

Victanis Klingenspiel

"*Tretet ein und kommet näher*", sind wohl die typischen Worte die man mit Victanys Klingenspiel in Verbindung bringt. Die gestandene Abenteurerin erzählt in den Häusern der Adelligen von Luskan bis nach Silbrigmond frei erfundenes und wirklich geschehenes... So würde wohl eine kurze Information über Victanys aussehen, wenn sie jemand beschreiben würde, der nur ihren Ruf kennt...

Die hochgewachsene, fragile Gestalt im Körper einer jüngeren Frau den man nur vorsichtig auf Anfang dreissig schätzen kann, schreit nach einer leicht elfischen Herkunft. Langes dunkelbraunes Haar fällt entlang von hohlen Backenknochen herab und leicht spitze Ohren verschleiern die vorwiegend menschliche Herkunft des grazilen Ganzen. Die Augen in einem dunklen Bernstein verheissen Geheimnisse, die wider erwarten auch gerne erzählt werden. Denn genau diese Erzählungen in Form von langen Abenden ist tatsächlich was Victanys' bevorzugte Beschäftigung scheint. Ihre langen Reisen an der Schwertküste, teilweise an der Seite der Kriegerin Kryscarin, sind dabei eines ihrer Lieblingsthemen - das andere ist die düstere Bruderschaft und Anhänger der dunklen Sonne Cyric. Unverhohlen trägt sie den Hass und die Verachtung gegenüber jener die den Gott anbeten vor - offenbart die Gefahr die von der dunklen Sonne ausgeht für all jene, welche ihr zu blind erscheinen um sie selbst zu sehen.

Es sind mittlerweile einige Jahre in denen Victanys ihre Geschichten erzählt - und es werden immer mehr. Sie ist sich sehr gut der Tatsache bewusst, dass die Anhängerschaft der dunklen Sonne ein hohes Kopfgeld auf sie ausgesetzt hat - da sie verdeckten Machenschaften mit ungehörig wenig Respekt entgegentritt. Zwischenzeitlich hatte sich Victanys immer wieder kleinen Abenteurergruppen angeschlossen und es besteht sicherlich der berechnete Vorwurf in diesen Kreisen, dass sie die Mittel und Wege der Gruppen so gelenkt hat um sich den Kultisten entgegenzustellen immer auf der Suche nach gemeinsamen Zielen der Gruppe, die sich in die richtige Richtung bewegten. Bevorzugt nutzt sie dann diese Reisen mit Abenteurer auch dafür, denen eine Darbietung mit anderen Barden geben zu können, welche sie in ihr Bühnenspiel mit einbindet - und angekommen in einer Stadt findet sie schnell Anschluss an den einen oder anderen Kunstliebhaber, der von ihr schon gehört hat. ein paar mehr Informationen gibt es am Ende der Laufbahn von

Cairoa, Schattenpriesterin der Shar

(Verehrte Nachtmutter)

Cairoa's Weg führte sie auf den Strassen von Amn, schon in jungen Jahren hat die Tochter eines skrupellosen, reichen Händlers und einer der leichten Mädchen der Strasse sich für die Vorzüge des Adels interessiert und wurde aufgrund ihrer für ihren Vater untragbaren Aktivitäten in einen Tempel gesteckt um standesgemäßes Benehmen zu lernen... Wie der Zufall so spielte, hatten die Schwestern und Brüder des Tempel alles andere im Sinn als ihr nur gutes Benehmen einzuimpfen - sondern über die ersten Jahre auch ein sehr gutes Bild einer mächtigen Göttin, die über den anderen steht und sich um die Ihren sorgt. Das Bild gefiel Cairoa - so gut, dass sie die Lehren verfolgte und aktiv für die Kirche der Shar tätig wurde. In Amn aktiv für den Glauben tätig zu sein, insbesondere für Shar - war scheinbar inaktiv Informationen zu sammeln und diese zusammenzutragen. Im Alter von siebzehn Jahren begann sie mit einem Leben auf der Strasse, wo sie ihre schon angelernten Fähigkeiten zur Perfektion brachte - Intrigen schmieden - selbst wenn sie am Marktplatz bei einem Diebstahl erwischt wurde - konnte man davon ausgehen, dass man - SIE nicht erkannte - SIE für die Wache unschuldig rüberkam - SIE schnell in den Schatten verschwand sobald sich eine Möglichkeit bot und nicht mehr gesehen war. So war es in Amn...

