

Flüche

Es ist nichts Ungewöhnliches, dass bei starker emotionaler Empfindung dem Gegenüber schon einmal das schlimmste Übel gewünscht wird. So etwas passiert tagtäglich auf die eine oder andere Art und Weise in den Gesellschaften Samyras. Normalerweise geschieht daraufhin nichts Schlimmes mit dem Ziel der Verwünschung. **Hexen** haben jedoch gelernt, starke Gefühle zu nutzen und mit arkaner Energie verstärkt zu sogenannten **Flüchen** zu formen. Diese spezielle Magieform, die nur den Hexen zugänglich ist, sorgt dafür, dass die Verwünschungen wirklich in Erfüllung gehen und eine Wirkung haben.

Im Gegensatz zu anderen Magieformen gibt es kaum Grenzen für einen Fluch. Es ist nicht möglich, einzelne Flüche wie Zaubersprüche zu lernen.

Vielmehr dienen die Flüche der Hexen als **Bestrafung** für Personen, die der Hexe, ihrer Familie, ihrer Schwesternschaft oder ihren Freunden schweres Leid zugefügt haben. Empfindet die Hexe durch diese Taten starke Gefühle, kann sie diese Emotionen in das sie umgebende Mana umlenken und dadurch dafür sorgen, dass sich die im Grunde „emotionale“ Energie an die Arkanmatrix des Zieles anbindet.

Die Hexe ist bei der Erschaffung eines Fluches nicht an strikte Vorgaben gebunden, sondern kann selbst entscheiden, welche Wirkung eintreten soll. Üblicherweise orientiert sich der Inhalt an dem, was der Übeltäter begangen hat.

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, wie Flüche wirken können. Einige lassen das Opfer dauerhaft das gleiche Leid erfahren wie das, was der Hexe zugestoßen ist. Andere verstärken negative Eigenschaften des Zieles, die für seine Taten verantwortlich waren. Wieder andere kehren das Verhalten der Zielperson ins Gegenteil, so dass sie nie wieder dazu fähig ist, die durchgeführten Handlungen zu wiederholen. Besonders schlimme Flüche machen das Leben des Opfers zu einer reinen Qual, indem sie es so stark in Alltagssituationen beeinträchtigen, dass es kaum noch dazu in der Lage ist, sich in der Gesellschaft aufzuhalten.

Obwohl die genaue Wirkung eines Fluchs nicht vorgegeben ist, gibt es einige Regeln, die beim Aussprechen einer Verwünschung zu beachten sind.

Die wichtigste Voraussetzung zum Aussprechen eines Fluches ist eine **starke negative Emotion**. Trauer, Wut, Angst oder Hass sind die Paradebeispiele, unter deren Einfluss eine Hexe Flüche wirken kann.

Ein Fluch muss zudem in der Situation gesprochen werden, in der die Empfindung die Hexe überwältigt. Hat sie Zeit, die Emotion zu verarbeiten und zunächst darüber nachzudenken, kann sie zwar wilde Verwünschungen aussprechen, es wird jedoch kein magisch wirksamer Fluch dabei heraus-

kommen. Wirklich effektive Flüche können nur im **Affekt** gesprochen werden.

Ein Übeltäter kann nur Ziel eines Fluches werden, wenn er sowohl die nötige Intelligenz besitzt, um die Hexe zu verstehen, als auch die von der Hexe gewählte Sprache beherrscht.

Normalerweise wird ein Fluch auf ein Ziel gesprochen, das die Hexe **sehen** kann. Das Opfer muss sie in diesem Falle ebenfalls sehen und **hören** können.

Es gibt jedoch auch die Möglichkeit, einen Fluch auf ein **unbekanntes** Ziel zu wirken. Die Hexe spricht die Verwünschung dann nur gegen den Verursacher des Leids und veranlasst das Manakonstrukt, sich das richtige Ziel selbst zu suchen. Sie muss dafür zusätzliche mentale Energie aufwenden (s. u.)

