Fertigkeiten	
Akrobatik	-5
Auftreten	0
Beruf	
Bluffen	0
Diplomatie	0
Einschüchtern	6
Entfesselungskunst	-5
Fingerfertigkeit	
Fliegen	
Handwerk	3
Heilkunde	2
Heimlichkeit	-5
Klettern	4
Mag. Gegenstand ben.	
Mechanismus aussch.	
Mit Tieren umgehen	
Motiv erkennen	2
Reiten	-2
Schätzen	0
Schätzen nicht magisch	5
Schwimmen	4
Sprachenkunde	
Überlebenskunst	13
Verkleiden	2
Wahrnehmung	10
Wahrnehmung Stein	4
Wissen (Adel)	
Wissen (Arkanes)	
Wissen (Baukunst)	
Wissen (Die Ebenen)	
Wissen (Geographie)	
Wissen (Geschichte)	
Wissen (Gewölbekunde)	4
Wissen (Lokales)	
Wissen (Natur)	
Wissen (Religion)	
Zauberkunde	0

Gepäck		Wo
Gebrauchsgegenstände		
Kleidung für kaltes Wetter +5 ZÄH gg Kälte		K
Feuerstein und Stahl		RS
Hanfseil 15 m		K
Kartenbehälter		RS
Rucksack		
Schlafsack		
Klappspaten		
Zinnbecher		
Essgeschirr		
Winterdecke		
Reiseproviant	3	
Öl "Magische Waffe" 1 Anw.		
Alchimistenfeuer		
Schneeschuhe - Bewegung von 2 auf 1,5 Felder reduz.		
Resistenzumhang +1		
Gürtel der Riesenstärke +2 (Winterthron)		
Talisman der Verwandlung		
Öffnungsglocke		
Admantkriegshammer Adamant Meisterarbeit		
Ringe, Amulette, etc.		
Amulett der natürl. RK +1		H
Platinring andere Schützen (Hellebrandt)		
Tränke, Schriftrollen, etc.		
Heiltrank 1W8+1 II		
Gute Beeren II		
Vermögen		
Gold / Silber / Kupfer	1825	
400 Go an Aignar geliehen		
Obsidianrabe zum Rufen des Mercan		