

Die Havener Efferdgeweihte

»Die Launen des Alten Gottes sind unergründlich.«

»Sieh doch, wie der Delphin springt. Ein Zeichen, ein echtes göttliches Zeichen! Warum so betrübt? Freue dich!«

»Unterbrecht mich noch einmal beim Gebet, und ich schwöre beim Unbändigen, es wird euch leidtun!«

Heute war es an Failyn Havensgard, den frühmorgentlichen Gottesdienst für die auslaufenden Fischer vorzubereiten. Sie würden sich bei einsetzendem Regen ganz den Launen Efferds unterwerfen und mit ihren Booten aufs Meer hinaus fahren. Sie verdienten den besonderen Segen des Alten Gottes. Gewissenhaft hatte die Geweihte deshalb ihre Pflicht getan, die lichtspendenden Gwen Petryl-Steine poliert, das geweihte Wasser in den Schalen aufgefüllt, die Tore zur großen Bethalle geöffnet und all derlei mehr. Der Hochgeweihte Graustein würde die heilige Liturgie über die frommen und ergebene Fischer lesen können. Failyn kniete sich



vor die ihr liebste Statue des Launischen und sprach ihr Morgengebet.

Als sie es beendete, hörte sie ein leises Geräusch. Hinter ihr war jemand in die Gebetshalle getreten, vielleicht schon der erste Fischer. Sie drehte sich um und bemerkte überrascht, dass es keineswegs ein Fischer, sondern eine der Efferdkirche gut bekannte Person war. Vor ihr stand Bori-Shan, die Blaue Frau. Man vermutete, dass sie Efferd nahestand, vielleicht ein auserwähltes Geschöpf von ihm war. Ihre Haut war makellos weiß wie Marmor, an ihrem Körper war nicht ein Haar, und sie war wie stets in exotische, blaue Gewänder gehüllt. Tatsächlich war Bori-Shan bisweilen Gast hier im Tempel, doch heute schien sie etwas zu wollen. Die Blaue Frau war stumm, jedoch begann sie, ein Lied zu summen, das auf faszinierende Weise beinahe wie einer der mehrstimmigen Choräle klang, die zu den Morgengottesdiensten gesungen wurden, eine Lobpreisung an Efferd und das Meer. Bori-Shan sumnte weiter und winkte Failyn zu sich, zum Eingang des Tempels.

Von dem erhöhten Platz aus hatte man einen guten Blick über die Stadt. Alles lag noch im Schlaf, es war dunkel. Nur die Lichter der über die Stadt als Beleuchtung verteilten blauen Gwen Petryl-Steine waren zu sehen. Sie galten der Efferdkirche als heilig und wurden nach einem Muster, das wohl nur Efferd selbst verstand, an Stellen platziert, die Graustein oder andere Geweihten in visionären Fingerzeigen bedeutet wurden. Bori-Shan aber zeigte zielgenau auf eines der blauen Lichter.

„Was, dorthin soll ich gehen?“, fragte Failyn. Bori-Shan nickte ernst. „Das ist auf der Krakeninsel, nicht wahr? Das ist der Gwen Petryl, den sie *Wogenschaum* nennen.“ Erneut nickte die Blaue Frau bestätigend. Die Krakeninsel war ein gutbürgerliches Viertel mit gottesfürchtigen Einwohnern, die bisweilen aber etwas verschroben waren.

„Aber was ist dort, was soll ich dort finden?“ Stille. Die Blaue Frau sumnte nur weiter ihr Lied, das aber schwermütiger, tobender wurde; die Melodie besang Efferds Launen eindringlich wie kaum ein anderes Lied. Dann fand er langsam zu seinem schwermütigen Ende.

Failyn hatte nach der Erledigung ihrer Gottesdienstvorbereitungen erst einmal einige Stunden der Muße, in denen man sie hier im Tempel nicht brauchen würde.

„Also gut“, entschloss sie sich, „ich werde dorthin gehen und nach dem Rechten sehen. Der Unergründliche wird mir schon weisen, was er von mir erwartet, soweit ich das wissen muss.“



Failyn merkte sich die Position des blauen Lichtes, packte schnell die Dinge zusammen, die sie benötigte, schrieb eine kurze Nachricht und wandte sich zum Gehen. Ermutigend lächelte Bori-Shan, dann bedeutete sie Failyn, als hätte sie etwas vergessen, noch kurz innezuhalten. Die Blaue Frau schritt zurück in den Tempelraum und brachte eine der schwenkbaren Schalen mit Wasser mit. Sie gab sie der verwunderten Failyn in die Hand.

