



Das konkrete Sein und die Beschaffenheit des Stofflichen sind das Metier der Hexen der Materie.

Ihre Welt ist das Materielle, das was man anfassen kann. Sie halten sich an das Konkrete, Fassbare, an die reale erfahrbare Welt. Diese beachten sie, diese können die Hexen der Materie verändern und ihren Vorstellungen unterwerfen. Hier sehen sie den Ursprung allen Seins und die tiefere Wahrheit der Welt. Die Materie ist das was ist und dies ist das was sie beeinflussen können.

Ihr Element ist die Erde, es ist die Materie die sie am besten vollständig umgibt. Je näher ihnen die Erde ist, desto stärker ist ihre Magie. Sie erhalten einen Würfel Bonus dafür in einem geschlossenen Raum zu sein, und einen Würfel dafür Erde zu berühren. Je mehr Erde um sie ist, desto höher der Bonus. Die Maximalgrenze sind 6 Würfel.

Dafür schwächen Rosen ihre Kraft. Sie erhalten einen Würfel Abzug für die Nähe jeder blühenden Rose, aber nie mehr als 6 Würfel.

Ihnen nahe stehen die Habbichtartigen zu denen auch Bussarde und Adler zählen.

Ihre Pflanzen sind Orchideen.



Talente der Erdhexen

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, Staubwolke: Berührt die Hexe eine Sonnenblume, so kann sie sich in einen Schwarm Fliegen, oder ähnlicher nicht stechender Insekten, auflösen und als solcher auch handeln und zum Beispiel fliegen. Die Verwandlung kostet sie einen Traumpunkt. In ihre normale Gestalt kann sie sich jederzeit zurückverwandeln. Kleidung, Rucksäcke und Taschen etc. nimmt sie dabei mit.
- Stufe 5, andere Gestalt : Trägt die Hexe eine Sonnenblume bei sich, so kann sie ihre Gestalt verändern und jederzeit in ihre ursprüngliche Gestalt zurückkehren. Verliert sie die Sonnenblume so endet auch der Zauber.

Dies kann auf zwei Arten passieren:

Sie kann jemanden kopieren. Hierfür muss sie ihr Opfer einige Minuten ungehindert betrachten können. Dann würfelt sie auf Materie + Empathie und setzt einen Traumpunkt. Kann sie ihr Opfer während des Zaubers berühren, so reicht ein Erfolg. Kann sie es während des Zaubers betrachten, braucht sie schon 2 Erfolge. Für eine erfolgreiche Kopie aus dem Gedächtnis sind drei Erfolge notwendig. Nachzuwürfeln ist in diesem Fall nicht möglich, sie kann nur den Zauber vollständig wiederholen.

Oder sie verändert ihr Aussehen ohne Vorgabe. Auch dann setzt die Hexe einen Traumpunkt und würfelt auf Materie + Schauspielerei. Mit einem Zauber kann sie eine Einzelheit ihrer Gestalt verändern. Z.B. ihre Nase oder die Augen oder die Form ihrer Hände. Sie braucht drei Erfolge, damit das Ergebnis überzeugend und natürlich aussieht. Für einen oder zwei

Erfolge wird sie die gewünschte Veränderung erzielen, aber das Ergebnis wirkt irgendwie seltsam unnatürlich, wie nach einer missglückten Schönheit-OP. Der Zauber kann wiederholt werden, aber es kann nicht nachgewürfelt 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.





