

Allgemeine Talente der Hexen

Rufen einer Dryade

Dies ist weniger ein Talent, als eine gute Beziehung zu einer oder auch mehrerer Dryaden. Eine solche Beziehung, und ihre Auswirkungen, werden erspielt und notiert. Sie können sich so auswirken, dass die Hexe beim Anrufen der Dryade Boni bekommt.

Allgemein kann jede Hexe mit einem Ritual eine Dryade anrufen. Hierzu braucht sie eine Pflanze, eine Handvoll Samenkörner und etwas Blut.

Sie hockt sich vor die Pflanze (am besten ist die ihr verwandte Pflanze, andere Pflanzen bringen einen Würfel Abzug) und ruft laut den Namen der Dryade, ihrer Gruppe oder ruft die Gemeinschaft der Naturgeister an (ein persönlicher Name bringt zwei Würfel Boni). Dabei läßt sie die Samenkörner im Kreis auf den Boden fallen, und direkt aus ihrem Körper ihr Blut auf die Samenkörner tropfen. Mit einem Wurf auf Leben + die Macht des Traums der Hexe entscheidet sich ob eine Dryade erscheint. Es sind mindestens drei Erfolge notwendig. Allerdings ist damit, dass die Dryade erscheint, nicht gesagt, dass sie der Hexe gegenüber freundlich gestimmt ist oder ihre hilft.



Die Tiergestalt

Jede Hexe hat ein Tier, zu dem sie sich besonders hingezogen fühlt und in das sie sich verwandeln kann. Meist ist das Tier mit ihrer Ausrichtung festgelegt, aber in einzelnen, sehr gut begründeten Fällen kann es auch ein anderes Tier sein.

Es ist auch möglich nur einen Teil des Körpers zu verwandeln, das kostet allerdings einen Traumpunkt je Körperteil.

Dazu kann die Hexe lernen bis zu 6 weitere Tiergestalten anzunehmen, in die sie sich verwandeln kann. Dies wird behandelt wie die sechs Stufen des Talentos Tiergestalt.

Um eine neue Tiergestalt zu erlernen, muss die Hexe sich mit dem Tier befassen. Sie muss es kennenlernen und erleben und einige Zeit damit zubringen das Tier zu beobachten und von einer Lehrerin (oder einem Lehrer) die selbst diese Tiergestalt beherrscht eingewiesen werden. Nur aus Büchern kann sie das nicht lernen.

Kleidung und Dinge die sie am Körper trägt nimmt die Hexe in die Tiergestalt mit. Die Verwandlung dauert eine Runde.

Verbundenheit mit der Natur

Hexen sind mit allem was lebt verbunden. Zu Pflanzen und Tiere haben sie eine besonders enge Beziehung und können zu ihnen Kontakt aufnehmen, sich in sie einfühlen und sie teils auch lenken. Alle Hexen haben ein Grundgespür für das Leben um sie herum. Sie spüren die Lebendigkeit ihrer Umgebung und können mit dieser Kontakt aufnehmen und sie sogar für sich einsetzen.

- Stufe 1, **Fühlen**: Mit einem Wurf auf ihre Macht können sie sich allgemein in den lebendigen Teil ihrer Umgebung einfühlen. Je Erfolg werden sie einen wichtigen Aspekt ihrer Umgebung erspüren. Dabei sind sie auf das beschränkt, was lebt, also die Pflanzen und Tiere.
- Stufe 2, **alle meine Tiere**: Mit einem erfolgreichen Wurf auf Leben + Zoologie kann eine Hexe zu den ihr besonders verbundenen Tierarten Kontakt aufnehmen. Die Anzahl der Erfolge entscheidet darüber wie viele Tiere auf den Ruf reagieren, allerdings begrenzt durch die Anzahl der Tiere die in der Nähe sind. Die Tiere sind ihr freundschaftlich gesinnt und verteidigen die Hexe auch.
- Stufe 3, **Pflanzenherrschaft**: Mit einem Wurf auf Leben + Botanik kann die Hexe die Pflanzen in ihrer Umgebung spüren und innerhalb der Grenzen des Unauffälligen, diese Pflanzen agieren lassen. Sie behalten ihre normale Form und Länge, können sich aber unauffällig drehen, strecken und in die von der Hexe gewünschte Richtung wenden. Die Herrschaft hält eine Runde lang an, dann muss der Zauber wiederholt werden.
- Stufe 4, **Tierherrschaft**: Mit einem Wurf auf Geist + Zoologie kann die Hexe die Tiere ihrer Umgebung, nachdem sie durch den Ruf von Stufe 2 Kontakt aufgenommen hat, lenken und ihnen Anweisungen erteilen. Eine Anweisung je Erfolg. Allerdings nur im Rahmen dessen, was dem Tier möglich ist. Sie kann z.B. eine Maus anweisen, das glitzernde Ding vom Regal zu holen, aber nicht den Schlüssel für diese Zelle. Eine Maus wird kaum einen Schlüssel von einer Münze unterscheiden können.
- Stufe 5, **Macht über das Tier**: Mit einem gelungenen Wurf auf Geist + Empathie und dem Einsatz eines Traumpunktes kann die Hexe in den Geist eines Tieres, zu dem sie Kontakt hat, eindringen und es vollständig lenken. Sie bleibt allerdings an die physiologischen Grenzen des Tieres gebunden (Mäuse können nicht fliegen). Sie kann solange in dem Geist bleiben wie sie will und dabei andere Zauber anwesenden. Ihr eigener Körper ist in der Zeit komplett inaktiv.
- Stufe 6, **Macht über die Natur**: Die Hexe würfelt auf Geist + Botanik, setzt einen Traum-punkt und beherrscht die Natur ihrer Umgebung. Je Erfolg kann sie einen Aspekt ihrer Umwelt bestimmen: Pflanzen zugreifen lassen, Ranken und Wurzeln jemanden greifen lassen, eine Pflanze wachsen und nach etwas greifen lassen. Dabei sind je Erfolg Größenveränderungen von einem Meter möglich. Dabei ist sie auf die pflanzliche Umwelt festgelegt.