In beiden Fällen muss die Hexe den Fluch klar und deutlich **aussprechen**.

Die Arkanmatrizen von Flüchen sind so strukturiert, dass ein Wirken nicht möglich ist, wenn die Hexe metallene Rüstungen oder Rüstteile trägt. In diesem Falle kann sich die gewünschte magische Wirkung nicht entfalten.

Flüche werden immer innerhalb einer verbalen **Kommunikation** gesprochen.

Sie können insbesondere nicht gewirkt werden, wenn sich die Hexe oder ihr Opfer im Kampf befindet.

Ein Fluch besteht immer aus drei Teilen: dem Grund, der Wirkung und der Abbruchbedingung. Es hat keinen Einfluss auf die Wirkung des Fluches, in welcher Reihenfolge die Teile genannt werden.

Der **Grund** beschreibt, was das Opfer getan hat und warum es verdient hat, fortan unter der Bürde der Verfluchung zu leiden.

Die **Wirkung** gibt an, was mit dem Opfer passieren soll.

Ein Fluch richtet dabei **niemals** direkten Schaden beim Opfer an. Er schädigt eine Person maximal indirekt und kann dadurch auch zum Tode führen. Es gibt keine Möglichkeit, eine Person durch einen Fluch augenblicklich tot umfallen zu lassen.

Vielmehr geht es darum, den Übeltäter möglichst lange (vor allem psychisch) **leiden** zu lassen und so für Genugtuung und Wiedergutmachung zu sorgen. Dazu kann durchaus auch der Tod von Verwandten, Freunden oder Nachkommen beitragen. Es ist also möglich, dass ein Fluch eine andere Person betrifft (und auch tötet), die dem Opfer nahe steht.

Die Spielerin einer Hexe bzw. der Spielleiter sind bei der Wahl der Wirkung völlig frei und können ihre gesamte Kreativität einfließen lassen.

Solange eine Hexe nicht **bösartig** gewor-

den ist (s. u.), wird sie üblicherweise darauf verzichten, das Opfer oder andere Personen in den sicheren Tod zu schicken. Sie wird sie vor allem schikanieren. Flüche sollen eine Last und eine Plage sein, kein Todesurteil.

Die **Abbruchbedingung** bietet dem Ziel schließlich eine Möglichkeit, den Fluch zu **beenden**.

Es muss eine Bedingung gewählt werden, die durchaus machbar ist. Sie kann schwer zu erfüllen sein und so dafür sorgen, dass der Fluch lange anhält. Sie kann auch so gewählt werden,

dass das Ziel ein großes Opfer bringen muss, das ihm schwer fällt. Viele Flüche haben als Abbruchbedingung, dass das Ziel Personen, die ihm nahe stehen und ihm viel bedeuten, das gleiche antun muss wie der Hexe.

Erreicht eine Hexe **Rang 6** oder höher, kann sie beim Aussprechen eines Fluches eine **Abmilderungsbedingung** einfließen lassen.

Wird diese erfüllt, wird der Fluch eine gewisse während des Wirkens festzulegende Zeitspanne entweder abgeschwächt oder vollständig ausgesetzt.

Nach Ablauf der Zeit setzt wieder die volle Wir-



Auszug aus der Liste dokumentierter Flüche

Die Liste ist nur ein Auszug aus den Chroniken Samyras. Sie ist nicht annähernd vollständig, da es sich nur um gemeldete Flüche handelt. Über die meisten wurde Buch geführt, als sich die Betroffenen in einem Tempel entfluchen ließen.

„Falsches Zeugnis hast du gegen meine Schwester abgelegt. Möge deine Zunge in deinem Mund verfaulen, wenn du es wieder machst. Erst wenn dir ein geliebter Mensch genommen wurde, sollst du wieder sprechen können.“ – Ausgesprochen, nachdem eine falsche Zeugenaussage dazu beigetragen hat, dass eine Hexe den Feuertod fand.

