

## Die bornische Hexe

»Kräuterweib? Ich bin eine Tochter Satuarias!«

»Verflucht seist du, du elender Geizhals von einem Junker! Möge Angst dich ergreifen beim Anblick von Gold und Silber, bis du die Steuern der Bauern auf ein erträgliches Maß gesenkt hast!«

»Keine Angst, das ist kein Gift.

Nur eine Gemüsesuppe.«

Irinja lebte schon seit ein paar Monaten in ihrer neuen Kate. Sie vermisste das Bornland, den Meskinnes und die Plötzinger Dotzen, doch nachdem die aufgebrachte Dorfbevölkerung ihr die Schuld für den langen Winter und die Missernte gegeben hatte, war sie froh, mit heiler Haut davongekommen zu sein.



Sie ließ sich mit Katzinka im Süden nieder und machte da weiter, wo sie in ihrer Heimat aufgehört hatte: Sie versorgte die Bewohner eines kleinen Dorfes mit allerlei Heilsalben und Liebestränken. Offiziell stellte sie sich beim Dorfschulzen als fahrende Händlerin vor, die sich mit ihren alchimistischen Präparaten an einem ruhigen und friedlichen Ort niederlassen wollte. Doch schon nach den ersten Wochen gab es Anfragen der Dörfler nach Schönheitssalben und Heilkräutern. Zwar sprach niemand offen aus, dass Irinja eine Tochter Satuarias war, es war jedoch kein großes Geheimnis und ihre Gabe sprach sich schnell herum. Dies war jedoch ganz in ihrem Sinne, immerhin konnte sie ihre Fähigkeiten für lukrative Zwecke nutzen. Katzinka hingegen streifte täglich durch die Wälder, bis sie eines Tages eine Ratte als Beute mitbrachte. Eigentlich nichts Ungewöhnliches, doch Irinja konnte Katzinkas Gedanken lesen, sah Bilder von den Erlebnissen ihrer Katze und musste erschrocken feststellen, dass etwas Seltsames vor sich ging. Orks streiften durch die Wälder, die Ratten vermehrten sich auf geradezu unnatürliche Weise und in den Nächten plagten Irinja Alpträume. *Unheilvolle Zeichen. Satuaria, Göttin, was willst du mir damit sagen?* Irinja wusste sich keinen Reim darauf zu machen. Wann immer ihre Arbeit es zuließ, begleitete sie Katzinka und sah sich nach allem Merkwürdigem um. Es war bereits Herbst, als ihr täglicher Spaziergang sie einmal immer tiefer in den Wald führte. Katzinka lief neben ihr her, hatte aber offenbar etwas gehört und blieb auf einmal abrupt stehen. Auch Irinja hielt inne und blickte sich um. Erst hörte sie ein Brüllen und das Hämmern von Metall auf Metall. Nach einigen weiteren Schritten in die Richtung der Geräusche sah Irinja den Ursprung des Lärms: An einem kleinen Waldsee lieferten sich zwei schwarzpelzige Gestalten einen Kampf mit einem Krieger in dunkler Rüstung. Da Irinja noch nie gut auf plündernde Orks zu sprechen war, beschloss sie, dem Mann zu helfen. Sie eilte zu den Kämpfenden und geriet mit jedem Schritt mehr in Rage. *Verfluchte Schwarzpelze! Verzieht euch wieder ins Orkland, wo ihr hingehört!*

Kaum war sie bei den Orks angekommen, spuckte sie einem der beiden ins Gesicht. Er brüllte vor Schmerzen und riss die Hand hoch, sodass es dem Mann gelang, ihn mit einem Streich seiner Waffe zu erschlagen, während der andere Ork floh. Verletzt sank der Kämpfer zu Boden und verlor das Bewusstsein. Zuerst dachte Irinja, dass er tot sei, aber er atmete noch.



*Ich kann dich nicht so liegen lassen. Ach, verflucht, das wird ein weiter Rückweg.*

Mittels einer aus Ästen selbst gebauten Trage gelang es Irinja, den Mann durch den Wald zu ziehen. Die schwere Rüstung ließ sie zurück und versteckte sie gut unter einigen Ästen und Blättern. Nach zwei anstrengenden Stunden war Irinja endlich wieder zu Hause. Sie brachte den Fremden zu ihrer Hütte und bettete ihn behutsam auf ihr Lager.

