

Die Havener Schatzsucherin

»Die See ist wie der Geist des Menschen: Je tiefer man eintaucht, desto größer der Schatz – oder das Monstrum.«

»Nein, solche Delphin-Ornamente kamen erst unter Fürst Emerald in Mode. Dein ›Schatz‹ ist keine 100 Jahre alt. Und aus Blech.«

»Ein seltener Fund, und unter uns: vielleicht gar von Neckerhand gefertigt. Den gebe ich nicht unter 50 Silbertalern her.«

Rieke Windkin suchte schon seit einer Stunde den Nordstrand Fischerorts ab. Sie hatte sich bei Dunkelheit durch das niedrige Wasser an der Nordmauer vorbeigeschlichen und hielt nun mit ihrer selbstgebauten Sturmlaterne, in die ein echter Gwen Petryl-Stein eingelassen war, nach Strandgut Ausschau. Die Strömungen spülten am frühen Morgen bisweilen Wertvolles an Land, manchmal sogar Funde aus der Unterstadt. Rieke



wollte deshalb morgens die Erste sein, die das Strandgut in Augenschein nahm. Heute allerdings war ihr nichts als ein wenig Treibholz als Fund beschieden. Aber vielleicht konnte sie daraus etwas schnitzen. Die frommen Havener erwarben gerne kleine Efferdfigürchen.

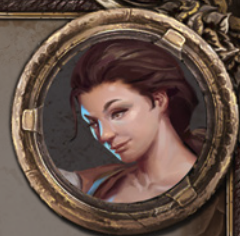
Regen hatte eingesetzt und setzte Rieke nun zu. Leise fluchend machte sie sich auf den Rückweg. Sie wollte an der Mauer vorbei zurück in die Stadt, bevor die flachen Brackseen dort sich durch den Niederschlag füllten.

Da sah sie eine Bewegung im Nebel. Kam ihr ein anderer Schatzsucher entgegen, eine neugierige Stadtwache oder ein Schmuggler, den sie ohne Absicht bei einem Geschäft störte? In jedem Fall konnte das Ärger bedeuten. Rieke suchte Deckung hinter einigen Felsen. Den Griff ihres Kurzschwertes hielt sie fest umklammert, ihre Laterne blendete sie ab. Das schwache blaue Glimmen erhellte nur noch leicht ihr Gesicht. Sie wartete, dann hörte sie jemanden summen. Sie erkannte die Melodie eines alten Fischerlieds. Kurz darauf sah sie eine Gestalt, die sie hier nicht erwartet hatte: Bori-Shan, die man „die Blaue Frau“ nannte. Jeder in Havena hatte schon von ihr gehört oder sie gesehen. Sie hatte etwas Feenhaftes mit ihrer alabastern-weißen Haut und ohne jedes Haar am Körper. Ihre leuchtend blaue Kleidung hatte nicht die geringsten Spuren vom allgegenwärtigen Schlamm abbekommen. War sie überhaupt hierher gelaufen oder einfach hier ... erschienen? Riekes Griff um die Waffe entspannte sich, denn Bori-Shan galt als Wesen des Efferd, als Glücksbringerin.

Die Schatzsucherin entschloss sich deshalb, aus ihrem Versteck hervorzukommen, und ging auf Bori-Shan zu. Die Blaue Frau lächelte sofort und begann in aller Seelenruhe – als gäbe es keinen Regen und keinen Schlamm, ja als wären sie mitten auf dem Fischmarkt – ihr Tuch mit Waren aufzuschlagen.

„Du willst mir was verkaufen, hm?“ Bori-Shan nickte nur und sumnte weiter ihr beruhigendes Lied; wie Rieke wusste, war die Blaue Frau stumm und konnte sich nur durch Gesten, Mimik und ihr Summen verständigen. „Also gut, was hast du?“ Rieke blickte über die Waren. Das Meerschampfeifchen brauchte sie nicht. Also entschied sie sich für ein bronzenes Armband. Sie schätzte es nicht als sonderlich wertvoll ein, aber da Bori-Shan nur einen Heller dafür verlangte, würde sie mit Gewinn aus der Sache herauskommen. Bori-Shan lächelte, als sie das Geschäft abgeschlossen hatten. Schnell packte die Blaue Frau ihre Waren wieder ein und ging fort. Natürlich war sie weg, als Rieke, ihr hinterher, um den nächsten Felsen ging.

