

Die Schöne der Nacht (Hexen)

Töchter Satuaris gibt es im Horasreich recht wenige (aber immer noch mehr, als man erwarten könnte), und nur selten kommt es zu religiösen Anfeindungen ihnen gegenüber - in vieler Hinsicht sind für die Hexen die Bestrebungen der Magiergilden weit bedrohlicher, magiebegabten Kindern eine 'anständige' akademische Schulung zu geben, statt sie von 'halbgebildeten Kräutermütterchen verderben' zu lassen. Um eine Hexe aus dem Lieblichen Feld zu spielen, empfehlen wir Ihnen, ein Mitglied einer der beiden folgenden Schwesternschaften zu wählen, denn dem Klischee des 'Kräutermütterchens' entsprechen die horasischen Hexen wahrlich nicht.

Die Schöne der Nacht: Diese Töchter Satuaris stehen in dem Ruf, die weltgewandtesten und kultiviertesten Hexen zu sein - denn wie die Katze sind die Schönen der Nacht keine Wildnisgeschöpfe, sondern verführerische und zugleich unzählbare Gefährten gewöhnlicher Menschen. Die Schönen der Nacht gelten, als elegant und leidenschaftlich, aber auch als eifersüchtig, eitel und verspielt - nichts, was sie selbst als schlechte Eigenschaften sehen würden. So trifft man eine Schöne der Nacht auch nur sehr selten auf dem Lande ihr Reich sind die Städte, wo sie inmitten der Freuden der Nacht auf Jagd gehen können. Die meisten Verführerinnen der Hexenmärchen und mehr als eine gefeierte Kurtisane gehören dieser Gemeinschaft an, doch auch so manche 'übernatürlich gewandte' Fassadenkletterin und Diebin scheint hier ihren Ursprung zu haben.

Spezialisierung ist nur Beherrschung möglich.

Die Hexe

-Flammen lodern grell vor dem schwarzen, sternlosen Himmel einer schwülen Sommernacht. In der Ferne, gen Praios, zucken grelle Blitze durch das dunkle Gewölk, untermalt von dumpfem, zornigem Grollen. Ein warmer Wind rauscht durch die Baumkronen am Rand der Lichtung, treibt abgerissene Zweige mit sich und feinen Staub aus fernen Landen. Die Tänzerinnen am Feuer sehen die Blitze nicht und hören keinen Donner, sie spüren den Staub nicht, der in ihren Augen brennt. Nackte, schweißnasse Körper gleißen im Licht der Flammen, schmale Füße huschen über die festgestampfte Erde, streifen die Glut der brennenden Scheite, wirbeln Wolken von roten Funken auf: Ein uraltes Lied singen die tanzenden Frauen, atemlos, keuchend, aber niemals verstummend, ein Lied von dunklen Mächten und wilder Leidenschaft. Ein wenig abseits vom Feuer, die Festkönigin auf einem Thron aus geflochtenen Zweigen. Die machtvolle Hexe ist ganz in den Anblick des getanzten Rausches versunken; auch sie hat weder Auge noch Ohr für die Dinge ringsum. So nimmt ihn denn niemand wahr, den riesigen Schatten mit dem Widderhaupt, der soeben aus dem Waldrand hervorgetreten ist...

Hintergrund

Hexen sind Zauberkundige, die sich auf die unbewußte, instinktive, sinnliche Seite der Magie - sie nennen sie die weibliche - spezialisiert haben. Dementsprechend sind neun von zehn Hexen Frauen. (Die sehr selten vorkommenden männlichen Hexen werden "Hexer" genannt, nicht "Hexenmeister", denn das würde ja implizieren, daß sie Macht über andere Hexen hätten.) Die gefühlsbetonte Einstellung der Hexen zur Zauberei ist der Grund, warum viele Gildenmagier Hexenzauber ablehnen und manchmal sogar fürchten. Einige einflußreiche Magiergilden haben in der Vergangenheit wiederholt üble Verleumdungskampagnen und manchmal sogar gnadenlose Hetzjagden gegen die Hexen angezettelt. Daß die Hexen als Reaktion auf diese Verfolgungen ihr Wissen geheim weitergeben, wird ihnen wiederum von vielen Magiern und Provinzherrn angelastet und als Beweis für die Unlauterkeit der Hexenzauber gewertet. Man darf allerdings nicht verschweigen, daß es in der Vergangenheit auch machtbesessene oder verbitterte, böse Hexen gegeben hat, die großes Leid über ganze Landstriche brachten und so ihren Teil zur Hexenfurcht beigetragen. Eine gewisse Rachsucht muß man vielen Hexen zusprechen, auch sind sie, versucht von der Macht, die ihnen ihre Magie

