



Das Schwarze Auge

DIE GESTADE DES GOTTWALS

THORWAL & DAS GJALSKERLAND



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus „Kurtsson“ Plötz

Redaktion

Nikolai „Karinsson“ Hoch

Regeldesign

Nikolai „Karinsson“ Hoch, Johannes „Evasson“ Kaub, Alex „Güntersson“ Spohr

Autoren:innen

Nikolai „Karinsson“ Hoch, Peter Horstmann, Rafael „Riesenflüsterer“ Knop, Andreas Landkammer, Jeanette „Ursulasdottir“ Marsteller, David „Hartbrot“ Schmidt, Alex „Güntersson“ Spohr, Nina „Tärförar“ Wendelken, mit Beiträgen von Zoe „Angelasdottir“ Adamietz, Tobias Rafael Junge, Thorsten „Rudolfsson“ Most, Jasmin „Brunhildsdottir“ Neitzel, Katja „Ingisdottir“ Reinwald und Fabian „Manfredsson“ Talkenberg

Lektorat

Frauke „Gerdsdottir“ Forster, Nikolai „Karinsson“ Hoch

Korrektorat

Diana „Renatesdottir“ Rahfoth

Künstlerische Leitung

Nadine „Holgersdottir“ Schäkel

Coverbild

Ben Maier

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine „Susannesdottir“ Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine „Holgersdottir“ Schäkel und Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Helge Balzer, Lukas Banas, Verena Biskup, Marc Bornhoeft, Steffen Brand, Sandra Braun, Tim Brothage, Christiane Ebrecht, Fifa Finnsdottir, Regina Kallasch, Nele Klumpe, Jennifer Lange, Dagmar Matuszak, Katharina Niko, Nathaniel Park, Diana Rahfoth, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Nadine „Holgersdottir“ Schäkel, Daria Schreiber, Holger Schulz, Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek, Stefan Wacker, Fabrice Weiss, Torben Weit, Rabea Wieneke, Karin Wittig, Michael Wittmann, Carina Wittrin

Mitarbeiter:innen Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

Marketing Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner

Verlag Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Simon Burandt, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Benedict Marko, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spohr, Jens Ullrich, Jan Wagner

Verlag USA Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson

Vertrieb Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Saskia Steltner, Stefan Tannert, Sven Timm, Anke Zimmermann

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2021

Mit Dank an Bettina Ain, Julian Härtl, Jasmin Neitzel und alle Unterstützenden des Thorwal-Crowdfundings.



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	6	Herbarium der Region	89
Die Gestade des Gottwals	7	Klippenzahn	89
Ein Überblick über die Gestade des Gottwals	8	Messergras	89
Geographie	12	Schlinggras	90
Klima & Wetter	13	Tarnele	90
Weg & Steg	14	Götter & Dämonen	91
Land & Leute	16	Glaube in der Region:	91
Das Bodirtal & Südthorwal	17	Die Glaubenswelt der Thorwaler	92
Die Premier Halbinsel	18	Die Glaubenswelt der Gjalsker	94
Das Thorwaler Hinterland	20	Die Zwölfgötter in der Region	95
Die Olportsteine	22	Lokale Heilige & mystische Gestalten	95
Die Küsten des Nordens	23	Glaube im Alltag	96
Die Donnerzacken & das Gjalsker Hochland	25	Glaubensalltag der Thorwaler	96
Das Gjalsker Moorland	27	Glaubensalltag der Gjalsker	96
Die Brinasker Marschen	29	Die Widersacher	96
Städte und Dörfer der Gestade des Gottwals	30	Hranngar	96
Die Trollzwinger-Ottajasko	50	Calyach'an Mochûla	98
Kultur & Wissenschaft	53	Kirchen & Kulte	98
Sitten & Gebräuche	53	Vergessene Kulte & Naturreligionen	99
Hautbilder	57	Zauberei & Hexenwerk	100
Sprache & Schrift	58	Zauberei & Alltag	101
Redensarten & Aberglaube	59	Magische Traditionen	101
Zeitrechnung & Jahreslauf	61	Die Magier Thorwals	102
Gesellschaft & Stände	63	Runenmacht und Zauberschiffe	103
Kleidung & Tracht	64	Die Thorwaler Sangara	103
Kampfkunst & Kriegsführung	65	Die Gjalsker Tierkrieger	104
Seefahrt & Navigation	67	Rang & Namen	105
Essen & Trinken	70	Asgrimm Ragnarsson	106
Spiel & Sport	71	Kjaska Brydasdottir	106
Palenkel	71	Thyra Wulfgardsdottir	107
Handwerk & Technik	73	Ôle Swafgardsson	107
Kunst & Musik	74	Frenjadur Maradasdottir	108
Handel & Wandel	75	Hjaldar Thorwulfsson	108
Währungen & Zahlungsverkehr	76	Swanhild Norrisdottir	109
Maße & Gewichte	76	Schwarzaxt	109
Handel & Dienstleistungen	77	Tula von Skerdu	110
Recht & Gesetz	78	Gon Partach bren Yarrodh	110
Steuern & Zölle	80	Ygrain dûr Deardra	111
Flora & Fauna	81	Gon Nanokh bren Daragh	111
Flora und Fauna der Region	81	Weitere Personen aus Thorwal	112
Vorteile	83	Weitere Personen aus dem Gjalskerland	113
Tierkampfsonderfertigkeiten	83	Mythos & Historie	114
Bestiarium der Gestade des Gottwals	84	Die Geschichte der Region	114
Feuermolch	84	Frühgeschichte (bis etwa 950 v. BF)	117
Ghul	85	Die Zeit der großen Beutezüge	118
Ifirnshai	86	Das Mittelreich schlägt zurück	119
Mammut	86	Niedergang und Neuanfang	120
Seeschlange	86	Der lange Weg zur Einheit	121
Seetiger	88	Die Gegenwart	123
Wollnashorn	88	Was weiß mein Held über die Gestade des Gottwals?	125
		Lebendige Geschichte	126

Helden der Gestade des Gottwals	127
Neue Kultur	127
Gjalsker	127
Weltliche Professionen	128
Krieger der Kämpferschule	
Ugdalfskronir zu Thorwal	128
Kriegerin der Freien Kämpferschule	
der Trutzburg zu Prem	129
Ottajasko-Rekkerin	129
Thorwalsche Godi	130
Zaubererprofessionen	131
Gildenlose Magierin	
der Halle des Windes zu Olport	131
Graumagier der	
Schule der Hellsicht zu Thorwal	132
Reisende Sangara	133
Runenschöpfer (Runahöfundur)	133
Tierkrieger des Hochlands (Durro-Dûn)	134
Geweihtenprofessionen	135
Gjalskerschamane des Hochlands (Brenoch-Dûn)	135
Wandernder Swafnirgeweihter	135
Hintergründe für Helden	
von den Gestaden des Gottwals	137
Neue Vorteile	140
Neue Nachteile	141
Wesenszüge	141
Allgemeine Sonderfertigkeiten	143
Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten	143
Kampfsonderfertigkeiten	144
Die Animisten	144
Animistenkräfte	145
Waffenzauber	147
Die Runenschöpfer	148

Zauberrunen	148
Die Sangara	150
Zauber melodien	150
Instrumentzauber	152
Allgemeine magische Sonderfertigkeiten	153
Zaubertricks	153
Zaubersprüche	154
Rituale	155
Die Gjalskerschamanen	156
Tradition (Gjalskerschamanen)	156
Moralkodex der Gjalskerschamanen	156
Die Aspekte der Gjalskerschamanen	156
Die Swafnirgeweihten	156
Tradition (Swafnirkirche)	156
Moralkodex der Swafnirkirche	157
Die Aspekte der Swafnirkirche	157
Liturgien	157
Zeremonien	158
Elementare	159
Waffen & Ausrüstung	160
Nahkampfwaffen	160
Fernkampfwaffen	162
Rüstungen	162
Neue Kampftechniken	163
Schiffahrt	164
Verfolgungsjagd zwischen Schiffen	164
Schiffskampf	164
Kampf im Wasser	167
Palenkel in Regeln	167
Der Gesamtsieg	171
Index	172
Mysteria & Arcana	175

Regeln & Tabellen

Wegstrecken	15
Thorwalsche Runen	58
Thorwalsches Glossar	60
Gjalskisches Glossar	60
Monatsnamen und Wochentage der Thorwaler	61
Mondnamen der Gjalsker	62
Feiertage im Jahreslauf	62
Preisliste	77
Vorteile und Tierkampfsonderfertigkeiten	83
Oberste Hetleute und Namhafte Gjalsker	115
Chronik der Gestade des Gottwals	115
Die Zweite Jarltumsreform	124
Neue Waffen und Rüstungen	161
Geschwindigkeit von Wasserfahrzeugen	164
Schiffstypen	166
Tagesablauf eines Palenkels	168
Generische Meisterpersonen	191

Karten & Stadtpläne

Kendrar	35
Niellyn	38

Die Stadtpläne von Enqui, Olport, Prem, Thorwal und Waskir sind der Regionalspielhilfe separat beigelegt.

 **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei Regeln zu Trefferzonen^{AKO128}.

ABE – Aventurisches Bestiarium
AKO – Aventurisches Kompendium
AMA – Aventurische Magie

Vorwort

Swafnir zum Gruße und Ehre den Ahnen oder *Móru Brayya-Dûn*, wie die Gjalsker sagen. Nach langer Irrfahrt und zahlreichen Fährnissen ist die Otta nun endlich eingelaufen und **Die Gestade des Gottwals – Thorwal & das Gjalskerland** heißen euch willkommen!

Bis zu diesem Zeitpunkt ist das Thorwal-Crowdfunding nach wie vor das erfolgreichste deutsche Rollenspiel-Crowdfunding aller Zeiten, und was war das doch für eine lange Reise durch unstete Zeiten! Doch diese Reise findet nun ein Ende, wir sind am Ziel angekommen. Mit der vorliegenden Spielhilfe kehren wir zurück in eine der beliebtesten Regionen Aventuriens. Endlich können wir uns an gischtumtosten Küsten und auf nebelverhangenen Hochebenen neuen Abenteuern widmen und in den Langhäusern der Thorwaler und den Haeradi der Gjalsker Barbaren von alten Legenden und längst vergessenen Schrecken erfahren.

Seit der Regionalspielhilfe **Unter dem Westwind** sind im Nordwesten Aventuriens zwanzig Winter ins Land gezogen und haben ihre Spuren hinterlassen. Wer Thorwal schon früher bereist hat, wird einige alte Bekannte wiedertreffen und neue kennenlernen. Vieles hat sich verändert und auch die politische Landschaft Thorwal sieht nun ein wenig anders aus.

Das Gjalskerland, welches mir persönlich ganz besonders am Herzen liegt, war bisher eine der eher weniger beachteten Regionen Aventuriens. Obwohl mir schon viele Gjalsker am Spieltisch begegnet sind (allesamt Tierkrieger, wenn ich mich nicht irre), war die Region bisher nur spärlich beschrieben. Wir haben auf dem Bestehenden aufgebaut und es an vielen Stellen – vor allem auch visuell – erweitert. Dennoch solltest du überall ausreichend Freiheiten finden, die Gestade des Gottwals den Bedürfnissen deiner Spielrunde anzupassen und weiter auszugestalten.

Mögen die Skalden von deinen Taten künden und mögen die Odûn deine Kühnheit mit Abenteuern belohnen, die ein neues Hautbild wert sind!

Nikolai Hoch,

an einem der ersten Herbsttage nach einem Sommer, wie man ihn an den Gestaden des Gottwals noch nie gesehen hat

Eine kurze Gebrauchsanweisung

Willkommen an den Gestaden des Gottwals!

Wir gehen an dieser Stelle davon aus, dass du mit dem **Regelwerk** von **Das Schwarze Auge** vertraut bist und dir bereits dank der Lektüre des **Aventurischen Almanachs** einen Überblick über die Spielwelt Aventuriens verschafft hast. Diese Regionalspielhilfe stellt nun ein eigenes Spielsetting innerhalb dieser Welt vor, mit all seinen Ländereien, Geschichten, Orten und Personen. Sie beschreibt den Hintergrund, vor dem Helden phantastische Abenteuer erleben können.

Der Band **Die Gestade des Gottwals** richtet sich, wie auch andere Regionalspielhilfen, sowohl an Meister als auch an Spielerinnen, welche die Region im Nordwesten Aventuriens bereisen oder auch selbst in die Rolle eines Helden aus dieser rauen Gegend schlüpfen möchten.

Meisterinformationen

Allein das Kapitel zu **Mysteria & Arcana** ab Seite 175 ist den Meisterinnen vorbehalten – oder solchen Spielern, die mehr wissen wollen und gut zwischen Spieler- und Heldenwissen unterscheiden können. Hier werden Geheimnisse rund um die Welt, wichtige Meisterpersonen und Ereignisse enthüllt, die im Band jeweils mit einem Symbol gekennzeichnet sind: der Meistermaske. Damit Spieler außerdem nicht aus Versehen dort landen, haben wir im Index keine Verweise aus diesem Teil des Buches aufgenommen. Die Orientierung sollte dem Meister anhand der Meistermasken und der Überschriften dennoch leichtfallen.



Wie ist der Band aufgebaut?

Der Aufbau dieses Buches folgt dem des **Aventurischen Almanachs**, damit du dich leicht zurechtfindest. Hier findest du die gleiche Kapitelstruktur, und viele Abschnitte innerhalb eines Kapitels wirst du auf Anhieb wiedererkennen. Die Beschreibungsdichte ist in diesem Band jedoch deutlich höher, und du wirst zu vielen Themen Genaueres erfahren, was wir in der zugrundeliegenden Weltbeschreibung der besseren Übersicht halber aussparen mussten.

Wo fange ich an?

Am besten beginnst du ganz klassisch am Anfang des Buches. Die Regionalspielhilfe beschreibt zuerst das große Ganze und geht dann ins Detail, sodass viele Grundlagen zu einem Thema am Beginn des Bandes oder eines Kapitels vermittelt werden. Du kannst aber natürlich auch vom **Inhaltsverzeichnis** (Seite 4) oder dem **Index** (Seite 172) ausgehend direkt zu besonders spannenden Teilen blättern.

Was weiß mein Held?

Dieses Buch richtet sich vornehmlich an die Spieler, denn die meisten Aventurier verfügen nicht annähernd über das Wissen, das in diesem Band zusammengetragen ist. Selbst Gelehrten oder weitgereisten Abenteuern erschließen sich viele der vorgestellten Fakten, Gerüchte und Hintergründe im Laufe ihres Lebens nur teilweise. Natürlich sollte aber ein Held, und seine Spielerin umso mehr, mit Informationen zu seiner Heimatregion und auch darüber hinaus versorgt sein, um diese ins Spiel einbringen zu können. Über welche Informationen genau eure Helden verfügen, spricht ihr am besten gemeinsam mit euren Mitspielern und dem Meister ab. Hilfestellung bietet außerdem der Abschnitt **Was weiß mein Held über die Gestade des Gottwals?** auf Seite 125.

Wie kann ich einfach losspielen?

Mit den Informationen im Kapitel **Helden der Gestade des Gottwals** ab Seite 127 kannst du einen eigenen Helden und seinen Hintergrund selbst erstellen oder einen verdienten Recken Neues lernen lassen. Hier findest du neue Professionspakete, Sonderfertigkeiten, Zauber, Liturgien und vieles mehr.

DIE GESTADE DES GOTTWALS

»Nordwärts, Gefährten, nordwärts, sagte ich! Der Wind raunte und zischte, die Planken knarrten wie hungrige Wölfe, während unser Drachenschiff die See durchschnitt. Gischt tanzte vor unseren Augen und verhüllte den Blick auf das, was fernab nur noch als Umriß zu erkennen war. Wir wussten, dass es die Ifirnsklippen waren, groß und kalt und schroff, doch so verhangen waren sie vom Nebel, dass wir kaum einen Felssporn erkennen konnten. Furcht schlich sich da in die Herzen meiner Gefährten, und auch ich selbst war mir nicht sicher, was dort auf uns lauerte. War das nicht das Fauchen einer Seeschlange? Allein Asleif Phileasson, unser tapferer Anführer, den alle nur Foggwulf nannten, hielt seinen Bart trotzig in die Gischt und verzog keine Miene. Niemals, ich sage es euch, konnte ich einen mutigeren Mann meinen Gefährten nennen! Denn obwohl er wusste, welche Schrecken sich im Nebel verbergen konnten, vertraute er darauf, dass die Runjas uns ans Ziel führen würden. Bald, schon bald, sollte die zerfallene Festung am Horizont erscheinen, welche die Barbaren des Hochlands Amanma Rudh nennen. Hoch über den Klippen thront das Ungetüm aus blankem Fels, von dem aus, wie ich schon gehört hatte, die Barbaren ihre Toten ins Meer schleudern. Ich starrte also in den Nebel, nicht ahnend, ob ich mich auf das zähnefletschende Maul von Hrangar-Brut oder den Einschlag fliegender Barbarenleiber gefasst machen sollte. Foggwulf aber legte mir eine Hand auf die Schulter, noch immer den Blick nach vorne gerichtet. »Nordwärts, mein Freund, nordwärts«, sagte er. »Für uns geht es immer weiter nordwärts.««

—Der legendäre Skalde Ohm Follker, gehört in einem Langhaus in Enskar, 1043 BF

»Ah, meine Heimat, Hort der hehren Heldentaten. Wie schön der Schaum auf den Wogen und Wellen doch schimmert! Ein Land für Leute mit Lebensfreude, für reichlich mutige Rekker und tapfere, trinkfeste Seefahrerinnen! Nach Thorwal fragst du mich, Freundin aus der Fremde, so kann ich nur schwerlich nicht schwärmen. Drum gebe ich dir nun einen redlichen Rat: komm an Bord des Heims meiner Hetfrau und nenne mit uns den Norden dein Ziel!«

—der Skalde Mikko Hanusson beim Versuch, eine Albernierin von seiner Heimat zu überzeugen, neuzeitlich



Ein Überblick über die Gestade des Gottwals

Die Gestade des Gottwals – bereits der Name klingt nach rauen Küsten, windumtosten Klippen und weiter, stürmischer See. Doch die Lande im Nordwesten Aventuriens bieten noch weit mehr als einsame Felsinseln und zerklüftete Fjorde, denn auch im wilden Hochland, den fruchtbaren Marschen und den verwunschenen Sumpf- und Moorlandschaften lauern abenteuerliche Geschichten.

Dieses schroffe Land wird in erster Linie von zwei menschlichen Kulturen bewohnt, die sich trotz gemeinsamer Wurzeln räumlich weit voneinander entfernt haben: An den Küsten leben die Thorwaler, für die das Meer zur zweiten Heimat geworden ist, während sich die Gjalsker mit abergläubischer Furcht von der See fernhalten und in den Weiten des Hochlands und der Düsternis der Moore siedeln. Trotz dieser Entfernung eint die beiden Kulturen mehr, als man auf den ersten Blick annehmen würde. Es ist der Kampf gegen Wind und Wetter, der die Menschen hier besonders prägt. Die Sommer sind kurz, die Winter dagegen lang, kalt und düster, weshalb man vergangene Jahre nicht in Sommern, sondern in (überstandenen) Wintern zählt. Von diesem täglichen Kampf gestählt sind Thorwaler und Gjalsker robuste und bisweilen etwas raue Menschen, die sich schicksalsergeben jeder Widrigkeit stellen. Sie legen wenig Wert auf Hierarchien und Politik, dafür mehr auf eine gleichberechtigte Form der Gemeinschaft. In Zusammenkünften wie den Thorwaler *Hjaldings* oder der Hochlandzusammenkunft der Gjalskerländer Barbaren werden wichtige Entscheidungen diskutiert und bisweilen ausgefochten. Man schätzt andere für das, was sie zur Gemeinschaft beitragen können, und legt viel Wert auf Stärke, Tapferkeit, Ruhm und Ehre.

Das Setting an den Gestaden des Gottwals basiert daher unter anderem auf dem Zusammenspiel von **Gemeinschaftssinn und Schicksalsglaube**. Die Gemeinschaft

ist für Thorwaler wie Gjalsker überlebenswichtig, ebenso der Glaube an das Schicksal, das für die Bewohner des Nordwestens oft große Herausforderungen bereithält. Eine davon betrifft auch Heldinnen in der Region, die sich dem **Kampf gegen die Wildnis** stellen müssen, sei es auf tosender See, im Herzen eines Schneesturms oder auf einer von Wölfen und Ghulen erschwerten Reise durch das Hochland.

Thorwal im Überblick

»Es gibt kein schöneres Land als das, was Swafnir uns zum Geschenk machte. Sieh doch! Die Klippen glänzen von der Gischt, über der See kreischen die Vögel, und aus den stahlgrauen Wogen tauchen die Fluken von Swafnirs Kindern – den Walen – auf. Noch wilder, freier, strahlender kann ein Land gar nicht sein. Kühl, sagst du? Zieh dich eben warm an.«

—Die Schiffsführerin Frenjadur Maradasdottir im Gespräch mit dem horasischen Reisenden Eolan ya Brello, Rahja 1042 BF

»Nass. Kalt. Alles riecht seltsam auf diesem Schiff. Die Personen an Bord kommen mir dauernd zu nah, immerzu duzen sie mich! Ich hoffe, wir erreichen bald dieses Olport. Ein Hort der Zivilisation in dieser feuchten Einöde ... hoffentlich. Ohne diesen Honigwein, der hier an Bord reichlich fließt, wäre ich bestimmt schon erfroren. Das nennen sie hier Sommer!«

—Aus dem Tagebuch des horasischen Edelmanns Eolan ya Brello, Mitglied der Aves-Freunde, von seiner ersten Reise nach Norden, Rahja 1042 BF

Was ist ein Setting?

Das *Setting* ist die Gesamtheit der wichtigsten Leitmotive, die das Spiel in einer Region prägen. Es bietet den roten Faden, an dem die Inhalte einer Regionalspielhilfe aufgehängt sind, und zeigt auf, welche zentralen Aspekte Abenteuer in diesem Gebiet enthalten können. Für Heldinnen wird die Umgebung dadurch zu einer abwechslungsreichen Kulisse, die doch durch ihre Kernelemente immer klar abgegrenzt und wiedererkennbar bleibt. Für diesen Wiedererkennungswert sollten die zentralen Motive der Region in Abenteuern und Geschichten immer wieder aufgegriffen werden. Die meisten Abenteuer in Thorwal oder dem Gjalskerland werden die Heldinnen mit herausfordernden Reisen über See oder Land konfrontieren, bei denen die ungezähmte Natur ebenso zur Gefahr wird wie uralte Mysterien und Orte urtümlicher Magie. Auch der Aberglaube der Bewohner und die große Bedeutung, die man

Gemeinschaft beimisst, können sowohl als treibende Kraft der Meisterpersonen als auch für atmosphärische Untermalung genutzt werden. Wenn beispielsweise an prasselnden Lagerfeuern der *Ottaskins* (umfriedete Siedlungen einer Sippe oder *Ottajasko* (Schiffsgemeinschaft)) aus meist mehreren *Jolskrimi* (Langhäusern) oder *Hallas* (Hallen) Sagas aus alten Tagen vorgetragen werden und die *Godi* (Seher) vieldeutige Prophezeiungen verkünden, erwachen die Gestade des Gottwals zum Leben.

An den Grenzen der Region kann der Einfluss benachbarter Settings zu spüren sein. Thorwals Südgrenze zu den Streitenden Königreichen hat ebenso Einwirkung auf das Gebiet wie die Orklände. Sogar weiter entfernte Regionen wie Albernien oder das Horasreich können Thorwal durch das alles verbindende Meer der Sieben Winde beeinflussen. Dennoch ist das Setting der Gestade des Gottwals in sich abgeschlossen; solche überschneidenden Grenzen sind ein optionales Spielelement.

Wegmarken: Thorwal wird begrenzt von der mit Fjorden durchzogenen Küste im Westen und Norden, dem Einhorngras jenseits der Brinasker Marschen im Nordosten, den Bergzügen der Großen Olochtai und des Firunswalls im Südosten gegen des Orkland und dem Fluss Ingval im Süden.

Landschaft: Zum Wasser hin Küsten mit hohen Klippen sowie Kies- oder Felsstränden, dahinter meist karges, felsiges Land. Vor allem im Süden gibt es auch fruchtbares Ackerland. In den Höhenlagen durchbrechen Moore die felsige Einöde. Nach Norden hin nimmt die Vegetation deutlich ab, das Land wird zur Kältesteppe.

Wichtige Städte: Thorwal (12.500), Enqui (4.000), Prem (3.200), Olport (2.700), Kendrar (1.100), Waskir (2.400)

Bevölkerung: 95.000 Menschen, darunter auch Mittelländer, Norbarden, Nivesen, Nostrier und Svellttaler, dazu jeweils einige hundert Elfen, Zwerge, Orks und Goblins

Politische Zugehörigkeit: eigenständig; kein Staatsgefüge im herkömmlichen Sinne

Regierungsform: lokale Verwaltung durch *Hersire* und *Hetleute* (Anführer), besondere Bedeutung der *Ottajasko* (Schiffsgemeinschaft); dazu ein *Jarl* als Verwalter größerer *Jarltümer* (Regionen) sowie ein gewählter *Oberster Hetmann* als nominelles Oberhaupt aller Thorwaler

Götterverehrung: Bedeutendster Gott ist der walgestaltige Swafnir. Die Verehrung der Zwölf ist weitgehend akzeptiert, jedoch erfahren nur manche von ihnen (Firun, Travia, Ifirn) von den Thorwalern Verehrung. Zudem glaubt man an weitere göttliche Wesenheiten, etwa den trickreichen Swafnirsohn Ögnir oder die *Runjas*, Göttinnen des Schicksals. Daneben herrscht ein reger Aberglaube, der Amuletten und Ritualen große Kraft zuspricht und Ehrfurcht vor den Geistern der Natur lehrt. Besonders große Furcht empfinden Thorwaler für Swafnirs Gegenspielerin, die Seeschlange Hranngar, und all jene Schrecken, die sie im Nebel verbirgt.

Handelsgüter: Met und Schnaps (besonders Premer Feuer), Fisch (gesalzen und geräuchert), Käse, Wolltuch, Seile, Pech, Teer, Horn, Elfenbein von Seetigern, Bernstein, Silber- und Bronzeschmuck

Irdische Vorbilder: Die Lebensart der Thorwaler mit ihren Langbooten, auch Drachenboote oder *Ottas* genannt, ist vornehmlich an das Skandinavien des 5. bis 11. Jahrhunderts angelehnt. Gerade die Kultur der Wikinger mit ihren plündernden Seefahrern und weitreisenden Händlern, den Sagas und Skalden, den Zahlungsmitteln und der Jarlswürde kann als Inspiration dienen. Weitere historische Vorbilder können durch Kleidung, Verhalten oder Handwerk auch die kriegerischen Angelsachsen oder andere germanische Stämme sein, ebenso die frühen Normannen, die sich an der Küste Frankreichs niederließen und sogar einige eisenzeitliche Gesellschaften Mitteleuropas.

Eine Heldin aus Thorwal: Thorwaler sind ein freiheitsliebendes Volk, das viel Wert auf Gleichberechtigung legt. Von vermeintlichen Autoritäten

lässt sich ein Thorwaler kaum etwas sagen, sofern er nicht guten Grund hat, dem Wort des Gegenübers zu vertrauen. Er äußert seine Meinung meist frei heraus, was nicht selten zu Handgreiflichkeiten führt. Diese werden gern von einer Runde Met, bei welcher der Ärger verraucht und von heiteren, derben oder bisweilen auch melancholischen Geschichten abgelöst. Typische Heldinnen aus Thorwal sind deshalb neben den *Skalden* (Geschichten-erzählern) auch kräftige Krieger, geschickte Handwerker, eigenbrötlerische *Seidkonas* (Hexen) und *Godi* (Seher) sowie die mysteriösen Runen- und Wettermagier der Halle des Windes.

Thorwal im Spiel: Thorwal wird geprägt von einem Kontrast aus Nähe und Wärme, wie man sie in einer *Ottajasko* findet und dem kalten, einsamen Kampf gegen die Urgewalten der Natur außerhalb der Siedlungen. Die ungewöhnlich flache Gesellschaftsstruktur und der Schicksalsglaube der Menschen können ebenso als Ausgangspunkt für Geschichten dienen wie die Suche nach magischen Orten oder der Kampf gegen Kreaturen aus dem Nebel.

Die Jarltümer Thorwals

Ein *Jarltum* ist, anders als etwa mittelreichische Grafschaften, kein Lehen, sondern eine regionale Verwaltungseinheit. Die Hauptaufgabe des für diese Region zuständigen *Jarls* ist die Aufrechterhaltung der Ordnung und die Rechtsprechung in großen, komplizierten oder wichtigen Fällen.

Jarltum Brinasker Marschen

Thorwalscher Name: Norder Myrlendi

Jarl: Ingald Ingibjarsson

Wichtige Städte: Enqui, Parkauki

Wichtige Ottajaskos: Eiszwinger, Ingibjara

Jarltum Gjalskerstrand

Thorwalscher Name: Gjalskerstrandir

Jarlin: Swangard Gunbrittsdottir

Wichtige Städte: Gjalskermund, Ifirnshaven, Nordaport, Narvasholm

Wichtige Ottajasko: Askirs

Jarltum Graue Berge

Thorwalscher Name: Graubjergen

Jarlin: Garhelt Bjarnisdottir

Wichtige Städte: Auriler; Hjalsvidra und Hoijangar, die aber direkt dem Obersten Hetmann unterstehen

Wichtige Ottajaskos: Blutrochen, Drachenreiter, Eisvogel, Nordsturm

Jarltum Küstenland

Thorwalscher Name: Kystland

Jarl: Asgrimm Ragnarsson

Wichtige Städte: Orkbrand, Thorwal, Varnheim, Vilnvad

Wichtige Ottajaskos: Blutkämpfer, Haitaucher, Geraldssons, Gischtreiter, Klippenspringer, Sturmkinder, Sturmmöwen, Südbrisen, Windzwinger

Jarltum Neues Land

Thorwalscher Name: Nyrsland

Jarl: Björgvin Raskrasson

Wichtige Städte: Kendrar, Nehult, Syafðûn

Wichtige Ottajasko: Eldgrimm

Besonderheit: ehemalige Edelgrafschaft Kendrar, wird von den Nostriern noch immer als besetztes Land angesehen

Jarltum Njurunstal

Thorwalscher Name: Njurusdal

Jarl: Baerjan Askilsson

Wichtige Städte: Muryt, Waskir

Wichtige Sippen: Farseesson, Nunnur, Rangoldsson

Jarltum Nordhjaldor

Thorwalscher Name: Norder Hjaldor

Jarlin: Lialin Mardrekasdottir

Wichtige Städte: Overthorn, Skovbjerg, Vidsand

Wichtige Ottajaskos: Knochenbrecher, Kywilde, Seewölfe

Jarltum Olport

Thorwalscher Name: Olaport

Jarl: Stirbjörn Karvensson

Wichtige Städte: Enskar, Olport, Torstorsgard, Uddahjal, Virport

Wichtige Ottajaskos: Hammerfaust, Hjörnen, Sturmsegler; dazu die Runajasko (Magierakademie)

Jarltum Olportsteine

Thorwalscher Name: Niflsteyner

Jarlin: Ragnild Hallarsdottir

Wichtige Städte: Brendhil, Goldsholmer, Manrin, Skerdûn

Wichtige Ottajaskos: Firnglänzer, Wellenstürmer

Besonderheit: Teile der Region sind unter der Kontrolle des friedlosen Piraten Schwarzaxt

Jarltum Premier Halbinsel

Thorwalscher Name: Premierhalfey

Jarl: Laske Beornsson

Wichtige Städte: Ljasdahl, Orvil, Prem

Wichtige Ottajaskos: Sturmspeer, Windbrummer

Jarltum Steineichenwald

Thorwalscher Name: Steineikiskov

Jarlin: Estrid Lethamsdottir

Wichtige Städte: Peilinen, Rovamund

Wichtige Sippen: Ingvalschiffer / Eichenrupfer

Das Gjalskerland im Überblick

Wegmarken: Das Land zwischen den Kreideklippen im Westen, den von Thorwalern besiedelten Fjorden im Norden, den Sümpfen und Mooren im Osten und dem von den Donnerzacken überragten Hochland im Süden ist die Heimat der Gjalsker.

»Die Muskeln sind beeindruckend, wie sie sich spannen und wölben und die Haut zum Erzittern bringen ... ich schweife ab. Diese Wettspiele, bei denen die Barbaren des Hochlands schier unvorstellbare Kraftleistungen vollbringen, nennt man wohl Palenkel, was auch immer das bedeuten mag. Es vereint die raue Geselligkeit dieses Volks mit ihrer archaischen Verehrung für rohe Kraft und hat beinahe den Charakter eines Volksfestes. All das inmitten dieser endlos weiten, wilden Landschaft. Wenn mir nur nicht so kalt wäre, könnte ich dem Ganzen bestimmt etwas abgewinnen. Für spätere abenteuerliche Erzählungen im Kreise der Aves-Freunde lohnt sich der Anblick aber sicher. ... Was haben die jetzt mit diesem Felsbrocken vor?«

—Aus dem Tagebuch des horasischen Edelmanns Eolan ya Brello, Mitglied der Aves-Freunde, während seiner ersten Reise nach Norden, Rondra 1043 BF

Landschaft: Das Land der Gjalsker ist zwiegespalten; im Nordosten und Osten wechseln sich karge Heidelandschaften mit schummrigen Mooren ab, im Nordwesten, Süden und Westen dagegen erstreckt sich grünes Hochland, das immer wieder von nacktem Felsen unterbrochen wird.

Wichtige Städte: Typische Städte wie in Thorwal oder anderen großen Ländern Aventuriens gibt es nicht, stattdessen leben die Menschen in *Haeradi*, befestigten Sippengemeinschaften (siehe Seite 11 und 56).

Bevölkerung: 12.000 Menschen, darunter einige Nivesen, Norbarden und Orks

Politische Zugehörigkeit: keine; eine übergreifende staatliche Organisation existiert nicht

Regierungsform: Den *Haeradi* steht ein *Yalding* bzw. eine *Yaldingra* (Anführerin) vor; in Zeiten großer Krisen kann ein oberster *Yalding* gewählt werden (selten)

Götterverehrung: Das Pantheon der Gjalsker unterscheidet sich stark von allen anderen Religionen des Kontinents. Man verehrt Natûru-Gon – das göttliche Mammut – als obersten Gott. Daneben werden auch andere Götter wie Ifrunn, Sindarra, und Zwanfir verehrt. Besondere Ehrerbietung erweist man verschiedenen Geistern wie den *Odûn* (Tiergeistern), den *Brayya-Dûn* (Geister der Ahnen) und verschiedenen Geistern der Natur, die im täglichen Leben eine große Rolle spielen. Den Namen der göttlichen Widersacherin, Calyach'an Mochûla, flüstert man dagegen nur hinter vorgehaltener Hand, denn die spinnengestaltige Göttin gilt als Feindin allen Lebens.

Handels Güter: Salz (aus Tagebau), Schafsfell, Pelze, selten Pferde (*Thorwaler Langmähen*); insgesamt aber sehr wenig Handel, der fast nur mit Nivesen und Norbarden getrieben wird

Irdische Vorbilder: Die aventurischen Nordland-Barbaren sind an viele historische und fiktionale Barbarenvölker angelehnt. Am deutlichsten sind die Bezüge zum vormittelalterlichen Schottland, etwa den Kelten und Pikten, aber auch andere Geschichten aus dem rauen Norden können als Inspiration dienen, allen voran die Abenteuer von Conan dem Barbaren.

Eine Heldin aus dem Gjalskerland: Der tägliche Überlebenskampf macht die Gjalskerin zu einem zu packenden, kräftigen, widerstandsfähigen und sehr abergläubischen Menschen. Sie ist nicht sehr weltgewandt, geht aber dafür mit der Überzeugung durch die Welt, alles fürs Überleben Notwendige zu wissen. Gjalsker legen wenig Wert auf Feinheit oder Schmeichelei, weshalb eine Heldin aus dem Gjalskerland ehrlich und frei heraus spricht. Fremde schließt sie, sofern diese etwas Nützliches zur Gruppe beibringen, schnell ins Herz und würde für ihre *Sasunnach* (Gefährten) sprichwörtlich durchs Feuer gehen. Nur vom Meer hält sie sich am liebsten fern, denn sie fürchtet das Reich des Totengottes Zwanfir.

Das Gjalskerland im Spiel: Das Gjalskerland ist fremdartig. Es ist weit, unberührt und voller Wildnis-Herausforderungen und geheimnisvoller Orte, über die selbst die Einheimischen nur wenig wissen. Wer hierher reist, ist überrascht von der Kultur der vermeintlichen Barbaren, die vielfältiger und stellenweise auch raffinierter ist, als man erwarten würde. Der Kontakt mit einer so fremden, aber doch meist freundlichen Kultur macht den großen Reiz des Spiels im Gjalskerland aus.

Die Haeradi des Gjalskerlandes

Ein *Haerad* ist eine befestigte Siedlung, in der mehrere Familien in einer Sippengemeinschaft zusammenleben. Sie sind nicht mit einer Baronie, die über einen Baron, eine Erbfolge und ein Wappen verfügt, zu vergleichen. Dennoch haben sie alle einen Anführer und sind an den Farben ihrer gewebten Kleidung, die immer einen etwa knielangen Wickelrock – den *Eudach* – einschließt, zu unterscheiden. Farben und Muster sind in keinen zwei *Haeradi* identisch. Auch fühlt sich jedes *Haerad* einem *Odûn*, einem Tiergeist, besonders verbunden. Die folgenden sechs Siedlungen sind die sogenannten *Ur-Haeradi*, die legendären ersten (und bis heute größten) Sippengemeinschaften des Gjalskerlandes.

Haerad Alrudh

Farben: Grün und Blassgelb
Yalding: Gon Morlaigh brai Ailsbeth
Odûn: Feuermolch



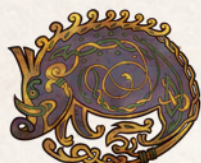
Haerad Dhartaech

Farben: Blassgelb und Blau
Yalding: Gon Dûrdhan bren Madadhan
Odûn: Wolf



Haerad Lyrgach

Farben: Dunkelbraun und Blassgelb
Yaldingra: Gon Eoga brai Cailte
Odûn: Wildschwein



Haerad Mortakh

Farben: Blassrot und Blassgelb
Yalding: Anchas bren Dundoch
Odûn: Bär



Haerad Niellyn

Farben: Rot und Grün
Yalding: Gon Partach bren Yarrodh
Odûn: Mammot



Haerad Rayyadh

Farben: Blassrot und Hellbraun
Yalding: Gon Morved bren Crennah
Odûn: Wollnashorn



Medienhinweise für das Spiel an den Gestaden des Gottwals

Filme und Serien

- *Beowulf & Grendel* (2005)
- *Centurion* (2010)
- *Conan* (2011)
- *Conan – Der Barbar* (1982)
- *Conan – Der Zerstörer* (1984)
- *Der 13. Krieger* (1999)
- *Der Adler der Neunten Legion* (2011)
- *Die Legende von Beowulf* (2007, OT: Beowulf)
- *Northmen – A Viking Saga* (2014)
- *The Beastmaster* (1982)
- *The Last Kingdom* (seit 2015)
- *Vikings* (seit 2013)

Musikuntermalung

Neben den Soundtracks der oben genannten Filme und Serien auch:

- Daniel Pemberton: Soundtrack zu *King Arthur – Legend of the Sword* (2017)
- Folkmusik aus Schottland, Irland oder Skandinavien (instrumental)
- Hans Zimmer: Soundtrack zu *King Arthur* (2004)
- Ramin Djawadi: Soundtrack zu *Game of Thrones* (Stücke, die sich auf den Norden beziehen)

Bücher

Neben alten skandinavischen Legenden und Sagas (z. B. Edda) auch:

- Bernard Cornwell: *The Saxon Chronicles* (auch bekannt als Uthred-Saga)
- Bernhard Hennen, Robert Corvus: *Die Phileasson-Saga* (Romanreihe basierend auf einem Klassiker der DSA-Abenteuer)
- Frans G. Bengtsson: *Röde Orm*
- Joe Abercrombie: *Heldenklingen*
- Neil Gaiman: *Norse Mythology*

Computerspiele

- Attic: *Die Nordland-Trilogie* (1992-1996)
- Bethesda: *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011)
- Daedalic Entertainment: *Satinavs Ketten* (2012)
- Logic Artists: *Expedition Viking* (2017)
- LucasArts: *Gladius* (2003)
- Sony Interactive: *God of War* (2018)
- Ubisoft: *Assassin's Creed Valhalla* (2020)

Publikationen von Ulisses Spiele

- Die CD *Sphärenklang – Die Gestade des Gottwals* von Ralf Kurtsiefer wurde eigens für die atmosphärische Untermauerung der Region komponiert.
- Das Regionalabenteuer *Runen des Schicksals* führt Heldinnen auf eine abenteuerliche Reise durch den Norden, von der man sich noch lange an Lagerfeuern erzählen wird.
- Auch andere Abenteuer aus der fünften Edition gewähren euren Heldinnen Einblicke in die Region: In *Fauler Frühling* bereist ihr das Thorwaler Hinterland, in *Rache ist Stockfisch* verhindert ihr dagegen eine Tragödie im Süden Thorwals.
- Schon frühere Editionen boten Abenteuer, die heute oft als Klassiker gelten, allen voran die *Phleasson-Saga*, die in Thorwal beginnt und um den gesamten Kontinent Aventuriens führt. Bekannt



sind aber auch die Thorwal-Abenteuer *Die Dunkle Halle*, *Helden einer Saga*, *Friedlos* und die *Jandra-Saga* aus der Anthologie *Skaldensänge*.

- Zudem gibt es Romane, die an den Gestaden des Gottwals spielen, etwa *Pfad des Wolfes*, das im Gjalskerland angesiedelt ist oder die Geschichte eines Skalden, die in *Sieben Winde* niedergeschrieben ist. Außerdem gibt es die *Hjaldinger-Saga*, die in den bereits erschienenen Romanen *Glut* und *Sturm* sowie dem 2021 erscheinenden Band *Eis* erzählt wird.

• Viele ältere Abenteuer und Romane sind in unserem Ebook-Shop unter www.ulisses-ebooks.de verfügbar.



Geographie

»Karge Fjorde? Das ist alles, was dir zu Thorwal einfällt? Meine Heimat ist weitaus vielfältiger – vom sanften Bodirtal, wo Getreide angebaut und Schafe gezüchtet werden, über das Waskirer Hochland, einem Landstrich voller Moore, bis zu den rauen Klippen an den Küsten bei Olport erstreckt es sich. Im Süden liegt die Stadt Thorwal und natürlich die Premier Halbinsel, wo der beste Schnaps Aventuriens gebrannt wird. Bei Swafnir, die Gegend hat weit mehr zu bieten als ein paar Fjorde!«
—Tjalva Garheltsdottir, Premier Hetja, beim Streitgespräch in einer mittelreichischen Taverne



Die Gestade des Gottwals umfassen die beiden Regionen im Nordwesten Aventuriens, Thorwal und das Gjalskerland. Obwohl sich die Kulturen in vielen Dingen unterscheiden, gibt es in der Geographie der Landstriche Gemeinsamkeiten: große Städte, die sich mit denen im Mittelreich vergleichen lassen, sucht man bis auf wenige Ausnahmen vergebens. Vielmehr ist das Land karg, unerschlossen und in weiten Teilen unberührt. Schroffe Gebirge und ausgedehnte Moore wechseln sich mit verwunschenen Wäldern ab, die Küstenlandschaft ist von tiefen Fjorden durchzogen und wirkt durch die oft steilen Klippen abweisend. Dies trifft auch auf die Inselgruppe der Olportsteine zu, auf der es kaum Siedlungen, sondern allenfalls Piratennester gibt.

Viele Orte sind von urtümlicher Magie durchdrungen, die ungezähmt zutage tritt. Dazu zählt das *Seufzermoos* (☹ 179) im Landesinneren wie auch der Geisterwald *Dänthark* (☹ 183) im Gjalsker Hochland oder die Insel *Berik*, auf der zahlreiche Kultstätten liegen. Die Bewohner erzählen sich Geschichten über Sagengestalten,

zaubermächtige *Alfen*, die meist gefürchtet, teilweise aber auch verehrt werden, wie der sagenumwobene *Drugdamer* in seinem verwunschenen Wald.

Die südliche Grenze der Region Thorwal bildet das Königreich Nostria; sie verläuft entlang des Grenzflusses Ingval, der sich bis zum Steineichenwald erstreckt. Weiter im Norden wird das Thorwaler Land durch die Große Olochtai vom Orkland getrennt, bis sich im Osten die Gjalsker Halbinsel anschließt. Tatsächlich sind die teils steilen und oftmals felsigen Küsten mit ihren Fjorden charakteristisch für die Region, doch auch Gebirge im Landesinneren wie die Grauen Berge und die verlassen Heide Landschaften oder sagenumrankten Wälder sind typisch für das Thorwaler Land.

Das Gjalskerland besteht im Wesentlichen aus dem Hochland der Gjalsker Halbinsel, im Süden durch die Große Olochtai begrenzt, während im Südosten der Fluss *Joraani* die Grenze zu den zu Thorwal gehörenden Brinasker Marschen bildet. Das Hochland ist eine hügelige Steppenlandschaft, in der es vereinzelte Wälder gibt. Die Gebirgszüge der Donnerzacken und des Ogerwalds liegen zentral inmitten des Hochlands. Der östlich des Flusses *Gjalska* gelegene Teil des Landes besteht zu einem großen Teil aus einer Moorlandschaft, durch die kaum Weg oder Steg führt.

Sucht man die Gestade des Gottwals von Süden kommend auf, gelangt man zunächst in das **Bodirtal & Südthorwal**, der fruchtbarsten und am stärksten bevölkerten Region Thorwals. Das sanft gewellte Hügel land erstreckt sich bis zur Stadt Thorwal selbst, der größten Stadt an der Westküste Nordaventuriens. Einzelne lichte Wälder säumen die Hügel und wechseln sich mit Getreidefeldern ab, die man im Nordwesten Aventuriens vergeblich sucht. Im Osten trennt der Steineichenwald die Region vom Orkland, während im Westen das Meer der Sieben Winde als Grenze dient. Folgt man dem Verlauf der Küste, so schließt sich die **Premier Halbinsel** an, die von den hohen Gipfeln der

Hjaldorberge dominiert wird. Hier liegt die Stadt Prem, welche für Imman, Schnaps und raue Sitten bekannt ist. Jenseits der Stadt ist die Gegend urtümlich und fast unbesiedelt. Auch das **Thorwaler Hinterland** hat nur wenige Dörfer, denn es ist durch die großen Moore und die karge Heidelandschaft ein unwirtlicher Ort. Im nördlichen Teil dieser Region, die den gesamten Landstrich zwischen der Großen Olochta und dem Küstenstreifen im Norden umfasst, wechseln sich tiefe Wälder und steile Hügellandschaften ab, bis zu den Grauen Bergen, die noch weitgehend unerforscht sind.

Die Grenze zwischen dem Meer der Sieben Winde und Ifirns Ozean bildet die Inselkette der **Olportsteine**, die sich über eine Länge von mehr als 500 Meilen gen Nordwesten erstrecken. Die insgesamt 18 Inseln sind dünn besiedelt. Während die Insel Manrek im Süden noch fruchtbares Ackerland aufweist, ist das windumtoste Dirak im äußersten Norden eine karge Felseninsel.

Den gesamten Küstenverlauf vom Hjaldingolf bis zum Golf von Riva nennt man die **Küsten des Nordens**. Die raue Gegend besteht aus unzähligen Fjorden, die tief ins Landesinnere ragen und zahlreichen Fels- und Kies-, aber auch wenigen Sandstränden. In der Gegend um Olport

wird die Küste steiler. Hier befinden sich die berühmten, strahlend weißen Kreideklippen. Die Küstenstreifen sind felsig und lassen nur kargen Bewuchs zu. Größere Waldstücke gibt es fast nur im Inland, wo sie hinter Hügeln oder Bergketten vor dem rauen Küstenklima und starken Winden geschützt sind. Im Osten schließen sich an die Küstengebiete die **Donnerzacken & das Gjalsker Hochland** an. Das mächtige Gebirge erhebt sich über der Gjalsker Halbinsel und zu seinen Füßen liegt eine Steppenlandschaft, die vom namensgebenden Fluss Gjalska und ihren kleinen Nebenflüssen durchzogen ist. Bis auf den mystischen *Dûnthark* gibt es hier nur wenige Wälder. Östlich der Gjalska erstreckt sich das **Gjalsker Moorland**, ein beinahe unberührtes Sumpfland. Zahlreiche Bäche, Sümpfe und Tümpel zeichnen den Landstrich aus, dessen Bewuchs aus knorrigen Bäumen und typischen Sumpfpflanzen besteht. Dies gilt in ähnlicher Weise für die **Bri-nasker Marschen**, die an das Moorland angrenzen. Hier gibt es zahlreiche Seen, von denen viele vom Fluss *Svellt* gespeist werden. Ganz im Osten der Marschen, an der Grenze zum Einhorngras, geht das Land in eine eher trockene Heidelandschaft über.

Klima & Wetter

Das Klima des Nordwestens ist zumeist kühl und nass und lässt sich wohl am besten als „rau“ beschreiben. Thorwalerinnen wie Gjalsker sehen sich einem ständigen Kampf gegen die Naturgewalten ausgesetzt. Um zahlreiche wiederkehrende Naturphänomene wie Nebel oder Gewitter hat sich ein ausgeprägter Aberglaube entwickelt. So wird bei solchem Wetter eine Thorwaler *Otta* lieber an Land gezogen und eine Gjalsker Sippe wartet mit der Jagd lieber, bis sich aufziehender Nebel gelichtet hat.

Im Norden – etwa ab Höhe der Hjaldorberge – liegt für lange Zeit des Jahres Schnee, und sogar der Golf von Prem friert in manchen Wintern stellenweise zu.

Der Jahreslauf

Der **Winter** ist an den Gestaden des Gottwals kalt und streng. Je weiter man nach Norden kommt, desto schlimmer wird es. Gehöfte sind oft mehrere Monate lang eingeschneit. Die Thorwaler *Ottajaskos* suchen rechtzeitig ihre Heimat oder große Städte wie Olport und Thorwal auf, um dort zu überwintern. Die Nächte dieser Zeit sind lang, und im Gjalskerland kann man häufig Polarlichter – in einigen Kulturen auch Ifirnslichter genannt – am Himmel sehen, die die Gjalskerländer für den Leib der göttlichen Schlange Sindarra halten.

Im **Frühling** wird es nur langsam wärmer, zumeist ist es sehr nass. Durch die allmählich einsetzende Schneeschmelze treten Bäche über die Ufer. Angenehmer wird das Klima im **Sommer**, der im Süden mild ausfällt. An

den Küsten des Nordens und auf der Gjalsker Halbinsel ist es auch im Sommer kühl und windig. Dort sind die Tage im Sommer besonders lang

Der **Herbst** wiederum ist in der gesamten Region stürmisch, insbesondere an den Küsten und entlang der Olportsteine.

Das Wetter

Auf Reisen an den Gestaden des Gottwals ist das Wetter nicht nur eine Randnotiz, sondern oft eine Herausforderung für sich. So können etwa ein plötzlicher Wintereinbruch mit Schneesturm und hohen Schneeverwehungen, der die Heldinnen orientierungslos zurücklässt, oder ein über Nacht eingeschneites Langhaus als klassische Motive dienen. Selbst in den vermeintlich milderen Monaten fordert das Wetter Reisende: zerstörte Brücken oder während des Hochwassers zur Schneeschmelze nicht mehr erkennbare Furten, Nebelbänke an der Küste, ständige Regenfälle, Graupelschauer und ungünstige Winde, die ein nächtliches Feuer unmöglich machen, sind alles andere als selten.

Fremden fällt es häufig schwer einzuschätzen, wie sich das Wetter in den nächsten Tagen entwickeln wird, während Thorwaler und Gjalskerinnen dies aus den Wolken oder der Windrichtung erkennen können. •○•••••

• Regeltechnisch beherrschen viele Einheimische die Sonderfertigkeit *Wettervorhersage* (siehe Regelwerk Seite 220).

Weg & Steg

Die bevorzugte Art der Fortbewegung entscheidet sich in Thorwal gravierend vom Gjalskerland: Während Thorwaler längere Strecken nach Möglichkeit per Schiff zurücklegen, werden Gjalsker sich niemals freiwillig auf das Meer begeben.

Beiden Regionen ist gemein, dass es kaum Straßen gibt wie sie ein Mittelreicher kennt. Die *Küstenstraße* von Thorwal bis Kendrar (und von dort weiter nach Nostria) ist verhältnismäßig gut ausgebaut – was bedeutet, dass es eine breitere Schotterpiste ist, auf der größere Karren fahren können. Der *Bodirstieg*, eine ehemalige Reichsstraße, die Thorwal mit Phexcaer verband, wurde seit Jahrhunderten nicht mehr in Stand gesetzt und befindet sich in einem bedauernswerten Zustand. Die anderen Wege und auch Gebirgspässe Thorwals sind eher ausgetretene oder notdürftig befestigte Pfade. Im Gjalskerland gibt es keine befestigten Wege, sondern lediglich natürliche Pfade, die im besten Fall mit der Zeit ausgetreten wurden.

Die meisten Thorwalerinnen und Gjalsker gehen zu Fuß und führen nur selten Karren mit sich, da das Gelände für diese viel zu unwegsam ist. Handelswaren werden – wenn nicht per Schiff – auf *Thorwaler Langmähen* transportiert, die auch als Reittiere dienen. Die eher kleinen, robusten Pferde sind geländegängig und genügsam, so dass sie zum Überqueren von Gebirgspässen eingesetzt werden, wenn diese nicht aus Kletterstiegen bestehen. Im Gjalskerland wird für den Transport von schweren Lasten, aber auch als Reittiere, meist auf Mammuts und Wollnashörner zurückgegriffen, Pferde werden in der Region kaum gehalten.

Reisen auf dem Wasser

Für Thorwalerinnen sind Schiffe und Boote das Fortbewegungsmittel der Wahl. Die im Süden gefürchteten

Ottas (Lang- oder Drachenboote) werden für Reisen auf dem Meer eingesetzt, während für den Handel meist ein *Knorr* verwendet wird (siehe auch Seite 68). Fahrten auf größeren Flüssen wie dem *Bodir* oder dem *Nader* werden mit kleineren Booten unternommen. Auch zum Überqueren dieser Flüsse wird üblicherweise ein Boot genutzt, denn tatsächlich gibt es nur zwei Brücken über den Bodir, die neue Tronde-Torbensson-Brücke in der *Hjaldingstadt* Thorwal, sowie eine weitere in Vilnvad. Der Grund für die wenigen Brücken ist jedoch nicht die Vorliebe der Thorwaler für die Schifffahrt, sondern die geringe Verfügbarkeit und dadurch hohen Kosten des Baumaterials.

Einige Orte wie Overthorn oder Hjalsvidra können praktisch nur per Schiff angesteuert werden. Viele Häfen oder Fjordzugänge sind durch natürliche Klippen und Untiefen so geschützt, dass man ohne ortskundige Hilfe kaum hineingelangen kann. Dies gilt auch für die Nadermündung in Olport, wo sich jederzeit Lotsen bereithalten, um ankommende Schiffe gegen klingende Münze sicher in den Hafen zu geleiten.

Am Süzipfel der Premer Halbinsel gibt es gar eine Schleppstelle für Boote, die als Treidelkanal vom Ort Aryn nach Treban führt, um die von Riffen und Untiefen durchzogene Straße von Runin zu umgehen.

Zu den Gefahren der Reise auf dem Wasser zählen auch Strandräuber und Piraten. Auf den Olportsteinen haben sich Friedlose versammelt, die nicht nur Thorwaler Dörfer plündern, sondern mit Vorliebe Schiffe aufbringen. Entlang der Küste versuchen Strandräuber bei Nebel immer wieder, mit falschen Signalen Schiffe auf Grund zu locken und dann zu plündern. Generell ist das Reisen im Nebel gefährlich; viele Thorwaler warten ab, bis sich der Schleier verzogen hat, in dem Seeschlangen oder andere Gefahren vermutet werden.



So sehr den Thorwalern das Reisen per Schiff im Blut liegt, so sehr meiden die Gjalsker das Meer. Dies ist auch ein Grund, warum einige Bereiche der Küsten des Gjalskerlands in den Händen der Thorwaler liegen. Lediglich zum Fischfang wagen sich die Gjalsker mit kleinen Booten auf Flüsse und Seen, oder setzen wie bei der Floßfähre von Dhartaech über die *Gjalska*.

Reisen über Land

Wer über Land reist, der muss nicht nur mit schwer gangbaren Pfaden Vorlieb nehmen, sondern kann sich im aventurischen Nordwesten auch nicht auf Gasthäuser zur Unterkunft verlassen. Außerhalb der Städte müssen Reisende oft in Bauernhöfen oder Langhäusern um Unterkunft bitten. Da in Thorwal die Gebote der Göttin Travia hochgehalten werden, erhält man jedoch vergleichsweise einfach einen Platz, selbst bei Fremden, sofern man sich traviagefällig verhält. Dies gilt auch im Gjalskerland, wenngleich man Travia dort nicht kennt. Allerdings ist die Region spärlich besiedelt, sodass man in der Wildnis nur mit viel Glück auf ein Langhaus oder ein *Haerad* trifft. In der Regel wird man im Gjalskerland und auch im Thorwaler Hinterland für das Nachtlager einen Platz in der Wildnis suchen müssen.

Zu den wenigen Wegen und Straßen zählt neben der ausgebauten *Küstenstraße* der *Naderstieg* von Olport nach Hjedan, der *Bodirstieg* von Thorwal über Bodon nach Phexcaer und der *Heidestieg* von Kendrar bis Rovamund, der sogar in einem guten Zustand ist. Im Hinterland führt der *Waskirer Pfad* von Waskir bis Skovbjerg, der als gut ausgebauter Karrenweg gilt – zumal es hier keine Alternative über See gibt. Zudem gibt es vereinzelte Pässe wie den *Hjaldorpass*, den *Orvilpass* oder den *Graubjergener Höhenweg*, die über die thorwalschen Gebirge führen, aber oftmals Kletterpassagen aufweisen und im Winter grundsätzlich nicht gangbar sind.

Im Gjalskerland gibt es nahezu keine Wege, die diesen Namen verdient hätten. Wildwechsel und ausgetretene Pfade dienen der Orientierung. Lediglich im Gjalsker Moorland gibt es einen Weg von einer Furt über den Joraani bis nach Rayyadh und weiter zum See *Svanloch*, der bisweilen von Nivesen und norbardischen Händlern genutzt wird.

Trotz der Widrigkeiten der Natur und der fehlenden Wege hat die hiesige Überlandreise auch einen Vorteil gegenüber Reisen im Mittelreich: In der gesamten Region gibt es praktisch keine Wegelagerer oder Straßenräuber.

Grenzen

In der Region gibt es kaum politische Grenzen. Lediglich nach Süden gibt es eine zu Nostria und Andergast, entlang des Flusses Ingval. In Thorwal unterscheidet man die einzelnen *Jarltümer*, politische Verwaltungseinheiten, doch auch dort sind die Grenzsetzungen nicht so exakt wie im Mittelreich, denn Grenzsteine gibt es keine. In der Regel werden *Jarltümer* von natürlichen Hindernissen wie Flüssen, Mooren, Bergen oder Küsten begrenzt.

Im Gjalskerland gibt es ebenfalls keine politischen Grenzen. Die einzelnen *Haeradi* grenzen sich ohne echte Landmarken durch ihren Einfluss der jeweiligen Sippe auf das Gebiet ab.

Wegstrecken

Im Folgenden werden einige häufige Reisstrecken angegeben. Bei Reisen zu Fuß, zu Pferd und zu Schiff werden die im **Regelwerk** auf Seite 349 angegebenen Tagesstrecken für die Berechnung herangezogen.

Strecke	Ent- fernung	zu Fuß	zu Pferd	fluss- auf	fluss- ab	zur See
Dhartaech-Alrudh	105	3,5	2	–	–	–
Dhartaech-Chombaich	80	2,5	1,5	–	–	–
Enqui-Nordaport (See)	355	–	–	–	–	3,5
Enqui-Olport (See)	925	–	–	–	–	9,5
Ifirnshaven-Nordaport (See)	295	–	–	–	–	3
Kendrar-Rovamund	105	3,5	2	–	–	–
Manrin-Goldsholmer (See)	440	–	–	–	–	4,5
Muryt-Overthorn (See)	70	–	–	–	–	1
Niellyn-Dhartaech	80	2,5	1,5	–	–	–
Niellyn-Mortakh	100	3,5	2	–	–	–
Niellyn-Rayyadh	100	3,5	2	–	–	–
Olport-Goldsholmer (See)	365	–	–	–	–	3,5
Olport-Hjedan	120	4	2,5	–	–	–
Olport-Hjedan (Fluss)	135	–	–	6,5	3,5	–
Olport-Ifirnshaven (See)	295	–	–	–	–	3
Olport-Muryt (See)	265	–	–	–	–	2,5
Olport-Overthorn (See)	245	–	–	–	–	2,5
Olport-Waskir (Pass)	130	8	–	–	–	–
Overthorn-Skerdu (See)	180	–	–	–	–	2
Prem-Daspota	115	4	2,5	–	–	–
Prem-Overthorn (See)	290	–	–	–	–	3
Thorwal-Daspota	90	3	2	–	–	–
Thorwal-Kendrar	130	4,5	2,5	–	–	–
Thorwal-Kendrar (See)	150	–	–	–	–	1,5
Thorwal-Prem (See)	120	–	–	–	–	1,5
Thorwal-Vilnvad	95	3	2	5	2,5	–
Waskir-Muryt	45	1,5	1	–	–	–
Waskir-Vilnvad (Pass)	170	9	–	–	–	–

LAND & LEUTE



»Thorwal habe ich bereits gesehen. Das wohl, wie man dort sagt. Und damit meine ich, dass ich schon in der Stadt Thorwal war, aber auch in der gesamten Gegend. Ich begleitete einen Handelszug, der von Nostria aus über Land in die Stadt Thorwal zog. Bei den Göttern, so etwas wie Straßen haben die da nicht – der Weg über Kendrar bis Thorwal war eine grauenhafte Schotterpiste, die uns statt einer sorglosen Reise nur Reparaturen der Achsen einbrachte. Als wir endlich Thorwal erreichten, entschied mein Auftraggeber, dass wir auf einem Schiff weiterreisen würden – ganz so, wie es die Nordleute tun. Mir brachte das zwei freie Tage in der Stadt ein, und ich sage euch, die waren gar nicht schlecht. Die Thorwaler sind zwar laut und wild, sie wissen ordentlich zu trinken, doch wenn du ihr Vertrauen gewonnen hast, behandeln sie dich wie einen von ihnen. Am zweiten Abend war ich in einem Langhaus und wir zechten süßen Honigwein, wobei ein Barde – Skalde nennen sie die – Geschichten von Heldentaten vortrug. Immer wieder fielen die Männer und Frauen grölend in seine Verse ein, dann gab es eine zünftige Keilerei, ehe sich alle wieder vertrugen und weiterzechten. Am nächsten Tag war ich ziemlich angeschlagen und hatte offenbar drei Thorwalern zugesagt, sie könnten bei uns mitfahren. Der Händler war zunächst nicht erfreut, doch der Ausblick auf ortskundige Begleiter sagte ihm schließlich doch zu. Wir heuerten die drei an und reisten zunächst nach Prem, wo wir das gute Premier Feuer laden konnten, aber auch unsere Erfahrung mit den rauen Gesellen dort machten. Das sind Piraten, die nehmen sich, was sie wollen. Wir beeilten uns, von dort wegzukommen und steuerten die Olportsteine an, eine karge Inselgruppe. Wir folgten dem Rat unserer thorwalschen Begleiter und mieden den nördlichen Teil der Inselgruppe, wo friedlose Piraten ihr Unwesen treiben – und auch die seltsame Insel Skerdu, über die eine mächtige Hexenkönigin herrschen soll. Dabei stellte ich fest, dass die kräftigen Thorwaler sehr abergläubisch waren und den Nebel fürchteten, der sich am Horizont abzeichnete. Vor der Hexe hatten sie große Sorge, auch wenn sie nirgendwo auftauchte und keiner der Kerle sie je zu Gesicht bekommen hatte. Sie verbargen sich hinter ihren Schilden und flüsternten, dass es aus sei, wenn der Blick der Hexe auf sie fallen würde. Ich glaube, unsere Mirhiban hätte sie mit einem einfachen Lichtzauber um den Verstand bringen können.«

—der Söldner Geron Waisenmacher zu seinen Gefährten, 1040 BF

Die Gestade des Gottwals und das dazugehörige Binnenland sind eine raue Gegend, deren Bewohner sich den Kräften der Natur erwehren müssen. Die Winter sind lang, streng und schneereich. In den kurzen Sommern lässt sich mit der Landwirtschaft kaum genug Ertrag erwirtschaften.

Die Bewohner dieses Landstriches gelten manchem Mittelreicher als Barbaren, unabhängig davon, ob sie aus Thorwal oder dem wilden Gjalskerland kommen. Tatsächlich sind beide Regionen und ihre Bewohner sehr unterschiedlich. Gibt es in Thorwal sogar mehrere große Städte und sieht man sich dort als ein Volk von Seefahrern, so findet man im Gjalskerland nur einzelne Siedlungen und die Gjalskerländer fürchten das Meer. Im Folgenden stellen wir die verschiedenen

Landschaften der Gestade des Gottwals näher vor. Um dir die Orientierung zu erleichtern, verwenden wir unterschiedliche Symbole, um die Zugehörigkeit auf einen Blick zu verdeutlichen:

 für die Regionen Thorwals

 für die Regionen des Gjalskerlands

Das Bodirtal & Südthorwal

Lage: zwischen den Hjaldorbergen, der Orkschädelsteppe und dem Steineichenwald bis hinab zum Verlauf des Ingval und dem Golf von Prem

Bevölkerung: 34.000, davon etwa 500 Zwerge und 300 Orks

Wichtige Städte: Bodon (100), Daspota (250), Felsteyn (250), Kendrar (1.100), Nehult (300), Orkbrand (1.000), Rovamund (450), Svafðûn (520), Thorwal (12.500), Varnheim (450), Vilnvad (550)

Besonderheiten: Hyggeliks Grab und Trollsippen im Steineichenwald, undurchdringliches Waldgebiet Tanmaurek, zahlreiche Siedlungen und viel Landwirtschaft

Handels Güter: Met, Honig, Getreide, Holz, Kohle, Teer

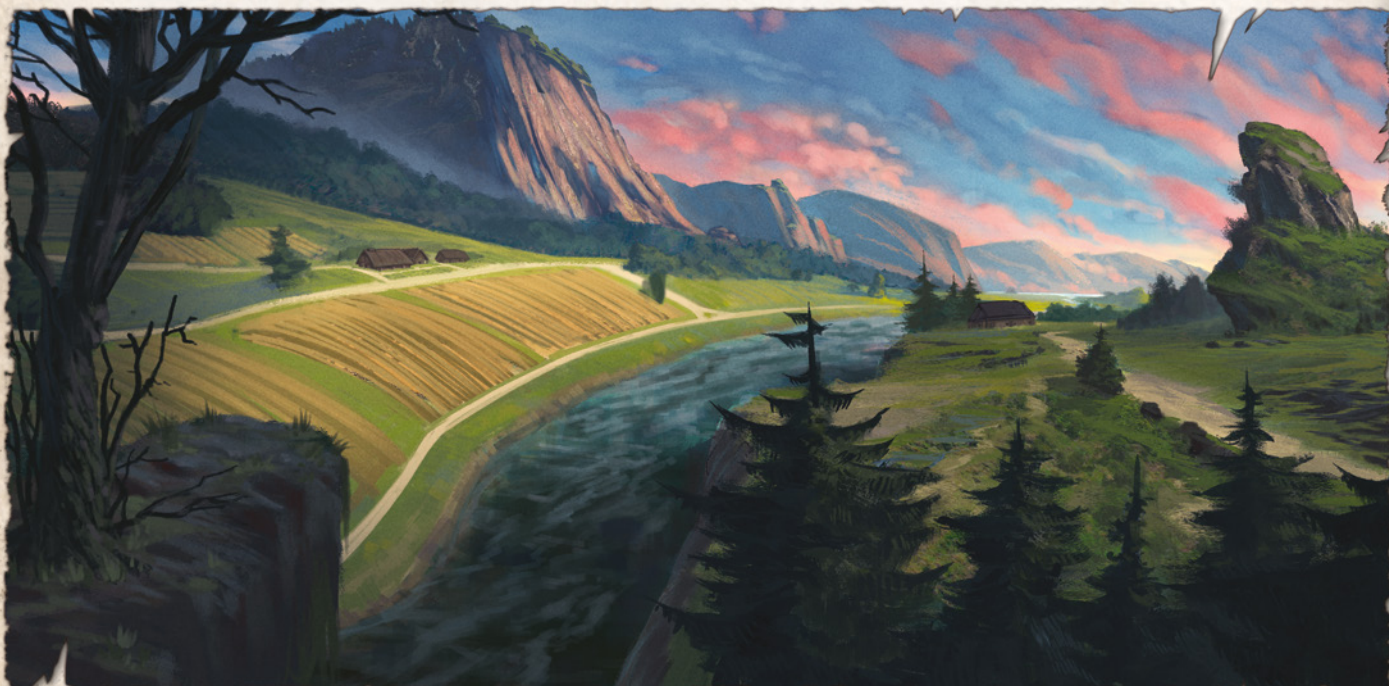
Verkehrswege: Küstenstraße von Thorwal bis Kendrar, Straße von Thorwal bis Bodon, Heidestieg von Kendrar bis Rovamund, Meer der sieben Winde bis Thorwal

Der Süden Thorwals ist eine deutlich fruchtbarere Region als der Rest des Landes. Hier gibt es die meisten Siedlungen und mit der Stadt Thorwal liegt die mit Abstand größte Stadt des Nordwestens Aventuriens in dieser Gegend. Das Bodirtal ist ein sanft gewelltes Hügelland mit einzelnen Wäldern und zahlreichen

Feldern und wird daher auch als Kornkammer Thorwals bezeichnet. Es werden hauptsächlich Dinkel, Gerste und Weizen angebaut. Darüber hinaus hält man Bienen, deren Honig gehandelt, aber auch für die Weiterverarbeitung zu Met benötigt wird. Das Premer Feuer mag Thorwals bekanntester Alkohol sein, Met ist dafür der am weitesten verbreitete, der bei keinem Fest in einem Langhaus fehlen darf.

In der Gegend um Daspota liegt der *Tanmaurek*, ein dichtes Waldgebiet, in dem zahlreiche Monolithen stehen – Steinsäulen, die teilweise als versteckte Götzenschreine dienen. Ihre Anordnung scheint nicht natürlichen Ursprungs zu sein, als wären sie bewusst platziert worden, was nur durch den Einsatz von besonders starker Magie oder Götterwirken zu erklären wäre.

Weiter im Süden wird die Landschaft sumpfiger und an den Ausläufern des Steineichenwalds teils dicht bewaldet. Dort verbirgt sich so manches Mysterium der Region, wie das Grab des berühmten *Hetmanns Hyggelik*, aus dem vor einigen Jahren die Schicksalsklinge *Grimring* (siehe Seite 121) geborgen wurde. Weitere Geheimnisse sollen im Grab schlummern, wie die Antwort auf die Frage, was Hyggelik auf der Suche nach dem sagenumwobenen Orkenhort widerfuhr sowie Hinweise zu dem Schatz, den er am *Hardangerfall* versteckt haben soll (siehe Seite 20).



In der Nähe des Steineichenwalds leben einige Trollsippen, denen bisweilen Abgaben in Form von Nahrung als *Trollzehnt* gewährt werden. Man erzählt sich, dass es einzelne Trolle gibt, die sich in der Nähe von Steinkreisen oder Höhlen zeigen, um den Menschen mit Rat zur Seite zu stehen. Tiefer im Wald leben Baumnympfen und Waldschräte und vereinzelt Druiden oder Hexen. Die ehemalige Edelgrafschaft Kendrar steht seit 1001 BF unter thorwalscher Herrschaft und wird von den Nostriern als besetztes Land betrachtet.

Flora & Fauna: In den Auenlandschaften um den Bodir wachsen Schilf und Reet, zudem sind sie Lebensraum zahlreicher Wildvögel. Dort stehen auch größere Lärchenwälder, während ansonsten Buche, Ulme und Esche das Bild der Wälder prägen – und natürlich die namensgebende Steineiche. Weiter südlich wird es im Gebiet der Ingvaler Marschen sumpfig. Stechfliegen plagen die Wanderer, aber auch Sumpfranzen können zu einer Gefahr werden. In der ganzen Region wird Getreide angebaut, im Süden pflegen die Bauern sogar Streuobstwiesen. Darüber hinaus wird viel Bienenzucht betrieben.

Weg & Steg: Die *Küstenstraße* von Thorwal nach Kendrar ist zwar eine der längsten Straßen des Landes, doch sie ist kaum mehr als eine breite Schotterpiste. Die meisten Thorwaler bevorzugen die Reise per Schiff, sodass man sich kaum um den Erhalt der Wege kümmert. Dies gilt auch für den *Bodirstieg*, der von Thorwal aus nach Nordosten über Bodon bis nach Phexcaer führt und einst eine Reichsstraße des Mittelreiches war. Sie wird seit Jahrhunderten kaum gepflegt und ist in einem erbärmlichen Zustand, aber immerhin wurde sie breit angelegt. Der wohl am besten gepflegte Weg ist der *Heidestieg* von Kendrar bis Rovamund, der als Handelsweg genutzt und

daher auch von Karren befahren wird. Um sich durch die sumpfige Landschaft südlich und östlich von Kendrar bewegen zu können, wurden mehrere Knüppeldämme und Plankenwege angelegt.

Bewohner & Siedlungen: In den Augen der weiter nördlich lebenden Thorwaler gelten die Bewohner Südthorwals – selbst die aus der Hauptstadt – als verweichlicht. Dies sehen die Südthorwaler natürlich anders und halten sich vielmehr für fortschrittlich und wohlhabend, was man ihnen im Norden wohl neide. Sie verfügen über reichlich Erfahrung im Krieg; sei es aus der Besetzung Nostrias oder weil die südlichen Landstriche das erste Ziel der Horasier sind, wenn diese sich gegen Thorwal wenden. Insgesamt gibt es zahlreiche größere Siedlungen und mit Thorwal und Kendrar zwei Städte, die auch ein Mittelreicher als solche bezeichnen würde. Bei Orkbrand und Felsteyn liegen einige Minen, die unter der Kontrolle von Zwergen stehen, die Menschen – vor allem Fremde – eher argwöhnisch betrachten.

Wirtschaft & Handel: Im Süden liegt der Fokus auf See- oder Flusshandel (von Thorwal und Kendrar aus, bzw. entlang des Bodir auf Flößen). Landwirtschaftliche Produkte – vor allem Getreide, Mehl und Brot – werden in großen Mengen als Eigenbedarf der Region und der Versorgung der Stadt Thorwal benötigt, jedoch produziert die Kornkammer Thorwals ausreichend Getreide, um auch damit zu handeln. Häufig werden außerdem Waldhonig, Met, Kohle und Teer feilgeboten, wie auch handwerklich gefertigte Güter. Holz aus dem Steineichenwald wird ebenfalls gehandelt, und nachdem man sich lange Jahre aus Respekt vor dem Wald zurückgehalten hat, werden die Holzfäller mutiger und schlagen mehr Holz als bisher – zum Missfallen mancher Trollsippe.

Die Premier Halbinsel

Lage: Halbinsel zwischen dem Golf von Prem und dem Hjaldingolf, bis zum Fluss Thossel, Inseln Hjalland und Runin

Bevölkerung: 9.000, davon etwa 50 Zwerge

Wichtige Städte: Ljasdahl (600), Orvil (550), Overthorn (800), Prem (3.200)

Besonderheiten: Fischreiche Gewässer, Brenne- rei für das berühmte Premier Feuer, Ungeheuer und wilde Tiere machen die Halbinsel unsicher

Handels Güter: Lachse, Austern, Premier Feuer

Verkehrswege: Golf von Prem, Küstenpfad entlang des Golfs, Schleppstelle zwischen Aryn und Treban

Die Halbinsel rund um die Hjaldorberge mag auf Fremde, die aus dem Süden kommen, rau wirken, ist jedoch für thorwalsche Verhältnisse vergleichsweise mild. Die Jahreszeiten sind hier nicht so ungemütlich wie an anderen Orten der Nordlande, wobei es auch hier im Winter so viel schneit, dass die Nutzung der wenigen Straßen und Wege kaum möglich ist. Der Golf von

Prem bleibt in der Regel eisfrei oder friert nur teilweise zu und bleibt somit passierbar.

Die Hjaldorberge selbst sind ein schroffer Gebirgszug, dessen Spitzen bis zu 4.000 Schritt aufragen und ständig mit Schnee und Eis bedeckt sind. Der sicherste Pass ist der *Hjaldorpass* und es gibt den *Orvilpass* zwischen Orvil und Ottarje. Weitere Pässe und Pfade gibt es kaum, weshalb große Teile des Gebirges abseits einiger weniger Minen als unerforscht gelten. Sagengestalten wie *Alfen* und Trolle sollen sich dort herumtreiben, und es kursieren Gerüchte, dass ein Höhlendrache die Nordwestküste der Insel unsicher mache.

Ganz anders sieht es an den Küsten aus. Die Fjorde schlängeln sich sanft ins Landesinnere, wo sie nicht auf zerklüftete Steilhänge, sondern einsame Strände treffen. Sie quellen geradezu über vor Fischen, die als Nahrungsgrundlage der Premier dienen. Der Westen und Süden der Insel sind bis auf wenige Dörfer und Gehöfte menschenleer.

Zur Region zählen ebenso die Inseln im Golf von Prem, darunter Hjalland und Runin. Diese sind spärlich besiedelt und leben vom Fischfang, auch wenn es hier noch das ein oder andere Piratenversteck geben soll.



Flora & Fauna: Am Fuß der Hjalldorberge ist die Landschaft fruchtbar und nicht so stark den Launen der Natur ausgesetzt wie an anderen Orten Thorwals. Daher werden hier sogar Obst und Getreide angebaut, vor allem Bodirbirnen, Thosäpfel, Gerste und Weizen, aber auch Rüben, die für die Herstellung von Premier Feuer benötigt werden. Auf der Halbinsel gibt es zahlreiche kleine Mischwälder, in denen Kiefern, Fichten und Birken wachsen. Die häufigsten Tiere der Region sind Lachse, die in großer Zahl in den Fjorden schwimmen, sowie Austern und andere Meerestiere. An den Küsten nisten verschiedene Seevögel wie Möwen, Boronskuttentaucher oder Rohrdommeln. Die vereinzelt Gehöfte halten Nutzvieh wie Schafe oder Ziegen, seltener Kühe.

Auf der Halbinsel gibt es auch gefährliche Tiere: Die einsamen Küsten und Wälder des westlichen Teils werden von Wolfsrudeln unsicher gemacht, an den Hängen der Hjalldorberge leben ganze Schwärme von Harpyien. An der östlichen Küste nahe der Straße Richtung Daspota gibt es kleinere Kolonien von Riesenspinnen, die in Höhlen und Wäldern hausen. Darüber hinaus finden immer wieder Haie oder Krakenmolche ihren Weg in den Golf von Prem oder die Fjorde der Halbinsel.

Weg & Steg: Die Menschen der Premier Halbinsel nutzen üblicherweise Boote und Schiffe zur Fortbewegung. Da die Fjorde weniger zerklüftet als im Norden sind, können sie auch von unerfahrenen Bootsführern befahren werden. Harsche Winde sind hier selten. Der Hafen von Prem wird von vielen Schiffen angefahren, um Proviant und Wasser zu laden – und um in der großen Stadt zu handeln. Ein regelmäßig genutzter Weg verläuft entlang der Küste von Prem bis Daspota. Dabei handelt es sich um einen ausgetretenen Pfad, der auch mit breiten Karren gut genutzt werden kann. Dort, wo das Meer oder Bäche ihn fluten könnten, ist er mit Holzbohlen verstärkt, die regelmäßig ausgebessert werden.

Von Orvil aus nach Süden lässt sich über den *Orvilpass* das Gebirge überqueren. Der enge Pfad führt teils durch steile Schluchten, teils entlang felsiger Abgründe, bei denen



»Das soll Schnaps sein? Ich sag euch, wo es Schnaps gibt: in meiner Heimat Prem! Und zwar nur da! Auf der Premier Halbinsel mag sonst nicht viel zu holen sein, aber die Männer und Frauen dort sind wagemutig und können trinken. Und Schnaps brennen! Echtes Premier Feuer erkennst du an seiner hellroten Flamme, wenn es brennt. Und daran, ob ein Hänfling wie du nach einem Becher noch stehen kann!«

—Tjalva Garheltsdottir, bei einem Gelage

man den Boden nur errahnen kann. Der Pass ist im Winter nicht gangbar, selbst im Frühling oder Herbst kann man von Schneefall und Stürmen überrascht werden.

Zwischen den Orten Aryn und Treban gibt es seit 1026 BF einen mehrere Meilen langen Treidelkanal, die sogenannte *Schleppstelle*. Sie verkürzt den Seeweg nach Prem um zwei Tage und macht eine Passage der gefährlichen Straße von Runin unnötig, in der es zahlreiche Untiefen und Riffe gibt.

Bewohner & Siedlungen: Der mit Abstand bekannteste Ort der Halbinsel ist das namensgebende Prem, das durch *Premier Feuer*, die Immanmannschaft *Pottwal Prem* und die *Premier Seesöldner* in fast ganz Aventurien bekannt ist. Die Siedlung *Overthorn* im Norden der Halbinsel ist im Sommer ein beliebtes Ziel für Händler und Handwerker. Auch die anderen Orte der Halbinsel sind vergleichsweise dicht besiedelt.

Die Bewohner der Region gelten als kämpferisch und abenteuerlustig, wofür auch der Ruf der Premier Kriegerschule gesorgt hat. Wenn ein Premier nicht auf weite Fahrt auszieht, bleibt er gern an langen Abenden in den heimischen *Hallas* (den zentralen und oftmals einzigen Räumen eines Langhauses) und erzählt Legenden von mythischen Helden der Gegend, wie von *Hetmann Orzar Siebenhieb*, der einen Basilisken erschlagen haben soll, oder *Halmar Valgardsson*, der vor mehr als tausend Jahren als selbsternannter Horas über Bosparan herrschte.

Wirtschaft & Handel: Fast täglich erreicht ein neues Handelsschiff die Häfen der Region, vorrangig Prem, aber im Sommer auch Overthorn. Für das Anlegen im Hafen verlangen die örtlichen *Hetleute* Zoll in Höhe von drei bis fünf Silbertalern, in Prem werden sogar zwölf Silbertaler verlangt. Wertvollstes Exportgut der Region ist das Premer Feuer, dessen Rezept nur hier bekannt ist. Auch zahlreiche Fischspezialitäten und

Meeresfrüchte werden von hier verschifft. Dazu zählen Haifleisch, aber auch die anderen Teile des Räubers: Leder zum Umwickeln von Waffengriffen, Organe und Knochen für Alchimika. Gehandelt wird auch Speckstein sowie daraus gefertigter Schmuck und das nach seinem Fundort benannte Hjaldor-Eisen, das sehr zäh ist und nur zur Weiterverarbeitung als Werkzeug taugt.

Das Thorwaler Hinterland

Lage: das Landesinnere zwischen den Hjaldorbergen, der Großen Olochtai und dem Fluss Thivor bei Enskar, in Richtung Ozean an die Küsten des Nordens grenzend

Bevölkerung: 17.000, 100 Zwerge, Trollsippen in den Grauen Bergen

Wichtige Städte: Hjedan (500), Orkgard (200), Siljen (250), Skovbjerg (620), Storsjen (250), Svegan (200), Tyldon (300), Vedgard (100), Waskir (2.400)

Besonderheiten: Hardangerfall, Waskirer Gräberfeld, orkisches Massengrab bei Orkgard, Seufzermoo, Trolle in den Grauen Bergen, Wälder des Drugdamander

Handelsgüter: Torf, Hochkäs, vereinzelt Holz und Erz

Verkehrswege: Waskirer Pfad, Nadersteig, Graubjergener Höhenweg

Als Thorwaler Hinterland wird das Landesinnere Thorwals jenseits der Hjaldorberge bezeichnet. Es unterteilt sich von Süden gesehen in das Waskirer Hochland, die Grauen Berge und das Landesinnere Nordthorwals. Das schroffe Land ist hügelig bis bergig, und die Grauen Berge als höchste Erhebung erreichen eine Höhe von bis zu 3.500 Schritt. Mit dem Aldar und Merek im Südosten der Grauen Berge sowie dem Nader im Norden durchziehen drei größere Flüsse die Region, und nur in direkter Nähe dieser Flüsse ist das Land flacher. Doch selbst hier wird kaum Landwirtschaft betrieben, denn der Westwind *Beleman* bläst häufig landeinwärts und sorgt für Kälte und peitschende Niederschläge, was zusätzlich zum kargen Boden keine ertragreichen Ernten erlaubt. Das Waskirer Hochland ist eine karge Heidelandschaft, die von Mooren durchzogen ist. Das gefürchtetste Moor ist das *Seufzermoo* ( 179) um den *Njurunsee* zwischen Siljen und Waskir, in dem unheimliche Kreaturen und böse Geister leben sollen. Früher war das Hochland ein walddreiches Gebiet, doch über die Jahrhunderte fielen die Wälder den Holzfällern zum Opfer, die Nachschub für Schiffe und Langhäuser in Richtung Küste schafften.

