

## Der thorwalsche Seefahrer

*»Kein Seemannsgarn! Ich hab's mit meinen eigenen Augen gesehen. Ein Geisterschiff im Hafen von Kannemünde.«*

*»Ein Florett? Wohl eher eine übergroße Nähnaedel.«*

*»Das wohl, bei Swafnir!«*

Wulfgrimm konzentrierte sich darauf, so leise wie möglich zu paddeln und das kleine Ruderboot geschickt durch die aufragenden Felsformationen zu manövrieren. Seine Gefährten hatten sich aufgeteilt, um nach dem Geweihten des Namenlosen zu suchen. Die Spur hatte sie nach Havena geführt, und alle Hinweise, die Thallian, Nevinia und Elwene finden konnten, deuteten auf die versunkene Unterstadt von Havena hin.



*Bei Swafnir! Ganz so wie in der Saga von Thorwulf Isnadson. Nur hatte Thorwulf Gefährten aus seiner Ottajasko dabei. Und wen habe ich?*

Wulfgrimm ruderte weiter und sah nachdenklich zu seinen Gefährten hinüber. Drei Frauen begleiteten ihn, der Rest war mit anderen Booten unterwegs. Allacaya, die Albin, starrte mit ihren scharfen Augen vom Bug des Boots auf die neblige See hinaus. Wulfgrimm vertraute ihren scharfen Sinnen, doch wann immer er sie anblickte, musste er an die Legenden über Alben an Bord von Schiffen denken.

*Nur Unglück bringen sie. Gut, Allacaya ist vielleicht eine Ausnahme und diese Nusschale eher ein Boot als ein Schiff, aber wenn schon Olnira Jumarsdottir davon erzählt, dass kein Thorwaler bei klarem Verstand mit dem Zaubervolk reisen sollte, muss es wohl stimmen.*

Nevinia hingegen schien den Wellengang nicht zu vertragen. In Punin und Havena hatte sie sich als unschätzbare Hilfe erwiesen und die nötigen Hinweise zum Aufenthaltsort des Geweihten in die Hände bekommen. An Land war sie nützlich – zumindest für eine Horasierin. Doch auf dem Wasser schien ihr Magen mit dem Frühstück zu kämpfen und rebellerte. Sie war kreidebleich.

*Horasier, die vertragen einfach keine echte Meeresbrise. Ein Wunder, dass sie es bis nach Uthuria und Myranor geschafft haben. Das wohl, bei Swafnir!*

Noch mehr Sorgen bereitete ihm Ylwa. Sein Volk und das ihre lagen schon seit der Zeit von Jurga in Streit. Sie schloss sich der Gruppe in Punin an, wo sie und Orestas sich in einer Taverne kennengelernt hatten. Wie viele Fjarninger war sie auf der Suche nach dem Geheimnis des Stahls, und ihr Weg führte sie von ihrer Heimat nach Süden. In Orestas glaubte sie, jemanden gefunden zu haben, der das Geheimnis kannte. Wulfgrimm hatte Ylwa als tapfere Kriegerin schätzen gelernt und ihr Respekt gezollt. Aber hier auf See war das Herz der ansonsten tapferen Kriegerin so von Angst erfüllt, dass er beinahe ihre Zähne klappern hörte.

*Wie kann man das Meer nur so hassen wie die Fjarninger? Es gibt einem alles, was man zum Leben braucht. Merkwürdige Leute, diese Barbaren. Das wohl, bei Swafnir!*

„Ein Turm, ich sehe einen Turm“, berichtete Allacaya.

„Mitten im Wasser?“, fragte Ylwa, deren Gesicht nur allzu deutlich die Furcht vor dem Meer verriet.

„Das ist der Turm der mächtigen Zauberin Nahema. Steht hier seit der Großen Flut. Könnte ein gutes Versteck für diesen Hranngar-Anhänger sein“, sagte Wulfgrimm. Während er noch darüber nachdachte, wie sie am unauffälligsten dort hingelangten konnten, spürte er plötzlich eine leichte Erschütterung. Doch Wulfgrimm wusste, dass keine gewöhnliche Welle dafür verantwortlich war.



Irgendetwas musste das Boot unter Wasser gestreift haben. Allacaya zog einen Pfeil aus dem Köcher, als Wulfgrimm das Paddel sinken ließ. Die Elfe musste es auch bemerkt haben! Ylwas Muskeln spannten sich, und sie fragte leise: „Was ist los?“

Nur Nevinia rührte sich nicht und sah weiterhin elend aus.