über andere Menschen gibt, häufig nicht frei von Grausamkeit. Diese dunklen Seiten des Hexenwesens ergeben sich wohl notwendigerweise aus ihrem Charakter, der vor allem von einem Zug geprägt ist: der Leidenschaftlichkeit. Was immer eine Hexe tut oder fühlt, sie ist mit ganzem Herzen dabei. Wenn sie durch die Lüfte fliegt, sind alle ihre Sinne beteiligt: Mit der Haut nimmt sie die streichelnde Berührung des Fahrtwindes auf, ihr Blick hängt gebannt an dem vorüberziehenden Land und aus dem Sausen in ihren Ohren hört sie die ferne Musik der ewigen Sphären. (Es ist schade, daß dieses Flugerlebnis, das die Hexe als Überhöhung und Götternähe erlebt, in vielen Spielrunden nur als höchst prosaisches Luftaufklärungsunternehmen dargestellt wird.) Die Liebe einer Hexe ist berauschend und verzehrend zugleich, ihr Haß furchteinflößend. Die Ausbildung einer Hexe verläuft sehr persönlich: Eine erfahrene Hexe sucht sich gemeinhin ihren einzigen Lehrling -häufig die eigene Tochter- selbst aus und gibt im Verlauf der folgenden Jahre ihr Wissen weiter. Regelmäßige Hexentreffen, um die sich viele dunkle Gerüchte ranken, sorgen für einen Austausch des Wissens mit anderen Hexen. Auf diesen Treffen, im Volksmund 'Hexennacht' genannt, ergeben sich die Hexen dem Rausch, der daraus entsteht, daß so viele der ihnen beisammen sind, ihre Kräfte vereinen zu einem Gespinst knisternder astraler Macht, die zurückfließt in Leiber und Seelen der Hexen und sie mit einem Gefühl durchdringt, das kein anderes Wesen auf Dere je erfahren wird. "Dunkle Wonne", so wird es bisweilen von den Hexen benannt, aber es läßt sich nicht wirklich beschreiben und entzieht sich - so scheint es - auch allen Analogien. In diesem Zustand des Rausches rufen die Hexen bisweilen den widerköpfigen Gott Levthan an, eine schreckliche Wesenheit, deren Kraft die Hexen inbrünstig begehren und deren Erscheinung sie dennoch fürchten. Auf den Hexenfesten wird auch die legendäre Hexensalbe gebraut. Mit dieser Salbe bestrichene Gegenstände (meist der traditionelle Besen, aber auch Fässer, Mistgabeln oder gar Zäune sind

beliebt) tragen ihre Meisterin für ein halbes Jahr sicher durch die Lüfte. Die Hexen bezeichnen sich gern als 'Töchter Satuaris'. Nach der Legende entschlüpfte die Göttin Satuaris einem Ei, das im Leib der Erdriesin Sumu entstand. Auch in heutigen Tagen soll es - wenn auch sehr selten - Hexen geben, die kein lebendes Kind, sondern ein Ei zur Welt bringen. Aus diesem Ei schlüpft nach sieben Monden und sieben Tagen ein Kind von besonderer Schönheit und hoher Begabung. Solche, durch ihre ungewöhnliche Geburt auserwählte Hexen altern nicht mehr, nachdem sie das 30. Lebensjahr erreicht haben, während die Lebensspanne einer gewöhnlichen Hexe nicht länger als die eines anderen Menschen währt.

Die Rolle der Hexe

Die meisten Hexen lieben die Zurückgezogenheit; als Wohnstatt bevorzugen sie einsame Häuser, am liebsten fernab von geschäftigen Straßen mitten im Wald. Aber wir kennen auch Heilkundige Hexen, die irgendwo am Dorfrand siedeln und sich ein Auskommen mit der Zubereitung von Arzneien und Gewürzen verdienen, solche, die ihre Kraft einem Herrscher zur Verfügung stellen, oder die zaubermächtige Tula, die einen Piratendrachen steuert. Im Rollenspiel haben wir es zumeist mit jüngeren, lebenslustigen Hexen zu tun, die neugierig in die Welt blicken und durchaus bereit sind, sich hin und wieder einer Abenteurergruppe anzuschließen. Man sollte aber immer bedenken, daß die Heimlichkeit ein instinktiver Wesenszug aller Hexen ist. Sie schließen nicht leicht Freundschaft und sie werden niemals, wie es manche eitle Magier tun, in aller Öffentlichkeit spektakuläre Zauberkunststücke vorführen, auch darf man nicht erwarten, daß eine Hexe am hellen Tag auf ihrem Besen über einen Marktplatz reitet. Selbst vor ihren Abenteurergefährten wird die Hexe ihre Zauberkräfte nach Möglichkeit zu verheimlichen trachten. Wenn Sie dann noch bedenken, daß den meisten Hexen die Natur ein vertrauter Lebensraum ist, daß sie sich vor allem den Kreaturen der Wälder verbunden fühlen und ihr inneres Wesen so gut verstehen, wie es sonst nur ein Waldelf vermag, dann sollte es Ihnen eigentlich gelingen, 'Ihre' Hexe überzeugend darzustellen.

