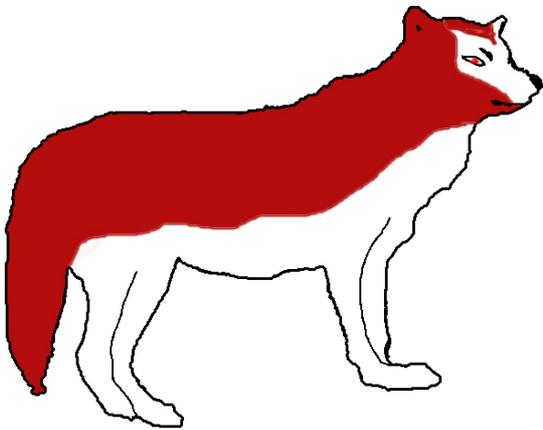


# BLUTHEXEN

Die Hexen des Blutes beherrschen Blutmagie. Sie sind den Tieren besonders nahe. Die meisten von ihnen umgeben sich mit Tieren, die sie irgendwo auflesen oder die ihnen zulaufen. Sie haben einen besonderen Draht zu den Tieren und auch besondere Zuneigung ihnen. Die Nähe von Tieren stärkt sie.



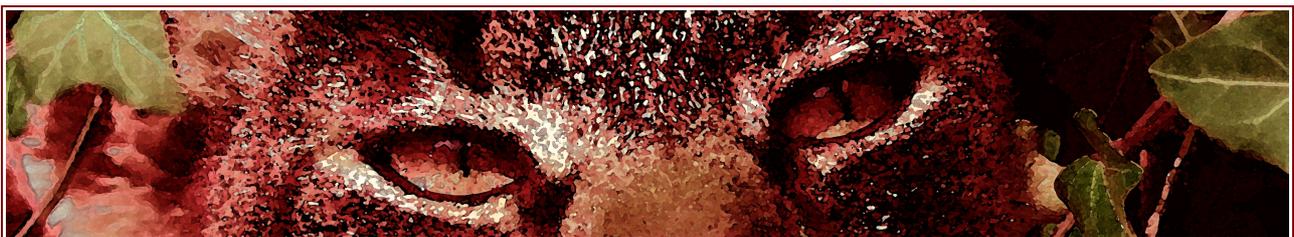
Berühren sie Blut so erhalten sie je 1/4 Liter Blut einen Würfel hinzu (maximal 6 Würfel). Silber hingegen zieht je nach Menge bis zu 6 Würfeln von ihrem Würfelvorrat ab.

Bluthexen haben etwas Animalisches. Sie sind verführerisch, häufig aggressiv und emotional. Ihr Hass ist ebenso schrecklich wie ihre Liebe tief und stark ist. Sie haben besondere Schwierigkeiten ihre Gefühle zu kontrollieren. Jeder Wurf auf Kontrolle ihrer Emotionen hat eine um 1 erhöhte Schwierigkeit.

Ihr Verhältnis zu Menschen ist unterschiedlich. Einerseits sind auch Menschen (bzw. Feen, Dämonen, Elfen etc.) biologisch gesehen Tiere und verfügen über einen Blutkreislauf. Andererseits verfügen sie über eine Form der Intelligenz und des Kulturschaffens, die den Tieren fremd sind. Daher gibt es auch unter den Bluthexen einige, denen die Mitglieder ihrer eigenen Art unheimlich sind. Gemeinsam ist den Bluthexen, dass sie kein Silber vertragen. Sie reagieren allergisch auf die Berührung mit Silber und meiden es.

Ihre Tiere sind Canidae die Familie der Hunde: Wölfe, Schakale, Füchse und Hunde. Daher werden Bluthexen auch als Werwölfe angesehen.

Ihre Pflanzen sind Eichen.

