

# TODESHEXEN

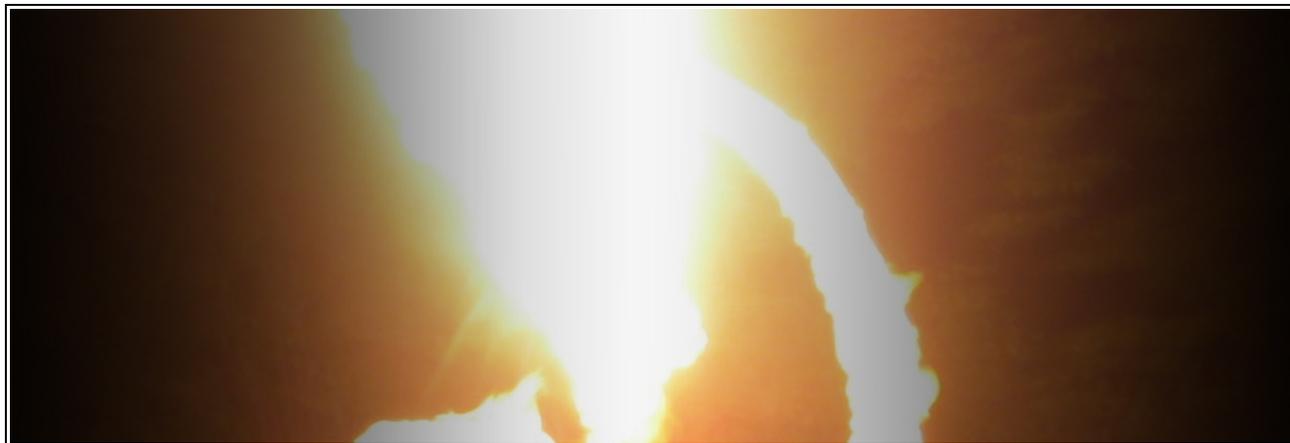
Hexen des Todes sind düster und zerrissen. Ihr Bereich ist das Ende des Lebens, der Abschluss, der Verfall, das Ende von allem, das lebt. Die Hexen des Todes gelten allgemein als sonderbar und sogar als bössartig, was sie aber nicht sind. Ihre Gabe ist einfach der Tod, dies ist ihr Bereich, hier liegt ihre Macht.

Ihr Element ist das Feuer, es ist die reine Energie die sie am besten vollständig umgibt. Je mehr Feuer um sie ist, desto stärker ist ihre Magie. Sie erhalten einen Würfel Bonus dafür eine Fackel bei sich zu haben. Je mehr Feuer um sie ist, desto höher der Bonus. Die Maximalgrenze sind 6 Würfel. Allerdings brennen sie genauso wie andere Hexen auch. Das macht ihre Magie für sie gefährlich.

Dafür schwächen Keimlinge und der Beginn des Lebens ihre Kraft. Sie erhalten Abzüge bei ihren Würfeln für die Nähe von Keimlingen, Schwangeren und besonders in der Gegenwart von Geburten, aber nie mehr als 6 Würfel.



Ihre Tiere sind die Rabenvögel: Raben, Elstern, Krähen, die meist schwarzen Boten des Todes. Die zu ihnen gehörenden Pflanze ist Efeu.



# Talente der Todeshexen

## 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, Efeureise: Die Hexe kann sich in Efeu auflösen und durch dieses hindurch wandern. Dabei kann sie bis zu 144 Kilometer überwinden, um zum nächsten Efeu zu wandern. Hierfür setzt sie einen Traumpunkt und würfelt auf Hülle + Okkultismus. Je Erfolg kann sie eine Lücke zwischen zwei Efeuranken überbrücken. Es müssen aber lebendige Pflanzen sein.
- Stufe 5, Efeukranz: Aus Efeu windet die Hexe einen Kranz. Wer diesen trägt ist gegen jede Form von Krankheiten geschützt. Hierfür setzt die Hexe einen Traumpunkt und würfelt auf Tod + Okkultismus. Sie kann alle 10 Minuten den Zauber nachwürfeln, wenn sie für jeden Wurf einen Traumpunkt setzt. Sie braucht 5 Erfolge um den Zauber sicher zu machen. Hat sie weniger Erfolge, so ist der Zauber entsprechend schwächer. Die Hexe kann auch den Zauber in ein anderes Schmuckstück bannen, das zumindest ein Efeublatt enthalten muss.
- 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.



