

# IDEEHEXEN



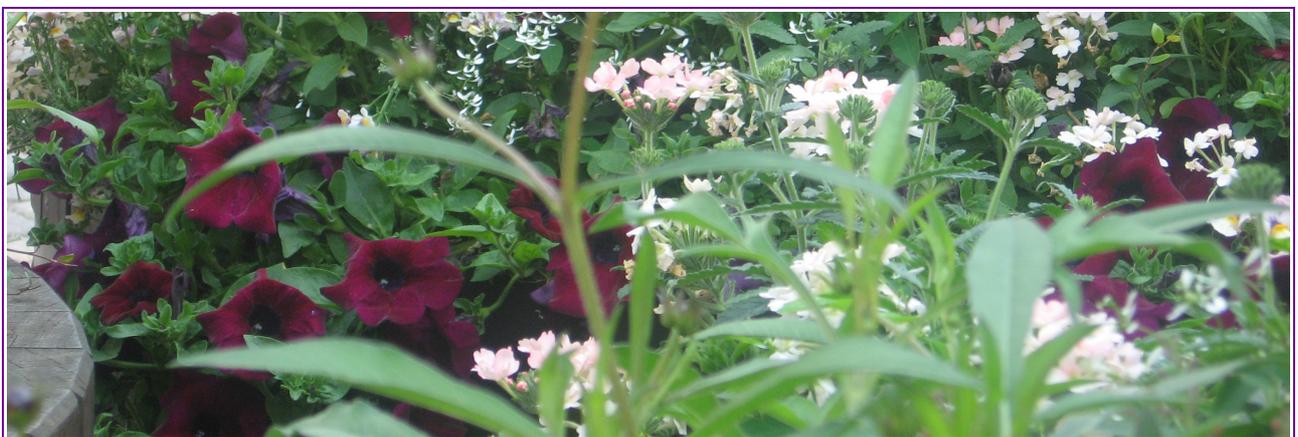
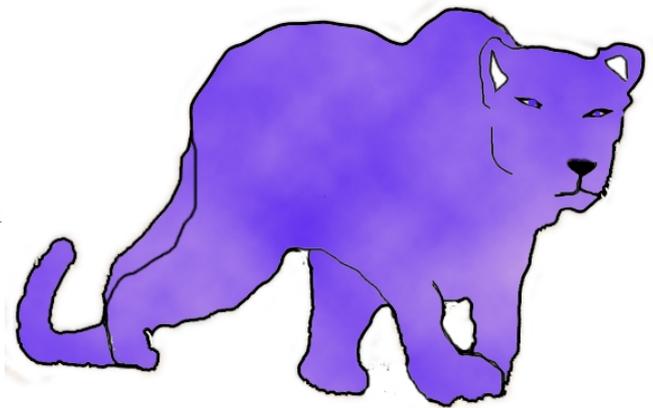
Die Hexen der Idee sind Meisterinnen der Phantasie. Die ihnen nahestehenden Tiere sind die Katzen oder auch Faelidae, zu denen auch Großkatzen wie Löwen und Tiger, Puma Luchse etc. gehören. Ihre Pflanzen sind Rosen. Sie sind direkt mit der Welt des idellen, der Phantasie und des Geistes verbunden. Die Welt der Gedanken, der Wünsche und des Unbewussten ist ihre Welt. Sie sehen, was nicht materiell ist, erkennen was im Inneren der Wesen vor sich geht. Ihre Welt ist die Welt der Gedanken und der Ideen.

Sie haben ein Gespür für das nicht materielle und einen besonderen Draht und blühenden Blumen. Sie lieben alles was blüht, wenn aus einem einfachen Keim eine farbenfrohe, duftende blühende Blume wird. Blühende, lebendige Blumen geben den Hexen der Idee Kraft. Sie stärken ihren Geist und erfrischen sie, so dass sie sich stark und sicher fühlen. Besonders gilt dies für Rosen, deren Duft die Hexen der Idee besonders lieben.

Lebendige, blühende Blumen in ihrer Nähe verleihen den Hexen der Idee besondere Stärke. Hierfür müssen sie allerdings tatsächlich leben, Schnittblumen haben diese Wirkung nicht. Eine Blume (es zählt nicht je Blüte, sondern je blühende Blume) erhöht ihren Würfelvorrat für Zauber um einen Würfel. Dies kann mit weiteren Blumen bis auf 6 Würfeln erhöht werden. Schon darum haben Hexen der Idee immer gerne Blumen um sich, aber keine Schnittblumen.

