

Hexen der Zeit sind der Zeit verbunden. Sie spüren Zeitabläufe, sehen was war und was kommt und können auch eingreifen in die Zeit und die Schicksale der Anderen. Dafür zieht die Zeit beständig den Geist der Hexen in ihren Bann. können sehen was ein Wesen erlebt hat und auch was es erleben wird. Auch spüren sie ob sich Leben an einem bestimmten Ort aufgehalten hat und können es eventuell genauer bestimmen. Wenn sie mächtig sind, können sie das Schicksal eines Wesens spüren. Das Spiel mit der Zeit birgt Gefahren für den Geisteszustand. Die Umkehrung von Raum und Zeit, die notwendig ist, um durch die Zeit zu sehen, verwirrt den Geist und birgt ständig die Gefahr

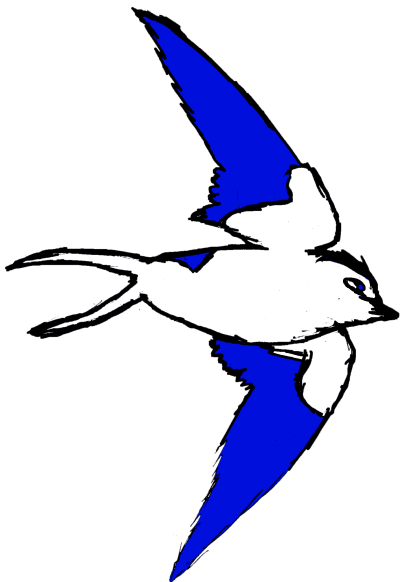
abzurutschen in den Wahnsinn, so verlieren Zeithexen Stück für Stück immer weiter ihren Verstand.

Für jede eine die eine Zeithexe bei einem Zauberwurf würfelt, wird auf ihren Vernunftwert gewürfelt, Schwierigkeit 7, 3 Erfolge sind erforderlich. Sie hat nur einen Wurf.

Gelingt der Wurf, kann sich ihr Verstand innerhalb einer Stunde erholen.

Hat sie nur 2 Erfolge, ist ihr Verstand einen Monat getrübt, bei einem Erfolg für ein Jahr. Misslingt der Wurf, so ist die Trübung dauerhaft.

Eine Trübung des Geistes bedeutet, dass sie eine Form von Wahnsinn befällt, oder eine vorhandene verstärkt wird. Dies kann Paranoia sein, die kann Stimmen hören, Halluzinationen haben. Das ist ganz verschieden.



Zeithexen sind Wasserhexen. Sie bevorzugen die Nähe von Wasser, leben gerne an Seen und Flüssen und das Wasser gibt ihnen Kraft. Sie fühlen sich wohl in der Nähe von Wasser, erholen sich im Wasser und werden durch Wasser gestärkt.

Berühren sie Wasser, so erhöht es ihren Würfelvorrat bei magischen Handlungen um einen Würfel bei kleinen Mengen Wasser, wie einem Wasserglas, bis zu 6 Würfeln wenn sie einen großen See oder gar Ozean um sich haben. Dies gilt auch für Wasser, das sie gerade eben (letzte Runde) getrunken haben.

Andererseits schwächt Flieder ihre Fähigkeiten. Flieder in ihrer unmittelbaren Nähe (sie könnten ihn berühren) raubt ihnen einen Würfel aus ihrem Vorrat, berühren sie ihn, erhöht sich der Malus, mit der Menge des Flieders, bis zu 6 Würfeln Abzug.

Ihre Tiere sind die Schwalben. Ihre Pflanzen sind Eiben.

# Talente der Zeithexen

## 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, Eibenflug: Die Hexe kann in einer Eibe verschwinden, und von Eibe zu Eibe wandern. Dies erfordert je Schritt den Einsatz von Traumpunkten. Sie gelangt in die nächste Eibe der angegebenen Richtung, allerdings nicht weiter als 144 km weit.
- Stufe 5, Zeitflucht: Mit einem Stab aus Eibe, kann die Hexe ihr Opfer aus der Zeit herauslösen. Sie berührt es mit dem Stab, und das was sie berührt verschwindet einfach, für die von der Hexe vorgesehene Zeit, oder bis zu einem von ihr bestimmten Ereigniss. Nun würfelt die Hexe auf Zeit + Heimlichkeit und setzt einen Traumpunkt. Die Anzahl der Erfolge bestimmt wie lange höchstens das Opfer sich außerhalb der Zeit befindet: 1 Erfolg bedeutet 1 Monat, 2 Erfolge: 1 Jahr, 3 Erfolge 12 Jahre und so weiter. Für das Opfer vergeht keine Zeit wenn es außerhalb der Zeit ist.
- 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.



