

Erscheinung

Auf den ersten Blick bist du eine schlanke Frau in einem grauen Umhang, dessen Kapuze fast dein ganzes ebenmäßig geschnittenes Gesicht im Schatten lässt. Eine natürliche Autorität, wie sie häufig Menschen von Adel zu eigen ist, umgibt dich auf Schritt und Tritt.

Wandert der Blick eines Betrachters an deiner linken Hand entlang, fällt er auf einen schönen Ring, der im Licht mit deinen grünen Augen um die Wette funkelt. Ein neugieriger Beobachter würde dann aber auch bemerken, dass deine linke Hand auf dem Knauf eines Dolches ruht, mit dem du dich sehr wohl deiner Haut zu erwehren weißt. Lüftest du deine Kapuze, kommt rot wallendes Haar zum Vorschein - manchmal ragen auch einige Strähnen deines kaum zu bändigen Haares unter der tiefen Kapuze hervor.

Deine Füße, die in schweren Stiefeln stecken, umspielt eine schwarze Katze, die sehr vertraut mit dir als ihrer Herrin zu sein scheint.

Vergangenheit

Du gehörst zu den Edlen Erainns. Deine Familie kann auf eine lange Reihe an Ahnen aus dem Volk der Schlange zurückblicken. An einer guten Erziehung hat es in deiner Jugend nicht gemangelt. Bis das Unglück über deine Familie hereinbrach. Eure Burg wurde von einer rivalisierenden Sippe niedergebrannt, und du musstest alleine in die Tiefen der Wälder fliehen. Bei einer alten Kräuterfrau konntest du dort vor den feindlichen Häschern Unterschlupf finden. So wurdest du zur Ziehtochter der Alten, die dich in die Hexenkünste einwies. Dein Talent zur Zauberei war groß. Bald hattest du die Prüfung bestanden, warst zur Junghexe im Hexenzirkel herangereift.

Doch man suchte noch weiter nach dir. Es kam die Zeit, die erainnische Heimat zu verlassen, um in der Fremde dein Glück zu finden. Bis heute hat dich hier nicht die Hoffnung verlassen, zu Geld und Macht zu gelangen, um dein altes Erbe in der Heimat zurückfordern zu können. Der Auftrag des Gelehrten Nervan mag der nächste Schritt in die richtige Richtung sein, und mit dem Söldner Caelgan verfügst du auch über den rechten Schutz an deiner Seite.



Figur Siofra

Typ Graue Hexe **Grad** 3

Heimat Erainn **Stand** Adel

Gestalt mittelgroß, schlank **Alter** 26

rechts- links- beidhändig

Stärke	53	Konstitution	91
Geschicklichkeit	67	Intelligenz	78
Gewandtheit	84	Zaubertalent	99



16 LP											
19 AP											

Bonus auf

Angriff 0 Abwehr +1

 Schaden +1

Bewegungsweite 24

Bewegungsweite mit LR 24

Verteidigung

Resistenz +16

Abwehr +13

Rüstung

Lederrüstung (LR)

-2 bei LP-Verlusten

Angriff	EW	Schaden
Dolch	+7	1W6
Zaubern	+15	
Angriffs- und Schadensbonuse sind eingerechnet.		

Fertigkeiten **EW**

Erste Hilfe +9

Glücksspiel +12

Heilkunde +8

Kräuterkunde +8

Lesen v. Zauberschrift +12

Reiten +12

Wahrnehmung +5

Zauberkunde +8

Sprachen:

Erainnisch +14/+12

Comentang +12/+12

ungelernte Fertigkeiten **ungelernte Fertigkeiten**

Balancieren +8)	Sagenkunde +0)
Baukunde +0)	Schleichen +3)
Fallen entdecken +0)	Schlösser öffnen +0)
Fallenmechanik +0)	Schwimmen +3)
Fangen +8)	Springen +8)
Geheimm. öffnen +1)	Spurenlesen +0)
Geländelauf +8)	Stehlen +3)
Kampftaktik +5)	Suchen +3)
Klettern +8)	Tarnen +3)
Naturkunde +0)	Tierkunde +0)
Pflanzenkunde +0)	

EP:

ESch:

Besitz

Kleidung & Rüstung: Lederrüstung, Lederhandschuhe

magischer Ring des *Sehens in Dunkelheit* am rechten Ringfinger

am Waffengurt: wertvoller Dolch

im Rucksack: abblendbare Laterne, Lampenöl für 24 Stunden, 3 kleine Talgkerzen, Feuerstein und Zunder, Kamm und Bürste, Kräuter für Kräutertee, Spiegel

aus poliertem Metall, Schreibzeug (Pinsel, Tusche, 3 Blatt Pergament) in wasserdichter Lederhülle

gut verarbeiteter Kapuzenmantel, Zweipersonenzelt, Schlafsack, warme Decke, Kopfkissen, lederne Schlafunterlage

edles Reitpferd mit Satteltaschen

Katze als Vertraute

Geld: 46 GS, 1 Saphir (100 GS)

Siofras Zauber (Zaubern + 15)

Zd - Zauberdauer | Rw - Reichweite |
Wb - Wirkungsbereich | Wd - Wirkungsdauer

Angst 1 AP je Wesen

Zd 1 sec | Rw 30 m | Wb bis zu 10 Wesen
| Wd 10 min

Jagt bis zu 10 Wesen Angst ein, so dass sie von sich aus nicht angreifen.