„Mögest du Hunger und Tod in der Kälte bringen und mit ansehen, wo immer du bist. Das ist die Strafe für deinen Geiz und dein kaltes Herz. Rette ein zehnfaches des Lebens, das du genommen hast, damit du kein Leidensbringer mehr bist.“ – Ausgesprochen, nachdem der Verfluchte einer Schwesternschaft untersagt hatte, seine Scheune als Quartier in einem extrem kalten Winter zu nutzen. Sechs Hexen sind in diesem Winter erfroren. Es stellte sich heraus, dass nach dem Fluch die Orte, an denen sich der Verfluchte aufhielt, immer einen sehr harten Winter durchleben mussten und der Verfluchte gezwungen war, mit anzusehen, wie die Personen um ihn herum verhungerten und erfroren.

„Hunger sollst du leiden und er soll nie gestillt sein. So wie unsere Schwester sollst du leiden und verenden. Opfere die Hälfte deines Besitzes, um ein Jahr ohne Hunger zu sein. Stille den Hunger, indem du unsere Schwestern mit deiner Erstgeborenen sättigst.“ – Ausgesprochen von einer Hexe kurz vor dem Hungertod. Der Verfluchte hatte sich geweigert, ihr etwas zu essen zu geben. Daraufhin verspürte der Verfluchte dauernden Hunger, egal wie viel er aß. Er nahm dadurch immer weiter zu und konnte die Bedingung für die Beendigung des Fluches nicht mehr erfüllen: Ein weibliches Kind zeugen und es den Hexen übergeben.

„Du sollst von nun an nicht mehr verstanden werden. Alle deine Worte werden dir im Munde herumgedreht, so wie du es mit den unseren

getan hast. Erst wenn dein Besitz uns gehört, wirst du erlöst sein.“ – Ausgesprochen, nachdem ein Geschäftsmann falsche Besitzansprüche über einen Ort, der einer Schwesternschaft heilig ist, angemeldet und in der folgenden Verhandlung aufgrund hinterhältiger und falscher Argumente Recht bekommen hatte.

„Für die Schmerzen, die du mir zugefügt hast, soll dein Körper dich strafen. Du sollst unerträgliche Schmerzen leiden und spüren, was du mir angetan hast, bis du Heilung zu den Bedürftigen gebracht hast.“ – Ausgesprochen, nachdem eine Hexe tagelang gefoltert wurde, damit sie ein Verbrechen gesteht, was sie nicht begangen hatte.

„Krankheit soll deine Familie und Freunde treffen, elender Mörder. Sie sollen qualvoll zugrunde gehen, so wie es meine Mutter deinetwegen musste. Die Qual soll so lange dauern, bis deine Familie und Freunde dich mit ihren eigenen Händen davon erlösen.“ – Ausgesprochen von einer Hexe, deren Mutter an *Hand des Todes* gestorben ist. Die Familie und Freunde des Verfluchten wurden daraufhin krank und nach und nach von einer mysteriösen Krankheit getötet. Da der Verfluchte nicht bereit war, die Abbruchbedingung zu erfüllen (von seiner Familie oder seinen Freunden getötet zu werden), ließ er sich entfluchen.

„Als Strafe für deine Verleumdung soll kein klares Wort mehr über deine Lippen kommen. Nur, wenn du ein Jahr lang nichts sagst, wird sich dein Schicksal ändern.“ – Ausgesprochen, nachdem der Verfluchte einen Mob gegen die Schwesternschaft aufgewiegelt hatte. Er begann daraufhin sehr stark zu stottern und konnte kaum noch einen verständlichen Satz sprechen.

„Möge deine Lust nicht mehr zu zügeln und nur von dir selbst zu befriedigen sein. Für deinen Betrug musst du büßen, bis du völlig alleine in der Welt stehst.“ – Ausgesprochen auf den untreuen Liebhaber einer Hexe. Er wurde daraufhin von unbändigem und unstillbarem sexuellen Verlangen übermannt und verlor immer mehr seinen ehemals guten Ruf. Nach und nach wandten sich immer mehr

kung des Fluches ein, wenn nicht wieder eine entsprechende Abmilderung durchgeführt wird.

