



Figur MacInnicar, B.. Grad 7

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



St 97

Gs 90

Gw 75

Ko 72

In 74

LP 15

Zt 99

Au 97

pA 22

Wk 45

B 27

AP 32

Abwehr + 13

+ 0

mit Vert.
waffe

Resistenz + 15/15

Zaubern + 16

Bonus für:

Schaden Angriff Abwehr

4

1

0

mit
Rüstung

1

0

Rüstung

Lederrüstung

RK LR

– 2 auf LP-Verlust

mit
Rüstung

B 27

Gw 75

Fertigkeit		PP
Hören	+ 2	
Geländelauf	+ 12	
Klettern	+ 15	
Reiten	+ 13	
Schwimmen	+ 13	
Spurensuche	+ 8	
Erste Hilfe	+ 10	
Fälschen	+ 13	
Meditieren	+ 9	
Beredsamkeit	+ 9	
Gassenwissen	+ 9	
Zauberstäbe	+ 10	
Lesen von Zauberschrift	+ 8	
Schreiben Albisch	+ 14	
Schreiben	+ 11	
Sprache Albisch	+ 14	
Sprache Comentang	+ 12	
Sprache	+ 11	
Sprache	+ 11	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	

ungelernte Fertigkeiten

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

Akrobatik+(6)	Verführen+(3)
Anführen+(6)	Verhören+(3)
Balancieren+(6)	Verstellen+(3)
Betäuben+(6)	Wagenlenken+(3)
Bootfahren+(3)	Wahrnehmung+(6)
Landeskunde+(6)	
Menschenkenntnis+(3)	
Schleichen+(3)	
Seilkunst+(3)	
Stehlen+(3)	
Tarnen+(3)	
Tauchen+(6)	
Trinken+(7)	
Überleben+(6)	

[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+8 Riechen/Schmecken+6 Sechster Sinn+6

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

AP	Zauber	Zauberdauer	Wirkungsbereich	Wirkung	Wirk.ziel
Prozess *		Reichweite	Wirkungsdauer		Art
1	Scharfblick	1min	1 Wesen	ARK5 108	Körper
Verändern		0	10min		Gedanke
4 je Wesen	Schlaf	10s	bis zu 6 Wesen	ARK5 109	Körper
Beherrschen		30	8h		Geste
2	Sehen in Dunkelheit	1min	Zauberer	ARK5 113	Körper
Verändern		50	30min		Gedanke
1	Stimmenwerfen	1s	-	ARK5 116	Umgebung
Bewegen		15	2min		Gedanke
4	Unsichtbarkeit	10s	Zauberer	ARK5 120	Körper
Verändern		-	10min		Wort
1 je Grad	Verwirren	1s	1 Wesen	ARK5 125	Geist
Beherrschen		30	10s		Geste
2	Wasseratmen	10s	1 Wesen	ARK5 127	Körper
Verändern		0	8h		Geste
1	Windstoß	1s	30 m Kegel	ARK5 129	Umgebung
Bewegen		0	10s		Geste

[illegible]

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

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

[illegible][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	
Erste-Hilfe-Ausrüstung	
Feuerstein und Zunder	
Garn (20)	
Katze (Vertrauter)	Katze (Katze, Grad 0) LP 8 AP 4 OR St 20 Gw 100 In t50 B 24 Abwehr+14 Resistenz+10/12 Angriff: im Handgemenge Biss+10 (1W6-2) - Raufen+8 (1W6-3) Akrobatik+18, Schleichen+18, Tarnen+18, Gute Reflexe+12, Nachtsicht+2 Bes.: Gegner erhalten -4 auf ihre EW:Angriff
Kilt	
Kreidestück (1)	
Kupferdraht (1)	
Lampenöl (1)	
Laterne	
Sattel	
Magierstab*	(+1/+1)
Gewicht 6,37 von 30,0 kg	

Tiere	
Reitpferd	