





Figur MacBeorn, A... Grad 7

Typ	Hexer	GG 0	SG 3
-----	-------	------	------



St 100

Gs 74

**Gw 96**

Ko 89

In 86

**LP 17**

Zt 96

**Au 74**

**pA 47**

Wk 49

B 23

AP 35

**Abwehr + 15**

**+ 0**

mit Vert.  
waffe

**Resistenz + 16/16****Zaubern + 16**

*Bonus für:*

Schaden    Angriff    Abwehr

4

0

**2**

mit  
Rüstung

0

2

## Rüstung

## Lederrüstung

RK LR

– 2 auf LP-Verlust

mit  
Rüstung

B 23

Gw 96

Fertigkeit		PP
<i>Riechen</i>	+ 2	
Akrobatik	+ 15	
Geländelauf	+ 14	
Reiten	+ 15	
Schwimmen	+ 14	
Spurensuche	+ 10	
Erste Hilfe	+ 9	
Beredsamkeit	+ 8	
Etikette	+ 9	
Gassenwissen	+ 10	
Menschenkenntnis	+ 9	
Verstellen	+ 9	
Zauberstäbe	+ 9	
Alchimie	+ 9	
Lesen von Zauberschrift	+ 10	
Schreiben Albisch	+ 15	
Schreiben Altoqua	+ 13	
Sprache Albisch	+ 15	
Sprache Altoqua	+ 13	
Sprache Comentang	+ 13	
Sprache	+ 12	
Sprache	+ 12	
	+	
	+	

### ungelernte Fertigkeiten

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

Anführen+(6)	Verhören+(3)
Balancieren+(6)	Wagenlenken+(3)
Betäuben+(6)	Wahrnehmung+(6)
Bootsfahren+(3)	
Klettern+(6)	
Landeskunde+(6)	
Schleichen+(3)	
Seilkunst+(3)	
Stehlen+(3)	
Tarnen+(3)	
Tauchen+(6)	
Trinken+(8)	
Überleben+(6)	
Verführen+(3)	

[illegible][illegible]

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
Raufen	+ 9	1W6	—

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

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

Typ	Hexer	Zaubern + 16
-----	-------	--------------

AP	Zauber	Zauberdauer	Wirkungsbereich	Wirkung	Wirk.ziel
Prozess *		Reichweite	Wirkungsdauer		Art
1 je Wesen	Schwäche	1s	1-10 Wesen	ARK5 110	Körper
Verändern		30	2min		Geste
2	Sehen in Dunkelheit	1min	Zauberer	ARK5 113	Körper
Verändern		50	30min		Gedanke
1 je Wesen	Stärke	1s	1-10 Wesen	ARK5 115	Körper
Verändern		30	2min		Geste
1 je Grad	Verwirren	1s	1 Wesen	ARK5 125	Geist
Beherrschen		30	10s		Geste
2 je Wesen	Verwünschen	10s	bis zu 6 Wesen	ARK5 125	Körper
Verändern		15	30min		Wort
1	Zündersalz	1s	1 Objekt	MYS5 50	Umgebung
Zaubersalz		500	-		Gedanke

[illegible]

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



GS	0										
SS	0										
KS	0										

Packpferd	
Pferdefutter (10)	
Reiseverpflegung (10)	
Gewicht 10,0 von 100,0 kg	

Am Körper getragen	
Decke, warm	
Eisenkeil	
Erste-Hilfe-Ausrüstung	
Feuerstein und Zunder	
Hammer	
Heiltrunk (1W6) (1)	
Kilt	
Sattel	
Magierstab*	(+1/+0)
Gewicht 6,25 von 35,0 kg	

Tiere	
Reitpferd	