DUNGEONSLAYERS FANWERK

HELLWARISCHES HEXENTUM

DSA-REGELERWEITERUNG FÜR „SLAY OF THRONES“

VON SILVIA HERRMANN & SEBASTIAN RUPP

DIE HEXEN HELLWEITS

Der hellwarische „Hexenwahn“ basiert nur teilweise auf der Neigung der Caern zum Schattenfürsten und zur Schwarzmagie (vgl. **AvC**, S. 41). In der Tat existiert in den tiefen, dunklen Wäldern des Königreichs auch seit Jahrhunderten ein klassisches Hexentum. Die in kleineren Zirkeln bzw. *Coven* organisierten Hexen (und weitaus seltener: Hexer) sind nicht viele an der Zahl und leben größtenteils in den verborgensten Winkeln des *Dunkeltann* im Arltum Aenstein. Es handelt sich meistens um eine erfahrene Hexe, die maximal zwei Schülerinnen bei sich aufnimmt und unterrichtet.

Die arkane Tradition des Hexenwesens stellt sozusagen eine Zauberer-Variante der heilkundigen Druiden dar – Hexen huldigen den wilden und teilweise auch zerstörerischen Aspekten der Erdenmutter und wirken bevorzugt Elementarmagie, Flüche sowie Manipulationszauber. Der Eintritt in einen Hexenzirkel ist in der Regel immer auch eine bewusste und endgültige Entscheidung für ein Leben als Außenseiterin: Die patriarchale und feudale Gesellschaftsordnung Hellweits wird von allen Hexen mehr oder minder vehement abgelehnt. Sie stellen persönliche Freiheit über ein Dasein in duckmäuserischer Knechtschaft, auch wenn es bedeutet, dass ihnen stets die Gefahr der Verbannung nach *Kronsteig* droht. Aber dafür muss die Inquisition sie erst einmal aufspüren…

ZWEI NSC-STECKBRIEFE

Mae-Duna

Hexen-Mentorin (*HEX 20*)

Die geheimnisumwitterte Mae-Duna ist die unumstrittene Anführerin der hellwarischen Schwesternschaft, weshalb sie auch „Mutter aller Hexen“ genannt wird. Ihre Zaubermacht ist legendär, aber sie tritt nur selten höchstselbst in Erscheinung. Daher fungieren die zwei anderen Oberhexen Hellweits – eine im Dunkeltann, eine auf der Insel *Grünwacht* – als ihre Sprachrohre vor allen anderen Hexenschwestern. Der Name „Mae-Duna“ geistert im Übrigen schon seit ungefähr 150 Jahren durch Hellweit!

Mirande

Hexenschülerin (Zau 4)

Dieser in *Tauburg* geborene Rotschopf war bis zum elften Lebensjahr ein ganz „normales“ Mädchen, obwohl sie schon damals recht eigensinnig war. Als sich dann ihr magisches Talent zum ersten Mal zeigte und ihre Eltern sie ins *Kloster Endrak* steckten, brachen für die impulsive Mirande harte Zeiten an. Eines Tages jedoch trat eine unscheinbare ältere Frau an die 15-jährige Novizin wider Willen heran, um ihr einen Platz in der Schwesternschaft der Hexen anzubieten. Mirande fackelte nicht lange und folgte ihrer neuen Meisterin zu deren Heimstatt in den *Moosinger Wald*.

ZUSATZREGELN

HELDENKLASSE: HEXE

Hexen sind Meisterinnen der elementaren Naturmagie, der Wildniskunde und der Trankbraukunst.

Nur Menschen, welche neben dem Pantheon die Erdenmutter verehren, können Hexen werden. Die Initiation muss von einer Hexe der Stufe 16+ vollzogen werden, die den SC binnen (12 - VE des Charakters) Wochen ausbildet. Die Zirkelmitgliedschaft erlaubt auch die Teilnahme am *Hexensabbat* (28. Bluehn/1. Waidsummen), den die Hexen Hellweits traditionsgemäß auf ihrem Tanzplatz irgendwo in den *Weiten Bergen* feiern.

VORAUSSETZUNGEN:

Zauberer der Stufe 10+
Zirkelmitgliedschaft

TALENTE:

Alchemie 10 (X)
Blitzmacher 12 (V)
Feuermagier 10 (V)
Eismagier 10 (V)
Herr der Elemente 14 (V)
Hexendolch 16 (III)
Jäger 10 (V)
Manipulator 14 (V)
Vertrautenband 12 (V)
Vertrauter 10 (V)
Zaubermacht 10 (V)

TALENTE

EISMAGIER

Zau 4 (III), *ELE 10* (V), *HEX 10* (V), *KRZ 12* (V)

Der Zauberwirker ist geübt im Umgang mit Eismagie. Er erhält auf alle Zauber, die einen Eiseffekt haben, einen Bonus von +1 pro Talentrang.
Neben *Frostschock* und *Frostwaffe* zählen dazu folgende *Sprüche der Zauberer*:

STUFE	ZAUBERSPRUCH	ENTSPRICHT
1	*Kältestrahl*	*Feuerstrahl*
5	*Kältekegel*	*Feuerlanze*
8	*Kältefront*	*Feuerwand*
10	*Eishauch*	*Feueratem*
10	*Eisbombe*	*Feuerball*

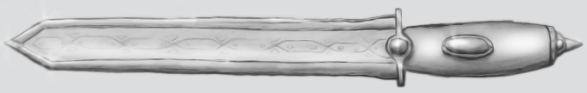
HEXENDOLCH

HEX 16 (III)

Dieses Talent wird an das Athame einer Oberhexe gebunden. Pro Talentrang erhält der Charakter +1 auf Zaubern oder Zielzauber, sofern er das entsprechende Athame in den Händen hält.
Desweiteren kann er pro gebundenem Talentrang einen seiner Zauber an die Waffe binden, um sie wie einen Zauberstab für diesen Zauber zu nutzen.
Wird ein Hexendolch zerstört, sind die investierten Talentränge nicht verloren, sondern können (nach Ablauf von W20 Wochen) an ein anderes Zeremonienmesser gebunden werden.

