

Die Schwertgesellin nach Scanlail ni Uinin

»Was immer du anpackst, sei auf jede Überraschung gefasst!«
»Weiter vor, keine Furcht ... nicht doch schon zuschlagen!
Willst du meinen Buckler treffen oder mich? Noch einmal, und diesmal richtig.«

»Was, soll das alles sein, was du mit deinem stumpfen Fleischerbeil anzustellen vermagst, Schurke?«

Yaleana Aratel erwachte durch ein klopfendes Geräusch. Sofort war sie hellwach, griff reflexartig nach ihrer Waffe und war binnen eines Wimpernschlags kampfbereit. Nichts geschah, deshalb entspannte sie sich ein wenig. Da ertönte erneut das Klopfen, das sie geweckt hatte. Jemand pochte an den hölzernen Fensterladen ihrer kleinen Stube im reichen Havener Viertel Oberfluren. Vorsichtig ging sie auf das Fenster zu. Es war finster in der Stube, aber sie hatte gelernt, auch im Dunkeln zu kämpfen, und so hatte sie keinerlei Furcht. Sie lauschte. Außer dem Prasseln des Regens hörte sie auch eine gesummte Melodie, die ihr irgendwie bekannt vorkam. Noch ein Schritt, ein weiterer, dann öffnete Yaleana blitzschnell den Fensterladen!



Ihre Klinge zeigte direkt auf den Hals einer seltsamen Gestalt: eine Frau mit bleicher Haut, die in blaue, fremdartige Gewänder gehüllt war. Sie schien nicht überrascht und zuckte nicht einmal vor der Klinge zurück. Stattdessen lächelte die Frau und summt nun lauter das Lied, das Yaleana – jetzt erkannte sie es – manchmal während ihres Fechtunterrichts am Hafen von den Seeleuten gehört hatte. Es war der „Gesang vom toten Kraken“, ein rhythmisches, motivierendes Lied, das sie bei den Übungen auf der schwimmenden Plattform ihrer Schule gerne gehört hatte, steigerte es doch ihre Konzentration und machte sie irgendwie leichtfüßig.

„Was willst du, und wer bist du?“ fragte Yaleana, aber sie ahnte bereits, was folgen würde. Bei der „Blauen Frau“ vor ihr musste es sich um Bori-Shan handeln. Auch wenn Yaleana sie noch nie zuvor gesehen hatte, wusste sie aus Geschichten, dass diese seltsame und stumme Frau manchmal unerwartet irgendwo in Havena auftauchte und den Leuten seltsame Dinge verkaufte. Diese, so hieß es, seien efferdgefällige Glücksbringer. Und tatsächlich geschah ebendies auch jetzt. Bori-Shan ging langsam einen Schritt zurück und rollte eine Decke mit Waren auf dem Fensterbrett aus.

„Du willst mir etwas verkaufen? Weißt du, wie spät es ist? Du weckst mich extra deswegen?“ Bori-Shan zuckte ob Yaleanas Fragen nur mit den Schultern und lächelte wissend in sich hinein. „Also gut, was hast du da?“ Yaleana steckte ihre Klinge ein.

Erfreut zeigte die Blaue Frau das bunt zusammengewürfelte Repertoire. Es hieß, die Gegenstände kämen alle aus dem Meer, wären die Hinterlassenschaften ertrunkener Seeleute und des untergegangenen alten Havenas. Yaleanas Blick schweifte über die Kleinodien: Etwas bronzenener Schmuck, eine Pfeife ... all das war nichts für sie, was sollte sie damit? Dann fiel ihr Blick auf eine kleine Holzfigur des Meeresgottes Efferd, der einen Kraken niederrang. Sehr kunstvoll. In ihr klemmte etwas, ein Stückchen Metall! Sie nahm die Figur hoch und entfernte die Plakette. Eine Gravur war darauf zu sehen: ein Säbel und ein Buckler, die sich vor einer Wellenlinie kreuzten. Das Siegel der hiesigen Schwertgesellenschule, von der auch sie selbst stammte! „Ach, so ist das, das hier ist eine Herausforderung, richtig, eine Übungsstunde der Meisterin ni Uinin. Auch nach meiner Gesellenprüfung ist sie doch immer wieder für eine Überraschung gut.“ Yaleana war sicher, dass es sich um eine außerordentliche Übung handeln musste, denn es war einer



der Grundsätze ihrer Schwertmeisterin, stets mit dem Unerwarteten rechnen zu müssen. Nichts sollte eine Abgängerin ihrer Schule überraschen. Yaleana hatte auch bereits eine Ahnung, wo diese Übung stattfinden würde. Sie packte sich ihren Mantel, gab Bori-Shan einen Heller und nahm die Figur entgegen.

