

Der Walfänger

Hintergrund

Wale gibt es in allen Meeren, die Aventurien umgeben, aber nirgend- wo so zahlreich wie in Ifirns Ozean, und so gibt es die typischen Walfängerhäfen auch fast nur an der eisigen Küste zwischen Riva und Paavi (weiter im Westen muß man ständig mit Überfällen durch Thorwaler rechnen). Der Walfang ist eine harte, gefährliche Arbeit, die aber ein solides Einkommen beschert, da ein Wal buchstäblich bis zum letzten Blutstropfen verwertet werden kann und so nicht nur für Schiffsbesitzer und Kapitän, sondern auch für die Mannschaft immer ein erklecklicher Batzen hängenbleibt, der umgehend in Schänken und Bordelle getragen werden kann. Mehr zur Waljagd finden Sie in diesem Band auf Seite 28.

Die Rolle des Walfängers

Walfänger sind einfache Leute, geradlinig im Denken und Handeln, bereit, für ihre Kameraden alles zu geben, aber verschlossen gegenüber Fremden; sie können zupacken und sich schnell entscheiden vielleicht etwas zu schnell, wenn es gilt einen Streit vom Zaun zu brechen oder das Messer zu ziehen. Für akademischen Schnickschnack oder aufgeblasenes Stutzertum haben sie nichts übrig, aber die einfachen Freuden des Lebens wissen sie zu schätzen. Ein übereifriger Thorwaler (oder ein anderer Swafniranhänger) kann mit einem Walfänger übrigens leicht in Streit geraten - und dann ist es nicht sicher, wer blutend auf den Planken liegenbleibt ...

Der Walfänger als Heldentyp

Paavi ist in den Händen der Borbaradianer, Frisov ist ein Drecksnest, im Golf von Riva muß man mehr Thorwaler als Wale jagen, und Ifirns Ozean ist sowieso zugefroren - Zeit, sich nach etwas neuem umzusehen. Mammutjäger oder Goldsucher? Warum nicht gleich aufhängen? Richtschütze in Irgendeiner Majestäts Marine? Strammstehen? Efterd bewahre! Also wohl doch mal sehen, ob man in Neersand nicht doch auf einem dieser Perlenmeer-Kähne anheuern kann. Aber erstmal sehen, was dieses sagenhafte Festum so bietet ... Einmal aus seiner vertrauten Umgebung gerissen, neigt der Walfänger zu unstemem Leben, Gelegenheitsarbeiten und Verschwendung. Das Anhäufen von Schätzen ist ihm genauso fremd wie ein ständiger Wohnsitz oder das zeitraubende Erlernen 'unnötiger' Fertigkeiten wie Tanzen oder Etikette. Als freiwilliges Mitglied einer Schiffsgemeinschaft erkennt er nur die Autorität des Fähigeren (also des Kapitäns oder der Götter) an, weswegen er - gerade im Bornland - leicht mit der Obrigkeit aneinandergerät und sich auch nicht von jedem 'dahergelaufenen' Akademiekrieger Befehle erteilen läßt ...

Zitate:

»Haben wir schon immer so gemacht. Klappt auch immer. Brauchst nur ein bißchen Geduld.«
"Kapitaler Brocken gewesen. Hat fünf von Jossos Leuten mitgenommen, bevor wir's ihm verpaßt haben.«
"Wal, da bläst er!«

Kleidung und Waffen:

Im Gegensatz zum gewöhnlichen Seefahrer bevorzugt der Walfänger schwere Bekleidung, die ihn vor der kalten Gischt und Firuns Atem schützt: Teerjacken und Wachsmäntel, geteerte Mützen und stabile Handschuhe, dazu gut gefettete Stiefel, sind die Kleidung der Wahl, von der ein typischer Walfänger genau einen Satz besitzt. Praiostagskleidung ist genauso unbekannt wie Waschen, so daß der Geruch nach Tran und Schnaps schon fast als 'Markenzeichen' des Walfängers gelten können ... Die üblichen Waffen des Walfängers sind das Entermesser oder der kurze Säbel, der sich auch als Arbeitsgerät nutzen läßt; die meisten Walfänger können zudem auch gut mit Speeren und Spießen aller Art umgehen. Da Rüstungen praktisch eine Garantie auf ein nasses Grab darstellen und gegen das Wüten eines Pottwals ohnehin nutzlos sind, wird auf solchen Unfug gerne verzichtet.

Besonderheiten:

Auch für den Walfänger gilt ein Malus von einem Punkt auf die Magieresistenz, der erst bei höherer Erfahrung (mit Erreichen der fünften Stufe) verschwindet. Aus oben erwähnten Gründen erleiden Walfänger einen zusätzlichen Punkt Behinderung für alle Rüstungen über einer BE von 2. Ein Walfänger kann als Berufsfertigkeiten eine der folgenden auf einem TaW von 3 wählen: Fleischer, Fischer, Richtschütze oder Schiffszimmermann, er erhält außerdem die Berufsfertigkeit Seefahrer auf einem Wert von 2.