

## *Der Thorwaler*

»Die Thorwaler kommen!« So lautet ein Schreckensruf an vielen Küsten, wenn das bunt gestreifte Segel eines Piratenschiffes gesichtet wird. Den gleichen Entsetzensruf kann man aber auch hören, wenn in einer Stadt, mit der die Thorwaler friedlichen Handel treiben, eine Schar durstiger Seeleute eine Schänke ansteuert. Dann kann man nur hoffen, daß es dem Wirt rechtzeitig gelingt, die Eingangstüre zu verriegeln, denn sonst liegt der Ablauf des restlichen Abends bereits fest: Zunächst nimmt der Wirt eine Menge blinkendes Silber ein, aber am nächsten Morgen hat er dennoch Minus gemacht, weil er beim Schreiner eine neue Einrichtung für sein Lokal bestellen kann. Die hünenhaften Thorwaler sind ein fröhlicher, unerschrockener Menschenschlag, ein bißchen zu rauflustig vielleicht... Wie sagte doch Hetmann Orezar zu dem Kaufmann, der betroffen auf seine frisch ausgeschlagenen Schneidezähne starrte? - »Tja, meine Jungs und Mädels...! Sie sind halt allesamt große Kinder; man kann ihnen einfach nicht böse sein.«

### **Hintergrund**

Das Volk der Thorwaler lebt an der rauhen Nordwestküste Aventuriens. Es heißt, daß ihre Vorväter aus dem fernen Gúldenland fliehen mußten. Keiner kennt die Gefahren des Meeres so gut wie sie und kein anderes Volk ist so mit dem Meer verbunden wie die Thorwaler: Sie betreiben nur in geringem Umfang Ackerbau und Viehzucht, vielmehr haben sie sich ganz den endlosen Weiten verschrieben - als Piraten, Kauffahrer und Fischer sind sie überall auf dem Meer der Sieben Winde und häufig auch auf anderen Ozeanen anzutreffen. Die Thorwaler verehren Swafnir, den Sohn der Kriegsgöttin Rondra und des Meeresherrn Efferd, der in Gestalt eines riesigen Pottwals durch die Meere streift, auf ewig in den Kampf mit der Riesenschlange Hranngar verwickelt. Sollte die Kraft Swafnirs jemals nachlassen, so ist das Ende der Welt gekommen. Aus diesem Grunde ehren und achten die Thorwaler alle Wale und Delphine und lassen nicht zu, daß ihnen ein Leid geschieht. Andererseits heißt dies auch, daß sie alles Echsische und Schlangenhafte verabscheuen und verachten. Bei den Thorwalern ist im täglichen Leben der Unterschied zwischen den Geschlechtern kaum ausgeprägt: Es kommt nicht selten vor, daß man einen rotbärtigen Hünen mit zwei Kindern auf dem Arm am Kai stehen und seiner bis an die Zähne bewaffneten Frau zum Abschied winken sieht, wenn sie gerade zu einer Kaperfahrt ausläuft. Mittelländer, die solch ein Verhalten erheiternd fanden, mußten sich schon häufiger in die Dienste des örtlichen Heilers begeben. Ihren Fürsten oder ihre Fürstin (die bei ihnen Hetmann oder Hetfrau heißen) wählen die Thorwaler selber, denn es geht ihnen nichts über ihre Freiheit, die sie - vor allem gegen alanfanische Sklavenjäger - erbittert verteidigen.

### **Die Rolle des Thorwalers**

Einen Thorwaler rollengerecht zu spielen ist keine schwere Aufgabe: Mischen Sie Geradlinigkeit, Rauflust und Trinkfestigkeit mit der Freude an schierer Muskelkraft, geben Sie einen Schuß Selbstüberschätzung hinzu - und fertig ist Ihr Held. Zwar machen ihm Aberglaube und plötzlich auftretende düstere Stimmungen bisweilen schwer zu schaffen, aber der Thorwaler, der vor irgendeinem Problem kapitulieren würde, muß erst noch geboren werden. So ein Nordländer kann sich ruhig noch so oft eine blutige Nase holen - beim nächsten Mal geht er wieder mit dem Kopf durch die Wand. Es dauert seine Zeit, bis ein Thorwaler seine Ecken und Kanten so weit abgeschliffen hat, daß er die Gelassenheit und Gewandtheit erlangt, die auf Dauer für einen Abenteurer in Aventurien lebenswichtig sind.

