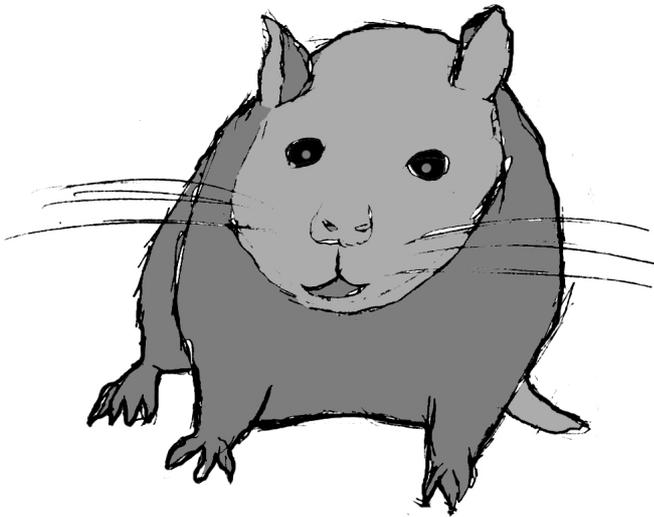


KERNHEXEN

Die Hexen des Steins graben in der Tiefe und fördern Verborgenes zutage. Sie interessieren sich für das Wesen der Lebewesen, ob tierisch oder Pflanze. Je länger sie sich mit ihrer Macht beschäftigen, und je mehr sie sie anwenden, desto deutlicher tritt ihr Wesen nach Außen. Ihre innerstes Wesen, das ihnen verwandte Tier und/oder die ihnen nahen Pflanzen zeichnen sich immer deutlicher in ihrem Äusseren ab.

Das bedeutet: Jede 1 die sie auf einen Zauber würfeln wird notiert. Nach 12 Einsen erhalten sie ein tierisches, pflanzliches oder dem Wesen entsprechendes Element in ihrem Aussehen. Das kann graues Fell, Rindenartige Haut an Teilen ihres Körpers oder auch die Warze einer Hexe sein. Sie werden immer klarer auch äußerlich zu dem, was sie sind.



Steine stärken sie. Tragen sie Stein auf dem Körper, so erhöht sich ihr Würfelvorrat bei einem Zauber um einen Punkt. Übersteigt die Menge an Stein 5 kg steigt der Würfelvorrat um einen Würfel je weitere 5 kg, bis zu höchstens 6 Würfeln. Dafür schwächt sie das Tageslicht. Stehen sie im Freien, aber im Schatten so kostet es sie einen Würfel auf magische Würfe, im Halbschatten sind es schon zwei Würfel und sind sie vollem Sonnenlicht ausgesetzt, so verlieren sie 3 Würfel. Dies kann bis auf 6 Würfeln steigern, wenn das Licht stärker wird.

Sie verwandeln sich in Ratten, Mäuse und alle weiteren Tiere der Familie der Langschwanzmäuse.

Ihre Pflanzen sind Buchen.

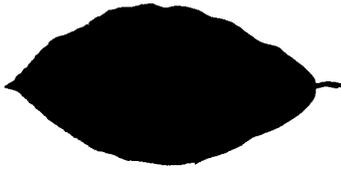


Talente der Kernhexen

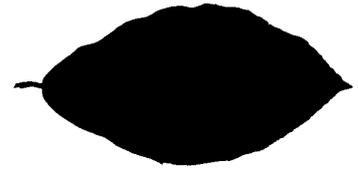
Pflanzenfreund

Hexen haben zu bestimmten Pflanzen eine besondere Beziehung.

- Stufe 1, Gespür für Fauna: 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, Pflanzensinn: 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 und dem Einsatz eines Traumpunktes eine Pflanze die sie berührt, voll erblühen lassen und von allen Krankheiten und Verletzungen heilen. Auch Parasiten verschwinden von der Pflanze.
- Stufe 4, Buchenwandern: Die Hexe kann in einer Buche verschwinden, und von Buche zu Buche wandern. Dies erfordert je Schritt den Einsatz von Traumpunkten. Sie gelangt in die nächste Buche der angegebenen Richtung, allerdings nicht weiter als 144 km weit.
- Stufe 5, Buchen lesen: Die Hexe kann, wenn sie vor einer Buche steht und einen Traumpunkt setzt, erkennen was diese als letztes sah und hörte. Hierzu ist ein Wurf auf Leben + Wahrnehmung notwendig. Je mehr Erfolge sie hat, desto deutlicher ist das Bild. Hat sie nur einen Erfolg, kann sie nur sehen oder hören. Befindet sich etwas von der Buche (ein Zweig, ein Blatt oder ähnliches) in der Hand der Hexe, kann sie auch aus weiter Entfernung diese Fähigkeit anwenden. Es kostet allerdings einen Würfel ihres Würfelvorrats.
- Stufe 6, Durchblick: 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, einen Traumpunkt setzen 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.



