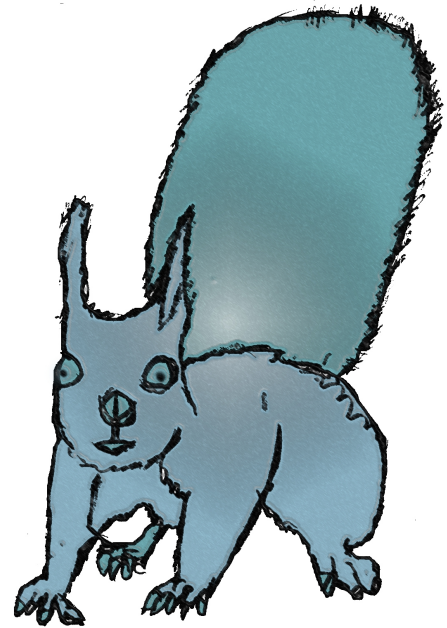


GEISTHEXEN

Die Hexenmagie des Geistes kann fremden Willen erkennen und lenken. Sie können den Geist erkennen und mit ihm verschmelzen. Mit Toten ebenso wie mit den Lebenden. Auch der Geist von Tieren ist ihnen offen. So haben sie auch einen besonderen Draht zur Welt der Toten. Man sagt den Hexen des Geistes nach, sie seien auch Hexen der Totenwelt. Tatsächlich können sie Geister beschwören. Dazu kommt ein gewisser Draht zu den Prinzipien, den Grundlagen von etwas. Sie verstehen sich auf Kategorien

Ihre Elemente sind Silber und der Schein des Mondes. Die richtige Mondphase kann ihre Macht stärken und Nachts sind sie mächtiger als Tags, wenn der Mond scheint. Bei Vollmond im Freien sind sie am stärksten, sie erhalten 6 Würfel Bonus. In den Tagen vor und nach Vollmond haben sie einen Würfel Bonus, und die Mondphasen verleihen ihnen nachts ebenfalls Boni, abhängig davon wie voll der Mond ist. Dafür schwächt Lehm ihre Kraft. Sie erhalten Würfel-Abzug für die Nähe von Lehm, aber nie mehr als 6 Würfel.

Ihre Tiere sind die Hörnchen wie z.B.: Eichhörnchen, Streifenhörnchen, Erdhörnchen, Murmeltiere und auch Präriehunde. Ihre Pflanzen sind Moose.



Talente der Geisthexen

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 Moos schwimmen: Die Hexe kann sich in ein Moos auflösen und durch dieses hindurch wandern. Dabei kann sie bis zu 144 Kilometer überwinden, um zum nächsten Moos zu gelangen. Hierfür setzt sie einen Traumpunkt und würfelt auf Hülle + Okkultismus. Je Erfolg kann sie eine Lücke zwischen zwei Moosen überbrücken.
- Stufe 5, Moossicht: Im Moos kann die Hexe die Spuren von Geistern erkennen und sehen welche Art von Geistern und Seelen (ob in Körpern oder ohne) dort lang gegangen sind. Hierfür würfelt sie auf Hülle + Wahrnehmung während sie das Moos betrachtet. Nun kann sie Spuren auf dem Moos erkennen, welche zeigen welche Seele in dem Wesen wohnt, das hier lang gegangen ist. Dafür reichen ein paar Moos zwischen Steinplatten, allerdings muss das Wesen darüber geschritten sein.
- 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.



