

Charakterbogen- Meister: Kai / Heiko- Spieler: Poter



Eignar Eulenschwinge, Ges: CG; Mensch (Ulfe) ♂, BR: 9/6 m; 18 m (dauerhaft) Fliegen!

21 Jahre alt; 1,90 m groß; 200 Pfund schwer; blonde Haare, graue Augen;
 bevorzugte Gottheit: Erastil; KÄM 8 (bevorzugte Klasse) / WAL 4 / WEG 6; **Stufe: 18**



Sprachen: Skald, Taldani; Riesisch, Iobarisch, Drakonisch, Aklo

Stärke (ST): 20+2; **Geschicklich. (GE):** 16+2; **Konstitution (KO):** 14; **Intelligenz (IN):** 10; **Weisheit (WE):** 14; **Charisma (CH):** 8+4

Fertigkeit	Gesamt	Attr.	Mod.	Ränge	sonst. Mod. (immer, im Wert enthalten)	Besonderes
Akrobatik	1W20+ 11	~GE	+4	5	Rüstungsmalus -0	+2 „Akrobat“
Auftreten (alle)	1W20+ 1	CH	-1+2			
✓ Beruf (Seemann)*	1W20+ 6	WE	+2	1	+ 3 (Klasse)	
✓ Beruf (alle Andere)*	1W20+ -	WE	+2		+ 3 (Klasse)	
Bluffen	1W20+ 1	CH	-1+2			-4 bei Nichthumanoiden; -8 bei Int. 1 - 2 + 2 Erzfeind Menschen und „Unterirdisch“ + 10 Wesen Kälte
√G Diplomatie	1W20+ 5	CH	-1+2	1	+ 3 (Klasse)	
✓ Einschüchtern	1W20+ 7	CH	-1+2	1	+ 3 (Klasse); + 2 durch Yetiumhang	eigener SG gegen Demoralisieren: 30
Entfesselungskunst	1W20+ 4	~GE	+4		Rüstungsmalus -0	
Fingerfertigkeit*	1W20+ 5	~GE	+4	1	Rüstungsmalus -0	
Fliegen	1W20+ 11	~GE	+4	5	Rüstungsmalus -0	+2 „Akrobat“
✓ Handwerk (alle)	1W20+ 3	IN	+0		+ 3 (Klasse)	+ 5 Alchemie (Braukessel)
√W Heilkunde	1W20+ 10	WE	+2	5	+ 3 (Klasse)	
√W Heimlichkeit	1W20+ 10	~GE	+4	3	Rüstungsmalus -0; + 3 (Klasse)	Gelände: +10 „Kälte“, +2 „Stadt“, „Unterirdisch“, „Wald“, „Feuer“
✓ Klettern	1W20+ 11	~ST	+5+1	2	Rüstungsmalus -0; + 3 (Klasse)	+ 2 Kletterzeug; + 2 Glätscherpickel
Mag. Gegenst. benutzen*	1W20+ 19	CH	-1+2	18		
Mechanismus ausschalten*	1W20+ 8	~GE	+4	2	Rüstungsmalus -0; +2 meist. Diebeswerk.	
✓ Mit Tieren umgehen*	1W20+ 7	CH	-1+2	1	+ 3 (Klasse); +2 Ring (Mistel)	
Motiv erkennen	1W20+ 3	WE	+2	1		+ 2 Erzfeind Menschen; + 10 Wesen Kälte eigener SG gegen Finten: 30
✓ Reiten	1W20+ 8	~GE	+4	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+ 7	IN	+0	4	+ 3 (Klasse)	
✓ Überlebenskunst	1W20+ 28	WE	+2	18	+ 3 (Klasse); + 5 Uschanka	+ 2 Erzfeind Menschen; +2 Spuren lesen; Gelände: + 12 „Kälte“, + 4 „Stadt“, „Unterir- disch“, „Wald“, „Feuer“ (Fährtenucher)
Verkleiden	1W20+ 2	CH	-1+2	1		
√W Wahrnehmung	1W20+ 23	WE	+2	18	+ 3 (Klasse) (18 m Dunkelsicht)	+ 2 Erzfeind Menschen; Gelände: +10 „Kälte“, +2 „Stadt“, „Unterirdisch“, „Wald“, „Feuer“ -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 (Geografie)*	1W20+ 9	IN	+0	6	+ 3 (Klasse)	Gelände: +10 „Kälte“, +2 „Stadt“, „Unterirdisch“, „Wald“, „Feuer“
Wissen (Geschichte)*	1W20+ -	IN	+0			
✓ Wissen (Gewölbe)*	1W20+ 4	IN	+0	1	+ 3 (Klasse)	
Wissen (Lokales)*	1W20+ -	IN	+0			+ 2 Erzfeind Menschen, „Unterirdisch“ und +10 „Kälte“ (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: Kämpfer

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!).

