

KATZE, UHU, VOGELSPINNE



Wie Hexen auf Hexentreffen Hexen treffen





Umschlag: Wachsender Uhu Nornal vor dem Hexentreffplatz am Fuß der Drachensteine

FANTASIEPRODUKT

KATZE, UHU, VOGELSPINNE

Wie Hexen auf Hexentreffen Hexen treffen

BANDREDAKTION
Noor Yamarchant

AUTOREN
Cifer, Derya Eulenhexe, Noor Yamarchant

GRAFIKEN
Ianna Baskerville, Reylena, Ulisses Spiele
GmbH

UMSCHLAG
Johann Hinrich W. Hamann, Uhu, um 1905,
Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg

SATZ
Noor Yamarchant

KORREKTORAT
Curima, Larwain

DISCLAIMER
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
THARUN, UTHURIA UND RIESLAND sind eingetragene
Marken der

Significant Fantasy Medienrechte GbR.
Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der
Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH
ist eine Verwendung der genannten Marken-
zeichen nicht gestattet.

Printed at Home

ISBN-hex 6-20152017-601-1.0



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort.....	3
Zirkel & Schwesternschaften.....	4
Augen der Mutter - ein Zirkel im Bornland.....	5
Gemeinschaft der Schwester des Endes - Selemer Zirkel.....	10
Himmel und Erde - ein Zirkel im Kosch.....	17
Yesmir al'Aram (tul. Ohren des Harems) zu Rashdul.....	23
Hexer - allein unter Frauen.....	29
Anhang - Übersichtskarte Hexenzirkel & Treffen.....	34

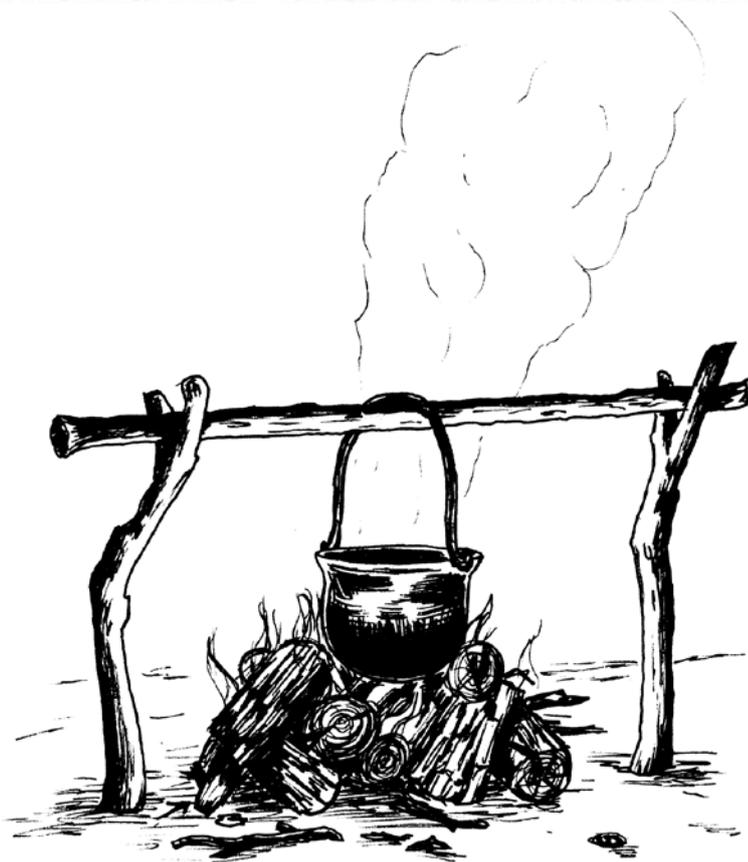
VORWORT

Diese Spielhilfe soll dem geplagten Spielleiter dabei helfen, einen Hexenzirkel aus dem Hexenhut zu zaubern, wenn sich das Halbjahr dem Ende neigt und die Hexe oder der Hexer der Gruppe sich nach dem nächsten Hexentreffpunkt umhört. Schließlich braucht man dringend die Flugsalbe, um den Plot aufmischen zu können. Aber welche Hexen trifft man in welchem Landstrich und was machen die eigentlich das ganze Jahr über, wenn sie nicht gerade als Hexen tätig sind?

Und dann gibt es da noch die Quotenhexer. Statistisch gesehen gibt es mehr Hexer als Informatikerinnen. Aber trotzdem hört und liest man kaum etwas von ihnen - außer sie sind

die Bösen. Deshalb wollen wir eine Lanze für die armen, kleinen, verpönten Hexer brechen und haben ihnen ein eigenes Kapitel gewidmet.

Zum Schluss noch ein Wort zu den Vertrautentieren. Die Bandredakteurin nimmt es nicht so ernst mit den Vertrautentieren und der Schwesterschaft dazu, weshalb man in diesem Buch auch andere passende Tierchen als die sieben bekannten findet. Wer sich an striktere Regeln halten möchte, der kann die in seinen Augen falschen Vertrautentiere in diesem Band für seine Runde natürlich austauschen. Wenn auch auf eigene Gefahr und verbunden mit dem gut gemeinten Rat, besser niemals Era'Sumu zu betreten.



Aber was ist überhaupt ein Hexenzirkel?

Ein Zirkel ist ein Zusammenschluss von mindestens sieben Hexen, die in einer bestimmten Gegend leben, wohnen und manchmal sogar arbeiten. Manche Zirkel bestehen nur aus Mitgliedern einer Schwesternschaft, aber das ist eher unüblich, denn so viele Hexen gibt es auch wieder nicht.

Die meisten sind gemischt. Für eine Hexe hat die Schwesternschaft nur eine geringe Bedeutung und spiegelt eher nur ihre Ausbildung innerhalb der Hexenschaft wieder. Sicher mag man zwischen zwei beliebigen Krötenhexen Gemeinsamkeiten finden, aber Hexen haben vor allem gemein, dass sie individuell sind. Kaum eine interessiert sich für Regeln - außer denen, die so individuell sind, dass sie für sich entschieden haben, dass einige Regeln sinnvoll sind.

Oft findet man Mutter und Tochter in einem Zirkel, es liegt nahe, den Nachwuchs mit einzubinden. Meist gibt es eine Oberhexe oder Zirkelführerin, die vor allem an den Treffen eine gewisse Leitung übernimmt. Aber wie gehorsam die Mitglieder ihr sind, ist sehr unterschiedlich, wie man auf den folgenden Seiten nach lesen kann.

Es kommt nur selten vor, dass es in einer Gegend mehrere Zirkel gibt. In diesen Fällen ist von Freundschaft bis Feindschaft alles denkbar.



Augen der Mutter - ein Zirkel im Bornland

Kurzbeschreibung

In der bornländischen Mark trifft sich regelmäßig zu den Sonnenwendfeiern der Zirkel ‚Augen der Mutter‘ am Fuße der Drachensteine. Der Zirkel sieht sich als verschworene Gemeinschaft und steht Fremden erst einmal misstrauisch gegenüber. Bei Kontakt mit Außenstehenden in ihrer Funktion als Zirkelmitglieder tritt nur das offizielle Gesicht und Sprachrohr des Zirkels offen als Vertreterin des Zirkels auf. Alle anderen Mitglieder tragen Masken und Kleidung, die an ihre Vertrauten erinnern. Im übertragenen Sinne wollen die Zirkel-schwestern damit Satuaria mit ihren Vertrautentieren darstellen und als ihr Sprachrohr fungieren. Aufgrund dessen kann sich auch die Teilnahme an einem der Hexenfeste für eine auswärtige Hexenschwester komplizierter gestalten. Für eine Einladung sollte sie sich vorher das Vertrauen mindestens eines Mitgliedes verdient haben und als Gegenleistung wird gerne ein Gefallen eingefordert.

Ort des Treffens

Der Tanzplatz des Zirkels befindet sich auf einer großen Klippe am Fuße der Drachensteine, von der die Schwestern einen guten Blick auf die tieferliegende Umgebung haben. Zu den Sonnenwendfeiern brennt dort ein großes Feuer, dessen Schatten dann auch auf den umgebenden alten Bäumen und Findlingen flackern. Alles ist von Moosen und Flechten überzogen und im nahen Krötentümpel singt im Sommer der Frösche Chor. Ver-

Mitgliederinnen

RABESCHA GERBENSEN (Seherin)
Vertrauter Gespensterkrähe: Abraxas
GRIMJE HOLLEROW (Verschwiegene)
Vertrauter Uhu: Nornal
JADVIGE DOBELSTEEN (Seherin)
Vertrauter Boronsrabe: Corax
BAERNJA TURJELEFF (Verschwiegene)
Vertraute Schädeleule: Hureld
PERANKA TAUSENDWASSER (Seherin)
Vertrauter Streifenmeister: Hocus
NADSCHENKA SCHORKIN (Nachtschöne)
Vertrauter Wildkater: Wyljev
SUMUJIDA DIE SCHARFZÜNGIGE (Witwe)
Vertraute Saguaraspinne: Morisys

steckt auf einem Stein zwischen den Wurzeln einer alten Eiche befindet sich ein alter Satuariaschrein. Gerne hängen oder legen die Schwestern Früchte, Vogelfedern, Blumenkränze, abgelegte Schlangenhäute oder was sie sonst noch in der Natur so finden, als Opfergaben in der Umgebung des Schreines auf oder nieder.

Die meisten der Schwestern erreichen die Aussichtsplattform über die Luft, aber es gibt durchaus auch einen beschwerlichen Zugang zu Fuß, sollte einer Schwester einmal die Flugsalbe ausgehen. Allerdings sollte man für einen solchen Fall seinen Weg besser kennen, führt der Pfad doch an Marbolden und Waldspinnen vorbei.

Immer zu den Hexenfesten taucht auch Angrina auf. Einfach nur ein weiteres Zirkelmitglied, könnte man denken, wenn sie offensichtlich nicht schon vor langer Zeit verstorben wäre. Die Geisterschwester gehörte dem Zirkel anscheinend vor dessen zeitweiligen Auflösung in alter Zeit an. Zumindest

verhält sie sich den anderen Hexen gegenüber so, als wären diese ihre alten Zirkelschwestern. Ab und zu taucht sie sogar zwischen den Festen am Tanzplatz auf, um dann den Satuariaschrein zu besuchen oder sich mit Grimje Hollerow zu unterhalten.

Mitglieder

RABESCHA GERBEISEN

In der Nähe von Sarauklis lebt die ‚Satuariapriesterin‘ und das Sprachrohr des Zirkels, Rabescha. Die Zirkelführerin dient den Anwohnern als Mittlerin zu Natur und Übernatürlichem. Damit ist sie Ansprechpartnerin bei solchen Problemen oder wenn Kontakt mit dem Zirkel gewünscht wird. Ansonsten wird sie vorsichtshalber lieber gemieden. Als Fluggerät dient ihr eine der Latten des Zaunes um ihre Hütte, auf der es sich auch ihr Vertrauter, die Gespensterkrähe Abraxas, gerne gemütlich macht, wenn



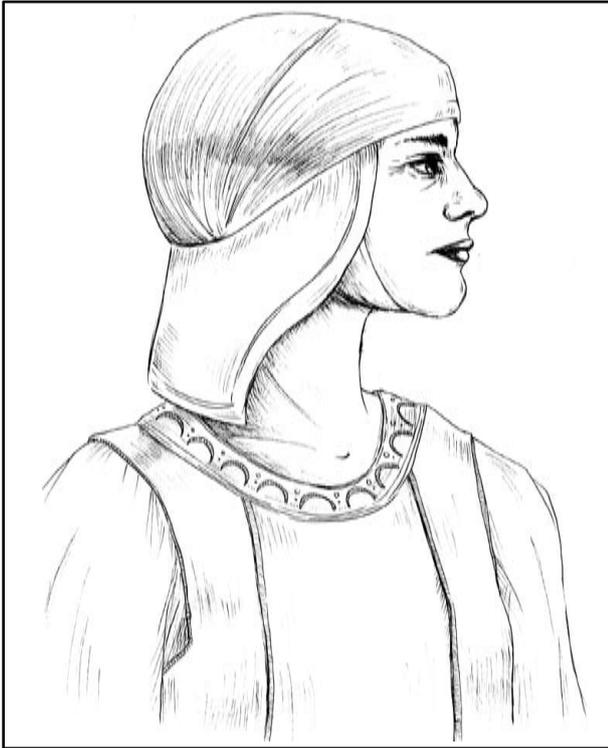
er nicht Botschaften von Rabescha an Grimje oder eine der anderen Schwestern überbringt.

