

Orkischer Schurke



Attribute & Fertigkeiten

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

Talente

<i>Volk</i>	Unbezwingbar	gebrochen je WP → Attr.
<i>Beruf</i>	Meuchler	WP → hinterhältiger Schaden 1
Beidhändig	leichte 2. Waffe	schnelle Akt. 1

Waffen

	Bonus	Schaden	Reichw.	Preis	Gewicht	Eigenschaften
Dolch (1H)	+1	1	arm	2 S	leicht	scharf, Stich
Dolch (1H)	+1	1	arm	2 S	leicht	scharf, Stich

Ausrüstung

	Bonus	Eigenschaften	Preis	Gewicht	Münzen
Verst. Lederrüst.	3		6 S	normal	0 Kupfer

Verbrauchsgüter

Nahrung	Wasser	Pfeile	Fackeln
w6/w12	w6/w8	---/w12	---/w8

Stolz

Ich töte lautlos. (w12, EP)

Geheimnis

Was ich gewinne gebe ich sofort wieder aus. (EP)

Verstärkte
Lederrüstung



Traglast

4 / 10

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 Kampfunde. 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 verschleierte 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, 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 Übertragung selbst gewirkt wird, wird verbraucht und nicht übertragen.

Heilungszauber

H1 Seelenheilung

Rang 1, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: brennende Kerze

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

Rang 1, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: Lehm

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

Rang 1, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: Heilkräuter

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

Rang 2, Reichweite: nah, Dauer: sofort, Komponente: Heiliges Symbol

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

Rang 2, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: Weißes Moos

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

Rang 2, Reichweite: nah, Dauer: sofort, Komponente: Heiliges Symbol

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

H7 Wiederbelebung

Rang 3, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: Gegenstand aus dem Besitz des Ziels

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

Rang 3, Reichweite: nah, Dauer: sofort, Komponente: Amulett

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

Rang 3, Reichweite: fern, Dauer: ¼ Tag, Komponente: Feder

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

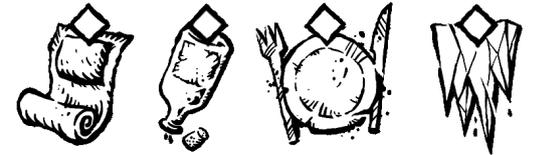
Willenskraft

00000 00000

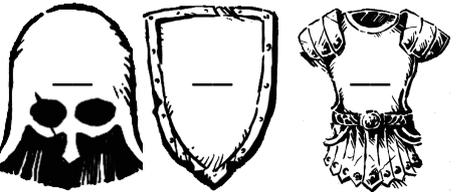
Erfahrung

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

