



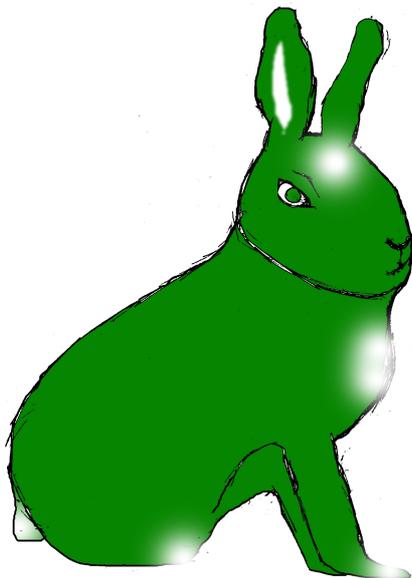
Die Hexen des Lebens sind Heilerinnen, können aber auch anderen Krankheiten anhexen.

Sie sind eins mit dem Leben und können völlig in dem sie umgebenden Leben versinken. Sie haben nicht nur den für Hexen üblichen natürlichen Zugang zu allem Lebendigen, sondern auch die Fähigkeit dieses Leben zu heilen, zu erhalten oder auch so zu mehren, dass es zur Krankheit wird.

Hexen des Lebens betrachten sich daher oft als die wahren Hexen.

Sie sind den Dryaden auch tatsächlich besonders nahe.

Gewöhnlich ziehen sie den Wald vor und leben im Wald oder in der Nähe des Waldes. Vorzugsweise in Holzhäusern oder sogar in Baumhäusern. Viele von ihnen sind Hebammen und Heilerinnen.



Hexen des Lebens sind dem Leben verbunden, sie vermeiden es zu töten, viele von ihnen sind Vegetarierinnen und sie haben besonders starke Angst vor Feuer. Es verursacht Panik, und auch beim Anblick einer Kerze wird ihnen unwohl und sie würfeln auf Tod (Schwierigkeit 7). Sie benötigen einen Erfolg um ruhig zu sein, ansonsten sehen sie zu, dass sie sich entfernen. Größere, offene Feuer erhöhen die Schwierigkeit.

Die Nähe von Feuer zieht ihnen Würfel aus ihrem

Würfelvorrat. Je nach Größe des Feuers, bis zu 6 Würfel.

Dafür muss es nahe genug sein, dass sie es berühren könnten.

Dafür erhalten sie durch die Nähe von lebenden Bäumen bis zu 6 Würfel hinzu, wenn sie sich nahe genug befinden, um sie zu berühren, oder gar sie tatsächlich berühren.

Die ihnen verwandten Tiere sind die Hasen.

Die Pflanzen sind Weiden.



Talente der Waldhexen

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, Durch die Weide: Die Hexe kann in einer Weide verschwinden, und von Weide zu Weide wandern. Dies erfordert je Schritt den Einsatz von Traumpunkten. Sie gelangt in die nächste Weide der angegebenen Richtung, allerdings nicht weiter als 144 km weit.
- Stufe 5 Heiltrank: Die Hexe kann aus Weidenrinde einen Tee kochen in den sie einen Zauber bindet. So kann sie Zaubertränke herstellen, mit jedem Zauber den sie beherrscht. Um den Zauber einzubinden muss sie zuerst den Tee aufsetzen und dann während der Tee zieht den Zauber wirken. So gut wie er ihr gelingt, ist er im Trank. Um den Zauber zu binden, setzt die Hexe einen Traumpunkt.
- 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.



Heilen



- Stufe 1, Sich schliessende Wunden: Die Hexe streicht mit der Hand über eine Wunde, würfelt auf Heilen + Leben und für jeden Erfolg erhält das Opfer einen Instinktpunkt zurück. Mit dem Einsatz von Traumpunkten kann die Hexe nach Ablauf einer Runde erneut würfeln, muss aber auch weiterhin die Wunde berühren, und darf den Wurf wiederholen. Jeder weitere Versuch kostet auch einen weiteren Traumpunkt. Ohne den Einsatz von Traumpunkten ist eine solche Heilung von einer Hexe an einer Person nur einmal am Tag möglich. Der Tag wechselt um Mitternacht.
- Stufe 2, Krank: Die Hexe fertigt einen Gegenstand aus Weidenholz, und murmelt dabei einen Zauberspruch. Mit einem Wurf auf Leben + Empathie bindet sie den Spruch in das Weidenholz. Dann hat sie eine Runde Zeit um die gewünschten Symptome zu beschreiben. Das Stück Holz kann sehr klein sein, ein halber Zentimeter Ausdehnung in jede Richtung reicht aus, und er kann in etwas Anderes eingebunden werden. Diesen Gegenstand verschenkt sie nun, und wer ihn besitzt und täglich bei sich hat (es reicht das Zimmer) erkrankt. Das äußert sich in schmerzenden Gliedern, Heiserkeit, Kopfschmerz und Mattigkeit. Während des Rituals kann die Hexe weitere Symptome beschreiben, hat dafür aber nur eine Runde Zeit, und auch diese werden auftreten. Sie kann allerdings keine Blindheit oder Taubheit herbeizaubern, aber Schwindel, Sehstörungen und Ohrensausen.