09.11.19 (Stufe 15) 1. Segen von Baba Jaga: verbessert natürliche RK +1 (öffnen der ersten Matroschka).

10.11.19 (Stufe 15) 2. Segen von Baba Jaga: ZR 12+Stufe (öffnen der zweiten Matroschka).

05.03.2020 (Stufe 16) Ein Mal im Laben „Lebensatem (ZS 20)“, wenn er sterben würde.

20.06.2020 (Stufe 16) einen Schicksalsfaden von der Norne Wigliff (komplette Heilung usw.).

20.06.2020 (Stufe 16) letzte Belohnung von Baba Jaga: innewohnender Attributbonus von + 2 auf GE.

20.06.2020 (Stufe 16) letzte Belohnung von Baba Jaga: Wunsch gewährt: „dauerhaft Fliegen“

21.06.2020 Stufe 18: Name geändert von „Langer“ zu „Eulenschwinge“.

Kalender:

Montag Arbeit, Beten (nachts); **Mihtag** 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 22; GE 18; KO 14; IN 10; WE 14; CH 12

Segnen: (Moral) + 1 Angriff und RW Furcht. (15 m von Arizu)

Initiative	+ 5 + X	<u>GE</u>	3	+1 <u>Fährtensucher</u> / + 10 „Kälte“, + 2 „Stadt“, „Unterirdisch“, „Wald“, „Feuer“	BR: 9 m; Rüstklasse: 29 (s.u.) TP: (max. 171)	Temporär
Reflexe	+ 12	<u>GE</u>	4	Grundbonus 2+4+2		Betäubung
Willen	+ 9	<u>WE</u>	2	Grundbonus 2+1+2 +2 <u>Eiserner Wille</u> / + 2 gegen Furcht (<u>Tapferkeit</u>) 1 x am Tag wiederholen (<u>Verbessertes Eiserner Wille</u>)		
Zähigkeit	+ 15 + X	<u>KO</u>	2	Grundbonus 5+4+3 +1 von <u>Nordische Abstammung</u> ; + 4 <u>Ausdauer</u> (siehe unten); +4 <u>Kälteeffekte</u> (<u>Mütze & Speer</u>); +2 gegen Schalleffekte, wenn Klappe von <u>Ushanka</u> runter ist.		
Zähigkeit bei kaltem Wetter: +14 +5 Kaltwetterkleidung +4 Ausdauer +2 Mütze = +25 (Elemente trotzen → Yetiumhang)					Kälteresistenz: 20; Feuerresistenz: 10	

<u>GAB</u>	+ 18 / + 13 / + 8 / + 3	Nahkampf (GAB+ ST)	+ 24	KMB (GAB +ST)	+ 24
		Fernkampf (GAB+ GE)	+ 22	KMV (GAB +ST, + GE; +10) + 1 <u>Schutzring</u>	39

RK (Berührung 33; falscher Fuß: 25)

Rüstklasse: 29 (10 + 5 Rüstung + 2 Schild + 4 GE + 6 natürl. (Yet+Amulett+ Segen 1) + 1 Ausweichen + 1 Ring(Ablenkbonus)) (+ 6 volle Vert.)
+1 Armreif **Defensiv kämpfen als volle Aktion: - 4 auf alle Angriffe, +3 auf deine RK, bis zum Beginn deines nächsten Zuges.**

SG gegen Demoralisieren: 30 (10+Stufe+ WE_Bon.) **SG gegen Finten: 30** (SG: 10+GAB+WE_Bonus oder 10 + Motiv erk.)