AUSRÜSTUNG FÜR HEXEN

Athame
Das zweischneidige Zeremonienmesser der Hexen kann zwar auch wie ein Dolch als Waffe verwendet werden (WB+0, Initiative+1), dient aber vor allem als Ritualgegenstand. Es soll arkane Energien bündeln und lenken, also die magischen Kräfte der Trägerin verstärken (+1 Zaubern *oder* +1 Zielzauber). Für gewöhnlich erhält eine Hexenschülerin ihr erstes Athame zu Beginn ihrer Ausbildung und es weist sie von nun an als Angehörige der Schwesternschaft aus. Oberhexen besitzen ihrem hohen Rang entsprechend geweihte, oft kunstvoll mit Runen verzierte Zeremonienmesser, die sie durch das Talent **Hexendolch** binden können.



Flugbesen
Erkennungszeichen und typisches Fortbewegungsmittel der Hexe. Dieser magische Gegenstand funktioniert genau wie ein **Fliegender Teppich** (**DS4**, S. 100), kann aber nur eine Person tragen und ist so auf seine Besitzerin geprägt, dass keiner außer ihr damit *fliegen* kann. Er ist zudem das Standesmerkmal voll ausgebildeter Hexen. Im Zuge der Aufnahme in den Inneren Zirkel – oder regeltechnisch: beim 1. Stufenaufstieg in der Heldenklasse *Hexe* – wird ein Flugbesen von der das Ritual vollziehenden Oberhexe an die zukünftige Besitzerin übergeben.

Buch der Schatten
Scherzhaft auch als „Kleines Hexen 1x1“ bezeichneter Foliant der Hexerei, der vor allem bei der Unterweisung von Hexenschülerinnen Verwendung findet. Dieses Lehrbuch verleiht +2 auf alle elementarmagischen* und geistesbeeinflussenden *Sprüche der Zauberer* (vgl. **DS4**, S. 49).

Hexenkessel
Ein Gegenstand, der in keiner Hexenküche fehlen sollte! Es handelt sich um ein großes, manchmal mit mystischen Symbolen geschmücktes Gefäß aus Gußeisen oder Bronze. In kundigen Händen (d.h. sofern der Benutzer über mindestens einen Talentrang in **Alchemie** verfügt) optimiert die Benutzung eines Hexenkessels den Brauprozess und verleiht einen mundanen Bonus von +2 auf Proben zur Trankherstellung. Einige Oberhexen besitzen sogar magische Hexenkessel aus Silber, in die Zauber wie *Giftbann* und/oder *Reinigen* eingebettet sein können.

*: Gilt jedoch nicht für *Elementar herbeirufen*!

SET-GEGENSTÄNDE

INSIGNIEN DES HEXENKÖNIGS

Vundraziel, ein äußerst mächtiger Zauberwirker (vgl. **D2G#2**)*, herrschte zur Zeit der Dämmerung mit seinen Hexen über die primitiven Waldmenschen des Draziel.*

SET-TEILE

1. Das Siegel des Hexenkönigs: Pompöser Wechselring (**DS4**, S. 101).
2. Das Zepter des Hexenkönigs: Streitkolben +3, welcher wie ein *Gehorche*-Zauberstab funktioniert.
3. Die Krone des Hexenkönigs: Magischer Stirnreif, welcher Zaubern und Zielzauber jeweils um +2 erhöht.
4. Die Robe des Hexenkönigs: Ein pelzbesetztes Gewand +3 aus dunkler Seide.

SET-BONI

2 Teile: +2 AU

3 Teile: +2 VE

4 Teile: Abklingzeiten halbiert

OBERHEXEN-SET

Üblicherweise von den Oberhexen Hellweits gebrauchtes Set, das sich aber auch in vielen anderen Regionen Caeras in dieser oder ähnlicher Form finden lässt.

SET-TEILE

1. Athame des Sommers oder des Winters: Athame +2 mit eingebetteter *Flammenklinge* oder *Frostwaffe*.
2. Hexen-Talisman: Amulett mit dem heiligen Symbol der Erdenmutter, welches wie ein *Terror*-Zauberstab funktioniert.

SET-BONI

2 Teile: +1 GEI

Worte des Dankes...

... ergehen an Christian Kennig für mannigfaltige Formen der Unterstützung, aber natürlich auch an all die fleißigen Kommentatoren im Slayerforum! Silvias besonderer Dank gilt Backalive für seine zahlreichen Anregungen, die in dieses Fanwerk eingeflossen sind.

IMPRESSUM

Texte & Satz/Layout: Silvia „Eismaid“ Herrmann
Covermotiv, Grafiken & Illustrationen: Sebastian „bat“ Rupp
Wappen: Christian Kennig

Die in diesem Fanwerk zum Rollenspiel DUNGEONSLAYERS (© Christian Kennig) enthaltenen Texte und Inhalte – nicht aber das Covermotiv, die Grafiken, Illustrationen und Logos – stehen mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender CC-Lizenz:

CC BY-NC-SA 3.0

Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen

© 2013 unter Creative Commons 3.0 Deutschland