

Thorwal

Die Seefahrt des Schwarzen Auges



Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasie-Spiele



Aventurische Regionen

Thorwal

von

Michael Johann, Ulrich Kiesow, Ina Kramer,
Thomas Römer und Hadmar Wieser

mit besonderem Dank an

Pamela Rumpel,

die sich um die Thorwaler sehr verdient gemacht hat

Eine Spielhilfe aus der Serie

"Das Land des Schwarzen Auges"



Inhalt

Wir ehren eine große Tote	5
Die Geschichte der Thorwaler	7
Die Thorwaler - Was wir wissen	13
Kultur, Sitten und Gebräuche	14
Kleidung und Waffen	17
Bildende und andere Künste	21
Sprache	24
Essen und Trinken	24
Aberglaube	25
Götter	27
Thorwal - Staatsform und Recht	29
Oraskin fernab der Heimat	31
Thorwaler Söldner	31
Thorwal, Stadt der Freien	32
Prem, die Hüterin des Golfs	41
Olport, Stadt der Hjaldinger	46
Weitere Städte im Nordwesten	50
Kendrar	50
Saiza und Salzerhaven	50
Hjedan	51
Waskir	52
Allerlei Wissenswertes über die Region	53
Vom Land und den Straßen	53
Die Inseln der Olportsteine	54
Das typische Thorwaler Langhaus	55
Persönlichkeiten in Thorwal	57
Heldentypen in Thorwal	61
Der Skalde	61
Der Swafnir-Geweihte	62
Die Swafnir-Kinder	63
In der Hefmitte:	
Pläne Olport, Prem, Thorwal	

Wir ehren eine große Tote

Garhelt, Oberste Hetfrau der Thorwaler, ist tot. Sie starb wenige Monde, nachdem sie zwei ihrer fähigsten Kapitäne zu jener legendären Wettfahrt aussandte, von der man in ganz Aventurien spricht. Die Trauerkunde verbreitet sich wie auf Flügeln entlang der Westküste. Die friedliebenden Bewohner an allen Gestaden Aventuriens trauern mit den Männern und Frauen aus Thorwal und Prem, war es doch Garhelt, die ihre wilden Piraten zwei Jahrzehnte in Frieden führte. In unseren Tagen sind die Händler von Prem in den großen Häfen gern gesehen; die Entdecker aus Thorwal haben Karten ganz Aventuriens gesammelt. Doch nun fragen sich die Händler, Fischer und Bauern an unseren Küsten bang: Welche Zukunft wird der neue Hetmann seinem Volk bescheren - und Aventurien?

Da mir die Gabe, in die Zukunft zu schauen, fehlt, will ich meiner Chronistenpflicht nachkommen und von der prächtigen Bestattung der Landesherrin berichten: Tausende waren gekommen und säumten beide Ufer des Bodir, Garhelt zum letzten Geleit die Nacht mit ihren Fackeln erhellend. Am Strand stand auf Stützen die 'Oamanita', die 'Unbezwingbare', das Drachenschiff, mit dem Garhelt in ihrer Jugend in Ifrins Ozean und bis ins Perlenmeer vorgedrungen war. Auf dem Deck lag die Tote, angetan mit ihrem Kriegsmantel, ihren Waffen und Schätzen. Erde aus ihrem Haus in den Stiefeln. Nun hohn die Männer und Frauen ihrer Elternsippen - oder

Ottajaskos, wie man hier sagt - das mächtige Schiff auf ihre Schultern und trugen es in die Bucht. Tronde. Garhelts Sohn und neuer Hetmann - auch er in seinem prächtigen Kriegsmantel gehüllt -, trat an das Heck und schleuderte seine Fackel auf das Deck, und Hunderte Anverwandte taten es ihm gleich. Sanft stießen die Träger den Drachen in die Flußströmung, und dieser begann, in den Hafen zu treiben, während die Flammen auf Deck und Schiffswände übergriffen und unaufhaltsam Garhelts Leib einhüllten. Eine eigenartige Spannung lag über dem Volk, als das Schiff brennend aufs Meer hinaustrieb, weniger Trauer als Erwartung - als würden zukünftige Ereignisse von weltumspannender Bedeutung bevorstehen..." (Bericht im Aventurischen Boten, Boron, 15 Hal von Waldwart Bernstein)

Wir wollen das schmerzvolle Ereignis zum Anlaß nehmen, einmal alles Wissen, das wir über jenes Volk des Nordens zusammengetragen haben, vor unseren Lesern auszubreiten. Sie werden in diesem Band Bekanntes über die Thorwaler wiederentdecken - vielleicht sogar alte Vorurteile bestätigt finden -, aber auch auf neue und nie geahnte Tatsachen stoßen. Wenn unsere Arbeit ein kleines Scherflein zum Verständnis fremder Völker beisteuert, dann haben wir sie nicht umsonst getan wollen zufrieden sein und feiern - vielleicht mit einem Krüglein echten Premer Feuers...



Die Geschichte der Thorwaler

Die nun folgende Geschichte der Thorwaler oder Hjaldinger wurde aus vielerlei verschiedenen Quellen von unterschiedlichster Glaubwürdigkeit zusammengetragen, wobei wir versucht haben, die eindeutigsten Falschmeldungen und Übertreibungen auszumerzen - was bei der Geschichte der Thorwaler fürwahr kein leichtes Unterfangen ist. Das meiste, was wir wissen, stammt aus den Sängen und Sagas der Thorwaler selbst, wenigstens aus schriftlicher Niederlegung. Wir hoffen jedoch, daß die hier präsentierte Historie sowohl dem Geschichtskundigen wie auch dem umherziehenden Helden von Nutzen sein und ihm einen kleinen Einblick in die Frühzeit unseres aventurischen Kontinents geben möge.

Aus lang vergangener Zeit

Es muß wohl um das Jahr zweitausendachthundert vor der Thronbesteigung Kaiser Hals gewesen sein, als ein tulamidischer Stamm vom Darpatbogen aus nordwestwärts zog und sich nach langen Jahren der Wanderschaft schließlich im Hochland südlich der Grauen Berge niederließ. Die Ursachen dieses Zuges sind für uns heute genauso unklar wie die Beweggründe für die Wahl eben jenes Ortes. Nach und nach paßten die Einwanderer ihre Lebensweise, Sitten und Gebräuche der fremden, rauen Umwelt an. Es entstand ein "neues" Volk, das mit den Tulamiden des Südens nicht mehr viel gemein hatte und aus dem jener Menschenschlag hervorgegangen ist, den wir heute "Norbarden" nennen. In ihrer neuen Heimat lebten die Nachkommen der Tulamiden zuerst von Bärenjagd und Fischfang, betrieben dann zunehmend wohl auch Ackerbau und Viehzucht und errichteten auch die ersten steinernen Befestigungen, hohe Rundtürme, in die sie sich vor den Überfällen der Schwarzpelze zurückzogen.

Zur gleichen Zeit lebte jenseits des Meeres im Westen ein Volk, das sich Efferdkinder oder (nach ihrer Heimat Hjaldingard) *Hjaldinger* nannte, und sich von Fischerei und Küstenhandel ernährte. Dieses Volk mutiger Seefahrer und Seefahrerinnen bewohnte einen kleinen Zipfel des großen Kontinents, den man in Aventurien Güldenland nennt. Südlich von Hjaldingard gab es ein junges Königreich namens Cantera, das sich schnell in alle Richtungen ausbreitete und über eine schier unerschöpfliche Anzahl Krieger zu verfügen schien. Eine Konfrontation mit den Efferdkindern war bald unvermeidlich.

Wie es sich im Hjaldingard jener Zeit lebte, ist uns leider nicht überliefert, denn die älteste Saga der Thorwaler, das *Jurga-Lied*, setzt erst mit dem Vordringen der canteranischen Legionen und dem Untergang von Hjaldingard ein.

Vierzig Schiffe und zweitausend Menschen

Der Kampf der Hjaldinger gegen die zahlenmäßig weit überlegenen Legionen war hart und auf beiden Seiten verlustreich. Als die feindliche Armee schließlich vor Hjaldingsolm, der Hauptstadt der Efferdkinder stand, faßte der Rat der Hjaldinger, angeführt von Jurga Tjalfsdotter, einen folgenschweren Entschluß: Die verbliebenen etwa zweitausend Menschen machten vierzig Ottas und Knorrenseeklar, verbrannten ihre Habe und stachen gen Osten in See. Wer nicht mitfahren konnte, weil er verwundet, krank oder alt und gebrechlich war, griff freiwillig zu Gift oder Dolch. Als die canteranischen Legionen die rauchenden Überreste von Hjaldingsolm betraten, fanden sie kein einziges Wesen mehr lebend vor.

Jurgas Flotte fuhr derweil zuerst nach Nordosten, auf der Flucht vor den Galeeren, die die Küstengewässer beherrschten. Bald schon machten Hunger, Durst und Krankheit den Flüchtlingen zu schaffen, und auch Efferd schien diesem Volk, das



ca. 2800 v.H.:

von Osten kommend erreicht ein großer Stamm norbardischer Herkunft die Grauen Berge und beginnt, sich niederzulassen

Aus dem "Jurga-Lied":

1. Sang:

*Von Jurga Tjalfsdotter will ich euch singen,
vom Goldland, wo unsere Ahnen geboren,
von Hjaldingard, Heimat, die wir verloren,
will Jurgas Vermächtnis euch bringen.*

2. Sang:

*Nach blutigem Kampfe um Hof und Otto,
nach einsamer Irrfahrt auf Ifirns See,
die Rettung, das Ende von Not und Weh -
dies danken wir Jurga Tjalfsdotter*

ihn doch über alles verehrte, nicht gnädig gesonnen zu sein, denn in einem schweren Sturm gingen drei Schiffe mit zweihundert Menschen jämmerlich unter. Die Furcht vor dem unberechenbaren Meeresgott ließ die Besatzungen verzagen, ihr Vertrauen in Jurga schwand.

Nach vielen Wochen Fahrt trafen die Hjaldinger jedoch auf einen Schwarm großer Wale, angeführt von einem riesigen weißen Pottwal, der sich ihnen als Swafnir, Sohn Efferds, zu erkennen gab, und sie zu einer steilen Felseninsel geleitete. Dort fanden die Hjaldinger frisches Wasser und auch Obst, dort schworen sie Swafnir ihre unverbrüchliche Treue.

Doch die Fahrt ging weiter. Nach weiteren endlosen Wochen auf der rauen See erreichten sie eine größere Insel, dicht bewachsen mit grünen Wiesen und blühenden Obstbäumen, zwischen denen Wild umhersprang. Auf wundersame Weise gelangten Nahrung und Wasser auf die Schiffe der Hjaldinger. Jurga, die an Land ging, fand einen goldenen Tempel, in dem sie drei Tage und drei Nächte blieb, und in dem ihr das weitere Schicksal der Flotte und auch ihr eigenes Ende enthüllt wurde.

An einem kühlen und nebligen Borontag schließlich landeten die letzten 19 Schiffe mit knapp 600 Überlebenden an der verschneiten Nordküste Aventuriens, wo sie ihr Winterlager aufschlugen. Ihre erste Siedlung nannten sie Olaport.

Der harte Winter, der nun folgte, dezimierte die Zahl der letzten Hjaldinger noch einmal auf die Hälfte. Unter den Toten befand sich auch Jurga Tjalfsdotter, verstorben in der Mittwinternacht eines heute unbekannten Jahres.

Die Hjaldinger kommen

Lange blieb es still im Nordwesten. Wir können vermuten, daß die Hjaldinger sich mit den norbardischen Urcinwohnern verbrüdereten oder zumindest arrangierten. Die ersten größeren Siedlungen waren wohl Olaport, Prem und Vidsand, also Ortschaften entlang der Küste.

Im Jahre 1861 v.H. erreichte eine Expedition Admiral Sanins die Bodinnündung, wo sie in einem Ort namens Torwjald von den Bewohnern recht unfreundlich empfangen wurde. Der Name Torwjald oder Thorwaler wurde im Alten Reich bald ein Synonym für Unfreundlichkeit und Rüpelhaftigkeit, da auch weitere Expeditionen und Emissäre unverrichteter Dinge zurückkehrten.

1792 v.H., an einem kühlen Phexmorgen, erschienen drei Drachenschiffe vor dem kleinen Städtchen Grangor. Als sie es drei Tage später wieder verließen, waren von Grangor nur noch rauchende Trümmer übrig: Die Hjaldinger - oder Thorwal-Piraten, wie sie von nun an hießen - hatten erkannt, um wen es sich bei den Bewohnern der südlichen Küstenstriche handelte: um Siedler aus dem verhaßten gildenländischen Imperium.

Havena, Grangor, Kuslik, Neetha, Mengbilla - immer wieder wurden in den folgenden mehreren hundert Jahren Ansiedlungen im Süden überfallen. Am wagemutigsten war wohl der Raubzug nach Bosparan, als am 9. Travia 1324 v.H. sechzehn Schiffe den Yaquir aufwärts fuhren, Nord-Bosparan (an der Stelle des heutigen Vinsalt) besetzten und alle Brücken über den Yaquir verbrannten. Sie blieben fast eine Woche, während der sie die Stadt bis auf den letzten Kreuzer ausplünderten. Erst als ein Entsatzheer aus Kuslik vor der Stadt eintraf, zogen sich die Thorwaler zurück.

Gegen Ende der "Dunklen Zeiten" wird berichtet, daß die Drachenschiffe die Küstenstädte erstmals mit Handelsgütern an Bord anliefen. War ein Ort zu groß und zu gut befestigt, um geplündert zu werden, so landeten die Thorwaler und boten Tuche und Schnaps feil. Wenige Wochen später kamen dann vielleicht Schiffe mit weiteren Waren - oder mit Kriegern und Kriegerinnen, denn geplündert wurde weiter.

Im Norden verlief die Entwicklung weit weniger kriegerisch. Thorwaler und Olporter Kapitäne umrundeten den aventurischen Nordzipfel und entdeckten das Ende der Welt - das Eherne Schwert. Auch Siedlungen legten die Hjaldinger an, unter anderem Tjolmar am Svellt und Hjalmeford am Kvill. In diesen Orten blühte das Leben. Hier trafen sich Thorwaler, Nivesen und Norbarden, hier wurden die ersten Kontakte mit dem unbekannten Elfenvolk geknüpft und hier wurden auch Waldläufer, Fallensteller und Siedler aus dem Süden freundlich aufgenommen. Hjalmeford konnte sich seiner

ca. 2620 v.H.:

Landung der Hjaldinger in der Bucht von Olaport

1861 v.H.:

Admiral Sanin d.Ä. entdeckt die Siedlung Torwjald an der Bodinnündung; es gibt in der Folge kleine Schannützel an der Ingvalmündung

1792 v.H.:

Erster Thorwaler Raubzug nach Grangor; die Stadt wird geplündert und niedergebrannt

1324 v. H.:

Überfall auf Bosparan

1601 v.H.:

Gründung der Stadt Hjalmeford an der Mündung des Kvill

1588 v.H.:

Heimann Olvirentdeckt die Lettanündung und das Eherne Schwert

Größe allerdings nicht lange erfreuen, da die Stadt von umherziehenden Orkstämmen mehrfach geplündert und gebrandschatzt, schließlich verlassen wurde. Erst viele Jahre später wurde an gleicher Stelle die Stadt Riva gegründet.

Im Süden kam der Untergang des Bosparanischen Reiches. Flüchtlinge aus dem Lieblichen Feld strömten in alle Himmelsrichtungen. Auch in Thorwal suchten sie Zuflucht. Thurske, der Oberste Hetmann jener Zeit, erlaubte ihnen schließlich, im Hochland zu siedeln. Aus dem Völkergemisch entstand bald ein zäher Menschenschlag, vor allem Bauern und Waldläufer. Wie schon einige Jahrhunderte zuvor wurden von ihnen neue Siedlungen angelegt (Gwaryd, das heutige Waskir, ist eine von diesen) oder das Heil in fremden Ländern gesucht. Viele Bewohner Albarnias können z.B. ihre Herkunft bis ins Hochland südlich der Grauen Berge zurückverfolgen.

Unter dem Sonnenbanner

In den nun folgenden Jahren gab es immer wieder Scharmützel mit Einheiten des erstarkenden Neuen Reiches, zu Lande und zur See, wobei die Seesgefechte meist zugunsten der Thorwaler ausgingen. Mit der Aufstellung der Kaiserlichen Westflotte ließen die Überfälle der Thorwaler auf Albarnia jedoch bald nach. Im ehemaligen alten Reich waren ohnehin keine Reichtümer zu gewinnen. Etwa um das Jahr 850 v.H. verlegten sich die Thorwaler unter Hetmann Isleif wieder auf den Handel entlang der Nordküste (die Thorwaler Art, Handel zu treiben, wurde ja bereits weiter oben beschrieben).

Der Angriff der Kaiserlichen Flotte auf die dreißig Ottas im Hafen von Salza kam völlig unerwartet. In den Morgenstunden des 27. Phex 702 v.H. erschienen am westlichen Horizont 71 Galeeren verschiedenster Bauart - die gesamte Westflotte des Neuen Reiches. Die folgende Schlacht dauerte bis in die späte Nacht und endete zugunsten der Kaiserlichen, nicht zuletzt dank der modernen Schiffsgeschütze auf den Galeeren. Die Thorwaler verloren 24 Ottas, die Kaiserlichen 27 Galeeren. Admiral Vikos ließ sofort Kurs Nord nehmen und es gelang ihm, die völlig unvorbereitete Stadt Thorwal im Handstreich zu nehmen.

Die Eroberung des restlichen thorwalischen Gebietes erfolgte in den nächsten drei Jahren. Nur Olport und die Inseln blieben unbesetzt. Zwar wurde auch in Olport eine Zwingfeste gebaut, aber durch einen Zufall (oder Bifferds Wirken?) wurde sie nie von den kaiserlichen Truppen bezogen.

In Thorwal wurde der Hetmann durch einen Komtur ersetzt und ebenfalls sofort mit dem Bau einer Zwingfeste begonnen. Kurze Zeit später wurden erste Siedlungen im Bodirtal gegründet, gemeinsame Ansiedlungen der Thorwaler und Mittelländer, die wegen der stetigen Bedrohung durch die Orks allesamt befestigt waren. Das Verhältnis zwischen den Nordleuten und den Zuzüglern aus dem Neuen Reich hätte sich zu echter Verbundenheit entwickeln können - bald mischten sich die Sitten und Gebräuche und vielerlei Mode und Handwerk wurden von hier nach dort und umgekehrt übernommen -, wären nicht in Gareth die Priesterkaiser auf den Thron gekommen.

Die Erhöhung der Steuern, das Verbot des Swafnir- und die zwangsweise Durchsetzung des Praioskultes brachte die Thorwaler bald gegen die Besatzer, die verhaßten güldenländischen Eindringlinge, auf, und aus anfänglichen Reibereien entwickelte sich bald ein Guerillakrieg, der von beiden Seiten ohne Schonung und Gnade geführt wurde. Aber selbst die entschlossenen Thorwaler hätten die Sonnenlegion nicht vertreiben können, wäre nicht im Norden der Funke der Freiheit noch erhalten geblieben. In den Jahren 580 bis 563 v.H. stießen immer wieder Ottas aus dem freien Hafen Olport in den Golf von Prem vor und vernichteten Schiffsraum, der für die Versorgung der Legionen bestimmt war. Am 16. Rahja des Jahres 562 v.H. lief ein großer Verband der Kaiserlichen Flotte aus Salza aus, um die Olporter Rebellschiffe zum Kampf zu stellen. Doch anstatt des erwarteten Dutzends fand die Flotte achtundzwanzig Drachenschiffe vor, die ganz in der Nähe in einer Bucht versteckt, nur auf die Ausfahrt der Kaiserlichen gewartet hatten. Die Nordleute unterliefen die Salven der Schiffsgeschütze und gingen sofort auf Entereinführung.

1510 v.H.:

Gründung der Stadt Tjolmar am Svelt; Ottas fahren aufwärts bis zu jener Stelle, an der heute die Stadt Lowangen steht

1147 v.H.:

Hjalmeford wird von umherziehenden Orkstämmen niedergebrannt

702 v.H.:

Erste Seeschlacht vor Salza - die Thorwaler verlieren 24 ●ttas

701 v.H.:

Ozir von Winhall wird Komtur von Thorwal

ab 695 v.H.:

Besiedlung des Bodirtals durch Thorwaler und Neureicher

685 v.H.:

Gründung der Stadt Myrburg

614 v.H.:

Errichtung der Gouvernements Bodironien (Sitz Myrburg) und ●lport (Sitz Olport); Einsetzung von Statthaltern

562 v.H.:

Zweite Seeschlacht vor Salza - das Mittelreich verliert 19 Galeeren; der Kopf des Statthalters von Bodironien wird nach Gareth geschickt.

Binnen sieben Stunden waren von den 19 Galeeren des Neuen Reiches nur noch treibende Trümmer übrig. Wie einst Admiral Vikos, so ließ auch die Olporter Hetfrau Thorfinna den Bug der Schiffe nach Norden richten und mit höchster Geschwindigkeit gen Thorwal steuern. Die folgenden Schlachten, die auch während der Namenlosen Tage andauerten, waren ein einziges Blutbad. Die aufständischen Thorwaler und Thorwalerinnen ließen keinen einzigen Soldaten der Sonnenlegion am Leben. Selbst Kinder und Greise und alle Anverwandten der verhaßten Praiosdiener und ihrer Schergen wurden erschlagen oder ersäuft. Als der schon halb verwesene Kopf des Protektors von Bodironien in Gareth eintraf, soll Kaiser Gurvan sich vor Wut benäht haben und einem Herzanfall nahe gewesen sein. Die Kämpfe dauerten zwar noch einige Jahre an, jedoch ohne die schlagkräftige Flotte und die Einheiten der Sonnenlegion konnten die Garether keinen entscheidenden Sieg mehr erringen.

Die große Pest

Thorwal hatte also seine Freiheit wieder. Auch in Prem und Waskir wurden die verhaßten Statthalter vertrieben und der Handel mit dem freien Olport wieder aufgenommen. In den folgenden hundertfünfzig Jahren erblühte die Thorwaler Schifffahrt unter den obersten Hetleuten Ragnar, Simjara und Hjore erneut. Vor allem in Riva wurden die Ottas wieder ein gerne gesehener Anblick, brachten sie doch Nachrichten aus dem Süden, dem Reiche Rohals. Die endlosen Weiten von Ifims Ozean wurden erforscht, um den Ifimpfeiler wiederzufinden - jedoch vergeblich. Von Piraterie ist aus jener Zeit wenig bekannt. Einzig Al'Anfa, die Stadt der verhaßten Sklavenjäger, wurde zweimal angegriffen. Auch Bildung und Wissenschaft erlebten eine Blüte, denn der Austausch von Wissen mit dem Mittelreich wurde zur Zeit Rohals wieder verstärkt. In jene Zeit fällt auch die offizielle Gründung der Magierakademien zu Thorwal und Olport.

Sowohl die *Halle des Windes* als auch die *Schule der Hellsicht* waren an den Kriegen der Magier nach dem Verschwinden Rohals unbeteiligt. Diese Kriege bedeuteten jedoch den Anfang vom Niedergang mittelreichischer Kultur - zumindestens im Norden: Im Jahre 395 v.H. wurden die Siedlungen Bodirsford, Svima und Dragsjelme - alles Dörfer aus der Zeit der Bodirtal-Besiedlung - von marodierenden Ork-Stämmen überfallen und niedergebrannt. Im Winter selbigen Jahres fällt Angbodirtal und im Rondra 394 stehen die ersten Ork-Horden vor Thorwal. Da sie durch ihre große Beute und ihren Troß jedoch zu unbeweglich sind, können sie zurückgeschlagen werden. Auf der anderen Seite des Orklandes waren zu jener Zeit riesige Verbände der Orks hervorgebrochen und bis ins Herz des Mittelreichs vorgedrungen. Als die Orks dort schon vernichtend geschlagen waren, gelang ihnen im Westen noch ein letzter großer Sieg: Wohl fünftausend von ihnen fielen im Jahr 392 v.H. über alle Siedlungen an der Bodirmündung her. Auch diesmal konnten sie erst in Thorwal zum Stehen gebracht werden. Die letzten Kämpfe fanden sogar bereits innerhalb der Stadtmauern statt. Hetfrau Hjalka, die die Verteidigung leitete, kam dabei ums Leben, mit ihr wohl tausend Thorwalerinnen und Thorwaler. In den Straßen türmten sich die Leichen, viel zu viele für eine ordentliche Bestattung...

Bald schon häuften sich die Fälle von Krankheit und Siechtum - Begriffe, die den Thorwalern bis dato kaum bekannt waren. Zuerst waren es nur einzelne Fälle von Schlachtfeldfieber und Orkenkrätze. Nach dem Hungerwinter und verregneten Peraine von 390 kam es jedoch noch schlimmer. Bald mehrten sich diejenigen, die an Blutigem Rotz und Blauer Keuche daniederlagen. Kein Zauber, kein Talisman und keine Gebete konnten die Ausbreitung der Seuche verhindern. Im Praios 388 v.H. lichten in Thorwal nur noch fünfzehnhundert Menschen. Auch die Flucht zur See verhinderte die Ausbreitung der Seuche nicht - vielmehr wurden die Krankheiten nun auch nach Olport, Salza und Prem eingeschleppt. Zwei Jahre später war in allen Küstenstädten fast ein Drittel der Bevölkerung dahingerafft. Trauer und Schweigen breiteten sich wie ein Bahrtuch über das Land zwischen Ingval und Gjalska...

Aus den folgenden dreihundert Jahren ist uns von den Thorwalern wenig überliefert, jedoch kann man aus den Sängen der Skalden schließen, daß der Bau des Winterhafens und des Kanals in jene Zeit fallen. Auch von einer Zersplitterung in viele kleine

395 v.H.:

Die Siedlungen Bodirsford, Svima und Dragsjelme im Bodirtal werden von Orks erobert, die Bevölkerung vertrieben

394 v.H.:

Erster Ork-Angriff auf Thorwal

392 v.H.:

Zweiter Ork-Angriff auf Thorwal; die Schwarzelpele können erst innerhalb der Stadt besiegt werden

388 v.H.:

Blutiger Rotz und Blaue Keuche hausen in der Stadt; die Hälfte der Bevölkerung kommt ums Leben; die Seuche wird durch Schiffe nach Prem, Olport und Salza eingeschleppt

386 v.H.:

In den Küstenstädten zwischen Salza und Olport sind fast ein Drittel der Einwohner an den Seuchen gestorben, das Hinterland bleibt weitgehend verschont

Ottajaskos und Hetmannschaften ist die Rede, von schlechten Wegen und umherschweifenden Monstrositäten in Fenn und Moor. Auf den Inseln herrschten finstere Druiden und blutgierige Ausgestoßene, das Bodirtal blieb verwaist. Nur in und um Myrburg geschahen geschichtsträchtige Ereignisse - Ereignisse jedoch, von denen kaum mehr als ein Gerücht nach Thorwal drang.

Drachenschiffe vor Chorhop

Am 19. Rundra des Jahres 87 vor Hal wurden die Thorwaler wieder südlich von Nostria gesehen.

Nach einem kurzen Halt in Havena stechen 6 Ottas gen Süden in See. Am 7. Efferd landen sie in Brabak. In der Zwischenzeit haben sie die Städte Chorhop und Mengbilla geplündert. Schätze im Wert von etwa 50.000 Dukaten erbeutet und mehr als tausend Männer und Frauen erschlagen.

Ein Jahr später bietet Hetfrau Olverja Kendrifari in Brabak dem völlig verschuldeten König Ariakon III. einen Teil ihrer Schätze und die Verschonung der Stadt an, wenn Brabak in Zukunft auf die Sklaverei verzichtet und den Thorwalern auf immer einen sicheren Hafen ohne Zoll und Gebühr bietet - eine Abmachung, über die Brabaks derzeitiger Herrscher, König Mizirion III., gern noch einmal verhandeln würde. In den folgenden Jahren wurde die Ottajasko der Blauen Rochen zum Schrecken des Perlenmeers, bis sie vor Selem von vierzehn albanischen Galeeren gestellt und vernichtet wurde. Nur ein Schiff konnte sich über Hohe See nach Brabak zurück retten. Die Reste der Blauen Rochen wurden bald zum Kern der Brabaker Seesöldner, die unter dem Kommando von Torgal Hammerfaust im Jahre 46 vor Hal die Seeschlacht von Charypso zugunsten der Liga Freier Reiche entschieden.

Im Westen gehen die Raubzüge weiter. Vor allem die Häfen auf den Zyklopeninseln und die Städte Chorhop, Drol und Mengbilla haben unter ständigen Überfällen zu leiden. Erst als aus den Städten kein müder Dukat mehr herauszupressen ist, hören die Raubzüge im Jahre 39 vor Hal auf. Der Ruf "Die Thorwaler kommen!" reicht in Drol aber noch heute aus, um große Teile der Bevölkerung in Panik zu versetzen. Auch haben die Thorwaler seitdem keine Handelsbeziehungen zu diesen Städten mehr angeknüpft, sondern statt dessen an der Küste ihre eigenen Siedlungen gegründet, von wo aus sie mit den Eingeborenen handeln und gelegentlich die Schifffahrt bedrohen. Vor allem die Ottaskin bei Drol und nördlich von Brabak, die aus jener Zeit stammen, sind für ihre Piraten gefürchtet.

Oberster Hetmann der Thorwaler ist von 88 v.H. bis 61 v.H. Hardred Bjarnison vom Otta der Schwerthaie, der nach außen wie nach innen mit eiserner Hand herrscht und dem es für kurze Zeit gelingt, aus den unabhängigen Jarltümern und Hetmannschaften so etwas wie eine Nation zu formen. Sogar feste Landesgrenzen werden mit den Orks und dem Svelltschen Bund ausgehandelt. Die traditionell recht guten Beziehungen zum Bornland kommen jedoch zu einem abrupten Ende, als der thorwalsche Pirat Atmaskot Blutsäufer im Jahre 68 v.H. kurzerhand den Festumer Hafen überfällt und die Speicherinsel besetzt. Festums anschließender Feldzug gegen alle Thorwaler im Perlenmeer wurde erst in jüngster Vergangenheit beendet.

Hardreds Versuch, Albarnia in die Knie zu zwingen, scheitert, als die kleine Thorwaler Flottille vor dem Kriegshafen Harbene eine schwere Niederlage einstecken muß. Der Hetmann muß sich mit einem gegenseitigen Nichtangriffsversprechen zufriedengeben.

Durch die Öffnung der albarnischen Häfen wird dem Mittelreich allerdings bald eine neue Unsitte Thorwaler Art offenbar - das Immanspiel. War den rauen Männern und Frauen Hetmann Hardreds die Eroberung Albarnias nicht gelungen, so schaffen dies Esche und Kork binnen zweier Jahrzehnte.

Hardreds Tochter Eilif gelingt es nicht, das Erbe ihres Vaters zu bewahren. Sie muß sich nach acht Jahren als oberste Hetfrau damit bescheiden, das Hjalding als feste Institution etabliert zu haben. Von einer Einheit der einzelnen Ottajaskos, Jarltümer, Hetmannschaften und Dorfgemeinschaften kann allerdings nicht mehr

369 v.H.:

Myrburg wird nach halbjähriger Belagerung durch die Schwarzpelze vom Riesen Orkfresser gerettet

196 v.H.:

Jitan Orbas erreicht mit 20 Getreuen Myrburg; durch ihre Entschlossenheit wird ein Angriff der Zholochai abgewiesen; kurze Zeit später wird Myrburg in Phexcar umbenannt

87 v.H.:

Raubzug nach Chorhop, angeführt von Hyggelik dem Großen; die Thorwaler erscheinen wieder auf den südlichen Meeren

72 v.H.:

Grenzvertrag mit dem Svelltschen Bund

69 v.H.:

"Friedensschwur" zwischen Thorwal u. dem Ork-Stamm der Zholochai

ab ca. 65 v. H.:

die "Festumer Drachenhatz"; die Festumer Flotte macht Jagd auf alle Drachenschiffe im Perlenmeer

die Rede sein. Im Jahre 53 vor Hal wird Filif dann auch abgewählt, und durch Swafnild Thorfinnsdottir ersetzt - die einzige Kandidatin, auf die sich das Hjalting einigen kann. Was als Übergangslösung bis zum Erstarken eines Ottajaskos gedacht war, entpuppt sich als die längste Periode mit einheitlicher Regierung. Wenn es unter den Thorwalern einen Mann oder eine Frau gegeben hat, die sich in der Staatskunst so auskannte wie ein Gareth oder Vinsalter Geheimdiplomate, dann war dies Swafnild, die ottalose Händlerstochter aus Olport. Ohne Hausmacht gelang es ihr, die verschiedenen Fraktionen gegeneinander auszubalancieren und so eine Periode zumindest äußerer Stabilität zu erreichen. Swafnild wurde vielerorts übrigens als "Söldnerkönigin" bekannt, da in ihrer Ägide die ersten Verträge über die Vermietung ganzer Ottajaskos an befreundete Nationen geschlossen wurden.

Die Bettstatt der Hetfrau wird eines Morgens blutbesudelt aufgefunden. Swafnild ist verschwunden - man hat nie wieder von ihr gehört. Auch gelang es nicht, jemals das Rätsel ihres Verschwindens aufzuklären.

Es dauerte fast zwei Jahre, bis die Thorwaler sich auf eine neue oberste Hetfrau einigten: Garhelt, Hetfrau sowohl des Gischtreiter- als auch des Windzwinger-Ottas. Garhelt ist es im Jahre 13 Hal als erster vergönnt, einen Vertrag mit dem Neuen Reich zu schließen. Während ihrer Amtszeit hat sich Thorwal zum ersten Mal in der Geschichte zu einem Machtfaktor auch in der Außenpolitik der großen Reiche entwickelt. Die Thorwaler Sippen und Ottajaskos halten besser zusammen denn je, ihre ständigen Überfälle haben jedoch nachgelassen. Garhelts kluge Politik wird empfindlich gestört, als Hetmann Eldgrimm der Länge aufgrund einer Wette ohne viel Federlesens das Städtchen Kendrar erobert und somit die Grenzen thorwalschen Gebietes bis an den Ingval nach Süden verschiebt. Die geharnischten Proteste aus Gareth verklingen jedoch schnell (Kaiser Hal befindet sich auf Maraskan), und nostrianische Kriegsdrohungen werden in Thorwal sowieso nicht ernst genommen. Garhelt starb am 27. Efferd 15 Hal. Bis jetzt hat sich noch niemand gemeldet, der ihrem Sohn Tronde die oberste Hetmannschaft streitig machen will. Tronde gilt als wilder Geselle, der schon ganz Aventurien gesehen hat, sich aber auch in den Staatskünsten auskennt. Ob er Thorwal zu einer aktiveren Rolle führen wird, müssen die nächsten Jahre zeigen.

8 Hal:

Hetmann Eldgrimm besetzt mit seiner Ottajasko Kendrar und verschiebt damit die Südgrenze des Thorwaler-Gebietes bis an den Ingval

15 Hal:

Hetfrau Garhelt stirbt nach 22 Jahren Regierungszeit im Alter von 74 Jahren; Nachfolger wird ihr Sohn Tronde

Die Thorwaler

Was wir wissen

"Über die Thorwaler:" Jeder weiß, wie die Thorwaler sind!"
(Baron Dexter Nemrod, Leiter der Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur KGIA, im Herbst 13 Hal auf die Frage, ob man anlässlich des Friedensvertrages mit den Thorwalern ein neues Dossier über sie eröffnen sollte)

"...wie eben ein Thorwaler aussieht: Zwei Schritt groß, lange Zöpfe, wilder Bart, in Pelze und Lumpen gehüllt, vor Dreck starrend, ständig besoffen, mit einer riesigen Axt in der Faust."

(Zeugenaussage von Gharn Morgain, Wirt der Nobel-Taverne 'Alte Marschen' in Havena, nachdem ein einzelner Thorwaler zum dritten Mal sein Lokal zertrümmert hatte)

"Sie scheinen mir rechte Barbaren zu sein. Zuvorderst trat der Häuptling unserer Abordnung entgegen und hieß sie in halbverständlichem Kauderwelsch willkommen. Der Name Torwjald betraf wohl sichtbar ihre Siedlung. Als ihnen Hauptmann Guthas die Friedensbotschaft unseres göttlichen Gebieters Belen-Horas entrichtete, begriffen sie kaum etwas, grinsten aber wohlwollend. Worauf er ihnen die Botschaft noch einmal vortrug, diesmal in makellosem Alt-Güldenländisch, weil er hoffte, daß sie die Weltsprache verstehen würden - da wurden sie grimmig, griffen zu ihren Äxten, und nur ein hastiger Rückzug Guthas' vermied Übleres. Während unsere Mannen ins Boot sprangen, tobten die Eingeborenen hinterher, Männer wie Weiher halbnackt in ihren Fellen, Flüche ausstoßend, die Horas sei Dank keiner verstand. Kurz: Sie sind echte Wilde, ohne jede Kultur und blutrünstig bis zum Wahnsinn. Es wird sich empfehlen, die Bodir-Mündung fortan zu meiden. Nur gut, daß sie mit ihren kleinen, flachen Schiffchen nicht weit über das Meer fahren und in zivilisierte Gegenden vordringen können..."

(Aus dem Logbuch der letzten Reise von Admiral Sanin dem Älteren, 1861 v.H. - Übersetzung aus dem Bosparano)

"Welch Unglück: Kaum daß unsere geliebte Monarchin Asmodena-Horas von uns gegangen, schlägt uns Los erneut. Ich habe die Trümmer von Grangor gesehen! Über 50 Jahre haben die fleißigen Fischer und Salzsieder gebraucht, um die Häuser, den Hafen und die kleine Brustwehr anzulegen. Dann kamen jene Piraten aus Thorwal, und binnen zwei Tagen war die Stadt ein Aschehaufen. Ein Segelmacher berichtete mir, daß der Anführer der Piraten, ein rothaariges Riesenweib, etwas Seltsames zu ihm sagte: 'Sagt eurem Gottkaiser in seiner weißen Stadt: Die Meere und Küsten Aventuriens gehören uns, den Kindern Efferds.'"

(Aus einer Chronik der Horas-Geweihten Davina Yaquiria, 1792 v.H. - Übersetzung aus dem Bosparano)

"Gar unerlässlich für den Alchymiker sind dero Lösungsmittel, allzuvorderst der reyne Alkohol. Darselfst zu erwerben wende dich voll des Verthrauens an eyn Thorwal-Piraten, allwelche seien des Brennens kundig wie Hesinde selbst und

haben mero Recepturen als all andre Aventurier zusammen. Zuvörderst empfehlen wir das Premier Feuer, eyn klaren Rübenschnaps, welcher brennet mit lachsrother Flamme, so er echt. So du dies nicht erlangen könnst, moigest du den Waskir nehmen, welchen der Nord-Thorwaler gar gerne säufft. Gar vurtrefflich reyn ist auch die Bodirer Eichengalle, doch nicht zum Trunke, so du nicht blind werden willst oder ein Ost-Thorwaler seyst."

(Aus dem Lexikon der Alchimie, Band III, Havena, 450 v.H.)

Eine denkwürdige Begegnung

...kaum zwei Stunden mochten verstrichen sein, daß wir Havena verlassen hatten. und ein günstiger Wind trieb uns nordwärts, dem Fahrziel Salza entgegen. Die Mannschaft war aus den Rahen herabgestiegen: die Freiwachen rükelten sich behaglich in der Sonne. Einige Matrosen riefen mich auf die Backbordseite, um mir einen Schwarm Fliegende Fische zu zeigen.

Da erscholl ein Ruf aus dem Krähenest: "Segel, zwei Dauenbreit Backbord voraus!" Die Meldung erregte wenig Aufmerksamkeit - was Wunder bei diesem recht stark befahrenen Küstenabschnitt. Aber die Gleichgültigkeit fand ein abruptes Ende, als der Ausguck kurz darauf mit gepreßter Stimme ergänzte: "Ein Thorwaler Drachen!"

"Nur Mut!" ermunterte ich meinen Sekretär, der ob dieser Meldung kreidebleich geworden war, "es wird schon alles gut gehen." Aber auch die Besatzung war merklich stiller geworden.

Verstohlen faßte ich nach dem Dokument, das ich in meinem Brustbeutel trug: ein Freibrief, der mir in Thorwal gastliche Aufnahme sicherte, ausgestellt von Hetmann Tronde persönlich. Ich fragte mich, ob ich dem Kapitän das Schriftstück zeigen sollte, wollte aber nicht aufdringlich erscheinen, denn wahrscheinlich würde das Schiff ohnehin friedlich an uns vorüber segeln, und außerdem wußte ich nicht, ob sich - falls es zu einem Überfall kommen sollte - der Schutzbrief auch auf Schiff und Mannschaft erstreckte. Wenig später gab es dann keine Gelegenheit mehr, den Kapitän anzusprechen, da er - wie die übrigen Seeleute - in helle Aufregung geraten war. Der Drache hatte nämlich beigedreht und lief schräg auf uns zu, gerade so, als ob er uns rammen wollte!

Rings um mich her rannte alles durcheinander. Ein Teil der Matrosen turnte in die Takelage hinauf, andere bewaffneten sich mit Armbrüsten und Spießen.

Derweil glitt der Drache genau parallel zu uns durch die Wellen, vielleicht vierzig Schritt entfernt, so daß wir die Hünen an den Rudern und die an der Bordwand hängenden, mit bunten Ornamenten geschmückten Schilde recht gut erkennen konnten. Das fremde Schiff traf aber keine Anstalten, näher an uns heranzufahren. Statt dessen erhob sich eine breitschultrige Frau vorn am Bug und rief uns mit tragender Stimme etwas zu, ein kurzer Ruf, den ich wohl aufnahm, aber zunächst kaum verstand, da ich meinen Ohren nicht trauen

wollte. Mir schien, die blonde Riesin habe "Segelpuper!" gerufen.

Einen Moment lang herrschte Schweigen über den Wellen, dann brüllte die gesamte Drachemannschaft ein vielstimmiges, begeistertes "Das wohl! Das wohl!" zu uns herüber. Und schon erhob ein anderer Thorwaler seine Stimme: "Steißwarzen!" schallte es, "Arschgesichter, Elchreiter, Gänsepusteln!" - wiederum gefolgt von einem bestätigenden "Das wohl!"

Anscheinend waren die Nordländer nun so richtig in Stimmung gekommen, denn jetzt gossen sie eine rechte Flut kerniger Schimpfnamen über uns aus. Freundliche Ratschläge bekamen die nervös an ihren Waffenfingernden Seeleute zu hören: "Macht euch doch ins Hemd - das kühlt ab!" und "kurz doch in die Segel - das bringt Tempo!" - "Ey, du Nachtopfkapitän!" klang es zum Steuerdeck hinauf. "Deine Mutter hat drei Dötze, dein Vater keine Klötze!" Mit "Ogereuter!" wurde die Anatomie der weiblichen Matrosen bedacht und die der männlichen mit "Rübenwürstchen!" Auch weitere kurze Reime bekamen wir zu hören (Schmeißfliegen, Schmeißfliegen, euch soll der flinke Difar kriegen!)", "Popelfresser - Kojennässer!", "Hühnerquäler - Kreuzerzähler!", "Mittelländer - Robbenschänder!", wobei besonders dem letztgenannten Wortpaar ein donnerndes "Das wohl!" der Zustimmung nachgeschickt wurde.

An diesem Punkt nahm eine unserer Leichtmatrosinnen ihren ganzen Mut zusammen und schrie mit heller, sich überschlagender Stimme "Ihr... ihr... ihr Dummer jahns, ihr blöden!" Einen Wimpernschlag lang trat auf dem Drachenschiff ungläubige Stille ein, dann aber trieben sich einige Ruderer plötzlich die Daumen in die Ohren, wedelten mit den Fingern und ahmten mit herausgestreckten Zungen das Geräusch abgehender Blähungen nach. Andere waren aufgesprungen, hatten die Hosen herabfallen lassen und hielten uns ihre blanken Kehrseiten entgegen, je nach Geschlecht haarig und uransehnlich oder appetitlich wohlgerundet...

Dies schien das Finale der seltsamsten Attacke gewesen zu sein, die ich bis dahin erlebte, denn noch während die Thorwaler wieder auf ihre Bänke kletterten, schwenkte die Drachenfigur am Bug ins offene Meer hinaus, und das Schiff entfernte sich rasch.

"Puh!" seufzte ein grauhaariger Decksmann an meiner Seite. "Das ging ja noch einmal glimpflich ab! Ich kann mich an dieses Piratenvolk einfach nicht gewöhnen. Man weiß nie, ob die Wilden es beim Schimpfen bewenden lassen. Manchmal werfen sie nämlich erst mit häßlichen Wörtern - und dann mit Äxten..."

(Aus einem Reisebericht des Kusliker Hesinde-Geweihten Alexandrian Arivorer, 14 Hal)

Kultur, Sitten und Gebräuche

Geburt und Namensgebung

Für den Thorwaler ist die Geburt eines Kindes ein Ereignis besonderer Bedeutung. Angesichts des kargen und gefährlichen Lebens sind viele Kinder unerlässlich, um die nötige Mindestgröße einer Ottajasko zu gewährleisten. Eine Ottajasko ohne ausreichenden Nachwuchs ist gezwungen, ihre Identität aufzugeben und in einer anderen Gemeinschaft aufzugehen.

Doch erst mit der Namensgebung wird das Kind in den Familienkreis der Ottajasko aufgenommen; häufig geschieht dies erst Monate nach der Geburt, vor allem wenn eine Otta auf See war. Bei dem Fest, bei dem die ganze Ottajasko zu einem Gelage zusammenkommt, verkünden Vater und Mutter, welche Eigenschaft sie dem Kind wünschen. Typische thorswalsche Vornamen bestehen nämlich fast immer aus zwei kurzen Silben, die eine erwünschte Eigenschaft enthalten. Die beliebtesten Namen werden mit Thor-, Tor- oder Thur- gebildet, was einfach 'Held/Heldin' bedeutet, z.B. Torben ('Der Heldenhafte'), Torgal ('Der segelt wie ein Held'), Torstor ('Unerschütterlicher Held'), Torgard ('Heldische Wächterin, Hüterin v. Heim u. Otta'), Torhalla ('Ruhmreiche Heldin'). Sehr häufig sind auch H(j)aldar bzw. H(j)alda (von 'Hjaldingard' abgeleitet), Frenjar bzw. Frenja ('Der/die Freie'), Halmar bzw. Halma ('Der/die Weiterberühmte') und Tjalf bzw. Tjalva ('Der/die Flinker'). Die verbreitete Endung -kir weist auf ein Tätigkeitswort hin, z.B. Walkir ('Der Kämpfende') oder Askir ('Der über's Meer Fahrende').

Zuweilen kommen auch Namen aus dem übrigen Aventurien vor, entweder aufgrund der gemeinsamen gildenländischen Ursprache, z.B. Garhelt (Thorswalsch) und Gerhild (Garethi), oder durch direkte Übernahme von den Nachbarn.

Die angehängte Verkleinerungsform -ske, -ke oder -je, -ja

(weibl.) wird meist erst später erworben, erstaunlicherweise vor allem bei besonders erprobten Recken. Der Name des berühmten Obersten Hetmannes Thurske (ca. 1000 v.H.) etwa hieße übersetzt einfach 'Kämpferchen'.

Zwar bestimmt der Vorname den Charakter des Kindes, doch erst der Abstammungsname verbindet es mit der Ottajasko, genau gesagt mit einem Elternteil. Der Zweitname wird einfach mit dem elterlichen Vornamen und, je nach Geschlecht, -son bzw. -dotter (seltener: -dottir) gebildet. Welches der beiden Elternteile dem Kind seinen Namen mitgibt, muß angesichts der thorswalschen Gleichberechtigung erst bestimmt werden.

Falls nur noch einer der beiden Eltern lebt, ergibt sich die Antwort von selbst. Dies ist gar nicht so selten: Da sich kaum eine seefahrende Thorswalerin nehmen läßt, nach fast einem Jahr 'Urlaub' auf große Fahrt zu gehen, kann es bei ihr - wie beim Vater - geschehen, daß sie nicht mehr heimkehrt.

Davon abgesehen, lautet die erste Frage der Ottajasko: Wem sieht das Kind ähnlich? Aber wie jeder weiß, gibt es kaum zwei Verwandte, die sich da einig sind.

Natürlich kann auch einer der beiden Eltern auf das Privileg verzichten; aber welcher stolze Thorswaler würde das schon tun?

