



Druide, Sumu-Diener

blaue Augen, weißes Haar, 1,75 Schritt groß, frei, ledig,
72 Stein schwer, 42 Götterläufe alt

Vorteile

Zauberer, Hohe Astralkraft V, Waffenbegabung: Dolche,
Herausragende Kampftechnik: Dolche,
Affinität zu Elementaren, Ortskenntnis Wald

Nachteile

Arm III, Behäbig, Hässlich II,
Persönlichkeitsschwächen: Arroganz, Streitsucht,
Schlechte Eigenschaften: Jähzorn, Rachsucht

Kampfsonderfertigkeiten

Präziser Stich I [AT-2, TP+2]

Magische Sonderfertigkeiten

Bindung des Dolches [2pAsP], Dolch-Apport [1AsP],
Kraft aus der Erde [4AsP&5min→LeP+w6 | Zustand-1]

Mut	Klugheit	Intuition	Charisma	Finger- fertigkeit	Gewandt- heit	Konsti- tution	Körper- kraft
MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	16	14	8	10	14	12	14

Abenteuerpunkte (AsP)	1200, davon 1 übrig
Lebenspunkte (LeP)	29
Astralenergie	41
Seelenkraft (SK)	2
Zähigkeit (ZK)	1
Ausweichen (AW)	7
Initiative (INI)	w6+14
Geschwindigkeit (GS)	8 Schritt/Aktion
Wundschwelle (KO/2)	6
Schicksalspunkte	3
Sozialer Stand	Frei (SO 6)

Sprachen: Garethi (MS), Goblin I

Schriften: Kusliker Zeichen

Nahkampf	AT	PA	KTW	Reich- weite	Treffer- punkte
Druidendolch 0/0	16	10	15	kurz	w6+1
Waffenlos	8	5	6	kurz	w6

Fernkampf	Angriff (AT)	KTW	Reichweite in Schritt	Treffer- punkte
Dolch werfen	6	6	2/10/15	w6+1

Rüstung	Rüstungs- schutz	Belast- ung	Geschwin- digkeit	Initia- tive
Kleidung	0	0	-	-

Zustand	I -1	II -2	III -3	IV -4
Schmerz	22	15	7	5
Furcht				
Lähmung				
Verwirrung				

Talent		Probe	FW
Körpertalente			
Fliegen	MU IN GE	12 14 14	0
Gaukeleien	MU CH FF	14 8 10	0
Klettern	MU GE KK	14 14 14	0
Körperbeherrschung	GE GE KO	14 14 12	4
Kraftakt	KO KK KK	12 14 14	0
Reiten	CH GE KK	11 14 14	0
Schwimmen	GE KO KK	13 14 14	0
Selbstbeherrschung	MU MU KO	14 14 12	4
Singen	KL CH KO	16 8 12	0
Sinnesschärfe (Farbe, Geruch, Geschmack)	KL IN IN	16 14 14	4
Tanzen	KL CH GE	16 8 14	0
Taschendiebstahl	MU FF GE	14 10 14	0
Verbergen	MU IN GE	14 14 14	0
Zechen	KL KO KK	16 12 14	0
Gesellschaftstalente			
Bekehren & Überzeugen	MU KL CH	14 16 8	4
Betören	MU CH CH	14 8 8	0
Einschüchtern	MU IN CH	14 14 8	0
Etikette	KL IN CH	16 14 8	0
Gassenwissen	KL IN CH	16 14 8	0
Menschenkenntnis	KL IN CH	16 14 8	0
Überreden (Vertrauenerweckend)	MU IN CH	14 14 8	0
Verkleiden	IN GE CH	11 14 8	0
Willenskraft	MU IN CH	14 14 8	4
Naturtalente			
Fährtensuchen	MU IN GE	14 14 14	0
Fesseln	KL FF KK	16 10 14	0
Fischen & Angeln	FF GE KO	13 14 14	0
Orientierung	KL IN IN	16 14 14	0
Pflanzenkunde	KL FF KO	16 10 14	7
Tierkunde	MU MU CH	14 14 11	7
Wildnisleben	MU GE KO	14 14 12	4
Wissenstalente			
Brett- & Glücksspiel	KL KL IN	16 16 14	0
Geographie	KL KL IN	16 16 14	0
Geschichtswissen	KL KL IN	16 16 14	0
Götter & Kulte	KL KL IN	16 16 14	4
Kriegskunst	MU KL IN	14 16 14	0
Magiekunde	KL KL IN	16 16 14	4
Mechanik	KL KL FF	16 16 10	0
Rechnen	KL KL IN	16 16 14	0
Rechtskunde	KL KL IN	16 16 14	0
Sagen & Legenden	KL KL IN	16 16 14	4
Sphärenkunde	KL KL IN	16 16 14	0
Sternkunde	KL KL IN	16 16 14	4

Talent		Probe	FW
Handwerkstalente			
Alchimie	MU KL FF	14 16 10	4
Boote & Schiffe	GE KK FF	14 14 10	0
Fahrzeuge	CH KO FF	8 12 10	0
Handel (Vertrauenerweckend)	KL IN CH	16 14 8	0
Heilkunde Gift	MU KL IN	14 16 14	4
Heilkunde Krankheiten	MU IN KO	14 14 12	4
Heilkunde Seele	IN CH KO	14 8 12	0
Heilkunde Wunden	KL FF FF	16 10 10	0
Holzbearbeitung	GE KK FF	14 14 10	4
Lebensmittelbearbeitung	IN FF FF	14 10 10	0
Lederbearbeitung	GE KO FF	14 12 10	0
Malen & Zeichnen	IN FF FF	14 10 10	0
Metallbearbeitung	KK KO FF	14 12 10	0
Musizieren	CH KO FF	8 12 10	0
Schlösserknacken	IN FF FF	14 10 10	0
Steinbearbeitung	KK FF FF	14 10 10	0
Stoffbearbeitung	KL FF FF	16 10 10	0

#	Gegenstand	Preis in Silber	Gewicht in Stein
	Druidendolch	60	0,5
	Kleidungsset (Freier)	150	
Tragkraft		28	
0 Dukaten	0 Silber	0 Heller	0 Kreuzer

Bindung des Dolches

Dein Dolch ist nur durch Drachenfeuer oder Ignifaxius zerstörbar.