Geistwanderung



- Stufe 1, Im Geist des Tieres: Wenn die Hexe sich konzentriert und einen Traumpunkt setzt, kann sie sich in den Geist eines Tieres versetzen. Nun hört, fühlt und sieht sie, was das Tier hört, fühlt und sieht. Mit den Sinnen des Tieres, aber mit dem intellektuellem Verstand der Hexe. Mit dem Einsatz von Willenspunkten kann sie das Tier auch lenken (ein Punkt je Handlung). Wenn sie dem Tier schaden will, muss sie es überwinden, was zusätzlich einen Wurf auf Geist + Zoologie erfordert.
- Stufe 2, Tote rufen: Tote Seelen, die noch in der Welt sind, kann die Hexe rufen. Meist verblieben die Seelen der Verstorbenen bis zum nächsten Vollmond in der Welt, manchmal auch etwas länger. Die Hexe verbrennt eine Handvoll Moos, würfelt auf Geist + Okkultismus und macht so tote Seelen auf sich aufmerksam. Die Toten nähern sich der Hexe. Hat sie von einem Toten etwas dabei so bedeutet das einen weiteren Würfel dafür seinen Geist zu rufen. Die Hexe kann mit den anwesenden Geistern sprechen, aber sie nicht kontrollieren.
- Stufe 3, Mein Geist zu deinem Geist: Die Hexe kann mit dem Geist einer anderen Person verschmelzen, wenn sie ein Amulett aus Moos bei sich trägt. Hierfür wird das Moos in einen Behälter eingeschlossen den die Hexe als Amulett trägt.
Um den Zauber zu wirken setzt sie einen Traumpunkt und würfelt auf Geist + Psychologie. Ist das Opfer bereitwillig oder bewusstlos, so kann die Hexe einfach eindringen, mit nur einem Erfolg. Ist das Opfer wach, so braucht sie ihre Erfolge gegen seine Willenspunkte. Das Opfer kann sich mit seiner Willenskraft gegen den Geist der Hexe wehren. Hat es mehr Willenskraft als die Hexe, kann es sie aus seinem Geist verbannen. Die Hexe muss ihre Willenspunkte gegen die des Opfers setzen um in seinem Geist zu bleiben. Dann kann sie ihn lesen und so Gedanken und Gefühle des Opfers erkennen. Allerdings kostet sie jede Runde in einem fremden Geist einen Traumpunkt. Hat sie weniger Willenspunkte als ihr Opfer, muss sie den Geist verlassen. Dies geht auch mit dem Geist Toter.
- Stufe 4, Tiere kontrollieren: Die Hexe kann kontrollieren, was die Tiere in ihrer Umgebung tun, solange sie ein Amulett aus Moos trägt. Sie übernimmt den Geist der Tiere und lenkt ihre Gefühle und Bedürfnisse. Hierfür setzt sie einen Traumpunkt und würfelt auf Leben + Zoologie. Für jeden Erfolg kann sie die Kontrolle über ein Tier in ihrer Umgebung übernehmen. Sind die Tiere zahm, so steht die Erziehung natürlich dagegen spontan einem Bedürfnis nachzugeben. In diesem Fall entscheidet die Qualität der Erziehung des Tieres (bzw. ein Wurf auf diese Erziehung) gegen den Zauber. Will die Hexe ein Tier sehr genau leiten, so muss sie einen Willenspunkt für die jeweilige Handlung setzen.

- Stufe 5, Tote kontrollieren: Hat die Hexe Tote gerufen, oder ist auf andere Weise auf welche gestoßen, kann sie mit Einsatz eines Traumpunktes die Kontrolle über den Toten übernehmen. Sie hält eine Handvoll Moos in der Hand und würfelt auf Geist + Okkultismus. Nun gibt sie dem Toten Anweisungen, die insgesamt höchstens so viele Wörter enthalten dürfen, wie sie Erfolge hatte. Tote welche noch in ihrem Körper sind, also Vampire und Zombies, sind schwerer zu kontrollieren. Es braucht hierfür immer einen Erfolg mehr. Die Seelen können sich mit dem Einsatz von Willenspunkten dagegen wehren. Jeder eingesetzte Willenspunkt streicht einen Erfolg der Hexe. Allerdings kann diese mit ihren Willenspunkten die Willenspunkte ihres Opfers neutralisieren, wenn sie sie setzt.
- Stufe 6, Übernahme: Die Hexe kann den Geist einer anderen Person übernehmen. Hierfür verzaubert sie ein Moos und verarbeitet es zu einem Amulett oder etwas anderem, das sie am Leib tragen kann. In das Moos muss sie etwas von ihrem Opfer einbinden. Sie konzentriert sich auf die andere Person, und setzt einen Traumpunkt. Dann würfelt sie auf Leben + Empathie und bindet so den Zauber in das Moos. Solange sie es trägt kann sie in den anderen Geist hineingleiten. Kann sie das Opfer sehen so gibt es keine Abzüge, sieht sie das Opfer nicht so bedeuten je 100 Meter Entfernung einen Abzug von ihren Erfolgen. Sie muss die Erfolge aufbringen um den Abstand zu überwinden. Die Anzahl ihrer Erfolge eliminiert sofort die gleiche Anzahl an Willenspunkten ihres Opfers. Nun beginnt der Kampf der Hexe gegen ihr Opfer. Sie muss den Willen ihres Opfers niederkämpfen. Jede weitere Runde würfeln beide auf Geist (mit W4). Die Differenz der Erfolge verliert der Unterlegene an Willenspunkten, bis entweder das Opfer keine Willenspunkte mehr hat, und damit die Hexe den Geist übernommen hat und lenken kann, oder die Hexe keine Willenspunkte mehr hat, und den Geist verlassen muss. Hat die Hexe einen Geist übernommen, so verbleibt ein Willenspunkt und ein Vernunftspunkt quasi in dem übernommenen Geist und stehen ihr nicht mehr zur Verfügung. Solange sie noch entsprechende Triadenpunkte zur Verfügung hat, kann die Hexe beliebige Opfer übernehmen.