GRIMJE HOLLEROW

Ganz in der Nähe des Tanzplatzes wohnt Grimje. Ihre Hütte findet sich versteckt in und um eine alte Tanne herum gebaut und ist unter den Zweigen erst auf den zweiten Blick zu entdecken. Gekleidet ist sie meist in Leder und Pelze, bewaffnet mit Speer oder Wurfspeer. Sie liebt es zu schnitzen und so einige ihrer Werke finden sich auch am Tanzplatz wieder. Grimje liebt sowieso die Einsamkeit der Wildnis und die Gemeinschaft der Tiere, aber so können sie und ihr Partner, der Uhu Nornal, praktischerweise auch wachsame Augen auf Tanzplatz und Schrein werfen und zur Not etwaige Störer fortlocken.

JADVIGE DOBELSTEEN

Jadvige zieht als Schreiberin und Märchentante durch das Bornland, immer auf der Suche nach neuen Hinweisen zu Geheimnissen und Vergangenheit des Zirkels. Dabei fungiert sie als Wahrerin des Wissens für den Zirkel. Während ihrer Reisen ist sie meist in robuster und warmer Reisekleidung unterwegs und hat diverses Schreibzeug dabei. Fürs gemütlichere Schreiben und Erzählen dient ihr dabei ein Klappsitz, der noch eine weitere Verwendung als Fluggerät findet. Gerade bei unheimlichen Erzählungen sorgt ihr Boronsrabe Corax gerne mal durch gut platzierte Aktionen für Atmosphäre. Ansonsten



fungiert er gegen entsprechendes Entgelt auch mal als Botenvogel oder reicht Jadvige einfach nur den nächsten Stift. Natürlich erwähnt niemand, dass das ein oder andere im Verlauf dieser Schreibarbeiten erfahrene pikante Detail später dazu dient, die Ziele des Zirkels leichter durchzusetzen.

BAERNJA TURJELEFF

Als bewaffneter Arm des Zirkels fungiert die Eulenhexe Baernja. Sollte dem Zirkel Gefahr drohen, ist es vor allem an ihr, diese im Fall des Falles handfest zu beseitigen. Auch im normalen Leben sind Schild und Axt nie weit, verdient sie doch ihren Lebensunterhalt als Söldnerin und ist dabei einer netten Schlägerei oder einer zünftigen Sauferei nie abgeneigt. Dabei schlägt sie gerne auch mal mit dem Schild zu, auf dem ihre Schädleule Hureld abgebildet ist und der ihr neben all den anderen Verwendungs-

zwecken zusätzlich noch als Fluggerät dient. Hilfreich in Kampf und Schlägereien ist Baernja dabei auch ihre große, kräftige Gestalt in der durchaus ein paar Tropfen Thorwalterblut fließen könnten. Auch Hureld schlägt in einem solchen Kampf gerne mal aus dem Hinterhalt zu.

PERANKA TAUSENDWASSER

Auf den Wegen der bornländischen Mark kann einem der Wagen von Peranka begegnen. Bei ihr gibt es diverse Devotionalien, Wässerchen und Tinkturen, aber auch Ausblicke in die Zukunft zu kaufen. Nicht alles davon ist auch echt, so einiges mehr Schein als Sein. Dabei spielt sie durchaus damit, dass sie für den Verkauf angeblich als echte Hexe erscheinen möchte. Was ihr aus Sicht der gelehrten Leute nur leichtgläubige Naturen abkaufen würden, ohne zu ahnen, dass sie dort einem Irrtum unterliegen und eine echte Hexe vor ihnen steht. Ihr Vertrauter, der Streifenmeister Hocus, spielt in diesem Spiel den zahmen Rabenvogel und bringt ansonsten immer mal wieder blinkenden Krimskrams von seinen Rundflügen zurück. Als Fluggerät dient Peranka eine Truhe aus ihrem Wagen, die meistens mit irgendwelchen Klamotten und Tränken vollgestopft ist.

ПАДСЧЕНКА SCHORKIИ

Du willst etwas haben? Nadschenka besorgt es dir! Auch



über Grenzen hinweg. Aber natürlich kostet es dich was. Das ist das Motto der Schmugglerin und Grenzgängerin Nadschenka. Ob Bornland, Schattenlande, Weiden, Tobrien oder Donnermark - überall und nirgends kann die schöne Nadschenka in Geschäften unterwegs sein. Aber zuerst kommt immer der Zirkel, erst dann das Geschäft. Möglichkeit zu Warentransport und Fluggerät in einem ist dabei die Kiepe auf ihrem Rücken. Begleitet wird Nadschenka auf ihren Wegen immer von Wildkater Wyljew.

SUMUJIDA DIE SCHARFZÜNGIGE

Sumujida sticht heraus. Eindeutig. Sei es vom Aussehen, der Kleidung oder der Art zu reden. Zumindest innerhalb der Schwestern. Sie ist eine von den vielen in Festum beheimateten Maraskanern und verwendet anstelle des normalen ‚Bruderschwester‘ ihrer Verwandten gerne ein ‚Schwesterbruder‘. Ihren Lebensunterhalt verdient sie als Kurtisane und Giftmischerin. Aber wer Gift sagt, muss auch die Zweiheit beachten. Entsprechend ist die braunhäutige, glutäugige Frau auch in der Heilkunst nicht ganz unbewandert. Gekleidet ist sie meistens in bunt bedruckte Gewänder, ihr schwarzes Haar mit Haarstäben hochgesteckt. Sollte man sie allerdings allzu sehr reizen, kann sich ein solcher Haarstab aber auch schnell mal in einer fremden Hand wiederfinden. Unterwegs eigentlich immer mit dabei sind ihre Sagaraspinne Morisys und ein bedruckter Schirm, der Sumujida auch als ihr Fluggerät dient.

Herkunft, Ziele & Gefahren

Die Tradition des Zirkels ist alt. Schon in den Dunklen Zeiten soll es dort einen Hexentanzplatz gegeben haben und unter den Mitgliedern sogar Priesterinnen. Bis der Zirkel zur Zeit der Priesterkaiser für lange Zeit vom Angesicht der Welt verschwand. Oder so sagt es zumindest die Legende. Genaueres weiß heute keiner mehr. Mit Ausnahme vielleicht von Angri-na. Wenn man die Geisterschwester denn zum Erinnern und Sprechen bringen könnte. Erst Firunja Hol-lerow, die Ur-Großmutter von Grimje, fand Spuren über den Zirkel in alten Hexenmärchen, erweckte ihn wieder zum Leben und wurde dessen erste Zirkelführerin in neuer Zeit.

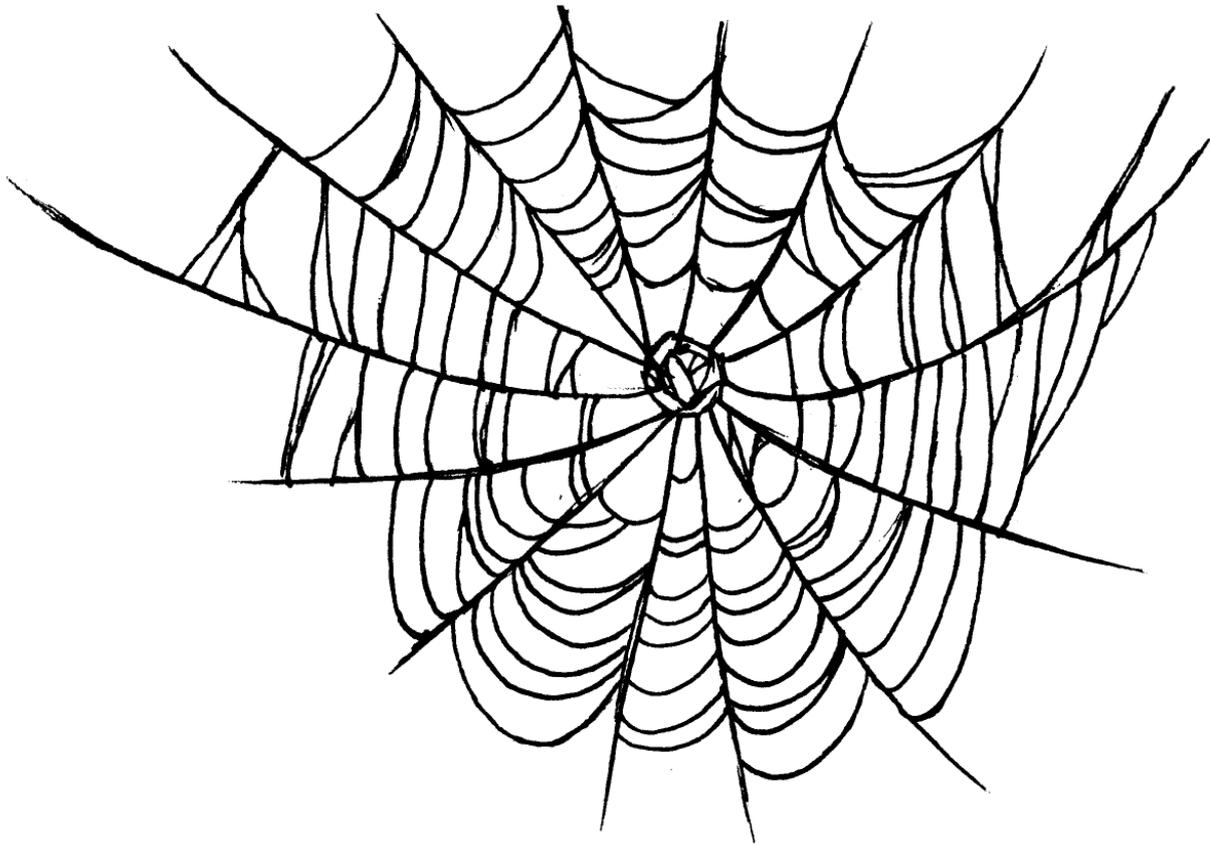
Die Mitglieder des Zirkels wollen die urwüchsige Wildnis mit seinen Tieren und Pflanzen für Satuarria bewahren. Aus ihrer Sicht darf der Mensch ihr nur so viel abtrotzen, dass er ohne Not leben kann. Nicht mehr und nicht



weniger. Am Ende ist der Mensch verzichtbar, sofern er sich nicht in den Kreislauf der Natur einfügen mag. Darum gehen sie auch recht unerbittlich mit Warnungen, Flüchen und mehr gegen solche Individuen vor, die sich mehr nehmen als ihnen zusteht oder die Natur verkraften kann. Was sie je nach Vorgehen natürlich in Konflikt mit jedem potentiellen Anwohner oder Eindringling in ihrem Gebiet bringen kann. Andererseits

stehen sie der Bevölkerung aber auch als Vermittler bei Verträgen mit den Wesen der Wildnis oder Übernatürlichem zur Seite. Damit können sie durchaus heute Feind und morgen Freund sein.

Aber auch die Vergangenheit und Geheimnisse ihres Zirkels und des Schreins wollen die Schwestern ergründen und wer weiß, woran sie damit am Ende rühren.



Kurzbeschreibung

In den nebligen Gassen des verruchten Selems, die sich nur unwesentlich über das sumpfige Umland erheben, huschen etliche Gestalten umher, die Mittelländern wohl weit mehr Angst einjagen würden als ‚einfache‘ Hexen am Nachthimmel. Doch auch hier gibt es einen Hexenzirkel, der sich der Stadt angepasst hat und sich halbjährlich im Tempel von Satuaria und Satinav trifft. Die Hexen sind abseits der halbjährlichen Treffen kaum organisiert und haben auch keine geklärte Rangfolge, aber ein gemeinsames Ziel: die Stärkung der Eigeborenen Satuarias.