Nordwestlich des Waskirer Hochlands liegen die Grauen Berge, die nur selten von Menschen betreten werden. Die steil aufragenden Höhen sind eine Herausforderung selbst für geübte Kletterer, doch Geschichten über Drachenhorte, Trollburgen und Schätze längst

verstorbenen *Hetleute* locken immer wieder vereinzelte Glücksritter an, die in den seltensten Fällen zurückkehren. Die wenigen Glücklichen, die es geschafft haben, berichten von Megalithgräbern an den Ausläufern der Berge, die von Trollen oder anderen großen Wesenheiten geschaffen wurden. Am Rande des Gebirges, bei Alderbjerg und Hoijangar, leben außerdem Zwergensippen.

Im Landesinneren Nordthorwals östlich der Grauen Berge findet man nach wie vor größere Wälder, die mit den steilen Hügeln eine unberührte Natur bilden. Abseits der Dörfer am *Nadersteig* gibt es nur einzelne Langhäuser und Gehöfte in der Landschaftsidylle, die verirrt Wanderern eine Rettung sein können, denn auch in der Wildnis wird – bis auf die Gegend um Hjedan – der Glaube an *Travia* hochgehalten und kein Gast abgewiesen. Die Wälder am *Nadersteig* bestehen aus jahrhundertealten Baumriesen und stehen so dicht, dass eine Orientierung praktisch unmöglich ist. An den Lagerfeuern der *Ottaskins* erzählen die Einheimischen vom *Drugdamander* ( 188), einer uralten Wesenheit, die über die urtümlichen Wälder wacht und bislang noch jeden Holzfäller vertreiben konnte. Von Legenden umrankt ist auch der *Hardangerfall*, ein Wasserfall an einem der Zuflüsse des Nader, hinter dem der berühmte *Hetmann* Hyggelik einst einen Schatz von unermesslichem Wert versteckt haben soll. Die genaue Lage ist nicht bekannt, doch viele glauben, dass ein Hinweis darauf in Hyggeliks Grab (siehe 17) zu finden sei.

Flora & Fauna: Im Waskirer Hochland wächst wenig bis auf Heidekraut und kleine Sträucher in den Mooren. Die Bauern der Region sind zumeist Viehzüchter, die Thorwaler Bergbraune halten, eine nordische Rinderart. Aus der Milch der Rinder wird der schmackhafte *Hochkäs* hergestellt. Für Rinder wie Bauern sind Wölfe und Bären eine Bedrohung, die in strengen Wintern aus den umliegenden Gebirgen kommen. Aus der Olochtai kommen immer wieder Oger in das Thorwaler Hinterland. In den Mooren und Sümpfen lauern Ghule, deren Verstecke trotz zahlreicher Versuche der *Hetleute* bislang nicht gefunden wurden.

Die Ausläufer der Grauen Berge sind von dichten Nadelwäldern und Birkenhainen durchzogen. In den Bergen selbst leben neben Harpyien auch Höhlendrachen. Im gesamten Hinterland finden sich Geißböcke und Raubvögel wie Adler oder Eulen. Die Wälder Nordthorwals

sind Mischwälder aus Trondetannen, Firunsföhren, Buchen, Ulmen und Birken. An Bäumen und auf dem Waldboden wachsen Flechten und Pilze, beispielsweise die kugelförmigen Hexeneier, die bei Berührung zerplatzen und giftige Sporen freisetzen. Zudem hausen in den Wäldern Riesenspinnen, deren Netze für Abenteurerinnen ein unüberwindbares Hindernis darstellen können.

Weg & Steg: Das Hinterland verfügt – anders als die meisten Thorwaler Regionen – über angelegte Wege, die jedoch nicht vergleichbar mit Straßen des Mittel- oder Horasreichs sind. Der bedeutendste Weg ist der *Nadersteig* von Olport bis Hjedan, der nur im Sommer sicher passiert werden kann, während im Winter oder zur Schneeschmelze der Weg kaum zu erkennen ist und Brücken fortgerissen sein könnten. Der *Waskirer Pfad* von Waskir bis Skovbjerg ist ein guter Karrenweg, während der *Graubjergener Höhenweg* von Olport bis Waskir selbst in Sommermonaten nicht immer passierbar ist. Einige Passagen des Höhenwegs sind nur mit Seil und Kletterhaken zu überwinden.

Bewohner & Siedlungen: Die Thorwaler aus dem Hinterland sind ein verschlossener und einfach gestrickter Menschengeschlag, der den harten Lebensbedingungen trotzend, eng zusammenhält. Hilfe für Nachbarn und Freunde ist eine Selbstverständlichkeit, Misstrauen gegenüber Fremden ebenso. Durch die zahlreichen Legenden und (oft unbestätigten) Sichtungen von Geistern herrscht ein starker Aberglaube vor dem, was in den Mooren vor sich gehen könnte.

Die einzige echte Stadt der Region ist Waskir. Auch diese ist in den Augen der meisten anderen Thorwaler rückständig. Die hier praktizierte Glaubensvielfalt und der zahlreiche Aberglaube führen bei Fremden im besten Fall zu Kopfschütteln.

Wirtschaft & Handel: Durch die Moore der Region ist Torf das wichtigste Handelsgut. In der Gegend um Tyldon wird Hochkäs hergestellt und weiterverkauft,

Das Seufzermoo und die Megalithgräber (🐉 179)

»Wir folgten dem Höhenweg von Olport nach Waskir durch die Grauen Berge. Zur Nacht entfernten wir uns ein Stück vom Weg und lagerten an einer kleinen Quelle. Als wir am nächsten Morgen erwachten, sah ich erst, an welcher imposanten Stelle wir geschlafen hatten: Die Felsen waren nicht natürlich, sondern aufeinandergeschichtet – doch von so ungeheurer Größe und Gewicht, dass dies kein Mensch hätte bewerkstelligen können. Das Licht der aufgehenden Sonne ließ das Gebilde erstrahlen und fiel in ein kopfgroßes Loch. Daraufhin spürten wir alle, dass irgendetwas darin vorging, doch es war nicht bedrohlich, vielmehr ... erhaben. Das, was wir sahen, war das Grabmal eines Fürsten – doch keines Menschenfürsten! [...]

Kurz bevor wir nach Waskir gelangten, wurde unser Führer nervös und erklärte, dass hier das Seufzermoo beginne. Als wir nachbohrten, berichtete er, dass im Moor etwas Grauenhaftes haue, das über lange Jahre durch Menschenopfer am Njurunsee beruhigt werden konnte. Doch die Opfer wurden verboten, was die Bewohner der Gegend in Sorge versetzt – denn der Schrecken des Seufzermoo könne sich nun jedes Jahr erheben. Er hielt uns an, die Gruppe nicht zu verlassen, da Gerüchte kursierten, dass einzelne Fremde plötzlich verschwänden. Das Moor hole sich seine Opfer, sagte er. In der Nacht konnten wir kaum ein Auge zumachen. Vom Moor her klang ein Wehklagen, das uns jeglichen Schlaf raubte. Wir sind direkt am frühen Morgen wieder aufgebrochen und waren froh, endlich Waskir zu erreichen.«

—Alfwin Brandner, Söldner aus Kendrar, neuzeitlich

zumeist auf dem Skovbjerg Markt, welches im Frühling und Herbst stattfindet. Traditionell wird Holz in Richtung Thorwal gebracht, was angesichts der schrumpfenden Wälder nachgelassen hat. Entlang des Nader wird jedoch noch Holz bis Olport gefloßt.



Die Olportsteine

Lage: Inselgruppe in Ifirns Ozean nordwestlich der Premer Halbinsel

Bevölkerung: 7.000

Wichtige Städte: Brendhil (125), Goldsholmer (500), Hjalpisholm (100), Manrin (450), Narkenhaven (300), Skerdûn (200)

Besonderheiten: Insel Skerdu mit der Hexe Tula, Friedlose auf den nördlichen Olportsteinen, widernatürlicher Nebel, Eremiteninsel Berik, Alkenfelsen

Handels Güter: Fischfang, Beutegut

Verkehrswege: Schifffahrt zwischen den einzelnen Inseln

Insgesamt 18 Inseln von Manrek im Süden bis Dirak im Norden bilden die Olportsteine. Während Manrek auf Höhe des Hjalpingolfs noch verhältnismäßig gut erschlossen ist und über – wenn auch spärlichen – Pflanzenbewuchs verfügt, werden die Inseln immer unwirtlicher je weiter man nach Norden kommt. Ja geradezu lebensfeindlich wird die Gegend, da die äußersten Inseln lediglich karge Felseilande sind, deren Böden allenfalls von einer dünnen Krume oder auf den Felsen wachsenden Flechten und Moosen bedeckt sind. Manrek weist am meisten Besiedelung auf. Die Menschen hier leben von Ackerbau, Fischfang und Strandräuberei. Weiter nördlich wird immer offensichtlicher, dass die Olportsteine auf vulkanische Aktivität zurückzuführen sind. Die Felsen sind teils schwarz und haben zackige Formen von längst erkalteter Lava. An vielen Stellen schießen aus dampfenden Geysiren Fontänen in die Höhe – oft nur einmal in der Woche oder noch seltener. Auf einigen der kleineren Inseln bebt hin und wieder die Erde, auf Inirk machen giftige Dämpfe und Feuerschlünde das Leben so unwirtlich, dass dort nicht einmal Seevögel nisten.

Zwischen Manrek und Gevri liegt der Alkenfelsen, eine schroffe Felseninsel, deren Klippen 40 Schritt in die Höhe ragen und wo scharfkantige Riffe ein sicheres Anlanden verhindern. Gerade deswegen halten sich hartnäckig Gerüchte, auf der Insel hätten über Generationen mehrere *Hetleute* ihre Schätze verborgen.

Ebenso geheimnisumwittert ist die Insel Berik, auf der es alte Kultstätten geben soll, die wahlweise von Magiern, Hexen oder Druiden gepflegt wurden – für die Bewohner der Olportsteine macht das kaum einen Unterschied. Die mit Höhlen übersäten Steilklippen des Eilands gewähren nur an wenigen Stellen die Möglichkeit zum Anlanden, und die wenigen Bewohner Beriks meiden die mysteriösen Orte im Landesinneren.

Vor wenigen Jahren begann ein seltsamer, undurchdringlicher Nebel über den Olportsteinen aufzuziehen, der sich zunächst hartnäckig hielt, ehe er sich auf den südlichen Inseln lichtete. Die nördlichen Olportsteine, etwa ab Berik, liegen noch heute viele Wochen und Monate des Jahres in diesem Nebel, der bisweilen aufbricht, nur um anschließend umso dichter zu werden.

Selbst die hier so starken Winde können den Nebel nicht vertreiben, und die Bewohner der Insel erzählen im Flüsterton von Ungeheuern, die sich in ihm verstecken ( 179).

Weit draußen im Meer, rund 250 Meilen nordwestlich von Dirak liegt eine weitere, nur wenige Reichtmeilen große Insel, auf der eine seherisch begabte Riesin namens *Yumuda* wohnen soll, weshalb man sie auch *Yumudas Insel* nennt ( 182). Manch ein Thorwaler erhofft sich von einem Besuch der Insel eine Deutung seines Schicksals, doch der Weg dorthin ist gefährlich.

Flora & Fauna: Auf Manrek wird, begünstigt durch den warmen Güldenlandstrom, etwas Getreide, Obst und Gemüse angebaut. Auf den anderen Inseln der Olportsteine gibt es dagegen praktisch keine Landwirtschaft und die Bewohner leben von dem, was sie dem Meer abtrotzen können. Nennenswerte Wälder findet man nur auf Gandar und Dibrek. Die meisten Inseln bestehen fast nur aus Felsen, der Bewuchs beschränkt sich zumeist auf Flechten, Moose und niedrige Sträucher.

Die häufigsten Tiere sind Fische und Robben, aber auch Meeresvögel wie Alken, Möwen oder Sturmvögel kommen reichlich vor. Bisweilen suchen Westwinddrachen die Olportsteine heim.

Weg & Steg: Auf den Inseln gibt es keine Wege, nur ein paar ausgetretene Pfade, die durch die felsigen Hügel oder zu einsamen Gehöften führen. Die vereinzelt Siedlungen liegen am Meer und werden per Schiff erreicht.

Bewohner & Siedlungen: Nur wenige Siedlungen haben mehr als 100 Einwohner, allen voran Goldsholmer

Der Nebel der Olportsteine (179)

»Bei Swafnir, dieser Nebel treibt mich in den Wahnsinn. Tagein, tagaus ist er da. Dann zieht er sich zurück, aber wenn der Wind auffrischt, nimmt er wieder zu. Das ist doch Hranngarkackel! Ja, der Nebel is' von Hranngar selbst gesandt. Der kommt nich' bei Flaute, sondern wenn du gut Fahrt machst. Dann kriecht er hinter dir her, holt dich ein. Erst ist alles leise, dann kommen die Geräusche. Heulen. Stöhnen. Knarzen. Im Nebel segeln Geisterschiffe, sag ich dir! Hab' ich alles erlebt! Swafnild hat sogar so 'nen Nebelgeist gesehen, groß wie einer von uns, aber mit Armen wie 'n Krake. Hat sie kurz angestarrt und mit dem Tentakel nach ihr gegriffen, aber sie konnt' sich wegducken. Dann schrie sie so laut, dass wir kamen und das Ding is' fort. Hab's nich' mehr gesehen. Danach haben wir mehr Fahrt gemacht, aber der Nebel is' mit uns mit, egal, was war. Wir wollten schon Swafnild über Bord werfen, vielleicht hatte das Ding sie ja verhext. Doch plötzlich war er weg. Und die nächste Nebelbank war ganz normal, so wie immer. Hranngarverflucht, was soll man davon halten? Früher gab es das nicht!«

—ein abergläubischer Friedloser aus Schwarzaxts Gefolge in Narkenhaven



auf der Insel Gandar. Hier unterhielt die *Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Compagnie* (HPNC) ein Kontor, das beinahe wie eine Festung ausgebaut wurde, sich jedoch seit einigen Jahren fest in der Hand Gesetzloser unter dem berüchtigten Piraten **Schwarzaxt** (siehe Seite 109) befindet. Goldsholmer und Schwarzaxts ehemaliger Hauptstützpunkt, der Ort Narkenhaven auf Narken, sind wahre Sündenpfuhle.

Darüber hinaus sammeln sich auch auf anderen Inseln der Olportsteine weitere *Friedlose*. So werden die Thorwaler bezeichnet, die durch ein Verbrechen aus ihrer Sippe verbannt wurden oder die *Jarltümer* des Festlands nicht betreten dürfen. Diese wilden, oft brutalen und unbeherrschten Männer und Frauen bilden die gefährlichsten Piratenottajaskos. Sie rotten sich besonders auf den Inseln Narken und Gandar – oft im Gefolge von Schwarzaxt – sowie Aso und Serreka zusammen. Wenn sie auf Kaperfahrt gehen, wird kein Schiff verschont und Gefangene werden

nur selten gemacht. Tatsächlich sind es die Friedlosen der Olportsteine, die maßgeblich das im Süden vorherrschende Bild der plündernden Barbaren des Nordens geformt haben.

Ein ganz besonderer Schlag Thorwaler lebt auf der Insel Skerdu. Dort wohnt in einer *Halla*, die zwischen zwei Felsnadeln gebaut und nur durch eine Leiter erreichbar ist, die gefürchtete **Tula von Skerdu** (siehe Seite 110), die mächtigste Hexe ganz Thorwals. Sie hat mehrere Recken um sich geschart, die durch einen Blutschwur an sie gebunden sein sollen und für sie bereitwillig in den Tod gehen. Jeder Bewohner der Insel steht treu zu Tula und wird Fremden gegenüber nichts über sie preisgeben. Manrin auf der Insel Manrek verfügt als Marktflecken über eine gewisse Bedeutung.

Wirtschaft & Handel: Auf den Olportsteinen wird abseits des Markts von Manrin kaum gehandelt. Typische Handelsgüter sind Fische sowie die Beute von Plünderfahrten oder aufgebrachten Kauffahrern.

Die Küsten des Nordens

Lage: Küstenstreifen vom Hjaldingolf im Südwesten entlang Ifirns Ozean bis zum Ort Narvasholm am Golf von Riva

Bevölkerung: 22.000, davon rund 500 Nivesen, wenige Zwerge

Wichtige Städte: Auriler (720), Enskar (600), Hoi-jangar (850), Hjalsvidra (300), Ifirnet (360), Ifirns-haven (350), Gjalskermund (600), Muryt (1.300), Narvasholm (250), Nordaport (200), Olport (2.750), Torstorsgard (720), Uddahjal (600), Vidsand (420), Virport (420)

Besonderheiten: zahlreiche Siedlungen und Rückzugsorte von Ottajaskos, Kreideklippen und Efferdpfeiler zu Olport, Uldavir-Geysir

Handelsgüter: Kunsthandwerk, Fisch, brauner Ziegenkäse, Drachenboote und andere Schiffstypen aus der Werft von Hoi-jangar

Verkehrswege: Schifffahrt entlang der Küste, Beginn des Nadersteigs von Olport ins Hinterland und des Graubjergener Höhenwegs nach Waskir

Die Küsten des Nordens beschreiben einen schmalen Streifen auf einer Länge von mehr als 1.000 Meilen vom Hjaldingolf bis zum Golf von Riva. Hier leben die Thorwaler, von denen im Mittel- und Horasreich Schauer geschichten erzählt werden: hochgewachsene Seefahrer, die es kaum an Land hält und die sich um ihre *Hetleute* scharen, um mit ihren *Ottas* von Riva bis nach Dröl zu segeln. Die Landschaft wird von vielen Einheimischen als das „ursprüngliche Thorwal“ bezeichnet, ist es doch rau, im Sommer kalt und im Winter verschneit und den Lauen der See und Winde ausgesetzt.

Entlang der Küsten herrschen bei weitem nicht überall die gleichen Sitten: Ein Thorwaler aus Vidsand kann kaum mit einem Bewohner Nordaports verglichen werden.

Am Hjaldingolf gibt es mit Muryt und Vidsand zwei nennenswerte Handels- und Handwerksstädte, die von einem gewissen Wohlstand zeugen. Folgt man der Küste weiter nach Norden an die Ausläufer der Grauen Berge, werden die Einheimischen verschlossener. Hier betet man zu Berg- und Schutzgeistern, bevor man sich auf große Fahrt begibt. Je näher man Olport kommt, desto stärker spürt man die Besinnung auf Traditionen und alte Werte. Selbst in kleinen Siedlungen oder einzelnen Langhäusern rund um Olport leben zahlreiche Thorwaler von der Kaperfahrt. Wenn eine bedeutende *Hetfrau* ausfährt, will man sich ihr anschließen. Olport ist zudem das kulturelle Zentrum des Nordens. In der *Runajasko* (siehe Seite 102) werden Kapermagier, Runenschöpfer, *Skalden* und Schiffsbaumeister ausgebildet. Ab Olport bis zur Küste des Gjalskerlandes sind immer wieder beeindruckende Kreidefelsen zu sehen, strahlend weiße, hoch aufragende Steilufer. Die wohl bekanntesten Klippen umschließen *Ifirnsstrand*, eine sandige Bucht, in der dem legendären *Hetmann* Hyggelik einst der Schwanendelphin *Swanifrej* erschienen sein soll. Seither fanden hier regelmäßig *Hjaldings* des *Jarltums* *Ifirnsgard* statt, doch wegen der neuen Zugehörigkeit der Region zum *Jarltum* Olport sind die Versammlungen an diesem Ort seltener geworden (🐉 181).

An anderen Stellen bieten langgezogene Fjorde Verstecke für Kaperfahrer wie auch für die Gehöfte, deren *Ottas* auf Raub- oder Handelszug unterwegs sind.

Von Olport ein Stück an der Küste entlang nach Westen liegt der *Uldavir-Geysir*, die größte heiße Springquelle Nordthorwals, in der angeblich ein Elementargeist leben soll (🐉 181).

Nordöstlich von Enskar geht die Küste in die karge Landschaft der Gjalsker Halbinsel über. Wie das Land sind auch die Menschen dort abgehärtet und gelten sogar bei den traditionsbewussten Thorwalern Olports als rückständig. Die eigenbrötlerischen Bewohner sind ein entbehrungsreiches Leben gewohnt und scheren sich nicht um die Belange Reisender, sofern diese nicht seltene oder wertvolle Güter wie Nahrung oder Schmiedewaren mitbringen. Eine Besonderheit dieser Region sind die *Treller* (Leibeigene), Unfreie, die als Überlebende von Konflikten zwischen Höfen oder Raubzügen dem Sieger als Beute zufallen. In der traditionell ein Jahr und einen Tag andauernden Geiselhaft verrichtet ein *Treller* meist niedere Dienste für die Sippe, deren Eigentum er ist, wird aber gut behandelt. Es gilt als ehrenrührig, ihn schlecht zu behandeln, weshalb manch einer als Geisel ein besseres Leben führt als zuvor. *Treller* können vor Ablauf der Frist durch Lösegeld freigekauft oder vom *Hersir* oder den zuständigen *Hetleuten* vorzeitig freigelassen werden.

Flora & Fauna: In der zumeist felsigen Gegend gibt es kaum fruchtbare Erde. Der Anbau von Getreide beschränkt sich auf Dinkel, Emmer und Buchweizen auf kleineren Flächen. Die Bauern halten vermehrt kleine Tiere wie Schafe oder Schneeziegen. Aus dieser Gegend stammt auch der *Schwarze Olporter*, eine bekannte Hunderrasse. Schwarze Olporter können gut schwimmen und folgen ihrem Herrn auch über den Schnee und auf Schiffe. Direkt an den Küsten und im Wasser leben Seetiger und Robben sowie Olportheringe, Seelachs und Prembutt. Robbenfleisch gilt ebenso als Spezialität wie besonders zubereiteter Fisch, vor allem, wenn er in Honig eingelegt wird. Große Seevogelkolonien, hauptsächlich Möwen



und Alken, bevölkern die Küstenstreifen. Oft sieht man auch Sturmwellenläufer, die den Thorwalern als schlechtes Omen gelten, weil sie angeblich Stürme ankündigen. Auf See kann man Delphine und Wale beobachten. Bisweilen fliegt sogar ein Westwinddrache an der Küste entlang, was gern als gutes Omen gedeutet wird.

Am Rand der Grauen Berge und des Nader wachsen Wälder aus Birken, Eschen, Ulmen und Buchen, doch insgesamt ist die Küstenregion eher karg.

Weg & Steg: Praktisch alle Bewohner der Region nutzen Drachenschiffe oder kleine Segler und Ruderboote zur Fortbewegung. Die Gehöfte und Siedlungen sind in der Nähe von Olport und am Hjaldingolf nahe genug beieinander, dass man die Strecken selbst mit kleineren Booten bewältigen kann. Lediglich zwei erwähnenswerte Wege beginnen an den Küsten des Nordens, beide von Olport aus: Der *Nadersteig* führt entlang des Flusses in Richtung Hjedan, und der *Graubjergener Höhenweg* schlängelt sich durch die Grauen Berge bis Waskir.

Bewohner & Siedlungen: Fast allen Bewohnern der Küsten ist gemein, dass sie besonders traditionsbewusst sind und ihr Leben an den Gepflogenheiten ihrer hjaldingschen Vorfahren ausrichten. Die wettergegerbten Männer und Frauen des Nordens leben von Fischfang und Beutefahrt, die sich nicht immer gegen das Horasreich oder die Walfänger aus dem Norden richtet, sondern ganz pragmatisch auch gegen ihre thorwalschen Nachbarn. Denn die Winter hier oben sind lang und hart, und manche Einheimischen haben nur die Wahl, ob sie anderen schaden oder selbst dem Tod anheimfallen.

Neben der Stadt Olport gibt es größere Siedlungen, die abhängig von ihrer Lage ganz verschieden sind: Muryt

im Süden ist eine Handels- und Schmiedestadt, Torsorgard mit seinen Fischvorkommen und der Ziegenhaltung ist eine Nahrungsquelle des Nordens, während Gjalskermund, noch mit Abstand die zivilisierteste Siedlung des thorwalschen Gjalskerlandes, als Anlaufstelle für Glücksritter gilt, die Gold und andere Schätze des Gjalskerlandes zu bergen hoffen. In Enskar steht die größte Ringburg Thorwals, als Grenzfeste zum Gjalskerland.

Wirtschaft & Handel: Entlang der Küste wird hauptsächlich mit Produkten aus dem Fischfang gehandelt. In Torsorgard und Umgebung wird brauner Ziegenkäse hergestellt, der nach Karamell schmeckt und im Norden sehr beliebt ist. Darüber hinaus wird Kunsthandwerk aller Art in den Siedlungen und Städten gefertigt und weiterverkauft – Glücksbringer, Armreife und anderer Schmuck, der seinerseits im Tauschhandel akzeptiert oder bei den abergläubischen Nordleuten nur zu gern getragen wird.

Rund um Olport gibt es weithin bekannte Tätowierer, die sich auch auf die Erschaffung verzauberter Hautbilder verstehen. Vor oder nach erfolgreichen Kaperfahrten suchen daher immer wieder Thorwaler die Meister aus Olport auf, um sich Glücks- oder Siegesymbole stechen zu lassen.

In der Werft des wichtigsten Thorwaler Kriegshafens, in Hoijangar, werden sowohl die modernen Winddrachen als auch andere Schiffstypen gebaut.

Insgesamt sind die Küsten des Nordens für Händler eine wichtige Anlaufstelle, da eine Fahrt zwischen Thorwal und Riva kaum ohne Halt in den Küstenstädten möglich ist. Ein Großteil des Handels erfolgt mit Thorwal, Prem oder Kendrar im Süden und Riva im Osten.

Die Donnerzacken & das Gjalsker Hochland

Lage: Hochland der Gjalsker Halbinsel westlich der Donnerzacken

Bevölkerung: 9.000, davon je etwa 200 Nivesen und Norbarden

Wichtige Siedlungen: Beagshaha (500), Dhartaech (850), Lyrgach (1.200), Mortakh (800), Nebbachodh (400), Niellyn (1.500)

Besonderheiten: heiße Quellen und Geyshire, Achul-Barrach, Trollfeste Amanma Rudh, Geisterwald und die Steinernen Gesichter (Dünt-hark und Cregg'adan), Tal des Blutes und Wohnhöhle des Riesen Wolkenkopf in den Donnerzacken, Zwanfirs Zahn

Handels Güter: Salz, Schafswolle, Pelze, selten auch Pferde

Verkehrswege: keine befestigten Straßen, aber häufig genutzte Fuß- und Karrenpfade zwischen den Siedlungen

Zu Füßen der mächtigen Donnerzacken entlang des namensgebenden Flusses *Gjalska* erstreckt sich das Kernland der Gjalskerbarbaren, die sich nicht von

ungefähr als *Cren-Barrach* (Kinder des Hochlands) bezeichnen. Im Süden wird ihr Siedlungsgebiet durch die Große Olochtai begrenzt, doch die Abgrenzung in andere Himmelsrichtungen ist weniger eindeutig. Aufgrund der dünnen Besiedelung gibt es keine geregelten Grenzverläufe zu den an den westlichen und nördlichen Küsten siedelnden Thorwalern, jedoch steht für jeden Gjalsker außer Frage, dass seine Heimat einzig das Hochland sein kann und niemals die windumtosten Klippen. Im Osten der Gjalska tut sich hinter den Donnerzacken und dem Ogerwald dagegen eine dichte, sumpfige Moorlandschaft auf, deren gjalskische Bewohner sich von denen des Hochlands deutlich unterscheiden. Abergläubisch gemieden werden der *Zwanfirs Zahn*, ein Kalksteinberg auf einer Halbinsel Nordwesten des Landes ( 183) und das *Achul-Barrach* (Hochland der Feinde) ( 183) südwestlich der für die Gjalsker wichtigen Trollfeste *Amanma Rudh* ( 182), wo sie einmal im Jahr ihre Toten bestatten. In den Donnerzacken soll die Höhle des Riesen Wolkenkopf liegen ( 184).

Flora & Fauna: Das Hochland rings um die Donnerzacken ist eine wildromantische Steppenlandschaft voller sanfter und steiler Hügel, die mit kältebeständigem



Heidekraut bewachsen ist. Wälder aus Laub- und viel Nadelgehölz findet man hin und wieder, jedoch sind sie oft klein und schnell durchquert. Im Frühling findet man blühende Sträucher und Blumen, jedoch bleiben Grün- und Brauntöne das ganze Jahr über die dominanten Farben der Landschaft. Auch viele Tiere des Hochlandes fallen nicht sofort ins Auge – einige von ihnen, die von den Einheimischen als Tiergeister hoch verehrt werden, sind menschengleich, wie Bären, Wildschweine oder Wölfe. Die größten und berühmtesten Vierbeiner sind zweifelsohne die Mammuts, die Kinder des Gjalskergottes Natûru-Gon, die in großen Herden durch das Hochland ziehen und deren Gegenwart Glück bringen soll. Auch die Wollnashörner, die einem Mammut in Größe und beeindruckender Kraft kaum nachstehen, sind hier kein allzu ungewöhnlicher Anblick.

Weg & Steg: Straßen im Sinne gut ausgebauter, befestigter oder gar gepflasterter Wege existieren im Hochland nicht. Es gibt jedoch teilweise gut ausgetretene Pfade durch die Heide, die auch für Mammuts, Lastentiere oder Karren gangbar sind. Je nach Jahreszeit und anderen natürlichen Gegebenheiten können diese Wege sich aber auch durch Erdrutsche verschieben oder verschwinden. Einen ortskundigen Führer bei sich zu wissen, ist für Fremde mehr als ratsam. Doch selbst mit Unterstützung kann eine Reise

durch das Hochland herausfordernd werden, denn durch die häufigen Regenfälle ist der Boden oft aufgeweicht, was das Vorankommen erschwert und größere Warentransporte zum Kraftakt werden lässt. Trotz dieser Mühen nutzen die Gjalsker kaum Transportmöglichkeiten zu Wasser, obwohl sie kleine Boote besitzen. Diese dienen aber eher dem täglichen Nutzen vor Ort, etwa zum Fischfang rund um Lyrgach oder als Floßfähre bei Dhartaech, und nicht für weite Reisen zwischen den Siedlungen.

Bewohner & Siedlungen: Das Gjalsker Hochland ist ganz gewiss keine Gegend, die als baulich erschlossen gelten kann, dennoch lebt die überwiegende Mehrheit der Bewohner in größeren befestigten Siedlungen, den sogenannten *Haeradi*. Nur wenige leben auf einzelnen Gehöften im Umland, nie mehr als einen halben Tagesmarsch vom Schutz des nächsten *Haerad* entfernt. Dazwischen liegen endlos anmutende Weiten unbesiedelten Heidelands, das einzig den Mammuts zu gehören scheint. Unter den wenigen Siedlungen des Gjalskerlandes stechen besonders jene sechs heraus, die der Legende nach von sechs Jägern gegründet wurden, die der Gott Natûru-Gon selbst auserwählte, und die man deshalb auch die *Ur-Haeradi* nennt. Vier von ihnen liegen im Hochland: Dhartaech, Lyrgach, Mortakh und Niellyn, die größte aller Siedlungen. Zwei weitere liegen im Moorland: Alrudh und Rayyadh. Daneben gibt es aber auch kleinere *Haeradi*, wie etwa Beagshaha, die für das Überleben ihrer Bewohner nicht minder wichtig sind als die großen *Ur-Haeradi*.

Wirtschaft & Handel: Die Gjalsker stellen fast alles, was sie produzieren, für den Eigenbedarf her. Auf den kargen Böden bauen sie winterfestes Getreide wie Emmer und andere vergleichsweise anspruchslose Pflanzen wie Rüben an, dazu halten sie Vieh. Tauschhandel zwischen den Siedlungen findet recht häufig statt, vor allem, wenn sich ein Großteil der Gjalskerländer zu den jährlichen Hochlandspielen, dem *Gon'da-Gon-Palenkel* (siehe Seite 71), in Niellyn trifft. Daneben kommen auch regelmäßig Sippen reisender Norbarden und Nivesen ins Hochland, um Handel zu treiben. Mit ihnen tauschen die Gjalsker

»Ich weiß gar nicht, was ihr habt! Eigentlich gefällt es mir hier ganz gut. Viele Berge, noch mehr Hügel, schön weit weg vom Meer ... Nur das Viehzeug, das ist mir zu groß. Habt ihr diese riesigen Dinger mit den langen weißen Zähnen gesehen, die aussehen wie gebogene Drachentöter? Bei Angrachs Bart! Wobei, wenn wir beim Thema Bart sind – wenigstens sind die Viecher nicht geschuppt. Haben eigentlich ein ganz schickes Fell. Hm, ob man die Dinger wohl reiten kann? Nicht, dass ich das vorhätte ...«
—Arbosch, Sohn des Angrax, ambosswergischer Meisterschmied auf der Reise durch das Hochland



Orte mystischer Macht

»Wir kennen Orte von großer Macht, die man nur verstehen kann, wenn man, wie wir, ein Cren-Barrach ist. Dieser Wald, den wir auf der Reise gesehen haben, ist so ein Ort. Wir nennen ihn Dûnthark, Wald der Geister. Nur die Brenchi-Dûn, unsere Schamanen, dürfen ihn betreten, denn dort treffen sich die Welten der Menschen und der Tiergeister, die wir »Odûn« nennen. Für alle, die keine Schamanen sind, wäre es dort zu gefährlich, deswegen stand auch dieser Stein mit den Symbolen dort. Brenchi-Dûn haben sie geschrieben, als Warnung. Es gibt viele solcher Warnungen. Die wichtigsten warnen vor einem Ort in den Bergen, die ihr Donnerzacken nennt – vor dem Tal des Blutes, einem Ort des Schmerzes. Einst kämpften unsere Ahnen dort gegen die Mochûla, die

Dämonenbrut, in der Großen Schlacht. Einmal alle 28 Jahre gehen wir dorthin zurück, um einen Stein aufzustellen, der das Unheil fernhalten soll, und damit wir niemals vergessen, welche Gefahr von der Mutter der Dämonen ausgeht – Calyach'an Mochûla. Aber nur die Mutigsten und Stärksten von uns machen sich auf diesen Weg, denn der Ort ist noch immer voller Gefahren. Calyach'an Mochûla regt sich in der Dunkelheit, und im Tal des Blutes trifft ihre Welt auf die unsere. Dort lauern Wesen in der Finsternis, deren Anblick euch das Blut in den Adern gefrieren lässt. Also seid dankbar für die Warnungen der Brenchi-Dûn. Sie retten euch das Leben.«

—die Schamanin Ygrain dâr Deardra zu einer Gruppe reisender Abenteurer, neuzeitlich

Schafwolle und Salz, das sie mühevoll im Tagebau vor den Toren ihrer Siedlungen abbauen, gegen Waren, zu denen sie sonst keinen oder kaum Zugang haben, wie z. B. verarbeitete Metallwaren oder Erze abseits des für die Gjalsker typischen Grassodenerzes. Einige wenige Sippen züchten Pferde, die sie den Norbarden verkaufen. Die Nivesen interessieren sich für die erjagten Pelze der einheimischen Jäger. Zu einem guten Tausch gegen seltene Waren ist ein Gjalsker fast immer bereit – es sei

denn, es geht um den Verkauf von Mammuts. Die Kinder Natûru-Gons sind den Hochlandbewohnern heilig, und sie (oder Teile von ihnen) zu veräußern, wäre ein großer Frevel. Mammuts, die auf natürliche Weise gestorben sind, werden zwar als Geschenk des Gottes betrachtet und bis zum letzten Knochen verwertet, doch nicht einmal so entstandene Werkzeuge, Pelze oder Schmuckstücke würde ein Gjalsker aus der Hand geben.

Das Gjalsker Moorland

Lage: Sümpfe und Moore im Osten der Gjalsker Halbinsel

Bevölkerung: 3.000, davon etwa 100 Nivesen

Wichtige Siedlungen: Alrudh (750), Rayyadh (900), Rhostaroug (650)

Besonderheiten: Höhle von Broinn'an Makka (Makkas Schoß), düstere und verwunschene Moore, berühmte Schmiede in Rayyadh, Haerad der Schatten (Skoth'Sloch)

Handelsgüter: Bastkörbe, Schmiedewaren, Sumpfechsenleder, Tinkturen und Gebräue mit Molchblut sowie andere Erzeugnisse, die aus erlegten Molchen hergestellt werden

Verkehrswege: keine befestigten Straßen, nur wenige für Karren passierbare Wege, selten auch Holzdämme im Moor

Umschlossen von den hohen Gipfeln der Donnerzacken im Westen und des Firunswalls im Süden erstreckt sich am Golf von Riva ein schmaler, sumpfiger Streifen Land, der nahezu unberührt und unbesiedelt erscheint. Tatsächlich ist das Moorland eine unwirtliche und stellenweise sogar unwirkliche Gegend, in der kaum jemand leben will. Einige hartnäckige Gjalsker verschlug es dennoch hierher, und seitdem trotzen sie den Thorwalern im Norden und Osten und auch den Schrecken, die in den Nebeln der Sümpfe hausen. Dieses entbehrungsreiche Leben hat die Gjalsker des Moorlands verschlossener werden lassen als ihre Vettern aus dem Hochland.

Flora & Fauna: Ähnlich wie in den benachbarten Brinascher Marschen, zu denen man höchstens nominell eine Grenze entlang des Flusses Joraani ziehen kann, wird das Gjalsker Moorland von Sumpfpflanzen geprägt. Zwischen merkwürdig schillernden Blüten und verdächtig aussehenden Schlingpflanzen erheben sich bisweilen knorrige Trauerweiden oder einzelne, übernatürliche große Bäume, die wie Monolithen aus dem sumpfigen Boden aufragen. Land- und Viehwirtschaft sind in dieser Umgebung kaum möglich, zumal ein Großteil der hier lebenden Tierarten aggressiv oder giftig ist. Vor allem die zahlreichen Echsenartigen, die in den Sümpfen hausen, sind für Reisende und Einheimische eine Gefahr. Gruben- und Tatzelwürmer sieht man im Gjalsker Moorland nicht selten, sofern man wagemutig genug ist, sich länger dort aufzuhalten. Doch nicht alle Wesen der Sümpfe sind für den Menschen bedrohlich. Der Feuermolch zählt zu den Tieren, dessen Geist von den Gjalskern als *Odûn* verehrt wird. Andere kleinere Molcharten werden gejagt, Blut, Sekrete und Gift zu nützlichen Tinkturen oder Giften verarbeitet. Auch der Rest der Molche wird weiterverarbeitet: Aus ihrer Haut lässt sich Leder gewinnen, manche Arten sind essbar und die Knochen werden oft zu einfachem Schmuck verarbeitet.

Weg & Steg: Reisen durch das Moorland sind ein waghalsiges Abenteuer. Es gibt keine Straßen, oft nicht einmal Trampelpfade, sondern höchstens schwer zu erkennende Wildwechsel. Rings um die drei größeren Siedlungen der Gegend wurden hölzerne Dämme durch das Moor angelegt, um den Einheimischen ihre täglichen Wege zu erleichtern. Der einzige auch für Fremde gut gangbare Weg führt von einer Furt über den Fluss



Joraani im Osten nach Rayyadh und von dort aus entlang des Ogerwald-Gebirges bis zu einem Pass durch die Berge auf Höhe des Sees Svanloch. Diesen Weg nehmen nicht nur die Bewohner Rayyadhs, wenn sie zum alljährlichen Palenkel nach Niellyn wollen, sondern auch die reisenden Händler der Nivesen und Norbarden. Abseits solcher Pfade ist es eine lebensgefährliche Herausforderung, den richtigen Weg durch Sümpfe und Moore zu finden. Nicht wenige Abenteurerinnen sind von ihren Unternehmungen nie zurückgekehrt.

Bewohner & Siedlungen: Nur ein kleiner Teil der Gjalsker Barbaren lebt in den östlichen Mooren, weshalb die Gegend noch spärlicher besiedelt ist als das Hochland. Neben den beiden *Ur-Haeradi*, Rayyadh und Alrudh, beherbergt nur das *Haerad* Rhostaroug mehr als 200 Einwohner. Diese wenigen zähen Moorland-Gjalsker sind ein harter Menschenschlag, der mit sich selbst ebenso wenig Gnade kennt wie mit anderen. Wer sich nützlich machen kann, wird geachtet, doch wer nur die knappen Nahrungsmittel und andere Ressourcen verbraucht, ohne etwas für die Sippe beizutragen, wird verstoßen. Fremden begegnet man nur in Rayyadh mit einer gewissen Gastlichkeit, denn nur dort kommen sie in regelmäßigen Abständen vorbei. Mit Ausnahme von Nivesen, die man hier als Blutsbrüder betrachtet, müssen Gäste aber auch in Rayyadh mit Misstrauen und Vorurteilen rechnen. Wer sich dagegen nach Alrudh verirrt, der

wird kaum glauben, dass die abergläubischen und mürrischen Bewohner vom selben Volk sind wie die gastfreundlichen und neugierigen Einwohner Niellyns.

Wirtschaft & Handel: Das Moorland bringt gerade einmal genug Nahrung hervor, um die Bevölkerung dürrftig am Leben zu erhalten. Nennenswerte Wirtschaftszweige sucht man vergebens, zumal auch kein großflächiger Warentausch zwischen den Siedlungen stattfindet. Viele Einwohner stechen Torf und jagen Sumpfechsen, um ihr zähes Fleisch zu essen und ihre Haut zu noch zäherem Leder zu verarbeiten. Aus den Pflanzen des Sumpfes fertigen die Gjalskerländer kunstvolle Bastkörbe, die vorbeiziehende Nivesensippen gegen begehrte Waren eintauschen. Die Nivesen schätzen auch die Gebräue und Salben, die aus Blut, Sekret und Gift der Molche hergestellt werden und denen man eine schützende Wirkung gegen Kälte und allerlei Krankheiten zuschreibt. Die einzige Ware von einer gewissen überregionalen Bekanntheit stammt aus den im ganzen Gjalskerland bekannten Schmieden von Rayyadh. Dort fertigt man neben Äxten, Speeren und Schwertern auch Kettenkugeln, eine auf den ersten Blick eher unhandliche Waffe, die in den Händen einer kräftigen Gjalskerin verheerende Wirkung haben kann.

»Du sagst, die Gegend wäre von Peraine verlassen, aber ich sage dir, das Gegenteil ist der Fall! Diese Landschaft ist eine Herausforderung, wie gemacht für mich. Ich wette, noch niemand hat den wahren Nutzen all dieser seltsamen und bizarren Pflanzen erforscht. Wir könnten die ersten sein und denkt nur daran, wie dankbar uns diese verbohrtten Einheimischen erst sein werden, wenn wir ... ähm, Geron? Geron, dieses Sumpfloch hat mich gerade angeknurrt ... Geron, was ist das? Was ist DAS?!«
—Bruder Hilbert, Perainegeweihter, bei seiner ersten Reise durch die Gjalsker Sümpfe



Skoth'Sloch (☹ 183)

»Geht einfach nicht in die Sümpfe. Warum müsst ihr noch fragen? Die Sümpfe sind kalt und dunkel und grausam. Die Sümpfe verzeihen euch keine Fehler. Geht ihr in die Sümpfe, werdet ihr ebenso für euren Leichtsinn bestraft werden wie die Verfluchten von Skoth'Sloch! Niemand kennt mehr ihre Namen oder den ihres Haerad. Sie waren dumme, gierige Narren, die sich von Natûru-Gon und den anderen Göttern abgewandt hatten. Zur Strafe hat der Sumpf sie mit samt all ihrer Geschichten und Erinnerungen verschlungen. Nur noch kalte, einsame Ruinen stehen dort, und der Fluch des Vergessens liegt über allem. Geht nicht in den Sumpf, ihr Kinder.«

—Die uralte Schamanin Marthai dûr Krommegh zu ratsuchenden Abenteurern, neuzeitlich

Die Brinasker Marschen S

Lage: Zwischen dem Fluss Joraani, den Ausläufern des Firunswalls, dem Einhorngras und dem Golf von Riva

Bevölkerung: 6.000

Wichtige Städte: Enqui (4.000), Parkauki (200)

Besonderheiten: Zahlreiche Seen, die drei Klageweiber, Ruinen der Stadt Swelt

Handelsgüter: Fisch, Torf

Verkehrswege: Svellt vom Brack bis Enqui, Ifirns Ozean

Die weit im Osten gelegene Region wurde 1010 BF von Thorwalern besetzt und später vom *Obersten Hjaldir* als neues *Jarltum* anerkannt. Das Land ist sehr feucht und besteht praktisch ausschließlich aus einer Marschlandschaft, die von zahlreichen Seen durchzogen ist. Der größte dieser Seen ist der *Brack*, der vom Svellt gespeist wird und nach der Schneeschmelze weit über die Ufer tritt. Der Name rührt von seinem brackigen, gelblichen Wasser her. Das schlammige Wasser des Svellt mischt sich hier mit dem Wasser einiger Schwefelquellen im Süden des Brack und dem Salzwasser aus dem Golf von Riva, das bei Flut bis in den Brack gelangt. Daher leben nur wenige Fische im See; die meisten sterben in der schwefeligen Brühe.

Der *Muunasee* und das *Dornwasser* sind die nächstgrößeren Gewässer, in deren Umgebung es mehrere kleine Fischerdörfer gibt. Beide Seen sind fischreich und bescherten den Bewohnern ein leidliches Auskommen. Im Westen liegen mehrere Seen, die man *die drei Klageweiber* nennt. Dort erklingt stets ein Seufzen, das man den Geistern der Verstorbenen zuordnet. In jener Gegend liegen die Ruinen der Stadt *Swelt*, die 247 BF durch eine Sturmflut zerstört wurde. Zahlreiche Gerüchte ranken

sich um die einstige Ansiedlung: von Geistern der dort umgekommenen Bewohner bis zu großen Schätzen, die nicht mehr vor der Flut geborgen werden konnten. Kaum ein Glücksritter, der sich auf die Suche gemacht hat, ist erfolgreich oder auch nur lebend zurückgekehrt. Auch auf düstere Kulte und Schwarzmagier wirkt die Gegend um die drei Klageweiber anziehend, da sie hier ungesehen ihren Praktiken nachgehen können.

Darüber hinaus soll es in den drei Klageweibern ein Orakel geben: drei alte Hexen, die in einer düsteren Höhle leben und jedem, der sie aufsucht, eine Frage beantworten.

Die Region ist sonst nur spärlich besiedelt und bietet wenig Anlass, sich hier länger aufhalten zu wollen.

Flora & Fauna: Die Brinasker Marschen bestehen praktisch nur aus Wasser und Moor, und entsprechend eintönig ist die gesamte Landschaft. Rund um die Seen wächst Schilf, in dem Schlangen leben, wie auch deren natürliche Feinde, die Schwarzstörche. Im Dornwasser und Muunasee gibt es zahlreiche Bodirsalme und Regenbogenforellen. Im Osten des Brinask stehen einige Birkenwälder, die einzig nennenswerten Waldvorkommen. Dort, an der Grenze zum Einhorngras, gibt es zahlreiche Pilzkreise und Heilkräuter, wie z. B. Wirselskraut (siehe **Regelwerk** Seite 346).

In den Mooren und Sumpflandschaften gibt es hingegen ganz andere Bewohner: Ghule und Moorleichen machen Abenteurern das Leben insbesondere bei den drei Klageweibern schwer, wie auch Morfus und Riesenegel. Sogar vereinzelt Krakenmolche soll es in der Nähe der großen Seen geben. Im Sommer wird die Region von Mückenschwärmen heimgesucht, die zu einer echten Plage werden.

Weg & Steg: In der gesamten Region gibt es nicht einen einzigen Weg, der als solcher erkennbar ist. An einigen Stellen mag man Wildwechsel erraten und erfahrene



Die drei Klageweiber (☹ 181)

»Natürlich bin ich in die Sümpfe gegangen, zu diesen drei Klageweibern. Hab genug Geschichten über Schätze und sogar magisches Zeug gehört. Dafür werden die in Olport genug zahlen, das wohl! Hab' einen Führer überzeugen können – haha – und der hat mich dahin gebracht. Hat die ganze Zeit gezittert und geweint, weil es spuken könne. Alles Quatsch! Na sicher hab' ich da Stimmen und ein Heulen gehört, aber so schnell geb' ich einen Schatz nicht auf! Dann plötzlich hörte ich etwas, das ganz anders klang: Jemand, der mich rief. Ich sah eine düstere Höhle und ging rein. Da hausten doch drei alte Vetteln, die krächzten und mir sagten, sie würden eine Frage beantworten. Nicht nur mir, sondern jedem anderen auch, nur hätten sie erst eine Frage an mich. Wenn ich die beantworte und in einem Jahr

wiederkomme, dann kriege ich meine Antwort. Naja, hab sie gefragt, wo es die Schätze zu holen gibt. Sie wollten dafür wissen, wer derzeit die Macht in Prem hat. Hab es ihnen erzählt und werde in 'nem Jahr wieder dahin, um die Schätze einzusammeln. Woher ich weiß, dass sie die Wahrheit sagen? Auf dem Rückweg traf ich einen Kerl, der am Boden zerstört war. Hatte die Weiber vor einem Jahr gefragt und nun die Antwort bekommen. Wollte wohl wissen, was für ein Leben vor ihm liegt. Die Weiber haben ihm den Tod geweissagt. Am nächsten Tag sah ich ihn im See treiben. Hat sich offenbar selbst ertränkt, um einem schlimmeren Schicksal zu entgehen. Stimmt also, was die Weiber erzählen. Darauf geb' ich 'ne Runde!«
—Bridella Brenjasdottir, Kaperfahrerin aus Prem, nach reichlich Schnaps in einer Taverne in Enqui

Fährtsensucher aus Enqui kennen Pfade durch die Moore, doch richtige Wege oder gar Brücken über die Flüsse gibt es hier nicht. In den Brinasker Marschen bewegt man sich in der Regel in kleinen Booten und folgt den großen Gewässern.

Bewohner & Siedlungen: Die meisten Menschen wohnen in der Stadt Enqui, die über einen wichtigen Hafen verfügt. Über die Thorwaler Herrschaft ist nicht jeder Bewohner glücklich, doch die Stimmung in der Stadt ist besser als abseits davon in den kargen Marschen. Weiter im Süden leben fast nur noch Fischer und Torfstecher, die sich von Enqui im Stich gelassen fühlen, da sie von den Tjolmarer Händlern im Süden ausgebeutet werden, ohne Unterstützung zu erhalten.

Die einzige Stadt neben Enqui ist Parkauki, eine Siedlung aus miteinander vertäuten Hausbooten auf dem Brack. Hier leben Gestalten, die anderswo verbannt wurden und sich unter ihresgleichen ein neues Leben aufbauen. Die Sitten sind rau, doch man hat sich mit den Thorwalern in Enqui arrangiert: Sie lassen Parkauki in Ruhe, solange man von dort aus frühzeitig die Stadt warnt, wenn die Orks sich regen.

Wirtschaft & Handel: Es gibt kaum Waren aus den Brinasker Marschen, die gehandelt werden. Einzig Torf wird nach Tjolmar und selten über die Schiffrouten verkauft, zudem wird überschüssiger Fisch aus den Seen feilgeboten. In Enqui handelt man dafür mit allem, was zwischen der Westküste und den Städten des Nordens wie Riva, Glyndhaven oder Paavi transportiert wird.

Städte und Dörfer der Gestade des Gottwals

Alrudh

Alrudh (EW 750) ist eines der sechs *Ur-Haeradi* und daher im Besitz eines der legendären Ruhhörner, die Natûru-Gon den Gjalskern anvertraute (siehe Seite 117). Die Siedlung am Rand des Sees *Makka-Oug* fühlt sich neben dem Feuermolch, der hier in der Gegend ein häufiger Zeitgenosse ist, vor allem der Mondgöttin Makka verbunden. In einer halb vom See überfluteten natürlichen Grotte unweit von Alrudh, welche die Gjalsker *Broinn'an Makka* (Makkas Schoß) (☹ 182) nennen, finden ihr zu Ehren rituelle Waschungen statt. Durch ein Loch im Felsen fällt zu bestimmten Zeiten im Jahr das Mondlicht direkt auf das spiegelglatte Wasser in der Grotte, was von den Einwohnern Alrudhs als Makkas höchster Segen gedeutet wird. In diesen Nächten sprechen die *Brenchi-Dân* (Schamanen) mit der Göttin und führen Rituale durch, die selbst anderen Gjalskern weitgehend unbekannt sind.

Beagshaha

Beagshaha (EW 500) liegt im Hochland, etwa auf halber Strecke zwischen großen *Haeradi* wie Niellyn und Lyr-gach und der alten Festung *Amanma Rudh* (siehe Seite 25). Einmal im Jahr, wenn die Gjalsker zur Bestattung

ihrer Toten an die Küste ziehen (siehe Seite 56), kehren große Gruppen reisender Gjalsker in Beagshaha ein. Auf dem Hinweg lagern sie im Beisein ihrer Toten auf einer eigens dafür angelegten Gastwiese vor den Toren der Siedlung, während sie auf dem Rückweg als Gäste innerhalb des *Haerad* empfangen werden. Dieser Brauch hat die Einwohner der Siedlung zu gastfreundlichen und weltoffenen Menschen gemacht, zumal sie von den Reisenden meist kostbare Gastgeschenke und Neuigkeiten aus dem ganzen Land erhalten.

Chombaich

Chombaich (EW 300) wurde gegründet, nachdem ein *Brenoch-Dân* aus Niellyn eine Vision der Götter erhielt. Ein Krieger namens Chombaich führte seine Sippe der Vision folgend nach Norden, doch zerstritten sich seine Verwandten, noch bevor sie das Ziel ihrer Reise erreichen konnten, und teilten sich in drei Gruppen auf. Unbeirrt führte Chombaich seinen kleinen, harten Kern an überzeugten Gefolgsleuten bis zu der Stelle, die er für auserwählt hielt, und ließ dort eine Siedlung anlegen. Bis heute sind die Einwohner Chombaichs nicht gut auf jene zu sprechen, die sich von ihnen lossagten und die Siedlungen *Conneach* und *Nebbachodh* gründeten.

Conneach

Conneach (EW 350) ist eine Siedlung im nördlichen Hochland, deren Gründung auf die Sippe *Chombaich* zurückgeht. Nach einem Streit über die Auslegung der Vision eines Schamanen zog ein Teil der Sippe weiter und fand schließlich in einer Gegend mit zahlreichen natürlichen Felshöhlen Zuflucht. Diese Höhlen bauten sie zu einer gut befestigten Siedlung aus, die fast vollständig vom Sonnenlicht unbehelligt bleibt. Die Einwohner schreiben diese Lebensart ihrer großen Verehrung von Fekorr zu, dem listenreichen Kämpfer wider die Mutter der Dämonen, der in der Dunkelheit agiert. Sie fürchten, dass Sindarras Tageslicht auch für Calyach'an Mochûla alle Geheimnisse offenbaren könnte.

Dân-Pandir

Dân-Pandir (EW 500) bedeutet so viel wie „Zusammenkunft von Freunden“. Trotz des vielversprechenden Namens ist die Siedlung im südlichen Hochland der Donnerzacken ein eher trostloser Ort, denn hier leben nur jene, die ihre Reifeprüfung, die *Krallessa*, nicht bestanden haben und deshalb von ihrer Sippe verstoßen wurden. Das Leben hier ist hart, aber besser als das der vielen anderen Ausgestoßenen, die nach ihrem Versagen einsam verhungert sind.

Daspota

Bis zum Jahr 1014 BF war **Daspota (EW 250)** ein Piratenest, dessen Einwohner die Küsten unsicher machten und dabei keine Skrupel kannten. Doch schließlich wurde es dem damaligen *Obersten Hetmann* zu bunt: In einer blutigen Schlacht wurde das Dorf erobert und die Piraten aufgeknüpft. Seither steht der Ort unter dem Schutz der *Obersten Hetleute* und Daspota entwickelte sich zu einem kleinen Handelsort, in dem eine Garnison der *Hetskari* (Garde der *Obersten Hetleute*) für Ordnung sorgt.

Dhartaech

Dhartaech (EW 850) liegt am Unterlauf der Gjalska. Es gehört zu den sechs *Ur-Haeradi* und beherbergt eines der legendären Ruffhörner *Natûru-Gons*. Das *Haerad* ist stark befestigt, besonders zum Fluss hin, den man mit einer Floßfähre überqueren kann. Die Wälle dienen, ebenso wie die überdurchschnittliche Zahl an Kriegern, seit Jahrhunderten dem Schutz vor Thorwalerangriffen. Vor den Palisaden werden auf weitläufigen Feldern Rüben und Emmer angebaut, aus denen man ein starkes Bier braut. Bemerkenswert sind die zahlreichen Wolfsrudel in der weiteren Umgebung, die Einwohner und Reisende zwar beobachten, aber nie angreifen. Die Bewohner Dhartaechs führen dies auf ihre besondere Beziehung zu *Odûn Madadh*, dem Wolfsgeist, zurück.

Enqui, die Besetzte

»Enqui ist eine der wichtigsten Handelsstädte des Nordens. Hierher gelangen Waren aus dem Horasreich ebenso wie aus Riva. Als der Walfang noch erlaubt war, ging es der Stadt blendend. Nun stehen wir unter dem Joch Thorwals, doch so

langsam blüht der Handel wieder auf. Wir können hier fast alles besorgen. Wenn ihr euch langweilt, besucht den Irrlichterhügel. Dort wird euch geboten, wonach ihr ansonsten im hohen Norden lange suchen müsst!«
—Leta Tequir, Händlerin aus Enqui

Region: Thorwal, Jarltum Brinasker Marschen

Einwohner: 4.000, davon lediglich 600 Thorwaler

Herrschaft: Hetmann Ingald Ingibjarsson

Tempel: Efferd, Swafnir, Peraine, Firun, Rondra, Phex (geheim)

Handel und Gewerbe: Umschlagplatz für Waren aus oder nach Riva und Paavi, Handel mit Torf, Fisch und Pelzen, Anlaufstelle für Goldsucher und Glücksritter

Besonderheiten: einstige Walfängerstadt, ehemaliger Palast mit zwielichtigen Vergnügungslokalen

Stimmung in der Stadt: Im Kreis der Thorwaler sieht man sich als erfolgreiche Streiter im Kampf gegen den Walfang, die restlichen Bewohner sehen die Thorwaler differenziert. Die meisten haben sich damit abgefunden, dass das Geld aus dem Walfang die Stadt nicht mehr erreicht, es gibt allerdings noch hartnäckige Widerständler, die eine kleine Gruppe für einen Aufstand gegen die Thorwaler um sich scharen.

Die Stadt im Spiel: In Enqui herrschen Gegensätze. Thorwaler Weltsicht trifft auf einen Lebensstil, der von Schmuggel über Ausbeutung von Fremden, bis hin zu eher mittelreichischen Sichtweisen reicht. Hier können Expeditionen in das weite Nordland enden, Schatzsucher und Abenteurerinnen aufbrechen oder Kontakt zur thorwalschen Kultur aufgenommen werden.

Enqui ist die einzige echte Stadt östlich der Thorwaler Kernlande. Sie fiel durch eine Strafexpedition der *Ingibjara-Ottajasko* gegen die dort lebenden Walfänger 1010 BF unter die Herrschaft der Nordleute. Aus der Besatzung wurde eine echte Machtübernahme und seither lenkt  *Ingald Ingibjarsson* (*994 BF, fast zwei Schritt groß, treuer Gefolgsmann von  *Kjaska Brydasdottir*, siehe Seite 106) als *Hetmann* die Geschicke der Stadt und mittlerweile auch als *Jarl* die des jungen *Jarltums* der Brinasker Marschen. Galt sein Interesse zunächst nur den Thorwalern, ist er mittlerweile zu einem echten Anführer gereift, der nicht nur gefürchtet, sondern von vielen Bewohnern auch akzeptiert wird.

Doch nicht alle Bewohner sind mit der Herrschaft der Thorwaler einverstanden.  *Leta Tequir* (*1016 BF, blond, etwas dicklich, hasst Thorwaler), die Tochter eines der erfolgreichsten Walfänger, deren Familie Reichtum und Ansehen genommen wurde, hat eine Gruppe Unzufriedener um sich geschart, die mittlerweile auch offen Entscheidungen des *Hetmanns* infrage stellen. Durch geschickten Handel hat Leta mittlerweile ein kleines Vermögen angehäuft. Dabei arbeitet sie eng mit  *Roana vom Dornwasser* (siehe Seite 113) zusammen, deren Tinkturen und Mittelchen von Leta erfolgreich verkauft werden ( 184).

Stadtrundgang

Üblicherweise erreicht man Enqui vom Meer aus, wenn man den Seehafen im Nordwesten anfährt. Die Stadt liegt an den Ausläufern eines Sumpfgebietes und ist über mehrere Inseln verteilt, die durch Brücken oder Stege miteinander verbunden sind. Den Großteil der Stadt nehmen Steingebäude mittelreichischer Bauart ein. Darüber hinaus gibt es in Hafennähe Pfahlbauten aus Holz. Lediglich die Langhäuser der *Ottajasko* sind von thorwalscher Architektur und die neueren Gebäude der Stadt versuchen oftmals diesen Stil nachzuahmen. Enqui ist von einer Holzpalisade umgeben, die durch einzelne Wachtürme unterbrochen wird.

Ottaskin (OS)

Von See aus sieht man zunächst die steinernen **Langhäuser der Ingibjara-Ottajasko (OS01)**, die von einer wuchtigen Palisade umgeben ist. Hier lebt *Hetmann Ingald* mit seiner *Ottajasko* und hält als *Jarl* der Brinasker Marschen Gericht und verwaltet Steuern und Abgaben.

Svellttor (ST)

Erste Anlaufstelle der Stadt ist der **Seehafen**, der noch aus der Zeit als Walfängerstadt Anlegemöglichkeiten für größere Schiffe bietet. Direkt neben ihm liegen die kleine **Werft (ST01)** und der hölzerne, Swafnir geweihte **Tempel des Göttlichen Wals (T01)**, die beide fest in der Hand der Thorwaler sind. Reisende, die Enqui erreichen, finden am Hafen mit dem **Haus Svellttor (G01)** (Q4/P4/S16) den besten Gasthof der Stadt. Am Rand zur Fischerstadt steht der dem Efferd geweihte **Tempel des Launenhaften (T02)**, der durch die Anwesenheit der Thorwaler an Bedeutung verloren hat, aber von den alteingesessenen Einheimischen noch immer besucht wird.

Fischerstadt (FS)

Der mit Abstand größte Stadtteil ist die Fischerstadt, eine unübersichtliche Ansammlung von Pfahlbauten, Stegen und Seilbrücken, bisweilen sogar durch Hausboote und Flöße verbunden. Am einfachsten erreicht man die **Taverne Haifischzahn (G02)** (Q3/P3/-), in der besonders schmackhafte Fischgerichte angeboten werden. Die Einheimischen verbringen ihre Abende jedoch lieber in der **Taverne Enge Masche (G03)** (Q3/P2/-) in der echtes Zwergenbier ausgeschenkt wird. Nur die wenigsten Personen kennen die **Nebelbank (T03)**, den geheimen Phextempel der Stadt, der im Laderaum eines alten Handelsschiffes liegt, denn der hiesige Mondschaten achtet auf die Einhaltung phexischer Tugenden. Tief im Süden der Fischerstadt liegt der alte Peraintempel, der mittlerweile verlassen ist und zur **Versammlungshalle (FS01)** umgewidmet wurde. Hier trifft man sich zu Gesprächen und Versammlungen, und vermutlich wird hinter der Fassade das ein oder andere geheime Geschäft abgeschlossen.



Irrlichterhügel (IH)

Im Westen der Stadt liegt der Irrlichterhügel, dessen Name nicht auf die gleichnamigen Kreaturen, sondern auf die zahlreichen Nachtschwärmer zurückgeht. Hier liegt der **Alte Palast (IH01)**, der sich zu einem Zentrum für Vergnügungssuchende entwickelt hat. In den zinnenbewehrten Türmen im Nordosten und Südwesten liegen das **Spielhaus Joss (IH02)**, das mit hohen Gewinnen lockt und aus dem

man doch meist als Verlierer hinausgeht und die **Residenz (IH03)**, in welcher der Herr des Palastes lebt: **Vito Jeninen** (35, ehemaliger Söldner, einäugig und jähzornig) kontrolliert das Treiben auf dem Hügel und sammelt die Gewinne ein, seit er seinen Vorgänger als Herrn von Enquis Unterwelt kurzerhand ins Jenseits befördert hat.

In den beiden anderen Türmen des Palastes befinden sich die **Tavernen Premier Schuss (G04)** (Q3/P4/-) und der **Rettungsanker (G05)** (Q2/P2/S10), wo reichlich Bier und selbstgebrannter Schnaps ausgeschenkt werden. Das **Bordell Rahjas Pracht (IH04)** (Q2/P2/S8) ist auf eher genügsame Gäste ausgelegt.

Überraschenderweise geht es auf dem Irrlichterhügel nicht nur liederlich und verroht zu. Am Südhang des Hügels liegen auch der Firun geweihte **Tempel des rauen Winterherren (T04)** und mit dem **Tempel der Sturmherrin (T05)** der Rondratempel der Stadt. Letzterer engagiert sich gemeinsam mit den Thorwalern für die Durchsetzung einer gewissen Ordnung und Waffenruhe. *Hetmann Ingald* hat dafür die **Kämpferschule (IH05)** (*Rekkerskola*) eingerichtet, von der aus *Rekker* zur Sicherung des Hafens und der Ordnung in der Stadt entsandt werden.

Außerhalb der Stadt

Im Süden der Stadt, direkt vor der Palisade, liegt der Peraine geweihte **Tempel von Ackerbau und Heilkunst (T06)**. Der noch junge Tempel wird bisher kaum besucht. Im Osten und Süden siedeln zudem in Hausbooten oder sehr kleinen Holzschuppen diejenigen, die sich vor den Orks aus dem Svellttal hierher in Sicherheit brachten.

Flüchtlinge in Enqui

Die Darstellung von Flüchtlingen in heruntergekommenen Baracken und alten Hausbooten ist nicht für jede Spielrunde geeignet. Tatsache ist, dass seit der Besetzung des Svellttandes durch die Orks, zahlreiche Menschen von dort geflohen sind und einige lieber in ärmlichen Verhältnissen in Enqui leben als unter der Herrschaft der Orks. Wenn du dies in deiner Spielrunde nicht thematisieren willst, kannst du die Flüchtlinge weglassen. Das Flair Enquis ändert sich dadurch kaum.



Enskar

Die Stadt **Enskar (EW 600)** an der Mündung des Thivor wurde vor rund 20 Jahren zu der größten Ringburg Thorwals ausgebaut, um sich gegen Angriffe aus dem Gjalskerland wehren zu können. Die Ringburg erhebt sich auf der westlichen Flussseite, während die Langhäuser der alteingesessenen Thorwaler auf der östlichen Seite liegen. Die Burg bietet Platz für bis zu 400 Personen, von denen meistens rund 250 tatsächlich vor Ort sind. Um sie herum haben die Bauarbeiter, die zumeist aus dem Svellttal kamen, ihre Holzhäuser errichtet und versuchen sich mit Landwirtschaft und Viehzucht ein Auskommen zu sichern.

Im alten Teil Enskars leben *Nebeldrachen-* und *Blutsäuer-Ottajasko* sowie die *Rotgrim-Sippe*, die miteinander um den Rang des *Hetmanns* von Enskar streiten. Während die Nebeldrachen auf alten Traditionen beharren und die Ringburg und ihre Garnison nicht willkommen heißen, ist die *Rotgrim-Sippe* auf die Neuankömmlinge eingegangen und hat seither ihre Stellung verbessert. Sie bewirtschaften auch das **Gasthaus Gjalskerruh (Q3/P4/S12)**, wo sich *Hjalskari* (die Garde des *Obersten Hjaldings*), Handwerker und Alteingesessene abends treffen. Im Frühling findet in Enskar das *Färahjuding* statt, die große Schafschur, die mit einem Viehmarkt als Fest gefeiert wird. Sogar Händler aus Olport kommen dorthin, um die hochwertige Wolle zu erwerben.

Gjalskermund

Hoch im Norden am Gjalskerfjord liegt mit **Gjalskermund (EW 600)** der größte Ort des thorwalschen Gjalskerlands. Lange Zeit war die Siedlung nur eine Zwischenstation für die Reise nach Enqui und Riva. Die Langhäuser nach Thorwaler Stil versprachen eine ruhige Nacht für müde Seefahrer, zumal sie mit Palisaden und Wällen umfriedet sind. Doch seit einigen Jahren gilt Gjalskermund als Ausgangspunkt für Expeditionen ins Gjalskerland. Schatzsucher berichten von Gold- und Edelsteinfinden, und so gibt es hier mittlerweile Blockhütten von Schatzsuchern, einen Krämerladen, eine billige Taverne sowie ein Bordell.

Goldsholmer

Der wichtigste Ort der Olportsteine ist **Goldsholmer (EW 1.000)** auf der Insel Gandar. Das früher wenig bedeutende Dorf wurde durch die *Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Compagnie (HPNC)* zu einer Kleinstadt ausgebaut, in deren Mitte das gut befestigte Kontor der HPNC liegt. Im Hafen von Goldsholmer können sogar große horasische Handelsschiffe anlegen. Vor wenigen Jahren gelang es dem berühmten Piraten **Schwarzaxt** (siehe Seite 109), Goldsholmer einzunehmen und die HPNC endgültig von den Olportsteinen zu vertreiben. Schwarzaxt ließ die Befestigungen schnell in Stand setzen und nutzt das alte Kontor nun als seine *Halla*, in der er Piraten wie *Hetleute* empfängt. In Goldsholmer gilt das Wort von Schwarzaxt, sodass eine gewisse Ordnung herrscht. Fremde empfängt man hier selten freundlich, sofern sie keine wichtigen Handelswaren bringen oder sich dem Piraten anschließen wollen.

Hjalspisholm

Der abgeschiedene Ort **Hjalspisholm (EW 100)** auf der Insel Gevri ist Rückzugsstätte der Swafnirkinder, jener Thorwaler, in denen die Walwut ausbricht, die sie *Swafskari* nennen. Das Dorf, das lange Zeit lang nur Siedlung der Swafnirkinder genannt wurde, ist auf den Ruinen eines alten Efferdklosters erbaut worden. Rund zehn Geweihte Swafnirs und Traviars kümmern sich um die Walwütigen, die zumeist in kleinen, bescheidenen Zellen wie Mönche leben. Mit der Zeit wurden die ersten Kinder der Walwütigen hier geboren, die aber nicht alle unter Walwut leiden.

Hjalsvidra

Hjalsvidra (EW 300) ist ein unbedeutender Ort mit wenigen Langhäusern, zu dem jedoch die Befestigungsanlage gehört, die den Zugang zum Hjalsfjord und somit zum Kriegshafen von Hoijangar sichert. Auf den Klippen an beiden Seiten des Fjordeingangs wurden durch Elementarmagie Felsplateaus geformt, auf denen Wachtürme stehen. Von dort wird eine schwere Eisenkette kontrolliert, die den Zugang zum Fjord abriegelt. Die Anlagen werden als *Harpyinnester* bezeichnet, da sie weit oberhalb des Fjords thronen. Ohne Erlaubnis der Wachmannschaften ist es praktisch unmöglich, in den Fjord zu gelangen oder ihn zu verlassen – und Nicht-Thorwalern wird diese Erlaubnis nur selten gewährt.

Hoijangar

Der wichtigste Kriegshafen Thorwals ist **Hoijangar (EW 850, davon etwa 50 Zwerge)**, das westlich der Grauen Berge liegt, aber nur über den Hjalsfjord zu erreichen ist. Der Zugang wird in Hjalsvidra kontrolliert. Sowohl Hoijangar als auch Hjalsvidra gehören nominell nicht zum *Jarltum* Graue Berge, sondern unterstehen direkt dem *Obersten Hetmann*. In Hoijangar gibt es eine Werft, die Drachenboote und auch neue Schiffstypen fertigt, um für einen Seekrieg gewappnet zu sein. Trotz der militärischen Bedeutung ist Hoijangar keine rein thorwalsche Stadt. Der einstige *Oberste Hetmann* Tronde warb zahlreiche Albernier, Svellttaler und Zwerge an, um beim Bau der Stadt und der Schiffe zu helfen. So stehen neben Langhäusern auch Holzhütten mittelreichischen Stils. Bier und Met werden nicht nur in *Hallas*, sondern in den Schänken der Stadt wie **Zum goldenen Nagel (Q3/P3/S-)** oder der **Gischthöhle (Q2/P2/-)** ausgeschenkt.

Ifirnshaven

Ifirnshaven (EW 350, davon 100 Norbarden) ist ein kleiner Handelsposten weit im Norden, dessen Einwohner von Jagd, Pelzhandel und Fischfang leben. Die kleinen Holzhütten liegen am Fuße einer Gesteinsformation, die sich wie die Flügel eines Schwans über dem Dorf erhebt. Vor etwa 20 Jahren kam es dort zu einem Zeichen Ifirns, als aus einer Lichtsäule Dutzende Schwäne erschienen. Damals wurde auf dem sogenannten *Ifirnshügel* ein großer Schrein der milden Göttin errichtet, und der Ort ist zu einer Pilgerstätte geworden.

Kendrar, Grenze zum Süden

»Haltet ein! Kendrar steht zu Thorwal, wir kennen unseren Platz. Hier leben wir gemeinsam, Thorwaler und Nostrier, in Handel und Gemeinschaft vereint. Wir schätzen unseren Hetmann, auch wenn wir nicht alle Geflogenheiten in gleicher Weise ehren. Wir beten zu Rahja und Swafnir, helfen den Brüdern und Schwestern aus dem Norden im Hafen und in der Werft und danken euch für den Schutz, den ihr uns zukommen lasst! Ihr mögt uns nicht als Thorwaler sehen, aber wir folgen dem Hetmann mit Herz und Tat!«

—Dara Necht, Rahjageweihte der Stadt, zu aufgebrauchten Thorwalern, neuzeitlich



Region: Thorwal, Jarltum Neues Land

Einwohner: 1.100

Herrschaft: Hetmann Helgi Eldhildasson

Tempel: Swafnir, Travia, Phex, Rahja

Handel und Gewerbe: Umschlagplatz für Waren von und nach Thorwal sowie für Holz aus dem Steineichenwald, Fischfang (insbesondere Plattfisch)

Besonderheiten: Seit rund 40 Jahren zu Thorwal gehörig, südlichster Hafen Thorwals

Stimmung in der Stadt: Hier geht es zivilisierter zu, man ist eher Handel und Handwerk zugewandt als Piraterie und Kaperfahrt. Die Nostrier haben sich mit den Thorwalern arrangiert und beide Kulturen tauschen sich aus.

Die Stadt im Spiel: Auch wenn Kendrar ein gutes Stück nördlich der Grenze von Thorwal zu Nostria liegt, die am Ingval verläuft, ist die Stadt der Ort, an dem die beiden Kulturen wirklich aufeinandertreffen. Die Nordleute in Kendrar sind deutlich zivilisierter – Nordthorwaler sagen verweichlichter – als ihre Landsleute. Hier trifft man auf Thorwaler, die nicht alle Klischees erfüllen. Von Kendrar aus gibt es Handelszüge und Expeditionen in den Steineichenwald und zur Stadt Thorwal.

Kendrar gehörte ursprünglich zu Nostria, wurde jedoch 1001 BF von Thorwalern unter  Hetmann Eldgrimm Oriksson (siehe Seite 121) eingenommen. Das Stadtbild der ursprünglichen Ansiedlung hat sich seither kaum gewandelt, sodass Kendrar im größeren südlichen Teil auch heute noch wie eine typisch nostrische Stadt wirkt, während der neue und kleinere nördliche Teil nach thorwalschem Stil gebaut wurde.

Vor kurzem hat Hetmann Eldgrimm die Geschäfte an seinen Neffen  Helgi Eldhildasson (31, freundlich, politisch geschickt, akzeptiert nostrische Eigenheiten) übergeben, dem er den Vorzug vor dessen jüngerer Schwester  Gundrid Eldhildasdottir (27, traditionsbewusst, aufbrausend,  184) gewährte. Viele Thorwaler – wie auch Gundrid selbst – gingen zuvor davon aus, dass sie die neue Hetfrau werden würde.

Stadtrundgang

Betritt man die Stadt von der *Küstenstraße* im Norden, erreicht man das Thorwalerviertel. Die Langboote der Nordleute werden hier einfach auf den Strand gezogen, sodass ankommende *Ottajaskos* von dort direkt zu den *Ottaskins* gelangen. Die *Eldgrimm-Ottajasko* (01), in welcher der ehemalige Hetmann Eldgrimm lebt, nutzt dagegen die alten Verteidigungsanlagen am Nordufer der Angra. Im Thorwalerviertel steht der Swafnir geweihte **Tempel des Herrn der Wellen (T01)** und auch der Rahja geweihte **Tempel der Harmonie (T02)** unter Leitung der Hochgeweihten  Dara Necht (66, sieht deutlich jünger aus, geschickte Streitschlichterin), die immer wieder zwischen den Interessen der Thorwaler und Nostrier vermittelt. In der Nähe der *Küstenstraße* finden sich einige Gasthäuser wie der **Gasthof Zur Steineiche (G01)** (Q3/P3/S12). Auch die **Werft (02)** von Kendrar liegt im Thorwalerviertel.





KENDRAR

- O1 Eldgrimm-Ottajasko
- O2 Werft
- O3 Residenz des Hetmanns
- G01 Gasthof 'Zur Steineiche'
- G02 Herberge 'Elidas Einkehr'
- G03 Taverne 'Plattfisch'
- T01 Tempel des Herrn der Wellen (Swafnir)
- T02 Tempel der Harmonie (Rahja)
- T03 Tempel von Heim und Herd (Travia)
- T04 Halle von Markt und Handel (Phex)

Überquert man die Brücke über die Angra, erreicht man die Hauptstraße und den ursprünglichen, nostrischen Teil der Stadt. Die Hauptstraße ist von Bürgerhäusern gesäumt, welche noch von der Pracht alter Zeit künden. Wichtigster Ort der Stadt ist der **Marktplatz**, an dem auch der Travia geweihte **Tempel von Heim und Herd (T03)** und die Phex geweihte **Halle von Markt und Handel (T04)** stehen.

Die **Residenz des Hetmanns (03)** liegt auf einer kleinen Erhebung in der Nähe des Marktplatzes. Eldgrimm und später *Helgi Eldhildasson* haben die Wohnstätte des ehemaligen nostrischen Stadtherrn ein Stück weit umgestaltet, sodass dort heute nostrische und thorwalsche Stile aufeinandertreffen.

Im Südteil der Stadt liegt der **Hafen**, in dem zumeist Fischerboote der Kendraer vertäut sind. In seiner Nähe findet man die meisten Tavernen und Gasthöfe wie die **Herberge Elidas Heimkehr (G02)** (Q3/P2/S10) und die **Taverne Plattfisch (G03)** (Q3/P4/-), deren junger Koch **Rudegar** (24, stets freundlich, allseits beliebt) zwar keine einfallsreichen, aber dafür leckere und üppige Fischgerichte serviert.

Lyrgach

Lyrgach (EW 1.200) geht auf einen der sechs legendären Jäger zurück, die von Natûru-Gon Rufhörner geschenkt bekamen und die ersten Siedlungen gründeten. Der Legende nach ließ sich Lyrgach hier nieder, um den Zugang zum Tal des Blutes ( **183**) zu bewachen. Alle 28 Jahre, wenn die Gjalsker am ersten Tag im

Siegesmond zum Ort der Großen Schlacht pilgern, um einen neuen Siegesmondstein zum Schutz gegen alles Übel aufzustellen, müssen sie Lyrgach passieren. Das große *Ur-Haerad* am Zusammenfluss von *Yager* und *Gjalska* ist durch einen hohen Wall und eine mächtige Palisade geschützt. Vor den Toren der Siedlung finden sich Rübenfelder und Fischerhütten, denn viele Einwohner leben vom Fischfang.

Manrin

Manrin (EW 450) auf der Insel Manrek ist einer der größeren Orte der Olportsteine. Die meisten Bewohner leben vom Fischfang, doch alle zwei Wochen findet ein kleiner Markt statt, der bisweilen auch Händler des Festlands anzieht. Der Ruf des Ortes und seiner Bewohner ist nicht besonders gut, sagt man ihnen doch Strandräuberei und überzogene Forderungen der lokalen Lotsen nach.

Mortakh

Mortakh (EW 800), eines der sechs *Ur-Haeradi*, ist vor allem als Heimat des legendären Tierkriegers **Gon Bartakh** (siehe Seite **113**) bekannt, dem ersten Wollnashorn-Tierkrieger seit vielen Jahrhunderten. Einen unvergleichlichen Aus- und Anblick verdankt das *Haerad* seiner Lage, denn es thront auf einer Klippe rund 15 Schritt über der *Gjalska*. Ein Bach aus den westlichen Donnerzacken stürzt hier als kleiner Wasserfall hinab in den Fluss und versorgt die Siedlung mit Frischwasser.

Muryt

Die Stadt **Muryt (EW 1.300)** geht auf die Gründung durch Bürger Havenas zurück, die in Folge der Großen Flut 702 BF ihre Heimat verließen, um im Norden eine neue zu gründen. Das Stadtbild Muryts ist daher untypisch für die Region: hohe Speicherhäuser aus Holz stehen an den befestigten Kaianlagen und in der Stadt selbst dominieren Fachwerkhäuser. Der größte Tempel ist Efferd geweiht, und die Herrschaft über die Stadt liegt beim Stadtrat.

Narkenhaven

In einer geschützten Bucht auf der Insel Narken liegt das raue Piratennest **Narkenhaven (EW 300)**. Das zentrale *Jolskrim* diente zunächst als Versammlungsort, dann als Wohnort des gefürchteten Piraten  **Schwarzaxt** (siehe Seite 109) und ist seit dessen Machtübernahme in Goldholmer Wohnstatt seines Handlangers  **Solvi Olverjasson** (35, Glatze, wallender schwarzer Bart, selbstherrlich), Seither ist das Dorf stark angewachsen, auch wenn Solvi es nicht so geschickt auszubauen versteht, wie Schwarzaxt es tat.

Nebbachodh

Nebbachodh (EW 400) ist die dritte der Siedlungen, die aus der Sippe Chombaichs hervorgingen. Anders als die anderen beiden wird dieses *Haerad* seit seiner Gründung matriarchalisch geführt. Frauen schreibt man hier als Ebenbilder der Göttin Sindarra große Weisheit zu, weshalb auch nur ihnen das verantwortungsvolle Amt einer *Yal dingra* zusteht. Männliche wie weibliche Gjalsker tragen hier stets den Namen ihrer Mutter.

Niellyn, die Erstgeborene

»Natürlich kenne ich Niellyn. Jeder kennt Niellyn! Sie war die älteste unter den großen Jägern, die einen Bund mit Natûru-Gon eingingen. Ach, du meinst Niellyn, das *Haerad*? Ja, das kenne ich auch. Jeder kennt Niellyn! Dort findet das *Gon'da-Gon-Palenkel* statt. Das musst du miterleben, bevor du den Seelenflug zu Zwanfir antrittst. Dort streiten die stärksten Kriegerinnen und Krieger um die Ehre, den Titel des *Gon* zu erringen!«
—Der Tierkrieger Breandan bren Breannan, im Gespräch mit einer Abenteurerin, neuzeitlich

Region: Gjalsker Hochland

Einwohner: 1.500

Herrschaft: *Yal ding Gon Partach bren Yarrodh*

Tempel: keine (im herkömmlichen Sinn)

Handel und Gewerbe: besonders Tuche (Färber, Weber, Näher), daneben Erzeugnisse für den Eigenbedarf wie Emmer und Rüben, Räucherfisch und Jagdwild

Besonderheiten: größtes *Haerad* des Gjalskerlands, Halle der Hochlandzusammenkunft (*Barrach-Dân*), Austragungsort des *Gon'da-Gon-Palenkels*

Stimmung in der Stadt: geschäftig, selbstbewusst und zu Reisenden ausgesprochen gastfreundlich, selbst wenn sich unter diesen Thorwaler befinden

Die Stadt im Spiel: Niellyn überrascht, denn sie ist größer und besser organisiert, als sich die meisten Reisenden ein vermeintliches Barbarendorf vorstellen. Hier können Fremde die Stärken der Gjalsker Kultur kennenlernen, echtes Gjalsker Kunsthandwerk erwerben oder in einer heißen Quelle die Strapazen ihrer Reise hinter sich lassen.

Niellyn, das nach der legendären Erstgeborenen unter den sechs Jägern benannte *Ur-Haerad*, liegt an der Mündung der *Gjalska* in den See *Lachanshiel*. Jedes Jahr versammeln sich hier unzählige Gjalsker aus weit entfernten Siedlungen, um im größten aller Hochlandkraftspiele, dem *Gon'da-Gon-Palenkel*, um den Ehrentitel *Gon* zu wetteifern. Auch Fremde besuchen das *Haerad* regelmäßig, allen voran Händler der Nivesen und Norbarden, für deren Zelte und Planwagen innerhalb der Palisade eine Gästewiese eingerichtet wurde. Wegen des ständigen Trubels ist Niellyn, anders als viele andere *Haeradi*, weltoffen und erinnert stellenweise an Städte aus zivilisierteren Gegenden, zumal hier mehr Menschen leben als in vielen mittelreichischen Ortschaften. Dennoch ist Niellyn im Grunde ein Verband mehrerer Sippen geblieben. Öffentliche Gebäude, Gaststätten oder Tempel sucht man hier vergebens.

Stadtrundgang

Es gibt in Niellyn weder gepflasterte Wege noch irgendeine Form der Stadtplanung. Festgetretene Pfade sind im Laufe der Jahrhunderte gewachsen und schlängeln sich, der natürlichen Umgebung folgend, durch die Hütten der Siedlung den Hügel hinauf. Das *Haerad* schmiegt sich zwischen Fluss, See und einen felsigen Hügel, der rings umher von einer mächtigen Palisade umgeben ist. Auf der Ebene vor der Palisade bietet ein stellenweise bis zu 40 Schritt tiefes Feld aus Messergras Schutz vor Angreifern, sodass man Niellyn nur durch eines der beiden Tore oder über ein Boot erreichen kann.

