

# DIE THORWALSCHER PIRATIN

Sanft kräuselten sich die Wellen im Hafenbecken. Der Mond hatte sich schon lange hinter dichten Wolken versteckt, die noch heute Nacht Regen versprochen. Offenbar kam den drei dunklen Gestalten, die am Kai entlangschlichen, das schlechte Wetter gerade recht. Vor allem die große Frau schien über die aufkommende Brise höchst erfreut zu sein.

„Rechters ist das ja nicht, was wir hier tun. Immerhin kann der arme Fischer nichts dafür ...“

„Bei Swafnir!“, unterbrach die groß gewachsene Frenja den Krieger flüsternd. „Die Horasier haben uns vom Schiff geholt, und die Horasier haben uns eingebuchtet. Deshalb hat jetzt der horasische Kerkermeister eine Beule auf der Stirn, und deshalb soll uns dieser horasische Fischer dabei helfen, von hier wegzukommen. Das wohl!“

„... und gleich sorgen horasische Ohren dafür, dass wir wieder zurück in den Bau wandern. Wenn ihr endlich die Güte hättet, still zu sein“, zischte die zweite, zierlichere Frau ihren Begleitern zu. Die drei stiegen eine Leiter hinab auf einen hölzernen Steg. Hier waren die kleinen Fischerboote angebunden, die Frenja nun mit strengem Blick begutachtete.

„Das da“, flüsterte sie schließlich, stieg ein, winkte ihren Gefährten nachzukommen und schnitt den Strick durch, mit dem die Jolle vertäut war.

„Erst rudern wir raus, Segel setzen wir später. Du gehst nach backbord, Rondrian, und du nach steuerbord, Daria“, befahl die Thorwalerin.

Die Angesprochenen sahen sie fragend an.

„Oh, diese Landratten!“, zischte Frenja. „Rondrian nach links, Daria nach rechts. Bei Swafnir, die Fahrt kann ja heiter werden ...“

„DAS WOHL!  
BEI SWAFNIR!“

## HINTERGRUND

Die Seefahrt ist das Metier der Thorwaler, denn ihr karges Land ist für Landwirtschaft nur wenig geeignet. Die bunten Segel der Drachenschiffe aus dem Norden sind auf allen Meeren zu sehen – und überall gefürchtet, so sehr dies einen Thorwaler vielleicht überraschen mag. Denn während der Freibeuter der südlichen Meere durchaus weiß, womit er seinen Lebensunterhalt verdient, nämlich mit der Seeräuberei, würde es den Thorwaler gewiss erstaunen, Pirat genannt zu werden – schließlich überfällt er nur Dörfer der horasischen Walschlächter oder Schiffe der verhassten Sklavenschinder aus Al'Anfa. Dass die erbeuteten Schiffe wirklich in der Regel samt ihrer Ladung versenkt werden, mag in der Tat ein Indiz dafür sein, dass es den rauen Gesellen aus dem Norden weniger auf die Beute, als vielmehr auf die Geste ankommt.

Bei Landratten weitverbreitet ist die Meinung, dass sich ein Überfall durch ‚übermütige‘ Thorwaler deutlich von der Grausamkeit anderer Raubzeuge unterscheidet und vielmehr einer groß angelegten, zünftigen Schlägerei ähnelt. Wer jedoch wirklich beim Auftauchen eines Drachenschiffs um Hab und Gut fürchten muss, wird dies anders sehen – und auch der liebevollste Fischer, den man so lange unter Wasser tauchte, bis er endlich, wie ihm befohlen wurde, unter Todesangst „Die Horas ist eine Hure!“ ausrief, wird sich mit dem thorwalschen Humorverständnis wohl auf ewig schwertun.





## DIE THORWALSCHER PIRATIN BEI SPIELBEGINN

LeP 33 AuP 33 MR 1 MU 15 KL 8 IN 10  
CH 12 FF 12 GE 13 KO 14 KK 15 SO 4

**Vor- und Nachteile** • Balance, Aberglaube 5, Goldgier 5, Jähzorn 5, Niedrige Magieresistenz (MR -1)

**Talentspiegel** • Dolche +2, Hieb Waffen +8, Raufen +7, Ringen +1, Säbel +2, Wurfbeil +5, Wurfmesser +2, Zweihand-Hieb Waffen +5, Akrobatik +2, Athletik +4, Klettern +7, Körperbeherrschung +5, Schleichen +0, Schwimmen +6, Selbstbeherrschung +0, Sich verstecken +0, Singen +0, Sinnenschärfe +3, Tanzen +0, Zechen +7, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +0, Fährtensuchen +0, Fesseln/Entfesseln +7, Fischen/Angeln +6, Orientierung +5, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +0, Geographie +2, Götter und Kulte +1, Kriegskunst +2, Rechnen +0, Sagen/Legenden +4, Schätzen +2, Sternkunde +1, Zimmermann +2, Sprachen kennen [Thorwalsch] +6, Sprachen kennen [Garethi] +4, Sprache kennen: [Tulamidyä] +4, (Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +0), Boote fahren +6, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Kochen +0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +0, Schlösser knacken +1, Schneidern +0, Seefahrt +6

**Kampfwerte** • Dolche 11/8, Hieb Waffen 14/11, Raufen 13/11, Ringen 10/8, Säbel 11/8, Wurfbeil 13, Wurfmesser 10, Zweihandhieb Waffen 13/9

**Sonderfertigkeiten** • Linkshand I

**Ausrüstung** • gestreifte Hose, blaue Bluse, bunte Lederweste, hohe Stiefel, Skraja, Wurfbeil, Enterhaken mit 10 Schritt langem Seil, breiter Gürtel, buntes Stirnband, Schnapsflasche, diverse Amulette, 23 Heller

Bei den Thorwalern sind die Frauen den Männern gleichberechtigt – und gleichermaßen schlagkräftig. Dass eine Thorwalerin mit harter Hand ein Schiff voller saufflugiger Rauheine führt, ist nicht außergewöhnlich. Dass einer Dame Geleit angetragen wird, weil die nächtlichen Gassen gefährlich sind, hingegen schon und wird entsprechend leicht als Beleidigung aufgefasst ...

## KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Die gestreifte Hose gehört ebenso zur klassischen Tracht eines Thorwalers wie die Lederweste. Beliebt sind zudem schwere, reich verzierte Gürtel – und Amulette, die ihren Träger vor dem gierigen Blick der Seeungeheuer oder den üblen Streichen des Klabauteermanns schützen.

Als Waffe bevorzugt der Thorwaler die Axt und den Schneidzahn. Gerade bei Schiffsmannschaften sind auch Entermesser verbreitet, und dies nicht ohne Grund ...

## ZITATE DER PIRATIN

„Und dann hauen wir die Horas – hojehojehum – und dann hauen wir die Horas – hojehoje – um.“ (Refrain eines beliebten thorwalschen Liedes, die Strophen selbst sind nicht zum Abdruck geeignet.)  
 „Es ist mir wurscht, wieviel Ihr für die Passage bezahlt habt. Das Käuzchen hat dreimal gerufen, auf der Rahe saß eine Spinne und eine Möwe hat siebenmal das Krähenest umkreist – ich lege heute nicht ab, und damit Schluss!“  
 „Das wohl! Bei Swafnir!“