Einhandwaffe:	+25+++ (1W8+6)	+ Erzf. Art: Wucht;	Reichweite -;	Kritisch: 20/x3
<u>Heftiger Angriff</u>	+20+++ (1W8+16)	+ Erzf. Einhandwaffe: <u>Kriegshammer, Meisterarbeit, Adamant</u>		Härte 20; 20 TP
Beidhändig geführt	+25+++ (1W8+9)	+ Erzf. ---	---	---
Beidhändig <u>Heftig</u>	+20+++ (1W8+24)	+ Erzf. Art: Hiebsschaden;	Reichweite -;	Kritisch: 20/x3
Zweihändig (Haupt)	+23+++ (1W8+6)	+ Erzf. Einhandwaffe: <u>Streitaxt, Meisterarbeit, kaltes Eisen</u>		Härte 10; 7 TP
Zwei <u>Heftig</u> (Haupt)	+18+++ (1W8+16)	+ Erzf. (oder <u>Schwert der Ebenen</u>)		
<u>Leichter Stahl-Schild:</u>	(+26+++ (1W4+8))	+ Erzf. Art: Stichschaden	Reichweite -	Kritisch: 20/x2
<u>Heftig</u> in Nebenhand	(+20+++ (1W4+18))	+ Erzf. Einhandwaffe, Meisterarbeit	mit <u>Schildstachel, Meisterarbeit, kaltes Eisen</u>	
Nebenhand <u>Heftig</u>	+26 (1W4+5)	+ Erzf. Schaden bei Schildstoß +1 wegen Wesenszug „Schildträger“	Härte Schild 10; 10 TP	
Zweihändig (Neben)	+20 (1W4+15)	+ Erzf. +1/+1 wegen (<u>Waffentraining</u>)	Härte Schildstachel 10; 30 TP	
Zwei <u>Heftig</u> (Neben)	+26 (<u>Armreif</u>) (1W4+5)	+ Erzf. alle Angriffe und Schaden: ERZFEIND: + 2 Menschen; + 10 Wesen aus Gelände Kälte		
	+20 (<u>Armreif</u>) (1W4+15)	+ Erzf. zusätzlich: + 1 <u>Treffen/ Schaden gegen alle Wesen der Kategorie Kälte</u> +2 „Unterirdisch“		
Waffenlos:	+26+++ (1W3+7)	+ Erzf. Art: Wuchtschaden	betäubend oder tödlich	Kritisch: 20/x2
<u>Heftig</u>	+20++ (1W3+17)	+ Erzf. (AW +1 <u>Waffenfokus</u>) / +1/+1 wegen (<u>Waffentraining</u>)		
Komposit-Langbogen (St +2):	+23+++ (1W8+2)	+ Erzf. Art: Stichschaden	Reichweite 33 m	Kritisch: 20/x3
	Pfeile: ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ (Effizienter Köcher)		<u>Meisterarbeit</u>	Härte 5; 5 TP
Wurfaxt:	+22+++ (1W6+6)	+ Erzf. Art: Hiebsschaden	Reichweite 3 m	Kritisch: 20/x3
Nahkampf	+24+++ (1W6+6)	+ Erzf. leichte Waffe	2 Äxte: ☼☼	Härte 5; 2 TP
Dolch:	+23+++ (1W4+6)	+ Erzf. Art: H oder S	Reichweite 3 m	Kritisch: 19-20/x2
Nahkampf	+24+++ (1W4+6)	+ Erzf. leichte Waffe, Meisterarbeit		
Langspeer: (mag.+1)	+25+++ (1W8+10)	+ Erzf. Art: Stichschaden	<u>Abwehr, Reichweite</u>	Kritisch: 20/x3
<u>Heftig</u>	+20+++ (1W8+25)	+ Erzf. <u>Auftauender Langspeer, verderben (Drachen)</u> +1		

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).

jeder Schaden (waffenlos oder mit Waffe) + **1W6 Säure** (siehe Säurehandschuhe)

Schwert der Ebenen (Langschwert), besitzt Verbesserungsbonus von: auf Materiellen Ebene +1; auf Elementarebenen +2 (oder Wesen von...); auf der Astralebene und der Ätherebene +3 (oder Wesen von...)
auf allen anderen Ebenen oder gegen andere Externare funktioniert diese Waffe wie ein Langschwert +4.

