

SLAGFID

ZEICHENMÄGER

Attribute & Fertigkeiten

Stärke 3

Kraft

Ausdauer

Nahkampf 1

Handwerk

Geschick 3

Verbergen

Fingerfertigkeit

Bewegen 1

Fernkampf

Verstand 6

Kundschaften

Wissen 3

Überleben

Menschenkenntnis 3

Empathie 3

Manipulation

Darbietung

Heilen

Tierkunde

Zustände

müde durstig



hungrig unterkühlt



Beziehungen

der Zwerge ist ein Säufer
Belvar ist überzeugend
Galan ist zuverlässig

Willenskraft (WP)

● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Kritische Verletzungen

Erfahrung (EP)

3 (nach 1. Runde)



Talente

Volk Geistesmacht: erster WP verdoppelt

Beruf Zeichenmagie: WP → Allgemeine & Zeichenzauber

Beidhändig 1: schnelle Aktion = 2. Angriff

jung



Waffen

	Bonus	Schaden	Reichw.	Preis	Gewicht	Eigenschaften
Dolch	+1	1	arm	2 S	leicht	scharf, stich
Messer	+1	1	arm	1 S	leicht	stich

Ausrüstung

	Bonus	Eigenschaften	Preis	Gewicht
Lederrüstung	+2		4 S	leicht

Münzen
Gold
2 Silber
Kupfer

Reputation

0

Traglast
4 ½ / 6

Verbrauchsgüter

Nahrung	Wasser	Pfeile	Fackeln
w10/w12	w12/w12	--/w12	w8/w12

Stolz

Ich spüre unnatürliche Phänomene vor allen anderen. (w12, EP)

Geheimnis

Ich bin ein Wissender, alle anderen sind mir wie Ameisen. (EP)

Hintergrund

Mein Name ist **Slagfid** und man nennt mich einen Elbenspross, denn meine Urgroßeltern sind der Elb **Egil** und die Menschenfrau **Inga**. Sie hatten zusammen einen Sohn, **Alboin**, der ebenfalls eine Frau aus dem Dorf heiratete, die **Kräuterfrau Gesa**. Ihre Tochter nannten sie **Miriel** und sie studierte nicht nur Pflanzen sondern auch die Mineralien und ihre Wirkungen. Sie heiratete den **Obstbauern Tankred** und schenkte mir das Leben.

Schon als kleines Kind spielte ich am liebsten mit meinem Urgroßvater Egil, der oft unter den Obstbäumen saß und meditierte, aber auch immer eine Geschichte oder einen Traum zu erzählen hatte. Trotz seines Alters ist er stark und gesund und wirkt fast wie ein junger Mann, nur ist er oft melancholisch und müde. Er lehrte mich so vieles, auch wenn ich nicht alles verstehe. Ihm habe ich zu verdanken, dass ich die Macht der Zeichen kenne.

Als ich älter wurde half ich auch den Bauern die beste Zeit für die Ernte zu bestimmen und Buch über die Getreidespeicher zu führen, denn viele können nicht einmal lesen und noch weniger rechnen. Sogar der **Ulwin der Dorfvorsteher** bat mich darum für ihn eine Dorfchronik zu schreiben und alle Geburten und Todesfälle zu verzeichnen. Auch hatte ich die Rationen für Bedürftige auszugeben. Bald war ich auch kein Außenseiter im Dorf mehr, sondern lernte mit Bauern, Handwerkern, den Alten, auch den Trunkenbolden und Tratschweibern umzugehen.

Als Halbelb vereine ich die Weisheit der Elben mit der Lebenslust der Menschen. Doch ich bezahle dafür auch mit Sterblichkeit. Deshalb will ich meinen Drang nach Wissen in der mir gegebenen Zeit wohl zu nutzen wissen.

Aber das Dorf langweilt mich und ist mir öde. Viele Dörfler sind dumm und fast alle völlig ungebildet. Von Magie und den Geheimnissen der anderen Welt weiß außer Großväterchen und der **Rabenschwester** niemand etwas. Sie sind zufrieden wenn sie ihren kümmerlichen Verstand mit Bier betäuben können, wie dieser rohe **Zwerg**.

Auch **Jette, die junge Schafhirtin**, der ich einst verfiel kann mich nicht hier halten. Und meine Mutter Miriel bittet mich zwar immer wieder inständig zu bleiben, doch ich will meinen eigenen Weg finden.