Flussviertel (FV)

Um nach Niellyn zu gelangen folgen die meisten Reisenden dem westlichen Weg entlang des Flusses *Gjalska*, der etwa eine Meile flussaufwärts an einer Furt passiert werden kann. Dadurch ist das erste, was viele von Niellyn sehen, die riesige **Palenkelwiese** vor den Toren der Stadt. Hier finden die Spiele des *Haerad* und auch das *Gon'da-Gon-Palenkel* statt. Vorbei an Feldern aus **Messergras** führt der Weg auf die mächtige Palisade zu, die man durch **Zwanfirs Tor (FV01)** passieren kann. Der Name des westlichen Stadttors ist der Tatsache geschuldet, dass die Niellyner ihre Verstorbenen hier hindurch zu den Knochenklippen bei *Amanma Rudh* bringen, um sie dem



Totenreich zu überantworten. Unweit des Tores befindet sich **Dân-Brenna-Gon**, das Gehege der Kriegsmammuts, die im Notfall keinen weiten Weg zurücklegen sollen. In den meisten Hütten nahe dem Tor leben die Bauern, welche die Felder vor den Toren des *Haerad* bestellen. Ihre Ernte lagern sie innerhalb der Palisade in **Winterscheunen (FV02)**. Das Getreide wird nur einen Steinwurf entfernt in den **Mühlen (FV03)** der Stadt durch die unermüdliche Zugkraft von Wollnashörnern gemahlen, die durch eine gewiefte Holzkonstruktion das Mühlrad drehen. Die meisten Bewohner der Stadt backen und brauen aus dem, was die Felder bieten, ihre Nahrung selbst. Einige von ihnen sind für ihre Back- oder Braukünste besonders bekannt und bieten ihre Erzeugnisse zum Tausch an. Vor ihren Hütten stehen Findlinge und Baumstümpfe als behelfsmäßige Tische (auf gjalskisch *Clar* genannt) und Sitzgelegenheiten. Gegen den Regen schützen Vordächer und Baldachine, die mit Fellen und Tierhäuten ausgehängt sind. Eine solche Hütte, die für eine Art gjalskische Taverne gehalten werden könnte, steht unweit der Flussmündung und wird nach ihrer Besitzerin **Clar Frunira (G01)** (Q1/P1) bezeichnet.

Seeviertel (SV)

Entlang des Seeufers leben vor allem Fischer und jene, die das Wasser zum Färben und Gerben benötigen. Reisenden fällt dabei sofort der Geruch der **Räucherhütten (SV01)** auf, in denen Fisch haltbar gemacht wird. Davon abgesehen riecht es in diesem Viertel wegen des für Färbeprozesse benötigten Urins oft nicht gut, doch der Weg durch das Seeviertel ist oft unumgänglich, denn zum einen führt der für Karren befahrbare Weg hinauf auf den Hügel durch dieses Viertel, zum anderen liegen hier einige bemerkenswerte Werkstätten. **Irfraids Webstube (SV02)** ist die Hütte der landesweit bekannten Tuchmacherin **Irfraid brai Lurga** (*1009 BF, hellblonde Kalkzöpfe, kunstfertige Handwerkerin) und ihrer Familie, deren bunte Tuche als kostbare Meisterwerke gelten. Auch die **Grobschmiede (SV03)** (Q4/P2) der Brüder

Harveg und **Yorged bren Morro** (41, rotblonde Zwillinge; reden beide gern und fallen sich gegenseitig ins Wort) fertigt Waren an, die nicht nur für Einheimische, sondern auch Durchreisende interessant sind. Kurz vor dem östlichen Tor der Stadt zweigt der Karrenweg ab und beginnt, sich den felsigen Hügel hinauf zu schlängeln. Rings um diese Kreuzung leben jene Bauern, welche jeden Tag **Sindarras Tor (SV04)** passieren, um die östlichen Felder zu bestellen. Unweit des Tores, das nach der Göttin der (aufgehenden) Sonne benannt ist, liegt innerhalb der Palisade eine große freie Fläche: die **Gastwiese**, auf der Fremde ihre Zelte aufschlagen dürfen.

Jägerviertel (JV)

Auf der ersten Höherebene über dem Seeufer siedeln vor allem die Jäger und Krieger des *Haerad*, wie **Gabran bren Islogh** (37, dunkle Kalkzöpfe, dichter Bart, lacht gern und viel zu laut), einem der erfolgreichsten Jäger des *Haerad* und Neffen des *Yaldings*, der mit einem großen Teil seiner Familie in **Isloghs Hütte (JV01)** wohnt. Ohne Karren oder Pferde kann man diesen Teil der Siedlung auch über Treppen erreichen, die an mehreren Stellen aus natürlichen Felsvorsprüngen herausgearbeitet wurden. Inmitten der Hütten ragt ein einzelner nackter Fels aus dem Boden, der bereits seit den Tagen der Gründung steht. Vor ihm bringen die Stammeskrieger (*Durron*) der Siedlung Opfer an den Herrn der Schlachten dar, weshalb man den Stein **des Tayrach (T01)** als eine Art Schrein betrachten könnte. Das Herzstück des Viertels ist **Clar Breac (G02)** (Q1/P1), eine jener Hütten, vor der man besonders gutes selbstgebrautes Bier im Beisein anderer Niellyner genießen kann. Im Westen, eingeschlossen zwischen Palisade und der Spitze des Hügels, leben vor allem Viehhirten und Schlachter. In großen Pferchen hält man hier Schweine, Ziegen und Hühner.

Quellviertel (QV)

Direkt unterhalb der Hügelspitze erstreckt sich ein kleiner Teil des *Haerad*, der sich deutlich vom Viertel





der Jäger und Krieger unterscheidet. Hier sprudelt eine **heiße Quelle (QV01)**, die mehrere steinerne **Quellbecken** speist. Die Einwohner Niellyns treffen sich hier vor allem im Winter, um sich im heißen Wasser zu waschen und aufzuwärmen. Im Sommer reinigt man sich dagegen meist mit einem Bad im See, weshalb die Bewohner des *Haerad* entgegen aller Barbaren-Klischees meist sauberer und wohlriechender sind als fremde Reisende, die Niellyn nach langer Reise erreichen. Auch ihnen gewährt man Zugang zu den wohltuenden **heißen Quellen**, mit Ausnahme jenes Beckens, das mit einer Mauer umgeben und einem hölzernen Dach geschützt ist. **Natûru-Gons Quelle (T02)** ist den Bewohnern der Stadt heilig und wird vor allem für rituelle Waschungen genutzt, beispielsweise vor dem Ablegen der *Krallessa* (Reifeprüfung).

Yalding-Hügel (YH)

Hoch oben auf dem zentralen Felssporn stehen jene Gebäude, die von besonderer Bedeutung für die Gemeinschaft des *Haerad* sind. Der Karrenpfad durch die Siedlung führt geradewegs auf einen großen, offenen Platz, der von den *Cregg'an Mór* (Steinen der Ehre, auf denen die Taten heldenhafter Personen der Siedlung verzeichnet werden) geziert wird. Hier steht das **Haus des Yaldings (YH01)**, ein für gjalskische Verhältnisse großes und prächtiges Wohngebäude. Hier lebt **Gon Partach** (siehe Seite 110) mit seinen engsten Verwandten.

Am anderen Ende des Platzes steht die **Hütte der Brenchi-Dûn (YH02)**. An der langen Seite des Platzes liegt eines der ungewöhnlichsten Gebäude des gesamten Gjalskerlands: Die **Halle der Barrach-Dân (YH03)** dient der Zusammenkunft des Hochlands. Der Hauptteil des Gebäudes besteht aus dem umgedrehten Rumpf eines mit zahlreichen, kaum zu entziffernden Runen verzierten, uralten Drachenbootes, das im Laufe der Jahrhunderte um Anbauten aus Stein und Holz erweitert wurde. Bei diesem Bootsrumpf handelt es sich um eines der Schiffe, mit denen die *Hjaldinger* einst ins Gjalskerland kamen, jedoch erinnert sich heute niemand mehr daran. Stattdessen gehen die meisten Gjalsker davon aus, dass es sich um eine Mahnung Zwanfirs an die Sterblichkeit oder um Plündergut eines längst vergessenen Kampfes gegen die Thorwaler handelt.

Nordaport

Die nördlichste Siedlung der Gestade des Gottwals ist **Nordaport (EW 200)**. Erst vor wenigen Jahrzehnten wurde sie auf Beschluss des **Obersten Hjaldings** gegründet und mit einem Freihandelsprivileg ausgestattet. Dennoch zieht es nur wenige Thorwaler an diesen kalten und unwirtlichen Ort, der sich kaum selbst versorgen kann. Viele Einwohner verlassen Nordaport in den kalten Monaten und kehren erst mit dem Frühling zurück, sodass die Siedlung im Winter wie ein Geisterdorf wirkt.

Olport, die Alte

»Meine Heimat! Es gibt keinen schöneren Ort auf Dere. Klippen, die bis zum Himmel aufragen, umtost von Gischt ... die heiligen Hallen des Swafnir und der Ifirn ... meine Schule, die Runajasko ... aber vor allem ist dies der Ort, an dem Jurga Tjalfsdottir anlandete. Swafnir wollte, dass wir hier leben. Das wohl!«
—Swanhild Norrisdottir, Magierin von der Runajasko, schwärmend über ihre Heimatstadt, neuzeitlich



Region: Küsten des Nordens

Einwohner: 2.700, davon etwa 1.100 mit nivesischen und norbardischen Vorfahren, etwa 50 Firnelfen

Herrschaft: Hetmann und das Folkehjalding (Rat der freien Männer und Frauen)

Tempel: Efferd, Ifirn/Firun, Swafnir, Travia

Handel und Gewerbe: Hundezucht (Schwarze Olporter), Kreide, Met, Waffen, Schneedachszucht, wichtiger Handelsknotenpunkt

Besonderheiten: walförmiger Swafnirtempel, Ewiger Eiskristall im Ifirntempel, Halle des Windes (Runajasko, gildenlose Magierakademie) mit Skaldenschule, gefährliche Hafeneinfahrt (Efferdpfeiler)

Stimmung in der Stadt: gastfreundlich, aber rau; auf traditionelle, thorwalsche Werte bedacht

Die Stadt im Spiel: Olport als Landestelle der legendären Jurga gilt vielen Thorwalern als die traditionsreichste Siedlung schlechthin. Deshalb überrascht die Anwesenheit so vieler anderer Völker, seien es Nivesen oder Firnelfen. Auch für Zwölfgöttergläubige ist der Ort als Pilgerstätte des Efferdgläubens von großer Bedeutung.

Die älteste Siedlung Thorwals ist eine Reise wert. Nicht nur ist sie ein sicherer Hafen für viele Nordland-Handelsschiffe, sondern auch Heimstatt berühmter Tempel und einer Magierakademie. Die Einwohner sind vom Winter abgehärtete, aber deshalb umso herzlichere Zeitgenossen, die Fremden gegenüber aufgeschlossen und gastfreundlich sind. Das Gewirr aus Langhäusern, nivesischen Hütten, Erdwällen und mittelreichisch anmutenden Bauten ist weitaus bunter und weltoffener, als man vermuten würde, wenn man hört, dass Olport als Hort der Traditionalisten gilt.

Stadtrundgang

Olport ist keine gewöhnliche Stadt und es ist wenig sinnvoll, bei ihrer Beschreibung von Stadtvierteln zu sprechen. Die Alte hat viel Außergewöhnliches zu bieten. Tatsächlich ist die Siedlung um die mit Erdwällen befestigten Ottaskins verschiedener Sippen herum entstanden, zwischen denen kleinere Langhäuser und vor allem Hütten der Nivesen und Norbarden errichtet wurden. Dadurch ergibt sich in Olport ein merkwürdiges Wechselspiel aus engen Gassen, umfriedeten Gebäuden und weitgehend offenen Flächen. Das tägliche Leben der Stadt erstreckt sich bis über die Grenzen der Palisade hinaus, denn dort leben einige der einflussreichsten

Sippen. Auch der Efferdtempel und die berühmte Magierakademie liegen nicht im Zentrum der Stadt.

Auf den Klippen (AK)

Fast jeder Reisende erreicht Olport auf dem Seeweg. Dabei ist es vor allem der legendäre **Efferdpfeiler (AK01)** ( 179), ein 30 Schritt steil aus dem Meer aufragender Kreidefelsen, der ein ebenso tückisches Hindernis wie eine aventurienweit verehrte Pilgerstätte

des Meeresgottes ist. Zusammen mit dem **Leuchtfeuer (AK02)** auf der über 50 Schritt hoch aufragenden Vestavindbodi (Westwindklippe) weist er Reisenden den Weg in die von gefährlichen Untiefen geprägte Nadermündung. Das weithin sichtbare Leuchtfeuer wird von Magiern der **Halle des Windes (AK03)** am Brennen gehalten. In einer der ältesten Magierakademien Aventuriens, die von den meisten Thorwalern schlicht Runajasko genannt wird, werden neben Magiern, die sich auf Elementar- und Wettermagie, sowie die Unterstützung einer Schiffsmannschaft verstehen, auch Skalden und Runenschöpfer ausgebildet, die ihre Geheimnisse eifersüchtig hüten. Auf der östlichen, ebenso steilen Felsklippe über der Hafeneinfahrt, die fast 70 Schritt über dem Meer aufragt und Swafnirturnin (Swafnirs Turm) genannt wird, liegt die **Zwingfeste (AK04)**, die aus der Zeit der mittelreichischen Belagerung stammt. Olport wurde nie erobert, denn trotz der eigens errichteten Feste konnten die Mittelreicher den Widerstand der Olporter nie brechen. Das nicht gut instand gehaltene Gemäuer dient nun dem Hetmann vom Nader als Wohn- und Amtssitz. Östlich davon erhebt sich ein natürlicher **Felsturm** zum höchsten Punkt der Klippe. Ihn zu erklimmen ist lebensgefährlich, doch manch übermütiger Jüngling oder manche Kriegerin auf der Suche nach dem größtmöglichen Liebesbeweis hält das nicht auf. Das weite Feld hinter der Festung wird **Hetfeld** genannt und dient als Versammlungsort der Stadt, aber auch für Wettkämpfe und Immanspiele.

Östliches Naderufer (ÖN)

Wer auf einem größeren Handelsschiff Olport erreicht, dessen Reise endet meist am **Landekai (ÖN01)**, der eigens für Schiffe mit größerem Tiefgang angelegt wurde. Von hier aus kann man sich in das in den steilen Felsen gebaute Ostviertel der Stadt begeben, in dem besonders viele nivesischstämmige Einwohner leben. Besonders bekannt ist die Sippe der Aukianni, die in ihren **Hundezwingern (ÖN02)** die besten Schwarzen Olporter der Stadt züchtet. Über die steinerne und mit prachtvollen Reliefs verzierte **Torstor-Om-Brücke (ÖN03)**, die angeblich aus dem Horasreich stammt und hoch genug ist, dass ein Schiff unter ihr durchfahren kann, gelangt man schließlich auf der westlichen Seite des Nader in das Herzstück der Stadt.

Hafenviertel (HV)

Wo sich heute der große Jurgaplatz befindet, betrat der Saga nach einst die legendäre Jurga Tjalfsdottir



erstmal's aventurischen Boden. An diesen historischen Moment erinnert ein Gedenkstein, der angeblich Jurgas Fußabdrücke zeigt. Auch heute landen die meisten Reisenden hier an, indem sie ihre Boote auf den flachen Strand ziehen. Zum Schutz gegen Wind und Wetter wurden **Bootsschuppen (HV01)** errichtet, in denen man Schiffe reparieren kann. Unweit der Schuppen steht auch das reich mit Schnitzereien verzierte **Lotsenhaus (HV02)**, in dem die kundigen und überaus eifrigen Lotsen darauf warten, eines ihrer wenigen Boote zu bemannen und für eine sprichwörtliche „Hand voll Münzen“ einfahrende Schiffe durch die Klippen und Untiefen der Nadermündung zu navigieren. Der Handel, den solche Schiffe nach Olport gebracht haben, prägt und verändert die Stadt, was man gut an der **Kaufmannshalle (HV03)** erkennen kann, die im Festumer Stil errichtet wurde, der Backsteine und Fachwerkkonstruktionen verwendet. Hier können Handelsreisende ihre Waren ein- und verkaufen und gegen eine Gebühr auch einlagern. Nur wenige Schritte entfernt liegt der Tempel der **Herdgöttin (T01)**, der Traviatempel, der aus zwei aneinandergrenzenden Langhäusern besteht und neben den Hungrigen auch den Kranken und Waisen hilft. Am südlichen Ende des Jurgaplatzes steht eines der Wahrzeichen der Stadt: die walförmige **Hvalur-Halla (T02)** (Halle des Wals), der Swafnirtempel aus hellem Kreidefels mit seinem bekannten Tempelvorsteher, dem Hochgeweihten **Starkad Erwiderer** (*995 BF, seh-nig, hochgewachsen, charismatischer Geweihter). Das imposante Bauwerk besteht aus einer einzigen, an die 10 Schritt hohen Halle, an deren Wänden kunstvolle Gemälde die Geschichte der Besiedlungszeit widergeben. Unter diesen Bildern stapeln sich Opfergaben und Geschenke, doch das mit Abstand faszinierendste Stück der Sammlung ist der mumifizierte Kopf einer gigantischen Seeschlange, der unter dem Dachfirst aufgehängt wurde. Das Jurgalied berichtet, dass dieses Monstrum von Jurga und ihren Mannen auf dem Weg nach Aventurien erschlagen wurde. Weitere, teilweise

sehr geschichtsträchtige Gaben findet man in der **Blotgrimma-Halla (HV04)** hinter dem Tempel.

Die Ottaskins (OS)

Abseits des Jurgaplatzes leben die Menschen in einem wilden Durcheinander verschiedener Baustile. Dabei gruppieren sich viele Gebäude um jeweils eine der mit Erdwällen und Palisaden geschützten **Ottaskins**, die von den namhaften Sippen der Stadt bewohnt werden. Vorbei an den Häusern der **Rikaluin-Sippe (OS01)** und der **Wjassof-Sippe (OS02)**, deren Namen man die fremdländischen Vorfahren noch anhört, gelangt man zur **Sturmsegler-Ottajasko (OS03)** und der **Wellenbrecher-Ottajasko (OS04)**. Auch die Heimstatt der berühmten **Hammerfaust-Ottajasko (OS05)** und der politisch ambitionierten **Rangoldsson-Sippe (OS06)** findet sich hier. Eine dieser wehrhaften Hofanlagen dient jedoch nicht mehr als Sitz einer Sippe, sondern steht als **Selmas Gasthof (G01)** (Q2/P2/S50) Reisenden offen. Geschlafen wird hier auf Bänken oder dem Boden, aufgenommen werden so viele Gäste wie Platz finden. Damit ist das einzige offizielle Gasthaus der Stadt aber immer noch nicht groß genug für alle Reisenden. Viele finden daher Gastung in einem der Langhäuser, denn die Olporter rücken gern zusammen und lauschen Geschichten aus der Fremde. Gerade Pilger kommen oft bei anderen Gläubigen unter, wenn sie beispielsweise zur achteckigen **Grimfirns-Halla (T03)** reisen wollen. Dieser Tempel von Ifirn und Firun ist berühmt als Heimat des **Ewigen Eiskristalls**, des Haupttalismans der Ifirkirche, der gleichermaßen ewige Kälte und doch wärmende Zuversicht ausstrahlt.

Jenseits des Skavanger (JS)

Über die hölzerne **Skavanger-Brücke (JS01)** hinter dem gut bewachten Stadttor kann man auf die andere Seite des Flusses gelangen. Das dortige Stadtviertel befindet sich in stetigem Wachstum, was nicht zuletzt dem Schiffsbauplatz der **Runajasko (JS02)** geschuldet ist. Hier werden Runenschiffe gebaut, für die auch

profane Handwerker benötigt werden, die sich nach und nach auf dieser Seite des Skavanger niedergelassen haben. Ein weiterer Grund für den Weg über den Fluss ist **Rangoldssons Reisebedarf (JS03)**, die Verkaufsstätte des wagemutigen Halbnivesen **Nikku Rangoldsson** (59, wagemutig, klein, sehnig, ergrautes Haar), der Schneedachse als Schlittentiere züchtet und neben dem Verkauf von Reiseausrüstung auch Spurenleser und Wildnisführer vermittelt. Den größten Einfluss im Viertel haben jedoch die **Sturmtrotzer-Ottajasko (JS04)**, deren Langhäuser das südöstliche Ende der Stadt markieren, und die **Funkenschläger-Ottajasko (JS05)**, in deren Umfriedung eine der berühmtesten Schmieden ganz Thorwals liegt, die der *Ottajasko* auch ihren Namen verliehen hat.

Das nahe Umland (NU)

Außerhalb der Palisade leben weitere Sippen und Schiffsgemeinschaften und auch dazwischen sprießen die Häuser wie Blumen im Frühling, sodass es wohl nur eine Frage der Zeit ist, bis sich die Stadt auch den Erdwall der noch recht jungen **Hjaldifrej-Ottajasko (NU01)** einverleibt, die durch *Iskir Ingibjarsson* (siehe

Seite 112) gegründet wurde. Der *Hetmann* selbst weilt immer seltener hier, sodass eine Stellvertreterin in seinem Namen spricht. Weitere weniger bekannte Sippen haben

• Hier ist Platz für eure eigene *Ottaskin*.

- ebenfalls **Ottaskins** außerhalb der Palisade errichtet. Das wichtigste unter all jenen Gebäuden außerhalb der Stadt ist die **Halle der Gischt (T04)**, der Efferdtempel am Fuße der Klippe, auf der sich die Halle des Windes erhebt. Als Pilgerziel zahlreicher Gläubiger ist der Tempel wohlhabend und die Räumlichkeiten sind entsprechend reich mit Gold, Lapislazuli und Aquamarinen verziert. Die Einheimischen verehren Efferd zwar weniger als Swafnir, jedoch bringen die Pilger nicht nur dem Tempel, sondern auch der Stadt viel Geld ein, weswegen sich niemand über das Haus des Meeressgottes beschwert.

Orkbrand

Orkbrand (EW 1.000, davon 250 Zwerge) liegt an den südöstlichen Ausläufern der Hjaldorberge und ist einer der größeren Orte im Binnenland. Der Name des Ortes rührt daher, dass hier einst Orks lebten, die von den für Menschen harmlosen *Gänsepusteln* ausgerottet wurden. Hier gibt es kaum Langhäuser, denn ein Großteil der Bevölkerung besteht aus Zwergen oder Pelzjägern, die in Steinbaracken oder kleinen Holzhäusern wohnen. Die Zwerge schürfen in Orkbrand Kohle und Eisen. Immer wieder geraten Zwerge, Pelzjäger und die Thorwaler der *Orkschläger-Ottajasko* aneinander, die alle lediglich eint, dass Fremde hier nur gern gesehen werden, wenn sie in kurzer Zeit viel Geld in der Stadt lassen.

Orkgard

Auf der nördlichen Seite der Hjaldorberge, am *Hjaldorpass*, liegt das kleine **Orkgard (EW 200, davon 100 Orks)**, in dem Thorwaler und Orks Seite an Seite leben. Früher stand hier eine reine Orksiedlung, die von Thorwaler Siedlern niedergemacht wurde. Die getöteten Schwarzpelze verscharrte man in einem Massengrab, die überlebenden Orks unterwarfen sich den Menschen und siedelten ein Stück außerhalb. Heute leben in den einfachen Holzhütten menschliche Jäger und kampferprobte Orks friedlich zusammen und können als Geleitschutz über die Berge angeheuert werden. Das alte Massengrab wird von den Bewohnern abergläubisch gemieden, lediglich ein Schamane der Orks sucht es hin und wieder auf.

Overthorn

Am nördlichsten Punkt der Premer Halbinsel liegt **Overthorn (EW 800)**, das zu einem bedeutenden Marktflecken und Umschlagplatz für Waren aller Art geworden ist, seit es 1025 BF unter den Schutz der *Obersten Hetleute* gestellt wurde. Zwar gehört es mittlerweile zum *Jarltum Nordhjaldor*, doch dem Handel hat dies nicht geschadet. Die kleine Stadt liegt etwas oberhalb eines breiten Sandstrands mit zahlreichen vorgelagerten Sandbänken. Diese haben die Overthorner mit Pfahlsperren verstärkt, während zugleich eine Fahrrinne zwischen den Sandbänken ausgehoben wurde, um auch Schiffen mit mehr Tiefgang das Anlanden zu ermöglichen.

Overthorn ist praktisch nur über das Meer zu erreichen. Vor der Stadt liegen saftige Wiesen, auf denen Vieh gehalten und auch etwas Ackerbau betrieben wird. Viele Bewohner sind Handwerker, die sich auf Ausbesserungsarbeiten aller Art verstehen. Einige von ihnen leben nur im Sommer in Overthorn. Während es von Herbst bis Frühling eher beschaulich zugeht, ändert sich dies, wenn der Sommermarkt abgehalten wird. Dann landen Dutzende Schiffe in Overthorn an und die Händler bevölkern die Gasthäuser der Stadt wie den **Silberbarren (Q3/P3/S12)** oder die norbardisch geprägten Häuser **Immentrunk (Q3/P3/S8)** und **Bienenstock (Q4/P4/S16)**.

Der Ort verfügt zudem über zwei Tempel: einen erst vor wenigen Jahren gestifteten Swafnirtempel direkt am Strand und einen Traviatempel, der in einem Langhaus am Rande Overthorns liegt.

Parkauki

Eine der wohl seltsamsten Siedlungen der Region ist **Parkauki (EW 200)**, das aus Dutzenden vertäuter Hausboote besteht, die auf dem *Brack*, einem See in den Brinasker Marschen, dümpeln. Parkauki kann nur mit dem Boot erreicht werden. Die Bewohner sind von besonderem Schlag: Hier leben Verbannte, Verwirrte, dem Alkohol Verfallene und sonstige Personen, die an anderen Orten nicht gern gesehen werden, sich in Parkauki aber zu einer Zweckgemeinschaft zusammengeschlossen haben.

Prem, Stadt der rauen Sitten

»Premer Feuer, Premier Seesöldner, Pottwal Prem. Die Stadt bringt einen harten Menschenschlag hervor. Ich hoffe, die Leute dort sind trotz allem götterfürchtig.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter, neuzeitlich

Region: Thorwal, Jarltum Premier Halbinsel

Einwohner: 3.200, davon 700 Premier Seesöldner

Herrschaft: Rat der Hetleute mit einem Ersten unter Gleichen

Tempel: Swafnir, Rondra, Travia

Handel und Gewerbe: Premier Feuer, reger Seehandel mit Fisch und Meeresfrüchten, Söldneranwerbungen

Besonderheiten: Kriegerschule Trutzborg, Brennerei Hjalske (Premier Feuer), Swafnirtempel mit Wasserfontäne

Stimmung in der Stadt: Auf den ersten Blick wirkt Prem mit den zahlreichen Herbergen geschäftstüchtig wie eine Handelsstadt, doch es herrschen raue Sitten. Die Hetleute haben den Ruf von Piraten, man trinkt den bekanntesten Schnaps Aventuriens und hier lebt die härteste Immanmannschaft des Kontinents. Man sagt, ein Mittelreicher reist mit Respekt nach Thorwal, aber er reist mit Angst und einem Gebet auf den Lippen nach Prem. Erst wenn man sich in der Stadt Respekt verschafft hat, kann man die gastfreundlichere Seite der Premier kennenlernen.

Die Stadt im Spiel: Prems Ruf kommt nicht von ungefähr. Mehrere große Sippen ringen um Einfluss; Seesöldner, Abgänger der Kriegerschule und Immanspieler sind allesamt leicht reizbare Personen, die Konflikte gern mit den Fäusten klären. Man sieht sich in der Tradition ruhmreicher Kaperfahrer und Piraten und gibt wenig auf blumige Floskeln und höfliches Gebaren. Dadurch brauchen Händler oder potenzielle Auftraggeber der Seesöldner kundige Begleiter, um in der Stadt nicht verprügelt und ausgeraubt zu werden.

An der Südostküste der Premier Halbinsel, wo es nicht ganz so felsig ist und daher auch größere Schiffe anlegen können, liegt die *Drakkarshjot* (Drachenbucht), in der die Stadt *Premshjolmer* (Prem) liegt. Ein lediglich anderthalb Meilen langer Fluss, der *Isleif*, fließt von einem kleinen Binnensee bis in die Bucht. Vor rund 2.000 Jahren ankerte hier der Legende nach die *Otta* des *Hetmanns* *Isleif* und wurde von einem gewaltigen Krakenmolch angegriffen. Als der *Hetmann* im Kampf fiel, rettete ein Wal die Mannschaft und vertrieb die Bestie. Die *Ottajasko* entschied sich daraufhin hier zu siedeln und *Swafnir* als Dank einen Tempel zu erbauen.

Aus der kleinen Siedlung wurde eine große Stadt, die einen Ruf sowohl als Piratennest als auch Handelsstadt genießt – je nachdem, welche der Sippen gerade die Oberhand hat. Derzeit sind die bedeutendsten *Ottajaskos* die *Eschenschwinger* (stellen die Immanmannschaft *Pottwal Prem*), die *Garsjalm* (Segelmacher für Drachenschiffe), die



Rothelme (leiten die Kriegerschule) und die *Sturmspeere* (berüchtigte Kaperfahrer). Zudem hat die *Hjalske-Sippe* viel Einfluss, da ihr die Herstellung und der Handel von echtem Premier Feuer obliegt, welches man daran erkennen kann, dass es mit hellroter Flamme brennt.

In den letzten Jahren hat sich die Herrschaftsstruktur in der Stadt gewandelt. Die ehemalige *Hetfrau*  *Thora Thurboldsdottir* (*1004 BF, rastlos, liebt das Meer und das Abenteuer), die lange Jahre Prem allein vorstand, aber oftmals nicht in der Stadt, sondern auf Kaperfahrt war, hat an Macht verloren. Nachdem in ihrer Abwesenheit 1037 BF ein Streit um die Führung der *Hjalske-Sippe* eskalierte, wurde der Rat der *Hetleute* einberufen, der seitdem die Geschicke der Stadt lenkt. Diesem Rat steht ein Erster unter Gleichen vor, der für ein Jahr von den Einwohnern Prem gewählt wird. Derzeit ist dies  *Yngvar Fjolinirsson* (38 rothaariger Hüne, selbstbewusst) aus der *Garsjalm-Ottajasko*, der den Rat gern wieder abschaffen würde, wobei ihm allerdings *Thora* und die *Hjalske-Sippe* bisher steten Gegenwind geboten haben, denn sie wollen die ihnen verbliebene Macht nicht aufgeben.

Die Stadt erstreckt sich über mehrere Hügel entlang der Bucht. Gepflasterte Straßen sucht man in Prem vergeblich: Nur einige Treppen oder Bohlenwege aus Holz führen die Hügel hinauf, beim Rest handelt es sich lediglich um ausgetretene Wege.

Stadtrundgang

Prem erreicht man in der Regel vom Wasser aus. Die Bucht wird durch eine große **Pfahlsperre** geschützt, einer Doppelreihe tief in den Schlick gerammter, verstärkter Holzpfähle. Diese sind mit schwimmenden Brettern miteinander verbunden. Auf der dem Land zugewandten Seite schwimmt außerdem ein Steg, ähnlich einem Wehrgang. Südlich der Pfahlsperre erhebt sich auf dem Hügel ein 15 Schritt hoher **Geschützturm (BU01)**, der über alle anlegenden Schiffe wacht. Wer die Hafeneinfahrt passieren will, muss das Hafensilber in Höhe von 12 Silbertalern pro Schiff bezahlen.

Hafenviertel (HV)

Klassische Hafenanlagen wie einen Kai gibt es nicht, lediglich zwei Stege für die größten Schiffe. Die Bucht fällt so sanft ab, dass die meisten *Ottas* einfach an Land gezogen werden. Fremdländische Schiffe mit mehr Tiefgang müssen am Steg der Pfahlsperre anlegen, sofern sie nicht in der Bucht ankern und Personen wie Waren an Land rudern wollen. Am Strand liegt die Hafentaverne **Alle Winde (G01)** (Q2/P2/S–), ein Treffpunkt für ehrlose Söldner, die für Silber fast alles tun.

Wenige Schritt weiter zeigt sich Prem von einer besseren Seite. Das **Drakkarskrum (HV01)** dient nicht nur als Markt- und Gerichtshalle, sondern ebenso für Versammlungen und Feste und ist ein beliebter Treffpunkt.



Oberhalb der Stadt (OS)

Über steile Wege und Holztreppe gelangt man in den höher gelegenen Teil im Süden und Westen Prems. Zentral liegt hier die der Göttin Travia geweihte **Halle der Zusammenkunft (T01)**, die von außen jedoch nicht als Tempel zu erkennen ist. Es gibt dort einen kleinen Altar sowie einige mittelreichische Darstellungen der Göttin, die von Reisenden dargebracht wurden.

In der Nähe des Tempels liegen mit dem Gasthof **Premier Hof (G02)** (Q3/P5/S16) und der Herberge **Bei Venske (G03)** (Q4/P4/S20) zwei Häuser, in denen es für Premier Verhältnisse ruhig zugeht. In diesem höherliegenden Teil der Stadt stand bis vor wenigen Jahren der **Stein von Prem** (☹ 179), ein runenübersäter Monolith, der jedoch von einigen Abenteurerinnen fortgeschafft wurde.

Auf einem Hügel steht mit dem **Hetskrim (OS01)** das älteste Gebäude der Stadt. Es enthält die Versammlungshalle des Rats der *Hetleute*, eine kleine Schatzkammer, die die Steuer- und Zolleinnahmen verwahrt (und stets von vier Wachen geschützt wird) und das Archiv der Stadt, in dem eine umfassende Chronik der Stadt geführt wird. Der alte Skalde ☹ **Hauke Swangardsson** konnte die Chronik bis zum Jahr 1041 BF vervollständigen, verstarb aber kurz danach. Seine Nachfolge hat der junge Skalde ☹ **Hjalfdan Eilifsson** (*1020 BF, träumt von Ruhm und Sagas) übernommen, der just seine erste Saga verfasste und neugierig auf die Erlebnisse der Premier ist. Weitau wichtiger und bekannter ist die Kartothek des Hetskrim, die angeblich sogar in Teilen die berühmte

Kartothek Thorwals übertreffen soll. Jeder Premier Kaperfahrer legt einer alten Tradition folgend seine Erkenntnisse hier ab und gegen gutes Silber dürfen fremde Kapitäne einen Blick in die Kartothek werfen.

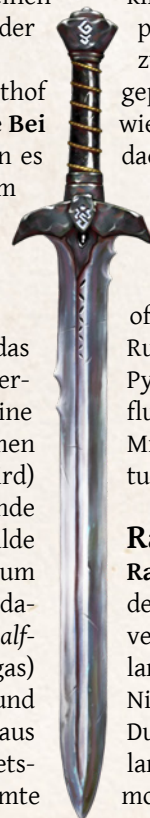
Zwei weitere bei den Einheimischen beliebte Gasthäuser sind die Taverne **Drachenhals (G04)** (Q4/P4/S–), in der stets gute Stimmung herrscht, und die Herberge **Ottashjalm (G05)** (Q3/P3/S40), die einer ganzen Schiffsbesatzung Platz bietet.

Rund um die Burg Harvard (BH)

Im Norden erhebt sich die **Burg Harvard (BH01)** als Wahrzeichen Prems. Sie beherbergt die *Rothelm-Ottajasko*, die Freie Kämpferschule der Trutzburg zu Prem (siehe Seite 67) und verfügt über einen weiteren Geschützturm, der den nördlichen Teil der Bucht schützen kann. Teil der Burg ist der kleine, rondrageweihte **Trutztempel der Sturmherrin (T02)**, dessen Gründung auf den Befreiungskampf Prems gegen die mittelreichische Besatzung vor mehr als 600 Jahren zurückgeht.

Neben der Burg liegt die **Brennerei (BH02)** mit der angeschlossenen Taverne **Bei Hjalskes (G06)** (Q5/P4/S–), wo Hjalskes Rotbrand, das berühmte Premier Feuer, hergestellt und verkauft wird. Oberhaupt der *Hjalske-Sippe* ist ☹ **Rottmar Algridsdottir Hjalske** (*1003 BF, tatkräftig, aber wenig geschäftstüchtig), die auch im Rat der *Hetleute* sitzt.

Von der Burg Harvard aus führt ein Bohlenweg den Berg herunter bis zum **Tempel des Gottwals (T03)**, dem von ☹ **Jurge Swafnirsgrehd** (*977 BF, angesehener Swafnirgeweihter und Seher; ergraute, ehemals rote Haare und wache grüne Augen) geführten Swafnirtempel, der auf Pfählen in der Bucht errichtet ist und in dem seit 1040 BF das *Ruderblatt der Jurga*, der Haupttalisman der Swafnirkirche, aufbewahrt wird. Eine Besonderheit des Tempels ist die Fontäne auf seinem Dach: mithilfe einer zwergischen Mechanik wird Wasser aus dem Meer gepumpt, welches sich zur vollen Stunde als Fontäne, wie die eines Pottwals, über die Kuppel des Tempeldachs ergießt (☹ 184).



Außerhalb der Stadt

Etwas nördlich der Stadt liegt das Immanfeld von Pottwal Prem, dessen Spiele gut besucht sind und oft in Gelagen und Schlägereien enden.

Rund eine Meile flussaufwärts gibt es eine verlassene Pyrit-Mine, deren Tunnel teils eingestürzt, teils überflutet sind. Zahlreiche Gerüchte ranken sich um die Mine, die von Schätzen, Geistern oder düsteren Kreaturen handeln.

Rayyadh ☹

Rayyadh (EW 900) liegt zwischen dem Ogerwald und den östlichen Mooren. Als eines der sechs *Ur-Haeradi* verfügt es über eines der legendären Ruffhörner. Schon lange pflegt man hier besondere Beziehungen zu den Nivesen, die oft als reisende Händler vorbeikommen. Durch diesen Einfluss verstanden sich die Einwohner lange Zeit auch als Bollwerk wider die Nagrach-Dämonen aus Glorianen, die sie als Kinder Calyach'an

Mochûlas deuteten und erbittert bekämpften. Zum Schutz der Siedlung wurde ein mächtiger steinerner Fluchtturm errichtet. Zusätzlich wird das *Haerad* von einer Palisade auf einem Erdwall und aus dem Boden ragenden angespitzten Baumstämmen geschützt. Auch die Herstellung von Waffen wird in Rayyadh schon lange mit großem Eifer betrieben. Die größte und bekannteste Schmiede des Gjalskerlandes liegt hier. Besonders die Rayyadher Kettenkugeln sind weithin berühmt.

Rhostaroug

Rhostaroug (EW 650) lässt sich mit „Auge des Moores“ übersetzen, wobei unklar ist, ob damit ein sicherer Ort im Moor oder das tiefste Innere des Moores gemeint ist. Als eine der wenigen Siedlungen in der unwirtlichen Landschaft ist Rhostaroug gewiss ein willkommener Anblick für verirrte Reisende, die hier aber damit rechnen müssen, auf verschlossene, misstrauische und wenig gastfreundliche Gjalsker zu treffen. Die Einwohner leben vom Torfstechen und verlassen ihr *Haerad* nur selten, da sie den Nebel des Moores fürchten. Aus diesem Grund brennen überall in der Siedlung zu jeder Tages- und Nachtzeit Feuerschalen voll getrockneten Torfes, um die bösen Geister des Nebels zu vertreiben.

Rovamund

Der größte Ort des südlichen Binnenlands ist **Rovamund (EW 450)**, das an der Mündung des Roval in den Ingval liegt. Hier beginnen oder enden Handelszüge nach oder von Andergast, für deren Bedeckung Abenteurerinnen oder Söldnerinnen stets gesucht werden. In der Umgebung gibt es mehrere Sägemühlen, sodass das aus Andergast kommende Steineichenholz direkt zu Brettern und Bohlen verarbeitet wird, ehe man es weiter Richtung Kendrar und Thorwal bringt. In letzter Zeit trauen sich die Rovamunder weiter in den Steineichenwald, um dort Holz zu schlagen, sodass ein Großteil des für Thorwal so wichtigen Holzes aus der Gegend um Rovamund kommt.

Siljen

Mitten im *Seufzermoos* ( 179) liegt **Siljen (EW 250)**, am Ende des Pfades von Waskir aus. Der weitere Weg in die Olochtai ist schwer gangbar, doch Wanderer verirren sich selten hierher. Die Bewohner kämpfen seit Jahrzehnten dagegen an, dass ihr Dorf vom Moor verschlungen wird, dem in Siljen jährlich ein Anwohner geopfert wird. Per Los wird ermittelt, welche Familie die Person stellen muss. Dabei wird akzeptiert, wenn anstelle eines Familienmitglieds ein Fremder das Opfer ist – freiwillig oder nicht.

Skerdûn

Der kleine Fischerhafen **Skerdûn (EW 200)** auf der Insel Skerdu ist kein gastfreundlicher Ort. Die abergläubischen Einwohner sind neugierige Fragen zu der

berühmtesten Einwohnerin der Insel, der Hexe  *Tula von Skerdu* (siehe Seite 110), leid. Sie haben sich insoweit mit der Herrin der Insel arrangiert, dass sie Teile ihres Fischfangs an Tulas Gefolgsleute übergeben und im Gegenzug den Schutz der Hexe genießen. Die Skerdûner sind schweigsam und meiden Kontakt zu Fremden. Gasthäuser oder die Aufnahme in eines der Langhäuser sucht man vergeblich, wenn man nicht auf Einladung Tulas den Ort erreicht.

Svafdûn

Das Dorf **Svafdûn (EW 520)** ist der größte Küstenort zwischen Thorwal und Kendrar. Es verfügt über einen kleinen Hafen, in dem Kauffahrer oftmals Halt machen. In Svafdûn gibt es neben den typischen Langhäusern auch zahlreiche Holz- und Fachwerkhäuser mittelreichischen Stils. Eine Besonderheit des Ortes sind die zahlreichen *Runen-* und *Schmähsteine*, die zwischen den Häusern stehen und aus der langen Feindschaft der beiden Sippen des Ortes hervorgehen. Seit Generationen liegen die Svafdûner Familien in Fehde und sind dazu übergegangen, die Heldentaten der eigenen Sippe in Runensteinen zu verewigen und die Verfehlungen der anderen Sippe mit Schmähsteinen zu strafen.

Svegan

Svegan (EW 200) ist ein idyllischer Ort am *Nadersteig*, in dessen Nähe mit den Sveganer Seen und Mooren ausgedehnte Sumpf- und Moorgebiete liegen. Lediglich Unmengen von Stechmücken trüben das Bild eines beschaulichen und ruhigen Ortes. Die Bewohner sind sehr abergläubisch und kennen Dutzende Geschichten vom Grauen im Moor oder haben bereits selbst Geister, Hexen, Ghule und andere dunkle Kreaturen gesehen. Seit Generationen folgen sie der Tradition, ihre Toten dem Moor zu übergeben.

Thorwal, Stadt des Hjaldings

»Hier lässt es sich aushalten. Die Leute sind rau, aber herzlich und so wunderbar trinkfest! Genügend Kneipen gibt's auch, mit erstaunlich gutem Bier und Met. Und jeder, der sich an ein paar Grundregeln hält, kann hier gut leben. Ich meine, die haben sogar Orks, und es scheint keinen zu kümmern. Dazu noch einen ordentlichen Hafen, in dem immer neue Händler ankommen, die einen guten Söldner zu schätzen wissen. Ich könnte es hier eine Weile aushalten.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner aus dem Mittelreich, bei seinem ersten Besuch in Thorwal, neuzeitlich



Region: Bodirtal & Südthorwal

Einwohner: 12.500 (im Winter deutlich mehr), 100 Orks, 50 Goblins

Herrschaft: Folkerat und der Rat der Schiffsführer gemeinsam mit Asgrimm Ragnarsson (*Hetmann* vom Bodir und *Oberster Hetmann* in Personalunion)



Tempel: Swafnir, Efferd, Ingerimm, Phex, Peraine, Travia, Tsa

Handel und Gewerbe: Handelsdrehscheibe für den aventurischen Norden; exportiert werden vor allem Bernstein, Silber- und Bronzeschmuck, Pech, Teer, wasserfeste Lodenseile, Seetiger-Elfenbein, Speckstein, Wolltuch, Pelze und Fisch

Besonderheiten: Schule der Hellsicht (Magierakademie, grau, Hellsichtmagier), Kartothek (größte Kartensammlung Aventuriens), Orkendorf, Kriegerakademie Ugdalfskronir in der gleichnamigen alten Zwingfeste, halbjährliches *Oberstes Hjalding* (Treffen der *Jarle* und *Hetleute*), Hesindedispute in der Magierakademie

Stimmung in der Stadt: im Sommer rau, direkt und herzlich; im Winter noch dazu eng und überbevölkert, aber sehr gemütlich

Die Stadt im Spiel: Thorwal ist für etliche Reisende das Tor in den Norden und leicht zu erreichen. Für viele Abenteurerinnen, welche die Gestade des Gottwals erkunden wollen, beginnt die Reise genau hier, sei es im Hafen, in der Magierakademie oder in einem der Gasthäuser der Stadt.

Die größte Stadt Thorwals ist gleichzeitig ihr wichtigster Handelshafen und Sitz des *Obersten Hetmanns*. Das Wechselspiel zwischen Sommer und Winter prägt die Stadt, drängen doch im Winter all jene, die während der warmen Jahreszeit auf Handels- oder Kaperfahrt waren, in die gemütlichen Langhäuser der Stadt. Zudem kommen Jahr für Jahr zahllose Reisende, die immer wieder über die Größe des Hafens und das wilde Architekturgemisch in Thorwal staunen. Am meisten beeindruckt aber die ungewöhnliche Mischung aus der ehrlichen, bisweilen ruppigen Art der Bewohner und der großen Toleranz, die sie anderen Ansichten, Religionen und sogar Spezies entgegenbringen. Zu jeder vollen Stunde erklingt aus dem Zentrum der Stadt ein Glockenschlag.

Stadtrundgang

Thorwal erstreckt sich größtenteils am nördlichen Ufer der Bodirmündung unterhalb einer massiven Steilklippe. Seit Jahren wächst die Stadt unaufhörlich über ihre Palisade hinaus, auch auf der Insel Bodirmarsch in der Flussmündung. Geprägt wird die Stadt vom Wasser, denn neben zwei am Fluss liegenden Häfen durchzieht ein breiter Kanal die Siedlung, der zum gut geschützten Winterhafen führt. Dieser Kanal trennt den westlichen, deutlich durch Lebensart und Architektur zugezogener Fremder geprägten Stadtteil, vom Osten der Stadt, den noch immer Langhäuser dominieren.

Hafenviertel (HA)

Schon von weitem sehen Schiffsreisende die steile Klippe hoch über der Bodirmündung, auf der die **Festung Ugdalfskronir (HA01)** thront. In der ehemals mittelreichischen Zwingfeste ist heute die gleichnamige Kriegerschule untergebracht. Von diesem imposanten Anblick sollte man sich jedoch nicht ablenken lassen, damit man nicht die **Pfahlsperre** übersieht, welche die Hafeneinfahrt so einengt, dass Schiffe immer in Schussreichweite von Bögen und Rotzen fahren müssen. Wer jedoch in friedlicher Absicht anreist, der kann problemlos im **Thorwaler Hafen** von Bord gehen, sofern sein Schiff, wie eine Thorwaler *Otta*, keinen großen Tiefgang hat. Hier werden mit Hafenkränen Waren gelöscht und in die zahlreichen umliegenden Lagerhäuser gebracht. Neben diesem eher gewohnten Anblick stoßen Reisende aber auch auf eine der außergewöhnlichen Seiten der Stadt: Direkt am Hafen liegt das **Orkendorf**, ein kleiner Teil der Stadt, in dem neben heimisch gewordenen Orks auch Goblins leben. Viele von ihnen gehen Berufen im Hafengewerbe nach oder sind durch eigene Betriebe stadtweit bekannt, wie der orkische Gerber **! Parkazz Pissepelz** (28, von hellen Strähnen durchzogener schwarzer Pelz; stadtbekannt, spricht viel und direkt mit orkischem Akzent auf Thorwalsch). Die Orks werden von den menschlichen Bewohnern

als gleichberechtigt angesehen und haben einen eigenen *Hetmann* mit Stimmrecht im Folkerat. Auch das von einem Ork geführte **Bordell Morgennebel (G01)** (Q3/P2) findet unter Reisenden wie Einheimischen dank seiner günstigen Preise und seines erstaunlich angenehmen Ambientes großen Anklang. Am Rande des Orkendorfs herrscht zudem wegen des **Viehmarkts** stets reger Warenverkehr.

Auf der Westseite des Hafens sieht man vor allem Seeleute aus fremden Ländern, die im Efferd geweihten **Tempel von Wind und Wogen (T01)** für eine sichere Überfahrt beten oder in der **Herberge Efferds Trunk (G02)** (Q3/P3/S16) übernachten. Wer etwas mehr Silber in die Hand nehmen möchte, kann auch im **Gasthaus Neuer Goldener Aal (G03)** (Q4/P4/S27) absteigen, das sich im ehemaligen Botschaftsgebäude des Horasreichs befindet. Während des Konflikts zwischen Horasreich und Thorwal von 1022 BF bis 1026 BF wurde das Gebäude zwischenzeitlich als Lazarett und Lager für das Stoorrebrandt-Kontor benutzt, bevor es zum neuen Heim des im Brandangriff der Horasier zerstörten Traditionshauses *Goldener Aal* wurde. Seit dem Friedensschluss gibt es wieder eine **Horasische Botschaft (HA02)**, die in einer Villa, nur wenige Straßen entfernt, untergebracht ist.

Weststadt (WS)

Ausgehend vom Thorwaler Hafen teilt der **Kapitän-Kerlok-Kanal** die Stadt in West- und Osthälfte. Der Westen ist dabei eher fremdländisch geprägt, was man vor allem an den Ziegeldächern der Gebäude erkennt, die sich deutlich von den reetgedeckten Langhäusern im Osten abheben. Hier finden sich entlang der Hauptstraße und in den Seitengassen zahlreiche Schenken, die ein buntes Publikum anziehen. Bekannt ist beispielsweise die Kneipe **Glücklicher Zechpreller (G04)** (Q2/P2), die ihren Namen dem Thorwaler Kapitän Atmaskot verdankt. Dieser versprach, nach seiner Rückkehr aus Festum seine Zeche zu bezahlen, rief sich aber dort zum König eines neuen Reiches aus und wurde nach drei Jahren Herrschaft ermordet, sodass er seine Schuld nie begleichen konnte – eine Geschichte, die jeder Reisende hier zu hören bekommt. Anderweitige Freuden kann man dagegen im **Bordell Bärenhöhle (G05)** (Q4/P4) genießen, das von der Stadt selbst unterhalten wird. Die **Schänke Zauberspiegel (G06)** (Q4/P5) dagegen wird nur von sehr exklusivem Publikum aufgesucht – den Magiern der städtischen Akademie, mit denen die abergläubischen Stadtbewohner eher nicht gemeinsam zechen wollen. Einzig die Botschafter aus der nahegelegenen **Gesandtschaft des Neuen Reiches (WS01)** verirren sich ebenfalls ab und zu in die Schänke, doch da sowohl sie, als auch die Magier stets gut und großzügig zahlen, kann der Wirt des Zauberspiegels das Ausbleiben anderer Gäste verschmerzen.

Neben zahlreichen Gaststätten wird die Weststadt auch vom Fernhandel geprägt, sodass es niemanden wundern dürfte, hier das rot gekachelte **Stoorrebrandt-Kontor (WS02)** vorzufinden. Nur einen Steinwurf entfernt kann man im zwielichtigen **Spielhaus Fuchsbau (G07)** (Q3/P3) auf andere Art Geschäfte machen. Über allem

wacht das Phex geweihte **Haus des ehrlichen Handels (T02)**. Das gutbürgerliche Gebäude im Festumer Stil lockt viele Besucher. In derselben Straße liegt auch das **Gästehaus (WS03)**, ein vom Folkerat unterhaltenes Gebäude, das Gesandtschaften aus anderen Reichen als dem Mittel- oder Horasreich vorübergehend zur Verfügung gestellt werden kann. Sollte dort unerwartet kein Platz mehr sein, kann der Gesandte von Welt auch im nahegelegenen **Gasthaus Hetmann Oremo (G08)** (Q5/P6/S34) nächtigen, dem besten Haus der Stadt. Wer von hier aus der Hauptstraße nach Norden folgt, gelangt vorbei am Peraine geweihten **Tempel von Wohlfahrt und Heilkunst (T03)**, der auch als Siechenhaus dient und aus dessen Kräutergarten die örtlichen Heiler versorgt werden, zum **Fuhrhof (WS04)**, der Karren bereitstellt und repariert und zudem über eine eigene, vergleichsweise günstige **Herberge (G09)** (Q2/P2/S24) verfügt. Direkt gegenüber liegt mit der **Schule der Hellsicht die Magierakademie (WS05)** der Stadt, in der alljährlich die berühmten Hesindedispute abgehalten werden. Von hier aus ist es nicht weit zum **Gasthaus Nordwind (G10)** (Q2/P3/S18), das von einfachen Landreisenden besucht wird, und dem **Nordtor (WS06)** der Stadt.

Über dem gesamten Viertel thront im Westen die Steilklippe. Reisenden fallen sofort die seltsamen Portale auf, die in den Felsen der Klippe getrieben wurden – dahinter leben die Zwerge Thorwals. Über ihren stollenartigen Behausungen befindet sich die **Ottaskin der Hetleute (WS07)**, der Amtssitz und Wohnort des **Obersten Hetmanns**, in dessen großer Halle über 200 Gäste feiern können. In einem steinernen Turm inmitten der Umfriedung ist außerdem die berühmte **Kartothek (WS08)** untergebracht, die größte Landkartensammlung Aventuriens. Über einen Pfad auf der Klippe erreicht man von der **Ottaskin der Hetleute** aus auch die drei **Windmühlen (WS09)**, die den abergläubischen Einheimischen zufolge nur funktionieren, weil die verschrobenen Müllersfamilien einen Pakt mit den Geistern des Windes eingingen. Mit noch mehr Misstrauen begegnet man nur dem südlich davon gelegenen Turm, den man **Schwarzer Finger (WS10)** nennt. Der Basaltbau steht seit dem Tod des letzten Bewohners leer und wird angeblich von Geistern heimgesucht. Weitaus weniger gruselig geht es beim **Hjaldingard-Turm (WS11)** zu, der die unter ihm liegende Klippe noch einmal um 22 Schritt überragt. Neben einer Aussichtsplattform bietet er Platz für ein Leuchtfeuer, das Seeleuten den Weg zur Stadt weist.

Stadtmitte (SM)

Der belebteste Teil der Stadt ist unzweifelhaft der große **Marktplatz** unweit des Hafens, an dem drei der wichtigsten Gebäude der Stadt stehen. Neben dem Travia geweihten **Heim der Hoffnung (T04)** ist dies vor allem die **Swafnir-Halle (T05)**, der größte Swafnirtempel Aventuriens. Nach den Angriffen der Horasier wurde er durch **Óle Swafgardsson** (siehe Seite 107), dem **Alsherjar der Alsherjari** (Ehrentitel für das spirituelle Oberhaupt in der Kirche Swafnirs), wiederaufgebaut und beeindruckt Reisende aus aller Welt. Besonders imposant ist der weiße

Pottwal, der unter der Decke der großen Halle hängt – es handelt sich dabei jedoch nur um eine lebensgroße Nachbildung. Zwischen den beiden Tempeln liegt ein profanes, aber dennoch sehr bedeutsames Gebäude: die **Markthalle (SM01)**, in der anders als auf dem Marktplatz unverderbliche Güter wie Tuche, Schmuck und Importwaren aller Art verkauft werden. Fremde wie Einheimische treffen sich hier zum Schauen und Schwatzen. Auch in den Seitengassen des Marktes gibt es kleinere Werkstätten, Geschäfte und Schänken, wobei vor allem die **Kneipe Betrunkener Kaiser (G11)** (Q2/P3) in der ganzen Stadt bekannt ist. Hier treffen sich Diebe, Betrüger und Halsabschneider auf einen Schnaps und kennen dabei nur eine Regel – leg dich nicht mit dem Wirt, einem in Ungnade gefallenen Scharfrichter aus Andergast, an, denn sein Richtbeil hängt noch immer griffbereit über dem Tresen. Weitaus weniger rau geht es nur wenige Straßen entfernt im Tsa geweihten **Tempel des Neubeginns (T07)** zu, der nach dem Brandangriff der Horasier als Flickwerk aus Buntglas, Stein und Holz in Stand gesetzt wurde und sich jetzt mit einer absolut einzigartigen Bauweise rühmen kann. Vom Tempelgarten aus kann man die Schiffe auf dem Kanal beobachten, die in den ummauerten und stark gesicherten **Winterhafen** einfahren. Hier können Schiffe in Bootsschuppen und auf flachen Landestellen winterfest vertäut und überholt werden. Im Belagerungsfall dient das Hafenareal als letzte Zuflucht, deren Zugänge leicht gesichert werden können.

Oststadt (OS)

Östlich der Stadtmitte dominieren Langhäuser und umfriedete **Ottaskins** das Stadtbild. Viele von ihnen gehen auf die ersten Tage der Besiedelung zurück, etwa die **Ottaskin der Windzwinger (OS01)**, eine der ältesten Gemeinschaften der Stadt. Aus der Zeit der mittelreichischen Besatzung stammt dagegen das **Zeughaus (OS02)**, das neben Waffen für den Verteidigungsfall der Stadt auch einen Trophäenraum beherbergt, in dem die Zeugmeister seltene, merkwürdige oder schlichtweg bizarre Waffen ausstellen. Gegen einen kleinen Unkostenbeitrag, der abhängig vom vermuteten Reichtum des Bittstellers zwischen 2 und 12 Hellern schwankt, dürfen auch interessierte Fremde die Sammlung besichtigen. Den nahegelegenen **Alten Fluchtturm (OS03)**, ein uraltes, 20 Schritt hohes Gebäude, sollte man dagegen auf keinen Fall betreten. Sämtliche Türen und Fenster wurden vor langer Zeit zugemauert, weil es hier (ähnlich wie im Schwarzen Finger) spuken soll.

Einige Straßen weiter befindet sich die **Folkehalla (OS04)**, eines der wichtigsten Gebäude für das städtische Zusammenleben. In diesem Bau aus mittelreichischem Backstein und thorwalschem Basalt tagen der Rat der Stadt und der Rat der Schiffsführer, die beide dem **Hetmann** vom Bodir beratend zur Seite stehen. Vorbei an zahlreichen weiteren Langhäusern gelangt man von hier aus zur **Ottaskin der Garaldssons (OS05)**, in der eine der reichsten Sippen des Landes lebt. Der Legende nach haben die Garaldssons einen Bund mit Phex geschlossen. Ihre Langhäuser sind auffallend schön verziert und sehr komfortabel eingerichtet. Nicht weit entfernt trifft man schließlich auf das östliche Ende der Stadt, das **Osttor (OS06)**.

Bodirufer (BU)

Zwischen Marktplatz, Oststadt und der östlichen Stadtmauer erstreckt sich entlang des Bodir ein weiteres Viertel, das stark von der Nähe zum Wasser geprägt ist. Das Herzstück der Ufersiedlung ist der dritte Hafen der Stadt, auch **Handelshafen** genannt, der auch für Schiffe mit größerem Tiefgang zugänglich ist. Neben Hafenkränen und Lagerhäusern findet man hier das erst kürzlich eröffnete **Kontor der HPNC (BU01)**, der *Horaskaiserlich Privilegierten Nordmeer-Compagnie*, das von Einheimischen noch kritisch beäugt wird – denn man hat die Angriffe der Horasier nicht vergessen. Die **Hafenmeisterei (BU02)** findet man direkt am Tor zum Hafen. Ein großer Teil des ummauerten Hafenbereichs wird von der **Werft Aril Arnesson (BU03)** eingenommen, die bereits in dritter Generation geführt wird und nicht nur alle klassischen Thorwaler Schiffstypen reparieren und herstellen, sondern auch die neumodischen Winddrachen bauen kann. Die Handwerkskunst der über einhundert Beschäftigten wird derart hochgeschätzt, dass die Männer und Frauen des jungen Werftmeisters Aril Arnesson mit der Produktion kaum hinterherkommen. Außerhalb der Mauern des Handelshafens kann man über das **Bodirtor (BU04)** die Stadt in Richtung Süden verlassen oder aber ins nur leidlich gut riechende **Färberviertel** abbiegen. Neben dem namensgebenden Gewerbe findet man hier auch andere Handwerker, unter anderem **Svennas Grobschmiede (BU05)** die von einer Freibeuterin im Ruhestand geführt wird. Auch das **Brauhaus Bjarnesdottir (BU06)** zieht durch sein stadtwweit bekanntes Bier Reisende wie Einheimische ins Färberviertel. Hoch über dem zweifelhaften Geruch erhebt sich außerdem die **Ottaskin der Sturmkinder (BU07)**, die erst seit wenigen Generationen hier steht. Einige der Langhäuser wurden gerade erst errichtet, nachdem ein Brand innerhalb der **Ottaskin** großen Schaden angerichtet hatte. Die ursprünglich aus Prem stammende Schiffsgemeinschaft machte sich durch ihre **Brennerei Naskheim (BU08)**, die süffigen Honigschnaps herstellt, in der Stadt schnell Freunde wie Feinde. Den Schnaps und weitere Leckereien kann man innerhalb der **Ottaskin** in der **Schänke Sturmkind (G12)** (Q3/P3) genießen, wo Gastfreundschaft großgeschrieben wird.

Vor den Toren (VT)

Thorwal ist eine wachsende Stadt, die nur offiziell an den Stadtmauern endet. Tatsächlich gibt es im Süden und Osten der Stadt zahlreiche Gebäude, von denen einige für das städtische Leben von Bedeutung sind. Im Osten führt die Hauptstraße vorbei an der **Herberge Am Enterhaken (G13)** (Q3/P5/S10), auch „letzte Herberge vor dem Orkland“ genannt, und einer wasserbetriebenen **Sägemühle (VT01)** ins Stadtviertel **Isenhjelm**. Das noch junge Viertel, dessen Name übersetzt Eisenhof bedeutet, beherbergt zahlreiche Handwerksbetriebe. Passenderweise befindet sich hier auch der Ingerimm geweihte **Tempel von Feuer und Stahl (T06)**. Auf der anderen Seite der Hauptstraße gen Osten liegt das städtische **Immanfeld**, auf dem die Thorwaler ihrem Lieblingssport nachgehen.

Die südlichen Stadtausläufer auf der Insel Bodirmarsch erreicht man über die **Tronde-Torbenisson-Brücke (VT02)**, die zwar schon sehr lange geplant war, aber erst vor kurzem fertiggestellt wurde. Die ehemalige Fährstation über den Bodir wurde zugunsten der Brücke aufgegeben, allerdings gibt es noch immer Einheimische, die aus Aberglauben und Tradition lieber mit Booten übersetzen. Auf der Bodirmarsch können an der **Freireede** Schiffe anlegen, deren Tiefgang selbst für den Handelshafen zu groß ist. Neben zahlreichen Lagerhäusern findet man hier die Herberge **An der Freireede (G14)** (Q3/P2/S22), die vor allem von Handelsreisenden besucht wird. Beliebt ist die Freireede auch als Warenumsschlagplatz, da hier kein Zoll gezahlt werden muss, solange die Waren nicht auf die Nordseite des Bodir gelangen. Südlich davon liegt die **Ottaskin der Gischtreiter (VT03)**, deren *Hetfrau* seit dem Abdanken von Jurga Trondesdottir nun deren Schwester **Kjaska Brydasdottir** (siehe Seite 106) ist. Weit im Westen schließlich liegt die Zwingfeste *Junger Ugdalf*, die zusammen mit dem *Alten Ugdalf*, der Festung *Ugdalfskronir*, die Bodirmündung mit ihren Geschützen bewacht. Eine weitere Brücke, welche die Bodirmarsch mit dem Südufer des Flusses verbindet, soll in den kommenden Jahren gebaut werden.

Torstorsgard

Nach Olport ist **Torstorsgard (EW 720)** die zweitälteste Siedlung Thorwals. Torstorsgard ist für seine Fischvorkommen bekannt. Die Stadt mit zahlreichen Langhäusern liegt am Ende eines langgezogenen Fjords. Neben Fischfang ist auch Viehzucht ein erträgliches Einkommen der Torstorsgarder, denn von hier stammt der beliebte, nach Karamell schmeckende braune Ziegenkäse. Die Bewohner des Ortes betonen ihre Traditionsverbundenheit, doch zwischen Olport und Enskar hat Torstorsgard an Bedeutung verloren. Hier geht es geradezu friedlich zu, was an den nördlichen Küsten ansonsten selten vorkommt.

Uddahjal

Am nördlichen Rand der Grauen Berge liegt **Uddahjal (EW 600)**, das vielmehr eine Ansammlung von Wehrhöfen als ein echter Ort ist. Die Dachbohlen der Langhäuser wurden bis auf den Boden gezogen, um der Kälte zu trotzen. Um den kleinen Hafen bilden mehrere Langhäuser den Ortskern, unter anderem die große *Hetja-Halla* von **Marada Gerasdottir** (siehe Seite 112), die zu den größten Langhäusern der Region zählt. In Uddahjal gibt es einen Swafnirtempel sowie Schreine von Ifirn, Firun und Travia, die in einem der Langhäuser untergebracht sind. Die Bewohner sind dafür bekannt, dass sie nichts von Entscheidungen aus der Stadt Thorwal halten, sondern ihre eigenen Beschlüsse fassen.

Varnheim

Varnheim (EW 450) ist ein bedeutender Fischerort am Golf von Prem. Hier wird der beliebte *Varnheimer Holzfisch* gefangen, der auf den Tischen von Thorwal bis Kendrar landet.

Die Langhäuser der Stadt gehören entweder zur *Sturm-möwen-*, *Haitaucher* oder *Klippenspringer-Ottajasko*, die über ihre ergiebigen Fanggründe wachen und anderen Fischern im Golf das Leben schwer machen. Sie sind bekannt dafür, dass sie gezielt andere Fischerboote angreifen und bisweilen gar Blutfehden mit den Fischern anderer Städte im Golf eingehen.

Vilnvad

Das am Bodir liegende **Vilnvad (EW 550)** ist im ständigen Streit mit dem rauen Ort Bodon auf der anderen Flussseite. Die große Siedlung ist das Zentrum der Bodirflößer und hat zudem neben der neuen Brücke in Thorwal den einzigen Übergang der gesamten Region über den Fluss. Das Stadtbild wird von Langhäusern geprägt, die mit allerlei Ornamenten verziert sind. Man zeigt gern, dass Vilnvad von gewissem Wohlstand ist und es hier gesittet zugeht. Fremde werden gastfreundlich in den Langhäusern aufgenommen – solange sie nichts mit Orks zu tun haben.

Virport

Virport (EW 420) ist ein typisches Küstendorf des Nordens, mit einem kleinen Hafen, Handwerkern wie Bootsbauern und Segelmachern sowie einem guten Dutzend Lang- und Holzhäusern. Im Ort gibt es einen Traviatempel und einen Ifirnschrein. Über dem Hafen thront eine gut befestigte *Ottaskin*, während sich südlich, oberhalb der Stadt, der Sitz des ehemaligen *Jarls* erhebt. Vor einigen Jahren suchte ein gewaltiger, drachenartiger Wurm Virport heim, der das Haus des *Jarls* verwüstete und dessen Tochter in seine Gewalt brachte. Kurz darauf verstarb der alte *Jarl* und in der Reform der *Jarltümer* wurde das *Jarltum* Virport aufgelöst. Viele Virporter zürnen ob der Entscheidung, doch so mancher fürchtet sich vor der Rückkehr des Wurms und ist dankbar, dass kein *Jarl* mehr die Stadt lenkt, der das Schicksal herausfordern könnte.

Waskir, die vom Moor bedrängte

»Waskir? Du glaubst, ich komme aus Waskir? Ich sag dir was: Von dort kommen nur Torfstecher, Streithähne und vollkommen Verrückte ... und Hjaldar, der Liebling der Runjas, glaube ich. Dort säuft man Waskirer, einen Schnaps, von dem dir der Schädel brennt, und betet zu Götzen, die man sonst nirgends kennt. Die Waskirer haben den ganzen Tag lang Angst, dass das Moor sie holt. Und Schiffe gibt's da auch nicht, das wohl!«

—Tjalva Garheltsdottir, zu einem Fremden

Region: Thorwal, Jarltum Njurunstal

Einwohner: 2.400

Herrschaft: Hetmann Tevil Gundasson aus der Nunnur-Sippe

Tempel: Firun/Ifirn, Rondra, Swafnir, Travia

Handel und Gewerbe: Handel mit Torf und Eisenerz, viele Bewohner brennen Waskirer

Besonderheiten: Hügelgräber südlich der Stadt, *Seufzermooos*, Streit der Sippen *Farseesson* und *Nunnur*, Glaube und Aberglaube an Dutzende Götzen und Fabelwesen

Stimmung in der Stadt: Der Streit zwischen den beiden Sippen beherrscht die Stadt. Innerhalb eines jeden Lagers ist die Stimmung gut und man schimpft über die jeweils anderen. Sorgen bereitet beiden Sippen die Ausbreitung des *Seufzermoooses* (♠ 179), das mittlerweile den Wall der Stadt erreicht hat.

Die Stadt im Spiel: Waskir ist die größte Stadt des Thorwaler Binnenlands und sieht sich als Bollwerk gegen die Orks. Die Bewohner beten verschiedenste Gestalten an, von harmlosen „Heiligen“ bis hin zu gefährlichen Kreaturen. Viele glauben, dass man die Ausbreitung des *Seufzermoooses* nur durch Menschenopfer verhindern kann – am besten durch Fremde. Diesen gegenüber zeigt sich Waskir nur bedingt freundlich, denn auch Fremde müssen sich bald für eine Seite entscheiden. Zwischen den *Farseesson* und *Nunnur* Neutralität zu wahren, ist nicht möglich.

An der Stelle des heutigen Waskir gab es in früheren Zeiten mehrere Versuche ein Dorf zu errichten, die jeweils von Angriffen der Orks zunichte gemacht wurden. Erst gegen 150 v. BF wurde die heutige Stadt gegründet und konnte sich behaupten.

Im Westen vor der Stadt kreuzen sich gleich drei Straßen: der *Graubjergener Höhenweg* nach Olport, der *Waskirer Pfad* nach Skovbjerg und eine ausgetretene Piste nach Muryt. Von der Kreuzung führt ebenso ein Weg in die Stadt wie von dem Pfad, der aus Siljen im Nordosten kommt. Dieser ist auf den ersten hundert Schritt durch einen Knüppeldamm ersetzt worden, weil das Moor den alten Pfad verschluckt hat.

Waskir selbst ist von einem vier Schritt hohen, steil aufragenden Erdwall umgeben. Auf dessen Scheitel wurden Gruben ausgehoben, in die angespitzte Pflöcke platziert und anschließend mit Laub und Zweigen abgedeckt wurden. Hinter dem Wall liegt eine Fläche von rund 300 Schritt, um ankommende Feinde schnell zu erkennen. Einmal im Jahr, am sogenannten *Tidsel-dag*, wird sie von allen Bürgern sorgsam gerodet. Erst hinter dieser Fläche erhebt sich ein Palisadenzaun von mehr als drei Schritt Höhe. Es gibt nur zwei Tore (zur Kreuzung im Westen und zum Knüppeldamm im Nordosten), die stets bewacht sind.

Stadtrundgang

Gleichgültig ob aus Westen durch das *Kreuzungstor* oder aus dem Nordosten durch das *Seufzertor* kommend, gelangt man zunächst in ein ärmliches Viertel

mit schäbigen Lehmhäuschen, in denen Tagelöhner und Mägde mehr schlecht als recht leben. Dahinter erhebt sich im Osten der **Tempel des unerbittlichen Jägers (T01)**, ein einfacher Holzbau, in dem neben Firun

auch seine milde Tochter Ifirn verehrt wird. Weiter nach Süden bessert sich das Stadtbild leicht, denn dort liegen die mit Wällen

umfriedeten *Ottaskins* der rivalisierenden Sippen: etwas östlich die

Ottaskin der Nunnur (01), die derzeit mit ♠ *Tevil Gundasson* (36,

Knollennase, meisterlicher Zecher und Geschichtenerzähler) den *Hetmann* der Stadt stellen (♠ 184), doch nur einen Steinwurf entfernt liegt die **Ottaskin der Farseesson (02)**. Im Zentrum liegt mit dem **Haus der Tapferkeit (T02)** der örtliche Swafnirtempel

und **Die ehemalige Halla (G01)** (Q1/P-/S40), ein großes Langhaus mit zahlreichen Ornamenten, das Schlafmöglichkeiten für Fremde bietet. Einladender ist das **Gasthaus Svanjars Federn (G02)** (Q3/P2/S10), das in einem Anbau vom **Haus der Geborgenheit (T03)**, dem örtlichen Traviatempel, liegt. Allerdings ist dort Alkoholgenuss strengstens verboten.

Die **Rondra-Burg (T04)** ist ein großes Steingebäude, in dem neben dem Rondratempel auch Platz für die Garnison der Stadt ist.



Das Waskirer Gräberfeld

Südlich der Stadt liegt ein Wäldchen, in dem es zahlreiche Hügelgräber gibt. Hier bestatten die Waskirer ihre Toten, oder sie suchen den Ort auf, um mit ihren Ahnen zu sprechen. Es ist verboten, in dem Wäldchen Holz zu sammeln oder gar Bäume zu fällen, weil es den Wächter des Gräberfelds verärgern soll. Die Rinde der Bäume erinnert an einigen Stellen an schmerzverzerrte Gesichter, und im Wind ächzen und klagen die Zweige wie unter schwerer Last.

Das Götterbild in Waskir

Die Stadt weist zwar neben dem Swafnirtempel drei Tempel aus dem Kreis der Zwölfgötter auf, doch in den Herzen und Gebeten der Waskirer werden Dutzende anderer Entitäten verehrt – meist zusätzlich zu den bekannten Göttern, teils aber auch anstelle dieser. So mag es noch als Eigenart durchgehen, dass *Kor* als grässlicher Bluthund gefürchtet wird, der die Schwachen zerfetzt. Die *Söhne des Sturms*, die vor den Gefahren der Moore schützen sollen, oder der *Berggigant* in Greifengestalt, der die *Olochtai* kontrolliert, passen dagegen genauso wenig zu den Zwölfen wie *Razorag*, der Herr der Schneegewitter oder *Quarwarnach*, der Herr des Waldes, die nur Stärke und Widerstandskraft kennen und keine Milde walten lassen.

Die Trollzwinger-Ottajasko

Die *Trollzwinger-Ottajasko* ist eine kleine Schiffsgemeinschaft, die mit ihrer *Otta* meistens im Meer der Sieben Winde und in Ifirns Ozean auf Kaper- und Plünderfahrt geht. Die *Ottajasko* ist zumeist im Frühling und Spätsommer auf Raubzügen unterwegs – wo genau, kannst du nach Belieben festlegen.



»Wenn Trollzwinger segeln, ihr Ruf laut erschallt, sind Frauen und Männer bereit, jung wie alt. Ob Dorf oder Kaufmann, wir wollen ihr Gold. Das Glück ist uns Trollzwingern alle Zeit hold!«
—Ylva Sigurdsdottir, Skaldin der Trollzwinger-Ottajasko, neuzeitlich

An den Gestaden des Gottwals gibt es zahlreiche *Ottajaskos*, die auf dem engen Raum eines Drachenboots monatelang zusammenleben. Die *Ottajasko* ist ein Haufen eingeschworener Seeleute, die gemeinsam Gefahren trotzen und dem Wort ihrer *Hetleute* folgen. Eine dieser Schiffsgemeinschaften ist die *Trollzwinger-Ottajasko*, die rund fünfzig Mitglieder zählt, die sich hauptsächlich als Kaper- und Plünderfahrer verdingen, wenn sie mit ihrem Drachenboot *Nebelwoge* ausfahren.

Die Trollzwinger unter ihrem *Hetmann*  Ulfstir Tjalfsson suchen sich vermehrt kleine Ziele wie horasische oder nostrische Kauffahrer oder Dörfer an der Küste Thorwals, dessen Kämpfer gerade selbst unterwegs sind. Bislang hat es der *Hetmann* vermieden, sich einer größeren Kaperfahrt mit anderen *Hetleuten* anzuschließen, fürchtet er doch, dass dadurch der Name seines Schiffes und seiner Mannschaft bekannt werden könnte und sich der ein oder andere Thorwaler daran erinnert, dass die *Ottajasko* sein Heimatdorf geplündert hat.

Die Nebelwoge

Das Herzstück der *Ottajasko* ist ihre *Otta* und so wird die *Nebelwoge* von der gesamten Besatzung gepflegt und in Stand gehalten. Die *Nebelwoge* ist fast 30 Schritt lang und an der breitesten Stelle 4,5 Schritt breit. Sie hat einen einzelnen Mast in der Mitte des Schiffs, an dem ein rot-weiß gestreiftes Rahsegel bei gutem Wind für eine Geschwindigkeit von bis zu 35 Meilen pro Stunde sorgen kann. Falls der Wind ausbleibt oder die Mannschaft Erhöhung braucht, wird das Drachenschiff gerudert. Gerade wenn der *Hetmann* den Befehl zum Angriff gibt, wirft sich die Besatzung in die Riemen.

An Back- und Steuerbord ist Platz für je 22 Rudernde, die ihre Thorwalerschilde außen an der Reling befestigen, um für feindliche Bogenschützen ein möglichst schwieriges Ziel zu bieten.

Wie alle *Ottas* verfügt die *Nebelwoge* über keinerlei Unterdeck. Auf längeren Fahrten nimmt die Mannschaft Zeltplanen und Segeltuch mit, um einen improvisierten Regen- und Sonnenschutz aufbauen zu können.

Das Erkennungszeichen der *Nebelwoge* ist der Drachenkopf am Bug des Schiffs: eine Kombination aus einem Drachenkopf und dem Haupt eines Trolls mit einem weit aufgerissenen Maul voller spitzer Zähne sowie Augen und

Kopfform eines Trolls. Der Kopf wurde von Ulfstirs Vater  Tjalf Hjaldrursson selbst gefertigt, der einst einen Troll erschlug und der Trollzwinger-Ottajasko ihren Namen gab.

Auf Kaper- und Plünderfahrt

»Und jetzt leise an den Rudern, Schlag für Schlag. Küsst das Meer mit den Riemen wie eure Liebsten, das wohl! Sanft meine ich, Herswulfr! Ganz sanft! Niemand hört die Trollzwinger, wenn wir wie die Drauger in der ruhigen Nacht die Beute heimsuchen!«

—Thorgan Isleifsson bei der Anfahrt auf einen kleinen Hafen, neuzeitlich

Auswahl des Ziels

Zwei oder dreimal im Jahr geht die *Trollzwinger-Ottajasko* mit der *Nebelwoge* auf Fahrt. Im Frühling, wenn sich die ersten Stürme gelegt haben und im späten Herbst, bevor es an den Küsten des Nordens zu rau zugeht, brechen die Männer und Frauen um *Hetmann* Ulfstir Jahr für Jahr auf. Sofern die Fahrt im Frühling eher kurz war, gibt es üblicherweise noch einen dritten Beutezug im Sommer. Das Ziel der Fahrt wird selten schon in der heimischen *Ottaskin* auserkoren, sondern zumeist erst an Bord festgelegt. Der *Hetmann* beobachtet stundenlang den Himmel und glaubt an gute Omen wie Delphin- oder Walsichtungen, aber auch den Flug von Möwen. Mit diesen göttlichen Zeichen im Rücken wählt Ulfstir Kauffahrer, andere *Ottas*, *Ottaskins* oder kleinere Häfen im Süden als Ziel aus.

Rituale vor und nach einer Plünderung

Sobald die *Ottajasko* ihr Ziel kennt, ist die Zeit von Müßiggang und Feiern vorbei. Met und Schnaps werden am Heck des Schiffs gelagert, Gesang und Spiele werden nicht geduldet. Wer nicht rudert, kümmert sich um Waffen und Schilde und legt Speere und Wurfäxte parat. Bei der Plünderung eines Dorfes geht es in der Regel heimlich zu: Die Mannschaft rudert leise bis auf den Strand, wo sie sich aufteilt und die einzelnen Langhäuser heimsucht – auch dies zunächst leise; erst beim Erstürmen der Häuser schreit die *Ottajasko* ihre Wut und Freude heraus und schüchtert dadurch die Bewohner ein.

Die Trollzwinger achten bei aller Freude am Plündern die wesentlichen Gebote Travias. Ulfstir dudelt keinen Mord und akzeptiert Gewalt nur in dem Maße, wie es notwendig ist, um an Beute zu kommen. In seltenen Fällen nimmt man Geiseln mit, die später gegen ein Lösegeld freigelassen werden. Es kommt aber vor, dass Ulfstir Freiwillige aufnimmt, die sich den Trollzwingern anschließen wollen.

Sobald die Plünderung erfolgreich und die *Nebelwoge* wieder allein auf dem Meer ist, wird Swafnir und Travia ein Teil der Beute geopfert, der ins Meer geworfen wird, um den Segen der Götter zu erbitten.

Wichtige Mitglieder der Ottajasko

»Dein Wort gilt, *Hetmann* Ulfstir. Wir alle folgen dir. Wenigstens solange du erfolgreich bist oder die kleine *Svenna* dir nicht den Rang abläuft. Das wohl!«

—Ylva Sigurdsdottir vor versammelter Mannschaft zu *Hetmann* Ulfstir Tjalfsson, neuzeitlich

⚔ Ulfstir Tjalfsson, Hetmann der Trollzwinger

Der Anführer der *Ottajasko* ist seit mehr als einem Dutzend Götterläufen der hochgewachsene *Ulfstir Tjalfsson*. Ulfstir ist verheiratet, doch sein Weib nimmt er nicht mit auf große Fahrt. Der abergläubische Thorwaler ist davon überzeugt, dass ihm dies Unglück bringen würde, weil er dann zu sehr auf sie achte. Aber böse Zungen behaupten, dass Ulfstir auf See seine Ruhe genieße und längst ein Auge auf die junge ⚔ *Svenna Thorgansdottir* geworfen habe.

Der *Hetmann* entscheidet allein, wohin die Kaperfahrten gehen und ob ein Kaufahrer aufgebracht oder verschont werden soll. Bisher hatte er dabei immer das nötige Quäntchen Glück, sodass seine Stellung in der Vergangenheit kaum gefährdet war.



Ulfstir Tjalfsson (Anfang 40, muskelbepackter Hüne, vernarbter linker Arm; Boote & Schiffe 12 (13/13/15), Geographie 9 (11/11/13), Körperbeherrschung 9 (13/13/15), Willenskraft 10 (14/13/12); Olporter Orknase und Hjalskari Rundschild: AT 16 PA 12 TP 1W6+6, RS/BE: 3/0 (Krötenhaut, Modifikatoren sind bereits eingerechnet), Belastungsgewöhnung I+II, Finte I, Schildspalter, Schildwall, Wuchtschlag I+II; LeP 40, SK 1, Vorteil Glück, Schips 4)

⚔ Ylva Sigurdsdottir, Skaldin

Die scharfzüngige *Ylva Sigurdsdottir* sorgt für gute Stimmung auf langen Fahrten. Sie kennt für jede Gelegenheit eine passende Saga und trägt auch die Erfolge der eigenen Fahrten mit ihrer wohlklingenden Stimme vor. Ylva lässt sich nach jeder erfolgreichen Fahrt ein neues Hautbild von ⚔ *Bredal Thorvaldsson* stechen und teilt bisweilen das Lager mit ihm. Mit ihrem beißenden Spott versucht sie eine aufkommende Unsicherheit zu überspielen, denn sie zweifelt daran, ob es richtig ist, ihr Leben in der kleinen *Ottajasko* zu verbringen. Sie weiß nicht, ob sie den aufkommenden Zwist zwischen Ulfstir und Svenna um die Führung der *Ottajasko* befeuern oder beruhigen soll, denn sie vertraut Ulfstirs Instinkten, hält Svenna aber für die bessere Anführerin.



Ylva Sigurdsdottir (Ende 30, blonde Zöpfe, vollbusig, am ganzen Körper tätowiert (darunter auch magische Runen wie eine Rüstune und eine Schicksalsrunen), spottet über Freund und Feind; Körperbeherrschung 10 (13/13/13), Menschenkenntnis 10 (12/16/14), Sagen & Legenden 12 (12/12/16), Singen 9 (12/14/13), Überreden 11 (14/16/14), Willenskraft 8 (14/16/14); *Skraja* und Thorwalerschild: AT 15 PA 10 TP 1W6+5, RS/BE: 3/0 (Krötenhaut, Modifikatoren sind bereits eingerechnet), Belastungsgewöhnung I, Finte I, Schildwall, Wuchtschlag I; LeP 34, SK 2)

⚔ Thorgan Isleifsson, Steuermann

Von allen Mitgliedern der *Otta* geachtet wird der Steuermann *Thorgan Isleifsson*, der das Steuerruder der *Nebelwoge* geschaffen hat und es selbst bei schwerstem Seegang nicht loslässt. Thorgan ist die mahnende Stimme, wenn er von allzu tollkühnen Aktionen abrät, sein Rat wird von allen geschätzt. Der alternde Steuermann weiß längst, dass jede Fahrt seine letzte sein könnte, denn seine Reaktionen werden langsamer und seine Augen schlechter, was er aber bisher niemandem anvertraut hat. Thorgan ist absolut loyal zu *Hetmann* Ulfstir, möchte aber zugleich über das Wohl seiner Tochter Svenna wachen und verkennt dabei, dass diese längst über sein Wohl wacht.