Da Flüche zum einen gesprochen werden und zum anderen auch eine sehr starke (und durch das Mana weiter verstärkte) psychologische Wirkung haben, basieren sie nicht auf den üblichen Zauberfertigkeiten, sondern auf der Fertigkeit **Überzeugen**. Auf diese muss die Hexe eine Probe ablegen, wenn sie jemanden verfluchen möchte.

Sie muss eine selbst bestimmte Menge, maximal aber in Höhe ihres **Ranges**, an **mentaler Energie** aufbringen, um ihre Gefühle mit Mana zu verstär-

ken. Sie verliert diese Menge ME **dauerhaft**, ihr Maximum sinkt also um den entsprechenden Wert. Man nennt die permanent verlorene ME auch **Fluchenergie**.

Ist das Ziel nicht sichtbar oder unbekannt, muss die Hexe das Manakonstrukt des Fluches veranlassen, sich das richtige Opfer selbst zu suchen.

Sie bestimmt beim Wirken der Verwünschung einen **Radius**, in dem das Konstrukt nach einer entsprechenden Arkanmatrix sucht. Für jeweils 1 ME, die die Hexe aufbringt, beträgt der Umkreis 10 Kilometer. Die Hexe muss selbst ab-

Auszug aus der Liste dokumentierter Flüche

seiner Freunde von ihm ab.

„Durch das Unglück, das du über unsere Schwestern gebracht hast, sollst auch du keine Freude mehr empfinden. Solange auch nur eine von uns am Leben ist, wird sich dein Schicksal nicht ändern.“ – Ausgesprochen auf den Richter eines Hexenprozesses, der mehrere Schwestern zu einer lebenslangen Haft im Arbeitslager verurteilt hatte, obwohl sie nachweislich keine Schuld trugen. Er verfiel daraufhin in tiefe Depressionen, die letztlich dazu führten, dass er sich das Leben nahm.

„Wie ein Tier hast du gewütet, wie ein Tier sollst du fortan leben. Der Biss eines Tieres unter rotem Mond soll dich wieder zum Menschen werden lassen.“ – Als Bestrafung eines Wilderers, der zahlreiche Tiere in einem als heilig geltenden Areal der Schwesternschaft geschossen hatte, gewirkt. Der Verfluchte verfiel daraufhin in ein Verhalten, das von seinen tierischen Instinkten dominiert wurde.

„So wie ich, als ich in deiner Gewalt war, sollst du Angst spüren. Habe Angst vor dem, was kommt, und vor dem, was ist. Lebe in Angst, bis du von einer liebenden Person vor einer realen Gefahr gerettet wirst.“ – Ausgesprochen, nachdem die Hexe tagelang in der Gewalt eines Entführers war, der sie regelmäßig gequält und missbraucht hat. Der Verfluchte verlor sich daraufhin vollständig in seinen Ängsten und fürchtete alles und jeden. Er starb nach einigen Jahren völlig vereinsamt in einer abgeschiedenen Hütte.

„Du sollst keine ruhige Nacht mehr haben und von deinen schlechten Taten gepeinigt werden. Erlebe deine Morde aus der Sicht der Opfer in all deinen Träumen, bis der Trismon über die Ufer tritt.“ – Ausgesprochen, nachdem ein Unbekannter mehrere Hexen einer Schwesternschaft völlig grundlos erschlagen hat.

„Du hast auf unsere Göttin uriniert und sie entweiht. Da dein Harndrang dich zu quälen scheint, soll dieses Leiden nicht beendet werden. Bitte unsere Göttin

um Vergebung und errichte ihr einen Schrein, um wieder die Kontrolle über deinen Körper zu erhalten.“ –

Als Bestrafung für eine Person gedacht, die auf den heiligen Schrein der Mutter uriniert hat. Der Fluch sorgte für eine starke Inkontinenz des Verfluchten.