Kampfausrüstung (Verbrauchsgegenstände):

40 x	Pfeile die nicht bei Waffe aufgeführt sind	im effizienten Köcher
1 x	Trank „Fliegen“	im <u>prakt. Rucksack</u>
1 x	<u>Universelles Lösungsmittel</u> // löst alles	im <u>prakt. Rucksack</u>
1 x	<u>Zauberstab "Pflanzenwachstum"</u> // Ladungen ○○○○○ ○○○○ (WAL)	im <u>prakt. Rucksack</u>
1 x	<u>Zauberstab "Mit Pflanzen sprechen"</u> // Ladungen ○○○○○ ○○○○○ ○○○○ (WAL)	im <u>prakt. Rucksack</u>
2 x	<u>Heilertasche</u> // Ladungen ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○	im <u>prakt. Rucksack</u>

Boni von Heldenmal (24 h): +1 AW; +1 Wille (Moral), +4 Gift, +4 Furcht (Moral)
(temp. TP: 1W8+ 1/2 Stufe)

ZR: 28 (12+Stufe)

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 WAL3 TP: 6 / 6. Stufe WAL4 TP: 9 / 7. Stufe (WEG)1 TP: 10 / 8. Stufe (WEG)2 TP: 7 ST +1 / 9. Stufe (WEG)3 TP: 8 / 10. Stufe: (KÄM)3 TP: 8 / 11. Stufe: (WEG)4 TP: 5 / 12. Stufe: (WEG)5 TP: 9; GE +1 / 13. Stufe: (WEG)6 TP: 9 / 14. Stufe: (KÄM)4 TP: 7 / 15. Stufe: (KÄM)5 TP: 6 / 16. Stufe: (KÄM)6 TP: 7 GE +1
Stufe 17 & 18 Kämpfer von 6 auf 6 TP (angenommen) auf 2x5

Besondere Fähigkeiten:	
Volk: Mensch (Ethnie Ulfe)	+2 auf einen Attributwert; 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 Fertigerangstests in Wissen auch untrainiert durchführen, wenn es darum geht, diese Kreaturen zu identifizieren. [Mensch +2] (WEG)Erzfeindbonus über Geländebereich (s.u.), Wesen aus Gebiet: [Kälte +10]/ [Unterirdisch +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 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 +2 Ring(Mistel) // 1W20 +7
Kampfstil talent (AF):	(WAL2) Waffe und Schild
Tapferkeit (AF):	(KÄM2, 6) Bonus von +2 auf Willenswürfe gegen Furcht.
Bevorzugtes Gelände (AF): 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	(WAL3; WEG1,2,4,5) 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.
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. Dauer= (WE-Modifikator) 2 Runden. Er addiert sich nicht mit Boni für Erzfeinde der Verbündeten. 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
Fährtsensucher der Gesellschaft (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.
Geländemeisterschaft: (Kälte, Unterirdisch; Feuer)	(WEG2,4,6) 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- und Feuerresistenz je 10; Blind kämpfen als Bonustalent
Geländebereich: (Kälte, Unterirdisch)	(WEG3;6) Für im betroffenen Gelände beheimatete Wesen behandelt der Weltengänger seinen Bonus für Bevorzugtes Gelände wie einen Erzfeindbonus. Außerdem Kälte: Er erhält Kälteresistenz 20 und einen Kompetenzbonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe gegen Kreaturen der Kälte. (Stichwort: Wesen Kälte) Außerdem Unterirdisch: Der Weltengänger erhält Dunkelsicht 18 m.
Rüstungstraining 2:	(KÄM3; KÄM7) Rüstungsmalus verringert sich um 1 (maximale Geschicklichkeitsbonus steigt um gleichen Wert). Steigerung auf KÄM 7, 11, 15
Waffentraining:	(KÄM5) Angriff mit Waffengruppe „Nahbereich Waffen“ einen Bonus von +1 auf Angriff und Schaden (Panzerhandschuh, Schild (leicht), Schild (schwer), Stachelhandschuh, Stachelschild, Stoßdolch, Totschläger, Waffenloser Schlag)