### **Zitate**

»Wir Thorwaler sind die Herren der Meere und der angrenzenden Küsten.«

»Das wohl! Bei Swafnir!«

»Solange man auf dem Boden liegen kann, ohne sich festzuhalten, ist man auch nicht betrunken.«

**Kleidung und Waffen:**

Die Garderobe eines Thorwalers ist oft recht abenteuerlich anzuschauen, denn die Nordländer kombinieren ihre klassische Tracht (Wollhosen und Leinenhemden) gern mit bunten, ausgefallenen Kleidungsstücken, die sie irgendwo erbeutet oder auf fernen Märkten erworben haben. Man hat schon Seebären gesehen, die zu einem Fell-umhang den steifen Hut einer Ratsherrin aus Bethana trugen, aber wer will schon über solch einen Aufzug eine spöttische Bemerkung fallenlassen? Wir halten uns da lieber raus... Sehr beliebt sind bei den Thorwalern auch Tätowierungen. Es leben unter ihnen einige wahre Meister in der Kunst des Stechens von Hautbildern. Sowohl bei Tätowierungen als auch beim Färben von Kleidung oder dem Gravieren von Gürtelschnallen, Schwertklingen oder ähnlichem sind komplizierte Ornamente sehr beliebt. Der Thorwaler bevorzugt Äxte aller Art (darunter den "Schneidzahn", eine besondere Wurfaxt) und scharfe Hieb Waffen wie Säbel und Entermesser - und gelegentlich schleppt er eine halbe Waffenkammer davon mit sich herum. Rüstungen werden eher als hinderlich empfunden. Deshalb trägt man selten mehr als ein gestepptes Lederwams oder eine "Krötenhaut", eine mit schweren Nieten besetzte Lederweste. Viele weitere wissenswerte Details über das Volk der Thorwaler finden Sie in der Box "Thorwal - Die Seefahrt des Schwarzen Auges".

**Besonderheiten:**

Wegen ihres hohen Aberglaubens haben alle Thorwaler zu Beginn ihrer Laufbahn automatisch 1 zusätzlichen Punkt Abzug auf ihre Magieresistenz. Diese Anfälligkeit gegen Zauberei legt sich erst, wenn sie ein gewisses Maß an Erfahrung gesammelt, sprich, wenn sie die fünfte Stufe erreicht haben.

**Ausgestaltung der Talente:**

Je nachdem, in welcher Umgebung Ihr Thorwaler Held groß geworden ist, können sich erhebliche Verschiebungen in den Talenten ergeben. Ein Pirat wird sicherlich Kampftechniken und Seefahrtskünste den Wissens- und Gesellschaftstalente vorgezogen haben, während es bei einem Kauffahrer umgekehrt ist. Ein Fischer kennt sich auf den Meeren aus wie kein anderer, dafür sind seine Kenntnisse an Land eher beschränkt. Sie können natürlich auch gerne einen anderen Heldentypen (z.B. einen Jäger, Krieger oder Magier) aus Thorwal spielen. In diesem Fall sollten Sie jedoch nur die Tabellen zu Aussehen und Herkunft zu Rate ziehen und bei den Talenten von den Basiswerten des anderen Heldentyps ausgehen. Wenn Sie einen Thorwaler spielen wollen, sollten Sie Ihren Helden schon zu Beginn des Spiels mit einer Berufsfertigkeit ausstatten. Zur Auswahl stehen Ihnen: Fischer, Seefahrer, Grobschmied und Tätowierer.