

Der Albernische Katzenhexer

»Wenn Ihr mir die Bemerkung erlaubt, Ihr führt Eure Klinge mit der Anmut und Leidenschaft einer meridianischen Raubkatze.«

»Beruhigt euch. Ich bin sicher, wir finden eine Lösung.«

»Was du jetzt wirklich willst, ist ...«

Der gestrige Abend war ganz nach Quinlans Geschmack gewesen. Er liebte die Premierenabende in Marschen. Das *Theater an der Gauklergasse* hatte ein hervorragendes Stück aufgeführt. Zu Recht hatte es tosenden Applaus geerntet, und es hatte die nobelsten und schöngeistigsten Bürger Havenas in Quinlans Lieblingsviertel versammelt. Stadtvogt Ardach Herlogan war ebenso unter den Gästen gewesen wie die ehemalige Geliebte der Göttin, also die einst höchste Geweihte der Liebesgöttin Rahja,



Aillil Andara Galahan. Mit beiden ergab sich die Gelegenheit zum Gespräch. Ja, gestern war Quinlan Fernells Netz aus Bekanntschaften mit einflussreichen und gebildeten Personen wieder ein gutes Stück gewachsen. Er hatte den Abend im Gasthaus *Rahjas Lobgesang* mit den Schauspielern und Gästen ausklingen lassen.

Gerade aber war er urplötzlich erwacht. Das verblasende Echo eines Traums hing dem Schlaf nach. Der Dunkelheit und der Stille nach musste es spät in der Nacht sein, fast schon früher Morgen. Aber etwas fehlte: Um diese Zeit müsste er das weiche Fell von *Madali* an seiner Seite spüren oder ihre geschmeidige Gestalt hier im Zimmer umhergehen sehen. Doch nichts dergleichen. Sofort war er hellwach: „Dreifach verflucht, wo ist das Fellknäuel nun schon wieder hin?“

Ein Schatten warnte ihn, kurz bevor *Madali* auf seiner Brust landete und ihm so den Atem nahm. Er wollte weitere Flüche ausstoßen, doch die Katze hatte sich schon an ihn geschmiegt und er spürte, wie ihre Präsenz sich mit der seinen verband. Quinlan schloss die Augen wieder und konzentrierte sich auf das Tier in seinem Arm. Es dauerte nicht lange, da trat anstelle der Dunkelheit ein Bild. Er sah eine Gasse Havenas, aber aus einem Blickwinkel nah über dem Boden, und er blickte hinauf zu jemandem. Es war dunkel, doch durch die Augen seines Vertrautentieres konnte Quinlan die Umgebung fast so sehen, als wäre es helllichter Tag. *Madali* wurde gestreichelt, was sie sich selten von Fremden gefallen ließ. Dann erkannte Quinlan die Frau, zu der seine Katze offenbar Vertrauen gefasst hatte. Es war *Bori-Shan*, die Blaue Frau, ein wunderliches Geschöpf mit mondblasser und glatter Haut bar jeder Behaarung. Sie trug blaue Kleidung fremdartiger Herkunft und lächelte herab zu *Madali*. Und sie sumimte ein Lied, das eine beruhigende Atmosphäre schuf. Er kannte es nicht, aber es bewirkte in ihm etwas, das mit dem Wiegenlied einer Mutter bei ihrem Säugling vergleichbar war: Er wurde ruhig und fühlte instinktives Vertrauen. Nicht nur das Lied berührte ihn direkt, auch *Bori-Shans* Blick kam Quinlan so vor, als sehe sie direkt zu ihm. Konnte das sein? Niemand kannte die Geheimnisse dieser merkwürdigen Frau, wer konnte also schon wissen, über welche Magie sie verfügte. Niemand, der ihr begegnet war, sprach jedoch von Nachteiligem oder Bösem, das ihm widerfahren wäre. Vielmehr galt *Bori-Shan* als Glücksbringerin – und das bei einer Bevölkerung, die in großen Teilen so verbohrte und abergläubisch war, dass sie die Ausübung von Magie unter Strafe stellte. Ein Umstand, der Quinlan zwang, als Hexer stets höchste Vorsicht walten zu lassen.

Nun geschah aber etwas noch Seltsameres, denn die Blaue Frau zeigte *Madali* mit ihrem ausgestreckten Arm die Umgebung. Die Katze blickte sich um, und Quinlan erkannte das Viertel mit seinen kleinen Brückchen und ordentlichen Häuschen. *Madali* musste irgendwo auf der Krakeninsel gewesen sein, einem Stadtteil Havenas, der über eine Brücke mit Marschen verbunden war. Dann bedeutete *Bori-Shan* der Katze, sich zu setzen. Ganz entgegen ihrer sonst eigenwilligen Art tat *Madali* das und



nahm wie ein Hündchen Platz. Als Bori-Shan sich kurz darauf winkend von der Katze verabschiedete, um eine Ecke bog und das Lied langsam leiser wurde, blieb Madali einfach sitzen. Nach einer Weile in der nichts mehr geschah beendeten sie das Zwiegespräch. Madali bewegte sich nicht aus Quinlans Arm, sah ihn jedoch erwartungsvoll an. Quinlan wartete ein kurzes Weilchen, dann stellte er seufzend fest: „Willst wohl, dass ich dich dorthin trage. Willst dich bedienen lassen wie der Fürst von einem seiner Diener.“ Quinlan lächelte über den Gedanken, dass wieder einmal er seiner Katze diene und nicht andersherum das Vertrautentier ihm.

