



Die Hexen der Hülle verändern das Äußere, sie können Illusionen schaffen und wenn sie mächtig sind auch Formen verändern, der Inhalt aber bleibt ihnen verschlossen. Sie gehören zu den Hexen, die Menschen in Tiere verwandeln können. Ihr Bereich ist das Äußerliche, der Schein, das was wir sehen und mit unseren 5 Sinnen wahrnehmen.

Sie sind die Schönsten der Hexen, schon weil ihre Magie es erlaubt schön auszusehen. Ihre Magie kann auf jeder Stufe durch den Einsatz von Vernunftspunkten besiegt werden.

Wer mehr Vernunftspunkte setzt, als der Zauber an Erfolgen

hatte, durchschaut die Illusion und ist von ihren Auswirkungen nicht mehr betroffen.

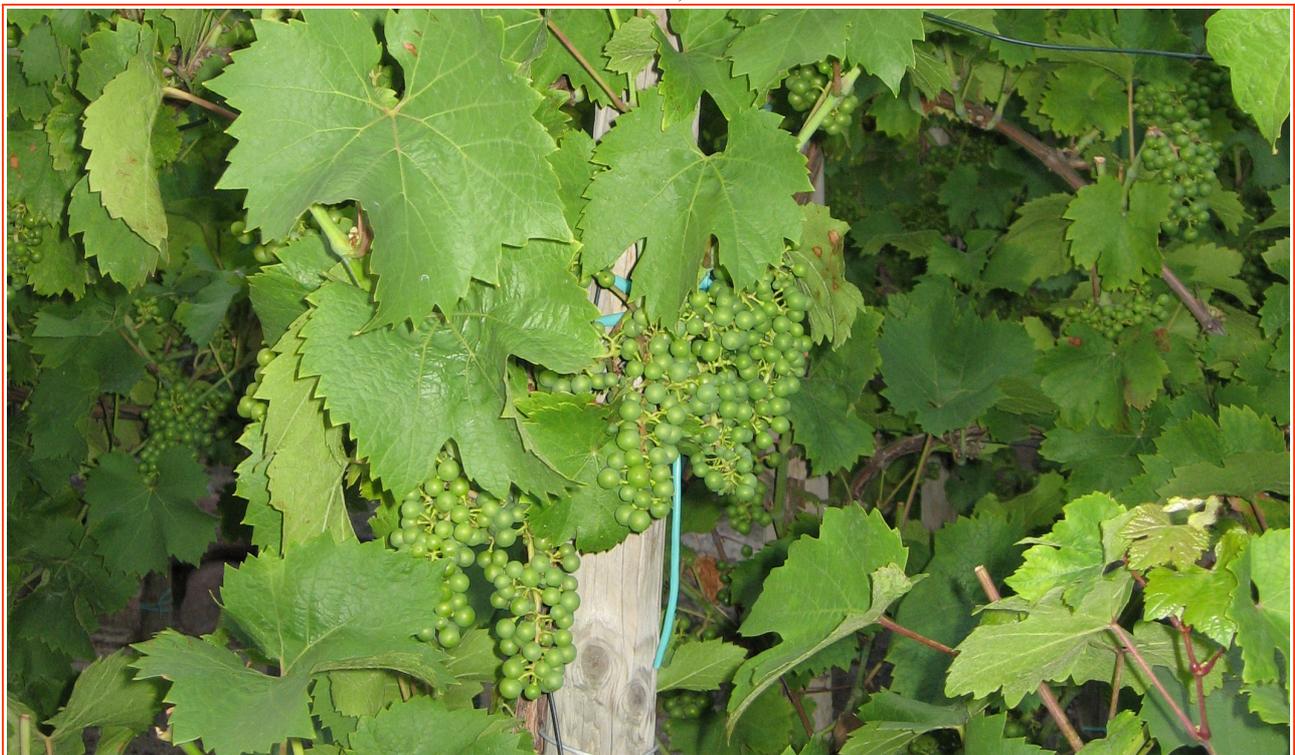
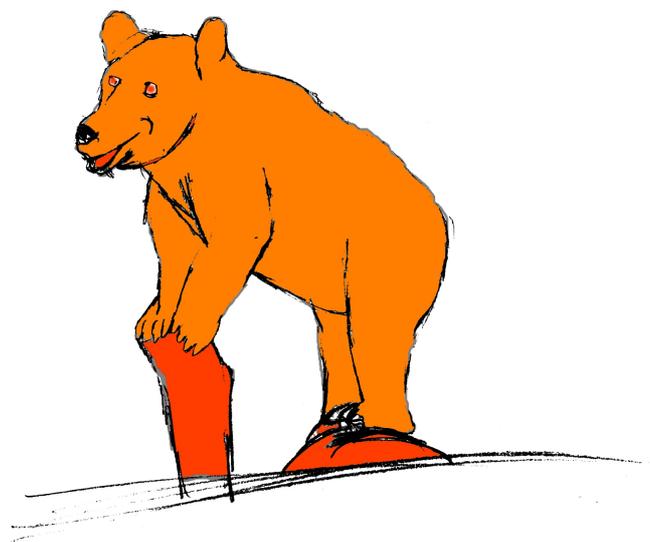
Ihr Element ist das Licht. Je heller die Umgebung der Hexe ist, und je stärker sie von der Sonne beschienen wird, desto stärker ist ihre Magie.