So kommt es meist zu einer typisch thorswalschen Entscheidung, einem Ringkampf zwischen Vater und Mutter, im trauten Kreis der Ottajasko!

So kam zweifellos auch der bekannte "Dialog mit einem frischgebackenen Vater" zustande:

"Nun, wie geht es deiner Frau?"

"Nicht schlecht, alles in allem. Das Feuer schmeckt ihr noch

nicht so recht, und sie wirft auch gar nicht mit dem Beil nach mir. Aber in einpaar Tagen ist sie wieder bei Krüften - dann werde ich ihr schon zeigen, wessen Sohn der Kleine ist."
(Aus: Wahrhafter Bericht des Kaufmanns Deredon von Grangor aus den Nordlanden, 8 Hal)

Ah und zu mag ein Kind auch zwei absolut unbesiegbare Eltern haben: Von Hetfrau Garhelt etwa ist bekannt, daß ihre Eltern Janda vom Sturmreiter-Otta und Rorlif vom Windzwinger-Otta nach zwei Stunden Ringkampf aufgaben, und daß die Tochter seither wechselweise den Namen beider trug.

Der Abstammungsname wird später ohnehin nur von denen verwendet, die keinen anderen Zweitnamen erworben haben. Vor allem sind dies die typischen Heldenamen wie 'Hammerfaust' und 'Windzwinger', die oft zum Namen einer neuen Ottajasko werden. Aber auch Kose- und Spitznamen sind häufig, wiederum vor allem bei großen Kämpfern. Der Beinamen des legendären Torstor Om etwa heißt schlicht 'Onkelchen', und der des für seine Trinkfestigkeit berühmten Thinmar Thin spielt auf das typische thorwalsche Trinkgefäß an, das er bereits in seinem Vornamen trägt.

Ottajara

Die Namensgebung stellt die Aufnahme in den Familienverband dar. Um zu einer Ottajasko im engeren Sinn, der eigentlichen Schiffs- und Waffengemeinschaft zu gehören, muß jedoch die Ottajara abgelegt werden. Diese Feier der Reife findet traditionellerweise statt, "wenn dem Jungske genug Bart steht, daß man ihn abschaben könnte" bzw. "wenn die Madja ein neues Wams nötig hat". Es kommt aber auch vor, daß ein Thorwaler erst später versucht, auf eine Otta zu gelangen.

Zunächst muß dazu die Fürsprache eines Paten, eines Mitgliebes der Ottajasko, erlangt werden. Oft ist dies ein Verwandter, aber da die Ottajasko nicht nur auf Verwandtschaftsbeziehungen besteht, mag er auch ein völlig Fremder sein, den man überzeugen konnte.

Die meistverbreitete Form der Ottajara verlangt, daß der Bewerber die volle Länge der Otta vom Heck bis zum Bug durchtaucht - die ritualisierte Darstellung eines Enterangriffes. Die gesamte Ottajasko versammelt sich auf dem Deck, Bewerber und Pate am Kai oder einer eigens errichteten Holzplattform hinter dem Drachen. Der Pate überreicht nun dem Bewerber eine Axt oder ein Beil für die eine Hand, ein 'Thin' für die andere; letzteres ist das gekürzte Horn eines Steppenrindes, randvoll mit Gebranntem, verschlossen mit einer Kappe aus Zinn oder Holz. Dann wird der Bewerber mit einem gezielten Schlag ins Wasser befördert. Er muß die Strecke unter Wasser zurücklegen, ohne aufzutauchen und ohne Waffe und Horn zu verlieren. Wenn er vor dem Drachen auftaucht, muß er an Bord klettern; hierbei leistet die Axt nützliche Hilfe. Dann wird der Bewerber unter allgemeinem Gejohle zur Schiffsmitte geschafft, wo er den Thin öffnen und austrinken muß. Die Ottajara endet dann natürlich in ein Besäufnis aus, in dessen Verlauf jeder Beteiligte, vor allem aber das neue Ottamitglied und sein Pate, mehrmals über Bord gehen und wieder hereinklettern darf.

Axt und Thin der Ottajara sind für jene Thorwaler, die zur See fahren, wertvolle Erinnerungsstücke, häufig hilden sie auch die erste Ausrüstung. Ein Thorwaler, der bei der Otta-

Typische Namen von Thorwalern und Thorwalerinnen

Männlich: Ahren, Aki, Angar, Ansir, Aran, Aril, Arinbeom, Amgrim, Arve, Asgrimm, Askir, Asleif, Atmen, Atmaskot, Beo, Beorn, Beowulf, Bersi, Bjarni, Brand, Cern, Deorn, Efferdi, Egil, Eilif, Eindrin, Eirik, Eldgrimm, Estorik, Faerwulf, Firunjar, Fjolnir, Frenjar, Garald, Garulf, Garsvir, Geren, Gerskir, Gunn, Hakon, Hallar, Hardsger, Hardred, Hasgar, Helgi, Hengist, Herjolf, Herm, Hjallditi, Hjore, Hjalmar, Hjalldar, Hjelm, Ingald, Ingrad, Ingram, Iskir, Isleif, Jora, Jurge, Karven, Kari, Kjaskar, Korin, Laske, Liskoll, Olgard, Olvir, Oremo, Orezar, Orik, Orgen, Orm, Ottaran, Phileas, Ragnar, Rangold, Raskir, Rordik, Rorlif, Runolf, Saldar, Solvi, Starkad, Swafnan, Tevil, Thinmar, Thivar, Tjalf, Thorgun, Thorkar, Thurbold, Thure, Tjall, Torben, Torbrand, Tore, Torfin, Torgal, Torkil, Torlif, Torstor, Trolske, Tronde, Valadur, Vandrad, Walkir, Yngvar

Weiblich: Akja, Alhild, Algrid, Alvida, Andra, Anga, Anhild, Arva, Asgrima, Askra, Asleif, Baerhild, Bera, Bjamilda, Branda, Bridgera, Bryda, Dotia, Eilif, Eindara, Eldgrima, Erkenhild, Firunja, Fjolnara, Frenja, Garhelt, Garhilda, Garsvidra, Gera, Grima, Gundrid, Hjalfrid, Hjalka, Hardsgera, Hjalma, Hjaldra, Hjaldis, Hjalla, Hjelgira, Hjura, Hirnsgira, Ingibjara, Ingira, Iskra, Islif, Isliva, Jadra, Janda, Jandara, Jora, Jurga, Karva, Katla, Kjaska, Korja, Lialin, Lingard, Malina, Marada, Nellgard, Norhild, Odda, Olburga, Olgarda, Olverja, Ottarenja, Ragna, Ragnild, Rangnid, Raskra, Rondrija, Rondriwulla, Rorlif, Saldra, Senda, Simjara, Solva, Sura, Svala, Svenna, Swafnida, Swafnild, Swangard, Tjalva, Thorfinna, Thorhalla, Thorkatla, Travidja, Tuwine, Walla, Yasma

jara scheitert (oder sie verweigert) und dennoch ständig Waffen tragen will, muß die Heimat verlassen und als friedloser Streuner und Söldling durch Aventurien ziehen.

*"Verbannt aus Väter Land,
da kein Streuner führen darf
den starken Hals des Drachen,
doch Streuner wurde aus Trauer ich."*

(2.Sang des Hagenliedes, von Markgraf Hagen dem Dunklen)

Das Bild einer Ottajara, bei der einige Dutzend Männer und Frauen auf ihrem Drachen im Hafen feiern - im Gegensatz zu anderen Feiern unter Ausschluss aller anderen - macht jedem Außenseiter die besondere Innigkeit der Schiffs- und Waffengemeinschaft deutlich. Einige Lieder behaupten, daß die Ottajara alle Beteiligten zu Blutsbrüdern macht, und daß jeder Angehörige einer Ottajasko den Tod eines anderen notfalls unter Einsatz des eigenen Lebens rächen muß.

Ausfahrt und Heimkehr

Bei den thorwalschen Seefahrern herrscht eine eigentümliche Vorstellung, daß sie vom Aufenthalt in der Fremde verunreinigt werden, die sie aber nicht näher erklären können. Jedenfalls neigen sie dazu, sich während einer Fahrt nur selten zu waschen, da sie sich fern von der Heimat "sowieso täglich aufs Neue beschmutzen".

Bei der Heimkehr muß die ganze Ottajasko aber als erstes ein Badehaus aufsuchen. Dies ist der Hintergrund des eigentümlichen Widerspruches, daß die Thorwaler, in ganz Aventurien als schmutzige Barbaren verrufen, gleichzeitig diejenigen sind, die in den letzten Jahrzehnten die Einrichtung des Badehauses in den Städten entlang der Westküste verbreiteten. Die dabei vollzogenen Waschrouten sind von großer Bedeutung, um von der Gemeinschaft wieder aufgenommen werden zu können. Einige Anzeichen weisen darauf hin, daß dieser Brauch von der ersten Ankunft her stammt: Im Jurga-

lied schwört die Heldin, sich das Blut ihrer Toten und den Staub Hjalldingards erst vom Leib zu waschen, wenn sie einen würdigen Ersatz für die verlorene Heimat gefunden hat.

Hochzeit

In der Liebe sind die Thorwaler genauso wie im Kampf: Was sie sich in den Kopf gesetzt haben, müssen sie erobern. Es gibt Dutzende mitreißender Liebesgeschichten, in denen Held oder Heldin einen anderen voll Liebesglut verfolgen, und sich nicht durch eindeutige Worte, zugeschlagene Türen und Schläge auf den Kopf abhalten lassen. Die Lösung, mit der der oder die Geliebte schließlich überzeugt wird, ist stets eine unüberwindliche Kombination aus Ausdauer, Kraft, List und großem Glück - eben jenen Eigenschaften, die (nach Meinung des Thorwalers) den echten Thorwaler ausmachen. Die Birke gilt wegen ihrer weißen Rinde als besonders heiliges Schutzsymbol, und der Kuß unter einem blühenden Birkenzweig ist die traditionelle Form des Verlobnisses. Üblicherweise bleibt es im Birkenhain nicht beim Kuß. Die Eheschließung ist ausschließlich Sache der beiden Liebenden, und erst wenn sich der Nachwuchs ankündigt, kommt es zur offiziellen Hochzeit.

Dieses Fest ist wieder eines jener im Kreis der Ottajasko, die sich wie eine Perlschnur durch das Leben eines Thorwalers ziehen. Die Brautleute werden mit symbolischem Schmuck, davor allem aus Birkenrinde (Trecu), Bernstein (Liebe) und Hörnern (Manneskraft) besteht, über und über verziert. Der Großteil der Bräuche besteht darin, daß die übrigen Jungmänner und Jungfrauen symbolisch ein letztes Mal versuchen, die beiden zu trennen, und aus Glückwünschen für das Paar. So kommt es etwa zu Überfällen von den drei besten Freundinnen der Braut, die den Bräutigam verschleppen, zu Aufmärschen der Männer, die die Braut mit Geschenken umwerben (die im Prinzip aber als Hochzeitsgeschenke gedacht sind), und zu ständigen Trinksprüchen durch die Älteren auf die Manneskraft des Bräutigams - in allen erwähnten Fällen ist das Geschlecht übrigens nebensächlich: Auch die Braut wird gefesselt von dannen geschleppt usw.

Eine Besonderheit ist die Hochzeit zweier Hetleute. Dies führt meist zur Vereinigung der beiden Ottajaskos, denn ihr ältestes Kind darf traditionsgemäß beide führen. Dies ist eine kluge Methode, zahlenmäßig schwächere Ottajaskos in größeren aufgehen zu lassen, statt sie bis zur Auflösung weiterbestehen zu lassen. Auch hierfür war Garhelt ein typisches Beispiel: Ihre Mutter war die oberste Hetfrau Janda vom Gischtreiter-Otta (oder Sturmreiter-Otta; die Übersetzung des Thorwalschen läßt beides zu), ihr Vater Hetmann Rorlif vom Windzwinger-Otta, und Garhelt führte ganz selbstverständlich beide Ottajaskos (nachdem sie beide Ottajaras bestanden hatte). Für das Volksoberhaupt ist diese nützliche doppelte Hausmacht ohnehin recht häufig.

Landnahme und Hausbau

Wenn eine Ottajasko so gewachsen ist, daß sie in ihren Häusern nicht mehr genug Platz findet, kommt es häufig zu einer Teilung. Nach komplizierten Überlieferungen werden jene ausgewählt, die die Ottajasko verlassen und eine eigene gründen müssen; meist handelt es sich um frisch Verlobte. Die Landnahme und der Hausbau sind für die Thorwaler Handlungen, deren Bedeutung über die reine Wohnraum-

schaffung hinausgeht: Der von einem Paar gewählte Platz soll der sein, an dem seine Kinder zur Welt kommen und dereinst die nach ihnen benannte Ottajasko lebt.

*"Sprach Hjalme: Nehmt Land euch, wie's Sitte,
stellt jeder euch dann in die Mitte.
werf' jeder die Axt wie er kann,
so weit gehört Land dann dem Mann."*

So wird schon im Hjalme-ford-Lied (zwischen 700 und 500 v.B.F.) die Gründung der Stadt beschrieben, die heute Riva heißt. Der Axtwurf, um die Grundstücksgrenze abzustecken, stellt sicher, daß den kräftigsten Bauern die größten Flächen als Baugrund zur Verfügung stehen.

Der anschließende Hausbau ist noch Angelegenheit der alten Ottajasko: Es ist deren Ehrgeiz, dem Paar besonders schnell ein besonders großes Haus zu bauen und es besonders schön zu schmücken. Meist erfolgt die Landnahme durch mehrere Ottajaskos gleichzeitig; daher entsteht diese Wettbewerbssituation.

Ebenso wichtig wie der Bau des Langhauses ist seine Verzierung, indem man Drachen, Seeschlangen und Wale auf die Wände malt, verschlungene Figuren in die Hausbalken schnitzt und Schädel und Schilde an letztere nagelt. Bei all dem werden Dutzende von überlieferten Sängen rezitiert. Und natürlich ist die gemeinsame Einweihung Grund zu einem großen Gelage.

Bestattung

Es ist ein weitverbreitetes Gerücht, daß die Thorwaler sich einen Tod im Kampf wünschen und sich vor einem friedlichen Tod fürchten. Wenn überhaupt, so wollen sie nicht allein sein, wenn es geschieht: Ob im Kampf oder in seinem Haus - der Thorwaler möchte seine Ottajasko bis zum letzten Augenblick um sich haben.

Zur genauen Form des Jenseits haben die Thorwaler wenig zu sagen: Im Wesentlichen gehen sie davon aus, daß ihre Toten nach der Bestattung im Meer zu Swafnir oder Efferd fahren und mit ihm für alle Zeiten über das Meer ziehen.

Das berühmte Thorwaler-Begräbnis, bei dem die Otta in Brand gesetzt wird und auf das Meer treibt, findet nur selten statt, und zwar, wenn eine Ottajasko derart dezimiert wurde, daß für sie Betrieb und Erhaltung des Schiffes unmöglich wird (und natürlich beim Tod wichtiger Hetleute). Dies geschieht naturgemäß meist nur nach großen Raub- oder Kriegszügen oder einem gegnerischen Angriff, genau also heldenhaften Ereignissen, um die sich schnell Sagen ranken. Da diese Sagen wiederum am ehesten zu anderen Völkern dringen, hat sich dort die epische Vorstellung des brennenden Schiffes eingependelt.

Die übliche Bestattung ist weniger aufwendig, aber vergleichbar: Ein von der Ottajasko des Verstorbenen gebautes Holzfloß wird brennend aufs Meer geschickt. Es mag sein, daß hier ein ursprünglicher Gedanke vom Aufgehen nicht nur in Feuer und Wasser, sondern in allen sechs Elementen mitspielt: Dem Toten werden seine Waffen oder Werkzeuge (Erz) mitgegeben, zuweilen auch etwas von seiner Heimat (Humus), und die Elemente Schnee und Luft sind dem Thorwaler ohnehin allgegenwärtig.

Und was die Mitgabe eines Hundes angeht: Angesichts des anhänglichen Charakters der Schwarzen Olporter mag es

durchaus vorkommen, daß man Hund und Herr nicht trennen möchte.

Geweihte haben keine besondere Bedeutung bei der Bestattung; im Prinzip beteiligen sie sich einfach am Bau des Floßes und sprechen den Hinterbliebenen Trost aus. Doch wird eine Thorwaler Bestattung nicht von Trauer

geprägt, sondern von Gedenken. nicht vom Gefühl des Verlustes, sondern vom Stolz auf das Erlebte. Jedes Mitglied der Ottajasko bemüht sich, eine Geschichte zum Besten zu geben, in der der Tote, seine Vorfahren, die Ottajasko und die gemeinsamen Sagas der Volkes einander auf den verschlungenen Pfaden des Schicksals begegnen.

Kleidung und Waffen

Kleidung

Wie bei allen Völkern, so hat auch bei den Thorwalern die Kleidung in erster Linie die Aufgabe, den Körper vor den Unbilden des Wetters zu schützen. Zwar sind es abgehärtete Menschen, die gern im kalten Wasser und manchmal selbst im Schnee baden, aber völlig unempfindlich gegen Kälte und Nässe sind auch sie nicht. Wohl kann man selbst im Firun gelegentlich Männer antreffen, die mit entblößtem Oberkörper herumlaufen, in der Regel aber schützen sich die Männer und Frauen Thorwals mit Fellen von Wolf oder Bär vor Schnee und Wind. Diese tragen sie entweder als Umhang über die Schulter geworfen und mit Fibeln geschlossen oder als kurzärmelige Weste über der anderen Kleidung, wobei die Fellseite zumeist innen liegt.

Auch Leder verwenden sie gern für ihre Kleidung: außer für Stiefel und Schuhe auch für Wämser und Hosen und behandeln es so mit Fischtran und anderen Fetten, daß es kein Wasser durchläßt. Die ledernen Beinkleider der Thorwaler sind zumeist recht eng geschnitten und reichen bis übers Knie, aber sie lichen auch solche aus buntgestreifter Wolle, die weiter sind, bis zu den Knöcheln reichen und dort zugebunden werden.

Bei den Thorwalern tragen übrigens Männer und Frauen die gleichen Gewänder, nur sind die Lederwämser bei den Frauen oben natürlich weiter geschnitten. Einer Frau im Kleid oder Rock wird man in Thorwal nur selten begegnen.

Daß die Thorwaler sich gern in Lumpen hüllen, ist ein verbreitetes Vorurteil, mit dem wir hier aufräumen möchten. Zwar wird man, wenn man an den Küsten Aventuriens auf Thorwaler trifft, ihre Kleidung häufig zerrissen und schmutzig finden, dies rührt aber nicht daher, daß sie die Lumpen lieben, vielmehr liegt es daran, daß ihre Gewänder durch Sturm und Salzwasser, Kämpfe und Raufereien Schaden genommen haben.

Im Gegenteil: Die Thorwaler haben viel Schönheitssinn und ein ausgeprägtes Schmuckbedürfnis. Bunte Stoffe lieben sie sehr, aber die Farben müssen klar und leuchtend sein: rot, gelb, blau und weiß, orange, grün und violett. Es sind in der Regel Wollstoffe mit eingewebten Streifen oder anderen Mustern. Aus den gestreiften nähern sie ihre Beinkleider, die anderen nehmen sie für ihre Obergewänder - weitgeschnittene, kittelartige Blusen, die je nach der Jahreszeit, für die sie bestimmt sind, aus dünner oder dicker Wolle bestehen, langärmelig oder ärmellos sind. Diese Gewänder sind oftmals an Saum und Halsausschnitt mit Stickerei verziert. Aus Leinen fertigen sie ihre Segel, für Kleidung wird es kaum verwendet. Aber Seide lieben sie, besonders die bunte, golddurchwirkte aus Thalusa, und seidene Stoffe oder Tücher sind eine begehrte Beute. Diese winden sie sich um ihre Stirnen und Oberarme und haben eine kindliche Freude an

dem schimmernden Gewebe und den leuchtenden Farben. Ein anderer Kopfschmuck ist in der Gegend um Prem bei beiden Geschlechtern sehr beliebt: seidene Kopftücher mit münzenartigen Goldplättchen daran, wie man sie sonst nur bei den Frauen in der Khom sieht - wahrscheinlich wurde diese Mode aus Khunchom oder Kannemünde importiert. Überhaupt haben sie keine Scheu, das, was ihnen gefällt an der Kleidung anderer Völker, für ihre eigene Kleidung direkt oder in abgewandelter Form zu übernehmen: Die bestickten, fellgefütterten Kapuzenwesten, die man im Olporter Raum häufig sieht, sind gewiß nivosischen oder norbardischen Ursprungs, und die Sitte, Lederkleidung mit aufgenähten Gold- oder Bronzeplättchen und Glasperlen zu verzieren, ist wohl den Fest- und Hochzeitstrachten mancher Novadistämme abgeschaut. Die etwas barbarisch anmutende Tracht der Frauen vom Hjaltinggolf und von den Inseln, die sich gern knappe Mieder aus breiten Fellstreifen wickeln, ist aber gewiß nicht orkischen Ursprungs, wie häufig behauptet wird, sondern stammt noch aus den alten, unzivilisierten Zeiten. Daß die Thorwaler gerne Schmuck tragen, ist bekannt: schwere Reifen aus Gold oder Bronze an den Armen, Ohren und um den Hals. Auch Amulette tragen sie gern, und scheuen sich nicht, neben einen beinernen Swafnir eines dieser winzigen Rahjafingürchen aus Rosenquarz oder rosafarbenem Speckstein, wie sie in Khunchom feilgeboten werden, aufzufädeln, auch wenn sie gar nicht an Rahja glauben! Und sie sammeln Trophäen, wie jeder weiß. Wenn sie ihren Hals mit den Zähnen und Krallen einer erschlagenen Bestie zieren können, so finden sie diesen Schmuck genauso prächtig wie blinkendes Gold.

Ein besonderes Kleidungsstück der Thorwaler müssen wir noch erwähnen: Es ist dies der Kriegs- oder Prunkmantel, den nur die Hetleute und neben ihnen die beiden verdienstesten Recken einer Otta tragen dürfen. Sie legen ihn bei hohen Festen an, beim Gerichtstag, und wenn sie in den Krieg oder auf Kapereifahrt ziehen. Da die Thorwaler für gewöhnlich keine Mäntel tragen, ist dies Gewand besonders auffällig: fast bodenlang und aus schwarzem Bärenfell. Die äußere, lederne Seite ist mit bunter Stickerei so reich verziert, daß nur wenig des dunklen Leders zu sehen bleibt: Drachen, geflügelte Seeschlangen und anderes Gctir, seltsame Symbole und Zeichen und üppig wuchernde Ornamente. Dazwischen sind bunte Glasperlen aufgenäht und wohl auch kleine, in Stickerei gefaßte, farbige Glasscherben und Spiegelstückchen, so daß der ganze Mantel gleißt und schimmert.

Ist schon ein Thorwaler in normaler Kleidung, zu voller Höhe im Bug seines Drachen aufgerichtet, ein furchteinflößender Anblick, so muß man einmal einen dieser Hünen im Kriegsmantel gesehen haben, um zu ermessen, welche Wirkung von einer solchen Erscheinung ausgeht.

Besondere Waffen und Rüstungen

Zum Bild eines typischen Thorwalers gehören nicht nur Zöpfe, eine Feldflasche voll Schnaps, Tätowierungen und bunt zusammengewürfelte Kleidung, sondern auch mindestens eine gefährlich ausschende Axt.

Neben Säbeln und Entermessern fremder oder eigener Machart sind bei allen Thorwalern - egal, ob Piraten oder Kauffahrer - Äxte, Beile, Streithacken und Wurfxäxte aus den eigenen Schmieden beliebt. Thorwaler Stahl ist zwar nicht so geschmeidig, daß sich aus ihm Tuzakmesser oder gar Degen fertigen ließen, aber in Mehrlagenmachart eignet er sich geradezu ideal für schwere Hieb Waffen wie halt eben Äxte. Wenn er gut gepflegt wird, kann man den Stahl lange vor dem Zahn der Zeit schützen und ihm eine ausgezeichnete Schärfe verleihen.

Im Folgenden wollen wir Ihnen einige Meisterwerke thorwalischer Waffenschmiedekunst vorstellen, wie sie sie fast ausschließlich in Thorwal, Prem oder Olport - mit geringerer Wahrscheinlichkeit auch in Salza (30%), Nostria (40%), Havena (40%) oder Riva (20%) - finden können, oder in den Händen eines Thorwalers oder einer Thorwalerin, und die werden selten gewillt sein, sich von ihrem Liebling zu trennen...

Skraja: Ein einhändig geführtes Handbeil mit sogenanntem "bärtigem" Blatt und mit durch Metallbänder verstärktem Stiel, das recht leicht zu handhaben ist. TP 1W+3, KK-13, 90 Unzen, 70cm, BF4, 50S, AT/PA-Malus 0/-2

Orknase: Diese Streithacke mit langem, schmalen und bärtigem Blatt kann einhändig oder mit zwei Händen geführt werden (erstes ab KK 14, dann jedoch kein KK-Bonus). TP 1W+5, KK-14, 110 Unzen, 100cm, 60S, AT/PA-Malus einhändig -2/-3 beidhändig -1/-2

Schneidzahn: Das typische Thorwaler Wurfbeil mit gebogenem Stiel und schmaler Klinge, das eine besondere Geschicklichkeit zum Werfen erfordert, da es nur in bestimmten Entfernungen mit der Klinge voraus fliegt. TP 1W+4, 50 Unzen, 35cm, Tabelle Wurfbeil um 1 erschwert, nicht für den Nahkampf geeignet

An anderen Waffen sind natürlich noch alle weiteren Äxte und Beile, scharfe Hieb Waffen und auch Speere beliebt, letztere auch deswegen, weil man sich damit einen Gegner auf größere Entfernung vom Leibe halten kann, indem man ihn mit dem Speer bewirft. Thorwalsche Schwerter sind meist reich verziert und mit zauberkräftigen Zeichen versehen - wie viele andere Thorwaler Waffen übrigens auch - und stets ohne Parierstangen ausgeführt.

Wenn Thorwaler in die Schlacht ziehen, sind sie meist nur mit Hose, Stiefeln, lederumwickelten Gamaschen und einem um die Schultern geschlungenen Wolfs- oder Bärenfell bekleidet. Tätowierungen und Körperbemalungen tun ein übriges, um die Bewohner der überfallenen Dörfer oder Häfen angsterfüllt ins Landesinnere flüchten zu lassen.

Schwere Rüstungen wie der steife Lederharnisch oder gar eine Ritterrüstung sind den Thorwalern zwar nicht unbekannt, sie sind aber - wegen der eingeschränkten Beweglichkeit, vor allem an Bord von Schiffen - auch nicht sonderlich beliebt. Reichere Thorwaler - vor allem die Hetleute - bevorzugen leichte Schuppenpanzer, bei denen handteller-

große Metallplättchen auf weiches Leder aufgenäht sind (Gewicht 240 Unzen, Preis 180 S, RS4). Eine andere, häufig anzutreffende Rüstungsart ist die Krötenhaut, die ebenfalls aus weichem Leder besteht, das dicht mit schweren Nieten bedeckt ist (Gewicht 150 Unzen, Preis 60 S, RS3), und die vor allem von zu Lande reisenden Thorwalern gerne benutzt wird. Kettenhemden werden nur von den reichsten Nordleuten und nur auf dem Festland getragen.

Häufiger zu finden sind verzierte Helme, häufig mit Nasen- und Wangenschutz, in den seltensten Fällen jedoch mit Hörnern. Zur Thorwaler Grundausrüstung gehört aber in jedem Fall der mindestens einen halben Schritt durchmessende Rundschild, dessen Rand eisenbeschlagen und dessen Holz mit grellen Ornamenten oder Monsterfratzen bemalt ist. Heraldische Erkennungszeichen wie Wappen und Banner sind in Thorwal fast gänzlich unbekannt, vielleicht auch deswegen, weil keiner der Kämpfer durch schwere Rüstungen bis zur Unkenntlichkeit verumtelt ist.

Apropos schwere Rüstungen: Ein nostrischer Ritter in voller Ritterrüstung und mit schwergepanzertem Pferd kann nördlich des Ingval seine Gegner nur dadurch bezwingen, daß sie sich über ihn totlachen.

Badehäuser

Die Badehäuser, die sich in den letzten Jahrzehnten entlang der Westküste verbreitet haben, gibt es bei den Thorwalern in jedem Dorf, ja fast auf jedem Hof. Meist sind es einfache Holzhäuser mit Bottichen oder in den Boden gegrabenen Becken. Mit den Schwitzbädern der Nivesen haben sie allerdings nichts zu tun. Ihre rituellen Waschungen vollziehen die Thorwaler meist in kaltem Wasser, im Winter sogar in einem Becken voll Schnee, der erst durch die Körperwärme schmilzt. Neben der rituellen Reinigung - insbesondere bei der Rückkehr aus der Fremde - ist Abhärtung der Hauptzweck dieses Brauches. Ansonsten baden sie gerne gemeinsam in warmem Wasser. Das Badehaus ist vor allem ein Ort der Geselligkeit und der Gastfreundschaft.

"Es ist doch recht befremdlich, wenn man von seinem Zimmerwirt in Prem ins Badehaus eingeladen wird, wenn sich dort ein paar zwei Schritt große Riesen, die man nie zuvor gesehen hat, die Kleider vom Leib reißen, und wenn man sich mit all diesen dann in einem Bottich von kaum zwei Schritt Durchmesser wiederfindet - mit einem Horn voll Premier Feuer in der Hand und laute Lieder vom Plündern und Morden gröhrend."

(Aus einem Reisebericht des Kusliker Hesinde-Geweihnten Alexandrian Arivorer, 14 Ital)

Haar- und Barttrachten

Besonderer Stolz des Thorwalers sind sein Bart und die Haare, deren Pflege und Schmuck beliebter Zeitvertreib. Das Flechten von Zöpfen, Zöpfchen und Schneckchen ist nur der Anfang, meist werden diese mit Ringen aus edlen Metallen, Perlen aus Holz und bunten Bändern verziert. In letzter Zeit hat sich auch eingebürgert, das Haar mit dem Farbstoff der Feuer-, Gold- und Erdnelken zu färben. Besonders auf



langen Fahrten können den Seefahrern die seltsamsten Dinge einfallen.

Sein Haarschmuck ist für den Thorwaler im Wesentlichen Privatsache, aber von Fremden erwartet er zumindest kräftigen Haarwuchs. Starke Männer oder Frauen, die ihre Haare kurz scheren, sind ihm unverständlich. Die Elfen, denen überhaupt kein Bart wächst, können die Thorwaler nicht ganz ernst nehmen. (Möglicherweise werden sie durch ihren neuen Hetmann Tronde, der sich stets bartlos zeigt, etwas toleranter.)

Hautbilder

„Ihr fragt mich in Eurem letzten Schreiben, ob ich Euch etwas über die Thorwaler Hautbilder berichten könne, ihren Sinn und Zweck, und wie sie hergestellt werden.

Es ehrt mich und schmeichelt mir, daß Ihr Euch mit einem solchen Anliegen an mich wendet, doch fast hätte ich Euch enttäuschen müssen. Zwar hatte auch ich schon gehört, daß die Thorwaler ähnlich wie die Mohas ihre Körper mit Bildern schmücken, was mein Interesse aufs Höchste erregte, aber bis zu dem denkwürdigen Erlebnis am 27. Praios, von welchem ich Euch berichten möchte, hatte ich selbst niemals Gelegenheit, ein solches aus der Nähe zu betrachten.

Wie Ihr wißt, treibe ich Handel mit Zierut und Stoffen aus fernen Ländern, die ich in Festum kaufe und in Ouveenas feilbiete, und wenn die Geschäfte günstig sind, so bleibt dabei der eine oder andere Batzen für mich zum Leben übrig. Und natürlich führen mich meine Geschäfte in Festum nicht nur in die Kontore der großen Handelshäuser sondern häufig auch zum Hafen. Viel schöne, fremdartige Schiffe kann man dort sehen: Dickschiffe aus Ferricum, Galeeren aus Al' Anfa... und gelegentlich auch einmal einen Drachen aus dem fernen Thorwal. Interessiert haben sie mich schon immer, diese seltsamen Schiffe mit ihren bungestreiften Segeln, den bemalten Schilden an den Seiten und den kunstvoll geschnitzten Drachen- oder Schlangenköpfen am Bug: und sooft ich Gelegenheit hatte, habe ich sie von ferne bewundert und auch wohl abgezeichnet, denn aufs Zeichnen verstehe ich mich ein wenig, wenn meine Künste auch nur gering sind. Aber um die Mannschaften habe ich immer einen weiten Bogen gemacht und nicht das Gespräch mit ihnen gesucht und auch die Schenken gemieden, in denen sie verkehren, denn ich bin kein Krieger, sondern Kaufmann und nicht sehr groß oder kräftig von Wuchs, und die Umgangsformen der Thorwaler sollen recht rauh sein.

Kürzlich nun fuhr ich wieder einmal nach Festum - am 27. Praios um die zweite Mittagsstunde kam ich dort an - und nachdem ich mein Zimmer in der "Maske" bezogen hatte, lenkte ich meine Schritte zum Hafen, und was soll ich sagen...ein Drachenschiff lag dort vor Anker! (Ihr habt es gewiß schon vermutet.)

Eingedenk Eures Anliegens, welches ja auch das meine ist, rief ich die Zwölf um Beistand an, faßte mir ein Herz und trat dicht an die Kaimauer, wo das Schiffchen angelegt hatte. Es war um die zwanzig Schritt lang, hatte ein prächtiges rot-gelb gestreiftes Segel, und den Bug schmückte ein rot, gelb und golden bemalter Seedrache.

Fünf Männer und drei Frauen arbeiteten an Deck, und da die Sonne stach, hatten sich die Männer bis auf ihre Beinkleider, aller Gewänder entledigt, während zwei der Frauen knappe lederne Schnürmieder trugen und die dritte eine buntbestickte ärmellose Bluse.

Prächtig gewachsene Menschen sind sie ja, diese Thorwaler! Um die zwei Schritt mochten wohl alle messen, bis auf eine junge Person mit rotblonden Zöpfen, die zwischen diesen Hünen fast schwächling wirkte, obwohl sie bei uns im Bornland als große Frau gelten würde.

Sie waren guter Dinge, lachten und scherzten und schenkten mir keine Beachtung, was mir Gelegenheit gab, sie eingehend zu betrachten. Und nun konnte ich auch die Hautbilder sehen, mit denen sie alle, ohne Ausnahme, geschmückt waren, wenn auch die Entfernung zu groß war, um die Feinheiten der Bemalung zu erkennen. Die meisten der acht trugen nur etwa handtellergröße Bilder auf den Schultern. Ober- oder Unterarmen, aber einer, den die anderen Elkir riefen, hatte die ganze Brust mit einem bunten Gemälde geschmückt, und die größte und kräftigste Frau hatte ihren linken Arm von der Schulter bis zum Handgelenk verziert, so daß es fast aussah, als trüge sie unter ihrem Lederwams ein ganz seltsames Untergewand, das aus nur einem einzigen, engen Ärmel bestünde.

Während ich versonnen dastand, schickten sich fünf an, von Bord zu gehen. Lachend und mit fröhlichem Schulterknuffen verabschiedeten sie sich von ihren offenbar als Wache zurückbleibenden Kameraden und schlugen einander gegen die flachen Hände. Es waren drei Männer und zwei Frauen: der mit dem Brustbild war dabei, aber jetzt hatte er sich eine mit Stickerei reichverzierte Weste übergeworfen, dazu das Riesenweib mit dem geschmückten Arm und die Kleine, die ein Bild auf der rechten Schulter trug. Alle fünf hatten sich Äxte oder Entermesser unter die Gürtel geschoben.

"Jetzt oder nie", dachte ich bei mir, und "Hesinde, steh' mir bei!" Und als der erste Festums Boden betrat, zog ich höflich meinen Hut, verneigte mich und sprach die Worte, die ich mir zuvor zurechtgelegt hatte: "Seid mir gegrüßt, Männer und Frauen aus dem fernen Thorwal! Wollt Ihr einem bornländischen Kaufmann die Ehre erweisen, Euch zu einem Krüglein Bier oder Feuer einladen zu lassen?"

Sie stutzten einen Moment, so als hätten sie meine Worte nicht verstanden, doch dann versetzte die Riesin Elkir einen kräftigen Hieb gegen den Rücken. "Er will uns einen ausgeben", lachte sie, "das nenne ich einmal einen freundlichen Empfang! So etwas ist uns schon lange nicht mehr widerfahren." Und zu mir gewandt: "Natürlich darfst du uns einladen! Das schont unsere Beutel. Wohin soll's gehen?" Dabei sah sie mich fragend an und legte mir den Arm um die Schulter, was mich etwas beklommen stimmte, obwohl ich üblicherweise ein Freund des weiblichen Geschlechtes bin und die Nähe von Frauen schätze.

"Im 'Bierquell' gibt es echtes Premier Feuer und er ist gleich dort drüben", erwiderte ich schüchtern und deutete auf die niedrige Schenke mit dem auffälligen Schild, "und er ist bei Euren Landsleuten recht beliebt."

"Na, dann auf zum Bierquell, das klingt vielversprechend!" Meine neue Freundin versetzte mir einen freundschaftlichen Klaps, der mich fast das Gleichgewicht verlieren ließ, dann legte sie mir wieder den Arm um die Schulter und führte mich zu der Schenke.

Unterwegs stellte ich mich vor und erfuhr auch die Namen meiner Gäste: Elkir, der Hüne mit dem Brustbild, der seinen blonden Bart kurz gestutzt trug und das blonde Haar offen auf die Schultern wallend, war der Steuermann der "Feuerschweif". Meine große Begleiterin hieß Swangard und war Ruderer wie die übrigen auch. Sie trug ihr kupferfarbenes

Haar zu einem Kranz rund um den Kopf geflochten. Die "Kleine" - sie hatte in etwa meine Größe - nannte sich Alvida, und dann waren da noch Thorske und Frenjar, zwei wortkarge Brüder mit dicken roten Zöpfen und geflochtenen Bärten.

Im Bierquell angekommen, bestellte ich gleich eine Runde Feuer für meine Gäste und mich. "Aber das echte, wenn ich bitten darf", sagte ich zum Wirt, der oh dieser Worte und angesichts meiner Begleitung etwas betreten dreinblickte und begann, sich umständlich mit der Schürze die Hände zu trocknen. "... nun... das echte... Ihr müßt entschuldigen... aber zur Zeit..." stammelte er.

"Wenn du kein echtes hast, dann laß das Bier fließen und mach dem Namen deiner Schenke Ehre", lachte Swangard. "Ja, Bier für meine Thorwaler Gäste, und zwar Feuer bestes", bekräftigte ich. Für mich selbst bestellte ich roten Wein und Wasser zum Verdünnen, was meine Begleiter ungemein zu belustigen schien.

Während der Unterhaltung, die sich nun entspann, über das Woher und Wohin und solcherlei Dinge, die Euchwohl kaum interessieren dürften, hatte ich ausgiebig Gelegenheit die Hautbilder meiner neuen Bekannten aus der Nähe zu betrachten. Swangard saß zu meiner Rechten, Thorske links neben mir, und Elkir, Alvida und Frenjar hatten uns gegenüber Platz genommen. Swangards Arm schmückte ein Gemälde aus Seeschlangen, Drachenköpfen, Schiffen, Fischen und Delphinen; dazwischen leuchteten Blütenkelche, und alles war aufs Verwirrendste ineinander verschlungen und miteinander verwoben, so daß kein Fleckchen freie Haut zu sehen war. Thorskes und Frenjars rechte Oberarme waren mit seltsamen Emblemen geschmückt, bestehend aus einer Streitaxt und zwei gekreuzten Rudern, über welchen ein Pottwal schwebte. Dazu trug Frenjar einen hübschen Bildschmuck am Unterarm: ein vielfach verflochtenes blaugrünes Band mit kleinen roten Fischchen darin. Alvida hatte einen geflügelten Seedrachen auf der Schulter, und Elkirs Brust, auf die ich nur dann und wann, wenn die Weste sich öffnete, einen Blick erhaschen konnte, war mit einem Drachenschiff auf dem Rücken eines Pottwales verziert; dahinter verschnörkelte rosafarbene und himmelblaue Wölkchen und eine Sonne mit gewundenen Strahlen direkt über dem Mast. "Malt Ihr das Bild nach jedem Bade neu, oder ist es eine besondere Farbe, die dem Wasser trotzt?" wandte ich mich an Thorske.

"Malen... Farbe... war faselst du?" Er sah mich unter zusammengezogenen Brauen so durchdringend an, daß mir ein wenig flau im Magen wurde.

"Nun, ich wollte Euch nicht zu nahe treten...", verzweifelt suchte ich nach den richtigen Worten, während fünf Augenpaare mich eindringlich musterten. "Ihr Thorwaler seid doch als so reinlich bekannt... und ich dachte mir, daß es recht mühselig sei, ein solches Kunstwerk - ja, ein Kunstwerk muß man dies prächtige Waffengebinde gewißlich nennen - Woche für Woche neu zu malen..."

Plötzlich warf Alvida den Kopf in den Nacken und stieß ein schallendes Gelächter aus. "Er glaubt tatsächlich, daß es aufgemalt ist", prustete sie, dabei schlug sie sich auf die Schenkel, daß es klatschte. Und nun stimmten auch die anderen in das Lachen ein, laut und dröhnend, wischten sich die Augen, schlugen mit den Fäusten und den Bierkrügen auf den Tisch und machten einen solchen Radau, daß der Wirt ganz blaß wurde und fahrig begann, seine Gläser und Ton-

krüge in Sicherheit zu bringen.

Nachdem sie sich wieder beruhigt hatten, ergriff Swangard das Wort. "Unsere Hautbilder sind nicht aufgemalt und man kann sie auch nicht abwaschen, da sie mit Nadeln in die Haut gestochen werden."

"Mit Nadeln in die Haut?" Ich sah sie ungläubig an. "Aber das muß doch schrecklich weh tun!"

Sie schnaubte nur verächtlich. "In vielen Ottas ist es üblich, daß die Mädchen und Jungen ihr erstes Hautbild zur Ottajara gestochen bekommen", und als sie merkte, daß ich nicht folgen konnte, "Ottajara ist ein Ritual, bei dem die Jugendlichen als vollwertige Mitglieder in die Otta aufgenommen werden, und das mit vielerlei Prüfungen und Mutproben verbunden ist, wobei das Bilderstechen noch zu den einfachsten gehört. Frenjars und Thorskes Bilder zum Beispiel sind das Zeichen ihrer Otta." Die beiden nickten zustimmend. Nun legte Swangard ihren Ellbogen vor mich auf den Tisch und deutete auf Einzelheiten ihres Bildes. "Diese Drachen und Seeschlangen schützen mich vor Ungeheuern zu Lande und zu Wasser. Die Schiffe bedeuten günstige Winde und die Fische allzeit einen guten Fang und genug zu essen. Die Delphine sind Esferds Zeichen und sollen ihn gewogen stimmen. Die Blumen und Ranken sind nur eine Verzierung, damit es schöner aussieht und keine blasse Haut hervorlugt."

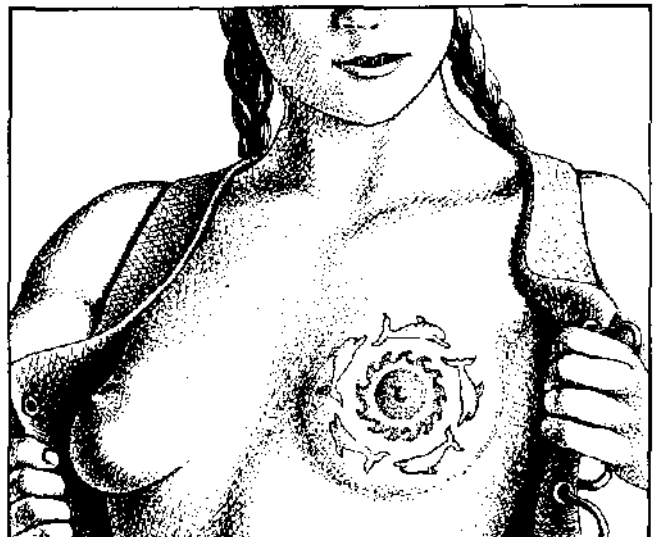
"Mit Nadeln in die Haut gestochen", murmelte ich und betrachtete ihren Arm mit einer Mischung aus Abscheu und Bewunderung. "Wie lange mag es gedauert haben..."

"Eine Woche", erwiderte Swangard kurz, "und seit ich das Bild habe, ist mir kein Unbill widerfahren."

"Mein Drache kann mit den Flügeln schlagen", unterbrach uns Alvida. "Das sieht gut aus beim Rudern." Zum Beweis spannte sie die Arm- und Schultermuskeln an, und tatsächlich, die Drachenflügel bewegten sich ein wenig.

Elkir warf ihr einen spöttischen Blick zu, dann entblößte er feierlich seine Brust. "Mein Bild ist Swafnir geweiht und ihm wohlgefällig", erklärte er ernst. "So wie Swafnir hier dies Schiff trägt, so wird er mich auf allen Fahrten begleiten und schützen."

"Aber du mußt es immer glattschaben, sonst wächst es zu", kicherte die Kleine "ich nicht!" Damit begann sie ohne Scheu ihr Mieder aufzuschnüren, und präsentierte mir ihre strotzenden weißen Kuppeln.



Ich muß wohl recht seltsam ausgesehen haben, wie ich so mit offenem Mund auf ihre Brüste starrte, denn alle begannen wieder grölend zu lachen. Weiß war übrigens nur die eine. Die andere war rings um die rosige Knospe und ihren Mond mit einem Kreis blaugrüner Wellen geschmückt, über dem fünf bläuliche Delphine mit weißen Bäuchen einen fröhlichen Reigen bildeten. (Ich habe am nächsten Tag versucht, alle Hautbilder meiner Thorwaler Bekannten aus dem Gedächtnis nachzuzeichnen; aber nur bei Alvi das Busenbild bin ich mit dem Ergebnis einigermaßen zufrieden; vielleicht liegt es daran, daß das Weibliche uns Männer immer am meisten inspiriert.)

Meine neuen Freunde erzählten nun, wer ihre Bilder gestochen hätte. Über der Frage, wer der größte Meister sei in dieser Kunst, gerieten sie plötzlich in Streit und wurden sehr hitzig, doch bevor sie sich gegenseitig die Schädel einschlagen konnten, bestellte ich neues Bier und lenkte das Gespräch auf ein anderes Thema. Soviel jedoch habe ich behalten: Die drei besten Bildstecher sind Swenjar Haldason aus Overthorn, der auf Ornamente und Flechtbänder spezialisiert ist, Bragan aus Vaermhag, der wohl ein wenig elfisches Blut in den Adern hat, weswegen seine Bilder besonders schön geraten, mit klaren, leuchtenden Farben und scharfen Umrissen, und Askir Torgalson, der aus unbekann-

ten Gründen vor ein paar Jahren seine thorwalsche Heimat verlassen hat und sein Geschäft nun in Kuslik betreibt.

Später nötigten mich meine Thorwaler Freunde, sie auf ihr Schiff zu begleiten, damit ich einmal echtes Feuer kosten könne, und das tat ich dann auch. Über dem Rest des Tages liegt ein Nebelschleier, aber ich habe ihn überlebt, wie Ihr seht.

(Aus einem Brief des ehrenwerten Kaufherren und Freizeitvölkerkundlers Eslam Kyperloff aus Ouveenmas an den Vorsteher des Hesindetempels zu Rodebrannt)

Trophäen

Alle Thorwaler sind begeisterte Trophäensammler: Vor allem sind dies Hörner und Reißzähne, die als Symbol der Stärke gelten, faszinierende Schädel für den Schmuck des Hauses, und Felle, Pelze und Tuche für die kalte Jahreszeit. Auch ist es Ehrensache, eine der Waffen eines getöteten starken Gegners an sich zu nehmen. Darüber hinaus kann der Sammler reiches Thorwaler aber seltsame Blüten treiben: Bunte Federn, die zu Fächern gesteckt werden, Pfeilspitzen, die man aus dem eigenen Körper gezogen hat, oder goldene und eisene Ketten jeder Größe. In Kuslik soll es gar eine Wirtin thorwalscher Abstammung geben, die die ausgeschlagenen Zähne ihrer Gäste sammelt!