Ort des Treffens

Das Hexentreffen findet zu Sommer- und Wintersonnenwende im Selemer Tempel von Satinav und Satuaria statt. Der Bau besteht aus zwei (teils verfallenen) Kuppeln, von denen nur die Satuaria zugeordnete tatsächlich für die Treffen genutzt wird. Diese enthält eine (teils überwucherte) große Statue Satuarias in Krötengestalt, die auf den sonst mit Ausnahme eines Altars leeren Raum herablickt, in dem das Fest stattfindet. Die (teils aufgebrochenen) mit Rosenquarz akzentuierten Mosaik sind schon lange so stückhaft, dass man in der schummerigen Beleuchtung einiger magischer Immerlichter in sie hineindeuten kann, was immer man möchte.

Trotz all des Verfalls ist der Tempel jedoch noch immer in Gebrauch:

Mitgliederinnen

PERIBETH SALA SAJIDA (Wissende)
Vertraute Kobra: Al'Jamila
AFRA CHALEDSUNI (Wissende)
Vertraute Smaragdnatter: Lonya
RAYADES KARINOR (Nachtschöne)
Vertrauter Al'Anfanerkater: Orelia
ISHARA (Erdentochter)
Vertraute Kröte: Gwabla
FINNLA NI SIONA (Seherin)
Vertraute Krähe: Immerklug
KORIANNA LEINFÄHRER (Verschwiegene)
Vertrauter Möwe: Mistvieh
JARLOW (Seher)
Vertrauter Rabe: Xebbert (verstorben)

Menschen wie Achaz beten in einer kuriosen Mischform aus echsischer H'Ranga-Besänftigung und menschlicher Götterverehrung die Geschwister an, überlassen aber zu den Sonnenwenden den Hexen das Feld. Vor dem Tempel verbleiben allerdings die mysteriösen Tempelwachen mit ihren archaischen Kombinationen aus Brustpanzer, Lederschild und ‚Satinavs Streitkolben‘ - bei letzteren handelt es sich um semipermanente Artefakte mit einem EISENROST, der schon manchen Gegner rüstungs- oder waffenlos dastehen lassen hat.

Die Hexenfeste beginnen traditionell am späten Nachmittag mit einem kleinen Gelage auf dem Vorplatz des Tempels, von dem die Öffentlichkeit nicht ausgeschlossen ist. Das Publikum ist meist wenig zahlreich, da viele Selemer gelernt haben, sich zu ihrer eigenen Sicherheit von allem Aufseherregenden fernzuhalten, doch der freigiebige Umgang der Hexen mit Rauschmitteln wie Alphana und Cheriacha beschert ihnen immer

wieder ein paar Gäste aus dem Kreis der Süchtigen. Sollte gerade eine Eingeborene im Zirkel verweilen, wird einer der Mitfeiernden, bevorzugt ein junger und noch relativ gesunder Mann, auch zu den späteren Feierlichkeiten im Tempelinneren eingeladen.

Die Hexennacht im Inneren des Tempels ist weniger ausgelassen und ekstatisch als in anderen aventurischen Gegenden. Vielmehr unterhält man sich bei einer guten Wasserpfeife, führt selten einmal gemeinsame Rituale durch oder lehrt Flüche. Der Großteil der Ausstattung an Tischen, Diwanen, Speisen und Getränken wird von den Sklaven von Rayades Karinor in den Tempel geschafft. Der Kessel des Zirkels steht das gesamte Jahr über im Tempel und wird selten auch zu anderen Ritualen genutzt.

Mitglieder

PERIBETH SÂLA SAJIDA

Peribeth sâla Sajida (27, bei Aufregung zittrige Hände, dürr, liebt die Echsen, hasst Gildenmagier, braucht einen lupenreinen Saphir; Pragmatikerin) ist in Khunchom aufgewachsen. Seitdem sie einst einen Achaz in einem

Bestiarium eines reichen Handelsfürsten gesehen hat, war sie fasziniert von allem Geschuppten.



Kurzzeitig trat sie ein Studium

an der Dracheneiakademie an, doch nach einem handfesten Streit landete sie auf der Straße, wo sie von einer Privatgelehrten aufgelesen und unterrichtet wurde. Da diese jedoch im Gegensatz zur Akademie kaum Wissen über die Echsenvölker besaß, bestieg Peribeth nach ihrer Ausbildung bald ein Schiff, um ins verruchte Selem zu reisen, wo Achaz und Menschen beeinander lebten. Die Wahrheit sah nicht ganz so harmonisch aus, doch Peribeth arrangierte sich. Mittlerweile ist sie eine in der Stadt bekannte Kontaktperson zu den Echsen, die Treffen und Verhandlungen organisieren und in Sachen Etikette beraten kann. Wenige ahnen, wie tief ihre Verbindungen zu und ihr Interesse an den Geschuppten wirklich gehen und noch weniger wollen es eigentlich so genau wissen. Ihre Kobra al'Jamila wurde ihr von einem reisenden H'Szint-Priester übergeben, nachdem sie ihm und einer Priesterin der Charyb'Yzz dabei assistierte, ein außer Kontrolle geratenes Unheiligtum wieder geordneten Bahnen zuzuführen. Peribeth ist eine fähige Analytikerin, die insbesondere gildenmagische und kristallomantische Zauberwirkungen besser einordnen kann als es die meisten Hexen vermögen würden.

AFRA CHALEDVUNI

Afra Chaledsuni (29, wallende Haarpracht, liebt die offene Weite, hasst das Tanzen, braucht einen Mann als nominellen Anführer ihrer nächsten archäologischen Grabung; Wahre Gläubige) stammt ursprünglich aus



Amhallah, ist aber nach ihrer Ausbildung in die südliche Khôm ausgewandert, um dort den Geheimnissen unter dem Sand nachzuspüren. Um als alleinreisende Frau akzeptiert zu werden, gibt sie sich als Sharisad aus, stetig auf der Suche nach neuen Geschichten, die sie im Tanz darstellen kann. Obwohl sie eigentlich keinerlei Interesse an ihrer Kunst hat, ist sie eine von Natur aus begabte Tänzerin, zumal viele Novadis ihren verachtenden Blick als Unnahbarkeit interpretieren.

Ihre Smaragdnatter Lonya nutzt sie als Accessoire in diversen Tänzen, um ihre Präsenz in der reptilophoben Gesellschaft der Rastullahanhänger zu erklären. Afra ist eine fähige Antimagierin, die mittlerweile einige Erfahrung darin hat, die Schutzzauber alter Echsengräber aufzubrechen. Sie nutzt einen Wanderstab als Fluggerät, kann ihn aber recht selten einsetzen, da eine Wanderin ohne

Last- oder Reittier in der Khôm starken Verdacht erregt. Zum Zirkel ist sie dazugestoßen, weil es im Süden der Khôm kaum andere gab, doch ihre Studien echsischer Mysterien haben sie von seiner Mission überzeugt. Nur Peribeths Vorlieben kann sie nicht ausstehen.

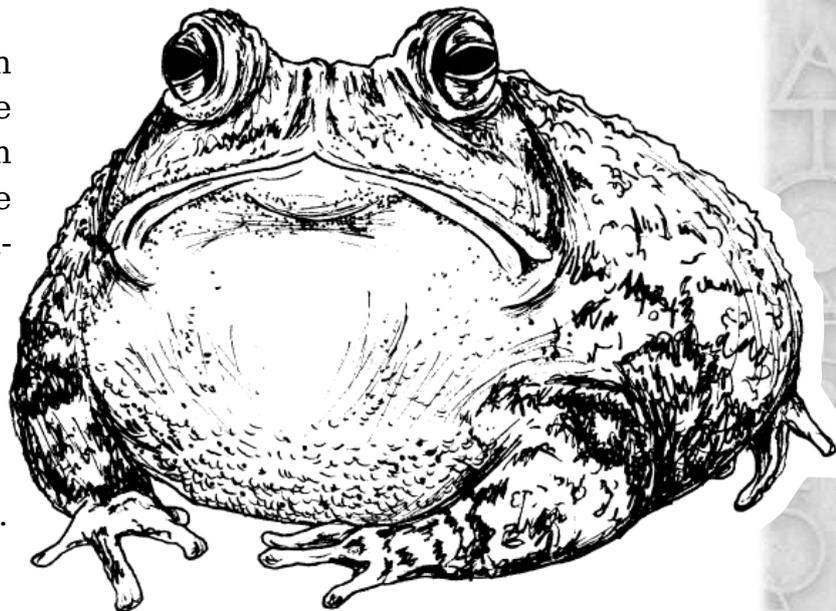
RAYADES KARINOR

Rayades (34, stets extrem gut gepflegtes Äußeres, klingt permanent enttäuscht, liebt den Luxus, hasst Selem, braucht einen großen Erfolg; Pragmatikerin) stammt aus der Perle des Südens. In der Grafenstadt wuchs sie wohlbehütet und von Hausklaven umsorgt auf und als sich ihre magischen Talente zeigten, nahm ihre Tante sie unter ihre Fittiche, statt sie an die Universalschule zu schicken. Leider fiel ebenjene Tante allerdings auch nach einer gescheiterten Intrige bei Shantalla Karinor in Ungnade. Um ihr ihre politische Macht zu nehmen, wurde sie zur Verwaltung einer Plantage auf den Waldinseln entsandt und ihre Schülerin nach Selem, um den dortigen Kontoristen bei Verhandlungen unter die Arme zu greifen. Anfänglich fühlte sie sich verloren und verkauft und verfiel in tiefe Lethargie, aus der ihr höchstens ihr Al'Anfaner Kater Orelia, den sie in der Perle des Südens bei einem Züchter erworben hatte, zeitweise heraushalf. Die Stadt ekelte sie an und bis heute ist sie stolz darauf, nie einen Fuß auf ihr Pflaster gesetzt zu haben, sondern nur in ihrer Sänfte durch die Straßen getragen zu werden, deren gepolsterter Sitz auch ihr Fluggerät

darstellt. Schließlich jedoch besann sie sich darauf, dass herausragende Leistung ihr einziger Weg zurück in den Schoß des Luxus ihrer Familie sein würde. Doch als sie den Kontorsleiter wegen dessen Unterschlagungen denunzierte, brachte ihr das vorerst nur dessen Stellung ein. Für eine Rückkehr muss eine größere Ruhmestat her. Ihr Repertoire an Einflussmagie ist dafür gut geeignet.

ISHARA

Ishara (55, krötenhaft feist, nuschelt undeutlich, liebt lange Spaziergänge im Sumpf, hasst Vögel, braucht eine Nachfolgerin; Wahre Gläubige) ist gebürtige Selemerin. Schon ihre Mutter war Teil des Zirkels, doch die lebt seit ein paar Jahren nicht mehr. Ishara ist eine klassische Kräutерhexe, die in ihrer Hütte draußen vor der Stadt Tränke aller Arten meisterlich zusammenbraut. Einzig die Kunst, ihren Alchimika einen auch nur halbwegs genießbaren Geschmack zu verleihen, hat sie bisher links liegen gelassen, was die Abnehmerzahl ihrer Gebräue in Grenzen hält (Proben auf Selbstbeherrschung, Willenskraft oder Zechen sind beim Trinken angebracht). Dafür arbeitet sie preiswert und verlangt ihren Kunden oftmals eher Naturalien oder Gefallen als klingende Münze ab - teils geht es um Nahrungsmittel, Kleidung oder Ausbesserungsarbeiten an ihrer Hütte, aber oft stellt sie auch scheinbar unsinnige Aufgaben, bei denen niemand weiß, ob sie der selemische Wahnsinn geholt hat oder doch ein längerfristiger Plan dahintersteckt. Mit ihrer Kröte Gwabla



hat sie bemerkenswerte Ähnlichkeit, sowohl in der Gestalt, als auch in der Deutlichkeit ihrer Sprache. Zum Hexenfest reist sie für gewöhnlich in ihrem Fass an, in dem sie auch diverse Zutaten für die Hexensalbe lagert.

