

# S LAGFID

## ZEICHENMAGIER

### Attribute & Fertigkeiten

**Stärke** 3

Kraft

Ausdauer

Nahkampf 1

Handwerk

**Geschick** 3

Verbergen

Fingerfertigkeit

Bewegen 1

Fernkampf

**Verstand** 6

Kundschaften 1

Wissen 3

Überleben

Menschenkenntnis 3

**Empathie** 3

Manipulation

Darbietung

Heilen

Tierkunde

### Zustände

müde

durstig



hungrig unterkühlt



### Beziehungen

Bardo ist ein Säufer

Belvar ist überzeugend

Galan ist für uns gestorben

Brann guter Jäger

### Willenskraft (WP)

●●●●●● ●○○○○○

### Kritische Verletzungen

### Erfahrung (EP)

6/16 (nach 5. Runde)



jung



### Talente

*Volk* Geistesmacht: erster WP verdoppelt

*Beruf* Zeichenmagie: WP→Allgemeine & Zeichenzauber

Beidhändig 1: schnelle Aktion = 2. Angriff

Flinke Füße 1: pro Kampfrunde 1 Ausweichen ohne Aktion

### Waffen

|        | Bonus | Schaden | Reichw. | Preis | Gewicht | Eigenschaften |
|--------|-------|---------|---------|-------|---------|---------------|
| Dolch  | +1    | 1       | arm     | 2 S   | leicht  | scharf, stich |
| Messer | +1    | 1       | arm     | 1 S   | leicht  | stich         |
| Speer  | +1    | 1       | nah     | 1 S   | normal  | stich         |

### Ausrüstung

|              | Bonus | Eigenschaften | Preis | Gewicht |
|--------------|-------|---------------|-------|---------|
| Lederrüstung | +2    |               | 4 S   | leicht  |

alte Schriftrollen aus Taverne an Wegkreuzung, Messer,

### Münzen

Gold  
2 Silber  
Kupfer

### Reputation

0

### Verbrauchsgüter

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

### Traglast

4 ½ / 6

### 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, Husky **Rauk**

**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 Rovon, Schneiderin Selene, Söldner Torim, Jugendfreunde Jorek & Lynna

**Caspar**, junger Milizsoldat

**Galan**, Schreiner, fehlender Daumen, Brüder Edrin, Marek, Owin, starb für Bodlos und meine Freiheit

### Andere

**Ulwin**, Dorfvorsteher von Rabensend

**Thorben**, sein Sohn

**Isen**, Wirt „Zum vollen Fass“

### Informationen

östlich Senke mit Felsbrocken & Kassetten, weiter östlich **Raben-Heiligtum** mit Opferstein & Eiche süd-östlich Dorf **Steinheim**, **Schwarzenwacht**, Festung, verteidigt mit Feuer und Schwert nord-östlich Dorf **Birkenau**, weiter NO **Hoheneichen**, altes Geschlecht, Rabenschwestern?



Belvar & Rauk

## 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 zusätzlichen 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, Zerschlagen 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 stiehst 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 ¼ 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.

ᄒ

### Z2 Angst einflößen

Rang 1, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: materielles Zeichen  
Du erweckst tiefe Furcht in einer Person. **Verstand** – Machtstufe widersteht.

ᄑ

### 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

ᄐ

### Z4 Blenden

Rang 2, Reichweite: kurz, Dauer: ¼ Tag, Komponente: materielles Zeichen  
Personen müssen **Menschenkenntnis** mit Malus Machtstufe bestehen oder werden geblendet. Tiere werden automatisch geblendet.

ᄓ

### 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.

ᄒ

### 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.

ᄑ

### 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.

ᄓ

### 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.

ᄒ

### Z9 Portal

Rang 3 **Ritual**, Reichweite: nah, Dauer: ¼ 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.

ᄑ

## **Steigerungen**

nach 3. Runde (2026-05-23): Kundschaften 1 (5), Talent: Flinke Füße (5)

Kehle durchschnitten