Als Cairoa für zuviel Aufsehen in der Stadt gesorgt hatte, beschloss sie ihrer Göttin treu ergeben die Schwertküste nach Norden zu reisen um den Glauben zu stärken, im Dunkeln der Nacht auszuziehen und sich bei der

Hohepriesterin Lyaeel' in der Umgebung von Tiefwasser zu melden. Nach einer beschwerlichen Reise, sowie einer Auseinandersetzung mit einem Anhänger

Kryscarin, Söldnerin

Zum ersten Mal wurde Kryscarin in Baldurs Tor gesichtet, eine nicht sonderlich gross-gewachsene Kriegerin mit einem Rapier und mehreren Dolchen an den unmöglichsten Orten ihres Körpers... (So munkelt man bis heute in der Stadt, wenn man diesen Namen hört - und kennen sollte) - Kryscarin hat sich einen Namen bei dem Adelshaus De'barrey gemacht nachdem sie mehrere Daimonen mit ihren Waffen zurück in die Unterwelt geschickt hat (Effektiv handelte es sich um Untote (Zombies und einen rastlosen Geist, der auf Rache aus war, da ihn der jüngste Sohn des Hauses ermordet hatte - in seinem Todesschwur verdammt sich der ehemals ehrenhafte Händler zu einem Leben auf einer anderen Ebene bis er sich gegenüber der Familie gerächt hatte... Die Zombie konnte man mit einem stillen Gebet an Shar aufeinander hetzen und es mit geschicktem Schauspiel so aussehen lassen, als wäre es ein gefährlicher Kampf indem die Kriegerin einen vermeindlichen Daimon auf einen anderen warf und ihre eindrucksvolle Klinge tief und tiefer in die Körper der Untoten stiess...) Es vergingen nur wenige Tage, nachdem Kryscarin (bzw. Cairoa) aufgedeckt hatte woher die Zombies in der Nacht kamen und was sie vorhatten. Einer einfachen Antwort ihrer Göttin folgend schickte die Priesterin dem jüngsten Sohn im Schlaf in einen Traumwandel - einer Brücke durch die Nacht folgend... Vereinzelt gab es Gerüchte, der Sohn des Hauses hätte sich selbst in den Tod gestürzt - der Geist war befreit und Kryscarin schon längst vom Ort des Geschehens verschwunden - während einzelne Geschichten über die Daimonenkriegerin bis heute in Baldurs' Tor kreisen.

Anderenorts zu einer späteren Zeit sah man die Kriegerin vor den Toren von Tiefwasser, die sich mit Angriffen organisierter Grünhäute konfrontiert sahen - man kaufte jeden "Mann" - auch Kryscarin heuerte an - die Kriegerin musste an die Oberfläche treten um offen vorzugehen - einem Informanten zufolge hatte die Priesterin erfahren waren Anhänger der dunklen Sonne in diesen Vorfall verwickelt um von einer anderen, dunkleren Mission abzulenken. Die Cyricisten benutzten und täuschten die Orks und Hobgoblins darüber hinweg, dass die Wache von Tiefwasser ein gar mächtiges orkisches Artefakt (eine Axt die Yurtruz geweiht war) deckte - da es einige Adelige es gestohlen hatten um sich zu bereichern. (Während die Cyricanhänger die Ablenkung benutzten um ganz andere Fäden zu ziehen...) - Während die meisten Söldner dazu auserwählt waren die Front gegen die Orks zu halten, ergab es sich (Verführung eines Hauptmannes hat gar seltsame Effekte), dass Kryscarin ganz andere Routen patrouillierte - innerhalb Tiefwassers - und von ihrer Göttin geleitet fand sie sobald einige der dunklen Sonnenanbeter die den jungen Adligen einen ganz anderen Kunstgegenstand abgenommen hatten - der junge Hauptmann der Wache zeigte sich (auch hier waren Kryscarin's Reize durchwegs förderlich) hocheifrig, als die Söldnerin ihm von regen Schmutz informierte und es bedurfte keiner zusätzlichen Motivation um einzelne Anhängerschaft festsetzen zu lassen... In der Zwischenzeit war der Kunstgegenstand auf seltsamste Weise in den Schatten der Nacht verschwunden. Nachdem der Kontakt mit den Cyricisten abbrach, gaben auch die koordinierten Angriffe der Grünhäute unter dem Deckmantel der Nacht schnell nach... Ein Empfehlungsschreiben des jungen Hauptmannes war der Dank mit dem sich Kryscarin auf den Weg nach Norden machte - um als Cairoa die Hohepriesterin Lyaeel in der Gegend von Niewinter zu finden. Der Auftrag Shar's war eindeutig im Norden - als eines der wichtigsten Zentren wurde Luskan auserkoren - und dort trieben sich Anhänger der

dunklen Sonne umher - es gab Gerüchte einer Konspiration mit einem oder mehreren der berüchtigten Magier von Luskan. Als Kryscarin konnte die Söldnerin die sich in Baldur's Tor und Tiefwasser einen kleinen Ruf verschafft hatte nicht nach Luskan reisen - Cairoa musste über eine neue Identität nachdenken - die auch bald gefunden war in der Bardin Victanis.