Wenig später hatte Yaleana die Südbrücke über den Liddersfleet überquert und war auf die Havener Krakeninsel gegangen. Hier in diesem Viertel voller Gassen, schmaler Kanäle und Brückchen lebten vor allem traditionsbewusste Bürger. Yaleana suchte ein wenig, bevor sie eine Brücke mit der deutlichen Gravur eines Kraken entdeckte. „Stets hinüber, niemals hindurch“ las sie eine Inschrift und erinnerte sich daran, einmal von den seltsamen Bräuchen der Krakeninsulaner rund um ihre Brücken gehört zu haben. Sie ging über die Brücke. Direkt dahinter hörte sie auf einmal ein Schluchzen und Wehklagen. Yaleana lächelte: Konnte dies die Prüfung sein, die Meisterin Scanlail hier vorbereitet hatte? Gab es eine solche überhaupt? Ein wenig übereilt war sie ja doch aufgebrochen, fest überzeugt, zu wissen, worum es hier ging. Nun, da sie schon einmal hier war, folgte sie jedenfalls dem Jammern. Ein paar Abbiegungen, dann schließlich bog Yaleana in eine Gasse ein, die von einem großen Gwen Petryl-Stein bläulich erleuchtet wurde. Im Lichtschein erblickte sie eine in der Gasse kniende Frau, die Quelle des flehentlichen, herzerzerrenden Heulens. Und Yaleana war hier nicht allein ...

Die Heldin im Spiel

Altior Adversi, „über Widrigkeiten erhaben“, so lautet der Wahlspruch der Schwertgesellin des albernschen Raufens nach Scanlail ni Uinin. Sie ist es gewohnt, mit jeglichen Umständen fertig zu werden. Unsicherheit kennt die Schwertgesellin nicht, weder auf dem gesellschaftlichen Parkett noch auf dem Fechtboden. Stets höflich, aber immer bestimmt und wachsam, sind die Maximen, nach denen eine ni Uinin-Schwertgesellin lebt. In einer Heldengruppe ist sie ihren Mitstreitern gegenüber loyal und vor allem respektvoll: Welche Fähigkeiten auch immer sie aufweisen, die Schwertgesellin zollt ihnen Respekt. Die höchste Loyalität gebührt aber stets dem, dem sie ihr Schwert angedient hat. Mit traditionellen Kriegerern und Rittern liegt sie in einem sportlichen und freundschaftlichen Wettstreit darum, wer die höhere Schwertkunst unter Beweis stellen kann.

Sozialstatus: frei

Vorteile: , Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I, Waffenbegabung (Schwerter)

Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I, Kampfreflexe I, Ortskenntnis (Havena), Vorstoß, Wuchtschlag I

Sprachen: Garethi III, Isdira I, Rogolan I, Thorwalsch II

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 11 (AT 13 / PA 8), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hieb Waffen 6 (AT 8 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 12 (AT 14 / PA 8), Schilde 12 (AT 14 / PA 7), Schwerter 12 (AT 14 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 12 (FK 13)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 5, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 6, Reiten 4, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 7, Singen 2, Sinnesschärfe 6, Tanzen 3, Tasschendiebstahl 0, Verbergen 4, Zeichnen 6

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 4, Einschüchtern 5, Etikette 6, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 3, Verkleiden 0, Willenskraft 6

Natur: Fähr tensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 5, Orientierung 2, Pflanzenkunde 1, Tierkunde 3, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 5, Geographie 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 7, Magiekunde 0, Mechanik 3, Rechnen 4, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 0, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 4, Fahrzeuge 0, Handel 4, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 6, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 5, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 1, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 4

Ausrüstung: Havener Buckler, Havener Messer, Kurzsword, Wurfdolche (3), Lederrüstung, Efferd-Figur, 8 Dukaten, 5 Silbertaler

MU	14
KL	10
IN	13
CH	12
FF	11
GE	14
KO	13
KK	13

LeP	31
AsP	-
KaP	-
GS	8
INI	15+1W6
SK	1
ZK	2
AW	7
Schips	3
RS/BE	3/1

Spezies: Mensch (Mittelländerin)

Kultur: Mittelreicher

Profession: Scanlail ui Uinin-Schwertgesellin

Erfahrungsgrad: Erfahren