„Also gut, zeig mir den Weg. Bin sowieso neugierig, was die Blaue Frau von mir will.“

Kurz darauf war Quinlan unterwegs durch den frühen Morgen. Er hatte über die Brücke zwischen Marschen und der Krakeninsel den Lidderfleet überquert und suchte nun im Gewirr aus Gassen und kleinen Brücken die Stelle, die Madali ihm gezeigt hatte. Die Katze hatte sich doch endlich dazu bequemt seinen Arm zu verlassen und war vorausgelaufen. Die kleinen Bögen dieser Brücken schienen ihm mit ihren Schatten wie Törchen in eine andere Welt; es hieß, dass solche Durchgänge mit Feenwelten und magischer Macht verbunden seien. An einer las er eine verschnörkelte Inschrift mit der Aufforderung: *Nur wer sucht, möge diesen Steg queren.*

„Nun, diesem Gebot, liebe Insulaner, folge ich wohl. Wo steckt das Kätzchen nur?“, murmelte Quinlan vor sich hin. Dann hörte er etwas: ein herzzerreißendes Heulen, ein Flehen, die Stimme einer Frau. Ebenso aber auch das Miauen Madalis. Er folgte den Geräuschen und bog in eine Gasse ein, die von einem großen Gwen Petryl-Stein bläulich erleuchtet wurde. Im Lichtschein erblickte er eine kniende Frau, die Quelle des flehentlichen Heulens. Zu ihm gesellte sich flink nun auch Madali und streifte um seine Beine. Dann bemerkte er, dass sie nicht alleine waren ...

Der Held im Spiel

Der gutaussehende Katzenhexer meidet die Öffentlichkeit im Gegensatz zu anderen Hexen nicht. Als erfahrener Salonlöwe ist er nicht nur in der Zauberkunst der Hexen unterrichtet, sondern ebenso im guten Benehmen. Er ist ein Kind der Stadt und mit deren Gepflogenheiten vertraut. Er gehört der Schwesternschaft der Schönen der Nacht an, deren Vertrautentier die Katze ist. Wie diese kann er innerhalb einer Heldengruppe charmant, leidenschaftlich und eigensinnig sein. Er weiß, was er will, und ist bereit, es sich zu holen. Doch gerade in Havena muss er vorsichtig sein, sich den Verboten der Stadt beugen oder sie umgehen. Seine Magie übt er wegen des Magieverbots stets im Geheimen aus, besonders, wenn er andere Personen beeinflusst.

Spezies: Mensch (Mittelländer)

Kultur: Mittelreicher

Profession: Katzenhexer

Erfahrungsgrad: Erfahren

Sozialstatus: frei

Vorteile: Verhüllte Aura, Zauberer

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Flugsalbe, Ortskenntnis (Havena), Tradition (Hexen), Vertrautenbindung

Sprachen: Garethi III, Thorwalsch II

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 8 (AT 9 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Hiebwaffen 6 (AT 7 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA –), Lanzen 6 (AT 7 / PA 3), Raufen 10 (AT 11 / PA 7), Schilde 6 (AT 7 / PA 3), Schwerter 6 (AT 7 / PA 5), Stangenwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 7 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 6, Gaukeleien 0, Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 0, Singen 0, Sinnesschärfe 5, Tanzen 4, Taschendiebstahl 0, Verbergen 5, Zeichnen 3

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 7, Einschüchtern 0, Etikette 5, Gassenwissen 5, Menschenkenntnis 7, Überreden 7, Verkleiden 4, Willenskraft 3

Natur: Fährten suchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 2, Pflanzenkunde 1, Tierkunde 4, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 0, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 0, Magiekunde 7, Mechanik 0, Rechnen 2, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 3, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1

Zauber: Handwärmer, Bannbaladin 5, Blick in die Gedanken 4, Große Gier 4, Hexenkrallen 4, Katzenaugen 6, Odem Arcanum 4, Satuarias Herrlichkeit 5

Ausrüstung: Rapier, Holzschmel (Fluggerät), Kleidung (normal), Zaubertrank (QS 5), 1 Dukate, 5 Silbertaler

MU	12
KL	14
IN	14
CH	14
FF	12
GE	14
KO	10
KK	10

LeP	25
AsP	34
KaP	-
GS	8
INI	13+1W6
SK	2
ZK	0
AW	7
Schips	4
RS/BE	0/0

Das Vertrautentier

Für die Werte des Vertrautentiers kannst du auf die Katze aus dem **Regelwerk** Seite 361 zurückgreifen. Allerdings mit folgenden Ausnahmen: Alle geistigen und körperlichen Eigenschaften sowie SK und ZK erhalten einen Bonus von +1. Die LeP betragen 20 (statt 10) und das Vertrautentier bekommt 15 AsP.