# Todesstille

- Stufe 1, Stille: Die Hexe setzt einen Traumpunkt und würfelt auf Tod + Heimlichkeit. Um sie herum wird jedes Geräusch erstickt in so vielen Metern Umkreis, wie die Hexe Erfolge erzielt hat.
- Stufe 2, Gift: Die Hexe mit einem Efeublatt über eine Waffe und setzt einen Traumpunkt. Dann würfelt sie auf Tod + Theologie. Um die Anzahl der Erfolge steigt der Schaden den die Waffe macht.
- Stufe 3: Schutz: Die Hexe steigert ihr Immunsystem. Hierfür setzt sie einen Traumpunkt und würfelt auf Tod + Heilung. Nun wird jedwede Bakterie, jeder Virus und jedes Gift im Körper der Hexe abgetötet. Ab fünf Erfolgen ist jede Krankheit besiegt. Drei Erfolge genügen um eine einfache Krankheit zu besiegen. Die Hexe kann den Zauber alle 10 Minuten wiederholen und dabei Erfolge sammeln. Allerdings wird bei Folgewürfen ein Erfolg abgezogen, da die Krankheit, wenn sie nicht ganz besiegt wurde, fortschreitet. Die Hexe kann auch andere heilen, wenn sie diese berührt.
- Stufe 4: Feuer: Die Hexe kann über ihrer Hand einen brennenden Ball entstehen lassen. Hierfür nimmt sie ein Efeublatt in die Hand, setzt einen Traumpunkt und würfelt auf Leben + Theologie. Ein Erfolg ergibt eine kleine Flamme, bei fünf Erfolgen ist es ein mächtiger, lodender Feuerball. Sie kann, wenn sie es vorher festlegt, die Größe des Feuers beschränken. Das Feuer kann sie gezielt werfen. Ihr Wert etwas zu treffen ist Raum+Schusswaffen. Was das Feuer trifft nimmt den Schaden der Macht des Feuerballs (es sind automatische Erfolge) und beginnt entsprechend der Gesetze der Natur zu brennen.
- Stufe 5, Todeskuss: Hat die Hexe Efeu bei sich, bringt ihre Berührung den Tod. Sie würfelt auf Tod + Okkultismus und setzt einen Traumpunkt. Jeder Erfolg, zieht ihrem Opfer sofort einen Triadenpunkt ihrer Wahl ab. Sie kann den Zauber jede Runde wiederholen, und sie kann, wenn sie es vorher ansagt, drosseln wie viel Leben sie ihrem Opfer raubt. Allerdings muss sie ihr Opfer entweder berühren, oder etwas berühren, das dem Opfer persönlich gehört hat. Berührt sie das Opfer nicht selbst, so wird ein Würfel aus ihren Würfelvorrat abgezogen.
- Stufe 6, Käfer: Aus den Händen der Hexe fließen kleine, schwarze Käfer die alles fressen, was sie erreichen. Es sind (Todwert der Hexe) im Quadrat mal 10 Käfer. Für diesen Zauber trägt die Hexe eine Kette aus Efeu, setzt einen Traumpunkt und würfelt auf Leben + Zoologie. So viele Stunden wie sie Erfolge erzielt bleiben die Käfer. Danach verschwinden sie einfach. Jeder einzelne Käfer hat einen Abwehrwert von 12, und einen Angriffswert von 12, dafür nur einen Punkt je Triade und einen Punkt auf die Rüstung. Der Schadenswert je Käfer beträgt 6.