Tageslicht oder auch starkes künstliches Licht kann ihnen bis zu 6 Würfel Bonus verleihen.

Dafür schwächt Stein ihre Kraft. Sie erhalten einen Würfel Abzug für die Nähe von Steinen, aber nie mehr als 6 Würfel.

Die Tiere der Hexen der Hülle sind die Bären.

Die zu ihnen gehörenden Pflanze ist der Wein.



# Talente der Lichthexen

## 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, Weingleiten: Die Hexe kann sich in Weinpflanzen auflösen und durch dieses hindurch wandern. Dabei kann sie bis zu 144 Kilometer überwinden, um zum nächsten Wein zu wandern und dort weiter zu schwimmen. Hierfür setzt sie einen Traumpunkt und würfelt auf Hülle + Okkultismus. Je Erfolg kann sie eine Lücke zwischen zwei Weinpflanzen überbrücken. Es müssen aber lebendige Pflanzen sein. Schwimmt sie durch flüssigen Wein, kostet sie dies jeweils einen Vernunftspunkt.
- Stufe 5, Die Maske: Die Hexe braucht etwas von einer anderen Person und etwas Wein. Beides verarbeitet sie in ein Schmuckstück und bindet einen Zauber hinein. Wer das Schmuckstück anlegt, wird das Aussehen und auch die Gestik und Stimme der betreffenden Person annehmen. Der Zauber kann auch in trinkbaren Wein gebunden werden.
- 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.



## Illusionen

- Stufe 1, Schönheit: Die Hexe erscheint besonders schön in den Augen ihrer Umwelt. Hierfür reicht der Einsatz eines Traumpunktes um ihren Hüllewert um 1 zu steigern. Zusätzlich kann sie auf Hülle + Rhetorik würfeln. Für jeden Erfolg steigert sich ihr Hüllewert um einen weiteren Punkt. Der Zauber hält bis zur nächsten Morgendämmerung an. Die Hexe kann den Zauber auf jedes Wesen anwenden, das sie berührt. Setzt sie mehrere Traumpunkte, so kann sie den Zauber je Traumpunkt um einen Tag (eine Morgendämmerung später) verlängern.
- Stufe 2: Schleier: Die Hexe kann über etwas einen Schleier legen, der es verbirgt. Sie muss über das Objekt eine Art unbewegte Illusion legen. Die Illusion ist rein visuell und nur ein dreidimensionales Bild, das verbirgt was sich wirklich dort befindet (oder vorgaukelt, dass etwas da wäre, das nicht da ist. Würfelt die Hexe auf Hülle + Schauspielerei, so kann sie weitere Sinne hinzunehmen. Je Erfolg kommt ein Sinn hinzu (Hören, Riechen, Fühlen). Ab dem vierten Erfolg wird nur noch der Zauber verstärkt. Versucht nun jemand durch den Schleier zu greifen, fühlt er einen Widerstand der der Höhe des Wurfes entspricht. Er muss gegen diesen Wert eine Kraftprobe machen. Bis zu drei Erfolgen gibt es keinen solchen Widerstand. Die Größe des Schleiers entspricht höchstens einem Kubus mit den Ausmaßen:  $(\text{Wert der Hexe auf Hülle}) \times (\text{Wert der Hexe auf Leben})$  in Metern.
- Stufe 3, Anders: Die Hexe verändert ihr Aussehen. Sie muss ein Weinblatt bei sich tragen. Dann setzt sie einen Traumpunkt und würfelt auf Hülle + Körper. Je Erfolg kann sie ein Detail ihres Aussehens verändern. Ihre Nase, ihre Augen oder auch allgemeine Äußerlichkeiten wie größer, kleiner, dicker oder dünner. Diese kann sie aber nur Schrittweise (Körperteile wie Bauch, Po oder Beine einzeln vergrößern oder verkleinern) geschehen. Diese Veränderungen sind dauerhaft, solange die Hexe das Weinblatt bei sich trägt. Dabei wird das Blatt älter, bleibt aber intakt solange der Zauber auf dem Blatt liegt.  
Die Hexe kann auch jede andere Person verzaubern, muss ihr dabei aber das Weinblatt geben oder auf andere Weise (es kann in einen anderen Gegenstand eingebunden werden) unterschieben. Solange das Blatt bei der Person ist, wirkt der Zauber. Allerdings kann sich die verzauberte Person dagegen durch den Einsatz von Willenspunkten wehren. Jeder Willenspunkt neutralisiert einen Erfolg der Hexe. Die Hexe kann den Zauber nach einer Runde wiederholen, muss dafür aber weitere Traumpunkte ausgeben und weiterhin ihr Opfer berühren.