Kosten: 2 pAsP, 10 AP

Dolch Apport

Du öffnest deine Hand.

Der Dolch fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zu dir und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster werden durchschlagen, Wände aus Holz oder Stein halten ihn auf. Du musst den Dolch nicht sehen.

Probe	Fertigkeit	AsP Kosten
-	-	1 AsP
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
1 Aktion	sofort	unendlich

Kraft aus der Erde

Du steckst deinen Dolch für 5 Minuten in die Erde.

Entweder fließen w6 Lebenspunkte über den Dolch zu dir oder eine Stufe eines beliebigen Zustands (außer Belastung) wird aufgehoben.

Probe	Fertigkeit	AsP Kosten
-	-	4 AsP
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
5 Minuten	sofort	Dolch

Lockruf

Du stößt einen Lockruf aus.

Ein kleines Tier (Eichhörnchen, Taube) kommt neugierig auf dich zu.

Probe	Fertigkeit	AsP Kosten
-	-	1 AsP
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
1 Aktion	5 Minuten	4 Schritt

Manifesto Elementum

Du bezeichnest das gewünschte Element durch eine Geste.

Du manifestiert eine Handvoll des Elements.

Probe MU KL CH	Fertigkeit	AsP Kosten
14 16 8	10	4 AsP
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
4 Aktionen	sofort	1 Schritt

Elementarer Diener

Geist des (Elements) komm herbei.

Du rufst einen Elementargeist des gewünschten Elements herbei.

Probe MU CH KO	Fertigkeit	AsP Kosten
14 8 12	12	16 AsP
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
30 Minuten	sofort	8 Schritt

Dschinnenruf

Dschinn des (Elements) komm herbei.

Du rufst einen Dschinn des gewünschten Elements herbei.

Probe MU CH KO	Fertigkeit	AsP Kosten
14 8 12	12	32 AsP
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
8 Stunden	sofort	8 Schritt

Sumus Elixiere

Du berührst mit der Hand das Alchimicum.

Du lässt Astralkraft in Zutaten für Alchimica einfließen. Dies erhöht die Haltbarkeit von Zutaten oder Alchimica um die Wirkungsdauer des Zauberspruchs, zum anderen hat erhältst du eine Erleichterung von +1 bei der Alchimie-Probe auf Alchimie.

Probe KL IN IN	Fertigkeit	AsP Kosten
16 14 14	10	8 AsP
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
4 Aktionen	QS Jahre	Berührung

Wehe, Walle, Nebula -

Trüb die Luft, die vordem klar!

Du formst die Nebelwand mit beiden Händen vor dir.

Du erschaffst eine Zone aus dichtem Nebel, der sich nicht fortwehen lässt. Je AsP kannst du 200 Kubikmeter (kleinere Hütte) Nebel erschaffen. Die Wolke kann nach Belieben geformt werden, als kompakte Kugel, als lang gezogenes Band oder gar in Form eines Drachen. Der Nebel erzeugt einen Sichtmodifikator der Stufe 2.

Probe MU KL CH	Fertigkeit	AsP Kosten
14 16 8	7	8+ AsP
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
2 Aktionen	QS x 15 Minuten	8 Schritt

Zunge betäuben

Die Zunge und Lippen des Opfers sind gelähmt. Seine Fähigkeit, verständlich zu sprechen ist daher stark beeinträchtigt und er erhält den Status Stumm.

Probe KL IN CH	Fertigkeit	AsP Kosten
16 14 8 -ZK	7	8 AsP
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
2 Aktionen	QS x 5 Minuten	8 Schritt

Weisheit der Bäume

Du breitest die Arme aus und verharrst.

Du verwandelst dich in einen beliebigen Baum und verwurzelt soweit möglich. Du bist zu keinen körperlichen oder geistigen Handlungen fähig und behältst keine Erinnerung an diese Zeit. Dafür sind alle körperlichen Prozesse ausgesetzt, du brauchst also keine Atemluft, leidest nicht an Giften und Krankheiten und alterst nicht. Wirst du angegriffen, kannst du aber normal zerstört werden.

Probe MU IN KO	Fertigkeit	AsP Kosten
14 14 12 -SK/2	7	32 AsP
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
30 Minuten	QS x 3 Wochen	selbst

Pestilenz erspüren

Du kannst erspüren, welche Krankheit – auch übernatürliche – das Opfer befallen hat. Je mehr QS du erzielst, desto mehr kannst du herausfinden. Mit einer vorherigen Probe auf Heilkunde Krankheiten erhältst er eine Erleichterung von QS/2.

Probe MU KL IN	Fertigkeit	AsP Kosten
14 16 14	4	8 AsP
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
4 Aktionen	sofort	1 Schritt