Die Symptome werden schlimmer, wenn sich das Opfer mit dem verzauberten Holz in einem Raum befindet. Von nun an verliert das Opfer täglich einen Instinktpunkt und regeneriert nicht mehr, solange es sich mindestens eine Stunde am Tag in der Umgebung des Zaubers aufhält. Wird das Holz verbrannt oder auch weit genug vom Opfer entfernt, endet der Zauber. Allerdings wird das Opfer, solange es sich im Besitz des verfluchten Holzes befindet, nur die halben Triadenpunkte regenerieren. Verschenkt es den Gegenstand weiter, wird auch der Fluch weitergegeben. Es reicht nicht, ihn in einer anderen Behausung zu verstecken, er muss übergeben werden. Allerdings kann der Fluch in einem Gesamtpaket, z.B. mit einem ganzen Haus, übergeben werden.

- Stufe 3, Erkennen der Krankheit: Die Hexe kann genau erkennen ob jemand erkrankt ist und woran. Dazu ist eine Wurf auf Idee + Empathie notwendig. Ab einem Erfolg erfährt die Hexe etwas über den Gesundheitszustand des Opfers: Krankheiten, Verwundungen, Infektionen, eventuelle Schwangerschaften. Aber drei Erfolgen kann sie genau sagen in welchen Zustand der Körper ist, inclusive der Fruchtbarkeit und des biologischen Alters.

- Stufe 4, Pures Leben: Die Hexe zerbröselt Weidenblätter mit der Hand über einer Schale mit ein paar Tropfen Wasser, murmelt ihren Zauber und setzt einen Traumpunkt. Nun verührt sie mit einem Holzstösel die Blattbrösel und würfelt auf Leben + Überleben. Ab 3 Erfolgen bindet sie 12 Instinktpunkte in die Masse, für zwei Erfolge 6 und bei einem Erfolg 3 Instinktpunkte. Der Zauber kann wiederholt werden, wenn ein weiterer Traumpunkt gesetzt wird. Ein Zauber braucht 10 Minuten.

Dann kann die verzauberte Masse in einen Beutel oder ein anderes kleines Gefäß gefüllt und am Körper getragen werden. Verliert der Träger Instinktpunkte, so verliert zuerst der Beutel (bzw. die verzauberte Masse aus Weidenblättern) sie, dann der Träger. Der Beutel regeneriert täglich 1W4 Lebenspunkte, solange er nicht zerstört wird. Wird die Masse aus dem Gefäß entfernt, verliert sie ihre Magie.

- Stufe 5, Wiederbeleben: Ein verstorbener Organismus kann wieder zum Leben erweckt werden. Dafür konzentriert sie sich auf die Leiche, murmelt ein paar Worte und streicht mit einer Weidenrute über den toten Körper. Nun investiert sie einen Traumpunkt und würfelt auf Leben + Heilen. Es genügt ein einfacher Erfolg. Der Organismus erwacht zum Leben, mit einem Instinktpunkt. Jeder weitere Erfolg bringt einen weiteren Instinktpunkt dazu, bis zum Maximum des Körpers. Entsprechend heilen auch Wunden und Verletzungen verschwinden. Es ist unwichtig wie lange der Organismus schon tot ist, aber nicht wie zerfallen er ist.

Schäden die sein Funktionieren verhindern werden recht schnell wieder zum Tod führen.

Befindet sich eine körperlose Seele in der Nähe kann sie in den Körper einziehen und ihn bewohnen. Befindet sich die letzte Seele die den Körper bewohnt hat noch in dieser Welt, so wird sie sich angezogen fühlen und in ihren Körper zurückkehren, wenn sie nicht aufgehalten wird.

Auf diese Weise kann eine Hexe Tote wiederbeleben, deren Seele diese Welt noch nicht verlassen haben. Sie kann auch Untote wieder zum Leben erwecken, in dem sie diesen Zauber auf sie anwendet. Der Untote wird in dem Zustand in dem er gerade ist zum Leben erwachen und ab da wieder leben, mit allen Konsequenzen, wie dem Verlust magischer Fähigkeiten, Altern, Sterben und Verwundbarkeit.

- Stufe 6, Neues Leben: Die Hexe schafft Leben aus dem Nichts. Toter Stein wird von kleinen Lebewesen, wie Würmern und Maden, belebt, Aus Holz krabbeln Insekten, Pflanzen sprießen und weibliche Tiere oder Menschen werden schwanger. Männer können nicht schwanger werden, aber nach dem Zauber sind sie in der Lage jede, auch völlig unfruchtbare, Frau zu schwängern.