

Der Albernische Seeoffizier

»Nichts ist erhebender als Seewind im Haar, Salzgeruch in der Nase und schaukelnde Planken unter den Sohlen.«

»Ein Offizier ist nur so gut wie seine Mannschaft.«

»Anluven auf Hart am Halbwind, Schoten dichtholen! Warum dauert das so lang, bei Efferds salzverkrustetem Bart?!«

„Ich schwöre euch bei den Seelen der Ertrunkenen, dass das Vogelweib mich gekrallt hatte und mit mir nicht weniger als 50 Schritt in die Höhe flog! Ich sah mein Ende kommen, doch bot sich ein letzter Strohalm, an den ich mich klammern konnte – oder vielmehr ein Mast: Vor uns tauchte das Rahsegel auf, und aufgrund meines Gewichts verlor die Harpyie an Höhe. Wenn es mir gelänge, mich da festzuhalten, dann ...“



„Letzte Rundel“, unterbrach der Wirt der Taverne *Alte Marschen* Perwyns Geschichte. Der gewitzte Seefahrer täuschte sogleich eine trockene Kehle vor, sodass er noch einen Schnapsbecher gereicht bekam. Die wenigen in der Kneipe noch verbliebenen Gäste hatten sich in einem Kreis um ihn zusammengeschart und hingen an seinen Lippen. Nun aber war es Zeit zu gehen. Er hatte sich schon wieder dazu breitschlagen lassen, das alte Seemannsgarn zu erzählen, das – so musste er sich eingestehen – umso fantastischer anmutete, je mehr er getrunken hatte.

Also beendete er seine Rede noch kurz: „Und wie ich mich aus dieser Lage befreite – denn offenbar stehe ich ja lebendig vor euch – erfahrt ihr bald. Ich sage nur so viel, dass eine scharfe Klinge und ein in der Mitte zerrenntes Segel eine Rolle dabei spielten. Jetzt aber gehöre ich in ein Bett.“

Die Zuhörer bedankten sich mit etwas Kupfer für die Geschichte, bevor sie die Taverne torkelnd verließen. Auch Perwyn Braelghan packte seine Sachen und wollte gerade dem Wirt zum Abschied winken, als sein Blick auf die kleine Frauengestalt in einer dunklen Ecke des Schankraums fiel. „Da brat mir doch einer ’nen Hering, das ist doch die Blaue Frau!“, murmelte er ehrfurchtsvoll. Perwyn hatte in den Havener Kneipen genug Geschichten gehört, um Bori-Shan zu erkennen, wenn er sie sah. Sie war von feenhafter Anmut, hatte eine Haut so blass wie Meerschäum, nicht ein Haar am Körper und eine befremdliche, feine und blaue Kleidung am Leib. Sie begann, ein Tuch mit darin eingewickelten Waren auf dem Tisch auszurollen, dann blickte sie mit ihren meeresrestiefen, blauen Augen erwartungsvoll zu Perwyn.

„Du willst mir was verkaufen?“, fragte er, und erhielt ein Nicken als Antwort. Es hieß, sie sei stumm. Als er sich zu ihr setzte, begann sie zu summen. Die Melodie war fremdartig, doch erkannte er sie bald als eine Abwandlung eines alten Seemannsliedes. Sein Blick fuhr über die Waren und ihm schauderte, denn alles sollten Relikte ertrunkener Seemänner und Funde vom Meeresgrund sein. Eine ganze Reihe von Kleinodien. Aber Perwyn war praktisch veranlagt. Er tippte auf ein Meerschäumpfeifchen: „Das ließe ich mir gefallen. Von meiner letzten Heuer ist aber nicht mehr viel übrig, 5 Kreuzer dafür?“

Bori-Shan nickte sogleich freudig zustimmend. Dann deutete sie mit einem fragenden Gesichtsausdruck ein Stopfen des Pfeifchens an.

„Ob ich Tabak habe?“, fragte Perwyn und bekam ein Nicken zur Antwort. „Ehrlich gesagt: nein.“ Als hätte sie diese Antwort erwartet, schob die Blaue Frau ein Zettelchen über den Tisch: *Runon Ghoern, feinsten Tabak Havenas, nördliche Krakeninsel*. Hastig stand sie auf und deutete auf die Tür, als wäre Eile geboten. „Ruhig, meine Liebe, es ist spät in der Nacht oder vielmehr früh am Morgen. Runons Laden ist noch nicht offen, und mein



Pfeifchen kann auch noch warten.“ Doch Bori-Shan gab nicht nach. Ihr gesummes Seemannslied nahm nun eine beängstigende, ja dramatische Tonalität an, als ging es um Leben und Tod.