Thorgan (60, grauer Vollbart, blinzelt ständig, ruhiges Gemüt; Boote & Schiffe 14 (14/14/14), Körperbeherrschung 10 (14/14/14), Menschenkenntnis 13 (14/14/14), Willenskraft 10 (14/14/14); *Skraja* und Thorwalerschild: AT 16 PA 11 TP 1W6+5, RS/BE: 3/0 (Krötenhaut, Modifikatoren sind bereits eingerechnet), Belastungsgewöhnung I, Finte I, Schildwall, Wuchtschlag I; LeP 38, SK 2, Nachteil Eingeschränkter Sinn (Sicht))

⚔ Svenna Thorgansdottir, Swafnirgeweihte

Thorgans Tochter *Svenna Thorgansdottir* ist das Gegenteil ihres Vaters. Ein Plan kann für sie nicht wagemutig genug sein. Sie stachelt die *Ottajasko* immer wieder zu neuen Heldentaten an. Dabei fordert sie manchmal sogar *Hetmann* Ulfstir heraus, wenn sein geplantes Vorgehen auf einer Kaperfahrt für sie zu langweilig klingt. Gerade unter den jüngeren Mitgliedern der *Ottajasko* ist sie

sehr beliebt. So reift in ihr langsam der Entschluss, dereinst selbst als *Hetfrau* die *Nebelwoge* über das Meer zu führen. Sie weiß, dass Ylva sie bereits durchschaut hat und versucht die Skaldin zu meiden, da sie deren Haltung nicht kennt. Von Ulfstir hält sie wenig; die Gerüchte, er könne ein Auge auf sie geworfen oder gar eine Affäre mit ihr haben, hört sie gar nicht gern. Svenna ist früh dem Ruf des Gottwals gefolgt und war einige Zeit lang in einem der Tempel an den Küsten des Nordens, um die Weihe zu empfangen.



Svenna Thorgansdottir (Ende 20, weißblonde Haare, abenteuerlustig und redegewandt; Bekehren & Überzeugen 8 (15/12/14), Boote & Schiffe 10 (13/11/14), Götter & Kulte 10 (12/12/14), Körperbeherrschung 9 (11/11/14), Willenskraft 8 (15/14/14); Thorwalerschwert und Walschild: AT/PA 13/10 TP 1W6+5, RS/BE: 1/0 (schwere Kleidung, Modifikatoren sind bereits eingerechnet), Finte I, Schildwall, Wuchtschlag I; Heldenkraft 9 (15/14/14), Herr der Meere 10 (15/14/14); LeP 35, KaP 36, SK 2; Vorteil Geweihter)

! Bredal Thorvaldsson, Tätowierer

Eine besondere Rolle nimmt der wortkarge *Bredal Thorvaldsson* ein, der nicht nur ein ausgezeichnete Tätowierer ist, sondern in Olport sogar die Macht der magischen Runen erlernt hat. Bisweilen entscheidet er, dass ein Mannschaftsmitglied ein magisches Hautbild empfangen sollte. Dabei schert ihn wenig, ob *Hetmann* Ulfstir dies wünscht oder nicht. Er hat eine Schwäche für Ylva Sigurdsdottir, die gleich mehrere magische Hautbilder von ihm erhalten hat. Die Mannschaft spottet, dass er von ihr als Preis eine gemeinsame Nacht verlange – zumindest, wenn Ylva außer Hörweite ist. Tatsächlich sucht er in den starken Armen der Skaldin Trost, denn Bredal ist kein Kämpfer und würde viel lieber ein ruhiges Leben in der heimischen *Ottaskin* führen. Doch er weiß, dass er der *Ottajasko* verpflichtet ist und folgt dem *Hetmann*.



Bredal Thorvaldsson (35, für Thorwaler klein, Glatze, magisch begabt); Körperbeherrschung 7 (12/12/13), Malen & Zeichnen 12 (14/16/16), Stoffbearbeitung 9 (12/16/16), Willenskraft 8 (13/14/14); Hjallander Entermesser: AT/PA 13/6 TP 1W6+3, RS/BE: 1/0 (schwere Kleidung, Modifikatoren sind bereits eingerechnet), Finte I; Ottarune 8 (14/14/14), Rüstrune 12 (14/14/14), Schicksalsrune 11 (14/14/14), Schutzrune vor Zauberei 11 (13/14/); LeP 33, AsP 20, SK 2; Vorteil Zauberer)

Geheimnisse und Abenteuer

Die *Trollzwinger-Ottajasko* ist in vielen Dingen eine typisch thorwalsche Schiffsgemeinschaft, doch sie umgeben auch einige Besonderheiten und Geheimnisse.

Eine verschworene Gemeinschaft

Die *Ottajasko* folgt ihrem *Hetmann*, doch nicht alle Männer und Frauen sind mit ihrem Leben zufrieden. Etwa ein Drittel sieht in Svenna Thorgansdottir eine neue Anführerin, die weniger genügsam ist als Ulfstir und die *Ottajasko* häufiger in Richtung Zyklopeninseln oder auf größere Heerfahrten mit anderen *Hetleuten* führen könnte. Ein weiterer Teil will lieber der Skaldin Ylva Sigurdsdottir folgen, die ihrerseits jedoch nicht dazu bereit ist, die Führung zu übernehmen. Ulfstir hingegen spürt, dass sein Einfluss schwindet, doch er vertraut darauf, dass es keine offene Meuterei gegen ihn geben wird.

Sollte sein Glück ihn aber verlassen und sein Schiff beispielsweise bei der Konfrontation mit dem der Helden in Bedrängnis geraten sein, kann es nachfolgend zu einem Streit und der Forderung nach einem neuen *Hetmann* kommen – Ylva Sigurdsdottir könnte im äußersten Fall sogar einen Helden bitten, diese Rolle zu übernehmen.

Die Macht der Runen

Durch die Runen Bredal Thorvaldssons sind viele *Ottajasko*-Mitglieder gestärkt – zumindest glauben sie das. Doch die Macht des Runenschöpfers ist begrenzt. Während er bei seiner Geliebten Ylva stets vorsichtig ist, hat er bei anderen Mannschaftsmitgliedern schon weniger Erfolg gehabt, als er die Runen mit Magie durchdringen wollte. So ist nicht allen das Glück hold. Manche Rune mag sich im Kampf gegen andere Schiffe als hinderlich erweisen (Meisterentscheid). Da die *Ottajasko* ein Hemmnis durch ihre Tätowierungen niemals in Erwägung ziehen wird, glaubt man eher daran, dass Swafnir sie verlassen habe und macht sich daran, sich vor dem Walgott wieder zu beweisen.

Das Holz der Nebelwoge

Das Drachenschiff ist bereits Dutzende Male ausgebessert worden. Einmal hat die Mannschaft bei den Ausbesserungsarbeiten unwissentlich das Holz eines Baumes verwendet, in dem einst eine Dryade lebte und welches durch ihren Tod verflucht wurde. Ob dieses Holz eher leckschlägt als anderes oder ob es in düsteren Nebelnächten zu leuchten beginnt und das Klagen der Dryade zu hören ist, kannst du frei entscheiden. Die Mannschaft wird schnell vom Aberglauben erfasst und droht zu meutern, wenn niemand sie vor dem verfluchten Holz zu retten vermag.



»Ich will dir mal was sagen, Collega: Wir Thorwaler hatten schon eine Kultur, da war das Horausreich noch von Schafen und Ziegen bevölkert! Niemand kann es mit unseren Schiffen aufnehmen und ich kenne Sechzehnjährige, die weitgereister sind als alle Puniner Stubenhocker zusammen! Unsere Skalden könnten eine ganze Vinsalter Oper an einem halben Tag schreiben, aber ich bin mir sicher, ein horasischer Dichter könnte nicht auch nur eine einzige Liedzeile im Ifirnskvaett schreiben! Und wir haben immerhin zwei Magierakademien!«
—hitzige Antwort des Thorwaler Hellsichtsmagiers Hjore Helmasson bei den Hesindedisputen auf die Aussage eines ausländischen Magiers, der die Thorwaler für unkultiviert und wissenschaftlich rückschrittlich hält, neuzeitlich

Sitten & Gebräuche

Das Leben im Nordwesten Aventuriens ist beschwerlich und oft entbehrungsreich. Die Menschen hier sind aufeinander angewiesen, um zu überleben. Der Einzelne zählt wenig, die Gemeinschaft ist alles.

In Thorwal

Die Sippe ist zumindest im Norden Thorwals die wichtigste Form der Gemeinschaft und Mittelpunkt des gesellschaftlichen Lebens. Im südlichen Thorwal hingegen spielen Städte eine zunehmend bedeutendere Rolle. Grundsätzlich entscheidet sich aber jeder Thorwaler, entweder einem Sippenverband, einer Dorfgemeinschaft oder der Schiffsgemeinschaft, einer *Ottajasko*, anzugehören.

Die **Sippen** bestehen oftmals aus 80 bis 100 Menschen. Neben den Blutsverwandten zählen auch Schutzbefohlene, Hilfsbedürftige, Knechte und Mägde sowie deren Familien zur Sippe. Ihre Geschicke werden von einem *Hersir* oder einer *Hersirin* (Sippenoberhaupt) gelenkt. Dieses Oberhaupt wird von seinem oder ihrem Vorgänger bestimmt. Da die Siedlungen insbesondere im Norden oft weit auseinander liegen und das Reisen beschwerlich ist, muss jedes Sippenmitglied möglichst viel zur Gemeinschaft beitragen. So sind alle Kämpfer und Bauern, aber auch Hirten und Fischer einer Sippe immer auch zumindest in den Grundlagen eines Handwerks bewandert. Nur auf wenigen Höfen gibt es Spezialisten wie *Skalden*, Heiler, Zauberkundige oder *Godi* (Seher). Manche Sippen unterhalten zudem ein Schiff oder teilen es sich mit einer anderen Sippe, um sich durch Handel ein Zubrot zu verdienen.

Kann der Hof nicht mehr alle Bewohner ernähren, teilt sich die Sippe auf. Auch wenn die Existenz des Hofes durch Missernten, Krankheit oder eine Blutfehde bedroht ist, verlassen die Sippenmitglieder den Hof, verdingen sich als Knechte und Mägde auf anderen Höfen oder ziehen in die Fremde, um bei einer *Ottajasko* oder als Söldner anzuheuern.



Auf ähnliche Weise entstanden auch die ersten **Ottajaskos**, als sich Mitglieder mehrerer, oft niedergegangener Sippen als Schwurgemeinschaft zusammenschlossen und gemeinsam ein Schiff erwarben. Diese *Otta* (Langschiff) bildet für die *Ottajasko* den Lebensmittelpunkt. Es gibt auch große und einflussreiche *Ottajaskos*, die mehrere Schiffe, Langhäuser und Land besitzen. *Ottajaskos* benennen sich häufig nach ihrem ersten Schiff oder dem Beinamen ihres Gründers. Ähnlich wie einem *Hersir* innerhalb einer Sippe obliegt den *Hetleuten* (*Hetmann*, *Hetfrau*) innerhalb einer *Ottajasko* die Entscheidungsgewalt über alle Dinge des Alltags.

Thorwal besteht jedoch nicht nur aus Sippen und *Ottajaskos*. Es gibt auch Städte und Dorfgemeinschaften, in denen viele kleinere Sippen und Bewohner ohne familiäre Bindungen zusammenleben. **Dorfgemeinschaften** wählen ebenso wie eine *Ottajasko* ihre *Hetleute*, allerdings ist hier die Familie immer wichtiger als die Bindung zur übergeordneten Dorfgemeinschaft. Auch eine *Ottajasko* kann Teil einer Dorfgemeinschaft oder in einer Stadt ansässig sein. Oftmals ist in diesem Fall der *Hetman* der *Ottajasko* auch gleichzeitig der *Hetman* des Dorfes, sofern nicht andere Dorfbewohner, vor allem Händler und Handwerker, die *Ottajasko* an Einfluss überragen.

Neben der *Ottajasko* gibt es noch die **Farneyti** als weitere Schiffsgemeinschaft, die vornehmlich in Dörfern gegründet wird. Vier bis acht kleinere Familien, Händler und/oder Handwerker unterhalten hier gemeinsam ein Schiff von geringer Größe, mit dem sie gemeinsam Handelsfahrten unternehmen.

Die wichtigsten Sitten der Thorwaler fußen auf dem hohen Stellenwert, den die Gemeinschaft hat – sei es die eigene Familie oder eine selbstgewählte Gemeinschaft. Besonders wichtig im thorwalschen Selbstverständnis ist die **Treue**. Eine *Ottajasko* ist stets auch eine Schwurgemeinschaft. Sowohl in einer *Ottajasko* als auch in einer Sippe wird mit der *Ottajara* genannten Reifeprüfung der *Trygdar-Eider* (Treueschwur) abgelegt und auch in einer *Farneyti* ist es üblich, dass der Bund durch einen Treueschwur besiegelt wird (siehe Seite 55).

Ebenso wie die Treue ist auch die **Gastfreundschaft** in der thorwalschen Gesellschaft wichtig. Gasthäuser findet man fast nur im Süden, aber jeder Thorwaler wird bereitwillig Fremde in seinem Heim bewirten und ihnen Obdach gewähren. Mitunter gibt es einen regelrechten Wettstreit darum, wer als Gastgeber für würdig befunden wird. Denn den vielleicht höchsten Stellenwert in der Kultur der Nordleute hat die **Ehre**. Wer Ehre hat, lebt ewig, denn nur wer im Leben keinen Ruhm erringen konnte, welcher von seinen Nachfahren oder gar in einer Saga bewahrt wird, ist wahrlich tot.

Ehre und Treue gehen Hand in Hand, da ein einmal gegebenes Ehrenwort nicht ohne Gesichtsverlust gebrochen werden kann. „Mein Wort, dein Pfand“ ist ein Schwur, der bei rituellen und ernstesten Anlässen gegeben wird und besser nicht infrage gestellt werden sollte.

Diese Tugenden spielen auch bei der **Eheschließung**, die traditionell durch einen Kuss unter einem blühenden Birkenzweig besiegelt wird, eine Rolle. Die Birke, aus der in vielen Gegenden auch Hochzeitsschmuck

gefertigt wird, steht für die Treue. Allein die zukünftigen Ehepartner entscheiden über eine Hochzeit, die im Norden erst geschlossen wird, wenn sich das erste Kind ankündigt. Allerdings heißt das nicht, dass nicht auch politische Erwägungen und die Wünsche der Sippe dabei eine Rolle spielen. Insbesondere bei welcher Sippe das junge Paar künftig leben soll, muss ausgehandelt werden und ist eine Frage von Ansehen, Wohlstand und Verhandlungsgeschick der Sippen, denn Männer und Frauen sind in Thorwal in allen Belangen gleichgestellt. Natürlich ist eine Hochzeit immer ein rauschendes Fest. Am Tag danach jedoch trauert die Sippe, deren Kind sie verlässt. Eine Besonderheit stellt die Hochzeit zweier *Hetleute* dar, die gerade bei Nachbarn oft dazu führt, dass sich zwei *Ottajaskos* zu einer vereinigen.

Eine Sitte, die nur noch selten und eher im Norden Anwendung findet, ist der **Unnastiran** (Verlobtenraub). Eine Frau oder ein Mann raubt den begehrten Partner, notfalls gewaltsam. Der Geraubte muss ein halbes Jahr mit seiner Entführerin leben, das diese nutzen kann, um sein Herz zu gewinnen. Dabei gilt es als ehrlos, die Geisel zu etwas zu zwingen oder sie zu bedrohen. Eine Hochzeit wird auch danach nur aus freien Stücken geschlossen, deshalb darf der Geraubte nach sechs Monaten wieder von dannen ziehen.

Eine Ehe kann von beiden Partnern beendet werden. Gibt es allerdings Streitigkeiten um Besitz oder Kinder, so entscheidet der *Jarl* als Gesetzessprecher, dessen Urteil sich beide unterwerfen müssen.

Die **Geburt** eines Kindes ist ein frohes Ereignis, eine Feier findet allerdings erst statt, wenn das Kind einen Namen bekommt. Das kann gerade in seefahrenden Sippen oder *Ottajaskos* durchaus einige Monate dauern, denn natürlich soll mit der gesamten Gemeinschaft gefeiert werden. Die Geburt selbst wird nicht nur von mindestens einer anderen Frau als Hebamme begleitet, sondern auch von den *Runjas* (siehe Seite 93), deren Beistand für Kind und Mutter erbeten wird. Manchmal kommt es sogar vor, dass eine *Godi* (Seherin) oder ein *Diar* (Geweiheter) bei der Geburt ein Omen beobachtet. Sollte es ein schlechtes Omen sein, so versucht man ihm mit Abwehrritualen zu begegnen. In einigen *Ottajaskos* des Nordens ist zudem eine Wasserweihe des Kindes üblich, um es *Swafnir* anzupfehlen, wobei der Säugling für einige Augenblicke ganz unter Wasser getaucht wird.

Wie die Geburt zum Leben gehört, so gehört auch der **Tod** unausweichlich dazu. Auch hier spielt oft das Meer eine Rolle. Doch ist es nicht, wie die Südländer glauben, gleich eine *Otta*, die brennend den Leichnam aufs Meer hinaus trägt, sondern üblicherweise nur ein Floß oder kleines Boot, das den Toten an Meer, Feuer und Wind übergibt. Mit dem Feuer hofft man die Aufmerksamkeit der Windstöchter *Swafnirs* zu erregen, die den Toten sanft zu ihrem Vater tragen. Auf Schiffen ist es üblich, dass die Toten dem Meer übergeben werden.

Fern der Küste werden die Toten begraben. Die letzte Ruhestätte von einflussreichen *Hetleuten* und *Hersiren* ist oft ein beeindruckender Grabhügel, der nicht selten in seiner Form einem Pottwal oder einem Langschiff nachempfunden ist. In der Gegend um Svegan am Lauf des

Nader werden Tote im Moor versenkt. Geweihte sind in der Regel nicht maßgeblich an den Ritualen rund um die Grablege beteiligt, stattdessen wird sie vom Oberhaupt der Gemeinschaft, dessen Vertreterin oder seinem ältesten Kind geleitet. Es ist Sitte, dass jeder Anwesende eine Geschichte über den Toten erzählt, denn nicht Trauer soll die Zeremonie prägen, sondern Stolz auf die Taten des Verstorbenen. Gleichgültig wie der Tote bestattet wird, überall sind Grabbeigaben gebräuchlich. Dem Toten wird sein liebster Besitz mitgegeben. Die Beigabe von Waffen ist eher unüblich, man hat aber schon davon gehört, dass zu einem bedeutenden Toten sein Lieblingshund, sein Pferd oder gar ein ebenfalls verschiedener, treuer Waffengefährte mit ins Grab gelegt wurden, um ihn in die Nachwelt zu begleiten. Selten kommt es vor, dass ein Gefährte oder ein Lebenspartner die Entscheidung trifft, freiwillig aus dem Leben zu treten, um den nachfolgenden Weg mit dem Verstorbenen zu gehen. In einigen Gegenden gilt die Regel, dass ein Drittel des Besitzes des Toten an seine engsten Verwandten geht, das zweite Drittel an die Sippe und das letzte Drittel in sein Grab gelegt wird.

Wird der Tote nicht angemessen bedacht, muss die Familie damit rechnen, von seinem Geist heimgesucht zu werden. Vor allem aber bedeutet es einen Ehrverlust, dem Toten vorzuenthalten, was ihm zusteht.

Rituale des Erwachsenwerdens in Thorwal

Die **Ottajara** der Thorwaler markiert den Übergang vom Kindes- ins Erwachsenenalter und stellt gleichzeitig die Aufnahmeprüfung in die Gemeinschaft dar. Nach bestandener *Ottajara* darf das neue Mitglied für sich selbst sprechen und ist nicht mehr an das Wort der Eltern gebunden. Es kann eine Ehe und andere Verträge schließen, dem Heerbann dienen und bei Versammlungen wie dem *Hjalding* (Versammlung stimmberechtigter Thorwaler zu Regelung des Gemeinwesens) Klage führen. Üblich ist, dass Jugendliche die *Ottajara* in einem Alter zwischen 14 und 16 Wintern ablegen, aber sie dürfen

den Zeitpunkt selbst wählen. In einer **Sippe** obliegt es außerdem dem Prüfling selbst, sich eine würdige Aufgabe zu erwählen. Ein begnadeter Sänger mag ein Versespos verfassen, das den Ruhm der Sippe mehrt, während ein geschickter Jäger durch das Erlegen eines Auerochsen dafür sorgt, dass die Sippe gut durch den Winter kommt. Dabei ist wichtig, dass der Prüfling die Aufgabe nach den eigenen Fähigkeiten wählt und nicht aus Ehrgeiz zu tollkühn ist und zwangsläufig scheitern muss. Die Sippe entscheidet, ob die Schwierigkeit der Prüfung angemessen ist und wie gut sie absolviert wurde. Der Ausgang der *Ottajara* beeinflusst maßgeblich, welches Ansehen das jüngste Mitglied der Gemeinschaft in Zukunft genießt, und grundsätzlich sind hier die Maßstäbe im Norden strenger als im Süden. Wer bei seiner *Ottajara* betrügt und erwischt wird, muss die Gemeinschaft augenblicklich verlassen und hat große Schande auf sich und seine Familie geladen. Eine schwierige Aufgabe durch List zu lösen, ist hingegen hoch angesehen.

In einer **Ottajasko** wird dem Prüfling – und das schließt jeden mit ein, der in eine *Ottajasko* aufgenommen werden will, nicht nur Heranwachsende – eine Prüfung vorgegeben. Die auch außerhalb Thorwals wohl bekannteste Form der *Ottajara* ist der im Süden gebräuchliche Wellenlauf. Hierbei muss der Prüfling während der Fahrt über die Riemen an der Längsseite des Schiffs laufen, die zu diesem Zweck waagerecht über dem Wasser gehalten werden, und dabei eine Axt und ein volles *Thin* (Trinkhorn) balancieren, sodass möglichst kein Tropfen verschüttet wird. Diese und ähnliche Prüfungen sind eher ein großer Spaß für alle Beteiligten und Versagen führt zwar zu Spott und Häme, hat aber in der Regel keine schwerwiegenden Konsequenzen.

Anders sieht es im Norden aus, wo die *Ottajara* noch immer an die grimmen Rituale früherer Zeiten erinnert, mit denen die Starken von den Schwachen unterschieden wurden. Hier muss der Prüfling seinen Wert für die Gemeinschaft durch eine mutige Tat beweisen,



indem er etwa gegen den tapfersten Krieger der *Ottajasko* antritt, einen Fjord durchschwimmt oder ein gefährliches Tier erlegt. Die bestandene *Ottajara* wird sowohl in Sippen als auch *Ottajaskos* mit einem zünftigen Fest begangen. Besteht ein Prüfling nicht, kann die *Ottajara* manchmal nach einer Frist – die mitunter fern der Heimat zugebracht werden muss – wiederholt werden. Wer diese Chance nicht erhält oder sie nicht nutzt, muss künftig die wenig ruhmreichen Aufgaben um Haus und Hof übernehmen und braucht einen Fürsprecher bei Versammlungen. In einigen wenigen *Ottajaskos* bedeutet ein Nichtbestehen der *Ottajara*, dass man die Gemeinschaft verlassen muss (gilt aber nicht als verbannt). Dasselbe ist der Fall, wenn ein Jugendlicher sich weigert, die Prüfung abzulegen.

Im Gjalskerland

Ähnlich wie bei den Thorwalern basiert die Gesellschaft der Gjalsker auf Sippen, die vor allem in kleineren **Haeradi** (Siedlungen, Einzahl: *Haerad*) oftmals eher einer Großfamilie ähneln. *Haeradi* sind meist gut befestigte Ortschaften, die den Gjalskerländern Schutz vor Überfällen, gefährlichen Kreaturen und der rauen Natur bieten. Angeführt wird ein *Haerad* stets von einem **Yalding** (weiblich *Yaldingra*), der ähnlich wie ein *Hersir* über die Geschicke seiner Siedlung entscheidet. Wichtige Entscheidungen werden jedoch fast nie ohne Rücksprache mit den Schamanen getroffen, den **Brenchi-Dûn**. In der Glaubenswelt der Gjalsker sprechen diese mit den Geistern des Landes und können in das Schicksal der Menschen blicken. Die meisten Gjalsker vertrauen einer Schamanin blind und verhalten sich auch sonst sehr abergläubisch.

Wer sich Gjalskerländer jedoch als ungebildete, ruppige Barbaren vorstellt, der wird bei seiner ersten Reise schnell überrascht. Auffallend ist vor allem die **Gastfreundschaft**, die man selbst im kleinsten *Haerad* genießen kann. Wer wie die Gjalsker ständig ums Überleben kämpft, für den sind Zusammenhalt und Unterstützung ein Gebot der **Ehre**. Ohnehin bedeutet die Ehre den Gjalskern viel, allem voran die Ehre, die man den eigenen Ahnen, aber auch älteren und weiseren Personen schuldet. Die persönliche Ehre, die etwa durch große Taten erworben werden kann, stellen Gjalsker für alle sichtbar zur Schau – sie wird auf großen Steinen festgehalten, sogenannten *Cregg'an Mór* (Steinen der Ehre), und in Hautbildern verewigt.

Viele Sitten der Gjalsker orientieren sich am natürlichen Lauf des Lebens, wirken aber auf Außenstehende befremdlich. Schon die **Geburt** eines Gjalskers ist ungewöhnlich: In der Hütte der Schwangeren wird eine Grube ausgehoben, die mit warmem Wasser gefüllt wird, dem man wohlriechende Kräuter zugibt. In dieser wohligen Wanne wird das Kind geboren, wobei die Mutter Unterstützung durch den Vater und einen selbstgewählten Geburtshelfer erhält. Die Aufgabe des Vaters liegt vor allem darin, nach der Geburt die Nabelschnur

zu durchbeißen und danach das in Tücher gewickelte Kind der Sippe zu präsentieren. Die **Eheschließung** ist weniger blutig, aber ebenfalls mit Schmerzen verbunden, denn die beiden Partner erhalten als sichtbares Zeichen ihres Bundes eine Tätowierung. Dazu geben sie einander die linke Hand, wobei ein Muster über ihre beiden Hände und Unterarme hinweg tätowiert wird. Deshalb nennt man die Hochzeit im Gjalskerland auch das „Füllen des linken Arms“ oder „Herzensbund“. Den Ehebund kann jeder eingehen, der seine Reifeprüfung bestanden hat und das Einverständnis der Eltern seines gewünschten Partners hat. In den Tagen vor der Hochzeit fertigen die Liebenden füreinander je ein besonderes Geschenk an, etwa ein Werkzeug oder einen Fellmantel, während die Eltern der beiden einen Unterstand als Symbol des neuen gemeinsamen Heims errichten. Die Hochzeit selbst wird durch einen Schamanen vollzogen, der meist auch das vereinende Hautbild sticht. Danach wird mit der ganzen Sippe ein rauschendes Fest gefeiert. Neue Herzensbünde nach dem Tod des ersten Partners sind möglich, wobei das Hautbild angepasst und erweitert wird. Scheidungen kennen die Gjalsker nicht. Sollten die Partner keine Liebe mehr füreinander verspüren, arrangiert man sich, löst den Bund aber nicht auf.

Ähnlich bedeutsam wie der eigene Partner oder die Nachkommen sind für Gjalsker höchstens ihre *Blath'Braha* (**Blutsgeschwister**). Diesen besonderen Bund gehen Gjalsker nur dann ein, wenn sie besondere Erlebnisse mit einem anderen verbinden. Dazu gehen sie unter Aufsicht eines Schamanen ins Meer und fügen sich gegenseitig einen Schnitt am Unterarm zu. Sie mischen ihr Blut und gehen Hand in Hand aus dem Wasser, was ihre Wiedergeburt als Geschwister symbolisiert. Fortan sind sie einander zu unbedingter Treue und Hilfe verpflichtet.

Der für Fremde wohl seltsamste Brauch lässt sich aber am Ende des Lebens beobachten, denn die Gjalsker bestatten ihre **Toten** nicht wie andere Völker. Ihr Todesgott ist Zwanfir, und die Meerestiere, seine Diener, fressen das Fleisch der Toten, um so deren Seele ins Reich Zwanfirs zu bringen. Einmal im Jahr, zur Sommersonnenwende, ziehen die Gjalsker deshalb zur alten Festung *Amanma Rudh* an den Knochenklippen. Von hier aus schleudern sie die hergerichteten und mit goldenen Bändern geschmückten Leichen mithilfe von gebogenen Bäumen ins Meer. Bis zu diesem Tag hält man die Leichname mit natürlichen Mitteln vom Verwesen ab, etwa durch Schnee,



Eis oder Moorlagerung. Durch diese ungewöhnliche Art der Bestattung sind Gräber sowie Grabbeigaben im Gjalskerland unbekannt und stoßen auf Stirnrünzeln – wieso sollte man nützliche Gegenstände, die das Überleben der Sippe sichern können, an die Toten verschwenden?

Rituale des Erwachsenwerdens im Gjalskerland

Auch die Gjalsker kennen eine Reifeprüfung, die üblicherweise nach Erreichen der Geschlechtsreife abgelegt wird, die sogenannte **Krallessa**. Dabei richtet sich die Aufgabe nach dem, was der junge Mensch gelernt hat und in Zukunft tun soll. Angehende Weber fertigen ihr erstes Tuch ohne Hilfe an, während angehende Jägerinnen zum ersten Mal allein größeres Wild erlegen. Davon gibt es zwei Ausnahmen: Die erste sind junge Kämpfer, die *Durron* (Stammeskrieger) werden wollen. Diese müssen ein Jahr lang blutige Kämpfe austragen und dürfen sich in dieser Zeit die Haare weder waschen noch schneiden. Am letzten Tag des Jahres erhalten die verwahrlost aussehenden Jugendlichen in einem Kampf zwei rituelle Schulterwunden und werden dann durch eine rituelle Waschung in den Kreis der Erwachsenen aufgenommen. Die zweite Ausnahme vom normalen Vorgehen bei der Krallessa wird für angehende *Brenchi-Dân* (Schamanen) und *Durro-Dân* (Tierkrieger) gemacht. Deren Ausbildung dauert oft länger, weshalb ihre Prüfung deutlich später abgelegt wird. Dabei gehen sie gemeinsam mit ihrem Mentor in den Geisterwald *Dûnthark* und treten dort mit den Geistern der Tiere in Kontakt.

Jene, die ihre Krallessa nicht im ersten Anlauf bestehen, dürfen nach Ablauf einer gewissen Zeit einen zweiten Versuch wagen. Wer jedoch zweimal scheitert, gilt als nutzlos für die Gemeinschaft und wird aus der Sippe verbannt. Die meisten dieser bemitleidenswerten Gestalten sterben früh und einsam, doch einige wenige finden sich in den Weiten des Gjalskerlandes und schlagen sich gemeinsam mehr schlecht als recht durch.

Hautbilder

In beiden Kulturen des Nordwestens sind Hautbilder von großer kultureller Bedeutung. Dabei gilt generell, dass die thorwalschen Muster über mehr Kunstfertigkeit und Farben verfügen, während die stets graugrünen Tätowierungen der Gjalsker einfacher anmuten.

Die bunten Hautbilder der Thorwaler sind oft eng mit ihrem Aberglauben verknüpft, aber auch als reiner Schmuck sind sie verbreitet. Besonders beliebt sind Darstellungen von Walen, Delphinen und anderen Meeresbewohnern. Gerade die ersteren beiden sollen Glück bringen. Zum Verzieren werden Knotenmuster als Bänder oder Ornamente verwendet und manchen tätowierten Runen soll sogar Magie innewohnen. Auch besondere Ereignisse und Heldentaten im Leben des Trägers werden in Hautbildern verewigt. Als stete Erinnerung und Zeichen des neuen Status wird dem dazugewonnenen Mitglied einer Gemeinschaft nach der *Ottajara* oftmals ein Hautbild gestochen. Manche Gemeinschaften haben auch ihre eigene Tätowierung, die jedes Mitglied mit Stolz trägt.

Für die Gjalsker sind die Hautbilder, *Thar'an Mór* (Bilder der Ehre) von enormer Bedeutung und dienen niemals bloß dekorativen Zwecken. Bereits jedes Kind, das selbstständig gehen kann, erhält mit der Schlange auf dem Sonnengrund eine kreisförmige Tätowierung rund um den Bauchnabel. Wer seine Reifeprüfung bestanden hat, erhält daran anknüpfend die vier Wurzeln des Lebensbaumes tätowiert, die bis zu den Schultern und dem Becken reichen. Im Laufe des Lebens kommen weitere Bilder hinzu, die das Familienleben und die Ruhmestaten des Trägers widerspiegeln. Dabei gilt: Der linke Arm, der dem Herzen näher ist, trägt Hautbilder, die beginnend mit dem Herzensbund für den Ehepartner, später aber auch für Kinder und Kindeskindern stehen. Auf dem rechten hingegen werden ehrenvolle Taten verewigt. Auch die Beine eines Gjalskers künden von seinen Heldentaten, allerdings nur von solchen, die er zum Wohle seines *Haerad* vollbracht hat.



Sprache & Schrift

An den Gestaden des Gottwals hat jeder Reisende sofort den Klang der thorwalschen Sprache im Ohr. Diese entwickelte sich im Laufe der Jahrhunderte aus der Sprache der ersten Siedler, die Jurga Tjalfsdottir aus Hjaldingard im Gildenland folgten – dem Hjaldingschen oder Saga-Thorwalsch. Für Mittelreicher ist die thorwalsche Sprache nicht verständlich, obwohl einige Wörter und Bezeichnungen auch in der Fremde recht bekannt sind, beispielsweise das Wort „Rune“, das vom thorwalschen „Runa“ stammt. Dennoch haben Reisende in Thorwal wenig Verständigungsprobleme, denn selbst im traditionellen Norden werden sich in jeder Siedlung einige Personen finden, die Garethi sprechen. Schwieriger wird die Kommunikation für Fremde im Land der Gjalsker, die ihre eigene Sprache, das Gjalskisch, sprechen. Die oft hart klingende Sprache entstand aus der Vermischung von Hjaldingsch mit Ur-Tulamida und beinhaltet zahlreiche Lehnwörter aus dem Vokabular der Nivesen, Norbarden und sogar der Orks.

Schrift

Beiden Kulturen an den Gestaden des Gottwals ist ein sehr hoher Stellenwert mündlicher Überlieferungen gemein. Die Geschichten der Skalden und Schamanen sind von größerer Bedeutung als schriftlich Festgehaltenes. Dennoch finden sich in beiden Kulturen Schriftzeichen, doch viel häufiger auf Stein als auf Pergament. Die ursprüngliche Schrift der Thorwaler ist eine Runenschrift. Diesen Symbolen sprechen die Thorwaler große Macht zu, weshalb sie auch in kleine Knochen- oder Holzstücke geritzt und von den *Godi* (Sehern) zu prophetischen Zwecken verwendet werden. Einige Runen sind zudem von arkaner Bedeutung und werden von den Zauberkundigen des Landes streng gehütet. Ihre Bedeutung als alltägliche Schrift verlieren die Runen jedoch seit Jahrhunderten. Im traditionell gesinnten Norden verwendet man sie weiterhin mit Stolz, doch im Süden ist man längst dazu übergegangen, die schnelleren und weniger komplexen Kusliker Zeichen zu nutzen.

Die Gjalsker haben ein ganz eigenes Verhältnis zur Schrift: sie gilt ihnen zwar als Geschenk ihrer Göttin Sindarra, wird aber nur von den Schamanen für rituelle Zwecke und vor allem für Warnungen vor dem Bösen verwendet. So kommt es auch, dass Gjalsker in der Fremde oft alle Formen von Schriftzeugnissen für Warnungen halten und für Bibliotheken wenig Verständnis aufbringen.

Hjaldingsch

Die Sprache der alten Hjaldinger ist trotz ihres Alters in Thorwal noch lebendig. Viele der berühmten Sagas sind in Hjaldingsch verfasst, weshalb fast jeder Thorwaler zumindest Grundzüge der Sprache versteht. Gesprochen wird sie außerhalb von Skaldensängen jedoch kaum, und wenn dann meist zu rituellen Zwecken, etwa bei Bestattungen, Gebeten oder auch der Erschaffung magischer Runen.

Anreden

Sowohl Thorwaler als auch Gjalsker kennen keine Höflichkeitsansprachen und duzen ihr Gegenüber. Diese Eigenart behalten sie meist auch in anderen Sprachen bei, was bei Mittelreichern oft als Respektlosigkeit fehlgedeutet wird. Für Thorwaler und Gjalsker ist ein „Ich grüße dich“, verbunden mit einem Blick in die Augen des Gegenübers, eine Respektsbezeugung. Wer seinen Worten Nachdruck oder Poesie verleihen will, grüßt im

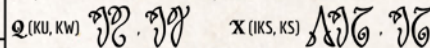
HJALDINGSKE RUNEN

PROFANE RUNEN



ḥ	MÖWE, VOGEL	ḏ. t	PELZIG, FELD	ḥ. ḥ. ḥ	HAUS, BÜRG	l	PFIL, SPEER	m	ÄHRE, KORŦ	o. u	SCHLANGE, ECHSE	r. ḥr	KRIEGER, KÄMPF	s. z	FISCH, HERING	y. ū	ELLE, SUBWASSER		
v. b, ḥv, w	VIEH, RIND	ε. ö. ā	AXT, WAFFE	g. k. c	FELS, BERG	h. ḥ. ḥ	SCHILD, SCHUTZ	n. np	WOLF, WILDTIER	o. u	SCHLANGE, ECHSE	r. ḥr	KRIEGER, KÄMPF	s. z	FISCH, HERING	st. ḥ. ḥ	SCHIFF, BOOT	y. ū	ELLE, SUBWASSER
		f. t	FEUER, LICHT	h. ḥ. ḥ	SCHILD, SCHUTZ														

DIESE LAUTE EXISTIEREN IM THORWALSCHEN NICHT. TRETEN SIE DENNOCH
AUF, WERDEN SIE SO GESCHRIEBEN, WIE SIE AUSGESPROCHEN WERDEN:



ARKANE RUNEN



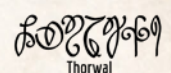
STERN, KOMET
BLUT, AHNEN
WASSER, MEER
STURM, ZORN
WIND bzw. ATEM
Sonne bzw. WÄRME
POTTMAL bzw. SWAFNIR
MONDSICHEL
DRACHE
GEFÜGELTE SEESCHLANGE
UNHEIL bzw. NEBEL
„VERBOTENES ZEICHEN“
FLUCH- bzw. HÄNIGARRUNE

ZAHLENRUNEN



0	INTERGANG, BEDEUTUNGSLOS
1	ALLEINE, ÜBERLEBENDER
2	EHEPAAR, SCHWUR
3	TRISKELE, ZEIT
4	SEGEN, VOLLKOMMENHEIT
5	GRUPPE, HEIMATTREUE
6	WUNSCH, BEGERDE
7	WISSEN, GEHEIMNIS
8	WENDE, VERÄNDERUNG
9	SEIL, BESTÄNDIGKEIT

BEISPIELE



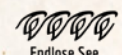
Thorwal



Fraenja



5 Seeleute im Schiff



Endlose See

Katharina Niko & Steffen Brand

Namen von Swafnir oder Natûru-Gon. Gjalsker grüßen zudem häufig mit „*Móru Brayya-Dûn*“, was in etwa „Ehre den Ahnen“ bedeutet. Thorwaler nehmen dagegen gern Bezug auf Meer und Wind in Sätzen wie „Die Winde haben uns zusammengeführt“. Zum Abschied wünscht man ebenfalls den Segen wichtiger Götter, beispielsweise „Ifirn wache über dich“ oder „Yurrga soll über deine Reise wachen“.

Wie heißt du? – Namensgebung

Namen von den Gestaden des Gottwals klingen für Mittelreicher oft fremdartig und sind teilweise schwer auszusprechen. Der auffälligste Unterschied ist aber, dass weder Thorwaler noch Gjalsker die im Süden gängigen Familiennamen verwenden. Stattdessen stellt man sich mit seinem Vornamen und dem der Mutter oder des Vaters vor. Auch Sippennamen kommen bei den Thorwalern vor. Zur besseren Unterscheidung werden auch gern Spitznamen vergeben, die meist auf besondere Ereignisse anspielen (etwa Rastar Ogerschreck) oder geistige bzw. körperliche Eigenschaften betonen (Branda die Einäugige). Nicht alle Spitznamen sind schmeichelfhaft, doch was sich einmal in den Köpfen festsetzt, ist oft nur schwer wieder zu ändern.

Thorwaler Namen

Thorwaler tragen ihre Namen mit großem Stolz. Nach ihrem Vornamen nennen sie stets den Namen eines Elternteils, den sie mit der Silbe *-dottir* (Tochter) oder *-son* (Sohn) anhängen. Jurga Trondesdottir ist also Jurga, Trondes Tochter, Asgrimm Ragnarsson ist Asgrimm, Ragnars Sohn. Die Eltern entscheiden dabei, wer von ihnen einem Kind seinen Namen mitgibt, wobei es schon vorkam, dass die Uneinigkeit darüber in einem Ringkampf ausgeräumt werden musste. Es kommt auch vor, dass die Kinder desselben Paares unterschiedliche Elternteile erwähnen, wie man am Beispiel der Schwestern Jurga Trondesdottir und Kjaska Brydasdottir sieht.

Weibliche Vornamen

Algrid, Askra, Blodgrima, Bryda, Eilif, Estrid, Firunja, Fridgera, Garhilda, Gundrid, Hjaldis, Idun, Ifirniane,

Jandra, Jurga, Katla, Lingard, Norhild, Olgerda, Ragga, Ragnild, Salda, Sigrun, Solveig, Svenna, Swafnild, Thor-dis, Thorhalla, Wulfgard

Männliche Vornamen

Ansir, Asleif, Bjarne, Brand, Egil, Eirik, Faenwulf, Firunjar, Frodi, Gerskir, Halfdan, Hasgar, Hjalmar, Ingald, Joran, Ketil, Laskar, Leif, Liskolf, Olvir, Ragnar, Raskir, Røngvald, Solvi, Swafnan, Thorgrimm, Tjalf, Walkir, Yngvar

Gjalsker Namen

Die Ahnen sind in der Kultur der Gjalsker von großer Bedeutung, weshalb sich ein Gjalskerländer meist nicht nur mit seinem Namen und dem seines Vaters oder seiner Mutter vorstellen wird, sondern auch direkt erwähnt, aus welchem *Haerad* er stammt. Der Name des Elternteils wird dabei durch die Silbe *bren* (Sohn der/des) oder *brai* (Tochter der/des) angehängt. Ifrunna brai Madreth ist also die Ifrunna, Madreths Tochter. Es kommt gelegentlich vor, dass Frauen den Namen ihres Vaters oder Männer den ihrer Mutter nennen. Einzig bei Schamanen ist es verbreitet, anstelle des jeweiligen Elternteils den Namen des Lehrmeisters zu nennen, dann mit dem Einschub *dûr* (Schüler/Schülerin von). Eine andere Besonderheit ist der Ehrentitel *Gon* (der oder die Große/Starke), den derjenige vor seinem Namen führen darf, der die großen Kraftspiele der Gjalsker, das *Gon'da-Gon-Palenzel*, gewinnt.

Weibliche Vornamen

Andraga, Bebann, Brona, Corra, Dairdra, Durrcha, Frunira, Gharya, Grimheyd, Hachwa, Hjalbeth, Ifrunna, Keirnath, Madhreth, Marrwen, Megrin, Muraya, Rachnaid, Shindarr, Thorra, Yrrwa, Yurrgira, Ywen, Zurakka

Männliche Vornamen

Anchas, Barwad, Braighdan, Brein, Cainnoch, Cormach, Derwech, Druan, Firnwâr, Gabran, Gedwed, Haru, Ifrunndoch, Islogh, Kazan, Lannoch, Marzagh, Morghinach, Orunu, Roslagh, Siegmoch, Tormud, Wurran, Yorged

Redensarten & Aberglaube

Die Thorwaler sind äußerst schicksalsgläubig. Sie glauben, dass bereits bei der Geburt die *Runjas* (siehe Seite 93) das Schicksal jedes Menschen bestimmen und ihm eine Schicksalsaufgabe zuteilen. Es ist die Aufgabe eines jeden, herauszufinden, was dieses Schicksal ist, um es erfüllen zu können. Der Versuch, seinem Schicksal zu entgehen, wird unausweichlich zu Ehrverlust führen, weil man entweder scheitert oder zu feige ist, die Aufgabe anzunehmen, die einem vorherbestimmt ist.

Auch die Gjalsker folgen ihrem Schicksal unbeirrt, allerdings sehen sie eher die Geister der Tiere als ihre Wegweiser. Diese Schicksalsergebenheit spiegelt sich auch in vielen Redensarten wider:

- ☛ Die *Runjas* lassen nicht mit sich handeln. (Das Schicksal ist unausweichlich.)
- ☛ Es ist der Wille der *Odûn*. (Darüber wird jetzt nicht mehr diskutiert.)
- ☛ Mögen die *Runjas* dir einen glücklichen Pfad weisen. (Segenswunsch zur Geburt)
- ☛ Der tapferste *Rekker* kann sein Schicksal doch nicht besiegen. (Wer die *Runjas* nicht auf seiner Seite hat, dem nutzen all sein Mut, sein Geschick und seine Kraft nicht.)
- ☛ Mögen die *Odûn* deinen Mut mit einer Tat belohnen, die ein neues Hautbild wert ist! (Viel Erfolg!)
- ☛ Mögen die Sagas der Skalden von deinen Taten künden! (Segenswunsch vor einer *Herferd* (Heerfahrt))

- ☛ Mögen stets Delphine in deinem Kielwasser schwimmen! (Segenswunsch: Viel Glück!)

Aus dem Schicksalsglauben heraus erklärt sich auch ein guter Teil des Aberglaubens der Nordländer. Stets sind sie auf der Suche nach Omen, die ihnen den Weg weisen. Dabei gilt vor allem Tieren ein besonderes Augenmerk. Wale oder Delphine sind für Thorwaler ebenso Glücksbringer wie eine Mammutherde für die Gjalsker; andere Tiere wie Fledermäuse oder Krähen gelten als Unglücksboten. Talismane, Reinigungsrituale und Opfergaben sollen Unglück abwenden und böse Wesenheiten fernhalten. Auch übernatürliche Wesen, die allgemein als *Alfen* bezeichnet werden und bei denen es sich sowohl um Geister, Feen, Kobolde und Riesen, aber auch Trolle und Schrate handeln kann, spielen im Aberglauben der Thorwaler eine Rolle. So werden Brautpaare traditionell von ihren Freunden zur Hochzeit getragen, damit böse Geister ihrer Spur nicht folgen können. Um Feen und Kobolde fernzuhalten, kann man sich mit Schnaps einreiben, da diese den Geruch nicht mögen, oder rückwärtslaufen, um sie zu verwirren. Eine ähnliche Wirkung sollen möglichst verschlungene Stickereien auf der Kleidung haben. Gjalsker unterscheiden derartige Gefahren nicht genau, sondern bezeichnen alle „bösen Geister“ als *Mochûla* (Dämonen).

Da das Meer das Leben der küstennahen Thorwaler maßgeblich bestimmt, verwundert es nicht, dass viele ihrer Redensarten einen Bezug zur Seefahrt haben.

- ☛ Alle Segel passen nicht für jedes Schiff. (Wenn es nicht passt, dann passt es nicht.)
- ☛ Ein schlechter *Rojer* (Ruderer) tadelt den Riemen. (Es sind immer die anderen schuld.)
- ☛ Wer *Rojer* hat, ist nicht auf den Wind angewiesen. (Gute Vorbereitung lohnt sich.)
- ☛ Geh doch das Kielschwein füttern! (Hau doch ab!)

So deftig ein Thorwaler mitunter auch fluchen mag, verfluchen würde er einen anderen Menschen nur in allergrößter Not, weil man ihm damit buchstäblich und auf hinterhältigste Art Übles an den Hals wünscht.

Naturgewalten sind ebenfalls Bestandteil zahlreicher abergläubischer Vorstellungen. Stürme werden von Vögeln namens Sturmwellenläufern angekündigt, die daher als schlechtes Omen gelten. Bei einer Sonnenfinsternis glauben Thorwaler, Hranngar, die Titanenseeschlange, habe die Sonne mit ihrem Maul gefangen, während Gjalsker darin den Kampf zwischen Sindarra und Calyach'an Mochûla sehen. Im Norden Thorwals glaubt man, die Nordlichter seien Warnungen der Toten an die Lebenden, während sie im Süden für die Kinder Efferds gehalten werden, die am Firmament spielen. Gjalsker dagegen deuten sie als Sindarras glänzenden Leib. Den Nebel fürchten beide Kulturen, denn darin sollen die Geister der Toten umgehen und den Lebenden aus Neid Böses wollen. Für die Thorwaler hat sich dieser Aberglaube in Gestalt der Dämonin *Hranngdottir*, die aus dem Nebel kommt schmerzhaft als begründet erwiesen (☛ 179). Daher sollte man im Nebel möglichst nicht reden, um von den Geistern nicht bemerkt zu werden. Vor allem in Nordthorwal und im Gjalskerland wird in Redewendungen oft auf die Witterung Bezug genommen:

- ☛ Das Pinkeln in deine Stiefel hält deine Füße nicht lange warm. (Du denkst zu kurz.)
- ☛ Du kannst nicht mal im Nebel das Maul halten! (Du redest dich noch um Kopf und Kragen!)
- ☛ Morgen regnet es seitwärts. (Die Lage verschlechtert sich.)
- ☛ Den schick ich in den Nebel! (Ich werde diesen ehrlosen Feind erschlagen.)

Glossar

Kleines thorwalsches Glossar

Gandkona (w/d), Gandmader (m/d): Adepta, Adeptus

Gandsmider (m/d), Gandsmidra (w/d): Magus, Maga

Godi (m/w/d, Pl.): Seher/innen

Halla (w): Halle eines *Jolskrim*

Herferd (w): Heerfahrt

Jolskrim (n), Jolskrimi (Pl.): Langhaus

Otta (w): Überbegriff für alle Langschiffe/Drachenschiffe

Ottajara (w): Reifeprüfung/Initiationsritus

Ottajasko (w): Schiffsgemeinschaft der Thorwaler

Ottaskin (w): (meist) umfriedeter Bereich, in dem eine *Ottajasko* lebt

Rekker (m/d, Pl.), Rekkerin (w/d): Krieger/in / Kämpfer/in

Runa (w): Rune, Geheimnis, Wissen
Seidkona (w/d), Seidskratti (m/d, Pl.), Seidkonas (Pl.): Hexen, Hexer

Sigling (w): Handelsfahrt

Skipmader (m/d), Skipkona (w/d): Seefahrer/in

Skoggang (m): Urteil der lebenslangen Verbannung, auch „große Verbannung“

Utlagi (m/w/d, Pl.): Friedlose

Kleines gjalskisches Glossar

Blath'Braha (Pl.): Blutsbrüderschaft, Blutsgeschwister

Brannkori (m): ritualisierter Kampf zur Streitschlichtung, Fehde

Brenna-Gon (n): Mammot

Brenoch-Dûn (m/d), Brancha-Dûn (w/d), Brenchi-Dûn (Pl.): Schamanen der Gjalsker

Cren-Barrach (Pl.): Kinder des Hochlands; Eigenbezeichnung der Gjalsker

Cren-Madadh (Pl.): Kinder des Wolfes; Bezeichnung der Gjalsker für Nivesen

Dammagon (n): Nashorn/Wollnashorn
Durro-Dûn (m/w/d, Pl.): Tierkrieger/in

Eudach (m): wollener (Wickel-)Rock der Gjalsker, wörtlich: Kleidung

Haerad (n), Haeradi (Pl.): befestigte Siedlung der Gjalsker

Krallessa (w): Reifeprüfung der Gjalsker

Mochûl (m), Mochûla (Pl.): Dämonen
Móru Brayya-Dûn: Ehre den Ahnen (gjalskische Grußformel)

Odûn (m, Pl): machtvoller Tiergeist, ein Schutzpatron der *Durro-Dûn*

Palenkel (n, Pl.): traditionelle gjalskische Kraftspiele, Wettstreit, Spiel

Thar'an Mór (Pl.): Bilder der Ehre (Hautbilder, Tätowierungen)

Yalding (m/d), Yaldingra (w/d), Yaldings (Pl.): Anführer/in eines *Haerad*

Beleidigungen & Flüche

»Mach das noch einmal, und ich werde dich töten, deinen Kopf als Pfand nehmen, in deinem Blut baden und auf deine Leiche pissen.«

—der Tierkrieger Breandan bren Breannan zu einem Ork, der ihn wiederholt provozierte, Übersetzung aus dem Olog-haijan, gehört 1037 BF

Der Norden mag wenige Höflichkeitsformeln kennen, dafür aber umso mehr direkte und teilweise derbe Sprache. Thorwaler und Gjalsker sprechen oft frei aus, was sie denken und in beiden Kulturen sind kreative Beschimpfungen nicht nur hochgeschätzt, sondern stets ein Anlass für zahlreiche Lacher. Gerade für Thorwaler ist das Verspotten von Mitmenschen ein wichtiger Bestandteil ihrer Kultur, der kalte Winterabende erheitert und von Außenstehenden oft als Bösartigkeit fehlgedeutet wird. Wer von einer breitschultrigen Seekriegerin mit „Na, du versoffenes altes Drecksloch?“ begrüßt wird, kann nicht immer sofort erkennen, ob diese Ansprache der Auftakt zu einer Prügelei oder einem freundlichen Besäufnis sein

soll. Auch mit ernstgemeinten Beleidigungen geizen weder Thorwaler noch Gjalsker, wobei sie dabei selten die Namen der Götter verwenden, sondern eher Ideen und Dinge aus ihrem Alltagsleben und ihrer Umwelt. Auch drohende Absichtsbekundungen sind keine Seltenheit. Einen Satz wie „Scher dich doch in den Nebel!“ sollte man daher sehr ernst nehmen, denn beide Kulturen fürchten die Schrecken im Nebel und würden eine solche Verwünschung nicht leichtfertig ausstoßen. Weitere Beispiele:

- ☞ Was für ein Haufen Dammagon-Dung! (skeptischer Ausruf unter Gjalskern)
- ☞ Leck meine Skraja! (verbreiteter Ausdruck der Verärgerung unter Thorwalern)
- ☞ Soll das Moor dich holen! (Verwünschung im Waskirer Hochland und im Moorland der Gjalsker)
- ☞ Du seekranker Sohn einer Harpyie! (schwere Beleidigung unter Thorwalern)
- ☞ Sag dieser ungewaschenen Seekuh, dass sie ihr Blut von meiner Klinge trinken kann, wenn sie ihre dumme Fresse nicht bald hält! (so gehört in fast jedem Thorwaler Langhaus)

Zeitrechnung & Jahreslauf

Weder Thorwaler noch Gjalsker verwenden die im Mittelreich übliche Zeitrechnung. Der Konflikt zwischen Thorwal und dem Horasreich führte zu einer Rückbesinnung auf alte thorwalsche Sitten, sogar in Südthorwal. Auf dem Herbst-Hjalding 1023 BF (2650 JL) wurde die Zeitrechnung von der mittelreichischen auf eine traditionell thorwalsche umgestellt. Von da an wurde das Jahr nicht mehr in Bosparans Fall (BF) angegeben, sondern nach Jurgas Landung (JL). Das Jahr 1 JL entspricht dem Jahr 1627 v. BF. Während anderswo üblicherweise in Tagen und Sommern gerechnet wird, sprechen die Thorwaler von Nächten und Wintern, denn die langen, dunklen Winter sind es, die das Leben hier prägen. Die Gjalsker dagegen rechnen seit jeher mit Jahren zu je 13 Makkari (Monden, Einzahl: Makkarûn), die aus jeweils 28 Tagen bestehen. Schalttage kennen sie nicht, weshalb sich der Kalender langsam durch die Jahreszeiten verschiebt und sich alle 364 Jahre wiederholt. Diesen Zeitraum nennen die Gjalsker Makkamar (Zeitalter). Jeder dieser Monde wird in vier Mondphasen eingeteilt, die aus je 7 Tagen bestehen: Geburt (Neumond), Blüte (zunehmender Mond), Reife (Vollmond) und Welke (abnehmender Mond). Grundlage ihrer Zeitrechnung ist die Große Schlacht aus dem Jahr 1370 v. BF, wobei nur Schamanen die komplexe Zeitrechnung vollständig durchblicken. Der einfache Gjalsker errechnet sein Alter tatsächlich anhand der Sommer, die er erlebt hat, da das Zählen der milderen Jahreszeit das Glück warmer Sommer heraufbeschwören soll.

Monatsnamen der Thorwaler

Midsonnmond (Praios)

Kornmond (Rondra)

Heimamond (Efferd; der Mond, in dem die Ottajaskos für die Travia-Feierlichkeiten heimkehren und um bei den letzten Vorbereitungen für den Winter zu helfen)

Schlachtmond (Travia; Teile des Viehs werden geschlachtet und es wird vor dem entbehrungsreichen Winter noch einmal ordentlich gefeiert)

Sturmmond (Boron)

Frostmond (Hesinde)

Grimfrostmond (Firun)

Goimond (Tsa; von goi – dunkel)

Friskenmond (Phex; Frühlingsmond)

Eimond (Peraine; der Monat, in dem man Eier, vornehmlich von Möwen, sammelt)

Faramond (Ingerimm; der Monat, in dem man auf Fahrt geht)

Vinmond (Rahja; Weidemonat)

Hranngartage (Namenlose Tage)

Wochentage und Stundenzählung

Die Wochentage wurden ebenfalls umbenannt. Der Orozarsdag (nach Orozar Siebenhieb, der ein Wettsegeln mit Swafnir gewann) wurde 1027 BF (2654 JL) zu Ehren des entrückten ehemaligen Hetmans der Hetleute Tronde Torbensson (siehe Seite 123) umbenannt.

Swafnirsdag (Praiostag)

Traviastag (Rohalstag)

Jurgasdag (Feuertag)

Hjaldisdag (Wassertag)

Trondesdag (Windstag)

Ifirnsdag (Erdstag)

Firunsdag (Markttag)

Die Thorwaler unterteilen den Tag nicht wie die Mittelreicher in zweimal zwölf Stunden, sondern orientieren sich auch im Hinterland an dem auf See gebräuchlichen Zwei-Wachen-System mit viermal sechs Stunden. Die Stunden sind nicht nach den Zwölfgöttern benannt, sondern werden als Wassermaß gezählt („Wenn das sechste Wassermaß zum zweiten Mal voll ist“ bedeutet

also „zur zwölften Stunde“). Schwierig wird die Bestimmung der Stunde durch ein Wassermaß bei Frost, wenn das Wasser durch Feuer warmgehalten werden muss, damit es nicht einfriert. Eine genauere Bestimmung der Stunden ist aber ohnehin selten notwendig.

Mondnamen der Gjalsker

Bei den Gjalskern beziehen sich die Namen nicht auf jahreszeitliche Begebenheiten, da die Monde durch das Jahr wandern. Sie haben deshalb auch keine zwölfgöttliche Entsprechung.

Makkar'an Blath (Mond des Blutes)

Makkar'an Tayron (Siegesmond)

Makkar'an Gruam (Trauermond)

Makkar'an Conaid (Mond des Bundes)

Makkar'an Cruthaich (Mond des Schaffens)

Makkar'an Aoth (Mond des Sturms)

Makkar'an Samach (Mond der Stille)

Makkar'an Akrach (Mond des Hungers)

Makkar'an Fiach (Mond der Jagd)

Makkar'an Gonthan (Göttermond)

Makkar'an Odûn (Mond der *Odûn*)

Makkar'an Digeath (Mond der Niederkunft)

Makkar'an Brayya (Ahnenmond)

Der Jahreslauf

Nicht alle Feste an den Gestaden des Gottwals finden zur selben Zeit statt. Die größten regionalen Unterschiede bezüglich der Festtage in Thorwal gibt es zwischen dem Norden und dem Süden. Feste, die von der Witterung abhängen wie das Erntefest oder die Schafschur werden im Süden früher gefeiert als im Norden. Der Tag der Heimkehr hingegen findet im Norden bereits im Heimamond statt. Die eher mittelreichisch geprägten Feiertage wie der Tag des Wassers (Swafnirtag, 1. Efferd) oder der Tag der Treue (12. Travia) werden vor allem in Südthorwal begangen. Die Tagundnachtgleichen am 1. Peraine und 1. Travia werden eher in traditionellen *Ottajaskos* und Sippen des Nordens gefeiert. Für die Gjalsker dagegen gilt: Manche Festtage finden jedes Jahr am selben Tag statt, andere dagegen hängen vom Gjalsker Mond ab und rotieren deshalb durch den mittelreichischen Kalender. Letztere findest du deshalb separat am Ende der Jahresübersicht.

Jahresübersicht

Praios

1.: Sommersonnenwende; Jahrestag von Jurgas Landung; durch das Entzünden großer Feuer soll der Sonne auf ihrem Weg durch den dunklen Winter geholfen werden; die Gjalsker bestatten ihre Toten bei *Amanma Rudh* im Meer

Rondra:

Mitte: Erntefest; Opferung von Vieh und Korn für eine gute Ernte

Travia:

1.: *Runjablot*; Opfer an die *Runjas*, um durch den Winter zu kommen; Beginn der Jagd

Anfang: Tag der Heimkehr; die Schiffe werden für den Winter abgetakelt; Erneuerung von Blutfehden; Große Wildhatz (*Jarlum* Steineichenwald)

Hesinde:

1. Rohalstag: Beginn der Hesindedispute an der Schule der Hellsicht in Thorwal

Firun:

1.: Wintersonnenwende/Ifirns Milde; kleine Opfergaben an Ifirn und Bitte um einen milden Winter; Jagd auf den Winterunhold als Austreibung den Winters

Phex:

1. Sonnentag: Ifirns Dank (Nordthorwal, Olport und angrenzende Küste); Dankesfest dafür, dass Ifirn das Herz ihres Vaters Firun erweichen konnte; scheint im Phex an keinem Tag die Sonne, gilt das als schlechtes Omen

Peraine:

1.: *Hornblot*; Ende der langen Mittwinternächte; die Schiffe werden aufgetakelt; Opfer eines Widders; Fruchtbarkeitsriten

Ende: Beginn der lokalen *Palenkel* im Gjalskerland

Ingerimm:

9.: Tag der Strudel (Golf von Prem); Feierlichkeiten anlässlich des Sieges über eine Krakenmolchplage im Hochsommer **1025/1026 BF**

Rahja:

Mitte: Schafschur mit Schafabtrieb, Scherwettkämpfen und Jahrmarkt; *Gon'da-Gon-Palenkel* in Niellyn

17.: *Sumarblot*; Festgelage zum Gedenken an die Ahnen; Opfer, um sich *Runjas* und Winde gewogen zu halten; Blutopfer in sehr traditionellen Gegenden

Vom Mond abhängige Feiertage

Mond des Blutes

6. Tag der Reife: *Móru Tayrach*; Feiertag zu Ehren der tapferen Stammeskrieger und des Gottes Tayrach

Siegesmond:

1. Tag der Geburt: Aufstellen eines Siegessteins im Tal des Blutes (nur alle 28 Gjalsker Jahre)

Mond des Bundes:

3. Tag der Welke: *Conaid'Frunn Ishtharthan* (Feier der Eisnacht); in *Rayyadh* wird das Bündnis zwischen Gjalskern und Nivesen gefeiert

Mond des Schaffens:

5. Tag der Blüte: *Cruthadân*; Tag des Handwerks, bei dem Werkzeuge unter freiem Himmel den Göttern gezeigt werden, damit sie ein weiteres Jahr lang gute Dienste verrichten

Mond des Hungers:

2. Tag der Geburt: *Akradân* (Fest der Vorräte); Schamanen segnen Lagerhäuser und Kornspeicher und lassen sie wenn nötig reparieren

Göttermond:

3. Tag der Reife: *Dân-A'Chiad*; Fest der sechs Jäger; man feiert den Bund zwischen *Natûru-Gon*, den Mammuts und den Menschen

Gesellschaft & Stände

Im Vergleich zum Mittelreich findet man an den Gestaden des Gottwals deutlich weniger Standesunterschiede. Gerade die Thorwaler legen viel Wert auf Gleichheit, Freiheit und demokratische Entscheidungsfindung. Dennoch sind ihnen Hierarchien nicht völlig fremd, denn die Entscheidungen eines **Hjaldings**, der lokalen oder überregionalen Zusammenkunft von stimmberechtigten Thorwalern, werden akzeptiert und respektiert und gerade auf hoher See gilt am Ende das Wort des Schiffsführers. Anders als im Mittelreich aber „herrschen“ solche Anführer mit der Zustimmung der restlichen Gemeinschaft und verfügen deshalb nur solange über Autorität, bis sie das Vertrauen ihrer Gefolgsleute verlieren.

Auch die Gjalsker folgen ihren Anführern nicht blind, sondern setzen darauf, dass die Stärksten und Klügsten sie anführen – sollte sich zeigen, dass die Anführer nicht mehr stark und klug sind, verlieren sie ihre Macht schnell.

Anführer in Thorwal

Der erste Anführer, den ein Thorwaler kennt, ist der oder die Älteste seiner Sippe, **Hersir** oder **Hersirin** genannt. Dabei muss es sich nicht zwangsläufig um die älteste Person der Sippe handeln, denn der **Hersir** wird von seinem Vorgänger bestimmt. Im deutlichen Unterschied dazu wird der Anführer einer Schiffsgemeinschaft, der **Hetman** oder die **Hetfrau**, aus den Reihen der Gemeinschaft gewählt. Wie **Hersire** auch, schlichten **Hetleute** Streitigkeiten und bestimmen die alltäglichen Geschicke derer, die ihnen folgen. Allen **Hetleuten** der Thorwaler steht das Recht zu, vor dem **Obersten Hjalding**, der Versammlung aller **Hetleute**, zu sprechen. Aus ihren Reihen wählen sie dort den **Obersten Hetman** oder die **Oberste Hetfrau**, denen nominell das letzte Wort in allen thorwalschen Angelegenheiten zusteht. Neben den **Hersiren** und **Hetleuten** sind auch die lokalen **Jarle** von Bedeutung, die für ein Gebiet zuständig sind, das man **Jarltum** nennt. Die wichtigste Aufgabe dieser gewählten Richter ist die Rechtsprechung. Manche von ihnen genießen großes Ansehen und Einfluss in ihrer Region.

Seher, Skalden und Zauberer in Thorwal

In Thorwal gibt es zwei Akademien, die **Magier** ausbilden, welche man auf Thorwalsch **Gandmader** nennt und denen man meist mit Respekt begegnet, zumal sich nicht wenige von ihnen einer Schiffsgemeinschaft anschließen. Mit Respekt und Ehrfurcht behandelt man auch die Seher des Landes, **Godi** genannt. Eher gefürchtet als respektiert werden dagegen die **Seidkonas**, die Hexen (Hexer werden **Seidskratti** genannt), wobei die Definition eher von Aberglaube als von der tatsächlichen Verwendung satuarischer Zauberkunst abhängt. Und während man die **Skalden** fast überall willkommen heißt, sind die Thorwaler Zauberbarden, die **Sangara**, durch ihre eigenbrötlerische und oft Zwietracht stiftende Art nicht immer gern gesehene Gäste.

Ausgestoßene in Thorwal

Wer sich eines schweren Verbrechens schuldig macht, für den gibt es eine Strafe, die schlimmer ist als der Tod: Er wird aus der Gemeinschaft der aufrechten Thorwaler verbannt. Diese Ausgestoßenen nennt man **Utlagi** (**Friedlose**). Manche von ihnen werden nur vorübergehend, andere für den Rest ihres Lebens verbannt. Für die Dauer ihrer Verbannung dürfen sie in ihrem **Jarltum**, manche sogar in ganz Thorwal, nicht leben. Wer wahrhaft furchtbare Verbrechen begangen hat, der kann zudem aus allen Sagas getilgt werden – es ist in den Augen aller Menschen und Götter dann so, als habe er nie existiert.



Anführer im Gjalskerland

Gjalsker folgen dem Anführer ihrer Siedlung, dem **Yal-ding** oder der **Yaldingra**. Üblicherweise kommt eine *Yaldingra* in ihr Amt, indem sie den vorherigen *Yalding*, der alt und müde geworden ist, zu einem Zweikampf herausfordert und gewinnt. Die Aufgabe der *Yaldingra* ist es, für Ordnung zu sorgen, Streitigkeiten zu schlichten und das *Haerad* im Falle eines Angriffs zu verteidigen. Viele suchen den Rat ihrer *Yaldingra* in wichtigen Lebensfragen. In großen Krisenzeiten kommen die *Yaldings* der *Haeradi* zusammen und bestimmen aus ihrem Kreis einen ersten unter Gleichen, den *Anyaschin*, was in der Geschichte der Gjalsker aber nur wenige Male vorkam.

Schamanen im Gjalskerland

Neben dem *Yalding* wenden sich die Gjalsker in schwierigen Fragen vor allem an ihre Schamanen, die **Bren-chi-Dûn**. Diese können mit den Göttern und Geistern kommunizieren und sind deshalb hoch angesehen. Sie gelten als Auserwählte, die von der Göttin *Sindarra* mit der Fähigkeit, *Dûnthyr* (die Geisterwelt) zu sehen und der Gabe zu schreiben beschenkt wurden. Sollten Fremde sich gegenüber einem Schamanen respektlos verhalten, werden sie von den Einheimischen schnell (und wenn nötig auch ruppig) zurechtgewiesen.

Ausgestoßene im Gjalskerland

Das Leben im Gjalskerland ist hart. Wer sich nicht nützlich machen kann, ist für seine Sippe eine untragbare Last. Deshalb muss jeder junge Gjalsker eine Reifeprüfung, die **Krallessa**, durchlaufen. Wer diese zweimal nicht besteht, wird verstoßen. Dabei handelt es sich weniger um eine Strafe als um eine bittere Notwendigkeit. Viele Ausgestoßene irren allein durch das Hochland und sterben schließlich an Hunger, Durst, Kälte oder durch wilde Tiere. Manche von ihnen stoßen aber auch auf andere, die ihr Schicksal teilen und gründen eigene kleine

Siedlungen wie z. B. *Dân-Pandir* (siehe Seite 31), in denen sie gemeinsam ums Überleben kämpfen.

Anredenübersicht & Titel

Aufgrund der sehr flachen und demokratischen Gesellschaftsstruktur kennt man an den Gestaden des Gottwals kaum Ehrenbezeichnungen oder formelle Anreden. Auch Fremde behandelt man auf dieselbe bodenständige Art, was gerade Adlige aus der Ferne oft verärgert. Es ist schließlich normal, auch einen *Hetman* oder eine *Yaldingra* zu duzen und mit dem Vornamen anzusprechen. Von dieser direkten Art gibt es nur wenige nennenswerte Abweichungen:

- Wer einem Anführer in Thorwal besondere Ehrerbietung zeigen will, kann ihn auch als „Herr“ (oder „Herrin“) ansprechen. Das Wort hat hier einen weitaus weniger unterwürfigen Beigeschmack, als die meisten Mittelreicher annehmen würden, sondern stellt mehr eine Anerkennung dar, dass ein *Jarl* beispielsweise der Herr der Rechtsprechung in seinem *Jarltum* ist.
- Zauberkundige, Seher und andere außergewöhnliche Personen werden bisweilen nicht mit ihrem Namen, sondern mit ihrer Bezeichnung angesprochen. Den *Godi*  *Runwolf Laeskirsson* (siehe Seite 113) würden viele Thorwaler beispielsweise nur „*Godi*“ nennen, und über die Schamanin  *Ygrain dûr Deardra* (siehe Seite 111) sprechen viele Gjalsker nur als „die *Brancha-Dûn*“.
- Das Gjalskische kennt den Ehrentitel *Gon*, der dem Sieger des großen *Gon'da-Gon-Palengkels* verliehen wird. Dieser wird fortan vor seinem Namen genannt und sollte auch nicht vergessen werden, da dies eine furchtbare Respektlosigkeit wäre. *Gon Partach bren Yarrodh*, der *Yalding* von Niellyn, zeigt also schon durch seinen Namen, dass man sich besser nicht mit ihm anlegt.

Kleidung & Tracht

»Ich dachte immer, dass alle Thorwaler diese geschmacklosen gestreiften Hosen tragen, nicht nur die aus dem Süden. Über Mode würde ich aber auch mit den Nordthorwalern lieber nicht streiten.«

—Carolán Calavanti, horasischer Streuner



Gewandung eines Thorwalers

Die Kleidung der Thorwaler besteht hauptsächlich aus Wolle, aber auch Leder und Pelz werden häufig verwendet. Leinen ist eher Wohlhabenderen vorbehalten, da es aus dem Süden eingeführt werden muss. Doch alle Thorwaler, vom ärmsten bis zum reichsten, legen Wert auf ihr Haar, das oft kunstvoll geflochten wird, um bei der Arbeit nicht zu stören. Bei Männern spielt auch die Barttracht eine große Rolle, obwohl entgegen aller Vorurteile nicht jeder Thorwaler einen geflochtenen

Bart trägt. Die Gewandung eines Thorwalers besteht meist aus mehreren Schichten: Männer wie Frauen tragen typischerweise eine knie- bis knöchellange Tunika als Untergewand, darüber eine festere Tunika oder ein Kleid. Je nach Temperatur und Tätigkeit kann auch eine weitere Lage über der zweiten getragen werden. Hosen ergänzen oft die Gewandung für mehr Wärme. Entgegen weitläufiger Vorurteile tragen nicht alle Thorwaler gestreifte Hosen – im Norden sind sie sogar eher unüblich. Wer das wärmende *Jolskrim* verlässt, trägt oft einen Mantel über den Tunika-Schichten, der meist aus Wolle gefertigt ist und zusätzlich mit Pelz gefüttert sein kann. Auch Gugeln als Wetterschutz für den Kopf werden getragen. Diese stellt man gelegentlich aus Robbenfell her, welches wasserabweisend ist und sich somit auch für andere Kleidungsstücke wie Kappen und Gürteltaschen eignet.

Thorwaler Schuhwerk besteht oft aus halbhohen Stiefeln, meist aus Leder, die man durch wollene Beinwickel teilweise bis zum Knie hin verstärkt.

Alle erwähnten Teile der Gewandung werden, wenn möglich, verziert. Borten, Ziernähte und Besätze in bunten Farben finden oft Verwendung, um einem Kleidungsstück Charakter zu verleihen. Es verwundert deshalb kaum, dass viele Thorwaler nur wenige verschiedene Sätze von Gewandung besitzen, diese dafür umso penibler pflegen. Zerschlissene Kleidung sieht man selten. Ebenso verständlich ist der Brauch des Kleiderraubs, bei dem man auf Plünderfahrten neben Gold auch besonders nach bunten Kleidungsstücken aus seltenen Materialien Ausschau hält, die man nach der Heimkehr wie einen Familienschatz hütet und stolz trägt – auch wenn ein Ballkleid in Kombination mit Rüstungsteilen auf Fremde sehr verwirrend wirken mag.

Gewandung eines Gjalskers

Das klassische Kleidungsstück der Gjalsker ist ein etwa knielanger Rock aus wetterfester Wolle, der in vielen Lagen um die Hüfte gewickelt wird. Die Gjalsker nennen ihn *Eudach*, was schlicht Kleidung bedeutet. Am *Eudach* erkennt man auch, woher ein Kind des Hochlands stammt, denn jedes *Haerad* hat seine eigene Farbgebung und Muster. Am Gürtel eines *Eudachs* findet man neben nützlichen Gegenständen bei reisenden Gjalskern auch einen Schlauch voll Meerwasser, der dazu dient, ihrer Seele den Weg in Zwanfirs Reich zu weisen, sollten sie fernab des Meeres versterben. Den Oberkörper lassen Gjalsker dagegen meist unbedeckt; höchstens in kalten Wintern werfen sie sich Felle über. Ihre Beine umwickeln sie je nach Witterung mit Stoff oder Leder oder tragen Bundschuhe oder einfache Lederstiefel. Die einzige Ausnahme von dieser Gewandung stellen die Schamanen dar, die sich häufig Gewänder aus Fellen und Tierhäuten herstellen. Oft erkennt man an der Kleidung eines Schamanen, welchem Tiergeist er sich besonders verbunden fühlt. Schmuck ist den Gjalskern nicht fremd, wobei er meist aus Holz, Stein oder Tierknochen hergestellt wird. Wer ein gefährliches Tier erlegt hat, wird dessen Zähne mit Stolz als Kette um den Hals tragen oder sich dessen Knochen in die kalkversteiften Zöpfe einflechten. Diese tragen viele



Gjalsker, damit ihre Haare nicht vom Wind ins Gesicht geweht werden können. Wessen Haar für solche Zöpfe zu leicht wird, der rasiert sich meist lieber den Schädel, als mit einer unpraktischen Haarpracht zu leben.

Kampfkunst & Kriegsführung

An den Gestaden des Gottwals ist der Kampf ein ständiger Begleiter, sei es der Kampf um Einfluss, Plündergut oder schlicht um das eigene Überleben. Es verwundert wenig, dass die Einwohner der Gegend auch über die Grenzen der Region hinaus für ihren wilden Kampfesmut bekannt sind. Auf den zweiten Blick sieht man jedoch nicht nur große Unterschiede zwischen der klassischen Kriegsführung des Mittelreiches und der Art, wie im Nordwesten Konflikte ausgefochten werden, sondern auch zwischen der Kampfkunst der Thorwaler und der Gjalsker. Beiden gemein ist jedoch, dass sie üblicherweise über kein stehendes Heer verfügen. Militärische Hierarchien sind weitgehend unbekannt bzw. beschränken sich auf die Beziehung zwischen einem Anführer und jenen, die ihm folgen. Es ist daher fragwürdig, ob man an den Gestaden des Gottwals wirklich von „Kriegsführung“

sprechen kann, da territoriale Kriege, wie der Mittelreicher sie sich vorstellt, in dieser Form hier selten geführt werden. Viel häufiger kämpft man, um reiche Beute zu machen, sich für ein Unrecht zu rächen oder sich gegen Eindringlinge zu verteidigen. Die Vorstellung der Kriegsführung in der Region ist deshalb eng mit Politik verknüpft – und da die Gjalsker keine solche im engeren Sinne betreiben, ist ihnen die Idee eines Heeres fremd. In Thorwal gab es mehrfach Bemühungen, ein stehendes Heer, das einem staatlichen Befehl untersteht, zumindest zeitweise zu etablieren. Ob eine dauerhafte Einrichtung militärischer Einheiten mit dem Freiheitsdrang der Thorwaler zu vereinen ist, wird die Zukunft zeigen und viele Augen sind in dieser Frage neugierig auf den Obersten *Hetmann*, Asgrimm Ragnarsson, gerichtet.

Kriegstaktiken

Die Taktiken der Thorwaler werden durch zwei Faktoren geprägt: ihre Liebe zur Seefahrt und ihren Kampf gegen äußere Bedrohungen. Das Herzstück all dieser Taktiken ist die *Ottajasko*, die Gemeinschaft der seefahrenden Krieger, die auch als Mittelpunkt des sozialen Miteinanders dient. Auch wenn unter den Thorwalern zahlreiche herausragende Krieger Ruhm erlangt haben, sehen sich die meisten von ihnen als Teil einer Gemeinschaft. Mitglieder einer *Ottajasko* verlassen sich im Kampf auf ihre Gefährten. Selbst außergewöhnliche Personen wie Olporter Schiffsmagier fügen sich im Ernstfall in diese Gemeinschaft ein, denn sie sichert das Überleben mehr als jedes noch so moderne oder mit Runen verzauberte Schiff. Deshalb entwickelte sich gerade der *Schildwall*, bei dem die Kämpfer dicht an dicht eine gemeinsame Verteidigungsmauer bilden, zu einer der erfolgreichsten Taktiken in Thorwal. Die zweite große Spezialität der Thorwaler ist die Seekriegsführung, die auf schnelle, wendige Angriffe und gemeinsames Zuschlagen (siehe auch *Strandhögg*, Seite 69) ausgerichtet ist. Bekannt ist der inzwischen aventurienweit verbreitete *Hammerfaust-Kampfstil*, eine Art des waffenlosen Kampfes, dessen Name auf die gleichnamige Olporter *Ottajasko* zurückgeht.

Die Gjalsker sind in ihrer Kriegsführung als weitgehend unorganisiert zu bezeichnen. Sie kämpfen zwar ebenso tapfer an der Seite ihrer Gefährten, doch ein koordiniertes Vorgehen wie in einem Schildwall ist ihnen fremd. Zudem kämpfen Gjalsker nur selten als Angreifer, etwa wenn sie Thorwaler Siedlungen plündern. Viel häufiger greift ein Gjalsker aus Gründen der Verteidigung zur Waffe, weshalb die *Haeradi* meist gute *Befestigungen* aufweisen. Natürliche Hindernisse werden mit Palisaden, Erdwällen und breiten Streifen aus Messergras kombiniert, um Angreifer abzuwehren. Dhartaech ist beispielsweise zur Flussseite hin stark befestigt, um sich gegen die gelegentlich angreifenden Thorwaler Drachenboote auf dem Gjalskerfjord zu wehren, während Rayyadh sogar einen steinernen Wehrturm aufweist. Auch die Festung *Amanma Rudh*, die für Gjalsker von großer kultischer Bedeutung ist, diente in der Geschichte bereits als letzter Rückzugsort in dramatischen Schlachten.

Waffen und Rüstungen

In den Händen von Kämpfern im aventurischen Nordwesten findet man verschiedene Waffen, von denen es etliche auch andernorts zu sehen gibt. Einige von ihnen prägen das Bild eines Thorwaler oder Gjalsker Kriegers in besonderem Maße. Bei Thorwalern sind dies etwa ihre oft farbenfroh bemalten *Schilde*, die sie auf Plünderfahrten an der Reling ihrer Drachenboote befestigen, und die sie im Schildwall in eine mobile Festung verwandeln können. Konsequenterweise sieht man Thorwaler deshalb auch oft mit einhändigen Waffen, die sich gut im Schildwall führen lassen, wie etwa der *Orknase* oder dem *Thorwalerschwert*. Die bekannteste Rüstungsart der Region, die *Krötenhaut*, wird wegen

des häufigen Kampfs zur See gern getragen, denn sie ist wasserabweisend und behindert bei starkem Seegang nicht allzu sehr. Im Gjalskerland sind Rüstungen zwar bekannt, werden aber selten getragen und von vielen als Eingeständnis von Schwäche angesehen. Ein rares Gut sind Metallwaffen, die man besonders dann schätzt, wenn sie groß und schwer sind. Deshalb kennt man neben den aus Knochen und Zähnen gefertigten Waffen wie der *Bakka* im Gjalskerland vor allem die *Barbarenstreitaxt* und das *Barbarenschwert*.

Von Rekkern und Durren

In einer Region, die so stark vom Kampf geprägt ist wie die Gestade des Gottwals, überrascht es nicht, dass die Grenzen zwischen ausgebildetem Krieger und gelegentlichem Überlebenskämpfer verwischen. In Thorwal bezeichnet man deshalb alle Kämpfer zumeist als *Rekker*, verwendet jedoch je nach Gegend und Anlass auch andere Begriffe. Wer etwa für die *Hetleute* kämpft, der ist ein *Hetrekker* und gehört damit zur Garde der *Hetleute*, der *Thinskari*. Gleichermaßen beschützt ein *Jarlsrekker* der *Jarlskari* einen *Jarl*, und wer sogar zur Garde des Obersten *Hetmanns* gehört, der ist Teil der *Hetskari*. Nach diesem Muster entstand auch der Begriff *Hjalskari* für Kämpfer in der Garde des Obersten *Hjaldings*, jener Einheit, die in Thorwal einer Armee am nächsten kommt. Hier gibt es auch weitere Kriegertitel wie etwa den der *Riddari*, der Reiterei der *Hjalskari*.

Ähnlich wie die Thorwaler bezeichnen Gjalsker zunächst alle Personen, die den Eindruck erwecken, geübte Kämpfer zu sein, mit ein und demselben Begriff: *Durren*. Damit ist in den Augen eines Gjalskers meist genug gesagt, es sei denn, es handelt sich um einen Kämpfer, der von einem *Odûn*, einem Tiergeist, ausgewählt wurde. Diese Tiergeistkrieger nennt man *Durre-Dûn* und behandelt sie mit großem Respekt.

Die Kriegerin aus Thorwal

Die Kriegerschule von Thorwal gilt vielen als so alt wie die Festung *Ugdalfskronir* selbst, geht also auf die Zeit der mittelreichischen Besatzung ab 292 BF zurück. Die heutige Schule entstand jedoch erst um 900 BF und hat seitdem schwere Zeiten durchmachen müssen. Besonders der Angriff der Horasier 1023 BF traf die Schule hart, da er nicht nur Teile der Festung zerstörte, sondern auch den damaligen Akademieleiter das Leben kostete. Danach galten Abgänger der Kämpferschule über viele Jahre als undisziplinierte Rauf- und Saufbolde, und jene Schüler, die sich diesem Verfall entgegenstimmten, schienen auf aussichtslosem Posten zu kämpfen. Dann aber übernahm *Thoram Brandsen*, Vorgänger des jetzigen Leiters, die Führung in der Zwingfeste, modernisierte die Ausbildung und ließ wieder Strenge und Disziplin einkehren. Sein Nachfolger *Ole Tjalfsson*, von vielen nur „der Bär“ genannt, führt dieses harte, aber gerechte Regiment weiter, sodass heutige Abgänger der Kämpferschule *Ugdalfskronir* sich zurecht als Experten für Schilde



Thorwaler Krieger in der Übersicht

Vollständiger Name: Kämpferschule Ugdalfskronir in Thorwal

Standort: Thorwal

Träger: Oberster Hetmann, Stadt Thorwal

Spezialgebiet: vielseitige Waffenausbildung, Schildwall- und Formationstaktiken

Leiter/in: Ole „der Bär“ Tjalfsson (*995 BF, weißhaariger Hüne, zahlreiche Hautbilder; sehr disziplinierter und selbstbeherrschter Lehrer)

Fachliche Reputation: zeitweilig zweifelhafter, neuerdings aber wieder anerkannter Ausbildungsort für eine Vielzahl Waffengattungen, Experten des Schildwalls

Premier Krieger in der Übersicht

Vollständiger Name: Freie Kämpferschule der Trutzburg zu Prem

Standort: Prem

Träger: Stadt Prem, Rothelm-Ottajasko

Spezialgebiet: Einzel- und Gruppen-Kampf auf Schiffen, Hieb Waffen, Wurfbeile

Leiter/in: Salda Swafneldasdottir (*1008 BF, rotblonde Locken, kräftiger Körperbau; detailverliebt, stur, hält ihre Meinung nicht zurück)

Fachliche Reputation: kompetente Ausbildungsstätte des regionalen und südthorwalschen Kriegerstandes, guter Ruf bei Seesöldnern

und taktischen Kampf sehen. Sie finden nicht nur in einer Schiffsgemeinschaft, sondern dank ihres Kriegerbriefes auch im Ausland meist schnell einen Soldherrn, denn sie sind vielseitig ausgebildet und Neuem gegenüber aufgeschlossen.

