





Figur Consaidorei,... Grad 7

Typ	Waldhüter	GG 0	SG 3
-----	-----------	------	------



St 74

Gs 89

**Gw 81**

Ko 67

In 71

**LP 16**

Zt 100

**Au 99**

**pA 99**

Wk 75

**B**      **26**

AP 36

**Abwehr + 14**

**+ 4**

mit Vert.  
waffe

Resistenz + 17/17

**Zaubern + 16**

**Bonus für:**

Schaden    Angriff    Abwehr

2

1

1

mit  
Rüstung

1

1

## Rüstung

## Lederrüstung

**RK**   **LR**

– 2 auf LP-Verlust

mit  
Rüstung

B 26

Gw 81

Fertigkeit		PP
Nachtsicht	+ 2	
Richtungssinn	+ 12	
Akrobatik	+ 10	
Geländelauf	+ 14	
Klettern	+ 12	
Reiten	+ 14	
Schwimmen	+ 14	
Spurensuche	+ 11	
Seilkunst	+ 13	
Reiterkampf	+ 13	
Scharfschießen Langbogen	+ 9	
Bögen	+ 8	
Schilder	+ 3	
Spießwaffen	+ 11	
Stichwaffen	+ 6	
Lesen von Zauberschrift	+ 11	
Naturkunde	+ 10	
Schreiben Albisch	+ 11	
Schreiben Eldalyn	+ 14	
Schreiben	+ 11	
Sprache Albisch	+ 11	
Sprache Comentang	+ 12	
Sprache Eldalyn	+ 14	
Sprache	+ 11	

### ungelernte Fertigkeiten

alle wenigstens +(0) außer *Musizieren, Schreiben, Sprache, Lesen von Zauberschrift*

Anführen+(6)	Verstellen+(3)
Balancieren+(6)	Wagenlenken+(3)
Beredsamkeit+(3)	Wahrnehmung+(6)
Betäuben+(6)	
Bootfahren+(3)	
Landeskunde+(6)	
Menschenkenntnis+(3)	
Schleichen+(6)	
Stehlen+(3)	
Tarnen+(3)	
Tauchen+(6)	
Trinken+(6)	
Verführen+(3)	
Verhören+(3)	

[illegible][illegible]

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
Raufen	+ 8	1W6-2	-

Zauber	PP
Beherrschen	
Bewegen	
Dweomer	
Erhaltung	
Erkennen	
Erschaffen	
Formen	
Verändern	
Zaubermittel	
Zaubersalz	
Zauberschutz	
Zerstören	

Sehen+6 Nachtsicht+8 Hören+6 Riechen/Schmecken+6 Sechster Sinn+6



Figur Consaidorei, Eld.. Grad 7

Typ	Waldhüter	Zaubern +16
-----	-----------	-------------



AP	Zauber	Zauberdauer	Wirkungsbereich	Wirkung	Wirk.ziel
Prozess *		Reichweite	Wirkungsdauer		Art
1	Katzenaugen	10s	Zauberer	MYS5 93	Körper
Dweomer		-	30min		Gedanke
1	Kraftspende	1s	1 Wesen	ARK5 153	Körper
Dweomer		30	-		Geste
1 je Wesen	Lebensflammen	10s	bis zu 6 Wesen	ARK5 154	Umgebung
Dweomer		0	2min		Geste
3	Lebensrettung	1min	1 Wesen	ARK5 154	Körper
Dweomer		0	-		Geste
1	Linienlesen	1s	Zauberer	ARK5 155	Geist
Dweomer		5000	10s		Gedanke
2	Rindenhaut	10s	1 Wesen	ARK5 157	Körper
Dweomer		0	10min		Geste
1	Wandeln wie der Wind	1s	Zauberer	ARK5 160	Umgebung
Dweomer		0	10min		Geste
1	Wundersame Tarnung	1s	Zauberer	ARK5 161	Umgebung
Dweomer		-	30min		Gedanke

\*: +2 auf EW:Zaubern für Spezialisierung von Magiern

[illegible]

wichtige magische Gegenstände, Trünke, Schriftrollen

[illegible]



GS	1										
SS	0										
KS	0										

Packpferd	
Decke, warm	
Eisenkeil	
Fischernetz	
Pferdefutter (10)	
Reiseverpflegung (10)	
Sattel	
Gewicht 13,25 von 100,0 kg	

Am Körper getragen	
Angelhaken	
Angelschnur (20)	
Feuerstein und Zunder	
Horn, Bronze	
Köcher, Pfeile	
Lampenöl (1)	
Laterne	
Pfeil (20)	
Seil (20)	
Dolch	
Langbogen*	(+1/+1)
Schild:groß*	(+0/+0/+1) geeignet zur Parade aller Angriffsarten
Stoßspeer*	(+1/+1)
Gewicht 18,35 von 20,0 kg	

Tiere	
Reitpferd	