Morla Grabensalb

Bornische Krötenhexe aus Festum

grüne Augen, schwarzes Haar mit Hexensträhne, frei, 1,70 Schritt groß, 67 Stein schwer, 19 Götterläufe alt, ledig, Vertrautentier: **Ilja die Koschkröte**

Mut	Klugheit	Intuition	Charisma	Finger-fertigkeit	Gewandt-heit	Konsti-tution	Körper-kraft
MU	**KL**	**IN**	**CH**	**FF**	**GE**	**KO**	**KK**
14	**12**	**14**	**14**	**12**	**12**	**12**	**10**

Abenteuerpunkte (AP)	**1100, davon 1 übrig**
Lebenspunkte (LeP)	**29**
Astralpunkte (AsP)	**34**
Seelenkraft (SK)	**2**
Zähigkeit (ZK)	**1**
Ausweichen (AW)	**6**
Initiative (INI)	w6+**13**
Geschwindigkeit (GS)	**8** Schritt/Aktion
Wundschwelle (KO/2)	**6**
Schicksalspunkte	**3**
Sozialer Stand	**Frei (SO 4)**

Sprachen: Garethi (Muttersprache)
Schriften: Kusliker Zeichen

Nahkampf	AT	PA	KTW	Reich-weite	Treffer-punkte
Wanderstab (2H) 0/+2	**13**	**8**	12	lang	**w6+2**
Dolch 0/0	**10**	**5**		kurz	**w6+1**
Waffenlos	**8**	**4**		kurz	**w6**

Fernkampf	Attacke (AT)	KTW	Reichweite in Schritt	Treffer-punkte
Dolch werfen	**7**	6	2/10/15	**w6+1**

Rüstung	Rüstungs-schutz	Belast-ung	Geschwin-digkeit	Initiative
Kleidung	**0**	**0**	**-**	**-**

Zustand	I -1	II -2	III -3	IV -4
Schmerz	21	15	7	-
Furcht				
Lähmung				
Verwirrung				

Vorteile

Zauberin,
Gutaussehend [Betören, Handel, Überreden +1],
Angenehmer Geruch [Betören +1]

Nachteile

Körperliche Auffälligkeit: Hexensträhne,
Rachsucht [Willenskraft um zu widerstehen]

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Vertrautenbindung, Flugsalbe, Tradition Hexen,
Ortskenntnis: Festum/Bornland

Kampfsonderfertigkeiten

-

Talent		Probe	FW
Körpertalente			
Fliegen	MU IN GE	14 14 12	4
Gaukeleien	MU CH FF	14 14 12	0
Klettern	MU GE KK	14 12 10	0
Körperbeherrschung	GE GE KO	12 12 12	4
Kraftakt	KO KK KK	12 10 10	0
Reiten	CH GE KK	14 12 10	0
Schwimmen	GE KO KK	11 12 10	0
Selbstbeherrschung	MU MU KO	14 12 12	0
Singen	KL CH KO	12 14 12	0
Sinnesschärfe	KL IN IN	12 14 14	0
Tanzen	KL CH GE	12 14 12	0
Taschendiebstahl	MU FF GE	14 12 12	0
Verbergen	MU IN GE	14 14 12	4
Zechen	KL KO KK	12 12 10	0
Gesellschaftstalente			
Bekehren & Überzeugen	MU KL CH	14 12 14	0
Betören (Gutaussehend, Geruch)	MU CH CH	14 14 14	4
Einschüchtern	MU IN CH	14 14 14	0
Etikette	KL IN CH	12 14 14	0
Gassenwissen	KL IN CH	12 14 14	0
Menschenkenntnis	KL IN CH	12 14 14	4
Überreden (Gutaussehend)	MU IN CH	14 14 14	0
Verkleiden	IN GE CH	14 12 14	4
Willenskraft	MU IN CH	14 14 14	0
Naturtalente			
Fährtensuchen	MU IN GE	14 14 12	0
Fesseln	KL FF KK	12 12 10	0
Fischen & Angeln	FF GE KO	12 12 12	0
Orientierung	KL IN IN	12 14 14	4
Pflanzenkunde	KL FF KO	12 12 12	10
Tierkunde	MU MU CH	14 12 14	7
Wildnisleben	MU GE KO	14 12 12	4
Wissenstalente			
Brett- & Glücksspiel	KL KL IN	12 12 14	0
Geographie	KL KL IN	12 12 14	0
Geschichtswissen	KL KL IN	12 12 14	0
Götter & Kulte	KL KL IN	12 12 14	0
Kriegskunst	MU KL IN	14 12 14	0
Magiekunde	KL KL IN	12 12 14	4
Mechanik	KL KL FF	12 12 12	0
Rechnen	KL KL IN	12 12 14	0
Rechtskunde	KL KL IN	12 12 14	0
Sagen & Legenden	KL KL IN	12 12 14	7
Sphärenkunde	KL KL IN	12 12 14	0
Sternkunde	KL KL IN	12 12 14	0