Der Krieger aus Prem

Auf Außenstehende mag die alte mittelreichische Trutzburg hoch über Prem wie ein Fremdkörper wirken, doch ihre Abgänger sind waschechte Thorwaler, deren Mut und Kampfkunst landesweit gerühmt werden. Ähnlich wie die Kriegerakademie zu Thorwal in ihrer jetzigen Form ist die Premier Kämpferschule noch vergleichsweise jung – sie wurde 935 BF gegründet. Seitdem wurde in Thorwal kaum ein bedeutender Kampf ausgetragen, an dem nicht wenigstens ein Abgänger der Schule beteiligt war, gelegentlich zog sogar fast die gesamte Schulbelegschaft aus. Man kämpfte Seite an Seite mit der *Obersten Hetfrau* und Söldnerkönigin *Swafnild Thorfinnsdottir*, war an der Übernahme von Kendrar beteiligt und hielt sich natürlich auch im Krieg mit dem Horasreich nicht zurück. Trotzdem ist auch die Kriegerschule zu Prem nicht gegen banale Probleme oder Intelligenz gefeit – so kam es 1042 BF zu einem blutigen Anschlag, bei dem Teile der Burg in Brand gesteckt, einige Schüler entführt und die Leiterin der Schule ermordet wurde. Obwohl diese Ereignisse inzwischen geklärt und beigelegt sind, stecken sie vielen Schülern und Lehrern



noch in den Knochen. Auch *Salda Swafneldasdottir*, die Tochter und Nachfolgerin der ermordeten Leiterin, muss sich und ihrer Schule erst noch beweisen, dass sie die Trutzburg zurück auf den Pfad echter Krieger führen kann.

Die Ottajasko-Rekkerin

Nur wenige Krieger in Thorwal werden an einer der beiden Kriegerschulen ausgebildet. Die meisten Kämpfer lernen ihr Handwerk auf traditionelle Weise von älteren Kämpfern aus ihrer oder einer befreundeten Sippe. So werden sie zu dem, was man sich im Rest Aventuriens unter einem klassischen Thorwaler vorstellt. Manche dieser *Rekker*, die aus verschiedensten Gründen nicht Teil einer *Ottajasko* oder einer Garde sein wollen, ziehen in die Welt hinaus und verdienen ihr Silber als Seesöldner an Bord fremder Schiffe.

Ottajasko-Rekker in der Übersicht

Vollständiger Name: Rekker (je nach Einheit auch Hetrekker, Jarlsrekker, Hjalsrekker)

Standort: je nach Ottajasko

Träger: die jeweilige Ottajasko

Spezialgebiet: Kampf zur See und im Wasser, dazu meist ein weiteres Spezialgebiet je nach Ottajasko

Leiter/in: Hetleute oder Hersire der jeweiligen Ottajasko

Fachliche Reputation: unerschrockene und treue Kämpfer, ohne die Thorwal nicht das wäre, was es ist

Seefahrt & Navigation

Schiffsbau

Gerade in Südthorwal sind in den letzten gut einhundert Jahren Werften entstanden, die gewöhnlich in Sägewerken bearbeitetes Holz für ihre Schiffe verwenden. Im Norden gibt es dagegen noch Schiffsbaumeister, die mit ein bis drei Lehrlingen von Ort zu Ort ziehen, um ihre Dienste anzubieten. Sie suchen die Bäume nach ihrem Wuchs aus, um die natürliche Form des Holzes für den Schiffsbau zu nutzen. Besonders traditionsbewusste

Schiffsbaumeister verwenden keinerlei Metall für ihre Schiffe, sondern verbinden Elemente mit Holzstiften. Traditionell wird Eichenholz für den Rumpf verwendet, und zwar in sich überlappenden Planken, der sogenannten Klinkerbauweise. Der Mast ist ein geteerter Tannen- oder Föhrenstamm. Es gibt aber auch Schiffe aus Fichten- oder Kiefernholz und seit einiger Zeit wird im Süden auch Lärche verwendet, die allerdings im Norden noch seltener wächst als Eiche.

Schiffstypen

Die traditionellen Schiffe der Thorwaler sind die *Otta* und der *Knorr*. Bis auf die großen *Winddrachen* werden alle thorwalschen Schiffstypen mit einem Seitenruder gesteuert. Bei den Südländern am bekanntesten ist sicherlich die **Otta**, auch Drachenboot, Drache, *Drakkar* oder Langboot genannt. *Ottas* sind zwischen 20 und 40 Schritt lang und 3 bis 6 Schritt breit mit einem Tiefgang von 0,8-2 Schritt. Je schmaler sie ist, desto schneller ist die *Otta*, dafür leidet ihre Hochseetauglichkeit. Der Mast ist etwa zwölf Schritt hoch und so gebaut, dass er leicht umgelegt werden kann. An ihm ist ein Rahsegel aus mehreren zusammengeähten Stoffbahnen befestigt, das etwa 85 Rechtschritt misst. Kleine *Ottas*, sogenannte **Skeidhs**, haben maximal 2 x 20 Riemen, die größeren *Drakkar* haben zwischen 2 x 22 bis 2 x 25 Riemen. Entsprechend zählt die Besatzung zwischen 30 und 70 Köpfe, wobei auf Kriegsfahrt weitere Kämpfer hinzukommen können. Noch kleiner als ein *Skeidh* ist die **Skúta** für 2 x 5 bis 2 x 8 Riemen. Ähnlich bekannt ist der **Knorr**, das thorwalsche Handelsschiff (garethische Version: die *Knorre*). Auch der *Knorr* kann sowohl gesegelt als auch gerudert werden und hat ebenfalls einen kurz hinter mittschiffs stehenden Mast, der umgelegt werden kann. Der *Knorr* ist nur zwischen 15 und 18 Schritt lang, dafür aber 4 bis 5,5 Schritt breit. Er ist weder so wendig noch so schnell wie eine *Otta*, kann dafür aber auch mit einer Besatzung von nur 7 bis 15 Leuten gefahren werden, während er in etwa die gleiche Last transportieren kann wie eine mittelgroße *Otta*. Der etwa

18 Schritt lange und 3 Schritt breite **Snekkar** mit einem Tiefgang von ca. 1,2 Schritt ist eine Weiterentwicklung aus der Zeit der mittelreichischen Besatzung. Er ist ein schneller Handelssegler, der regelrecht über das Wasser gleitet, weil er nur einen sehr geringen Tiefgang hat. Größere *Snekkars* verfügen neben dem typischen Rahsegel manchmal auch noch über einen Besanmast am Heck, der mit einem Havenersegel (dreieckiges Segel an einer schrägen Rah) getakelt ist. Ein *Snekkar* kann mit einer Besatzung von lediglich 18 Leuten gesegelt werden und etwa 20 Quader transportieren.

Der **Vidsander** ist eine Weiterentwicklung des *Knorrs*. Er kann auch gerudert werden, allerdings nur als Notlösung, da die Verdrängung bei einem Fassungsvermögen von 90 bis 170 Quadern entsprechend groß ist. Die Länge beträgt maximal 25 Schritt und die Breite bis zu 8 Schritt, der Tiefgang beträgt etwa 2,5 Schritt. Neben dem Rahsegel am Hauptmast gibt es oft noch ein Sprietsegel oder einen weiteren Mast auf dem Vordeck mit einem havenischen oder einem Rahsegel. Auf dem Vordeck findet sich bei neueren Schiffen zudem eine Plattform mit Geschützen. Auch auf dem Achterdeck gibt es oft eine solche.

Das modernste Schiff ist der dreimastige **Winddrache**, der noch deutlicher als der *Vidsander* an südländische Schiffe erinnert. Er ist hochbordig genug, um Entenangriffe auf die modernen horasischen und mittelreichischen Schiffe zu ermöglichen und Geschütze mitzuführen. Er ist etwa 35 Schritt lang und 6 Schritt breit mit einem Tiefgang von etwa 3 Schritt. Fock- und Hauptmast sind mit je zwei Rahseglern getakelt, der Besanmast



mit einem Havener Segel. Im Gegensatz zu allen anderen thorwalschen Schiffen wird der Winddrache mit einem Heckruder gesteuert. Die Besatzung eines Winddrachen zählt mindestens 40 Köpfe, aber bis zu 120 sind möglich. Viele Winddrachen können neben dem Hauptantrieb durch die Segel auch gerudert werden.

Auf Fahrt

Die Thorwaler unterscheiden in **Heerfahrten**, wobei es sich sowohl um eine Kaper-, als auch um eine Plünderfahrt handeln kann, und **Handelsfahrten**. Viele *Ottajaskos* und erst recht *Farneytis* fahren aus, um Handel zu treiben. Obwohl vielerorts noch immer der angst-erfüllte Ruf „Die Thorwaler kommen!“ erschallt, wenn ein gestreiftes Segel am Horizont auftaucht, sind offensive Heerfahrten vor allem jenseits der Gestade des Gottwals seltener geworden.

Nostria ist arm, Albernja hat kaum Küstenorte und war über die letzten Jahre mit Thorwal verbündet, auf dem Großen Fluss wird einem schnell der Rückweg abgeschnitten, die meisten horasischen Küsten sind gegen Angriffe gut gerüstet und im Südmeer gibt es viele andere Piraten.

Im Perlenmeer wurde die Blutige See in jüngerer Zeit zurückgedrängt, sodass sich hier möglicherweise in den kommenden Jahren Heerfahrten wieder lohnen werden. Außerdem sind die Zyklopeninseln traditionell ein lohnendes Ziel. Nach wie vor verbreitet ist das Plündern bei thorwalschen Nachbarn, insbesondere nach strengen Wintern. Typisch sind außerdem Überfälle auf Walfänger und deren Siedlungen, gelten sie doch in den Augen der Thorwaler als Frevler an Swafnir und somit als gerechtes Ziel.

Die bevorzugte Taktik für **Plünderfahrten** ist der sogenannte *Strandhögg*, ein schneller Überraschungsangriff, wobei eine kluge *Hetfrau* den Raubzug niemals über das ursprüngliche Ziel ausdehnen wird, wenn sie nicht Gefahr laufen will, dass ihren Leuten der Rückweg zum Schiff abgeschnitten wird. Auch bei größeren Raubzügen geht man stets so vor, dass man sich rasch zurückziehen kann. Zunächst sucht man deshalb einen abgelegenen Ort als Stütz- und Ausgangspunkt. Die Anlandung erfolgt so rasch und unauffällig wie möglich, um schnell und hart loszuschlagen und sich anschließend ebenso rasch zurückzuziehen. Für größere Unternehmungen im Verbund mit weiteren *Ottajaskos* werden sogar Pferde auf *Knorren* mitgeführt, um auch etwas weiter von der Küste entfernte Orte angreifen zu können. Zeitpunkt und Ort eines Überfalls werden von den *Hetleuten* gewöhnlich sorgfältig ausgewählt. Oft sind es Feier- oder Markttag, an denen sich viele Menschen zusammenfinden. Dabei werden nicht nur Handelswaren und Geld geraubt, sondern auch Geiseln genommen.

Soll ein Schiff bei einer **Kaperfahrt** aufgebracht werden, wird die Schiffsgemeinschaft einer traditionellen *Otta* in Ermangelung von Geschützen immer versuchen, die

Geschützreichweite eines gegnerischen Schiffes möglichst schnell zu unterschreiten und den Enterkampf zu beginnen. Als großer Vorteil erweisen sich hier die Riem-
men, die es den Thorwalern erlauben, auch von Lee anzugreifen. Schwierigkeiten ergeben sich für sie allerdings im Kampf gegen Schiffe mit einer sehr hohen Bordwand. Gleichgültig ob Heer- oder Handelsfahrt, erzielte Gewinne werden unter der Besatzung aufgeteilt. In manchen Schiffsgemeinschaften erhalten alle den gleichen Anteil, in anderen nimmt sich der *Hetmann* das Doppelte. Solange sich die Besatzung einig ist, ist jegliche Verteilung denkbar.

Navigation

Üblicherweise segeln Thorwaler in Sichtweite der Küstenlinie, um sich zu orientieren und um ihr Schiff nachts an Land ziehen zu können. Dennoch sind sie exzellente Navigatoren, die ihre Schiffe am Tag mithilfe der Sonne und in der Nacht anhand des Lossterns zu steuern wissen. Statt eines Kompasses verwenden sie

dafür allerdings eine Peilscheibe, einen sogenannten Sonnenkompass, und bei trübem Wetter zusätzlich einen Sonnenstein, mit dem sie die Position der Sonne feststellen können.

Selbst in bekannten Gewässern und nahe der Küste ist es wichtig, dass man den Kurs überprüfen kann und nicht immer sind markante Landmarken

oder eigens errichtete Seemarken zu sehen, die etwa aus kleinen

Aussichtsplattformen oder Holzbojen an Ketten bestehen können, um eine Kreuz- oder Deckungspeilung vorzunehmen. Diese ist auch nachts wichtig, falls vor der Küste geankert werden muss, um sicherzustellen, dass man höchstens schwuit, also sich nur treibend um den Anker dreht, und nicht abtreibt, ohne es zu merken. Auch Meeresströmungen, die Farbe des Seetangs und die Beobachtung von Tieren helfen den Thorwalern bei der Orientierung. Sie kennen die Routen der Wale und halten Raben an Bord, die darauf abgerichtet sind, das nächstgelegene Land zu finden.

Wetter

Den Thorwalern wird nachgesagt, ihnen werde die Fähigkeit, das Wetter vorherzusagen, bereits in die Wiege gelegt. Tatsächlich können sie auf eine so lange Tradition der Seefahrt zurückblicken, dass ihr über Generationen weitergegebener Erfahrungsschatz recht präzise Vorhersagen erlaubt. Rückschlüsse auf das Wetter ziehen sie aus dem Verhalten bestimmter Tiere, Wind, Strömung und Wolken. Besonders gefürchtet sind die schwarz-gefiederten Sturmwellenläufer, eine Vogelart, die als Vorbote heftiger Stürme und somit als Unglücksbote gilt. Doch nicht nur Stürme stellen eine Gefahr für die Schiffe dar, ebenso gefährlich ist der Nebel, den Thorwaler abergläubisch fürchten. Allzu leicht treibt ein Schiff im Nebel ab, ohne dass die Mannschaft es bemerkt, und rasch kollidiert es mit einem Riff oder einem anderen Schiff, das zu spät entdeckt wird, oder läuft auf Grund.



Leben an Bord

Das Leben an Bord einer *Otta* oder eines *Knorrs* ist oft ungemütlich, manchmal auch gefährlich, und die Arbeit ist hart. Wer mitfährt, muss sich nützlich machen, sonst nimmt er nur Platz weg, der begrenzt ist. Fast immer gibt es etwas zu tun: Segel müssen geflickt werden, Taue müssen ausgetauscht oder gespleißt werden, kleinere Reparaturen an Mast und Rumpf müssen durchgeführt werden und nicht zu vergessen sind die Segelmanöver und das Rudern. Eine Landratte wird sich gleich als solche zu erkennen geben, wenn sie die Riemen, mit denen gerudert wird, als Ruder bezeichnet. Das Ruder nämlich befindet sich steuerbordseitig am Heck des Schiffes und ist zum Steuern da. Derjenige, der am Ruder sitzt, der sogenannte Rudergänger, ist allerdings nicht gleichzeitig der Steuermann. Der Steuermann steht am Bug, um gute Sicht zu haben, und ruft dem Rudergänger Anweisungen zu. Die Besatzung wird üblicherweise in zwei Wachen eingeteilt, sodass immer nur eine Hälfte arbeitet, wenn

nichts anliegt, was die Aufmerksamkeit aller erfordert. Die Freiwache schläft – auf See zwischen den Spanten oder, wenn es ein solches gibt, unter Deck – oder vertriebt sich die Zeit mit Spielen, Gesang und Geschichten. Zum Schlafen gibt es Schlafsäcke, die sich immer zwei Leute, die verschiedenen Wachen angehören, teilen. Das System von zwei Wachmannschaften und geteilten Schlafplätzen besteht auch, wenn ein Schiff über Nacht an Land gezogen wird.

Der mitgeführte Proviant muss lange haltbar sein, was ihn wiederum wenig abwechslungsreich oder schmackhaft macht. Auch das ist ein Grund, weshalb es die Thorwaler vorziehen, an Land zu nächtigen, wo das Mahl noch durch einen frisch erlegten Hasen und einige Beeren ergänzt werden kann oder durch Zutaten, die man im nächstgelegenen Ort erwerben kann. Schlechtes Essen, zum Segeln ungeeignetes Wetter und die Enge an Bord können schnell zu Streit in der Mannschaft führen.

Essen & Trinken

Wer nicht an den Gestaden des Gottwals aufgewachsen ist, wird die Küche der Region vermutlich als gewöhnungsbedürftig empfinden. Auf den nach Norden hin immer karger werdenden Böden lässt sich nur wenig Gemüse und Getreide anbauen, das relativ anspruchslos sein muss. Deswegen gibt es in der Region neben Bauern auch viele Sammler, die Beeren und Pilze auf den Tisch bringen. Dennoch ist die Küche gerade in Nordthorwal und im Gjalskerland oft eintönig. Die meisten Gewürze müssen aus anderen Ländern importiert werden, weshalb man sich auf andere Weise behilft, um Nahrung schmackhafter zu machen. Eine Ausnahme sind Meersalz und das Bilkuer Fischblut, das gerne zum Würzen verwendet wird. Für die Herstellung lässt man kleine Fische im Ganzen in der Sonne verderben, fängt die sich bildende Flüssigkeit auf und versetzt sie nach Filterung durch ein feines Tuch mit Traubenmost. Aus der Milch der Rinderrasse Thorwaler Bergbraue wird der schmackhafte Hochkäs hergestellt,

eine Spezialität aus dem Waskirer Hochland. Neben Beeren und Honig, die zum Beispiel in Kombination mit dem säuerlichen Milchprodukt Skyrd für den heiß begehrten süßen Geschmack sorgen, sind Speisen in der Region oft derb, salzig und fettig. Ein Beispiel dafür ist der thorwalische Mehlbrei aus geröstetem Hafer, Motti genannt, der mit Speck und Beeren gegessen wird. Typisch sind außerdem Getreidegrütze und das doppelt gebackene Olporter Schiffsbrot. Salz wird außerdem – wie auch Trocknung und Rauch – für das Haltbarmachen von Lebensmitteln verwendet, denn im Winter ist oft nur noch durch vereinzelte Jagden frisches Fleisch zu bekommen. Gegessen wird alles Fleisch, das auf den Tisch kommt, doch würden Thorwaler sich niemals an Walen und Gjalsker sich niemals an Mammuts vergreifen. Jedes Stück eines Beutetiers wird verwendet, wobei auch kreative Lösungen wie die knallroten Vidsander Mehlwürste entstehen, bei denen mithilfe von Mehl ein größerer Sättigungseffekt erzeugt wird. Dazu isst man in Thorwal viel Fisch und Meeresfrüchte, bei Gjalskern jedoch nur Süßwasserfische. In Thorwal kennt man allerlei Fischspezialitäten wie den steinharten Varnheimer Holzfish, den man vor dem Genuss in Buttermilch aufweicht, oder den rund um Olport beliebten Gravhøj, für den man Fleisch vom Ifirnshai vergräbt und fermentieren lässt.

Derartig intensive Geschmäcker können Fremde oft nur mithilfe von Alkohol herunterspülen, von dem die Region eine große Auswahl bietet. Besonders bekannt ist der Thorwaler Honigwein, Met genannt, den selbst die Gjalsker so sehr mögen, dass sie hin und wieder Thorwaler Siedlungen überfallen, um Met-Fässer zu rauben. Sie selbst sind nur in der Lage, Bier aus Rüben und Emmer zu brauen, davon jedoch reichlich. Die Thorwaler verfügen über eine größere



Auswahl an Bieren, sind aber neben dem Met vor allem für Schnaps bekannt. Der bekannteste unter ihnen ist sicher Hjalskes Rotbrannt, der als Premier Feuer aventurienweit beliebt ist, aber auch in Waskir stellt man mit

dem Waskir einen bekannten Brand her. Man findet im Norden jedoch auch zahlreiche nicht-alkoholische Getränke, allen voran Fruchtsäfte und Milch von Ziegen, Schafen und Stuten.

Spiel & Sport

»Orkan Thorwal? Pah, die wurden von Pottwal Prem schon so häufig besiegt, dass mittlerweile niemand mehr die genaue Zahl nennen kann, das wohl!«

—Tjalva Garheltsdottir, Premier Hetja



Thorwaler lieben Wettkämpfe und Spiele. Dabei geht es ihnen allerdings nicht um Geldeinsätze, sondern um Ehre. Auf den ersten Blick scheint diese Vorliebe im Widerspruch zum harten Leben an den Gestaden des Gottwals zu stehen, aber tatsächlich sind sowohl Heer- und Handelsfahrten als auch das Leben im dunklen Winter immer wieder von längeren Zeitspannen ohne Arbeit geprägt.

Besonders körperbetonte Wettkämpfe erfreuen sich großer Beliebtheit. Die Thorwaler messen sich gern im Rudern, Schwimmen, Tauziehen, Ringen und Armdrücken. Auch bewaffnete Wettkämpfe wie Axtwerfen, Zwei- oder Linienkämpfe und Waffenläufe sind beliebt und üben zugleich für den Ernstfall. Trinkwettbewerbe sind ebenfalls weit verbreitet.

Das bekannteste thorwalsche Spiel ist sicherlich **Imman**, das man an vielen Orten Aventuriens kennt und verfolgt. Hierbei versuchen zwei Mannschaften mit 15 Spielern einen Korkball mit Eschenholzschlägern ins gegnerische Tor zu befördern. Zwar gibt es Spielregeln, allerdings sind blutige Nasen, ausgeschlagene Zähne oder gebrochene Finger alles andere als unüblich. Sowas muss man als Immanspieler wegstecken können. Die erfolgreichsten Mannschaften sind Pottwal Prem, Orkan Thorwal und Hjaldinga Olport.

Brett- und Kartenspiele werden seltener gespielt als Würfelspiele, sind aber natürlich auch in Thorwal bekannt. Auch Ratespiele sind weit verbreitet und derjenige, der geistreiche Wortspiele und Rätsel aus dem Stegreif erfinden kann, ist bei den Nordleuten beliebt. Ein bekanntes Spiel ist *Flimtan*. Hierbei wird eine Person der anderen Mannschaft überzeichnet pantomimisch dargestellt und muss von ihrer eigenen Mannschaft erraten werden. Das führt allerdings ebenso häufig zu Streit wie zu Gelächter und nicht selten verteidigt einer



der streitbaren Thorwaler seine Ehre anschließend im Zweikampf.

Ein beliebter Wintersport der Gjalsker ist das **Eisork-Werfen**. Als Spielgeräte verwendet man die blanken Schädel von im Kampf erschlagenen Orks, die man zur Hälfte in Wasser einlegt und so gefrieren lässt. Durch die Augenhöhlen greift man die eisigen Kugeln und schiebt sie schwungvoll über gefrorene Wasserflächen, um einem Zielpunkt möglichst nahe zu kommen. Was auf Außenstehende makaber wirkt, ist für Gjalsker eine Prüfung der Geschicklichkeit und gleichzeitig ein Beweis der eigenen Überlegenheit gegenüber den Orks.

Palenkel

Nirgends wird die rohe Körperlichkeit als zentraler Bestandteil der Gjalsker Kultur so deutlich wie bei den Kraftspielen, die man *Palenkel* nennt. Jedes *Haerad* veranstaltet einmal im Jahr einen solchen Wettbewerb, um den Sieger dann zum großen Wettkampf aller Gjalsker,

dem *Gon'da-Gon-Palenkel*, nach Niellyn zu schicken. Diese Großveranstaltung verbindet die weit entfernt lebenden Sippen der Gjalsker zu einer großen Gemeinschaft, die feiert, lacht und ihren Heldinnen zjubelt. Oft wird dieses Zusammentreffen auch dazu genutzt, Streitigkeiten

»Dieser Baumstamm ist aber wirklich groß. Wirklich groß ... Warte, diese Kriegerin glaubt doch nicht, dass sie ihn werfen kann, oder? Oder?«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Hexe

»Sie sieht ziemlich überzeugt aus. Und diese Oberarm-Muskeln! Ich glaube, sie schafft es.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Vielleicht schafft sie es, vielleicht auch nicht. Ich nehme eure Wetten gern entgegen!«

—Carolan Calavanti, horasischer Streuner



auszutragen oder Recht zu sprechen. Die Anführer aller angereisten *Haeradi* treffen sich in jedem Fall nach der Siegerehrung gemeinsam mit allen anwesenden Schamanen in der Halle der großen Hochlandzusammenkunft, *Barrach-Dân*. Nicht nur für Gjalsker, deren Jahreslauf auf diese Sommertage hin ausgerichtet zu sein scheint, sondern auch für Außenstehende ist das Palenkel schlicht und ergreifend ein Spektakel. Es findet immer zum 5. Vollmond nach der Wintersonnenwende statt.

Ablauf & Disziplinen

Die Kraftspiele der Gjalsker bestehen aus verschiedenen Disziplinen, die unterschiedliche Arten von körperlicher und geistiger Kraft auf die Probe stellen. Traditionell ist der erste Wettkampf das sogenannte **Findlingschleppen**, bei dem jeder Teilnehmer dreizehn schwere Steine zu einem dreizehn Schritt entfernten Kreis bewegen muss. Jeder dieser Steine steht für einen der Monde im Jahr und ist mit entsprechenden Symbolen und Farben verziert. Die Herausforderung geht auf Zeit: Ein wassergefüllter Ledersack wird angestochen, sodass langsam Tropfen herausperlen. Sieger des Findlingschleppens ist, wer für die dreizehn Steine die wenigsten Tropfen benötigt.

Andere Disziplinen sind nicht minder beeindruckende Kraftakte. Beim **Baumstammweitwurf** muss ein bis zu sechs Schritt langer, über einhundert Stein schwerer

Stamm so schwungvoll geworfen werden, dass er sich einmal der Länge nach überschlägt. Weitere Wurfdisziplinen sind der **Feldsteinweitwurf** und der **Speerweitwurf**, bei dem die Gjalsker erstaunliche Weiten erreichen. Zudem gibt es einen **Feldsteinhochwurf**, bei dem ein Stein in ein Netz gebunden und nach oben über eine Holzlatta geschleudert werden muss. Es gilt als Zeichen der Willensschwäche, dem fallenden Stein auszuweichen. Bemerkenswert ist auch der **Kettenkugelweitwurf**, der den Lauf der Sonne darstellen soll, weshalb die Kugel von Ost nach West geschleudert wird.

Neben diesen rohen Kraftakten gibt es auch zahlreiche Disziplinen, die im Ausscheidungsverfahren zwischen zwei Gegnern entschieden werden, bis ein Sieger übrigbleibt. Beim **Tauziehen** kämpfen die Teilnehmer umgeben von Messergras über einem Wassergraben, in den es den Gegner hineinzuziehen gilt. Noch spektakulärer ist der **Baumkampf**, der die Kontrahenten auf einen waagrecht aufgehängten Baumstamm hoch über dem Boden zwingt, wo diese mit lederumwickelten Keulen versuchen, den anderen herunterzuschlagen. Als Königsdisziplin im Zweikampf gilt aber das **Ring im Schlamm**, das sich über drei volle Tage erstreckt und für den Kampf ums Überleben steht.

Teilnehmer

Es steht jedem erwachsenen Gjalsker frei, am *Palenkel* seiner Heimat teilzunehmen. Kinder und Schamanen sind von der Teilnahme ausgeschlossen, für Tierkrieger gilt die unausgesprochene Regel, dass sie sich nicht ihrer übernatürlichen Kräfte bedienen. Theoretisch dürfen auch wagemutige Fremde an einem solchen Wettkampf teilnehmen, jedoch werden sie vermutlich nicht mehr als einen Achtungserfolg erzielen, denn viele Gjalsker üben das ganze Jahr für diesen Kampf.

Preise

Jede gewonnene Disziplin bringt dem Teilnehmer (bei lokalen *Palenkeln*) oder dem *Haerad* des Siegers (beim *Gon'da-Gon-Palenkel*) Ruhm und Ehre, aber der wahre



Preis ist der Gesamtsieg. Wer die meisten Disziplinen für sich entschieden hat (Baumstammwerfen und Ringkampf werden doppelt gewichtet), der darf zum großen *Palenkel* nach Niellyn reisen, und wer dieses gewinnt, darf sich fortan für alle Zeiten *Gon* nennen. Diese ruhmreiche Tat wird auch in einem Hautbild verewigt, zudem erhält der *Gon* den Stein aus dem Findlingschleppen, der den Siegesmond darstellt, als Zeichen seines Triumphs. Diesen Stein trägt er zurück

in sein *Haerad*, wo er als sichtbares Zeichen der Ehre aufgestellt wird. Auch beim lokalen *Palenkel* erhält der Sieger einen solchen Siegesstein und darf ihn direkt an seinem Haus aufstellen.

Ein Palenkel am Spieltisch

Wenn ihr ein *Palenkel* an eurem Spieltisch ausspielen wollt, könnt ihr die weiter hinten in diesem Buch aufgeführten *Palenkel*-Regeln (siehe Seite 167) verwenden.

Handwerk & Technik

Sowohl die Thorwaler als auch die Gjalsker stellen viele ihrer Waren für den Eigenbedarf her. Im Vergleich zu mittelreichischen oder horasischen Handwerkserzeugnissen mutet vieles eher einfach, simpel oder gar rückständig an. Dennoch kann man nicht behaupten, die Thorwaler oder Gjalsker hätten keinen Sinn für Ästhetik. Gerade weil sie fast alle Gegenstände selbst herstellen und sich dafür viel Zeit nehmen müssen, sind selbst einfachste Objekte wie Löffel oder Kämme meist mit Linien, Knotenmustern, Runen und Symbolen verziert. Man besitzt durchschnittlich weniger als ein Mittelreicher, weshalb jeder einzelne Gegenstand von Bedeutung ist und so lange repariert wird, bis er unwiederbringlich zerstört wurde. Dabei können fast alle Thorwaler und Gjalsker einfache Reparaturen wie das Flicken eines Rocks oder das Auswetzen einer Klingenscharte selbst durchführen, und nahezu jedes Thorwaler Langhaus besitzt einen eigenen Webstuhl. Nur bei komplexeren Objekten müssen sich Thorwaler und Gjalsker auf geschulte Handwerker verlassen. Viele der größeren handwerklichen Unterfangen finden im Winter statt, wenn die Kälte draußen kaum andere Tätigkeiten zulässt. Nicht wenige Handwerker sind im Sommer Bauern oder Seefahrer und gehen dem Handwerk meist nur im Winter nach.

Der Handwerker an den Gestaden des Gottwals

Auch wenn Thorwaler und Gjalsker es in Summe nicht mit einem Handwerksmeister aus dem Kosch aufnehmen könnten, gibt es unter ihnen doch einige, die auf bestimmten Gebieten herausragende Leistungen erzielen. Ein Thorwaler Drachenboot nötigt selbst Mittelreichern Respekt ab. In der Kunst der Hautbilder sind Thorwaler nahezu unübertroffen. Wer sich auf ein solches Handwerk versteht, wird meist hoch geachtet und hat stets ein gutes Auskommen. Selbst unter den Gjalskern gibt es einige spezialisierte Handwerker, von denen manche, wie die Schmiede des *Haerad* Rayyadh, die aus den Ostflanken der Donnerzacken und dem Ogerwald gewonnenes Erz meisterhaft zu formen wissen, sogar über die Grenzen ihrer Sippe hinaus Bekanntheit erlangt haben.

Schiffsbauer

Kaum ein von Menschen geschaffenes Objekt ist für die Thorwaler Kultur so wichtig wie das

Schiff. Zahlreiche Hände wirken an jedem Schiff mit, von der *Skúta* bis zum Drachenboot, denn der Bau ist ein kostspieliges und aufwendiges Unterfangen. Neben dem eigentlichen Schiffsbauer, der das Schiff entwirft und meist auch selbst Zimmermann ist, benötigt man Seilmacher für die Taue, Pechmeister zum Abdichten und Segelmacher. Auch Schmiede werden für die metallischen Anbauten benötigt, ebenso eine Vielzahl weiterer Tischler und Schnitzer, die etwa den Drachenkopf für den Bug anfertigen. Fast jede Siedlung verfügt über ihre eigenen Schiffsbauer, doch die berühmteste und beste Werft Thorwals befindet sich in Hoijangar. Dort werden auch die fortschrittlichen Winddrachen gebaut.

Tätowierer

Die Thorwaler sind für ihre farbenfrohen Tätowierungen in ganz Aventurien bekannt, daher verwundert es nicht, dass Tätowierer angesehene Handwerker sind. Sie verstehen sich auf das Mischen von Farben und das Stechen sehr feiner, meist verschlungener Hautbilder, die beispielsweise an Wellen und Wind sowie Meerestiere erinnern. Einige unter ihnen haben zudem die Kunst erlernt, magische Kraft in solche Hautbilder fließen zu lassen.

Bei den Gjalskern sind die Tätowierungen von so elementarer Bedeutung für ihr Leben und ihre Kultur, dass beinahe jeder das Handwerk in Grundzügen beherrscht. Es gilt als besondere Ehre, eine Tätowierung von einem Schamanen gestochen zu bekommen, jedoch sind diese Hautbilder niemals magisch.

Kunstschnitzerei

An kalten Wintertagen am Feuer zu sitzen und einen hölzernen Gegenstand mit Schnitzereien zu verzieren, während man den Erzählungen eines *Skalden* lauscht, gilt vielen Thorwalern als Inbegriff von Gemütlichkeit. Man legt viel Wert auf den kunstvollen Umgang mit Holz, das gerade im Norden ein kostbares Gut ist. Einige wenige Thorwaler und auch vereinzelt einige Gjalsker verbringen das ganze Jahr damit, ihre außergewöhnliche Fingerfertigkeit in den Dienst des Handwerks zu stellen. Diese Kunstschnitzer verzieren Gegenstände, die andere ihnen bringen, und werden dafür meist in Holz oder Lebensmitteln bezahlt.



Die Gaben des Gottwals

In Thorwal findet man gelegentlich auch Handwerker, deren Kunst im Rest Aventuriens eine Kuriosität wäre – solche, die mit dem arbeiten, was Swafnir seinem Volk schenkt. Aus Fischgräten schnitzen sie Kämme, aus den Stoßzähnen von Seetigern fertigen sie Waffengriffe und Schmuck. Ein besonderes Fest für solche Handwerker ist ein gestrandeter Wal, den man als Geschenk Swafnirs ansieht und vollständig verwertet. Halsketten aus Walbein und wohlriechende Pasten auf Ambra-Basis sind

Ein irdischer Vergleich

Thorwaler Handwerker sind vergleichbar mit jenen des frühmittelalterlichen Skandinaviens. Die Gjalsker hingegen sind von ihrem Technologiestand mit den Germanen, Pikten und Kelten zur Zeit des antiken Roms zu vergleichen.



eine seltene und daher sehr begehrte Handwerksware in Thorwal, da der Besitzer sich rühmen kann, Swafnirs Segen direkt bei sich zu tragen.

Kunst & Musik

Die bildenden Künste wie Bildhauerei und Malerei auf Leinwand sind in Thorwal weitgehend unbekannt, hier gibt es keine Gemälde oder Statuen bedeutender Personen, denn diese leben stattdessen in den Sagas der Skalden weiter und – seltener – auf Runensteinen. Auch Gjalsker kennen Kunst nur als Form der Verzierung von Alltagsgegenständen.

Die weitaus größere Rolle in der thorwalschen Kultur spielt die Musik. Dabei ist Instrumentalmusik so gut wie bedeutungslos im Vergleich zum gesungenen Lied und kommt am ehesten in Form von Flötenmusik vor. Üblicherweise werden gesungene Lieder nicht instrumental begleitet. Häufig wird einstimmig gesungen, aber gerade aufeinander eingespielte Gemeinschaften haben auch großen Spaß an mehrstimmigen Gesängen. Die Lieder handeln oft von der Arbeit, die gerade verrichtet wird und der Rhythmus, den die Lieder vorgeben, hilft bei der gleichmäßigen und gemeinsamen Tätigkeit wie etwa beim Rudern oder beim Bedienen der Taue auf einem Schiff. Beliebt sind auch Sauf- und Rauflieder, die dem gleichen Rhythmus der Zweier- oder Vierertakte folgen wie die Arbeitslieder, weshalb die ausgelassenen Tänze der Nordleute eher gemeinschaftliches Stampfen, Klatschen und Klopfen sind. Lediglich Wiegenlieder ahmen im Dreivierteltakt die sanften Bewegungen des Meeres nach.

Die magisch begabten *Sangara* (Zauberbarden) können zwar auch musizieren, doch singen sie stets, wollen sie ihre Götter ehren und deren Macht herbeirufen. Die Sagas, die sie vortragen, handeln nicht von Heldentaten der Ahnen oder Swafnir, sondern meist vom hinterlistigen Ögnir und der Erdriesin Sumu, als deren Boten sie sich verstehen.

Auch im Gjalskerland schätzt man Musik, allerdings sind die Möglichkeiten hier noch begrenzter. Abgesehen von Rhythmusinstrumenten wie Trommeln kennt man hier keine Form der Instrumentalmusik, gesungene Lieder sind abseits zeremonieller Zwecke weitgehend unbekannt. Dafür erzählt man sich Geschichten am Feuer, die zwar nicht so ausgefeilt sind wie die Sagas der Thorwaler Skalden, dafür aber mit viel Herzblut und mitreißend erzählt werden.

Die Sagas der Skalden

Die bei weitem wichtigste Kunstform in Thorwal ist die der Sagas und Heldensänge der Skalden. Diese werden

von ihnen gesprochen oder gesungen und, wenn überhaupt, üblicherweise nur mit einer Leier oder Streichleier begleitet. Manchmal spielt aber auch jemand anderes zur Untermalung die Trommel dazu. Alltagslieder stammen zwar nur selten aus der Feder von Skalden, doch natürlich sind sie auch versierte Musiker und Sänger. Wichtiger als die musikalische Gestaltung sind die verschiedenen Stilmittel, die sich herausgebildet haben. Darunter sind besonders die **Kenningar** und die **Heiti** zu erwähnen. Bei ersteren handelt es sich um poetische Umschreibungen aus einem Grundwort und einem Bestimmungswort. Bewahrer (Grundwort) der Ahnen (Bestimmungswort) wäre also ein *Skalde* selbst, die wogende (Bestimmungswort) Heimstatt (Grundwort) wäre die *Otta*. Die *Heiti* sind Metaphern, die besonders eingesetzt werden, um Namen von Göttern, Herrschern, Heldinnen und finsternen Wesen, aber auch Naturgewalten zu ersetzen. Der Tapfere ist ein *Heiti* für Swafnir, die Zerstörerin für Hranngar.

Endreime, wie man sie aus mittelreichischen Liedern kennt und wie sie auch in thorwalschen Trinkliedern vorkommen, verbreiten sich durch den Einfluss aus dem Süden zunehmend, nachdem sie lange Zeit als minderwertig galten. Häufiger werden Stabreime verwendet. Das bedeutet, dass betonte Silben den gleichen Anlaut haben. Gelegentlich kommen auch Binnenreime vor, bei denen sich zwei Wörter innerhalb einer Zeile reimen.

Gemeinsam mit den Versmaßen ergeben sich verschiedene Arten der Dichtkunst, die alle eigene Namen haben. Als besonders anspruchsvolle Hochform der Skaldendichtung gilt das *Ifirnskvaett* (Ifirns Atem). Eine Strophe besteht aus acht sechssilbigen Halbzeilen mit unbetonter Endzeile, einem Anvers aus zwei Stäben und einem Abvers mit einem Stab auf der ersten betonten Silbe, dazu in jedem Halbvers einen Binnenreim.

Firunislæg (acht zweihebige Halbverse), *Hvalahatter* (fünfsilbige Verse) und *Ljodrúna* sind weniger anspruchsvoll. Neben den eigentlichen Sagas werden gegen Geld auch Preislieder verfasst, um die Taten einer noch lebenden Person zu rühmen. In Ahnenliedern wird jedem Verfahren eine eigene Strophe gewidmet. Sogar Liebeslyrik wird von Skalden verfasst.

Ein *Skalde* ist nicht ausschließlich ein Unterhalter, der seinen Zuhörern eine gute Zeit beschert, sondern sorgt mit den Sagas, die er vorträgt, dafür, dass die Geschichte des thorwalschen Volkes nicht in Vergessenheit gerät.

HANDEL & WANDEL



»Ehe wir aufbrechen, muss ich dir einige Dinge berichten über die Thorwaler und Gjalskerländer. Der Handel mit ihnen ist anders als der mit den Menschen, die am großen Fluss Svellt leben und unterscheidet sich auch von unserem Handel mit den Sippen der Norbarden und den hartenherzigen Bornländern. Deshalb lass dich nicht entmutigen, wenn dir einige ihrer Sitten und Bräuche seltsam erscheinen. Der Tauschhandel mit ihnen ist zwar mitunter aufregend und mühsam, aber er bietet uns Zugang zu seltenen Gütern, die sich nur dort ertauschen lassen. Und viele dieser Waren können wir auf der Rückreise in Riva zu einem guten Preis verkaufen.

Die Gjalsker wie die Thorwaler sind raue Menschen. Sie überragen uns fast ausnahmslos um mehr als einen Kopf und sind breit wie Bären. Aber lass dich nicht täuschen: Wenn sie dich laut anschreien oder grob zu dir sind, dir etwa feste auf den Rücken schlagen, wollen sie damit zumeist nicht Feindschaft, sondern herzliche Freundlichkeit zeigen. Auch wenn sie über dich oder einen der Ihren spotten, muss das nicht bedeuten, dass sie dir oder ihm böse gesonnen sind. Sie betrachten es vielmehr als eine Form des geselligen Austauschs innerhalb ihrer Stämme.

Zu den Menschen aus Thorwal merke dir, dass sie einen mächtigen Wal als Gott verehren. Darum gelten ihnen alle Wale als heilig und der Handel mit Fleisch, Haut oder Knochen von Walen wird von ihnen zutiefst verabscheut. Stehst du auch nur unter dem Verdacht, solches zu planen, werden sich dir alle Jurten verschließen und keiner wird dir mehr Gastfreundschaft gewähren. Die Himmelswölfe sind ihnen dagegen fremd und sie zögern nicht, unsere Brüder, die Wölfe, zu erschlagen.

Die Menschen des Gjalskerlands sind in ihrem Wesen nicht weniger eigenartig als die Thorwaler und ihre Bräuche sind mitunter noch seltsamer. Von meinem Vater Horganan verlangten sie einst, dass er die rohen Hoden eines frisch geschlachteten Rinds verspeist, ehe sie bereit waren, mit ihm Handel zu treiben. Auch sind sie besessen vom Kampf und vom Kräfteressen. Wenn einer von ihnen dich zum Ringkampf im Schlamm auffordert, bedeutet das nicht, dass er glaubt, du habest eines seiner Karene gestohlen oder seine Frau des Nachts in ihrer Jurte besucht. Sei wachsam, denn einige von ihnen rauben lieber, als dass sie Handel treiben. Was in Thorwal für Wale gilt, gilt im Gjalskerland für die Mammuts, die ihnen heilig sind. Doch sobald sie dir einmal ihr Ehrenwort gegeben haben, so kannst du dich darauf verlassen, denn ihr Wort ist für sie bindend. Kennst du die Legende vom Schwur der Eisnacht, der unsere Völker miteinander verbindet?»

—Kinajo, Schamane der Rika-Lie, zu einem Sippenmitglied vor der ersten gemeinsamen Reise in die Lande der Thorwaler und Gjalsker, neuzeitlich



Währungen & Zahlungsverkehr



Im Gjalskerland und im hohen Norden Thorwals, aber auch abseits der größeren Siedlungen und Handelswege, ist der Tauschhandel nach wie vor üblich. Mit Münzen oder prächtigem Schmuck können die dort lebenden Bauern, Fischer und Handwerker dagegen wenig anfangen. Im Süden Thorwals und auch in den größeren Ortschaften im Norden ist Hacksilber ein gängiges Zahlungsmittel: Erbeutetes Silber und fremdländische Münzen, die früher tatsächlich in Stücke gehackt wurden, um die Beute einer Heerfahrt gerecht aufzuteilen, werden heute eingeschmolzen und zu schlichten Armreifen und Ringen verarbeitet. Dies ermöglicht dem Besitzer seinen Reichtum nicht nur bequem am Körper zu tragen, sondern auch zur Schau stellen zu können. Die Ringe und (offenen) Armreifen weisen drei bzw. sieben Sollbruchstellen auf, sodass man sie bei Bedarf zerteilen und als Zahlungsmittel verwenden kann.

Gewicht und Form von Ringen (1 Unze Silber) und Armreifen (4 Unzen Silber) sind in ganz Thorwal einheitlich und auch in kleinen Dörfern besitzen der Schmied oder die *Hetfrau* häufig eine einfache Handwaage, mit der das Gewicht von Hacksilber oder Münzen abgemessen werden kann.

Eigene Münzen werden in Thorwal zwar nicht geprägt, fremde Silbermünzen aber gemeinhin bereitwillig akzeptiert und nach dem Gewicht des Edelmetalls bewertet – jedenfalls solange die Münzen nicht in dem Ruf stehen, mit anderen Metallen gestreckt zu sein oder aufgrund ihrer Vorgeschichte unter der Wirkung eines Zaubers oder Fluchs zu stehen. Mit höherwertigen Goldmünzen, wie etwa den Dukaten des Mittelreiches, kann man dagegen nur in großen Siedlungen bezahlen, die an fremden Handelsverkehr gewöhnt sind, wie Thorwal, Prem oder Olport. Dort gibt es auch Wechselstuben, die Münzen in Armreife und Ringe umtauschen.

Hacksilber

1 Armreif	4 Unzen Silber	20 Silbertaler
1 Ring	1 Unze Silber	5 Silbertaler

Maße & Gewichte

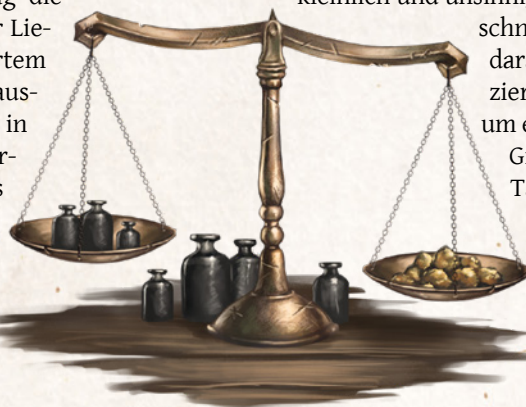
Während kleine Handwaagen in den meisten Siedlungen vorhanden sind, findet man größere Waagen von verlässlicher Genauigkeit seltener. Zumeist verfügen die *Jarle* über ein Standardgewicht, wobei Ungenauigkeiten und individuelle Auslegungen an der Tagesordnung sind und manch ein Fremder so übervorteilt wird.

Zwar ist auch unter Thorwalern die Bezeichnung Stein geläufig, doch werden Gewichte außerhalb der großen Städte meist nur aufgrund von Erfahrung geschätzt und nicht exakt abgewogen. So mag die Einschätzung darüber, was einer Lieferung von 100 Stein geräuchertem Fisch entspricht, durchaus auseinandergehen, je nachdem, in welchem Küstendorf man sie erwirbt. Ähnliches gilt auch für das Gjalskerland, wo ohnehin meist eher in Stückzahlen gezählt und gerechnet wird.

Auch bei Längenmaßen gehen die Thorwaler und Gjalskerländer ähnlich vor,

wobei kleinere Abstände je nach Region entweder in Ellen oder Füßen gemessen werden. Eine Elle ist dabei keine exakte Maßeinheit, sondern entspricht tatsächlich der durchschnittlichen Länge des Unterarms eines Erwachsenen. Auch bei der Messung in Füßen wird die Fußlänge eines Erwachsenen zugrunde gelegt. Ein Beharren auf exakten Längen, die sich in die in Mittelreich und Horasreich gebräuchlichen Maße Finger und Spann umrechnen lassen, erscheint den meisten Einheimischen kleinlich und unsinnig. Jenen, die darauf bestehen, wird schnell unterstellt, sie seien lediglich darauf aus, ihr Gegenüber mit komplizierten Berechnungen zu verwirren, um es zu übervorteilen.

Größere Entfernungen werden in Tagesreisen zu Fuß (ca. 30 Meilen) oder per Schiff (ca. 100 Meilen) beschrieben, wenngleich viele Thorwaler auch die Einteilung in Seemeilen kennen und diese recht zuverlässig nach Erfahrung abschätzen können.



Handel & Dienstleistungen

Entlang der Küsten findet reger (See-)Handel statt, im Binnenland dagegen spielt Handel keine große Rolle. Waren, die innerhalb der Region, aber auch darüber hinaus exportiert werden, sind Pech, Teer, Eschenstämme, Kork, Kreide und Zunderschwämme. Häufig verschifft werden auch Waren aus Speckstein, das zähe Hjaldor-Eisen für Werkzeugstahl sowie Steineiche und Wolltuch. Jäger handeln mit begehrten Pelzen von Fuchs, Otter, Biber, Schneehase, Seehund, Robbe und Seetiger. Die beiden Letzteren sind auch die Quelle des Robbentrans, während aus ihrer Haut, wie auch aus der des Meerkalbs, solide Seile für Schiffe und Reisende angefertigt werden. Horn (Karengeweih), Elfenbein und

Preisliste

Waffen aus Thorwal

Hjallander Entermesser	130 Silbertaler
Hjalskari Rundschild	80 Silbertaler
Ifirnshavener Hailanze	75 Silbertaler
Kurzes Nadertaler Hjalsmesser	55 Silbertaler
Langes Nadertaler Hjalsmesser	120 Silbertaler
Olporter Orknase	130 Silbertaler
Premier Langaxt	200 Silbertaler
Thorwalerschwert	180 Silbertaler
Torstorsgarder Speer	70 Silbertaler
Uddahjaler Kriegsbeil (Skraja)	125 Silbertaler
Varnheimer Dreizack	100 Silbertaler
Bodirtaler Kurzbogen	80 Silbertaler
Virporter Schneidzahn	85 Silbertaler

Waffen aus dem Gjalskerland

Gjalsker Barbarenhammer (Cogathord)	150 Silbertaler
Gjalsker Barbarenschwert (Claytheam)	140 Silbertaler
Gjalsker Barbarenstreitaxt (Bhastuach)	175 Silbertaler
Gjalsker Kettenkugel (Saincleoch)	150 Silbertaler
Gjalsker Wurfspeer (Blärsleagh)	50 Silbertaler
Gjalsker Zackenspeer (Waysleagh)	40 Silbertaler

Rüstzeug

Olporter Krötenhaut	200 Silbertaler
Premier Schuppenpanzer	425 Silbertaler
Thorwalerhelm	75 Silbertaler
Gjalsker Lederrüstung	180 Silbertaler

Werkzeuge

Olportmesser	7 Silbertaler
Peilscheibe	10 Silbertaler
Sonnenstein	12 Silbertaler
Thorwalscher Immanschläger	10 Silbertaler

Elfenbein-Erzeugnisse aus Seetigerzähnen sind vor allem als Schnitzereien, beispielsweise als Käämme und Knöpfe, beliebt. Auch Holzschnitzereien sowie Bernstein und Schmuck aus Silber und Bronze werden bisweilen in benachbarte Reiche verkauft. An Lebensmitteln werden vor allem Ziegen- und Schafskäse sowie geräucherter und gesalzener Fisch gehandelt. Begehrte sind außerdem Met und die bekannten Schnäpse.

Zu den wichtigsten Importgütern zählen elastischer Stahl, Waffen, Handwerksprodukte aller Art sowie edle Stoffe (Seide, Samt, Brokat) und kunstvolle Borten. Aus dem Süden gelangen Gewürze, Glaswaren und Keramik nach Thorwal. Regelmäßig eingeführt werden außerdem Roggen und anderes Getreide, das in Thorwal und im Gjalskerland nicht in ausreichenden Mengen wächst. Während im Gjalskerland, neben einfachen Karren, meist Wollnashörner und Mammuts für den Transport schwerer Lasten und Waren genutzt werden, spielt für den Handel in Thorwal die Seefahrt eine zentrale Rolle. Zu nennen sind hier zunächst die *Farneyti*, traditionelle Schiffsgemeinschaften, meist Handwerker oder kleine Händler, die gemeinsam ein kleines Schiff zu Handelszwecken unterhalten und häufig durch eine Schwurgemeinschaft verbunden sind. In der Regel sind nicht mehr als vier bis acht Handwerker oder Familien an dieser Gemeinschaft beteiligt, doch wird ein erheblicher Teil des Handels innerhalb der Region nicht von großen Handelsfahrern, sondern mit diesen kleinen Schiffen bestritten.



Eine weitere Quelle für die Gewinnung von Gütern und damit ein nicht zu unterschätzender wirtschaftlicher Faktor, sind nach wie vor regelmäßige Kaperfahrten in südliche Regionen, bisweilen aber auch in den Norden, beispielsweise in die Gegend von Riva. Mitunter sind die Übergänge zwischen Handels- und Beutefahrten fließend. Es kommt durchaus vor, dass eine Schiffsgemeinschaft in einem Küstendorf Waren eintauscht, sich diese in der nächsten Siedlung, ein Stück weiter die Küste entlang, aber mit Gewalt nimmt, wenn die Geschäfte auf der bisherigen Fahrt schlecht gelaufen sind oder schlicht die Gelegenheit günstig erscheint. Auf diesem Wege gelangen auch immer wieder Gegenstände in die Region, die die Menschen dort eigentlich nicht brauchen oder bei denen sie nicht wissen, wozu sie eigentlich gedacht sind. Mal werden diese Stücke als wertvolle Beute in der eigenen Halle zur Schau gestellt, mal finden sie als improvisierte Gebrauchsgegenstände Verwendung. So kann es geschehen, dass man auf einem Hof in Thorwal die Schafe aus einer edlen Vase aus Unauer Porzellan saufen sieht, weil die *Rekkerin*, die sie einst auf einer Heerfahrt eroberte, keinen sinnvolleren Nutzen für ihr Beutestück sah.

Den Gjalskern gelten die Mammuts als Kinder des Gottes Natûru-Gon und als ihre Brüder, Handel mit Mammutprodukten ist undenkbar. Ähnlich verhält es sich in Thorwal mit dem Wal, der als heiliges Tier gilt, weshalb der Handel mit den außerhalb Thorwals stark nachgefragten Walerzeugnissen für einen Thorwaler wohl niemals zu Bereicherungszwecken in Frage kommen wird, selbst wenn der Wal ein gestrandeter war. Gleichwohl versprechen Walbein und die Hörner des Narwals, aber auch Waltran und Ambra, das von Swafnir-geweihten und in Südaventurien als begehrter Duftstoff zur Parfümherstellung genutzt wird, einen lukrativen Gewinn. So entstehen im Verborgenen immer wieder Schwarzmärkte. Wagemutige Waljäger und Händler fordern ihr Glück heraus, können sie bei Erfolg doch horrend Preise für ihre Waren verlangen. Werden sie erwischt, droht ihnen Schlimmes. Während Fremde froh sein können, wenn sie nur mit Schimpf und Schande davongejagt und nicht auf der Stelle erschlagen werden, ist die Strafe für Thorwaler, die einer solchen Tat überführt werden, die Friedlosigkeit, die lebenslange Verbannung aus der Heimat.

Recht & Gesetz

Die Thorwaler kennen mehrere alte und über Jahrhunderte überlieferte Gesetzeswerke, allerdings sind diese nur selten niedergeschrieben und werden zu meist mündlich weitergegeben. Neben einem Kodex, in dem bestrafungswürdige Verbrechen und ihr Strafmaß festgelegt sind, gibt es eine Unzahl von Rechtsgrundsätzen, die das Zusammenleben, vom Handel über Eheschließungen bis zum Erbrecht, genau festlegen. Das Recht gilt als heilig und alle rechtlich bedeutsamen Handlungen geschehen in Gegenwart von Zeugen und werden von feierlichen Eiden begleitet. Dies betrifft selbst kleinere Rechtsstreitigkeiten, bei denen alle Beteiligten sorgsam darauf achten, die guten Sitten zu wahren. Für einen Außenstehenden mag es zuweilen so scheinen, als komme es weniger darauf an, Recht zu haben, als darauf, die althergebrachten Formalien sorgfältig und auch in den kleinsten Details einzuhalten. Eine bewährte Form, Streitigkeiten, insbesondere Ehrenhändel, beizulegen, ist der traditionelle Zweikampf, der **Holmgang**. Dabei gilt es jedoch als unehrenhaft und feige, einen erkennbar schwächeren Gegner, der dem Holmgang nicht gewachsen ist, zum Kampf zu fordern. Als Richter bei größeren Rechtsstreitigkeiten fungieren gewöhnlich die *Jarle*, deren vordringlichste Aufgabe die Aufrechterhaltung von Recht und Ordnung ist. Je nach Schwere des Vergehens und Ort des Geschehens übernehmen mitunter auch andere anerkannte Autoritäten wie *Hersire*, *Hetleute* und Schiffsführer diese Aufgabe. Insbesondere bei Vergehen, die nicht durch ein eindeutiges Gesetz abgedeckt werden, orientiert man sich an Traditionen und früheren Urteilen. Daher lässt sich das *Lögfolk* (Richter) gern von *Skalden* beraten, die beispielhafte Fälle und Urteile aus der Vergangenheit vortragen können. Der Geschädigte oder ein Mitglied

seiner Sippe tritt als Ankläger auf, der Angeklagte kann sich entweder selbst vertreten oder einen Sprecher seines Vertrauens ernennen, der an seine Stelle tritt.

Aufgrund der mündlichen Überlieferungstradition stehen unter Thorwalern jene Rechtsprecher in hohem Ansehen, die bedeutende Gesetzeswerke auswendig aufsagen können. Auch die Redekunst der Beteiligten spielt bei einer **Verhandlung** vor dem Hjalding eine wichtige Rolle, schätzen die meisten Thorwaler doch eine gute Ansprache vor Gericht. Insbesondere dann, wenn der wahre Sachverhalt nicht eindeutig ist oder bei einem Rechtsstreit Aussage gegen Aussage steht, gilt es, Richter und Zuhörer durch Wortgewandtheit und einen unterhaltsamen Vortrag zu beeindrucken.

Sofern an einem Streit mehrere Sippen, Dörfer oder *Ottajaskos* beteiligt sind, ist es üblich, diese auf dem jährlichen regionalen Hjalding zu verhandeln. Gleiches gilt für selbst angezeigte Verbrechen, denn wer ein selbst begangenes Verbrechen nach der Tat ohne Verzögerung beim nächsten Nachbarn anzeigt und sich dem Richterspruch des Hjaldings unterwirft, ist bis zum Tag der Verhandlung vor Nachstellungen der Geschädigten sicher. Die Entscheidungen des Hjaldings sind bindend, als letzte Instanz bleibt nur noch das *Oberste Hjalding*, vor das ein jeder Thorwaler seinen Fall bringen kann.

Wie überall werden aber auch in Thorwal die überlieferten Rechtsbräuche nicht immer eingehalten. Dies gilt vor allem für den nördlichen, dünn besiedelten Landesteil, wo die Wege zum Hjalding oft weit und beschwerlich sind. Geschädigte oder ihre Angehörigen neigen hier häufiger zur **Eigenhilfe** und richten Verbrechen, die ihre Taten nicht selbst anzeigen. Können sie Beweise für die Schuld des Gerichteten vorlegen, so wird außer einer Entschädigung keine Strafe verhängt.

Bleiben sie die Beweise schuldig oder werden diese von den Angehörigen des vermeintlichen Täters angezweifelt, können diese ihrerseits auf dem *Hjalding* Klage führen. Oder sie entscheiden sich, die Eigenhilfe zu rächen, was dann leicht zu einer über Jahre andauernden Blutfehde ausarten kann.

Erkennt eine *Ottajasko* oder Sippe an, dass einer der ihren einer anderen Gemeinschaft Unrecht getan hat, besteht die Möglichkeit des *Sjalfdämi* (Selbstbestrafungsrecht), das der *Hersir* oder *Hetmann* dem Oberhaupt der geschädigten Gemeinschaft einräumen kann, um eine Blutfehde zu vermeiden. Das Oberhaupt der Geschädigten darf eine angemessene Strafe festlegen und einfordern. Da ein *Sjalfdämi* als große Ehre und Verantwortung verstanden wird, fallen die Strafen meist milde aus; für den Täter kommt es in der Regel allerdings einer großen Erniedrigung gleich, bedeutet das Einräumen des Selbstbestrafungsrecht doch, dass seine eigene Gemeinschaft ihm ihren Schutz oder ihre bedingungslose Unterstützung verwehrt. Da ein *Sjalfdämi* oft zu Unmut in den Reihen der Sippe des Täters führt, wird es nur selten eingeräumt.

Im Gjalskerland werden Streitfälle vor die *Yaldings* gebracht, die sich häufig von Schamanen beraten, im Notfall auch vertreten lassen. Gesetzeswerke wie in Thorwal kennt man hier nicht, sodass sich das Sippenoberhaupt bei seiner Entscheidung noch stärker an früheren Urteilen und den Traditionen der Sippe orientiert. Das überlieferte Gewohnheitsrecht der Gjalsker lässt an vielen Stellen *hjaldingsche* Wurzeln erkennen. Nicht selten aber, wenn es zwischen zwei Gjalskern oder zwei *Haeradi* zum Streit kommt, einigen sich die Beteiligten darauf, ihre Fehde durch einen **Brannndori**, einen ritualisierten Zweikampf, beizulegen. Die beiden sich gegenüberstehenden Gjalsker schlagen einander dabei abwechselnd mit der Faust oder Rückseite ihrer Axt auf den Brustmuskel. Der Schlagabtausch währt solange bis einer der Kämpfer bewusstlos zusammensinkt oder freiwillig aufgibt. Handelt es sich um einen besonders schweren Groll, wird bisweilen auch die Variante gewählt, bei der sich die beiden Kontrahenten abwechselnd mit faustgroßen Steinen bewerfen, bis ein Beteiligter aufgibt oder umfällt. Sehr selten greifen die Gegner sogar zum Oberschenkelknochen eines Wollnashorns und wählen den Kopf als Ziel. Diese Form, einen Streit beizulegen, kann daher auch mit dem Tod eines Beteiligten enden.

Kleinere Frevel, die keinen Ehrverlust darstellen, werden bei den Gjalskern zum Jahreswechsel, in der Nacht vor dem ersten Tag im Mond des Blutes, beim Ziegenreißen vergeben. Dazu versammeln sich alle Bewohner eines *Haerad*, während ein auserwählter Ziegenbock (seltener ein Widder) mit spitz zugefeilten Hörnen an einen Pfosten gebunden und von einem *Brenoch-Dûn* eingesegnet wird. Anschließend ritzt sich der Schamane an den Hörnern beide Hände auf und lässt das Blut in das Fell tropfen. Die linke Hand trägt dabei die Freveltaten

und die rechte die Opfer an die *Odûn*, um sie für die Qualen des Ziegenbocks gnädig zu stimmen. Jedes Mitglied der Sippe, das einen Frevel sühnen will, tut es dem Schamanen gleich. Im Anschluss wählen *Yalding* und *Brenoch-Dûn* je eine Person aus, die den Ziegenbock gemeinsam jeweils an den Vorderläufen packen und unter Anfeuerung zerreißen. Dies soll sicherstellen, dass die Frevel Einzelner auf das gesamte *Haerad* verteilt und so vergeben werden. Selten werden so auch Fehden beendet, die noch keinen *Brannndori* benötigen.

Für Fremde gelten grundsätzlich die gleichen Gesetze und Vorschriften wie für Einheimische. Im Falle eines Rechtsbruchs oder Konflikts müssen sie sich vor *Jarlin* oder *Yalding* verantworten. Dabei haben angesehene Fürsprecher aus der Schiffs- oder Sippengemeinschaft weit mehr Gewicht als das Beharren auf einem Adelstitel oder Magiersiegel einer der großen Magiergilden, was in anderen Regionen eine Behandlung von Rechtsfragen durch die Gildengerichtsbarkeit garantiert. Die zwölfgöttlichen Kirchen haben in Thorwal wenig und im Gjalskerland gar keinen Einfluss auf die Rechtsprechung. Gleichwohl kommt es nicht nur in den großen Städten Thorwal und Olport durchaus vor, dass man Fremden gegenüber eine gewisse Nachsicht walten lässt, zumal dann, wenn sie glaubhaft machen können, dass sie sich einer Rechtsverletzung aufgrund von Unkenntnis nicht bewusst waren oder durch eine Verkettung unglücklicher Umstände in eine entsprechende Situation geraten sind. Ihrerseits haben Fremde allerdings nicht das Recht, vor einem *Hjalding* Klage zu erheben, sofern sie nicht einen einheimischen Fürsprecher finden, der ihnen hilft, eine Anklage zu erwirken.

Vergehen

Zu schweren Straftaten, die mit der Friedlosigkeit bestraft werden, zählen vor allem jene Untaten, die das Zusammenleben der Gemeinschaft empfindlich stören: Gotteslästerung, Mord, Vergewaltigung und brutale Gewalt. In Thorwal unterscheidet man zwischen *Vig* (Totschlag) und *Ubotamal* (Mord). Letzteres bezeichnet die Ermordung von Menschen mittels schwarzer Magie, aber auch das Töten von Geweihten, *Skalden* und *Swafnirkindern*, sofern dies nicht in Notwehr geschieht.

Während Vergehen, die unter Thorwalern oder bei ihnen lebenden Gästen verübt werden, dem thorwalischen Recht unterliegen, gilt dies nicht für Taten, die auf einem Raubzug an fremden Küsten die Bewohner von Dörfern und die Matrosen überfallener Schiffe treffen. Für solcherlei Vergehen wird üblicherweise weder Rechenschaft gefordert noch gewährt.

Urteile und Strafen

Die Urteilssprüche der Richter dienen in erster Linie Kompensationszwecken, der entstandene Schaden soll ausgeglichen und damit abgegolten werden. Die am häufigsten verhängte Strafe ist das **Thurgold**, das der Angeklagte zu entrichten hat, um dem Geschädigten



einen materiellen Ausgleich zu verschaffen. Nach dem Rechtsverständnis der Thorwaler können selbst schwere Verbrechen wie Totschlag durch *Thurgold* gesühnt werden. Dementsprechend kann die Höhe der Entschädigung von einem Beutel Silber bis hin zu ganzen Schiffen oder Viehherden reichen. Die *Jarlin* ist zwar verpflichtet, ein Urteil zu sprechen, nicht aber, dieses auch zu vollstrecken. Daher kommt es gerade im rauen Norden Thorwals durchaus vor, dass sich ein *Jarl* nicht einmischt, so er nicht über mehr *Rekker* als die verurteilte Partei verfügt. So bleibt es dem Sieger eines Rechtsstreits zumeist selbst überlassen, sein Recht einzufordern und die verhängte Buße einzutreiben – ein Unterfangen, bei dem ein schwacher Kläger ohne Unterstützung nur selten Erfolg hat.

Die schwerste Strafe, die einen Thorwaler treffen kann, ist die Verbannung, die sogenannte **Friedlosigkeit**. Je nach Schwere des Vergehens existieren drei Abstufungen. Bei der **Kleinen Verbannung** muss der Verurteilte sein *Jarltum* für eine festgesetzte Zeit, meist zwei oder drei Jahre, verlassen. Im Falle der **Verbannung** gilt dies für das ganze Land. Die **Große Verbannung** (*Skoggang*) bedeutet nicht nur die lebenslange Verbannung aus der Heimat, der Name des Übeltäters wird auch aus allen Annalen und Sagas gestrichen. Sein Name darf nicht mehr genannt werden und niemand darf ihm Gastfreundschaft gewähren, ihn mit Nahrung versorgen oder mit seinem Schiff befördern. Kehrt der Verurteilte vor Ablauf der Frist oder

nachdem er zu lebenslanger Verbannung verurteilt wurde, nach Thorwal zurück, so kann er ungestraft von jedermann erschlagen werden.

Gelingt es weder dem Ankläger noch dem Beklagten, eindeutige Beweise für ihre Behauptungen vorzubringen, wird gelegentlich auch ein **Gottesurteil** vereinbart, das durch einen Kampf der Kontrahenten mit Axt und Schild ausgetragen wird. Der Richter kann dies jedoch nur anordnen, wenn beide Seiten damit einverstanden sind.

Ein Gjalsker, der seine Ehre verliert (etwa durch die Nichteinhaltung seines Ehrenwortes), erhält fortan keine Hilfe mehr durch die Mitglieder seiner Sippe, bis er sich von seiner Schuld reingewaschen hat. Bei schweren Verbrechen wie Mord, Vergewaltigung oder einer nicht vergebenen Ehrenschild droht auch im Gjalskerland als schlimmste Strafe die **Verbannung** aus der eigenen Sippe und die Streichung des Namens des Verurteilten vom Ahnenstein und vom Stein der Ehre. Dem Verbannten wird ein Brandmal auf die Stirn gesetzt, das ihn für jeden offen erkennbar als ehrlos ausweist.

In anderen Regionen übliche Strafen wie Kerkerhaft, Züchtigungen oder Pranger sind im Gjalskerland und in Thorwal praktisch unbekannt und gelten, auch wenn sie Angehörigen dieser Völker in der Fremde widerfahren, als ehrabschneidend und demütigend. Auch die Todesstrafe ist in Thorwal unüblich, die Gjalsker kennen sie überhaupt nicht, denn das Ausstoßen aus der Gemeinschaft gilt als höchste denkbare Strafe.

Steuern & Zölle

Den Gjalskern ist das Konzept von Steuern und Zöllen gänzlich fremd. Auch in Thorwal sind Steuern und Zölle weniger verbreitet als in den benachbarten Ländern Albarnia und Nostria, zumal sie, als vergleichsweise junge Neuerung, von vielen, insbesondere im traditionell gesinnten Norden, mit Misstrauen und Ablehnung betrachtet werden. Üblich sind Zölle für die größeren Häfen und die wenigen Brücken in der Region. Mitunter entspinnen sich darüber aber auch Konflikte, etwa dann, wenn Uneinigkeit über die genaue Höhe der Abgaben oder deren Verwendung herrscht. Auf einigen wenigen, besser ausgebauten Straßen gibt es Straßenwächter, die Nutzungsgebühren verlangen.

Seit 1022 BF erhebt der *Hetmann der Hetleute* eine Kopfsteuer, die von allen Thorwalern zu entrichten ist und dem Aufbau und Erhalt einer gemeinsamen thorwalischen Flotte dient, die in Kriegszeiten das Land verteidigen soll. Obwohl die Einführung dieser Steuer bereits zwei Jahrzehnte zurückliegt, sorgt sie bei vielen Thorwalern, die das Steuern zahlen zuvor nicht gewohnt waren, nach wie vor für Unmut. Ebenfalls seit dieser Zeit erheben die *Jarle* oder von ihnen beauftragte Stellvertreter moderate Einfuhrzölle in Höhe von 2 Unzen Silber pro Quader Ware. Ausgenommen davon sind Händler aus Albarnia, denen man ihren Beistand im Konflikt der Thorwaler mit dem Horasreich nicht

vergessen hat. Mit Muryt, Overthorn und Nordaport existieren außerdem mehrere Freihandelshäfen.

Die Hoheit, weitere Steuern und Abgaben zu erheben, liegt in der Hand der *Jarle* beziehungsweise in der Entscheidungsbefugnis der regionalen *Hjaldings*. Viele *Jarle* erheben Gerichtsgebühren, teilweise in Form von Ehrengeschenken, um sich für ihren Aufwand entschädigen zu lassen. Auch für die Finanzierung der *Jarlskari*, die nicht nur für den Schutz des *Jarls*, sondern auch die Sicherheit des Handels und der Handelsplätze zu sorgen hat, wird vielerorts eine Abgabe erhoben. Während im Süden Thorwals in den meisten *Jarltümern* Steuern durch *Hjaldings*beschluss festgelegt sind, findet sich im Norden eine größere Vielfalt in der Handhabung. So gibt es *Jarle*, die gar keine Steuern erheben, sei es, weil sie diese für grundsätzlich falsch halten oder weil ihre Durchsetzungsfähigkeit kaum über die Grenzen ihres eigenen Hofes hinausreicht. Auf der anderen Seite finden sich aber auch machtbewusste *Jarle* mit tyrannischem Wesen, die eine starke Streitmacht aus *Jarlskari*, Sippenangehörigen oder Söldnern unterhalten und sich alles nehmen, was ihnen angemessen erscheint – oder was sie sich aufgrund ihrer Macht nehmen können. Diese Vielfalt setzt sich auch auf der darunterliegenden Ebene bei *Hetleuten* und *Hersiren* fort.

FLORA & FAUNA



»Reich sind die Meere vor Thorwals Küste, allhier fängt der Fischer die Salzarel', Rochen, Olporter Hering und Meerbarsch, und Robben in groszer Zahl. Auch viel Waalfisch und sogar die Einhornwaale gibt's dorten – und die Seeschlang, vor der du dich hüten muszt. Am Ufer wohnen die Panzerkrabben, die Bleichmuscheln und die Schalenschnecken, die sich im Winter zu einer kräftigen Suppe kochen lassen. An Landt hat's gleichfalsz Schuppiges, das stinkende Tatzelgewürm und Höhlen- als wie Westwind-drachen ganz voran. Das Land hinter der Küste ist von Gras und Heide bestanden, Moos und Farn gedeihen gut, vor allem dort, wo die Kiefern und Tannen den Wind vom Wasser abschirmen. Im Sumpf findest du Donf und an seinem Rand Wollbinsen und Einbeere, im Heidekraut wächst Tarnele und die Heidel- und Rauschbeere, aus der sich ein übel scharfer Schnaps brennen lässt. In den Kiefernwäldern findst du den wohlschmeckend' Orklandbär und das Todeshörnchen, vor dem du dich hüten muszt, auch Lemminge und Wollelefanten gibt's viele, von deren letzteren Zähnen sich Messergriffe und Schmuck schnitzen lassen. Und Orklandkarnickel, die sich in den Jahren vermehren, in denen die Lemminge wenig sind. Letzter stürzen sich ins Meer, dem Herrn Efferd zum Opfer, wenn sie merken, dass ein Jahr mit vielen Karnickeln ansteht.

Die Bauern sind ein hart arbeitendes Volk. Wer an der Küste lebt, fährt neben dem Bestellen seiner Felder auf Fischfang, im Landesinneren gibt's noch immer genug Hechte, Aal, Karpfen und Gnitzen in den vielen Bächen und Seen, die mit Angel und Netz gefangen werden. Das wackere Volk ist von großer, kräftiger Statur, blond und rot, und trägt Haar und Bart lang und sauber geflochten.

Hier gibt's die Olporter Hunde, die schwimmen können und mit denen man sogar Seelöwen und Robben fangen kann. Die Bauern haben haarige Gepürgsküh mit ihrem zottigen Fell und die Thorwaler Bergbraune, die gar noch zotteliger ist, sodass man fast nicht sagen kann, wo vorn ist und wo hinten. Premer Mähnenschaf und genauso langhaarige Thorwalkatzen, die auch Ratten und Karnickel erlegen, sind die Begleiter der Landsleut. Auf den Äckern wachsen Rüben, Bohnen und Linsen, aus den Rüben brennen die hiesigen das aventurienweit gerühmte Premer Feuer. Und auch ein bisschen Emmer lässt sich dem kargen Boden abtrotzen, der sich zu einem ganz eigenen Bier vergären lässt, das so dunkel ist wie das Moor, das hier an vielen Stellen bis an das Meer heranreicht.«

—Prem's Tierleben, Honinger Fassung, 965 BF



Flora und Fauna der Region

Wenig Ackerland und Besiedlung weist das nördliche Land an der Siebenwindküste und der Küste von Ifirns Ozean auf. Wälder aus Nadelgehölzen, Birke, Erlen und Hasel sind selten, hin und wieder nur bricht eine Hecke aus Schlehen, Weißdorn und Ginster den Wind. Am Himmel tummeln sich neben Seeadlern und Dohlen, Westwinddrachen und Harpyien in erstaunlicher Zahl. Der Rest des Landes sind Sumpf, Steppe und Heide, eine unwirtliche Gegend, in der ein Wanderer tagelang unterwegs sein kann, ohne einem anderen Menschen zu begegnen. Das Mammut ist ob seines Elfenbeins und der Mengen an Fleisch, die es liefern kann, eine begehrte, aber auch gefürchtete Beute – ebenso wie an den Küsten die Seetiger und Robben, die äußerst wehrhafte Gegner sein können. Meist unbehelligt von Walfängern findet sich hier eine große Vielfalt verschiedener Walarten. Einem großen Wal zu begegnen, gilt den Seefahrern als gutes Omen, gelten sie doch Swafnir als heilig. Eine Gefahr für jeden auf dem Meer sind Seeschlangen und Krakenmolche, die in letzter Zeit immer häufiger gesichtet werden.

Das **Bodirtal und Südthorwal** sind für Thorwaler Verhältnisse lieblich – hier befindet sich das beste Ackerland, und entsprechend viele Gehöfte. Widerstandsfähiges Obst und Getreide, hauptsächlich robuster, kurzstieliger Emmer, der von den Stürmen kaum umgeweht wird, wachsen hier. Auf den Nachbaräckern gedeihen Kohl, Linsen und verschiedene Rüben, aus denen das berühmte Premier Feuer gebrannt wird. Die Äcker sind zum Schutz vor dem andauernden Wind mit Hecken eingefasst, die den Bienen, deren Stöcke an fast jedem Hof stehen, Blüten bieten. Im Süden wachsen Steineichen, ansonsten findet man viel Heide, Ginster und entlang der Bachläufe Schilf, das als Reet die Dächer der Häuser deckt. Hoftiere sind das Olporter Geflügel, die Langmähen, kleine, kompakte Pferde, die dennoch einen ausgewachsenen Thorwaler einen ganzen Tag lang tragen können und darüber hinaus das Trendeln beherrschen. Dabei haben die Thorwaler selten eine so enge Beziehung zu ihren Pferden wie beispielsweise die Novadis, in sehr harten Wintern kommt durchaus auch Pferdefleisch auf den Tisch. Hartnäckig hält sich das Gerücht, dass die Langmähen sogar Stockfisch fressen, wenn nichts anderes mehr da ist. Die Hengste werden gern in Pferdekämpfen aufeinander losgelassen, bei denen sich der Besitzer des Siegers über ein gutes Preisgeld, manchmal aber auch nur über eine Flasche Premier Feuer freuen darf. Tarnelen und Wirselskraut wachsen hier, doch sollte man ein Auge auf das hohe Gras haben, bisweilen verbirgt sich ein Bodirwurm, eine Giftschlange, darin.

Das Hügelland zu Füßen der Hjalldorberge, die **Premier Halbinsel**, ist im Gegensatz zu den Bergen selbst fruchtbar und beherbergt viele Bauernhöfe. In heckenumstandenen Obstgärten gedeihen winzige, braune Bodirbirnen und saure Thosäpfel, die Mischwälder liefern Holz von Fichte, Kiefer, Erle, Ahorn und Birke. Vor allem bei der Insel Hjalldand gibt es gute Fischgründe und bei der Insel Runin Austernbänke. Die Nutzfische im Meer locken viele Haie an, darunter auch den gefürchteten Ifirnshai. Die Seevögel sind die gleichen wie überall an der Küste, im Frühling bieten Möweneier, die Kletterer aus den Klippen holen, eine willkommene Erweiterung

des Speiseplans. Die plumpen Boronskuttentaucher lassen sich hervorragend pökeln oder räuchern. Vor allem in den Hjalldorbergen, aber auch in den anderen Gebirgen Thorwals, sind Höhlenpanther und Schneelaurer eine Gefahr, nicht nur für unbedarfte Wanderer, auch einheimische Jäger fallen ihnen immer wieder zum Opfer.

Im **Waskirer Hochland** gibt es viel Fläche, die aber zum Ackerbau nicht taugt. Karg sind die Böden und bringen kaum Feldfrüchte hervor. Dicht und düster sind die aus Nadelbäumen bestehenden Wälder, das Land dazwischen zerklüftet und von Heidekraut überwuchert. Geißböcke und Karene weiden hier, Raubvögel wie Adler, Orklandgeier und Habichte holen sich die gefallenen und schwachen Tiere, von denen auch die Borken- und Orklandbären ihren Tribut fordern. Gefährlicheres Gezücht sind Harpyien und Ghule, während in den Grauen Bergen zahlreiche Höhlendrachen und Tatzelwürmer ihr Unwesen treiben. Aber auch die uralte Kaiserdrachin Illikunda hat sich hier niedergelassen. Trollen kann man, wenn auch selten, ebenfalls begegnen. Nicht so eindrucksvoll, aber häufiger, sind die Orklandkarnickel, beliebteste Beute der Rau- und Silberwölfe dieser Lande. Der Weiße Wühler, eine Maulwurfsart, hat sich vor solchen Nachstellungen unter die Erde in Sicherheit gebracht.

Auf den **Olportsteinen** ist kaum Landwirtschaft möglich, hier leben die Bewohner vom Fisch- und Robbenfang und den häufig vorkommenden Muscheln und Krebsen. Der Olporter Stockfisch wird im ganzen Land gehandelt, auch wenn ihn die Fischer beim Trocknen gegen die allgegenwärtigen Westwinddrachen verteidigen müssen. Die hiesigen Pferde sind die kleinen, genügsamen *Paaviponys* mit ihren breiten Hufen, die im Winter brav die Schlitten ziehen. An den Hängen wachsen Fjellkiefern, die kaum einmal über kniehoch werden.

An den **Küsten des Nordens** ist die Gegend oft felsig und an manchen Stellen fällt das Land in steilen Klippen tief ins Meer ab. Fruchtbare Erde findet sich nur vereinzelt, wenig Getreide wächst hier, dafür halten die Bauern Ziegen und Rundohrschafe. Von hier stammen die typischen Hunde der Küsten, die langhaarigen, kräftigen Schwarzen Olporter, die gern schwimmen und ihren Besitzern sogar aufs Schiff folgen. Seevögel wie den Albatros, Möwen, Sturmtaucher, Töpel, Seeadler und die als Unglückboten geltenden Sturmwellenläufer gibt es hier viele, aber auch Westwinddrachen und Harpyienschwärme. Ein Kuriosum sind die Orklandhörnchen oder Lemminge, die sich alle paar Götterläufe in Scharen von den Klippen ins Meer stürzen. Im Meer begegnen den Seeleuten Olport- und Narwale, letztere werden auch Einhörner des Meeres genannt. Fischer freuen sich über Olporter Hering, Salzarele (ein Plattfisch), Prembutt und Bordirsalme, während ihnen die Eisen- und Panzerkrabben oft genug die Netze zerschneiden. Als Schiffskatze sieht man oft die langhaarige Thorwalkatze, die sich aber nur selten mit den Schwarzen Olportern an Bord verträgt.

Das **Gjalsker Hochland** ist eine heidekrautbestandene Steppe mit wenigen, kleinen Wäldchen mit oft undurchdringlichen Dornichträndern. Vielfraße, Schneeziegen und Steppenfüchse leben hier, aber auch Mammuts und

Vorteile

Wasserlebewesen (*)

Wesen, deren natürlicher Lebensraum das Wasser ist, haben einen Körper, der an diese Umgebung angepasst ist. Sie können sich besser im Wasser bewegen als Landlebewesen vermögen.

Regel: Wesen mit diesem Vorteil erhalten automatisch die Sonderfertigkeit *Unterwasserkampf* (die Kosten der

SF sind in diesem Vorteil einberechnet). Wasserlebewesen können unter Wasser atmen. Außerdem können sie sich darin mit Leichtigkeit fortbewegen, da es sich um ihr natürliches Element handelt. Sie müssen keine Proben ablegen, um nicht zu ertrinken.

Voraussetzungen: Tier muss Wasserlebewesen als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Tierkampfsonderfertigkeiten

Klammergriff (Spezialmanöver)

Mittels Fangarmen, Tentakeln, Rüsseln, langen Armen oder dem ganzen Körper kann ein Wesen eine Heldin umschlingen, anheben und würgen.

Regel: Dem Wesen muss eine AT mit seinem Fangarm (Tentakel, Arm, Körper etc.) gelingen. Kann der Gegner sich nicht verteidigen, hält der Angreifer ihn fest. Solange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss das Wesen keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien eingesetzt werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) nötig. Mittels einer freien Aktion kann der Klammernde den Gehaltenen loslassen. Sollte der Klammernde sein Opfer angehoben haben, stürzt es und erleidet den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) gelingt. Der Angriff ist um -4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Schwanzschwung (Spezialmanöver)

Wesen mit einem langen, kräftigen Schwanz oder Tentakel können diese als Waffe einsetzen und über den Boden fegen. Dadurch kann es ihnen gelingen, sogar mehrere Gegner zu Fall zu bringen.

Regel: Ist das angreifende Wesen mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem Schwanzschwung mehrere Gegner zu Fall bringen. Diesem Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder hinter (Schwanz) dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um -2 pro Ziel erschwert.

