

## Archetypen in und aus Havena

### Der Havener Krieger

»Die Hesindestunde nennt ihr früh? Etwas mehr Disziplin, mein Guter.«

»Verkauft mich nicht für dumm! Die Schärfe meines Verstandes ist der meiner Klinge keineswegs unterlegen!«

»Für Ruadas Ehr'! Für Haus Bennain! Für Albernia!«

Aufmerksam schritt Rodwyn ui Dhuachall auf der Nordmauer der Stadt entlang. Er war bei seiner Patrouille gerade vom Oberflurener Teil der Mauer über den Numenfleet auf die Mauer um das Viertel Marschen gelangt. Über die Dächer war noch der schwache Lichtschein der Tavernen im Orkendorf zu sehen, die meisten braven Bürger schliefen aber längst. So waren

es nur mehr die Gwen Petryl-Steine, die in einigen der Gassen noch für Licht sorgten und Havena in sanften, blauen Schimmer tauchten. Rodwyns Blick glitt weg von den Häusern der Stadt zur Straße, die vom Nordtor ausging. Sie führte durch das sumpfige Land außerhalb der Mauern über 150 Meilen bis nach Nostria.

Rodwyns Nachtwache war ruhig gewesen, weder gab es Störenfriede noch Angreifer. Andere seiner „Ruadas-Freunde“, also seiner einstigen Mitschüler an der Kriegerakademie Havenas, waren an die Grenzen des Fürstentums aufgebrochen, um dort ihrem Landesherrn zu dienen. Rodwyn, der hier stattdessen zur Verstärkung der Stadtgarde geblieben war, sehnte sich während der langweiligen Nachtwachen nicht selten nach etwas Abenteuer, einer Reise, einem echten Kampf. Doch auch heute wieder würden ihn die Mitstreiter von der Garde im Marschener Westturm direkt am Lidderfleet in den frühen Morgenstunden ablösen, und er würde müde und mit Fernweh und ungestilltem Abenteuerdrang ins Bett fallen.

Als er den Turm erreichte, hörte er schon die Stimmen und sah die Laternen der Wachablösung. Er trat ein und berichtete ihnen kurz und knapp, dann verschwanden sie auch schon auf der Mauer, und er blieb allein im Turmzimmer. Plötzlich hörte er ein Räuspern im Raum. Sofort zückte Rodwyn sein Schwert und stand binnen eines Wimpernschlags kampfbereit im Raum, um den Eindringling zu stellen.

Was er sah, war eine merkwürdige Frau. Ihre Haut war fast alabastern weiß, wodurch sie in diesem dunklen Zimmer hell zu schimmern schien. Er konnte kein Haar an ihrem Körper erkennen, aber sie trug eine auffallend blaue Kleidung in einem ähnlichen Farbton wie die seines eigenen Waffenrocks. Zwar hatte er sie noch nie gesehen, doch wusste er durch die vielen Geschichten über sie sofort, wer es war: Bori-Shan, die „Blaue Frau“. Man sagte, sie sei eine Auserwählte des Efferd oder auch eine Fee des Meeres. Keiner wusste aber genau, woher sie kam und weshalb sie mal hier, mal dort auftauchte. Offenbar hinderten sie auch die schweren Holztüren des Turmes nicht daran, hier zu erscheinen. Die Blaue Frau sumnte ein Heldenlied, das die Kriegerschüler oft bei den Morgenübungen in der Akademie sangen. Sie war stumm, sagte man, und könne nur über Gesten und ihr Summen kommunizieren. Vorsichtig breitete sie nun ein Tuch auf dem Tisch aus, an dem eben noch die Wächter gewürfelt hatten.

Rodwyn steckte die Waffe ein, denn eine Gemeinsamkeit hatten all die Geschichten über die Blaue Frau: Sie und die Waren, die sie verkaufte und tauschte – angeblich alle aus dem Meer oder von ertrunkenen Seeleuten stammend –, brächten dem Käufer stets Glück, niemals Leid. Auf dem Tuch sah Rodwyn nun die vielen Kleinodien: Bronzeschmuck, eine Meerschampfeife, Habseligkeiten von Dutzenden Seefahrern, wie es schien. Dann







fiel sein Blick auf das Stück einer alten Bootsplanke. Es war nicht mehr als der kümmerliche Rest eines untergegangenen Bootes, aber er fühlte sich dadurch an die Gefahren des Meeres erinnert; und irgendwie hatte es etwas Unheimliches, Düsteres an sich. Er deutete auf das Holzstück. Ernst nickte Bori-Shan und reichte Rodwyn das Plankenstück. Sie hielt zwei Finger hoch, und Rodwyn gab ihr ebenso viele Kreuzer aus seiner Börse; ein günstiger Preis. Dann schien der Blauen Frau noch etwas einzufallen. Sie zog aus ihren Taschen einen Zettel hervor und reichte ihn Rodwyn. Darauf stand „Arna Sorinnan, Bootsbauerin, Krakeninsel Ostufer“

„Du meinst, sie kennt sich mit so etwas aus? Boote, Planken ...?“

Bori-Shan nickte. Rodwyn wusste, dass die Bootsbauer manchmal schon früh am Morgen wach waren und mit ihrer Arbeit begannen.