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)
Heftiger Angriff	(1. Stufe) -5 auf AW ; dafür +10 Nahkampf-Schadenswürfe; zueihändig +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 Wurf Ergebnis 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) 4 Gelegenheitsangriffe. Auch, wenn du auf dem falschen Fuß erwischt wurdest.
Blind kämpfen	(WEG4 Bonus) 2x würfeln 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.
Waffenfokus	(13. Stufe) Bonus von +1 auf alle Angriffswürfe: Waffenloser Schlag .
Schnelle Waffenbereitschaft	(KÄM4 Bonus) ...deine Waffe mit einer Freien statt einer Bewegungs-Aktion ziehen. Verborgene Waffen (siehe die Fertigkeit Fingerfertigkeit) kannst du mit einer Bewegungs-Aktion ziehen. Ein Charakter mit diesem Talent kann Waffen mit seiner vollen Angriffsrate auf sein Ziel werfen (ähnlich wie ein Charakter mit einem Bogen).
Mächtiges Blind-kämpfen	(15. Stufe) Nahkampfangriffe ignorieren die Chance eines Fehlschlages bei allem außer vollständiger Tarnung. Gegner mit vollständiger Tarnung gelten dir gegenüber als hätten sie normale Tarnung (20% Fehlschlagwahrscheinlichkeit statt 50%). Du kannst den Prozentwurf hinsichtlich der Fehlschlagwahrscheinlichkeit normal wiederholen. Speziell: Dieses Talent ist wirkungslos, wenn das Ziel unter dem Effekt von Flimmern steht.
Behände Bewegung	(KÄM6 Bonus) Wenn du dich bewegst, kannst du dich durch 1,50 m schwierigen Geländes pro Runde bewegen, als ob es normales Gelände wäre. Das Talent ermöglicht es dir, einen 1,50 m-Schritt in schwieriges Gelände hinein auszuführen.
Akrobat	(17. Stufe) Du erhältst einen Bonus +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Akrobatik und Fliegen. Besitzt du in einer dieser Fertigkeiten mindestens 10 Ränge, erhöht sich der Bonus für die jeweilige Fertigkeit auf +4.
Geschmeidige Bewegung	(KÄM8 Bonus) Wann immer du dich bewegst, kannst du dich pro Runde durch bis zu 4,50 m schwieriges Gelände bewegen, als ob es normales Gelände wäre. Die Wirkung dieses Talents ist kumulativ mit der des Talents Behände Bewegung (und erlaubt dir pro Runde die normale Bewegung durch bis zu 6m schwierigen Geländes).

Plan:

19. Stufe Kämpfer 9; / Waffentraining 2; / Heftiger Angriff auf -5
20. Stufe Kämpfer 10; Bonustalent (Krieger): 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 gehört 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+2; Rüstungsmalus 0+2; BR 9 m; 10 Pfd.)

Leichter Stahlschild, mag +1 mit Schildstacheln aus kaltem Eisen, Meisterarbeit (RK +1; Rüstungsm. - 0+2; 11 Pfd.)

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

Priestergewand (1 Pfd.), Säurehandschuhe (1 Pfd.), Stirnreif des Verführerischen Charismas +4 (1 Pfd.), Unterarmpanzer des Duellanten (2 Pfd.)

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

Gewicht: Rüstung: 21 Pf.; Waffen: 16 Pf.; Am Mann: 20 Pf.; Rucksack: 5 Pf.; Gürteltasche: - Pf. | Summe: 62 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	3450	PM	
------	----	--	----	---	----	------	----	--

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)	<u>Ausrüstungsplatz:</u> Kopf
Stirnreif des verführerischen Charismas Aura: Durchschn. Verwandlung ZS 8; Gewicht: 1 Pfd.	Stirnreif des verführerischen Charismas (Ch +4)-	<u>Ausrüstungsplatz:</u> Stirn
	-	<u>Ausrüstungsplatz:</u> Augen
Amulett der natürlichen Rüstung +4 Aura: Schwache Verwandlung ZS 5; Gewicht: - Pfd.	Es härtet den Leib des Trägers ab und verleiht ihm einen Verbesserungsbonus von +4 auf seine natürliche Rüstung.	<u>Ausrüstungsplatz:</u> 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.	<u>Ausrüstungsplatz:</u> Schulter
	-	<u>Ausrüstungsplatz:</u> Oberkörper
Priestergewand des schwarzen Mönchs Aura: Starke Verwandlung ZS 12; Gewicht: 1 Pfd.	Glücksbonus von + 4 auf Berührungsangriffe und einige Sachen für Mystiker. (siehe Link)	<u>Ausrüstungsplatz:</u> Körper
Unterarmpanzer des Duellanten Aura: Durchschnittl. Bannmagie ZS 8; Gewicht: 2 Pfd.	Sie bieten einen Ablenkenbonus von +1 auf die RK, wenn der Träger eine Doppelwaffe oder zwei Waffen führt (natürliche Waffen und Waffenlose Schläge ausgenommen). Ferner kann der Träger einmal pro Runde beim Angriff mit der Sekundärwaffe seinen Gesamtmalus auf Angriffswürfe mit dieser Waffe um 2 reduzieren.	<u>Ausrüstungsplatz:</u> Arme

