



Maenda Mondschein



Bornische Eulenhexe aus Norburg in Sewerien

grüne Augen, rotes Haar, frei, 1,70 Schritt groß,

67 Stein schwer, 19 Götterläufe alt, ledig,

Vertrautentier: **Minerva die Eule**

Vorteile

Zauberin, Tierfreund [Tierkunde +1 QS], Flink, Eisern,

Herausragende Kampftechnik Stangenwaffen,

Gutaussehend I [Betören, Handel, Überreden +1]

Nachteile

Eitel, Verwöhnt, Kälteempfindlich, Jähzornig,

Unverträglich Alkohol (2x Effekt),

Körpergebundene Kraft: Haare,

Prinzipientreue Hesinde II [Proben -2], Pech I

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Vertrautentbindung, Flugsalbe, Tradition Hexen,

Ortskenntnis: Norburg (Starpnika) in Sewerien/Bornland

Kampfsonderfertigkeiten

Mut	Klugheit	Intuition	Charisma	Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
10	15	14	13	14	14	10	10

Abenteuerpunkte (AP)

1100, davon 1 übrig

Lebenspunkte (LeP)

25

Astralpunkte (AsP)

34

Seelenkraft (SK)

2

Zähigkeit (ZK)

0

Ausweichen (AW)

7

Initiative (INI)

w6+**13**

Geschwindigkeit (GS)

9 Schritt/Aktion

Wundschwelle (KO/2)

6

Schicksalspunkte

2

Sozialer Stand

Frei (SO 4)

Sprachen: Garethi (Muttersprache), Tulamidya III

Schriften: Kusliker & Tulamidya Zeichen

Nahkampf	AT	PA	KTW	Reichweite	Trefferpunkte
Wanderstab 2H 0/+2	13	11	13	lang	w6+1
Dolch 0/0	6	6	6	kurz	w6+1
Waffenlos	6	5	6	kurz	w6

Fernkampf	Attacke (AT)	KTW	Reichweite in Schritt	Trefferpunkte
Dolch werfen	8	6	2/10/15	w6+1

Rüstung	Rüstungsschutz	Belastung	Geschwindigkeit	Initiative
Kleidung	0	0	-	-

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

Pech an den Hals	KL IN CH	-SK B	7
Radau	KL FF KK	B	10
Spinnenlauf	KL IN KO	A	7
Motoricus	KL FF KK	B	7
Harmlose Gestalt	KL IN CH	B	7
Katzenaugen	KL IN KO	A	7
Glücksgriff			

Talent	Probe	FW	Talent	Probe	FW
Körpertalente			Handwerkstalente		
Fliegen	MU IN GE	10 14 14 0	Alchimie	MU KL FF	10 15 14 7
Gaukeleien	MU CH FF	10 14 14 0	Boote & Schiffe	GE KK FF	12 10 14 0
Klettern	MU GE KK	10 14 10 4	Fahrzeuge	CH KO FF	13 10 14 0
Körperbeherrschung	GE GE KO	14 14 10 4	Handel (Gutaussehend)	KL IN CH	15 14 13 0
Kraftakt	KO KK KK	10 10 10 0	Heilkunde Gift	MU KL IN	10 15 14 0
Reiten	CH GE KK	13 14 10 0	Heilkunde Krankheiten	MU IN KO	10 14 12 0
Schwimmen	GE KO KK	11 10 10 0	Heilkunde Seele	IN CH KO	14 13 12 0
Selbstbeherrschung	MU MU KO	10 10 10 4	Heilkunde Wunden	KL FF FF	15 12 14 0
Singen	KL CH KO	15 13 10 4	Holzbearbeitung	GE KK FF	11 10 14 0
Sinnesschärfe	KL IN IN	15 14 14 4	Lebensmittelbearbeitung	IN FF FF	14 14 14 0
Tanzen	KL CH GE	15 13 14 7	Lederbearbeitung	GE KO FF	12 10 14 0
Taschendiebstahl	MU FF GE	10 14 14 0	Malen & Zeichnen	IN FF FF	14 14 14 0
Verbergen	MU IN GE	10 14 14 4	Metallbearbeitung	KK KO FF	10 10 14 0
Zechen	KL KO KK	15 10 10 0	Musizieren	CH KO FF	13 10 14 0
Gesellschaftstalente			Schlösserknacken	IN FF FF	14 14 14 0
Bekehren & Überzeugen	MU KL CH	10 15 13 4	Steinbearbeitung	KK FF FF	10 14 14 0
Betören (Gutaussehend, Geruch)	MU CH CH	10 13 13 4	Stoffbearbeitung	KL FF FF	15 14 14 0
Einschüchtern	MU IN CH	10 14 13 0			
Etikette	KL IN CH	15 14 13 0			
Gassenwissen	KL IN CH	15 14 13 0			
Menschenkenntnis	KL IN CH	15 14 13 4			
Überreden (Gutaussehend)	MU IN CH	10 14 13 4			
Verkleiden	IN GE CH	14 12 13 4			
Willenskraft	MU IN CH	10 14 13 4			
Naturtalente					
Fährtensuchen	MU IN GE	10 14 14 0			
Fesseln	KL FF KK	15 14 10 0			
Fischen & Angeln	FF GE KO	14 14 10 0			
Orientierung	KL IN IN	15 14 14 4			
Pflanzenkunde	KL FF KO	15 14 10 7			
Tierkunde	MU MU CH	10 10 13 4			
Wildnisleben	MU GE KO	10 14 10 4			
Wissenstalente					
Brett- & Glücksspiel	KL KL IN	15 15 14 0			
Geographie	KL KL IN	15 15 14 0			
Geschichtswissen	KL KL IN	15 15 14 0			
Götter & Kulte	KL KL IN	15 15 14 4			
Kriegskunst	MU KL IN	10 15 14 0			
Magiekunde	KL KL IN	15 15 14 7			
Mechanik	KL KL FF	15 15 14 0			
Rechnen	KL KL IN	15 15 14 0			
Rechtskunde	KL KL IN	15 15 14 0			
Sagen & Legenden	KL KL IN	15 15 14 4			
Sphärenkunde	KL KL IN	15 15 14 0			9,53
Sternkunde	KL KL IN	15 15 14 0			20
			Tragkraft		
			0 Dukaten	69 Silber	10 Heller
					9 Kreuzer