FINNLA NI SIONA

Finnla ni Siona (22, Adlernase, verfällt bei Nervosität ins Plappern, liebt al'anfanische Süßspeisen, hasst Al'Anfaner, braucht Nachrichten aus der Heimat; unentschlossen) stammt aus einer langen Reihe albernischer Hexen. Gen Selem ist sie gereist, um ihrer ersten größeren Vision zu folgen - leider war diese extrem unspezifisch, was sie dort tun sollte, doch sie fühlte sich zu bedeutsam an, um sie einfach zu ignorieren oder wieder abzureisen. Stattdessen ist sie effektiv in der Stadt gestrandet und versucht nun, ihre Geheimnisse zu ergründen. Mit Gelegenheitshellseherei hält sie sich halbwegs über Wasser, doch sie ist darin nicht übermäßig talentiert und hat auch schon einige Nächte in der Gosse verbringen müssen, wenn

sie sich das Zimmer in der Mietskaserne nicht leisten konnte. Mit den meisten Selemern kann sie nicht besonders gut umgehen und ihr einziger dauerhafter Freund bleibt ihre Krähe Immerklug.

KORIANNA LEINFÄHRER

Korianna Leinfahrer (32, stämmig, ausladende Gestik, liebt das Reisen und das Erzählen von Reisen, hasst das Handelshaus Marix, braucht einen neuen Südweiser; Pragmatikerin) ist Piratin mit Leib und Seele. Sie kam als Kind einer Handelsherrin an Bord eines mittelreichischen Handelsschiffs zur Welt und fuhr regelmäßig mit Schiffen, seitdem sie fünf war. Als ihre magischen Fähigkeiten sich erstmalig zeigten, wurde sie kurzerhand von einer Hexe der Verschwiegenen Schwesternschaft entführt und ausgebildet. Diese hatte es jedoch ganz und gar nicht mit dem Meer, weswegen sich Korianna auf Nimmerwiedersehen von ihr verabschiedete, sobald sie auf ihrem ersten Hexenfest ihren Stab zum Fliegen brachte. Als sie versuchte, wieder mit ihrer leiblichen Mutter Kontakt aufzunehmen, musste sie jedoch feststellen, dass sie buchstäblich nicht wieder nach Hause konnte. Ihre Mutter hatte in die Suche nach ihrer Tochter so viele Ressourcen ihres Handelshauses hineingesteckt, dass schließlich das konkurrierende Perricumer Haus Marix die Reste aufgekauft hat. Sie selbst war schließlich auf einer Expedition verschollen. Die nahezu mittellose Korianna versuchte, auf einem Schiff anzuheuern, musste aber fest-



stellen, dass sie ohne die für sie unerreichbare Mitgliedschaft in einer Magiergilde laut Codex Albyricus nicht als Schiffsmaga dienen konnte. Nach einer kurzen und eher unglücklichen Karriere als Matrosin wechselte sie auf die andere Seite des Gesetzes und heuerte bei einem Piraten an. Zwar kann sie ihre Kampfmagie nur mäßig gut an Bord ihres Schiffs nutzen (Versuche, mit einer kleinen Schicht Erde an Deck die Komponente ihrer Repräsentation zu erfüllen, waren bisher nicht erfolgreich), aber auf ihrem Stab ist sie der beste Ausguck, den das Schiff je gesehen hat und eine meisterliche Flugakrobatin. Für ihre Schwesternschaft ungewöhnlich ist ihr Vertrautentier, die Möwe Mistvieh, die ihr Schiff einen Monat lang begleitet hatte, bevor Korianna ihr Interesse bemerkte.

JARLOW

„Der alte“ Jarlow (78, gebrechlich, zahnlos, liebt brühendheißen Tee,

hasst Zugluft, braucht ein Druckmittel gegen Sefira Alchadid; Wahrer Gläubiger) stammt ursprünglich aus dem Bornland, ist in seinem langen Leben schon durch halb Aventurien gereist und hat etliche Abenteuer erlebt, doch vor mittlerweile 30 Jahren hat ihn Selem in seinen Bann gezogen und nicht wieder losgelassen. Sollte der großmeisterliche Hellseher und Prophet tatsächlich einmal seine Gaben einsetzen, mag er ein vortrefflicher Garadanspieler sein, der die Winkelzüge seiner Gegner umgeht, bevor sie auch nur auf die Idee kommen. Doch zumeist dämmert er eher in seinem Schaukelstuhl vor sich hin, den er auch als fliegendes Fortbewegungsmittel nutzt, seitdem ihn seine Beine nicht mehr tragen wollen. Zwar ist er das älteste Mitglied des Zirkels, doch seine wirklich aktiven Tage hat er hinter sich - ebenso wie er schon eine Weile nicht mehr im Spiel der Mächtigen der Stadt aktiv ist, sondern lediglich noch aus Gewohnheit eine fast freundschaftliche Fehde mit der Chimärologin Sefira Alchadid pflegt. Seine Tage verbringt er in der lokalen Taverne, deren Besitzerin ihn gerne aushält, nachdem Jarlow sie mit seinen hellseherischen Fähigkeiten vor einer Katastrophe bewahrt hat. Sein Vertrauentier, der Rabe Xebbert, ist längst an Altersschwäche gestorben, seinen Schädel trägt Jarlow aber noch immer an einer Kette bei sich und nutzt ihn als Fokus für seine Prophezeiungen.

Herkunft, Ziele & Gefahren

Die in unterschiedlichen Formen bereits seit einem Jahrtausend beste-

hende „Gemeinschaft der Schwester des Endes“ ist ein loser Verbund, der von der pragmatischen Hälfte seiner Mitglieder nur als Mittel zum Zweck verwendet wird, während die andere Hälfte, die Wahren Gläubigen, ihre ganz eigenen traditionellen Theorien dazu haben, wie Satuaris Ziele voranzubringen wird. Satuaris wird hier zusammen mit Satinav als dem ‚Bruder des Anbeginns‘ verehrt. Während Satinav bei seinem Versuch, Sumu am Beginn der Zeit zu retten, gescheitert ist, glaubt der Zirkel, dass Satuaris ans Ende der Zeit gereist ist, um dort mit der angesammelten Lebenskraft der Eigeborenen die Mutter Sumu wiederzubeleben. Diesem hehren Ziel will man gern auch direkt weiterhelfen.

Im Zirkel hält sich seit Generationen die Idee, die Eigeborenen mit zusätzlicher Kraft zu versorgen - der von anderen Lebewesen. Zumeist ist das keine Option, weil die kleine Gemeinschaft kaum Zugriff auf eine der seltenen Erwählten hat, doch sollte eine Eigeborene sich dem Zirkel anschließen oder auf einer der Hexennächte erscheinen, wäre man gern bereit, die Tradition wieder aufleben zu lassen.

Aktuell gibt es (abseits der allgemeinen Gefahren Selems) niemanden, der dem Zirkel wirklich gefährlich wird. Die Mächtigen Selems nutzen die Hexen des Öfteren für magische Dienste, würden sie aber



BLUTOPFER

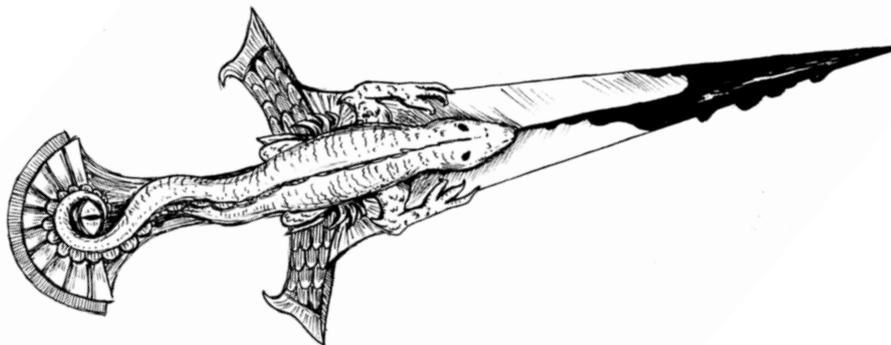
Sollte eine Egeborene anwesend sein, werden die Zirkelschwestern sie im Vorfeld davon zu überzeugen versuchen, das Opfer der Lebenskraft eines Menschen anzunehmen. Eine Weigerung wird zur Kenntnis genommen, aber letztlich stillschweigend ignoriert - das Ziel der Stärkung Satuaris ist zu wichtig, um auf die Befindlichkeiten Einzelner einzugehen.

Am Höhepunkt des Abends wird dem zu dieser Zeit stark berauschten Opfer die Kehle durchgeschnitten und sein Blut teils in okkulten Mustern auf die Haut der Egeborenen gemalt, teils im Kessel zu einem Trank für sie eingekocht. Sollte sie sich im Vorfeld geweigert haben, versuchen die Zirkelhexen, sie soweit unter Drogen zu setzen, dass sie es kaum mitbekommt (Zechen-Probe +10 / -4) und erst an den rostroten Mustern auf ihrer Haut am nächsten Morgen erkennen mag, was geschehen ist. Die Opferzeremonie wird von den Wahren Gläubigen durchgeführt, die Pragmatiker halten sich im Hintergrund, unternehmen aber nicht notwendigerweise etwas dagegen.

Ob das über Generationen mündlich tradierte Ritual tatsächlich eine regeltechnische Auswirkung hat, sei dem Geschmack der Gruppe überlassen. Falls ja, bietet sich zum Beispiel eine SE auf LeP (DSA4.1) oder eine einmalige automatische Stabilisierung bei niedrigen LeP (DSA5) an.

nicht unbedingt beschützen, sollten sie sich Feinde machen. Probleme könnte der Zirkel vor allem dann bekommen, wenn eine Heldengruppe gegen ihn vorgeht, zumal die Hexen einander auch nicht übermäßig loyal

sind und mit ein paar Gesprächen gerade die Pragmatikerinnen möglicherweise überredet werden können, sich gegen ihre Schwestern zu wenden oder zumindest einer Konfrontation fernzubleiben.



HIMMEL UND ERDE - EIN ZIRKEL IM KOSCH

Kurzbeschreibung

Im Kosch gibt es viele Hexen. Einige von ihnen kommen regelmäßig zu den Tagundnachtgleichen im Zirkel ‚Himmel und Erde‘ in und um Ferdok zusammen. Auch fremde Hexenschwestern sind gerne gesehen, sollten dann aber mit Geschichten, Rezepten und Berichten aus der weiten, fernen Welt die Teilnahme bezahlen. Zirkelführerin ist dabei immer die älteste Hexe, sehen es die Mitglieder doch als gute Koscher Tradition, auf den Erfahrungsschatz und die Weisheit des Alters zu hören.

Orte des Treffens

Anders als bei vielen anderen Zirkeln gibt es beim Himmel und Erde nicht nur einen Treffpunkt, sondern zwei: Im Frühjahr geht es in den Wunderbeutel in Ferdok. Im Herbst trifft man sich dann im Himmel und Erde im Ferdoker Umland.

