





Figur Macgregor, T... Grad 7

Typ	Magier	GG 0	SG 3
-----	--------	------	------



St 16

Gs 95

**Gw 98**

Ko 40

**In 100**

LP 13

Zt 95

**Au 12**

pA 87

Wk 70

**B** 25

AP 27

**Abwehr + 15**

**+ 0**

mit Vert.  
waffe

**Resistenz + 17/15**

## Zaubern + 15

**Bonus für:**

Schaden    Angriff    Abwehr

0

1

2

mit  
Rüstung

1

2

## Rüstung

## Lederrüstung

**RK**   **LR**

– 2 auf LP-Verlust

mit  
Rüstung

**B**      **25**

Gw 98

Fertigkeit	PP
Schmerzunempfindlich...	+ 9
Geländelauf	+ 14
Reiten	+ 14
Schwimmen	+ 14
Spurensuche	+ 10
Erste Hilfe	+ 9
Meditieren	+ 10
Zauberstäbe	+ 10
Alchimie	+ 10
Landeskunde	+ 11
Lesen von Zauberschrift	+ 13
Pflanzenkunde	+ 10
Schreiben Albisch	+ 16
Schreiben Altoqua	+ 13
Schreiben	+ 13
Sprache Albisch	+ 16
Sprache Altoqua	+ 13
Sprache Comentang	+ 14
Sprache	+ 13
Zauberkunde	+ 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)	Wagenlenken+(3)
Bootfahren+(3)	Wahrnehmung+(6)
Klettern+(6)	
Menschenkenntnis+(3)	
Schleichen+(3)	
Seilkunst+(3)	
Stehlen+(3)	
Tarnen+(3)	
Tauchen+(6)	
Trinken+(4)	

[illegible][illegible]

Waffe	Fert. wert	Schaden	Nah
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
Raufen	+ 6	1W6-4	-

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

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

Typ	Magier	Zaubern +15
-----	--------	-------------

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
1 je qm	Eisiger Nebel	10s	bis zu 10 qm	ARK5 75	Umgebung
Erschaffen		50	1min		Geste
1	Erkennen von Leben	1s	15 m Kegel	ARK5 78	Geist
Erkennen		0	1min		Gedanke
2	Erkennen von Zauberei	1s	1 qm	ARK5 78	Geist
Erkennen		15	-		Gedanke
1	Feuerfinger	1s	Zauberer	ARK5 81	Umgebung
Erschaffen		0	2min		Geste
2	Feuerkugel	10s	3 m Umkreis	ARK5 81	Umgebung
Erschaffen		50	2min		Geste
1	Hitzeschutz	1s	Zauberer	ARK5 91	Körper
Verändern		-	2min		Gedanke
1	Hören von Fernem	1min	1 Wesen	ARK5 93	Körper
Verändern		0	10min		Gedanke
1	Lauschen	1min	-	ARK5 95	Umgebung
Formen		0	10min		Gedanke
1	Liniensicht	1s	Zauberer	ARK5 97	Geist
Erkennen		5000	10s		Gedanke
1	Macht über das Selbst	10s	Zauberer	ARK5 98	Körper
Beherrschen		-	1d		Gedanke
1 je Variation	Macht über die Sinne	10s	Zauberer	ARK5 98	Geist
Beherrschen		50	2min		Geste

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

AP	Zauber	Zauberdauer	Wirkungsbereich	Wirkung	Wirk.ziel
Prozess *		Reichweite	Wirkungsdauer		Art
2	Macht über Unbelebtes	1s	-	ARK5 100	Umgebung
Bewegen		30	10s		Geste
2	Person wiederfinden	10min	1 Wesen	ARK5 103	Geist
Erkennen		-	10min		Gedanke
2	Rost	1s	1 Objekt	ARK5 107	Umgebung
Formen		0	-		Geste
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	Sehen von Verborgennem	1min	-	ARK5 113	Umgebung
Formen		0	10min		Gedanke
1 je Wesen	Stärke	1s	1-10 Wesen	ARK5 115	Körper
Verändern		30	2min		Geste
1	Stimmenwerfen	1s	-	ARK5 116	Umgebung
Bewegen		15	2min		Gedanke

wichtige magische Gegenstände, Trünke, Schriftrollen

[illegible]

Typ	Magier	Zaubern + 15
-----	--------	--------------

AP	Zauber	Zauberdauer	Wirkungsbereich	Wirkung	Wirk.ziel
Prozess *		Reichweite	Wirkungsdauer		Art

[illegible]

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



<b>GS</b>	0										
<b>SS</b>	0										
<b>KS</b>	0										

Packpferd	
Pferdefutter (10)	
Reiseverpflegung (9)	
Gewicht 9,5 von 100,0 kg	

Am Körper getragen	
Brosche der wundersamen Heilung (ABW 2)*	–25 auf seine PW:Gift, wenn er das passende Schlüsselwort ausspricht. Wird der Schmuck ununterbrochen getragen, heilt er alle 24 Stunden zusätzlich zu anderen natürlichen und magischen Heilungen 1 LP, der durch äußere Wunden verloren gegangen ist.
Decke, warm	
Erste-Hilfe-Ausrüstung	
Feuerstein und Zunder	
Kilt	
Lampenöl (1)	
Laterne	
Nähnadel	
Sattel	
Magierstab*	(+1/+1)
Gewicht 6,3 von 10,0 kg	

Tiere	
Reitpferd	