Erschwernis: -2 pro Ziel

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Trampeln (Spezialmanöver)

Große Tiere und Ungeheuer versuchen oftmals, kleinere Gegner einfach zu zertrampeln. Dabei gehen sie das Risiko ein, selbst verletzt zu werden, aber ein solcher Angriff

kann auch schnell das Ende des Gegners bedeuten, da er mehr Schaden verursacht als üblich.

Regel: Ausschließlich Gegner mit dem Status *Liegend* oder Wesen, deren Größenkategorie kleiner ist als die des angreifenden Wesens, können zertrampelt werden. Der Angreifer kann eine Trampel-Attacke durchführen. Hierdurch erleidet er jedoch einen zusätzlichen Abzug von -2 Punkten auf seine Verteidigung in der laufenden KR.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Überrennen (Spezialmanöver)

Eines der einfachsten Mittel, einen Gegner anzugreifen und viel Schaden zu verursachen, ist das Überrennen. Die Kreatur versucht in diesem Fall einfach, eine Art Sturmangriff auszuführen, der aber nicht bei der Heldin endet. Das Wesen stürmt einfach weiter, selbst wenn es die Heldin erwischt hat.

Regel: Das Manöver *Überrennen* kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte das *Überrennen* misslingen, erhält der Verteidiger Gelegenheit für einen Passierschlag, dieser ist aber zusätzlich um -4 erschwert. Ist das *Überrennen*-Manöver erfolgreich, so ist eine Attacke gegen das Wesen durch den Angegriffenen in dieser KR um -2 erschwert. Am Ende der KR ist das Wesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Angriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver *Finte* kombiniert werden.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Unterwasserkampf (passiv)

Landlebewesen haben meist größere Probleme im Kampf im oder unter Wasser. Wer jedoch als Wasserlebewesen geboren wurde, kann darin genauso kämpfen wie an Land.

Regel: Für Wesen mit dieser Sonderfertigkeit gelten die Erschwernisse im Kampf unter Wasser nicht (siehe **Regelwerk** Seite 239).

Voraussetzungen: Wesen verfügt über den Vorteil Wasserlebewesen



Wollnashörner, deren Geister von den Gjalskern verehrt werden. Die Heidel- und Rauschbeeren sowie die Krüppelbirken sind Futter für Karene und Schneehühner, die sich an das unwirtliche Land angepasst haben.

Im **Gjalsker Moorland** schwirren im Sommer Mückenschwärme. Hier wird Torf gestochen, der im Winter die

Katen wärmt. Die einzigen häufigen Bäume sind Trauerweiden, und nur selten Schwarzerlen, unter denen im Sommer oft die Auerochsen Zuflucht suchen. Gruben- und Tatzelwürmer sind keine Seltenheit, ebenso wenig Sumpfechsen und Feuermolche. Die berühmtesten Orkbremsen, Höhlenspinnen und die bis zu zwei Schritt großen Smaragdspinnen sind Gezücht, das dem Wanderer zusetzt, wenn auch nicht so gefährlich wie die Waldlöwen und der Orklandbovist, ein Pilz, vor dem man sich tunlichst fernhalten sollte.

Die **Brinasker Marschen** sind eine weitläufige, flache Sumpflandschaft. Kaum Landwirtschaft gibt es hier, sodass sich im Sommer die Mückenschwärme bevorzugt auf Wanderer stürzen. Sogar Borbarad-Moskito soll es hier geben. Dafür wird immer wieder von sagenhaften Tieren berichtet, die hier leben sollen – mindestens ein Einhorn, aber auch Morfus, Krakenmolche, Riesenegel und Borkenbären wurden hier schon gesehen. Manchen Sammler locken aber auch der hier vorkommende Traschbart (der gegen Fieber verwendet wird), vierblättrige Einbeere und Zunderschwamm in die Gegend, weniger der hier ebenfalls vorkommende Eitrige Krötenschemel.

Bestiarium der Gestade des Gottwals

Feuermolch

Der Feuermolch ist eine Echse, die vor allem am Bodir und in den Sümpfen rund um und im Orkland lebt. In

seiner natürlichen Umgebung ist der Feuermolch dank seiner Tarnfähigkeiten kaum zu entdecken. Sieht man ihn doch, ist es meist schon zu spät. Zwar

Feuermolch

Größe: 2,00 bis 2,60 Schritt Körpergröße

Gewicht: 140 bis 160 Stein

MU 15 KL 9 (t) IN 13 CH 11

FF 12 GE 13 KO 10 KK 14

LeP 45 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 4

Biss: AT 12 TP 1W6+3(+Gift)*RW kurz

Schwanz: AT 14 TP 1W6+1 RW mittel

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss, Schwanz), Zu Fall bringen (Schwanz)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 8, Verbergen 10**, Willenskraft 9

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 70 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Der Feuermolch wartet mit einem Angriff, bis sich jemand bis in Angriffsdistanz nähert oder er durch Fernkampfangriffe verletzt wird.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 34 LeP, 23 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Feuermolche sind eine giftige Echsenart, die über 2 Schritt groß werden kann.

- **QS 2:** Das Gift des Feuermolches brennt und kann für schwächere Personen tödlich sein. Es wirkt viele Stunden lang.

- **QS 3+:** In Sümpfen ist der Feuermolch gut getarnt. Man erkennt oft viel zu spät, dass man sich ihm genähert hat. Personen, die sich sehr dicht an ihn heranzuwagen, werden als Feinde wahrgenommen und angegriffen.

Jagd: -3

Sonderregeln:

***) Feuermolchgift:**

Der Speichel des Feuermolches enthält ein Gift, welches dem Opfer über Stunden hinweg schadet. Es ist nicht kumulativ. Eine erneute Vergiftung durch weitere Bisse kann erst einsetzen, wenn die Wirkung des bisherigen Giftbisses endet.

Stufe: 4

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 2 SP pro angefangener Stunde / 1 SP pro angefangener Stunde

Beginn: sofort

Dauer: 30-KO des Opfers in Stunden

Kosten: 200 S / 250 S

****) Tarnung:** Durch sein Aussehen kann der Feuermolch sich in entsprechender Umgebung (Sümpfe, Flussläufe) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken, Wahrnehmen)*, um ihn zu entdecken, sind dort um -2 erschwert.



Ghul, gewöhnlicher

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt Körpergröße (kann bei nicht-menschlichen Ghulen abweichen)

Gewicht: 60 bis 80 Stein (kann bei nichtmenschlichen Ghulen abweichen)

MU 15 KL 11 (t) IN 14 CH 9

FF 13 GE 12 KO 18 KK 16

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 3 ZK 1 GS 7

Biss: AT 12 TP 1W6+4(+Gift)* **RW** kurz

Klauen: AT 11 TP 1W6+2(+Krankheit)** **RW** mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Geruch) / Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss, Klauen)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 10

Anzahl: 1 oder 3W6 (Ghulhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Beute: 60 Rationen Fleisch (ungenießbar und giftig, siehe Ghulgift)

Kampfverhalten: Ghule ziehen sich bei Tage in eine Gruft oder Höhle zurück, da ihnen Sonnenlicht unangenehm ist. Wenn sie Hunger haben, gehen sie auf Jagd und fressen Leichen und scheuen auch nicht davor zurück, Lebende anzugreifen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Ghule sind Leichenfresser und scheuen das Licht.

☛ **QS 2:** Wer von einem Ghul gebissen wird, verwandelt sich möglicherweise selbst in einen.

☛ **QS 3+:** Ghulgift kann man mittels Magie und Götterwirken heilen. Wird ein Lebewesen so geheilt, verwandelt es sich nicht in einen Ghul.

Sonderregeln:

*) **Ghulgift:**

Der Speichel der Ghule enthält ein magisches Gift, welches das Opfer langsam in einen Ghul verwandelt. Das Gift ist nur mittels magischer und karmaler Heilmethoden oder einer Probe auf *Heilkunde Gift (tierisches Gift)* erschwert um –5 heilbar. Eine Heilung ist jedoch nur möglich, solange die Verwandlung noch nicht abgeschlossen ist. Voraussetzung für die Probe ist ein Aderlass (2W6 SP beim Patienten) und der Einsatz von Misteln. Stirbt der Patient während der Heilbehandlung, wird dieser unabhängig von ihrem Gelingen zum Ghul.

Stufe: 6

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Der Erkrankte verwandelt sich binnen 1W3 Tagen in einen Ghul. / 1 Stufe *Paralyse*

Beginn: sofort

Dauer: permanent / 12 Stunden

Kosten: nicht extrahierbar, deshalb auch kein Preis

) **Krankheitsüberträger: Ghule können Krankheiten übertragen. Für je 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-12 (keine Krankheit), 13-17 (Lutanas), 18-20 (Rascher Wahn). Ist die Heldin infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343).

Nichtmenschliche Ghule: Da es auch Ghule gibt, die vorher Zwerge, Elfen, Orks oder andere Kulturschaffende waren, können Werte von denen des oben vorgestellten menschlichen Ghuls abweichen.



greift er menschengroße Wesen nur an, wenn er sich bedroht fühlt, stellt dann jedoch wegen seines langsam wirkenden, aber potenten Giftes eine Bedrohung dar.

Ghul

»Die Leichenfresser gieren nach den Körpern der Toten, die wir in Eis und Schnee oder im Moor bewahren, bevor wir sie zu den Knochenklippen bringen. Manchmal, wenn der Hunger sie übermannt, gieren sie auch nach dem Fleisch der Lebenden – nehmt euch vor ihnen in Acht! Sie mögen nicht so schnell und beweglich sein wie ihr, aber sie sind kräftig und zäh, und ihre Haut ist wie Leder. Wenn sie euch beißen, werdet ihr zu einem von ihnen und selbst die Brenchi-Dûn können euch dann vielleicht nicht mehr retten. Erschlagt die Leichenfresser, wo ihr ihnen begegnet, und vergesst nicht: Sie sind für den Tod von Caltha brai Marzagh, der Tochter eures alten Yaldings, verantwortlich.«

—Gon Bartakh bren Yuchdan zu einigen jungen Durrion im Haerad Mortakh, neuzeitlich

Die leichenfressenden Ghule lauern vor allem in der Dunkelheit und ziehen sich tagsüber in Höhlen und Grotten zurück, um den Schein der Sonne zu entgehen.





Ifirnshai

Größe: 10,00 bis 12,00 Schritt

Gewicht: bis 5.000 Stein

MU 17 **KL** 10 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 8 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 30

LeP 160 **AsP** – **KaP** – **INI** 10+1W6

VW 3 **SK** 1 **ZK** 6 **GS** 14 (im Wasser)

Biss: **AT** 14 **TP** 2W6+14 **RW** kurz

Rammangriff: **AT** 16 **TP** 2W6+6 **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteil: Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 16, Klettern (keine Probe erlaubt; Ifirnshaie können nicht klettern), Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Verbergen 8, Willenskraft 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 1.500 bis 2.000 Rationen Fleisch, Haut (30 Silbertaler), Trophäe (Tran, 300 Silbertaler)

Kampfverhalten: Ein Ifirnshai wird zu seiner potenziellen Beute schwimmen und einen Angriff zum Verbeißen ausführen. Meist reicht das aus, um seine Beute zu töten.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 120 LeP, 80 LeP, 40 LeP, 5 LeP oder weniger

Fischen & Angeln (Salzwassertiere):

☞ **QS 1:** Blut lockt den Ifirnshai an.*

☞ **QS 2:** Anders als andere Haie ist der Ifirnshai stets allein auf Jagd.

☞ **QS 3+:** Der Ifirnshai kann in Raserei verfallen, wenn er verletzt wird.

Sonderregeln:

*) *Angelockt von Blut:* Ifirnshaie können bis zu 5 Meilen weit Blut im Wasser wahrnehmen und nähern sich dann zielstrebig ihrer potenziellen Beute.

Raserei: Der Ifirnshai wird durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald er 20 LeP verloren hat, gelten für ihn folgende Modifikatoren: -3 VW, +2 AT, +4 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Raserei (Status)

Einige Wesen können in den Status der *Raserei* verfallen, wenn sie eine bestimmte Menge an LeP durch einen Gegner verloren haben. Das Ungeheuer oder Tier erhält eine Reihe von Boni und teilweise auch Mali auf Werte (angegeben bei dem entsprechenden Wesen). Der Status endet, sobald der Gegner stirbt, eine bestimmte Zeit vergangen ist oder die Bedingungen für die Flucht eintreten (z. B. ein zu niedriger LE-Stand). *Raserei* ist nicht zu wechseln mit dem Status *Bluttausch*.

Ghule kann man vor allem im Gjalskerland antreffen, wo sie für die menschlichen Bewohner eine immense Bedrohung darstellen. Da sie die aufbewahrten Leichen der verstorbenen Gjalsker fressen wollen, gelten sie als abscheuliche Wesenheiten, auf die einige Gjalsker sogar gezielt Jagd machen. Der Biss eines Ghuls ist giftig und löst fast immer nach einigen Tagen eine Verwandlung aus: Das Opfer wird selbst zu einem Ghul.

Ifirnshai

Der Ifirns- oder Weißhai ist einer der größten Haie der aventurischen Meere. Das bis zu 12 Schritt lange Ungeheuer frisst Wale und Delfine und wird deshalb, und weil es wertvolle Beute verspricht, von den Thorwalern gejagt. Wer sich mit einem Ifirnshai anlegt, muss jedoch mit der *Raserei* des Tieres rechnen, wenn es verletzt wird – und dann kann es in seiner Wildheit sogar größere Boote zum Kentern bringen.

Mammut

Mammuts sind riesige Verwandte der Elefanten mit dichtem Fell, die die nördlichen Steppen durchstreifen. Sie leben vor allem im Hohen Norden, doch ihre Weidegründe erstrecken sich auch auf das Ork- und Gjalskerland. Von den Gjalskern werden sie verehrt, denn sie gelten ihnen als Kinder Natûru-Gons, des wichtigsten Gottes der Gjalsker, die die Mammuts als ihre Brüder ansehen. Mammuts sind im Grunde äußerst friedfertige

Tiere, doch wenn man sie in die Enge treibt und sie sich wehren müssen, sind sie eine kaum aufzuhaltende Naturgewalt.

Seeschlange

»Nein, mit einer Seeschlange hatte ich es noch nie zu tun. Wirklich nicht. Glaubst doch nicht, dass ich es vergessen hätte, wenn so ein Alptraum aus Schuppen und Zähnen vor mir aus dem Wasser aufgetaucht wäre. Ich hab doch den Schädel in Olport gesehen. Na den, der da in der Hvalur-Halla hängt, von der Seeschlange, die Jurga Tjalfsdottir erschlagen hat. Und ich sag dir, so ein Biest ist mir noch nie in echt begegnet. Swafnir sei Dank!«

—der Abenteurer und „Liebling der Runjas“ Hjaldar Thorwulfsson im Gespräch mit anderen Reisenden, gehört in Prem 1043 BF

Eines der gefürchteten Meeresungeheuer ist die Seeschlange. Dieses gewaltige Geschöpf wird bis zu 40 Schritt lang und gilt den Thorwalern als Inbegriff der Diener Hranngars. Sich einer Seeschlange im Kampf zu stellen, bedeutet meistens den sicheren Tod, denn das Wesen ist unglaublich zäh und kann mit seinen Angriffen ganze Schiffe zerstören. Die Nähe zu den Niederhöllen merkt man der Seeschlange an, wenn man sie mit efferd- oder swafnirgeweihten Waffen angreift. Gegen diese ist das Meeresungeheuer besonders empfindlich und reagiert auf sie umso aggressiver und zorniger.

Mammut

Größe: 5,00 bis 7,00 Schritt; 4,00 bis 4,20 Schritt
Schulterhöhe

Gewicht: 8.000 bis 10.000 Stein

MU 13 **KL** 13 (t) **IN** 13 **CH** 13

FF 12 **GE** 11 **KO** 25 **KK** 30

LeP 450 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 3 **SK** –1 **ZK** 6 **GS** 12

Rüssel: AT 14 TP 1W6+4 RW lang

Stoß: AT 12 TP 2W6+4 RW lang

Überrennen: AT 8 TP 2W6+6 RW kurz

Trampeln: AT 6 TP 2W6+12 RW kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Überrennen, 1 x Trampeln)

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Rüssel), Mächtiger Schlag (Stoß), Schildspalter (Stoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I+II (Rüssel, Stoß)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern (keine Probe erlaubt; Mammuts können nicht klettern), Körperbeherrschung 6, Kraftakt 18, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Verbergen 0, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: riesig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 3.000 Rationen Fleisch, Trophäe (Stoßzahn, 200 Silbertaler)

Kampfverhalten: Mammuts sind im Grunde friedliche Tiere und meiden Konflikte. Sollten sie aber in die Enge getrieben oder ein einzelnes Mitglied der Herde bedroht werden, greifen sie gemeinsam ihre Gegner an und versetzen ihnen Stöße mit ihren Stoßzähnen. Ist ein Mammut verletzt, trampelt es auch auf seinen Gegnern herum.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 338 LeP, 225 LeP, 113 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Mammuts können auch bei großer Kälte überleben.

☛ **QS 2:** Vor Feuer haben Mammuts Angst.

☛ **QS 3+:** Einzelne Tiere lassen sich mit Feuer von ihrer Herde isolieren und in Abgründe stürzen. Dies ist die übliche Art, ein Mammut zu jagen, und wird vor allem von den Nivesen genutzt.

Jagd: –4



Seeschlange

Größe: 20,00 bis 40,00 Schritt

Gewicht: 7.500 bis 50.000 Stein

MU 16 **KL** 8 (t) **IN** 13 **CH** 14

FF 10 **GE** 12 **KO** 20 **KK** 50

LeP 1.000 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 1 **SK** 8 **ZK** 14 **GS** 10 (im Wasser)

Biss: AT 8 TP 2W6+16 RW lang

Schwanz: AT 10 TP 1W6+10 RW lang

RS/BE: 5/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 18, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 18, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 4, Verbergen 0, Willenskraft 9

Anzahl: 1 oder 2 (Paarungszeit)

Größenkategorie: riesig

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 20.000 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäe (Zähne, 500 Silbertaler)

Kampfverhalten: Seeschlangen greifen meist ganze Schiffe an. Sie versuchen, einzelne Matrosen zu fressen oder das Schiff kentern zu lassen.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 750 LeP, 500 LeP, 250 LeP, 5 LeP oder weniger

Fischen & Angeln (Wasserungeheuer)

☛ **QS 1:** Seeschlangen sind vielleicht die schrecklichsten aller Ungeheuer, wenn man vom Basilisken absieht.

☛ **QS 2:** Man erzählt sich, dass Seeschlangen durch dämonische Kraft erschaffen wurden.

☛ **QS 3+:** Es soll Dämonendiener geben, die Seeschlangen rufen können.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Die Seeschlange ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Efferd. Der gleiche Effekt tritt auch bei Swafnir, Numinoru und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wasser ein.



Seetiger

Größe: 4,00 bis 5,00 Schritt

Gewicht: 2.000 bis 2.500 Stein

MU 12 **KL** 10 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 8 **GE** 11 **KO** 20 **KK** 23

LeP 100 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 5 **SK** –2 **ZK** 2 **GS** 8/14 (an Land / im Wasser)

Biss: **AT** 8/10 (an Land / im Wasser) **TP** 2W6+2 **RW** kurz
RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Kälteresistenz, Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Biss), Unterwasserkampf, Wuchtschlag I-III (Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern (keine Probe erlaubt; Seetiger können nicht klettern), Körperbeherrschung 3, Kraftakt 10, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 5, Verbergen 6, Willenskraft 1

Anzahl: 1, 2W6+2 (kleine Kolonie) oder 1W20+30 (große Kolonie)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 300 Rationen Fleisch, Trophäe (Ambra, 20 Silbertaler; Tran, 120 Silbertaler), Haut (30 Silbertaler)

Kampfverhalten: Seetiger sind recht angriffslustig. Sollte sich eine Heldin bis auf Angriffsdistanz nähern, greift der Seetiger an. Üblicherweise setzt ein Seetiger auf den *Mächtigen Schlag*.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 75 LeP, 50 LeP, 25 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Seetiger sind große, gefährliche Robbenartige.
- **QS 2:** Seetiger gelten als angriffslustig und können Hiebe mit ihren Hauern austeilen und zubeißen.
- **QS 3+:** Wenn ein Seetiger getötet wird, besteht die Chance, dass die übrigen Seetiger der Kolonie ihren Freund rächen wollen.

Jagd: –4

Sonderregeln:

Rache: Sollten Seetiger beobachten, dass einer der ihren getötet wurde, würfle mit 1W6. Bei 1-4 greifen die übrigen Seetiger denjenigen an, der ihren Freund auf dem Gewissen hat.



Seetiger

Beim Seetiger handelt es sich um eine große Robbenart, der man an den Küsten des nördlichen Aventuriens begegnen kann. Seetiger gelten als vergleichsweise angriffslustige Tiere, die sich schnell bedroht fühlen, wenn man sich ihnen nähert. Eine Besonderheit stellt der Rachedurst der Tiere dar: Sobald einer der ihren getötet wird, greifen oftmals alle anderen Tiere den Gegner an.

Wollnashorn

Das in den nördlichen Steppen lebende Wollnashorn ist im Grunde ein friedlicher Pflanzenfresser, doch wenn das Tier bedroht wird, kann es überraschend schnell sein und durch einen Hornstoß erheblichen Schaden anrichten. Es bricht Kämpfe häufig ohne ersichtlichen Grund ab, greift aber bei weiterer Verfolgung oder Provokation ebenso schnell wieder an.



Wollnashorn

Größe: 3,00 bis 4,00 Schritt (ohne Schwanz); 3,50 bis 4,50 Schritt (mit Schwanz); 1,40 bis 1,60 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 1.800 bis 2.800 Stein

MU 15 KL 9 (t) IN 12 CH 11

FF 10 GE 11 KO 19 KK 26

LeP 150 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 6 SK –3 ZK 3 GS 14

Hornstoß: AT 10 TP 1W6+8 RW kurz

Trampeln: AT 10 TP 2W6+14 RW kurz

Überrennen: AT 8 TP 2W6+8 RW kurz

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Hornstoß), Schildspalter (Hornstoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I (Hornstoß), Zu Fall bringen (Hornstoß)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 0, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 13, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 3, Verbergen 3, Willenskraft 12

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Familie)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 800 Rationen Fleisch, Haut (12 Silbertaler), Trophäe (Horn, 125 Silbertaler)

Kampfverhalten: Wollnashörner sind friedliche Pflanzenfresser, doch wenn sie gereizt oder ihre Jungen bedroht werden, greifen sie an. Unbekannte Geräusche, z. B. das Klappern von Ausrüstungsgegenständen, wecken das Misstrauen von Wollnashörnern.

Sie stürmen dann sofort mit gesenktem Kopf auf die Ursache zu und versuchen, den Gegner zu überrennen. Nach diesem ersten Angriff handeln sie weniger ungestüm und greifen mit Hornstößen an, um den Gegner zu Fall zu bringen und ihn anschließend zu Tode zu trampeln.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; plötzlicher Abbruch des Kampfes

Schmerz +1 bei: 113 LeP, 75 LeP, 38 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

• **QS 1:** Wollnashörner sehen nicht gut, aber sie haben einen guten Hör- und Geruchssinn. Wenn man leise ist und der Wind günstig steht, kann man sich dem Tier bis auf wenige Schritte nähern, ohne dass man von ihm bemerkt wird.

• **QS 2:** Gelegentlich brechen Wollnashörner Kämpfe einfach ab, aber es ist besser, sie nicht zu reizen und sicherheitshalber auf einen Baum zu klettern, wenn man sie erspät.

• **QS 3+:** Das Wollnashorn wird seine Jungen bis zum Tod verteidigen. Man sollte also tunlichst vermeiden, die Jungtiere zu gefährden.

Jagd: –3

Sonderregeln:

Plötzlicher Kampfabbruch: Zu Beginn jeder Kampfunde nach der ersten muss für das Wollnashorn mit 1W6 gewürfelt werden. Sofern es nicht seine Jungen verteidigen muss, bricht es den Kampf bei einer 1 ab.



Herbarium der Region

Klippenzahn

Klippenzahn ist eine heilkräftige Pflanze, die in Felsritzen und auf steinernen Flächen wächst. Wird der Saft eines Stängels getrunken oder auf Verletzungen aufgetragen, heilen die Wunden deutlich schneller als üblich. Zudem hat Klippenzahn eine vorbeugende Wirkung gegen Wundbrand. Leider verströmt die Pflanze einen Geruch, der Tiere anlockt, sodass es häufig zu Begegnungen zwischen Vertretern der Tierwelt und Pflanzensammlern kommt, wenn Klippenzahn entdeckt wird (nach Meisterentscheid oder bei 1-2 auf W6 beim Fund von Klippenzahn).

Suchschwierigkeit: –2

Bestimmungsschwierigkeit: –1

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: Klippenzahn gewährt einen Bonus von +1 LeP bei der nächsten Regenerationsphase pro Anwendung. Die Wirkung ist kumulativ, maximal lassen sich so bis zu +5 LeP ansammeln. Außerdem steigt die

ZK gegenüber Krankheitsproben bei Wundfieber um 2 und die Wahrscheinlichkeit, daran zu erkranken, sinkt für 5 Tage um 5 %

Preis: 6 / 9 Silbertaler

Messergras

Das gefürchtete Messergras wird bis zu einem Schritt hoch und hat gelbgrüne Blätter, die scharf wie Eisenklingen sind. Wer sich im Messergras verirrt, ist deshalb meist so gut wie tot. Es verträgt kaum Feuchtigkeit, weswegen es meistens nur in trockenen Steppengebieten zwischen Riva und Mengbilla vorkommt. Besonders häufig ist es in der nach ihm benannten Messergrassteppe westlich von Thasch und Finsterkamm, aber auch im Hochland und in den Randgebieten der Wüste Khôm kann es vorkommen. Das Gras widersteht Feuer, sogar ganzen Steppenbränden, und breitet sich danach umso mehr aus.



Einige Nagetiere und Schlangen ernähren sich davon, ansonsten ist nur das Warzennashorn aufgrund seiner dicken Haut gegen das Messergras gefeit. Als oft einzige andere Pflanze wächst Mohn zwischen den harten Halmen.

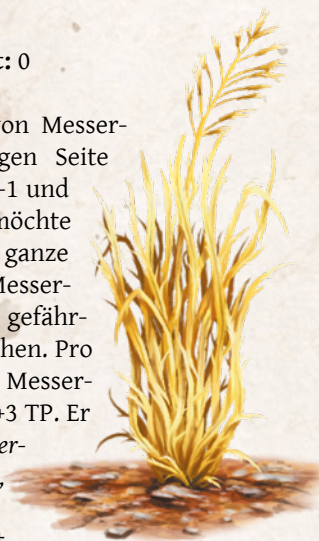
Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: 0

Anwendungen: -

Wirkung: Die Berührung von Messergras an der scharfkantigen Seite verursacht zwischen 1W6-1 und 1W6+1 TP. In der Regel möchte der Held aber durch eine ganze Wiese oder Steppe mit Messergras und versucht den gefährlichen Pflanzen auszuweichen. Pro Meile, die ein Held durch Messergras geht, erleidet er 1W6+3 TP. Er kann eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Akrobatik, Balance oder Springen) ablegen. Jede QS verringert den Schaden um 1 TP. Messergras eignet sich nicht als Waffe.

Preis: -



Schlinggras

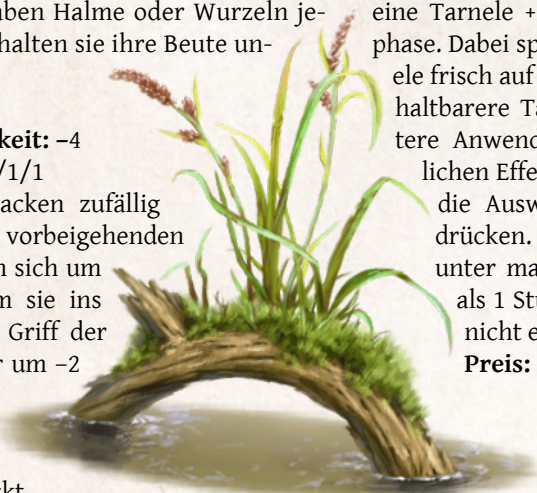
In nordaventurischen Sümpfen und Hochmooren wächst das Schlinggras. Es wird bis zu anderthalb Schritt hoch und steht häufig in kleinen Gruppen zusammen. Warum Schlinggras sich blitzschnell um Beine oder sonstige Körperteile eines unachtsamen – menschlichen oder tierischen – Wanderers schlingt, ist bislang ungeklärt. Haben Halme oder Wurzeln jedoch einmal zugespuckt, halten sie ihre Beute unbittlich fest.

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -4

Anwendungen: 1/1/1/1/1/1

Wirkung: Die Halme packen zufällig (7-20 auf 1W20) nach vorbeigehenden Lebewesen und winden sich um deren Gliedmaßen, um sie ins Moor zu ziehen. Dem Griff der Pflanze kann mit einer um -2 erschwerten Probe auf AW entgangen werden. Sobald sie jedoch erfolgreich zugespuckt



hat, gelten für den Gefangenen die Status *Eingeengt* und *Fixiert*. Um einen Gefangenen zu befreien, müssen insgesamt 5 TP gegen die Pflanze mit einer scharfen Klingenwaffe (z. B. einer Axt oder einem Schwert) erzielt werden. Die Pflanze benötigt 2 KR, um das Opfer ins Moor zu ziehen. Danach gilt für jede Attacke auf die im Moor liegenden Schlingen ein Sichtmodifikator der Stufe 4.

Preis: 0,2 / 0,3 Silbertaler

Tarnele

Bis zu einem halben Schritt hoch werden die Stängel der löwenzahnähnlichen Tarnele, die leuchtend rot blüht. Von wenigen Schuppen abgesehen ist der Stängel blattlos, und die spannlängen, mattgrünen Blätter mit vielen Härchen bilden eine Rosette am Boden. Zerrieben oder als Salbe verarbeitet wirkt sie

schmerzlindernd
und heilkräftig.

Die Tarnele liebt schattige Plätze und wächst zwischen Gerasim und Mengbilla bevorzugt auf dichten Wiesen und in Flussauen.

Auch in Wald und Sumpf ist sie heimisch, in Hochebenen hingegen eher selten.

Suchschwierigkeit: 2

Bestimmungsschwierigkeit: 0

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: Auf eine Verwundung aufgetragen, bringt eine Tarnele +1 LeP bei der nächsten Regenerationsphase. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Brei der Tarnele frisch auf die Wunde aufgetragen wurde oder eine haltbarere Tarnelensalbe zum Einsatz kommt. Weitere Anwendungen erzielen jedoch keinen zusätzlichen Effekt. Tarnele kann außerdem für 1 Stunde die Auswirkungen von 1 Stufe *Schmerz* unterdrücken. Dies funktioniert nur, solange der Held unter maximal 1 Stufe *Schmerz* leidet. Bei mehr als 1 Stufe setzt die schmerzlindernde Wirkung nicht ein oder endet umgehend.

Preis: 3 / 6 Silbertaler



GÖTTER & DÄMONEN

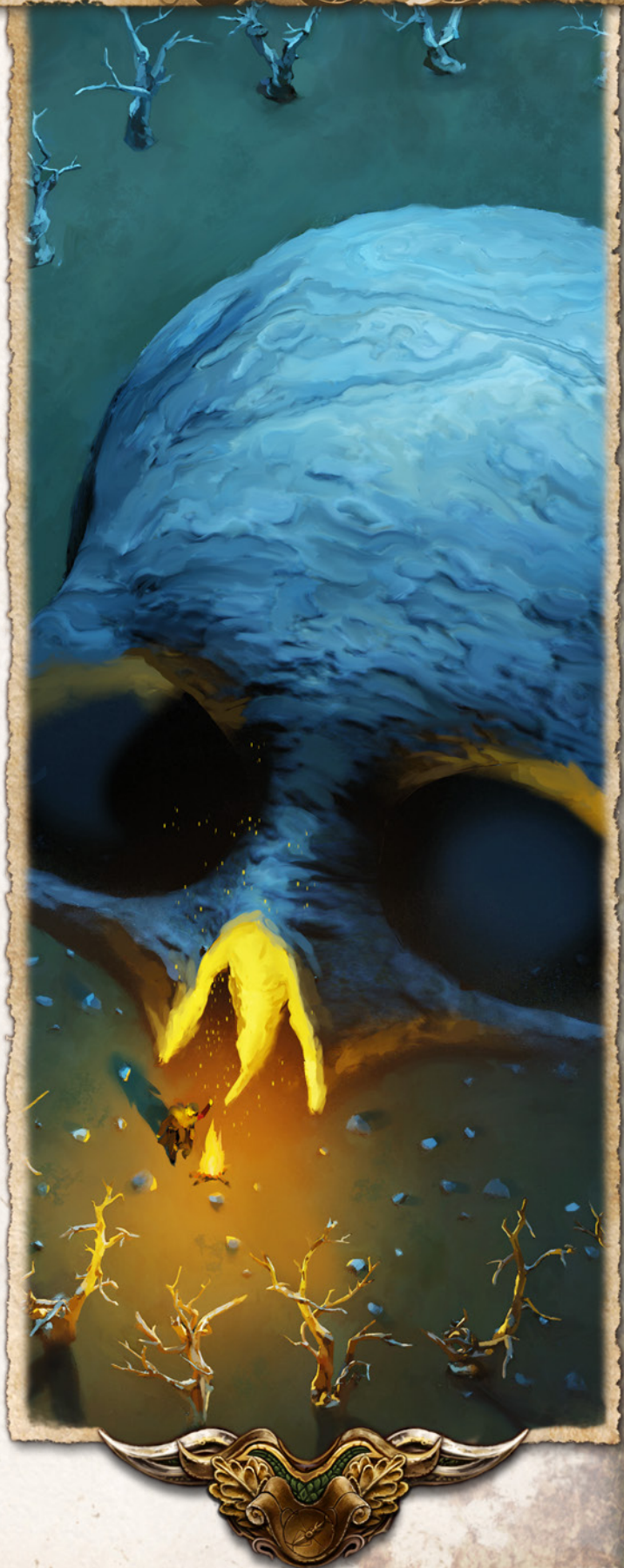


»Muss noch einmal auf diese absolut faszinierenden Auffälligkeiten eingehen, was die Religion dieser sogenannten Gjalskerländer angeht. Konnte mir während meiner Reise nur wenig Gedanken dazu machen, jetzt aber sehr wohl. Höchst ungewöhnlich! Es kann gewiss kein Zufall sein, dass diese Barbaren unter ihren Göttern einen haben, dessen Name Zwanfir lautet. Zwanfir! Wer da keine Parallele zu Swafnir sieht, ist dumm oder blind oder beides. Zwanfir! Merkwürdig nur, was die Barbaren mir in ihrem bruchstückhaften Thorwalsch über ihren Gott erzählen konnten. Sie sehen in ihm den Herrn der Meere, der in einer Halle tief unter der See lebt. Die Fische des Meeres sind seine Diener, sagen sie. Soweit ergibt die Sache einen Sinn. Auch die Ehrfurcht, mit der sie von ihm sprechen, erscheint mir durchaus angemessen. Komme aber zu dem Schluss, dass das Meer für diese Gjalsker eine gänzlich andere Bedeutung haben muss als für unsereins, denn sie halten Zwanfir für den Gott des Todes. Ziemlich seltsam. Sogar das Meer selbst verbinden sie mit dem Tod, was nicht nur erklärt, warum sie ihre Leichen der See übergeben, sondern auch, warum sie sich vor der Seefahrt fürchten. Ein alberner Aberglaube, sicher, aber er gibt zu denken. Wenn diese Barbaren sich dem Meer nur selten nähern, woher wissen sie dann von Swafnir? Das Wesen des Gottwals begreifen sie ja offenbar nicht ganz, aber es ist auch nicht alles falsch an ihrem Glauben. Wie also kann es sein, dass sie manches wissen, und anderes nicht? Eine weitere Expedition ins raue Hochland erscheint mir leider angebracht.«

—aus dem Reisetagebuch der Olporter Magierin Swanhild Norrisdottir vom 27. Phex 1042 BF

Glaube in der Region

Reisende, die es in den Nordwesten Aventuriens verschlägt, wundern sich meist über die fremdartige Glaubenswelt der Thorwaler und Gjalsker. Zwölfgöttergläubige finden nur wenige bekannte Elemente, etwa die Namen einiger Götter und die größeren Tempel in thorwalschen Städten. Im Hochland dagegen stößt man auf nahezu unbekannte Gottheiten und Verehrungsformen, die bei Mittelreichern für Stirnrunzeln sorgen. Hinzu kommen der weit verbreitete Aberglaube, der das Alltagsleben der Thorwaler und Gjalsker prägt, und die enge Verbindung von Mensch und Naturgeistern, die zwischen Verehrung und Furcht schwankt. Auch die großen Widersacher der Götter, von denen man abends am Feuer nur flüsternd Geschichten erzählt, mögen auf mittelreichische Besucher ungewöhnlich, bizarr oder gar ketzerisch wirken.





Die Glaubenswelt der Thorwaler

Die Thorwaler sind das Volk **Swafnirs** und er ist ihr Gott. Er verkörpert nahezu alles, was den Thorwalern wichtig ist. Der göttliche Wal ist ihr Anführer, ihr *Hetmann*, der sie der- einst in die letzte Schlacht gegen die Titanenseeschlange Hranngar und ihre Kreaturen führen wird. Bis dahin be- kämpft er sie und ihr Gefolge ohne Unterlass, denn keiner der beiden ewigen Widersacher ist in der Lage, einen Sieg zu erlangen. Die Thorwaler sollen an Swafnirs Seite den Ausschlag geben. So ist er das Maß an Mut und Kraft, dem jeder echte Thorwaler nacheifert. Sein ewiger Kampf ver- körpernt Pflicht und Schicksalsglauben, die vielen Thorwa- lern ebenso in Fleisch und Blut übergegangen sind. Um die Welt vor dem Untergang und der Herrschaft des Bösen zu bewahren, kämpft Swafnir seit Äonen. Treue ist daher ein hohes Gut im Glauben an den Gottwal, gilt sie doch als eine seiner Tugenden. Wurde ein Schwur in Swafnirs Namen gegeben, wird ein Thorwaler eher in den Tod gehen, als diesen zu brechen. Auch der sprichwörtliche Drang der Thorwaler nach Freiheit zeigt sich in der Gestalt ihres Got- tes. Stetig durchpflügt er die Weiten des Meeres, wild den Stürmen und Wellen trotzend, seine Feindin suchend. Als Herr über das Meer ist Swafnir den Thorwalern ein Schutz- gott. Er wies den Hjaldingern den Weg nach Osten, nährte sie, als sie zu verhungern drohten, gewährte ihnen Unter- schlupf, als sie Rast suchten, und neue Hoffnung, als die Schrecken des Nebels sie zu zermürben drohten. Swaf- nirs Gunst muss man verdienen oder einfordern und dann durch Taten seine Unterstützung belohnen. Verzweifelter Flehen wird kein Gehör finden.

Swafskari

Auch über die Grenzen Thorwals hinaus sind jene rasenden Kämpfer bekannt, die man als Swafnirkinder oder Walwütige bezeichnet. In ihnen, so heißt es, tost ein Sturm aus Swafnirs Wut, auch *Swafskari* genannt. Schon als Kinder sind sie leicht reizbar, oft zornig und neigen zu unvermittelten Gewalt- ausbrüchen. Als Erwachsene sind sie oft furchtein- flößende Kämpfer, die schon durch einen falschen Blick in blinde Raserei verfallen können. In diesem Zustand kämpfen sie ohne Rücksicht auf Verluste und greifen Freund und Feind gleichermaßen an, bis sie erschöpft zusammenbrechen. Doch trotz der Gefahr, die von solchen Menschen ausgeht, werden sie in Thorwal nicht verstoßen. Man baut ihnen eigene Hütten etwas abseits der großen Lang- häuser, die mit einem roten Tuch am Dachbalken für alle gut sichtbar gekennzeichnet werden, und behandelt sie mit großer Vorsicht. Man würde nie schlecht über sie sprechen oder gar ihren Tod for- dern, denn die Walwütigen gelten als Auserwählte Swafnirs, die im Leben die schwere Bürde seiner göttlichen Wut tragen müssen, um in der letzten Schlacht gegen Hranngar als Heerführer allen an- deren Thorwalern den Weg freizukämpfen. Deshalb nehmen sich besonders die Geweihten des Swaf- nir dieser Auserwählten an und lehren sie, ihren

Zorn zu mäßigen, damit sie in gewissem Maße Teil der Gesellschaft bleiben können. Manchen Swaf- nirkindern gelingt es so, am Rande einer Siedlung ein respektables Leben zu führen, andere werden von ihren Sippen gleichermaßen verehrt und ge- fürchtet, und in einigen tobt die *Swafskari* so hef- tig, dass sie ihre Heimat verlassen und als rastlose Wanderer durch das Land streifen. Außerdem gibt es seit einiger Zeit auf der Insel Gevri eine Siedlung für Walwütige, Hjalpisholm, in der eine Handvoll Geweihter mehrere Dutzend Swafnirkinder betreut und versucht, ihnen zu einem möglichst normalen Leben zu verhelfen.

Umgang mit Swafnirkindern

Walwütige erhalten schon früh ein Hautbild auf dem Handrücken, das die rote Swafnir-Rune zeigt. Durch sie und das dazu passende rote Stirnband, auf dem ein blutender Wal zu sehen ist, kann man sie von Weitem als Swafnirkinder erkennen. Jeder Thorwa- ler weiß bei diesem Anblick, dass er seine Worte und Handlungen sehr vorsichtig wählen muss, um den Auserwählten seines Gottes nicht zu reizen. Gleich- zeitig würde aber auch kein vernünftiger Thorwaler es wagen, einen Walwütigen anzugreifen oder gar zu töten, denn dies gilt als großer Frevel wider Swafnirs göttlichen Plan und wird hart bestraft.

Durch die lange Besetzung Thorwals durch das Mittelreich (siehe Seite 119) war der Glaube über viele Generationen hinweg eingefärbt. Der zwölgöttlichen Lehre entsprechend galt Swafnir als Sohn Efferds und Rondras. Doch mit einer Glaubensbewegung, die um das Jahr 1020 BF herum begann, änderte sich dieses Bild: Mehr und mehr konnte von den fremden Einflüssen erkannt werden und Funde alter Runensteine schärften das ursprüngliche Bild Swafnirs und des thorwalschen Glaubens auf. Neue. Den Höhepunkt fand diese Entwicklung auf dem großen *Herbsthjalding* im Jahr 1023 BF, als die damalige *Alsherjar der Alsherjari* (die oberste Geweihte der Swafnirkirche), Bridgera Karvsoilmfara, ein neues Glaubensbild verkündete. Seitdem wachsen neue Generationen Geweihter heran, die in Thorwal den neuen Glauben verbreiten. Die Bedeutung Swafnirs hat deutlich zugenommen und andere Gottheiten haben einen Wandel in ihrer Wahrnehmung erleben müssen.



Weitere Götter der Thorwaler

Ohne das Meer könnten die Thorwaler nicht überleben und das Meer ist **Efferd**. In seiner Gänze ist er unendlich, furchtbar und unnahbar, wie auch allgegenwärtig. Doch ist es Swafnir, der entgegen früherer Deutung nun oftmals als Vater Efferds genannt wird, der den Thorwalern beibrachte, das Meer mit ihren *Ottas* zu beherrschen. War es früher eine Randmeinung, dass die Mittelreicher die Verhältnisse umkehrten, um die Thorwaler zu demütigen, so ist die Idee der Vaterschaft Swafnirs heute

Die Götter der Hjaldinger

Einst offenbarte sich Swafnir der *Hetfrau* Jurga Tjalfsdottir und erwählte ihr Volk aus. Die Hjaldinger, die Jurga folgten, hatten bis zu jenem Tag die althergebrachten Götter ihrer Ahnen verehrt. Auch wenn diesen heute kaum noch Beachtung geschenkt wird, manche gar vergessen scheinen, tauchen ihre Namen noch immer in den Sagas der *Skalden* und den Liedern der *Sangara* auf. Man hört etwa von den göttlichen Brüdern **Ultramnir** und **Firnir**, Göttern der Stärke, die den Überlebenskampf gegen die Natur symbolisierten. Legenden ranken sich auch um **Frenjara**, eine Windgottheit, die heute noch als einer der sieben Winde verehrt wird. Von anderen Göttern sind oft nur Namen und einige Zuschreibungen erhalten, die möglicherweise rückblickend angepasst wurden, um die Götter der Hjaldinger mit aktuell bekannten Wesenheiten gleichzusetzen. Beispiele dafür sind **Dravina**, die Göttin des Heims, **Efard** der Seefahrer, **Phaegis** der Listenreiche und der streitlustige **Korri**. Manche Legenden berichten gar von einer Meeresgöttin namens **Karypta**, die einst von den Hjaldingern Verehrung erfuhr.

besonders in den traditionsverbundenen Regionen des Nordens anzutreffen.

Wo Swafnir das Meer zu besänftigen vermag, da ist es **Ifirn**, seine Gefährtin, die **Firun**, den Herrn des Todes und der erbarmungslosen Natur, beruhigt. Sie schenkt den Thorwalern das Sonnenlicht, das Firuns eisigen Griff lockert. In Ifirn sehen die Nordleute die Schönheit der Natur, der Elemente und der Wildnis. Sie ist es, die durch die *Runjas* den Menschen das Schicksal weist, denn sie ist auch das Leben.

Travia gilt den Thorwalern als wehrhafte Beschützerin des Heims. Als Herrin des Hauses behütet sie Familie und Bewohner, gewährt Gastrecht und ist Garantin des häuslichen Friedens.

Die Thorwaler sind stolz und der festen Ansicht, dass sie an Swafnirs Seite gegen die Verkörperung aller Übel ziehen und das Zünglein an der Waage im letzten Kampf gegen **Hranngar** sein werden.

Die Kinder Swafnirs

Mit dieser Bezeichnung werden verschiedene Gruppen gekennzeichnet, was bei Außenstehenden nicht selten zu Verwirrung führt. So sehen sich die Thorwaler als Ganzes als Kinder Swafnirs, hat er sie doch unter seinen Schutz gestellt. Einige Thorwaler gelten als vom Gott berührt, da sie seine Wut und Wildheit in sich tragen. Diese *Swafnirkinder* leben meist an den Rändern der Dörfer (siehe Seite 92). Zum Dritten gibt es einige leibliche Kinder des Gottes: Aus der Verbindung von Swafnir und Ifirn sind viele Gestalten thorwalscher Sagen entstanden. Zu den Bekanntesten zählt sicherlich **Aidari**, die Schwanentochter des göttlichen Paares. Von Vater und Mutter wurde sie als Wächterin der Seen und Gewässer eingesetzt, um Wanderer vor Gefahren zu bewahren. Als Bote des Gottwals fungiert ein Schwanendelphin, **Swanifrej**. Ihn soll man in den Weiten der nördlichen Meere antreffen können, so er nicht im Dienste des Vaters unterwegs ist. Ebenfalls an diesen kalten Orten treibt die **Eisblume** durch die Fluten. Von gewaltigem Ausmaß ist ihr Glitzern und Gleißeln weithin zu sehen und so manch ein Seemann soll in den hellen Funken Bilder seines Schicksals erkannt haben. Doch Wehe dem Schiff, dessen Besatzung, begierig die Zukunft zu erfahren, nicht auf die Riffe und Gefahren des Meeres achtet. Ein weiterer Sohn Swafnirs ist **Ögnir**, der als ein Nachkomme des Walgottes und einer menschlichen *Seidkona* gilt. Vor allem die *Sangara* verehren ihn und er wird als Betrüger und Bringer von Zwietracht angesehen. Er sei aber auch darauf bedacht, den durch ihn entfesselten Zorn wieder zu besänftigen. Nicht einmal die Götter sollen vor seinen Umtrieben sicher sein und man sagt, dass er zuweilen in menschlicher Gestalt an den Gestaden des Gottwals wandelt.

Viele weitere Kinder des Gottes leben im Norden oder wurden, wie z. B. seine walgestaltige Tochter **Freydir** als Freydirsbank zwischen Berik und der Gjalsker Halbinsel, ein Teil der Landschaft.

Die Glaubenswelt der Gjalsker

»Noch andere Auffälligkeiten neben der Ähnlichkeit von Zwanfir, wie die Hochländer ihn nennen, und Swafnir, dem weißen Wal. Solche Namensähnlichkeiten sind doch kein Zufall! Oder? Ifrunn muss doch Firun sein, oder Ifirn, oder eine wirre Mischung daraus – genau wie Fekorr, das klingt doch schon nach Phex und Kor, diesen Südländer-Göttern. Makka, die Mondgöttin, erinnert doch auch eindeutig an Mada. Was ist mit Tayrach, dessen Name auch unter den Göttern der verfluchten Orks auftaucht? Glauben die Gjalsker etwa an Orkgötzen? Und ist ihre Göttin Yurrga vielleicht nur eine verklarte Darstellung der großen Jurga Tjalfsdottir? Woher sollen sie Jurga kennen? Und dann gibt es noch eine Schlangengöttin. Aber bei dieser finsternen Göttin, die sie alle so fürchten, bin ich ratlos. Wie Hranngar klingt die nicht.«

—aus dem Reisetagebuch der Olporter Magierin Swanhild Norrisdottir vom 27. Phex 1042 BF

Die Kinder des Hochlands verehren ein urtümliches Götterpantheon, das nirgendwo sonst in Aventurien zu finden ist, und bei dem man nur mit Mühe Parallelen zu anderen Glaubenswelten ziehen kann. Eine strenge Hierarchie gibt es unter ihren Göttern nicht, jedoch würden die meisten Gjalsker zustimmen, wenn man **Natûru-Gon**, das weiße Mammut, als ihren obersten Gott bezeichnet. Durch den Gründungsmythos ihres Volkes sehen sich die Gjalsker im Bund mit diesem Gott, den sie als Schutzherrn des Lebens, der Kraft und der Fruchtbarkeit verehren. In vielen Legenden nimmt die schlangengestaltige Göttin **Sindarra** den Platz an seiner Seite als Schöpfungsgöttin ein, ihr schreibt man die Gabe der Schrift und übernatürlicher Begabung zu, welche die Gjalsker als *Cran'tara* bezeichnen. Besonders die Schamanen verehren Sindarra und da die Sonne als ihr goldenes Auge gilt, betrachten viele Gjalsker sie als Mutter, die über alle Menschen wacht. Als ihr Zwillingsbruder gilt der gerissene **Fekorr**, Gott der Nacht, der Rätsel und der Geheimnisse. Er ist eine undurchsichtige Gestalt, die oft genug unter Menschen und Göttern gleichermaßen für Unfrieden sorgt, allerdings rechtfertigen die Gjalsker seine Listen damit, dass er einen geheimen Plan gegen das Böse verfolge.

Ebenso als Streiter wider die Finsternis gilt **Wolkenkopf**, Gott der Stärke, der als Riese unter den Menschen wandelte und ihnen in der Großen Schlacht (siehe Seite 117) beistand. Ihn verbindet auch eine besondere Beziehung mit **Zwanfir**, dem walgestaltigen Gott des Todes, den die Gjalsker ebenso fürchten wie das Meer. Der Legende nach zog Wolkenkopf aus, um in das Reich Zwanfirs unter dem Meer einzudringen und den Gott des Todes zu erwürgen, damit niemand mehr sterben muss. Sobald er dies vollbringt, soll die Grüne Sonnenzeit eintreten, ein nie endender Sommer, in dem die ehrenvoll Gestorbenen mit den Lebenden wiedervereint werden und es ihnen an nichts mangelt. Ebenso wie Zwanfir ist der geblendete **Tayrach** eine gleichermaßen verehrte wie gefürchtete Gestalt. Der Gott vereint verschiedene widersprüchliche



Aspekte in sich: Er ist der gnadenlose Herr der Rache, aber auch der weise Spender der Erkenntnis, und vielen gilt er zudem als blutlustiger Gott des Kampfrausches. Auch über die Einhaltung von Schwüren wacht Tayrach, dessen Name Fremde mit einem Schaudern an den Orkgott Tairach erinnert. Die Gjalsker pochen jedoch darauf, die Orks hätten „Tayrach nicht verstanden“.

Andere Götter der Gjalsker sind der Herr des Winters, **Ifrunn** der Unbarmherzige, der auch als Schutzherr der Jagd und Heerführer gilt, die Mondgöttin **Makka**, deren Auge nachts am Himmel so schön leuchtet, dass sogar Götter um ihre Gunst buhlen, und die freundliche Göttin **Yurrga**, die als Tochter Natûru-Gons und Sindarras gilt. Sie schenkte den Menschen die Heilkunst und wacht über jeden, der sich auf Reisen begibt, indem sie ihm durch den Nordstern stets den rechten Weg weist. Die Gegenspielerin all dieser Götter ist die finstere **Calyach'an Mochûla**, die nachtschwarze Spinne und Mutter der Dämonen.

Neben den Göttern kommt verschiedengestaltigen Geistern in der Glaubenswelt der Gjalsker eine besondere Bedeutung zu. Den Schamanen, die die Einzigen sind, die *Dûnthyr* (die Geisterwelt) sehen können, kommt dabei die Rolle der Vermittler zwischen der Welt der Geister und der Welt der Lebenden zu. Die größte Rolle spielen dabei die *Odûn* (Tiergeister), die auch mit den *Durro-Dûn* (Tierkriegern) kommunizieren. Neben diesen kennen die Gjalsker auch die *Brayya-Dûn* (Geister der Ahnen), die *Zummu-Dûn* (Geister des Landes), die *Halla-Dûn* (Geister der Lüfte), die *Aqa-Dûn* (Geister des Wassers) und *Tûru-Dûn* (weitere



Naturgeister). All diese Geister werden von den Gjalskern verehrt, während sie hingegen die *Molû-Parra-Dûn* (verderbte Geister der Nachtschwarzen) fürchten und dem Wirken Calyach'an Mochûlas zurechnen.

Die Zwölfgötter in der Region

In Thorwal werden **Travia** und **Firun** sowie dessen milde Tochter **Ifirn** verehrt, aber die Zwölfe als Gemeinschaft sind vielen Thorwalern und Gjalskern nicht einmal bekannt. Selbst Geweihte der Travia werden in Thorwal mitunter abstreiten, dass ihre Göttin elf Geschwister hat. Außerhalb der größeren Städte findet man kaum Personen, die in der Lage sind, die Namen der zwölf Götter aufzuzählen.

Manche Zwölfgötter werden teilweise lokal angebetet, wie in Prem, wo es einen Tempel der **Rondra** gibt und die Kriegsgöttin einen gewissen Stellenwert genießt, oder in Muryt, wo **Efferd** als wichtigster Gott verehrt wird.

Insbesondere **Praios**, dessen Anhänger in der Priesterkaiserzeit Leid über die Thorwaler brachten, ist in der Gegend nicht gut gelitten. Generell werden Geweihte der Zwölfgötter – sofern sie nicht Travia oder Firun dienen – in Thorwal nicht besser behandelt als andere Fremde, solange sie nicht die Macht ihrer Götter für die Gemeinschaft einsetzen.

Im Gjalskerland wird keiner der Zwölfgötter verehrt. Versuche der Gleichsetzung mit lokalen Göttern lehnt man ab – „du hast Sindarra falsch verstanden“. Deshalb reagieren die Gjalsker auch eher verhalten auf Geweihte der Zwölfe, besonders wenn diese missionarischen Eifer an den Tag legen. Wer den Respekt der Gjalsker sucht, muss sich durch nützliche Fähigkeiten, Kampfeskraft oder Tapferkeit beweisen, doch allein für das Tragen eines Ornaments wird im Hochland niemandem Ehrerbietung zuteil.

Heilige Talismane

Das nahezu unversehrte *Ruderblatt der Jurga* wurde im Jahr 1040 BF in einer Bucht bei Prem gefunden und wird seitdem als Haupttalisman der Swafnirkirche im Premier Tempel des Gottwals aufbewahrt. Mannschaften, die diesen Talisman an Bord ihres Schiffes wissen, zeichnen sich durch besonderen Mut und Tatendrang aus.

Der *Heilige* oder auch *Ewige Eiskristall* ist der Haupttalisman der Ifirnkirche und wird in der Grimfirns-Halla in Olport aufbewahrt. Der riesige Eiskristall überdauert die Jahreszeiten und gibt ein blaues Licht von sich, das selbst im kältesten Winter Wärme und Zuversicht spendet.

Lokale Heilige & mystische Gestalten

Eine formelle Heiligenverehrung gibt es an den Gestaden des Gottwals nicht, wohl aber Personen, die man wie Heilige verehrt. Die wichtigste ist **Jurga Tjalfsdottir**, die vor mehr als 2.500 Jahren die Hjaldinger aus dem Gûldenland ins heutige Thorwal führte. Von ihren Taten berichtet das rund 100 Strophen umfassende Jurgalied, die wohl bekannteste aller Sagas.

In Thorwal werden außerdem die *Hetmänner* **Hyggelik der Große** und **Tronde Torbensson** verehrt, die beide die berühmte Schicksalsklinge *Grimring* führten. Hyggelik ist als großer Eroberer und Plünderer der Zyklopeninseln

berühmt, während Tronde Thorwal einte und im Kampf gegen die Schergen der Eishexe Glorana fiel. Er erstarrte zu Eis, das Schwert *Grimring* in der Hand. Viele Thorwaler glauben, dass Tronde in der Stunde der Not aus seinem kristallinen Grab zurückkehren wird, um sein Land zu retten.

Nicht ganz so bekannt, aber ebenfalls von vielen wie Heilige beachtet werden **Hellmark Arvesson**, der die Friedlosen einte, zu den Olportsteinen führte und dort den Ort Goldsholmer gründete, sowie die Olporter *Hetfrau* **Thorfinna Swafnildsdottir**, die mit einem Sieg über die mittelreichische Flotte das Ende der Priesterkaiser in Thorwal herbeiführte. Sie soll zudem das sagenumwobene Schwert *Tyrfing* geführt haben.

Zu den Thorwalern, um die sich die meisten Sagen und Legenden ranken, zählen die Kapitane **Asleif „Foggwulf“ Phileasson** und **Beorn Asgrimmsson**, genannt *der Blender*. Beide stritten in einer 80 Wochen langen Wettfahrt rund um Aventurien um den Titel des *Königs der Meere*, der schließlich Phileasson zugesprochen wurde, da Beorn nicht von der Wettfahrt zurückkehrte. Doch auch Phileasson verschwand bei seiner letzten Überfahrt ins Gûldenland. Um beide ranken sich Legenden, dass sie nicht tot seien, sondern sich weiteren Prüfungen Swafnirs stellen und dereinst wiederkehren werden.

Unter den Zauberkundigen findet **Tula von Skerdu** (siehe 110) gleichermaßen Verehrung, wie sie gefürchtet wird. Die Männer und Frauen der Insel Skerdu behandeln sie wie eine Göttin.

Auch die Priesterschaft des Nordens hat einige wie Heilige angesehene Personen hervorgebracht. Die bekannteste ist **Bridgera Karvolsolfara**, die im Herbsthjalning des Jahres 1023 BF Swafnir, Firun, Travia und Ifirn als die vier Götter, die Thorwalern den Weg weisen, bezeichnete. Die Swafnirgeweihte wurde im hohen Alter entrückt. Jeder Thorwaler ist sich sicher, dass sie dereinst in der ersten Reihe stehen wird, wenn Swafnir seine Kinder zum Kampf gegen Hranngar ruft.

Unter den noch lebenden Geweihten kommt **Gobert Boronward** (Alter unbekannt, schütteres weißes Haar, wacher Blick) eine besondere Stellung zu. Der Boronpriester soll weit über 100 Jahre alt sein und lebt in der Hausbootsiedlung Parkauki. Manch einer behauptet, sein Gott versage ihm die Gnade des Todes, doch andere verehren ihn als einen, der von seinem Gott gesegnet ist.

Auch im Gjalskerland gibt es mystische Helden, zu denen man aufschaut und die Teil der Legenden sind. Dazu zählen der *Dûn-Brenoch-Dûn* **Corgar bren Blatoval**, der vor Jahrhunderten mehrfach mit dem als Gott angebeteten Riesen Wolkenkopf sprach und dessen Willen ergründete, **Gon Bartakh bren Yuchdan**, der erste Wollnashorn-tierkrieger seit über 1.000 Jahren, über den so viele Legenden berichtet werden, dass nicht klar ist, ob sie nicht von mehreren Kriegern erlebt wurden, sowie der über die Grenzen des Gjalskerlands bekannte **Gon Rastar bren Morved**, genannt *Rastar Ogerschreck*. Dieser war mit seinem von zwei Wollnashörnern gezogenen Streitwagen Teilnehmer des 75. Donnersturm-Rennens und kämpfte in der dritten Dämonenschlacht.

Glaube im Alltag

Glaube und Alltag sind an den Gestaden des Gottwals untrennbar miteinander verbunden. Verehrung kann nahezu überall und jederzeit stattfinden, nicht nur am *Swafnirsdag* im Tempel. Thorwaler wie Gjalsker halten wie selbstverständlich Zwiesprache mit den Göttern und Geistern des Landes, führen Rituale durch, um das Wetter zu beeinflussen und tragen Talismane zum Schutz vor bösen Geistern. Die Grenze zwischen Religion und Aberglaube ist kaum zu ziehen und für die Einheimischen ohne Bedeutung.

Glaubensalltag der Thorwaler

In Thorwal spielen Glaube und Schicksalsergebenheit eine zentrale Rolle. Jedes Wetterphänomen, jedes Auftauchen von ungewöhnlichen Tieren oder das Ausbleiben der Rückkehr einer *Otta* wird als Zeichen gedeutet. Bei vielen Festen wird ein feierlicher Schwur gesprochen, an den man sich hält, koste es was es wolle. *Godi* (Seher) – seltener *Seidkonas* (Hexen) – werden vor Kaperfahrten oder anderen Abenteuern befragt, um den Willen der Götter oder *Runjas* zu deuten oder aus Runen das Schicksal zu lesen. Dabei verwenden die Seher nahezu alle möglichen Hilfsmittel: Runensteine, Eingeweide von Vögeln, von den Gezeiten verursachte Muster am Strand oder den verschütteten Met einer durchzechten Nacht. Wenn der *Godi* in den Zeichen etwas Schlechtes liest, färbt dies auf die Stimmung der *Ottajasko* ab. Nicht selten wird eine Fahrt kurzerhand abgesagt, oder eine *Het-frau* betraut einen anderen, die Fahrt vorzunehmen und bleibt stattdessen in ihrem Langhaus – selbst wenn sie sich lange auf die Fahrt vorbereitet hat.

Eine besondere Rolle kommt Amuletten und jeglicher Art von Talismanen zu, die dem Träger Schutz versprechen. Diese werden speziell gefertigt und mit Runen verziert, können aber auch von einer Plünderfahrt mitgebracht und über Generationen vererbt werden. Die wenigsten dieser Gegenstände sind magisch oder karmal gestärkt, es ist vielmehr der Glaube der Thorwaler, dass Gegenständen eine besondere Macht inwohnen kann. Verehrung kommt speziellen Waffen wie der Schicksalsklinge *Grimring* oder *Tyrfing* zu, denen

wahrhaftig übernatürliche Macht innewohnt und deren Träger hohes Ansehen genießen. Runenschnitzerei oder Hautbildern kommen ebenfalls kultische Bedeutung zu und sie werden oft im Kreis der gesamten *Ottajasko* zelebriert.

Glaubensalltag der Gjalsker

Auch die Gjalsker sehen in Naturphänomenen Zeichen ihrer Götter. Den Willen der Geister glaubt man aus dem Rauschen des Windes oder dem Prasseln des Regens zu erkennen. Sind die Omen vielschichtig oder mehrdeutig, vertraut man auf den Rat der *Brenchi-Dûn* (Schamanen oder auch Hirten der Geister), die mit den Göttern und Geistern sprechen und mehr als jeder andere von der Deutung ihres Willens verstehen. Sie sind es meist auch, die schützende Talismane herstellen, zeremonielle Handlungen durchführen und Opfer darbringen. Eine tatsächliche übernatürliche Wirkung erzeugen nur wenige dieser Objekte und Zeremonien, allerdings ist dies den Gjalskern nicht immer bewusst.

Die *Brenchi-Dûn* werden hoch geschätzt. *Yalding* wie auch die übrigen Sippenmitglieder suchen ihren Rat, wenn es gilt, weitreichende Entscheidungen zu treffen. Die *Brenchi-Dûn* hüten nicht nur die Geschichte der Sippe und die Erinnerung an die heldenhaften Taten der Ahnen, sondern auch das Wissen um uralte Zeremonien und Rezepte. Sie wählen ihre Schüler stets selbst aus und begleiten sie über Jahre, bis zur abschließenden Prüfung im Geisterwald *Dûnthark*, wo sich eine uralte Kultstätte der *Brenchi-Dûn* befindet.

Ein auffälliger Unterschied im Glauben der Gjalsker und Thorwaler ist die Beziehung zum Schicksal. Während die Thorwaler ihr Schicksal für vorherbestimmt halten, betrachten Gjalsker sich als Schmiede ihres eigenen Glücks. Sie ziehen durchaus in Betracht, dass die Götter Pläne für manche Menschen haben (schließlich sind sie selbst *Natûru-Gons* auserwähltes Volk), aber die Vorstellung eines bis zum Ende vorbestimmten Schicksals erscheint den meisten Gjalskern absurd. Ihr Leben ist ein ständiger Kampf gegen Wind, Wetter und Hunger, den nur derjenige gewinnen kann, der Chancen ergreift und sein Schicksal selbst in die Hand nimmt.

Die Widersacher

»Was heißt hier namenlos? Die Kreaturen der Finsternis haben einen Namen: Hranngargezücht! Echsen, Kraken oder Seeschlangen – das sind die Ausgeburten Hranngars, und es ist eines jeden Thorwalers Pflicht, sie zu bekämpfen. Das wohl!«
–Tjalva Garheltsdottir, Premier Hetja



Beide Völker des Nordwestens pflegen göttliche Feindbilder, die sich zwar inhaltlich stark unterscheiden, nicht jedoch in ihrer Bedeutung für die jeweilige Kultur. Jeder echte Thorwaler fürchtet und hasst **Hranngar** ebenso sehr wie jeder Gjalsker den Namen **Calyach'an Mochûla** mit Abscheu ausspricht.

Hranngar

Für Thorwaler gibt es nur einen Widersacher: Hranngar, die gewaltige Seeschlange, die den immerwährenden Kampf gegen den Gottwal Swafnir führt. Da Hranngar

und Swafnir beide göttlichen Ursprungs sind, kann keiner von beiden den Kampf gewinnen, sondern er beginnt nach jeder Auseinandersetzung aufs Neue. Das Zünglein an der Waage sollen die Thorwaler sein, die als Swafnirs Kinder an seiner Seite streiten und so eines Tages den Sieg herbeiführen werden – einen Sieg, der zugleich das Ende der Welt bedeuten soll.

Weitaus näher als dieser ferne Tag sind den Thorwalern die Begegnungen mit dem **Hranngargezücht**, den Dienern Hranngars. Dazu zählen allen voran Seeschlangen, aber auch Krakenmolche, Quallen und vielerlei Echsenwesen, wobei letztere in der Region selten vorkommen. Die Sichtung einer Seeschlange führt oft dazu, dass *Ottas* von ihrem Kurs abweichen, um das Ungeheuer zu jagen. Dabei hat eine einzelne *Otta* kaum eine Chance gegen die gewaltigen Kreaturen. Hat sich die Sichtung einer Seeschlange herumgesprochen, gehen mehrere *Ottas* auf die Jagd. Selbst Todfeinde stehen bei einer solchen Jagd einander bei. Durch den Sternenfall scheint Hranngar an Kraft gewonnen zu haben. Immer häufiger werden Seeschlangen und Krakenmolche gesichtet, und im Schatten bilden sich vermehrt Hranngar-Kulte. Oftmals ist den Kultisten nicht einmal klar, dass sie sich vom Gottwal abwenden, doch Einflüsterungen, dass das legendäre Swafnirland gar nicht existiert oder die Möglichkeit, reiche Fischgründe zu finden, für deren Zugang man nur Teil der Beute an einen uralten Kraken opfern muss, sind die ersten Schritte auf dem Weg zu Hranngar. Die Kulte blühen insbesondere dort auf, wo es wenige Geweihte der Götter oder aufgeklärte Magier und *Godi* gibt. Selbst unter den Runenkundigen soll es bereits geheime Diener Hranngars geben, die in ihren Mustern Motive mit Tentakeln verbergen und den Runen so eine dunkle Macht verleihen.

Zum Hranngargezücht zählen Thorwaler auch sämtliche **Dämonen**. In Ermangelung kundiger Antimagier oder Hesindegeweihter fällt es Thorwalern oft nicht leicht, Dämonen als solche zu erkennen oder zu bannen.

Dies ist zumeist Aufgabe von Geweihten, *Seidkonas* (Hexen) oder weitgereisten Heldinnen.

Selbst Nebel und Nebelgeister werden Hranngar zugerechnet. Seit es bei den Olportsteinen immer wieder aufkommende Nebel gibt, die sich geradezu heimtückisch zeigen (siehe 22 und ♡ 179), nimmt die Sorge vor hinterlistigen Angriffen Hranngars zu.

Thorwaler Schreckgestalten

Im Binnenland Thorwals gibt es weitere Schrecken, die je nach Aberglauben bekämpft oder durch Opfer besänftigt werden müssen.

Das **Seufzermoo**s ist als böses Moor bekannt, welches sich ausbreitet und mittlerweile selbst die Stadt Waskir bedroht. Jahrelang hat man dem Seufzermoo Menschenopfer dargebracht. Seit dem Sternenfall scheint das Moor jedoch noch schneller zu wachsen, und das namensgebende Seufzen bringt die Menschen der Region um den Verstand (siehe 21 und ♡ 179).

Ebenfalls als Widersacher gelten **Drauger** (ruhelose Geister) und **Hamrammer** (Werkreaturen). Die Thorwaler fürchten beide Arten von Wesenheiten, da sie versuchen, sich der Menschen zu bemächtigen oder sie zu töten und nicht immer mit Axt und Schwert zu vertreiben sind. Um sich gegen diese Feinde zu wehren, nimmt man die Hilfe von Runen in Anspruch oder vertraut auf *Seidkonas* und Geweihte oder Zauberer.

Schließlich gibt es noch zahlreiche Sagengestalten, die als böse gelten, weil sie die Thorwaler davon abhalten, sich Swafnir anzuschließen und für den ewigen Kampf gegen Hranngar bereitzustehen. Dazu zählen **Alfen** – was je nach Region sowohl Elfen wie auch Zwerge bedeuten kann, aber auch Kobolde, Waldgeister, Feen, Grolme, Nymphen, Schrate und Trolle umfasst –, die eigene Pläne verfolgen und mit Zauberei oder Gold Zwietracht säen, oder **Wald- und Quellgeister**, die eifersüchtig über ihr Land wachen und Thorwaler vertreiben oder gar zu ihren Dienern machen sollen.



Calyach'an Mochûla

In den Legenden der Gjalsker gibt es eine spinnen-gestaltige Göttin, die einst versuchte, alle übrigen Götter zum Bösen zu verführen. Als diese ihren Plan durchschauten, warfen sie die nachtschwarze Spinne in die Finsternis und fesselten sie. Seitdem sitzt die Spinnengöttin im Dunkeln und sinnt auf Rache. Sie zerrt an ihren Fesseln und schickt ihre verderbte Brut in die Welt, um die Schöpfung der anderen Götter zu zerstören. Deshalb nennen die Gjalsker diese verfemte Göttin nur *Calyach'an Mochûla* (Mutter der Dämonen). Sie ist die Personifizierung all dessen, was böse und zerstörerisch ist und wird von den Gjalskern verachtet und gefürchtet. Manche sprechen ihren Namen nur im Flüsterton aus, andere pressen ihn voll Zorn hervor. Ebenso fürchtet man ihre Kinder, die **Mochûla**. Die Übersetzung des Wortes als „Dämonen“ ist dabei irreführend, denn die Kinder des Hochlands meinen nicht nur Wesen aus der 7. Sphäre, wenn sie von *Mochûla* sprechen. In Legenden ist meist von vielbeinigen Wesen die Rede, die in Schwärmen auftreten und beinahe die Größe eines Bären erreichen, doch findet man im Hochland auch andere Beschreibungen von *Mochûla*. Tatsächlich gelten ihnen die meisten übernatürlichen Wesenheiten, die sie als Gefahr einstufen, als *Mochûla* – neben Dämonen im engeren Sinne also auch Chimären und Daimoniden, unter Umständen sogar Elementargeister und unbekannte Tierarten. Geistererscheinungen, wie sie in den düsteren Mooren des Gjalskerlandes nicht selten sind, nennt man hingegen *Molû-Parra-Dûn*, auch sie werden der Mutter der Dämonen zugerechnet, wobei die Grenzen zwischen diesen Bezeichnungen für den Uneingeweihten leicht verschwimmen können. Lokale Schreckgestalten mit



fantasievollen Legenden, wie es sie in Thorwal oft gibt, erkennt man im Gjalskerland oft nicht als solche – für Gjalsker sind böse Ereignisse und Wesenheiten gleichermaßen die Saat des Hasses, die Calyach'an Mochûla in die Welt streut.

Kirchen & Kulte

Strenggenommen gibt es an den Gestaden des Gottwals keine Kirchen. Selbst jene Glaubensströmungen, die über Tempel und Geweihte verfügen, haben kaum die klare hierarchische Struktur, wie man sie in den meisten Kirchen der Zwölfgötter findet. Selbst der Kult des **Swafnir** ist kaum als Kirche zu bezeichnen, sind ihm feste Machtstrukturen, Abhängigkeiten und priesterliche Macht doch fern. Alle paar Generationen, meist in schwierigen Zeiten, einigen sich die *Alsherjari* (Tempelvorsteher) auf ein spirituelles Oberhaupt als *Alsherjar der Alsherjari*. Zuletzt war dies Bridgera Karvsoilmfara, die jahrzehntelang das Amt ausübte und die Glaubenswelt des Nordens auf alte Pfade zurückführte. Seit ihrer Entrückung im Jahr 1037 BF bilden gewählte Vorsteher großer Tempel einen Rat, der sich parallel zum Herbst-*Hjalding* abwechselnd in Thorwal und Olport trifft. Dieser Rat hat **Ôle Swafgards-son** (siehe Seite 107), den *Alsherjar der Swafnir-Halla* in Thorwal, zu ihrem Oberhaupt auserkoren. Das Gros der Funktionsträger sind Geweihte. Sie betreuen Tempel und Schreine, reisen über Land und See, erzählen,

weihen und leiten durch ihr Vorbild. Kein Thorwaler wird geweiht, wenn er oder sie nicht mindestens einige Jahre durch die Region gezogen ist. So lernen die angehenden *Diare* (Geweihten) die Sagen und Legenden, Glaubens- und Lebensweisen ihres Volkes kennen. *Hvalhetja* (Akoluthen) sind eher selten und meist eine Ehrenaufgabe für *Hetleute* sowie *Rekker*, die sich im Sinne des Gottwals bewiesen haben oder eine besondere Nähe zu ihm verspüren.

1023 BF wurden die Glaubensgrundsätze des neuen Swafnirglaubens auf einer Versammlung erörtert und auf dem Großen *Hjalding* verkündet. Seitdem bilden sie die Grundlage für alle *Diare*. Dennoch gibt es viele kleine Gruppen, die einzelne Aspekte betonen oder andere Vorstellungen haben. In den Grauen Bergen herrscht eine sehr offene Sichtweise vor, die auch widersprüchliche Darstellungen akzeptiert. Weiter im Süden trifft man ab Vidsand und vor allem auf den Olportsteinen auf deutlich engere Interpretationen. Hier verbreitet man die Reden **Hjalder Swafnirssons** (*997 BF, Allerwelts Gesicht, aber sehr charismatisch,

spricht viel und laut), der vor Jahren mit seinen Anhängern aus dem Raum Olport hierher kam. Sie waren die ersten, die von einer Vaterschaft Swafnirs zu **Efferd** und **Rondra** sprachen. Weit im Norden ist der Olporter Hochgeweihte Starkad Erwiderer einflussreich. Er verbindet Swafnir und Efferd als Geschwister und einander helfende Entitäten. Im Landesinneren, besonders im Bodirtal, verliert vor allem Efferd an Bedeutung, während **Firun** und **Ifirn** dort wichtiger sind. Von hier stammen viele Sagen über die Wintergötter, ihre Kinder und wie sie den Menschen helfen. Der wichtigste Ifirn-Tempel der Gestade steht in Olport, der von der Hochgeweihten **Ifirniane Raskirsdottir** (*986 BF, weißblonde Haare, über zwei Schritt groß) geleitet wird. Sie ist nur selten in Olport anzutreffen, sondern reist wie viele ihrer Schwestern und Brüder durch die Wildnis des Nordens, um sich den Prüfungen der Göttin zu stellen. Ifirniane sucht nur selten Kontakt zu anderen

Geweihten Ifirns und ernennt auch keine Tempelvorsteherinnen in ihrer Abwesenheit. Ähnlich geht es in der Kirche der **Travia** und des **Firun** zu, wo neue Priester von den älteren Geweihten herangezogen werden und dann selbst entscheiden, ob sie im Tempel verbleiben oder sich in die Wildnis oder zu einer **Ottajasko** begeben.

Bei den Gjalskerländern ist das Konzept einer Kirche völlig unbekannt. Sie kommunizieren direkt mit den Göttern und Geistern, bisweilen unterstützt durch ihre **Brenchi-Dûn** (Schamanen). Ein **Haerad** oder eine Sippe verfügt meist über etwa sechs Schamanen, die untereinander in freundschaftlichem Wettbewerb stehen. Einer unter ihnen wird durch einen Kampf in der Geisterwelt (**Dûnthyr**) zum **Dûn-Brenoch-Dûn**, dem Schamanen der Schamanen, der nach dem **Gon'da-Gon-Palenkel** an der wichtigen Hochlandzusammenkunft teilnimmt.

Vergessene Kulte & Naturreligionen

Entlang der Gestade des Gottwals gibt es zahlreiche Zeichen längst vergessener Kulte, über die höchstens die wenigen Gelehrten der Region spekulieren. In den Moorgebieten des Thorwaler Hinterlands blühen hingegen Kulte auf, die oft schnell wieder von der Bildfläche verschwinden können. Zudem gibt es in der Gegend einige seltsame Kulte, die aus lokalen Bräuchen oder Notwendigkeiten entstanden sind: Entlang der Grauen Berge gibt es zahlreiche **Megalithgräber** (siehe Seite 20), die teils von Trollen, teils von unbekannten Kulturen früherer Zeit erschaffen wurden. Sie deuten auf alte Totenkulte hin, von denen heute nichts mehr überliefert ist.

Die Wälder Nordthorwals werden der Herrschaft des sagenumwobenen **Drugdamanders** (🐉 188) zugeschrieben, einem Baumwächter, der von örtlichen Bauern und Jägern verehrt wird.

In der Waskirer Gegend betet man zu zahlreichen Entitäten, die keiner der bekannten Religionen zugeordnet werden können (siehe Seite 49). Es gibt mehr als ein Dutzend Kulte, von denen die meisten weniger als 50 Anhänger haben, und die meist gnadenlose Götzen anbeten. Dabei hoffen die Waskirer auf Beistand gegen die Gefahren, die sie am meisten fürchten: die Macht der Moore, Naturgefahren oder Orks. Den größten Zulauf erfahren derzeit der Herr der Schneegewitter **Razorag** (🐉 184), der von Jägern und Fallenstellern nach Waskir gebracht wurde und längst den Rang eingenommen hat, den anderswo Firun erfährt, sowie die **Söhne des Sturms**, die von Moorgängern und Anwohnern gleichermaßen verehrt werden. Ihnen bringt man Opfer dar, wenn Reisen in das Hochland oder durch die Moore anstehen, und Gerüchten zu Folge werden auf Altären außerhalb der Stadt den Söhnen auch Menschenopfer angeboten, auf dass sie das Moor zurückhalten.

Um Orvil auf der Premer Halbinsel hat sich ein **Wolfskult** etabliert, seit es dort zu mehreren WolfspLAGen

gekommen ist. In Wolfsfelle gehüllt, bringen die Kultisten rohes Fleisch an die heiligen Stätten des Kults, um die Wölfe zu besänftigen.

Im Sumpfland der Brinasker Marschen, insbesondere in der Gegend der drei Klageweiber (siehe Seite 30), gibt es immer wieder **düstere Kulte und selbsternannte Propheten**, die Jünger um sich scharen und sich vor den Blicken der Obrigkeit sicher fühlen. Solange diese Kulte hinreichend klein und unauffällig agieren, können sie sich in den Marschen ausbreiten, verdrängen sich aber häufig gegenseitig.

Die Kavernen unter der Olporter **Runajasko** enthalten manche unentdeckte oder vergessene Höhle, die auf Kulte zu Zeiten der Besiedlung durch die Hjaldinger hinweist. Bilder von **Seeschlangen und Drachen** deuten darauf hin, dass in früherer Zeit in der Gegend Hrann-gargezücht angebetet wurde.

Im Gjalskerland gibt es Orte, die von urtümlicher Magie durchdrungen sind. Der bekannteste ist **Amanma Rudh** (🐉 182) an den Knochenklippen, wo die Gjalsker einmal im Jahr ihre Toten an Zwanfirs Reich übergeben. Daneben finden sich an einigen Stellen im Gjalskerland eigenartige Steininformationen, wie im Zentrum des **Dûntharks** (🐉 183), an anderen stehen große Menhire mit überwachsenen Zeichnungen von **Mammuts, Riesen** und selten auch **Drachen**, von denen heute niemand weiß, wer sie einst errichtet hat. Viele andere Orte im Gjalskerland werden mit den **Odûn** in Verbindung gebracht und tragen die Namen der Tiergeister: Bärenhöhle, Keilerwald, Rabenfelsen, Molchensümpfe, Pfade des Wolfs usw. Diese Plätze sind nicht an konkrete Orte gebunden, sondern befinden sich von Jahr zu Jahr an anderen Stellen. Doch nicht alle Orte urtümlicher Macht sind ungefährlich oder gehen auf die Götter der Gjalsker oder die **Odûn** zurück: An manchen Orten droht eine Macht aus uralter Vergangenheit (🐉 177).

ZAUBEREI & HEXENWERK



»Aufgrund des vorzeitigen Abbruchs des Konvents ebenfalls nicht zur Sprache gekommen, ist der Fall der als Halle des Windes bekannten Magierakademie in Olport. Ungeachtet des Protests des Ordo Defensores Lecturae gegen den Gildenausschluss, hätte aber wohl auch eine formelle Behandlung des Tagesordnungspunkts kaum zu einer Rücknahme des Beschlusses vom 1. Firun 1025 BF geführt. Immerhin scheint es offenkundig, dass die Zustände, die vor zwei Jahren zur Einleitung des Ausschlussverfahrens aus der Großen Grauen Gilde des Geistes geführt haben, unverändert andauern.

Nach wie vor weigern sich die Lehrmeister der Schule von Olport, allen voran Spektabilität Haldrunir Windweiser, ihre Forschungsergebnisse und ihr Wissen um die sogenannte Runenmagie offenzulegen. Dies ist, wie die Collegae aus Punin in überaus erschöpfender Tiefe dargelegt haben, eine unzulässige Geheimniskrämerei und damit ein Verstoß gegen die ehernen Prinzipien und Statuten der Gilde. Das Gegenargument der Olporter, dass andere Graue Schulen, wie etwa Rashdul oder gar die einzigartige Drachenei-Akademie zu Khunchom, ein vergleichbares Verhalten an den Tag legen, entbehrt nicht einer gewissen Finesse, ist in der Sache aber unerheblich. Zweifelsohne hüten auch wir manche Geheimnisse um Artefakterschaffung und Zauberzeichen mit großer Sorgsamkeit, doch hat Khunchom sich niemals grundsätzlich einem wissenschaftlichen Austausch zwischen den Akademien verweigert.

Hinzu kommt der nach wie vor nicht endgültig ausgeräumte Verdacht der überaus bemühten Collegae der Weißen Gilde, die mit großer Vehemenz darauf verwiesen haben, dass die Rituale des Ottagalder offenbar mit Blut gespeist werden und daher eine direkte Verbindung zur verbotenen Blutmagie und möglicherweise gar zu Dämonenbündelei bestehe. Weniger schwer wiegt dagegen der Vorwurf der Einmischung in die Politik eines Reiches, gründet er sich doch allein auf die Aktivitäten einzelner Kapermagier an Bord von thorwalischen Schiffen.