Magische Gegenstände / Zustände		
Säurehandschuhe Aura: Durchschn. Beschwörung ZS 7; Gewicht: 1 Pfd.	Berührungsangriffe im Nahkampf mit diesen Händen verursachen 1W6 Punkte Säureschaden. Sollte der Träger eine Waffe in Händen führen oder Waffenlose Schläge oder natürliche Angriffe ausführen, erfolgen diese Angriffe mit der besonderen Waffeneigenschaft <u>Säure</u> . Die behandschuhten Hände des Trägers sind vor der Fähigkeit Säure von Schlick geschützt, so dass er Waffenlose Schläge oder natürliche Angriffe gegen Schlicke führen kann, ohne sich durch den Kontakt zu gefährden. Diese Angriffe bringen einen Schlick nie dazu, sich zu teilen.	<u>Ausrüstungsplatz:</u> Hände
Schutzring Aura: schwache Bannmagie ZS 5; Gewicht: - Pfd.	Dieser Ring gewährt dauerhaften magischen Schutz in Form eines Ablenkungsbonus von +1 auf die RK.	<u>Ausrüstungsplatz:</u> 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 <u>Unterholz durchqueren</u> ; + 1/Tag <u>Shillelagh</u>	<u>Ausrüstungsplatz:</u> 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 Attributbonus, bis der Gürtel 24 Stunden lang getragen wurde.	<u>Ausrüstungsplatz:</u> 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)	<u>Ausrüstungsplatz:</u> 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)	<u>Ausrüstungsplatz:</u> Schild
		<u>Ausrüstungsplatz:</u> 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.	<u>Ausrüstungsplatz:</u> - 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> .	<u>Ausrüstungsplatz:</u> - Ort: am Körper
Nimmervoller Beutel Typ 2 Aura: Durchschn. Beschwörung ZS 9; Gewicht: 25 Pfd.	Außerdimensionaler Raum. (für Gruppenkasse) Bewegungsaktion: fasst 500 Pfd. / 2100 1	<u>Ausrüstungsplatz:</u> - 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. (drei zweimal 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.	<u>Ausrüstungsplatz:</u> - 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).	<u>Ausrüstungsplatz:</u> - 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.	<u>Ausrüstungsplatz:</u> - Ort: praktischer Rucksack
Totenschädel mit Dauerhafter Flamme Aura: Schwache Hervorrufung ZS 3; Gewicht: 1 Pfd.	Wie „ <u>Ewige Fackel</u> “: 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.	<u>Ausrüstungsplatz:</u> - 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.	<u>Ausrüstungsplatz:</u> - Ort: praktischer Rucksack
Handbuch des Krieges Aura: Durchschn. Verzauberung ZS 10; Gewicht: 2 Pfd.	1/ Tag: Ein Kämpfer, der das Buch 1 Stunde lang studiert hat, kann eines seiner Kampftalente gegen ein anderes austauschen, dessen Voraussetzungen er erfüllt... hält 24 Stunden, oder: 10 Minuten lang studieren, um den Effekt frühzeitig zu beenden.	<u>Ausrüstungsplatz:</u> - Ort: praktischer Rucksack
Schwert der Ebenen Aura: Starke Hervorrufung ZS 15; Gewicht: 4 Pfd.	Langschwert, besitzt Verbesserungsbonus von: auf Materiellen Ebene +1 auf Elementarebenen +2 (oder Wesen von...) auf der Astralebene und der Ätherebene +3 (oder Wesen von...) auf allen anderen Ebenen oder gegen andere Externare funktioniert diese Waffe wie ein Langschwert +4.	<u>Ausrüstungsplatz:</u> - Ort: praktischer Rucksack