Bildende und andere Künste

Große plastische Kunstwerke wie steinerne oder bronzene Standbilder sind dem Thorwaler fremd, und er kennt auch nicht das Tafelbild, wie es im Mittelreich, im Lieblichen Feld, in Aranen und im Bornland verbreitet ist. Insbesondere für die Portrait- und Historienmalerei hat er kein Verständnis, da für ihn die großen Helden, die Vorfahren und bedeutende Ereignisse in Liedern und Sagen weiterleben und nicht auf einer Holztafel mit Farbe darauf.

Aber wenn es einmal einem Thorwal-Piraten gelingt, ein Gemälde zu erbeuten, so bringt er es voll Stolz nach Hause, denn in Thorwal gibt es keine Meister, die sich darauf verstehen, Menschen oder Tiere lebensecht zu malen oder auf flachen Bildern die Illusion von Räumlichkeit und Tiefe zu erzeugen. Und so mag man wohl in dem einen oder anderen Langhaus das Gruppenbildnis einer mittlereichischen Kaufmannsfamilie als Wandschmuck finden oder vielleicht eine liebliche Landschaft mit tanzenden und musizierenden Schäferinnen und Schäfern.

Ja, die Bilderei der Thorwaler ist anderer Art: Ein jeder kennt wohl die kunstvollen Schnitzfiguren an ihren Schiffen und die buntbemalten Schilde; aber sie bemalen auch ihre Häuser sehr schön und farbenprächtig. Die Bemalung der Häuser ist weniger ein Schmuck oder Schutz des Holzes vor den Unbilden des Wetters, vielmehr dient sie dazu, das Gebäude und seine Bewohner vor bösen Geistern und anderen Gefahren zu bewahren. Den besten Schutz vor bösen Geistern bietet der rote, geflügelte Drache, da nach der Überzeugung der Thorwaler böse Geister die Farbe Rot fürchten. Die geflügelte Seeschlange soll vor Ilranngar und ihren Kreaturen schützen - auch sie wird meistens rot dargestellt. Blau in allen Varianten, vom tiefen Blaugrün bis zum hellen Violett, ist die Farbe Efferds und schützt vor Feuersbrunst und Blitzschlag, und so findet man blaue Fische, Kraken, Wal-

und Delphine auch auf den Langhäusern im Landesinnern. Bei den Fischern an der Küste sollen die eßbaren blauen Meerestiere wohl auch Efferd für einen guten Fang gewogen stimmen. Swafnir, der heilige Portwal, wird meistens weiß dargestellt, gelegentlich auch grün oder rot. Sein Bild soll den Bewohnern des Hauses Kraft, Weisheit und ein langes Leben verleihen. Die gelbe Sonnenscheibe mit den mehrfach gewundenen Strahlen, der man in Thorwal häufig begegnet, hat nichts mit dem Praioskult zu tun. Sie symbolisiert vielmehr den "Losstern", der die Schiffe sicher durch Nacht und Sturm geleitet. Die weiße, gelbe oder orangefarbene Mondsichel ist ein schwer zu deutendes mystisches Zeichen - sie weist wohl auf die Gezeiten hin, steht aber auch mit den seltsamen, düsteren Stimmungen, von denen der Thorwaler gelegentlich heimgesucht wird, in Verbindung.

Diese Bilder und Zeichen werden nun nicht einfach nur nebeneinanderauf die Hauswand gemalt - stets sind sie durch kunstvolle Ornamente miteinander verwoben: Spiralen, wild verschlungene Wolkenformationen und Wellenbänder. Mit diesen Wellen- und Wolkenornamenten wird wohl auch Rondra als Mutter Swafnirs und Sturmgöttin verehrt.

Ähnlich wie die Häuser bemalen die Thorwaler auch ihre Schilde, nur daß hier die Ornamente die figürliche Darstellung überwiegen.

Überhaupt ist die Ornamentik ein charakteristischer Zug der thorwalschen Bilderei. Man findet Ornamente bei den Hautbildern, auf Schmuck, Waffen und sogar den Dingen des täglichen Gebrauchs wie Hausrat und Möbel. Außer den Wellen- und Wolkenornamenten ist den Thorwalern noch ein weiteres eigen, das man sonst nirgends auf der Welt antrifft: vielfach miteinander verflochtene Bänder. Ob diese Bandornamente eine symbolische Bedeutung haben oder einfach dem Schönheitsempfinden der Thorwaler entspre-

chen, wissen wir nicht. Jedenfalls wird man kaum ein Axtblatt oder Schild, keine Gewandfibel oder Truhe finden, die nicht mit den charakteristischen Flechtbändern verziert ist. Was die plastischen Künste betrifft, so sind in Thorwal die Holzschnitzer die wichtigsten Künstler. Sie fertigen die prächtigen Drachenköpfe für die Schiffe und auch die Schnitzereien in den Swafnirtempeln. Die Verzierungen an den Langhäusern und Möbeln hingegen werden zumeist von den Tischlern und Zimmerleuten selbst ausgeführt.

Neben den Holzschnitzern haben noch die Stein-, Bein- und Bernsteinschneider eine gewisse Bedeutung. Sie fertigen kleinen Zierat wie Dosen und Schatullen, zumeist aber Amulette aus grünem Speckstein, Bernstein und den Zähnen und Knochen des Seetigers.

Zu erwähnen seien noch die Goldschmiede und Ziselierer. Denn wenn auch der Schmuck der Thorwaler - breite Armreifen, wuchtige Plattengürtel, schwere goldene Halsringe und Kragen aus gehämmertem Goldblech - auf den ersten Blick grob erscheinen mag, so ist er bei näherem Hinsehen doch aufs Kunstvollste gestaltet und verziert.



Gürterschließe mit Flechtornament

Schimpfkunst

Unterhaltsame Beschimpfungen sind eine Kunst, die bei den Thorwalern hoch geschätzt wird. Einzelne Gruppen, die in Kneipen, bei Hochzeiten oder auf einer Otta zusammen sitzen, können sich stundenlang gegenseitig 'befetzen'. Besonders gelungene Schöpfungen werden von allen - auch den Opfern - mit einem beifälligen "Das wohl, das wohl!" bedacht. Billige Beschimpfungen gelten als verächtlich, noch schlimmer ist es aber, humorlos auf Beschimpfungen zu reagieren.

All dies hat nichts mit Fluchen zu tun - davon hält der Thorwaler wenig. Erstens hat er kaum furchtbare Gottheiten, die er anrufen könnte, zweitens nimmt er es aber, abergläubisch wie er ist, durchaus ernst. Ein unbedachter Fluch könnte sich allzu leicht verwirklichen. Wenn ein Thorwaler

jemanden verflucht, dann meint er dies aus tiefstem Herzen, tut dies nur in völliger Verzweiflung, und ist fest überzeugt, daß der Fluch Wirkung hat.

Thorwaler sind ausgesprochen ehrlich, aber mit der Wahrheit nehmen sie es nicht so genau. Das heißt: Gezielte Lügen gelten als besonders verwerflich. Nur Feiglinge können nicht zur Welt und zu den eigenen Taten stehen, so wie sie sind. Etwas völlig anderes ist aber eine Saga, die Erzählung über eigene oder fremde Taten: Je länger man erzählt, je begeisterter die anderen zuhören, desto größer und besser wird alles dargestellt. Wenn die Geschichte über den Kampf mit dem Bären gut ankommt, nimmt man es kurz darauf auch noch mit dem Vater des Bären, seinem Onkel und seinen zwei Brüdern auf. (Viele Tiere leben nach thorwalscher Überzeugung genauso in Ottajaskos.) Falls Zweifel an einer Behauptung aufkommen, wird sie eifrig "Bei Swafnir!" beschworen - und von niemandem ernst genommen.

Der thorwalsche Schwur "Mem Wort, dein Pfand" dagegen wird nur bei rituellen oder anderen ernstesten Anlässen gesprochen, also niemals leichtfertig; ihn in Frage zu stellen ist eine sichere Methode, sich einen Thorwaler zum Feind zu machen.

Musik und Gesang

Musik bedeutet für den Thorwaler immer das gesungene Lied - Musik ohne Gesang kennt er gar nicht. Würde zum Beispiel ein Thorwaler zu einem Konzert an den Kusliker Hof geladen - zugegeben eine aberwitzige Vorstellung - dann versetzte er gewiß schon nach den ersten Takten Fürstin Kusminaeinen Rippenstoß mit den Worten: "Warum schickst du die Zirper nicht nach Hause, wenn dein Skalde krank geworden ist? Komm, laß uns selbst was singen!" und stimmte gleich darauf ein derbes Trinklied an.

Und da sie also keine Freude haben am reinen Klang der Instrumente und deren harmonischem Zusammenspiel, so kennen sie auch nicht viele. Ihre Barden, die sie Skalden heißen, spielen die Handharfe, und nur im allerhöchsten Norden wird der Flötenbeutel gespielt, ein Instrument mit gar unlieblichem Klang.

Die großen Hörner vom Steppenrind, aus denen sie nicht nur trinken, sondern mit denen sie auch tuten, kann man nicht als Musikinstrumente bezeichnen; sie dienen nur der Verständigung von Drache zu Drache oder sonst über weite Entfernungen.

Am liebsten ist den Thorwalern der unbegleitete, einstimmige Gesang, und sie singen gern und viel: bei der Arbeit, beim Rudern, beim gemeinsamen Haus- und Schiffsbau. Dann handeln die Lieder oft von der Arbeit, die verrichtet wird, und ihr Takt folgt dem Rhythmus der Bewegungen. Ruderlieder haben immer einen getragenen Zweiviertel-Rhythmus, ihre Melodie ist einfach und klar, und die zahlreichen Strophen über Wellen, Wind und die Gefahren des Meeres, die problemlos in einer endlosen Schleife gesungen werden können, sind kurz, mit prägnanten Reimen am Zeilenende. Oftmals werden beim Rudern aber auch Sauf-, Rauf- oder Kaperfahrtlieder gesungen. Dann mag es bisweilen geschehen, daß die Männer und Frauen sich durch ihren eigenen Gesang immer mehr in eine wüste Stimmung steigern, und manch friedlicher Kauffahrer ist vielleicht nur deshalb von einem Drachen überfallen worden, weil dessen Mannschaft zuvor den berühmten Raubzug angeswimmt hatte, ein Lied,

mit dessen Text wir unsere Leser verschonen wollen, da er nicht nur derb, sondern geradezu abscheulich und zotig ist. Ein gutes Beispiel für ein fröhliches Trinklied ist das Lied von *Torstor Om*:

Wenn Torstor Om den Schneidzahn wirft,

- Oje, oje, hum -

dann springt das ganze Deck von Bord,

- Oje, oje, hum -

denn Torstor ist ein ganzer Mann,

dem nur Lialin was sagen kann.

- Oje, oje, hum!

Wenn Torstor Om die Kelle hebt,

- Oje, oje, hum -

ein jeder Kerl rein leer ausgeht,

- Oje, oje, hum -

denn Torstor säuft die Fässer aus

und geht noch geraden Schritts nach Haus.

- Oje, oje, hum -

- Oje, oje, hum!

Bei diesem Lied singt normalerweise einer die Verszeile, und der Rest den Refrain; das "Hum!" wird durch Aufstampfen der Füße unterstützt. Die danach regelmäßig wiederkehrende Pause reicht gerade, um einen kräftigen Schluck zu nehmen. Das Lied kann beliebig ergänzt werden, meist werden einige Strophen über Torstors groben Umgang mit fremdländischen Damen angefügt...

Auch dieses Lied ist nicht völlig harmlos, denn wenn es Thorwaler in der Fremde singen - und sie singen in fremden Schenken genauso gern wie bei sich zu Hause - dann mag es wohl an besagter Stelle zu Übergriffen auf die einheimische Weiblichkeit kommen.

Aber die Gesänge der Thorwaler sind keineswegs immer lustig, derb oder gar wüst, wie die beiden Beispiele glauben machen könnten. Bisweilen werden die Drachenfahrer aus dem Norden von düster-melancholischen Stimmungen heimgesucht, besonders dann, wenn sie lange Zeit fern ihrer Heimat weilen. Aus einer solchen Stimmung ist das Lied vom *Hetmann Faenwulf* entstanden mit seiner langsamen, traurigen Melodie. Vor allem die beiden Worte "weh" und "wahr" in der dritten Zeile werden schmerzlich in die Länge gezogen.

Nach Thorwal ging die Fahrt, der Heimat zu,

der Wellen Schaukeln wiegte mich zur Ruh.

Ich hatte einen Traum, so weh und wahr,

von Hetmann Faenwulf und seiner Schar

Mit hundert Ruderern im Ing'rimm Mond

fuhr er ins Wintermeer, wo Ifirn wohnt,

den Durchgang zu suchen zum Rand der Welt,

dort, wo das Wasser von der Erde fällt.

Durch Hagelsturm und Unbill ging die Fahrt.

Ein Eisberg ihnen zum Verhängnis ward.

Nur der Nivese in dem Lederboot

umschiffte ihn sicher und entgeht dem Tod.

Aus der Bernsteinbucht, dort wo der Walfisch singt,

von Faenwulfs Schicksal keiner Kunde bringt,

von Faenwulfs Schicksal keine Zunge spricht,
ob er bei Efferd weilt - ich weiß es nicht.

Mein Herz ist schwer und jeder Freude bar.

Auf allen Meeren such ich Faenwulfs Schar.

Zehntausend Taler gäb ich gerne her,

wüßt ich, daß Faenwulf noch am Leben wär.

Unter den Männern und Frauen Thorwals gibt es viele begabte Sänger mit, je nach Geschlecht, tragenden Baß- oder Altstimmen. An manchen Abenden kommt es in den thorwalschen Langhäusern zu regelrechten Sängerwettstreiten, wobei jeder in der Runde zu einem bekannten Lied eine neue Strophe hinzufügt. Dann wird nicht nur ein origineller Text mit Fußstampfen und anerkennenden "das wohl - das wohl"-Rufen honoriert, sondern auch ein sauberer, lauter, schnörkelfreier Gesang.

Es stimmt nicht, daß die Skalden die besten Sänger Thorwals seien. Zwar haben sie allesamt wohltonende Stimmen und verstehen sich auch aufs Harfenspiel, aber ihre eigentliche Aufgabe liegt im Bewahren und Weitergeben der alten Sagen und im Dichten von neuen Epen.

Nach Auffassung der Thorwaler ist ein Mensch erst dann wirklich tot, wenn niemand mehr von ihm redet und singt. Das bekannteste Versesop der Thorwaler ist das *Jurga-Lied*, aber bald schon wird man sicher die ersten Strophen des neuen *Garhelt-Liedes* zu hören bekommen.

Sinn und Aufgabe der thorwalschen Heldengesänge werden im 26. Sang des *Jurga-Liedes* beschrieben, wo es heißt:

Wir wollen mit Liedern der Helden gedenken,
die fielen im Kampf gegen feindliche Heere,
die tapfer sich schlugen zu Land und zu Meere,
und ihnen Unsterblichkeit schenken.

Eines der bekanntesten Thorwaler Lieder - *Das Feuer von Prem* - ist übrigens albernischen Ursprungs. Es wurde von einem Kaufmann aus Havena gedichtet und komponiert. Daß es bei den Thorwalern so gut ankommt und gar zur Schulhymne der "Trutzburg-Kämpferschule" wurde, muß verwundern, da die Nordleute normalerweise vom Dreivierteltakt nicht sonderlich viel halten.

Darstellende Künste

Das Theater kennen die Thorwaler nur von fremden Gauklern. Erfahrene Schauspieler meiden das Gebiet der Thorwaler allerdings wie die Zorgan-Pocken. Nicht, daß diese die Geschichten nicht nachvollziehen könnten - im Gegenteil! Aber wenn die Handlung nicht spannend und überzeugend ist, wird das Ensemble fast immer aus dem Ort gejagt. Wenn sie jedoch gut ist, blüht zumindest den Darstellern der 'Bösen' noch Schlimmeres: Die tapferen Thorwaler greifen unweigerlich in die Handlung ein und retten die Prinzessin schon im ersten Akt.

Wenn der Schauspieler nur mit faulen Birnen beworfen wird, kann er von Glück reden, häufig wird er gar windelweich geprügelt. Eine Vinsalter Gauklertmpe, die vor etlichen Jahren mit einer volkstümlichen Bearbeitung des Epos 'Bosparan' in Kendrar gastierte, verlor die Darstellerin der bösen Kaiserin Hela-Horas schon am ersten Abend - durch einen gezielten Axtwurf! (Falls diese Anekdote nicht stimmt, so ist sie doch gut erfunden.)

Sprache

Im Wesentlichen geht die Sprache der Thorwaler und der Mittelländer auf einen gemeinsamen Ursprung, das 'Ur-Güldenländische' zurück, das zumindest vor 2500 Jahren sowohl in Hjaldingard als auch in Cantera gesprochen wurde. Als sich die beiden verfeindeten Völker das erste Mal in Aventurien begegneten, konnten sie einander notdürftig verstehen: Admiral Sanin hielt die Thorwälder allerdings für Ureinwohner und führte die Verständigung auf die göttliche Verbreitung seines 'Bosparano' zurück.

Während sich das Bosparano (die Sprache der aventurischen Zauberformeln und Geweihtenrituale) mit dem Untergang des Alten Reiches in das heutige 'Garethi' wandelte, veränderte sich das 'Thorwalsch' weniger, vermutlich durch die Bedeutung mündlich überlieferter Sagen.

Auch heute ist das Thorwalsch noch klar als verwandte Sprache des Garethi einzustufen: Ein schnell hingesagter

Satz ist für den Mittelländer unverständlich und klingt höchstens leicht vertraut. Wenn Thorwalsch aber langsam, deutlich und mit eingeschränktem Vokabular gesprochen wird, kann der Gebildete den wesentlichen Inhalt erraten.

Das Thorwalsche kennt keine Höflichkeitsform und keine Adelsansprache: Jeder, vom Säugling bis zu Swafnir, wird mit Du angesprochen. Der Thorwaler tut sich auch in anderen Sprachen schwer, sich dies abzugewöhnen. Tronde, damals noch nicht Hetmann, hat Fürstin Kusmina von Kuslik bei seinem letzten Besuch jedenfalls geduzt ...

Die meisten Thorwaler, zumindest jene, die zur See fahren, sprechen neben ihrem Thorwalsch auch Garethi als zweite Sprache, in der Gegend von Waskir und Olport manchmal stattdessen auch Nivesisch.

Essen und Trinken

Wenn man von den Thorwaler Getränken und Speisen spricht, denkt ein jeder sogleich an das Premier Feuer und die leuchtend roten Vidsander Mehlwürste. Und auch die Vorliebe der Thorwaler für das Süßen der Speisen ist wohl allgemein bekannt und liefert Stoff für allerlei Scherze und Anekdoten, die gerne erzählt werden, wenn keiner oder keine der hünenhaften Nordmänner oder -frauen in der Nähe ist.

Im Boden Thorwals gedeihen die Rüben gut, aus deren kleinster und bräunlichster das Feuer gebrannt wird, während die längliche, hellrote Form als Grundlage vieler Speisen dient und die blasser runde die Grundzutat liefert für köstlichen, dunklen Sirup und Zucker in mannigfaltigen Schattierungen.

Aber nicht nur die Rüben liefern Sirup, auch aus manchen Bäumen Thorwals fließt er; und die Immen auf der Heide sammeln fleißig den guten Honig, so daß das nahrhafte Zuckerwerk im Überfluß vorhanden ist.

Doch zurück zu den Getränken: Zwar können die Thorwaler allein das echte Premier Feuer brennen und schätzen dies Getränk auch sehr, aber sie verstehen sich auch darauf, ein kräftiges, stark schäumendes dunkles Bier zu brauen, dem sie eifrig zusprechen. Was die sprichwörtliche Trinkfestigkeit der Thorwaler betrifft, so gilt die Faustregel: Ein Thorwaler verträgt an Gebranntem so viel, wie andere an Gebrautem.

Wahr ist es wohl, daß auch die jungen Kinder schon fleißig Bier trinken - zumal gewärmt und mit Honig gestüßt - aber daß die Milch der Thorwalerninnen leicht schäumend sei und nach Bier schmecke, dies muß ins Reich der Fabel verwiesen werden.

Auch aus Honig, Sirup, Brot und Ziegenmilch verstehen sie leicht berauschte Getränke herzustellen, die sehr gesund und bekömmlich sein sollen, weswegen Gebrechliche, Kranke und schwächliche Kinder sie gerne zu sich nehmen.

Von den Schnäpsen seien noch der Waskirerwähnt, ein goldgelber Dinkelbrannt, der seinen Namen von der Stadt hat, in der er gebrannt wird, der dickliche Salzatan und die Bodirer

●rken- oder Eichengalle, ein sehr starker, bitterer Trunk, vor dem wir ausdrücklich warnen müssen, da nur Thorwaler ihn vertragen, und alle anderen siech oder blind davon werden. Ob er tatsächlich aus den Galläpfeln der Bodireichen gebraut wird, wissen wir nicht.

Für Wein, zumal die perlende Form aus dem Lichlichen Feld, haben die Thorwaler nur Verachtung übrig: ein Getränk für Stutzer und Zierpüppchen nennen sie ihn. Und so wird der Fremde, den es nach Wein gelüstet, in Thorwal oder Prem lange nach einer Schenke suchen müssen, wo er ihn bekommen kann, und er wird sein Krüglein unter dem Huhngelächter der einheimischen Gäste leeren müssen.

Ja, Wein gedeiht nicht in diesem rauben Landstrich, und vielleicht ist dies auch der Grund dafür, daß der Rahjakult in Thorwal nie so recht Fuß fassen konnte.

Die Grundlage der Thorwaler Nahrung ist Fisch in all seinen Formen, dazu kommt das Fleisch von Rind, Schwein, Schaf und vor allem Ziege, Rüben, Gerste, Dinkel und die Früchte der Bäume, wie der rote, aber wenig saftreiche Thossapfel und die kleinen, braunen, sehr süßen Bodirbimen.

Solcherlei Nahrung findet man in vielen Ländern, in Nostria und Andergast zum Beispiel und auch im Bornland, doch unterscheidet sich die Thorwaler Küche von allen anderen so gewaltig, daß es heißt, man müsse schon mit ihr aufgewachsen sein, um sie schätzen zu können.

Nun ist es ja von den Thorwalern bekannt, daß sie, fern ihrer Heimat, sich am liebsten von mitgeführter Nahrung selbst verpflegen und, so sie einmal gezwungen sind, in einer Schenke zu speisen, im günstigsten Falle nur über das Essen maulen und in die Teller speien, im schlimmsten aber Geschirr und Mobiliar zertrümmern. Doch wenn ein Fremder in ihrem Lande gleiches tut, so mögen sie dies gar nicht leiden, denn sie halten ihre Küche für die beste.

Gastfreundlich sind sie auch, und von der Mahlzeit, die sie dem Gaste, ob zahlend oder nicht, vorsetzen, können leicht dreie satt werden. Und so möge der Fremde die Nahrhaftigkeit des Essens loben und die große Menge, welches er tun

kann ohne sich verstellen zu müssen. Denn lohn muß er die Speise! Tut er dies nicht, so könnte dies leicht als Beleidigung aufgefaßt werden, und beleidigen sollte man einen Thorwaler lieber nicht.

Hier seien nun einige typische Thorwaler Gerichte beschrieben, damit der Reisende, den es nach Thorwal zieht, weiß, was seinen Magen erwartet.

Sehr beliebt - nicht nur in Varnheim - ist der *Varnheimer Holzfisch*. Dazu werden Meerbarsche oder andere große Meerfische, nachdem sie ausgenommen, entgrätet und gesalzen sind, solange in die pralle Sonne gehängt, bis sie hart wie Holz geworden sind. Das macht sie haltbar und lagerfähig, so daß der Thorwaler Holzfisch zu jeder Jahreszeit und auch fern von seinen Fjorden genießen kann. Anschließend werden die Fische in Buttermilch eingeweicht, in dieser auch gekocht, zusammen mit reichlich Rüben, Dinkelgrütze und ein wenig Honig, so lange, bis alles ein sämiger, blaßgelber Brei geworden ist. Dieser wird mit Rübenzucker und Zimmer so bestreut, daß sich ein strudelförmiges Muster ergibt, was hübsch aussieht, dem fremden Gaumen aber wenig zuträglich ist. Dazu ißt der Thorwaler gern *Zwiebeln sauer*, eine Speise aus halb gar gekochten Zwiebeln, die lauwarm gereicht wird und mit Essig, Rübensirup und einem Schuß *Premier Feuer* abgeschmeckt wird.

Eine andere Art, Fische, besonders die kleinen, haltbar zu machen, ist das Einlegen in Essig und Honig. Dazu nehmen die Thorwaler sowohl rohe als auch im Teigmantel gebratene Fische, wovon die letzteren, dick mit Honig beträufelt, als besondere Delikatesse gelten.

Die *Waskirpfanne* ist ein anderes typisches Thorwaler Leibgericht. Hierzu wird in Stücke geschnittenes Schweine- oder Ziegenfleisch zusammen mit getrockneten Birnen, Äpfeln und Pflaumen und frischen Rüben solange gesotten, bis alles gar ist. Dann wird die Speise mit dunklem Sirup übergossen und noch einmal solange gesotten, bis sie sich in einen festen

Kuchen verwandelt hat. Diesen ißt der Thorwaler gern zusammen mit gesüßter Dickmilch.

Die *Olporter grüne Grütze* oder *Saure Klobgrütze* ist eine Spezialität des nördlichen Thorwal. Dazu wird Gersenschrot zusammen mit Kräutern und Essenzen, die ihm eine tiefgrüne Farbe verleihen, in Wasser oder Fischsud solange gekocht, bis er gar ist. Mit einem großen Löffel tut man vorsichtig saure Ziegenmilch in die noch heiße Grütze, so daß sie zu weichen Klößen gerinnt. Dann wird die Speise solange an einen kühlen Ort gestellt, bis sie säuerlich geworden ist. Man reicht die Grütze auf Sauerrahm und dünn mit grobem, weißem Rübenzucker bestreut. Die tiefgrüne Grütze mit den weißen Klößen und dem weißen Zucker erinnert in ihrer Farbigkeit an das Meer, die Gischt und die Kreidefelsen der Landschaft, in der sie entstanden ist.

Von allen Menschen unserer Welt lieben wohl die Novadis und die Thorwaler das Naschwerk am meisten, aber nirgends ist es so farbenprächtigt wie an den Fjorden und Buchten zwischen dem Meer der sieben Wmde und Ifrims Ozean. Auf allen Märkten zwischen Kendrar und Olport kann man sie erstehen: harte Zuckerplätzchen in der Form von Sonnenscheiben, Monden, Fischen oder Delphinen, weiche Honig- oder Sirupbällchen, klebrige Fruchtkringel und wellenförmige Gebilde, die aus erstarrter Gischt zu bestehen scheinen, aber in Wirklichkeit aus dem Klaren vom Ei und gemahlenem weißem Zucker bereitet werden. Und alles leuchtet in den schönsten Farben: blau wie frisch erblühter Lein, rosig wie der Morgenhimmel, gelb wie Schwefelkorn, blaßgrünlich wie Türkise...

Die Sitte, auch kräftige Speisen zu färben, zumal die kleinen Grütze- und Rübenwürste und allerlei Fischgerichte, ist nur im Norden und rings um den Hjaldingolf verbreitet. Im Süden begnügt man sich mit Speisen in den natürlichen, zwölfgöttergefalligen Farben.

(aus "Ferne Länder, fremde Küchen". Pericium 4 n.H.)

Aberglaube

"Es scheint etwas Verborgenes hinter allen Göttern zu walten, das sich nicht besänftigen läßt, auf dessen dunkle Botschaften aber unhörig gehört werden muß."
(Markgraf Hagen der Dunkle)

Im direkten Kontrast zu der fast respektlosen Einstellung den Göttern gegenüber steht der ausgeprägte Aberglaube der Thorwaler und ihre Neigung zu düsteren Ahnungen. Man mag mit den Göttern Scherz treiben - dem Schicksal kann man nicht entinnen! Sogar die Götter selbst unterliegen jenen dunklen, unbestimmbaren Mächten, umso mehr der Mensch in seiner Sterblichkeit und Hilflosigkeit.

Vielleicht gerade weil der Thorwaler so oft das Glück herausfordert, glaubt er zu wissen, daß er 'ihm' eines Tages nicht mehr entkommen kann. So unbeschwert er sonst ist, in den wenigen Stunden, wo er in tiefer Melancholie "auf dem schwarzen Meer fortsegelt", trifft ihn diese Erkenntnis mit schmerzhafter Gewalt.

Die Angst vor dem Unbekannten ist so tief, daß sie auch nicht (wie bei vielen anderen Völkern) durch die Berücksichtigung zahlreicher Zeichen und Verhaltensweisen - was man im engeren Sinne unter Aberglauben versteht - völlig ge-

bannt werden kann. Der Thorwaler mißtraut im Grunde seines Herzens den Talismanen, Fetischen und Runen, die er in einer Vielzahl verwendet, um des Geschickes böse Mächte gnädig zu stimmen, aber er sieht keine andere Möglichkeit, sich und die Seinen zu schützen.

"Was scheynt mir itzt der Tulamid begluecket, wo wehret jedweddes Unheyl mit dero Talismane. Dem Thorwaler ist all Vursicht nur eyn Trupfen auff dem heyszen Steine. Zuweylen will mir gar scheinen, glaubeth selber nit darein, dasz es ihm nutze."

(Bastan Munter: Zwischen Bodir und Walsach - Mitnaechliche Lacnder, 350 v.H.)

Besonders umfangreich ist das Gebiet der Vorzeichen, die vordem Auslaufen eines Schiffes warnen: Tiere und Kinder, die beim Anblick des Drachen oder eines scheidenden Besatzungsmitgliedes erschrecken, krank werden oder sich eigenartig benehmen, Gegenstände, die verloren gehen oder zerbrechen.

Während der fünf 'Tage ohne Namen' (zwischen 30.Rahja und 1.Praios) geht oder bleibt überhaupt kein Thorwaler auf

Sce; in dieser Zeit herrscht dort das Unausprechliche. Selbst lange Seereisen werden, wenn es irgendwie geht, vorausblickend unterbrochen.

Das zweite wichtige Gebiet des Aberglaubens sind die Seeungeheuer, was natürlich im Wesentlichen auf der Überlieferung über Swafnirs ewigen Kampf gegen Hranngar beruht: Auffällige Wolkenformationen, vor allem langgezogene, tiefhängende Wolkenbänke (wie sie im Meer der Sieben Winde kurz vor einem Orkan erscheinen) sollen die Nähe einer Seeschlange oder der gräßlichen Hranngar selbst anzeigen. Auf derartige Zeichen reagiert jede Otta, indem sie beidreht und versucht, die Wolken zu umfahren - angesichts des ausbrechenden Orkans, der als das Heulen des Ungeheuers verstanden wird, sehr vernünftig.

Da man den Ungeheuern nicht immer ausweichen kann, gilt es, sich zu schützen: Der typische blinkende Ohrschmuck, der meist aus zwei ineinander geflochtenen Ringen besteht, soll den tödlichen Blick ablenken. Ähnlichen Zweck haben auch die Tätowierungen (nicht zu Verwechseln mit den Luloo-Hautmalereien der Waldmenschen), die Seeungeheuer abschrecken sollen.

Zudem kann es natürlich wirklich zu einer Begegnung mit einem Seeungeheuer kommen. Falls man dies überlebt, soll man weiter Vorsicht walten lassen. Alle Verletzungen dürfen nur mit frischem Seetang verbunden werden (der übrigens tatsächlich leicht heilkräftige Wirkung hat). Alle Gegenstände, ob Waffen, Schilde oder Riemen, die mit dem Untier in Berührung kamen, müssen verbrannt oder über Bord geworfen werden.

Natürlich wird auch der Wal - als heiliges Tier der Thorwaler - mit zahlreichen Überlieferungen verbunden. Von Torstor Ott wird gesungen, daß er das ewige Leben errang, weil er auf einen Grünwal sprang und den Wasseratem trank, den das Tier ausstieß. Generell werden dem Wal viele heilbringende Kräfte zugesagt, und so ist es gar nicht selten, daß sich angesichts eines vorbeischwimmenden Wales die halbe Ottajasko ins Wasser stürzt.

Schließlich muß noch die Angst der Thorwaler vor Hochwasser, Sturmflut und Jahrhundertwellen erwähnt werden. Da durch Swafnirs Kampf jederzeit ganz Oere überschwemmt werden kann, muß man stets auf der Hut vor steigendem Wasser sein, ob dies nun an einem Fluß, im Haus, am Horizont oder in der Otta ist.

Thorwalscher Wind- und Wasserglauben

Leben und Tod der Thorwaler sind aufs Engste mit diesen beiden Elementen verbunden, und so wieder Thorwaler sanft und gutmütig sein kann, um später in rasender Wut alles zu vergessen, können Wasser und Wind die besten Gefährten und freundlichsten Helfer sein, um nur Momente später als rasende Irre brüllenden Tod und völlige Vernichtung zu bringen.

Doch voller Stolz nennen sich die Thorwaler Herren der Meere, da ihre Drachen auf allen Meeren Aventuriens zu Hause sind.

Da ist Ifrins Ozean, eine selten durchkreuzte Wasserfläche, wo der Wind, den sie den Atem Firuns nennen, plötzlich mit seinem schrecklichen Eishauch das Blut gefrieren läßt und Eisschollen aus dem dunklen Wasser erschafft. Alte Thorwaler schwören, daß sie das gigantische Gesicht des Frostigen mit geblähten Backen über dem Horizont haben schweben sehen. Es fahren nicht viele Wagemutige bis zur Bernstein-

bucht hinauf, um dort zu handeln und das Meeresgold zu sammeln.

Auch das Meer der Sieben Winde ist kein freundlicher Ort. Die Sieben Winde, das sind sechs Geschwister von sehr unterschiedlichem Wesen und deren Mutter. Diese wird am meisten gefürchtet. Ihr Wind heißt daher "Zorn der Mutter"; er schwärzt den Himmel völlig mit wie zu Fäusten geballten Wolken und führt Gewitter voll bössartiger Blitze heran, dazu Böen, die das Segel vom Mast fetzen und die Wellen zu wahren Bergen türmen.

Der einzige Sohn der zornigen Mutter heißt Beleman. Er ist ein rauher Geselle von unermüdlicher Kraft. Oft bläst er tagelang vom Meer ins Land hinein, so daß die Schiffe kaum den Hafen verlassen können.

Unter den fünf Töchtern gibt es zwei freundliche, deren linder Hauch freie Sicht und ein sanftes Wasser schenkt, aber auch zwei übellaunige, deren ungestümes Wesen zu bändigen oft den ersten Prüfstein für einen neu gewählten Ottaführer darstellt. Die fünfte und jüngste Tochter ist der Liebling der Mutter. Sie läßt dem Meer gewaltige Wassersäulen entstehen, in deren Mitte sie dann tanzt und singt. Oftmals scheuchen ihre wässrigen Finger die Bewohner der Tiefe auf, und große Kruken und rotäugige, bössartige Fischungeheuer erheben sich aus den Wellen.

Im Perlenmeer, das man auch das "samtige" heißt, herrscht um das Gebiet von Al'Anfa bis Tuzak ein Wind, dessen warmer Hauch voll süßer Blumendüfte und lieblicher Verheißungen zu sein scheint. Er ist meist recht schwächlich und läßt die Segel hängen, ja, verwirrt sogar die Sinne wie schwerer Wein. Dann löst ihn sein Bruder ab, dessen Wesen zwar mürrisch, aber dem Schiffer geneigter ist. Sein Atem befreit Herz und Hirn und treibt das Boot voran.

Windwissen lernt jedes Thorwalerkind, das später auf einem Drachen mitfahren will, durch die Erzählungen erfahrener Männer und Frauen; es wird immerfort erweitert und verbessert. Nach jeder Fahrt wird etwaiges neues Wissen um Veränderungen im windischen Charakter den Alten überbracht und von diesen aufmerksam festgehalten.

Der Thorwaler opfert den Göttern Efferd, Travia und Swafnir sowie jenen, die er sich als "Privatgötter" zusammengesammelt hat. Den Winden kann man nicht opfern. Man kann nur hoffen, daß die Götter mit besänftigendem Blick das Toben bannen und freundliche Luftwesen über das Meer schicken.

Das Wasser ist nicht nur für Schiffe wichtig - der Mensch braucht es zum Leben, wie Pflanze und Tier. Daher kommt der Wasserstelle ebenfalls große Bedeutung zu. So hat jedes Dorf, jede Ottaskin, jede Gasse ihren eigenen Brunnen, ein aus ausgewählten Steinen sorgfältig errichtetes Rund. Ganz tief unten im Brunnen wohnt nach altem Glauben das Brunnenmädchen. Es sorgt für die Klarheit des Wassers und seinen Wohlgeschmack. Einmal im Jahr, im Efferd, wird der Brunnen von den Kindern des Dorfes mit Blumenkränzen geschmückt, und die Heifrau wirft einen kostbaren Edelstein in die Tiefe, für die Halskette der Brunnenwächterin.

Keiner, der eine Blutschuld auf sich geladen hat, darf einen Eimer in den Brunnen herablassen, denn dann würde sich das Gemüt des Brunnenmädchens verfinstern, und sie würde das Wasser vergiften.

(Markgraf Hagen der Dunkle in seinem Standardwerk "Von den Thorwalern", 9 Hal)

Götter

"Neben Efferd, seinem Sohn - dem Gottwal Swafnir - und Travia wird ein buntes Gemisch aus verschiedenen Ländern 'importierter' Götter verehrt. Das Göttergemisch erklärt sich aus der einfachen und sehr praktischen Weltsicht des Thorwalers. Sieht er, daß ein fremder Gott von Nutzen ist, nimmt er ihn mit an den heimischen Herd, erweist ihm Ehre und Achtung, bis der Gott beginnt, unbotmäßig in seiner Schutzhaltung nachzulassen. Dann wird er auf die nächste Fahrt mitgenommen, verwarnt und, falls auch das nichts fruchtet, schließlich Efferd geopfert."

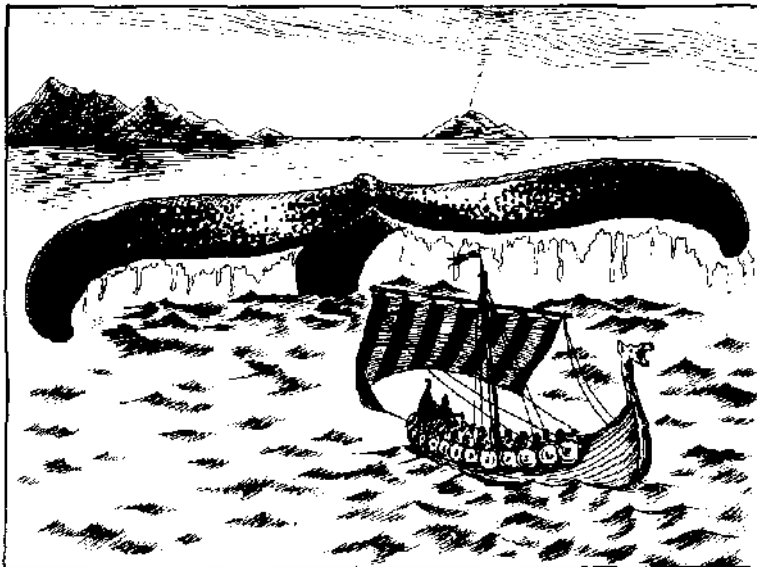
(Markgraf Hagen der Dunkle in seinem Standardwerk: "Von den Thorwalern", 9 Hal - in Auszügen im Aventurischen Boten veröffentlicht)

Die lockere Beziehung der Thorwaler zu ihren Göttern ist für Aventurien einzigartig und wird höchstens noch von den Elfen überboten. Für den Thorwaler ist ein Gott unsterblich und sehr mächtig, aber darüber hinaus "ein Mensch wie du und ich".

Im Besonderen ist die Machteines Gottes kein Grund, ihn zu fürchten, sondern höchstens, ihn herauszufordern. Ausgesprochen respektlos erwartet man von ihm seinen Schutz - so wie vom Helmann, dem man treu folgt, den man bei Mißfallen aber genauso leicht abwählt.

Die Mythologie der Thorwaler strotzt geradezu von Helden, die die Götter gar persönlich herausfordern: Torstor Om, der mit Efferd und Rondra wüfeln, Orozar Siebenhieb, der ein Wettsegeln mit Swafnir selbst wagt (und natürlich gewinnt), und die drei Schwestern Hjalda, Helma und Hilda, die die Svanjars (Schwanenkinder), immerhin drei Söhne Travias, so lange verfolgen, bis sie sie heiraten.

Swafnir



"Einstmals warb großmächtig Efferd, von wildem Begehren erfüllt, um Rondra, die Himmelschütternde. Doch löwen- gleich wies sie ihn ab, des tiefe Fluten ihr kraftlos und schwächlich erschienen. Da tobte Efferd und mit ihm die Meere, die Lande ertranken unter tosenden Wellen. Wohl Hunderte, Tausende ersäufte der Seeherr, hundert mal mehr denn jede Schlacht je getötet. Erhitzt war ihr Antlitz, betört Rondras Sinn, und willig gab sie sich ihm hin."

"Ein Sohn entsprang dieser Liebe, vollendet sein Leib, kraft- voll wie Sturmwind, doch ernst wie das Meer. Da kam Reue oh Efferd, der Toten Tausend trauerte er, die Lebenden traf sein Blick. So hieß er den Sohn sie bewahren, sie lehren, den Fluten zu trotzen. Swafnir ward er geheiß, der da schweift durch die Meere, denn walgleich wurde sein Leib, wie ein Eiland so groß. Dem Hjaldi erschien er, beschirmend und weisend, und kundigen Rat obreichte ihm Swafnir."

So erzählt das *Hjaldi-Lied* - eine der heute noch bekannten Sagen gildenländischen Ursprungs - von Swafnir, dem Efferdsohn, der später der Volksgott der Thorwaler werden sollte. Er verkörpert alle Eigenschaften, die dem Thorwaler erstrebenswert erscheinen: Unbändige Kraft und stille Weisheit, tobenden, alles zertrümmernden Zorn, aber auch Fürsorge für die Seinen, Freiheit und den Mut, bis zum Ende und darüber hinaus zu kämpfen.

Swafnir lehrte die Hjaldinger Schiffbau, Seefahrt und Kriegskunst. Er beschützt die Ottas auf ihren gefährlichen Fahrten und geleitet sie in ihren Heimathafen. Müden Seefahrern bietet 'der Inselgleiche' seinen Rücken als Ruheplatz, und die toten Helden der Thorwaler bewahrt er davor, im ewigen Meer zu versinken und führt sie in sein Reich.

Neben seiner Bedeutung für die Seefahrer und ihre Ottas ist Swafnirs vornehmlichste Aufgabe der Schutz der Welt vor der Gottschlange Hranngar und ihrer ständig wachsenden Brut. Ohne Swafnirs ständige Bemühungen würden die Seeschlangen nach und nach das ganze Meer erfüllen und selbst das Land unter sich begraben. In tödlichem Kampf zerfetzen Swafnir und Hranngar einander immer wieder, doch da beide göttlichen Ursprungs sind, können sie nicht sterben, und ihr Kampf beginnt stets wieder. Wenn dereinst Swafnir Hranngar endgültig vernichtet, werden die entstehenden Wellen die Welt überschwemmen, und nur jene, die seit Jahrtausenden die Wellen bezwingen, werden überleben.

Swafnir ist - vielleicht außer Ifim - der einzige, der nicht neben der Verehrung der Thorwaler auch ihrem mildem Spott ausgesetzt ist. Die Beziehung zu ihm ist die zu einem großen Bruder, den man immer wieder gerne besucht und dessen stillen Ernst man schätzt und bewundert.

Tempel wurden für Swafnir in allen großen Städten der Thorwaler (außer Waskir) errichtet, und selbst jene Thorwaler, die als Söldner im Perlenmeer dienen, haben ihm in Festum und Llanka ein Gebäude gebaut. Meist handelt es sich um große, lang gestreckte Hallen,

deren Proportionen eine gewisse Ähnlichkeit mit denen eines Wales haben. Sie sind innen und außen verziert von Dutzenden von Generationen, die das Haus als ihres empfanden, und bis unter die Decke voll mit Trophäen, Opfern und Gedenkstätten. In Swafnirs Hallen finden unregelmäßig Dankestöße statt, vor allem nach glücklicher Heimkehr, im wesentlichen ein vergnügtes Gelage aller beteiligten Ottajaskos. Zuweilen wollen auch verschiedene Gruppen den Tempel gleichzeitig benutzen, und die unvermeidliche Prügelei mit dem anschließenden gemeinsamen Besäufnis wird durchaus als Gottesdienst verstanden. (Hermann Orezar: "Wenn Swafnir gewollt hätte, daß wir brav im Tempel sitzen, hätte er sich ein andres Volk ausgesucht.") Regelmäßige heilige Tage des Swafnir gibt es keine, wenn sich auch in jeder Stadt gewisse Traditionen halten.

Im *Jurgalied* wird ein Eiland beschrieben, etwa auf halbem Weg zwischen Hjalldingarl und Nord-Aventurien, auf dem Swafnir leben soll.

39. Sang

*Nach Wochen ein Eiland verkünd't uns der Rufer
voll blühenden Bäumen an weißem Strand.
Die goldene Halle inmitten stand.
Es grüßte uns Swafnir vom Ufer.*

Auch in anderen Sagas kommt diese Swafnirinsel vor, auf der die Unsterblichen um Swafnir ihr irdisches Domizil haben: Die Seetöchter, die Söhne Ifims, in menschlicher, in tierischer oder auch überirdischer Gestalt, dazwischen auch viele lange gefallene Helden der Thorwaler. Stets wird erwähnt, daß man die Insel nur anlaufen darf, wenn man von den Bewohnern selbst aufgefordert wird, und ein Besuch ist häufig mit einem tiefen Einblick in das dunkle Schicksal, mit Prophezeiungen und Offenbarungen verbunden.

Auch Jurga, die als einzige an Land gehen durfte, erfuhr von den noch bevorstehenden Gefahren, und daß Efferd und Ifirn noch viele zu sich holen würden, ehe die Überlebenden, von Swafnir geleitet, ihre neue Heimat erreichen würden.

Das heilige Tier des Swafnir und damit aller Thorwaler ist der weiße Pottwal, aber die Verehrung erstreckt sich auch auf den riesigen Grünwal, den warzigen Olportwal, den gefährlichen Zwergwal und natürlich auch Efferds Delphin. Ihr Springen in die Luft und das stürmische Ausblasen sind deutliche Zeichen für die beiden Elemente der See und des Sturmes, die sie erschaffen haben. Waljagd ist für die Thorwaler schlimmer als Mord, und die Waljäger von Enqui, Riva und Paavi werden von ihnen gnadenlos verfolgt. Tatsächlich spüren die Thorwaler die Verbundenheit mit ihrem heiligen Tier deutlicher als die meisten Aventurier: Oft schließen sich einer Gruppe von Drachenschiffen auf hoher See ganze Schulen von Walen an, begleiten sie tagelang und kommen den annähernd gleichgroßen Schiffen dabei bis auf Handreichweite nahe. Und auch andere Kulturen wissen von der wunderbaren Errettung Ertrinkender durch Wale und Delphine zu erzählen.

Travia wird fast als einzige Gottheit genauso verehrt wie im übrigen Aventurien auch. Sie ist die Verkörperung der Mutter, die die frierende Familie bei ihrer Heimkehr am warmen Herd erwartet.

Der 'Tag der Heimkehr' (I.Travia) ist der zweitwichtigste Feiertag der Thorwaler überhaupt. Es ist der Tag, wo man jene einlädt, die keiner Ottajasko angehören oder fremd sind, und wo selbst ein Verbannter seinen Heimatort betreten darf.

Efferd gilt meist als fast wesenlos, wird als das Wasser schlechthin verehrt und häufig - aus sich selbst entstanden - mit Los gleichgesetzt. Nur selten tritt er als handelnde Person in Gestalt auf und meist auch dann nur als der ewige Richter über Menschen und Götter.

Der 'Tag des Wassers' (I.Efferd) ist bei den Thorwalern der höchste Feiertag überhaupt und wird nicht nur mit dem berühmten Bootsrennen zwischen Thorwal und Prem gefeiert.

Ifirn ist eine Gottheit nach dem Geschmack der Thorwaler. Sie hat die Macht über den gefürchteten Winter, doch zugleich ist sie den Menschen zugetan und kann ihnen nie ernstlich böse sein. Wenn Swafnir der große Bruder der Thorwaler ist, so ist Ifirn ihre große Schwester. Ab und zu erlaubt man sich einen Scherz mit ihr, aber im Grunde liebt man sie von Herzen.

