

halbelbische

Druidin

Name _____

Attribute & Fertigkeiten

Stärke 3

- Kraft
- Ausdauer 1
- Nahkampf
- Handwerk

Geschick 3

- Verbergen
- Fingerfertigkeit
- Bewegen
- Fernkampf 1

Verstand 5

- Kundschaften
- Wissen 1
- Überleben 1
- Menschenkenntnis 1

Empathie 4

- Manipulation
- Darbietung
- Heilen 2
- Tierkunde 1

Zustände

müde durstig



hungrig unterkühlt



Beziehungen

Willenskraft (WP)

OOOOO OOOOO

Kritische Verletzungen

Erfahrung (EP)



jung

Abseits

Talente

- Volk* Geistesmacht: erster WP verdoppelt
- Beruf* Heilung: WP → Allgemeine & Heilzauber
- Sechster Sinn Hinterhalt erkennen +1 1



Waffen

	Bonus	Schaden	Reichw.	Preis	Gewicht	Eigenschaften
Dolch	+1	1	arm	1 S	leicht	scharf, stich
Kurzbogen	+2	1	kurz	6 S	leicht	stich

Ausrüstung

	Bonus	Eigenschaften	Preis	Gewicht
Lederrüstung	+2		4 S	leicht
Helm, offen	+2	Krit → 2. Wurf	8 S	leicht
Verbandszeug	+1	heilen		leicht

Münzen

Gold
6 Silber
Kupfer

Reputation

0

Verbrauchsgüter

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

Traglast

5 ½ / 6

Stolz

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

Geheimnis

Ich bin ein moralisierender Besserwisser. (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 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 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.

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

Du heilst Krankheit oder Gift in dir selbst oder einem anderen. Die Machtstufe 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.