WUNDERBEUTEL

Der Wunderbeutel steht in Ferdok und ist Laden und Wohnhaus von Janne Funkenschein. Immer im Frühjahr kommen die Schwestern hier zusammen. Diese Gelegenheit wird auch für alle möglichen Frühjahrseinkäufe in

Mitgliederinnen

ANGUNDE MOORBUSCH (Erdentochter)
Vertrauter Unke: Goldauge
JANNE FUNKENSCHN (Nachtschöne)
Vertrauter Kater: Schleckermaul
TRAVE APPELSTRUNK (Erdentochter)
Vertraute Teichfrosch: Schnellzunge
MELCHER APPELSTRUNK (Erdensohn)
Vertrauter Grasfrosch: Hüpfweit
ALRIQA SAPPAZEREZ (Fahrende)
Vertrauter Totenkopfpfchen: Effendi
NALE FUNKENSCHN (Nachtschöne)
Vertrauter Scheunen kater: Weißpfote
HEIDRUN GARNELSAUM (Erdentochter)
Vertraute Koschröte: Quax

der Stadt genutzt. Dadurch können diese Treffen durchaus das Ausmaß gemeinsamer Einkaufstouren mit anschließender Präsentation besonderer Fundstücke und Modeschauen annehmen. Im Wunderbeutel selbst gibt es Kleidung, Flitterkram, Duftwässerchen und Schmuck zu erstehen, aber der eigentliche Treffpunkt ist der Wohnraum über dem Laden. Dort sieht man geblümete Sitzgelegenheiten und diverse Eichenmöbel, vom Esstisch bis zur Vitrine. An den Fenstern hängen Spitzenvorhänge und auf dem Tisch findet sich auf einer Spitzendecke eine große Vase mit Blumen, die über die Jahreszeiten auch zu einer Schale mit Früchten oder anderem pflanzlichem Schmuck werden kann.



Das Himmel und Erde ist dagegen ein Bauerngasthof im Ferdoker Umland und wird von Trave und Melcher Appelstrunk betrieben. Auf dem Weg zu den Hofgebäuden kommt man an Apfelbäumen, Schafen und Abilachter Fleckvieh vorbei. An bedeutenden Gebäuden ist vor allem das Hauptgebäude, mit den Wohnräumen der Familie und der großen Wohnküche als Lebensmittelpunkt zu nennen. Dort gibt es auch für eventuelle Gäste etwas zu essen. Zudem gibt es noch den Viehstall, die Käserei, den Heuboden und ein kleines Gebäude mit Zimmern für Saisonarbeiter oder Gäste. Als Verpflegung gibt es meistens Erzeugnisse direkt vom Hof.

Zu den Tagundnachtgleichen ist der Hof allerdings aufgrund einer Familienfeier geschlossen, selbst wenn man im Herbst in Ausnahmefällen dennoch Obdach finden könnte. Die



Gäste müssten dann allerdings mit Einschränkungen bei der Bewirtung leben.

Als Treffpunkt zur Herbstgleiche dient die große Wohnküche, wo zu Beginn der Feier noch alles blitzt und blinkt. Je weiter das Fest fortschreitet, umso mehr scheint in dem Raum eine wilde Küchenschlacht geschlagen und das Essensfest begonnen zu haben. Schließlich liegt bei diesen Treffen der Spaß im gemeinschaftlichen Kochen, Brauen und Probieren von Gerichten. Dabei kommen durchaus auch selbstrührende Löffel und selbstfegende Besen zum Einsatz. Und durch die Beine wuseln Kinder und Vertraute.

Während im Frühjahr die Mitglieder schwer beladen mit Stadteinkäufen von dannen ziehen, sind es im Herbst Nahrung und Kocherzeugnisse.

Mitglieder

ANGUNDE MOORBUSCH

Angunde ist unbestreitbar das derzeit älteste Mitglied des Zirkels und damit dessen Oberhaupt. Anders als die meisten anderen Zirkelmitglieder lebt sie recht einsam in einer Hütte im Sumpf, strickt vor sich hin und braut komische Süppchen. Liebend gerne sitzt sie dabei in ihrem Schaukelstuhl leise vor sich hin murmelnd vor dem Feuer. Niemand weiß so genau, wann sie dabei nur mit sich selbst und wann mit ihrer Unke Goldauge spricht. Meistens kommt sie nur zu Zeiten der Hexenfeste unter die Men-

schen und nutzt dieses dann dafür umso weidlicher aus. Als Fluggerät dient ihr dabei natürlich ihr gemütlicher Schaukelstuhl. Schließlich ist sie inzwischen auch viel zu alt für so unbequeme Dinger wie Besen. Gerne spielt sie dann auch etwas Großmutter für die Hexenkinder. Würde man ihr im Nebel begegnen, würde man sie im Grau vielleicht noch nicht einmal bemerken. Ist doch Angundes vorherrschende Farbe Grau: Wirres, langes graues Haar über Kleidung von einem ausgebleichten Graugrün fallend und darüber noch ein großer grauer Schal, der je nach Laune und Wetter als Kopftuch oder aber Schulterchal getragen wird. Herausstechend ist dabei dann wirklich nur ihre lange, krumme Nase in dem freundlich lächelnden Gesicht.

ЈАННЕ FУПКЕНSCHEIN

Die Eigentümerin vom Wunderbeutel ist das zweitälteste Mitglied des Zirkels und kann es kaum erwarten, irgendwann die Nachfolge Angundes anzutreten. Schließlich könnte der Zirkel so einige Möglichkeiten für ihr Geschäft eröffnen. Zumindest wenn sie da irgendwann was zu sagen hat. In Ferdok zelebriert sie gerne ihren Auftritt als bekannte und ehrbare Händlerin im guten Rock mit Spazierstock. Allerdings betreibt sie unter der Hand den ein oder anderen nicht gar so offenen Handel. Ein Geschäftszweig, welcher nur weitere Blüten treibt, seit ihre Tochter Nale durch die Gassen Ferdoks streunt und weitere Kundschaft an Land zieht. In der Wohnstube sieht sich dagegen der

mächtige (und runde) Burgenkater Schleckermaul als Herr im Hause, dem auf Wunsch sofort Streicheleinheiten und Futter geliefert werden sollten. Der Frechkater Weißpfote ist da nur ein Störfaktor im Katzenparadies.

TRAVE APPELSTRUNK

Die Wirtin des Himmel und Erde ist eine begnadete Köchin und von großer und kräftiger Gestalt. Während sie für Gäste und Familie in der Küche wirbelt, trägt sie oft Schürze und Haube, Hände und Gesicht mit Mehl bestäubt. Als Helferlein nutzt sie gerne den HEXENHOLZ zum Fegen, Kessel rühren, Kinder schaukeln und andere Zwecke mehr. Und nur bei ihr gibt es frischgebackenes Hexenbrot mit Butter von einem Hexenbesen gefertigt. Anders gesagt: Traves Fluggerät ist ihr Butterstampfer. Ihr Vertrauter, der Teichfrosch Schnellzunge, lässt es sich unterdessen



meist auf einem der Teichrosenblätter des Gartenteiches gut gehen und schnappt ab und zu faul nach einer fetten Fliege.

MELCHER APPELSTRUHK

Neben seiner Frau Trave wirkt Melcher fast wie eine halbe Portion, schlank und schmal wie er ist und noch dazu einen ganzen Kopf kürzer. Auf dem Himmel und Erde kümmert er sich um Feld und Vieh. Im ersten Moment wird er auch mal gerne übersehen, überlässt er doch häufig seiner Frau das Regiment und hält sich lieber im Hintergrund. Selten sieht man ihn ohne seine Pfeife, dazu kann man ihn während seiner Arbeit meistens auch mit einem Strohhut als Kopfbedeckung und einer Heugabel, die auch als sein Fluggerät fungiert, in der Hand beobachten. Oft begleitet ihn auf dem Strohhut sein Vertrauter der Grasfrosch Hüpfweit, wenn dieser nicht die Gelegenheit für die Fliegenjagd nutzt.

Spricht man von Trave und Melcher, kommt man um ihre Rasselbande nicht herum. Als da wären: Der achtjährige, braungelockte Rumpel, der aber zum Leidwesen seiner Eltern so magisch wie Koschbasalt zu sein scheint. Dann noch die vierjährige Gunelda, bei deren Wutausbrü-



MEISTERINFO - ALRIQA

Dass Alriqa inzwischen den Großen Fluss befährt, ist nur teilweise dem Zufall zu verdanken. Eigentlich war sie früher im Südmeer unter dem Namen Klabauter-Rike als Piratin unterwegs und musste ihre Spuren verwischen. So versucht sie nun im Kosch recht unauffällig zu leben, allerdings erliegt sie immer mal wieder der Versuchung, lange Finger zu machen oder bei den Flusspiraten mitzumischen.

chen gerne auch mal die irdenen Gefäße der Umgebung zu Bruch gehen. Zwar sorgt dies schnell wieder für gute Stimmung bei dem Kind, aber leider auch für viel Chaos. Zu diesen Beiden sind vor kurzem noch die Zwillinge Brauwin und Mechte gestossen.

Besonders bei den Treffen im Heim ihrer Eltern kann diese Rasselbande dazwischenwuseln und -funken, schließlich ist ihre frühere ‚Anführerin‘ Nale sehr zum Leidwesen der Kinder inzwischen selbst zum Zirkelmitglied geworden, ein Streit nie weit und zudem wollen sie selbst auch gerne etwas von den Tanten haben. Aber auch sonst berichten ihre Eltern nur zu gerne und voller Stolz über ihre Sprösslinge.

ALRIQA SAPPAZEREZ

Mehr als ein Gewässer befahren hat Alriqa. Offensichtlich hat es sie aus dem Süden an den Großen Fluss verschlagen, fällt doch ihre dunkle Haut unter den blaßhäutigen Mittel-

reichern unweigerlich auf. Ihre blonden Haare wirken da fast normal. Gekleidet ist sie wie die meisten Schiffer in einfache Segeltuchhosen und Hemd. Gerne spielt sie auch mit einer Augenklappe herum, die je nach Lust und Laune das Auge wechselt. Selten trifft man sie ohne einen Priem im Mund und ihr auch als Fluggerät dienendes Rumfass an. Auf ihrer Schulter sitzt dabei oft das mit einem Dreispitz und Holzbein ausgestattete Totenkopffäffchen Effendi. Dieser äfft gerne Autoritäten nach und ist darin kaum besser als Alriqa selbst. Wen sie allerdings anerkennt und zudem in einer Führungsposition irgendwelcher Art ihr gegenüber sieht, kann sich der Bezeichnung Capt'n sicher sein.

ПАЛЕ РУПКЕПСЧЕИП

Die Tochter von Janne hat gerade erst ihre Ausbildung beendet und ist damit von der Kinderaufpasserin und



Rasselbandenanführerin zur Junghexe befördert oder degradiert worden und sucht jetzt ihren Platz in Zirkel, Familie und Leben. Für die früheren Kinderspiele fühlt sie sich plötzlich zu alt. In den Augen der anderen ist sie aber fast noch die alte Nale und immer noch ziemlich jung. Entsprechend probiert sie sich momentan aus, findet alles „Laangweilig“ und ist je nach Lust und Laune anschnieg-sam oder aber kratzbürstig. Außerdem träumt sie so ein wenig vom großen Abenteuer. Aber in ihrem eigenen Revier bitte-schön! Unterstützung findet sie bei ihren Unternehmungen bei ihrem Scheunen-kater Weißpfote. Als Fluggerät dient ihr dabei ein Hexenbesen, den die anderen Zirkelmitglieder gemeinsam hergestellt haben und ihr zum Ausbildungsende mit ihren Segenswünschen überreicht haben. Im Verborgenen nennt sie ihn nach ihrem Leibgericht liebevoll Borntoffelbrei.

HEIDRUN GARTELSAUM

Wer Kosch sagt, sagt Kröte, sagt Heilerin, sagt Heidrun. Heidrun ist als Heilerin und Hebamme der Gegend bekannt. Wenn sie sich nicht gerade um irgendwelche kleinen oder größeren Wehwehchen kümmert oder im Kräutergarten vor ihrem Häuschen arbeitet, dann findet man sie sicher irgendwo in der Wildnis auf der Suche nach fehlenden Zutaten. Selten sieht man sie dabei ohne ihren Korb und

Wanderstab. Oft begleitet sie dabei auch ihre Koschröte Quax.

