

# halbelbische Druidin



## Attribute & Fertigkeiten

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

## Talente

Geistesmacht 1. WP verdoppelt  
 Heilung WP→Allgemeine & Heilzauber 1  
 Glückspilz Kritische Verletzung neu würfeln 1

## Waffen

	Bonus	Schaden	Reichw.	Preis	Gewicht	Eigenschaften
Kampfstab (2H)	+1	1	nah	1 S	leicht	stumpf, Haken, Parade

## Ausrüstung

	Bonus	Eigenschaften	Preis	Gewicht
Verst. Lederrüst.	3		6 S	normal
Verbandszeug	+1	Heilen	6 K	leicht

## Verbrauchsgüter

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

## Stolz

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

## Geheimnis

Ich bin ein moralisierender Besserwisser. (EP)

Verstärkte  
Lederrüstung



Münzen  
0 Kupfer

Traglast  
/ 6

## Allgemeine Zauber

### A1 Magisches Siegel

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

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)

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

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)

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, Zerschlagen oder Werfen des Gegenstands. Falls der Zauber ausgelöst wird, funktioniert er genau so, wie wenn er normal gewirkt worden wäre.

### A6 Übertragung

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 Übertragung selbst gewirkt wird, wird verbraucht und nicht übertragen.

## Heilungszauber

### H1 Seelenheilung

Du bündelst die Mächte der Natur, um düstere Seelen zu erleuchten. Du heilst sofort Verstands- oder Empathie-Punkte in Höhe der Machtstufe des Zaubers. Du kannst dich nicht selbst heilen.

### H2 Heilende Hände

Du heilst Stärke oder Schaden auf Geschicklichkeit, indem du einer verletzten Person die Hände auflegst. Du heilst sofort so viele Punkte, wie die Machtstufe des Zaubers beträgt. Dieser Zauber hat keine Auswirkung auf kritische Verletzungen. Du kannst dich nicht selbst heilen.

### H3 Medizin der Natur

Giftes in dir selbst oder jemand anderem. Die Machtstufe des Zaubers muss mindestens so hoch sein wie ein Drittel der Wirksamkeit oder Ansteckungskraft (siehe Seite 116), abgerundet.

### H4 Dämon bannen

Dieser Zauber fügt der Stärke eines dämonischen Ziels Schaden in Höhe der Machtstufe zu. Dies gilt auch für Dämonen, die keinen Schaden durch physische Waffen erleiden können. Der Zauber hat keine Auswirkung auf dämonisch verseuchte Kreaturen, nur auf echte Dämonen.

### H5 Wunden heilen

Du bündelst deine magischen Kräfte, um gebrochene Knochen und blutende Wunden zu heilen. Eine kritische Verletzung heilt sofort, eine tödliche Verletzung erfordert Machtstufe 2. Abgetrennte Gliedmaßen können durch diesen Zauber nicht nachwachsen.

### H6 Untote bannen

Dieser Zauber fügt der Stärke eines untoten Ziels Schaden in Höhe der Machtstufe zu.

### H7 Wiederbelebung

Du lässt eine tote Person wieder auferstehen – nicht als Untoter, sondern quicklebendig. Innerhalb 1/4 Tages ist Machtstufe 1 erforderlich, innerhalb eines Tages Machtstufe 2 und innerhalb einer Woche Machtstufe 3. Nach mehr als einer Woche ist die Leiche zu verwesen. Eine auferstandene Person verliert permanent einen Punkt Empathie, denn wenn man die Welt jenseits des Schleiers sieht, hat dies tieferschürfende Auswirkungen auf die eigene Weltanschauung.

### H8 Gelassenheit

Ein humanoides Ziel des Zaubers wird ohne Gegenleistung oder Manipulation tun, was du willst. Alle anderen Beschränkungen für soziale Konflikte gelten weiterhin – zum Beispiel wird das Opfer nicht direkt gegen seine eigenen Interessen handeln.

### H9 Herr des Wetters

Du änderst das Wetter in deinem Hexfeld. Eine kleinere Änderung – von bewölkt zu Regen oder von Windstille zu einer leichten Brise – erfordert Machtstufe 1. Unübliches Wetter das zur Jahreszeit passt – ein Schneesturm im Winter, sengende Hitze im Sommer oder starker Wind im Herbst – erfordert Machtstufe 2. Unnatürliches Wetter, etwa einen Schneesturm im Sommer oder eine Hitzewelle mitten im Winter, benötigt Machtstufe 3.



Name \_\_\_\_\_ Volk \_\_\_\_\_ Beruf \_\_\_\_\_  
 Alter \_\_\_\_\_ Reputation \_\_\_\_\_ Aussehen \_\_\_\_\_  
 Stolz (w12, EP) \_\_\_\_\_  
 Dunkles Geheimnis (EP) \_\_\_\_\_

**Attribute & Fertigkeiten**

Stärke 000000  
 Kraft 000  
 Ausdauer 000  
 Nahkampf 000  
 Handwerk 000  
 Geschick 000000  
 Heimlichkeit 000  
 Fingerfertig 000  
 Bewegen 000  
 Fernkampf 000  
 Verstand 000000  
 Kundschaften 000  
 Wissen 000  
 Überleben 000  
 Menschenk. 000  
 Empathie 000000  
 Manipulation 000  
 Darbietung 000  
 Heilen 000  
 Tierkunde 000

**Talente**

Volk \_\_\_\_\_  
 Beruf \_\_\_\_\_ 000  
 \_\_\_\_\_ 000  
 \_\_\_\_\_ 000  
 \_\_\_\_\_ 000  
 \_\_\_\_\_ 000  
 \_\_\_\_\_ 000  
 \_\_\_\_\_ 000  
 \_\_\_\_\_ 000

**Willenskraft**

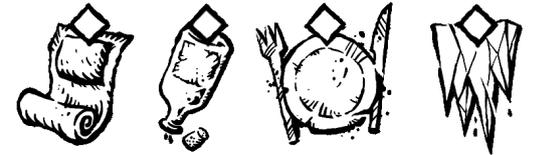
00000 00000

**Erfahrung**

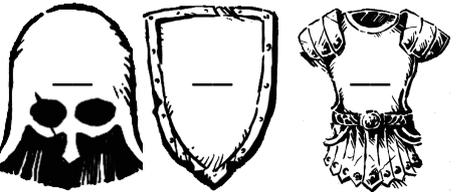
\_\_\_\_\_

**Zustände**

müde durstig hungrig unterkühlt



**Kritische Verletzungen**



**Helm, Schild & Rüstung**

Helm \_\_\_\_\_  
 Schild \_\_\_\_\_  
 Rüstung \_\_\_\_\_

**Verbrauchsgüter** (je Gewicht 1)

Nahrung \_\_\_\_\_/w12 Wasser \_\_\_\_\_/w8 Pfeile \_\_\_\_\_/w12 Fackeln \_\_\_\_\_/w8



**Münzen**

\_\_\_\_\_ Gold  
 \_\_\_\_\_ Silber  
 \_\_\_\_\_ Kupfer



**Waffen**

Bonus	Schaden	Reichw.	Preis	Gewicht	Eigenschaften
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____



**Ausrüstung**

Bonus	Eigensch.	Gewicht	Preis
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____



**(Reit)-Tiere**

Art	Name	Stärke	Geschick	Bewegung
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Traglast (Stärke x2) \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

**Beziehungen zu den Spieler-Charakteren**

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

