

PERSÖNLICHE ANGABEN

ERSCHEINUNG IM DETAIL

Maerwulf mag auf den ersten Blick unheimlich wirken, denn sein strenges und kantiges Gesicht wird von nahezu schwarzem, langem Haar und einem Vollbart umrundet. Die Haare hat er hinten zu einem Zopf gebunden, während er die Seiten kurz trägt. Über dem schmalen Lächeln, das erst auf den zweiten Blick in dem jungen Gesicht zu erkennen ist, liegt eine kleine, gerade Nase. Seine braunen Augen sind beobachtend ruhig, dennoch liegt eine unverkennbare Gutherzigkeit in seinem Blick. Die Kutte aus Braun- und Grüntönen reicht ihm bis zu den pelzgefütterten Stiefeln und wird von allerlei Kleinigkeiten, wie Schädeln, Knochen, Federn, Kräutern und mystischen Natursymbolen geziert. Am Gürtel baumelt der Druidendolch aus Feuerstein und in der linken Hand hält er fest seinen Kampfstab, der ihm auch auf seinen Wanderungen gute Dienste leistet.



PERSÖNLICHKEIT

Gegen das Vorurteil, Druiden würden wie eine Naturgewalt kein Mitleid kennen, wird Maerwulf trotz seiner Weltsicht von Barmherzigkeit geleitet. Für die Probleme des einfachen Volkes, des Adels, wie auch der Natur hat er immer ein geduldiges und offenes Ohr. Er erweist sich als guter Zuhörer und handelt immer mit Bedacht. Im Sinne der Erdenmutter Sumu versucht er stets einen gerechten Rat zu erteilen und entsprechend zu handeln. Durch seine Verantwortlichkeit, für das Gleichgewicht der Welt zwischen Menschen und Natur zu sorgen, wird er stets von Ehrgeiz getrieben, was ihn immer weiter über die Grenzen Andergasts hinaustreibt. Dabei bleibt er allerdings in allen Belangen bescheiden und gibt sich auch einfacheren Dingen, wie dem Rauchen von Pfeifenkraut hin, oder verfällt hin und wieder in nachdenkliche philosophische, Selbstgespräche.

LEBENS LAUF

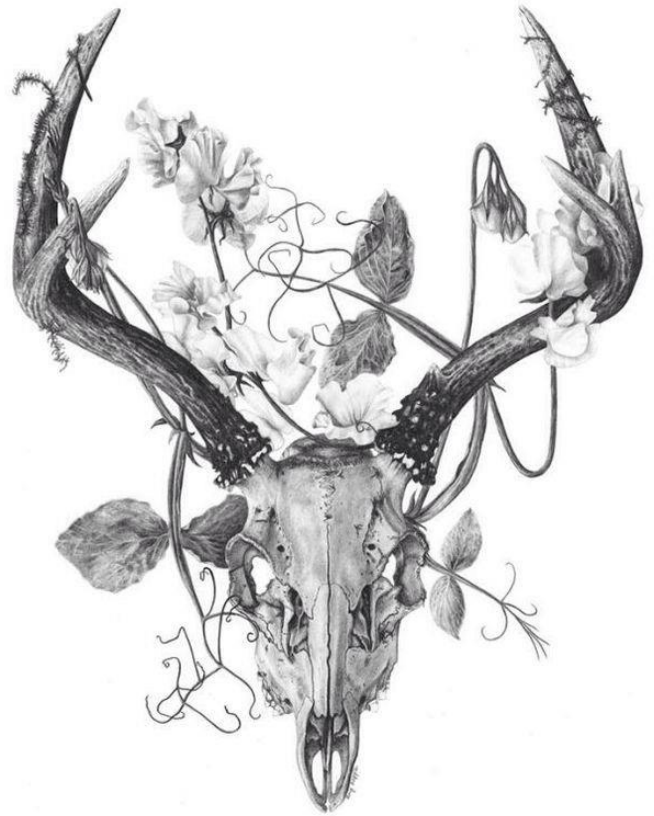
Es war eine stürmische Nacht in Joborn. Der Wind zieht heftig durch die Gassen, wirbelt die bunten Blätter des Travias auf und lässt die Fensterläden poltern. Durch das laute Rauschen des Regens, der auf die schlammigen Straßen prasselt, ertönt Kriegsgeschrei und klirrendes Metall ist zu hören. Eines der unzähligen Scharmützel zwischen den Königreichen war wieder entbrannt und die nostrischen Angreifer kämpfen unerbittlich. In einem kleinen Haus, abseits der Straßen, brennt aber noch Licht. Die alte Holztür wird krachend aufgestoßen und eine junge, verhüllte Frau tritt verängstigt in den Regen. In ihrer Hand ein geflochtener Korb, über den hastig eine Decke geworfen wurde. Der am Griff festgebundene Brief wird durch die dicken Tropfen

aufgeweicht, während unter der Decke kaum hörbar stumpfes Geschrei eines Neugeborenen in die dunkle Nacht dringt. Hastig rennt die Frau Richtung Hafen, vorbei an den wild tobenden Kämpfen auf den Straßen. Niemand scheint ein Auge auf die zierliche Frau zu haben, die sich geschickt an den Aufständischen vorbei schleicht und sich stets in den Schatten versteckt hält. Endlich kommt die Fähre in Sicht. Die Hütte scheint verlassen und so schnappt sie sich auf eigne Faust das nächste Boot und wirft ihr Hab und Gut hektisch hinein. Der Korb wird umhergewirbelt und das Schreien des Kindes wird lauter. Ein Donnerrollen durchbricht die Nacht, woraufhin ein greller Blitz in eines der Häuser der Stadt einschlägt. Angst und Entsetzen sind der Frau