Herkunft, Ziele & Gefahren

Bei ihren Zirkeltreffen geht es den Mitgliedern vor allem um Koscher Geselligkeit mit gutem Essen, Plausch & Tratsch und gemeinsam miteinander verbrachte Zeit. Dadurch gibt es auch eine relative Offenheit gegenüber der Ausweitung dieser Zusammenkünfte auf fremde Hexenschwestern, Familienmitglieder und vertrauenswürdige Freunde. Und dort kann natürlich auch eine der Gefahren lauern, sollte sich so eine Bekanntschaft mal verplappern oder am Ende weniger vertrauenswürdig sein als ursprünglich gedacht. Auch wenn der Zirkel nicht wirklich viel zu verbergen hat.

Da ist die Gefahr schon größer, dass es zu kleineren oder größeren Verwerfungen innerhalb des Zirkels kommt. Schließlich sind die Erdentöchter recht traditionell und erdverbunden, die beiden Funkenscheins für Koscher Verhältnisse jedoch recht progressiv. Von der ‚flatterhaften‘ Affenhexe gar nicht zu reden. Apropos, es besteht natürlich auch die Gefahr, dass diese drei letztgenannten Mitglieder bei ihren phexischen Unternehmungen Ärger bekommen, in den sie die anderen Zirkelschwestern dann gewollt oder ungewollt mit hineinziehen. Und

bei Alriqa Sappazerez besteht natürlich immer die Gefahr, dass sie eines Tages ihre Vergangenheit als Klambauter-Rike einholt.

Derzeit kann natürlich auch Gunelda mit ihren magischen Ausbrüchen unerwünschte Aufmerksamkeit bei den Kunden des Himmel und Erde auf sich ziehen und bereitet ihren Eltern manch schlaflose Nacht. Es muss ja nur mal jemand darunter sein, der dies in den falschen Hals bekommt oder umgekehrt, jemand ‚Wohlmeinendes‘, der den Eltern mit Magierakademie oder Ausbrennen als Hilfsangebot für das magische Kind kommt.



YESMIR AL'ARAM (TUL. OHREN DES HAREMS) ZU RASHDUL

Kurzbeschreibung

Der Zirkel ist einer der wenigen in den Tulamidenlanden außerhalb von Aranien, denn die patriarchalischen Strukturen überall sonst lassen wenig Raum für weibliche Selbstentfaltung. Er ist ein eher loser Zusammenschluss von Gleichgesinnten, die Hexen (und manchmal auch weiblichen Nicht-Hexen) helfen, wenn das Schicksal im Patriarchat sie zu sehr beutelt.

Gegründet wurde der Zirkel von Elea Rosamia Qamar, einer Zahori, die ihre Sippe im Streit verließ und schließlich im sonnigen Rashdul als Tänzerin seßhaft wurde. Der wilde Tanz der Zahori ist in Tulamidistan etwas Besonderes und irgendwann konnte sie sich damit ein kleines Anwesen in der Oberstadt leisten. Bald darauf gründete sie einen heimischen Zirkel und wurde zu dessen Oberhexe.

Ort des Treffens

Leicht erreichbar und wenig abgeschottet treffen sich die Yesmir al'Aram („Die Ohren des Harems“) regelmäßig im Anwesen ihrer Gründerin. Man versammelt sich im großen Festsaal auf Diwanen, Teppichen oder Sitzkissen, nippt am Rashduler Rosinenwein oder dem Wasserpfeifenmundstück, während in der Mitte der obligatorische Kessel mit der Flugsalbe dampft.

Eleas mohischer Haussklave Qwimm kümmert sich dabei um alles: die Bewirtung, Verpflegung sowie anderes

Mitgliederinnen

ELEA ROSAMIA QAMAR (Fahrende)
Vertrauter Pfirsichköpfchen: Joselito
BEYCHALIBAN JUSHIBISUNYA (Nachtschöne)
Vertraute Cha ay Zhamorrah: Beli Nabieh
RINAYA ELEASUNI (Fahrende)
Vertrauter Katta: Dschadir der Katta
SARJABAN SABA BEYCHALIBAN (Nachtschöne)
Vertrauter Scheunenkatze: Azilim
TULAMETH ALMANDINASUNI (Erdentochter)
Vertrauter Tigersalamander: Appala
ERZIBETH SABA SHABRA (Wissende)
Vertraute Smaragdnatter: Rascha
WISAAL SABA ATAMAH (Witwe)
Vertraute Höhlenkreuzspinne: Cella

angeheuertes Personal wie Musiker oder Sängerinnen. Nach außen wirkt es wie ein normales Fest in einer tulamidischen Großstadt. Der Sklave ahnt zwar, dass es nicht ganz so normal ist, hält aber seine Klappe, denn bei der freiheitsliebenden Zahori lebt es sich als Sklave sehr gut.

So hält er auch stets Gästezimmer bereit und es kommt nicht selten vor, dass die eine oder andere Schwester länger als nur eine Nacht im Anwesen und der Stadt bleibt.

Mitglieder

ELEA ROSAMIA QAMAR

Der einst fahrenden Hexe Elea sieht man bis auf ihre eher blonden Haare die zahorische Herkunft an, wobei sie das Haar hin und wieder dunkel färbt. Die gut gebaute kleine Dame mit dem rundlichen Gesicht kleidet sich mit weiten Röcken, vielen Tüchern über Hüfte, Kopf oder Schultern, riesigen Ohrringen und auffallend bunt. Inzwischen ist sie Mitte

50, aber hat sich ihre jugendliche Freude bewahrt, sie lacht viel und laut. Sie hat eine offene Art, die es schwer macht sie nicht zu mögen, und nur die wenigsten wissen, wie rachsüchtig sie sein kann. Elea verdient ihr Geld als Hazaqi. Zwar muss sie sich so mit den heimischen Sharisadim messen, aber sie nutzt ihre Exotik zu ihren Gunsten. Inzwischen hat sie sich einen gewissen Status in der Oberstadt erarbeitet, sodass man sie als Unterhalterin, aber auch Gast schätzt. In jüngeren Jahren hielt sie sich den einen oder anderen Gönner, der sie mit Geschenken bedachte, was ihr ein kleines Vermögen eingebracht hat. Auf dem wöchentlichen Damenbadetag im Badehaus der Oberstadt wird sie häufig von jungen Damen um Rat bei allerhand Frauenproblemen gebeten. Einen kleinen Nebenwerb stellen ihre Pfirsichköpfchen, eine Papageienart, dar. Sie hält sie in einem großen Käfig in ihrem Anwesen und verkauft hin und wieder ein Exemplar. Einer dieser Pfirsichköpfchen ist Joselito, ihr Vertrauter, der natürlich nicht im Käfig gehalten wird, sondern frei herumfliegt. Für



einen Papagei ist er vergleichsweise faul und verbringt seine Tage am liebsten mit dem Fressen der vielen einheimischen Früchte.

BEYCHALIBAN ЪUSHIBISUNIYA

Würde sie nicht in Rashdul leben, wäre Beychaliban eine tulamidisch-exotische Schönheit: langes schwarzes Haar, dunkle Augen, auffällige Schminke. Ihre Kleidung ist stets elegant, wobei sie es schafft mit einem Schleier ihr Gesicht zu verhüllen, um mehr zu zeigen. Beychaliban bildet Haremsdamen aus. Für ein Mädchen oder eine Frau aus der Unterstadt ist es eine Chance auf ein angenehmeres Leben in Luxus. Vielleicht schafft sie es, den Haremsherren so sehr um den Finger zu wickeln, dass sie zur Nebenfrau aufsteigt oder zumindest reich beschenkt wird. Die wenigen SchülerInnen lernen Singen, Tanzen, mindestens ein Instrument und das Liebesspiel - bis zu einer bestimmten



Ebene, denn Jungfräulichkeit ist ein hohes Gut. Die Schule ist in gewissen Kreisen bekannt, sodass man gerne auf sie zukommt, sollte man nach einer Haremsdame suchen.

Die beige Katze Beli Nabieh sieht sich als eigentliche Herrin des kleinen Hauses, verbringt Zeit in der Sonne und lässt sich gerne von den Schülerinnen kraulen. Nur Nachts schleicht sie sich raus in die Gassen Rashduls.

RINAYA ELEASVII

Eleas Tochter Rinaya ist ähnlich lebensfroh wie ihre Mutter, aber wegen ihrer Jugend noch viel aktiver. Rein äußerlich hat sie von ihrer Mutter wenig geerbt, sie ist

groß gewachsen, eher schlank und tulamidisch schwarzhaarig, mit einem frechen Gesicht und auffallend hellen Augen. Ihre Kleidung ist



alltagstauglich und praktisch. Rinaya konnte es kaum erwarten, von zu Hause wegzukommen. Sie zog in die Welt, sobald ihre Ausbildung abgeschlossen war und sie ihr Fluggerät in Händen hielt. Auf nach Khunchom, auf ein Schiff, auf in den Norden oder in den Süden oder wohin auch immer der Wind sie treibt.

Mal reist sie alleine, mal zieht sie mit anderem fahrenden Volk mit. Wo auch immer sie hinkommt, erzählt sie leidenschaftlich ihre Geschichten, selbsterlebte, selbsterdachte oder selbstgehörte, und verdient sich damit ihr Brot. Nur ihre Mutter weiß, dass es über sie noch eine Geschichte zu erzählen gäbe, denn ihr Vater stammt aus der Familie der Sheynuchanim.

Zu ihren Vertrauten, dem Katta Dschadir, fand Rinaya auf einer Reise ins südliche Maraskan. Seitdem trägt sie gerne selbst schwarzweiß geringelte Strümpfe oder Hosen.

SARJABAN SABA BEYCHALIBAN

Eine 17jährige Tulamidin, die genau weiß wie sie sich darstellen muss um zu gefallen. Sie liebt feine Kleidung, dezenten Schmuck und Luxus, aber auch ihre Freiheit.

Noch sind Mutter Beychaliban und Tochter ein unzertrennliches Gespann. Aber die junge Katzenhexe denkt mehr und mehr darüber nach, was sie in ihrem Leben eigentlich erreichen möchte. Immer wieder trifft sie sich mit Elea oder deren Tochter, um sich etwas vom Fernweh anste-



cken zu lassen. Außerdem hat sie ein Auge auf Eleas Sohn geworfen. Ihr Vertrautenkater Azilim ist ein Junges von Beli Nabieh. Der Vater war wohl irgendein Straßenkater Rashdul, was man ihm ansieht. Er ist wilder als seine Mutter und jagt die Schülerinnen lieber als sich von ihnen verwöhnen zu lassen.

TULAMETH ALMANDINASUPI

Wenn sie in die Stadt kommt, kleidet sich die um die sechzig Jahre alte Hexe unauffällig in Kaftan und Kopftuch. Aber meist ist sie in der Umgebung von Rashdul unterwegs und sammelt Kräuter, Gewürze und andere Pflanzen wie Tee. Ihre Ausbeute trägt sie regelmäßig zum großen Basar in Rashdul. Ihr kleiner Handel ist sowohl bei einfachen Leuten als auch den größeren Handelsfamilien bekannt, weshalb sie selbst manchmal die Oberstadt aufsucht, um dort spezielle Wünsche zu erfüllen. Na-

türlich versorgt sie auch den Zirkel. Die beiden Katzenhexen nehmen ihr regelmäßig Rahjalieb ab.

Mit dabei ist immer Appala, ein Tigersalamanderweibchen. Da die Dame in der Nacht aktiv ist, fällt sie allerdings kaum jemandem auf.

EZRIBETH SABA SHABRA

Die etwa 30jährige Tulamidin hingegen macht sich weniger Gedanken um ihr Äußeres. In dem kleinen Örtchen Bakir, in dem sie lebt, herrscht der Rastullahglaube vor, sodass sie die Straßen eh meist verschleiert betritt. Sie wohnt beim greisen Mawdli Achmad ben Saneem, den sie schlicht geheiratet hat, um den guten Sitten gerecht zu werden. Zwischen den beiden herrscht allerdings mehr ein Lehrer-Schüler-Verhältnis, denn der greise Mann ist begeistert von ihrem Wissensdurst und schnellen Auffassungsvermögen. Gemeinsam erfor-



schen sie urtulamidische Schriften, wenn Achmad nicht seinen Geschäften nachgeht. Vor etwa einem Jahr bekam Ezribeth eine kleine Tochter, Hadra, von der sie nun hofft, dass sie ihr hexisches Erbe antritt. Es ist ein offenes Geheimnis, dass Achmad nicht der Vater ist. Aber da es eh nur eine Tochter ist, interessiert das keinen so wirklich.

