Menschlicher Zauberer

Name

Attribute & Fertigkeiten

Stärke	2
Kraft	
Ausdauer	1
Nahkampf	
Handwerk	
Geschick	2
Verbergen	
Fingerfertigkeit	
Bewegen	1
Fernkampf	1
Verstand	5
Kundschaften	
Wissen	3
Überleben	2
Menschenkenntnis	2
Empathie	4
Manipulation	2
Darbietung	
Heilen	3
Tierkunde	1

Zustände

müde durstig

hungrig unterkühlt

Beziehungen

Willenskraft (WP)

OOOOO OOOOO

Kritische Verletzungen

Erfahrung (EP)

Talente

			alt
Volk	Flexibel:	WP→andere Fertigkeit	
Beruf	Blutmagie:	WP→Allgemeine & Blutzauber	2
Sechster Sinn		Hinterhalt erkennen +1	1
Drittes Auge Zauber			1

2

Waffen

	Bonus	Schaden	Reichw.	Preis	Gewicht	Eigenschaften
Dolch	+1	1	arm	1 S	leicht	scharf, stich
Schleuder	+1	1	kurz	6 S	leicht	stumpf

Ausrüstung

	Bonus	Eigenschaften	Preis	Gewicht
Lederrüstung	+2		4 S	leicht
Verbandszeug	+1	heilen	6 K	leicht

Münzen

Gold
6 Silber
2 Kupfer

Reputation

0

Traglast

4 / 4

Verbrauchsgüter

Nahrung	Wasser	Pfeile	Fackeln
w8/w8	w8/w8	---/---	---/w8

Stolz Ich kann auch stärkste Zauber wirken. (w12, EP)

Geheimnis Ich will mehr magische Macht vor allem anderen. (EP)

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 (MW)

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**, würfel 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.

Blutmagie

B1 Feuerwandler
Rang 1, Reichweite: selbst, Dauer: ¼ Tag, Komponente: Blutstropfen
Du bist vollständig gegen Kälte und Feuer geschützt.

B2 Aufstacheln
Rang 1, Reichweite: kurz, Dauer: 1 Zug (15 Minuten), Komponente: Kelch Wein
Du wühlst das Blut deines Opfers auf und entfachst starke Gefühle wie Wollust, Furcht oder Wut. Nicht im Kampf und nicht gegen Monster.

B3 Dämon binden
Rang 2, Reichweite: kurz, Dauer: ¼ Tag, Komponente: Pentagramm
Du unterwirfst eine dämonische Kreatur deinem Willen. Das mag sie nicht. Menschenkenntnis mit Malus Machtstufe widersteht.

B4 Blutband
Rang 2, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: Blut von dir oder dem Ziel
Du überträgst Machtstufe Attributspunkte zwischen dir und dem Ziel bis zum ursprünglichen Wert. Falls das Ziel widerstehen will Menschenkenntnis mit Malus Machtstufe. Regeneriert normal.

B5 Entflammen
Rang 2, Reichweite: nah, Dauer: sofort, Komponente: Fackel oder offenes Feuer
Du erhitzt das Blut deines Opfers bis es brennt. Stärke Schaden = Machtstufe, danach jede Runde Bewegen (langsam) um zu löschen oder +1 Schaden. Rüstung schützt nicht.

B6 Kraft des Blutes
Rang 3, Reichweite: selbst, Dauer: 1 Runde, Komponente: lebendes Opfer (z.B. kleines Tier)
Du konzentrierst dein Blut und erhältst nur für die nächste Runde WP = 2x Machtstufe.

B7 Blutfluch
*Rang 3 **Ritual**, Reichweite: ∞, Dauer: ¼ Tag*Machtstufe, Komponente: Haar o.ä. des Opfers*
Du legst einen Fluch auf eine lebende Person deren Namen und ungefähren Ort du kennst und fügst ihm 1 Schaden auf ein Attribut deiner Wahl pro ¼ Tag in Machtstufe Schritten zu.

B8 Seele binden
*Rang 3 **Ritual**, Reichweite: armlang, Dauer: verschieden, Komponente: Opfermesser*
Du kannst die Seele deines Opfers in ein Gefäß sperren, z.B. Spiegel, Juwel, Waffe. Der leblose Körper bleibt zurück und kann getötet oder von einem anderen Geist beseelt werden.
Machtstufe 1 → ¼ Tag, MS 2 → 1 Tag, MS 3 → ewig/so lange du bestimmst.
Menschenkenntnis mit Malus Machtstufe widersteht.

Drittes Auge

D1 Lichtbringer
*Rang 1, Reichweite: nah, Dauer: 1 Zug*Machtstufe, Komponente: Kurzer Stab, wiederverwendbar*
Du beschwörst ein helles Licht, das alle Schatten in **naher** Entfernung vertreibt.

D2 Klare Sicht
Rang 1, Reichweite: fern, Dauer: 1 Runde, Komponente: Lupe
Deine Sichtlinie reicht fern auch in Dunkel oder Nebel und du durchschaust jede Verwandlung.

D3 Flüstern des Windes
*Rang 1, Reichweite: fern, Dauer: 1 Zug*Machtstufe, Komponente: Trichter oder Muschel*
Du kannst in Sichtlinie klar hören als stündest du an dem betreffenden Ort.

D4 Weitsicht
Rang 2, Reichweite: verschieden, Dauer: 1 Zug (15 Minuten), Komponente: Landkarte
Du kannst dein inneres Auge über Länder und Ozeane schweifen lassen und sehen was dort geschieht. Machtstufe 1 → weit, Machtstufe 2 → Hexfeld, Machtstufe 3 → Land. Falls noch nicht dort gewesen: Machtstufe +2. Deine Visionen sind teilweise bruchstückhaft und kryptisch (SL).

D5 Wahrer Weg
Rang 2, Reichweite: selbst, Dauer: sofort, Komponente: Waage, wiederverwendbar
Du kannst den rechten Weg erkennen wenn du eine Entscheidung treffen musst (SL).

D6 Visionen der Vergangenheit
Rang 2, Reichweite: kurz, Dauer: 1 Zug (15 Minuten), Komponente: Gegenstand aus der Zeit
Du kannst verschwommen Ereignisse sehen, die an diesem Ort geschehen sind (SL).
Machtstufe 1 → ein Tag, Machtstufe 2 → ein Jahr, Machtstufe 3 → einige Jahrhunderte.

D7 Weissagung
*Rang 3 **Ritual**, Reichweite: nah, Dauer: 1 Zug, Komponente: Kristallkugel oder Fischeingeweide*
Du kannst in einer Séance in die Zukunft schauen. Du stellst Fragen die kurz und manchmal kryptisch beantwortet werden (SL).

D8 Intuition
Rang 3, Reichweite: selbst, Dauer: sofort, Komponente: relevanter Gegenstand
Du kannst eine Ja/Nein/Vielleicht-Frage stellen die wahrheitsgemäß aber subjektiv beantwortet wird.

D9 Telepathie
Rang 3, Reichweite: nah, Dauer: 1 Zug (15 Min.), Komponente: Gegenstand des Opfers
Du kannst einige Minuten lang die Gedanken einer Person lesen. Machtstufe 2+ für Erinnerungen.
Du kannst auch deine Gedanken an eine andere Person senden. Falls du sie gut kennst auch **weit**.
Du kannst auch Schmerz oder Leid senden um Verstand oder Empathie um Machtstufe zu schaden.