Beeinflussen 3 AP

Zd 10 sec | Rw 15 m | Wb 1 Wesen | Wd 10 min
Beeinflusst Wesen von menschlicher Intelligenz.

Binden des Vertrauten 3 AP

Zd 1 sec | Rw Berührung | Wb 1 km Umkreis | Wd 2 h
Lässt im Wb durch die Augen des Vertrauten (Katze) sehen und zaubern.

Eiswand 1 AP je m Breite

Zd 10 sec | Rw 15 m | Wb - | Wd 10 min
Erschafft 50 cm dicke Wand aus Eis, maximal 6 m hoch.

Heranholen 1 AP

Zd 1 sec | Rw 30 m | Wb 1 Objekt | Wd 10 sec
Lässt Gegenstand von bis zu 10 kg Gewicht heran fliegen; Besitzer hat WW:Stärke/5.

Hören der Geister 2 AP

Zd 10 sec | Rw 0 | Wb 6 m Umkreis | Wd 20 sec je Grad
Ermöglicht Verständigung mit Geistern.

Macht über das Selbst 1 AP

Zd 1 sec | Rw - | Wb Zauberer | Wd 24 h
Gewährt übernatürliche Körperkontrolle; 6 Stunden ohne Luft, große passive Kraft, Im-

munität gegen magische Beeinflussung; keine anderen Handlungen möglich und -4 auf alle EW und WW.

Macht über die belebte Natur 2 AP je Grad

Zd 10 sec | Rw 30 m | Wb 1 Wesen ja Grad | Wd mind. 2 h

Kontrolle über Tiere, solange sie die Hälfte ihrer LP/AP haben; während aktiver Kontrolle keine anderen Handlungen möglich.

Schlaf 3 AP je Wesen

Zd 1 sec | Rw 30 m | Wb 3 m Umkreis | Wd 8 h
Versetzt Lebewesen im Wirkungsbereich in achtstündigen Schlaf; wirkt nicht auf kämpfende Opfer.

Schmerzen 2 AP

Zd 1 sec | Rw 30 m | Wb 1 Wesen | Wd 1 min
-1W6 AP, -4 auf alle EW und WW; halbierte Bewegung.

Unsichtbarkeit 3 AP

Zd 1 sec | Rw - | Wb Zauberer | Wd 10 min
Macht unsichtbar; keine Erfolgswürfe möglich; wird bei AP-Verlust sichtbar.

Verwirren 3 AP

Zd 1 sec | Rw 30 m | Wb 1 Wesen | Wd 10 sec
Opfer bricht angefangene Tätigkeiten ab und greift nicht an.

Siofras magische Artefakte

Ring des Sehens in Dunkelheit

ABW 5 - Durch Drehen am Finger aktiviert, kann man bis zu 50 m weit sehen, sofern es in der Umgebung dunkel ist und Wärmequellen wie menschliche Körper für Infrarotstrahlung sorgen.

Vertraute / Hauskatze (Grad 0 - EP 1):

8 LP, 5 AP - OR - St 20, Gw 100, B24

Angriff: Biss+8 (1W6-2) - Abwehr+14, Resistenz+12

Bes.: *Gute Reflexe*+12, *Schleichen*+18, *Tarnen*+18; Gegner erhalten -4 auf EW:Angriff

Gute Reflexe: Instinktiv richtige Reaktion auf unvorhergesehene Ereignisse. **Schleichen:** Geräuschlose Bewegungen und Handlungen. **Tarnen:** Verbergen und regunglos verharren.

Siofras Fertigkeiten

Erste Hilfe

+1W6 LP und AP bei äußeren Verletzungen und bei Vergiftungen.

Glücksspiel

20% bessere Chancen bei Glücksspielen.

Heilkunde

Erkennen und Behandeln von Krankheiten; +4 auf Erste Hilfe, wenn EW:Heilkunde gelingt.

Kräuterkunde

Wissen über Zauberkräuter und pflanzliche Heilmittel.

Lesen von Zauberschrift

Lesen und Schreiben der arkanen Symbole, mit denen magische Formeln aufgeschrieben werden.

Reiten

Schnelles Reiten auf Pferd, Kamel usw.; EW nur in extremen Situationen nötig.

Wahrnehmung

Ungewöhnliches fällt auf; hilft auch bei Suche nach Geheimtüren usw.

Zauberkunde

Wissen über Zauber, Gebräuche von Zauberern und magische Gegenstände.