiumgang (5 Pfd.); Gürtel der Riesenstärke (1 Pfd.); Effizienter Köcher (2 Pfd.) (Liste bei Waffe, Kampfausrüstung und 30 Pfeile)

Im praktischen 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.), Kletterzeug (5 Pfd.); Schädel mit „dauerhafter Flamme“

Gewicht: Rüstung: 21 Pf.; Waffen: 16 Pf., Am Mann: 15 Pf.; Rucksack: 5 Pf.; Gürteltasche: - Pf. | Summe: 57 Pfund

Belastung: leicht 133 Pf.; mittel 266 Pf.; schwer 400Pf. (Gürtel: 173/346/ 520)
(über Kopf: 520 Pf.; vom Boden aufheben 800 Pf.; Schieben/ Ziehen: 2000 Pf.) [S.169] (Gürtel: 520/ 1040/ 2600)
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	10	PM	
	400 GM von Brom geliehen (Schild magisch machen lassen)							

Magische Gegenstände / Zustände		
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
	-	Ausrüstungsplatz: Stirn
	-	Ausrüstungsplatz: Augen
Schildbrosche Aura: Schwache Bannzauber ZS 1; Gewicht: - Pfd.	Bevor sie schmilzt und nutzlos wird, kann die Brosche 101 Schadenspunkte von Magischen Geschossen aufhalten. // Restladung: 71 + ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○	Ausrüstungsplatz: Hals
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: Schulter
	-	Ausrüstungsplatz: Oberkörper
	-	Ausrüstungsplatz: Körper
	-	Ausrüstungsplatz: Arme
	-	Ausrüstungsplatz: Hände
Schutzring Aura: schwache Bannmagie ZS 5; Gewicht: - Pfd.	Dieser Ring gewährt dauerhaften magischen Schutz in Form eines Ablenkungsbonus von +1 auf die RK.	Ausrüstungsplatz: Ring
Ring des heiligen Mistelzweiges Aura: Schwache Verwandlung ZS 1; Gewicht: - Pfd.	Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Mit Tieren umgehen, Tierempathie und Wissen (Natur). + die Fähigkeit Unterholz durchqueren; + 1/Tag Shillelagh	Ausrüstungsplatz: Ring
Gürtel der Riesenstärke Aura: Durchschn. Verwandlung ZS 8; Gewicht: 1 Pfd.	Er verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +2 auf Stärke. Dieser Bonus gilt als temporärer Attributsbonus, bis der Gürtel 24 Stunden lang getragen wurde.	Ausrüstungsplatz: Gürtel
Mithralkettenhemd magisch + 1 Aura: Schwache Verwandlung ZS 3; Gewicht: 10 Pfd.	besonders leichte Kettenhemd, aus sehr feinen Mithralgliedern; Chance für arkane Zauberputzer von 10%, einen max. GE_Bonus von +6 und keinen Rüstungsmalus. (leichte Rüstung) (30TP / Härte 15)	Ausrüstungsplatz: Rüstung
Leichter Stahlschild magisch + 1 Aura: Schwache Hervorrufung ZS 3; Gewicht: 11 Pfd.	Leichter Stahlschild mag +1 mit Schildstacheln aus kaltem Eisen, Meisterarbeit (siehe oben)	Ausrüstungsplatz: Schild
	-	Ausrüstungsplatz: Füße
Effizienter Köcher Aura: Durchschn. Beschwörung ZS 9; Gewicht: 2 Pfd.	Sieh aus wie Köcher, aber: Drei verschiedene Teilbereiche (außerd. Raum) 1. 60 Gegenstände, die ungefähr die Größe und Form eines Pfeils haben. 2. 18 Gegenstände, die ungefähr Form und Größe eines Wurfspeers 3. 6 Gegenstände, welche die ungefähr Form und Größe eines Bogens haben (Speere, Stäbe, etc.). ... kann er gewünschte Gegenstände ganz schnell wie aus einem normalen Köcher herausziehen. Der Effiziente Köcher wiegt immer gleichviel, egal was sich in seinem Inneren befindet.	Ausrüstungsplatz: - Ort: am Körper
Praktischer Rucksack Aura: Durchschn. Beschwörung ZS 9; Gewicht: 5 Pfd.	Rucksack (bis zu 216 Liter bzw. 80 Pfund) mit zwei Seitentaschen; (bis zu 54 Liter bzw. 20 Pfund); Der Rucksack wiegt nie mehr als 5 Pfund. Einen Gegenstand aus dem Rucksack zu holen, entspricht einer Bewegungsaktion, provoziert aber <u>keine Gelegenheitsangriff</u> .	Ausrüstungsplatz: - Ort: am Körper
Nimmervoller Beutel Typ 2 Aura: Durchschn. Beschwörung ZS 9; Gewicht: 25 Pfd.	Außerdimensionaler Raum. (für Gruppenkasse) Bewegungsaktion: fasst 500 Pfd./ 2100 I	Ausrüstungsplatz: - Ort: praktischer Rucksack
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: - Ort: praktischer Rucksack
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).	Ausrüstungsplatz: - Ort: praktischer Rucksack
Edelstein des hellen Scheins Aura: Schwache Hervorrufung ZS 6; Gewicht: - Pfd. Ladungen: 25	Befehlswort: drei Arten von Licht: Licht einer abdeckbare Laterne. - keine Ladungen. hellen Strahl Durchm. 30 cm, Länge 15 m. Berührungsangriff auf Entfernung. Kreaturen erblinden für 1W4 Runden, Zähigkeitswurf (SG 14/ Nein). - 1 Ladung. grelle Lichtblitz, Kegel von 9 m. Zähigkeitswurf (SG 14/ Nein) erblindet 1W4 Runden lang. - 5 Ladungen.	Ausrüstungsplatz: - Ort: praktischer Rucksack
Totenschädel mit Dauerhafter Flamme Aura: Schwache Hervorrufung ZS 3; Gewicht: 1 Pfd.	Wie „ Ewige Fackel “: Diese Dauerhafte Flamme spendet ebenso viel Licht wie eine normale Fackel, gibt aber keine Hitze ab und verursacht auch keinen Feuerschaden, wenn man sie als Waffe einsetzt.	Ausrüstungsplatz: - Ort: praktischer Rucksack
Glätscherpickel Aura: schwache Verwandlung ZS 3; Gewicht: 3 Pfd.	,+2 auf Klettern bei Eis und Stein („glatt“ zählt nicht), 3 / Tag Handgriffe in Eis und Schnee (Klettern SG 15). improvisierte Waffe (AW-4) Streithammer oder Beil (mag+1), doppelter Schaden bei unbelebtem Eis/ Schnee, bei Eiswesen kein SR.	Ausrüstungsplatz: - Ort: praktischer Rucksack