

RAUMHEXEN

Die Hexen des Raumes sind Hüterinnen der Ordnung und des Bestehenden. Sie wachen über die Ordnung und darüber, dass alles an seinem Platz ist.

Viele von ihnen sind einer der großen Buchreligionen verbunden. Sie haben klare Vorstellungen davon, was wohin gehört, die sie gewöhnlich von Autoritäten oder klaren Axiomen herleiten.

Raumhexen sind häufig konservativ und ziehen klare Hierarchien vor.



Ihr Element ist Flieder, der Duft, die Blüten und sogar die Pollen. Je mehr Flieder um sie ist, desto stärker ist ihre Magie. Sie erhalten einen Würfel Bonus für jede Fliederpflanze in ihrer Umgebung und einen Würfel für den Geruch nach Flieder. Die Maximalgrenze sind 6 Würfel.

Dafür schwächt Wasser ihre Kraft. Je stärker sie von Wasser umgeben sind, desto mehr Abzug bekommen sie. Sind sie nass, so kann das bis zu 6 Würfel Abzug bedeuten.

Die ihnen nahestehenden Tiere sind die Fledermäuse. Die zu ihnen gehörenden Pflanzen sind Farne.



Talente der Raumhexen

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, Farnenwanderung: Mit einem Farn in der Hand kann die Hexe sich zu einem anderen Farn teleportieren. Sie setzt einen Traumpunkt und würfelt auf Raum + Okkultismus. Nun verschwindet sie und taucht bei einem anvisierten Farn wieder auf, der allerdings nicht weiter entfernt sein darf, als 144 Kilometer. Je Erfolg kann sie einen Farn weiterreisen.
- Stufe 5, Farnkarte: Die Hexe nimmt einen Farn und setzt einen Traumpunkt. Dann würfelt sie auf Raum + Orientierung. Nun kann sie auf dem Farn erkennen, wie die Umgebung gestaltet ist. Auf dem Farn bildet sich eine Karte der Umgebung. Gänge, Wände, Mauern und Räume werden abgebildet, aber keine beweglichen Gegenstände. Je Erfolg werden in jede Richtung 10 Meter abgebildet.
- 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.



Ordnung



- Stufe 1, Fix: Die Hexe kann was sie sieht an seinem Ort fixieren. Sie berührt es mit einem Farn, konzentriert sich und setzt einen Traumpunkt. Sie würfelt auf Raum + Orientierung. Je Erfolg hält der Zauber eine Stunde an, nachdem die Hexe ihre Konzentration beendet hat. Sie kann den Zauber auch in Fliederholz binden. Hierfür muss sie mit dem Farn das Holz berühren. Nun positioniert sie das Flieder in der Umgebung des Objektes und solange das Holz dort bleibt, ist das verzauberte Objekt an den Ort gebunden. Es kann nicht bewegt werden, solange der Zauber nicht gebrochen wurde. Es können mehrere Objekte verzaubert werden, dann muss je Objekt ein Traumpunkt gesetzt werden und jedes Objekt muss mit dem Farn berührt werden. Ein Objekt ist ein zusammenhängender Gegenstand.
- Stufe 2, der stille Raum: Die Hexe kann einen ganzen Raum fixieren. Es muss ein geschlossener Raum sein in den sie ein Farnenblatt legt. Solange das Blatt sich in dem Raum befindet wirkt der Zauber. In einem solchen Raum kann man sich aufhalten, aber nichts in diesem Raum bewegen (auch nicht die Türen). Nur die Hexe selbst kann etwas in dem Raum verändern. Was nachträglich in den Raum gebracht wurde ist von dem Zauber nicht betroffen. Für den Zauber setzt die Hexe einen Traumpunkt und würfelt auf Raum + Verwaltung. Je Erfolg den sie erzielt kann der Raum 8 Kubikmeter groß sein (Das wären z.B. 2x2x2 Meter). Die Hexe kann, mit Einsatz von weiteren Traumpunkten nachwürfeln oder sich je Traumpunkt einen weiteren Erfolg holen. Generell muss der Raum von Wänden umschlossen sein.
- Stufe 3, Fliegen: Die Hexe setzt einen Traumpunkt und konzentriert sich. Zaubert sie nur auf sich, so reicht dies aus um zu fliegen. Sie kann aber auch alles was sie ansieht sich in die Luft erheben und fliegen lassen. Ihre Kontrolle dauert solange, wie der Sichtkontakt besteht. Hierfür würfelt sie auf Raum + Akrobatik. Ihr Opfer kann sich mit dem Einsatz von Willenspunkte wehren, wenn es jeden Erfolg mit einem gesetzten Willenspunkt neutralisiert. Um Dinge Fliegen zu lassen, genügt ein Erfolg je 200 Kilo.
- Stufe 4, Schutzraum: Die Hexe zeichnet einen Kreis auf den Boden und legt einen Farn und einen Fliederzweig auf den Kreis. Nun ist dieser Kreis undurchdringbar, solange er geschlossen ist. Es reicht einfache Kreide um den Kreis zu zeichnen, wichtig ist, dass er nicht durchbrochen wird. Sobald der Kreis irgendwo durchbrochen wird, ist er wirkungslos. Die Hexen setzt einen Traumpunkt und würfelt auf Raum + Okkultismus. Sie kann nachwürfeln, was jeweils einen Traumpunkt kostet. Der Zauber erfordert drei Erfolge. Ab 5 Erfolgen fügt der Kreis allen Schaden zu (entsprechend der Erfolge: Je Erfolg ein Punkt Schaden) die ihn zu durchbrechen versuchen. Mit Symbolen kann die Hexe spezifizieren wer den Kreis durchqueren kann.

- Stufe 5, Ordnung schaffen: Die Hexe spricht den Zauber über einen bestimmten Raum und streicht dabei mit einem Farn durch die Luft. Dazu würfelt sie auf Raum + Orientierung und setzt einen Traumpunkt. Je Erfolg den sie hat, kann der bezauberte Raum bis zu 16 Quadratmeter groß sein, die Höhe ist auf 5 Meter begrenzt. In diesem Raum wird sich alles in eine Ordnung begeben. Dinge werden geordnet nebeneinander gelegt, vorzugsweise in Regale und Schränke. Ist eine Ordnung angelegt, wird diese fortgesetzt. So wird in einem noch so chaotischen Raum innerhalb weniger Runden perfekte Ordnung geschaffen.
- Stufe 6, Türen: Die Hexe setzt einen Traumpunkt und zerreibt einen Farn. Dann würfelt sie auf Leben + Wahrnehmung. Je Erfolg kann sie eine Tür oder einen Durchgang in ihrer Sichtweite ausmachen, wenn so viele vorhanden sind. Aber der Öffnungsmechanismus offenbart sich ihr nicht.