Ifirn gilt als Swafnirs Gattin oder Geliebte, und zusammen haben sie zahllose mythische Kreaturen des Nordmeeres gezeugt. Wegen dieser schöpferischen Funktion sind ihr die ebenso zahlreichen Wintermonster des Firun zuwider. Ifirn soll ebenfalls auf einer eigenen Insel leben, und es heißt, daß nur sie zwischen der Welt und dem Welteis Firuns steht, das stets nach Süden drängt.

"Doch zeigten mir die Thorwaler allerhand Bräuch, den Winter zu vertun. Beim 'Winterbruch' am 1.Firun gilt's, ein lebend Ungeheuer zu fangen und am Tempel anzuketten! Solches geschieht als Wettbewerb der dörflich Jugend, die sich da in Gruppen aufmacht, einen Firunsbären, Schneelauerer oder Rauhwolf heimzubringen. Ein reichlich vermessenes Spiel, bei dem jedes Jahr einige junge Jägersleute direkt zur Ifirn gehen. Nachern findet ein Maskenzug statt, allwo sich alle Jäger und Jägerinnen, ob erfolgreich oder nicht, mit Pelzen, Häuten und Hörnern umtun und dann über die Höfe der Nachbarschaft toben. Es ist üblich, die heulenden Bestien, wenn sie an der Türe kratzen, mit Honig, Zucker, Brot oder Geld abzuspeisen, sonstigenfalls ist's ihr gutes Recht, auf dem Hof etwas Kleinholz zu machen, wovon sie wohl stets Gebrauch machen. Gen Abend ziehen sich die Maskierten dann ins nahe Holz zurück, um die Paarung der Untiere zu vollziehen - da denk sich jeder, was er mag.

Kurz: Es ist ein Fest der Jugend. Aber natürlich darf man's nicht mit der 'Taufe des Stadtschmuddels' in Perricum oder den Kinderstreichen am 'Glückstag' verwechseln - dies hier sind Thorwaler Burschen und Maiden, und die meisten sind größer und kräftiger als ich. Vor allem in der Olporter Gegend treiben sie's besonders wild. Die Erwachsenen sitzen indes beim Glühschnaps beisammen und erinnern sich ihrer eignen Schandtaten. Das Monster bleibt einen Mond bis zum Tag der Ifirn angekettet. Dann erscheinen die Maskierten wieder, stechen das Untier ab, streifen ihre Masken ab und verbrennen sie mit dem Kadaver."

(Aus: Wahrhafter Bericht des Kaufmanns Deredon von Grangor aus den Nordlanden, 8 Hal)

Firun ist das alles verschlingende Welteis, die Verkörperung

rung all dessen, was dem Leben feindlich ist. Doch tut er dies nicht aus Bosart, sondern einfach, weil es seine ureigene Natur ist. Noch mehr als gegen die Elemente des Meeres (Efferd) und des Sturmes (Rondra) tritt der aufrechte Thorwaler gegen das Eis aus reinem Sportsgeist an, obwohl er weiß, daß er niemals gewinnen, sondern bestenfalls überleben kann.

Rondra ist die dritte elementare Gottheit, die als Mutter Swafnirs zum ursprünglichen Pantheon der Thorwaler gehört. Sie ist ein Sinnbild der tobenden Naturgewalten, im Besonderen der Stürme, die sich im Orkan mit dem Meer vermählen, und in erster Linie betrachtet man sie als eine jener Mächte, die man als Thorwaler einfach immer wieder herausfordern muß. Sie wird vor allem in Prem verehrt, das durch seine Lage auf der Halbinsel besonders den Meeresstürmen ausgeliefert ist.

Phex wird eher nur in der südlichen Hälfte des thorwalschen Kulturraumes als Gott des Glücks betrachtet. Der Thorwaler bewundert an seinen Helden vor allem Schlaueheit, List und die Gabe, dem Schicksal zu trotzen - stark ist man sowieso! Glänzendstes Beispiel ist Torstor Om, der den Göttern geradezu auf der Nase herumtanzte.

Von Phex erzählen seine Anhänger ähnliche Geschichten, in

denen er nur mit Witz und Glück den mächtigeren Göttern Streiche spielt. In diesem Sinn ist Phex der Schelm der Götter und der Gott der Schelme. Seine Funktion als Handelsgott, als der er zunächst von mittelländischen Kaufleuten in den großen Städten eingeführt wurde, wird eher ignoriert.

Perraine ist eindeutig keine Göttin der Thorwaler. Eigentlich sind sie die einzigen, bei denen sie kaum Verbreitung gefunden hat. Der Tempel in der Stadt Thorwal ist jedenfalls durch Fremde entstanden und wird eigentlich auch nur für diese betrieben.

Praios, die zweite in Aventurien weitverbreitete Gottheit, findet bei den Thorwalern überhaupt wenig Interesse. Wie soll man auch die Sonne, die in Olport die meiste Zeit nur noch als blasse Scheibe am Himmel steht, ernst nehmen? Alle paar Jahrzehnte taucht ein hochnäsiger Praiosgeweihter auf und baut einen Tempel in Thorwal oder Prem; ebenso regelmäßig ist er einige Zeit später verlassen und dient als Müllhalde der Gerber und Metzger.

Auch die nicht genannten Götter haben ihre Gläubigen und Tempel, aber insgesamt ist die Verehrung, die sie genießen, so wenig verbreitet, daß wir sie bei dieser Betrachtung außer Acht lassen können.

Thorwal - Staatsform und Recht

Das Land zwischen Ingval und Gjalska als einheitliches Staatsgebilde anzusprechen, fällt dem auswärtigen Beobachter und auch den Bewohnern dieses Landstrichs schwer - Thorwaler betrachten ohnehin ihre Ottajasko als eigentliche Heimat.

Lassen Sie uns zunächst einige Begriffe klären, die in Verbindung mit den Thorwalern immer wieder auftauchen:

Die Grundeinheit der Thorwaler Gesellschaft ist nicht die Familie, sondern die Ottajasko oder kurz Otta, die Schiffsgemeinschaft. Sie umfaßt alle Personen, die die Ottajara abgelegt haben (s. Seite 15.), deren Ehepartner und Kinder. Dieser Ottajasko gehören ein oder mehrere Schiffe, einige Langhäuser oder ein ganzer Ottaskin und eine gewisse Parzelle Land.

Somit kann eine Ottajasko, die ein Drachenschiff für vierzig Krieger ihr eigen nennt, gut und gerne aus zweihundert Menschen bestehen. Die Ottajasko gibt sich ihren Namen zumeist nach ihrem Schiff oder nach dem Zweitnamen des oder der Ottajasko-Gründer. Sollte eine Ottajasko einmal durch Kampf, Krankheit oder Fremdeheirat so dezimiert werden, daß sie kein Schiff mehr hermannen kann, so löst sie sich auf und ihre Mitglieder verteilen sich auf andere Ottas. Eine Otta, d.h. alle Mitglieder, die die Ottajara bestanden haben, wählt sich einen Hetmann oder eine Hetfrau auf Lebenszeit. Diese Hetleute, die meist auch Kapitän eines Schiffes sind, üben den Oberbefehl und die oberste Gerichtsbarkeit auf Scereisen aus. Hier haben sie Gewalt über Leben und Tod. Bei Angelegenheiten, die die ganze Ottajasko betreffen, vor allem bei Streitigkeiten an Land, lassen sie sich jedoch von der Schiffsgemeinschaft beraten. Ein Hetmann kann aus Altersgründen zurücktreten oder von der Schiffsgemeinschaft wegen erwiesener Unfähigkeit für abgesetzt erklärt werden.

Eine Dorfgemeinschaft funktioniert nach ähnlichen Prinzipien. Auch sie wählt einen Hetmann oder eine Hetfrau, auch ihre Gemeinschaft besteht aus den im Dorf ansässigen Bauern und ihren Familien, wobei allerdings die Familienbindung der Landbevölkerung wesentlich größer ist.

Davon unterschieden sind die großen Sippen, alte Familienverbände, die zwar meist in einem oder mehreren Dörfern oder Ottaskin zusammenleben, häufig aber auch über eine ganze Region verstreut sind. Ihnen steht ein Ältester (oder eine Älteste) vor, der alle Rechtsangelegenheiten der Sippe regelt und die Geschicke der Sippe lenkt, aber keine solche unumschränkte Gewalt besitzt wie ein Hetmann. Diese Ältesten (was sich übrigens nicht zwangsläufig auf das wirkliche Alter an Jahren beziehen muß) werden nicht gewählt, sondern von ihren Vorgängern bestimmt. Die Sippenverbände sind eine Mischung aus der Schiffsgemeinschaft der Hjalddinger und den Clans der norbardschen Urbevölkerung. Sie lassen sich zwar auf Familienbände zurückführen, sind aber nach außen weithin offen.

Recht abgeschlossen hingegen sind die letzten Clans der Norbarden, die Serach, Nunnur und Gajka, die Abkömmlinge der drei Ursippen, die vor vielen Jahren das Land südlich der Grauen Berge besiedelten. Diese traditionsbewußten Sippenverbände gehen allerdings immer mehr ihrer Auflösung entgegen, da von Jahr zu Jahr mehr junge Norbarden in andere Sippen einheiraten oder sich aus Abenteuerlust einer Ottajasko anschließen. Auch bei ihnen bestimmt ein Ältester oder eine Älteste die Geschicke der Sippe.

Ein Thorwaler oder eine Thorwalerin - nennen wir die Bewohner des Landes der Einfachheit halber so - kann immer nur einer der oben genannten Gemeinschaften angehören. Entweder entschließt er sich für einen Sippenverband, eine Dorfgemeinschaft oder eine Ottajasko. So ist sowohl der

Bestand der einzelnen Verbände gesichert, als auch eine Gleichberechtigung bei der Wahl der Hetleute gewährleistet. Der Oberste Hetmann oder die Oberste Hetfrau der Thorwaler werden nun von all diesen Hetleuten und Ältesten nach den selben Grundsätzen bestimmt, wie sie auch für Sippen und Ottajaskos gelten. Auch die Obersten Hetleute können jederzeit von der Mehrheit der Hetleute abberufen werden. Die zweimal jährlich tagende Versammlung aller Hetleute und Ältesten, das Hjalting, berät den Obersten Hetmann in wichtigen Fragen und entscheidet in solchen Fällen, wo der Oberste Hetmann von einer Entscheidung selbst betroffen ist oder für befangen gehalten wird. Bei den Sitzungen des Hjaltings geht es oft ziemlich hoch her, da es - wie sollte es in Thorwal anders sein - verschiedenste Fraktionen und Interessengruppen gibt, die alle einen Vorteil für ihre Ottajasko herauschlagen wollen oder mit der Arbeit der Hetleute unzufrieden sind. Der Oberste Hetmann oder die Oberste Hetfrau sind auch gleichzeitig die höchsten Richter der Thorwaler. Sie entscheiden in all den Fragen, die ein einzelner Hetmann nicht entscheiden kann oder will, vor allem in Streitigkeiten zwischen zwei Ottajaskos oder bei schwersten Verbrechen gegen die ganze Gemeinschaft.

Was nun das thorwalsche Staatsgebilde so undurchsichtig macht, sind die vielen Zwischenstufen der Macht, die Hetleute über den Hetleuten, aber unter den obersten Hetleuten. Vor allem in den großen Städten Thorwal, Prem und Olport wählt die gesamte Bevölkerung einen Hetmann, der über die Geschicke der Stadt bestimmt und von verschiedenen Gremien beraten wird. In Thorwal ist dies z.B. der Hetmann vom Bodir, der vom Volksrat und dem Rat der Kapitäne unterstützt wird.

Eine weitere Zwischenstufe sind die Jarle, gewählte Sprecher mehrerer Dörfer, die - so Einigkeit unter den Dörfern besteht - beim Hjalting als Wahlmänner auftreten, und die meistens wegen ihrer Rechtskenntnis in ihr Amt berufen werden. Sie fungieren als Provinzrichter und als militärische Oberbefehlshaber im Kriegsfall. Das Amt des Jarls ist zwar nicht erblich, bleibt aber häufig für mehrere Generationen in einer Familie, da die Kinder der Jarle natürlich Rechtskunde, Geschichte und Kriegskunst von ihren Eltern erlernen.

Blutrecht und Blutrache

Das Strafrecht der Thorwaler ist im Gegensatz zu ihrem Staatswesen recht unkompliziert. Es gibt einen überlieferten Kodex, in dem die bestrafungswürdigen Vergehen und Verbrechen und ihr Strafmaß niedergelegt sind. Über diesen Kodex wachen die Skalden, die meist auch bei Gerichtsurteilen zugegen sind, um den Hetmann oder Jarl zu beraten und Beispiele aus der Vergangenheit (in zivilisierteren Gegenden würde man "Präzedenzfälle" sagen) vorzutragen. Als Ankläger fungiert der Geschädigte oder ein Mitglied seiner Ottajasko, während der Angeklagte sich ebenfalls selbst vertritt oder einen Sprecher seiner Wahl - häufig auch ein wortgewandter Skalde - ernennt. Das Urteil wird vom Hetmann oder Jarl gefällt, der sich zwar von mehreren unbeteiligten und unbefangenen Personen beraten läßt, aber die Last des Schiedsspruches alleine trägt.

Im Gegensatz zu vielen anderen Ländern gibt es nur wenige Strafen, die der Richter verhängen kann: Bei kleineren Vergehen wie Diebstahl (übrigens ein seltenes Verbrechen unter Thorwalern) oder Körperverletzung wird meist ein sogenanntes Thurgold, eine Entschädigungszahlung verhängt,

die je nach Schwere des Verbrechens von einigen Dukaten bis zu ganzen Schafherden oder Ottaskins reichen kann. Das Thurgold ist die am häufigsten verhängte Strafe, die auch gelegentlich bei schwereren Vergehen noch angewandt wird. Für Kapitalverbrechen wie Mord, Vergewaltigung und Totschlag gibt es dagegen mehrere verschiedene Strafen. Da sowohl Verstümmelung als auch Kerkerhaft in Thorwal unüblich sind, hat der Richter die Entscheidung zwischen einem hohen Thurgold, der Erklärung der Friedlosigkeit, einem Gottesurteil oder der Todesstrafe.

Letztere wird bei den Thorwalern vor allem für besonders scheußliche Verbrechen wie Brandstiftung, Mord an wehrlosen Kindern und Greisen, heimtückischen und hinterhältigen, lange geplanten Meuchelmord, Giftmord, Brunnenvergiftung oder Hochverrat verhängt und entweder durch Enthaupten, Erhängen oder Ersäufen durchgeführt.

Die Friedlosigkeit ist eine der schwersten Strafen, die einen Thorwaler treffen können. Sie bedeutet, daß er für mehrere Jahre oder gar auf Lebenszeit aus seiner Heimat verbannt wird und bei vorzeitiger Rückkehr von jedermann und jederfrau erschlagen werden darf. Häufig nehmen Verbannnte deswegen ihre Heimat mit sich, das heißt, sie wandern mit ihrer ganzen Familie aus. Ist der Verbannte ein Hetmann, so kann er seine Ottajasko fragen, ob sie mit ihm ziehen will - was auch gelegentlich vorkommt. Als friedlos werden vor allem mehrfache Gotteslästerer, Totschläger, Vergewaltiger und brutale Schläger erklärt, die das Zusammenleben der Gemeinschaft empfindlich stören.

Ein Gottesurteil wird meist dann verhängt, wenn zwei Parteien sich gegenseitig schwere Schuldvorwürfe machen und weder Ankläger noch Angeklagter den Richter überzeugen können. Beide Kontrahenten werden bei Sonnenaufgang auf einer einsamen Felseninsel ausgesetzt, nur mit Axt und Schild bewaffnet. Wer bei Sonnenuntergang noch lebt, dem hat Swafnir offensichtlich recht gegeben.

Einen Nachteil hat die Thorwaler Rechtssprechung nichtsdestotrotz: Es gibt keine Berufungsinstanz (der Oberste Hetmann richtet Vergehen unter Hetleuten, nicht weitergerichtete, unentschiedene Streitfälle) und das Urteil muß von den Klägern und Angeklagten durch einen Heiligen Eid anerkannt werden. Geschieht dies nicht, so wird das Recht in die Hände der Kläger gegeben. Das heißt nicht mehr und nicht weniger, als daß die Kläger den Verbrecher nach Belieben verfolgen und töten können. Daß sich dies die Ottajasko des Beklagten selten gefallen läßt, liegt auf der Hand. Häufig führen solche unentschiedenen Urteile zu jahrelangen Blutfchden zwischen zwei Ottajaskos oder Sippen, bei denen in der Vergangenheit oft die besten Kämpfer ums Leben gekommen sind und ganze Ottajaskos aufgelöst werden mußten. Eine Blutfiede kann ebenfalls nur durch einen Heiligen Eid beendet werden. Der Bruch eines solchen Eides ist übrigens ein Vergehen, das ohne viel Federlesens mit dem Tode durch Erhängen bestraft wird.

Eine Nachbemerkung noch: Das Thorwaler Strafrecht gilt natürlich nur unter Thorwalern und ihren Gästen. Was auf Raubzügen alles passiert, das steht in einem anderen, mit Blut geschriebenen Buch...

Friedens- und Landrecht

Die Grundlagen des Zusammenlebens der Thorwaler sind natürlich nicht nur im Strafrecht festgehalten. Es gibt eine Unzahl von Rechtsgrundsätzen, die Landnahme und Erb-

recht, Heirat und Handel und viele Dinge mehr regeln. Wir wollen hier nur den wichtigsten und für den Fremden oftmals überraschendsten Aspekt herausnehmen: die rechtlich vollkommene Gleichstellung von Mann und Frau. Im Gegensatz zu vielen anderen Ländern dürfen beide Geschlechter alle Berufe ausüben (es gibt übrigens unter den Thorwalern keine "ehrliehen" und "unehrliehen" Berufe, wie auch Gilden und Zünfte weitgehend unbekannt sind), es gibt keine Bevorzugung in der Erbfolge oder in der Verteilung von Ämtern und Würden.

Natürlich werden einige Berufe häufiger vom einen oder anderen Geschlecht ausgeübt, aber nichtsdestotrotz findet

man durchaus den Schmiedehammer schwingende Frauen oder Männer als Geburtshelfer.

Auch die Ehe, eine für die Thorwaler sehr ernste und ehrfurchtgebietende Einrichtung, kennt keine rechtlichen Unterschiede. Beide Partner können das Ehebündnis für beendet erklären, wenn sie Verhalten oder Gewohnheiten des Gatten unerträglich finden oder ein unüberwindlicher Streit entstanden ist. Der Hetmann oder die Hetfrau führen die Scheidung durch, und beide Partner müssen der gerichtlich festgelegten Güterteilung zustimmen. Wie die Namensgebung von Kindern vor sich geht, wurde ja bereits an anderer Stelle beschrieben.

Ottaskin fernab der Heimat

Auch außerhalb des eigentlichen Gebietes der Thorwaler gibt es thorwalsche Siedlungen. Erinnert sei hier vor allem an die Seesöldner, die vielerorts bei fremden Herren in Dienst stehen - und meist auch ihre Familien mitbringen.

Wo sich Thorwaler niederlassen, dorterbauen sie meist auch ihre typischen Langhäuser und um sie herum die typischen Wallanlagen der Ottaskin. Die Thorwaler Siedlungen in der Fremde bilden sehr geschlossene Gemeinschaften. Sie wählen meist auch einen Hetmann, teilweise sogar auf Lebenszeit.

Die bekanntesten Ottaskin stehen in der Nähe von Enqui (120 Thorwaler), wo Hetfrau Ingibjaras Leute häufig für Ärger in der Stadt der Walfänger sorgen; bei Riva (Hetmann

Garsvir der Brecher, 100 Thorwaler); am Oberlauf des Ohlomon bei Gerasim (80 Thorwaler, 2 flußgängige Langschiffe); bei Bjaldorn und bei Ouveenmas (jeweils 200 Thorwaler, von beiden Ottaskin aus können im Winter Schiffe über Land gezogen und so eine Verbindung von der Letta zum Walsach geschlagen werden); bei Llanka, wo Thorwaler Seesöldner mit ihren Schiffen in der aranischen Flotte dienen (Hetmann Eldgrimm, 500 Siedler); bei Drol und etwa 120 Meilen nördlich von Brabak an der Südwestküste, beide Ottaskin (jeweils 120 Thorwaler, 3 Drachenschiffe) unterstehen Hetfrau Ragna Surensdottir. Sie dienen als Heimathäfen für Kaperfahrten im Südmeer, besonders gegen Charypso und Al'Anfa.

Thorwaler Söldner

Fast schon als eigene Kulturform der Thorwaler muß man das Söldnerleben erwähnen. Meist treten gleich ganze Ottajaskos in den Sold irgendwelcher kriegführender Machthaber.

Dies liegt im Wesentlichen wohl daran, daß der Thorwaler weniger seinen Geburtsort als seine Otta als seine Heimat empfindet. Wo immer sich diese aufhält - er wird sie mit aller Kraft 'verteidigen', selbst wenn er der bezahlte Angreifer ist. Das geht so weit, daß in manchen Auseinandersetzungen auf beiden Seiten Thorwaler kämpfen - auch dies tut ihrer Kampfbegeisterung selten Abbruch.

"Wir werden unsere Thorwaler gegen eure Thorwaler schicken, während unsere Verbündeten ihre Thorwaler hinschicken, wo ihr keine Thorwaler habt." (Aus der Kriegserklärung eines Brabaker Königs.)

Neben der Tatsache, daß sie meist als eingespielte Schiffgemeinschaft kämpfen, sind Thorwaler Söldner auch noch dafür berüchtigt, daß sie sich nicht immer an den Khunchomer Kodex halten. Dadurch kann man sie auch für ungewöhnlichere Aufträge und zu unterschiedlichsten Bedingungen anwerben, ebenso leicht kann es aber geschehen, daß die Ottajasko beschließt, den Vertrag zu beenden - und im schlimmsten Fall bei der Gegenseite anhockert!

Besonders bekannt sind die Premier Söldner, 500 Mann stark, die sich sehr an die mittelreichische Heeresorganisation angepaßt haben (10 sogenannte Ottajaskos, die mit jeweils 50 Mann einem Banner entsprechen), und eine Ottajasko, die als "Drachen von Llanka" in der Aranischen Flotte dient - und ganz nebenbei den Großteil der Inunanmannschaft "Sturmwind Llanka" bildet.

Einige Thorwaler, die als Söldner berühmt wurden:

Der legendäre *Torgal Hammerfaust*, dessen fünf Drachen in der siegreichen Seeschlacht von Charypso (46 v.H.) auf Seiten Brabaks alle neun Galeeren Al'Anfas zerstörten. *Walkir Zornbrecht*, der ca. 300 v.H. als Söldnerführer in Al'Anfa ganz unthorwalsch mit dem Sklavenfang reich wurde und sich zum 'König des Südens' ausrief. Noch heute gehören seine Nachfahren zu den wichtigsten Familien Al'Anfas (und gelten bei den 'anständigen' Thorwalern als Inbegriff verräterischer Frevler).

Der Premier *Halmar*, der während der Dunklen Zeiten die Nordgrenze verteidigte (sogar eine Orkland-Antilope wurde nach ihm benannt), später Reichsgeneral wurde und 490 v.BF. sogar für fast neun Jahre den Thron des Alten Reiches an sich riß.

Thorwal

Stadt der Freien

Einwohner: 6750

Garnisonen: 90 Krieger der Hetgarde, 50 Krieger des Windzwinger-Ottas, 30 Büttel und Hafenwachen

Tempel: Travia, Efferd, Swafnir, Peraine, Phex, T'sa

Der Reisende, der mit dem Schiff in den Thorwaler Hafen einläuft - was auch tunlichst angeraten ist, denn die Straßen lassen im Herrschaftsbereich der Hetleute zu wünschen übrig - wird, wenn er die Stadt zum ersten Male besucht, wohl eine herbe Enttäuschung erleben: Keine trutzige Mauer schützt die Stadt, keine goldenen oder zumindestens bronzenen Kuppeln krönen die Tempel, wenige der Straßen sind gepflastert und auch auf diesen haben Schafe und Ziegen ihre unüberwindlichen Hinterlassenschaften verstreut. Ja selbst ein "Thorwaler Flair" will sich nicht einstellen, findet man doch kaum pöbelnde Trunkenbolde auf den Straßen, grölende Axtschwinger oder den geraubten Reichtum aus fremden Ländern. Selbiger Reisende wird wohl etwas länger verweilen und einen zweiten Blick wagen müssen, ehe er Thorwal, die Stadt der Freien, kennen und schätzen lernt.

Die Stadt Thorwal liegt fast zur Gänze am Nordufer des schiffbaren, nördlichen Bodirarns. Zum Meer hin steigt das ansonsten nur leicht gewellte, grüne Umland steil zu einem Kliff von beachtlichen vierzig Schritt Höhe an. Auf der Südspitze dieses Kliffs erhebt sich die alte kaiserliche Zwingfeste, "Ugdalfskronir" oder "Alter Ugdalf" geheißen, gen Norden findet man hölzerne Windmühlen mit rauschenden Flügeln und den Ottaskin der Hetleute.

An den Osthang des Kliffs schmiegt sich die "Fremdenstadt", jener Teil Thorwals, der den mittelaventurischen Städten noch am ähnlichsten sieht, der einzige Stadtteil, in dem sich auch dreistöckige Gebäude erheben. Hier leben die meisten Zugereisten, seien es nun Botschafter, Händler, auswärtige Handwerker und Gelehrte oder Flüchtlinge aus allen Teilen Aventuriens.

Dominiert wird das Stadtbild jedoch von den großen Hafenanlagen, den typischen Langhäusern, den palisadengekrönten Wällen und den Ottaskin. Die Ottaskin sind abgeschlossene Stadtteile, umgeben von Wall und Palisade, in denen die zehn bis zwanzig Langhäuser, Stallungen, Back- und Badehäuser, Schmieden und Schuppen einer Ottajasko stehen. Ottaskin bedeutet soviel wie 'gestrandete Flotte' oder 'Landflotte'. Hier leben bis zu vierhundert Thorwaler, die alle mehr oder weniger einer Schiffsgemeinschaft angehören. Die drei Thorwaler Ottaskin sind die ältesten Siedlungen an der Bodirmündung, um sie herum entwickelte sich das heutige Thorwal. Die drei Ottaskin gehören der Windzwinger-, der Garaldsson- und der Sturmkinder-Ottajasko. Besucher werden zwar gerne gesehen, hier ansiedeln dürfen sich jedoch nur Mitglieder der genannten Ottas.

Im Osten der Stadt stehen - abgesehen von alten kaiserlichen Wehranlagen und einigen Stadthäusern im mittelreichischen Stil - fast ausschließlich Langhäuser, in denen zwischen fünf und dreißig Personen leben. Dies ist das eigentliche Thorwal,

denn hier finden sich fast nur "echte Thorwaler". Abkömmlinge der Hjaldinger also, die an ihrer überlieferten Lebensweise festhalten. Bemerkenswert ist, daß viele Langhäuser im Sommer leerstehen oder nur von den ganz Alten und ganz Jungen bewohnt werden. Im Winter hingegen, wenn die Drachenboote in den Schuppen liegen, bersten die Häuser vor Leben: Das stimmungsvolle Fabulieren der Skalden, herzhaftes Trinklied, klappernde Würfelbecher, das Ächzen und Stöhnen einer Rauferei, der Geruch brennender, harziger Fichtenscheite, von schäumendem Bier und wärmendem Schnaps verweben sich zu einer Atmosphäre, wie man sie nur an einem Ort der Welt finden kann. Im Winter zählt man in der Stadt auch mehr als zehntausend Köpfe, denn wen zieht es im Hesinde oder Firun schon hinaus aufs Meer oder in die endlosen, schneebedeckten Weiten?

Auffällig ist die geringe Zahl der Tavernen und Gaststätten im Thorwaler Osten. Geselligkeit findet hier stets bei Freunden und Verwandten statt, für die Tür und Faß stets offen sind. Nur die "Südländer" benötigen besondere Treffpunkte, an denen sie ausgelassen sein können.

Außerhalb der Stadt finden sich das Immanstadium und der "Eisenhof", eine Ansammlung von Hochöfen, Schmieden, und mehreren kleineren Handwerksbetrieben. Am südlichen Bodirufer liegt die Freireede, wo große und weitgehende Schiffe wie Karracken und Holken anlegen können.

Regiert wird die Stadt Thorwal vom Hetmann vom Bodir, der in der Stadt auch oberster Richter für alle Kapital- oder Ehrenverbrechen ist. Momentan ist dies Hetfrau Jadra Thomsdottir vom Surensdottir-Otta, eine energische Mittfünfzigerin, deren vier erwachsene Töchter als Kapitane schon zu einigem Ruhm gelangt sind.

Im Winter liegt die oberste Gewalt jedoch in den Händen des Hetmanns der Hetleute, Tronde Torbensson vom Otta der Gischtreiter. Dann drehen sich alle Gespräche um die Feier des Winterbruchs am 1. Firun, wenn im großen Langhaus des Hetmanns Gericht gehalten, gechrt, gefeiert und getrunken wird, bis keine Thorwalerin und kein Thorwaler mehr eins und eins zusammenzählen kann.

Fremdes Volk in Thorwal:

Die Thorwaler sind als ausgesprochen gastfreundliches Volk bekannt - so lange sich die Gäste nicht in die inneren Angelegenheiten von Land und Leuten mischen. Gelegentlich ist man zwar bereit, Neuerungen aus dem Süden einzuführen; generell ist man aber überzeugt davon, daß die eigene Lebensart die richtige ist.

In Thorwal leben etwa zweitausend Menschen aus aller Herren Länder. Vor allem Kriegsvertriebene aus Nostria und Andergast haben sich hier eine neue Existenz aufgebaut, aber auch Menschen, die der Enge und den Verpflichtungen der großen Reiche entflohen sind. Hin und wieder kann man sogar einen Moha oder - noch seltener - einen Tulamiden erblicken, den es aus den verschiedensten Gründen hierher verschlagen hat.

Nivesen und Norbarden sind hingegen ein recht häufiger Anblick in der Stadt, da sich viele von ihnen hier niedergelassen haben, um Handel zu treiben. Die beiden Völker gehören zu den alteingesessenen Bewohnern des Thorwaler Gebiets und sind mit den zugewanderten Hjaldingern oft durch Blutsbande verbunden.

Fast alle hier aufgezählten Bewohner Thorwals leben in der sogenannten Fremdenstadt am Osthang des großen Kliffs. Auch Mitglieder des Kleinen Volks kann man in der Stadt finden. Die Liebe zu Eisen und Bier verbindet die Zwerge mit den Thorwalern, wohingegen es beim Thema Schifffahrt häufiger einmal zu Auseinandersetzungen kommt. Die etwa achtzig Zwerge haben sich fast alle am Westrand der Fremdenstadt niedergelassen, wo sie eine Vielzahl von Wohnhal-

ten und Stullen in das steile Kliff gegraben haben.

Ebenfalls bemerkenswert ist die Anwesenheit von fast einhundert Orks aus dem nahegelegenen Orkland, die eine Art Dorf in Hafennähe bewohnen. Dem Reisenden sei abgeraten, sich ihnen gegenüber verächtlich zu zeigen, denn es handelt sich bei ihnen um anerkannte, wenn auch nicht unbedingt beliebte Nachbarn.

Was man in Thorwal kaum einmal erblicken wird, sind die feingeschnittenen Gesichter der Elfen, denn die Angehörigen des alten Volkes schätzen die Thorwaler Lebensart gering und lassen sich hier nur zeitweise nieder, um Handel oder Diplomatie zu treiben. Momentan leben höchstens eine Handvoll Elfen in der Stadt, von denen die Abenteurerin Olimone und der Waldläufer Neladil die bekanntesten sind.

1 Ottaskin der Hetleute (E3)

Innerhalb der Wälle des Ottaskin leben im Winter mehr als hundert Menschen, im Sommer um die fünfzig. Das bemerkenswerteste Gebäude ist wohl nicht das große, mit vielen Schnitzereien verzierte Langhaus des Hetmanns, sondern das zweistöckige Steingebäude mit dem vierstöckigen Rundturm, welches die berühmte Thorwaler Kartothek beherbergt. Das Gebäude besitzt nur wenige, schießschartenähnliche Fensteröffnungen, wohingegen in den oberen Geschossen des Turms mehrere verglaste Fenster den Leseräumen großzügig Licht spenden.

Im Langhaus des Hetmanns sind - im Gegensatz zu den meisten anderen Häusern dieser Art - keine Ställe untergebracht. Herz des Hauses ist der große Festsaal, in dem fast zweihundert Gäste Platz finden. Daran angeschlossen sind die recht kleinen Privatgemächer des Hetmanns Tronde Torbønsson und seiner Frau Bryda Garulfsdottir, eine Küche und eine Schreibstube.

Die anderen Gebäude im Ottaskin sind das Langhaus, in dem sich die Krieger der Hetgarde aufhalten, eine große Küche, Ställe, Scheunen und Lager, sowie ein großes Badehaus.

2 Windmühlen (H3)

Ebenso wie der Hjaldingard-Turm sind die drei großen Windmühlen auf dem Kamm des Kliffs schon aus weiter Ferne zu erkennen. Neben den Ochsenmühlen in der Stadt sind die knarrenden Giganten - immerhin vom Boden bis zur Flügelspitze fast zwanzig Schritt hoch - essentiell wichtig für die Nahrungsmittelversorgung der Stadt.

Seit mehreren Generationen sind die Mühlen im Besitz der Familien Halmanth, Olgardsson und Biri. Die insgesamt 31

Müller und Müllerinnen scheinen einen besonderen Menschenschlag zu bilden, verschwiegen, mit verschlossenen Gesichtern und muskelbepackten Armen, und für Außenstehende noch unnahbarer als für Thorwaler Bürger - kein Wunder, daß es über sie die wüstesten Gerüchte gibt, von denen der Vorwurf der Strandpiraterie noch der Geringste ist.

3 Der schwarze Finger (I/J4)

Dieser fast dreißig Schritt hohe Turm aus dunkelgrauem Basalt, der auf eine fast tausendjährige Geschichte zurückblicken kann, beherbergt zur Zeit den eigenbrötlerisch lebenden Doran von Honingen, einen weitgereisten Gelehrten, der in der Stadt nur als "Der Archivar" bekannt ist. Doran, dem Kenntnisse des Druidentums oder der Hexerei nachgesagt werden, verfügt über eine recht gut sortierte Privatsammlung von Monographien und Folianten, sowohl die Geographie als auch Sternenkunde und Geschichte betreffend. Er wird deswegen auch oftmals von Kapitänen oder Abenteurern besucht, die aus alten Legenden den Fundort eines Schatzes erfahren wollen. Doran reagiert auf diese Besuche allerdings recht unwirsch und so mancher ist schon von seinem Faktotum Ygor, einem verhutzelten Männlein mit ungeahnter Kraft, oder von seinem Tuzaker Harrik abgewiesen worden, einfach aus dem Grund, daß dem Herrn die Nase des Fragenden nicht gefiel.

4 Alte Kaiserliche Zwingfeste (L4)

Im "Alten Ugdalf", wie die Thorwaler das Symbol ihrer Besatzungszeit nennen, sind heute eine Kriegerakademie, zwei schwere Ballisten ("Rotzen") der Hafenverteidigung, eine Waffenschmiede und einige Ziegenställe untergebracht.

Die Akademie ist weder für besondere Ehrbegriffe noch für exzellente Ausbildung ihrer Zöglinge bekannt, sondern dafür, daß hier vier Zwerge (die auch gleichzeitig zur Rotzenbedienung gehören) den Unterricht im Axtschwingen und der Bedienung von Schiffsgeschützen geben.

Dies ist auch der einzige Grund, warum sich hier gelegentlich auch Zöglinge aus Nostria oder Albemia einfinden, um von "fleischlosen Hänflingen zu eisernen Kämpfen" (wie Dramosch, Sohn des Derebor, Leiter der Akademie, etwas pathetisch zu sagen pflegt) ausgebildet zu werden.

5 Magierakademie "Schule der Hellsicht" (C5)

Der von einer hohen Mauer umgebene, dreistöckige Natursteinbau am Nordtor wirkt in einer der Wissenschaft nicht sehr zugeneigten Stadt wie Thorwal irgendwie fehl am Platze. In der Tat sind die Magier zwar mit Ehrfurcht und Scheu betrachtet, aber dennoch nur geduldete Bewohner.

Selten einmal besucht ein Hetmann oder Kapitän die Hallen, in denen insgesamt 27 Adepten die arkanen Künste beigebracht werden. Von den Zauberern wird häufig erwartet, daß sie als Seher fungieren und den Ausgang einer Reise vorhersagen können. Selten einmal sollen erworbene oder erbeutete magische Artefakte untersucht werden und noch viel seltener wird ein Magier in Rechtsfragen zu Rate gezogen, um die Wahrheit einer Aussage zu prüfen.

Hierzu eignen sich die Thorwaler Hellsichtzauberer jedoch besonders, denn sie haben sich dem Grundsatz der strikten Neutralität in allen staatlichen - und auch in religiösen - Belangen verschrieben. Dies hat ihnen in den letzten Jahren

jedoch mehr Feinde als Freunde verschafft, denn außerhalb von Thorwal haben die philosophischen und religiösen Thesen von Ihrer Magnifizenz Cell-yana von Khunchom oder von dem als Dämonologen verschrienem Aleya Ambareth den Ruf eines atheistischen, schwarzmagischen Instituts eingebracht. In der Stadt kümmert man sich jedoch nicht um solches Geschwätz. Leben und leben lassen, ist die Thorwaler Devise - und so lange die Zauberer sich nicht als feine Herren aufspielen oder sich in die inneren Angelegenheiten einmischen, ist man ganz froh, eine Institution zu besitzen, wie man sie in anderen gebildeten Städten auch findet.

6 Fuhrhof und Stellmacherel (C5/6)

Hier wird der Großteil des Landverkehrs nach Prem, Waskir und Phexcaer abgewickelt. Von Phex bis Boron herrscht im Hof fast immer Gedränge und Geschiebe, will doch jeder Fuhrmann seine Waren so schnell wie möglich losgeschlagen wissen, um noch eine Fahrt unternehmen zu können, ehe die schlechte Jahreszeit hereinbricht. In erster Linie werden hier Schnaps aus Waskir (der echte, goldbraune Waskir) und Importwaren wie edle Tuche, Wein und Werkzeuge aus dem Süden umgeschlagen. Zum Fuhrhof gehören eine große, wenn auch kahle und ungemütliche Herberge und eine Stellmacherei, die sich auf hochbordige und hochachsige Ochsenkarren spezialisiert hat, in erster Linie aber die Wagen der Fuhrleute zwischen den Fahrten wieder in Schuß bringt.

7 Perainetempel (D6)

Wenn man nicht gerade Travia oder Swafnir preist, hat man in Thorwal mit der Bekehrung so seine liebe Mühe und Not. Kein Wunder also, daß sich der von Bruder Shimion geführte Tempel eher den weltlichen Aspekten des Perainekultes zuwendet - der Wohlfahrt und der Gesundheitspflege. Das Gebäude dient in erster Linie als Siechenhaus, mit den Erzeugnissen des Kräutergartens werden die örtlichen Heiler ausgestattet und nur gelegentlich einmal wird ein Gebet über die Felder gesprochen. Kraut und Rüben gedeihen trotz alledem und der trinkfeste, breitschultrige Bruder aus Neetha ist bei den Thorwalern beliebt und angesehen, wenn auch chronisch erfolglos. Selbige Aussage gilt auch für Schwester Hara und die drei Laien - von denen übrigens keiner aus Thorwal stammt.

8 Phextempel (E7)

Der Tempel des Flinken, der in einem Bürgerhaus im Festurner Stil untergebracht ist, wird fast ausschließlich von Händlern frequentiert. Diebe sind in der Stadt selten (eine Organisation wie eine Diebes- oder Bettlergilde existiert nicht) und die Thorwaler selbst lassen sich höchstens einmal nach wirklich gelungenen Beutezügen sehen, wenn sie Phex eine Referenz in Form eines Zehnt erweisen.

Vogtvikarin Odelinde von Salza hat alle Tempel des Phex zwischen Ingval und Gjalska untersucht und trotzdem nur wenig Arbeit. So kann sich die rothaarige ehemalige Diebin ihrer Lieblingsbeschäftigung widmen - der Aufzucht von schnellen Hunden.

9 Efferdtempel (I/J6)

Bruder Goswyn ist zwar Meister der Brandung für das Thorwaler Gebiet, aber dennoch finden sich in der marmornen Halle Efferds vornehmlich Reisende und Kapitäne aus fremden Ländern ein. Goswyn hat sich daran gewöhnt, daß die Thorwaler eher zu Swafnir beten, bevor sie in See stechen, und so erfreut er sich eines ruhigen Amtes, das auch mehr seinem Naturell entspricht. Nur am 1. Efferd, wenn er gemeinsam mit Hohepriesterin Bridgera die Zeremonien zum höchsten Feiertag des Meerestotes leitet, mischt er sich einmal unter das Volk.

Die Spenden, die der Tempel erhält, dienen in erster Linie der Erhaltung des Bauwerks (das noch aus der Zeit Kaiser Ugdalfs stammt) und der Förderung der Wohlfahrt. Bruder Goswyns Laiendienste unterhalten eine öffentliche Garküche für die ärmeren Teile der Bevölkerung, vor allem aber für in Not geratene Seeleute, denen sie auch kostenlos Pension gewähren.

10 Winterhafen

Der Winterhafen dient nicht nur zur Unterbringung der vielen Schiffe, die in Thorwal beheimatet sind und die im Hesinde- und Firunmond hier auf Land gezogen werden. In erster Linie ist der künstlich angelegte See mit seinen großen Langhäusern, seinen Bootsschuppen, Lagern, Schmieden, Back- und Badehäusern die letzte Bastion im Falle einer Belagerung und Eroberung der Stadt.

Der palisadengekrönte Wall ist hier höher als andernorts und auch dichter mit Türmen besetzt, die Häuser sind mit

Ziegeln gedeckt, damit sie nicht so leicht in Brand gesetzt werden können, es gibt Brunnen und Lagerkeller, Schmieden und Zimmerwerkstätten. Die Einfahrt zum Kapitän-Kerlok-Kanal kann im Notfall mit einem schweren Floß geschlossen werden, das an einen schwimmenden Belagerungsturm erinnert.

11 Thorwaler Hafen

In diesem Hafenbecken finden sich vor allem die flachen Knorren und Drachenschiffe, die mit Waren aus dem Norden oder von der Westküste die Speicher füllen. Auf den Kais stapeln sich Fässer und Ballen, die zum baldigen Weitertransport bestimmt sind. Die Zufahrt zum Kapitän-Kerlok-Kanal kann mit einer schweren Kette versperrt werden.

12 Handelshafen

Tiefergehende Schiffsteuern meist den Handelshafen an - oder besser, werden in den Hafen gelöst, denn wenn mehrere Schiffe an den Kais liegen, herrscht hier schon ein ziemliches Gedränge. Die Bootsschuppen am West- und Ostufer sind den Thorwaler Kapitänen vorbehalten, die im Winter hier ihre Schiffe ausbessern, während die Werft Arilsson gelegentlich auch Schiffe aus fremden Häfen repariert, wenn sie den Hafen mit Sturmschäden anlaufen.

13 Kapitän-Kerlok-Kanal

Der fast 20 Schritt breite und 4 Schritt tiefe Kanal verbindet den Thorwaler mit dem Winterhafen. Die beiden hölzernen Zugbrücken vermögen selbst schwerste Karren sicher zu tragen. Sie müssen selten einmal geöffnet werden, da sich die Fahrbahn ohnehin einen Schritt oberhalb des Ufers befindet, selbiges einen Schritt über dem Wasserspiegel, und die meisten Drachenschiffe in der Lage sind, ihren Mast umzulegen.

Am 1. Efferd ist der Kanal Austragungsort des Ruderbootrennens (dreimal durch den Kanal und um Wendemarken im Thorwaler und im Winterhafen) zwischen verschiedenen Mannschaften aus der Thorwaler Region. Berühmt sind vor allem die Rivalitäten zwischen den Mannschaften aus Prem und Thorwal, die fast jedes Mal in der Endausscheidung gegeneinander antreten.

14 Traviatempel (G/H7/8)

Die Hoffnung auf eine sichere Heimkehr ist für die Thorwaler von großer Bedeutung, ebenso wie die überlieferten Gesetze der Gastfreundschaft. Gebete, die

an Travia gerichtet werden, sind häufig inniger als die Anrufungen des mächtigen Swafnir, und der Dank an die Göttin fällt oft großzügig aus. Mutter Cunia und ihre Laienhelfer haben also keine finanziellen Sorgen, und da der Traviaglaube in Aventurien weit verbreitet ist, finden sich auch immer wieder Reisende aus fremden Ländern ein, um eine Spende in den Tempel zu tragen. Cunia würde der Göttin gerne ein wirklich großes Opfer darbringen, damit sie wieder in ihre Heimat, die Breitenau, zurückversetzt wird, denn Thorwal - obwohl eine Hochburg des Traviakultes - gilt dennoch bei vielen Traviapriestern als tiefste Provinz.

Wodurch die Geweihte ihre "Strafversetzung" verschuldet hat, ist unbekannt, wird auch nicht hinterfragt. Allgemein bekannt ist jedoch, daß sie fast 18 Stunden am Tag arbeitet, zumal zwei Mitschwwestern zu einer langen Fahrt mit Thorwaler Kapitänen aufgebrochen sind.

15 Markthalle (H8)

Während auf dem offenen Marktplatz vor der Halle in erster Linie Fisch, Meeresfrüchte, Korn und Gemüse feilgeboten werden, finden sich Handwerksgüter, Tuche, Schmuck, Geräte und vor allem Importwaren in der Halle. Das große, zweistöckige Langhaus ist auch beliebter Treffpunkt der Thorwaler Haushaltsvorstände, die sich beim Marktgang immer die Zeit für ein Schwätzchen nehmen, zumal hier auch Bier und geräucherter Fisch billig zum Verzehr angeboten werden.

16 Halle des Swafnir (I8)

Die Hohepriesterin des Swafnirkultes, Bridgera Karvsolmfara, ist für ihre donnernden, mitreißenden Ansprachen bekannt.

Die zwei Schritt hohe Frau mit der langen, grauen Mähne betreut den Tempel, unterstützt von vier weiteren Priestern, bereits seit vierzehn Jahren. Feierlichkeiten und laute Lobpreisungen sind hier - im Gegensatz zum Efferdtempel - an der Tagesordnung. Besonders nach erfolgreichen Kaperfahrten oder nach einer gelungenen Jagd auf Haie oder Seeschlangen wird dem Gottwal geopfert.

Gelegentlich finden sich hier auch Ottajaskosein, die sich gegenseitig die Treue schwören oder das Ende einer Blutsfehde bekunden. Nicht zuletzt trifft sich in der großen, hölzernen Halle zweimal im Jahr das Hjalding, um besondere Ge-

richtbarkeit zu üben oder Fragen des Staates zu erörtern. Von den Spenden an den Swafnirtempel wird übrigens die Hälfte an einen geheimen Ort gebracht, der nur dem jeweiligen Hohepriester und dem Hetmann bekannt ist. Dieser Schatz dient als eiserne Reserve in Notzeiten. Die andere Hälfte, vor allem Kleidung und Viktualien, wird an die Bedürftigen verteilt.

17 Hafenkräne (I8, I11)

Die knarrenden, drehbaren Kräne dienen in erster Linie dazu, schwere Karren oder Baumstämme von den Schiffen zu entladen. Wenn kein im Hafen liegendes Schiff eine solche Ladung mit sich führt, kann auch eine Palette am Kranhaken befestigt werden, auf der sich Säcke und Fässer stapeln lassen. Jeder der Kräne, die von je sechs Ochsen angetrieben werden, hat eine Hebekraft von fünf Quadern.

18 Tsatempel (F/G8)

Orian Belther, der Geweihte im Haus der jungen Göttin, ist nicht nur wegen seiner Skalkenkünste bekannt. Gelegentlich überläßt er den Tempel seinen drei Mitbrüdern, um höchstens selbst Tsas Schutz für eine Fahrt in den nördlichsten Ozean, für einen Brückenschlag am Merek oder die Neuwahl eines Hetmanns auf Lassir herbeizurufen. Ihm werden bereits sieben Wiedererwekungen zugesprochen - und in sechs dieser Fälle wurden die Neubelebten tiefgläubige Anhänger der Jungen Göttin.