Die Smaragdnatter Rascha lässt sich selten auf den mit ‚echsenhassenden Irren‘ - wie sie sie nennt - verseuchten Straßen blicken und bleibt lieber in ihrem Korb.

WISAAL SABA ATAMAH

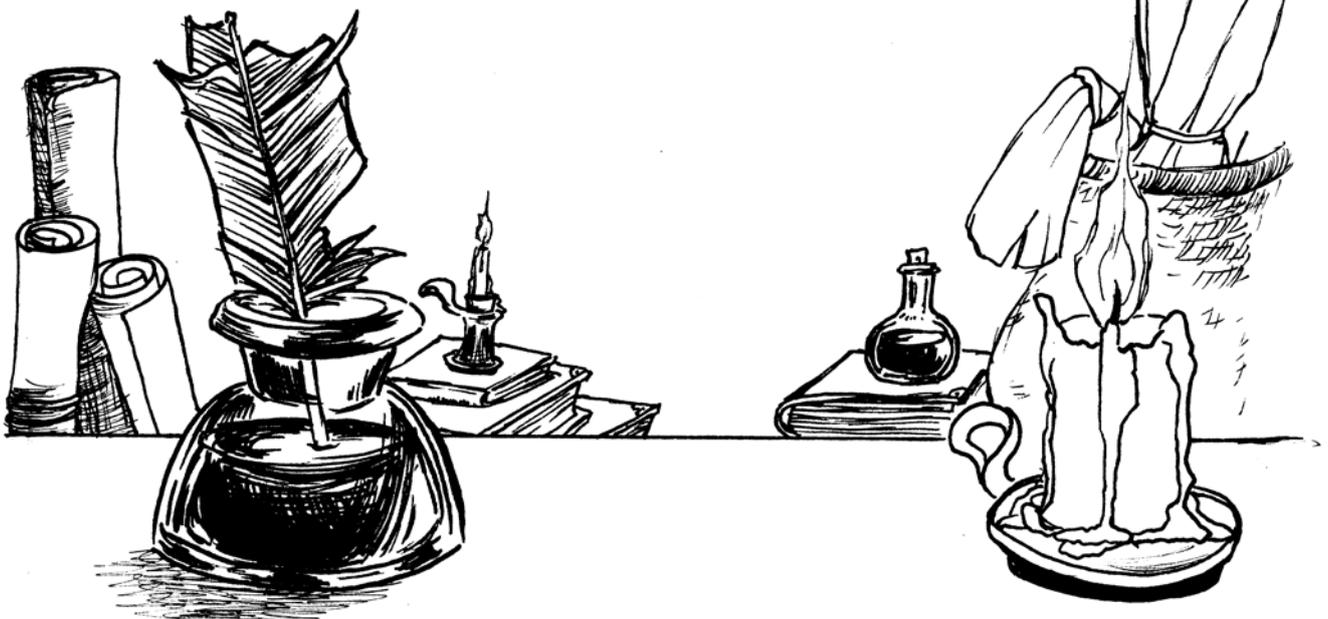
Wie alt Wisaal wirklich ist, weiß niemand. Ihr Gesicht ist voller Falten, das Haar ist dünn und grau. Eines Tages kam sie zu einem Treffen, ohne eingeladen worden zu sein, und erklärte, sie würde schon länger in Rashdul leben - in den Felsengräbern, um genau zu sein. Sie kennt dort Eingänge und Ecken, an die sich niemand mehr erinnert und findet es gemütlich da. Möglicherweise geht so mancher Magiermogulmumien-

fluch, den Grabräuber abbekommen haben auf ihre Kappe... Kapuze, denn sie wird ungerne in ihrem Zuhause gestört. Wie sie sich in den dunklen Kammern und Schächten ernährt, will eigentlich niemand so genau wissen. Sie besucht nicht jedes Fest. Das im Efferd, wenn sie sich einen ‚Levthan‘ einladen, braucht sie nach eigenen Angaben nicht mehr und mit dem Fliegen hatte sie es eh nie so. Sonst sitzt sie beim Feiern lauschend in einer Nische und kraut ihre kleine Höhlenkreuzspinne Cella.

Häufige Besucher

RONDRALDO IBII ELEA

Als Sohn Eleas hält der junge Mann lose Kontakte zum Zirkel. Sonst betreibt er im Ongalo-Becken Teeanbau mit allem was dazugehört; Teefelder, Erntearbeiter, Anlagen zum Trocknen und Verarbeiten samt Anwesen mit Gemächern, Küche und Hausklaven. Aber der Schein trügt, denn neben der Teeherstellung helfen sie Sklaven, die einen Weg in die Freiheit suchen, und jeder auf dem Anwesen steckt mit drin.



PADME

Die tulamidische Sharisad soll sehr gute Beziehungen zu Eshila von Rashdul haben und besucht die Treffen regelmäßig, um mit den Zirkelhexen zu tanzen. Für sie ist es eine kleine Flucht aus dem Palastleben und sie genießt die Nähe zu den anderen Frauen.

ZULHAMID İBN SHAHÎP

Hin und wieder findet man auf den Treffen auch einen Hexer der verschwiegene Schwesternschaft. Es heißt, er stünde in den Diensten der Yakubanim. Das macht ihn zwar nicht unbedingt vertrauenswürdig, aber der Zirkel schätzt dennoch das Wissen über die Magierdynastie, das er mitbringt und auch teilt - außerdem sieht er ganz gut aus. Beliebter ist allerdings sein Fledermausvertrauter Nasul, der sich gern furchtlos in Melonen stürzt, um diese zu verspeisen.



Herkunft, Ziele & Gefahren

Der Zirkel selbst verfolgt keine größeren Ziele als den Hexen der Umgebung oder Durchreisenden eine Heimat zwischen Novadis und Gil-denmagiern zu bieten. Man steht verfolgten oder unterdrückten Frauen bei, die ein Leben in Unabhängigkeit suchen. Sie finden hier Schutz und Hilfe, zum Beispiel wenn es darum geht sich nach Aranien abzusetzen.

Der Sohn der Gründerin hat diesen Gedanken etwas ausgebaut und beteiligt sich sogar aktiv daran, Sklaven aus der Sklaverei zu befreien. Wobei die größte Schwierigkeit dabei ist, Sklaven zu finden die überhaupt aus der Sklaverei fliehen möchten.

Man hat über Padme lose Kontakte zur Shanja Eshila von Rashdul, durch die man sich gegebenenfalls in die höhere Politik einmischen könnte, fühlt sich aber meist auch so von ihr gut regiert. Seit ihrer Heirat mit dem Sultan von Gorien, Hasrabal ben Yakuban, lebt man zwar unter den Augen einer mächtigen Magierdynastie, aber die haben meist genug mit ihrer Akademie und Lokalpolitik zu tun, sodass man recht ungestört in den Tag hinein lebt. Außerdem scheint der Sultanssohn Yakuban ben Hasrabal ein sympathischer Mann zu sein, zumindest wenn man seiner Frau Sunaley Glauben schenkt, mit der sich Elea hin und wieder trifft - ganz unter Tänzerinnen, versteht sich.

HEXER - ALLEIN UNTER FRAUEN

DARTAN CAPENSE

Der freundliche Herr mit der gebückten Haltung betreibt einen Laden für Duftstoffe in Vinsalt. Öle, Salben oder Haarkuren. Für Herrn. Für Damen. Oder auch für Hündchen. Er stellt all diese Dinge natürlich selbst her - nur mit den ausgesuchtesten Zutaten, versteht sich. Seinen guten Ruf hat er sich mit einer Salbe gegen Warzen verdient, die tatsächlich eine gewisse Wirkung hat. Aber bei einigen Kunden wurde vorher auch mal mit einem gewirkten Fluch ‚Warzen sprießen‘ für Nachfrage gesorgt. Lieber nichts dem Zufall überlassen.

Das hohe Volk, das etwas auf sich hält, kauft bei ihm ein, um stets perfekt parfümiert zu sein. Seine Kontakte zur Oberschicht sind deshalb nicht schlecht, wenn auch nicht alle von ihm und seiner Art überzeugt



Quotenhexer

DARTAN CAPENSE (Witwer)
Vertrauter Wolfsspinn: Festo
ELVIDITO PREVITÓZ (Nachtschöner)
Vertraute dicke Katze: Dominga
GARWIN DER GAUKLER (Fahrender)
Vertrauter Zirkusaffe: Sulman
ILYA DER EHRliche (Wissender)
Vertraute Klapperschlange: Jona
OMAR BEN KAZAN SAL OYMIRA (Verschwiegener)
Vertraute Fäkin: Kerime
RUFUS KUTTELSIEDER (Seher)
Vertraute Räbin: Marhibo
TONKO (Erdensohn)
Vertrauter Gifffrosch: NeCho

sind. Das niedere Volk kennt ihn, oder besser seine vernarbte Dienerin Ingalfa, von einer anderen Seite, denn in seinem Labor braut er so einiges zusammen, wenn er wieder Geld braucht oder seine eigenen Ziele verfolgt. Dann sind hässliche Pickel noch das harmloseste, was dem Opfer passieren kann.

Sein Vertrauter, die Wolfsspinn Festo, wohnt selbstverständlich bei ihm im Haus, wie so viele andere seiner Art in anderen Häusern.

ELVIDITO PREVITÓZ

Gepflegt, gut und lässig steht der adrette Katzenhexer auf der Bühne, wenn er mit seinen dunklen Augen das schmachtende Publikum fixiert. Sylla ist seine Heimat und dort singt er in den Tavernen des Hafens. Er begleitet sich selbst auf der Laute, wenn er keinen Partner (m/w) hat, der das für ihn übernimmt. Sein Liedgut ist bestimmt von trägen Balladen, in denen er sein Herz für die eine Liebe

öffnet oder vom Verlust derselben singt. Damit hat er eine gewisse Berühmtheit erreicht. Wenn ein großes Schiff einläuft, von dem man weiß, dass die Seefahrerinnen im Hafen ihre Heuer ausgeben, reißen sich die Tavernenbesitzer darum, ihn am Abend zu Besuch zu haben, denn dies verspricht großen Umsatz. Möglicherweise könnte Elvidito es zu noch mehr Ruhm bringen, aber er liebt sein freies Leben und das warme Klima im Süden, sodass er lieber dort sein von Musik bestimmtes Leben in seiner kleinen Stadtvilla genießt.

Seine dicke Katze Dominga sieht ihm bei den Auftritten von einem weichen Kissen aus zu und leckt sich gelangweilt die Pfoten, kennt sie doch jedes Stück.



GARWIN DER GAUKLER

Garwin der Gaukler ist Schausteller wie man es erwartet; ein athletischer Mann in bunter Kleidung, der jongliert, Feuer spuckt und ein bisschen Messer wirft. Seine Leidenschaft gehört - ach Überraschung - den Frauen. Er bevorzugt Geweihte. Kaum Rahja-Geweihte. Sie zu verführen ist es zwar immer wert, aber keine große Herausforderung. Boronis, Inquisitorinnen, Gänseritterinnen und dergleichen hingegen schon. Ja, da wird er schwach und setzt all seinen Charme ein, damit sie für eine Nacht ihre täglichen Verpflichtungen vergessen können. Weniger mag er Stadtwachen, Gardisten, Ordnungshüter aller Art, die es ihm unnötig schwer machen seine freie Kunst zu entfalten. Dabei ist er gar kein Dieb, auch wenn man das Gauklern hin und wieder nachsagt.