Aber allein kann ich nicht reisen, ich brauche Hilfe in der Wildnis auch wenn sie sich in purer Goldgier und Ruhmsucht gründet. Auch wenn ich schon so vieles weiß, brauche ich in der Wildnis doch Gefährten die mit primitiver Gewalt den Gefahren trotzen.

Meine Gefährten

Belvar, Freund, Händler & Heiler, Hund Rauk, Geliebte Linn, Lehrling meiner Mutter Miriel, von Händler Vergil verkauft

Bodlo, Säufer, Zwerg, Schmied, Bruder Badlo, Schwester Andara (anderes Dorf)

Brann, Jäger, Gerber, Freund Eldric der Fährtenleser, Metzgerin Mara, Freund von Bodlo, Großvater Hagan, fahrender Händler Rovan, Schneiderin Selene, Söldner Torim, Jugendfreunde Jorek & Lynna

Galan, Schreiner, fehlender Daumen, Brüder Edrin, Marek, Owin

Andere

Ulwin, Dorfvorsteher

Thorben, sein Sohn

Isen, Wirt „Zum vollen Fass“

Informationen

östlich Senke mit Felsbrocken & Kassetten, weiter östlich **Raben-Heiligtum**, Opferstein & Eiche süd-östlich Dorf **Steinheim**, **Schwarzenwacht**, Festung, verteidigt mit Feuer und Schwert nord-östlich Dorf **Birkenau**, **Hoheneichen**, altes Geschlecht, Rabenschwestern?



Allgemeine Zauber

A1 Magisches Siegel

Rang 1, Reichweite: armlang, Dauer: ¼ Tag, Komponente: Stück Kreide

Du schützt eine Person (nicht größer als ein Mensch) oder einen Ort (nicht größer als ein Mensch) vor Magie. Die Machtstufe aller Zauber, die während diesem ¼ Tag gegen diesen Ort oder Person gewirkt werden, ist um die Machtstufe des Magischen Siegels gesenkt.

A2 Magie entdecken

Rang 1, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: Wünschelrute

Du spürst automatisch, wenn jemand in kurzer Entfernung Magie wirkt oder wenn ein Gegenstand, den du hältst, mit Magie aufgeladen ist. Um mehr über die gewirkte Magie zu erfahren oder um **Verschleierte** Magie zu entdecken brauchst du **Magie Entdecken** – deine Machtstufe muss in diesem Fall gleich oder höher der Machtstufe des Zaubers **Magie Verschleiern** sein.

A3 Magie bannen

Rang 2 Machtwort, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: Eisenspäne

Du kannst Zauber stören, die von anderen Zauberern gewirkt werden. Dieser Zauber ist reaktiv und unterbricht die Initiative-Reihenfolge während der Kampfrunde. Du senkst die Stufe des Zaubers deines Gegners um die Machtstufe deines **Magie Bannen**. Du musst vor dem Würfeln entscheiden, wie viele WP du ausgeben willst. Ihr müsst beide für Überladen und Missgeschicke würfeln.

A4 Magie verschleiern

Rang 2, Reichweite: selbst, Dauer: sofort, Komponente: Stück Stoff

Um unbemerkt einen Zauber zu wirken musst du **Magie Verschleiern**. Dies erfordert 1 zusätzlichen WP, der aber nicht zur Machtstufe des Zaubers zählt. Einen Zauber zu **Verschleiern** gilt nicht als eigene Aktion. Um deinen verschleierten Zauber zu entdecken, muss ein anderer Zauberer **Magie Entdecken** wirken.

A5 Magie binden (R)

Rang 3 Ritual, Reichweite: selbst, Dauer: verschieden, Komponente: Schreibfeder oder Meißel

Du kannst Zauber in unbelebte Gegenstände binden, um magische Fallen oder Artefakte zu erschaffen. Du musst allerdings zusätzliche WP aufwenden, um den Zauber an einen Gegenstand zu binden, statt seine Macht sofort zu entfesseln. Wenn du den Zauber **Bindest**, würfle für etwaiges Überladen und Missgeschick. Die zusätzlichen WP modifizieren diesen Wurf, zählen aber nicht zur Machtstufe hinzu. Für 1 zusätzlichen WP hält die Magie für einen Tag an, oder bis der Zauber ausgelöst wird. Für 2 zusätzliche WP hält die Magie dauerhaft an, oder bis der Zauber ausgelöst wird. 5 zusätzliche WP binden den Zauber für immer an den gewählten Gegenstand und er kann einmal täglich ausgelöst werden. Dies kostet WP in Höhe der Machtstufe. Du kannst den Zauber auf jede Art binden und auslösen lassen, z.B. das Aussprechen einer Formel, oder das Öffnen, Zerbrechen oder Werfen des Gegenstands. Falls der Zauber ausgelöst wird, funktioniert er genau so, wie wenn er normal gewirkt worden wäre.