Suche nach dem Verborgenen



- Stufe 1, Einblick: Die Hexe erhält einen Eindruck des innersten Wesens eines Lebewesen. Hierfür braucht sie etwas, das zu dem Wesen gehört oder muss das Wesen selbst berühren. Mithilfe eines Rituals, in dem sie Teile der Wurzel einer Buche in eine Steinschüssel gibt und mit Wasser übergießt, kann sie diese Eindrücke konkretisieren. Für das Ritual hat sie eine Stunde nach dem sie das Wesen sah Zeit. Es liefert nur einen Eindruck. Sie braucht in beiden Fällen einen erfolgreichen Wurf auf Kern + Empathie. Drei Erfolge bringen klare Ergebnisse.
- Stufe 2, Verbergen: Die Hexe kann einen oder auch mehrere Aspekte eines Wesens (auch von sich selbst) verbergen. Dies können auch äußere Aspekte, wie eine große Nase, eine Warze oder Schnurrhaare sein. Erforderlich ist ein Wurf auf Hülle + Heimlichkeit. Jeder Erfolg ermöglicht es einen Aspekt zu verbergen. Fehlende Erfolge können durch Traumpunkte ausgeglichen werden. Die äußere Erscheinung gilt dabei als ein Aspekt. Was die Hexe verbirgt, wird durch das ausgeglichen, was die die es sehen/bemerken erwarten würden. Eine Warze verschwindet einfach, die Nase wird normal groß, rote Augen erhalten die Farbe die man in dem Gesicht der Hexe erwarten würde etc. Um den Zauber durchzuführen muss die Hexe Buchenrinde entzünden und langsam verbrennen lassen. Ist die Rinde (etwa eine Hand voll) zu Asche verbrannt, so ist der Zauber vollzogen. Er hält so viele Tage (1 Tag = 24 Stunden), wie die Hexe Erfolge erzielt und/oder Traumpunkte gesetzt hat.
- Stufe 3, Analyse: Neben dem Kern, dem innersten Wesen, kann die Hexe nun das Wesen genauer analysieren und verschiedene Aspekte seines Wesens erkennen. Die Hexe muss hierfür Buchenblätter vor sich auf einer Steinplatte ausbreiten und berühren. In der Hand hält sie dafür etwas von dem Wesen um das es geht, wenn es nicht selbst anwesend ist. Mit einem Wurf auf Geist + Empathie kann sie weitere Aspekte des Wesens erkennen. Je Erfolg einen Aspekt.
- Stufe 4, Lügedetektor: Die Hexe erkennt ob sie belogen wird. Diese Stufe dient als reiner Lügedetektor. Hierzu hält die Hexe ein Stück Holz in der Hand, in das sie zuvor eine Rune eingeritzt hat. Dies ist ihr Lügedetektor, den sie mit Hilfe der Rune herstellt. Das Holz sollte bei einer Kernhexe von einer Buche stammen. Nun spürt sie, ob die anwesende Person auf die sie sich konzentriert lügt. Dazu würfelt sie auf Kern + Recherche. Ab 3 Erfolgen kann sie eindeutig sagen, ob eine bestimmte Aussage wahr oder falsch ist. Bei einem oder zwei Erfolgen bleibt es eine vage Vermutung, die auch falsch liegen kann.

- Stufe 5, Offenbarung: Die Hexe kann das wahre Wesen eines anderen Wesens für alle offenbaren. Es zeigt sich im Gesicht und in der Gestalt des entsprechenden Wesens. Hier für zeigt sie mit einem Stab auf das Wesen und spricht: „Enthülle dein innerstes Selbst“ Sie muss einen Wurf auf Kern + Rhetorik schaffen und einen Traumpunkt setzen. Dieser Zauber kann auch in Abwesenheit gesprochen werden, dann muss die Hexe mit dem Stab auf etwas zeigen, das dem Opfer gehört und zu dem es eine Bindung hat. Dies bedeutet aber einen Würfel Abzug. Das Opfer kann sich gegen die Verwandlung sträuben mit seinen Willenspunkten. Jeder ausgegebene Willenspunkt des Opfers zieht der Hexe einen Erfolg ab.
- Stufe 6, Veränderung: Die Hexe kann den Kern eines Wesens ändern. Hierzu ist ein aufwendiges Ritual notwendig, in welchem sie Blätter, Zweige, Rinde und Wurzel einer Buche verbrennt und dann die Asche mit Wasser verrührt. Es muss ein Traumpunkt gesetzt werden. In die Soße gibt sie etwas, was dem Opfer gehört oder zu ihm gehört, verrührt alles und beschreibt die Änderung die sie erzielen möchte. Ein Wurf auf Kern + Schauspielerei entscheidet darüber wie gut der Zauber wirkt. Das Opfer kann sich mit Einsatz von Willenspunkten wehren, und so je eingesetzten Willenspunkt einen Zaubererfolg vernichten. Die verbliebenen Erfolge entscheiden darüber, wie lange der Zauber hält: Je Erfolg eine Phase von Neumond bis Neumond. Der erste Erfolg reicht bis zum nächsten Neumond um Mitternacht.