Zitate

"Der Landherr lebt wie ein Schwein, Schwester; er soll sterben wie ein Hund!«
«Der Wald hat mich vieles gelehrt - vom Leben, der Liebe und dem Tod. Von Gnade weiß er nichts.«
>,Wann treffen wir Schwestern wieder zusammen?« - »Bei Madas Schein am Ilmenstamm!«

Kleidung und Waffen

Wie bei vielen Menschen so entscheidet auch bei den Hexen vor allem das Vermögen über die Gestaltung ihrer Garderobe. Da die meisten Hexen nicht frei von Eitelkeit sind, werden sie die Stoffe und Kleider wählen, die ihre Erscheinung am besten zur Geltung bringen. Blaue und dunkelgrüne Farbtöne sind sehr beliebt, da sie gut zu der auffälligen, roten Haarpracht passen, über die viele Hexen verfügen. Ärmere Hexen und solche, die vor allem im Wald daheim sind, wählen für ihre Kleidung meist schlichte Stoffe in sogenannten 'Erdfarben' (Grünbraun, Graugrün, Rostbraun, Umbra etc.). Fast alle Hexen besitzen jedoch ein sogenanntes 'Nachtgewand', ein überaus prächtiges Kleid, das sie zu besonderen Gelegenheiten, auf jeden Fall aber während gewisser Rituale in der Hexennacht anlegen. Dieses Gewand wird meist von mehreren Hexen gemeinsam genäht und einer jungen Schwester am Abend vor ihrer ersten Hexennacht geschenkt.

Besonderheiten:

Eine Hexe, die durch die Lüfte fliegt, kann nicht gleichzeitig einen anderen Zauber wirken. Sie braucht dazu die unmittelbare Nähe des Erdbodens oder eines Gewässers. Auch in den Obergeschossen von Gebäuden, auf Brücken oder gar auf Türmen ist ihre Zauberkraft beeinträchtigt. (Der Meister legt die Zuschläge auf die Zauberproben fest; Faustregel: je 1 Punkt für 1 Schritt Höhe über dem Erdniveau.) Die Waffen der Hexe sind nicht die des Kriegers: Sie trägt keine Rüstungen - bestenfalls eine Pelzjacke (RS2) - und verwendet keine Waffen mit einer Trefferwirkung von mehr als 1W6+2. Sie erhält einen Bonus von 2 Punkten auf ihre Magieresistenz.

Dateiname:Hexe.doc

Seite 2 von3

Viele Hexen sind eng verbunden mit einem Vertrauten, einem außergewöhnlichen Tier, das seinerseits über gewisse Zauberkräfte verfügt, und sie kann auf den Hexennächten besondere Flüche erfernen (zu beidem siehe das Kapitel Spezielle Rituale).

Ausgestaltung der Talente:

Die meisten Hexen leben in der Mitte oder im Norden Aventuriens, und auf diese Herkunft sind die vorgegebenen Startwerte in den Tabellen abgestimmt. Für eine Hexe, die aus südlichen, warmen Gegenden stammt, können Sie die Werte entsprechend der Angaben in Mit Mantel, Schwert und Zauberstab, Seite 61 verändern.

Stufenanstieg:

Hexen können bei Erreichen einer neuen Stufe mit 1W6+2 würfeln und das erreichte Resultat nach eigenem Ermessen auf LE und AE verteilen. Zur Steigerung ihrer Talente erhalten die Hexen 25 Versuche, zur Steigerung ihrer Zaubervertigkeiten 30. Auf Wunsch können sie maximal 5 Steigerungsversuche zwischen beiden Gebieten austauschen. Hexen können alle Hexenzauber um 3Punkte pro Stufe steigern (siehe auch Seite 21) alle übrigen Zauber um jeweils 1 Punkt.