„Du hast unseren Ruf beschmutzt und so soll es auch dir ergehen. Niemand wird dir gut gestellt sein, dein Ansehen wird vergehen. Wenn niemand mehr etwas mit dir zu tun haben möchte und du deinen gesamten Besitz verloren hast, sollst du erlöst werden.“ –

Ausgesprochen, nachdem eine Person einer Schwesternschaft Ketzerei und das Anbeten und Beschwören von Dämonen nachgesagt hat. Obwohl sich die Vorwürfe als haltlos erwiesen, war der Ruf der Hexen zerstört und sie waren gezwungen, an einen anderen Ort zu ziehen. Der Verfluchte verlor auf wundersame Weise sein Ansehen – ob das an der Diffamierung lag oder wirklich auf den Fluch zurückzuführen ist, lässt sich nicht nachweisen.

„Verbreite meinen Hass gegen dich in der Welt und trage die Konsequenzen für deine Handlungen. Erzähle jedem, was du mir angetan hast und wie du mein Kind ermordet hast. Finde Erlösung in den Armen der Gerechtigkeit und stelle dich, damit deine Sünde vergeben werden kann.“ – Ausgesprochen, nachdem eine Person das Kind einer Hexe getötet hat. Der Verfluchte spürte den unaufhaltsamen Drang, jedem bis in die kleinste Einzelheit zu schildern, was er gemacht hat. Verständlicherweise gab es nur wenig Personen, die danach noch etwas mit dem Verfluchten zu tun haben wollten.

„Für deine elende Schändung soll dein Gemächt jegliche Kraft verlieren und dir Spott bringen. Suche Ruhe im Glauben, bereue deine Verfehlung und lasse die Götter über dich richten, dann soll dir verziehen sein.“ – Ausgesprochen nach der Vergewaltigung einer Hexe. Der Fluch wurde nicht gebrochen, weil der Verfluchte keinen Tempel gefunden hat, der ihn in seine Reihen als Geweihter eintreten lassen wollte.

schätzen, wie weit sich der Verursacher des Leids in der Zwischenzeit entfernt haben könnte.

Befindet sich das Ziel nicht innerhalb des Bereichs, zeigt der Fluch keine Wirkung. Die Hexe muss in diesem Falle natürlich auch keine Fluchenergie aufbringen.

Die aufgebrauchte mentale Energie ist keine Fluchenergie, wird also nicht permanent verloren, sondern regeneriert auf normalem Wege.

Das Opfer kann sich mit einer FP (Magieresistenz) gegen die Verfluchung schützen.

Für diese Probe wird die FS um die Fluchenergie sowie den Rang der Hexe reduziert. Sinkt die FS dadurch auf 0 oder weniger, kann sich das Ziel nicht wehren.

Gelingt der Wurf dennoch (unabhängig von der Güte), konnte sich das Ziel erfolgreich gegen den Fluch schützen. Die Hexe verliert in diesem Falle auch keine Fluchenergie.

Misslingt der Wurf hingegen, verbindet sich das erzeugte Manakonstrukt **dauerhaft** mit der Arkanmatrix des Opfers und entfaltet die Fluchwirkung.

Die Hexe kann den Fluch jederzeit selbst **aufheben**, wenn sie der Meinung ist, dass das Ziel lange genug gelitten hat. Das Opfer muss dabei persönlich anwesend sein. Die Hexe muss ihm gegenüber erklären, dass er von dem Fluch befreit ist, weil seine Schuld gesühnt ist und die Hexe ihm vergibt. Ein Fluch wird ebenfalls beendet, wenn das Ziel die Abbruchbedingung erfüllt hat.

In beiden Fällen erhält die Hexe die aufgebrauchte Fluchenergie wieder zurück. Ihr Maximum steigt wieder um den entsprechenden Betrag.