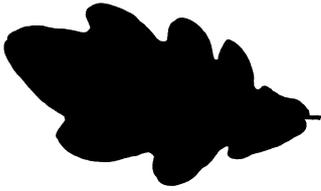


# Talente der Bluthexen

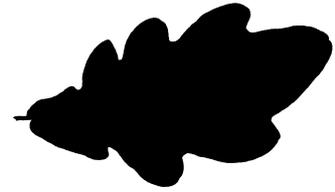
## Pflanzenfreund

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, Eichenweg: Die Hexe kann in einer Eiche verschwinden, und von Eiche zu Eiche wandern. Dies erfordert je Schritt den Einsatz von Traumpunkten. Sie gelangt in die nächste Eiche der angegebenen Richtung, allerdings nicht weiter als 144 km weit.
- Stufe 5, Eichenschwert: Die Hexe fertigt aus Eichenholz ein Schwert. Es muss vollständig aus Eiche bestehen. Während der Herstellung würfelt sie auf Körper + Sport und gibt einen Traumpunkt aus. Für jeden Erfolg den sie hat, bekommt das Schwert einen automatischen Bonus von einem Punkt auf Körper. Wer nun das Schwert nutzt, hat diesen Bonus im Kampf. Das Schwert hat einen Schaden von Natur +4, mit einer Schwierigkeit von 8.
- 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.



## Bluthexerei



- Stufe 1, Verführen: Wurf auf Hülle + Verführen. Das Opfer ist der Hexe zugetan. Wurf auf Körper + Verführen. Das Opfer verliebt sich in die Hexe, ist aber auch schwer abzuschütteln. In jedem Fall kostet der Zauber einen Traumpunkt und wirkt bis Mitternacht.
- Stufe 2, Kampfrausch: Im Kampf gibt die Hexe einen Willenspunkt aus und von da an hat sie keine Nachteile durch irgendwelche Wunden oder Zauber. Die Hexe kämpft weiter, egal was geschieht, mit ihren vollen Werten, bis sie unter -3 Instinktpunkten hat, dann bricht sie tot zusammen, wenn der Kampf nicht früher endet.
- Stufe 3, Exstase: Die Hexe kann ihr Opfer in sexuelle Exstase versetzen, die das Opfer alles andere vergessen lässt. Hierfür setzt sie einen Traumpunkt und würfelt auf Körper + Verführen. Sie muss ihr Opfer berühren, und für jeden Erfolg den sie hat muss das Opfer für jede Handlung, die nicht im Einklang mit dem Erfüllen ihrer Begirde steht einen Willenspunkt ausgeben. Ab 4 Erfolgen ist das Opfer nicht einmal mehr dazu in der Lage. Wendet die Hexe diesen Zauber dreimal an unterschiedlichen Tagen, in Verbindung mit der 2. Stufe der Bluthexerei auf ein Opfer an und lässt es dabei ihr Blut trinken, wird ihr das Opfer hörig. Die Gedanken und Handlungen des Opfer sind völlig vom Wunsch nach Sex mit der Hexe bestimmt. Eine solche Hörigkeit muss zumindest einmal im Monat aufgefrischt werden, sonst kann das Opfer sie durch Einsatz von Willenskraft durchbrechen. Es muss fünfmal erfolgreich hintereinander seine Willenskraft gegen die der Hexe durchgesetzt haben.
- Stufe 4, Kampf: Wurf auf Körper + waffenloser Kampf. Jeder Erfolg kann nun je Runde beliebig auf eine Kampfhandlung aufgeschlagen werden. Der Zauber dauert bis Mitternacht.
- Stufe 5, Blüten: Das Opfer der Hexe beginnt zu bluten. Anfangs aus den Augen, der Nase und dem Mund, dann aus allen Poren. Jede Runde die der Zauber anhält verliert das Opfer einen Instinktpunkt, bis es völlig verblutet ist oder der Zauber beendet wird. Um den Zauber durchzuführen deutet die Hexe mit einem Eichenstab auf das Opfer, setzt einen Traumpunkt, konzentriert sich und würfelt auf Körper + Empathie. Der Zauber dauert so viele Runden an, wie die Hexe Erfolge erzielt hat. Danach kann die Hexe mit dem Einsatz von Traumpunkten und Willenspunkten den Zauber je Punkt eine Runde aufrechterhalten.
- Stufe 6, Massenekstase: Alle sich im Umfeld der Hexe befindenen Wesen fühlen sich von ihr angezogen und wenn sie berührt gerät in Exstase. Es ist lediglich notwendig, dass die Hexe ein Amulett aus Eichenholz bei sich trägt und einen Traumpunkt setzt. Der Zauber endet spätestens um Mitternacht.