„Meinst du, ich soll mich dorthin aufmachen? Jetzt gleich?“ Erneut nickte die Blaue Frau heftig zustimmend. Fast schien es Rodwyn, als treibe sie ihn zur Eile an.

„Also gut, meine Wache ist ohnehin vorüber, und müde bin ich nicht.“

Rodwyn geleitete Bori-Shan aus dem Turm, und sie verschwand sogleich nach einem Abschiedswinken hinter der nächsten Ecke. Die Nordbrücke über den Lidderefleet war nah, und schnell war er auf der Krakeninsel, jenem Stadtteil Havenas, in dem ein traditioneller, eigensinniger Menschenschlag beheimatet war. Er suchte sich seinen Weg entlang der Gassen am Ostufer. Sie waren verwinkelt und führten mehrfach über kleine Brücken, die die vielen Kanäle der Insel querten. Man konnte diesen Stadtteil zu Fuß und mit Booten durchqueren, wie er wusste. Nach einer Weile hörte Rodwyn jedoch ein Schluchzen. Die Quelle konnte nicht weit entfernt sein, es klang nach einer Frau.

Entschlossen wandte er sich in diese Richtung. Die Bootsbauerin konnte warten, die Frau war dagegen vielleicht in Not. Zwei, drei Ecken weiter und zwischen zwei Häusern hindurch bog der Krieger in eine Gasse ein, die von einem großen Gwen Petryl-Stein bläulich erleuchtet wurde. Im Lichtschein erblickte Rodwyn eine kniende Frau. Sie war es, von der das flehentliche, herzzerreißende Heulen ausging. Und er war hier nicht allein ...

### Der Held im Spiel

Der Krieger der Akademie Ruadas Ehr in Havena ist dem Hause Bennain, den Landen Alberias und nicht zuletzt seinen Mitschülern in einer „Ruadas-Freundschaft“ loyal ergeben. Er ist äußerst diszipliniert und hält den Ehrbegriff hoch, so wie dieser in der Kirche Rondras gelehrt wird. Er überlegt sich zweimal, wem er sein Schwert andient, wen es zu schützen und welche hehren Ziele es zu erreichen gilt. Als Teil einer Heldengruppe ist er ein verlässlicher, treuer Mitstreiter, der an vorderster Stelle in den Kampf eingreift. Doch er ist kein tumber Schlagetot, sondern auch ein geschulter und gebildeter Taktiker.

**Sozialstatus:** frei

**Vorteile:** Hohe Zähigkeit, Reich I, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) III, Zäher Hund

**Nachteile:** keine

**Sonderfertigkeiten:** Belastungsgewöhnung I, Finte I, Ortskenntnis (Havena), Vorstoß, Wuchtschlag I

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

**Schriften:** Kusliker Zeichen

**Kampftechniken:** Dolche 8 (AT 10 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hieb Waffen 6 (AT 8 / PA 5), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Lanzen 8 (AT 10 / PA 6), Raufen 12 (AT 14 / PA 8), Schilde 12 (AT 14 / PA 8), Schwerter 12 (AT 14 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandschwerter 12 (AT 14 / PA 8), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 10 (FK 11)

**Talente:**

**Körper:** Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 10, Reiten 4, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 10, Singen 2, Sinnesschärfe 6, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zehen 0  
**Gesellschaft:** Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 8, Etikette 5, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 2, Überreden 4, Verkleiden 0, Willenskraft 7

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

**Wissen:** Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 10, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 3, Rechtskunde 6, Sagen & Legenden 2, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

**Handwerk:** Alchimie 0, Boote & Schiffe 2, Fahrzeuge 0, Handel 4, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 7, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 4, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 8, Musizieren 2, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1

**Ausrüstung:** Langschwert, Gaorath, Zweihänder, Holzschild, Kettenrüstung, Bootsplanke, 4 Dukaten

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

LeP	33
AsP	-
KaP	-
GS	8
INI	14+1W6
SK	1
ZK	3
AW	7
Schips	3
RS/BE	4/1

**Spezies:** Mensch (Mittelländer)

**Kultur:** Mittelreicher

**Profession:** Havener Krieger

**Erfahrungsgrad:** Erfahren