Ein Fluch hat ansonsten eine **unendliche** Wirkungsdauer und wird selbst durch den Tod der Hexe nicht beendet.

Das Opfer darf allerdings **jedes Jahr** versuchen, ihn abzuschütteln, indem es seine Probe auf *Magieresistenz* wiederholt. Die Probe wird jedoch nicht nur um die Fluchenergie und den Rang der Hexe verringert, sondern auch um die **Anzahl Jahre**, die das Ziel schon unter dem Einfluss des Fluches steht. Es wird also immer schwerer, ihn aus eigener Kraft abzuschütteln.

Sinkt die FS durch die Reduzierung irgendwann auf 0 oder weniger, ist das Manakonstrukt des Fluchs so stark mit der Arkanmatrix verwoben, dass es keine Möglichkeit mehr gibt, es durch körpereigene Mechanismen abzuspalten.

Alternativ kann ein Fluch mit dem **Blutzauber Fluch brechen** (s. Seite 252) aufgehoben werden.

In diesen beiden Fällen bekommt die Hexe ihre ME nicht wieder zurück.

Kommt es zur Zeugung eines **Kindes**, während ein Fluch auf dem Vater oder der Mutter wirkt, wird dieser an das Kind **vererbt**. Es leidet schon ab seiner Geburt unter der Verfluchung.

Stirbt eine Person, die unter der Wirkung eines Fluches steht, verschwindet das Manakonstrukt nicht, sondern sucht sich eine ähnliche Arkanmatrix, an die es sich anlagern kann. Im Regelfalle bedeutet das, dass es sich an Verwandte des Opfers bin-

Flüche im Spiel

Um Flüche im Spiel zu realisieren, bedarf es bestimmter Voraussetzungen, die sowohl Spieler als auch Spielleiter erfüllen müssen.

Primär sind sie ein Werkzeug für starkes **Rollenspiel** und dem Ausspielen des Charakters. Damit dieses jedoch möglich ist, muss nicht nur der Spieler entsprechende Qualitäten mitbringen, sondern auch der Spielleiter. Wenn die Spielerin einer Hexe während ihres Spiels keine engen persönlichen Bindungen zu ihrer Familie oder ihren Freunden zeigt, wird es zu keinen Situationen kommen, in denen sie ihre Flüche anbringen kann. Auf der anderen Seite muss der Spielleiter auch die Möglichkeit bieten, Gefühle während des Spiels mit einfließen zu lassen und im Idealfalle sogar Abenteuer kreieren, in denen diese Empfindungen entstehen und verstärkt werden. Wenn beispielsweise in einer Gruppe der Tod eines Spielercharakters als Randnotiz geführt wird und im Grunde gleichgültig ist, gibt es keine Veranlassung jemanden dafür zu verfluchen.

Flüche sind verlockend, um alles und jeden damit zu belegen. Vor allem, wenn der Spieler gerne einen „bösen“ Charakter spielen will, können Flüche durchaus in Versuchung führen – nicht zuletzt, weil sie nahezu keine Grenzen haben. Daher sei an dieser Stelle noch einmal darauf hingewiesen, dass Flüche nur bei starken Emotionen wirken – und diese sollten auch während des Spiels ausgelebt werden. „*Mein Charakter ist jetzt ganz wütend auf den Räuber und verflucht ihn.*“ ist zum Beispiel keine überzeugend dargestellte Emotion.

Spielerin, Spielleiter und Mitspieler sollten sich daher überlegen, ob sie in der Lage sind, so zu spielen, dass Flüche (und im Grunde die Klasse der Hexe) in ihrer Runde wirklich am richtigen Platz sind.

Sollte man sich gegen diese Magieform im Rahmen der Gruppe entscheiden, muss man überlegen, ob man sie für Nichtspielerfiguren verwendet. In diesem Falle liegt es vor allem am Spielleiter seine Figuren so darzustellen, dass sie glaubhaft Emotionen, die zum Fluchen notwendig sind, zeigen können. „*Du bist jetzt verflucht, weil du ... getan hast.*“ reicht in diesem Falle auch nicht aus. Flüche sollten in entsprechenden Situationen in einem emotionalen Affekt aus der Nichtspielerfigur herausbrechen.