„Weihwasser? Ihr meint, das brauche ich?“ Als Bori-Shan erneut nickte, wunderte sich Failyn zwar über diesen seltsamen Tagesbeginn, doch sie nahm das Wasser mit. Über die Südbrücke, die vom Stadtteil Fischerort, in dem der Tempel lag, über den Krakenfleet zur Krakeninsel führte, gelangte die Geweihte in den Stadtteil, der voller Kanäle und darüber führender kleiner Brücken war. Aus dem Gedächtnis heraus folgte Failyn dem Weg in Richtung des Steines *Wogenschaum*.

Sie musste fast schmunzeln, als sie am Ausgang auf eine der Brücken eine kleine Schale fand, die dafür gedacht war, dass man vor dem Überschreiten etwas geweihtes Wasser darin verspritzte. Failyn schwenkte kurz ihre Weihwasserschale und benetzte das Brücklein mit dem mitgeführten Wasser. „Als hätte die Blaue Frau es geahnt ...“, murmelte sie vor sich hin. Als sie sich zunehmend der Gasse näherte, an welcher der Gwen Petryl platziert war, hörte sie ein lauter werdendes Schluchzen. Schnell wurde ihr klar, dass es aus ebenjener Gasse kommen musste. Sie rannte nun schnellen Schrittes dorthin, noch um zwei, drei Ecken.

Schließlich bog Failyn in die Gasse ein, die von dem großen Gwen Petryl-Stein *Wogenschaum* bläulich erleuchtet wurde. Im Lichtschein erblickte sie eine in der Gasse kniende Frau, die Quelle des flehentlichen, herzzerreißenden Heulens. Und sie waren hier nicht allein ...

Die Heldin im Spiel

Die Efferdgeweihte ist eine Geweihte des weiten Meeres. Ihr Rat wird von Fischern, Handelsschiffen und Lotsen eingeholt, und wenn sie vom Lossegeln abrät, dann hört man auf sie. Sie kann bisweilen sogar aus dem Toben des Sturms und dem Anbränden der Gischt die Zeichen ihres Gottes deuten.

In einer Heldengruppe sorgt sie für den göttlichen Beistand und interpretiert Efferds Willen. Er ist ihre höchste Instanz, doch auch ihre Mitstreiter für dieselbe Sache werden respektiert. Dabei ist sie ähnlich launisch wie ihr Gott. Eben noch ruhig und sanft wie eine Meeresbrise, kann sie im nächsten Moment lauthals die fehlende Demut gegenüber Efferd anprangern.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Geweihter

Nachteile: Prinzipientreue II (Efferdkirche), Verpflichtungen II (Tempel)

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte (Efferd), Geländekunde (Meer), Ortskenntnis (Havena)

Sprachen: Garethi III, Bosparano II, Thorwalsch II, Zyklopäisch I

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 8 (AT 10 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hieb Waffen 6 (AT 8 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 10 (AT 12 / PA 6), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 10 (AT 12 / PA 6), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 10 (FK 11)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 3, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 3, Reiten 0, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 0, Singen 2, Sinnesschärfe 4, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 3, Zechen 1

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Betören 0, Einschüchtern 4, Etikette 4, Gassenwissen 3, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Verkleiden 0, Willenskraft 4

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 4, Fischen & Angeln 6, Orientierung 5, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 3, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 10, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 2, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 2, Sternkunde 4

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 10, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Seele 5, Heilkunde Wunden 2, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 1, Musizieren 0, Schlösser knacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Ermutigung 4, Göttliches Zeichen 6, Guter Fang 7, Objektsegen 4, Seevogelsprache 3, Unterwasseratmung 5, Wasserlauf 5

Ausrüstung: Efferdbart, Schuppengewand, Delphinamulett mit Gwen Petryl (fingerkuppengroß), Weihwasser, 50 Dukaten

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

LeP	27
AsP	-
KaP	39
GS	8
INI	14+1W6
SK	2
ZK	1
AW	7
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Mittelländerin)

Kultur: Mittelreicher

Profession: Efferdgeweihte

Erfahrungsgrad: Erfahren