- Stufe 1, Vergangenes sehen: Berührt eine Hexe ein Wesen, oder etwas aus dem persönlichen Besitz dieses Wesens, kann sie sehen und hören, was in seiner Vergangenheit geschah. Hierfür würfelt sie auf Zeit + Empathie. Für einen Erfolg kann sie einen Monat in die Vergangenheit sehen, für zwei ein Jahr, für drei Erfolge 12 Jahre, für 4 Erfolge 144 Jahre, ab 5 Erfolgen kann sie auch in die Vergangenheit seiner Vorfahren sehen. Der Zauber kostet einen Traumpunkt und die Hexe kann in diesem Zeitraum hin und zurück gehen. Allerdings hat sie nur 6 Minuten Zeit, dann kann sie sich für einen weiteren Traumpunkt 6 weitere Minuten erkaufen (bis ihre Traumpunkte aufgebraucht sind oder sie abbricht).
- Stufe 2, Schneller: Die Hexe würfelt auf Zeit + Akrobatik. Für jeden Erfolg dauert der Zauber eine Minute lang an. Solange der Zauber andauert, hat die verzauberte Person je Runde eine zusätzliche Handlung je Stufe auf der die Hexe das Talent Zeitfluss beherrscht. Je Traumpunkt den die Hexe setzt, kann sie mit einem Zauber ein Wesen bezaubern. Der Zauber kann auch umgedreht werden, in dem Fall wird die Geschwindigkeit entsprechend der Stufen die die Hexe das Talent Zeitfluss beherrscht verringert: Je Stufe braucht das verzauberte Wesen eine Runde zusätzlich für die Handlung. Sie muss das Wesen klar sehen können um es zu bezaubern.
- Stufe 3, Zeit stoppen: Die Hexe kann in einem bestimmten Feld von drei Metern Durchmesser die Zeit stoppen. Für jeden Meter, den das Feld von ihr entfernt ist, verliert sie einen Würfel. Dabei gilt die Außengrenze des Feldes. Berührt sie die Grenze des Feldes, erhält sie einen zusätzlichen Würfel. Der Durchmesser von drei Metern ist die Höchstgrenze, sie kann das Feld innerhalb dieses Durchmessers beliebig formen. Für den Zauber würfelt die Hexe auf Leben + Heimlichkeit und setzt einen Traumpunkt. Für jeden weiteren Traumpunkt kann das Feld um einen Meter Durchmesser erweitert werden.
- Stufe 4, Schicksal: Die Hexe berührt ein Wesen und konzentriert sich. Dadurch kann sie sein Schicksal erspüren. Sie sieht es nicht deutlich, kann aber erkennen wenn etwas wichtiges dem Wesen bevorsteht. Hierfür würfelt sie auf Leben + Empathie und setzt einen Traumpunkt. Es ist auch möglich, dass sich ein besonders schweres oder großes Schicksal der Hexe aufdrängt. In dem Fall spürt sie aber nur unklar, dass da etwas ist. Um dem auf den Grund zu gehen, ist ein Wurf und ein Traumpunkt notwendig.



- Stufe 5, Hellschauen: Die Hexe erhascht einen Blick auf die Zukunft. Hierfür braucht sie ein Medium, einen Spiegel, Feuer, Innereien von Tieren, in dem sie die Zukunft lesen kann. Es ist ein Wurf auf Zeit + Okkultismus notwendig und ein Traumpunkt muss gesetzt werden. Dann kann die Hexe Bilder sehen oder Muster erkennen, die etwas über die Zukunft verraten. Was und wie genau hängt davon ab, wie gut sie würfelt und liegt in der Entscheidung der Spielleitung. Allerdings ist es gewöhnlich undeutlich und etwas wirr.
- Stufe 6, Eingriff: Die Hexe kann in das Zeitgefüge eines Wesens eingreifen, allerdings nur so weit, dass es weder der Logik noch den Naturgesetzen oder dem Willen der Handelnden zuwiderläuft. Sie würfelt auf Leben + Okkultismus während sie etwas aus dem persönlichen Besitz des Wesens, oder das Wesen selbst, berührt. Je Erfolg kann sie einen kleinen Zufall, eine unbewusste Reaktion oder Ähnliches verändern im Gefüge der Zeit, und so eventuell das Schicksal verändern.