Natürlich reist er samt Kastenwagen (dessen beliebiges Bauteil als Fluggerät dient) nicht alleine mit dem Zirkusaffen Sulman, sondern in einer mehr oder weniger verwegenen Truppe. Da ist der alte Mikail, ein Nivese. Wortkarg fährt er den Wagen, kümmert

sich um die Tiere, kennt sich in der Wildnis aus und macht Kunststücke mit seinem Bogen. Niemand weiß so genau, warum er nicht mehr bei seiner Sippe ist und wenn man ihn auf das Thema anspricht wird schnell klar, dass man ihn das nicht noch einmal fragen sollte. Mit ihm kam Grumm der Goblin. Das ist nicht nur ein Name. Er macht all die groben Sachen und stellt sich bei der Show als Exot aus, obwohl er eigentlich recht intelligent ist und gerne mal etwas liest, wenn er dazu kommt. Sehr beliebt bei den Zuschauern ist es, wenn Grumm der Goblin gegen Sulman den Affen ein Brett- oder Kartenspiel spielt. Meist machen sie vorher aus wer gewinnt, aber das bekommt das Publikum nicht mit. Finja ist die Tänzerin der Truppe, jung und rothaarig. Zuerst hat sie sich gewundert, warum Garwin sie so großzügig bezahlt, bis ihr dämmerte warum ihre Gauklertruppe relativ häufig Vorwürfe der Hexerei bekommen hat. Sie kennt die Gesten und Formeln eines ODEM inzwischen sehr gut, aber nein, die rothaarige Frau ist so magisch wie eine kalte Ente, kann nichts dran sein. Den Affen schaut keiner an, denn der und der Goblin sind einfach zu witzig.

ILYA DER EHRLICHE

Schon seit Jahren zieht Ilya, der eigentlich Ilyamur heißt, mit einem Planwagen gezogen von einem Maultier durch das Svelttal und manchmal sogar Orkland. Man sieht ihn selten ohne den Schlapphut und verdreckten Mantel mit hohem Kragen, sodass wenig von seinem Gesicht zu sehen ist. Als ‚der anständige Ilya‘ hat er sich einen Namen gemacht, auf dem Schild an seinem Wagen ist davon nur noch ‚Der ständige Ily‘ übrig. Er verkauft Wundermittel und Tinkturen, die mal mehr, mal weniger nützlich sind. Er möchte damit verdammt nochmal sein Geld verdienen, nicht Leuten helfen oder gar Leben retten. Weshalb er ebenso Erfahrung in ‚schnell ein Dorf wieder verlassen‘ hat. Früher mal, als er noch jung war, hat er sich für alte orkische Hinterlassenschaften interessiert, die so im Orkland herumstehen. Inzwischen hat ihn die Leidenschaft aber etwas verlassen. Dennoch mag er für Ork- und Orkländerforscher als Geheimitipp gelten, wenn man altes Orkwissen sucht und vielleicht lässt sich sogar



der alte Forscherdrang wieder in ihm wecken. Mit Ilya reist Jona die Klaperschlange, die, begleitet von Ilyas schäbiger Lache, gerne mal Leute erschreckt oder vertreibt.

OMAR BEN KAZAN SAL OYMIRA
AY SHADIF

Der Novadi - von außen sieht er genauso aus wie ein Gharbistani sich einen Novadi vorstellt: ein edles Shadif, typische Bewaffnung, weite Wüstenkleidung und Kopftuch, das oft nur seine tiefliegenden dunklen Augen frei lässt - ist Karawanenführer in der südlichen Khôm und dem Shadif. Er ist gerade bei ‚Ungläubigen‘ recht beliebt, gilt er doch als vergleichsweise umgänglich für einen Novadi. Dass er auch mal auf Dschadra, Bogen oder manchmal auf einem Schild herumfliegt, weiß keiner. Für Hexen eher ungewöhnlich, lebt seine Mutter, eine Eulenhexe, bei seinem Vater, einem Beni Shadif, und ist glücklich damit. Seine ersten Jahre war Omar deshalb vor allem der Sohn seines Vaters Kazan, erst als seine Kraft entdeckt wurde, wurde er zum Sohn seiner Mutter Oymira. Dieser Wechsel in der Ausbildung sorgte im heimatlichen Zelt für einen ordentlichen Streit, aber danach wussten seine zum Jähzorn neigenden Eltern wieder, warum sie sich so lieben. Omar fand seinen Weg, trägt sie beide im Namen und lernte Reiten und Fliegen. Wobei ihm der Rücken eines Pferdes lieber ist, denn er liebt Pferde - sehr zur Freude seines Vaters. Dass er keine Wasserpfeife mehr anrührt, seit er sich bei seiner Amadah übergeben musste, ist



weniger zur Freude seines Vaters. Im Moment ist Omar auf der Suche nach einer Frau, denn die Sippe erwartet das irgendwann von einem echten Mann. Doch sich eine Braut zu kaufen, passt nicht so recht zu ihm. Seine Frau sollte ihren eigenen Kopf haben, selbstständig leben können und sich nicht verpflichtet fühlen, alles zu tun was er sagt. Seine Falken-Vertraute Kerime ist da sehr seiner Meinung. So begleitet Omar weiter Karawanen und hält die Augen offen.

RUFUS KÜTTELSIEDER

Einer der Totengräber vom Perricumer Boronsanger soll mit den Raben reden können, zumindest befinden sich häufig welche in seiner Nähe und Rufus zieht die Nähe von Raben und Toten der von Menschen vor. Seine schlichte Hütte steht am Rande des Angers an eine leerstehende Gruft gelehnt. Dort lebt er schon länger mit seiner Raben-Vertrauten Marhi-

bo und wartet darauf, mit der auch als Fluggerät genutzten Schaufel ans Werk zu gehen. Die Geweihten des Tempels schätzen seine ständige Rufbereitschaft sehr und ein paar finden sich sogar zum Gespräch ein. Soweit man es Gespräch nennen kann, wenn ein Seher von Heute und Morgen und eine Dienerin Bishdariels bei Wasserpfeife, Weihrauch, Tabak und/oder Rauschkraut zusammensitzen und nach Visionen suchen. Auf jeden Fall sind sie hinterher meist irgendwie schlauer.

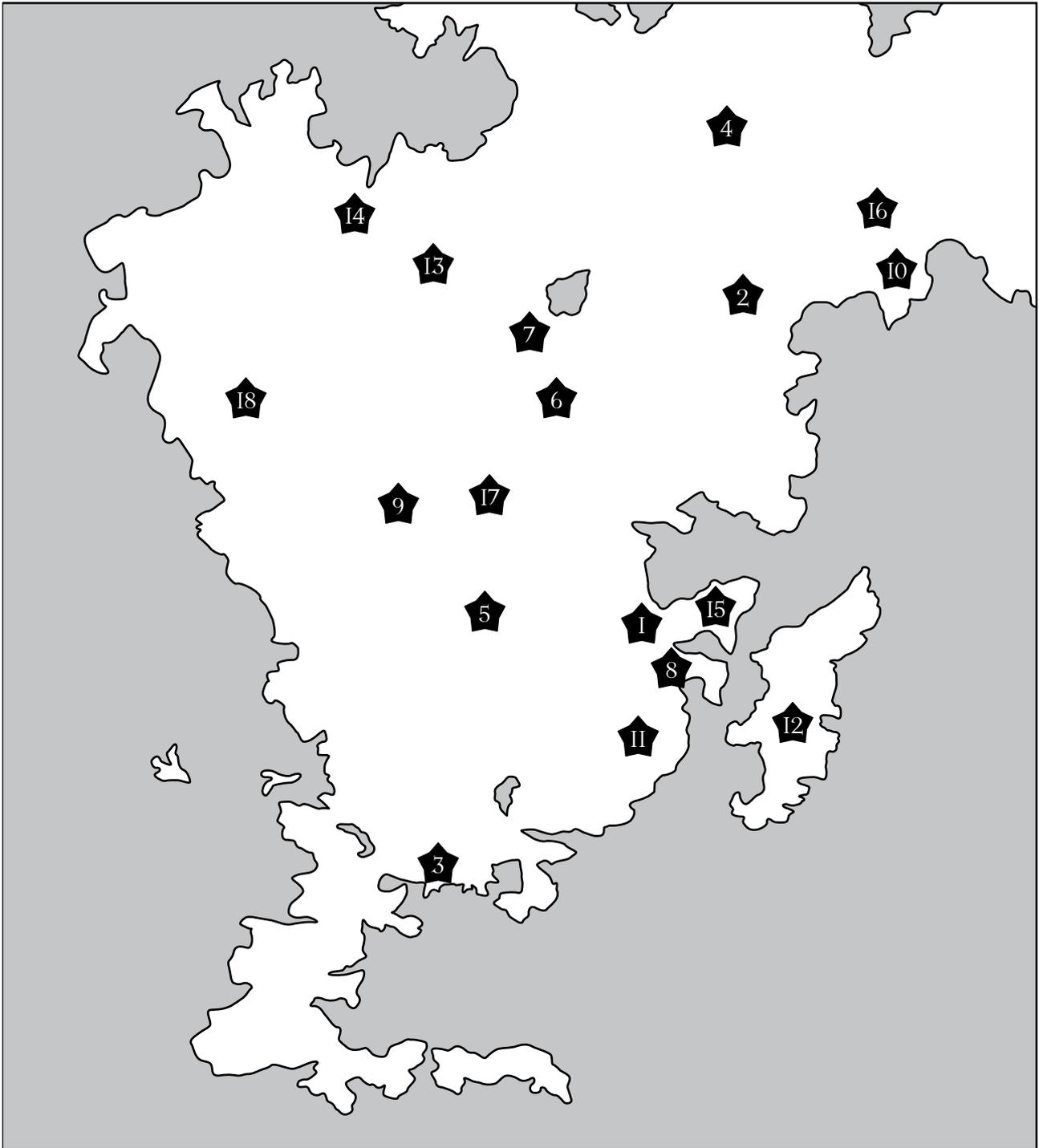
ТОНКО

Der junge Moha Tonko liebt nichts mehr als den Geruch und Geschmack von frischem Brot. Hefe, Mehl, Wasser, was braucht man mehr um glücklich zu sein? (außer einen Ofen) Dummerweise wohnt Tonko mitten im tiefsten Dschungel, da ist er zu Hause, dort ist er geboren. Seine Mutter fand's

hier toll, ließ sich nieder und wurde schwanger. Sie hat lose Kontakte zu diversen Waldmenschensippen in der Nähe, deren Wahrnehmung von den beiden Hexen sehr auseinander gehen kann. Nicht ganz zu unrecht, denn gerade Tonko versteht sich hervorragend auf die Herstellung von Giften. Sein kleiner, selbst giftiger Laubfrosch NeCho hilft ihm gerne dabei und gibt wertvolle Tipps. Damit das Gift auch dorthin kommt wo es soll, hat der junge Hexer den Umgang mit dem Blasrohr gelernt - meistens geht er damit aber jagen. Leider leben keine Brottiere im Dschungel. Er merkt selbst, dass ihm der Dschungel langsam zu eng wird und es ihn in eine Gegend zieht, wo es mehr Brot gibt. Allerdings hat er bereits festgestellt, dass es außerhalb des Dschungels sehr trocken werden kann und irgendwie hat er sich - wie sein Frosch - an die täglichen Schauer gewöhnt... ärgerlich.



ΑΠΗΛΑΓΓ - ÜBERSICHTSKARTE HEXENZIRKEL & TREFFEN



Augen der Ewigkeit	1	Levthansweibchen.....	10
Augen der Mutter	2	Ohren des Harems	11
Gemeinschaft der Schwester des Endes.....	3	Rächerinnen Lycosas.....	12
Hexen vom Nornja	4	Rhorwed-Zirkel.....	13
Hexenzirkel der Fischerin	5	Salzschwestern.....	14
Hexenzirkel vom Blautann.....	6	Schwesternschaft der Versunkenen Tochter.....	15
Hexenzirkel vom Bocksberg	7	Treffen nordaventurischer Hexen ...	16
Hexenzirkel von Da'Scheahr	8	Zirkel des Abendrotes	17
Himmel und Erde	9	Zirkel von Hallerû	18