Dafür brauchen sie freien Raum um sich herum.

Hexen der Idee haben zwar keine Probleme damit, auf Erde zu stehen. Doch befindet sich Erde über ihnen, oder um sie herum, so werden sie unruhig. Höhlen machen ihnen Angst und verringern ihre Zauberkraft. Je kleiner die Höhle ist, je tiefer sie sich unter der Erde befinden, verlieren sie an Würfeln, wenn sie zaubern. Dies kann bis zu 6 Würfeln gehen die sie, tief unter der Erde in einer engen Höhle, verlieren können.

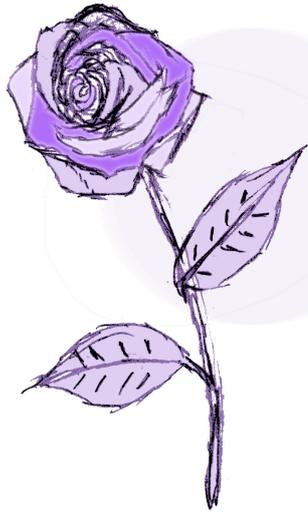


# Talente der Ideehexen

## Pflanzenfreund

Hexen haben zu bestimmten Pflanzen eine besondere Beziehung.

- Stufe 1: Sie spüren deren Anwesenheit und können erspüren wie es den Pflanzen dieser Art in ihrer Umgebung geht. Hierfür ist ein Wurf auf Leben + Botanik notwendig.
- Stufe 2: Sie können auch ihren Geist in eine solche Pflanze versenken, wenn sie entweder in mindestens 1 Km Entfernung ist, oder von dieser Pflanze etwas bei sich trägt. Ein Wurf auf Geist+Botanik entscheidet darüber, wie gut sie die Umgebung wahrnimmt – je Erfolg kommt ein Sinn hinzu.
- Stufe 3: Pflanzen heilen. Die Hexe kann mit einem Wurf auf Leben + Heilen eine Pflanze, die sie berührt, voll erblühen lassen und von allen Krankheiten und Verletzungen heilen.
- Stufe 4, Rosenwolke: Die Hexe muss eine Rose in der Hand halten oder zumindest berühren, dann kann sie sich in eine Duftwolke verwandeln. Sie riecht stark nach Rosen und ist gasförmig. In diesem Zustand kann sie nicht physisch eingreifen – sie ist ein Gas, und kann keinen Zauber wirken für den physische Handlungen (auch Handbewegungen) notwendig sind. Die Hexe löst sich auf und nimmt ihre Kleidung mit, aber nichts was sie nicht in der Hosen- oder Jackentasche bei sich trägt. Rucksäcke oder Handtaschen kann sie nicht mitnehmen, wenn diese nicht mit einem besonderen Zauber belegt sind. Um sich aufzulösen, muss die Hexe einen Traumpunkt ausgeben. Sie kann beliebig lange in der Gestalt der Duftwolke bleiben.
- Stufe 5, Rosenduft: Riecht die Hexe den Duft einer Rose, so erweitert das ihre Kreativität und sie kann Zusammenhänge erkennen, die ihr bisher unklar waren, und auch anderen nicht klar sind. Sie sieht Muster und Verbindungen die verborgen sind. Hierfür würfelt sie auf Idee + Botanik und kann je Erfolg einen verborgenen Zusammenhang erkennen.
- Stufe 6: Die Hexe kann in einem Wald, oder auch einer anderen Ansammlung von Pflanzen (mindestens 12 einzelne Pflanzen) genau erspüren ob etwas nicht stimmt und was das ist, das nicht stimmt. Sie muss sich in dem Wald befinden, die Pflanzen berühren und ein paar Minuten dort verbringen. Dann entscheidet ein Wurf auf Leben + Recherche wie viel sie erfährt. Je mehr Erfolge, desto tiefer ist ihr Einblick. Ab drei Erfolgen hat sie den totalen Durchblick über das was in dem Wald vor sich geht. Lebt eine Hexe mit dieser Fähigkeit in einem Wald, erfährt sie innerhalb eines Tages alles was dort vor sich geht.