- Stufe 4, Tiergestalt: Die Hexe kann ihr Opfer in ein Tier verwandeln. Sie muss es nur ansehen und eine Weintraube zerquetschen oder Wein vergießen. Sie setzt einen Traumpunkt und würfelt auf Leben + Zoologie. Ihr Opfer verwandelt sich an das von ihr anvisierte Tier. Ab einem Erfolg dauert die Verwandlung 1 Stunde, bei 2 Erfolgen einen Tag, 3 Erfolge: einen Monat, 4 Erfolge ein Jahr. Ab 5 Erfolgen ist die Verwandlung dauerhaft. Dabei ist die Hexe in der Wahl der Tier eingeschränkt: Es muss sich um ein Tier handeln, welches die Hexe sich einmal angesehen und genau studiert hat (also es mindestens eine Stunde lang beobachtet hat). (Am Anfang kann sich die Hexe drei Tiere auswählen, weitere Tiere müssen notiert werden, wenn die Hexe sie studiert hat.)
- Stufe 5, Das Umfeld: Die Hexe kann einen Ort so erscheinen lassen, wie sie es will. Sie erschafft Möbel, Mauern oder verbirgt diese, lässt den Raum glänzen oder schäbig erscheinen, so wie sie es will. Sie kann auch den Raum für die Welt verschwinden lassen. Sie muss nur eine Weintraube zu sich nehmen (oder ein Glas Wein, mindestens 0,2 l, trinken). Hierfür setzt sie einen Traumpunkt und würfelt auf Hülle + Heimlichkeit. Ab 3 Erfolgen ist die Illusion glaubwürdig und man kann sich auf imaginäre Stühle setzen oder auch durch Mauern gehen, die sie verdeckt hat. Sind es zwei Erfolge, so ist die Realität nicht völlig überdeckt und es bleibt ein unsicheres Gefühl auf den Stühlen und die Mauern leisten noch etwas Widerstand. Ein Erfolg bedeutet, dass nur Bilder geschaffen wurden. Ab fünf Erfolgen ist die Illusion dauerhaft und kann von der Hexe entfernt werden oder muss mit einem Gegenzauber beendet werden. Allerdings verschwindet alles, was aus dem verzauberten Bereich herausgenommen wird, bzw. kehrt in seinen Zustand ohne Illusion zurück.
- Stufe 6, Komplette Illusion: Die Hexe schafft eine Illusion die nicht mehr von der Realität unterschieden werden kann. Sie trinkt ein Glas Traubensaft oder Wein (mindestens 0,2 l) Dann setzt sie einen Traumpunkt und Würfelt auf Leben + Schauspielerei. Ab drei Erfolgen erscheint die Illusion absolut echt, ab 5 Erfolgen funktioniert sie eigenständig. Die so geschaffenen Illusionen können jedwede Gestalt haben, sie sind beweglich, können logisch handeln und reagieren und sogar kämpfen und Schaden machen. Bei Morgengrauen verschwinden allerdings alle Auswirkungen dieser Illusionen. Geld verschwindet, Wunden verheilen, Tote erwachen wieder aus einem tiefen Schlaf. Was immer die Illusion bewirkt hat, verschwindet am folgenden Tag, wenn die Hexe den Zauber nicht erneuert. Allerdings kann die Hexe den Zauber in eine Weinpflanze binden. In dem Fall bleibt der Zauber bestehen, solange die Pflanze bestehen bleibt. Sie muss sich allerdings innerhalb der Illusion aufhalten und kann in dieser nicht magisch verborgen werden.