*Er wird es überleben, aber ich werde ihm zur Stärkung eine Suppe kochen. Und ich sollte aufräumen. Muss ja nicht sehen, wie unordentlich es hier sonst ist.*

Stumm im Geist formte sie einen Befehl und ihr Diener, der Besen, begann von alleine die Kammer zu fegen. Der Fremde brauchte das nicht mitzubekommen, es war nie gut, jemandem zu enthüllen, dass sie eine Hexe war. Einige der Blessuren des Mannes waren schlimmer, als Irinja auf den ersten Blick angenommen hatte. Kurz überlegte sie, entschied sich aber dann, ihm mit ihrer Kraft zu helfen. Sie benetzte ihre Finger mit Speichel und rieb über die Wunde, die sich wenige Augenblicke später mit neuer Haut überzog.

*Schon seltsam. Für die einen ist meine Spucke giftig wie Säure, für andere heilsam wie eine Vierblättrige Einbeere.* Der Mann erwachte, noch während sie versonnen über sein verletztes Bein strich, und lächelte sie an. „Orestas, zu deinen Diensten, hübsche Frau.“

*Ach, so einer also. Zumindest kein hässlicher Bursche, dieser Südländer.*

„Verzeih mir, üblicherweise werde ich allein mit zwei solchen Herumtreibern fertig, aber wo die herkamen, gab es noch mehr. Ich war unterwegs nach Norden, wo ich in die Dienste einer Zwergensippe treten will. Sie haben offenbar Probleme mit Orks. Mir scheint, da ist was Wahres dran.“

Irinja überlegte nicht lange. Wenn die Orks in der Nähe ihres Dorfes waren, bedeutete das Ärger. „Ich weiß, wo die Zwerge wohnen. Ich begleite dich, sonst verläufst du dich wieder.“ Beide lächelten.

### Die Heldin im Spiel

Wie die meisten Hexen ist die bornische Schöne der Nacht geprägt von Misstrauen gegenüber jenen, die nicht ebenfalls Satuaris huldigen. Zu oft haben Geweihte und aufgebrachte Dörfler den Hexen übel mitgespielt. Die bornische Hexe ist äußerst gefühlsbetont: Wen sie hasst, den hasst sie abgrundtief, wen sie liebt, den liebt sie inbrünstig. Es ist nicht leicht, ihr Vertrauen zu gewinnen, doch wenn man es erst errungen hat, dann steht sie hinter ihrem Freund. Ihr Vertrautentier nimmt einen besonderen Platz ein. Die Seele des Tieres und die der Hexe sind bis zum Tod miteinander verbunden, und sie wird alles tun, um sein Wohlergehen sicherzustellen.

**Sozialstatus:** frei

**Vorteile:** Gutaussehend I, Vorteil Zauberer

**Nachteile:** Angst vor Feuer II, Körpergebundene Kraft, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz), Schlechte Angewohnheiten (Putzfimmel, Unordentlich), Schlechte Eigenschaften (Neugier, Rachsucht)

**Sonderfertigkeiten:** Flugsalbe, Ortskenntnis (Heimatdorf), Sonderfertigkeit Tradition (Hexe), Vertrautenbindung

**Sprachen:** Muttersprache Garethi III, Goblisch II

**Schriften:** Kusliker Zeichen

**Kampftechniken:** Dolche 10 (AT 12 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hieb Waffen 6 (AT 8 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 3), Raufen 10 (AT 12 / PA 6), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 6 (FK 7)

**Talente:**

**Körper:** Fliegen 7, Gaukeleien 0, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 0, Singen 0, Sinnesschärfe 5, Tanzen 4, Taschendiebstahl 0, Verbergen 4, Zechen 2

**Gesellschaft:** Bekehren & Überzeugen 0, Betören 7, Einschüchtern 0, Etikette 2, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 4, Willenskraft 0

**Natur:** Fährtensuchen 1, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 5, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 6, Wildnisleben 6

**Wissen:** Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 0, Magiekunde 4, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 0, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

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

**Zauber:** Zaubertrick Duft; Zauber: Balsam Salabunde 4, Blick in die Gedanken 4, Große Gier 6, Harmlose Gestalt 5, Hexengalle 4, Hexenkrallen 6, Katzenaugen 6, Krötenprung 7, Motoricus 4, Odem Arcanum 4, Radau 7, Satuaris Herrlichkeit 5

**Ausrüstung:** Archaisches Labor, Besen, Dolch, Heiltrank (QS 4), Kleidung (normal), Reisepaket, Zaubertrank (QS 1), 19 Silbertaler in Geld und Schmuck

**Spezies:** Mensch (Mittelländerin)

**Kultur:** Bornland

**Profession:** Katzenhexe (Schöne der Nacht)

**Erfahrungsgrad:** Erfahren



Irinja

MU	14
KL	10
IN	14
CH	15
FF	12
GE	13
KO	13
KK	9

LeP	31
AsP	35
KaP	-
GS	8
INI	14+1W6
SK	1
ZK	1
AW	7
Schips	3
RS/BE	0/0