Talent		Probe	FW
Handwerkstalente			
Alchimie	MU KL FF	14 12 12	10
Boote & Schiffe	GE KK FF	12 10 12	0
Fahrzeuge	CH KO FF	14 12 12	0
Handel (Gutaussehend)	KL IN CH	12 14 14	0
Heilkunde Gift	MU KL IN	14 12 14	4
Heilkunde Krankheiten	MU IN KO	14 14 12	0
Heilkunde Seele	IN CH KO	14 14 12	0
Heilkunde Wunden	KL FF FF	12 12 12	4
Holzbearbeitung	GE KK FF	11 10 12	0
Lebensmittelbearbeitung	IN FF FF	14 12 12	0
Lederbearbeitung	GE KO FF	12 12 12	0
Malen & Zeichnen	IN FF FF	14 12 12	0
Metallbearbeitung	KK KO FF	10 12 12	0
Musizieren	CH KO FF	14 12 12	0
Schlösserknacken	IN FF FF	14 12 12	0
Steinbearbeitung	KK FF FF	10 12 12	0
Stoffbearbeitung	KL FF FF	12 12 12	0

#	Gegenstand	Preis in Silber	Gewicht in Stein
	Wanderstab (Flugsalbe)	10	0,75
	Dolch	45	0,5
	Kleidungsset (frei)	25	
	Geldbeutel	1	0,05
	Laterne	8	0,5
	Laternenöl, 12 Stunden	0,2	0,5
	Feuerstein & Stahl	3	0,25
25	Portion Zunder	0,2	0,025
	Zunderdose	1	0,2
	Wasserschlauch	5,5	0,25
3	Proviant	0,5	1,5
	Wolldecke	2	1,5
	Starker Zaubertrank [w6+4]	240	
	Zaubertrank [w6]	60	
25	Verband	31,25	0,125
	Umhängetasche	8,5	0,5

Tragkraft **20**

0 Dukaten **11** Silber **5** Heller **10** Kreuzer

Balsam Salabunde – Heile diese Wunde!

Du legst dem Verletzten eine Hand auf die Wunde und sagst „Balsam Salabunde, heile diese Wunde!“

Das Ziel erhält nach dem Wirken des Zaubers verlorene LeP in Höhe der verwendeten AsP zurück. Die Hexe kann maximal so viele AsP einsetzen, wie ihr FW beträgt. Die Menge der AsP, die eingesetzt werden, müssen vor dem Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Probe KL IN FF	Fertigkeit	AsP Kosten
12 14 12	**10**	**1 AsP pro LeP**
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
16 Aktionen	**sofort**	**Berührung**

Große Gier

Du tippst mit dem Zeigefinger auf die Stirn des Opfers und sagst: „Was du jetzt wirklich brauchst, ist ...“

Das Opfer verspürt eine unbändige Gier nach einem Objekt oder einer Handlung, die du nennst. Es wird alles tun, um dieses Ziel zu erreichen, solange Leib und Leben damit nicht gefährdet werden.

Probe MU IN CH	Fertigkeit	AsP Kosten
14 14 14 -SK	**7**	**8 AsP**
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
2 Aktionen	**QS x 15 Minuten**	**Berührung**

Harmlose Gestalt

Du schlägst die Hände vors Gesicht und kauerst dich zusammen.

Du nimmst die Gestalt einer unauffälligen Person wie eines Dieners oder eines Bettlers an, die an diesem Ort nicht auffällt. Das betrifft sowohl das Aussehen als auch die passende Stimme, jedoch nicht Kenntnisse wie Sprachen oder angemessenes Verhalten. Größere Gegenstände und Vertrautentiere werden nicht verborgen. Der Spruch wirkt intuitiv, daher kannst du nicht entscheiden, welches Aussehen du annimmst.

Probe KL IN CH	Fertigkeit	AsP Kosten
12 14 14	**7**	**8 AsP + 4 AsP pro 5 Minuten**
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
4 Aktionen	**aufrechterhaltend**	**selbst**

Hexengalle

Du spuckst auf den Gegner.

Der Speichel verursacht w6+QS Trefferpunkte an dem nächsten Ziel, das die Hexe anspuckt. Die Spuckreichweite beträgt 3 Schritt. Die Hexe muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu spucken. Das Spucken ist in der Zauberdauer inbegriffen.
Der Spuckangriff kann mit einer aktiven Schilde-PA oder Ausweichen -2 abgewehrt werden.