Weltlichen Glanz findet man in dem Holztempel kaum, wenn man einmal von der mit regenbogenfarbigen Glasfenstern ausgestatteten Dachkuppel absieht.

19 Ottaskin der Windzwinger (G10)

Die Windzwinger-Ottajasko ist eine sehr alte Schiffsgemeinschaft, und gleiches gilt auch für den Ottaskin. Die Häuser stehen dichtgedrängt, an fast jedes Gebäude ist ein Schuppen oder Stall angebaut. Momentan kreisen die Gespräche in den Langhäusern in erster Linie darum, wer neuer Hetmann der Schiffsgemeinschaft werden soll.

Bis zu ihrem Tode hatte Hetfrau Garhelt dieses Amt inne und normalerweise wäre es auf ihren Sohn Tronde übergegangen, aber jener hat sich für seine Abenteuerfahrten einen anderen Otta erwählt. Die Diskussionen finden übrigens häufig bei Ansgar Beornsson statt, dessen Haus schon vor längerer Zeit zu einer inoffiziellen Taverne umfunktioniert wurde.

20 Werft Ansir Arilsson (I12)

In dieser Werft, die über zwei Docks verfügt, werden sowohl die klassischen Drachenboote und Knorren als auch leicht gedeckte Abarten mit Vorder- und Achtertrutz auf Kiel gelegt, hin und wieder auch eine Karavelle. Bei Ansir Arilsson sind mehr als einhundert Handwerker beschäftigt, so daß der Schiffbau nur aus Witterungsgründen einmal zum Erliegen kommt.

Eine solch große Werft ist eigentlich untypisch für Thorwal, wo die meisten Ottajaskos ihre Schiffe selbst fertigen (demzufolge gibt es weiter bodraufwärts auch noch einige kleinere Betriebe), sie kann jedoch über leere Auftragsbücher nicht klagen, da sie die einzige ist, auf der auch rare Importhölzer verwendet werden und die sich auf Kabinausstattung und mehrdeckige Bauweise versteht.

Der mittlerweile 82jährige Ansir (der sich übrigens bester Gesundheit erfreut) hat lange Zeit in Lanka verbracht und kennt sich mit den südlichen Abarten der Schiffbaukunst gut aus. Über die er auch eine Monographie verfaßt hat, die allerdings noch ihrer Veröffentlichung harret.

21 Zeughaus (G12)

In diesem zweistöckigen Natursteinbau lagern genügend Waffen und Schilde, um mindestens die Hälfte der Bevölkerung bei einer Belagerung der Stadt mit Äxten, Säbeln und Speeren auszustatten. Auch einige schwere Rotzen, Aale und Hornissen sind hier verstaut. Zeugmeister ist der alte, einbeinige Aran Gerskirsson, ein ehemaliger Kauffahrer, der penibel über ausgegebenes Gerät Buch führt.

Vierteljährlich nimmt ein Teil der Bürger an einer eintägigen Wehrübung teil, damit die Waffen (und die Glieder) in der Übung bleiben.

22 Magistrat der Stadt (F/G12/13)

Das hohe, zweitürmige Gebäude in bornländischem Stil beherbergt eine große Anzahl von Schreibern, Archivaren und Boten. Eine so große Stadt will verwaltet werden - und die Behauptung, daß Thorwaler mit Tinte und Pergament auf Kriegsfuß stünden, kann hier ein für allemal widerlegt werden.

Oberhaupt der "Gänsekiel-Otta" ist die Helfrau vom Bodir Jadra Thornsdothir, die ihr abenteuerreiches Leben aufgeben mußte, als ein Säbelzantiger ihr den linken Unterarm abbiß (der Kopf des Untiers, das Jadra schließlich einhändig

erlegte, ziert ihre Amtsstube). Als oberste Beamtin und Richterin der Stadt trägt sie eine große Verantwortung, der sie sich aber mehr als gewachsen zeigt. Sie hat vier Töchter großgezogen, die alle auf See zu Ruhm gelangt sind, sie hat so manches Abenteuer erlebt und sie kennt ihre Geburtsstadt in- und auswendig. Was will man an Kenntnissen mehr von einer Bürgermeisterin erwarten?

Im Magistrat wird über Steuern und Zölle beraten, mindere Gerichtsbarkeit geübt und auf die Wahrung der Thorwaler Sitten geachtet. Jadra zur Seite stehen der Volksrat (11 Mitglieder) und der Rat der Kapitäne (7 Mitglieder), die beide zwar nur beratende Funktion haben, deren Beschlüsse aber von Hetfrau Jadra fast immer respektiert werden.

23 Fährstation (M16)

Die einzige Brücke, die sich über den Bodir spannt, steht in Bodon - also viele Meilen flußaufwärts. Die Fährstation verbindet die eigentliche Stadt Thorwal mit der Bodirmarsch, der Insel zwischen den beiden Mündungsarmen des Flusses. Im Süden kann die dünnbesiedelte, sumpfige Strominsel über einen Damm erreicht werden.

Zu beiden Seiten der Fährstation, die sich im Besitz der Stadt befindet, stehen Herbergen, die für späte Gäste gedacht sind, denn die Fähre fährt nur bei Tageslicht. Im Winter muß Fährmeisterin Thorkatla den Betrieb der Kettenfähre sogar oftmals für mehrere Wochen einstellen, wenn der Bodir Eis führt oder gar ganz zugefroren ist. So lange es noch möglich ist, wird der Verkehr dann mit kleinen Booten aufrechterhalten.

Die Passage kostet einen Taler pro Passagier, zwei Taler pro Pferd. Maultier, Esel, Kuh, usw. und sechs Taler pro Wagen, die zu drei Vierteln in die Stadtkasse wandern.

24 Färberviertel (I15)

Schlechter Geruch ist das Kennzeichen dieses alten Viertels, das noch aus der Zeit vor der Errichtung des Eisenhofs stammt. Eine Gerberei, zwei Färbereien, eine Tuchweberei, eine Brauerei und zwei Schmieden finden sich hier.

Torkildsson-Torkelbier und die Waffen von Meister Hardsger sind auch über die Stadtgrenzen hinaus bekannt, wo beide Produkte einen vielfach höheren Preis erzielen als in der Stadt selbst. Hier sind auch einige Orks aus dem Orkendorf beschäftigt, von denen der bekannteste wohl Meister Gharrz ist, der zusammen

mit Meister Forxan, Sohn des Frumel, die zweite Schmiede leitet.

25 Ottaskin der Sturmkinder (H16)

Dieser Ottaskin stammt aus jüngerer Zeit und ist demzufolge noch nicht so dicht bebaut wie diejenigen der Windzwinger oder der Garaldssons. Neben den Wohnhäusern und den üblichen Ställen und Schuppen finden sich hier auch eine Schmiede, zwei Badehäuser und eine Taverne. Selbst für kleine Weideflächen für Ziegen und Hühner ist noch Platz.

Die Sturmkinder-Otta stammt eigentlich aus Prem. Nachdem ihr Ottaskin dort allerdings Opfer einer Feuersbrunst wurde, entschloß sich die gesamte Schiffsgemeinschaft, nach Thorwal umzuziehen und dort den Neuanfang zu wagen.

26 Ottaskin der Garaldssons (D14)

Ebenfalls eine alte, dichtbebaute Anlage ist der Ottaskin der Garaldssons, einer alten Thorwaler Kauffahrersippe. Man sagt, daß sie vor langer Zeit einen Bund mit Phex geschlossen hätte, der von ihnen einen jährlichen Tribut in der Form verlange, daß eines der Sippenmitglieder sich dem Glauben weihe und gänzlich von der Seefahrt ablasse. Dafür sollten sie zu den reichsten Familien des Landes gehören. Ob diese Legende der Wahrheit entspricht, läßt sich heute nicht mehr überprüfen. Wahr ist allerdings, daß die Häuser der Otta, so alt sie auch sein mögen, alle mit Messing und buntem Schnitzwerk verziert sind, daß es in ihnen Teppiche im Überfluß gibt, und daß alle Mitglieder der Sippe auf weichen Matratzen schlafen.

Das Haus des Sippenältesten, des 77-jährigen Garald Garaldsson IX., kann für Thorwaler Verhältnisse fürwahr als ein Palast betrachtet werden, der an Glanz das Haus des Hetmanns bei weitem übertrifft.

27 Der Eisenhof (B18)

Dieses von hohen Wällen umgebene Gelände beherbergt das Thorwaler "Industrieviertel". Hier stehen die Hochöfen mehrerer Eisenhütten, sieben Schmieden, die sowohl Waffen und Rüstungen als auch Schiffsausrüstungen und Werkzeuge herstellen, eine Bronzegießerei und eine Drahtzieherei. Auch Tuche werden hier gewoben (was ansonsten eher eine Heimarbeit für die Wintermonate ist) und gefärbt. Im Eisenhof stehen auch die Langhäuser der Saisonarbeiter, die im Winter aus Was-

kir, Thoss oder Kendrar kommen, um hier ihr Brot zu verdienen - denn die Hochöfen stehen nur in den grimmigsten Wintern still, wenn kein Erz, Holz oder Kohle mehr auf dem Bodir transportiert werden kann. Sowohl die Braunkohle, "Orkensteine", als auch das Eisenerz stammen aus der Nähe von Orken, wo es im Tagebau gewonnen wird.

Die Waren aus dem Eisenhof werden entweder an Ort und Stelle verkauft oder zum Handelshafen gekarrt, wo sie auf Schiffe nach Havena, Nostria oder Riva verladen werden.

28 Immanstadion (D19)

Die Bezeichnung "Stadion" ist wohl etwas hochgegriffen für diesen umfriedeten Acker: Die Zuschauer müssen auf den Wällen stehen und es gibt keine Kabinen oder ähnliche Einrichtungen für die Spieler.

Trotz - oder gerade wegen - dieser Widrigkeiten ist Orkan Thorwal eine der erfolgreichsten aventurischen Immanmannschaften, deren Spiele gegen auswärtige Gegner stets Hunderte von Zuschauern herbeilocken.

Es gibt keine Billets und der Einlaß beträgt nur einen Heller, aber dennoch hat die Mannschaft von Hetmann Vandrad Ornulsson nie über Geldknappheit zu klagen. Die Thorwaler Zuschauer spendieren gerne einen Silbertaler, wenn die Mannschaft gewonnen hat, denn hier ist man fürwahr stolz auf einen Sport, der fast schon eine Art Religion und ein gesamthorwalsches Band darstellt, denn hier wurde diese Sportart vor weit über 100 Jahren erfunden. Der Kader von Orkan Thorwal besteht aus über 50 Spielern, da viele von ihnen häufig auf See sind oder anderweitig ihr Brot verdienen und somit niedie gesamte Mannschaft zum Training zur Verfügung steht. Es haben sich aber bestimmte Gruppen gebildet, die oftmals gemeinsam eingesetzt werden, namentlich der Gischtreiter-Sturm und der Paavifahrer-Block.

29 Freireede (M17-L19)

Hier müssen all die Schiffe anlegen, deren Tiefgang zu groß für den Handelshafen ist. An den Kais finden sich auch mehrere Schuppen für Langboote, einige Lagerhäuser und eine Herberge. Für Waren, die hier gelagert werden, muß kein Speicherzoll bezahlt werden, so lange sie die Bodir nicht überschreiten, weswegen hier auch häufig von einem Schiff auf das andere umgeladen wird.

In der großen, der Stadt Thorwal gehörenden Herberge kommen neben den Kauffahrern der großen Schiffe auch die Händler unter, die mit Wagen und Karren von und nach Nostria und Albemia ziehen.

30 Botschaft des Neuen Reiches (G4)

Der Posten des Botschafters in Thorwal ist unter den Adligen des Mittelreiches etwa so beliebt wie saures Bier und kaum einen Emissär hält es hier länger als ein Jahr. Der jetzige Botschafter, Answin Schuurman Eder von Elenvina, bildet eine der Ausnahmen. Trotz seines oft stutzerhaften Auftretens hat er sich den Respekt von Hetfrau Garheit als zäher Verhandlungspartner verdient. Da der neue Hetmann jedoch eine weit aggressive Politik vertritt, wird Answin wohl bald um eine Versetzung in den Ruhestand nachsuchen und sich mit seiner Familie nach Elenvina zurückbegeben, damit niemand ihn für das eventuelle Scheitern des Thorwal-Garethner Nichtangriffspaktes verantwortlich machen kann.

31 Hjaldingard-Turm (I2)

Im Gegensatz zu den anderen Türmen (3 und 37), die die Silhouette der Stadt beherrschen, stammt der Hjaldingard-Turm aus neuerer Zeit. Das 22 Schritt hohe Bauwerk aus Bruchsteinen, das vor 521 Jahren fertiggestellt wurde, beherbergt sowohl eine Aussichtsplattform als auch ein großes Leuchtfeuer. Der Turm selbst steht auf einer gut vierzig Schritt hohen Felsnadel, die mit dem Kliff durch eine natürliche Brücke verbunden ist.

Im Turm wohnen Hasgar Stensjelm und seine Familie, die sich in erster Linie darum kümmern, daß das blaue Leuchtfeuer, das mit einem sehr reinen Öl befeuert wird, nie erlischt. Genauwie die Windmüller sind auch die Stensjelm seit Generationen mit ihrer Aufgabe betraut und auch sie sind wegen ihrer Abgeschlossenheit oft das Ziel übler Gerüchte von Zauberei oder Piraterie.

32 Botschaft Vinsalts (I5)

Der Botschafter Vinsalts ist Cumano Nacheldor aus Neetha, der vor allem dafür sorgt, daß das Liebliche Feld seinen gerechten Anteil an Steineichenholz erhält (und von seinem Anteil an Thorwaler Piraterie verschont bleibt). Cumano hat diesen Posten bereits seit neun Jahren inne und seine Liebe zur See hat ihm in der Stadt bereits viele

Freunde gewonnen. Weniger glücklich verläuft allerdings sein Privatleben: Vor drei Jahren verließ ihn seine Frau mit den drei Kindern, weil sie sich nach der südlichen Zivilisation zurücksehnte.

In letzter Zeit wurde Cumano häufig in Begleitung einer Nivesin in der Stadt gesehen, die ihn offensichtlich über den Verlust hinwegtröstet.

Weitere Botschaften

Der Svelltsche Bund, einer der wichtigsten Handelspartner Thorwals, hat Thure Ingradsson vom Otta der Windzwinger zu seinem Beauftragten erkoren, während der Botschafter des Bornlandes - Neel von Korskimmen - im Stoorrebrandt-Kontor residiert. Das Amt des Botschafters von Brabak teilen sich der Magus Aleya Ambareth und der Gewürzhändler Hordion Terebchos, weswegen die Beziehungen zu diesem südlichen Königreich danach schwanken, welcher der beiden gerade anwesend ist.

Zu den meistbeschäftigten Gesandten zählen Baron Stanislaus vom Schiff (Nostria) und Freiherr Wenzel von Lyderlich (Andergast), da sie ständig damit zu tun haben, Entschädigungen für thorwalsche Übergriffe auf Salzarenfischer und Steineichenflößer einzufordern. Gelegentlich findet man auch Emissäre aus Aranien, dem Kalifat von Mherwed oder dem Freien Maraskan als Gäste des Hetmanns. Kontakte mit dem jungen Reich Trahelien werden gerade vorbereitet.

Mit allen anderen Gebieten - namentlich mit Al Anfa und Mengbilla - befindet sich Thorwal mehr oder weniger offiziell im Kriegszustand.

33 Kontor Stoorrebrandt (F7)

Stover Stoorrebrandts Festumer Handelsgesellschaft ist die einzige, die eine Niederlassung in Thorwal besitzt, während andere, wie Weyringer oder Sandfort, nur über angemietete Lagerhäuser verfügen.

Stoorrebrandts Beauftragter in Thorwal ist der ewig mürrische Joron Hemlaack aus Neersand, der hier Wolltuche, Eisenwaren und Premier Feuer einkauft und im Gegenzug Korn, Gewürze und edle Stoffe nach Thorwal verkauft. Im Hafen liegen stets einige Koggen der Festumer, und bodiraufwärts besitzen sie sogar eine kleine Werft und Schiffszimmerei, wo sie die Schiffe ausbessern, die bei der langen Fahrt von Festum zu Schaden gekommen sind. Im

Winter liegen solche Schiffe hier vor Anker, dieden Hafen nicht mehr rechtzeitig vor dem Einsetzen der Firnusstünne verlassen konnten. Dafür sind die Festumer im Frühling die ersten "Ostküster", die westliche Städte wie Havena anlaufen können. Für dieses Liegerecht zahlt Stoorrebrandt jährlich eine - wie es heißt, beträchtliche - Summe an den Hetmann.

34 Lagerhäuser (J6, J9, I10)

Die Lagerhäuser am Hafen dienen zum Teil auswärtigen Kauffahrern als kurzfristige Speicher. Zum Teil sind sie auf Dauer an größere Handelsgesellschaften vermietet. Die Speicherzölle sind niedrig, weswegen hier oftmals Waren eine Winterpause auf dem Weg nach Süden einlegen. Einige der Speicher gehören Thorwaler Kauffahrern und beherbergen bis unter den Giebel Waren, während wiederum andere - namentlich diejenigen im Besitz Stoorrebrandts - auch als Unterkunft für Matrosen und Söldner dienen.

35 Orkendorf (J/K8/9)

Die Bezeichnung für dieses Viertel, in dem in erster Linie Lagerhäuser, Bootschuppen und ein paar Nepplokale stehen, kommt nicht von ungefähr: Von den etwa hundert orkischen Bewohnern des Viertels gehören fast die Hälfte dem Volk der Truanzhai, einem der größeren Ork-Stämme an.

Die Orks arbeiten zumeist als Schauerleute oder Segelmacher, als Schmiede oder Söldner, gelegentlich sogar als Matrosen auf einem Drachenschiff. Ihr Okwach ("Helmann") ist Jakain der Gelbzahnige, der auch die innerorkische Gerichtsbarkeit ausübt. Bei der Nähe Thorwals zum Orkland verwundert es nicht, daß Jakain zum Volksrat gehört, dem Gremium, das den Hetmann vom Bodir in den Fragen der Stadtverwaltung berät.

36 Beilunker Relter (I14)

Die Station der Beilunker liegt ganz in der Nähe der Fahrstation, so daß sie brandheiße Nachrichten möglichst schnell weitertransportieren können. Den Kurieren gehören ein Langhaus, zwanzig Pferde (ausnahmslos robuste Svelltaler) und zwei Boote, die sowohl für die Fahrt auf dem Bodir als auch für die hohe See geeignet sind.

Hauptmann Orano, ein gebürtiger Ragather, hat ein ausgesprochen herzliches Verhältnis zu Hetfrau Jadra. Die

beiden kennen sich seit etwa zwanzig Jahren und haben in ihrer Sturm- und Drang-Zeit einige Abenteuer gemeinsam erlebt. Die Beilunkersorgen vor allem im Winter, wenn kein vernünftiger Mensch vor die Tür geht, für den Austausch von Nachrichten zwischen den Städten und Dörfern, die zu dieser Jahreszeit wie Inseln in einem weißen Meer liegen.

37 Alter Fluchtturm (F14)

Der Turm stammt noch aus der Zeit der ältesten Besiedlung des Bodirtales. Sämtliche Eingänge und Fenster des zwanzig Schritt hohen Gebäudes sind seit undenklichen Zeiten zugemauert, da allgemein bekannt ist, daß es hier spukt - ein grausiger Spuk, wie es heißt. Seit vor 19 Jahren ein abenteuerlustiger Bursche irrsinnig vor einem teilweise aufgebrochenen Fenster aufgefunden wurde, ist das Betreten des Gebäudes sogar untersagt, eine Seltenheit für die Stadt, in der fast alle bei allen ein- und ausgehen.

Meisterinformation:

Der Spuk in dem Gebäude, der übrigens in jeder Nacht umgeht, beruht darauf, daß hier ein Druide bei einem Kampf mit einem Dämon sein körperliches Leben ließ. Sein Geist, der Nacht für Nacht von dem Dämon bedrängt wird, lebt allerdings seit vielen hundert Jahren weiter - und nur dies verhindert den Ausbruch des Dreigehörnten.

38 Stadttore und Gardehäuschen

Die drei Tore Thorwals - schleusenartige Doppeltore in den an der Basis mehr als zehn Schritt dicken und fünf Schritt hohen Wällen - sind von kurz vor Sonnenaufgang bis eine Stunde nach Sonnenuntergang geöffnet. Die jeweils vier Büttel pro Schicht gewähren - wenn sie bei Laune sind - einzelnen Reisenden jedoch auch nächtens Einlaß. Die sechs Schritt hohen Torhäuser bestehen aus massivem Basalt-Mauerwerk und erlauben es den Verteidigern, durchbrechen- de Truppen auch von oben unter Beschuß zu nehmen. In jedem der Gardehäuschen halten sich zwölf Büttel auf, von denen drei jeweils das Tor bewachen, drei in der Stadt patrouillieren und die anderen schlafen oder ihren Freizeitbeschäftigungen nachgehen.

Der Bütteldienst ist ein freiwilliger Dienst am Gemeinwesen, der vier Monate dauert. Jeder Tortruppe steht ein Krieger der Helgarde vor, der auch darüber entscheidet, ob ein Unruhestifter oder gar Verbrecher in das Verlies der Garde-

häuschen wandert und dort auf seine Aburteilung warten muß.

39 Hafenamt (H10)

Auch im Hafenamt verrichten insgesamt zwölf Büttel und ein Krieger der Hetgarde ihren Dienst, der in erster Linie aus dem Überprüfen der Ladung ein- und auslaufender Schiffe besteht und der Schlichtung von Streitigkeiten unter den Dockern und Matrosen. Wesentlich mehr Arbeit hat Hafenmeisterin Andra Frensolm, die das Schiffsregister führt. Zölle für fremde Waren bestimmt, Quarantäne verhängt (das entsprechende Schiff muß dann in der Mitte des Bodir ankernd und kein Besatzungsmitglied darf es verlassen) und die auch die oberste Richterin über fremde Matrosen im Thorwaler Hafen ist.

Hierbei ist die für eine Thorwalerin ausgesprochen schlau und zierliche Andra wegen ihrer unnachgiebigen Härte berüchtigt. Wenn ein auswärtiger Seemann einen Thorwaler ohne Noterschlägt, dann hängt er, egal ob Smutje, Maat oder Kapitän. Diese Praxis hätte vor vier Jahren einmal fast zum offenen Krieg mit Nostria geführt, als Kapitän Garm Salis, Neffe des Grafen von Salza, vom Richtbalken baumeln mußte, weil er eine Hure aus der "Bärenhöhle" erdrosselt hatte, die ihm angeblich seine Börse entwendet wollte. Das Ansehen einer Person nützt also bei Andra genauso wenig wie Beziehungen oder Bestechung. Das ist bekannt und einer der Gründe dafür, warum es im Thorwaler Hafen vergleichsweise friedlich zugeht.

40 Hotel "Nordwind" (B/C5)

Direkt am Nordtor gelegen, ist das "Nordwind" ein typisches Hotel für Durchreisende und Fuhrleute. Es soll noch immer Leute geben, die nach Prem oder Olport nicht mit dem Schiff, sondern mit dem Ochsenkarren fahren. Genau diese Fuhrleute, reisenden Trödler, Kesselflicker, Zahnreißer und andere wunderliche Gesellen steigen hier ab. Geschichten über Moorgeister, Orkübertälle, Witze über tumbe Hinterlandbewohner und Wegetips bilden den Grundstock der Gespräche in Saldar Thorgunssons geräumiger Gaststube.

41 Hotel "Hetmann Oremo" (E6)

Das beste Hotel am Platz ist nach einem siegreichen Ottaführer der zweiten Schlacht im Prem-Golf benannt und bietet auch das entsprechende Interieur. Besonders erwähnenswert ist der Ramm-

sporn des Kaiserlichen Flaggschiffs "Guldener Greif von Gareth", ein Beutestück, das von Generation zu Generation in der Thivarsson-Otta weitergegeben wird - jener Otta, der sowohl Oremo als auch der jetzige Hotelbesitzer Jora Joransson angehören.

Die Gaststube beherbergt auch viele Zecher aus der Nachbarschaft, die ungern die Kneipen der "Verrückten" - den "Zauberspiegel" oder "Goldenen Apfel" - besuchen. Daneben findet man hier solvente bornländische oder Kusliker Handelsreisende, hin und wieder einen Emissär und neuerdings auch wieder Besucher aus dem Neuen Reich.

42 Gasthaus "Goldener Apfel" (E6)

Der "Apfel" ist einer der belebtesten Treffs der städtischen "Schlauköpfe", der Magier, Fernhändler und Abenteurer. Selten einmal verirren sich Anwohner in Reshemins Nirthans Kneipe, in der stets eine Prise Khunchom, ein Hauch Brabak und eine winzige Spur Guldland zu finden sind. Wenn die neuesten Informationen einmal nicht aus Prem oder Olport, sondern aus Beilunk oder Unau stammen, dann sind sie als erstes hier zu erfahren.

Für Ruhe und Ordnung (aber wer will an einem soich gemütlichen Ort schon Streit?) sorgen der echt Thorwaler Rausschmeißer und die häufige Präsenz eines Magiers, einer Elfe und zweier Kriegerinnen, die ein Haus in der Nachbarschaft bewohnen.

43 Schänke "Zauberspiegel" (F5)

Greben Gusiks kleine Bier- und Weinstube wird vom gemeinen Volk meist gemieden. Selbst die Bewohner der Fremdenstadt, die bei weitem nicht so abergläubisch sind wie die Thorwaler Ureinwohner, fühlen sich häufig unbehaglich, wenn sie die forschenden Blicke der Magier der Hellsichtakademie auf sich spüren, die hier häufig zum Schlaftrunk vorbeischaun. Keine Zauberei sind die kühlen, schweren Dukaten und Silbertaler, die Greben jeden Abend in seine Kasse zählen kann - die Magier sind alles andere als knickrig.

44 Gasthaus "Bei Morissa" (D5)

Morissa Eiborns Schänke dient in erster Linie den Bewohnern der Nachbarschaft als abendlicher Anlaufpunkt. Daneben vermietet die ehemalige nordmärkische Kriegerin auch Zimmer an Zeit- und Dauergäste. Hier kehren vor allem Seesöldner und andere Diener Rondras ein,

worauf auch bereits das eher kärgliche Ambiente schließen läßt. Bemerkenswert an der Wirtin ist vor allem ihre Herkunft: Sie ist die Tochter der Ministerin für Fröhliches Liedgut - und damit eine Tochter von Kaiser Bardo.

45 Taverne "Drachenschiff" (F7)

Außer der Wirtsfamilie und dem Premier Feuer im Ausschank ist an dieser Kneipe nichts echt-thorwalsches, wie der Name vermuten lassen könnte. Das Bier stammt aus Salza, der Wein aus dem Yaquirtal und die Gäste aus aller Herren Länder. Vor allem die Bediensteten des Stoorrebrandt-Kontors verkehren hier häufig, um mit anderen Kauffahrern über Geschäfte zu verhandeln. Demzufolge ist die Atmosphäre eher ruhig und gepflegt und die Taverne höchstens für die Krämerseelen interessant, die unauffällig lauschend auf den "heißen Tip" warten, mit dem sie ihr Vermögen verhundertfachen können.

46 Bordell "Bärenhöhle" (G6)

Bordelle sind in Thorwal eine Seltenheit. Da aber keine Hafenstadt ohne solche Etablissements auskommt, wurde die "Bärenhöhle" von Seiten der Stadt eingerichtet. Hier finden sich sowohl fest angestelltes Personal (Mädchen und Knaben aus Mhanadistan, den nivesischen Steppen und den Mohawäldern) als auch junges Volk aus Thorwal, das die käufliche Liebe sowohl aus Spaß an der Freud wie auch als Nebeneinnahmequelle betreibt.

Eine heitere Stimmung und echter Spaß an der Sache zeichnen die "Höhle" aus, wohingegen die Diskretion doch arg zu wünschen übrig läßt, da die jungen Thorwalerinnen und Thorwaler doch gerne prahlen, mit welchem reichen Handelsherren sie gerade das Lager geteilt haben und wasselbiger zu erzählen hatte. Nichtsdestotrotz muß gezählt werden wie anderswo auch - denn wer will sich schon mit einem betrogenen Thorwaler (oder gleich fünf von ihnen) anlegen?

47 Taverne "Glücklicher Zechpreller" (H7)

Der Name dieser Schänke bezieht sich auf den legendären Kapitän Atmaskot, der das Lokal mit den Worten verließ "Ich zahle, wenn ich wiedermal im Lande bin". Er kam nie zurück. Statt dessen gründete er das immerhin drei Jahre bestehende Königreich von Lagrholm im Festumer Hafen und endete schließlich als Trommel. Zechpreller gibt es hier

nicht mehr als in anderen Kneipen auch, jedoch sei es Reisenden aus dem Bornland abgeraten, sich hier blicken zu lassen, denn bei Wirt Kjaskar handelt es sich um den Urenkel des berühmten Korsaren, der immer noch eine Blutfehde mit dem Bornland ausficht - zum Glück für die vielen Festumer oder Neersander Matrosen jedoch nur in seiner Kneipe.

48 Gasthaus "Vier Winde" (I5)

Von der kulinarischen Leistung und der Atmosphäre her bietet Mirona Kollens Haus nichts wirklich Weltbewegendes, man findet hier am ehesten ein paar stille Zecher. Dem Gast wird jedoch spätestens bei der Zuteilung der Zimmer auffallen, daß die Räume, die zum Hinterhof hinausgehen, nie mit Gästen belegt werden, und daß einigedervielen Schänkmädchen öfters einmal für mehr als eine Stunde der Gaststube fernbleiben.

In der Tat handelt es sich bei diesem biederen Gasthaus um ein Bordell, das zwar nicht durch eine große Auswahl, aber durch äußerste Diskretion besticht. Es existieren angeblich auch Kellerräume, die für Geschäftsbesprechungen geheimster Art, wie den Verkauf ganzer Landstriche oder die Planung eines Fürstenmordes, gemietet werden können.

49 Herberge "Efferds Trunk" (I6)

Diese Unterkunft ist vor allem bei Kapitänen und Seeoffizieren beliebt, da sie direkt neben dem Efferdtempel liegt (was einen besonderen Schutz verheißen soll). Wirtin Olorande Mheneiron aus Brabak hält diesen Glauben auch gerne aufrecht, indem sie Talismane und Amulette feilbietet.

Die 47-jährige ist in Thorwal sowohl wegen ihres ungeheuren Leibesumfangs als auch wegen ihres schmackhaften Fischgerichtes bekannt.

50 Taverne "Stelle Treppe" (J5)

In dieser Schänke verkehren fast ausschließlich die Zöglinge und Meister der Kriegerakademie. Aus diesem Grund gibt es hier auch sündhaft teures "Amboßkronen"-Zwergenbier (das einzige Bier, das Meister Dramosch zu sich nimmt), Zielscheiben für Wurfmesser und sogar eine eigene kleine Ausnüchterungszelle, denn nicht jeder der oft minderjährigen Kriegeradepten schafft es, die "Steile Treppe" über die steile Treppe zum "Alten Ugdalf" wieder zu verlassen.

51 Taverne "Sturmfels-Keller" (J5/6)
Wer einmal den "Sturmfels-Keller" besucht hat, der wird schnell von der Meinung abrücken, die Thorwaler seien ein besonders lautstarkes und rüpelhaftes Volk.

Hier bei Ardon "Hammer" Zellek wird man zwar nicht vom Gegenteil überzeugt, kommt aber schnell zu der Ansicht, daß solche Leute in allen Völkern verbreitet sind - wenn man nach einem Besuch im Keller noch alle Zähne am richtigen Flecksitzen hat, um diese Ansicht artikuliert aussprechen zu können. Hier prügeln sich Andergaster und Nostrier, Mittelreicher und Liebleider, Brabaker und Charypser und gelegentlich sogar Novadis mit Zwölfgöttergläubigen. Die Einrichtung ist übrigens entweder an Wänden und Boden befestigt oder so schwer, daß sie sich kaum zum Dreinschlagen eignet.

52 Herberge "Zum brünstigen Eber" (G8)

Wer hinter dem Wirtshausschild, auf dem ein Keiler gerade eine Bache bespringt, ein Bordell vermutet, liegt grundfalsch: Im "Eber" beschränkt sich die fleischliche Lust auf die Lust aufs Fleisch, sei es nun Hammel, Schwein, Rind, Pferd, Wild oder Sumpfbiber. Neben etlichen Schlafplätzen findet man hier vor allem eine Kochkunst, die in dreihundert Meilen Entfernung ihresgleichen sucht. Haimach fel Khechmeni ist der ehemalige Leibkoch des Kalifen von Mherwed, der hier in den Norden geflüchtet ist, um der Rache des Herrschers zu entgehen, der ihn eines versuchten Anschlags auf sein Leben beschuldigt. Haimach - und seine drei Frauen und elf Kinder - wissen sowohl den Gaumen zu verwöhnen, als auch durch Musik- und Tanzdarbietungen die Gäste zu unterhalten.

Nicht selten findet man hier auch auswärtiges Gauklervolk, und wenn die Truppe eine gute Vorstellung abgibt, dann erhält sie auch freie Herberge für die strengen Wintermonate.

53 Taverne "Betrunkener Kaiser" (G9)

Im "Kaiser" treffen sich vor allem solche Gestalten, die das Neue Reich, Praios' strahlendes Angesicht und die weltliche Gerichtsbarkeit aus diesem oder jenem Grunde scheuen. Meuchler und Diebe aus Phexcaer, Verschwörer und Aufrührer aus dem Reich, gesuchte Betrüger, Hochstapler und Piraten finden sich hier beim "Blutigen Arro" ein, dem ehemaligen Scharfrichter von Andergast, der

mit Schimpf und Schande aus der Stadt gejagt wurde, weil er eine komplette Räuberbande (seine Familie) aus dem Verlies entkommen ließ. Sein Richtbeil hängt deutlich sichtbar über der Theke - und er weiß es fürwahr auch im Kampf zu führen.

54 Gasthaus "Schwert und Zauberei" (H9)

Der nach Abenteuer klingende Name rührt nicht unbedingt von der Kundschaft des Etablissements her - selbige ist bunt gemischt, aber nicht besonders abenteuerlich anzusehen -, sondern von den beiden Besitzern, zwei ehemaligen Abenteurern. Der Wirt, ein ganz in Leder gekleideter Hüne mit unaussprechlichem Namen ist stolz auf sein mehr als zwei Schritt langes Schwert, von dem er auch viele Geschichten zu erzählen weiß. Der Hotelier und Mitbesitzer ist ein kleiner, wieselflinker Träger grauer Stoffe, ein selbsternannter Frauenheld und - wenn man der Fama glauben darf - ein gescheiterter Abgänger der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan. Das Haus ist bekannt für seine Gaukelei- und Gesangsvorstellungen, berüchtigt allerdings auch für die hohe Zahl von Diebstählen, bei denen beide Besitzer wohl insgesamt alle vier Augen zudrücken.

55 Taverne "Der Letzte Held" (J9)

Nach dem Wirt und Besitzer auch "Bei Umya" genannt, ist diese Kaschemme in einem alten Fachwerkhaus nur etwas für abgebrühte Abenteurernaturen. Die Mengen an hochprozentigem Schnaps, die hier jeden Abend versoffen werden, würden ausreichen, um selbst einen Riesenlindwurm selig zu machen. Schlägereien zwischen den Stammgästen, meist Schauerleuten, und Eindringlingen ins Revier sind an der Tagesordnung, können aber gegen Zahlung mehrerer Lokalkunden auch einmal vernachlässigt werden.

56 Bordell "Morgennebel" (K9)

Ein Bordell im Orkendorf? Wer geht da schon hin? Nun, eine ganze Menge Matrosen und auch gutsituierte Händler finden sich bei Ghairazz Blaufell und seinen Damen und Herren ein. Vor allem niedrige Preise und eine wahrhaft unvergleichliche Atmosphäre locken diejenigen hierhin, die an keinem Ort auf die Ware Liebe verzichten können. Ghairazz ist ein Patriarch, der ein strenges Regiment führt, sich aber fürsorglich um seine Bediensteten einsetzt, vor allem,

wenn es zu Ärger mit Freiern kommt. Sein gezacktes Krummschwert hängt über der Rezeption, die er selbst betreut, Abschreckung genug für diejenigen, die schon mit unlauteren Absichten das Etablissement betreten.

57 Hotel "Goldener Aal" (H13)

Nach dem "Hetmann Oremo" das beste Hotel in Thorwal, können sich die Besitzer des "Aals", das nostrische Ehepaar Eilinger, über mangelnde Kundschaft kaum beklagen. Da das Hotel günstig an der Straße zum Bodir gelegen ist, steigen hier vor allem Leute ab, die mit Fuhrwerk oder Reisekutsche aus Nostris oder Albernien kommen. Für jemand, der Thorwal noch nie gesehen hat, ist eine Eingewöhnungszeit im "Aal" sicherlich ratsam, denn hier findet man - in echt Thorwaler Nachbarschaft - noch Bedingungen wie im Neuen Reich vor. Allerdings dürften Gespräche über nostrische Heiratspolitik oder die Abilachter Kornpreise nicht jedermanns Geschmack sein.

58 Schänke "Roter Morgen" (F15)

Der "Morgen" ist sowohl für seine höchstprozentigen Getränke als auch für seine - für Thorwaler Verhältnisse - exquisite Küche bekannt. Letzteres liegt in erster Linie an dem Khunchomer Koch Shaldor, der vor nunmehr zwanzig Jahren von einem Al'Anfaner Sklavenschiff gerettet wurde. Er fühlt sich seinem Retter, dem Besitzer des "Morgen", Hjelm dem Halben (ihm fehlen ein Arm und ein Bein), verpflichtet und erledigt wesentlich mehr als nur die Küche. In der Schank-

stube finden sich vor allem auswärtige Anhänger von Orkan Thorwal, Arbeiter aus dem Eisenhof und Fernreisende mit einer Abneigung gegen Thorwaler Speisen - eine bunte Mischung also.

59 Taverne "Verlorener Heller" (G14)

Dies ist eine der wenigen Kneipen in Thorwal, die fast ausschließlich von echten Thorwalern frequentiert wird. Die Nähe zum Ottaskin der Sturmkinder bürgt für "original Piratenatmosphäre". Wenn man als Besucher mit dem Thorwaler Lebensstil zurecht kommt, kann man hier sicherlich einige nette Abende verbringen. Wer 156-strophige Heldenepen, gröhrendes Gelächter, zudringliche Walküren oder Pfeifenbaig-Musik nicht mag (und es wagt, das auch laut zu äußern), der riskiert schwerste Kieferverletzungen. Ein Trost: Hjalm Gerensdottir, die Wirtin und ehemalige Orkan-Stürmerin, ist wohlertfahren im Blutstillen und Desinfizieren mit Premer Feuer.

60 Herberge "Am Enterhaken" (D16)

Alrik Grodoks Herberge hat den Ruf der "Letzten Herberge vor dem Orkland". Der "Enterhaken" ist ein beliebter Treff von Jung-Abenteurern, die sich auch häufig von Wirt Alrik übers Ohr hauen lassen. Alrik kennt diverse Ausrüstungshändler, von denen er sich billig beliefern läßt und deren Waren er dann zu überhöhten Preisen an die "Helden" verkauft. Allerdings sind die Ausrüstungsstücke von ebenso hoher Qualität wie Essen und Getränke - oftmals die letzten Annehmlichkeiten in einem Abenteuerleben.

Name	Q	P	B	A	Bemerkungen
Hotel Nordwind	4	5	4	6	18 Schlafplätze
Hotel Hetmann Oremo	8	9	3	12	34 Schlafplätze
Gasthaus Goldener Apfel	6	6	5	-	-
Schänke Zauberspiegel	7	9	6	2	-
Gasthaus Bei Morissa	5	5	2	2	6 Einzelzimmer
Taverne Drachenschiff	5	6	4	2	-
Bordell Bärenhöhle	6	7	6	16	-
Taverne Glücklicher Zechpreller	4	4	2	3	-
Gasthaus Vier Winde	5	5	2	2	Nebenbei Bordell
Herberge Efferds Trunk	6	6	5	2	16 Schlafplätze
Taverne Steile Treppe	4	3	3	3	-
Taverne Sturmfels Keller	2	4	5	3	-
Herberge Zum Brünstigen Eber	8	10	15	-	12 Schlafplätze
Taverne Betrunkener Kaiser	5	7	4	2	-
Gasthaus Schwert und Zauberei	5	6	5	4	10 Schlafplätze
Taverne Der Letzte Held	2	3	3	2	-
Bordell Morgennebel	5	4	16	4	-
Hotel Goldener Aal	7	8	6	4	24 Schlafplätze
Schänke Roter Morgen	6	6	4	2	Küche Q7
Taverne Verlorener Heller	4	3	8	2	-
Herberge Am Enterhaken	7	10	4	2	10 Schlafplätze

Q = Qualität; P = Preis; B = Bewohner; A = nicht ständig im Gebäude wohnende Arbeiter

Prem

Die Hüterin des Golfs

Einwohner: 2.350

Garnisonen: 50 Krieger Hetmann Thurbolds, 35 Kämpfer der "Trutzburg", 20 Hafenwachen

Tempel: Rondra, Swafnir, Travia

"Das bunte Durcheinander der Premer Architektur verwirrt jeden Reisenden, der die Stadt zum ersten Mal betritt: An einem breiten Hang an der Drachenhucht drängen sich Häuser der verschiedensten Baustile auf vielfach verschachtelten Terrassen, zwischen denen sich schmale Wege und Stege jenen Berg hinaufschlängeln, auf dem die Trutzburg und das Hethaus stehen. Wohl erkennt man bei genauerem Hinschauen bei vielen Gebäuden die typisch thorwalsche Bauweise eines Ottaskin, doch durch die Hanglage haben diese Ansiedlungen die ungewöhnlichsten Formen angenommen: Mal zieht sich eine Ottaskin beinahe den halben Hang hinauf, ein anderes Mal ballen sich ein paar Bauwerke in zwei Terrassen auf engstem Raum zusammen und besitzen eine eher eiförmige denn runde Einfriedung. Auch die Langhäuser sind bisweilen kürzer und breiter als üblich geraten. Manchmal sind sie in den Hang hineingebaut, oft wurde auch unter großem Aufwand eine passende Terrasse halb gemeißelt und halb aufgeschüttet und gemauert, so daß sie auf der einen Seite weit überhängt und sich am anderen Ende tief in den Berg frißt.

An den Fuß des Berges schmiegte sich der Hafen. In der Bucht sind meist fünf bis zehn Schiffe festgemacht, deren Drachenköpfe im Takt der leichten Dünung nicken. Eine große, mit unzähligen grotesken, manchmal auch anmutig schönen Schnitzereien verzierte Halle, das Drachenhaus, ist das Zentrum des städtischen Lebens: Hier herrschen vom frühen Morgen bis in die tiefste Nacht hektische Geschäftigkeit und bunter Trubel. Händler, Hafenarbeiter und fröhliche Zecher sind in wirrer, aber meist friedfertiger Mischung anzutreffen.

Es ist schon ein eigenartiges Städtchen, dieses Prem, und auch die Premer sind ein eigener Schlag von Menschen, grob und rau wie das Klima in dieser Gegend, aber im Grunde warmherzig, ja manchmal sogar auf ihre eigene Weise romantisch. Sie verstehen es, wilde, lärmende Feste zu feiern, und sie nehmen alles zum Anlaß, was sich gerade bietet. Auf der anderen Seite können sie große Pläne schmieden und in die Tat umsetzen, bei der Seefahrt beweisen sie strenge Disziplin, und doch haben sie seltsame Angewohnheiten und eine Vielzahl religiöser oder abergläubischer Bräuche. Die Art ihres Zusammenlebens ist den meisten Mittelländern ein unlösbares Rätsel: Den Hetmann Thurbold, welcher die Stadt regiert, behandeln sie ohne erkennbare Ehrfurcht wie alle anderen, und reden in einem vertraulichen Ton zu ihm, der seine Stellung kaum ahnen läßt.

Es soll nicht verschwiegen werden, daß die Premer eine eigenartige Stellung zu Besitz haben: Die Piraterie erscheint nicht verwerflich, wenngleich es Regeln dabei gibt, die aber nirgendwo schriftlich festgehalten sind. So werden keine thorwalschen Schiffe überfallen und auch keine Handels-

schiffe, die in den Hafen einlaufen. Seit einiger Zeit greift man kaum noch Schiffe aus dem Bornländischen und dem Königreich am Yaquir an. Galeeren aus Al'Anfa sind dagegen bevorzugte Beute der Piraten.

Überhaupt ist es mit der Piraterie längst nicht mehr so schlimm, wie noch vor 50 Jahren (wenn man den Berichten aus dieser Zeit überhaupt trauen kann); Prem ist also durchaus kein wildes Piratennest. Es gibt Fischer wie in jeder anderen Küstenstadt und allerlei Handwerk; im oberen Teil der Stadt wohnen viele Bauern, die das fruchtbare Flachland auf dem Bergrücken bebauen.

Es mag zwar eine eigenwillige Kultur sein, welche die Premer auszeichnet, doch hat auch diese ihre Reize, und ein Bauwerk wie der Swafnirtempel, auf dem eine Fontäne die Stunden "bläst", beweist, daß sie Sinn für Kunst und mechanisches Verständnis besitzen.

Was die Geschichte der Stadt betrifft, so gibt es wenig Wissenswertes zu berichten, zumal keine vollständigen schriftlichen Zeugnisse über die Vergangenheit vorliegen. Man kann aber sagen, daß Prem nicht vom gleichen Schicksal heimgesucht wurde wie Thorwal und die übrigen Städte dieser Region: Orks sind nie bis hierher vorgedrungen, und so wurden die Premer auch weitgehend von jenen Epidemien und Seuchen verschont, die die Scheusale unter die Menschen getragen haben.

Wenngleich man auf historischen Schriftstücken selten ein Datum findet, eines wissen die Premer angeblich genau: Die Stadt soll älter sein als alle Ansiedlungen des Lieblichen Feldes und sie wurde am vierzehnten Rahja gegründet, weswegen die Bürger jährlich an diesem Tage ein buntes und fröhliches Fest feiern. Von gleich hoher Bedeutung ist nur das Efferdsfest, wo die Premer Drachengen Thorwal in See stechen, um den ersten Efferd mit den Thorwalen zusammen zu feiern, und die Festlichkeiten zum "Tag der Heimkehr", welche in Prem mit besonderer Andacht begangen werden.

Den Mangel an schriftlichen Aufzeichnungen gleichen die Premer auf ihre eigene Weise aus: Sie besitzen eine Menge Seekarten, die sie im Laufe der Jahrhunderte aufbewahrt und immer wieder durch neue Erfahrungen verbessert haben. Da würde mancher erfahrene Seemann ins Staunen kommen, wenn er sehen könnte, wie genau die Premer die Meere kennen; und für so manche Karte, die im Hethaus der Stadt liegt, gäbe jeder Kapitän bestimmt ein Vermögen. Doch sei es gleich gesagt: Die Karten sind auch mit dem Vermögen eines Herrn Stoorrebrandt nicht zu erwerben - heißt es.

Doch nun genug der Worte, denn es ist an der Zeit, sich einer der wichtigsten kulturellen Errungenschaften der Stadt zuzuwenden, dem Premer Feuer, dessen Rezept noch teurer sein mag, als alle Seekarten zusammen."

Zitiert nach dem Reisebericht des Gereon Loramidis aus Neetha, etwa 5 nach Hal

1 Trutzburg

Die mächtige Trutzburg, die sich auf einer Felspitze über der Stadt erhebt, gilt neben dem Swafnirtempel und dem "Feuer" als eines der Wahrzeichen von Prem. Während der Besatzungszeit durch die kaiserlichen Truppen des Neuen Reiches zur Verteidigung der Stadt errichtet, dient die Burg heute nur noch der "Freien Kämpferschule von der Trutzburg zu Prem" als Unterkunft. Zwar sind noch sämtliche Verteidigungsanlagen intakt, so daß die Burg binnen kürzester Zeit wieder in eine uneinnehmbare Festung verwandelt werden könnte, doch sehen die Premier keinen besonderen Sinn darin, denn sie verteidigen sich lieber zu Wasser.