Entscheidet man sich gegen den Einsatz innerhalb der Gruppe sowie bei Nichtspielerfiguren, kann man Flüche immer noch als Abenteuraufhänger nutzen. Beispielsweise könnte eine Person verflucht worden sein und die Abenteurer sollen die Hexe überzeugen, die Verwünschung wieder rückgängig zu machen. Das Auffinden der Hexe könnte sich problematisch gestalten. Vielleicht wird sie auch zu Unrecht beschuldigt und es gibt einen ganz anderen Grund für den Fluch.

det. Üblicherweise werden das seine Kinder sein, wenn diese bisher nicht vom Fluch befallen sind. Existieren keine Blutsverwandten ohne Fluch, löst sich das Manakonstrukt auf. In diesem Falle erhält die Hexe ihre eingesetzte mentale Energie nicht wieder zurück.

Eine Hexe kann beliebig viele Flüche gleichzeitig aktiv haben. Solange sie noch mentale Energie besitzt, kann sie immer wieder neue Flüche wirken. Da sie jedoch in jeden Fluch einen Teil ihrer Gefühle einfließen lässt, wirkt sich übermäßiges Fluchen auf ihre Persönlichkeit aus. Sie gibt sozusagen mit jedem Fluch einen Teil ihrer Menschlichkeit auf. Hat sie mehr als **Rang Flüche** aktiv, hat das negative Auswirkungen. Es ist dabei irrelevant, mit wie viel Fluchenergie sie die aktiven Flüche gewirkt hat. Sie ist dadurch emotional so ausgelaugt, dass sie kaum noch positive Gefühle empfinden kann, sondern von den Emotionen geprägt wird, die für das Wirken der Magie notwendig sind. Sie wird, profan ausgedrückt, **böse**. Sie bekommt eine **schwarze Aura**, die intensiver wird, je mehr Flüche sie über ihren Rang hinaus aktiv hält. Böse Hexen kennen keine Hemmungen beim Aussprechen ihrer Flüche. Sie scheuen auch nicht davor zurück, zahlreiche Personen in den Tod zu schicken, um ihre Genugtuung zu bekommen. Sie werden ihre Flüche üblicherweise nicht ohne weiteres aufheben. Sie sind so von negativen Emotionen geprägt, dass sie nicht vergeben kön-

nen und ihre Opfer immer weiter leiden sehen wollen.

Das Fluchen ist, wenn eine Hexe es gelernt hat (also mit Eintritt in die Klasse), wie eine Art **Sucht**.

Sobald die Hexe starke negative Emotionen empfindet, die ausgelöst wurden, weil (wie oben schon erwähnt) jemand der Hexe, ihrer Familie, ihrer Schwesternschaft oder ihren Freunden großes Leid zugefügt hat, muss sie eine FP (Selbstbeherrschung) machen. Ihre FS wird für diese Probe um die Anzahl aktiver **Flüche reduziert** und gleichzeitig um ihren **Rang erhöht**.

Gelingt der Wurf, kann sie sich zurückhalten.

Misslingt die Probe jedoch, wird sie eine Verwünschung auf den Verursacher der Gefühle aussprechen.

Flüche stellen eine rechtliche Grauzone dar. Eigentlich werden sie von der Obrigkeit nicht gut geheißen und es gibt einige Fälle von Verurteilungen. Da dem Opfer normalerweise bekannt ist, wer ihn verflucht hat, gestaltet sich eine eventuelle Strafverfolgung recht einfach. Da sich das Ziel eines Fluches aber etwas zuschulden kommen lassen hat, wird es in der Regel keine Anzeige erstatten. Maximal wird es auf eigene Faust versuchen, die Hexe zur Aufhebung der Verwünschung zu bewegen.