Rieke hatte sich auf dem Rückweg erneut an der Mauer vorbeigeschlichen und kam trocken über die Klippen und Wasserlöcher an deren Rand. Sie war vor kurzem die Nordbrücke über den Krakenfleet zur Krakeninsel gelaufen. Ihr Heim war im Stadtteil Orkendorf, sie musste also die Krakeninsel durchqueren. Die schrulligen



Einwohner schliefen alle noch. Für gewöhnlich war dies ein Weg, den sie im Schlaf mit verbundenen Augen hätte gehen können. Heute an diesem frühen Morgen aber fand sie sich auf einmal an einer Stelle, die sie nicht kannte. Sie musste in Gedanken vertieft gewesen sein, um so vom Weg abzukommen. Rieke blickte sich um: Eine der vielen kleinen Brücken, die hier über die Kanäle der Insel führten, kam ihr vage bekannt vor, also ging sie darauf zu.

„Irgendwelcher Schmuck?“

Rieke erschrak wegen der unerwarteten Stimme aus einem Hauseingang. Eine verschlafen wirkende Greisin blickte sie an. Überrascht antwortete Rieke: „Nein, aber was ...?“

Die Alte deutete sogleich auf das Handgelenk Riekes. Ach ja, das bronzenes Armband von Bori-Shan. „Ja, also das, ja, das ist mein ...“, setzte sie an. War das hier eine seltsame Art von Zoll?

Die Alte aber winkte ab: „Ist schon gut, junge Frau, Ihr dürft diese Brücke passieren. Das dürfen in den Morgenstunden nur Frauen mit Schmuck am Körper, aber Ihr habt ja das Armband.“

Rieke wusste, dass die Krakeninsulaner seltsame Bräuche hatten, aber dieser war ihr neu. Sei es drum, sie verabschiedete sich, stieg über die Brücke und orientierte sich. Dann hörte sie aus der Ferne das herzzerreißende Jammern einer Frau. Sie wollte es ignorieren, aber jedes Mal, wenn sie glaubte, den Weg finden zu können, jammerte die Stimme so laut auf, dass Rieke sich nicht mehr konzentrieren konnte. Sie stieß einen tiefen Seufzer aus und murmelte vor sich hin: „Das hast du gewollt, Bori-Shan, oder?“

Dann stiefelte sie direkt in Richtung des Gejammers. Schließlich bog sie 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 Heulens. Und sie waren nicht allein ...

Die Heldin im Spiel

Jeder Bürger Havenas weiß, dass in der überfluteten Unterstadt noch so mancher Schatz versteckt ist. Nicht wenige versuchen sich daher als Schatzsucher und durchforsten die Küstenabschnitte und die Tiefen des Meeres nach Münzen, Silberpokalen, Kleinodien und wertvollem Treibgut. Selber rauben würde die Schatzsucherin aber nichts. Für den Weiterverkauf kennt sie Havenas Gassen und die örtlichen Hehler und Kaufleute gut, und sie versteht sich auch auf das Feilschen mit ihnen. Für eine Heldengruppe ist sie vor allem wegen ihrer zahlreichen Fertigkeiten und wegen ihres Wissens über die Schätze und Geschichten des Meeres sowie die Stadt Havena und deren Bewohner unentbehrlich. Im Kampf hält sie sich eher zurück und greift aus dem Hintergrund ein.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Entfernungssinn, Glück II, Richtungssinn

Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Sagen & Legenden (Albernia), Ortskenntnis (Havena)

Sprachen: Garethi III, Thorwalsch II

Schriften: Kusliker Zeichen

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

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 8, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Reiten 0, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 4, Singen 0, Sinnesschärfe 10, Tanzen 0, Taschendiebstahl 2, Verbergen 8, Zeichnen 5

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

Natur: Fährtensuchen 4, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 5, Pflanzenkunde 2, Tierkunde 3, Wildnisleben 3

Wissen: Brett- & Glücksspiel 7, Geographie 5, Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 3, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 10, Sphärenkunde 0, Sternkunde 5

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 8, Fahrzeuge 0, Handel 8, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 6, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 5, Metallbearbeitung 4, Musizieren 0, Schlösserknacken 3, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1

Ausrüstung: Seil (10 Schritt), Rucksack, Kurzsword, Schleuder, Gwen Petryl (fingerkuppengroß) mit Laterne, Stück Treibholz, 42 Dukaten, 1 Silbertaler

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

LeP	31
AsP	-
KaP	-
GS	8
INI	14+1W6
SK	1
ZK	1
AW	7
Schips	5
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Mittelländerin)

Kultur: Mittelreicher

Profession: Schatzsucherin

Erfahrungsgrad: Erfahren