



Hexen der Natur neigen zur Esoterik und sehen in den Kräften gerne göttliche, personifizierte Wesen. Sie haben Zugang zu den Kräften der Natur, zur Beschaffenheit der Natur des Lebens. Die ihnen nahestehenden Tiere sind die Biber. Ihre Pflanzen sind Sonnenblumen.

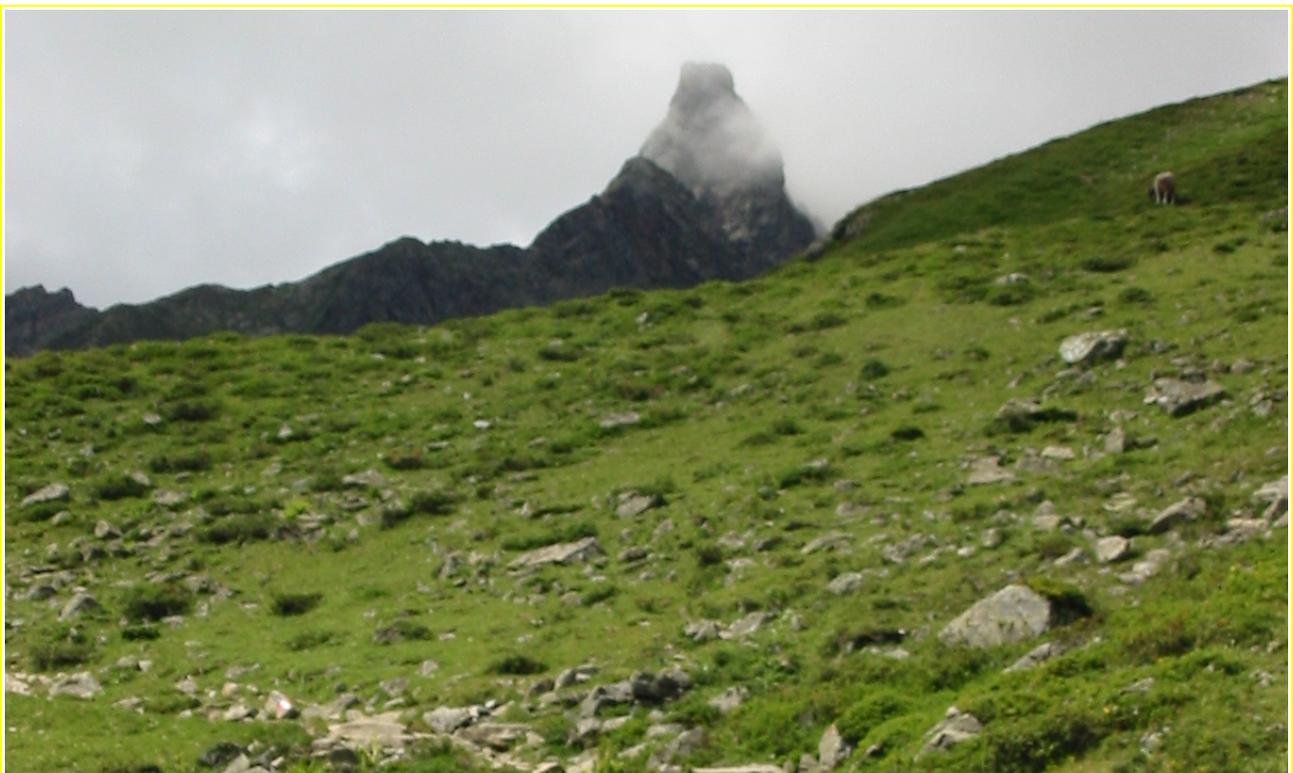
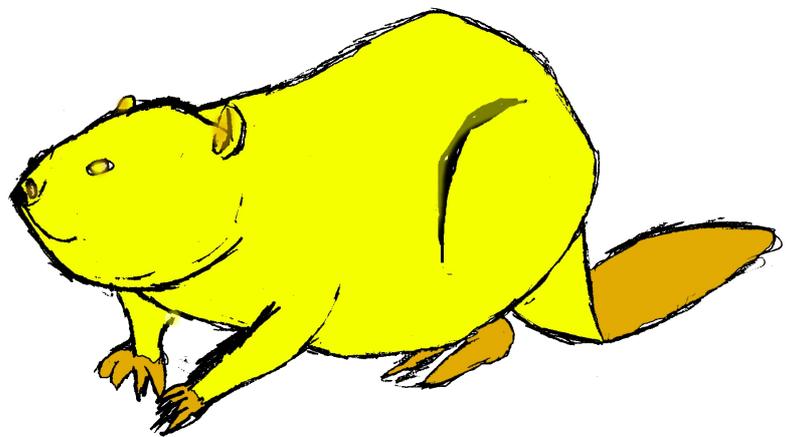
Ihre Welt ist die Natur und ihre Gesetze. Sie beherrschen die Gesetze der Physik und spielen mit ihnen. Ihre Macht ist die Macht der Natur. Das macht sie zu sehr mächtigen Hexen.