A6 Übertragung

Rang 3, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: ein Tropfen deines Bluts

Du stiehlst einer anderen Person ihre WP oder gibst deine WP an jemand anderen. Die Grundkosten des Zaubers betragen 1 WP. Anschließend kannst du so viele WP nehmen oder geben, wie du wünschst. Falls dein Ziel sich gegen die Übertragung wehrt, ist es nicht ganz so einfach – in diesem Fall kannst du maximal so viele WP übertragen, wie die Machtstufe der **Übertragung** beträgt. Der WP, mit dem die **Übertragung** selbst gewirkt wird, wird verbraucht und nicht übertragen.

Zeichenmagie

Zeichen können eingeritzt, gemalt oder in die Luft gezeichnet werden. Malen oder Ritzen gilt als Komponente. Malen dauert einige Minuten, Einritzen $\frac{1}{4}$ Tag. Jedes Zeichen wirkt genau ein Mal.

Z1 Anlocken

Rang 1, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: materielles Zeichen

Das Zeichen lockt Personen an, die nur mit **Menschenkenntnis** mit Malus Machtstufe widerstehen können oder zum Zeichen rennen müssen. Danach sind sie frei.



Z2 Angst einflößen

Rang 1, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: materielles Zeichen

Du erweckst tiefe Furcht in einer Person. **Verstand** – Machtstufe widersteht.



Z3 Lähmen

Rang 1, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: materielles Zeichen

Du versetzt eine Person in hypnotische Trance. Machtstufe 1 → verliert schnelle Aktion, MS 2 → verliert langsame Aktion, MS 3 → verliert beide Aktionen, MS 4 → verliert Bonus-Aktionen



Z4 Blenden

Rang 2, Reichweite: kurz, Dauer: $\frac{1}{4}$ Tag, Komponente: materielles Zeichen

Personen müssen **Menschenkenntnis** mit Malus Machtstufe bestehen oder werden geblendet. Tiere werden automatisch geblendet.



Z5 Illusion

Rang 2, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: materielles Zeichen

Du bringst **eine** Person dazu etwas nicht existierendes zu sehen oder etwas Existierendes nicht zu sehen. Machtstufe 1 → kleines Objekt, MS 2 → menschengroßes Objekt, MS 3 → Haus **Menschenkenntnis** mit Malus Machtstufe durchschaut.



Z6 Ablenkung

Rang 2 **Machtwort**, Reichweite: kurz, Dauer: 1 Runde, Komponente: materielles Zeichen

Du kannst einen NPC eine Handlung vor Zerstreuung vergessen lassen, z.B. Schlüssel vergessen oder vergessen jemand zu durchsuchen. Nicht im Kampf verwendbar.



Z7 Puppenspieler

Rang 3, Reichweite: nah, Dauer: 1 Runde, Komponente: materielles Zeichen

Du übernimmst die Kontrolle über eine Person. **Menschenkenntnis** mit Malus Machtstufe widersteht. Langsame, schnelle und Bonusaktionen sind betroffen.



Z8 Rune der Macht (Zauberspeicher)

Rang 3 **Ritual**, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: materielles Zeichen

Du lädst einen Gegenstand durch dein Zeichen magisch auf (WP=Machtstufe) und kannst später einen Zauber damit wirken. Kein **Binden** ist notwendig. Andere Zeichenmagier können ihn auch benutzen.



Z9 Portal

Rang 3 **Ritual**, Reichweite: nah, Dauer: $\frac{1}{4}$ Tag * MS, Komponente: materielles Zeichen

Du reißt einen Spalt in eine andere Welt oder an einen anderen Ort auf dieser Welt und öffnest damit einen Weg. In der anderen Welt können Dämonen und andere Wesen auf dich warten. **Blutmagie** und insbesondere **Dämon binden** könnten hier nützlich sein.

