


**Figur** **NiWulfstan, Classara - Ws 7**
**Spieler** Unicum

**Typ** Weiser **Grad** 7
**Spezialisierung** \_\_\_\_\_

**St** 73

**Gs** 63

**Gw** 88

**Ko** 49

**In** 61

**Zt** 100

**Au** 100

**pA** 100

**Wk** 84

**B** 24

**Raufen +** 8

*persönlicher Bonus für:*
**Ausdauer** 7 **Schaden** 2 **Angriff** 0
**Abwehr** 1 **Resistenz** 2 / 2 **Zaubern** 2
**LP-Max.** 13

**AP-Max.** 32

**GG** 2

**SG** 3

**Geburtsdatum** \_\_\_\_\_

**Alter** 23 **rechts** händig
**Größe** 172 cm
**Gestalt** mittel, normal **Gewicht** 72 kg
**Stand** Volk
**Heimat** Alba
**Glaube** Dheis Albi
*Besondere Merkmale:*
**Liste der gelernten und angeborenen Fertigkeiten**

Fertigkeit	PP	Fertigkeit	PP
Abwehr	+ 13		+
Resistenz	+ 13/13		+
Wahrnehmung	+ 8		+
Geländelauf	+ 12		+
Klettern	+ 13		+
Reiten	+ 12		+
Schwimmen	+ 12		+
Wagenlenken	+ 13		+
Spurensuche	+ 8		+
Erste Hilfe	+ 10		+
Glücksspiel	+ 12		+
Meditieren	+ 10		+
Menschenkenntnis	+ 8		+
Schilde	+ 2		+
Stichwaffen	+ 6		+
Zauberstäbe	+ 8		+
Alchimie	+ 8		+
Heilkunde	+ 10		+
Landeskunde Alba	+ 9		+
Pflanzenkunde	+ 9		+
Schreiben Albisch	+ 14		+
Schreiben	+ 11		+
Schreiben	+ 11		+
Sprache Albisch	+ 14		+
Sprache Comentang	+ 12		+
Sprache	+ 11		+
Sprache	+ 11		+
	+		+
	+		+
	+		+
		Zaubern	+ 14

Datum	29.04.2017	04.05.2017								
ES	1300	1300								
EP	1300	40								
Geld	5080	2980								
Datum										
ES										
EP										
Geld										

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





Typ	Weiser	Zaubern + 16
-----	--------	--------------

AP	Zauber	Zauberdauer	Wirkungsbereich	Wirkung	Wirk.ziel
Prozess *		Reichweite	Wirkungsdauer		Art
2 je Wesen	Schlummer	10s	bis zu 6 Wesen	ARK5 109	Körper
Beherrschen		30	30min		Geste
4	Schnellheilung	10min	1 Wesen	ARK5 157	Körper
Dweomer		0	-		Geste
1 je Wesen	Schwäche	1s	1-10 Wesen	ARK5 110	Körper
Verändern		30	2min		Geste
1 je Wesen	Stärke	1s	1-10 Wesen	ARK5 115	Körper
Verändern		30	2min		Geste
1 je m Breite	Steinwand	10s	-	ARK5 115	Umgebung
Erschaffen		15	10min		Geste
4	Unsichtbarkeit	10s	Zauberer	ARK5 120	Körper
Verändern		-	10min		Wort

[illegible]

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



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

Packpferd	
Fackeln (10)	
Pferdefutter (10)	
Reiseverpflegung (10)	
Gewicht 15,0 von 100,0 kg	

Am Körper getragen	
Angelhaken	
Angelschnur (20)	
Eisenkeil	
Erste-Hilfe-Ausrüstung	
Feuerstein und Zunder	
Hammer	
Kilt	
Dolch	
Magierstab*	(+1/+1)
Schild:groß	(+0/+0/+1) geeignet zur Parade aller Angriffsarten
Gewicht 9,8 von 20,0 kg	

Tiere	
Reitpferd	