Motoricus Motilitich – Leblos Ding bewege Dich!

Du zeigst mit dem Finger auf das Ziel.

Du kannst unbelebte Gegenstände telekinetisch anheben und bewegen. Sie bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von maximal QS +2 Schritt pro Aktion und dürfen maximal QS x20 Stein wiegen. Pro 5 Stein Gewicht musst du dafür 1 AsP aufbringen. Um ein so bewegtes Objekt durch Festhalten oder Drücken aufzuhalten, ist eine um -QS erschwerte Probe auf Kraftakt (Ziehen & Zerren) nötig. Befinden sich andere Objekte auf dem zu bewegenden Gegenstand, zählt deren Gewicht mit hinzu. Die Bewegungen des Objekts sind träge, weshalb sie für Angriffe oder Paraden ungeeignet sind. Wird der Zauber im Kampf eingesetzt, um an einem Gegner zu ziehen oder dessen Waffe abzulenken, kann dem Gegner nach Meisterentscheid eine Erschwernis auf AT oder Verteidigung in Höhe von max. QS auferlegt werden. Mindestens 4 AsP (Aktivierung) + Hälfte der notwendigen AsP pro 5 Minuten Das bedeutet, dass du bis zu 20 Stein bewegen kannst, ohne dass der Zauberspruch teurer wird. Mit der Hälfte der notwendigen AsP ist gemeint, dass diese Kosten variieren, je nachdem wie schwer und dementsprechend teuer das bewegte Objekt ist.

Probe KL FF KK	Fertigkeit	AsP Kosten
15 14 10	4	4 AsP
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
2 Aktionen	aufrechterhaltend	8 Schritt

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 dem entsprechenden Ort nicht auffällt. Dies umfasst das Aussehen und die Stimme, jedoch nicht Kenntnisse wie Sprachen oder angemessenes Verhalten. Größere Gegenstände und Vertrautentiere werden nicht mit dem Zauberspruch verborgen. Der Zauberspruch wirkt intuitiv, daher kannst du nicht explizit festlegen, welches Aussehen du annimmst.

Probe KL IN CH	Fertigkeit	AsP Kosten
15 14 13	7	8 AsP + 4 AsP pro 5 Minuten
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
4 Aktionen	aufrechterhaltend	selbst

Katzenaugen

Du streichst mit der Hand über die Augen.

Die Lichtempfindlichkeit der Augen des Ziels erhöht sich ungemein, so dass es auch in fast völliger Dunkelheit deutlich besser sehen kann. Pro QS sinkt Sichterschwernis um 1. In völliger Dunkelheit nützt dieser Zauberspruch nichts.

Probe KL IN KO	Fertigkeit	AsP Kosten
15 14 10	7	2 AsP + 1 AsP pro 10 Minuten
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
4 Aktionen	aufrechterhaltend	selbst

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 Besen sich weiter entfernen). Werte: INI w6+12, AT 13, TP w6+3, GS 12. Bei Aufrechterhalten hat entsprechende AsP-Kosten, -1 auf Zauber und Talente, Selbstbeherrschung bei Verletzung o.ä.

Probe KL FF KK	Fertigkeit	AsP Kosten
15 14 10	10	4 AsP + 2 AsP pro Kampfrunde
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
2 Aktionen	aufrechterhaltend	16 Schritt

Spinnenlauf

Deine Hände und Füße saugen sich auch an den glattesten Oberflächen fest. Du musst dich mindestens mit drei Gliedmaßen festhalten. Für jeweils 2 QS kann es eine Gliedmaße weniger sein bis zu einem Minimum von einer Gliedmaße. Du darfst weder Handschuhe noch Schuhe tragen und auch nichts in den Händen halten, um vom Zauber zu profitieren (sehr wohl aber einen Ring an der Hand tragen o. ä.).

Aufrechterhalten hat entsprechende AsP-Kosten, -1 auf Zauber und Talente, Selbstbeherrschung bei Verletzung o.ä.

Probe KL IN KO	Fertigkeit	AsP Kosten
15 14 10	7	4 AsP + 2 AsP pro 5 Minuten
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
4 Aktionen	aufrechterhaltend	selbst

Fluch: Pech an den Hals wünschen

Direkt verfluchen oder durch Vertrauten überbringen lassen oder mittels Haaren oder Speichel bei Mitternacht über beliebige Entfernung im Schlaf wirken. Wirkt immer erst nach 24 Stunden.

Neben der 20 gilt nun auch die 19 als Patzer. Außerdem zerbricht das Opfer aus Versehen Gegenstände, stolpert, verhaspelt sich in Gesprächen etc. Lösen durch Erfüllung der Forderung, Hexe löst ihn (-3 AsP) oder Tod der Hexe. Auch durch Antimanie oder Liturgien.

Probe KL IN CH	Fertigkeit	AsP Kosten
15 14 13 -SK/2	7	7 AsP
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
1 Aktion	QS x 3 Tage	64 Schritt

Zaubertrick: Glücksgriff

Du kannst aus einer überschaubaren Menge Objekte gezielt das gewünschte herausgreifen, z.B. eine Karte aus einem Stapel oder einen Schlüssel aus einem Bund. Du muss das gewünschte Objekt kennen und es muss auch wirklich dort sein.

Probe	Fertigkeit	AsP Kosten
-	-	1 AsP
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
1 Aktion	sofort	selbst



Eule

liebt Mäuse und Ratten

Vorteile

Dunkelsicht II, Herausragende Sicht (+1)

Nachteile

Nachtaktiv (am Tag alles -1), immun gegen Schmerz

Sonderfertigkeiten

Flugangriff (Krallen)

Hexensinn

Die Eule spürt wo die Hexe ist.

Die Eule 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 Eule „spricht“ mit der Hexe.

Die Eule 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 das Vertrautentier telepathisch antwortet.

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

Mut	Klugheit	Intuition	Charisma	Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
MU 13 Tier	KL 14t	IN 13	CH 12	FF 12	GE 13	KO 11	KK 11 klein

Abenteuerpunkte	20
Lebenspunkte (LeP)	12
Astralpunkte (AsP)	15
Seelenkraft (SK)	0
Zähigkeit (ZK)	-1
Ausweichen (AW)	6
Initiative (INI)	w6+12
Geschwindigkeit (GS)	3 Boden/10 Luft Schritt/Aktion
Wundschwelle (KO/2)	3
Schicksalspunkte	0

Nahkampf	Attacke	Ausweichen	Reichweite	Trefferpunkte
Krallen (Flugangriff)	12	6	kurz	w6
Rüstungsschutz	1			

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

Talent	Probe	FW
Fliegen	MU GE KK	13 13 11
Körperbeherrschung	GE GE KO	13 13 11
Kraftakt	KO KK KK	11 11 11
Selbstbeherrschung	MU MU KO	13 13 11
Sinnesschärfe	KL IN IN	14 13 13
Verbergen	MU IN GE	13 13 13
Einschüchtern	MU IN CH	13 13 12
Willenskraft	MU IN CH	13 13 12