

3. August 2021 (v0.2)

Hexen

Xaver Stiensmeier

ERSTE VERSION

Leid ist Lüge ist Überzeugung ist Wahrheit.
-aus den Chroniken von Ilaris

AUTOR & LAYOUT

Xaver Stiensmeier

LATEX-VORLAGE BASIEREND AUF

Jan Battenfeld

ILLUSTRATIONEN

Pixabay

LEKTORAT

N/A

FEEDBACK UND SPIELTESTS

N/A

Dank an Ilaris, Lukas „Curthan“ Schafzahl, Michael Schneider, Das Schwarze Auge und natürlich meine beiden Spielgruppen.

[Feedback-Mail](#)

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.

Inhaltsverzeichnis

1	Hexenmagie	4
1.1	Zaubersprüche	4
1.1.1	Antimagie	4
1.1.2	Dämonisch	5
1.1.3	Verwandlung	5
1.2	Flüche	6
1.2.1	Verwandlung	6
1.2.2	Sphären	6
1.2.3	Verwandlung	6
1.3	Kesselzauber	7
1.3.1	Heilung	7
1.3.2	Objekt	7

Hexenmagie

1.1 Zaubersprüche

1.1.1 Antimagie

Ipsantatio

Probe: IN/IN/KL

Wirkung: Der nächste Zauber innerhalb der Wirkungsdauer, der vom Ziel gesprochen wird, ändert die Zielkategorie auf Selbst. Ist das Ziel Zone, wird der eigene Standort als Mittelpunkt ausgewählt.

Zauberdauer: 1 Kampfrunden

AsP-Kosten: 8 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS KR

Zielkategorie: Einzelwesen

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: D

Erweiterungen:

1. Länger: Die Wirkungsdauer ist aufrechterhaltend. Für je weitere QS KR fallen 4 AsP an.
2. Mehr: X weitere Zauber werden innerhalb der Wirkungsdauer manipuliert. Es fallen $X \cdot 2$ AsP extra an. (der Spieler muss X beim Wirken nennen)
3. Eingeschränkt: Nur Zauber eines bestimmten Merkmals sind betroffen (das der Spieler beim Wirken nennen muss).

Anmerkung: Um taktisch einen Zauber zu sprechen, der keine negativen Auswirkungen hat, muss der Zauberer erst einmal bemerken, dass und wie er verhext wurde. Dafür muss ihm eventuell eine Sinnesschärfenprobe, um die unauffälligen Gesten und Formeln zu entdecken/zu hören (erschwert nach Meistentscheid; unmöglich, wenn beides weggelassen) und eine Magiekundeprobe gelingen (erschwert um 4 für Gildenmagier, für alle anderen nicht Hexen um 6. Zusätzlich um 2 erschwert, falls Gesten oder Formeln weggelassen wurden).

1.1.2 Dämonisch

Tlalucs Pestgestank

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Lebewesen in der Zone (QS Schritt Durchmesser) müssen pro Kampfrunde eine Probe auf Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren) erschwert um die QS ablegen. Bei misslingen erhalten sie zwei Stufen Betäubung. Die Gaswolke ist erst grünlich, wird dann jedoch farblos, so dass die Grenzen nicht klar gesehen werden können.

Zauberdauer: 4 Kampfrunden

AsP-Kosten: 16 AsP (nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Hexen, Gildenmagier (sehr selten), Druiden (sehr selten)

Steigerungsfaktor: C

Erweiterungen:

1. Ätzende Zone: Die Zone richtet zusätzlich 2 SP pro KR bei allen Wesen innerhalb der Zone an. Die Probe ist um 1 erschwert.
2. Größer: Die Zone hat einen Radius von QS Schritt.
3. Strahl: Die Zielkategorie wird zu Lebewesen. Die Wolke verfolgt das Lebewesen für QS/2 KR. Der Effekt bezieht sich nur auf das Lebewesen. Die Probe ist um 1 erschwert.

1.1.3 Verwandlung

Wahre Größe

Probe: MU/KL/IN (modifiziert durch ZK)

Wirkung: Die Größenkategorie eines Tieres (auch das Vertrautentier) verdoppelt sich. Es richtet doppelte Trefferpunkte, die KK, der Kraftakt und Lebenspunkte werden verdoppelt (anteilig gerechnet). Es führt deshalb noch nicht den Willen der Hexe aus. Am Ende der Wirkungsdauer erhält das Tier 4 Stufen Betäubung und verwandelt sich sofort zurück (Lebenspunkte bleiben anteilig verloren).

Zauberdauer: 4 Kampfrunden

AsP-Kosten: 4/8/16/32 AsP (nicht modifizierbar) (winzig/klein/mittel/groß)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS * QS KR

Zielkategorie: Tier

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Druiden (sehr selten), Hexen

Steigerungsfaktor: D

Erweiterungen:

1. Länger: Die Wirkungsdauer wird um 1 KR verlängert.
2. Adamant: Das Tier erhält während der Wirkungsdauer einen RS von QS. Die Wirkungsdauer beträgt nur noch QS KR.
3. Schonend: Am Ende der Wirkungsdauer erhält das Tier 3 Stufen Betäubung statt 4.