Elementar

- Stufe 1, Heiß/Kalt: Was die Hexe sieht kann sie erkalten lassen oder erhitzen. Sie schaut es an, setzt seinen Traumpunkt und würfelt auf Materie + Botanik. Je Erfolg kann die Hexe die Temperatur innerhalb einer Runde um 20°C verändern. Der Zauber kann wiederholt werden. Die Hexe kann die Temperatur für eine Traumpunkt für 10 Minuten halten. Danach kann sie mit weiteren Traumpunkten die Temperatur halten oder durch einen weiteren Zauber sie weiter erhöhen oder erniedrigen. Sie kann auch Erfolge zurückhalten und langsamer die Temperatur verändern. Nach Ende des Zaubers folgt die Temperatur den Naturgesetzen ihrer Umgebung.
- Stufe 2, Form verändern: Die Hexe kann die Form eines Gegenstandes, aber nicht seine physikalischen Eigenschaften, seine Dichte oder seine Masse verändern. Das Volumen bleibt also erhalten. Die Hexe muss mit einer Sonnenblume über den Gegenstand streichen, setzt einen Traumpunkt und muss beschreiben welche neue Form der Gegenstand haben soll. Dabei gilt ein Objekt als ein Gegenstand, wenn es fest zusammenhängt. Sie würfelt auf Materie + Handwerk. Es sind 3 Erfolge nötig für eine vollständige Umformung. Der Vorgang dauert eine Runde. Nach dieser Runde kann der Zauber wiederholt werden, sollten die drei Erfolge nicht erzielt worden sein. Die Erfolge werden aufaddiert. Weniger als drei Erfolge bedeuten eine nur teilweise Verwandlung. Die Umformung ist dauerhaft. Es ist auch möglich Lebewesen umzuformen. Diese können sich aber gegen die Umformung wehren: Sie setzen Triadenpunkte gegen die Erfolge der Hexe. Jeder Triadenpunkt zieht der Hexe einen Erfolg ab. Dies geschieht automatisch, solange das Opfer noch mehr als die Hälfte seiner maximalen Triadenpunkte hat.
- Stufe 3, Groß/Klein: Die Hexe ist in der Lage einen Gegenstand zu vergrößern oder zu verkleinern. Auch diesen muss sie mit einer Sonnenblume berühren. Die Dichte des Gegenstandes bleibt erhalten. Die Masse wird aufgelöst in Magie, oder aus dieser gewonnen. Der Gegenstand muss zusammenhängend sein, aber er kann auch konstruiert sein und aus verschiedenen Einzelteilen bestehen. Z.B. wäre ein Stuhl der aus Beinen und Sitzfläche besteht trotzdem ein Gegenstand. Dabei darf die Masse des Gegenstandes nicht den Materiewert x 50 der Hexe in Kilogramm überschreiten. Dafür setzt die Hexe einen Traumpunkt und würfelt auf Leben + Handwerk. Die Anzahl der Erfolge -1 entspricht dem Faktor um den die Hexe die Größe ihres Opfers verändern kann. Also multiplizieren mit diesem Faktor oder durch ihn teilen. Hat sie nur einen Erfolg, so kann sie ihr Opfer um $\frac{1}{2}$ vergrößern oder um $\frac{1}{4}$ verkleinern.

- Stufe 4, Telekinese: Die Hexe kann einen Gegenstand, den sie sieht auch bewegen. Sie setzt einen Traumpunkt je Gegenstand den sie bewegen will und würfelt auf Materie + Akrobatik. Je Erfolg kann die Hexe den Gegenstand 5 Meter weit bewegen. Ihr Wert auf Zeit gibt an, wie schnell die Bewegung werden kann. Mit einem Wert von 1 braucht der Gegenstand für einen Meter eine Runde. Beträgt der Wert 2, so kann er in einer Runde 5 Meter zurücklegen, ab 3 Erfolgen braucht der Gegenstand für seine gesamte Strecke eine Runde. Ab einem Wert von 4 kann sie Gegenstände schießen lassen. Sie kann jede Runde nachwürfeln und so die Strecke erhöhen. Der Gegenstand bewegt sich in gerader Linie zu einem bestimmten Zielpunkt, der auch in der Luft sein kann. Er kann also auch fliegen. Hat er sein Ziel erreicht, so folgt der Gegenstand aber den Naturgesetzen seiner Umgebung. Es ist auch möglich Lebewesen auf diese Weise zu bewegen. Diese können allerdings Willenspunkte setzen um die Erfolge der Hexe zu verringern.
- Stufe 5, Umwandeln: Die Hexe konzentriert sich auf einen Gegenstand, der aus einem bestimmten Material besteht und kann die Eigenschaften der Materie aus der der Gegenstand besteht verändern und zerreibt eine Sonnenblume. Sie setzt einen Traumpunkt und würfelt auf Materie + Chemie. Nun kann sie das Material in eine andere Form von Material verwandeln. Ein Erfolg ermöglicht eine Verwandlung innerhalb des gleichen Aggregatzustandes. Um, bei gleichbleibender Temperatur und Druckverhältnissen, den Aggregatzustand zu wechseln ist je Stufe (fest in flüssig, flüssig in Gas und zurück) ein Erfolg notwendig. Um lebendes Gewebe zu verzaubern braucht es drei Erfolge. Außerdem kann ein lebendes (oder untotes) Opfer sich mit Willenspunkten gegen den Zauber wehren. Jeder Willenspunkt zieht einen Erfolg ab. Es kann von der Hexe jede Runde nachgewürfelt werden, wenn ein weiterer Traumpunkt gesetzt wird.
- Stufe 6, Materie schaffen: Die Hexe nimmt eine Sonnenblumenblüte in die Hand, setzt einen Traumpunkt und würfelt auf Materie+Physik. Nun verwandelt sich die Sonnenblume in ihren Händen in Materie. Es handelt sich um einfache , rohe Materie, in der Art wie die Hexe sie bestimmt. Je Erfolg entsteht ein Kilogramm der gewünschten Materie. Die Hexe kann diese mit der Stufe „Umformen“ in eine gewünschte Form bringen. Sie kann, wenn sie mehrere Erfolge hat, auch mehrere Arten von Materie mit einem Zauber erschaffen, dann in entsprechend geringeren Mengen. (Einen Kilo Eisen + einen Kilo Holz, statt zwei Kilo Holz z.b.) Die Sonnenblumenblüte ist nach dem Zauber verschwunden, da sie in die Materie umgewandelt wurde. Der Zauber ist permanent.