„Du willst, dass ich jetzt dahingehe?“ Bori-Shan nickte bestätigend. „Also gut, also gut, ich geh ja schon.“

Perwyn wunderte sich über sich selbst, als er durch den Morgennebel lief. Mit schnellen Schritten, um die Kälte zu mildern, überquerte er die Südbrücke über den Lيدرfleet zur Krakeninsel. Den Geschichten nach ging es allen, die bei Bori-Shan etwas gekauft hatten, gut damit. Ihre Gaben galten im Aberglauben der Havener als Glücksbringer. So wandte er sich, das Pfeifchen im Mund, gen Norden. Schon bald fand er sich inmitten eines Gewirrs aus engen Gassen, kleinen Brückchen und Schleichwegen zwischen verwinkelten Häusern wieder. Er hatte die Orientierung verloren; offenbar war er wohl doch etwas angetrunken. Als er über eine kleine Brücke stieg, schreckte ihn die Stimme eines alten Mannes auf, der durch ein Fensterchen auf ihn herabblickte:

„Ja, ganz recht, guter Mann. Dies' Brückchen wird nur gefunden von einem Mann, der hat so einiges getrunken.“ Er ließ den Worten ein gackerndes Lachen folgen und fuhr fort: „Geht nur hinüber. Dieses Brücklein darf man nur im Rausch überschreiten.“ Man sagte den Krakeninsulanern so einige schräge Bräuche nach, aber von derlei hatte Perwyn noch nie gehört. Aber sei es drum, dachte er sich, er hatte ja die Erlaubnis, hinüber zu gehen, also tat er es. Jenseits der Brücke hörte er auf einmal das Klagen einer Frau, ein regelrechtes Heulen. War da jemand in Not? Schnell war sein Kopf wieder klar. Das Heulen kam von Norden, und Perwyn ging ihm nach. Ein paar Dutzend Schritt später bog er in eine Gasse ein, die von einem großen Gwen Petryl-Stein bläulich erleuchtet wurde. Im Lichtschein erblickte er eine kniende Frau, die Quelle des flehentlichen, herzerreißenden Heulens. Und er war hier offenbar nicht allein ...

Der Held im Spiel

Der albernische Seefahrer ist mit seiner Heimat genauso verbunden wie mit dem Meer. Er fürchtet und liebt den Meeresefferd gleichermaßen. Ihn locken exotische Orte „am Ende der Welt“ wie die Tulamidenlande, die Dschungel des Regengebirges, die Waldinseln oder Uthuria. Das größte Abenteuer seines Lebens mag er aber in Havena bestehen, wenn er von seinen großen Fahrten zurückkehrt, seine Heuer in einer Taverne in Bier investiert und sein Seemannsgarn zum Besten gibt. Dann mag er aus dem Fenster der Taverne die alte Unterstadt Havenas oder die unheimliche Krakeninsel sehen, und nicht einmal sein Aberglaube wird dann verhindern, dass er sich eben dort in ein Abenteuer wirft. Bevorzugt mit ein paar Freunden in einer Heldengruppe, die ebenso zupackend sind wie er selbst.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Entfernungssinn, Richtungssinn

Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Boote & Schiffe (Verfolgungsjagden), Ortskenntnis (Havena)

Sprachen: Garethi III, Isdira I, Tulamidyä I, Thorwalsch II

Schriften: Kusliker Zeichen

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

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Reiten 0, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 5, Singen 4, Sinnesschärfe 8, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 3, Zeichnen 9

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Betören 4, Einschüchtern 5, Etikette 4, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 6, Überreden 5, Verkleiden 4, Willenskraft 3

Natur: Fährten suchen 0, Fesseln 7, Fischen & Angeln 4, Orientierung 10, Pflanzenkunde 1, Tierkunde 3, Wildnis leben 8

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

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 10, Fahrzeuge 0, Handel 5, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 10, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 7, Musizieren 0, Schlösser knacken 0, Steinbearbeitung 4, Stoffbearbeitung 7

Ausrüstung: Säbel, Dolch, Fernrohr, Kleidung (schwere Kleidung), Kompass, Meerschampfeife, 36 Dukaten, 4 Silbertaler

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

LeP	31
AsP	-
KaP	-
GS	8
INI	13+1W6
SK	1
ZK	1
AW	7
Schips	3
RS/BE	1/0

Spezies: Mensch (Mittelländer)

Kultur: Mittelreicher

Profession: Seefahrer

Erfahrungsgrad: Erfahren