



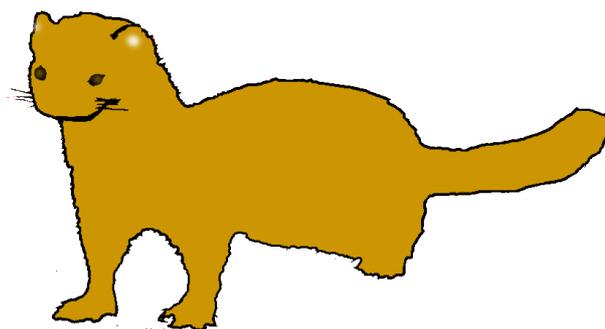
Goldhexen sind die Hexen der Technik, der modernen Forschung und der Kultur. Sie nutzen wie keine andere Hexenart moderne Wissenschaft und Technik für ihre Magie.

Ihre Bereiche sind Technik, Kultur und die Führung anderer. Ihre Kraft ist die Kraft dessen, was intelligenter Geist schaffen kann, daher wännen sich viele Technik-Hexen als die natürlichen Führerinnen der Hexen oder auch aller Wesen.

Gewöhnlich haben sie ein besonderes Händchen für technische Geräte. Computer sind ihre Welt, in der sie sich auskennen. Entsprechend bezieht sich ihre Fähigkeit auf technische Geräte.

Sie können auch gut mit Geld und abstrakten Systemen umgehen.

Es erhöht ihre magische Kraft, wenn Hexen der Technik für ihre Magie bezahlt werden. Auch stärkt es sie, wenn sie Gold bei sich tragen. Dies kann ihre magische Kraft um bis zu 6 Bonuswürfeln erhöhen. Salz hingegen schwächt die Hexen der Technik. Je mehr Salz, desto schwächer werden sie. Es zählt die Nähe und die Menge des Salzes. Bis zu 6 Würfel können sie auf diese Weise verlieren.



Ihre Tiere sind Marderartige Tiere: Marder, Wiesel, Nerze, Dachse und Otter.

Ihre Pflanzen sind Tulpen.



# Talente der Goldhexen

## 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, Tulpenduft: Die Hexe verwandelt sich in ein fliegendes Insekt. Hierfür muss sie an einer Tulpe riechen und einen Traumpunkt setzen. Sie kann beliebig lange in der Gestalt des Insekts bleiben.
- Stufe 5, Gefolgschaft: Die Hexe legt den Zauber auf ein Tulpenblatt. Wer dieses Blatt trägt verfällt (nach und nach) der Hexe. Um den Zauber zu wirken setzt die Hexe einen Traumpunkt und würfelt auf Verstand + Empathie. Sie kann das Blatt auch in einem Schmuckstück verarbeiten, aber es muss ein vollständiges Tulpenblatt bleiben. Wer es bei sich trägt, wird für die Hexe tiefe Zuneigung empfinden. Es braucht 5-(Anzahl der Erfolge) Tage bis der Zauber vollständig wirkt. Hierfür muss er mehrere Stunden am Tag getragen werden. Nachts kann das Schmuckstück abgelegt werden. Danach wirkt der Zauber auch dann, wenn das Schmuckstück sich nur im Besitz des Opfers befindet, es wird aber bestrebt sein es zu tragen.
- 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.

# Technokratie



- Stufe 1, Technik spüren: Die Hexe kann spüren wo in ihrer Umgebung (im Raum, bzw. innerhalb von 50 Metern Umkreis, sich ein technisches Gerät bzw. ein von intelligenten Wesen geschaffener Gegenstand befindet. Hierfür muss die Hexe einen Traumpunkt setzen.
- Stufe 2, Führen: Die Hexe würfelt auf Verstand + Rhetorik und formuliert einen Befehl der höchstens so viele Worte hat, wie sie erwürfelt hat. Nun kann sie Traumpunkte setzen und nach würfeln, um mehr Worte zu erhalten. Dem Befehl muss das Opfer folge leisten. Es kann sich mit dem Einsatz von Willenspunkten dagegen wehren, die die Hexe mit dem Einsatz von Traumpunkten überwinden kann. Ein Opfer, das sich erfolgreich gegen einen Führungsversuch gewehrt hat, kann bis zum nächsten Morgengrauen nicht mehr geführt werden.
- Stufe 3, Anschalten: Die Hexe würfelt auf Verstand + Informatik und kann je Erfolg ein technisches Gerät in Sichtweite anstellen. Sie kann auch auf Geräte zugreifen, die sie mit der ersten Stufe erfasst hat. Der Zauber kann jede Runde wiederholt werden.
- Stufe 4, Steuern: Die Hexe kann ein Gerät im Rahmen seiner Möglichkeiten steuern, ohne es zu berühren. Sie muss es nur sehen oder über die erste Stufe erfassen können. Hierfür setzt sie einen Traumpunkt oder einen Vernunftpunkt und würfelt auf Leben + Informatik. Die Anzahl der Erfolge bestimmt die Anzahl der Geräte die sie steuern kann. (Je Erfolg ein Gerät).
- Stufe 5, Urteile sprechen: Die Hexe spricht ein Urteil aus, das alle die es in dem Moment hören als bindend ansehen. Hierfür würfelt sie auf Verstand + Rhetorik und setzt einen Traumpunkt. Die Anzahl der Erfolge bestimmt, wie viele Verstandspunkte aufgebracht werden müssen, um sich dem Urteil zu widersetzen.
- Stufe 6, Kreation: Die Hexe braucht rohe Zutaten, wie Holz, Metall, Stein. Auf diese wirkt sie ihren Zauber und setzt einen Traumpunkt. Dann würfelt sie auf Leben + Informatik. Nun entwickelt sich aus den rohen Materialien ein technisches Gerät, nach Vorgabe der Hexe, allerdings aus dem Material, welches da ist, in der Menge die sie zur Verfügung hat. Dies kann ein Schloss mit Schlüssel sein, ein Messer, oder auch etwas komplexes wie ein Computer oder ein Auto. Es muss ein Gerät sein, das der Hexe vertraut ist und die mögliche Komplexität des Gerätes hängt von der Anzahl der Erfolge ab. Ein Erfolg wäre ein einfaches Gerät, wie ein Messer oder ein Schlüssel (ein bestimmter Schlüssel kostet einen Erfolg mehr, ein Schlüssel zu einem bestimmten, unbekanntem Schloss ist nicht möglich, ein Diederich braucht 2 Erfolge). Drei Erfolge wären ein einfaches elektrisches Gerät oder ein mechanisches Gerät. Mit 5 Erfolgen ist ein Computer oder ein Auto möglich.