Zwei Wege führen zu der mächtigen Trutzburg: Durch das Haupttor gelangt man auf die Straße nach Skjalde, daneben schlängelt sich ein schmaler Pfad den Berg hinunter zum Swafnirtempel. In der Kämpferschule müht sich die ruhmreiche Kriegerin Marada Rothelm, ihren Zöglingen die Grundzüge einer ritterlichen Bildung zu vermitteln. Dies Ziel zu erreichen, fällt nicht leicht - vielleicht gibt die gute Marada auch nicht das rechte Vorbild ab. Auf jeden Fall erlernen die Schüler den Umgang mit der klassischen Thorwaler-Waffe, der Streitaxt. Wenn es um die Praxis geht, darf man Marada getrost als Virtuosin bezeichnen.

2 Rondratempel

Im Innenhof, im Schutze der Burgmauern, steht der Rondratempel Prem's, der ebenfalls während der Besatzungszeit errichtet wurde. In der kleinen Heiligtümerstätte, einer Nische mit einer uralten Holzfigur der Göttin, finden höchstens fünf Personen gleichzeitig Platz, um der göttlichen Kriegerin zu huldigen. Dennoch ist dieser Tempel nicht bedeutungslos, denn man sagt, die kleine Rondra-Statue sei an Bord von Jurga Tjalfsdotters Drachen gewesen, als die ersten Hjaldinger in Aventurien an Land gingen, und so werden der Figur von den Gläubigen außerordentliche Kräfte zugeschrieben. Fast täglich kehren Schüler und Lehrer der Kämpferschule ein, um zu beten, und es gibt außerdem eine Reihe von Premier Seeleuten, die sich zu Rondra bekannt haben und so oft wie möglich den Tempel besuchen.

Die Tempelgeschäfte, die im Wesentlichen aus der Pflege der Statue und der dort verwahrten geweihten Gegenstände bestehen, führt Garsvir Bokjöl, der

früher selbst Seemann war und erst vor zwei Jahren die Weihe von seiner Lehrmeisterin Munya erhalten hat; als diese Prem verließ, um sich den Amazonen anzuschließen.

3 Swafnirtempel

Unterhalb der Trutzburg steht der Swafnirtempel. Das Gebäude ist auf Pfählen errichtet und steht zur Hälfte im Wasser, so daß es sowohl mit dem Boot als auch zu Lande erreicht werden kann. Ein vielbegangener Uferpfad führt zu dem graublauen Gebäude, ein weiterer Pfad schlängelt sich den Berg hinauf zur Burg, und es gibt eine Anlegestelle direkt neben dem Tempel.

Der Tempelraum ist etwa fünfmal fünf Schritt groß, in der Mitte befindet sich ein drei mal drei Schritt großes Wasserbecken, das direkte Verbindung zum Meer besitzt. Die Wände sind mit verschiedenen Motiven bemalt; auf vielen Bildern ist zu sehen, wie ein Wal einem in Bedrängnis geratenen Schiff zu Hilfe kommt.

Eine Besonderheit ist die Fontäne auf dem Dach des Tempels: Mit Hilfe einer komplizierten Mechanik wird Wasser aus dem Meer angepumpt und jeweils zur vollen Stunde durch ein kleines Rohr ausgeblasen, so daß sich eine Fontäne, ähnlich der eines Pottwals, über die Kuppel des Tempels ergießt.

Die Wartung und Bedienung der Fontäne ist eine der wichtigsten Aufgaben der fünf Geweihten, die im Tempel ihren Dienst leisten. Der oberste Geweihte, Jurge Swafnirsgrehd*, der im Tempel wohnt, gilt als Auserwählter des Swafnir, denn als kleiner Junge überlebte er als einziger den Schiffsbruch seiner Otta, der Seetiger, und man hat beobachtet, wiederbewußtlose Jurge auf dem Rücken eines weißen Wales an Land getragen wurde.

4 Traviatempel

Mitten in der Stadt liegt der Traviatempel Prem's, ein Gebäude ganz im Stil der thorwalschen Langhäuser, das von außen nur schwer als Tempel zu erkennen ist. Das Haus besteht im wesentlichen aus einem einzigen Raum, in dessen Mitte ein riesiger, offener Herd steht. Sogar im Sommer wird der Traviatempel damit beheizt, und so läßt sich das Gebäude an seiner leichten Rauchfahne zu dieser Jahreszeit gut unter den Häusern der

Swafnirsgrehd läßt sich nur schwer übersetzen, es bedeutet etwa soviel wie Auserwählter, Geschenk, Dank oder Bote des Swafnir.

Stadt ausmachen. Zwei Geweihte leisten in Prem im Namen der Göttin Travia ihren Dienst: Laske Lodgrensson, ein Bruder der Wirtin vom "Polttwal" (T4), der wegen seiner selbst für Thorwaler immensen Größe von 2 Schritt 17 Finger von allen nur der "Lange Laske" genannt wird, und Eindara vom Otta der Windzwinger aus Thorwal.

5 Hethaus

Das Hethaus Prem's ist eine große Halle im thorwalschen Baustil oberhalb der Stadt. Sie bietet Platz für eine komplette Otta. Neben einem großen Saal gibt es ein paar kleine Zimmer, in denen schriftliche Aufzeichnungen und Seekarten aufbewahrt werden, außerdem zwei Wohnräume, die dem Hetmann zur Verfügung stehen.

Seit 17 Jahren regiert Thurbold Schlangenstecher die Stadt Prem, doch trifft man den kraftstrotzenden neunundvierzigjährigen Seemann nicht immer im Hethaus an, denn von Zeit zu Zeit fährt er noch zur See. *"Wer kein Ruder mehr stemmen, kein Segel mehr hissen und kein Feuer mehr schlucken kann, der weiß auch nicht mehr, was gut ist für die Premier"* - ein Motto, das Thurbold bei der Bevölkerung sehr beliebt macht.

6 Brennerei Hjalske

Oberhalb der Stadt an der Straße nach Skjalde liegen die Gebäude der Brennerei Hjalske, in der das berühmte Premier Feuer gebrannt wird. Wohl ist das Rezept den Oberhäuptern aller Ottas in Prem bekannt (und das gut gehütete Geheimnis wird von Generation zu Generation weitergegeben), doch diese stellen den hochprozentigen Schnaps fast ausschließlich für den eigenen Bedarf her. Die Brennerei Hjalske aber produziert Premier Feuer in größeren Mengen, die für den Export in alle Gegenden Aventuriens bestimmt sind; und so sammelt beinahe jedes echte Feuer, das man südlich des Ingval serviert bekommt, aus einem jener Fässer mit der Aufschrift *"Hjalskes Rotbrand - nach Originalrezept in Prem gebrannt"*. Die Echtheit läßt sich anhand der typisch hellroten Flamme nachweisen, mit der der edle Schnaps verbrennt (wenngleich die Premier einen solchen Test für überflüssig halten, weil sie "ihr" Feuer am Geschmack erkennen).

In der Brennerei arbeiten ausschließlich Familienmitglieder der Hjalskes; Familienoberhaupt ist derzeit Algrid Hjalske, die die Geschäfte der Brennerei seit 8

Jahren leitet. Die zweiundvierzigjährige blonde Frau kennt zahlreiche Geschäftsleute aus dem Lieblichen Feld und gilt als sehr gesellig und weltoffen.

Immanfeld (außerhalb der Karte)

Nichts weiter als eine von Holztribünen umstandene Wiese ist das Immanfeld von *Pottwal Prem*. Es liegt direkt an der Straße nach Skjalde, ein wenig außerhalb der Stadt. Neben dem Immanfeld befindet sich eine kleine Ottaskin, in der die Immanspieler wohnen. Diese beherbergt außerdem eine kleine Taverne (18), das Mannschaftshaus, in dem die Trophäen und Andenken der Mannschaft gesammelt werden, und ein Gästehaus, in dem gastierende Vereine untergebracht werden können.

Der Tradition gemäß stellt die Mannschaft von "Pottwal Prem" eine eigene Schiffsbesatzung dar, die Otta der Eschenschwinger. Wer in die Mannschaft aufgenommen wird, gehört fortan auch zum Eschenschwinger-Otta; und es ist weithin bekannt, daß Pottwal Prem stets mit dem eigenen Drachenschiff zu Spielen an der Küste anreist. Auf kein anderes Team in Aventurien trifft daher der Begriff "Mannschaft" so gut zu, wie auf die Eschenschwinger von Pottwal Prem.

7 Otta der Sturmspeere

Die Sturmspeere sind die infemen Landen berüchtigste Otta der Premier, denn sie leben noch heute vorwiegend von der Piraterie. In Prem wird dieses Gewerbe jedoch als völlig normal angesehen, und die Sturmspeere sind beliebt, denn sie kehren stets mit kostbaren und seltenen Waren aus fernen Ländern von ihren Fahrten heim. Darüberhinaus gilt Kapitän Beorn Laskesson vom Otta der Sturmspeere als wagemutiger und unerschrockener Seefahrer, der sich und seine Otta bei Bedarf zum Wohle der Stadt jederzeit in den Dienst des Helmanns stellt.

8 Der Stein

Mitten in der Stadt steht dieser fünfeinhalb Schritt hohe, glatte, schwarze Monolith, den die Premier nur den "Stein" nennen. Mannigfaltige Bräuche, Sitten und Sprichwörter aus Prem drehen sich um den Basaltblock. Der Felsboden um den Stein, der im Zentrum allerlei abergläubischer Riten steht, ist mit der Zeit zu einem richtigen Pfad ausgetreten worden, obwohl es keine belegbare Überlieferung über irgendwelche Wundertätigkeit des Monolithen gibt.

Ein echter Aberglaube brauchte eben keine Beweise. Als ein Beispiel für die Denkwiese der Premier sei das Sprichwort "Den Stein putzen" genannt: Es geht auf eine kleine Geschichte zurück, die sich vor gut 700 Jahren zugetragen haben soll. Damals habe der Helmann einem seiner Krieger, der bei den Vorbereitungen auf das Efferdfest ständig im Wege herumstand und nicht wußte, was er tun sollte, befohlen, er "solle doch den Stein für das bevorstehende Fest putzen, damit er zu diesem Anlaß richtig glänze". Der Krieger - offenbar kein besonders helles Bürschchen - wienerte zur Belustigung aller tatsächlich stundenlang den Stein.

Aus dieser Episode haben sich zahlreiche Bräuche und Sprichwörter entwickelt: Wenn einer ratlos herumsteht oder eine dumme Frage stellt, so fällt schon einmal die Bemerkung "Geh doch den Stein putzen"; "Wir müssen noch den Stein putzen" bedeutet, daß das Haus für Festlichkeiten oder Gästegeschmückt werden soll. Es erübrigt sich fast zu sagen, daß seit dem damaligen Vorfall zu jedem Efferdfest der Stein in einem aufwendigen Ritual gründlich gesäubert und poliert wird. Neben solch allgemeinen Bräuchen und allseits bekanntem Aberglauben kommt es oft genug vor, daß ein Premier seine eigenen Ansichten über den Stein und seine Bedeutung hat, manchmal sogar sein eigenes kleines Ritual, denn jener oben erwähnte Krieger soll angeblich zwanzig Jahre nach dem Polieren einen gewaltigen Goldschatz gefunden haben. Vielleicht lohnt es sich also doch, *den Stein zu putzen?*

9 Drachenhaus

Das Drachenhaus, eine große Halle in der Nähe des Hafens, ist das pulsierende Herz der Stadt: Von Sonnenaufgang bis spät in die Nacht herrscht im Drachenhaus reges Treiben; morgens und mittags wird dort Markt abgehalten, danach werden Bänke und Tische aufgestellt, an denen sich mit der Zeit Seeleute der verschiedensten Ottas und andere Stadtbewohner einfinden, um in Gesellschaft zu sein. So manchesmal entsteht aus der einfachen Zusammenkunft der Bevölkerung ein ungezwungenes Fest, da mag allein die gute Laune eines Verliebten anstecken und Anlaß genug sein. Neben solchen, spontanen Festen finden auch offizielle Feiern im Drachenhaus statt, so nimmt zum Beispiel die Efferdfahrt nach Thorwal mit

einem gemeinsamen abendlichen Umtrunk im Drachenhaus ihren Anfang, und zu den Feierlichkeiten am "Tag der Heimkehr" gehört eine Ansprache der Traviageweihten in dieser Halle.

"Wenn du jemanden suchst, geh' ins Drachenhaus", sagen die Premier, und wer seinen Bekannten dort nicht antrifft, findet zumindest jemanden, der weiß, wo er weitersuchen muß - oder er vergißt über der Geselligkeit im Drachenhaus sein Vorhaben. Daß auch Helmann Thurbold Schlangenstecher des öfteren im Drachenhaus anzutreffen ist, ist für das Stadtoberhaupt genauso eine Selbstverständlichkeit wie für die übrigen Bewohner der Stadt.

10 Segelmacherel Garsjalm

Seit Generationen werden in der Ottaskin der Segelmacher jene Segel hergestellt, die man von den Drachenschiffen der Thorwaler kennt. Vom Rohmaterial bis zum fertigen Segel werden alle Arbeiten in der Segelmacherei ausgeführt: Leinen wird gesponnen und zu festem Segeltuch verwoben, welches eingefärbt und vernäht wird. Auch das nötige Tauwerk und die Rahen werden hier hergestellt. Nebenher werden in der Segelmacherei auch Tuche für Zelte und Wagenplanen gewoben, die die Garsjalmer nach ganz Aventurien verschiffen, insbesondere über Riva in den Svelltschen Bund. Familienoberhaupt der Garsjalmer ist der vierundvierzigjährige Frenjar, ein breitschultriger Mann von knapp zwei Schritt Größe, der überall gerne gesehen wird, weil er über ein unglaubliches Repertoire von interessanten und spannenden Geschichten verfügt, die er in dramatischer Weise zum Besten gibt, wenn er bei Laune ist.

11 Hotel "Premier Hof"

Der Premier Hof ist ein Hotel für jene Besucher Prem, die sich im typisch thorwalschen Klima der übrigen Herbergen in der Stadt nicht wohlfühlen. Für das eher mittelländische Ambiente des Hotels müssen die Besucher dann auch tief in die Tasche greifen, obwohl sie kaum eine entsprechende Gegenleistung dafür erhalten. Der Besitzer, Jucho Faldeszin, stammt aus dem Bornland und hat das Hotel erst vor einigen Jahren hier eröffnet. Er rühmt sich besonders, als einziger Koch der Stadt mittelländische Spezialitäten anzubieten, und wird von den Premier deswegen, (eher liebevoll) "Kaisers Smutje" genannt. Der hagere, bleiche Mann gilt zwar als ei-

gensinnig und merkwürdig, doch die Premier haben sich längst an seine bornländischen Marotten gewöhnt und akzeptieren ihn als vollwertiges Mitglied ihrer Gesellschaft. In den Premier Hof kehren sie trotzdem nicht ein, denn dort will nie so recht die Stimmung aufkommen, die ein echter Premier braucht, um sich wohlfühlen. Über Mangel an Gästen kann sich Faldeszin jedoch nicht beklagen, denn die wenigen Zimmer seines Hotels werden gerne von Handelsreisenden gemietet, die ihren Mägen die Bekanntschaft mit der thorwalschen Küche ersparen wollen.

12 Herberge "Bel Venske"

Venskens Herberge, ein zweistöckiger Steinbau, steht mitten in der Stadt, unweit vom Traviatempel. Das Haus bietet etwa 20 Gästen in (für den thorwalschen Geschmack) hübsch eingerichteten Zimmern Platz. Komfort und Küche des Hauses bieten keinen Anlaß zur Klage, jedoch ist Venskens Herberge für thorwalsche Verhältnisse ein ungewöhnlich ruhiges Haus. Der 35jährige Venske Garheitssen selbst paßt in dieser Beziehung gut zur Herberge. Der ruhige, etwa ein Schritt und 40 Finger große, schwarzhaarige Mann, kann nicht schwimmen und ist nie zur See gefahren, was für einen gebürtigen Premier mehr als ungewöhnlich ist. Schon als Kind hatte er Angst vor dem Wasser, und als seine Mutter Ragna bei der Jagd nach einer Seeschlange auf Hoher See ertrank, setzte sich in Venske der Glaube fest, daß er sterben müsse, sobald er sich vom Festland auf die See wagen würde. So kam es, daß Venske an keiner Ottajarateilnahm. Stattdessen wurde er Laufbursche für den Traviatempel und eröffnete im Alter von 17 Jahren die Herberge.

13 Herberge "Ottasjolv"

Ottasjolv ist das thorwalsche Wort für ein kurzfristig an Land errichtetes, befestigtes Nachtlager. Der "Ottasjolv" in Prem ist eine Herberge, die in der Tat einer ganzen Schiffsbesatzung Platz bietet: In einem großen und zwei kleinen Schlafsälen stehen insgesamt 40 Betten, und bei Bedarf können zusätzlich fast beliebig viele Schlafplätze in Hängematten zur Verfügung gestellt werden. Daneben gibt es einen großen, spärlich möblierten Gemeinschaftssaal, in dem Mahlzeiten serviert werden, aber genauso gut rauschende Feste veranstaltet werden können. Meistens wird der

"Ottasjolv" von Kapitänen aus Olport oder Thorwal, die in Prem vor Anker gehen, komplett angemietet, um die Otta darin unterzubringen.

14 Pension "Zur Trutz"

Die Pension "Zur Trutz" (oder "Haus Haifänger", wie die Premier oft sagen) ist ein zweistöckiger Steinbau, der während der Besatzungszeit den kaiserlichen Truppen als Zeughaus diente und erst vor gut 15 Jahren zu einer kleinen Herberge umgebaut wurde. Direkt oberhalb der Stadt auf einem kleinen Felsvorsprung neben der Trutzburg gelegen, bietet die Pension ihren Gästen bei klarem Wetter einen überwältigenden Ausblick auf den Golf von Prem. Meistens werden die Zimmer von Besuchern der Kämpferschule oder von Handelsreisenden, die im "Premier Hof" kein Zimmer mehr bekommen konnten, angemietet. Tronde Haifänger, der die Pension vor 15 Jahren eröffnete, nachdem er beim Haifang ein Bein verloren hatte, ist bei der Auswahl seiner Gäste abernicht sehr wählerisch. Wer aber die Zeche nicht bezahlen kann, sollte sich lieber vorsehen, denn der gutmütige, aber jähzornige Tronde ist trotz seines hohen Alters und des Holzbeins noch sehr schnell.

15 Taverne "Bei Hjalskes"

Der Ausschank der Hjalskes befindet sich in einem der zahlreichen Nebengebäude der Brennerlei, direkt an der Straße, die nach Skjalde führt. Die Taverne ist geschmackvoll eingerichtet, bietet aber nur wenigen Gästen Platz. Meist bedient Tronde Hjalske, einer der zahlreichen Vettern Algrid Hjalskes, die Besucher der Taverne. Beizeiten ist aber auch Algrid selbst zugegen, um mit den Stammgästen das eine oder andere Glas Premier Feuer zu heben.

16 Taverne "Alle Winde"

In der Hafentaverne "Alle Winde" geht es selbst für den Geschmack der meisten Premier ein bißchen zu hoch her; Asleif Skjaldstari ist das aber egal, denn der kantige Wirt versteht sich darauf, die Unkosten für zerstörtes Mobiliar von seinen Gästen mit Nachdruck einzufordern. Viel gibt es ohnehin nicht, was zu Bruch gehen kann, denn "Alle Winde" ist wirklich sehr spärlich möbliert.

17 Taverne "Drachenhals"

Der Drachenhals ist ein beliebter Treffpunkt der Premier; ständig kehren die

Angehörigen verschiedenster Ottas ein, um bei ein paar Krügen Bier Geschichten miteinander auszutauschen. Beizeiten wird sogar ein Epos zum Besten gegeben. Wirtin Arva Torbensdotterspielt mehrere Instrumente und hat einige beachtliche (manchmal sogar beachtlich kurze) Epen komponiert, in denen sie die interessantesten Erzählungen ihrer zahlreichen Gäste mit viel Phantasie zusammengewoben hat. Daneben verblüfft die hübsche, dreißigjährige Frau ihre Gäste oft mit der Kunst der Stegreifdichtung. So herrscht in der Hafentaverne fast jeden Tag eine ausgelassene, gemütliche Stimmung, und obwohl die Gäste immer ein beachtliches Maß Bier vertilgen, kommt es nur sehr selten zu Ausschweifungen.

Taverne "Pottwal" (außerhalb des Plans)

Direkt neben dem Immanfeld im Ottaskin der Eschenschwinger ist das Stammlokal von "Pottwal Prem" in einem kleinen Haus untergebracht. Meistens ist hier nur richtig etwas los, wenn die Mannschaft ein Spiel bestreitet, dann allerdings ist die Taverne brechend voll und die Stimmung blendend, selbst dann, wenn die Premier eine Niederlage hinnehmen mußten. Ansonsten treffen sich im "Pottwal" außer der Mannschaft selbst nur hartgesottene Immanfreunde und Seeleute, die eine Abwechslung zu den üblichen Hafenkneipen suchen. Die Wirtin, Bjarnilda Tjalvasdottir, war früher selbst Immanspielerin bei "Pottwal Prem" und besitzt, was Immanspiele und Schulden betrifft, ein unglaubliches Gedächtnis.

18 Taverne "Graugans"

Richtige Stimmung kommt in der "Graugans" nie auf, denn die geräumige Taverne mitten in der Stadt ist häuslich, ja geradezu bieder eingerichtet und wird fast ausschließlich von alten Leuten besucht. An den Wänden hängen unglaublich viele Bilder aus ganz Aventurien, die der Wirt heimkehrenden Piraten und Seefahrern abgekauft hat. Mancher albernische Händler oder Baron könnte hier das schmerzlich vermißte Porträt seines Ahnherren wiederfinden.

Der Wirt, Hjore Tjoldgar, ist ein stiller, aber fanatischer Anhänger Traviats und opfert regelmäßig die Hälfte seiner Einnahmen im örtlichen Tempel. Wer im regen Treiben Prem seine Insel der Ruhe und Entspannung sucht, trifft mit der "Graugans" die richtige Wahl.

19 Schänke "Heimkehr"

Die "Heimkehr" ist die erste Kneipe, an der Seeleute vorbeikommen, wenn sie in Prem an Land gehen, und wohl nur dieser günstigen Lage im Hafen verdankt die Schänke ihren guten Umsatz. Eine "Spezialität" des Lokals ist das sogenannte *Langbier*, ein mit Wasser gestrecktes und mit billigem Schnaps wieder auf den nötigen Alkoholgehalt gebrachtes Bier, das - im Doppelmaß serviert - für gewöhnlich erst zur fortgeschrittenen Stunde ausgedient wird. Wirtin Kjaska Garulfsdóttir kennt das Rezept für dieses Gebräu angeblich aus Haveria.

20 Schänke "Am Stein"

In der Nähe des geheimnisumwobenen Steins (9) steht ein kleines Häuschen, in dem eine Schänke untergebracht ist. Das Lokal bietet nur wenigen Gästen

Platz und ist recht schmucklos eingerichtet, jedoch hat es die größte Auswahl an Getränken in Prem: sogar Wein aus dem Lieblichen Feld kann man in der Schänke bekommen, und auf Wunsch wird auch ein kleiner Imbiss zubereitet. Der Wirt, Torbrand Jurgensson, stammt aus Prem, doch er hat die Hälfte seines Lebens in Kuslik zugebracht, wo er auch seine Frau Semlara (Torbrand nennt sie

zärtlich Kusliksdóttir, da sie keine Familie mehr besaß) kennengelernt hat. Die beiden kehrten vor 9 Jahren frisch vermählt in Torbrands Heimat zurück und eröffneten das Lokal. Da Semlara keine Kinder bekommen kann, haben die beiden die 12jährige Thalia in ihr Haus aufgenommen - das Waisenkind kam vor 4 Jahren als blinder Passagier auf einem Handelsschiff in die Stadt.

Name	Q	P	B	A	Sonstiges
Hotel "Premier Hof"	5	9	2	3	16 Betten
Herberge "Bei Venske"	7	6	3	1	20 Betten
Herberge "Ottasjelm"	4	3	5	2	40 Betten
Pension "Zur Trutz"	8	7	2	-	8 Betten
Taverne "Bei Hjalskes"	8	6	2	-	-
Taverne "Alle Winde"	3	2	3	-	-
Taverne "Drachenhals"	6	6	1	2	-
Taverne "Pottwal"	4	7	-	2	-
Taverne "Graugans"	5	4	4	-	-
Schänke "Heimkehr"	2	1	3	-	-
Schänke "Am Stein"	7	8	2	1	-



Olport

Stadt der Hjaldinger

Einwohner: 2300

Garnisonen: 100 Krieger der Sturmsegler-Otta

Tempel: Efferd, Swafnir, Ifirn, Travia

Wenn Thorwal als "Weltstadt" der Thorwaler gilt und Prem als ihre typischste, so ist Olport ihre traditionsreichste: Hier ist der Ort, wo die Hjaldinger vor zweieinhalb Jahrtausenden im tiefen Winter landeten.

Beim Passieren der Kreidefelsen scheiterten gleich mehrere Schiffe am gefürchteten Efferdpfeiler. Die erschöpften Seefahrer nannten die Bucht 'Ola-fjord' (von 'ola' = rudern), weil man nicht in den Hafen segeln konnte. Dem folgend erhielt die kleine Siedlung an der Mündung des Nader den Namen 'Olaport'.

Bald zeigte sich, daß der Ort außer dem engen, aber auch sicheren Hafen und einem schmalen fruchtbaren Streifen Landes wenig zu bieten hatte. Olport befindet sich schon so weit nördlich, daß trotz der warmen Meeresströmung vier Monate Schnee liegt. Der Nader friert häufig zu, der Hafen läßt sich nur mit cinigem Aufwand eisfrei halten.

Doch die Ur-Thorwaler trotzen der Natur, wie es ihre Art ist. Bald dehnten sich ringsum ihre kargen Dinkelfelder aus, und ihre Männenschafe weideten auch an den kümmerlichsten Grasflecken. In den Grauen Bergen wurde Eisen gefunden, und die Nivesen, Norbarden und sogar Firnelfen begannen, im Ort ihre Felle einzutauschen. Die Gefahr des Hafens wurde auf zweierlei Weise gebannt: An jedem 1. des Efferd werden dem Gott am Pfeiler kleine Holzschiffe geopfert, und Lotsen erkundeten jedes Riff und jede Untiefe.

Heute ist "sicher wie im Hafen von Olport" zu einer feststehenden Redewendung in ganz Aventurien geworden. Die Nachfahren der ersten Olporter sind mit ihren Siedlungen viele hundert Meilen weit nach Süden vorgedrungen und ihre Schiffe befahren alle Meere Aventuriens.

Im Hafen selbst liegen stets mindestens ein Dutzend Schiffe. Auf den Kiesstrand hinauf gezogen sind nicht nur die vier Drachen der Sturmsegler und die letzten zwei der einstmals großen Hammerfaust-Otta, auch die vieler kleinerer Ottas aus der Umgebung Olports, meist aus dem Nadertal; zuweilen

sind auch die ausgewanderten Söldner der Lankadrachen-Otta zu Besuch. Die meisten Ottas gehen eifrig dem Piratenhandwerk nach, das einen wichtigen Teil der Ernährung sichert. Häufigstes Ziel sind die 'Walmörder' im Golf von Riva und die 'Sklavenschinder' von den Zyklopeninseln.

Eine weitere Einnahmequelle ist der Lohn für die Lotsen: Oft liegen hier Karavellen und Koggen, die auf der weiten Fahrt in den Golf von Riva oder nach Paavi oder auf der Rückfahrt den berühmten Hafen einige Tage zur Erholung und zur Reparatur anlaufen. Vor allem vor dem Efferdmond treffen auch oft Pilger ein, die den heiligen Pfeiler besuchen wollen.

In Olport hat sich die Struktur der Ottaskin besonders stark im Stadtbild niedergeschlagen: Fast alle Häuser sind in typischen Stadtvierteln angeordnet, mit schützenden Wällen ringsum und eigenen Feldern in der Mitte.

Die Namen der Ottas spiegeln heute oft den Broterwerb wieder, dem sich die Gemeinschaft vorrangig widmet: Da sind die *Kreidebrecher*-Otta, die den Fels als Nutzstein verwendet, und die *Funkenschlag*-Otta an der Einmündung des Fließchens Gundir, die den schweren, spröden Stahl aus den Grauen Bergen verarbeitet; die *Rangold*- Sippe, die aus Dinkelmehl ein dunkles Brot backt und sehr starkes Bier braut, und die *Sturmtrotzer*-Otta, die aus eben diesem Bier den örtlichen Waskir brennt; die *Wollweber*-Otta, auf deren Hinterhöfen sich Berge von Schafwolle häufen, und die *Rikaluin*-Sippe, die Schaffleder, Moorkalb-Häute und Pelze verarbeitet. Die meisten dieser Viertel haben im Zentrum ein frei zugängliches Lagerhaus für den Verkauf; so etwas wie einen öffentlichen Markt gibt es in Olport nicht.

Die wichtigsten Erwerbszweige, die eigentlich von allen Ottajaskos betrieben werden, sind erstens der Handel mit den Olportsteinen, den Pelzjägern von Riva bis Frisov (an der Mündung des Frisund) und den Bernsteinsammlern, zweitens die Versorgung der Seeleute mit Ausrüstung und Werkzeug, und drittens der Fang von Prembutt, Salzarele und Lachs.

Die Bevölkerung Olports besteht heute fast zur Hälfte aus Nivesen, teils auch Norbarden und wenigen Firnelfen. Mischlinge mit kupferroten Haaren und leicht geschrägten Augen sind häufig.

Die Kreidefelsen

Die zwei vorspringenden Klippen und der drohende Efferdpfeiler davor sind das Wahrzeichen Olports. Die Kreidefelsen ziehen sich an der Küste jedoch vor allem nach Osten noch Hunderte Meilen weit. Alle drei Felsformationen werden von den Olportern gerne besucht und sind mit vielen Überlieferungen verbunden.

Der westlichere der beiden Felsen, "Swalnirs Turm" geheißen, ist ein mächtiger Rücken, 50 Schritt hoch und etwa

500 Schritt lang, in dessen Kreide Generationen von Füßen mehrere Gehwege getreten haben. Hier steigen oft ganze Ottas zu einem kleinen Gelage herauf, irgend jemand hält sich hier tagsüber fast immer auf. In jedem Fall steht einer der Lotsen mit einem Horn bereit, um ankommende Schiffe anzukündigen.

Der östliche Felsen liegt auch etwas nördlicher und gibt dem Hafenbecken dadurch eine leichte Biegung. Der "Firnsteig" ist eher eine Spitze von fast 70 Schritt Höhe und läuft dann in welligen

Stufen von 30 Schritt Höhe bis nach Olport. Sein oberster Gipfel ist kaum zu erklimmen und daher ständige Herausforderung für die örtliche Jugend. Seinem oder seiner Angebeteten vom "Steig" einen kleinen Kiesel mitzubringen, ist anerkannter Mut- und Liebesbeweis. Der Efferdpfeiler dagegen dürfte wirklich unbesteigbar sein. Die zackige Säule von etwa 25 Schritt Höhe dehnt sich unter Wasser zu einem Riff aus - durch die weiße Gischt fast unsichtbar - und ist nur die erste der tödlichen Fallen, die die

halbmeilenweite Fahrt durch die Schlucht ohne Lotsen zu einem Glücksspiel machen. Als Mittelpunkt des Efferdopfers ist er einer der heiligsten Orte des Gottes.

Bei sehr klarem Wetter kann man von den Felsen aus die Insel Dibræk erahnen, die nächste jener Inselkette, die man Olportsteine nennt. In heißen Jahren sind die Klippen im Pørainømond Ort eines merkwürdigen Ereignisses: Aber tausende von fetten kleinen Lemmingen pilgern aus dem Orkland hierher, nur um sich ins Wasser zu stürzen. Die Olporter behaupten, daß dies ein Opfer ist, das die Natur selbst dem ewigen Efferd seit Äonen bringen muß.

1 'Halle des Windes'

Auf dem Ausläufer der Klippe zur Linken, dreißig Schritt über der Stadt, liegt die 'Halle des Windes', weit mehr als nur die Magierschule Olports. Die lockere Gruppierung von Langhäusern und Feldern ist von einer Palisade - wie bei den meisten Gebäuden aus weißer Firun-Föhre - umgeben.

In Olport erzählt man, daß die Halle seit Anbeginn der Zeiten stehe, daß 'oben' stets einer der Winde zu Gast sei, und daß sie Ursprung jedes Regenbogens sei, der sich über die Welt erhebe.

Der hauseigenen Überlieferung zufolge entstand die Halle, als ein Firnelf in einem Föhrenhain auf den Klippen drei Schüler aus Hjaldingard in die Magie der elementaren Gewalten einweihete: Wind, Wasser, Eis, Nordlicht und Dunkelheit, die Kraft der Gemeinschaft und des Einzelnen - alles Dinge, die dem Thorwaler vertraut sind, die er aber üblicherweise bezwingen muß, weil er sie nicht beherrschen kann. Die Litanei, die alle Schüler zur Gedächtnisstärkung erlernen müssen, zählt in einer interessanten Mischung austhorwalscher und elfischer Tradition alle Vorsteher der Halle und ihre Amtszeiten auf. Wenn man diese Angaben addiert, ergibt sich, daß die Halle vor 2264 Jahren entstand - sie wäre also die bei weitem älteste Institution dieser Art!

Wie auch immer, im Lauf der Jahrhunderte bildete sich eine einzigartige Gemeinschaft mit Kulturelementen der Thorwaler, der Firnelfen, der Magie und des Efferdkultes: Die 'Runajasko'. Wie die Ottajaskos und Ottaskin beruht sie teils auf Verwandtschaft, teils auf ritueller Aufnahme, verteidigt und ernährt sich selbst, und ist im Wesentlichen unabhängig.

Im großen Hallentrakt in der Mitte werden die Adepten von Hetmann Haldrunir Windweiser unterrichtet, und an den zerzausten Bäumen im Hof sind ihre Bemühungen in der Kunst der Windmagie zu erkennen.

Die Langhäuser zum Eingang hin enthalten eine Einrichtung, die man in anderen Städten eine Seefahrtsakademie nennen würde: einen Ort, wo ausgewählte, besonders Begabte mit den Geheimnissen von Navigation, Sternenkunde, Schiffbau und dem Schnitzen des Drachenhalses vertraut gemacht werden. Dazu gehören auch eine Art Schiffahrtsmuseum und eine Werkstatt.

Am hinteren Ende stehen die 'Skaldenhä', ein Gebäude, das den angewandten Künsten gewidmet ist, und der Lotsenturm. Im winkelförmigen Haupthaus schließlich wohnen alle Mitglieder der 'Runajasko' zusammen, auch ihre Verwandten, die die Felder bestellen und die Palisaden bewachen. Selbst Scheunen und Badehaus sind vorhanden.

2 Efferd-Tempel

Der Tempel des Unendlichen thront direkt über dem Hafenbecken in einem der wenigen befestigten Steingebäude. Das alte grau-weiße Mauerwerk auf den Felsen war sowohl in den Orkstürmen als auch bei der drohenden Eroberung durch das Mittelreich die letzte Zuflucht. Aber erst von den Kaiserlichen wurde es zur heutigen Form einer Zwingburg ausgebaut. Nach ihrem Abzug stand diese leer und wurde nur zögernd wieder als Tempel eingerichtet.

Auch heute noch ähnelt das trutzige Hauptgebäude wenig den weiten Hallen anderer Tempel, obwohl es wertvolle Opfergaben aus Bernstein, Meerkalhäute und die mächtigen Hauer von Seetigern enthält.

Der alte Geweihte Blotgrim Naikkanison geistert Tag und Nacht durch die alten Mauern und starrt häufig von den hohen Zinnen auf den Hafen oder auf Tempelbesucher. Dies paßt gut in das Bild, das sich die Thorwaler von dem Gott machen, aber manch ein Seemann aus dem Mittelreich ergriff nach einem Opfer schleunigst die Flucht aus dem unheimlichen Gemäuer.

3 Festung

Die Feste rechts oberhalb des Hafens ist der traditionelle Sitz des Hetmannes und seiner Hetgarde. Die riesige Anlage erstreckt sich fast 200 Schritt weit über die Klippen und überwindet dabei einen Höhenunterschied von etwa zehn Schritt.

Die Mauern bestehen größtenteils aus Kreidebruchstein, aufgestockt durch eine Kiefern-Palisade. Auch die mächtigen Türme der unteren Hälfte (3b) bestehen aus Stein und Holz.

Die Anlage umfaßt einige zweistöckige Häuser, zahlreiche Wirtschaftsgebäude und auch kleinere Felder mit den unvermeidlichen Rüben. Davon abgesehen erfüllt sie alle Vorurteile über den Anblick einer Piratenfestung. Baumlange Hünen der Helgarde lümmeln an den Türmen herum und pöbeln jeden Besucher an, allorten sind Hörner, Stoßzähne, ausgestopfte Haiköpfe und erbeutete Galfionfiguren zu bewundern, und das Haupthaus ziert das zwölf Schritt lange Tentakel eines Dekapus.

Raskir der Rote ist für einen Helmann erstaunlich oft mit seinem Sturmsegler-Otta auf See. Die Einheimischen wissen, wann und womit sie ihren Anführer belästigen können, und Fremde wagen sich ohnehin kaum auf die Festung.

4 Hattfeld

Gleich östlich unterhalb der Festung liegt das Hattfeld, zuweilen Versammlungs-ort für die ganze Stadt, in erster Linie aber von Immanenspielern mit Beschlag belegt.

Die Kämpen von 'Hjaldinga Olport' - größtenteils Krieger von der Sturmsegler-Otta - treffen sich hier gelegentlich (so etwa wie regelmäßiges Training ist unbekannt), viel häufiger sind es aber andere einheimische Ottajaskos oder Sippen, die gegeneinander antreten.

Neuerdings wird hier auch 'Klotzfangen' gespielt, ein rauhes Mannschaftsspiel, das Söldner der Drachen-Otta aus Lianka mitgebracht haben. Bei dem eine Hartholzkugel über das Spielfeld geschossen wird und durch einen in die Höhe geworfenen Lederschild abgefangen werden muß.

5 Lotsenhaus

Das Stammhaus der berühmten Olporter Lotsen ist eines der wenigen zweistöckigen Gebäude am Hafen, direkt zu Füßen des Efferd-Tempels. Am Strand liegen stets einige der Lotsenboote, die an kleine Knorren erinnern.

Die Verzierungen des Hauses zeigen besonders oft den blasenden Wal, den Beschützer und Wegweiser aller Seefahrer. Vom thorwalschen Stil abgesehen, ist es ein typisches Gildenhaus der Hafenlotsen, wie es auch in Havena oder Festum stehen könnte. Gildenmei-

ster Kaukuira 'Sturmente' ist allerdings Nivese.

Seit altersher unterhalten die Lotsen einen Turm, der heute in die seeseitige Befestigung der Halle des Windes integriert ist. Wenn dessen Besatzung oder der Ausguck auf "Swatnirs Tunn" mit einem Muschelhornsignal die Ankunft eines fremden Schiffes meldet, rudern ihm sofort die Boote entgegen.

Der Anblick der flachen Boote, die unter Fluchen und Scherzrufen zwischen den Klippen hervorjagen, jedes bemüht, das erste zu sein, erheitert jede Schiffsbesatzung. Aber so ist es Brauch: Wersich zuerst an Bord schwingt, übernimmt auch die Aufgabe, das Boot in den Hafen zu lotsen.

Es dauert etwa eine Viertel Stunde, die tückischen Untiefen und schaumumspülten Felsbänke zu umgehen, und für jeden Schiffstyp sind je nach Tiefgang und Beweglichkeit andere Gefahren zu berücksichtigen. Dieses Wissen ist jedenfalls die traditionelle "Handvoll Münzen", die die Lotsen dafür verlangen, wert. Die Lotsen übrigens sprechen alle leidlich Garethi, während bei vielen anderen Olportern Nivesisch die Zweitsprache ist.

6 Booteschuppen

Die vier Langhäuser direkt am Westufer des Hafen und die zwei besonders breiten am Ostufer dienen zur Lagerung der Ottas der mächtigsten Olporter Schiffsgemeinschaften: Zwei gehören dem Hammerfaust-Otta, einer den Drachen von Llanka, der vierte der Runajasko der 'Halle des Windes', und die zwei doppelten der Sturmsegler-Otta.

Die Schuppen sind in typisch thorwalischer Art, jedoch besonders martialisch geschmückt. Den Schuppen mit dem Stummsegler-Flaggschiff etwa zielt das über ein Schritt durchmessende Gebiß eines Ifirnshais.

Während des Sommers werden die Drachen meist nur den Strand herauf gezogen, die Schuppen selbst aber zweckentfremdet als Lagerhaus genutzt. Falls der Hafen zugefroren ist oder wenn dichtes Schneetreiben herrscht, werden die Ottas hinter den mächtigen Flügeltüren sicher verwahrt.

7 Travla-Tempel

Der Tempel der Herdgöttin befindet im Zentrum von Olport am Rand des Wollweber-Otlaskin in zwei hölzernen Langhäusern, die zu einem Vierseilhof ausgebaut wurden. In der großen Halle brennt

in einer Grube stets ein wärmendes Feuer aus knackenden Fichtenscheiten. Die Wände ringsum sind mit Haushaltsgegenständen aller Art und Herkunft geschmückt. z.B. Bronzekesseln, Spinnrädern und weichen Teppichen. Im anschließenden Raum ist ein Badehaus eingerichtet, das recht gerne von den Einsamen besucht wird, die kein familieneigenes besitzen.

Überhaupt hat sich Vater Rorlif Frenja-son mehr der Fürsorge als dem Predigen gewidmet. Der kleinere Trakt ist als Siechenhaus eingerichtet, wenn er auch selten belegt ist: Thorwaler sind schreckliche Patienten und sind meist selbst mit stärkstem Fieber nicht im Bett zu halten. Alles in allem ist der Tempel ein Ort des guten Willens, der geschätzt, aber recht wenig genutzt wird.

8 Gasthof

So unglaublich es scheint, aber in ganz Olport gibt es nur einen Beherbergungsbetrieb, und selbst der ist an eine Bäckerei und Brauerei angeschlossen: Hier im Norden ist man nicht nur - wie überall bei den Thorwalern - bereit, Fremde zu bewirten; eigentlich empfindet man es sogar als Beleidigung, wenn ein Besucher (selbst eine ganze Ottajasko) nicht bis zum Abend irgend jemand fürwändig befunden hat, als Gastgeber zu fungieren. Die Kargheit der Natur hat diese Solidarität bei Thorwalern, Nivesen und Finmlern gleichermaßen erzungen.

So ist der namenlose Gasthof im Rangelgold-Ottaskin mehr ein Ort, an dem man auch ohne die selbstverständliche Einladung eintreten und sich der ebenso selbstverständlichen Gastesplichten - wie Erzählen und Mitfeiern - durch Geldzahlung entledigen kann. So umständlich würde ein Einheimischer das wohl sehen.

Dementsprechend wenig hat das, was Selma Halmarsdottir ihren Gästen bietet, mit mittelreichischen Gewohnheiten zu tun: Man hat eigens ein oberes Stockwerk angelegt, im einzigen Saal sucht sich jeder einen der einfachen, mäßig bequemen, aber sehr sauberen und warmen Schlafplätze. Im Eßsaal gibt es süßes Schwarzbrot, Schafkäse, Stockfisch und Trollbirnen und dazu dunkles Dinkelbier.

Jeder darf davon so viel essen und trinken, wie ihm gelingt. Dafür zahlt man je Tag 1 Silbertaler. Der Preis ist auf den Appetit der Einheimischen und rauher Nordlandfahrer zugeschnitten; schwächliche Reisende und zittrige Gelehrte

werden hier kaum auf ihre Kosten kommen.

☛ 4 P:5 B:12 A:0 Sonstiges: 20 Betten

9 Swatnir-Tempel

Der Tempel des Inselgleichen mit seiner langgezogenen Form ist sicherlich das größte und zugleich auffälligste Gebäude Olports. Er besteht ausschließlich aus fein behauenen Kreidelfels, der das Bauwerk tatsächlich wie einen fast gänzlich aufgetauchten, grauweißen Wal erscheinen läßt. Trotz der beeindruckenden Firsthöhe von über zehn Schritt ist der Tempel im wesentlichen nur eine einzelne Halle, wenn auch mit einigen Anbauten.

Gleich hinter dem Portal, vor dem vier Straßen zusammentreffen, ist ein tiefes Becken eingelassen, mit einem Springbrunnen, der an den Blast des Wales erinnert. Die Haupthalle wird von den langen Bänken geprägt, an denen mehrere hundert Besucher Platz finden. Ringsum sind zahlreiche Nischen den Kindern von Swafnir und Ifirn geweiht, jedes mit einem eigenen kleinen Altar und einem Standbild aus Perlmutter, Koralle, Blau-stein oder Kreide, meist mit Bernstein als Augen.

Die Wände quellen über von den Geschenken der großen Helden und Ottajaskos an das gemeinsame Haus des Volkes. Da gibt es Drachenhäuse, die von gesunkenen oder verbrannten Ottas geborgen wurden, eine Axt von fast jedem namhaften Hetmann der Geschichte Olports, und viele andere Dinge, die den Tempel beinahe zu einem Heimatmuseum machen. Das imposanteste Stück zielt den Dachfirst in seiner gesamten Länge von über 15 Schritt: das von Alter und Trockenheit mumifizierte Kopfstück jener Seeschlange, deren Tötung durch Jurga und ihre Otta im 57. und 58. Sang geschildert wird.

Der hinterste Teil der Halle ist durch ein Tor abgetrennt und den Geweihten um Starkad Erwidrer vorbehalten. Dieser Teil wird als 'Eiland' bezeichnet, denn die Ausrichtung des Tempels soll genau auf Swafnirs Insel hindeuten, von der her er zu den Olportern geschwommen ist.

10 Torstor-Om-Brücke

Neben den drei anderen einfachen Steinbrücken, die sich über Nader und Skavanger spannen, fällt die hafennächste durch ihre Kunstfertigkeit auf. Vier Säulen in Form von stützenden Zwergen tragen einen Bogen aus einzelnen Stei-

nen, die alle mit Reliefs verziert sind. Dieses für Thorwaler Verhältnisse beeindruckend kunstvolle Artetakt stammt angeblich aus Kuslik oder Bosparan. Der legendäre Schalk Torstor Om soll der Sage nach nächtens flußaufwärts gerudert sein, die Brücke zerlegt und hier wieder aufgebaut haben. Als sicher kann jedenfalls gelten, daß sie tatsächlich bei irgendeinem Raubzug jemandem so gut gefiel, daß er sie mitgenommen hat.

11 Jurgaplatz

Der größte freie Platz Olports ist heute dreieckig von Langhäusern umbaut. Er gilt als jene Stelle, wo Jurga vor 2600 Jahren nach Erreichen des rettenden Hafens an Land gegangen sein soll. Im Lauf der Jahrhunderte sind hier zahlreiche Gedenkeichen eingerichtet worden: Sämtliche angrenzenden Häuser tragen Malereien und Schnitzereien, die Szenen aus dem Jurgalied zeigen, in zwei Häusern sind Nischen ausgespart, um dort stehende Statuen zu bewahren, und auf der hafennahen Seite ist im lehmigen Boden eine Steinplatte eingelassen, die angeblich Jurgas Fußabdrücke zeigt. Das Zentrum wird heute von einem geckenhaften weißen Pavillon geziert, den Hetmann Hyggelik aus einem Palast in Mengbilla geraubt hat.

12 Ifim-Tempel

Der Tempel der Weißen Göttin, zuweilen irreführend als Firun-Tempel bezeichnet, liegt auf der Landzunge, die durch die Einmündung des Skavanger in den Nader entsteht. Das Gebäude mit dem eigenartigen achtseitigen Grundriß, der an einen Schneekristall erinnert, besteht ausschließlich aus geschälten Weißföhrenstämmen, viele davon senkrecht in den Boden gerammt.

Die Ifirnhalle kann von beiden Seiten des Tempels aus betreten werden. Faszinierendster Anblick ist eine gigantische Eiskristall im Zentrum, der wundersamerweise niemals schmilzt und ständig ein warmes, weißes Licht von sich gibt. Die Halle erfüllt den Besucher mit jener eigentümlichen Wärme, die

aus der eigenen Haut dringt, wenn man, aus der Kälte kommend, einen Raum betritt. Abgesehen von unzähligen Statuetten aus Horn, Mammuton, Kreide und selbst Alabaster ist die Halle fast schmucklos.