Anmerkung: Die Speziellen Regeln für Verwandlungen werden ignoriert

1.2 Flüche

1.2.1 Verwandlung

Ewiger Schlaf

Probe: KL/IN/CH (modifiziert durch SK)

Wirkung: Wenn die Person das nächste Mal während der Wirkungsdauer einschläft, hält der Schlaf mindestens die gesamte Wirkungsdauer an (Essen, Trinken und dergleichen wird nicht mehr benötigt, schädliche Wirkung, etwa durch Gifte sind ausgesetzt). Die Wirkungsdauer kann auf QS*3 Tage (27 AsP), QS*3 Wochen (66 AsP) erhöht werden.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS*3 Stunden

Merkmal: Einfluss

1.2.2 Sphären

Beliebter Türklinken Fluch

Probe: KL/IN/CH (modifiziert durch ZK)

Wirkung: Der Berührende wird QS Schritte in die Luft teleportiert, von wo aus er einen unsanften Fall zu erwarten hat (in der Regel erhält er QS_w6 Fallschaden, den er mit Körperbeherrschung wie üblich vermindern kann). Die Wirkungsdauer beträgt stets QS*3 Wochen jedoch können mehrere Ladungen hintereinander auf einen Gegenstand gewirkt werden (es wird nur eine Probe abgelegt und die addierten Kosten bezahlt). Maximal sind 7 Ladungen möglich. Die Hexe und ihr Vertrautentier sind von der Wirkung nie betroffen.

Voraussetzung: Kann nur auf Gegenstände gesprochen werden und benötigt daher Gegenstände verfluchen. Dafür umgeht er sonstige Einschränkungen und verdopplungen der Kosten usw. die bei Gegenständen Verfluchen anfallen.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS*3 Wochen

Merkmal: Sphären

1.2.3 Verwandlung

Ungesehen Ungesehen Fortbestehen!

Probe: KL/IN/CH (modifiziert durch ZK)

Wirkung: Wird während der Wirkungsdauer eine Wirkung auf das Ziel gewirkt, welches dieses unsichtbar macht, durch Raum oder Zeit transportiert oder sonstwie schnell fortbewegt, verwandelt sich das Ziel stattdessen bis zum Ende der Wirkungsdauer in einen Kieselstein (und ist währenddessen nur durch Feuer das heißer brennt als ein Ignifaxius zu verletzen). Der andere Zauber schlägt dann meistens fehl (nur nach Meisterentscheid gelingt er).

AsP-Kosten: 28 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden

Merkmal: Verwandlung

1.3 Kesselzauber

1.3.1 Heilung

Trank der Verjüngung

Wirkung: Ein Kulturschaffender kann den Trank komplett trinken (etwa 3 Liter). Danach wird er für 6 Jahre 6 Jahre jünger, außerdem ist während der Wirkungsdauer die Alterung ausgesetzt. Nach dem Ende der Wirkung setzt die Alterung jedoch rapide ein, so dass kein Jahr wirklich gewonnen wird.

Volumen: 2 Punkte

Gebräu: Trank

AsP-Kosten: 64 AsP

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

1.3.2 Objekt

Glücksmünze

Wirkung: Die gekochte Münze verleiht dem Träger Glück. Die Münze besitzt einen Schicksalspunkt. Unterläuft dem Träger ein Patzer, entlädt sich die Münze und der Patzer wird zu einem einfachen Misserfolg. Unterläuft dem Träger ein kritischer Erfolg und die Münze ist ungeladen, so lädt sich die Münze und der kritische Erfolg wird zu einem einfachen Erfolg. Achtung: Die Träger müssen nicht identisch sein.

Volumen: 4 Punkte

Gebräu: Trank

AsP-Kosten: 10 AsP (davon 4 gebunden)

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Verfluchter Hexenkessel!

Wirkung: Der Hexenkessel erhält Beine, eine Persönlichkeit – die ziemlich nervig und aufmerksamkeitsheischend ist – und wartet begierig auf einen unvorsichtigen Finder, der den Kessel berührt. In dem Fall bindet sich der Kessel an diese Person und verfolgt diese. Er wird permanent der Person sagen, dass das alles eh nicht klappen wird und lässt zudem alles in ihm gekochte schlecht werden. Der Kessel kann abgehängt werden, taucht aber magisch automatisch auf, sobald der Finder über den Kessel spricht. Die Hexe weiß stets, wo der Kessel sich befindet und kann Flüche auf den Kessel auf Distanz wirken (dafür benötigt sie Gegenstände verfluchen). Der „Hexenkessel-Apport“ hebt die Bindung an den Finder automatisch auf. (Leider bleiben Beine und Persönlichkeit bestehen, selbst wenn der Kessel zurückgekehrt ist...

Voraussetzung: Hexenkessel-Apport

Volumen: 12 Punkte

Gebräu: Trank

AsP-Kosten: 32 AsP (davon 4 gebunden)

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte