



## 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

Vertrautenbindung, Flugsalbe, Tradition Hexen,  
Ortskenntnis: Norburg (Starnpika) 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
<b>Wanderstab</b> <sup>2H 0/+2</sup>	<b>13</b>	<b>11</b>	13	lang	<b>w6+1</b>
<b>Dolch</b> <sup>0/0</sup>	<b>6</b>	<b>6</b>	6	kurz	<b>w6+1</b>
<b>Waffenlos</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	6	kurz	<b>w6</b>

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

Rüstung	Rüstungsschutz	Belastung	Geschwindigkeit	Initiative
<b>Kleidung</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	-	-

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

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

Talent		Probe	FW
<b>Körpertalente</b>			
Fliegen	MU IN GE	10 14 14	0
Gaukeleien	MU CH FF	10 14 14	0
Klettern	MU GE KK	10 14 10	4
Körperbeherrschung	GE GE KO	14 14 10	4
Kraftakt	KO KK KK	10 10 10	0
Reiten	CH GE KK	13 14 10	0
Schwimmen	GE KO KK	11 10 10	0
Selbstbeherrschung	MU MU KO	10 10 10	4
Singen	KL CH KO	15 13 10	4
Sinnesschärfe	KL IN IN	15 14 14	4
Tanzen	KL CH GE	15 13 14	7
Taschendiebstahl	MU FF GE	10 14 14	0
Verbergen	MU IN GE	10 14 14	4
Zechen	KL KO KK	15 10 10	0

<b>Gesellschaftstalente</b>			
Bekehren & Überzeugen	MU KL CH	10 15 13	4
Betören (Gutaussehend, Geruch)	MU CH CH	10 13 13	4
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

<b>Naturtalente</b>			
Fährstensuchen	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

<b>Wissenstalente</b>			
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
Sternkunde	KL KL IN	15 15 14	0

Talent		Probe	FW
<b>Handwerkstalente</b>			
Alchimie	MU KL FF	10 15 14	7
Boote & Schiffe	GE KK FF	12 10 14	0
Fahrzeuge	CH KO FF	13 10 14	0
Handel (Gutaussehend)	KL IN CH	15 14 13	0
Heilkunde Gift	MU KL IN	10 15 14	0
Heilkunde Krankheiten	MU IN KO	10 14 12	0
Heilkunde Seele	IN CH KO	14 13 12	0
Heilkunde Wunden	KL FF FF	15 12 14	0
Holzbearbeitung	GE KK FF	11 10 14	0
Lebensmittelbearbeitung	IN FF FF	14 14 14	0
Lederbearbeitung	GE KO FF	12 10 14	0
Malen & Zeichnen	IN FF FF	14 14 14	0
Metallbearbeitung	KK KO FF	10 10 14	0
Musizieren	CH KO FF	13 10 14	0
Schlösserknacken	IN FF FF	14 14 14	0
Steinbearbeitung	KK FF FF	10 14 14	0
Stoffbearbeitung	KL FF FF	15 14 14	0

#	Gegenstand	Preis in Silber	Gewicht in Stein
	Wanderstab (2H, 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
	Woldecke	2	1,5
	Heiltrank [w6]	60	
	Zaubertrank [w6]	100	
	Umhängetasche	8,5	0,5

**Tragkraft** 9,53  
20

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 & Zeren) 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 kann, 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 <b>15 13 10</b>	Fertigkeit <b>4</b>	AsP Kosten <b>4 AsP</b>
Zauberdauer <b>2 Aktionen</b>	Wirkungsdauer <b>aufrechterhaltend</b>	Reichweite <b>8 Schritt</b>

### 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 <b>15 14 13</b>	Fertigkeit <b>7</b>	AsP Kosten <b>8 AsP + 4 AsP pro 5 Minuten</b>
Zauberdauer <b>4 Aktionen</b>	Wirkungsdauer <b>aufrechterhaltend</b>	Reichweite <b>selbst</b>

### Katzenaugen

Du streichst mit der Hand über die Augen.

Die Lichtempfindlichkeit der Augen des Zieles 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 <b>15 14 10</b>	Fertigkeit <b>7</b>	AsP Kosten <b>2 AsP + 1 AsP pro 10 Minuten</b>
Zauberdauer <b>4 Aktionen</b>	Wirkungsdauer <b>aufrechterhaltend</b>	Reichweite <b>selbst</b>

## 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 <b>15 14 10</b>	Fertigkeit <b>10</b>	AsP Kosten <b>4 AsP + 2 AsP pro Kampfrunde</b>
Zauberdauer <b>2 Aktionen</b>	Wirkungsdauer <b>aufrechterhaltend</b>	Reichweite <b>16 Schritt</b>

### 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 <b>15 14 10</b>	Fertigkeit <b>7</b>	AsP Kosten <b>4 AsP + 2 AsP pro 5 Minuten</b>
Zauberdauer <b>4 Aktionen</b>	Wirkungsdauer <b>aufrechterhaltend</b>	Reichweite <b>selbst</b>

### 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 Antimagie oder Liturgien.

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

### 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 musst das gewünschte Objekt kennen und es muss auch wirklich dort sein.

Probe <b>-</b>	Fertigkeit <b>-</b>	AsP Kosten <b>1 AsP</b>
Zauberdauer <b>1 Aktion</b>	Wirkungsdauer <b>sofort</b>	Reichweite <b>selbst</b>



## Eule

liebt Mäuse und Ratten

### Vorteile

Dunkelsicht II, Herausragende Sicht (+1)

### Nachteile

Nachaktiv (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
-		<b>1 AsP</b>
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
-	<b>½ Stunde</b>	<b>Beliebig</b>

## Zwiesgespräch

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 Zwiesgespräch entwickeln, bei dem die Hexe spricht und das Vertrautentier telepathisch antwortet.

Probe	Fertigkeit	AsP Kosten
-		<b>1 AsP pro 10 Minuten</b>
Zauberdauer	Wirkungsdauer	Reichweite
-	<b>aufrechterhaltend</b>	<b>Berührung</b>

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

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

Nahkampf	Angriff	Ausweichen	Reichweite	Trefferpunkte
<b>Krallen</b> (Flugangriff)	<b>12</b>	<b>6</b>	kurz	<b>w6</b>
<b>Rüstungsschutz</b>	<b>1</b>			

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

Talent	Probe	FW
Fliegen	MU GE KK <b>13 13 11</b>	<b>8</b>
Körperbeherrschung	GE GE KO <b>13 13 11</b>	<b>12</b>
Kraftakt	KO KK KK <b>11 11 11</b>	<b>4</b>
Selbstbeherrschung	MU MU KO <b>13 13 11</b>	<b>6</b>
Sinnesschärfe	KL IN IN <b>14 13 13</b>	<b>10</b>
Verbergen	MU IN GE <b>13 13 13</b>	<b>10</b>
Einschüchtern	MU IN CH <b>13 13 12</b>	<b>5</b>
Willenskraft	MU IN CH <b>13 13 12</b>	<b>5</b>