Ein kleiner Vorhang in der Südwand verbirgt die Zimmer der Geweihten Ifiriane Raskirsdottir und ihrer drei Adepten. Ein mächtiges Tor sperrt die ganze Nordhälfte des Tempels ab: Die sogenannte Firunhalle dahinter wird unter normalen Umständen von niemandem betreten.

13 Hundezüchter

Das Viereck aus Langhäusern kann man schon aus größerer Entfernung finden, indem man dem fröhlichen Bellen von seinem Hof folgt. Hier wohnt eine ganze nivesische Sippe unter Aukianni, die sich mit der Zucht der berühmten Schwarzen Olporter befaßt.

Die last einen Schritt hohen Hühunde sind aufs Beste an die örtlichen Gegebenheiten angepaßt: Man kann Aukianni mit ihrer Meute sowohl im Nader und im Hafenbecken schwimmen sehen wie auch in den Kreideklippen herumklettern. Wenn die gutmütigen und treuen Tiere die Zucht verlassen, verfügen sie auch schon über eine beträchtliche Ausbildung, die sie bei vielen Herrschaften besonders beliebt macht.

Manch ein Seefahrer soll hier für teures Geld einen Olporter erworben haben. der mit ihm die Planken seiner Otta teilte und selbst bei Schiffsgefechten nicht von seiner Seite wich. Nun, man muß nicht alles glauben, was die Olporter über die gleichnamigen Hunde und vor allem die aus Aukiannis Zucht erzählen - aber sicherlich sind die Tiere hier die besten ihrer Rasse.

14 Tor

Die Befestigungen Olports haben eher symbolischen Wert. Die weiß-braunen Palisaden aus Föhre und Kiefer sind etwa drei Schritt hoch, die Türme kaum höher. Vor allem schützen sie nur die Weststadt, soweit sie nicht von Flüssen umgeben ist. Die Oststadt ist so ge-

wachsen (ursprünglich stand der Swafnirtempel im Freien), daß jeder Mauerbau überflügelt wurde. Aber hierzulande gibt es kaum jemand, der eine größere Stadt gezielt angreifen würde.

Da der Landweg nach Olport zudem praktisch nur von den örtlichen Bauern benutzt wird, ist die Hetgarde mehr als nachlässig. Selbst die Nachtwachen stehen oft nicht am Tor, sondern wandern durch die Straßen.

Aber es sei noch einmal gesagt: Die Geschichte hat bisher gezeigt, daß eine Landverteidigung Olports wenig Nutzen bringt. Die Zeiten der Orküberfälle dürften vorbei sein.

Und als vor etwa 300 Jahren ein liebestoller Riese aus dem Orkland stiefelte, um von den Klippen aus nach dem Riesenweib Yumuda zu rufen (was er angeblich zwei Monate lang tat), bewies die Schneise quer durch die Stadt, daß auch massivere Mauern kein unüberwindliches Hindernis sind.

15 Schneedachszüchter

Wenn man hier im Norden eine Expedition ausrüstet, wird man feststellen, daß es außer einigen Paaviponys keine Pferde in Olport gibt. Das übliche Fortbewegungsmittel zu Lande, zumal wenn Schneeliegt, ist der Schlitten, von Schneedachsen gezogen. Im Gegensatz zu Nivesenhunden sind sie zwar sehr langsam, aber dafür von unglaublicher Kraft und Ausdauer.

Am Stadtrand liegt der Kotten des Halbnivesen Nikku Rangoldson. Dank ihm muß man nicht mehr junge Schneedachse fangen und aufziehen. Seine Tiere sind alle schon in Gefangenschaft geboren und deutlich zahmer als ihre wilden Artgenossen. Aber trotzdem ist es nicht jedermanns Sache, drei bis fünf Paare dieser kratzenden, fauchenden Gesellen vor einen Schlitten zu spannen.

Daherverkauft und vermietet Nikku nicht nur Schneedachse, Schlitten und Schneeschuhe, sondern auch noch die Dienste seiner Kinder und Geschwister, die sich als Schlittenführer, Pfadfinder und Spurenleser verdingen.

Weitere Städte im Nordwesten

Kendrar

Einwohner: 1080
Garnisonen: 50 Krieger Eldgrimms des Langen
Tempel: Swafnir, Travia, Phex, Rahja

Obwohl seit einigen Jahren zu Thorwal gehörig, wirkt Kendrar noch immer wie eine typisch nostrische Stadt: Es gibt eine "Hauptstraße", von zweistöckigen Bürgerhäusern gesäumt, einen Marktplatz, an dem die Tempel stehen, und eine Vielzahl von kleinen Handwerksbetrieben. Thorwalsche Langhäuser sieht man kaum. Auch Hetmann Eldgrimm hat sich zur "Residenz" ein Bürgerhaus am Marktplatz erkoren. Die ehemaligen Besitzer wurden kurzerhand an die Luft gesetzt.

Auch einige andere reiche Bürger haben Hab und Gut an die neuen Herren verloren, da sie es vorzogen, auf den "gerechten

Weitkampf um Haus und Hof mit scharfer Axt" zu verzichten. Die weniger begüterten Einwohner haben sich recht gut mit den Nordmännern arrangiert und freuen sich darüber, daß sie nun weniger Abgaben als zu Kasimirs Zeiten zu zahlen haben. Der Hafen ist zu neuer Blüte gelangt und bietet ebenso wie die von Torgrimm dem Dicken gegründete Werft eine Menge gut bezahlter Arbeitsplätze.

Auch die Thorwaler scheinen ihre neue Stadt sehr zu mögen; sie genießen es, zugleich daheim und "in der Fremde" zu sein. In den Schänken probieren sie die nostrische Küche und das örtliche Bier aus, auf den Straßen machen sie allen schwarzhaarigen Schönheiten den Hof. Als Inbegriff der Exotik gilt der neu geweihte Tempel der Rahja, der kürzlich von Broinnlind und Dara Necht, einem Geschwisterpaar aus Havena eröffnet wurde.

Salza und Salzerhaven

Einwohner: 2.550 (davon 1.640 in Salza)
Garnisonen: 2 Banner Gräflisch Salzeraner Gardisten, 50 Krieger König Kasimirs von Nostria, 20 Stadt- und Hafenwachen
Tempel: Efford (in Salzerhaven), Ingerimm, Travia, Hesinde

Obwohl Salza weniger Einwohner hat als Nostria, ist es für die Wirtschaft des kleinen Königreiches an der Westküste Aventuriens bedeutender als seine Hauptstadt, denn in Salza sind all jene Betriebe angesiedelt, die sich mit der Verarbeitung des wertvollen Steineichenholzes beschäftigen. Graf Grordan, der Herr der Grafschaft Salza, ist sich der Wichtigkeit seiner Städte durchaus bewußt. So hat er zum Beispiel König Kasimir die Erlaubnis abgetrotzt, auch in Kriegszeiten mit dem feindlichen Andergast Handel zu treiben. Der Ingval wird für andergastsche Flößer offengehalten, und Andergaster Holzhändler sind in Salza vor Verfolgungen durch nostrische Schergen sicher. Alle Versuche Kasimirs, die aufmüpfige Provinz zu einem Abbruch der Handelsbeziehungen mit dem "Erzfeind" zu zwingen, kontert Graf Grordan mit der Drohung, im Notfall die Thorwaler um Beistand zu bitten. Seit vor etwa 80 Jahren an der Mündung des Ingval ein neuer Hafen gebaut wurde, in den auch die großen Handelsschiffe aus Havena und Grangor einlaufen können, wäre der Verlust der Stadt an die Thorwaler ein zu schwerer Schlag für König Kasimir. Der Monarch kann von Glück sagen, daß es einen Vertrag zwischen den Thorwalern und dem Mittelreich gibt, der den Ingval als südliche Grenze des Thorwalergebietes festlegt. Immerhin befindet sich nördlich des Ingval eine große, ehemals nostrische und erst vor kurzem von den Nordländern besetzte Siedlung: Kendrar.

Die Salzaraner scheren solche Ängste wenig - sie gehen ihren

Geschäften nach. Salza ist schon seit langem eine Stadt, in der es sich leben läßt: Um den neuen Hafen herum bildete sich vor Jahren eine kleine Siedlung namens Salzerhaven, die nach der Gründung mehrerer Werften in nur 30 Jahren die beachtliche Einwohnerzahl von 800 erreichte. Dieser Umstand veranlaßte König Kasimir III. dazu, Salzerhaven das Stadtrecht zu verliehen, und damit für einige Verwirrung zu sorgen: Da die Grenze zwischen Salza und Salzerhaven nicht eindeutig festgelegt war, wußten die Steuereintreiber beider Städte nicht genau, welche Bürger an welche Stadt Abgaben zu leisten hatten. Zunächst gab es daher ein paar Betriebe und Fischer, die überhaupt keine Steuern bezahlen mußten. Danach wurden einige Häuser vorsichtshalber von beiden Seiten besteuert, was dazu führte, daß die Bewohner in die eine oder andere Richtung umzogen. Heute markieren diese leerstehenden Häuser im stillen Einvernehmen die Stadtgrenzen. Ein Streit um die genaue Grenze ist ohnehin sinnlos, denn eine der beiden Städte kann ohne die andere nicht existieren. So ist man in den Salzerhavener Werften auf die Zulieferer aus Salza angewiesen, und umgekehrt können wichtige Handelshäuser aus Salza ihre Waren nur über den Hochseehafen verschiffen. Die Ernährung wird zu gleichen Teilen durch den Salzarelenfang der Fischer aus "Haven" (so nennt man die Schwesterstadt in Salza) und die Bauern der Salzaraner Mark sichergestellt. Dennoch stehen beide Städte in stetigem Konkurrenzkampf miteinander: Wird in Salza eine neue Einrichtung geschaffen, dann kann man Wetten darauf abschließen, wie lange es dauert, bis auch in Salzerhaven etwas Ähnliches zu finden ist. So gibt es zwei Marktplätze, zwei Gardekaserne, und so weiter.

Die Salzerhavener Werften bauen vornehmlich Handelsschiffe für Auftraggeber aus aller Herren Länder. Bekannt sind die eigenwillig konstruierten Koggen, bei denen der

Rumpf und ein überlanges Achterkastell miteinander verbunden sind. Neben den Werften gibt es eine Reihe von Speichern und Lagerhäusern im Hafen, deren Besitzer aus den verschiedensten Teilen Aventuriens stammen. Im Großen und Ganzen macht Salzerhaven einen recht bunten Eindruck und besitzt die typische Atmosphäre einer Hafenstadt: Bordelle, Kneipen und Herbergen kennzeichnen das Stadtbild. Ein großer Efferdtempel bildet das Zentrum des geschäftigen Treibens in Salzerhaven.

Die beiden Städte sind durch eine solide gebaute Uferstraße miteinander verbunden, an der sich eine lose Folge einzeln stehender Gebäude entlangzieht. Die meisten davon beherbergen holzverarbeitende Betriebe; es gibt Sägemühlen, Tischlereien, Papiemühlen, und einige Betriebe stellen Tauwerk, Segel oder Planken für die Werften her.

Das Stadtbild von Salza ist geprägt von Kontoren, Handelshäusern und handwerklichen Betrieben. Im Vergleich zu Salzerhaven geht es dort ruhiger und geordneter zu - die meisten Reisenden und Händler fühlen sich in dieser bürgerlichen Atmosphäre wohler als in der Hafengegend. Zentrum Salzas ist der Marktplatz, auf dem im Sommer und Herbst Holzauktionen stattfinden. Direkt am Marktplatz steht eine Niederlassung der Nordlandbank, die die wirtschaftliche Bedeutung Salzas unterstreicht, daneben ein paar Handelsniederlassungen, vorwiegend von Handelshäusern aus dem Lieblichen Feld, aber auch aus dem Mittelreich und dem Bornland. Das Stadthaus, eine Reiterstatue, die den jungen König Kasimir auf seinem ersten Feldzug nach Joborn darstellt (in dieser Darstellung hat Kasimir eine reiche Lockenpracht), der Traviatempel und einige Gaststätten und Hotels stehen ebenfalls im Zentrum.

Vom Marktplatz aus führt eine Straße in Richtung Nostria, an der sich ein kleines Schmiedevierviertel mit Ingerimmentempel befindet. In diesem Stadtteil werden vorwiegend Waffen für

die nostrische Armee sowie Metallbeschläge, Anker und anderes Schiffszubehör aus Eisen hergestellt. Eine weitere Straße führt vom Zentrum aus über die Ingvalbrücke nach Kendrar, eine dritte flüßaufwärts entlang des Ingval nach Joborn. An dieser Straße, unweit vom Zentrum, steht auch die Residenz des Grafen Grordan - eine bescheidene Villa, wenn man sie mit den Herrenhäusern so mancher Barone aus dem Mittelreich vergleicht.

Gleich daneben befindet sich die Gardekaserne und am Ortsausgang eine Königliche Kaserne, in der Soldaten für die Feldzüge gegen Andergast gesammelt werden. Die Kaserne hat unglaubliche Dimensionen und bietet Platz für eine Truppenstärke von zwei Regimentern, obwohl selten mehr als eine Kompanie dort untergebracht ist, da es den königlichen Werbern kaum gelingt, die Salzaraner zum Kriegsdienst zu rufen. Teile des Bauwerks sind infolge Nichtbenutzung halb verfallen, und so gibt es für die Renovierung der Kaserne ein eigenes "Bauregiment", das allerdings weder eine fachgerechte Ausbildung hat, noch genügend Arbeitseifer aufbringt, um den Zahn der Zeit zu überholen und die Kaserne wieder vollständig aufzubauen.

Die Kaserne mag das größte Bauwerk Salzas sein, das prächtigste ist es aber nicht, denn an der Straße nach Kendrar stehen in einem eigenen, ummauerten Bereich ein Hesindetempel und ein Kloster bosparanischen Baus, die alle Bauwerke der Stadt in ihrer architektonischen Schönheit bei weitem übertreffen. Möglicherweise liegen dort Dokumente, die den Verlauf der nostrisch-andergastischen Kriege halbwegs wahrheitsgetreu wiedergehen, aber aus verständlichen Gründen von der Geweihtenschaft geheimgehalten werden. Wie dem auch sei, die "doppelte Stadt" Salza ist ein blühendes Zentrum des Handels und des Handwerks, und vielleicht wird dieser Umstand eines Tages den Krieg zugunsten Nostrias entscheiden.

Hjedan

Einwohner: 510

Garnisonen: 20 Krieger der Faenwulfson-Otta

Tempel: Travia, Firun

Hjedan ist kein Ort, an dem ein Fremder sich gern länger als unbedingt notwendig aufhält. In unsere Beschreibung thorswalscher Ansiedlungen wurde er nur aufgenommen, weil er sich in vieler Hinsicht von anderen Städten und Dörfern der Region unterscheidet. Der große Firuntempel, errichtet aus fensterlosen, schwarz getönten Holzbohlen, ist das beherrschende Gebäude der Stadt, und er scheint auch die Stimmung ihrer Bewohner zu prägen: Mit fast düsterem Ernst gehen sie ihren Verrichtungen nach. Klänge nicht hier und da ein Kinderlachen aus einem Langhaus - man könnte meinen, durch eine Stätte Borons zu gehen.

Hjedan wurde vor über 2.000 Jahren von einer Schar Firun-Gläubiger aus Olport gegründet. Die Siedler hatten die unglückselige Geschichte der Hjaldinger so gedeutet, daß ihr Volk bei den Göttern in Ungnade gefallen war. Gnadenlos hatte sich Efferd, der Herr der Meere gezeigt, und ebenso grausam hatte Firun die Ankömmlinge in Aventurien begrüßt.

Da aber Firun "das Element des Efferd in seines verwandeln kann, Efferd jedoch die Hilfe des Praios benötigt, um diese

Verwandlung rückgängig zu machen", entschied man, daß Firun der mächtigere der beiden Götter sein müsse und beschloß, eine dem Wintergott gefällige Siedlung "fernab dem Meere" zu errichten.

Auch heute noch, nach so vielen Jahren, bestimmt der Firunkult das Leben der meisten Hjedaner Bürger. Es scheint, daß ihnen jede Heiterkeit fremd ist. Selbst wenn sie zusammenkommen und gemeinsam den scharfen Schnaps trinken, den sie dort brennen, tun sie dies mit würdigem Ernst. Nach erfolgreicher Jagd opfern sie die besten Tiere im Tempel. Die Kadaver werfen sie den wilden Wölfen und Bären zum Fraß vor, wodurch sie diese Räuber geradezu in die Nähe ihrer Stadt locken. Die Raubtiere danken den Hjedanern ihre Spenden nicht und halten immer wieder blutige Ernte unter den Schafherden der Bauern.

Heiðrú Baerhild Thorkinsdóttir scheiterte jüngst bei dem Versuch, diesen Brauch zu beenden; ihre Otta entging nur knapp einer Blutfehde mit der Sippe der Faenwulfs, die von altersher die Firungeweihten des Ortes stellt.

Anhilds Otta, die Norhildsons, betreiben übrigens die einzige Schänke am Ort (es mag überraschen, daß es überhaupt eine gibt). Im "Silberwolf" herrscht wenigstens hin und wieder eine gewisse Ausgelassenheit und man kann erkennen, daß es auch in Hjedan auf- und rauflustige Thorswaler gibt.

Waskir

Einwohner: 2.100

Garnisonen: 50 Krieger des Farseesson-Otta, 30 Krieger der Nunnur-Otta

Tempel: Travia, Rondra, Firun/Ifirn

Waskir ist die größte unter den vielen thorwalschen Siedlungen im Hochland zwischen Bodir und Gjalska. Der Name Waskir ist vor allem bekannt, weil sowohl das meistverbreitete Bier der Thorwaler als auch eine ihrer Schnapsorten nach dem Ort benannt sind. Außerdem sind die Waskirer für die übrigen Thorwaler der Inbegriff von Aberglauben und Streitsucht.

Doch wer will den "Hochländern" ihren Charakter vorwerfen? Das Klima auf fast 500 Schritt Seehöhe wird von langen Wintern und wenigen Sommertagen bestimmt. Aus den nahen Berge des Orklandes steigen Oger, Bären, Wölfe, Greife und Harpyien herab und stellen den Schafen und selbst ihren Hirten nach. Das Holz der wenigen Tannenwälder der Umgebung und das Eisen der Hügel am Fuß der Großen Olochtai sind der einzige Reichtum der Gegend, und über die Straße nach Olport und Thorwal kommt nur selten einmal ein Ortsfremder.

Vor etwa 2300 Jahren siedelten sich an einem Nebenfluß des Merek zwei vollständige Ottajaskos aus Olport an. Heute wird gerne unterstellt, daß sie wegen einiger Bluttaten verbannt worden waren. In manchen alten Sagas wird ein Ort namens Kwarir erwähnt (lautmalcrisch von "Kwara" = "der stürzende Baum"). Es liegt nahe, hierin eine frühere Holzfälersiedlung zu sehen.

In den Dunklen Zeiten wurde der Ort wegen der Orks aufgegeben, aber schon um 900 v.H. wird wieder in mittelländischen Quellen eine Siedlung namens Gwaryd erwähnt, deren Bewohner vollbärtige Barbaren und bezopfte Furien gewesen seien. Vor etwa 400 bis 500 Jahren wurde der Ort nochmals von Orks schwer ramponiert, die Bevölkerung von strengen Wintern und der Blauen Keuche fast ausgerottet.

Heute ist Waskir zu einer erstaunlich großen Stadt angewachsen. Ein mächtiger Wall aus Felsbrocken und Tannenholz

umgibt die Ottaskin, diese sind nochmals ähnlich gesichert. Das Holz wird in Flößen flussabwärts geschickt, meist auch noch mit Bier, Schnaps und bunt gefärbter Thorwal-Wolle beladen.

Anhild Iransdottir ist die Hetfrau von Waskir, ihr Bruder Angar Iransson steht dem Farseesson-Otta vor, der die Hetgarde stellt. Ihr ärgster Rivale ist Yngvar Rangnidson vom der etwas kleineren Nunnur-Sippe; beide Gruppen buhlen seit Jahrzehnten um die Hetmannschaft. Außerdem streiten sie, wem gewisse Waldgebiete gehören und wieviel Holz geschlagen werden darf, wieviel Waskir-Schnaps verflößt werden darf, und wer die Reparatur der Befestigungsanlagen bezahlen muß. Die Tatsache, daß die meisten Mitglieder der beiden Sippen miteinander verwandt sind und alle den gleichen Berufen nachgehen, macht die Sache nicht einfacher. Auffällig ist der Halbgötterkult von Waskir. Alle drei Tempel wurden zwar nominell für einen der großen Götter eingerichtet, praktisch werden aber vor allem deren Kinder verehrt. Viele davon sind außerhalb Waskirs unbekannt, und natürlich sind auch diese Gottheiten untereinander versippt und verschwägert und liegen in ständiger Familienfehde.

Im Traviatempel, aus rotem Marmor gebaut, wird den Svanjars gehuldigt, Schwanengötzen, die sich Frauen aus dem Merektral geholt und mit ihnen zahlreiche Kinder gezeugt haben. Sie alle gelten als Schirmherren und -frauen des familiären Lebens und sollen vor allem Familienzwiste schlichten.

Der Rondratempel ist das einzige massive Steingebäude und dient als Fluchtburg. Hier wird den Söhnen des Sturmes geopfert, die vor den Gefahren der Berge und der Wälder schützen sollen, namentlich Swafnir, Torstor Om und Kor, außerdem einem Berggott, der in Greifengestalt über den Gipfeln wacht (sonst aber wenig an Praios erinnert).

Im Tempel von Firun und Ifirn schließlich werden all jene angerufen, die vor den Gefahren des Winters schützen sollen: vor allem natürlich die liebebreizende Ifirn, der "Große Alte vom Berg", der den Weg jedes Verirrten kennt, und der Stiergott Razorag, der das tobende Schneegewitter schickt.

Allerlei Wissenswertes über die Region

Vom Land und den Straßen, die durch es hindurchführen

Jurga-Lied, 85. Sang

*Vor grimmigen Bergen ein Winterland
mit Schluchten und Flüssen aus spiegelndem Eise.
Oh, welches Ende der schrecklichen Reise!
Keinen Trost rings das Auge hier fand.*

Die 85. Strophe des Jurga-Liedes - ein Epos, das ich sehr schätze - beschreibt den Anblick, den die Landschaft bei Olport den Hjaldingern bot, als sie nach der mörderischen Fahrt über das Meer der Sieben Winde endlich auf ihre neue "Heimat" stießen, jenes Land, das ihnen die Götter gewiesen hatten.

Manch ein Garethur oder Vinsalter mag den Winter in Nord-Thorwal für stimmungsvoll und romantisch halten, den Menschen, die dort leben müssen, ist er ein tödlicher Feind. Es ist ein Unterschied, ob man die schneebedeckten, von eisigen Nebeln umwehten Gipfel der Grauen Berge oder Hjaldorkette als gemalte Miniatur in einem geografischen Buch betrachtet, oder ob man in dieser Umwelt um das nackte Überleben kämpft. Dennoch kann man den Gebirgsmassiven, die Thorwal zerschneiden, eine gewisse Schönheit nicht absprechen. Am Fuß von dichten Nadelwäldern gesäumt, erheben sich die von ewigem Schnee verkrusteten Gipfel in Höhen von 4000 Schritt und mehr. An klaren Tagen strahlen sie in unvergleichlicher Pracht. Dann kann man auch mächtige Raubvögel, Harpyien und wohl auch den majestätischen Greif über den schattigen Schluchten kreisen sehen. Sie sind die wahren Herren dieser Welt, machen Jagd auf Bergschafe und Ziegen und schrecken selbst vor einem Wolf oder Bärenjungen nicht zurück.

Abgesehen von einigen Goldwäschern, Waldläufern oder götzengläubigen Wirrköpfen wird man in den Thorwaler Bergen keinen Menschen begegnen. Es wurde nie der Versuch unternommen, diese rauhe Gegend zu besiedeln. Nur an zwei Stellen schlängelt sich eine schmale Straße durch die Hjalldorkette hindurch. Ins Innere der Grauen Berge führt kein Pfad. Unwirtlicher noch als dieses Gebirge ist die Große Olochta, benannt nach einem Orkstamm, der in früheren Zeiten jene Region bewohnte. Auch heute noch kann man dort wilden Orks begegnen. In manchen Schluchten sind die Berghänge von dunklen Höhlenmündern geradezu übersät, aber ganze Höhlenstädte, von denen früher Orklandreisende berichteten, gibt es in unseren Tagen wohl nicht mehr. Bei meinem letzten Besuch im hohen Norden wurde mir jedoch berichtet, die Orks in jenen Bergen hätten an Kopfzahl wie an Übermut wieder deutlich zugenommen.

Zum Glück besteht das Thorwaler Land aber nicht nur aus lebensfeindlichen Gebirgszügen. An den Küsten, an denen eine warme Meeresströmung aus dem Süden fließt, und besonders im schützenden Premier Golf ist die Landschaft über weite Strecken fast lieblich zu nennen. Hier finden sich zahlreiche Siedlungen, die von sorgfältig bestellten, fruchtbaren Äckern umgeben sind. Auch das Tal des Bodir bis hinauf nach Vilnheim ist ein solcher Landschaftsrich, in dem es

sich leben läßt. Man wünscht sich, es würde mehr von diesen prachtvollen Thorwaler Bauern geben, auf daß größere Teile des Landes gerodet und unter den Pflug genommen werden könnten. So aber müssen die Thorwaler sich wohl auch in Zukunft damit abfinden, daß ihr Land zum allergrößten Teil aus einer menschenverlassenen Wildnis besteht, in die die Bauerndörfer wie Inseln eingebettet liegen. Straßen gibt es wenige, und die meisten sind in einem erbarmungswürdigen Zustand, gerade so, als ob unter den Thorwalern das Schiff als das einzig menschenwürdige Verkehrsmittel gilt und jeder, dereinen Wagen oder Karren sein eigen nennt, selber zusehen muß, wie er ohne Achs- und Speichenbruch an sein Ziel gelangt.

Die einzige erwähnenswerte Straße gehobener Qualität - das heißt, sie ist gepflastert und wird regelmäßig gewartet - ist die Küstenstrecke von Salza nach Thorwal. Alle anderen Routen sind bestenfalls als Pisten anzusprechen, deren Qualität je nach Wetter und Jahreszeit zwischen annehmbar und unbenutzbar schwankt. Wichtigste dieser Routen, auf denen in erster Linie schwere Ochsenkarren und vereinzelte Reiter verkehren, ist die Verbindung zwischen Clancgh und Aldaragh.

Erwähnenswert ist ebenfalls der Bodirstieg von Thorwal nach Phexcaer, eine ehemalige Reichsstraße, die jetzt allerdings in bedauerndem Zustand ist: Die Ruinen der Herbergen sind entweder bis auf die Grundmauern niedergebrannt und efeu-überwuchert oder von Ork-Familien bewohnt, deren Eignung zu Gastwirten bekanntlich recht umstritten ist. Hier und da findet sich noch einmal eine gepflasterte Meile, aber für gewöhnlich ist man besser beraten, mit einem - wenn auch unregelmäßig verkehrenden - Schiff nach Phexcaer zu fahren.

Thorwal ist ebenfalls Ausgangspunkt der Karawanenroute durch den Steineichenwald und über die Thaschberge nach Lowangen. Hier ziehen im Sommer alle zwei Wochen lange Wagentrecks und Viehtriebe ihre Wege. Obwohl Zölle an die hier lebenden Orks gezahlt werden, kommt es doch öfter einmal zu Überfällen auf die Karawanen. Zur Transportbegleitung werden ständig Söldner gesucht. Wer sich auf das Kriegshandwerk versteht, der kann sich in der Thorwaler Markthalle einschreiben lassen; die Bezahlung und die Arbeitsbedingungen entsprechen dem Khunchomer Kodex, das Risiko ist recht gering, vor allem aber kann man bei der Karawane eine Menge interessante Personen, seien es Lowanger Fernhändler, Anchopaler Söldner oder Truanzhai-Waldläufer, kennenlernen.

Die durch die schlechten Verbindungen bedingte Isolation der einzelnen Ortschaften hat bisweilen bedenkliche Folgen: Da ist zum Beispiel das Örtchen Daspota, ein übles Piratenest, dessen Bewohner selbst für Thorwaler Verhältnisse als überaus aufsässig, brutal und blutrünstig gelten. In jedem anderen Land wäre längst ein Regiment Soldaten in das Nest marschiert und hätte dem Treiben ein Ende bereitet. Nicht so in Thorwal. Da Daspota weitab von allen anderen Siedlungen

liegt, läßt man es unhelligt und ist offenbar der Meinung, daß, wer keinen Ärger mit den Daspotanern haben will, einfach nur einen Bogen um diese Räuberhöhle schlagen muß.

Andere entlegene Ortschaften sind ständig von Ungeheuern und wilden Tieren bedroht. Das gilt nicht nur für das Städtchen Waskir, dessen Bewohner in ihrem Starrsinn die Wolfs- und Bärenplage selbst heraufbeschworen haben. In das Dorf Orvil drang in einem besonders strengen Winter einmal eine fünfzigköpfige Wolfsmeute ein und hielt grausige Feste unter dem Vieh und den Bewohnern einiger Gehöfte.

Die Sümpfe zwischen Lyckmoor und Ingvala hätte man längst trockenlegen oder zumindest regelmäßig abfluten müssen. Damit hätte man nicht nur den giftigen Stechtiegen, die dort hausen, den Garas gemacht, sondern auch allerlei anderen Wesenheiten, die das Tageslicht scheuen, nächtens über Schilfdickichte und Tümpel streifen und Jagd auf alle Lebewesen machen, deren Blut sie über alles begehren.

Übler noch soll es im Seufzernoos am Oberlauf des Merek zugehen. Die sumpfige schwarze Erde selbst bebt dort wie unter schweren Atemzügen und stößt Nacht für Nachtklagende Seufzer aus. Wälder und Gestrüpp wandern wie Mammutherden über das Land und kreisen den verirrtten Wanderer ein, lähmen ihn mit lautem Gestoß und Schmerzenslauten die Sinne, um ihn anschließend zu verschlingen. Nur wenn zur Sommersonnenwende ein Kind dem lebenden Moor geopfert wird, kommt das Seufzernoos - so sagt man - für ein Jahr zu

Ruhe. In Waskir, Siljen und Storsjen gibt es noch immer Ottas, die diesem Brauche nachgehen. Auch dort sollte man wohl besser einmal versuchen, ob man mit Feuerbrand nicht mehr ausgerichtet kann!

Als Reisender fragt man sich schon, warum die Thorwaler nicht mit mehr Eile danach streben, ihr weites Land zu zivilisieren. Fast scheint es, daß sie es angenehmer und weniger anstrengend finden, ferne Städte zu plündern als daheim Ordnung zu schaffen. Daläge nämlich noch manches im Argen. Wie friedlich und dem Wanderer angenehm könnte das Land zwischen den Städten Thorwal und Salza sein, wo lichte Wälder aus Birken, Stechsträuchern und Wacholder sanft gewellte Hügel bedecken, aber die Leute dort geben den Landstrich den Trolen und Goblins preis. Als Fremder mag man es kaum glauben, wie viele Trolle dort in Erdbauten hausen! Allein auf dem Weg von Ingvala nach Efferdun habe ich mehr als zwölf gezählt, und man sagt doch, 'auf einen Troll, den man sieht, kommen fünf im Versteck'. Immerhin waren sie recht friedfertig - nur einer gab erst Ruhe, als wir ihm unser Beipferd als Einlage für seinen Eintopf schenkten. Ich frage mich, weshalb sich die - gewiß nicht haschenherzig zu nennenden - Thorwaler dieses kecke Treiben bieten lassen. Nun ja, uns steht es nicht an, uns in die Angelegenheiten der Nordleute zu mischen, sie sind ohnehin kein Menschenschlag, der bereitwillig einen Rat annimmt.

(Aus: Wahrhaftiger Bericht des Kaufmanns Dredon von Grangor aus den Nordlanden, 8 Hal)

Die Inseln der Olportsteine

Vor der Nordwestküste Thorwals liegt eine Kette von Inseln, die man die *Olportsteine* nennt. Die südliche Hälfte dieser Kette ist auf der beiliegenden Landkarte abgebildet, die nördlichen "Steine" (von Berik bis Dirad) finden Sie auf der großen Aventuriernkarte. Alle Inseln ähneln sich in Landschaft und Bewohnern, zu bedenken ist aber, daß auf den nördlichsten Steinen, die fernab der warmen Meeresströmung liegen, ein deutlich rauheres Klima herrscht. Damit Sie sich ein Bild von der Gesamtheit der Inseln machen können, mag es genügen, wenn wir nur einige näher beschreiben.

Manrek

Das "liebliche" Manrek ist vor allem wegen der recht großen Wälder erwähnenswert, die einen beträchtlichen Teil der Insel bedecken, wegen des marmornen Efferdtempel von Brendhil, der ursprünglich dem Firun erbaut, aber später - nach einer Sturmflut - umgeweiht wurde, und wegen der Tatsache, daß hier der nördlichste Punkt Aventuriens ist, an dem Weinreben gedeihen. Die Manreker Rebe ist - im Vertrauen gesagt - ein recht saures Gewächs, aber die Manreker sind recht stolz darauf und werden nicht zugeben, daß irgendwo auf der Welt ein besseres Tröpfchen zu keltern ist.

Skerdu

Wie fast alle anderen Olportsteine ist auch diese Insel hauptsächlich von Fischern bewohnt. Ein paar Faßbinder gibt es natürlich in den Dörfern, damit der Fang auch verstaubt, eingesalzen und in andere Teile Aventuriens verkauft werden kann. Eine unheimliche Berühmtheit, die die Insel erlangt, seit sich die Hexe Tula dort niedergelassen hat.

Gandar

Die größte Insel der Olport-Steine ist Gandar, welche noch von der warmen Meeresströmung gestreift wird, so daß auf ihrer Südseite noch Korn und Rüben gedeihen können. Der Nordteil der Insel ist ein karges Hügelland, das schon aus der Ferne durch den Bewuchs mit feuerrotem Heidekraut auffällt. Auf dem Gjar Asgeif, dem höchsten Hügel der Insel, erhebt sich ein Turm aus weißem Kalkstein, auf welchem bisweilen ein Feuer angezündet wird, um Schiffe heimzuleiten oder zu narren. Denn Gandar ist die Heimstatt derer, die in Thorwal, Olport oder Prem recht- und friedlos geworden sind und ihr Leben in Verbannung fristen müssen.

Ihre Hauptstadt ist Goldsholmr, die in einer geschützten Bucht im Süden der Insel liegt, umgeben von einem Streifen aus Äckern und einem Ring knorriger Krüppelkiefern, in denen allerlei Eulen und Flattertiere hausen, vor denen sich die Leute dort aber nicht zu fürchten scheinen.

Im Hafen von Goldsholmr liegen viele Ottas und Knorren, denn die Verbannten haben oft allen Besitz und auch ihre Familien mitgebracht. Von hier aus fahren sie nach den kleinen Eilanden Serreka, Aso, Sigorast und Narken, auf denen sie auch Dörfer und Häfen haben. Auch gen Norden und Süden fahren sie, sowohl, um Handel zu treiben, als auch um zu rauben und zu plündern.

Wenn auch viele von ihnen Piraten sind oder wegen Mordes hierhin verbannt wurden, so halten sie doch die Sitten ihrer Heimat hoch. Auch wählen sie einen Fürsten oder Hetmann zum Souverän, welcher das Recht hat, über Leben und Tod zu richten. Tempel hat es auf diesem Eilande keine, denn es ist viel gottloses Volk unter den Bewohnern.

Berik

Dieser Insel gehen die abergläubischen Thorwaler gerne aus dem Weg, denn es hält sich hartnäckig das Gerücht, daß es auf dieser Insel spuken soll, wie an keinem anderen Fleck der Welt. Weniger abergläubische Gesellen haben sich diesen Ruf natürlich zu Nutze gemacht - und so wimmelt es auf Berik von Sonderlingen aller Couleur, von Druiden, Eremiten, Zaubern und selbsternannten Propheten. Zwar leben hier genügend Menschen, um eine kleinere Stadt zu füllen, aber zur Bildung eines Gemeinwesens sind die vielen Einzelgänger offensichtlich nicht in der Lage. Viele leben in Türmen und über die Insel verstreuten Blockhäusern, jeder mit seinen eigenen Ziegen und Hühnern und dem eigenen Kräuter- und Gemüsegrätzchen.

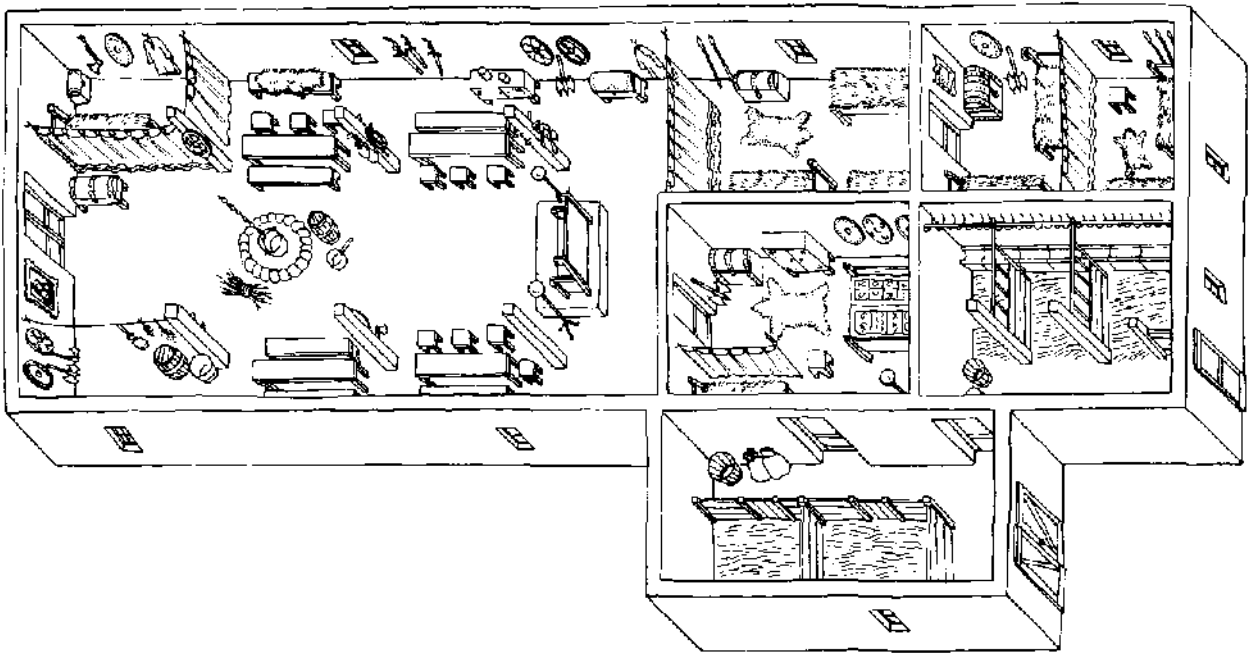
Im Osten der Insel liegt der kleine Hafen Haegir, wo gelegentlich Schiffe aus Riva oder Olport anlegen, um die Bewohner mit Korn, Wein und Neuigkeiten aus der weiten Welt zu versorgen. Auch ein Piratenschiff läuft hin und wieder zur Reparatur hier ein. Sich länger hier aufzuhalten, lohnt auch für Piraten nicht. Es gibt nur eine Schänke und kaum etwas zu plündern - und wer will schon von einem Dutzend Magiern, Druiden oder Hexen verflucht werden?

Yumudas Insel

Nicht zu den Olportsteinen gehörig, sondern weit von jedem Land entfernt, mehr als eine Tagesfahrt von Dirad aus gen Nordwesten, liegt Yumudas Insel, so genannt nach der einzigen Bewohnerin, die der Sprache mächtig ist - der letzten und einzigen Riesin Yumuda.

Yumuda lebt von Fischen, die sie in groben Netzen fängt, und von Beeren und Wurzeln. Ihre Kleidung besteht aus vielen Seetigerfellen, aber im Sommer läuft sie oft nackt umher. Sie haust in einer Halle, die sie aus groben Steinen selbst errichtete. Ihre Insel ist karg, nur wenige Land groß und mit Schiffen und Booten kaum zu erreichen, da sie von Riffen und Klippen umgeben ist. Die Thorwaler jedoch fahren des öfteren zu jenem Eiland, da sie sich von Yumuda Rat und Hilfe erwarten. In der Tat scheint Yumuda von hoher Einsicht in die Geschehnisse der Welt, wenn auch nicht bei klarem Verstande zu sein. Man sagt ihr auch nach, daß sie mit den Vögeln sprechen und in die Zukunft sehen könne.

(Alle Berichte von den Inseln sind zitiert nach "Großes Abenteuerliches Atlas", Comment. XVII "Von den Nord-Ländern", ca. 45 v.H., Verfasser unbekannt)



Das typische Thorwaler Langhaus

Ebenso typisch für die Thorwaler wie Drachenschiffe, Breit-äxte und scharfe Schnäpse sind die großen Langhäuser, ein Baustil, den schon die Hjalldinger mit über das Meer der Sieben Winde brachten, und in denen Mensch und auch Tier Unterkunft finden.

Thorwaler Langhäuser, auch Jolskrim (Mz. Jolskrmi) genannt, haben eine Länge von fünfzehn bis vierzig Schritt und eine Breite von fünf bis zwölf Schritt. Die Seiten- und Giebelwände bestehen aus großen Bruchsteinen oder schweren Holzbalken, das Dach ist eine schwere, schiffsähnliche Konstruktion aus dicken Bohlen, die oft bis zum Boden

heruntergezogen sind und das Haus so auch den schwersten Stürmen trotzen lassen. Die bis zu sechs Schritt hohen Walmdächer sind entweder mit Schilfstroh oder mit Holzschindeln gedeckt und die Zwischenräume mit Gras ausgestopft. Der Dachfirst hat die Form eines Schiffskiels, wobei Vorder- und Achtersteven (um sie einmal so zu nennen) oft mit geschnitzten Tierfiguren geschmückt sind. Diese Tierfiguren - Drachen, Seeschlangen und andere mythische Tiere - sollen ihre Entsprechungen und noch vielerlei anderes Übel abhalten. Teilweise findet man auch Dächer, die wie die Segel eines Drachenschiffes bemalt sind.

Von vereinzelt Dachluken und schießschartenähnlichen Lüftungsschlitzern abgesehen, besitzen viele alte Thorwaler Langhäuser keine Fenster. Statt dessen finden sich entweder in den Giebelwänden oder in seitlichen Auslegern große Türen, mit denen das Haus durchlüftet werden kann.

Wichtigster Raum des Hauses ist die Halla, die große Festhalle, die sich direkt hinter dem Eingang anschließt. Hier befinden sich meist mehrere offene Feuerstellen und häufig eine U-förmige Reihe von Tischen und Bänken, an denen mehrere Dutzend Gäste Platz nehmen können. Der Tisch des Gastgebers befindet sich auf einem kleinen Podest.

Die Halla wird von mehreren, mit Vorhängen abgeteilten Schlafräumen flankiert. Hier leben die erwachsenen Kriegerinnen und Krieger der Familie, und hier werden auch Gäste des Hauses untergebracht.

Im hinteren Teil des Hauses finden sich die Privaträume der

Familienältesten und der Kinder, eine kleine Küche und der Schlafraum für Hausangestellte. Auch die Ställe sind hier untergebracht, damit die Tiere mit ihrer Körperwärme helfen, im Winter für erträgliche Temperaturen zu sorgen. Im Obergeschoß, das sich meist nicht über die Halla erstreckt und das nur über Leitern zu erreichen ist, lagern Heu und Stroh.

In den seltensten Fällen sind die Langhäuser unterkellert.

Wenn diese Bauweise auch typisch für viele Thorwaler Häuser ist, so heißt das doch nicht, daß es keine anderen Wohnbauten gäbe. Ebenfalls verbreitet sind rechteckige, massive Blockhäuser mit flachem Giebel und schlitzartigen Fenstern sowie hohe Rundtürme, die oft als letzte Fluchtmöglichkeit genutzt werden können. Bei diesen Bauwerken, die nur mit schwerem Gerät einzunehmen sind, befindet sich der Eingang meist im ersten Stock und kann nur über eine Leiter erreicht werden.

Persönlichkeiten in Thorwal

Helmann Tronde Torbensson vom Gischtreiter Otta

Der Hetmann der Thorwaler wird in der "Enzyklopaedia Aventurica", S. 114 vorgestellt; hier seine aktuellen Werte:

MU: 15 AG: 4 Stufe: 14 Alter: 41
 KL: 14 HA: 1 MR: 4 Größe: 1,85
 CH: 12 RA: 4 LE: 91 Haarfarbe: rotblond
 GE: 16 GG: 3 AE/KE: — Augenfarbe: blaugrau
 KK: 17 TA: 2 AT/PA: 16/13 (Barbarenstreitaxt)

Herausragende Talente: Ringen 13, Orientierung 15, Akrobatik 11, Rudern/Segeln 14, Springen 12, Glücksspiel 11, Holzbearbeitung 10, Menschenkenntnis 12, Sprachen 10, Zechen 13, Geographie 12.



Tronde Torbensson

Thurbold Schlangenstecher, Hetmann von Prem

Seit 17 Jahren regiert Hetmann Thurbold die Premier, und er ist nach wie vor beliebt bei seinen Leuten, die seinen Rang respektieren, aber auf geheuchelte Ehrfurcht verzichten. Dennoch gilt es als Auszeichnung, gemeinsam mit dem Hetmann aus einem Horn zu trinken, und die Knaben und Mädchen erfüllt es mit Stolz, wenn Thurbold ihnen auf die Schulter klopft.

Den Namen Schlangenstecher erhielt Thurbold vor 18 Jah-

ren, als er mit seiner Mannschaft auf Haijagd ausfuhr. Damals wurde das Schiff von einer Seeschlange angegriffen, und der erarmungslose Kampf mit dem wohl 50 Schritt langen Ungeüm kostete viele Ruderer das Leben. Als das Schiff schon so gut wie zerstört war, tauchte das Ungeheuer ab, um einen letzten vernichtenden Angriff zu führen. Mit dem Mute der Verzweiflung klammerte sich Thurbold an den Hals der Schlange und ließ sich mit in die Tiefe ziehen. Es gelang ihm, sich an dem Ungeheuer festzuhalten, und er nutzte eine günstige Gelegenheit, um ein langes Messer in die Kehle der Seeschlange zu treiben. Wohl nur der Beistand der Götter rettete Thurbold damals das Leben.

Thurbold erinnert sich nicht gern an jenen Tag. Wenn auf einer Feier das Thurboldlied angestimmt wird, verläßt er für gewöhnlich den Raum.

MU: 18 AG: 4 Stufe: 12 Alter: 49
 KL: 13 HA: 2 MR: 4 Größe: 1,94
 CH: 15 RA: 2 LE: 79 Haarfarbe: rotblond
 GE: 12 GG: 3 AE/KE: — Augenfarbe: grün
 KK: 13 TA: 2 AT/PA: 16/11 (Axt)

Herausragende Talente: Ringen 10, Orientierung 11, Rudern/Segeln 14, Zechen 16, Geographie 12.

Raskir Norhildson, Hetmann vom Nader

Von allen obersten Hetleuten entspricht Raskir Norhildson am ehesten den Vorurteilen über einen Thorwal-Piraten: Schon sieben Jahre nach seiner Ottajara übernahm er die Führung des Sturmsegler-Otta, zu dem einst auch der berühmte Pirat Hyggelik der Große gehörte. Raskirs Mutter war die Tochter des legendären Torgal Hammerfaust, dessen Otta in der Seeschlacht von Charypso auf Seiten Brabaks gegen Al'Anfa siegte.

Im kargen Olport empfand es jeder nicht nur als verständlich, sondern sogar als seine Pflicht, daß er der Tradition dieser Vorbilder folgte: Auf seiner ersten Fahrt nahm er an dem Überfall auf die Bleiminen von Hylailos teil, und auch seit Antritt seiner Hetmannschaft läßt er es sich nicht nehmen, zumindest einmal alle drei Jahre an einem längeren Raubzug gegen die Gehöfte der Sklavenhalter im Süden oder der Walfänger im Norden teilzunehmen.