Salz ist ihnen nahe, es ist das Element der Natur. Sind sie mit Salz umgeben oder berühren es sogar, so stärkt es sie. Sie können bis zu 6 Würfel zu ihrem Würfelvorrat hinzubekommen, wenn sie Salz bei sich tragen. Jeder 200 g. Salz die sie berühren bringen ihnen einen Würfel. Je 10 Zentimeter Abstand verliert das Salz an Wirkung (einen Würfel).

Auf der anderen Seite schwächt Geld sie. Sie dürfen kein Geld für ihre Kunst nehmen und die Nähe von Gold schwächt die Hexe. Das kann bis zu 6 Würfel Abzug von ihrem Würfelvorrat ausmachen.

Die ihnen nahestehenden Tiere sind die Biber.

Ihre Pflanzen sind Ochrideen.



Talente der Naturhexen

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, Orchideenwind: Der Charakter kann sich, wenn er eine lebende Orchidee berührt und einen Traumpunkt setzt, in Luft auflösen, die sich als spürbarer Windstoß bewegt. Er kann jederzeit wieder materialisieren. Die Geschwindigkeit des Windes beträgt die Sprintgeschwindigkeit der Hexe.
- Stufe 5, Unsichtbarkeit: Für diesen Zauber benötigt die Hexe eine Orchidee. Sie muss sie bei sich tragen, sonst endet der Zauber. Ihre Kleidung wird von dem Zauber ebenfalls betroffen, aber keine Rucksäcke oder Taschen. Sie kann die Orchidee auch in ein Amulett oder etwas ähnliches verarbeiten und mit einem Wurf auf Natur + Heimlichkeit (es sind 3 Erfolge nötig) den Zauber in die Orchidee binden. Wer das Amulett trägt kann sich damit unsichtbar machen, für die Kosten eines Traumpunktes. Der Traumpunkt hält eine Stunde an, danach muss ein weiterer Traumpunkt gesetzt werden, oder der Zauber endet.
- 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.

Naturmeisterschaft



- Stufe 1, Reinheit: Die Hexe konzentriert sich auf das Objekt ihres Zaubers, pustet auf das Objekt, zerreibt eine Orchideenblüte über dem Objekt und würfelt auf Natur + Chemie. Sie setzt einen Traumpunkt und je Erfolg, den sie hat, kann sie einen Kubikmeter Volumen von jedweder Verschmutzung oder Vergiftung reinigen. Auf diese Weise kann sie auch Lebewesen von Giften heilen. Es braucht drei Erfolge um einen Menschen vollständig zu entgiften. Der Wurf kann jede Runde wiederholt werden, solange die Hexe Traumpunkte ausgeben kann.
- Stufe 2, Das Alter: Die Hexe kann das Alter einer Person, eines Wesens oder auch eines Dinges verändern. Sie hält das Blatt einer Orchidee in der Hand, würfelt Leben + Mathematik und setzt einen Traumpunkt. Ihr Opfer altert um $(1/10 \text{ seiner natürlichen Lebenserwartung}) \times (\text{Anzahl der Erfolge})$, oder wird um entsprechend viele Jahre jünger. Dabei kann das Opfer nicht jünger als frisch geboren/frisch gekeimt/gerade entstanden werden, und die Hexe kann einschränken wie stark es älter oder jünger wird. Diesen Zauber kann die Hexe je Opfer nur täglich ausführen.
- Stufe 3, Arme: Die Hexe kann die Natur nutzen in dem sie Arme aus der Erde oder Pflanzen wachsen lässt. Diese Arme greifen für sie, können ihr Opfer festhalten und angreifen. Damit der Zauber wirkt muss sie eine Orchidee bei sich tragen. Die Hexe setzt einen Traumpunkt, würfelt auf Natur + Botanik und hat nun so viele Arme zur Verfügung, wie sie Erfolge erzielt hat. Die Arme erreichen maximal die Länge in Metern die dem Lebenswert der Hexe entspricht. Sie kann sie aber durch das Setzen von Traum- oder Willenspunkt um einen Meter je Punkt (auf alle Arme) erweitern. Diese Arme handeln entsprechend dem Willen der Hexe, als gehörten sie zu ihr. Sie nutzt sie entsprechend eigener Arme und hat entsprechende Würfe. Allerdings können sie nicht feinmotorisch agieren. Sie greifen an, wehren ab und halten fest.
- Stufe 4, Hell und Dunkel: Die Hexe kann Bereiche ihrer Umgebung taghell erleuchten (es handelt sich um echtes Tageslicht) oder absolut abdunkeln. In den dunklen Bereichen werden auch Töne abgedeckt und so die Orientierung stark erschwert. Die Opfer sind taub und blind, Rufe dringen nur als Flüstern durch die Dunkelheit. Hierfür legt oder hält die Hexe eine Orchideenblüte vor sich, konzentriert sich, setzt einen Traumpunkt und würfelt auf Kern + Physik. Je Erfolg kann sie einen Meter Umkreis bezaubern. Innerhalb dieses Umkreises kann