Victanys, Bardin

Eine gar seltsame Bardin ist sie, denn sie singt nicht und spricht nur in den Stücken die sie aufführt und doch schafft sie es oft mit kleinen Tricks die Mengen zu begeistern - sie auf ihre Seite zu ziehen und Emotionen zu wecken, denn Emotionen sind das Geschäft der Barden...

Victanys war schnell geboren -
legt man die schweren Kleider einer Kriegerin ab und zeigt man mehr Haut kommen die Männer von alleine.

Weckt man Emotionen in den Stücken die man selbst mit Leidenschaft schreibt und erzählt - kommen die Frauen.

Man muss schockieren - Tierschädel und Blut verwenden - sagen es wären die Knochen des alten Bürgermeister, die Eingeweide des einäugigen Mörders - man muss die Fantasien und Vorstellungen der Realität verschmelzen lassen...

Aber viel wichtiger, man kann diese Vorstellungen nutzen -

Victanys erzählte die Geschichten von Kryscarin im nördlichen Raum der Schwertküste anders als sie waren. Furchterregend - und doch subtil war der Charakter von Kryscarin unbeeindruckend einfach - und doch stellte sie sich Tod und Teufel entgegen - sie nutzte die Emotionen der Zuschauer gleichzeitig um Hass und Zorn auf die Anhänger der dunklen Sonne zu legen und Bewunderung für die Söldnerin eines anderen Lebens zu schaffen. Es war die Aufgabe einer Priesterin den Volk zu zeigen wo es hingehen musste - den Pfad zur Erleuchtung oder der Verdammnis klar zu markieren. Hier hatte sie die Möglichkeit gefunden.

Umso glaubhafter waren ihre Intrigen geworden. Victanys war bekannt dafür offen gegen die dunkle Sonne vorzugehen - doch waren ihre Vorstellungen rar und begehrt bei den adeligen Luskans wie auch den Noblen Silbrigmonds... Die Vorstellungen waren nie lange angekündigt. Spontan, mitreissend und ebenso abrupt zu ende. Die Anhänger der dunklen Sonne mussten ein hohes Kopfgeld auf die Bardin gesetzt haben...

Nachwort:

Es war nicht sehr einfach die richtigen auszuwählen - gemeinsam mit dem Hohepriester schmiedete sie also den Plan... Ein Geas musste auf jeden der Helden gelegt werden und der Verdacht auf die Cyricisten gelegt werden - der Hohepriester hatte den Zauber beendet - die Maskerade war perfekt und so sah keiner was gespielt wurde - nun war es an Cairoa die Helden zu lenken - denn gegen das Böse würden sie gemeinsam kämpfen. Sie empfand keine Skrupel, denn es war im Interesse des höheren Guten - es war zu Ehren ihrer Königin der Nacht - und es war ein weiterer Schlag gegen die Dunkle Sonne - sie hatte weise gewählt, bald würden die Magier Luskans wieder vereint unter dem Banner von Shar sein - sie wussten es vielleicht nicht, aber schon durch ihre Magie waren Sie an Shar gebunden - ein Band dem keiner entkam.

Wenige Tage später hatten sie gemeinsam dem Gegenschlag der Cyric-Anhänger widerstanden - und waren den widerspenstigen Magier los - es sollte ihm eine Lehre sein. Nun ja, es war zu spät für ihn sich zu ändern - sie hatten ihn gemeinsam zu Cyric geschickt - wo er für alle Ewigkeit bleiben sollte...

Doch langsam, wurde es zu eng für Victanis - sie brauchte eine neue Identität - die Reise würde sie als Kryscarin starten - aber sie würde wohl jetzt wo Gefahr drohte und die Krieger sie schon skeptisch ansahen die Nacht nutzen und ihrer und der Wege der Gefährten die sie begleitet hatten würden sich trennen.