Auch die Haltung der Akademieleitung in Olport und der brüske Verweis, dass sich andere Akademien nicht in ihre Angelegenheiten einzumischen hätten, hat wenig dazu beigetragen die Situation zu entspannen. Gleichwohl hege ich keinen Zweifel, dass sich die Angelegenheit aus der Welt schaffen lassen würde, wenn diese thorwalschen Starrköpfe nur bereit wären, einer ausführlichen Untersuchung zuzustimmen.«

—vertrauliche Aktennotiz der Magierin Ashtarra Okharim aus Khunchom zum Allaventurischen Konvent der Magie im Jahre 1027 BF



Zauberei & Alltag

Thorwal und das Gjalskerland sind vergleichsweise bodenständige Regionen, gleichzeitig weist die Gegend aber auch einige tief von Magie durchdrungene Orte auf. Im Alltag der Menschen spielen der allgegenwärtige Aberglaube und die daraus erwachsenden rituellen Bräuche eine wichtige Rolle, sodass die Grenze zwischen Zufällen und echter Magie oft verschwimmt. Dem Übernatürlichen begegnet man mit Respekt, unabhängig davon, ob es offen zutage tritt oder seine Existenz nur vermutet wird. Viele Sagas erwähnen Schutzrunen oder rituelle Handlungen, mit deren Hilfe man Böses fernhält oder Krankheiten heilt. Doch sind diese Überlieferungen meist vage und manches Wissen scheint mit der Zeit verloren gegangen oder nur eine lebendige Ausprägung des tief verwurzelten Aberglaubens zu sein. Auch sonst zeigt sich die Magie in der Region selten geordnet. Im Gjalskerland existiert keine Magierakademie oder vergleichbare Lehrereinrichtung. In Thorwal gibt es zwar zwei Schulen, die Schule der Hellsicht in der Stadt Thorwal sowie die Halle des Windes, die *Runajasko*, in Olport. Letztere wurde aber 1025 BF aus dem Gildenverband ausgeschlossen und hat sich gegenüber der elfischen Spielart der Zauberei geöffnet. Die beiden Akademien können als Zentrum der Zauberei sowie der magischen Forschung in der Region betrachtet werden. An der *Runajasko* werden neben Gildenmagiern auch andere Magiekundige ausgebildet, deren magische Begabung weniger ausgeprägt ist. Dazu zählen in erster Linie die *Runahöfundur* (Runenschöpfer), die in die Geheimnisse der erst in den letzten Jahrzehnten wiederentdeckten Runenmagie eingeweiht sind, aber auch zahlreiche Magiedilettanten, die z. B. als *Skalde* oder in einem Handwerk wie dem Schiffsbau ausgebildet werden. Neben Gildenmagiern gibt es auch Naturzauberer wie Druiden (weibl.: *Visendakona*, männl.: *Visendamader*) und Hexen (weibl.: *Seidkona*, männl.: *Seidskratti*), von denen  *Tula von Skerdu*, die (selbsternannte) Königin der Hexen des Nordens, die bekannteste ist (siehe Seite 110). Ihren Namen und zumindest einige ihrer Taten kennt in Thorwal jedes Kind. Hexen wie auch Druiden, die oft in selbstgewählter Einsamkeit leben, gelten als Eigenbrötler und Geheimniskrämer. Viele Thorwaler

haben Vorurteile gegen sie und begegnen ihnen mit ausgeprägtem Misstrauen. Den thorwalschen Zauberbarden, den *Sangara*, die dafür bekannt sind, Zwietracht zu säen aber auch Versöhnung bringen zu können, begegnet man ebenfalls eher misstrauisch.

In Thorwal gelingt es häufig nicht, Magiebegabte bereits im Kindesalter zu erkennen und auszubilden. So finden sich in der Region weit häufiger als in anderen Kulturen Magiedilettanten wie intuitive Zauberer oder Meisterhandwerker. In vielen Fällen ahnen weder sie selbst noch die Mitglieder ihrer Gemeinschaft, dass sie über arkane Kräfte verfügen. So gibt es in den Städten und Dörfern manche Schiffsbaumeisterinnen und Hautbildstecherinnen, die ihre Werke durch Magie verbessern, deren besondere Qualität aber allein ihrem handwerklichen Können zuschreiben. Aber auch unter *Skalden*, Heilern und unter den *Godi*, ist mancher, der seine außergewöhnlichen Fähigkeiten einer unausgebildeten magischen Begabung verdankt. Ebenso wie die *Skalden* stehen auch die *Godi* in hohem Ansehen, sagt man den Sehern doch nach, den Willen der *Runjas* ergründen zu können und die Sprache der Götter zu verstehen. Sie wissen die Zeichen des Schicksals zu deuten. Ihr Tun wird jedoch selten als magisch angesehen, sondern eher mit dem Wirken eines Geweihten verglichen.

Ungeachtet der abergläubischen Scheu, mit der die Menschen in der Region magische Fähigkeiten und Phänomene betrachten, begegnet man Zauberwirkern in beiden Kulturen eher mit Achtung denn mit Ablehnung. Vor allem die Bewohner des Gjalskerlandes sehen die Magie als Geschenk ihrer Göttin Sindarra und damit als etwas grundsätzlich Gutes. Die Gjalsker *Durro-Dûn* (Tierkrieger), die von der aventurischen Gelehrtschaft zu den Animisten gezählt werden, genießen in ihrem Volk hohes Ansehen. In Thorwal sind Magiebegabte dennoch häufig Außenseiter, denen die Menschen je nach Ruf mit einer Mischung aus Ehrfurcht und Furcht begegnen. Verbrechen, die mithilfe von *Trollskraper* (schädlicher Zauberei) begangen werden, gelten indes als besonders verwerflich und die Täter als verabscheuungswürdige Schurken, die ihr Anrecht auf einen Platz in der Gemeinschaft verwirkt haben.

Magische Traditionen

»Zauberkundige in Thorwal? Zwei Akademien gibt es da. Die Eine wurde aus der Gilde ausgestoßen, die andere wird von einer Tulamidin geführt. Und dann leben mehrere Naturzauberer dort – dazu weiß Rowena sicher mehr. Ich habe von einer gefürchteten Hexe gehört, vor der alle Nordleute zittern, und von Barden, die zaubern können, Sangara genannt. Weiter nördlich im Gjalskerland soll es Krieger geben, die sich in Tiere verwandeln können. So etwas kennt man ja auch von den Elfen.«

—Mirhiban al'Orhima, zu ihren Gefährten

In der Region gibt es neben den beiden Magierakademien in Thorwal und Olport verschiedene

Naturzauberer. In Olport und in den weiter nördlich gelegenen Landstrichen leben einzelne Firnelfensippen, zudem haben sich in der Nähe des Steineichenwalds Druiden angesiedelt. Eine größere Rolle spielen die Hexen, die zumeist der Oberhexe  *Tula von Skerdu* (siehe Seite 110) folgen. In den entlegenen Dörfern des Hinterlands wachen die *Seidkonas* oft über alte Geheimnisse oder helfen als Heilerinnen. Zwei besondere Traditionen, die es nur an den Gestaden des Gottwals gibt, sind die *Sangara* in Thorwal und die Tierkrieger im Gjalskerland, von denen man andernorts meist nur Gerüchte kennt.

Die Magier Thorwals

Die Region hat zwei Magierakademien. Während die Schule der Hellsicht zu Thorwal weitgehend dem Konzept eines klassischen Lehrinstituts der arkanen Künste entspricht, sieht sich die *Runajasko* zu Olport eher den *hjaldingschen* Traditionen verpflichtet und hat sogar mit den Magiergilden gebrochen.

Die Schule der Hellsicht zu Thorwal

»Das hast du gut beobachtet, und deine Schlussfolgerung zeugt von einem vorzüglichen Verständnis der Phänomenologie der arkanen Matrizen. Aber wie würdest du deine Erkenntnis nun in der praktischen Anwendung umsetzen?«

—Cellyana von Khunchom, Spektabilität der Akademie von Thorwal, neuzeitlich

Im Vergleich zu anderen Akademien erscheint die Schule der Hellsicht mit rund 30 Schülern und nur einem halben Dutzend Magistern eher klein, doch kann sie seit ihrer Gründung in der Rohalszeit auf eine fast 500 Jahre währende Geschichte zurückblicken. Akademieleiterin

■ Cellyana von Khunchom (*959 BF, weiße Haare, braune Augen, zerbrechlich wirkend) ist eine anerkannte Koryphäe auf dem Gebiet der Hellsicht- und Artefaktmagie. Sie war es auch, die im Jahr 1002 BF die Tradition der Hesindedispute begründete. Die seit mehr als vierzig Jahren allwinterlich stattfindenden Dispute werden als Forum für das Überprüfen neuer Theorien von einem sowohl kompetenten als auch kritischen Fachpublikum nur vom Allaventurischen Konvent der Magie übertroffen. Sie sind bekannt für ihre lebhaften Debatten und haben die Akademie zu einem der Zentren der Philosophie gemacht, daher zählen sie zu den Hauptereignissen im Kalender der Magiergilden. Die Hesindedispute stehen allen Interessierten offen,



Die Schule der Hellsicht in der Übersicht

Vollständiger Name: Magische Akademie der Erforschung seherischer Phänomene sowie deren Umsetzung Neu Hjaldingard

Standort: Stadt Thorwal

Gilde: Große Graue Gilde des Geistes

Spezialgebiet: Analyse magischer Objekte und Phänomene

Bevorzugte Merkmale: Hellsicht, Metamagie

Spektabilität: Cellyana von Khunchom

Fachliche Reputation: Die Akademie gilt selbst innerhalb der Grauen Gilde als freigeistig. Der Ansatz, philosophische und magietheoretische Lehren unmittelbar mit praktischer Umsetzung zu vereinen, findet nicht überall Zustimmung.

und von der Vielfalt der Teilnehmer profitieren auch die Schüler der Akademie, haben sie doch die Möglichkeit während und abseits der Vorträge Fragen an die angereisten Experten zu stellen und so ihren Horizont zu erweitern.

Die Halle des Windes zu Olport

Die Olporter Magierschule, die sich selbst *Runajasko* nennt, ist eine Besonderheit unter den Schulen Aventuriens. Im Jahr 1025 BF wurde sie auf Beschluss des Gildenrats aus der Großen Grauen Gilde des Geistes ausgeschlossen – vorgeblich wegen Meinungsverschiedenheiten bei den Lehrmethoden und Zauberpraktiken. Tatsächlich waren die gut ausgebildeten Kapermagier den einflussreichen Akademien des Horasreichs und der Stadt Riva ein Dorn im Auge. Seither ist die Schule fast auf sich allein gestellt, hält aber noch Kontakt zur Akademie in Thorwal und einigen liberaleren Schulen Nordaventuriens. Seit nunmehr 50 Jahren steht der Schule Spektabilität ■ Haldrunir Windweiser (*949 BF, weiße Haare, eisblaue Augen, starrsinnig und traditionsbewusst) vor, unter dessen Leitung die längst vergessene Runenmagie wiederentdeckt wurde. In der *Runajasko* werden neben Magiern auch *Runahöfundur* (Runenschöpfer), die die alte Kunst der Runenmagie beherrschen, aber auch Handwerker und *Skalden* ausgebildet, die oft eine mindere magische Begabung aufweisen. Die *Skaldenhalla* mit ihren Schnitzereien und kunstvollen Ornamenten übertrifft sogar die Große Halle als das prächtigste Gebäude innerhalb der *Runajasko*.

Neben klassischen Magistern gibt es auch zahlreiche Firnelfen, die an der *Runajasko* lehren, sodass manch ein Abgänger auch seltene Elfenzauber beherrscht. Die Lehre der Elfen und der pragmatisch orientierten Olporter

Lehrmeister führt dazu, dass die Abgänger sich deutlich von anderen Adepten unterscheiden. Sie scheren sich selten um die Vorschriften des Codex Albyricus und führen neben einem oft kurzen Magierstab auch eine *Skraja*. Durch die gemeinsame Ausbildung mit Handwerkern und *Skalden* beherrschen die Adepten auch zahlreiche profane Fertigkeiten. Dafür fehlt es ihnen häufig in den theoretischen Kenntnissen anderer Magier.

Runenmacht und Zauberschiffe

Durch die Forschungen der Olporter *Runajasko* und in Folge von Funden in den Kavernen unter der Schule wurde vor einigen Jahren eine thorwalsche Besonderheit der Zauberei wiederentdeckt: Zauberrunen, die auf Personen oder Gegenstände angebracht werden und diesen besondere Fähigkeiten verleihen können, vergleichbar mit der Artefaktzauberei (siehe **Regelwerk**, Seite 266). Die Zauberrunen werden lediglich an der Olporter *Runajasko* und von wenigen Lehrmeistern wie der Hexe  *Tula von Skerdu* (siehe Seite 110) gelehrt, ihre Weitergabe wird eifersüchtig überwacht. Vor Jahrtausenden beherrschten die *hjaldingschen* Verfahren der heutigen Thorwaler diese Zaubertechnik. Spektabilität Haldrunir Windweiser erkannte die Macht der Runen und fürchtete, dass er das Wissen in der Grauen Gilde teilen und somit auch den als Feinden angesehenen Magiern des Horasreichs zukommen lassen müsse. Auch dies führte dazu, dass er den Streit um die Halle des Windes in der Grauen Gilde eskalieren ließ und von dieser ausgeschlossen wurde. Seither forschen die Olporter umso eifriger, und Haldrunir sucht bisweilen den Kontakt zu *Tula von Skerdu*, die ihrerseits über altes Runenwissen verfügt. Die Runenschöpfer bringen seither die zaubermächtigen Runen an Drachenbooten, Kleidung und Alltagsgegenständen oder auch als Tätowierungen an Mitgliedern ihrer *Ottajaskos* an.

Einsatzgebiete von Runen

Um *Vitkari* (Zauberrunen) anbringen zu können, muss ein Runenschöpfer über handwerkliches Geschick verfügen. Dazu werden die unterschiedlichsten Handwerkskünste benötigt. So finden sich unter den Runenschöpfern sowohl Zimmerleute als auch Tätowiererinnen. Bei der Fertigung von Runen, gleichgültig ob sie geschnitzt, gemalt, gewoben, graviert oder tätowiert werden, stimmen die Runenschöpfer alte *hjaldingsche* Gesänge an. Ist eine Zauberrune einmal handwerklich fertiggestellt, was mehrere Tage dauern kann, kann sie mit Zauberkraft aufgeladen werden. Die Zauberkraft der Runen wirkt oft monatelang, endet jedoch stets zur Sonnenwende am 1. Praios bzw. am 1. Firun. Unter den bekannten Runen finden sich solche, die Schutz vor Meeresungeheuern oder magischen Wesen bieten, Runen, die aus einer einfachen Axt eine magische Waffe machen, Runen, welche die



Die Halle des Windes in der Übersicht

Vollständiger Name: *Runajasko* (Gemeinschaft der Wissenden) bzw. Halle des Windes

Standort: Olport

Gilde: Gildenlos (bis 1025 BF Große Graue Gilde des Geistes)

Spezialgebiet: Elementarmagie, Runenzauberei

Bevorzugte Merkmale: Elementar, Sphären

Spektabilität: Haldrunir Windweiser

Fachliche Reputation: Eine Akademie, die sich von der Gilde abgesagt hat und nur noch Piraten

und Kapermagier ausbildet. Die Runenforschung nötigt allerdings anderen Magiern Respekt ab. Unter Thorwalern sind Olporter Magier sehr anerkannt und werden gern auf Drachenschiffen angeworben.

Runjas gewogen stimmen sollen, aber auch die *Ottarune*, die es den Schiffsmagiern der Thorwaler gestattet, ihre Zauberei in der *Ottagalder* mit der Lebenskraft der Schiffsbesatzung zu wirken. Außerhalb der *Runajasko* oder *Tulas* engem Kreis von Eingeweihten nahezu unbekannt ist die Kunst der Zauberei mit sogenannten Blutrunen, bei denen Runenschöpfer in der Lage sind, mit Eigenblut auch schnell wirkende Zauberrunen zu erschaffen, deren Wirkung jedoch ebenso schnell wieder endet.

Die Thorwaler Sangara

Das Weltbild und die Tradition der *Sangara* sind tief im Glauben an die alten Götter *Hjaldingards*, der Urheimat der Thorwaler, verwurzelt. Sie verehren *Ögnir*, den Sohn *Swafnirs* und einer menschlichen *Seidkona*, der als *Säer* der *Zwietracht* wie auch als Bringer der Versöhnung gilt. Gute und falsche Götter sowie deren Pläne und der Umgang mit dem göttlichen Los spielen in ihren Liedern eine wichtige Rolle. Neben Berichten von Listen und Intrigen handeln ihre Lieder häufig von den Wundern der urtümlichen Natur sowie dem Kampf gegen Naturgewalten und bedrohliche Ungeheuer. *Sangara* verlassen sich in erster Linie auf die Kraft ihrer Stimme und tragen ihre Lieder meist ohne musikalische Begleitung vor. Spielen sie ein Instrument, so handelt es sich häufig um eine Flöte, eine Leier oder seltener eine Laute, doch lassen sie darauf fast nie fröhliche Melodien erklingen. *Sangara* singen stets, um die Götter zu ehren und deren, mitunter auch erschreckende und grausame, Macht herbeizurufen. Ähnlich wie die *Skalden* sind auch die *Sangara* viel auf Reisen unterwegs. Meist reisen sie allein und während *Skalden* in jedem Dorf und in jeder Halle gern gesehene Gäste sind, begegnen die Thorwaler den *Sangara* zumeist mit Vorurteilen und Misstrauen. Zwar wagt man es gewöhnlich nicht, ihre Bitte um Obdach für eine Nacht abzuweisen, doch kaum einmal kommt es vor, dass sie eingeladen werden, mehrere Wochen oder gar einen ganzen Winter zu bleiben.

Denn wer wäre schon so leichtsinnig, jemanden in sein Haus aufzunehmen, der ein Bote düsterer Schicksalsmächte sein oder den Samen der Zwietracht innerhalb der Gemeinschaft säen könnte. Die *Sangara* gehen daher nur selten enge Bindungen zu anderen Menschen ein. In einem Volk, in dem die Gemeinschaft als zentraler Stützpfeiler angesehen wird, kann dies ein hartes Los sein, doch sind die meisten *Sangara* daran gewöhnt, mit dem Alleinsein zurechtzukommen. Einige von ihnen scheinen die Einsamkeit der Wildnis regelrecht zu suchen und leben freiwillig in tiefen Wäldern oder an einsamen Fjorden.

Sangara wählen ihre Schüler selbst aus. Mitunter wird ihnen auch freiwillig ein Kind dargeboten, dem von einem *Godi* ein düsteres Schicksal oder ein Leben als Unglücksbringer prophezeit wurde. Ebenso kommt es aber vor, dass sie auf der Suche nach einem magisch begabten Kind eine Siedlung oder eine alte Opferstätte aufsuchen und ein Kind einfordern, das ihnen geeignet erscheint. Wenngleich ein solches Kind seine Lehrjahre unter wenig angenehmen Umständen und nicht immer freiwillig beginnt, reißen die wenigsten von ihnen aus oder versuchen sich ihrer Bestimmung zu entziehen. Die Ausbildung ist oft wenig herzlich, fehlt es den meisten *Sangara* doch an Erfahrung im Zusammenleben mit anderen Menschen und im Umgang mit einem Zögling. Sie umfasst nicht nur die Unterweisung in den wichtigsten Sagas der Thorwaler, insbesondere denen von Ögnir und anderen alten Göttern der Hjäldinger, aber auch von der Erdgöttin Sumu, sondern auch die Fähigkeit, in der Wildnis und im Einklang mit den Mächten der Natur zu leben. Erst wenn die Lehrmeisterin den Eindruck gewonnen hat, dass das Kind seine Verantwortung gegenüber Ögnir und dem Schicksal verstanden und akzeptiert hat, wird es in den Zaubermelodien unterwiesen. Diese werden von den *Sangara* als Göttergaben verstanden, weshalb ihre Anwendung zwar gewissen Regeln unterliegt, aber stets gerechtfertigt ist.

Ein *Sangara*, der seine Ausbildung abgeschlossen hat, ist von tiefem Glauben an Ögnir erfüllt und hat seine Rolle als Schicksalsbote angenommen. Er verlässt seine Lehrmeisterin und zieht allein durch die Welt, bis zu dem Tag, da er selbst eine Schülerin annimmt. Eheschließungen sind *Sangara* zwar nicht grundsätzlich untersagt, kommen aufgrund ihrer Rolle als gefürchtete Außenseiter aber nur selten vor. Auch leibliche Kinder sind eher Ausnahmen, wenngleich es durchaus geschieht, dass ein *Sangara* kurzfristige Liebschaften eingeht.

Die Gjalsker Tierkrieger

»Ich höre euch, ihr allwissenden Tûru-Dûn. Sprecht zu mir. Die Knochen zeigten, dass einer kommen wird, sich diesem Haerad anschließen. Einer, der euch versteht. Was sagt ihr? Nicht euch? Die Odûn? Oh, das ist gut, das ist gut. Ein Durro-Dûn. Voller Kraft, voller Erleuchtung. Eins mit den Tieren. Er wird den Weg finden und kann dem Haerad beistehen.«

—Ygrain dûr Deardra, Schamanin der Gjalsker, im Gespräch mit den Geistern, neuzeitlich

Die *Durro-Dûn* (Tiergeistkrieger) sind Streiter der Gjalsker, die ihr Leben einem ihnen verbundenen *Odûn* (Tiergeist) verschrieben haben und zu den Animisten gezählt werden. Sie begegnen oft schon als Kind in ihren Träumen einem *Odûn*, der sie erwählt. Ein *Brenoch-Dûn* (Schamane) des *Haerad* nimmt sich eines solchen Kindes an, begleitet und unterrichtet es, bis es in seinen Augen bereit für den nächsten Schritt ist. Es folgen dreizehn Monde, in denen der angehende *Durro-Dûn* die Gaben und Verhaltensweisen seines Tieres in der Wildnis kennen und nutzen lernt. Am letzten Tag der Blüte im Mond des *Odûn* begeben sich Schamane und angehender Tierkrieger an einen Platz des *Odûn*, um im *Dûnthyr* mit den Geistern in Verbindung zu treten. Diese Plätze des *Odûn* sind alte, von Mythen umgebene Orte, die oft Namen wie *düstere Bärenhöhle*, *felsiger Hang des Gebirgsbocks* oder *reißende Stromschnelle der Otter* tragen. Der angehende Tierkrieger erlegt ein Tier seines *Odûn*, häutet es und breitet Fell oder Haut aus. Dabei wird Räucherwerk entzündet und das Lied des *Odûn* intoniert. Schamane und angehender Tierkrieger verspeisen das erjagte Tier, der junge Gjalsker ahmt es nach und opfert sein eigenes Blut. Während dieses Rituals dringt er immer tiefer in Welt und Wesen seines *Odûn* vor und muss sich der Kraft des Tiergeistes stellen, bis er erschöpft zusammenbricht. Der Geist des angehenden *Durro-Dûn* folgt dann unter den Augen des Schamanen und Tieren seines *Odûn* dem Pfad des Tiergeistes bis in den *Dûnthyr*, um dort ein Band mit seinem *Odûn* zu knüpfen. Dieses wird ein Leben lang Bestand haben.

Kehrt der junge Krieger aus der Geisterwelt zurück, ist er fortan ein *Durro-Dûn*. Gelegentlich begeben sich *Durro-Dûn* auch später mithilfe von Schamanen und berauschenden Kräutern auf eine Visionssuche in die Geisterwelt, um dort weitere Geheimnisse und Fähigkeiten von seinem *Odûn* zu erlangen. Eine solche Geistreise ist jedoch keine Voraussetzung für einen *Durro-Dûn*, neue Fertigkeiten zu erlangen.

Neben dem traditionellen *Eudach* in den Farben seines *Haerad* kleidet sich ein *Durro-Dûn* in Felle und trägt häufig Erkennungszeichen seines *Odûn*: eine Kette aus Klauen, ein übergeworfenes Fell oder einen Skalp des Tieres. Das Auftauchen eines Tierkriegers gilt als gutes Omen und wird von den meisten Sippen freudig begrüßt. Sie haben zwar nicht den Ruf eines weisen Beraters wie die Schamanen, können aber den Willen der Tiergeister deuten und sind geübte Kämpfer. Daneben verfügen sie über Zauberkräfte, mit denen sie ihren *Odûn* anrufen können, der ihnen besondere Kräfte verleiht oder ihnen zu Hilfe kommt. Sie sind aufgrund ihrer Verbindung mit den Tiergeistern stärker, schneller und furchtloser als andere Krieger.

Abseits des Gjalskerlands begegnet man den Tierkriegern, wenn man sie überhaupt als solche oder zumindest als Animisten erkennt, oft mit Misstrauen und Ablehnung, da sie mindestens für weltfremd und unzivilisiert, im schlimmsten Fall gar für Werwesen gehalten werden.

RANG & NAMEN



»Wer sind wir? Eine berechnigte Frage, das wohl. Sind wir Thorwaler, weil wir hier geboren wurden oder weil wir uns so verhalten, wie es ein echter Thorwaler tun sollte? Und was ist schon ein echter Thorwaler? Ich sage dir, ich weiß nur eins – ein echter Thorwaler ist frei. Frei und eins mit Wind und Woge, eins mit seiner Ottajasko, die mehr ist als nur eine Gemeinschaft aus Freunden und Verwandten. Wir sind mehr als Männer und Frauen. Wir sind wahrhaft frei, weil wir dem Schicksal folgen, das die Runjas für uns ausgewählt haben. Die Südländer werden das nie verstehen. Sie denken, die Runjas engen uns ein, weil sie unseren Weg vorzeichnen. Unsinn! Die Albernier und Horasier, die sind unfrei! Bei denen kommt es doch nur darauf an, was für einen Titel dein Vater hat oder wie reich deine Mutter ist. Bei uns Thorwalern ist das anders. Hier zählt nur eins – das, was man selbst tut. Jeder ist selbst frei, Ruhm anzuhäufen und selbst Swafnir mit seinen Heldentaten neidisch zu machen. Ja, natürlich haben die Runjas den Tag, an dem wir sterben, schon längst vorherbestimmt. Aber gerade deshalb sind wir ja wirklich frei. Wir sind frei, unseren eigenen Weg zu diesem Ziel zu wählen, unsere eigenen Entscheidungen zu treffen und mit ihnen zu leben. Also entscheidet euch endlich – habt ihr die Eier, mit mir nach Riva zu segeln, um die Taschen dieser verfluchten Pfeffersäcke so lange zu schütteln, bis keine Münze mehr herausklumpert, oder habt ihr diese Eier nicht?«

—Schiffsführerin Frenjadur Maradasdottir, beim Versuch, weitere Schiffe in Olport anzuwerben, 1043 BF

»Ich bin Gon Partach bren Yarrodh, geboren am zweiten Tag der Blüte im Göttermond des Jahres Zweitausend-Dreihundert-und-Siebenundfünfzig nach der Großen Schlacht. Das Haerad, in dem du zu Gast bist, ist Niellyn, die Erstgeborene, und ich bin der Yalding. Wir sind die Cren-Bar-rach, Kinder des Hochlands, auserwählt vom großen Mammut Natûru-Gon. Die Brenna-Gon, seine Kinder, sind unsere Brüder und Schwestern.«

—Gon Partach bren Yarrodh, Yalding von Niellyn, zu Geron Waisenmacher, einem Doppelsöldner auf der Reise durch das Gjalskerland, neuzeitlich





Asgrimm Ragnarsson,
Hetman der Hetleute

»Tritt vor und berichte mir, welches Unrecht dir widerfahren ist. Dann will ich auch die Gegenseite anhören und in Swafnirs Namen zu einem gerechten Urteil kommen.«

Obwohl Asgrimm erst vor wenigen Jahren das Amt des Jarls des Jarltums Kystland übernahm, ist sein Name inzwischen in aller Munde. Zunächst machte der zupackende Mitdreißiger in seiner Heimatregion durch besonders ausgewogene Gerichtsurteile auf sich aufmerksam. Für die Wahl zum Obersten Hetmann ließ er sich angeblich nur auf Drängen seiner eigenen Leute hin aufstellen und galt neben aussichtsreicheren Kandidaten als chancenlos. Doch Asgrimm, der in jungen Jahren Skalde werden wollte, nutzte sein rednerisches Geschick und Gespür für die Stimmungslage in Thorwal, um sich überraschend durchzusetzen. Viele sehen seine Wahl als Beginn einer neuen, weniger zerstrittenen Zeit, doch gerade unter den alteingesessenen und einflussreichen Hetleuten gibt es auch solche, die den Emporkömmling aus dem Süden kritisch beäugen. Asgrimm ist sich der enormen Erwartungen an ihn bewusst und setzt nun alles daran, seinen Einfluss auszubauen und Verbündete zu gewinnen, um seine Vision für Thorwal umzusetzen.

Volkes Stimme:

- + »Endlich mal ein Mann, der einfach nur das tut, wofür er gewählt wurde – Thorwal auf Kurs halten. In Thorwal ist die Stimmung jedenfalls viel besser, seitdem er am Ruder ist.«
- »Einer von diesen verweichlichten Südländern, die uns am liebsten an die Horasier verkaufen würden. Der hat bestimmt genau solche großartigen »Reformen« geplant wie Jurga.«



Kjaska Brydasdottir,
Sprecherin der Modernisten

»Dieser kleine traurige Furz aus Swafnirs Arsch kann gern selbst vortreten und mir erklären, was ihn an meinem Plan stört. Wir leben schließlich in zivilisierten Landen.«

Als jüngere Schwester stand Kjaska lange Zeit im Schatten der berühmten Hetfrau der Hetleute, Jurga Trondsdottir. Nach deren Sturz wurde sie aber in den Augen der progressiveren Thorwaler zur einzig logischen Gallionsfigur. Man überzeugte sie, sich zur Wahl aufstellen zu lassen. Ihre Niederlage hat Kjaska nur kurz verärgert, denn schnell erkannte sie das Potenzial einer Zusammenarbeit mit dem neuen Obersten Hetmann. Nun steht sie an dessen Seite und gewinnt von Tag zu Tag an Einfluss, was gerade den Traditionalisten im Land ein Dorn im Auge ist. Anders als Asgrimm, stellt Kjaska ihre Kritiker gern sehr direkt zur Rede und scheut dabei nicht den regen Gebrauch von Kraftausdrücken. Neben der Politik Thorwals beschäftigt sie vor allem das Schicksal ihrer Familie, die ihr viel bedeutet. Um ihre Tochter Idun, die eine kaum verhohlene Liebesbeziehung mit dem Fürsten von Albernien, Finnian ui Bennain, unterhält, macht sich Kjaska beinahe ebenso große Sorgen wie um ihre vom Schicksal gebeutelte Schwester Jurga.

Volkes Stimme:

- + »Die Frau sagt, was Sache ist, und sie hat auch keine Angst, nutzlosen Ballast über Bord zu werfen. Thorwal braucht so eine.«
- »Kjaska, Jurga, welchen Unterschied macht das schon? Beide biedern sich bei den Mittelreichern und Horasiern an, anstatt zu leben, wie Swafnir es unseren Ahnen gezeigt hat!«



Thyra Wulfgarsdottir,
Sprecherin der Traditionalisten

»Was für eine alberne Idee. Als unsere Vorfahren aus Hjalldingard aufbrachen, hatten sie nichts, und dennoch führte Swafnir sie zu wahrer Größe. Mit so einem neumodischen Tand sollten wir uns nicht belasten. Der alte Weg ist der wahre Weg für jeden echten Thorwaler.«

Auf wenige Personen passt der Begriff „unterkühlt“ so gut wie auf Thyra. Die junge Ehefrau des berühmten Skalden Iskir Ingibjarsson hat nichts von dessen Charme. Trotzdem lässt sie sich als seine Vertreterin in der Halle des Obersten Hetmanns nie an die Seite drängen, denn wo Iskir wortgewandt ist, stellt Thyra bemerkenswerten Scharfsinn und eine beißende Zunge unter Beweis. Sie scheut sich nicht, die Interessen der eher traditionell eingestellten Thorwaler gegen alle Seiten zu verteidigen, sogar gegen den Obersten Hetmann. Diese unbeugsame Art hat ihr in den letzten Jahren viel Respekt eingebracht, aber wenig Liebe. Wer Thyra aber im Beisein ihrer beiden kleinen Söhne Leif und Joran erlebt, der erkennt, dass selbst das „Eisweib“, wie Spötter Thyra hinter ihrem Rücken nennen, ein Herz besitzt – es schlägt bloß nicht für jeden.

Volkes Stimme:

- + »Also, eins muss man ihm lassen, dieser Iskir hat einen guten Frauengeschmack. Sie sieht ja vielleicht nicht so aus, aber diese Thyra ist zäh wie Leder und kämpft jeden Tag mit den Narren im Süden, damit wir so leben können, wie Swafnir es will. Das wohl!«
- »Wer dachte, dass der Zwist jetzt aufhört, wo Iskir seinen Schwanz eingezogen hat, der hat sich geirrt. Seine Frau ist noch viel zänkischer als er. Ein richtiges Biest. Nimm dich vor der in Acht!«



Ôle Swafgardsson,
Hochgeweihter des Swafnir

»Ich sehe wohl den Grund für euren Streit und es gibt Zeiten, da ist es der Wille Swafnirs, dass wir dem tobenden Zorn Raum geben. Aber es gibt auch Zeiten, in denen eine Hetfrau sorgfältig abwägen muss, ob sie der unbändigen Wut oder der Verantwortung für das Wohl der Ihren den Vorzug gibt. Die Entscheidung liegt bei euch beiden. Trefft sie mit Weisheit.«

Der Hochgeweihte des Walgottes ist eng mit der Halla des Swafnir in Thorwal verbunden. Nach der Zerstörung des alten Tempels im Krieg zwischen Thorwal und dem Horasreich im Jahr 1022 BF war er es, der den Bau der neuen Halla leitete und zugleich den Menschen Trost und neue Hoffnung gab. Seine Zuversicht und unerschütterliche Beharrlichkeit haben ihm große Achtung eingebracht. So wie der neue, gewaltige Tempel dem Volk der Thorwaler Stolz gegeben hat, ist Ôle entschlossen, die Ideale Swafnirs auch in ihren Herzen fest zu verankern. Wenn er voller Inbrunst von der Liebe zur Freiheit, der Verantwortung für die Gemeinschaft und dem Mut, bis zum Ende zu kämpfen, spricht, herrscht unter den Zuhörern andächtige Stille. Selbst die lautstärksten Kaperfahrer und die wildesten Unruhestifter lauschen ergriffen seinen Worten. Die Menschen kommen von weit her, um seinen Rat zu suchen und um Swafnirs Segen zu bitten.

Volkes Stimme:

- + »Es gibt kaum einen, dem der Zusammenhalt unserer Gemeinschaft so wichtig ist wie ihm. Auf dem Obersten Hjallding spricht er stets für die Einigkeit Thorwals und hat schon manchen Zwist geschlichtet.«
- »Keine Frage, er gibt sich redlich Mühe. Aber er blickt nur auf die Gegenwart, er ist kein Visionär, wie es seine Vorgängerin, die große Bridgera, war.«



Frenjadur Maradasdottir,
Thorwals Hoffnung

»Die See ist ruhig, der Wind zischt freudig durch unsere Segel. Die Runjas sind mit uns, Freunde! Auf zur nächsten Beute – diese weinerlichen Südländer sind schon viel zu lange fett geworden. Davon schneiden wir uns eine Scheibe ab!«

Die junge Schiffsführerin Frenjadur gilt vielen Thorwalern als Hoffnungsträgerin. Anders als ihre berühmte Mutter, Marada die Wölfin, die in den vergangenen Jahren durch Hader und Misserfolge auf sich aufmerksam machte, pfeift Frenjadur offen auf Politik und die Meinung anderer. Sie strebt danach, dass „wahre Thorwalerleben“ zu führen: als Schiffsgemeinschaft mit Swafnir an ihrer Seite auf Plünderfahrt zu gehen. Dabei sind ihr die ersten dieser Fahrten überraschend gut geglückt, was ihre Landsleute als Wink des Schicksals gedeutet haben. Seitdem strömen immer mehr Thorwaler an ihre Seite, besonders solche, die mit dem politischen Zank des Südens wenig anfangen können. Von der direkten, energischen und heiteren Frenjadur erhoffen sie sich ein einfaches, ehrliches Leben, und Frenjadur selbst nährt diese Sehnsüchte durch ihre wachsenden Erfolge auf See. Viele warten nur darauf, dass die Grenzen Thorwals zu klein werden für ihren Hunger nach Abenteuer und Gold, damit sie endlich wieder in der Ferne reiche Beute machen können.

Volkes Stimme:

- + »Eine echte Thorwalerin. Die weiß, was Swafnir von uns will, nicht mehr und nicht weniger. Mit der würde ich auch gern auf Kaperfahrt gehen.«
- »Jung und ahnungslos. Die Runjas werden nicht lange auf ihrer Seite stehen, und dann endet sie genauso wie ihre verbitterte Mutter.«



Hjaldar Thorwulfsson,
Liebling der Runjas

»Ja. Ja, der bin ich. Ja, der Hjaldar. Ja, die Geschichte habe ich schon gehört. Ist ein bisschen übertrieben. Ja, da waren ein Westwinddrache und eine Harpyie beteiligt, aber glaubt mir, es war wirklich ... ach, egal. Ja, ich bin der Hjaldar.«

Der reiselustige Hjaldar aus dem Waskirer Hochland führt keine Ottajasko an, besitzt keine Schiffe und auch kein Land, aber er ist dennoch fast jedem Thorwaler ein Begriff. Als Held wider Willen gerät er auf seinen Reisen seit Jahren in abenteuerliche Situationen, denen er wie durch ein Wunder beinahe unbeschadet entkommt. Spätestens seitdem er Arn Askrasson, den stärksten Mann der Welt, durch einen glücklichen Zufall im Armdrücken besiegte, kennt jeder in Thorwal ihn als Liebling der Runjas. Anders als vielen Thorwalern, die gern mit ihren Taten prahlen, ist Hjaldar dieser Ruf etwas peinlich, doch alle Versuche, ihn herunterzuspielen, führen ihn nur in weitere Abenteuer, über die man neue Skaldensänge dichtet. Inzwischen hat er sogar damit zu kämpfen, dass sich junge Rekker und Schildmaiden an seine Fersen heften, in der Hoffnung, mit ihm in schicksalsträchtige Ereignisse verwickelt zu werden. Dabei will Hjaldar eigentlich nur eins – in Ruhe die Welt bereisen.

Volkes Stimme:

- + »Ein großartiger Mann, der das Leben so nimmt, wie die Runjas es ihm geben. Das ist wahre Schicksalsergebenheit!«
- »Bleib mir bloß weg mit diesem Aufschneider. Das meiste an den Geschichten über ihn ist doch eh frei erfunden. Was kann der denn schon? Die jungen Leute sollten lieber ihre eigene Hetfrau bewundern als diesen Nichtstuer.«



Swanhild Norrisdottir,
Olporter Magierin

»Durch den Vergleich verschiedener Versionen dieser Saga bin ich zu dem Schluss gekommen, dass der Schatz der Frei-
beuterin Asgerd am Nordende von Skerdu liegen muss. Ja, ich weiß, die alte Oberhexe wird es nicht gut finden, wenn wir auf ihrer Insel herumgraben. Also, seid ihr dabei?«

Im Einklang mit Wind, Eis und Wasser könnte Swanhild an der Olporter Runajasko ein ruhiges Leben führen. Doch die tatkräftige Magierin wird von Neugier geplagt und von Leidenschaft dazu angetrieben, immer neuen Forschungsideen nachzugehen. Dazu reist sie gern selbst über Land und Meer, heuert aber auch abenteuerlustige Reisende an, um in ihrem Namen auf Expedition zu gehen. Als Reisegefährtin ist sie stets unterhaltsam, aber auch leicht reizbar. Ihre Launen sind wie die See, mal ruhig, mal stürmisch, doch so schnell sie manchmal aus der Haut fährt, so rasch beruhigt sie sich auch wieder. Stets lockt die nächste neue Erkenntnis, ein weiteres längst vergessenes Geheimnis oder ein mysteriöses Artefakt aus grauer Vorzeit, und nichts liebt Swanhild mehr als die Spannung des Unbekannten.

Volkes Stimme:

- + »Die Swanhild ist eine echte Freundin, mit der man durch stürmische See segeln kann. Gut, man sollte am besten immer etwas Süßes oder ein spannendes Buch dabei haben, falls sie sich mal aufregt, aber sonst ist sie für eine Magierin wirklich pflegeleicht.«
- »In der steckt die Seele einer Hexe, die zu viel für Bücher übrig hat. Und für alte Geschichten. Und für alles, was nach Gefahr riecht. Wenn du vorhast, alt zu werden, dann halte dich von dieser Irren lieber fern.«



Schwarzaxt,
Piratenanführer der Olportsteine

»Dir stinkendem Abschaum gefällt also nicht, was ich sage? Dann ist es wohl an der Zeit für einen Holmgang. Hol deine Waffen und mach besser schon mal deinen Frieden mit Swafnir! Ich habe schon Gegner gefällt und mit ihren eigenen Eingeweiden gefüttert, die zweimal so viel Mumm hatten wie du. Selbst Garald Eisenkopf ist vor mir auf die Knie gegangen.«

In seinem ganzen Aussehen und Auftreten erscheint der Friedlose Schwarzaxt das Paradebeispiel für den Schurken einer Saga. Das fettige schwarze Haar, die mehrfach gebrochene Nase und die mit Narben verunstaltete Haut machen ihn wenig ansehnlich. Sein schmales Gesicht mit den abschätzig blickenden Augen und die meist lauernde Körperhaltung verleihen ihm ein tückisches und düsteres Aussehen. Seit mehr als zwei Jahrzehnten steht er unangefochten an der Spitze der Schwarzaxt-Ottajasko, einer Gemeinschaft von freiheitsliebenden und blutrünstigen Plünderern und Friedlosen, die es gewohnt sind, sich alles, was sie haben wollen, mit Gewalt zu nehmen. Die schwarzen Segel seiner Otta Vig sind in ganz Thorwal und den angrenzenden Regionen gefürchtet. Vor allem in der Gegend um die Olportsteine und an der Küste Nostrias leiden Handelsschiffe und Küstendörfer unter seinen Überfällen.

Volkes Stimme:

- + »Ein starker und furchtloser Anführer, der sich um seine Leute kümmert und stets in der ersten Reihe kämpft. Er hat den Friedlosen Stolz und Selbstbewusstsein zurückgegeben.«
- »Ein hinterlistiger Mordbube ist er. Du findest unter all den friedlosen Mördern und Schändern auf den Olportsteinen keinen übleren und skrupelloseren Schurken als ihn.«



Tula von Skerdu,
Oberhexe Thorwals

»Ich kann mich nicht erinnern, dass ich dich etwas gefragt hätte. Du bist hier auf Skerdu, Ahnungsloser, und Skerdu ist mein. Aber du bist ein freier Mensch, nicht wahr? Also wähle: Schweig als Mensch oder als Frosch.«

Die oberste aller Hexen Thorwals ist seit Jahrzehnten eine treibende Kraft in der Region – von manchen verehrt, von den meisten gefürchtet. Anders als viele andere Hexen besticht sie nicht durch verführerische Schönheit, sondern vor allem durch ihre enorme Willenskraft und die Gabe, Menschen mit düsterem Charisma in ihren Bann zu ziehen. Sie ist bekannt dafür, mit ihrer Schiffsmannschaft besonders gegen Sklavenschiffe aus Al'Anfa vorzugehen, da sie die Freiheit des Einzelnen als hohes Gut ansieht. In den vergangenen Jahren ist sie aber auch vermehrt in Thorwal selbst aktiv geworden, wobei die abergläubischen Thorwaler ihr viel mehr Eingriffe in das Schicksal zuschreiben, als Tula tatsächlich selbst zu verantworten hat. Dennoch ist klar, dass die alterslose Hexe ein neues, gesteigertes Interesse an ihrer eigenen Heimat hegt, und wie immer wird sie ohne Zögern und notfalls gnadenlos handeln, um ihre Ziele zu verfolgen.

Volkes Stimme:

- + »Die Königin der Hexen. Uralt – auch wenn man ihr das nicht ansieht –, kräftig, willensstark und gnadenlos. Zum Glück steht sie auf Seiten Thorwals.«
- »Sprich den Namen nicht laut aus, bist du verrückt? Jetzt hört sie sicher alles, was wir sagen! Sie kann durch die Augen von Katzen sehen und lässt Hagel auf alle regnen, die sie verärgern!«



Gon Partach bren Yarrodh,
Yalding von Niellyn

»Wenn die Brancha-Dûn sagt, wir machen das, dann machen wir das.«

Das Gjalskerland kennt keinen obersten Anführer, doch unter allen Yaldings ist Gon Partach zweifellos der einflussreichste. Nicht nur steht er dem bevölkerungsreichsten Haerad vor; er tut dies auch bereits seit vielen Jahrzehnten. Schon oft wurde er von jüngeren Kriegen herausgefordert, doch trotz seines steigenden Alters hat Gon Partach noch jeden von ihnen bezwungen und seine Position als Yalding verteidigt. Sein Name ist deshalb auch Gjalskern aus anderen Haeradi ein Begriff, denn vielen gilt er bereits jetzt als lebende Legende. Gon Partach selbst interessiert sich wenig für das, was andere über ihn sagen, und spricht auch selbst nicht gern mehr als nötig. Lieber überlässt er das Wort den Schamanen aus Niellyn, an deren Empfehlungen und Weissagungen er sich mit einem gewissen Eifer hält. Wegen ihrer Visionen gab er vor wenigen Jahren die Überfälle auf Thorwaler Dörfer auf, um sich mehr auf die drohende Gefahr durch die Kinder Calyach'an Mochûlas zu konzentrieren – eine Weitsicht, die viele seiner Sippenmitglieder als Altersschwäche deuten.

Volkes Stimme:

- + »Gon Partach ehrt die Götter und sein Haerad. Er folgt dem richtigen Weg, so wie einst die große Niellyn selbst, und seiner Sippe geht es deshalb so gut. Ich hoffe, Natûru-Gon schenkt ihm ein langes Leben.«
- »Ein alter Narr, der keine neuen Ideen mehr hat. Nicht mal mehr die Eier zum Kampf hat er, wenn er nicht herausgefordert wird. Wie lange kann er sich noch an Niellyns Horn klammern? Es wird Zeit, dass jemand ihn in den Schlamm schickt.«



Ygrain dûr Deardra,
reisende Brancha-Dûn

»Die Odûn haben meine Schritte so gelenkt, dass mein Weg euren kreuzt. Es gibt einen Grund für unser Treffen, auch wenn ihr ihn jetzt noch nicht seht. Die Odûn machen keine Fehler. Ist unter euch jemand, den Wunden oder Schmerzen quälen?«

Die noch recht junge Schamanin Ygrain hat es sich zum Ziel gemacht, das ganze Gjalskerland zu bereisen, um die Verständigung zwischen den Menschen und den Odûn zu fördern. Dabei sieht sie besonders Yurrga, die reisende Göttin der Heilkunst, als ihre Patronin an und hilft Kranken und Verletzten, ohne dafür eine Gegenleistung zu verlangen. Auf Fremde wirkt sie oft schroff und abweisend, da sie meist allein reist und für belanglose Unterhaltungen wenig übrig hat. Geht es jedoch um lebenswichtige Dinge oder darum, Außenstehenden ihre Kultur und Glaubenswelt zu erklären, ist Ygrain schnell Feuer und Flamme. Gerade für Reisende aus fernen Ländern wird sie dadurch oft zur Retterin in der Not, zumal sie neben ihrer Muttersprache auch leidlich gut Thorwalsch, Nujuka und Garethi spricht. Diese Fähigkeiten sind ihrer meist unverhohlenen Neugier geschuldet, die sie dazu antreibt, Reisenden während der Versorgung ihrer Wunden Löcher in den Bauch zu fragen.

Volkes Stimme:

- + »Ygrain ist eine gute Frau. Sie geht, wohin die Odûn sie führen, und sie setzt Sindarras Kraft zum Wohl der Menschen ein. Außerdem kann sie sehr gute Hautbilder stechen, willst du mal sehen?«
- »Mit der stimmt etwas nicht. Warum bleibt sie nicht an einem Ort, wo sie gebraucht wird? Brenchi-Dûn gehören zu ihrem Haerad.«



Gon Nanokh bren Daragh,
Palenkel-Sieger

»Wie, du hast nicht von mir gehört? Ich bin Gon Nanokh, Sieger des letzten Gon'da-Gon-Palenkels! Unter den Augen aller Haeradi habe ich einen Baumstamm geworfen, weiter als alle anderen! Mir zu Ehren wurde in meiner Heimat der Siegesmond-Stein aufgestellt.«

Nachdem er mehrere Jahre lang, den Sieg nur knapp verpasst hat, konnte der junge Gjalsker Nanokh durch Kraft, Geschick und die völlige Verachtung jeglichen Schmerzes das Gon'da-Gon-Palenkel gewinnen und darf seitdem den Ehrentitel Gon vor seinem Namen führen. Voller Stolz erzählt er von seinem Sieg und bietet großzügig an, sich mit jedem zu messen, der sich traut, einen Palenkel-Gewinner herauszufordern. Dabei fehlt ihm meist das Gespür dafür, wann er andere verärgert, langweilt oder gar von der Arbeit abhält. Gerade mit fremden Reisenden ist er so schon mehrfach aneinandergeraten, denn diese deuten seinen Stolz oft als Überheblichkeit und bezahlen dafür mit schmerzenden Gliedern, wenn Gon Nanokh sie niedergerungen hat. Oft wird er bei solchen Gelegenheiten auch aufbrausend, da er sein Temperament selten im Zaum halten kann. Den meisten Fremden und auch vielen Gjalskern tritt er deshalb eher als Rivale gegenüber, nicht als Freund.

Volkes Stimme:

- + »Unglaubliche Leistung beim Findlingswurf. Natûru-Gon selbst hat den jungen Nanokh gesehen. Gon Nanokh, meine ich natürlich.«
- »Er hat gewonnen und wurde geehrt. Aber das reicht ihm nicht, er will jeden Tag aufs Neue bewundert werden, weil er dumm und gierig ist. Ich wünschte, ein anderer hätte das Gon'da-Gon-Palenkel gewonnen.«

Weitere Personen

Personen aus Thorwal

♣ **Asleif Phileasson** (*971 BF, weißblondes Haar, verschollener Weltumsegler) ist ein legendärer Seefahrer, der einst in einer Wettfahrt Aventurien umrundete und seitdem auch als *König der Meere* bekannt ist. Im Jahr 1023 BF brach er zu einer Expedition ins Gildenland auf, von der außer Iskir Ingibjarsson (siehe unten) niemand lebend zurückgekehrt ist. Die Thorwaler geben die Hoffnung auf seine Rückkehr nicht auf, obwohl er für manche der jüngeren längst nur noch eine Figur aus den Sagas ist.

♣ **Bjarne Beornsson** (*1007 BF, 1,79 Schritt, schwarzes Haar, graue Augen, draufgängerisch) ist ein Bastardsohn von Beorn Asgrimmsson, der als *Beorn der Blender* in zahlreiche Sagas eingegangen ist und im Streit mit Asleif Phileasson um den Titel des *Königs der Meere* einst Aventurien umsegelte. Mit seinem Vater teilt Bjarne eine für Thorwaler unterdurchschnittliche Körpergröße und das pechschwarze Haar. Auch charakterlich scheint er in die Fußstapfen Beorns zu treten und ihm haftet ein düsterer Ruf an. Aufgrund seiner Herkunft fiel es ihm nicht schwer Anhänger um sich zu scharen, die ihn auf seinen Fahrten begleiten.

♣ **Eyvin Joransdottir** (*1006 BF, 1,88 Schritt, langes rotes Haar, blaue Augen, zupackend, charmant) war gerade erst zur *Jarlin* von Njurungard gewählt worden, als ihr *Jarltum* durch Jurgas Reform geteilt und anderen zugeschlagen wurde. Der Verlust des Amtes traf Eyvin schwer, doch sie weigerte sich, kampflös unterzugehen. Seit der Reform reist sie zwischen Olport und Muryt die Küste entlang und hat ein offenes Ohr für jene, denen ihr neuer *Jarl* zu weit entfernt ist. Sie bemüht sich um Ausgleich und Schlichtung. In Nordthorwal nennt man sie deshalb mancherorts bereits „die Wogenglätterin“.

♣ **Fjaellgard Ketilsdottir** (*1012 BF, 1,92 Schritt, rotes Haar, grüne Augen, wortgewandt, tückisch) gilt als *San-gara* als Bringerin von Zwietracht. In ihrem Fall ist der Ruf in besonderer Weise gerechtfertigt, scheint sie doch regelrechte Freude daran zu haben, Geheimnisse zu enthüllen und Menschen gegeneinander aufzubringen. In keinem Langhaus bleibt sie länger als eine Nacht, doch genügt dies oft, um die Bewohner durch das Offenbaren ungeliebter Wahrheiten und vergessen geglaubter Geheimnisse in Streit und Zwietracht zu stürzen.

♣ **Ifirniane Raskirsdottir, Hochgeweihte der Ifirn** (*986 BF, 2,00 Schritt, weißblondes Haar, blaue Augen, wechselt zwischen unerbittlicher Härte und milder Nachsicht) hat Aufnahme in viele Lieder gefunden. Wenngleich ihr Heimattempel in Olport liegt, ist sie dort selten anzutreffen, weil sie fast immer auf Wanderschaft durch die Wildnis des Nordens ist. Dort stellt sie sich den Prüfungen Firuns und Ifirns. Sie pflegt gute Kontakte zu den Schamanen der Nivesen und gerücheweise auch zu dem ein oder anderen Baumschat. Jagdfrevler verfolgt sie mit unnachgiebiger Härte.

♣ **Ingald Ingibjarsson, Hetmann von Enqui** (*994 BF, 1,96 Schritt, blondes Haar, blaue Augen, kampferprobt, zuverlässig) herrscht an der Spitze der *Ingibjara-Ottajasko* über die Stadt Enqui und als *Jarl* über die Brinasker Marschen. Er war stets ein Anhänger der *Obersten Hetfrau* Jurga. Da er zugleich der Bruder von Iskir Ingibjarsson ist, einem der Köpfe des Widerstands gegen Jurgas Politik, stand er bereits häufig zwischen allen Stühlen.

♣ **Iskir Ingibjarsson** (*991 BF, ergrauende rotblonde Haare, berühmter Skalde und Traditionalist) wird der „Letzte Hjaldinger“ genannt, weil er sich vorbildlich an die Bräuche der Ahnen hält. Lange Zeit rang er mit Marada und Jurga um die Gunst der Thorwaler, doch seitdem er bei der letzten Wahl zum *Obersten Hetmann* unterlag, hat sich Iskir aus der Politik zurückgezogen. Nun schmiedet er neue Pläne, denn Iskir ist ein Visionär und wird sich von einem Rückschlag nicht aufhalten lassen.

♣ **Jorunn Swafnildsdottir** (*1002 BF, 1,84 Schritt, dunkelblonde Lockenmähne, mittelreichisch beeinflusste Freidenkerin) ist eine Swafnirgeweihte, die während der Wintermonde regelmäßig in der *Swafnir-Halla* in Thorwal unterrichtet. Nach dem Vorbild der Efferddiener in ihrer Heimatstadt Muryt hat sie eine Sammlung von Glaubensgrundsätzen und rituellen Handlungen niedergeschrieben und veröffentlicht. Während der Sommermonde geht Jorunn auf Wanderschaft, wobei sie ihre Wege auch schon weit in den Süden und noch weiter in den Norden geführt haben.

♣ **Jurga Trondesdottir** (*996 BF, blonde Haare, dunkel unterlaufene blaue Augen, ehemalige *Oberste Hetfrau*) haddert seit ihrem Rücktritt mit dem Schicksal. Die ältere Tochter des berühmten *Hetmanns* Tronde sah sich lange Zeit als treibende Kraft Thorwals, muss sich jetzt aber mit ihrer zunehmenden Bedeutungslosigkeit abfinden. Ihre einzige Stütze in dieser schweren Zeit ist ihre Schwester Kjaska. Dem Einsatz ihrer Schwester ist es zu verdanken, dass Jurga die Hoffnung auf ein von Swafnir geplantes Schicksal noch nicht aufgegeben hat.

♣ **Marada Gerasdottir** (*997 BF, rotbraune Haare, glücklose *Hetfrau*) ist in Thorwal auch als „die Wölfin“ bekannt. Die *Hetfrau* von Uddahjal war lange Zeit eine Führungsfigur der Traditionalisten, verlor aber stets gegen ihre Rivalin Jurga. Durch ihre jähzornige Art und einige glücklose Kaperfahrten hat sie in den letzten Jahren viele Unterstützer verloren und sich schließlich aus der Politik zurückgezogen. Manche munkeln, Maradas letzte Fahrt durch die Nebel habe sie den Verstand gekostet. Allen Unkenrufen zum Trotz gibt es aber weiterhin wagemutige Abenteurer, die Marada aufsuchen, um von ihren Erfahrungen zu profitieren oder auch nur, um einmal ihr legendäres Schwert *Tyrfin* zu bewundern, mit dem einst die *Hetfrau* Thorfinna die Mittelreicher vertrieb.

☞ **Ohm Follker** (*956 BF, schütteres graues Haar, legendärer Skalde), dessen Nachname eigentlich Follkersson lautet, ist einer der Weggefährten des großen Phileasson. In beinahe jeder *Halla* ist er ein gern gesehener Gast. Wohl auch deshalb wird der alte Skalde nicht müde, alle ihm bekannten Sagas zu erzählen, obwohl ihn sein Augenlicht langsam verlässt und er seine Kehle oft mit Met befeuchten muss.

☞ **Roana vom Dornwasser** (*1014 BF, 1,71 Schritt, loser rotbrauner Zopf, leuchtend hellgraue Augen, verführerisch, berechnend) führt seit dem Tod ihrer Geliebten *Natasha Plötzbogen* den Hexenzirkel der *Salzschwwestern* bei Enqui. Die einst aufgeschlossene Hexe verbitterte über den Verlust ihrer Liebsten und arbeitet inzwischen viel energischer als zuvor Natasha daran, die Thorwaler zu vertreiben. Häufig begibt sie sich in Verkleidung selbst nach Enqui und arbeitet mit Leta Tequir (siehe Seite 31) zusammen. Nur wer darauf achtet, kann sie dann an ihren ungewöhnlich hellen Augen erkennen, die ihr den Beinamen „Reifblick“ einbrachten.

☞ **Runwolf Laeskirsson** (*978 BF, 1,96 Schritt, graues Haar, blaue Augen, wissendes Lächeln, geheimnisvoll) ist einer der angesehensten *Godi*. Es heißt, niemand wisse die Zeichen des Schicksals so gut zu deuten wie er und tatsächlich treffen seine Weissagungen auf die eine oder andere Weise ein. Er liest die Zukunft aus Runensteinen, aber auch aus dem Flug der Vögel und der Form der Wolken. Doch heißt es, wer den Seher geringschätzt oder ihm seine Hilfe nicht angemessen vergilt, dem zürnen die Schicksalsgötter; und wem Runwolf ein düsteres Omen verkündet, der sollte besser seinen Frieden mit *Swafnir* machen.

☞ **Stirbjörn Karvensson, Jarl von Olport** (*995 BF, 1,92 Schritt, weißblondes Haar, blaue Augen, zielstrebig, lautstark) zählt zu den einflussreichsten Wortführern unter den Traditionalisten im Norden Thorwals. Seit der Zusammenlegung mehrerer *Jarltümer* in 1041 BF ist der ehrgeizige Stirbjörn nun für ein beachtlich großes, wenn auch dünn besiedeltes Gebiet verantwortlich.

☞ **Thure Jurgasson** (*1028 BF, strohblondes Haar, niver junger Seekrieger) ist der Sohn der ehemaligen *Obersten Hetfrau* und seinem Großvater Tronde wie aus dem Gesicht geschnitten. Derzeit dient er auf Wunsch seiner Tante Kjaska in der Garde des *Obersten Hetmanns*, der *Hetskari*. Er träumt aber davon, mit *Frenjadur Maradasdottir* zu reisen, für die er schwärmt – und das obwohl ihre Mütter jahrelang Rivalinnen waren.

Personen aus dem Gjalskerland

☞ **Gon Morlaigh brai Ailsbeth** (Alter unbekannt, schlohweißes kurzes Haar, trübe Augen, tief zerfurchtes Gesicht; lässt oft andere für sich sprechen) ist seit Jahrzehnten die *Yal dingra* von Alrudh. Trotz ihrer körperlichen Gebrechen wird die uralte und fast blinde Morlaigh nicht von Jüngeren zum Kampf gestellt, weil ihre Weisheit den Einwohnern Alrudhs als unschätzbar wertvoll gilt.

☞ **Breandan bren Breannan** (*999 BF, gelbe Augen, langes blondes Haar, Wolfstierkrieger) stammt aus Dhartaech. Seine Frau Lialin erlag ebenso wie ihr ungeborenes Kind vor vielen Wintern einem Fieber. An den Knochenklippen wurde der Körper Lialins jedoch von einem Westwinddrachen geraubt. Seitdem ist Breandan auf der Suche nach dem Drachen und nach einer Waffe, die würdig ist, ihn zu erlegen. Auf seinem rechten Oberarm findet sich zwischen zahlreichen Tätowierungen eine freie Stelle mit dem Umriss eines Drachen. Sie ist für den Tag bestimmt, an dem Breandan den Drachen erlegt, wenn er dabei nicht selbst den Tod findet.

☞ **Dairdra brai Madhreth** (*999 BF, nussbraunes Haar, gefürchtete Kriegerin) wird auch „Thorwals Schrecken“ genannt, weil sie mehr Überfälle auf Thorwaler Dörfer angeführt hat als jede andere Gjalskerin. Die Stammeskriegerin ist mitleidlos, respektiert aber Stärke und Mut selbst auf Seiten ihrer Feinde. Vor allem aber liebt sie den süßen Geschmack von Met, und der süßeste Met ist der, den man sich von den Thorwalern nimmt.

☞ **Gon Bartakh bren Yuchdan** (*996 BF, rasierter Schädel, stur, leicht reizbar) stammt aus Mortakh. Nach über 1.000 Jahren war er der erste vom *Odûn* Wollnashorn erwählte Tierkrieger, bis dahin gingen die Schamanen davon aus, dass der Tiergeist sich von ihrem Volk abgewandt hatte. Als die *Brenchi-Dûn* verkündeten, dass ein Krieger von dem *Odûn* erwählt wurde, verbreitete sich die Nachricht wie ein Lauffeuer. Bevor er seinen 30. Winter erlebte, gewann Gon Bartakh bereits zweimal das *Gon'da-Gon-Palenkel* und vollbrachte zahlreiche Heldentaten. Im Gjalskerland sind wohl einzig die Namen von Gon Partach und Rastar Ogerschreck, Gon Bartakhs Erzfeind, noch bekannter.

☞ **Marthai dûr Krommegh** (*907 BF, schlohweißes Haar, uralte Seherin) ist eine Hexe und Schamanin zugleich. Sie lebt seit Menschengedenken nahe der Donnerzacken und tritt nur selten in Erscheinung. Verirrte oder Verletzte können auf ihre Hilfe hoffen, doch verlangt sie stets einen Preis, von dem man oft erst zu spät bemerkt, dass er schmerzlich hoch ist.

☞ **Morrgra brai Andraga** (*1007 BF, kahlgeschorener Kopf, pragmatische Jägerin) sucht nach ihrer verschwundenen Schwester, die von der Jagd auf Ghule besessen war. Morrgra schließt sich gern Reisegruppen an, die sie mit ihrem Wissen über das Überleben in der Wildnis unterstützt. Umgekehrt nimmt sie auch die Hilfe anderer bei der Suche nach ihrer Schwester an.

☞ **Rastar „Ogerschreck“ bren Morved** (*978 BF, 2,10 Schritt, graue Kalkzöpfe, schwarze Augen, imposant, aber gealtert) ist auch Fremden ein Begriff. Er lenkte ein von Wollnashörnern gezogenes Gespann ins 75. Donnersturmrennen und kämpfte in der Dritten Dämonenschlacht. Inzwischen verbringt der gealterte Kämpfer die meiste Zeit in seiner Heimat Rayyadh.

MYTHOS & HISTORIE



»O glänzendes Juwel in Rahjas Krone der Anmut, lass mich dir sagen, dass dieses wilde, von Stürmen gepeinigte Land doch über weitaus mehr Geschichte verfügt, als man beim Anblick seiner stämmigen Krieger, wie wir sie bisweilen auch im Hafen Zorgans sehen, annehmen möchte. Gewiss, ihnen ist der wissenschaftliche Geist wie jener, der Niobara bei ihren sternkundlichen Ausführungen durchströmte, nahezu gänzlich fremd, aber man darf sich davon nicht zur Annahme verleiten lassen, diese Thorwaler verfügten über keine Geschichte. Das Wissen über die Vergangenheit legt man hier nur nicht in die Hände belesener Gelehrter, sondern erfährt es von den Zungen der Geschichtenerzähler. Ah, verehrte Yamira, sage mir nun, wie ich als Haimamud sie dafür schelten sollte, dass jene, die mit Geschichten die langen, kalten Winternächte – die hier im Übrigen wahrhaft kalt und scheußlich lang sind – zu erhellen vermögen, in Thorwal so hohes Ansehen genießen? Skalden heißt man sie und sie verfügen über eine Kunstfertigkeit, von der ich mir etwas abzuschaauen gedenke. Nicht, dass ich ihnen nicht auch noch den einen oder anderen Kniff zeigen könnte, aber als diese alte Frau in Prem die Geschichte von Jurga-die-aus-dem-Westen-kam erzählte – wohl eine der beliebtesten Sagen des Landes –, da kam auch ich nicht umhin, ein wenig traviagefällige Gänsehaut zu verspüren. Ich verstand zwar nicht einmal die Hälfte, aber die große Leidenschaft, mit der sie ihre Geschichten vorbrachte, bewegte mich zutiefst. Ich einsamer Sohn des Aves sage deshalb: Dies ist kein Land, in dem man Geschichte schreibt, wohl aber eines, das Geschichte macht.« –der reisende Geschichtenerzähler Amud al'Alam ibn Faramud abu'l Ketab ibn Rashman ibn Hammed ay Zorga in einem Brief an Yamira saba Harizeth, neuzeitlich

Die Geschichte der Region

Die Kulturen an den Gestaden des Gottwals haben über die Jahrtausende zahlreiche Geschichten hervorgebracht, die es wert wären, erzählt zu werden – über eine klare, sachliche und vor allem schriftlich dargelegte Geschichtsschreibung verfügen sie jedoch nicht. Deshalb sind die folgenden Informationen, insbesondere jene, die länger als ein paar Generationen in die Vergangenheit zurückreichen, mehr für Spielerinnen und Spielleiterinnen gedacht als für Heldinnen. Denn ein Einwohner der Region hat keine unabhängigen Quellen zur Verfügung, um sich ein Bild von „Geschichte“ als solches zu machen – er kennt lediglich Geschichten. Hochgerühmt und mit viel Ansehen verbunden sind schließlich die Fähigkeiten, die ein Geschichtenerzähler in Thorwal und dem Gjalskerland benötigt, um die jahrtausendealte Tradition der Sagas und Legenden zu meistern. In den langen Monaten voller Schnee und



Dunkelheit bringen sie Licht und Leben in die Hallen und bereiten den Taten vergangener Heroen und großer Heldinnen in den Köpfen ihrer Zuhörer eine Bühne. In mündlicher Tradition wird weitergegeben, was sich Besonderes und Merkwürdiges ereignet hat. Als eines der ältesten Werke, wenn nicht gar als das älteste, gilt das Jurgalied der Thorwaler. In so vielen Versionen wie es *Skalden* gibt, wird die große Überfahrt aus dem Gildenland nach Thorwal erzählt.

Auswärtige Quellen über die Geschichte der Region sind meist voreingenommen. So beinhalten die Logbücher Admiral Sanins in den Hallen der Weisheit in Kuslik Berichte über üble Piraten und auch die Chroniken, die während der mittelreichischen Besetzung Thorwals erstellt wurden, zeichnen kein freundliches Bild. Dieser Eindruck setzt sich nach Süden hinab die Küste entlang fort. Meist haben die Bewohner am Meer der Sieben Winde die Thorwaler als plündernde Barbaren und Piraten erlebt. Zu den Gjalskern haben meist nur Norbarden und Nivesen Kontakt.

Oberste Hetleute

Jede Schiffsgemeinschaft hat einen Ersten unter Gleichen, der die Richtung vorgibt und die Verantwortung übernimmt. Oftmals begründen diese Töchter und Söhne Thorwals damit ihren Ruhm. Lange Listen wurden in der Halle der Kapitäne in der Stadt Thorwal aufbewahrt, doch beim Brand Thorwals im Jahr 1023 BF sind nicht wenige davon Opfer der Flammen geworden. Auch bedingt es die Tradition der mündlichen Überlieferung, dass sich widersprüchliche Aussagen gegenüberstehen und so manche Heldentat gleich von mehr als einer *Ottajasko* begangen worden sein soll. Erst ab *Hyggelik dem Großen* ist eine gesicherte Abfolge der *Obersten Hetleute* gegeben, davor sind einzelne Namen wie *Hetmann Isleif*, unter dem sich die Thorwaler eine Zeit lang recht friedlich gaben, immer wieder helle Schlaglichter im Dunkel der Zeiten.

Um 0 BF	Thurske Torbensson
Um 143 BF	Isleif <i>Goldbart</i> Frenisson
431–439 BF	Thorfinna Swafnildsdottir
439–461 BF	Ragnar Thorfinnasson
461–477 BF	Simjara Asgrasdottir
478–491 BF	Hjore Gerkirsson, genannt <i>Helden-Hjore</i>
905 BF	Hyggelik der Große (selbst ernannt)
906–932 BF	Hardred Bjarnisson
932–940 BF	Eilif Hardredsdothir
940–984 BF	Swafnild Thorfinnsdottir, die <i>Söldnerkönigin</i>
984–986 BF	kein Oberhaupt
986–1008 BF	Garhelt Rorlifsdothir-Jandasdothir
1008–1026 BF	Tronde Torbensson
1026–1042 BF	Jurga Trondesdothir
Seit 1042 BF	Asgrimm Ragnarsson

Namhafte Gjalsker

Die Gjalsker kennen kein ständiges gemeinsames Oberhaupt, das mit den *Obersten Hetleuten* oder mittelreichischen Kaisern vergleichbar wäre. Jedes *Haerad* hält aber seit Jahrhunderten die Namen wichtiger Personen auf den *Cregg'an Mor*, den Steinen der Ehre, fest, weshalb ein neugieriger Reisender durchaus herausfinden kann, wer zu einem bestimmten Zeitpunkt *Yalding* eines *Haerad* war, wie die oberste *Brancha-Dûn* hieß und ob das *Haerad* damals einen oder mehrere *Gons* in seinen Reihen wusste. Die folgende Liste ist deshalb keine Übersicht über Herrscher des Hochlands, sondern eine Aufzählung einiger der bekanntesten Gjalsker, deren Namen noch heute an Lagerfeuern gepriesen werden. Die Datumsangaben beziehen sich deshalb auf die ungefähre Zeit, zu der die Personen lebten.

um 1350 v. BF	Niellyn, Lyrgach, Dhartaech, Mortakh, Rayyadh, Alrudh, die <i>sechs Jäger</i>
um 856 v. BF	Yahrrad dûr Roslagh, der <i>nachtschwarze Brenoch-Dûn</i>
um 620 v. BF	Gon Hjalbeth brai Uthra, Yaldingra von Rayyadh
um 473 v. BF	Morragh bren Gabran, verfemter Yalding von Niellyn
um 713 BF	Gon Marrwen brai Marzagh, Wächterin von <i>Amanma Rudh</i> , Zeugin von Wolkenkopfs Sprung ins Meer
Seit 978 BF	Rastar bren Morved, genannt <i>Ogerschreck</i> (lebt)
Seit 996 BF	Gon Bartakh bren Yuchdan, erster Wollnashorn-Tierkrieger in über 1.000 Jahren (lebt)

Chronik der Thorwaler und Gjalsker

2100 v. BF	Orks und Goblins in der Region Thorwal
1671 v. BF	Exodus der Beni Nurbad nach Norden beginnt
1627 v. BF	Imperium greift Hjaldingard an
1626 v. BF	Flucht nach Aventurien, Gründung Olports
1624 v. BF	Gründung von Torstorsgard
1602 v. BF	Sippen der Al'Hani beginnen Exodus Richtung Nordwesten
1570 v. BF	Lialin erreicht den Ingval
1435 v. BF	Offenbarung Firuns durch Alveranier
1370 v. BF	Schlacht im Tal des Blutes
1350 v. BF	Gründung von Niellyn
1330 v. BF	Gründung von Rayyadh
1300 v. BF	Jurla Hugdornsdottir zieht den Fluch des Flussvaters auf die Thorwaler
1256 v. BF	Firnelfen in Olport, „Gründung“ der <i>Runajasko</i>
873 v. BF	Erste Expedition Sanins d. Ä.

Chronik der Thorwaler und Gjalsker

868 v. BF	Sanin d. Ä. entdeckt Thorwal
856 v. BF	Schlacht der sechs nachtschwarzen Tage
854 v. BF	Unabhängigkeit von Nostria und Andergast, Ende der Grenzstreitigkeiten mit Thorwal
799 v. BF	Thorwaler brennen Grangor nieder
620 v. BF	<i>Schwur der Eisnacht</i> zwischen Gjalskern und Nivesen
564 v. BF	Welle von Kaperfahrten in den Süden
500 v. BF	Vereinzelt Grenzkonflikte mit Gjalskern
473 v. BF	<i>Morrags Krieg</i> (Krieg der <i>Haeradi</i>) im Gjalskerland
385 v. BF	Eroberung der Zyklopeninseln
331 v. BF	Erfolgreiche Plünderung Bosparans
200 v. BF	Schlacht bei <i>Amanma Rudh</i> (Gjalsker gegen Orks)
162 v. BF	Beginn des „thorwalschen Handels“
0 BF	neue Blütezeit der Plünderfahrten
89 BF	erste große Plünderfahrten nach Albernia
119 BF	Plünderungen am Großen Fluss
143 BF	erneut Ende der Plünderfahrten, vermehrt Handel
150 BF	Gründung Kyndochs durch thorwalsche Siedler
291 BF	erste See-Schlacht von Salza, Besetzung durch das Neue Reich
292 BF	Ozir von Winhall wird 1. Komtur von Thorwal
298 BF	Besiedlung des Bodirtals
335 BF	Verbot des Swafnirkults, Beginn des Aufstands
413 BF	Kaperkrieg gegen die Besatzer
431 BF	Zweite See-Schlacht von Salza
543 BF	Trolle verlassen das Gjalskerland
569 BF	Schule der Hellsicht gegründet
599 BF	Angbodirtal durch Orks verheert, Orks vor Thorwal
601 BF	erneut Orks vor Thorwal, Beginn der Seuchen
660 BF	Walkir Zornbrecht in Al'Anfa
713 BF	Wolkenkopf springt ins Meer
890 BF	Hyggelik überfällt die Zyklopeninseln
905 BF	Hyggelik ernennt sich zum <i>Hetmann</i> der <i>Hetleute</i>
906 BF	Hardred Bjarnisson zum <i>Obersten Hetmann</i> gewählt; große Fahrt von Hyggelik nach Süden
907 BF	Hyggelik erbeutet Grimring; die Blauen Rochen bleiben in Brabak
913 BF	Hyggeliks Expedition ins Orkland
921 BF	Vertrag mit dem Svelltland

Chronik der Thorwaler und Gjalsker

924 BF	Friedensschwur mit den Zholochai-Orks
925 BF	Piratenüberfall löst Festumer Drachenhatz aus
931 BF	Niederlage gegen die mittelreichische Flotte
932 BF	Eilif Hardredsottir wird <i>Oberste Hetfrau</i>
940 BF	Swafnild Thorfinnsdottir wird <i>Oberste Hetfrau</i> , Beginn der Söldnerzeit
984 BF	mysteriöses Ende der Söldnerkönigin, zwei Jahre ohne Führung
986 BF	Garhelt Rorlifsdottir-Jandasdottir wird <i>Oberste Hetfrau</i>
1001 BF	Thorwaler erobern Kendrar
1006 BF	Vertrag von Gareth
1007 BF	Phileasson und Beorn beginnen ihre Wettfahrt
1008 BF	Garhelt stirbt, Nachfolger wird ihr Sohn Tronde Torbensson
1020 BF	Hjalding beschließt Verbot von Plünderfahrten
1021 BF	Gjalsker kämpfen an der Trollpforte
1022 BF	Krieg zwischen Thorwal und dem Horasreich beginnt
1023 BF	Ausrufung des Staates Thorwal
1023 BF	Flotte unter der Führung von Phileasson bricht zur Suche nach Hjaldingard auf
1026 BF	Friedensvertrag zwischen Thorwal und dem Horasreich
1026 BF	Tronde verschwindet im Kampf gegen Glorana, seine Tochter Jurga Trondesdottir folgt ihm nach
1026 BF	Iskir Ingibjarsson kehrt als einziger Überlebender der Hjaldingard-Expedition zurück
1027 BF	Jurga Trondesdottir wird <i>Oberste Hetfrau</i> und ruft einen Feldzug gegen Glorana aus
1027 BF	Thorwal unterstützt Albernia im Bürgerkrieg mit Schiffen
1030 BF	Glorana-Feldzug von Marada Gerasdottir scheitert
1031 BF	Iskir erbeutet Gloranas dämonisches Schwert
1035 BF	Marada verschwindet für einige Zeit im Nebel
1039 BF	Sternenfall, mysteriöse Vorzeichen häufen sich, das <i>Haerad</i> Seallach wird ausgelöscht
1040 BF	Thorwaler überfallen die Zyklopeninseln
1041 BF	Zweite Jarlumsreform
1041 BF	Hjalding des Haders
1042 BF	Jurga tritt als <i>Oberste Hetfrau</i> zurück, ihr folgt Asgrim Ragnarsson

Frühgeschichte (bis etwa 950 v. BF)

Lange vor der menschlichen Besiedelung der Region nannten andere Wesen die Lande im Nordwesten des Kontinents ihre Heimat. Von den Riesen und Trollen künden bis heute die Reste gigantischer steinerner Festungen wie *Amanma Rudh*, während die Zeugnisse der frühen Kulturen von Orks und Goblins fast völlig verblasst sind. Die Geschichte der Region, wie man sie heute kennt, beginnt mit der Ankunft der ersten Menschen, die das Schicksal aus weit entfernten Regionen hierhergetrieben hatte.

Die Vorfahren der heutigen Bewohner, die Hjaldinger, siedelten einst an den Küsten Myranors, weit im Westen von Aventurien. Bereits in ihrer Heimat Hjalldingard pflegten sie ein Leben in Sippen- und Schiffsgemeinschaften und auch damals gerieten sie durch Plünderungen und Kaperfahrten in regelmäßigen Konflikt mit ihren Nachbarn. **1627 v. BF** griff schließlich das Myranische Imperium, allen voran das Haus *Charybalis*, mit voller Wucht an. Viele Hjaldinger starben im Kampf oder als Gefangene auf den Opferaltären einer finsternen Meeressgottheit, die ihnen fortan unter dem Namen *Hranngar* als größter Schrecken galt. Jene, die den Fall Hjalldingards überlebten, segelten unter der Führung von *Jurga Tjalfsdottir* und ihrem Bruder *Hasgar* nach Osten ins Ungewisse. Von dieser entbehrungsreichen Überfahrt kündet bis heute das Jurgalied, dessen unzählige Fassungen einige zentrale Punkte übereinstimmend festhalten. So offenbarte sich der Walgott Swafnir den entkräfteten Hjalldingern auf eben jener Reise und gewährte ihnen zunächst Rast auf einer steilen Felseninsel, dem *Hoffnungseiland*, wo sie Wasser und Nahrung fanden und dem Gott ewige Treue schworen. Als auf der weiteren Reise erneut ihre Hoffnung zu schwinden drohte, geleitete der Walgott sie zu einer größeren Insel, auf der allerlei unbekannte Tiere lebten und die man seit diesen Tagen als *Swafnirland* bezeichnet. Dort verkündete der Gott Jurga das Schicksal, das er für sein auserwähltes Volk vorgesehen hatte. Jurga ließ daraufhin erneut Segel setzen, um weiter nach Osten zu reisen. Nicht alle Gefolgsleute teilten den neuen Glauben an Swafnir und so spaltete sich die kleine Flotte der Überlebenden noch vor der Ankunft in Aventurien. Jene, die sich von Jurga und Swafnir lossagten, landeten viel weiter im Nordosten des Kontinents an und wurden zu den Vorfahren der *Fjarninger*.

Jurgas Gefährten segelten durch Nebel, Eis und Sturm, bis sie hinter hohen Felsenklippen endlich einen schützenden Fjord erreichten, an dem sie im Winter **1626 v. BF** ihre erste Siedlung auf aventurischem Boden gründeten: *Olafford*, das heutige Olport. Jurgas Geschichte fand dort wenig später ein tragisches Ende, denn die große Heldin erlag noch im Winter ihrer Ankunft einem Fieber, ohne dass ihr geliebter Bruder Hasgar an ihrer Seite war. Dieser war aufgebrochen, um Swafnirs Willen zu ergründen und die Prophezeiungen, die Jurga auf Swafnirland gegeben worden waren, besser zu deuten. Frost und Schnee hielten ihn vom Totenbett der Schwester fern, und als er im Frühling zurückkehrte, schmerzte ihn Jurgas Tod so sehr, dass er Olafford verließ und nie wieder gesehen wurde. Jurgas Kinder übernahmen die Führung der kleinen Gemeinschaft und trieben die

Erkundung ihrer neuen Heimat voran. Einer von Jurgas engsten Freunden, ihr Steuermann *Torstor Gudmundurson*, gründete **1624 v. BF** eine zweite Siedlung, die ihm zu Ehren bis heute *Torstorsgard* heißt.

Während die Hjaldinger sich an den Küsten im Nordwesten Aventuriens ausbreiteten, zog es ein anderes Volk aus dem Südosten in die Gegend, das mit den Hjalldingern gemeinsam zu den Vorfahren der heutigen Gjalsker werden sollte: die Al'Hani. Dieses urtulamidsche Volk, das gemeinsam mit den Beni Nurbad als Vorfahren der Norbarden gilt, unterschied sich von den übrigen Ur-Tulamiden durch seine besondere Verehrung der schlangengestaltigen Göttin Heshinja. Sie schenkte ihm die Gabe der Schrift und Zauberei, was zu großem Zwist mit den übrigen Ur-Tulamiden und zum ersten Exodus der Al'Hani nach *Nebachot* (das heutige Perricum) führte. Die Magiermogule vom Gadang, zaubermächtige Despoten, verfolgten die Al'Hani ohne Unterlass und versuchten, ihnen ihre Geheimnisse zu entreißen, allen voran der Magiermogul *Tubalkain mit dem kalten Herzen*. Ab **1602 v. BF** flohen die Al'Hani deshalb aus Nebachot weiter gen Norden. Dabei kam es, ganz ähnlich wie bei den Hjalldingern, zu Uneinigkeiten, die zur Abspaltung einiger Sippen führten. Diese blieben in den Bergen nördlich der Tulamidenlande und wurden zu den *Trollzackern*. Der größte Teil der Al'Hani besiedelte das heutige Tobrien, während drei Sippen beschlossen, Sicherheit und Schutz im weit entfernten Nordwesten zu suchen. So gelangten die Sippen der *Gajka*, der *Nunnur* und der *Serach* in einem jahrhundertelangen Exodus und nach zahlreichen Kämpfen gegen Orks und Orkland-Achaz schließlich ins Gebiet der heutigen Donnerzacken.

Die Hjaldinger waren indes seit Jurgas Landung weit vorgedrungen: Jurgas Enkelin, *Lialin „die Kühne“*, erreichte **1570 v. BF** die Mündung des Ingval und befuhr ihn hinauf bis ins Quellgebiet. Andere Hjaldinger zogen nach Osten, wo sich ihnen am Berg *Asainyf* nördlich der Nebelzinnen im Jahr **1435 v. BF** ein Alveraniar Firuns offenbarte. Dies bestärkte den Glauben an Firun, den die alten Hjaldinger zwar unter dem Namen Firnir gekannt, aber seit Swafnirs Offenbarung wenig verehrt hatten. Einige Nachkommen dieser von Winter und Überlebenskampf gezeichneten Hjaldinger waren es, die schließlich im heutigen Gjalskerland auf die drei Al'Hani-Sippen trafen. Diese Hjaldinger und Al'Hani taten sich zusammen und stellten sich den Schrecken entgegen, welche die Al'Hani seit der Zeit der Magiermogule verfolgten (☛ **177**). Auch der Riese *Wolkenkopf* und einige vor Ort lebende Trolle schlossen sich diesem Bündnis an. So kam es **1370 v. BF** zu jenem epischen Gemetzel im sogenannten Tal des Blutes (☛ **183**), das in den Legenden der Gjalsker noch heute „*die Große Schlacht*“ genannt wird. In den folgenden Generationen ließen sich die überlebenden Hjaldinger und Al'Hani gemeinsam im Hochland nieder und wurden zu den heutigen Gjalskern. In dieser Zeit offenbarte sich *Natûru-Gon*, das göttliche Mammut, einer Gruppe von sechs Jägern, was den besonderen Bund der Gjalsker mit den Mammuts begründete. Nach diesen sechs Jägern, die von

Natûru-Gon gewaltige Signalhörner aus Mammutstoßzähnen geschenkt bekamen, wurden **zwischen 1350 und 1330 v. BF** die ersten Siedlungen benannt, die man heute als die sechs *Ur-Haeradi* kennt.

Während die Besiedelung des Gjalskerlandes von da an nur noch langsam voranschritt, breiteten sich die Hjaldinger im Westen weiter aus. **1300 v. BF** erkundete *Jurla Hugdornsdottir* das Delta des Großen Flusses, geriet dabei jedoch in Konflikt mit einem dort lebenden, mächtigen Feenwesen, dem Flussvater, der es ihr und ihren Nachkommen fortan für alle Zeiten verbot, seinen Fluss zu befahren. Die Neugier der seefahrenden Hjaldinger blieb jedoch noch lange ungebrochen, bis **991 v. BF** ein ernstzunehmender Feind am Horizont auftauchte: das Bosparanische Reich, damals noch eine Kolonie des Myranischen Imperiums. Die Hjaldinger erinnerten sich ihres alten Feindes und bereiteten sich auf einen Krieg vor, der jedoch nie kam. Sie konnten nicht ahnen, dass der ab **950 v. BF** errichtete *Efferdwall* die Myraner davon abhielt, Schiffe nach Aventurien zu entsenden, und so blieben die Hjaldinger eine Zeit lang unbehelligt.

