

Figur **MacCeata, Bordan - Er 7**Spieler **Unicum**Typ Ermittler Grad 7Spezialisierung Rapier**St** 57**Gs** 97**Gw** 47**Ko** 77**In** 100**Zt** 89**Au** 26**pA** 92**Wk** 16**B** 25**Raufen +** 5

persönlicher Bonus für:

Ausdauer 9 Schaden 2 Angriff 2Abwehr 0 Resistenz 2 / 1 Zaubern 1

Geburtsdatum _____

Alter 19 rechts händigGröße 167 cmGestalt mittel, normal Gewicht 68 kgStand MittelschichtHeimat AlbaGlaube Xan, Sonnen/Herrschaftsgott des Dneis Albi

Besondere Merkmale:

Liste der gelernten und angeborenen Fertigkeiten

Fertigkeit	PP	Fertigkeit	PP
Abwehr	+ 13	Sprache	+ 11
Resistenz	+ 13/13		+
Wahrnehmung	+ 8		+
Geländelauf	+ 12		+
Klettern	+ 12		+
Reiten	+ 12		+
Schwimmen	+ 12		+
Spurensuche	+ 10		+
Erste Hilfe	+ 8		+
Fälschen	+ 12		+
Seilkunst	+ 12		+
Stehlen	+ 9		+
Meditieren	+ 8		+
Beredsamkeit	+ 9		+
Etikette	+ 9		+
Gassenwissen	+ 11		+
Menschenkenntnis	+ 10		+
Verführen	+ 8		+
Verhören	+ 10		+
Verstellen	+ 8		+
Armbrüste	+ 9		+
Fechtwaffen	+ 11		+
Schilde	+ 2		+
Spießwaffen	+ 6		+
Stichwaffen	+ 6		+
Schreiben Albisch	+ 11		+
Schreiben	+ 11		+
Sprache Albisch	+ 12		+
Sprache Comentang	+ 12		+
Sprache	+ 11	Zaubern	+ 14

LP-Max. 17**AP-Max.** 39**GG** 0**SG** 3

Datum	29.04.2017	04.05.2017								
ES	1300	1300								
EP	1300	40								
Geld	5080	2660								
Datum										
ES										
EP										
Geld										

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



Figur MacCeata, Bo.. Grad 7

Typ	Ermittler	GG 0	SG 3
-----	-----------	------	------



St 57

Gs 97

Gw 47

Ko 77

In 100

LP 17

Zt 89

Au 26

pA 92

Wk 16

B 25

AP 39

Abwehr + 13

+ 3

mit Vert.
waffe

Resistenz + 15/14

Zaubern + 15

Bonus für:

Schaden Angriff Abwehr

2

2

0

mit
Rüstung

2

0

Rüstung

Lederrüstung

RK LR

– 2 auf LP-Verlust

mit
Rüstung

B 25

Gw 47

Fertigkeit		PP
Wahrnehmung	+ 8	
Geländelauf	+ 12	
Klettern	+ 12	
Reiten	+ 12	
Schwimmen	+ 12	
Spurensuche	+ 12	
Erste Hilfe	+ 10	
Fälschen	+ 14	
Seilkunst	+ 14	
Stehlen	+ 11	
Meditieren	+ 7	
Beredsamkeit	+ 10	
Etikette	+ 11	
Gassenwissen	+ 13	
Menschenkenntnis	+ 12	
Verführen	+ 9	
Verhören	+ 11	
Verstellen	+ 9	
Armbrüste	+ 9	
Fechtwaffen	+ 11	
Schilde	+ 2	
Spießwaffen	+ 6	
Stichwaffen	+ 6	
Schreiben Albisch	+ 13	

ungelernte Fertigkeiten

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

Akrobatik+(6)
Anführen+(6)
Balancieren+(6)
Betäuben+(6)
Bootfahren+(3)
Landeskunde+(6)
Schleichen+(3)
Tarnen+(3)
Tauchen+(6)
Trinken+(7)
Überleben+(6)
Wagenlenken+(3)

Schreiben	+ 13
Sprache Albisch	+ 14
Sprache Comentang	+ 14
Sprache	+ 13
Sprache	+ 13
	+
	+
	+
	+
	+
	+

[illegible]

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
Raufen	+ 7	1W6-2	-

Zauber	PP
Erkennen	
Zaubersalz	

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



Typ	Ermittler	Zaubern + 15
-----	-----------	--------------

[illegible][illegible]

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



GS	0										
SS	0										
KS	0										

Packpferd	
Brecheisen	
Decke, warm	
Eisenkeil	
Erste-Hilfe-Ausrüstung	
Hammer	
Hand- oder Fußfessel m. Kette	
Pferdefutter (10)	
Reiseverpflegung (10)	
Segeltuch (1)	
Seil (20)	
Gewicht 21,25 von 100,0 kg	

Am Körper getragen	
Feuerstein und Zunder	
Heiltrunk (1W6) (1)	
Kilt	
Sattel	
Armbrust:schwer	Nachladen dauert 1 Runde (10 sec) bei B 1
Dolch*	(+1/+1)
Rapier*	(+2/+0)
Schild:klein*	(+0/+0/+1) geeignet zur Abwehr alle Nahkampfangriffe, außer mit zweihändigen Hieb Waffen
Stoßspeer	
Gewicht 11,5 von 15,0 kg	

Tiere	
Reitpferd	