Wulfgrimm ahnte den Angriff mehr, als dass er ihn kommen sah. Ein schwarzes Tentakel erhob sich blitzschnell aus dem Wasser und umschlang Allacaya. Die Elfe fing an zu schreien, aber Wulfgrimm hatte bereits seine Streitaxt gepackt und schlug auf den Fangarm ein.

*Bei Swafnir, ein Krakenmolch!*

Von allen Seiten tauchten weitere Tentakel aus den dunklen Wassern auf, die Ylwa und er nach Leibeskräften abzuwehren versuchten. Erst sein zweiter Schlag durchtrennte den Fangarm, der Allacaya festhielt. Begleitet von einem unsäglichen Geräusch aus dem Maul des Untiers, tauchte der Krakenmolch so schnell wie er erschienen war wieder in die Tiefen des Meeres ab.

Wulfgrimm befreite Allacaya von dem abgeschlagenen Tentakel und sah sich kurz um. „Nun, einen Überraschungsangriff können wir jetzt wohl vergessen. Ich glaube aber ohnehin, dass wir bereits erwartet werden.“

### Der Held im Spiel

Als Seemann und Thorwaler ist der Held tolerant gegenüber anderen Kulturen und Weltbildern, solange man ihn nicht zu bekehren versucht, offenkundig Sklaven hält oder mit finsternen Mächten im Bunde steht.

Wie die meisten Seeleute beherrscht ihn der Aberglaube. Er kauft sich nur allzu gerne einen neuen Glücksbringer, vermeidet über Unheilvolles wie schwarze Katzen, die Zahl Dreizehn oder Elfen auf Schiffen zu sprechen und sieht hinter Unerklärbarem stets eine Verschwörung von Hranngar, der Widersacherin seines Walgotts Swafnir. Vor einer deftigen Kneipenschlägerei weicht er ebenso wenig zurück wie vor einem Kampf gegen Echsengezücht, Orks oder anderen Abscheulichkeiten.

Mit der Streitaxt und dem Schneidzahn weiß er umzugehen, denn obwohl er das Wort „Pirat“ vermeidet, war er schon mit seiner Ottajasko auf Raubzug und plünderte Walfangsiedlungen und Küstendörfer. Er kann sich seiner Haut erwehren, doch vergießt er nicht das Blut Unschuldiger, wenn es sich vermeiden lässt.

Wer sein Seemannsgarn erträgt und ihm zu einem Schluck echten Premer Feuers einlädt, der kann sehr schnell die Freundschaft des Thorwalers gewinnen. Dafür werden Gefährten sich auch an seinen derben Humor, Trinklieder und die allgegenwärtige thorwalsche Bestätigungsformel „Das wohl, bei Swafnir!“ gewöhnen müssen.

**Sozialstatus:** frei

**Vorteile:** Hohe Lebenskraft V, Hohe Zähigkeit, Zäher Hund

**Nachteile:** Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn)

**Sonderfertigkeiten:** Belastungsgewöhnung I, Fertigkeitsspezialisierung Boote & Schiffe, Finte I, Ortskenntnis (Thorwal), Schildspalter, Sturmangriff, Vorstoß, Wettervorhersage, Wuchtschlag I

**Sprachen:** Muttersprache Thorwalsch III, Garethi III, Oloarkh I

**Schriften:** Thorwalsche Runen

**Kampftechniken:** Dolche 10 (AT 11 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Hieb Waffen 12 (AT 13 / PA 8), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA -), Lanzen 6 (AT 7 / PA 5), Raufen 12 (AT 13 / PA 7), Schilde 12 (AT 13 / PA 8), Schwerter 12 (AT 13 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 7 / PA 5), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 10 (FK 11)

**Talente:**

**Körper:** Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Reiten 0, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 6, Singen 0, Sinnesschärfe 2, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 6

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

**Natur:** Fährtensuchen 0, Fesseln 7, Fischen & Angeln 9, Orientierung 10, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 8, Wildnisleben 3

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

**Handwerk:** Alchimie 0, Boote & Schiffe 10, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 6, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 8

**Ausrüstung:** Heiltrank (QS 1), Kleidung (normal), Langschwert, Lederrüstung, Reisepaket, Streitaxt, Thorwalerschild, 20 Silbertaler

**Spezies:** Mensch (Thorwaler)

**Kultur:** Thorwal

**Profession:** Seefahrer

**Erfahrungsgrad:** Erfahren

## Wulfgrimm

MU	13
KL	10
IN	12
CH	11
FF	12
GE	13
KO	15
KK	14

LeP	40
AsP	-
KaP	-
GS	7
INI	12+1W6
SK	1
ZK	3
AW	7
Schips	3
RS/BE	3/0*

\*) Die Abzüge durch BE sind in GS, INI und AW berücksichtigt