ins Gesicht geschrieben. Mit einer schnellen Bewegung befestigt sie die Sicherung an der Fähr, nimmt einen der Paddel in die Hände und beginnt aufgebracht zu rudern. Nach einiger Zeit scheint das andere Ufer in greifbarer Nähe, doch das Wasser des Ingval beginnt unbändige Wellen zu schlagen. Die starke Strömung zerrt an den Planken und das Wasser schäumt in das Boot. Ein heftiger Schlag lässt die Befestigung am Tau peitschend aufreißen, sodass die Frau in einem Augenblick an die Riemen geworfen wird und bewusstlos liegen bleibt. Die Fähr gibt sich der reißen Strömung des Ingval hin und wird in sekundenschnelle von gewaltigen Wellen unter Wasser gezogen.

Diese schicksalshafte Nacht ist Maerwulf gänzlich unbekannt, denn niemand konnte ihm je davon berichten. Sein Leben begann bei einer Goblin-Sippe tief in der Waldwildnis. Einer der Späher hatte den ausgefranzen und aufgeweichten Korb im Schlamm des Ufers entdeckt und herausgezogen. Überrascht von dem Menschenkind, brachte er es zur Schamanin des Stammes, die es als böses Omen des Bannlandes in die Hände nahm. Das Neugeborene sollte von den Jägern zurück zu einem uralten, mächtigen Wesen im Herzen des *Noornjas blogai* zurückgebracht werden, wo die Kraft der zornigen Gedanken am stärksten ist. Zum Glück war der Sume Arngrimm der Braune in den Kulthöhlen der Sippe vor Ort und konnte, wenn auch nicht ganz mit profaner Weise, die Stammesführerin dazu überzeugen, ihm diese Aufgabe zu teil werden zu lassen. Arngrimm war oft als Vermittler des Waldes bei den Goblins zu Gast und hatte dort hohes Ansehen. Anstatt wie ihm aufgetragen, das Kind weiter in die Tiefe der Wildnis zu tragen, nahm er es mit zu sich in seine kleine, bescheidene Hütte. Arngrimm war ein weiser Druide, der das kleine Dorf Kalleth in der Nähe immer mit all seinen Kräften unterstützte, doch er war alt geworden. So kam es ihm recht, das Kind als seinen Schützling aufzuziehen und er gab ihm den klangvollen Namen Maerwulf. Als Lehrmeister erwies sich Arngrimm als hervorragend und lehrte Maerwulf die Philosophie der Sumen Andergasts. Er selbst ging früher oft mit Arbogast dem Alten auf Reisen in den Königreichen und teilte seine Ansicht was die Welt anging. Heute noch unterstützt er Arbogast gegen den machtgerigen Yehodan, welcher aus seiner Sicht nur ein hitzköpfiger Kriegstreiber sei. Mensch und Natur müssen in Einklang und Frieden miteinander leben. Der Zorn der Tierkönige muss besänftigt werden, um dem Hass Einhalt zu gebieten. Auf diese Weise wurde Maerwulf großgezogen und übernahm immer mehr Aufgaben seines Lehrmeisters. Die Menschen fragten auch bald ihn um Rat und so wuchs Maerwold zum Diener Sumus heran.

Eines Tages, als Maerwulf im Auftrag Arngrimms in



der Waldwildnis unterwegs war, um den aufdringlich gewordenen Marwolden Einhalt zu gebieten, geschah etwas Merkwürdiges. Der Wind legte sich plötzlich und das Knarzen der mächtigen Steineichen verstummte in einem Augenblick. Es lag eine magisch wirkende Stille im Wald und nur die sanft auftretenden Stiefel auf dem Waldboden waren noch zu hören. Maerwulf blieb stehen und lauschte. Ohne einen leisen Ton trat vor ihm ein Auerochse auf die schmale Lichtung. Die Lichtstrahlen, die durch das Blattwerk fielen ließen seine gewaltigen Hörner glänzen. Das Tier blieb stehen, legte seinen Kopf leicht schräg und schaute Maerwulf tief in die Augen. Die Schönheit des Wesens war in diesem Moment kaum zu beschreiben und Maerwulf stand wie angewurzelt da. Kein Zweifel, das musste der Auerochsenkönig des Waldes sein. Seine Haut fühlte sich angenehm warm an, obwohl kein Licht zu ihm durchdrang. Allmählich füllte sich sein ganzer Körper mit wohlwollender Wärme und Maerwulf spürte die Nähe einer Essenz in seinem Geiste. Sie durchströmte seine Adern von den Fingerspitzen bis in den Kopf und eine sanfte Melodie erklang, die nur er vernahm. Er verstand ihre Sprache nicht, doch auf seltsame Weise fühlte er sich ihr verbunden und konnte verstehen, was sie fühlte. Die Melodie erzählte und Maerwulf verstand. Er schloss die Augen, um sich dem Lied hinzugeben, doch sie wurde leiser und leiser, bis nur noch ein Flüstern in seinen Gedanken wiederhallte. Als er die Augen aufmachte, stand er alleine auf der Lichtung. Die Wärme sammelte sich in seinem Herzen und er wusste, es würden noch weitere Tierkönige auf ihn warten.