



Spieler Unicum

Datum	29.04.2017	04.05.2017							
ES	1300	1300							
EP	1300	60							
Geld	5080	2360							
Datum									
ES									
EP									
Geld									

Sehen+0 Nachtsicht+0 Hören+0 Riechen/Schmecken+0 Sechster Sinn+0



Figur MacAndon, E... Grad 7

Typ Priester, Beschü..	GG 2	SG 3
------------------------	------	------



St 78

Gs 37

Gw 48

Ko 100

In 79

LP 19

Zt 80

Au 66

pA 39

Wk 98

B 25

AP 34

Abwehr + 13

+ 4

mit Vert.
waffe

Resistenz + 15/17

Zaubern + 14

Bonus für:

Schaden Angriff Abwehr

1

0

0

mit
Rüstung

0

0

Rüstung

Kettenrüstung, Lederrüstung

RK KR

– 3 auf LP-Verlust

mit
Rüstung

B 21

Gw 48

Fertigkeit		PP
<i>Robustheit</i>	+ 9	
Geländelauf	+ 12	
Reiten	+ 13	
Schwimmen	+ 12	
Wagenlenken	+ 13	
Spurensuche	+ 8	
Erste Hilfe	+ 8	
Meditieren	+ 11	
Etikette	+ 11	
Menschenkenntnis	+ 9	
Schilder	+ 3	
Spießwaffen	+ 8	
Zauberstäbe	+ 10	
Heilkunde	+ 8	
Lesen von Zauberschrift	+ 11	
Pflanzenkunde	+ 8	
Schreiben Albisch	+ 14	
Schreiben Altoqua	+ 13	
Schreiben	+ 11	
Sprache Albisch	+ 14	
Sprache Altoqua	+ 12	
Sprache Comentang	+ 12	
Sprache	+ 11	
Sprache	+ 11	

ungelernte Fertigkeiten

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

Akrobatik+(6)	Überleben+(6)
Anführen+(6)	Verführen+(3)
Balancieren+(6)	Verhören+(3)
Beredsamkeit+(3)	Verstellen+(3)
Betäuben+(6)	Wahrnehmung+(6)
Bootfahren+(3)	
Klettern+(6)	
Landeskunde+(6)	
Schleichen+(3)	
Seilkunst+(3)	
Stehlen+(3)	
Tarnen+(3)	
Tauchen+(6)	
Trinken+(10)	

[illegible][illegible]

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
Raufen	+ 6	1W6-3	-

Zauber	PP
Artefakt	
Beherrschen	
Bewegen	
Erhaltung	
Erkennen	
Erschaffen	
Formen	
Verändern	
Wundertat	
Zauberblatt	
Zaubermittel	
Zaubersalz	
Zauberschutz	
Zerstören	

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

Typ Priester, Beschützer **Zaubern +14**

AP	Zauber	Zauberdauer	Wirkungsbereich	Wirkung	Wirk.ziel
Prozess *		Reichweite	Wirkungsdauer		Art
2 je Wesen	Angst	1s	10 Wesen	ARK5 63	Geist
Beherrschen		30	10min		Wort
5	Austreibung des Bösen	10s	1 Wesen	ARK5 136	Körper
Wundertat		15	-		Wort
1	Bannen von Dunkelheit	1s	9 m Umkreis	ARK5 136	Umgebung
Wundertat		0	10min		Wort
4	Bannen von Finsterwerk	10s	1 Wesen/Objekt	ARK5 136	Umgebung
Wundertat		15	-		Wort
4	Bannen von Gift	10s	1 Wesen	ARK5 138	Körper
Wundertat		3	-		Wort
1 je m Breite	Eiswand	10s	-	ARK5 75	Umgebung
Erschaffen		15	10min		Geste
1	Erkennen der Aura	1s	30 m Kegel	ARK5 139	Geist
Wundertat		0	-		Gedanke
1	Erkennen von Leben	1s	15 m Kegel	ARK5 78	Geist
Erkennen		0	1min		Gedanke
2	Feuerkugel	10s	3 m Umkreis	ARK5 81	Umgebung
Erschaffen		50	2min		Geste
2	Göttlicher Schutz vor dem Bösen	10min	Zauberer	ARK5 142	Körper
Wundertat		-	1h		Wort
4	Heilen schwerer Wunden	10min	1 Wesen	ARK5 143	Körper
Wundertat		0	-		Geste
3	Heilen von Wunden	1min	1 Wesen	ARK5 144	Körper
Wundertat		0	-		Geste

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

[illegible]

wichtige magische Gegenstände, Trünke, Schriftrollen

[illegible]



GS	0										
SS	0										
KS	0										

Packpferd	
Angelhaken	
Angelschnur (20)	
Decke, warm	
Pferdefutter (10)	
Reiseverpflegung (10)	
Gewicht 12,05 von 100,0 kg	

Am Körper getragen	
Feuerstein und Zunder	
Krafttrunk (1W6) (1)	
Krafttrunk (3W6) (1)	
Lampenöl (1)	
Laterne	
religiöses Symbol, Edelmetall	
Sattel	
Magierstab*	(+1/+0)
Schild:groß*	(+0/+0/+1) geeignet zur Parade aller Angriffsarten
Stoßspeer	
Gewicht 10,8 von 20,0 kg	

Tiere	
Reitpferd	