## Telepathie

Prinzipiell gilt für Telepathie, das man sich durch Einsatz von Traumpunkten schützen kann: Das Opfer investiert Traumpunkte und ist damit für eine Stunde geschützt. Jeder Traumpunkt zieht von jedem Wurf der Hexe einen Erfolg ab. Die Hexe muss also zuerst die gesetzten Traumpunkte überwinden, ehe sie ihr Opfer verzaubern kann.

- Stufe 1, Aura lesen: Die Hexe würfelt auf Idee+Empathie. Nun kann sie die Aura eines Wesens erkennen. Je Erfolg sieht sie einen deutlichen Gefühlszustand. Hat sie mehr Erfolge als Gefühlszustände erkennbar sind, so sieht sie diese deutlich, aber kann nichts sehen, was nicht weiter da ist.
- Stufe 2, Empathie: Die Hexe sieht nicht nur die deutlichen Gefühlszustände, sondern kann sehr differenziert die Gefühle, die Zuneigungen und Abneigungen und tiefer liegenden Motive eines anderen Wesens erkennen. Sie spürt Freude, Verlangen, Trauer und Wut. Hierfür setzt sie einen Traumpunkt und würfelt auf Kern + Empathie. Bei einem oder zwei Erfolgen ist der Eindruck oberflächlich, ab drei Erfolge durchschaut die Hexe immer tiefer die Empfindungen der anderen. Für weitere Traumpunkte kann sie weiter würfeln und die Erfolge hinzuzählen. Jeder Wurf braucht eine Runde Zeit.
- Stufe 3, Gedanken lesen: Die Hexe zahlt einen Traumpunkt und würfelt auf Idee + Psychologie. Hat sie Erfolg, so kann sie in die Gedankenwelt eines Wesens eindringen. Je mehr Erfolge sie hat, desto tiefer kann sie in die Gedanken des Opfer eindringen und seine Gedanken, Motive und Erinnerungen durchschauen.
- Stufe 4, Vom Körper lösen: Die Hexe kann ihren Körper verlassen und Körperlos umherwandern. Sie ist dann als Geist unsichtbar unterwegs. Hierfür setzt sie einen Traumpunkt und verlässt ihren Körper. Nun geht sie im Astralraum als Geist umher. Sie kann nichts berühren, nicht sprechen und wird nicht gesehen. Allerdings kann sie Wände durchdringen und ihre Magie anwenden.
- Stufe 5, Telepathie: Die Hexe kann über Gedanken mit anderen sprechen. Sie kann ihre Gedanken andere hören und auch sehen lassen. Dies kostet einen Traumpunkt je Person die sie ihre Gedanken sendet. Ein Wurf auf Idee + Mathematik entscheidet darüber, wie lange sie den Kontakt aufrecht erhalten kann. Je Erfolg 6 Runden.

- Stufe 6, Gefühle und Gedanken eingeben: Die Hexe kann eine Vorstellung, ein Gefühl oder einen Gedanken in das Opfer hinein setzen. Dies ist allerdings eine mühsame Sache, das sich das Opfer instinktiv wehrt. Die Hexe setzt einen Traumpunkt, konzentriert sich auf das Opfer und würfelt auf Verstand + Rhetorik. Jeder Erfolg nimmt dem Opfer einen Willenspunkt. Hat die Hexe mehr Erfolge, als das Opfer Willenspunkte, so kann sie den Gedanken oder das Gefühl implementieren. Hat das Opfer noch Willenspunkte, so muss die Hexe ihren Wurf wiederholen. Je Minute kann die Hexe einmal würfeln. Sie setzt erneut einen Traumpunkt und wiederholt den Wurf, bis sie keine Traumpunkte mehr hat, das Opfer den Zauberbereich verlassen hat, sie Erfolg hat oder sie den Zauber abbricht. Für jeden Erfolg, den sie am Ende übrig hat, kann die Hexe einen Gedanken oder ein Gefühl implementieren. Widerspricht das von der Hexe eingegebene Gefühl/der Gedanke dem Innenleben des Opfers, so sind zwei oder auch drei Erfolge notwendig. Es kann auch nach noch nach gewürfelt (und entsprechend Traumpunkte gesetzt) werden, wenn das Opfer keinen Willenspunkte mehr hat, um z.B. einen höheren Erfolg zu erreichen.