sie den Bereich beliebig gestalten. Den Mittelpunkt des Kreises bildet die Orchideenblüte und er kann höchstens 10 x (Ihr Naturwert) Meter entfernt von der Hexe liegen. Wird die Blüte zerstört, so endet der Zauber. Der Zauber hält auch an, wenn die Hexe sich nun entfernt. Es hält bis Mitternacht oder bis die Orchideenblüte zerstört wird. Wird die Blüte bewegt, so nimmt sie den Zauber mit sich.

- Stufe 5, Schwer oder Leicht: Die Hexe setzt einen Traumpunkt, würfelt auf Natur + Physik und konzentriert sich auf ein Objekt oder ein Lebewesen. Es braucht einen Erfolg mehr ein Lebewesen zu verzaubern. Hierfür muss sie eine Orchidee zerreiben und des Staub auf das Opfer pusten.

So kann sie das Gewicht des Objektes in beide Richtungen variieren. Sie kann es also leichter oder schwerer machen. Je Erfolg kann sie das Gewicht eines Objektes um sein eigenes Zehntel verringern oder erhöhen. Hat das Gewicht 0 Erreicht ist es schwerelos, verringert die Hexe das Gewicht nun noch weiter, kann es fliegen. Mit Einsatz eines Willenspunktes kann sie das Objekt steuern, ansonsten fliegt es davon, wie ein mit Helium gefüllter Ballon. Ein fliegendes Wesen kann sich, durch Einsatz von Willenspunkten, selbst steuern. Will die Hexe es steuern, muss sie ein Willensduell gegen das Wesen gewinnen. Der Zauber dauert je von der Hexe gesetzten Traumpunkt eine Stunde. Reicht ihr die Wirkung ihres Zaubers nicht, kann die Hexe jede Runde nachwürfeln, muss dann aber neu Traumpunkte setzen (entsprechend der geplanten Dauer der Wirkung).

Sie kann den Zauber auch in eine Salbe binden. Hierfür mischt sie den Orchideenstaub in eine Salbe und spricht den Zauber. Jeder Erfolg ermöglicht eine Stunde Flugzeit mit der Salbe. Sie kann die Erfolge mit dem Einsatz von einem Traumpunkt je Erfolg erhöhen. Anschließend kann die Salbe insgesamt so viel Flugdauer ermöglichen wie Erfolge erzielt wurden.

- Stufe 6, Naturgewalt: Die Hexe kann die Gewalt der Natur nutzen. Sie hält eine Orchidee in der Hand, setzt einen Traumpunkt, würfelt auf Natur + Physik und kann Naturgewalten hervorrufen, wie starke Winde, Sturmfluten, Erdbeben oder sogar Erdbeben. Die Anzahl der Würfel entscheidet über die Stärke der Gewalt. Ein Erfolg ist ein deutlicher Windstoß oder eine ein Meter hohe Welle, ein Erdstoß oder ähnliches, fünf Erfolge ermöglichen Wirbelstürme, Sturmfluten, gefährliche Strudel, erzeugen Lawinen oder lassen die Erde aufreißen.

Dabei ist ein Zauber auf eine Naturgewalt beschränkt – also Erdbeben oder Sturm oder Steinschlag, nicht alles auf einmal. Der Wurf kann jede Runde wiederholt und so ergänzt werden, aber es muss jedes Mal ein Traumpunkt gesetzt werden. Die Hexe muss sehen was sie anrichtet. Entweder sie ist anwesend, oder sie nutzt ein Gerät (auch eine Kamera ist möglich) um die Auswirkungen ihres Zaubers zu sehen. Dann kann sie beliebig weit entfernt sein, bzw. so weit, wie es das Gerät zulässt.

Allerdings muss eine Orchidee am Ort des Geschehens sein und eine in ihrer Hand.