

Figur **MacDugel, Joran - Ps 7**Spieler **Unicum**Typ Priester, Streiter Grad 7

Spezialisierung _____

St 99**Gs** 69**Gw** 82**Ko** 92**In** 80**Zt** 83**Au** 98**pA** 24**Wk** 21**B** 24**Raufen +** 9

persönlicher Bonus für:

Ausdauer 13 Schaden 3 Angriff 0Abwehr 1 Resistenz 2 / 3 Zaubern 1

Geburtsdatum _____

Alter 22 rechts händigGröße 170 cmGestalt mittel, normal Gewicht 75 kgStand VolkHeimat AlbaGlaube Irindar*Besondere Merkmale:*

Liste der gelernten und angeborenen Fertigkeiten

Fertigkeit	PP	Fertigkeit	PP
Abwehr	+ 13		+
Resistenz	+ 13/13		+
Richtungssinn	+ 12		+
Bootfahren	+ 12		+
Geländelauf	+ 14		+
Klettern	+ 13		+
Reiten	+ 14		+
Schwimmen	+ 13		+
Wagenlenken	+ 13		+
Spurensuche	+ 8		+
Erste Hilfe	+ 9		+
Meditieren	+ 9		+
Anführen	+ 8		+
Etikette	+ 10		+
Einhandschlagwaffen	+ 10		+
Schilde	+ 3		+
Spießwaffen	+ 5		+
Stielwurfwaffen	+ 8		+
Alchimie	+ 8		+
Heilkunde	+ 8		+
Schreiben Albisch	+ 14		+
Schreiben Altoqua	+ 13		+
Schreiben	+ 11		+
Sprache Albisch	+ 14		+
Sprache Altoqua	+ 13		+
Sprache Comentang	+ 12		+
Sprache	+ 11		+
	+		+
	+		+
	+		+
		Zaubern	+ 14

LP-Max. 17**AP-Max.** 35**GG** 2**SG** 3

Datum	29.04.2017	04.05.2017								
ES	1300	1300								
EP	1300	10								
Geld	5080	2240								
Datum										
ES										
EP										
Geld										

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



Figur MacDugel, Jo.. Grad 7

Typ	Priester, Streiter	GG	2	SG	3
-----	--------------------	----	---	----	---



St 99

Gs 69

Gw 82

Ko 92

In 80

LP 17

Zt 83

Au 98

pA 24

Wk 21

B 24

AP 35

Abwehr + 14

+ 4

mit Vert.
waffe

Resistenz + 15/16

Zaubern + 15

Bonus für:

Schaden Angriff Abwehr

3

0

1

mit
Rüstung

0

1

Rüstung

Kettenrüstung, Lederrüstung

RK **LR**

- 2	auf LP-Verlust
-----	----------------

mit
Rüstung

B 24

Gw 82

Fertigkeit		PP
<i>Richtungssinn</i>	+ 12	
Bootfahren	+ 12	
Geländelauf	+ 15	
Klettern	+ 15	
Reiten	+ 15	
Schwimmen	+ 14	
Wagenlenken	+ 13	
Spurensuche	+ 8	
Erste Hilfe	+ 9	
Meditieren	+ 9	
Anführen	+ 8	
Etikette	+ 10	
Einhandschlagwaffen	+ 10	
Schilder	+ 3	
Spießwaffen	+ 5	
Stielwurfaffen	+ 8	
Alchimie	+ 8	
Heilkunde	+ 8	
Schreiben Albisch	+ 14	
Schreiben Altoqua	+ 13	
Schreiben	+ 11	
Sprache Albisch	+ 14	
Sprache Altoqua	+ 13	
Sprache Comentang	+ 12	

ungelernte Fertigkeiten

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

Akrobatik+(6)	Verhören+(3)
Balancieren+(6)	Verstellen+(3)
Beredsamkeit+(3)	Wahrnehmung+(6)
Betäuben+(6)	
Landeskunde+(6)	
Menschenkenntnis+(3)	
Schleichen+(3)	
Seilkunst+(3)	
Stehlen+(3)	
Tarnen+(3)	
Tauchen+(6)	
Trinken+(9)	
Überleben+(6)	
Verführen+(3)	

[illegible][illegible]

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

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, Streiter	Zaubern + 15
-----	--------------------	--------------

AP	Zauber	Zauberdauer	Wirkungsbereich	Wirkung	Wirk.ziel
Prozess *		Reichweite	Wirkungsdauer		Art
1	Schwingenkeule	10s	1 Objekt	ARK5 146	Umgebung
Wundertat		0	2min		Geste
1	Silberstaub	1s	1 Wesen	ARK5 114	Umgebung
Erschaffen		0	2min		Geste
2	Strahlender Panzer	10s	Zauberer	ARK5 147	Umgebung
Wundertat		0	2min		Geste

[illegible]

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



GS	0										
SS	0										
KS	0										

Packpferd	
Decke, warm	
Erste-Hilfe-Ausrüstung	
Fackeln (10)	
Pferdefutter (10)	
Reiseverpflegung (10)	
Gewicht 18,0 von 100,0 kg	

Am Körper getragen	
Feuerstein und Zunder	
religiöses Symbol, Edelmetall	
Sattel	
Schild:groß*	(+0/+0/+1) geeignet zur Parade aller Angriffsarten
Stoßspeer	
Streitaxt	
Wurfaxt*	(+1/+0)
Gewicht 11,5 von 30,0 kg	

Tiere	
Reitpferd	