Raskir ist noch nicht sehr lange Hetmann von Olport: Obwohl er den Sturmsegler-Otta führte, der als größter und angesehenster meist den Hetmann bestimmen konnte, akzeptierte er jahrelang seine Otta-Schwester Thorhalla Starkadsdotir als Oberhaupt der Stadt. Erst als diese nach einer wenig einträglichen Fahrt schnurstracks abgesetzt wurde, wählten die meisten Olporter ihn zum neuen Hetmann. Seine Otta setzte ihn dagegen kurz darauf - auf Antrag eines Konkurrenten - als Kapitän ab: Für die Olporter ist es durchaus normal, daß ihr 'Bürgermeister' bei Raubzügen als einfacher Ruderer dem Kapitän der Otta gehorcht.

Mehr noch als andere Hetleute ist Raskir also ein Erster unter Gleichen. Die Olporter sagen ihm ungeniert die Meinung

und ziehen ihn auch mit seinen Haaren auf, die ihm wie der Schopf einer Röhre vom Haupt abstehen. Entgegen seinem Namen (Raskir = "Der Tobende") trägt er beides mit Fassung und überzeugt seine Leute durch gemütliche Amtsführung, solide Haushaltung und die Fähigkeit, derzeit noch immer jeden in Olport unter den Tisch trinken zu können.

MU: 16 **AG:** 6 **Stufe:** 12 **Alter:** 46
KL: 13 **HA:** 0 **MR:** 0 **Größe:** 2,02
CH: 14 **RA:** 4 **LE:** 76 **Haarfarbe:** rot
GE: 12 **GG:** 6 **AE/KE:** -- **Augenfarbe:** blau
KK: 15 **TA:** 2 **AT/PA:** 18/10 (Kriegsbeil)
Herausragende Talente: Boxen 14, Wurfaffen 12, Springen 11, Menschenkenntnis 12, Schätzen 14, Zechen 15, Zwergennase 12.

Tula von Skerdu

Wenn sich die schweren grauen Nebel um die Insel Skerdu drehen, und kein Schiff den sicheren Hafen verlassen würde, kann man bisweilen einen düsteren Schatten durch die trüben Schwaden gleiten sehen. Dann wird man auch eine dunkle Frauenstimme hören, ein trauriges Lied, das, getragen vom schweren Dunst, zu den Fischerhütten an der Küste weht. Und die Leute in den Häusern werden aufblicken, bang, und stumme Blicke tauschen. Erst wenn das Lied verklungen ist, wird man wieder zu Nadel, Garn und Netzen greifen, und jemand wird sich räuspern und sagen: "Hast du gehört, Tula, die Hexe, sticht in See."



Tula von Skerdu

Die Leute auf Skerdu haben Angst vor der hünenhaften Frau mit dem kahlgeschorenen, mit bunten Tätowierungen geschmückten Schädel, aber sie wissen wenig von der Hexe Tula, die fernab von allen Fischerdörfern in einem alten Langhaus auf einem Hügel wohnt. Es heißt, sie sei die Königin der Hexen des Nordens. Aus schierer Furcht würde sie auf jedem Hexenfest aufs neue gewählt. Die große Luzelin sei schon von ihr in einem Duell bezwungen worden, und auch die böse Glorana meide ihre Nähe.

Seit vielen Jahren schon lenke sie ihr Schiff immer wieder gen Al'Anfa, um einen privaten Feldzug gegen die Geweihten, Hexen und Magier jenes fernen Reiches zu führen. Es heißt, Tula habe der Sklaverei und ihren Fürsprechern den Krieg erklärt, aber die Männer und Frauen, die ihr Schiff rudern, haben längst ihre Freiheit verloren: Samt und sonders stehen sie unter Tulas Bann und sind ihr in düsterer Liebe verfallen. Man sagt Tula nach, daß sie Boron selbst herausgefordert habe, aber ihr Drachenschiff ist schwarz wie Borons Schwingen, schwarz wie der Tod ist ihr Segel und dunkel wie die Nacht ihr Lied, das aus dem Nebel dringt.

MU: 15 **AG:** 3 **Stufe:** 19 **Alter:** ?
KL: 14 **HA:** 2 **MR:** 12 **Größe:** 1,92
CH: 15 **RA:** 2 **LE:** 62 **Haarfarbe:** rot
GE: 16 **GG:** 4 **AE/KE:** 67 **Augenfarbe:** grün
KK: 18 **TA:** 4 **AT/PA:** 18/15 (Jagdmesser)
Herausragende Talente: Wurfaffen 14, Fesseln 14, Wettervorhersage 12, Schleichen 12, Schwimmen 16, Sinnesschärfe 17, Rudern/Segeln 14

Zauberfertigkeiten: Böser Blick 13, Scharfes Aug 10, Krähenruf 12, Hexenblick 16, Dunkelheit 12, Adler Wolf (Luchs) 12

Bridgera Karvsolmfara, Hohepriesterin des Swafnir

Die Hohepriesterin des Swafnirkultes hat - und das ist für Swafnirpriester recht selten - tatsächlich die Gabe, Wunder zu wirken. Ob es an dieser Fähigkeit liegt oder an ihrer Durchsetzungskraft, daß sie allgemein als wichtigste Beraterin der Hetleute und Schlichterin in Rechtsfragen anerkannt ist, weiß niemand zu sagen. Bridgera gilt als absolut unbestechlich und mischt sich nicht in die "Hohe Politik" und den ewigen Streit der rivalisierenden Fraktionen im Hjallding ein.

Ihre Predigten sind immer ein gesellschaftliches Ereignis. Sie versteht es, mitreißende Sagas (mit der entsprechenden moralischen Wirkung) mehrere Stunden lang mit donnender Stimme zu erzählen. Zu diesen Terminen findet man oft keinen Platz mehr in der geräumigen Halle des Swafnir in Thorwal.

Ihre Berufung zur Priesterin erfuhr Bridgera erst im Alter von 26 Jahren, als sie nach wochenlanger Irrfahrt auf Ifirms Ozean auf eine Schule Wale traf, ihrem Weg nach Süden folgte und so Yumudas Insel erreichte, wo ihr die Riesin ihr weiteres Schicksal weissagte (so etwa lautet Bridgeras Lichlingserzählung auf die Fragen nach ihrer Vergangenheit). Aus ihr wäre mit Sicherheit auch eine gute Kapitänin oder Hetfrau geworden, wenn sie ihre seefahrerische Laufbahn fortgesetzt hätte.

Bridgera ist auch in privatem Kreis eine beeindruckende Erzählerin und freundliche Gastgeberin. Ihre Religion nimmt sie jedoch ernster als mancher Novadi seinen Rastullahglauben - und so muß man damit rechnen, von ihr den Schädel

gespalten zu bekommen, wenn man sich als erfolgreicher Walfänger vorstellt oder einen dem Swafnir geschworenen Heiligen Eid bricht.

MU: 16 AG: 2 Stufe: 13 Alter: 54
 KL: 15 HA: 1 MR: 10 Größe: 2.02
 CH: 15 RA: 3 LE: 81 Haarfarbe: grau
 GE: 15 GG: 2 AE/KE: 21 Augenfarbe: eisgrau
 KK: 15 TA: 1 AT/PA: 15/14 (Streithacke)

Herausragende Talente: Weltervorhersage 13, Rudern/Segeln 10, Schwimmen 10, Bekehren 12, Zechen 13, Lehren 10, Geschichtswissen 10

Jurge Swafnirsgrehd

Als eine Otta der Seetiger vor 17 Jahren Schiffbruch erlitt, kam die ganze Besatzung ums Leben. Von der Otta wurde keine Spur gefunden - nur der junge Jurge, der zum ersten Mal mit zur See gefahren war, überlebte, doch ihm fehlte jede Erinnerung an das Geschehen. Viele Epen besingen das eigenartige Verschwinden der Seetigerotta, und, in einem Punkte sind sich alle diese Gesänge einig: Der Wal, der Jurge rettete und sicher in seine Heimat trug, war der große Swafnir selbst, und so wurde dem Jungen der Beiname Swafnirsgrehd (*) gegeben.

Es ist kein Wunder, daß Jurge seitdem im Dienste des Gottwals steht und heute, im Alter von 30 Jahren, der oberste Geweihte in Prem ist.

Stärker als viele andere Geweihte ist Jurge mit ungewöhnlichen prophetischen Fähigkeiten ausgestattet, und er wird von den Kapitänen und Seeleuten Prem's aufgesucht, um seinen Rat und Swafnir's Segen zu erbitten. Es würde keinem Kapitän in den Sinn kommen, gegen den Rat Jurges in See zu stechen.

Manchmal kommt es vor, daß Jurge Swafnirsgrehd einen Kapitän zu sich rufen läßt, und um eine Fahrt bittet. Eine solche Bitte wird unter den Premern als große Ehre angesehen und bereitwillig erfüllt. Dann sticht ein Drachen mit unbekanntem Ziel in See, geleitet vom Geweihten, der wie eine Festung im wilden Wind an Bord steht und seinen sehnsüchtigen Blick stumm in die Ferne schweifen läßt. Nur dann und wann gibt er mit Zeichen zu verstehen, welchen Kurs das Schiff nehmen soll. Mal nimmt der Drachen die Fahrt eines Wales auf, um ihm in sicherem Abstand zu folgen, dann wird ein Hai gejagt, und manchmal fährt das Schiff auch nur einen sinnlos erscheinenden Kurs. Was Jurge Swafnirsgrehd verlangt, wird bereitwillig ausgeführt, und wenn die Seeleute Jurges Verhalten auch nicht verstehen können, so ahnen sie doch, daß er auf diese Weise die Nähe seines Gottes sucht.

MU: 11 AG: 4 Stufe: 8 Alter: 30
 KL: 14 HA: 2 MR: 4 Größe: 1.91
 CH: 17 RA: 2 LE: 49 Haarfarbe: rot
 GE: 10 GG: 1 AE/KE: 44 Augenfarbe: grün
 KK: 10 TA: 5 AT/PA: 13/11 (Axt)

Herausragende Talente: Weltervorhersage 10, Bekehren 11, Malen/Zeichnen 10, Prophezeien 14

(*) Swafnirsgrehd läßt sich nur schwer übersetzen, es bedeutet Auserwählter, Geschenk, Gunst, Dank oder Rote des Swafnir.

Ifirriane Raskirsdottir, Ifirngeweihte von Olport

Neben Iloinen Schwanentochter, die als leibhaftige Tochter der Göttin gilt, ist Ifirriane sicherlich die angesehenste in der kleinen Schar der Geweihten Ifirms.

In ihrem Tempel in Olport wird man die Tochter des Helmannes jedoch vergeblich suchen: Fast immer wandert sie durch die Wildnis, vor allem im Winter und in der Nacht, um nach dem Vorbild ihrer Göttin Verirrte und Verunglückte zu suchen. Schon im Alter von kaum 16 Jahren hörte man zum ersten Mal von ihr, als sie alleine zwei nivesische Jäger, die von einem Grimmbären angefallen worden waren, 60 Meilen weit nach Olport schleppte. Inzwischen sind es wohl zwei Dutzend Waldläufer, Jäger und Wanderer, die Ifirriane ihr Leben verdanken, und wohl Hunderte, denen sie in der Not den Weg aus der Wildnis gezeigt hat.

Ihren Schützlingen, die in einer Gletscherspalte, von einer Lawine verschüttet, oder von wilden Tieren fast zerfleischt ihr Ende erwarten, mag sie zunächst nicht gerade den Anblick einer hilfreichen Retterin bieten, wenn sie, zwei Schritt groß, im weißen Pelzmantel aus einem tobenden Schneesturm auftaucht, die roten Locken voll Eisklumpchen. Doch alle, die es erlebt haben, geben zu, daß sie dann in den Händen Ifirms selbst zu sein glaubten: faszinierend schön, liebevoll wie die leibliche Schwester, kräftig genug, um einen ausgewachsenen Mann auf den Schultern durch knietiefen Schnee zu tragen, und mit geradezu überirdischen Fähigkeiten, den Gefahren der Wildnis zu begegnen.

MU: 14 AG: 5 Stufe: 10 Alter: 27
 KL: 12 HA: 1 MR: 5 Größe: 2.04
 CH: 16 RA: 3 LE: 40 Haarfarbe: rot
 GE: 13 GG: 4 AE/KE: 53 Augenfarbe: blau
 KK: 15 TA: 4 AT/PA: 16/13 (Dolch)

Herausragende Talente: Ringen 13, Fahrtensuchen 14, Orientierung 16, Weltervorhersage 17, Wildnisleben 15, Bekehren 13, Heilkunde Seele 12.

Kapitän Beorn Laskesson

Die Sturmspeere sind seit Generationen die berühmteste Piratenottajasko aus Prem, und für diesen Ruf haben nicht zuletzt ihre Kapitäne gesorgt. Wie schon sein Vater, Laske Beornsson, und dessen vor 29 Jahren verstorbener Vater, Beorn Laskesson (der Namenswechsel ist seit Jahrhunderten Tradition der Familie), gilt der 36jährige Beorn als wagemutiger und unerschrockener Seefahrer. Seit er vor 8 Jahren das Schiffskommando übernahm, haben die Sturmspeere zahlreiche Kaperfahrten ins Süd- und ins Perlenmeer unternommen, bei denen alanfanische Galeeren überfallen und die Rudersklaven als freie Menschen an Land gesetzt wurden. Vor drei Jahren, als ganz Prem auf der Jagd nach einem ungewöhnlich großen Weißhai ausgefahren war, erlangte Beorn Laskesson bei der Bevölkerung hohes Ansehen, denn der Kapitän gab die Verfolgung nicht auf, obwohl die Ottas in gefährliche Treibeiszonen vordringen mußten. Der Mutz zahlte sich schließlich aus: Beorn und seine Sturmspeere blieben als einziges Schiff nahe genug bei dem Hai und erlegten ihn nach einer dramatischen Verfolgungsjagd durch die eisigen Meere.

Trotz seines hohen Ansehens und Mutes wirkt Beorn bei geselligen Anlässen eher unauffällig. Der schlanke, eher zierlich gebaute Kapitän hält sich beim Trinken zurück (zumindest im Vergleich zu den übrigen Premern) und mischt sich

nicht gerne in Streitigkeiten handgreiflicher Art. Dann und wann gibt er eine Geschichte zum Besten, doch es ist nicht seine Art, die Geschehnisse über die Maßen auszuschmücken, so daß er fast immer nach einer Viertelstunde schon zum Ende kommt. An Land fühlt sich Beorn sowieso nicht richtig wohl, sobald er dagegen ein Schiff bewirrt, ist er in seinem Element, ja er scheint wie verwandelt, und nur wer den Kapitän dort erlebt hat, weiß wirklich etwas über ihn.

Beorn Laskesson gehört zu den wenigen Thorwalern, die die Kunst des Degenkampfes beherrschen. Als junger Seemann erbeutete er seinen ersten Degen, und war von Anfang an davon so fasziniert, daß er auf der Kämpferschule Unterricht nahm, um sich im Umgang mit dieser Waffe zu vervollkommen.

MU: 17 **AG:** 3 Stufe: 13 Alter: 36
KL: 11 **HA:** 3 **MR:** 5 Größe: 1,89
CH: 13 **RA:** 2 **LE:** 77 Haarfarbe: blond
GE: 15 **GG:** 6 **AE/KE:** -- Augenfarbe: graugrün
KK: 12 **TA:** 1 **AT/PA:** 16/15 (Degen)

Herausragende Talente: Ringen 12, Wurfaffen 10, Gefahreninstinkt 10, Rudern/Segeln 12, Springen 10, Menschenkenntnis 10, Schätzen 10

Elodiron Kristallglanz, genannt "Die Jägerin"

Als im Jahre 18 v.H. der albernische Fürst Halman U Ben-nain zu den Krönungsfeierlichkeiten Kaiser Retos in Gareth erschien, stellte er seinem Freund eine geheimnisvolle Elfe mit weißen Haaren und traurigen, bernsteinfarbenen Augen vor. Als sie auf wiederholtes Bitten der Beiden beim Bogenturnier antrat, verfehlte keiner ihrer Pfeile das Zentrum, selbst als man die Zielscheibe immer weiter verrückte. Die Geschichte der wundersamen Treffsicherheit der "Jägerin" verbreitete sich wie ein Lauffeuer, bald sprach man von ihr nur noch als der "besten Bogenschützin aller Zeiten".

Bei der Eroberung Maraskans (6 v.H.) führte die "Jägerin" gar die Schützen der Albernischen Garde an; unter dem mörderischen Beschuß brach die Linie der Verteidiger in kürzester Zeit zusammen. Angewidert von diesem unmenschlichen und noch viel mehr unelfischen Gemetzel, an dem sie wiederum nur Fürst Halman zuliebe teilgenommen hatte, nahm sie das ruhelose Wandererleben wieder auf, das ihre Bestimmung zu sein scheint. Die letzte Kunde von ihr erhielten wir durch eine Ifirn-Geweihte, die die "Jägerin" vor einigen Jahren am Gjalska traf.

Vermutlich wurde die Fimelfe als Asamandra in der Gegend des Blauen Sees geboren. Dort lebte sie wohl ein halbes Jahrhundert mit ihrer Sippe, Kristallglanz mit Namen, ehe diese von einer Katastrophe oder einem Massaker vernichtet wurde. Die wenigen Überlebenden starben wenig später aus Schmerz über den Verlust, nur Asamandra überstand die Trauer.

Allerdings empfand sie, daß sie "ein anderer Elf" dadurch geworden war, nannte sich fortan Elodiron (elfisch: "Die

Verlorene") und verließ ihre Heimat. Auf ihren einsamen Wanderungen traf sie auf Fürst Halman, dessen bekannter Anziehungskraft auf Frauen wohl auch sie erlag.

Seit seinem Tod zieht sie wieder einsam umher, mit dem Fluch eines Elfenlebens belastet. Ihr Zauberbogen aus Mammutorn ist ihr letzter Gefährte. Über das tatsächliche Ausmaß ihrer Fähigkeiten ist der elfischen Natur gemäß wenig bekannt.

MU: 16 **AG:** 4 Stufe: 19 Alter: 104
KL: 17 **HA:** 0 **MR:** 13 Größe: 1,67
CH: 13 **RA:** 8 **LE:** 73 Haarfarbe: silberweiß
GE: 20 **GG:** 1 **AE/KE:** 69 Augenfarbe: bernstein
KK: 16 **TA:** 6 **AT/PA:** 17/16 (Jagdmesser)

Herausragende Talente: Schußaffen 18, Fährtensuchen 12, Gefahreninstinkt 14, Orientierung 11, Wildnisleben 13, Akrobatik 10, Schleichen 14, Sich verstecken 13, Sinnesschärfe 17, Bogenbau 16, Persönliche Waffe 18.

Zauberfertigkeiten: Axxeleratus 11, Spurlos 16, Über Eis 15, Balsamsalabunde 15, Adleraug' 17, Chamaeleoni 14, Scharfes Auge 18, Adler Wolf (Blaufalke) 14, Visibili 16.

Asleif Nellgardson, Skalde aus Waskir

Wohl der bekannteste Skalde südlich des Merck (und nördlich des Ingval) ist Asleif der Kahle. Zumindest ist er einer der wenigen, über den bereits zu Lebzeiten ein Lied (in 39 Sängen) gedichtet wurde - natürlich nicht von ihm selbst, denn so etwas schickt sich auch in Thorwal nicht. Es heißt, daß er bereits jeden Ort und Hof und Weiler zwischen Ingval und Gjalska und jeden Ottaskin zwischen Neersand und Paavi besucht hat. In gewissem Sinn ist Asleif so etwas wie ein Kurier. Eilige Botschaften sollte man ihm jedoch nicht anvertrauen, da er gerne einmal in einem Dorf einen ganzen Sommer verweilt. Auch den Frauen ist er keinesfalls abgeneigt, was ihn gelegentlich in Schwierigkeiten bringt.

Wegen seines kahlen Schädels mußte er zwar schon manchen Spötter etwas schuldig bleiben - und fürwahr, er hat eine scharfe Zunge und führt ein scharfes Schwert. Einige Zeit zählte er zu den Beratern von Hetfrau Garhelt, bis ihm diese Aufgabe langweilig wurde. Sein momentaner Aufenthaltsort ist unbekannt, aber schon heute oder morgen kann man ihn in Olport oder Vidsand treffen - und übenmorgen in Phexcaer oder auf Skerdu.

MU: 15 **AG:** 1 Stufe: 12 Alter: 44
KL: 16 **HA:** 3 **MR:** 10 Größe: 1,88
CH: 15 **RA:** 3 **LE:** 69 Haarfarbe: kahlköpfig
GE: 15 **GG:** 2 **AE/KE:** — Augenfarbe: hellblau
KK: 14 **TA:** 2 **AT/PA:** 16/15 (Schwert)

Herausragende Talente: Betören 12, Lügen 10, Menschenkenntnis 14, Musizieren 12 (Laute 14), Prophezeien 10, Sprachen 10, Zechen 10, Lehren 11, Geschichtswissen 12, Alte Sprachen 10, Etikette 10

Heldentypen in Thorwal

Der Skalde

Nicht nur in den langen Winternächten ist den Thorwalern der Besuch eines Skalden willkommen: Skalden bewahren die Sagen aus alter Zeit, sie wissen die Herzen mit Liebesgeschichten oder Schlachtgesängen zu rühren und sie bringen Neuigkeiten aus fernen Landen.

Übers Jahr sind die Skalden viel unterwegs - sei es an Bord eines Drachenschiffs, um eine Saga über einen berühmten Kapitän zu dichten, sei es in den Hochmooren von Waskir, um den Glanz auf den Flügeln der Singschwäne zu rühmen. Wenn ein Skalde in ein Dorf kommt, versammeln sich Kinder und Alte, um seinen Erzählungen und Sängen zu lauschen. Oftmals bleibt er einen ganzen Sommer dort, um die Jungen und Mädchen die Geschichte der Helden und die Künste des Lesens und Schreibens zu lehren.

In den Langhäusern der Helleute sind die fahrenden Sänger ebenfalls gern gesehene Gäste, denn was wäre ein zünftiges Thorwaler Gelage ohne die deftigen Trinklieder, die die Skalden zum Besten geben.

Auf ihren Wanderschaften durch das Thorwaler Land haben sie von menschlichen Feinden wenig zu fürchten: Ein allzu frecher Sänger wird zwar bisweilen aus dem Ort gewiesen, aber die Hand gegen einen Skalden zu erheben, gilt als unbeherrscht und schandbar.

Die Rolle des Skalden

Skalden sind Thorwaler mit Leib und Seele. Sie sind die Bewahrer der Geschichte und der thorwalschen Lebensart. Meistens wissen sie die Axt oder den Speer so gut zu führen wie die Handharfe, den Gänsekiel oder den Bierhumpen und auch die seefahrerischen Künste sind ihnen nicht unbekannt. Wann immer sich ihnen die Gelegenheit bietet, den Stoff für eine Saga oder einen Heldensang aufzunehmen, sind sie dabei, ganz gleich, ob es sich um eine Expedition in unbekannte Weiten oder den Raubzug eines bekannten Kapitäns handelt.

Wie bei den Thorwalern üblich, können sich sowohl Männer als auch Frauen für das Leben eines fahrenden Sängers entscheiden.

Wenn Sie einen Skalden spielen wollen, mischen sie Trinkfestigkeit mit Aberglauben, Abenteuerlust, Wissensdurst und Scharfzüngigkeit.

Nach Geld und weltlichem Besitz wird der Skalde selten streben, eher danach, selbst einen Platz in den Liedern seiner Kollegen zu erobern oder die Taten eines Freundes unsterblich zu machen. Sowohl eine große Hilfe als auch eine Nervenbelastung für eine Heldengruppe können die ewigen Belehrungen eines Skalden sein, wie dieser oder jener Sagenheld die Probleme gelöst hätte, die sich gerade stellen. Auch die bisweilen düsteren Visionen vom Weltenende sind nicht unbedingt dazu angetan, die Moral einer Gruppe zu stärken.

Der Skalde bei Spielbeginn

MUT: 11
KLUGHEIT: 11
CHARISMA: 12
KÖRPERKRAFT: 12
ABERGLAUBE: 7

Körpergröße, Lebensenergie, Herkunft, Vermögen, Haarfarbe siehe Kapitel "Thorwalcr" (Die Helden des Schwarzen Auges, Seite 25 f.)

Kleidung und Waffen: Hierin unterscheiden sich Skalden kaum von gewöhnlichen Thorwalern. Sie bevorzugen eher einheimische Wollkleidung, sind aber auch bunten südlichen Stoffen oder schriller Vinsalter oder Garethter Mode nicht abgeneigt. Ihr Auftreten ist meist weniger römisch als das der übrigen Thorwalcr, aber eine Axt oder ein Schwert und einen Dolch führen die meisten - neben ihrem Instrument - stets mit sich.

Talente:

Kampf: Boxen 2, Ringen 2, Hruduzat -7, Äxte 3, Hieb Waffen, scharf 1, Hieb Waffen, stumpf 2, Schwerter 2, Stich Waffen 1, Schuß Waffen -4, Wurf Waffen 1;

Natur: Fährtensuche -5, Fallenstellen -4, Fischen/Angeln 2, Fressen/Entfressen 2, Gefahreninstinkt -3, Pflanzenkunde -1, Orientierung 3, Tierkunde -1, Wettervorhersage 4, Wildnis leben -3;

Körperbeherrschung: Akrobatik 0, Fliegen -3, Klettern 2, Reiten 0, Rudern/Segeln 4, Segeln 4, Schleichen -1, Schwimmen 4, Sich Verstecken -2, Sinnesschärfe 2, Springen 1;

Gesellschaft: Abrichten -3, Alchimie -4, Bekehren 0, Bergbau -6, Betören 1, Bogenbau -4, Fahrzeug Lenken 0, Falschspiel -1, Feilschen 0, Gassenwissen -2, Glücksspiel 1, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Seele 2, Heilkunde Wunden 2, Holzbearbeitung 3, Kochen -1, Lesen/Schreiben 4, Lügen 0, Malen/Zeichnen 1, Mechanik 0, Menschenkenntnis 1, Musizieren 4, Prophezeien -2, Rechnen 4, Rüstungsbau -2, Schätzen 1, Sich Verkleiden -1, Sprachen 2, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Waffen Schmieden -2, Zeichnen 6, Zwergennase -3;

Optional: Gaukeleien 0, Selbstbeherrschung 2, Stimmen Imitieren 1, Lehren 5, Kriegskunst 1, Staatskunst -2, Sternkunde 1, Geschichte 3, Lederarbeiten 2, Stoffarbeiten 2, Töpfern -5, Geographie 3, Alte Sprachen 1, Etikette -2.

Skalden beherrschen ein Persönliches Instrument (meist Handharfe oder Laute), in dessen Umgang sie besser geschult sind als in anderen Musizierkünsten: Sie können den Talentwert "Musizieren" für dieses Instrument von Anfang an mit 3W6 steigern.

Der Swafnir-Geweihte

Wenn auch das Verhältnis der Thorwaler zu ihren eigenen oder fremden Göttern bisweilen als kindlich und unbeschwert bezeichnet werden kann, so lebt doch in ihnen eine tiefverwurzelte Sehnsucht nach Gemeinschaft und Ritualen, eine Sehnsucht, die in starke und verantwortungsvolle Hände gelegt sein will. Die Durchführung der Rituale, die Auslegung der alten Gesetzestexte und das Erhitten göttlichen Beistandes obliegt den Priestern des Walgottes, den Swafnir-Geweihten.

Es gibt bei den Thorwalern natürlich auch Geweihte anderer Götter, doch abgesehen von den Dienern Efferds und Traviass haben nur die Swafnir-Geweihten größeren Einfluß auf das gesellschaftliche Leben. Zwar gibt es im Gebiet der Thorwaler und in den verstreuten Ottaskin einige wenige Tempel, doch der Swafnir-Geweihte benötigt kein geweihtes Haus, um seinem Gott zu dienen.

An Bord der Ottas ist er fast immer zu finden, wenn eine längere Seereise angesagt ist. Manch ein Swafnir-Geweihter ist ein ewiger Wanderer, den es an keinem Ort lange hält und der nur in der Gemeinschaft seine Heimat findet.

Geweihte des Gottwales lehren durch ihr Beispiel Mut und Entschlossenheit im Kampf, Trinkfestigkeit, Geschichtenerzählen und Selbstbeherrschung. Letztere ist eine wichtige Eigenschaft der Geweihten, denen ja auch die Aufsichtigung und Erziehung der Swafnirkinder obliegt. Gelegentlich kommt es sogar vor, daß sich ein Walwürger unter dem Einfluß der Priester so sehr wandelt, daß er einer der ihren wird.



Die Rolle des Swafnir-Geweihten

Freude an echter Gemeinschaft und am Kräfteressen, Achtung des Ehrenworts und echte Religiosität sind die Kennzeichen, die an einem Swafnir-Geweihten noch stärker hervortreten als bei einem anderen Thorwaler.

Zum Swafnir-Geweihten wird man nicht nach langer Überlegung, sondern weil man ein einschneidendes Erlebnis, eine Vision oder ähnliches hatte.

Sie haben dadurch auch wesentlich häufiger als alle anderen Thorwaler ihre "Fahrten auf dem dunklen Meer", die Phasen tiefster Melancholie und Schicksalsergebenheit, in denen sie beinahe am Leben verzagen. Auch ihr Gott unterliegt seinem Schicksal - um wieviel mehr erst ein armes, kleines Menschlein, selbst wenn es sich um einen Thorwaler handelt.

Der Swafnir-Geweihte zu Spielbeginn

MUT: 13

CHARISMA: 13

KÖRPERKRAFT: 12

ABERGLAUBE: 5

Körpergröße: $1,67 + 2W20 + 1W6$ (170-213cm)

Gewicht: Größe - 100 kg

Lebensenergie: 30

Karmaenergie: 10

Herkunft, Vermögen, Haarfarbe siehe Tabelle Thorwaler

Wunder und Karmaenergie

Als Diener eines Gottes - des Kindes zweier der Zwölf - verfügen die Swafnir-Geweihten über alle Fähigkeiten, die aus einer solchen Nähe zu den Göttern erwachsen. Sie können auf alle zwölf minderen Geweihtenwunder zurückgreifen, wenn auch - durch Vorlieben und Tradition geprägt - mit entsprechenden Erschwernissen auf die Mirakelprobe: Praios Göttlicher Mut +4, Rondras Ehre +2, Efferds Windmeisterschaft +1, Traviass Wassertrank und Wunderspeise +2, Borons Nächtliche Weissagung +8, Hiesindes Fluchbrecher a) +8 + Stufendifferenz/ b) +10, Firuns Unfehlbare Fahrte +8, Tsas Heilende Hand +5, Phexens Gabe des Verstehens +10, Peraines Beendigung von Siechtum +8 + Giftstufe/ Krankheitsgrad, Ingerimms Meisterhandwerk +8, Rahjas Wundersame Begeisterung +10

Bei allen Wundern verwenden die Swafnir-Geweihten die Karma-Kosten entsprechend dem Eintrag für "andere Geweihte". Ihnen steht jedoch ein weiteres Wunder zur Verfügung, das die Verbundenheit der Thorwaler mit ihrem Gott, dem Großen Wal, widerspiegelt:

Gesang der Wale

Dieses Wunder, zu dem der Geweihte einen rituellen Gesang anstimmen und die Hände ins Wasser tauchen muß, ruft einen oder mehrere Wale oder Delphine - bei besonders gutem Gelingen der Mirakelprobe sogar eine ganze Schule von Swafnirs "Geschwistern und Kindern" - herbei. Die Wale können ein auf Hoher See verirrtes Schiff sicher zur nächsten Küste geleiten, Schiffbrüchige auf ihrem Rücken

tragen oder gar auf Seiten des Geweihten in einen Kampf auf See eingreifen.

Reichweite: etwa 50 Meilen

Dauer: bis die Wale wieder davonziehen (Maßgabe des Spielers)

Mirakelprobe: Swafnir-Geweihte +6, Efferd-Geweihte +12, andere Geweihte unmöglich, Swafnir-Kinder +20

Kosten: Swafnir-Geweihte 3W+6KP, Efferd-Geweihte 6W+8KP, Swafnir-Kinder 3W+6LP

Swafnir-Geweihte sind nicht in der Lage, von Rondra, Efferd oder den anderen Zehn große Wunder zu erleben - und Swafnir ist aufgrund seines ewigen Kampfes gegen die Schlange Hranngar nicht in der Lage, seine Anhänger direkt zu unterstützen.

Priester des Swafnir verfügen ebenfalls über die "Wunderbare Verständigung", allerdings nur mit ihresgleichen. Sie gewinnen pro Stufe 1W6-1 Kampfpunkte zu ihrem Grundvorrat hinzu. Ansonsten gelten für sie die gleichen Regeln wie für die Geweihten der Zwölf.

Kleidung und Waffen

Für Swafnir-Geweihte gelten die gleichen Aussagen wie für den Skalden: Im Alltagsleben sind sie kaum von anderen Thorwalern zu unterscheiden. Sie schmücken sich jedoch gerne mit den Geschenken des Meeres, vor allem mit Seetiger-Haaren, Haifischzahnketten und Bändern aus gegerbter Fischhaut. Auf Raubzügen oder bei festlichen Anlässen tragen sie eine besondere Form des Kriegsmantels aus dem dichten Fell des Blauen Seetigers, einer seltenen, blauschwarz gefärbten Art. Ein weiteres typisches Kleidungs-

stück - das jedoch nur zu bestimmten Anlässen angelegt wird - ist der aus Silber getriebene Swafnirhelm.

Ihre Lieblingswaffe ist die klassische einhändig geführte Axt, in Verbindung mit einem runden Schild, der stets einen weißen Wal auf blauem Grund zeigt.

Talente

Kampf: Boxen 3, Ringen 3, Hruduzat -7, Äxte 3, Scharfe Hiebaffen 2, Stumpfe Hiebaffen 2, Schwerter 2, Stichaffen 0, Schußaffen -4, Wurfaffen 0;

Natur: Fährtsuche -5, Fallenstellen -4, Fischen/Angeln 5, Fesseln/Entfesseln 4, Gefahreninstinkt 0, Pflanzenkunde 0, Orientierung 5, Tierkunde -2, Wettervorhersage 6, Wildnis-leben -3;

Körperbeherrschung: Akrobatik 0, Fliegen -3, Klettern 2, Reiten -2, Rudern/Segeln 5, Schleichen 0, Schwimmen 7, Sich verstecken -2, Springen 2;

Gesellschaft: Abrichten -4, Alchimie -2, Bekehren 1, Bergbau -6, Betören 0, Bogenbau -4, Fahrzeug Lenken -3, Falschspiel -2, Feilschen -2, Gassenwissen -3, Glücksspiel 3, Heilkunde Gift 1, Heilkunde Krankheit 2, Heilkunde Seele 2, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 3, Kochen -3, Lesen/Schreiben 2, Lügen -2, Malen/Zichnen 0, Mechanik 2, Menschenkenntnis 1, Musizieren 2, Prophezeien 2, Rechnen 2, Rüstungsbau 0, Schätzen 0, Sich Verkleiden -2, Sprachen Kennen 3, Tanzen 0, Taschendiebstahl -5, Waffen Schmieden 0, Zehen 5, Zwergennase -3;

Optional: Gaukeleien -4, Selbstbeherrschung 3, Stimmen Imitieren 1, Lehren 3, Kriegskunst 1, Staatskunst -2, Sternkunde 3, Geschichte 1, Lederarbeiten 1, Stoffarbeiten 1, Töpfern -3, Geographie 2, Alte Sprachen 0, Etikette -4

Die Swafnir-Kinder

Die Wege der Götter sind unerforschlich, und so mancher Segen erweist sich für den Gesegneten schnell als Fluch. Die Kinder Swafnirs bilden eine Schicksalsgemeinschaft, einen "Orden ohne Seneschall", denn sie alle verbindet ein gemeinsamer Fluch: Wenn sie im Streit oder in der Schlacht einmal eine gewisse Grenze überschritten haben, dann verfallen sie wie der verwundete Ponwal in blindwütige Raserei.

Die Kinder Swafnirs sind häufig Einzelgänger. Denn wenn ein Zwölfjähriger seinen Freund wegen einer Kleinigkeit mit blindwütigen Hieben traktiert und nicht eher von ihm abläßt, bis man ihn selbst halbtot geschlagen hat, bleiben ihm nur noch zwei Möglichkeiten: Entweder wird er für immer friedlos und muß in die Verbannung gehen, oder er unterwirft sich dem strengen Reglement besonders ausgebildeter Swafnir-Priester, die ihn lehren, seinen Blutdurst zu zügeln und die Gemeinschaft nicht zu gefährden. Diese Erziehung dauert mehrere Jahre und läßt einen nach außen hin ruhigen Menschen zurück, der sich besonders kennzeichnen muß, damit niemand ihn reizt und so ein Unheil heraufbeschwört. Die Kinder Swafnirs leben meist zurückgezogen auf einzelnen Gehöften, einsamen Inseln oder in den Wäldern - oder sie schließen sich Expeditionen an, die in ferne Länder gehen, wo niemand sie wegen ihres Fluches meidet. Viele von ihnen leben in Begleitung zahmer Wölfe, den Tieren, zu denen sie am ehesten eine Beziehung finden können, denn von anderen Geschöpfen werden sie gemieden.

Die Rolle der Swafnir-Kinder

Swafnir-Kinder sind Meisterpersonen.

Einen so Gezeichneten darzustellen, ist eine echte Herausforderung für den Spieler.

Im täglichen Leben wird sich der Unglückliche zwar kaum von einem "gewöhnlichen" Thorwaler unterscheiden, aber wenn es zum Kampf kommt, dann ist alles Menschliche vergessen. Sowohl Gnade als auch Selbsterhaltungstrieb sind einem Kinde Swafnirs fremd, ebenso wie taktische Manöver oder die Verliebtheit in Waffen.

Ein Kind Swafnirs ist dem Tode geweiht, ein Fatalist, der sich von weltlichen Reizen entweder nicht beeinflussen läßt, oder aber Heil und Vergessen in Trunk und Sinneslust sucht - spielen Sie ihn so, als könne jeder Tag sein letzter sein.

Der gefürchtete thorwalsche Kampfrausch, die Swafskari oder Walwut, ist im folgenden Abschnitt beschrieben. Während diese Raserei den gewöhnlichen Thorwaler nur selten erfaßt, ist das Swafnirkind ihr unrettbar verfallen - in jedem Kampf wird er die Kontrolle über sich und seine Taten verlieren.

Kleidung und Waffen: Wer dem Swafnir geweiht ist, der ist Krieger, bis der Wal ihn zu sich unter das Meer ruft. Wegen ihrer Unberechenbarkeit sind Swafnirkinder oft gezwungen, eindeutige Erkennungsmerkmale zu tragen, von denen das

rote Stimband am häufigsten zu finden ist. Ansonsten kleiden sie sich eher schlicht und ihrem unentrinnbaren Schicksal angemessen: praktische Kleidungsstücke, Kettenhemden oder Krötenhaut und ein Waffensortiment, das die Auslage so manchen Händlers übertrifft. Ihre Hauptwaffe ist die Axt, die sie - ob einhändig oder zweihändig - mit mörderischer Sicherheit zu führen wissen.

Walwut oder Swafskari

Die Walwut schlummert in vielen Thorwalern, auch wenn sie ihr normalerweise nicht so hilflos ausgeliefert sind wie ein Kind Swafnirs.

Die Swafskari ist ein unkontrollierter Kampfrausch, der immer dann auszubrechen droht, wenn ein Thorwaler im Kampf (oder allgemein durch Einwirkung anderer Lebewesen) einen besonders wichtigen Treffer hinnehmen muß. Sobald der Held von einem solchen Hieb (mehr als 10 TP) getroffen ist, würfeln Sie mit dem W20. Fällt eine 20, muß der Held eine Selbstbeherrschungs-Probe ablegen, erleichtert um seine Stufe. Gelingt diese Probe, so zeigt sich keine weitere Auswirkung. Mißlingt sie jedoch, so wird der Unse-

lige von der Swafskari gepackt: Er schlägt wild auf seinen Gegner ein, bis dieser tot zu Boden sinkt. Danach wendet er sich dem nächsten Gegner zu - und dies kann Jeder sein, der sich ihm auf Waffentfernung nähert, sei es ein weiterer Feind oder ein Mitstreiter, der den Rasenden beruhigen will. Dessen AT steigt um 5 Punkte, während seine PA um ebenfalls 5 Punkte sinkt. Außerdem richtet jeder Schlag des Walwütigen 5 zusätzliche TP an. Wer der Swafskari unterliegt, der nimmt keinen Schaden mehr wahr (d.h. der Meister notiert die erlittenen SP verdeckt), der wird nicht bewußtlos und der stirbt auch nicht eher, bis er so viele SP erlitten hat, daß seine Lebensenergie 5 Punkte oder mehr unter Null liegt. Ein Walwütiger kann nur dadurch beruhigt werden, daß er keine Gegner mehr um sich sieht, auf die einzudreschen es lohnt. Weder gutes Zureden noch ein BEHERRSCHUNGEN BRECHEN beendet die Swafskari (während der die Magieresistenz gegen Beherrschungs-Zauber übrigens um 10 Punkte erhöht ist). Höchstens ein PARALÜ-PARALEIN kann den Wütigen stoppen...

Nach der Wut ist der Charakter für mindestens einen halben Tag unfähig, anstrengende Aktionen durchzuführen, ja nicht einmal in der Lage, artikuliert zu sprechen - wenn er die Wut überlebt.

Anhang: Einige ausgewählte Strophen aus dem Jurga-Lied

I.
Vor Jurga Tjalfsdotter will ich euch nun singen
vom Goldland, wo unsere Ahnen geboren
von Hjalldingard, Heimat die wir einst verloren,
will Jurgas Vermächtnis euch bringen.

II.
Nach blutigem Kampfe um Hof und Otta
nach einsamer Irrfahrt auf flims See
die Rettung das Ende von Not und Weh
dies danken wir Jurga Tjalfsdotter

XII.
Eine feindliche Heerschar zog plündernd nach Norden
überzog unsre Heimstatt mit Brand und Krieg.
Und auch wenn wir errangen gar manchen Sieg -
unsre Schar war doch klein geworden.

XIII.
Nach langem Kampfe, wohl mit Beil und mit Speer
da standen die Feinde vor unseren Mauern.
Es hilft uns kein Flehen, es hilft uns kein Trauern,
sprach Jurga: Wir fahren übers Meer.

XIV.
Wir fahren, wo uns grüßt die Sonne am Morgen,
um die Freiheit zu finden für Frau und für Mann,
wohin nur Elferd uns sicher geleiten kann,
und Ende ist aller Sorgen.

XV.
Und so ließ sie wohl vierzig Drachen bemannen
und auch Knochen, beladen bis hoch an den Mast
Mehrdertausend mal zwei nahmen Abschied in Hast
Und fuhr'n gen Osten von dannen

XXVI.
Wir wollen mit Liedern der Helden gedenken,
die tiefen im Kampf gegen feindliche Heere,
die tapfer sich schlugen zu Land und zu Meere
und ihnen Unsterblichkeit schenken.

XXXII.
Ein Bild, das ich niemals vergessen sollt:
Die Sonne den Wogen entstieg'n war,
und Jurga Tjalfsdotters wild wehendes Haar
war wie diese von glühendem Gold!

XXXIX.
Nach Wochen ein Eiland verkündet uns der Auler
voll blühenden Bäumen an weißem Strand.
Die goldene Halle inmitten stand.
Es grüßte uns Swafnir vom Ufer

LXXXV.
Vor grimmigen Bergen ein Winterland
mit Schluchten und Flüssen aus spiegelndem Eise.
Oh, welches Ende der schrecklichen Reise!
Keinen Trost rügte das Auge hier fand.

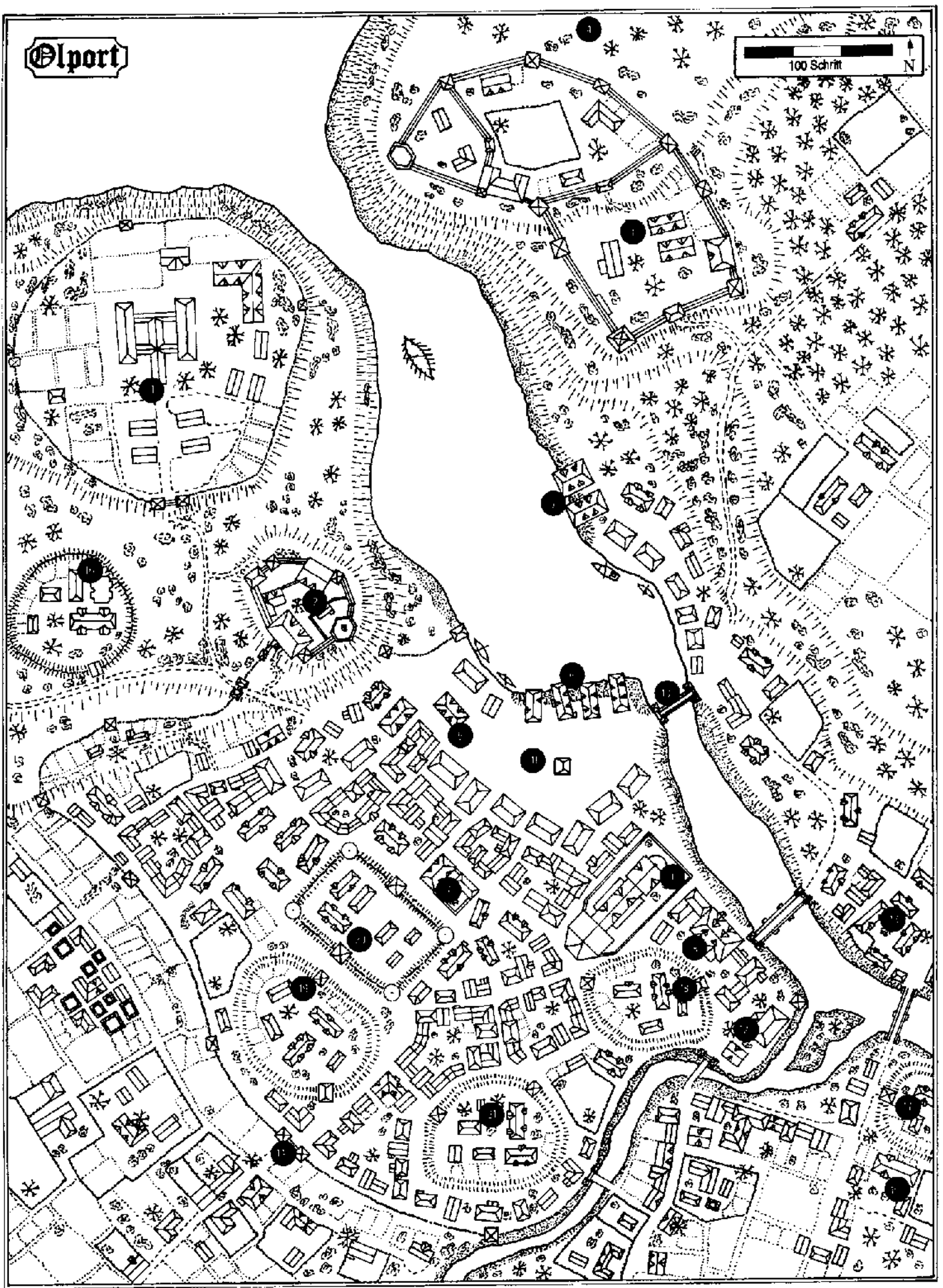
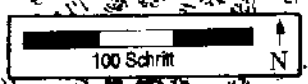
XC.
Und zur Mitwinternacht, in Olaports Hallen
Nahm Jurga Tjalfsdotter die Axt und den Thín.
Um zu erfüllen der Weissagung Sinn
Um Swafnirs Wort zu gefallen.

XCI.
Und hieß zu versammeln die Männer und Frauen,
zu hören das Schicksal, von den Göttern bestimmt.
Auf daß Kind und auch Enkel zu Herzen sich nimmt,
das Wort, auf das wir vertrauen.

XCII.
Den Helmann, die Hetirau sollt ihr euch erküren
zu lenken, zu richten, die Feinde zu schlagen
solange sein Haupt solche Bürde kann tragen
und sein Arm den Drachen kann führen

CIV.
Wohl waren nur hundertmal drei noch am Leben
Doch siegreich blieb Jurga bis an ihr End
Gen Süden blutrot die Sonne sich wend
Dem Morgen gilt nun unser Streben!

Elport







Stadt Chormel

100 Schritt