Probe KL IN KO	Fertigkeit	AsP Kosten
12 14 12	**10**	**4 AsP**
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
1 Aktion	**sofort**	**selbst**

Krötensprung

Du berührst das Ziel und es springt aus der Hocke.

Das Ziel kann einmalig weiter und höher springen. Ohne Zauber schafft man 3 Schritt weit und 1 Schritt hoch zu springen. Die Weite wird um QS+3 erhöht, die Höhe um QS Schritt.

Probe KL IN KO	Fertigkeit	AsP Kosten
12 14 12	**7**	**2 AsP**
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
2 Aktionen	**sofort**	**Berührung**

Radau

Du drehst einen beliebigen Stock und wirfst ihn auf das Ziel.

Der Stock greift von sich aus einen von dir bestimmtes Ziel innerhalb von 8 Schritt an (nachher können Ziel und Stock sich weiter entfernen). Werte: INI w6+12, AT 13, TP w6+3, GS 12. Bei Aufrechterhalten entsprechende AsP-Kosten, -1 auf Zauber und Talente, Selbstbeherrschung bei Verletzung o.ä.

Probe KL FF KK	Fertigkeit	AsP Kosten
12 12 10	**7**	**4 AsP + 2 AsP pro Kampfrunde**
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
2 Aktionen	**aufrechterhaltend**	**16 Schritt**

Sanftmut

Du schaust dem Tier in die Augen und vollführst mit beiden Händen eine beschwichtigende Geste.

Das Tier wird friedfertig und lässt sich von dir anfassen.

Probe MU IN CH	Fertigkeit	AsP Kosten
14 14 14 -SK	**7**	**4 AsP**
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
2 Aktionen	**QS x 3 Minuten**	**8 Schritt**

1 lja

fette Koschkröte

grüne Augen, gelbe Haut, liebt Blumen und Fliegen

Sonderfertigkeiten
Herausragender Tastsinn

Hexensinn

Die Kröte spürt wo die Hexe ist.

Die Kröte kann über eine beliebige Distanz hinweg die Richtung ausmachen, in der sich die Hexe befindet. Nur göttliches Wirken und Antimagie gegen Hellsicht können diese Verbindung stören.

Probe	Fertigkeit	AsP Kosten
-		**1 AsP**
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
-	**½ Stunde**	**Beliebig**

Zwiegespräch

Die Kröte „spricht“ mit der Hexe.

Die Kröte übermittelt Bilder, Gefühle und Erfahrungen telepathisch an die Hexe, so lange beide Körperkontakt halten. Da sie die menschliche Sprache begrenzt versteht, kann sich so ein Zwiegespräch entwickeln, bei dem die Hexe spricht und die Kröte telepathisch antwortet.

Probe	Fertigkeit	AsP Kosten
-		**1 AsP pro 10 Minuten**
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
-	**aufrechterhaltend**	**Berührung**

Mut	Klugheit	Intuition	Charisma	Finger-fertigkeit	Gewandt-heit	Konsti-tution	Körper-kraft
MU	**KL**	**IN**	**CH**	**FF**	**GE**	**KO**	**KK**
16	**8** Tier	**12**	**10**	**6**	**8**	**4**	**9** klein

Abenteuerpunkte	**20**
Lebenspunkte (LeP)	**12**
Astralpunkte (AsP)	**15**
Seelenkraft (SK)	**2**
Zähigkeit (ZK)	**0**
Ausweichen (AW)	**4**
Initiative (INI)	**13**
Geschwindigkeit (GS)	**1** Schritt/Aktion
Wundschwelle (KO/2)	**3**
Schicksalspunkte	**0**

Nahkampf	Attacke	Ausweichen	Reich-weite	Treffer-punkte
Zunge	**15**	**4**	kurz	**Gift*** alle Proben -1
Fernkampf	Attacke		Reich-weite	Treffer-punkte
Spuckangriff Verteidigung -2	**12**		1/2/3	**Gift*** alle Proben -1

Rüstungsschutz **1**

* **Krötengift:** 1 Stufe Verwirrung (max. 3) für 30 Minuten

Zustand	I -1	II -2	III -3	IV -4
~~Schmerz~~	21	15	7	-
Furcht				
Lähmung				
Verwirrung				

Talent		Probe	FW
Klettern	MU GE KK	16 8 9	**2**
Körperbeherrschung	GE GE KO	8 8 4	**4**
Kraftakt	KO KK KK	4 9 9	**5**
Schwimmen	GE KO KK	11 4 9	**11**
Selbstbeherrschung	MU MU KO	16 16 4	**7**
Sinnesschärfe (Tasten+1)	KL IN IN	8 12 12	**7**
Verbergen	MU IN GE	16 12 8	**10**
Einschüchtern	MU IN CH	16 12 10	**1**
Willenskraft	MU IN CH	16 12 10	**7**