Kontakt und Konflikt

Durch die Berichte des bosparanischen Admirals *Sanin des Älteren*, der ab **873 v. BF** wiederholt gen Norden segelte, wurde der Begriff *Torwjalder* (später zu *Thorwaler* verschliffen) für jene Nachkommen der Hjaldinger geprägt, die seit über 700 Jahren im heutigen Thorwal siedelten. Nicht nur Sanins Berichte, auch andere Schriftzeugnisse aus dieser Zeit zeichnen ein wenig schmeichelhaftes Bild dieser wilden Barbaren aus dem Norden, die Siedlungen überfielen und überall den Kampf suchten. Auch jene Nachfahren der Hjaldinger, die im Hochland mit den Al'Hani verschmolzen waren, plagte in jenen Tagen Zwist und Hader. **856 v. BF** entfachte der Schamane *Yahrrad dÛr Roslagh* einen Glaubenskrieg unter den Gjalskern, als er sich zum obersten Schamanen ausrief und sich damit über die Göttin Sindarra stellte. Sein lästerliches Treiben fand erst in der *Schlacht der sechs nachtschwarzen Tage* ein Ende. Nicht einmal hundert Jahre später, im Jahr **799 v. BF**, reagierten die Thorwaler mit ähnlicher Brutalität auf vermeintliche Ketzerei: Als sich das Gerücht verbreitete, die Menschen des Südens beteten zu Hranngar, legten drei Ottas das kleine, aufstrebende Städtchen *Grangor* in Schutt und Asche. Im Jahr **620 v. BF** waren es Dämonen aus der Domäne Nagrach, die eine Gruppe Nivesen bis ins Siedlungsgebiet der Gjalsker verfolgten. Dieser widernatürlichen Bedrohung stellten sich die Einwohner eines der *Ur-Haeradi*, Rayyadh, unter der Führung ihrer *Yal dingra Gon Hjalbeth brai Uthra* entgegen. Gemeinsam mit den Nivesen bezwangen sie wie einst in der Großen Schlacht den finsternen Feind. Im darauf folgenden *Schwur der Eisnacht* gelobten die Gjalsker und Nivesen einander fortan Treue und Freundschaft – ein Bund, der bis heute besteht.

Die Zeit der großen Beutezüge (564 v. BF bis 291 BF)

Die große Stunde der Thorwaler schien gekommen, als das Bosparanische Reich nach dem Tod seines Herrschers *Fran-Horas* im Jahr **564 v. BF** im Chaos versank. Die Thorwaler nutzten diese Schwäche aus und machten in den folgenden Jahrhunderten fette Beute: Aus gelegentlichen Überfällen wurden regelmäßige Raubzüge, die keine der Hafenstädte an der Westküste bis tief in den Süden hinein verschonten. Im Gjalskerland hingegen kam es zu Zwist zwischen den verschiedenen Sippen, als der *Yal ding* von Niellyn, *Morragh bren Gabran*, die Überlegenheit seiner Krieger im Jahr **473 v. BF** dadurch beweisen wollte, dass er die *Haeradi* Lyrgach und Mortakh überfallen ließ. Diese rücksichtslose Gewalt, die den Bräuchen der Gjalsker zutiefst widersprach, mündete in einen Krieg, durch den Niellyn beinahe vollständig zerstört wurde. Die Gründe für das Überleben des *Ur-Haerad* werden je nach Legende unterschiedlich wiedergeben: Manche behaupten, die *Yal dingra* von Lyrgach hätte einigen Einwohnern Niellyns Gnade gewährt, nachdem diese sie mit Geschenken besänftigt hatten. Andere Legenden berichten von einem geschickten Bündnis zwischen Niellyn und Dhartaech, das kurz vor der völligen Niederlage das Schlachtenglück wendete,



und wieder andere schreiben die Rettung Niellyns dem Eingreifen von Natûru-Gon selbst zu, der mit einer Herde wildgewordener Mammuts die Kämpfe beendet haben soll.

Gold und Gründungen

Der Siegeszug der Thorwaler im Westen blieb derweil nahezu ungebrochen: Im Jahr **385 v. BF** eroberten sie die Zyklopeninseln und errichteten das Reich der *See-Kunige*, konnten dieses jedoch nicht lange halten. Der größte Erfolg dieser Epoche war ohne Zweifel der Überfall und die Plünderung der Metropole Bosparan am **9. Travia 331 v. BF**, von deren Schätzen die *Skalden* noch heute berichten. Die *Runjas* schienen den Thorwalern wahrlich hold zu sein, denn sie schenkten ihnen nicht nur Jahrhunderte der fetten Beute, sondern verschonten sie auch weitgehend vor dem *Orkensturm*, der seit **207 v. BF** den Norden heimsuchte. Die *Gjalsker* hingegen mussten sich **200 v. BF**, durch drei harte Winter in Folge stark geschwächt, bei *Amanma Rudh* den Orks stellen. Zuvor hatten sie alle Siedlungen südlich des Lachanshiel aufgeben und in der alten Trollfestung Zuflucht suchen müssen, wo sie nun ihren letzten verzweifelten Kampf ausfochten. In der *Schlacht bei Amanma Rudh* siegten die *Gjalsker* zwar, zahlten mit dem Verlust all ihrer Wollnashorn-Tierkrieger aber einen hohen Preis – es sollte Jahrhunderte dauern, bis ihnen mit *Gon Bartakh bren Yuchdan* erneut ein solch mächtiger Kämpfer geschenkt werden sollte. Die Thorwaler verloren mit der Siedlung *Hjalmefjord* an der Mündung des Kvill, die **154 v. BF** von Orks zerstört wurde, ungleich weniger.

Etwa zur selben Zeit endeten im Süden die Dunklen Zeiten, die auf den Tod Fran-Horas' gefolgt waren. In der Folge gingen die Raubzüge der Thorwaler etwas zurück, da man es zunehmend mit besser organisiertem Widerstand zu tun bekam. Der sogenannte „*thorwalsche Handel*“ wurde stattdessen zur gängigen Praxis, bei dem Thorwaler als Handelsfahrer Siedlungen ausspähten

und dann einige Wochen später mit der entsprechenden Menge an *Ottas* zurückkehrten, um auch gut befestigte Orte zu plündern. Dieses Vorgehen verlor jedoch an Bedeutung, als Bosparan im Jahr **0 BF** von den Garethern zerstört wurde. Das Neue Reich, das auf den Ruinen Bosparans gegründet wurde, hatte über zwei Jahrhunderte lang andere Sorgen als plündernde Thorwaler, und so begann eine neue Blütezeit der Raubzüge. Zudem zogen nicht wenige ehemalige Bosparaner, die nicht unter der Regentschaft der Garether leben wollten, nach Norden. Der Oberste *Hetmann Thurske Torbensson* siedelte sie und einige seiner eigenen Leute im Binnenland Thorwals, aber auch an den Küsten Albernias an. Abenteurer wie *Hetmann Djannan „Drachenkopf“*, der eine Seeschlange erschlug und das heutige *Kyndoch* gründete, wurden so zu Vorfahren einiger heutiger Albernier – Djannan selbst gilt sogar als Begründer des heutigen Fürstengeschlechts, der Familie *ui Bennain*. Bis **143 BF** war das Selbstbewusstsein der Thorwaler so weit gewachsen, dass sie sich schließlich von ihrem Obersten *Hetmann, Isleif Frenisson*, davon überzeugen ließen, weitgehend von Plünderungen abzusehen und vermehrt auf friedlichen Handel zu setzen. Dieser Plan ging auf und machte nicht nur *Hetmann Isleif*, den man wegen seines Reichtums auch „*Goldbart*“ nannte, sondern auch viele *Ottajaskos* sehr wohlhabend. Die Erfolgssträhne der Thorwaler schien selbst im dritten Jahrhundert nach Bosparans Fall nicht abzureißen. Doch dann kam das Mittelreich.

Das Mittelreich schlägt zurück (291 BF bis 466 BF)

Seit Jahrhunderten hatte sich das Reich, das aus den Ruinen des alten Feindes Bosparan entstanden war, nur wenig um die Thorwaler im Norden gesichert, besonders da diese seit *Hetmann Isleif* nur noch selten plündernd auftraten. So kam für viele Thorwaler der Angriff am **27. Phex 291 BF** überraschend. In der *Ersten Seeschlacht von Salza* griff das Mittelreich die vor



Ort liegenden Drachenboote an und versenkte sie in einer verlustreichen Schlacht. Der Kampf um die Vorherrschaft im Norden hatte begonnen. Drei Jahre lang drangen die Mittelreicher weiter gen Norden vor, zerstörten Schiffe, besetzten Siedlungen und schafften die althergebrachten Strukturen der Thorwaler, wie etwa das Amt des *Obersten Hetmanns*, ab. Stattdessen wurde **292 BF** die *Komturei Thorwal* ausgerufen und das Land nominell ins Reich eingegliedert. Gerade im Süden, wo die Mittelreicher mächtige Zwingfesten, aber auch gute Straßen wie etwa den *Bodirstieg* errichteten, fanden sich viele Thorwaler weitgehend mit der neuen Herrschaft ab. Im Norden dagegen blieb der Widerstand ungebrochen. Obwohl auf den Klippen bei Olport eine Zwingfeste errichtet wurde, fiel die Stadt selbst nie an das Mittelreich. Auch die Gjalsker blieben, da sie weit abgeschieden im Hochland lebten, von den Klingen der Mittelreicher verschont.

Das Augenmerk der Besatzer war ohnehin mehr auf den Süden gerichtet, den man ab **298 BF** vor allem entlang des Bodir erschloss und zur Krönung als neue Grenzfestung zum Orkland die Stadt *Myrburg* errichtete, das heutige Phexcaer. Ein friedliches Zusammenleben von Thorwalern und Mittelreichern schien in jenen Tagen möglich, doch dann kamen in Gareth die *Priesterkaiser* an die Macht. Sie erließen nach und nach harte Gesetze gegen die „Heiden im Norden“, von denen das Verbot des Swafnirkults **335 BF** für die Thorwaler das schlimmste war. Damit war eine Grenze überschritten, von der es kein Zurück mehr gab. Aus Unzufriedenheit wurde ein Freiheitskrieg. Dabei gelang es vor allem den *Ottajaskos* aus dem weitgehend freien Norden rund um Olport, den anfänglichen Unterdrückungserfolgen der Mittelreicher zu trotzen. Ab **413 BF** drangen sie immer wieder nach Süden vor, griffen Versorgungsschiffe an und steckten Befestigungen in Brand.

Als am **16. Rahja 431 BF** eine große mittelreichische Flotte als Strafexpedition gen Thorwal geschickt wurde, hatten bereits vier Generationen von Thorwalern nichts anderes gekannt als den Kampf um ihre Freiheit. Es verwundert daher nicht, dass sich eine sehr große Anzahl von *Ottas* nördlich von Salza sammelte, um der Flotte des Feindes einen gebührenden und blutigen Empfang zu bereiten. In der *Zweiten Seeschlacht von Salza* übermühten die Thorwaler unter der Führung der Olporter *Hetfrau* und Trägerin des Schwertes *Tyrfinn*, *Thorfinna Swafnildsdottir*, ihre Besatzer und brannten diesen Tag als Symbol der Freiheit für alle Zeiten ins kollektive Gedächtnis ihres Volkes. Die Kämpfe dauerten tagelang, manche meinten gar bis in die Hranngartage hinein. Nur wenige Mittelreicher überlebten die grausame Rache der unterjochten Thorwaler. Weitere Scharmützel mit dem Mittelreich blieben jahrelang an der Tagesordnung, doch gelang es Thorfinna, die zur *Obersten Hetfrau* gewählt wurde, und ihrem Sohn und Nachfolger, *Ragnar Thorfinnasson*, die neugewonnene Freiheit zu verteidigen. Die ihm nachfolgende *Obersten Hetfrau*, *Simjara Asgrasdottir*, war Zeitzeugin des Untergangs der *Priesterkaiser*-Herrschaft im Jahr **466 BF**. Ihr folgte schließlich mit *Hjore Gerkirsson* ein tapferer und

umsichtiger *Oberster Hetmann* nach, der sich als junger Mann in der *Zweiten Seeschlacht von Salza* den Spitznamen „*Helden-Hjore*“ verdient hatte. Er baute auf die Errungenschaften von Thorfinna, Ragnar und Simjara auf, um so den Grundstein für eine über 100 Jahre andauernde Zeit des Friedens und der Erholung zu legen – von zwei Angriffen auf die verhasste Sklavenhalterstadt Al’Anfa einmal abgesehen.

Niedergang und Neuanfang (543 BF bis 925 BF)

Im Gjalskerland, das von diesen kriegerischen Wirrungen unbehelligt geblieben war, ging in jener Zeit des Friedens still und leise eine Ära zu Ende, als mit den Trollen vom See *Lachanshiel* **543 BF** eine der letzten großen Trollsippen das Hochland verließ. Die wenigen Schamanen, die von diesem Auszug noch heute wissen, erzählen davon, dass die Trolle machtvolle Geheimnisse für die Menschen zurückgelassen haben, bis diese bereit sind, das versteckte Wissen zu verstehen. Magisch ging es derweil auch im Westen zu: Unter der Herrschaft des Reichsbehüters *Rohal* näherten sich Thorwal und das Mittelreich vorsichtig wieder an, was **569 BF** zur Gründung einer neuen Magierschule, der Schule der Hellsicht, in Thorwal sowie der Aufnahme der *Runajasko* zu Olport in die Graue Gilde führte. Auch religiöse Uneinigkeiten, die vor allem durch das Verbot des Swafnirglaubens befeuert worden waren, wurden zu weitgehend beiderseitigem Einverständnis gelöst, indem die Zwölfgöttliche Kirche Swafnir als Sohn Efferds und Rondras und damit als Halbgott anerkannte. Gefahr drohte nun also nicht mehr aus dem Süden, doch dafür regten sich im Osten erneut die Orks. Sie belagerten Myrburg und andere Orte entlang des Bodir, bis sie **599 BF** schließlich vor Thorwal standen. Zum Glück für die Stadtbewohner waren die Orks durch ihre vorangegangenen Plünderungen bereits so überladen, dass sie nicht schnell genug auf Gegenwehr reagieren konnten und schließlich in die Flucht geschlagen wurden. Doch schon **601 BF** kehrten die Orks zurück und drangen bis in die Vororte der Stadt Thorwal vor, wo sie nur unter großen Verlusten zurückgeschlagen werden konnten. Die Sagas aus dieser Zeit preisen *Hjalka „Orkenschlächter“ Hildasdottir* als Heldin dieser Schlacht, berichten aber auch von Tod, Verzweiflung und Seuchen, die auf den Kampf folgten. Es schien der Auftakt einer hoffnungslosen Zeit zu sein, denn in den folgenden Jahren waren die Sommer oft verregnet. Missernten waren die Folge und Krankheiten, die sich zunächst entlang der Hafenstädte an den Küsten ausbreiteten. Da nirgends sonst die Verehrung Swafnirs so groß war, wandten sich viele Thorwaler in ihrer Verzweiflung anderen Göttern und Götzen zu. Manche begingen gar Verrat an den grundlegendsten Überzeugungen der Thorwaler, wie etwa *Walkir Zornbrecht*, der fernab der Heimat einen Aufstand al’anfanischer Sklaven niederschlug und sich **660 BF** selbst zum Herrscher der verhassten Sklavenhalterstadt aufschwang. Auch im Gjalskerland war bald die Sorge groß, als der Riese Wolkenkopf, den man seit den Tagen der Großen Schlacht als Gott verehrt hatte, **713 BF** seine

Heimat in den Donnerzacken aufgab und bei *Amanma Rudh* ins Meer sprang. Die Gjalsker erklären sich den Verlust eines ihrer größten Beschützer damit, dass dieser den Totengott Zwanfir finden und erwürgen wolle, während die Thorwaler davon ausgehen, Wolkenkopf sei bei dem Versuch, zur einzigen noch lebenden Riesin Aventuriens, Yumuda, zu schwimmen, ertrunken.

Wettstreit der Hetleute

Als der Olporter *Hetmann Hyggelik* **890 BF** die Zyklopeninseln überfiel, tauchten die Thorwaler plötzlich wieder auf der großen Bühne Aventuriens auf. Wiederholt suchten seine *Ottas* den Süden heim, um mit dessen Schätzen eine neue Blütezeit Thorwals zu begründen. Seine Berühmtheit verleitete ihn dazu, sich ab **905 BF** selbst „der Große“ zu nennen und sich als *Obersten Hetmann* auszurufen. Doch während Hyggelik im fernen Süden überwinterte, wählten die Thorwaler **906 BF** einen anderen erfolgreichen Anführer, *Hardred Bjarnisson*, zum *Obersten Hetmann*. Im Süden trennte sich *Olverja Kendrifari* mit ihrer *Ottajasko* von Hyggelik, zog weiter gen Brabak und schloss nach einigen Überfällen einen Friedensvertrag, der die Stadt vom Sklavenhandel abbrachte und Thorwalern bis heute dort einen sicheren Hafen garantiert. Ihre *Ottajasko*, die *Blauen Rochen*, blieb auf lange Zeit der Schrecken der Südsee. Hyggelik selbst aber zog es zurück nach Thorwal. Auf dem Heimweg erbeutete er das legendäre Schwert *Grimring*, das er später die Schicksalsklinge nannte, vom Seekönig der Zyklopeninseln. Bei seiner Rückkehr musste Hyggelik jedoch feststellen, dass Thorwal mitnichten auf Erlösung durch ihn gewartet hatte, sondern unter Hardreds Führung bereits dabei war, alte Wunden zu heilen. Erzürnt forderte er Hardred zum Zweikampf auf – und unterlag. Hyggelik akzeptierte dieses Schicksal und übergab dem Rivalen als Zeichen seiner Ehrerbietung seine Axt *Askil* („göttlicher Keil“), bevor er auszog, um seinen Ruhm durch weitere Heldentaten zu mehren. **913 BF** rüstete er die letzte dieser Expeditionen aus, die das Ziel hatte, den legendären Schatz zu finden, den man auch Orkenhort nannte. Weder Hyggelik noch seine *Rekker* kehrten je zurück.

Der lange Weg zur Einheit (925 BF bis 1025 BF)

Hardred war derweil weiter erfolgreich bei dem Versuch, Thorwal zu einen. Zu seinen größten Erfolgen zählen Verträge mit dem Svelltschen Städtebund und den Zholochai-Orks, ein Schritt, der für Frieden und Wohlstand sorgte. Doch nicht alle seine Bemühungen trugen Früchte. **925 BF** überfielen Thorwaler Plünderer die Stadt Festum, woraufhin die Festumer eine „Drachenhatz“ ausriefen, der viele Drachenboote zum Opfer fielen. Auch Hardreds Versuch, Albemia zu bezwingen, schlug **931 BF** fehl, was den *Obersten Hetmann* innerlich brach. Kaum ein Jahr später verstarb er, und seine glücklose Tochter *Eilif Hardreds dottir* verlor vieles von dem, was ihr Vater errungen hatte – allem voran *Askil*, jene Axt, die für viele bereits zum Amtszeichen des *Obersten Hetmanns* geworden war. Zahlreiche Thorwaler glauben seit dem Verschwinden *Askils*, dass die Thorwaler

nur geeint und zu neuer Blüte geführt werden können, wenn eine würdige Heldin die Axt wiederfindet. Diese wäre, in den Augen vieler Thorwaler, die auserwählte *Oberste Hetfrau* und wahre Nachfolgerin Hardreds. Eilifs Herrschaft und deren frühes Ende befeuerten neue Auseinandersetzungen zwischen dem fortschrittlich gesinnten Süden und dem eher traditionellen Norden des Landes. **940 BF** einigte man sich auf *Swafnild Thorfinnsdottir* als Übergangslösung, doch bewies sie schnell, dass man ihre Fähigkeiten unterschätzt hatte. Sie überzeugte viele Krieger und sogar ganze *Ottajaskos*, von Plünderfahrten abzulassen und sich stattdessen fremdländischen Geldgebern als Söldner anzudienen, was ihr den Beinamen „die Söldnerkönigin“ einbrachte. Sie selbst und jene, die ihrem Beispiel folgten, waren damit so erfolgreich, dass Swafnild sich nicht nur 40 Jahre lang im Amt der *Obersten Hetfrau* halten konnte, sondern auch eine eigene, bis heute bekannte *Ottajasko* gründete: die *Goldfinder-Ottajasko*. Doch Neid und Zwist schwelten auch unter ihrer Herrschaft, bis sie sich ausgerechnet am Tag der Freiheit, dem **16. Rahja 984 BF**, auf grausame Weise Bahn brachen. Man fand Swafnilds Bettstatt leer, aber blutverschmiert vor, und von der *Obersten Hetfrau* sowie einigen ihrer treuesten Freunden fehlt seitdem jede Spur. Auch danach verschwanden immer wieder Anhänger Swafnilds, doch bis heute bleiben diese Verbrechen unaufgeklärt und noch immer werfen politische Gegner in Thorwal einander vor, an diesen Morden beteiligt gewesen zu sein.

Krieg und Frieden

Erst **986 BF**, zwei Jahre nach *Hetfrau* Swafnilds Verschwinden, konnten sich die zerstrittenen Thorwaler auf eine neue Anführerin einigen: *Garhelt Rorlifsdottir-Jandasdottir*. Ihr gelang es, viele Zwistigkeiten zu schlichten und auch nach außen hin diplomatische Beziehungen aufzubauen. Ihre Politik war die Grundlage der Nationalbestrebungen Thorwals, kam jedoch nicht ohne Rückschläge aus. So eroberte *Hetmann Eldgrimm Oriksson* entgegen Garhelts Friedenspolitik im Jahr **1001 BF** die Gegend um Kendrar, die zu Nostria gehört hatte. Garhelt verstand es jedoch, einen offenen Krieg mit Nostria geschickt zu umschiffen und den thorwalischen Anspruch auf Kendrar sogar vom Mittelreich anerkennen zu lassen, was im *Vertrag von Gareth* **1006 BF** schriftlich festgehalten wurde. Im selben Jahr nahm man im Mittelreich das erste Mal Notiz von der Existenz der Gjalsker, als *Rastar Ogerschreck* mit einem Streitwagen, der von zwei Wollnashörnern gezogen wurde, am 75. Donnersturmrennen teilnahm. In Thorwal endete derweil Garhelts Glückssträhne beim Schlichten von Streitigkeiten, als **1007 BF** auf dem Herbst-*Hjalding* zwischen *Asleif Phileasson* und *Beorn dem Blender* jener Streit ausbrach, der zur Grundlage für eine der größten Sagas aller Zeiten wurde: die *Phileasson-Saga*. Garhelt erlebte das Ende der Wettfahrt, mit der die beiden Schiffsführer ihren Streit zu klären gedachten, nicht mehr mit: **1008 BF** verstarb sie nach langjähriger Regierungszeit. Man wählte ihren Sohn *Tronde Torbensson* zum neuen *Obersten Hetmann*, der sich jedoch

direkt mit aufbegehrenden *Hetleuten* auseinandersetzen musste, denen die Friedenspolitik Garhelts schon lange ein Dorn im Auge gewesen war. So eroberten Thorwaler **1010 BF** unter der Führung von *Ingibjara Hjaldasdottir* die Walfänger-Siedlung Enqui, während der Streit um eine für Thorwal bestimmte Holzlieferung im nostrischen Salzerhaven einen Krieg zwischen Nostria und Andergast auslöste. Auch die Orks drohten, Tronde das Leben schwer zu machen, weshalb er Abenteuersuchende ausandte, um die Schicksalsklinge *Grimring* zu bergen, der man große Macht über die Orks nachsagte. Mit ihrer Hilfe konnte das orkische Heer zurückgedrängt werden. Als es sich daraufhin gegen das Svelttal wandte, gewährten die Thorwaler vielen Sveltländern Zuflucht in Thorwal. Auch spielten Thorwaler wie der legendäre Phileasson eine wichtige Rolle bei der späteren Befreiung Greifenfurts, denn nur durch seine Hilfe konnte das Entsatzheer die von Orks belagerte mittelreichische Stadt rechtzeitig erreichen.

In Tronde wuchs die Idee eines thorwalschen Nationalstaates weiter heran, auch wenn er einige Rückschläge hinnehmen musste, etwa die Ablehnung eines stehenden Heeres auf dem *Hjalding* **1012 BF**. Die aufkommende Bedrohung durch den Dämonenmeister Borbarad diente jedoch als gutes Argument, um **1020 BF** auf dem *Hjalding* breite Zustimmung für ein geeintes Thorwal zu erwirken. Plünderfahrten auf eigene Faust wurden verboten, und **1022 BF** wurde gemeinsam mit einer Neuordnung der *Jarltümer* die erste Steuer Thorwals eingeführt. Am eigentlichen Krieg gegen Borbarad nahmen aber nur wenige Nordländer teil, von denen besonders der Gjalsker Rastar Ogerschreck in Erinnerung blieb, da er und seine Kämpfer dem Mittelreich in der 3. Dämonenschlacht an der Trollpforte mit Kriegsmammuts beistanden.

Krieg mit dem Horasreich

Obwohl scheinbar geeint, riss der Graben zwischen den progressiv eingestellten Südthorwalern und den

an Traditionen und Plünderfahrten gegen andere Länder festhaltenden Nordthorwalern weiter auf. **Ende 1022 BF** widersetzten sich einige Thorwaler – überwiegend Friedlose – schließlich den Beschlüssen des *Hjaldings* und plünderten die horasische Stadt Drôl und ein Schiff der Rahjakirche, wobei mit dem Kelch der Rahja nicht nur ein heiliges Artefakt gestohlen wurde, sondern unwissentlich auch ein Prinz des Horasreichs, *Timor Firdayon*, entführt wurde. Zur Strafe schickten die Horasier **1023 BF** unter Rubec von Chetoba eine Flotte gegen Thorwal, wo sie die Stadt Thorwal angriffen und damit einen erbitterten Krieg begannen. Zahlreiche Schiffe wurden versenkt, die Stadt Thorwal in Brand geschossen und die Nördlichen Olportsteine als horaskaiserliche Besetzung *Firunsmeer* durch das Horasreich besetzt. Als Reaktion wurde auf dem *Obersten Hjalding* am **3. Boron 1023 BF** endgültig der thorwalsche Staat ausgerufen. Viele Thorwaler begrüßten diesen Schritt, doch überzeugte Traditionalisten wie der Skalde **Iskir Ingibjarsson** (siehe Seite 112) sahen ihn als Verlust ihrer Freiheit an und spotteten über „König Tronde“. Iskir forderte, zu den Wurzeln zurückzukehren und *Hjaldingard* wiederzufinden, eine Bemühung, die Tronde wohl aus politischem Kalkül unterstützte. Man übergab das Kommando über die Flotte, die nach der sagenumwobenen Heimat der Thorwaler suchen sollte, keinem Geringeren als dem legendären *Asleif Phileasson*, der mit Iskir und anderen am **15. Ingerimm 1023 BF** gen Westen aufbrach – und nie wieder gesehen wurde.

Der Konflikt mit dem Horasreich ging derweil unvermindert weiter. Tronde griff **1024 BF** die Schiffe der für den Nordlandhandel gegründeten HPNC (Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Companie) an, was zu Vergeltungsaktionen seitens horasischer Schiffe führte, die wiederum blutige Angriffe auf Niederlassungen der HPNC provozierten. Im nördlichen Thorwal verschwanden über Monate hinweg Menschen spurlos, wofür Thorwaler wie Horasier dem jeweils anderen die



Schuld zuschoben. Erst **1025 BF** stellte sich heraus, dass die Eishexe *Glorana* hinter diesen Entführungen steckte. Das Auftauchen eines gemeinsamen Feindes gab den Anstoß zu geheimen Friedensverhandlungen, die schließlich am **6. Travia 1026 BF** in einen von Trondes Tochter *Jurga Trondesdottir* und *Ralman von Firdayon-Bethana* unterzeichneten Friedensvertrag mündete.

Die Gegenwart (1026 BF bis heute)

Der Krieg mit dem Horasreich war beigelegt, der Kampf gegen *Glorana* jedoch nicht vorbei. Tronde erkannte in diesem Krieg seine Bestimmung. Mit der *Schicksalsklinge* an seiner Seite brach er **1026 BF** auf, um sich *Glorana* zu stellen, kehrte aber nie zurück. Man sagt, er halte Wacht in einer Höhle aus Eis, ein Schicksal, das ihm vorherbestimmt war. Aber dafür fand man einen anderen Totgeglaubten wieder: *Iskir Ingibjarsson*, der einzige Überlebende von *Phileassons Hjaldingard-Expedition*, tauchte verwahrlost und verwirrt nahe *Olport* wieder auf. Er war nicht in der Lage, das Machtvakuum, das Tronde hinterließ, auszunutzen. Gewählt wurde stattdessen Trondes Tochter *Jurga*, jedoch zunächst nur auf Zeit, da für eine langfristige Entscheidung auf dem eilig einberufenen *Hjalding* zu wenige *Hetleute* anwesend waren. Auf dem *Hjalding* im **Travia 1027 BF** konnte sie sich jedoch endgültig gegen die Konkurrenz durchsetzen, wobei die traditionalistische Nordthorwaler *Hetfrau Marada Gerasdottir* ihre erbitterte Rivalin war. Eine ihrer ersten Amtshandlungen war, einen Feldzug gegen *Glorana* auszurufen, um zu beenden, was ihr Vater begonnen hatte. Auch aus den Konflikten anderer Länder wollten die Thorwaler sich nicht länger heraushalten und schickten im **Rahja 1027 BF** Schiffe, um *Albernia* im Bürgerkrieg zu unterstützen, die jedoch nicht verhindern konnten, dass nordmärkische Truppen die aufständischen *Albernier* vernichtend schlugen. Aus anderen Kämpfen, wie etwa dem horasischen Thronfolgekrieg, hielt sich Thorwal dagegen heraus, zumal sich der Kampf gegen *Glorana* in die Länge zog. **1030 BF** brach eine neue Flotte unter der Führung von *Marada Gerasdottir* erneut nach Osten auf, um die Eishexe zu bezwingen, wurde jedoch wenige Wochen später im Eismeer unter mysteriösen Umständen besiegt. Stattdessen schien es *Iskir* vergönnt, *Glorana* einen entscheidenden Schlag zu versetzen, als er **1031 BF** das dämonische Schwert der Eishexe, *Hyrr-Kanhay*, erbeutete. Dadurch wurde er in den Augen vieler konservativer Thorwaler zum Helden und damit zu *Maradas* Rivalen um die Gunst der Nordthorwaler. In jedem Fall beendete *Iskirs* Erfolg die thorwalschen Kriegsbemühungen gegen *Glorana* vorerst, zumal andere Gegner bereits einen neuen Krieg vorbereiteten: *Orküüberfälle* entlang des *Bodir* häuften sich, was *Jurga* **1033 BF** dazu zwang, eine Strafexpedition zu entsenden. *Marada* machte derweil von sich reden, weil sie **1034 BF** den ersten Stapellauf eines Runenschiffs der *Runajasko* zu *Olport* unterstützte. Kurze Zeit später wurde sie in geheimnisumwitterte Ereignisse rund um die *Olportsteine* verwickelt, bei der eine Mannschaft von *Friedlosen* unter ihrer Führung durch den Nebel irrte. Sie kämpften gegen Schrecken

aus der Zeit der *Hjaldinger* und reisten sogar bis tief ins Herz des *Gjalskerlandes*, doch über die genauen Hintergründe dieser Irrfahrt gibt es zahlreiche Geschichten. *Marada* kehrte **1036 BF** als gebrochene Frau zurück, die sich mehr und mehr aus der Politik Thorwals zurückzog. Etwa zur selben Zeit tauchte aus dem Norden ein friedloser Pirat aus den Meeren rund um Thorwal auf, der sich selbst nur *Schwarzaxt* nannte und er verbreitet seitdem bis an die Küste *Nostrias* Angst und Schrecken. Ohnehin machte sich überall an den Gestaden des Gottwals Unruhe breit: In *Prem* verschwand der legendäre „Stein von *Prem*“ ebenso wie die *Hetfrau Thora Thurboldsdottir*, die erst **1037 BF** hochschwanger wieder auftauchte und beinahe bei der Geburt ihres Kindes verstarb. In ihrer Abwesenheit führte der „Rat der *Hetleute*“ die Geschicke der Stadt, was nicht überall auf Gegenliebe stieß, und nach *Thoras* Rückkehr vereinbarte man, künftig jährlich neu über die Führung der Stadt abzustimmen.

Seit dem Sternenfall

Seit im **Boron 1038 BF** ein Meteorit auf *Havena* niederging, verändert sich der Sternenhimmel über *Aventurien*, was auch an den Gestaden des Gottwals als Zeichen großen Wandels gedeutet wird. *Godi* in Thorwal versammeln sich seitdem ebenso wie die *Brenchi-Dûn* des *Gjalskerlandes*, um die Zeichen des Himmels zu deuten. Dabei ist nicht immer klar, welche Ereignisse mit dem Sternenfall in Zusammenhang stehen. So wurde beispielsweise **1039 BF** das kleine *Haerad Seallach* vollständig ausgelöscht – von den Einwohnern fehlt bis heute jede Spur, auch wenn Hinweise auf einen Kampf für andere *Gjalsker* nahelegen, dass hier ein Angriff von *Mochûla* stattgefunden haben muss. Mysteriöse Gefahren nehmen augenscheinlich neuerdings im *Gjalskerland* zu, doch auch in Thorwal brodelte es, wenn auch eher auf politischer Ebene. Ein thorwalscher Überfall auf die *Zyklopeninseln* im **Sommer 1040 BF** führte zu kurzzeitigen Spannungen zwischen dem Horasreich und Thorwal, die *Jurga* jedoch entschärfen konnte. Unmut in den eigenen Reihen entstand, weil *Jurga* nicht nach den Verantwortlichen für diesen Friedensbruch suchen ließ – viele warfen ihr vor, sich einem erneuten Kräfte-messen mit ihrer alten Rivalin *Marada* entziehen zu wollen, deren Tochter *Frenjadur Maradasdottir* angeblich für die Überfälle verantwortlich war. Um ihren bröckelnden Machtanspruch zu festigen, regte *Jurga* deshalb eine Reihe von Reformen an, etwa die *Zweite Jarltumsreform* von **1041 BF**, in der einige *Jarltümer* zusammengelegt und andere aufgeteilt wurden. Insbesondere im Norden Thorwals führte die Reform zu Kritik und Widerstand, verloren die Stimmen aus Nordthorwal auf dem *Obers-ten Hjalding* doch durch die neuen *Jarltumsgrenzen* erheblich an Einfluss. Dort wurden mehrere *Jarltümer* zu einem einzigen (*Olport*) zusammengefasst, dem zusätzlich die Siedlung *Uddahjal* hinzugefügt wurde – ebenso wie die Stadt *Olport*, eine Hochburg der Traditionalisten, die vormals zum *Jarltum* *Graue Berge* gehört hatte. Während dies bereits für *Murren* sorgte, war es die Namensreform, der eigentlich harmlose Versuch, die thorwalsche Namensschreibweise an den Gebrauch der *Kusliker*

Zeichen anzupassen, der beim Frühlings-*Hjalding* im **Pe-raine 1041 BF** zum Eklat führte. Traditionalisten unter der Führung von Iskirs Gemahlin, *Thyra Wulfgarsdottir*, warfen Jurga „Verbrechen wider die Freiheit aller Thorwaler“ vor, was zu einem lautstarken Streit führte, bei dem es zu drei Toten und zahlreichen Verletzten kam. Die aus dem „Hjalding des Haders“ entstandenen Unruhen hielten die Stadt Thorwal wochenlang in Atem, bis eine persönliche Tragödie Jurga schließlich zu Fall brachte. Ein alter Schwur zwang sie dazu, in einem Götterurteil für den Sohn einer gefallenen Freundin einzustehen, dem man den Tod eines Swafnirkindes zur Last legte. Mit einem Gegner, zwei Schilden und zwei Äxten auf einer einsamen Insel ausgesetzt, wollte Jurga ihr Leben für das des Angeklagten in die Waagschale werfen, doch ihr Kontrahent verweigerte aus Treue zu ihr den Kampf. Der Gerichtsfall war damit weiterhin ungeklärt und drohte, die Stadt in blutige Kämpfe versinken zu lassen, sodass Jurga die Schuld für all diese Unbill auf sich nahm und im **Praios 1042 BF** überraschend ihren Rücktritt vom Amt der *Obersten Hetfrau* verkündete.

Der folgende Kampf um die Wahl spaltete nicht nur Nord- und Südthorwaler, sondern auch manche *Ottajasko*. Lange Zeit galten Iskiri als Traditionalist und Jurgas Schwester, *Kjaska Brydassdottir*, als Sprecherin der fortschrittlich gesinnten Thorwaler. Beide waren Favoriten, doch zur Überraschung vieler setzte sich auf dem Herbst-*Hjalding* am **24. Travia 1042 BF** der lachende

Dritte durch: *Asgrimm Ragnarsson*, Jarl von Kystland, der als Stimme des Ausgleichs offenbar vielen besser gefiel als der ewige Zwist zwischen Tradition und Moderne. Als erste Amtshandlung bewies er direkt, wie viel Wert er auf Gleichberechtigung legt, indem er Thorwal in das umliegende *Jarltum* eingliederte und der *Hjaldingstadt* somit ihren Sonderstatus aberkannte. Während Kjaska diesen Schritt unterstützte, sich mit ihrer Niederlage augenscheinlich gut arrangierte und schnell zu Asgrimm rechte Hand aufstieg, zog sich Iskiri nach Enqui zurück und ließ seine Gattin Thyra in Thorwal zurück, um dort weiterhin für die Ansichten der Traditionalisten einzustehen. Mit Asgrimm steht nun ein Mann an der Spitze Thorwals, der den Unmut vieler Nordthorwaler über die Politik seiner Vorgänger besänftigen kann und dennoch das Andenken an jene, die vor ihm wirkten, zu bewahren versucht. So benannte er ein Bauprojekt, das noch unter Jurga begonnen wurde, bei der Einweihung im **Ingerimm 1042 BF** feierlich nach deren Vater: die *Tronde-Torbensson-Brücke* überspannt nun den Bodir und verbindet die Stadt Thorwal mit der Bodirmarsch. Sie gilt vielen Thorwalern als Symbol neuer Größe – das Versprechen einer neuen, schicksalshaften Zeit, wie die Swafnirgeheilten und *Godi* sie auch **1043 BF** ausrufen. Diese *Runjadagurinn* („Tage des Schicksals“) brechen, so scheint es, nicht nur für Thorwal an, sondern auch für das Gjalskerland, wo Schamanen von Omen berichten, die auf *Durromar Gon'Awyr*, eine „Zeit des großen Himmelskampfes“, hindeuten.

Die Zweite Jarltumsreform im Jahr 1041 BF

Bis vor wenigen Jahren gab es in Thorwal noch eine deutlich größere Anzahl an Jarltümern. Diese wurde auf Wunsch der *Obersten Hetfrau* Jurga 1041 BF deutlich begrenzt, um eine einfachere Verwaltungsstruktur zu schaffen, wie sie für den von manchen angestrebten Nationalstaat nötig wäre. Auch einigen Regionalinteressen, die zuvor deutlich vertreten worden waren, wollte man durch die Neuaufteilung einen Riegel verschieben. Dieses Ansinnen wurde zwar vom *Obersten Hjalding* mehrheitlich unterstützt, doch gerade im Norden sorgte die Reform für viel Ärger. Die folgende Übersicht erklärt, welche ehemaligen *Jarltümer* zusammengefasst oder neu geschaffen wurden:

- Die Jarltümer der Nördlichen und Südlichen Olportsteine (Nordlig Steynklip und Sydlig Klipholm) wurden zum Jarltum **Olportsteine** vereint.
- Das Jarltum **Graue Berge** bekam den westlichen Teil des aufgelösten Jarltums Njurungard zugeschlagen.
- Aus dem östlichen Teil von Njurungard wurde gemeinsam mit dem Waskirer Hochland (Vaskr Höjland) das neue Jarltum **Njurunstal**.
- Das neu geschaffene Jarltum **Nordhjaldor** besteht aus den ehemaligen Gebieten Muschelküste (Skjellsgrond) und Südhochland (Sydhöjland). Auch

die bisher dem Obersten Hjalding direkt unterstellte Stadt Overthorn wurde diesem Jarltum zugeschlagen, was von vielen Nordthorwalern als einziger Grund für die Stimmen aus den ehemaligen Jarltümern der Region gesehen wird.

- Das Jarltum **Premier Halbinsel** umfasst die bisherigen Jarltümer Premier Kap (Premjastad), Westpremier Halbinsel (Premier Vesterhalfey) und Prem (Premshjolmer).
- Das Jarltum **Olport** umfasst neben dem früheren, deutlich kleineren Jarltum desselben Namens nun auch die Gebiete der ehemaligen Jarltümer Ifirns-gard, Nadergard und Nadermund. Zudem wurde die Westgrenze bis Uddahjal ausgedehnt, das früher zum Jarltum Graue Berge gehörte.
- Ebenso groß war die Veränderung im Süden, wo man die Jarltümer Küstenland (Kystland), Linkes Bodirtal (Vaenstre Boderdal) und Rechtes Bodirtal (Hjöre Boderdal) zu einem großen Jarltum namens **Küstenland** vereinte, dem durch den neuen Obersten Hetmann Asgrimm später auch noch Thorwal hinzugefügt wurde.
- Die Jarltümer **Brinasker Marschen**, **Gjalskers-trand**, **Steineichenwald** und **Neues Land** blieben unverändert.

Was weiß mein Held über die Gestade des Gottwals?

Um festzustellen, was deine Helden über die Geschichte sowie Land und Leute an den Gestaden des Gottwals wissen, können verschiedene Proben zum Einsatz kommen. Die folgenden Hinweise sollen dabei helfen, passendes Wissen am Spieltisch einzusetzen. Dabei sind die Vorschläge eher allgemein gehalten und für spezielleres Wissen, vor allem über die meist nur mündlich überlieferte Geschichte, sollten gesonderte und erschwerte Proben verlangt werden. Grundsätzlich gilt, dass einheimische Helden bis zu +3 Punkte Erleichterung auf alle Proben erhalten sollten, sofern es dabei um ihre Heimat geht.

Probe auf Geschichtswissen (Thorwal oder Gjalskerland)

1 QS – Beide Regionen können auf viele Jahrhunderte menschlicher Geschichte zurückblicken. Die Anfänge der menschlichen Besiedlung gehen auf legendäre Gestalten wie Jurga Tjalfsdottir und die sechs Jäger zurück, doch gesichertes Faktenwissen über die Geschichte gibt es in Thorwal nur für die zurückliegenden Jahrhunderte, und im Gjalskerland nur soweit, wie noch Zeitzeugen am Leben sind.

2 QS – Die Thorwaler wurden in Aventurien schon früh als plündernde Seefahrer bekannt und gerieten schon oft mit anderen Reichen in Konflikt, zuletzt in den 1020er Jahren BF, als Thorwal mit dem Horasreich Krieg führte. Die Gjalsker wurden erst im Jahr 1021 BF durch ihr Eingreifen in den Kampf gegen Borbarad für den Rest Aventuriens wirklich sichtbar.

3 QS – Die mythischen Ursprünge der Thorwaler liegen im Gildenland. Die Ahnen der Gjalsker sind ein großes Rätsel, aber es ist zu vermuten, dass sich verschiedene Völker im Hochland trafen und gemeinsam in der sogenannten „Großen Schlacht“ vor weit über zweitausend Jahren kämpften. Aus den Überlebenden ging das Volk der Gjalsker hervor.

Probe auf Sagen & Legenden (Thorwal oder Gjalskerland)

1 QS – Beide Regionen kennen zahllose Geschichten über mythische Wesen und große Helden, die von Generation zu Generation weitererzählt werden. In Thorwal kennt jeder die Saga von Jurgas Überfahrt, während jeder Gjalsker von den sechs Jägern erzählen könnte.

2 QS – In Thorwal handeln viele Sagen von *Alfen*, übernatürlichen Wesenheiten, die in der Natur leben und Menschen mal wohlgesonnen sind, mal Übles wollen. Sie scheinen in Größe und Macht sehr unterschiedlich zu sein, ebenso wie die schrecklichen *Mochûla*, von denen Gjalsker am Lagerfeuer Schauergeschichten erzählen.

3 QS – Viele Thorwaler Sagas handeln von der Suche nach verlorenen Schätzen, allen voran Schwertern wie

der Schicksalsklinge *Grimring* oder dem blutlüsternen Schwert *Tyrfing*. Im Gjalskerland sind dagegen weniger Objekte im Fokus der Geschichten, sondern neben (vermeintlich) realen Personen meist die *Odûn*, die Geister der Tiere, die in fabelartigen Geschichten Abenteuer erleben.

Probe auf Götter & Kulte (Thorwal oder Gjalskerland)

1 QS – An der Nordwestküste wird nicht das Pantheon der Zwölfgötter verehrt, manche von ihnen scheinen den Menschen dort sogar unbekannt zu sein. Die Thorwaler beten einen göttlichen Wal, Swafnir, an, während die Gjalsker ganz eigene, archaische Götter verehren.

2 QS – In Thorwal haben neben Swafnir vor allem auch Firun, Ifirn, Travia und Efferd eine gewisse Bedeutung. Kirchliche Strukturen findet man jedoch nirgends, der Glaube wird viel mehr als Teil des Alltags gesehen. Auch im Gjalskerland, wo man besonders einen Gott in der Gestalt eines weißen Mammuts verehrt, der Natûru-Gon genannt wird, hält man es so.

3 QS – Beide Kulturen an den Gestaden des Gottwals fürchten finstere Götter. Die Thorwaler nennen Swafnirs Gegenspielerin Hranngar, die Königin der Seeschlangen. Auch die Gjalsker kennen einen walgestaltigen Gott, den sie jedoch als Gott über das Totenreich fürchten. Noch mehr fürchten sie jedoch ein spinnenartiges Monstrum, das sie als Mutter aller Dämonen bezeichnen.

Probe auf Geographie (Thorwal oder Gjalskerland)

1 QS – Die Gestade des Gottwals erstrecken sich im Nordwesten des Kontinents Aventurien. Die Region wird vielerorts vom Meer der Sieben Winde und Ifirns Ozean dominiert, die gegen die Küsten branden und die Lebensart der Thorwaler bestimmen. Das Gjalskerland liegt dagegen fernab des Meeres im Hochland und den Mooren.

2 QS – Neben dem Meer sind einige Gebirge prägend für die Region. Thorwal kennt die geheimnisumwitterten Grauen Berge und Hjaldorberge, während im Gjalskerland vor allem die Donnerzacken von Bedeutung sind. Diese zerklüftete Landschaft und das kalte, regnerische Wetter haben die Bewohner beider Regionen zu einem abgehärteten Menschengeschlag gemacht.

3 QS – Die Grenzen der Region sind schwer zu bestimmen. Die Thorwaler haben ihre Gebiete erst vor wenigen Jahren nach Süden Richtung Kendrar und nach Osten Richtung Enqui ausgedehnt, was nicht ohne Konflikte stattgefunden hat. Die Gjalsker dagegen meiden das Meer. Ihre Ländereien werden von den Küsten und den Bergen, die sie von der Steppe der Orks trennen, begrenzt.



Lebendige Geschichte

Aventurien besitzt eine fortlaufende Geschichte, die wir auch als Lebendige Geschichte bezeichnen. Dank ihr unterliegt die Welt ständiger Veränderung, denn stets kommen neue Geschichten hinzu sowie Ereignisse, die durch das Zutun von Heldinnen ein (hoffentlich glückliches) Ende finden. Es kann jedoch auch vorkommen, dass findige Heldinnen alte Geheimnisse zutage fördern, und so ein neues Licht auf bereits Vergangenes werfen. Wir möchten daher gern Meisterinnen wie Spielerinnen ganz gezielt dazu einladen, mögliche Widersprüche oder beschriebene Gegensätze als Anreiz zu begreifen, und sie als Inspiration für ihre eigene aventurische Geschichte zu verstehen.

Natürlich wird es für besonders große Ereignisse meist auch eine offizielle Lesart geben, aber wir lassen häufig gezielt Lücken, in denen ihr eure Phantasie spielen lassen könnt. Bei der Frage, welche Figuren wichtig für die Lebendige Geschichte sind, hilft euch das Garadan-System, mit dessen Figuren Meisterpersonen in unseren Publikationen versehen sind (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 204).

Während im Gjalskerland vieles so angelegt ist, dass sich auf Dauer nur wenig verändert, hat Thorwal in den letzten Jahren einige Entwicklungen erfahren, die Politik, Kultur und Gesellschaft beeinflusst und mitunter auch zu Spannungen zwischen dem traditionalistischen Norden und dem innovativeren Süden des Landes geführt

haben. Auch die Zukunft hält einige Entwicklungen für die Region und ihre Bewohner bereit.

Deine Heldinnen können miterleben, was in Thorwal und im Gjalskerland geschieht – und sie haben durch Abenteuer und Kampagnen möglicherweise auch direkten Einfluss auf den Ausgang bestimmter Ereignisse.

• Viele Ereignisse der letzten Jahre, wie beispielsweise die Wiederentdeckung der verlorenen Runenmagie, konnte man in älteren Ausgaben des **Aventurischen Boten**• verfolgen (**Ausgabe 81 bis 98**). ○

• Das Abenteuer **Fauler Frühling** führt die Heldinnen zu einem abgelegenen Dorf am Rand des Olochtai-Gebirges, wo es gilt, einen Schrecken zu besiegen, der nicht zu greifen ist.

• Im Abenteuer **Runen des Schicksals**, das speziell zu dieser Spielhilfe verfasst wurde, können sich eure Abenteuerinnen auf eine gefährvolle Reise von Thorwal bis ins Gjalskerland begeben und einen Einblick in die sagenumwobene Region im Nordwesten Aventuriens erhalten.

• Ältere Abenteuer, die in Thorwal und dem Gjalskerland angesiedelt sind und die Lebendige Geschichte der Region vorangetrieben haben sind **Die Dunkle Halle**, **Helden einer Saga**, **Friedlos** und die Abenteuer-Anthologie **Skaldensänge** sowie die **Phileasson-Saga**.

• Der **Aventurische Bote** ist das Begleitmagazin zu **Das Schwarze Auge**, in dem sich viele inneraventurische Berichte finden, mit denen die Lebendige Geschichte begleitet wird. Mehr Informationen gibt es unter www.ulisses-spiele.de.



HELDEN DER GESTADE DES GOTTWALS



»Wir sind alle Cren-Barrach, wir sind Kinder von Natûrû-Gon, aber wir sind nicht alle gleich. Wir sind so unterschiedlich wie unsere Odûn. Die Durrön aus dem Moorland sind schneller und gerissener als die aus dem Hochland, dafür sind die stärker und ertragen Schmerz länger als jeder andere. Meine Brüder und Schwestern aus Dhartaech sind wie ich – wir folgen Odûn Madadh, dem Wolf, mit dem wir heulen wie ein vereintes Rudel. Leute aus Rayyadh sind stur und wollen oft mit dem Kopf durch die Wand, genau wie Dammagon, das Wollnashorn. Und die Brenchi-Dûn aus dem Hærad Mortakh werden so alt, weil sie genauso viel schlafen wie ihr Odûn, der Bär! Und dann gibt es auch die, die nicht Cren-Barrach sind, die nicht im Bund mit dem großen Mammut stehen. Besonders die Thorwaler sind ganz anders als wir. Sie sind viel schwächlicher, deshalb nehmen wir so gern ihren Met. Und sie verstehen Zwanfir falsch. Sie verstehen sehr vieles falsch, aber nicht alle von ihnen sind schlechte Menschen. Einer meiner Sasunnach, meiner Gefährten, kam aus den Bergen der Thorwaler. Ich habe ihm vieles beigebracht. Jetzt ist er zu etwas nütze.«

—der Tierkrieger Breandan bren Breannan beim Versuch, seinen neuen Reisegefährten die Welt aus seiner Sicht zu erklären, gehört an einem Lagerfeuer im Gjalsker Hochland, 1043 BF

Neue Kultur

Gjalsker

Die Gjalsker sind großgewachsene, zähe Kinder der Natur, die den Gefahren ihrer Heimat mit wölfischer Stärke und Schläue begegnen, den Errungenschaften der zivilisierten Welt jedoch mit Staunen. Sie nennen sich selbst Cren-Barrach (Kinder des Hochlands). In ihrem Aussehen vereinen sie das Erbe ihrer Vorfahren, der Hjaldinger aus dem Gûldenland und den urtulamidischen Al'Hani. Wie die anderen Nachfahren der Hjaldinger, die Thorwaler und die Fjarninger, sind die meisten Gjalsker großgewachsen und muskulös, haben jedoch oft einen etwas dunkleren Teint, und auch eher dunklere Haar- und Augenfarben.

Aussehen

- **Haarfarbe (1W20):** schwarz (1-4), dunkelbraun (5-8), hellbraun (9-13), dunkelblond (14-15), blond (16-17), hellblond (18-19), rot (20)
- **Augenfarbe (1W20):** schwarz (1-2), dunkelbraun (3-7), braun (8-12), grau (13-15), blau (16-18), grün (19-20)
- **Körpergröße (2W20):** 168 Halbfinger + 2W20 (1,70-2,08 Schritt)
- **Gewicht:** Größe – 100 +/- 2W6 (gerade Ergebnisse werden addiert, ungerade subtrahiert) Stein



Gjalsker

Sprache: Gjalskisch (je nach Haerad)

Schrift: Gjalsker-Runen (4 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z. B. Dorf und angrenzendes Gebiet)

Sozialstatus: Adel, Unfrei

Übliche Professionen:

Weltliche Professionen: Heiler, Jäger, Söldner, Stammeskrieger

Zaubererprofessionen: Animist, Intuitiver Zauberer
AMA031, Meistertalentierte^{AMA032}

Geweihtenprofessionen: Schamane

Typische Vorteile: Hohe Lebenskraft, Kälteresistenz, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund

Typische Nachteile: Angst vor ... (Toten und Untoten, dem Meer), Bluttausch, Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile (vor allem gegen Thorwaler und Orks)), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Untypische Vorteile: Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit, Höhe), Behäbig, Fettleibig, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Niedrige Lebenskraft, Zerbrechlich

Typische Talente: Einschüchtern, Fährtensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Kraftakt, Orientierung, Pflanzenkunde, Sagen & Legenden, Selbstbeherrschung, Tierkunde, Wildnisleben

Untypische Talente: Boote & Schiffe, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Schlösserknacken

Kulturpaket Gjalsker (34 AP)

Einschüchtern +1, Fährtensuchen +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Kraftakt +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +2, Selbstbeherrschung +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1

Weltliche Professionen

Krieger der Kämpferschule Ugdalfskronir zu Thorwal

Im Gegensatz zu den Premier Kriegern, die ihre Kampfkünste auf den Schlagabtausch zwischen zwei Einzelpersonen spezialisiert haben, sind die Thorwaler Krieger vor allem darin geschult worden, als Einheit zu kämpfen. Ein Thorwaler Krieger setzt sich für den Mann oder die Frau neben sich im Scharmützel ein, folgt taktischen Befehlen und baut, wenn es nötig ist, einen Schildwall mit den anderen auf.

Wie alle Thorwaler, ist auch der Krieger aus Thorwal neugierig auf die Welt außerhalb der heimischen Langhäuser und Ottajaskos. Es kann gut sein, dass er sich nach seiner Ausbildung entschließt, einige Jahre die Welt zu bereisen und ferne Länder kennenzulernen, bis er wieder nach Hause zurückkehrt.

Ausrüstung und Tracht

Die bevorzugte Ausstattung des Thorwaler Kriegers besteht aus Orknase, Thorwalerschwert, Kettenrüstung und Thorwalerschild. Neben einer Kettenrüstung ist auf See auch die Krötenhaut der Nordleute beliebt und wenn es der Thorwaler Krieger zu Ruhm und vor allem Gold gebracht hat, wird er sich auch einen Schuppenpanzer leisten.



Thorwaler Krieger

Professionspaket

AP-Wert: 412 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Beidhändiger Kampf I und Vorstoß), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Beidhändiger Kampf I, Belastungsgewöhnung I, Vorstoß und Wuchtschlag I

Kampftechniken: Dolche 10, Hiebaffen 12, Raufen 12, Schilde 12, Schwerter 12, Wurfaffen 10, Zweihandhiebaffen 11

Talente:

Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Zecken 6

Gesellschaft: Einschüchtern 5, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 4, Tierkunde 2

Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 5, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Boote & Schiffe 6, Heilkunde Wunden 3

Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-II (Akademie oder Dienstherr)



Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Bluttausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

Kriegerin der Freien Kämpferschule der Trutzburg zu Prem

Eine urtümliche Kriegerakademie ist die Trutzburg zu Prem. Früher stand die Akademie in dem Ruf, Seeräuber auszubilden, doch dieses Vorurteil muss man zurecht zurückweisen. Die Premier Kriegerinnen werden in der alten Kampfweise der Thorwaler geschult.

Ausrüstung und Tracht

Die Kriegerin aus Prem kämpft mit typischen thorwalschen Waffen: der Wurfaxt, auch Schneidzahn genannt, und im Nahkampf mit Orknase oder Thorwalerschwert. Sie kann ebenso mit dem Thorwalerschild umgehen. Als Rüstung dient meist entweder eine Krötenhaut, eine nietenbeschlagene Lederrüstung oder ein Schuppenpanzer.

Premier Kriegerin

Professionspaket

AP-Wert: 400 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Schildspalter und Wuchtschlag I), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Einschüchtern, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Schildspalter, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 10, Schilde 12, Wurfaffen 10, eine der folgenden Kampftechniken 12, eine weitere 10: Hiebaffen, Schwerter, Zweihandhiebaffen

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 3, Zeichnen 4

Gesellschaft: Einschüchtern 7, Menschenkenntnis 2, Überreden 2, Willenskraft 3

Natur: Fährtensuchen 3, Fesseln 3, Fischen & Angeln 4, Orientierung 4, Pflanzenkunde 2, Tierkunde 2, Wildnisleben 3

Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 5, Rechnen 3, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 3

Handwerk: Boote & Schiffe 5, Handel 2, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 3, Metallbearbeitung 3

Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Reich, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I (Dienstherr)

Ungeeignete Vorteile: Unscheinbar, alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

Damit verbunden sind Übungen im Wasser und auf Schiffen. Nichts ist so wichtig wie ein sicherer Stand, um an der Küste oder auf einem der Drachenschiffe kämpfen zu können. Darüber hinaus absolvieren die Kriegerinnen für die körperliche Ertüchtigung tägliches Lauftraining durch die Stadt.

Die Premier Kriegerin kann man abseits ihrer Heimat in den Hafenstädten des Kontinents antreffen, denn sie ist immer auf der Suche nach neuen Herausforderungen. Sie ist wie viele Thorwaler trinkfest, verabscheut die Sklaverei und Echsengezücht. Dafür ist sie tolerant, solange man sie nicht bekehren will, und sie ist absolut loyal gegenüber ihren Freunden. Sie liebt den Kampf und hat keine Probleme damit, Gold oder andere wertvolle Gegenstände als Gegenleistung für ihre Hilfe anzunehmen. Bei Armen macht sie gern eine Ausnahme und begnügt sich mit Ruhm und Ehre.



Ottajasko-Rekkerin

Die *Ottajasko-Rekkerin* ist das Rückgrat einer *Ottajasko* und eine typische Kriegerin, wie man sie als Leibgarde eines *Jarls* oder als die bewaffnete Helferin eines *Hetmanns* kennt. Die *Rekkerin* ist von erfahrenen Mitgliedern ihrer *Ottajasko* ausgebildet worden und Grund für die Angst, die das Auftauchen eines gestreiften Segels an den Küsten Aventuriens mit sich bringt. Oft fehlt der *Rekkerin* die Finesse der Ausbildung eines Kriegers aus Thorwal oder Prem, aber sie ist lernfähig und kann sich in vielen Situationen gut zurechtfinden. Ob sie nun beim Führen der *Otta* hilft, im Schildwall kämpft oder bei den anfallenden Arbeiten anpackt, eine *Ottajasko-Rekkerin* weiß, was sie tut. Viele sind neben ihrer Berufung zum Kampf auch hervorragende Seefahrerinnen und zumeist auch im Handwerk ausgebildet. Vor allem Kenntnisse in der Holz- und Stoffbearbeitung sowie der Schmiedekunst sind auf einer langen Fahrt von Nutzen. Um eine *Rekkerin* in eine Abenteurergruppe zu integrieren, bedarf es nicht viel. Eine volle Börse als Belohnung oder die Möglichkeit, auch abseits ihrer *Ottajasko* große Heldentaten

zu vollbringen und sich auf diesem Weg in einer Saga zu verewigen, reichen aus. Oder es ist die Neugier auf die Welt außerhalb ihres Dorfes und ihrer Schiffsgemeinschaft.

Ottajasko-Rekkerin

Professionspaket

AP-Wert: 295 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: IN 13 (für die SF Aufmerksamkeit, GE 13 (für die SF Finte I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Aufmerksamkeit, Finte 1, Wuchtschlag 1

Kampftechniken: Hiebaffen 10, Raufen 12, Schwerter 10, Wurfaffen 6, Zweihandhiebaffen 8

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 3, Zechen 3

Gesellschaft: Einschüchtern 7

Natur: Fährtsensuchen 4, Fischen & Angeln 2, Orientierung 4, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 4

Wissen: Geographie 3, Götter & Kulte 2, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Boote & Schiffe 4, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 4, Lederbearbeitung 3, Stoffbearbeitung 4

Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-II (Ottajasko)

Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Blutausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

Ausrüstung und Tracht

Die Ottajasko-Rekkerin bevorzugt ebenfalls typische Thorwaleraffen: Orknase oder Skraja, Thorwalschwert oder Entermesser – oft in Kombination mit einem Thorwalerschild. Auch ein Schneidzahn findet sich häufig in ihrem Arsenal. Ihre genaue Bewaffnung hängt von der Ottajasko, ihrem Geldbeutel und ihren persönlichen Vorlieben ab. Gleiches gilt für die Rüstung. Einige Rekkerinnen haben kein Geld für eine gute Rüstung, aber Lederharnisch und Kettenhemd sind an Land verbreitet – auf einem Schiff wird man eher auf eine Krötenhaut zurückgreifen.



Thorwalsche Godi

Die Godi sind Seherinnen, die den Willen der Runjas zu erkennen vermögen. Sie gelten als eigenbrötlerische Sonderlinge. Von den Thorwalern werden sie sowohl verehrt als auch gefürchtet, denn viele Nordleute fürchten sich vor unheilvollen Prophezeiungen ihrer Zukunft, auch, wenn sie diese letztendlich schicksals ergeben hinnehmen. Godi lesen den Willen der Götter in Runenorakeln, im Vogelflug oder in den Eingeweiden zu diesem Zweck geschlachteter Tiere, aber auch auf

Ausrüstung und Tracht

Godi reisen mit dem, was sie am Leib tragen. Wetterbeständige Reisekleidung ist gerade für umherziehende Godi unerlässlich. Viele bevorzugen weite, manchmal sogar mit Runen verzierte Gewänder mit tiefliegenden Kapuzen, die sie geheimnisvoll wirken lassen. Ein Beutel mit Runensteinen, Amulette oder ein kleines Opferrmesser, um aus Tiereingeweiden zu lesen, sind das Handwerkszeug, das die meisten Godi mit sich führen, um die Zukunft zu deuten. Oft haben sie darüber hinaus einfache Wildnisausrüstung dabei. Sollte es zu einem bewaffneten Konflikt kommen, weiß eine Godi sich meistens mit einfachen Waffen wie einem Kampfstab, einem Dolch oder Hjalmsmesser zu verteidigen, es hindert sie aber auch nichts daran, eine Orknase auf ihrer Reise mit sich zu führen. Rüstungen trägt sie hingegen selten.

andere, mitunter merkwürdig anmutende Arten und Weisen. Man kann ihnen überall begegnen, ob nun als Einsiedlerin in der Nähe einer Siedlung, als Reisende oder als Teil einer *Ottajasko*. Keine von ihnen gleicht der anderen. Die eine mag sich auf das Lesen von Menschen verstehen und ihrem Gegenüber helfen, seine Wünsche zu erkennen, andere kennen sich hervorragend mit dem Wetter aus und können einen Sturm tatsächlich vorhersagen, manche sind vom Schicksal begünstigt und es gibt auch *Godi*, in denen ein Funke magischer oder göttlicher Macht schlummert, der ihnen bei ihren Prophezeiungen hilft. Hinter einer *Godi* kann sich allerdings auch eine Betrügerin verbergen, die mit falschen Versprechungen und Vorhersagen lediglich den eigenen Beutel füllt und egoistische Ziele verfolgt.

Es braucht nicht viel, um eine *Godi* auf Abenteuerfahrt zu schicken, immerhin ist sie oft selbst viel unterwegs und wird Heldinnen gern begleiten. Manche *Godi* mag sogar glauben, dass das Schicksal in Gestalt der *Runjas* sie selbst zu Heldentaten auserkoren hat und sich bereitwillig jeder Aufgabe stellen.

Thorwalsche Godi*

Professionspaket

AP-Wert: 298 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Sagen & Legenden

Kampftechniken: Dolche 8, Hieb Waffen 8, Raufen 8

Talente:

Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 3, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Zechen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Einschüchtern 6, Menschenkenntnis 7, Überreden 7, Willenskraft 6

Natur: Fährtsensuchen 3, Fischen & Angeln 2, Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 5, Rechnen 3, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 7, Sternkunde 5

Handwerk: Handel 3, Steinbearbeitung 5

Empfohlene Vorteile: keine

Empfohlene Nachteile: Arm

Ungeeignete Vorteile: Reich, Unscheinbar

Ungeeignete Nachteile: Unfrei

*) Die Werte gelten für eine profane *Godi*, die keine übernatürlichen Fähigkeiten aufweist.

Zaubererprofessionen

Gildenlose Magierin der Halle des Windes zu Olport

In Olport studieren Magierinnen ohne typisch gildenmagische Verpflichtungen gemeinsam mit Magiedilettanten, Alchimisten, Runenschöpfern und diversen Handwerkern. Offenheit und Freiheit haben in ihrer *Runajasko*, der Runengemeinschaft, einen ebenso hohen Stellenwert wie überall sonst in der thorwalschen Gesellschaft, und das ungezwungene Miteinander unterschiedlichster magischer und religiöser Traditionen bringt mit den Olporter Magierinnen einige der unvoreingenommensten Persönlichkeiten aller aventurischen Akademien hervor. Die typische Absolventin der *Runajasko* wird jedoch zunächst in traditioneller thorwalscher

Ausrüstung und Tracht

Olporter Magierinnen sind meist insbesondere für die Arbeit auf See ausgerüstet, was sich in einer zusätzlichen Bewaffnung niederschlägt. Als thorwalsche Klassiker bieten sich *Skräja* und Schneidzahn an, aber auch Äxte, Dolche und gelegentlich ein Thorwalerschwert sind nicht untypisch. Die Bekleidung wird in der Regel möglich leicht und praktisch gewählt, gehört es doch auch für eine Magierin auf dem Schiff dazu, regelmäßig mit anpacken zu müssen. Um die Kleiderordnung nach dem Codex Albyricus schert sich an der *Runajasko* hingegen niemand, das war auch schon vor dem Gildenausschluss so. Die Länge des Magierstabs wird nach persönlicher Vorliebe gewählt.

Elementarmagie unterrichtet, was sie insbesondere als Schiffs- und Kapermagierin zu einer beliebten Söldner- und Piratenfreundin machen kann. Diese Karriere ist für die Olporter Magierin vor allem attraktiv, wenn man bedenkt, dass die *Runajasko* aufgrund ihres Ausschlusses aus dem Bund der Magiergilden keine akademieübergreifende Nutzung von Bibliotheken oder andere Forschungsprivilegien anbieten kann. Auch der Meeresfokus der elementaren Ausbildung beschränkt die Olporter Magierin im Anwendungsgebiet ihrer Fähigkeiten nach der Ausbildung, wobei sie in ihrer Expertise zur See nahezu konkurrenzlos ist. Die daraus resultierende Affinität zu Reise und Abenteuer schlägt sich oft in einer zusätzlichen soliden Fertigkeit im bewaffneten



Kampf nieder, sind die Olporter Magierinnen doch dafür bekannt, zusätzlich zu ihren kurzen Magierstäben *Skraja* und Schneidzähne in ihren Gürteln zu tragen. Auch die Opposition zu den thorwalschen Erzfeinden aus Al'Anfa kann die Olporter Magierin in unerwartete Gefilde und große Schlachten führen.

Graumagier der Schule der Hellsicht zu Thorwal

Thorwal wird stolz „Stadt der Freien“ genannt, und die Schule der Hellsicht macht diesem Namen alle Ehre. Als Mitglied der Grauen Gilde wird hier unter liberalen Bedingungen geforscht, was viele Freigeister anzieht. Auch wenn die Philosophie wichtig und prägend für die Akademie ist, wird die Praxis nicht vernachlässigt. In diesem Sinne werden Zauber auf ihre Anwendungsmöglichkeiten außerhalb der Schule erprobt und Fähigkeiten für das Leben jenseits der Akademiemauern vermittelt. Seit einigen Jahren verfügen Abgänger der Schule sogar über einen Dispens, um eine *Skraja*, einen Säbel oder ein Entermesser zu führen.

Die meisten Schüler stammen aus Thorwal, doch kommen auch aus anderen Regionen Eleven in den Norden. Manche von ihnen werden von Akademien geschickt, die an

ihrer Eignung zweifeln. So ist die Schülerschaft ein bunt gemischtes Völkchen. Ohne zu verbissen auf den Regularien zu beharren, erhält man hier eine Ausbildung im Umgang mit der Magie, bei der kreative Lösungen belohnt werden. Dazu gehört eine Philosophie, in der Magie nicht als göttergegeben, sondern als Element der Natur gilt und allerlei andere Ansichten, die Geweihten der Zwöfgötter bisweilen die Zornesröte ins Gesicht treiben können.

Ausrüstung und Tracht

Ein Stab aus Steineiche oder Walnussholz und eine *Skraja* oder ein Entermesser bieten dem Thorwaler Magier Schutz und für eine Wildnisreise wird er sich passend zur Witterung ausstatten. Er packt lieber ein Seil und einen warmen Schlafsack mehr ein, als neben dem Reise- noch auf das Konventsgewand zu bestehen. Arkane Zeichen auf seiner Robe werden eher die Gestalt von thorwalschen Runen haben und auch sonst setzt sich in Schnitt und Zierrat oft die Symbolik der Thorwaler Kultur durch.

Olporter Magierin (Gildenlos)

Professionspaket

AP-Wert: 343 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes

Kampftechniken: Hieb Waffen 10, Raufen 8, Stangenwaffen 8, Wurf Waffen 8

Talente:

Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 2, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3, Zechen 2

Gesellschaft: Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 4

Natur: Fesseln 2, Orientierung 3, Tierkunde 2

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Magiekunde 4, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 4, Sternkunde 5

Handwerk: Alchimie 2, Boote & Schiffe 3, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 3, Lederarbeiten 2, Malen & Zeichnen 4, Stoffbearbeitung 2

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Tätowierung, Trocken, Wind im Haar; Aeolito 5, Attributo (Mut) 5, Elementarer Diener 5, Hexagramma 4, Manifesto 10, Nebelwand (Elfen) 6, Wirbelform 6

Empfohlene Vorteile: Affinität zu Elementaren^{AMA225 & S&R009}, Hohe Seelenkraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Blutrausch, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Vorurteile), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube), Verpflichtungen II (Akademie)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (dem Meer), Behäbig, Niedrige Seelenkraft

Thorwaler Magier (Graumagier)

Professionspaket

AP-Wert: 333 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 14 Abenteuerpunkte, Analytiker, Bindung des Stabes

Kampftechniken: Raufen 7, Schwerter 8, Stangenwaffen 9
Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 2, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 2, Zechen 1

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Menschenkenntnis 4, Überreden 3, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 2, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 2

Wissen: Geographie 5, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Magiekunde 5, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 3, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 3, Boote & Schiffe 1, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Wunden 2, Holzbearbeitung 2, Lederbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 4, Stoffbearbeitung 2

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Luftstoß, Tätowierung, Trocken, Wasserhöhe; Adlerauge (Elfen) 5, Analys 6, Balsam 4, Oculus Astralis 5, Odem 4, Penetrizzel 4, Sensibar 5, Xenographus 4

Empfohlene Vorteile: Geborener Redner, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue (Verteidigung der Lehrfreiheit, politische Neutralität, Schutz der wegen ihrer Meinung Verfolgten), Schlechte Eigenschaft (Neugier) Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Wasser), Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile, Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Verwöhnt)

Höhepunkt des Jahres sind die Hesindedispute. Hier treffen sich Magier und Gelehrte aus ganz Aventurien, um an langen Winterabenden ungehemmt über Forschung und Philosophie zu diskutieren. Der typische Thorwaler Magier ist ein praktisch veranlagter Zauberer mit gutem philosophischem Unterbau, der die Freiheit schätzt und seine Ansichten zu verteidigen weiß. Für Abenteuer, Forschung und Seefahrt ist er bestens ausgestattet und wird es mit Regeln oft nicht so genau nehmen – passende Voraussetzungen für eine Abenteuerlaufbahn. Es wird allerdings von ihm erwartet, jährlich zur Berichterstattung an die Akademie zurückzukehren.

Reisende Sangara

Die meisten *Sangara* leben außerhalb thorwalscher Gemeinschaften in den Weiten der Wildnis. Sie gelten als Boten der Schicksalsmächte und Bringer von Zwietracht, weswegen viele der rauen Nordleute ihnen mit abergläubischer Furcht oder Misstrauen begegnen. Nur selten suchen sie Siedlungen auf, um einen magisch

Reisende Sangara

Professionspaket

AP-Wert: 306 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Thorwal, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Zauberbarden) (80 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 16 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Singen

Kampftechniken: Dolche 8, Hieb Waffen 10, Raufen 8
Talente:

Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 2, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 2, Singen 8, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2, Verbergen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 2, Einschüchtern 2, Menschenkenntnis 5, Überreden 5

Natur: Fährtsensuchen 2, Orientierung 5, Pflanzenkunde 2, Tierkunde 4, Wildnisleben 5

Wissen: Geographie 5, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 5, Magiekunde 2, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 3

Handwerk: Holzbearbeitung 3, Musizieren 4, Stoffbearbeitung 3

Zauber/Magische Handlungen: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Hintergrundmusik, Lockruf, Trocken; Zauber melodien: Melodie der Angriffslust 4, Melodie der Täuschung 4, Melodie der Versöhnung 4, Melodie des Windes 4

Empfohlene Vorteile: Glück, Magische Einstimmung (Wesen des Waldes), Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang

Empfohlene Nachteile: Körperliche Auffälligkeit, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Unheimlich, Weltfremd), Prinzipientreue (Ögnir-Glaube), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Rachsucht), Stigma

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Kälteempfindlich, Sprachfehler, Stumm, Taub

Ausrüstung und Tracht

Eine *Sangara* braucht nicht viel zum Leben. Selbst ihre Lieder trägt sie meistens ohne Instrumentalbegleitung und nur mit der Kraft ihrer Stimme vor. Nur selten greift sie zu Flöte, Leier oder Laute, die dann häufig einfach gehalten oder mit geschnitzten Runen verziert sind. Die meisten *Sangara* tragen wetterfeste Kleidung aus grober Wolle und Leder, die sie vor Wind und Wetter schützt. Andere lieben aufwendigere Gewandung, die direkt einer Saga entsprungen scheint und ein wenig an die Vorfahren der Thorwaler gemahnt. Wenn eine *Sangara* Schmuck trägt, etwa einen Armreif oder eine Fibel, ehren die Motive ihre Götter. Sie weiß stets, dass die Natur gibt und nimmt. Ihre wenige Habe kann durchaus ein Beil oder ein *Hjals*-messer beinhalten, um sich gegen wilde Tiere und missliebige Menschen zur Wehr zu setzen.

begabten Zögling zu finden und so gut wie nie wagt man es, ihnen ein gefordertes Kind zu verweigern. Manchmal wird ihnen ein Kind dargeboten, das die Runen-orakel als Unglücksbringer ausweisen. Von anderen *Sangara* ist überliefert, dass sie ihre Zöglinge von Altären erretteten, auf denen sie alten Göttern geopfert werden sollten.

Eine junge *Sangara* beginnt ihre Lehrjahre also oft unfreiwillig und mit einem Schock. Zunächst lernt sie, im Einklang mit der Einsamkeit der Wildnis zu leben und die Wunder und Mächte der Natur zu sehen. Es folgen Unterweisungen in den Sagas von Swafnirs Sohn Ögnir, dem Säer von Zwietracht und Versöhnung, und Sumu, der Erdriesin. Wenn sich die Schülerin ihrer Verantwortung gegenüber dem Schicksal bewusst ist, erlernt sie die als Göttergaben verstandenen Zauber melodien.

Wenn das Mädchen schließlich selbst zur Schicksalsbotin der Natur reift und vom Glauben an die Götter erfüllt ist, verlässt sie als *Sangara* ihren Lehrmeister und beginnt eine einsame Reise. Eine *Sangara* singt stets, um ihre Götter zu ehren und deren Macht herbeizurufen, die für einfache Menschen oft erschreckend und grausam sein kann.

Nicht in jedem Langhaus ist sie willkommen, doch kaum ein Thorwaler wagt es, eine *Sangara* abzuweisen. Als gefürchtete Außenstehende wird sie nie Teil der Gemeinschaft werden, obwohl sie sich häufig nach Gesellschaft sehnt. Und so sucht sie die Einsamkeit der Natur oder folgt Eingebungen in entlegene Winkel Aventuriens, möglicherweise auch an der Seite wackerer Gefährten, die ihr eine Heimat sein können.

Runenschöpfer (Runahöfundur)

Runenschöpfer sind Zauberer, die an der Magieakademie von Olport die alte *hjal*dingsche Runenmagie erlernen und erforschen und mit ihren Zauberrunen, den *Vitkari*, Objekte und Personen verzaubern können. Die Kraft der Runen ist nicht so stark wie die eines Zaubers, doch ihr großer Vorteil besteht darin, dass die Magie lange Zeit anhält und sich sowohl auf Menschen als auch auf Schiffe, Rüstungen und andere Gegenstände übertragen lässt – je nach Wirkung der Rune.

Ausrüstung und Tracht

Jeder Runenschöpfer führt Werkzeuge zur Ausübung seines Handwerks mit sich und hütet sie wie seinen Augapfel. Je nach Spezialgebiet sind das verschiedene Schnitzwerkzeuge, kleine Hämmer, Feilen, aber auch Nadel und Garn oder Tätowier-nadeln und -farben.

Rüstungen wird er selten tragen, vor allem jene aus Metall, da sie seine Kräfte stören. Er greift eher auf praktische Kleidung zurück, die nicht selten mit magischen Runen verziert ist. Ein Lederharnisch kann auf Reisen sinnvoll sein, ebenso ein *Hjalsmes-ser*, eine *Skraja* oder ein Schneidzahn. Üblicher-weise ist ein Runenschöpfer aber kein Kämpfer, sondern betrachtet sich als Handwerker.

Die Runenschöpfer teilen ihr Wissen zwar mit anderen Mitgliedern der *Runajasko*, doch sie betrachten ihr Handwerk als eine traditionelle Form der Magie ihrer Vorfahren und würden sie niemals an Außenstehende weitergeben. Runenschöpfer kann man als Teil einer Schiffbesatzung vorfinden, wo sie die Segel oder den Rumpf des Schiffes mit Runen schmücken, als Tätowierer oder Schöpfer von ma-gischen Gegenständen. Auch auf Reisen kann man ihnen

Runenschöpfer (Runahöfundur)

Professionspaket

AP-Wert: 352 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Thorwal, Vorteil Zau-berer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Runen-schöpfer) (75 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für ins-gesamt 10 Abenteurpunkte

Kampftechniken: Dolche 8, Hieb Waffen 10, Raufen 8
Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Schwimmen 4, Selbst-beherrschung 2, Singen 6, Sinnesschärfe 6, Ver-bergen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Ein-schüchtern 2, Menschenkenntnis 2, Überreden 2, Willenskraft 3

Natur: Orientierung 2, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 4, Magiekunde 3, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Malen & Zeichnen 7, 24 AP, die der Runen-schöpfer auf folgende Talente verteilen kann: Holz-bearbeitung, Lederbearbeitung, Metallbearbeitung, Steinbearbeitung, Stoffbearbeitung (maximaler FW pro Talent: 8)

Zauber/Magische Handlungen: Adlerauge 4, Motor-icus 4, Sensibar 4; Zauberrunen: Friedensrunen 5, Ot-tarunen 4, Rüstrunen 4, Schicksalsrunen 5, Schutzrunen vor Zauberei 5

Empfohlene Vorteile: Begabung in einem Hand-werkstalent, Glück

Empfohlene Nachteile: keine

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: keine

begegnen, schließlich wollen sie ihre magische Handwerks-kunst anderen Thorwalern zur Verfügung stellen, um ihr Volk zu schützen oder ihm das Leben leichter zu machen. Nicht zuletzt können auch alte Sagas oder Gerüchte über verschollene Runen bereits ausreichen, um einen Runen-schöpfer in ein erstes Abenteuer zu verwickeln.

Tierkrieger des Hochlands (Durro-Dûn)

Unter den Gjalskerländern berichtet man von Indivi-duen, die einst von einem Tiergeist (*Odûn*) erwählt wur-den und ihre Siedlungen verlassen, um unter den Tieren des Hochlands zu leben. Um es von seinem alten Leben zu verabschieden, wird ein auserwähltes Kind einer Ze-remonie unterzogen, bei welcher der Schamane der Gjals-kersippe ein permanentes Band zwischen *Odûn* und Kind flechtet, das bis zum Tode nicht zerrissen werden kann. Zurück von der Reise in die Geisterwelt, tritt das Kind als Tierkrieger unter die Menschen und wird fortan *Durro-Dûn* genannt. In der Regel wird der *Durro-Dûn* die Nähe und den Lebensstil seines *Odûn* anstreben, sodass er oft erst von seiner menschlichen Familie wiedergesehen wird, wenn er bereits zu einem Mann herangewachsen ist. Er vermittelt bei Konflikten zwischen Mensch und Tier und beschützt seine menschliche Sippe mithilfe sei-ner übernatürlichen Kräfte oder seiner Tierkameraden.

Gjalsker Tierkrieger (Durro-Dûn)

Professionspaket

AP-Wert: 380 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Gjalsker, Vorteil Zau-be-ber (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Animisten) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für ins-gesamt 4 Abenteurpunkte, Bindung der Waffe

Kampftechniken: Dolche 8, Hieb Waffen 10, Raufen 12, Schwerter 11, Zweihandhieb Waffen 10

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 6, Kraft-akt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnes-schärfe 6, Verbergen 5

Gesellschaft: Einschüchtern 4

Natur: Fährtensuchen 5, Fischen & Angeln 3, Orientie-rung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 5, Wildnisleben 6

Wissen: Götter & Kulte 2, Magiekunde 2, Sagen & Legen-den 5

Handwerk: Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 4, Lederbearbeitung 4, Steinbearbeitung 5

Zauber/Magische Handlungen: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Handwärmer, Lockruf; Zauber: Arm-atrutz 4, Axxeleratus 5, Sanftmut 6; Animistenkräfte: Großer Sprung 4, Patronruf 6, Talentverbesserung 5

Empfohlene Vorteile: Beidhändig, Flink, Schutz-geist^{AMA226 & S&R009}, Tierfreund^{ABE121}

Empfohlene Nachteile: Blutausch, Persönlichkeits-schwäche (Weltfremd), Raubtiergeruch^{ABE121}, Unfähig (Gesellschaftstalente)

Ungeeignete Vorteile: Angenehmer Geruch, Begabung (Gesellschaftstalente)

Ungeeignete Nachteile: Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfähig (Naturtalente)

Ausrüstung und Tracht

Tierkrieger behängen sich mit Pelzen, Zähnen, Klauen oder was immer ihr *Odûn* als Tier zu bieten hat. Sie sind nach Maßstäben der Gjalskerländer für die eisigen Winter des Nordens gekleidet und legen dazu häufig Wert darauf, ihren typisch tätowierten Oberkörper zu präsentieren. In der Regel bevorzugen Tierkrieger wie alle Gjalsker einen *Eudach*, der sie nicht behindert, wenn sie ihren Körper mit der Macht ihres *Odûn* verwandeln. Fast jeder *Durro-Dûn* führt eine *Bakka* mit sich, die Animistenwaffe der Tierkrieger. Daneben finden sich alle für Gjalsker typischen Waffen vom Barbarenschwert über den Speer bis zu den schweren Hieb Waffen wie Streithammer oder Doppelblattaxt.

Je nach Tiergeist wird der *Durro-Dûn* unterschiedliche Berufungen verspüren, sodass manche Tierkrieger sich dem Schutz der Schwächeren verschreiben, während andere den Kampf, die Reise oder einen Hort voller Schätze begehren. Da jedoch auch innerhalb einer Tierart unabhängig von menschlichen Assoziationen jedes Individuum eine Persönlichkeit besitzt, blickt ein Tierkrieger gewöhnlich einem aufregenden und abwechslungsreichen Leben entgegen, welches nur von einem Mangel an Mut eingeschränkt werden kann. In jedem Fall wird der Tierkrieger durch das Leben unter Tieren in seiner Wahrnehmung der Welt geprägt, sodass er, einmal zu Gast in der Zivilisation, weltfremd oder von schlechten Manieren erscheinen kann, wenn er nicht gar für ein Misch- oder Werwesen gehalten wird.

Geweihtenprofessionen

Gjalskerschamane des Hochlands (Brenoch-Dûn)

Die Schamanen der Gjalsker werden von ihrem Volk *Brenchi-Dûn* (Hirten der Geister; Einzahl männl.: *Brenoch-Dûn*, weibl.: *Brancha-Dûn*), genannt. Neben dem *Yalding* des *Haerad*, ist der Schamane das wichtigste Mitglied der Gemeinschaft, da er überlebenswichtiges Wissen zu Heilkunde, Geschichte, Handwerk, Lebensmittelbearbeitung und Magie sammelt und lehrt. Zusätzlich können die Schamanen meistens als einzige lesen und schreiben, sodass Wissen und Warnungen für Schüler, Nachfolger und Rivalen auf Tierhäute gemalt oder in Stein und Holz geritzt im Stammland verteilt werden. In die Ferne zieht es den *Brenoch-Dûn*, wenn er zur Feier seiner Initiation alle Vorbereitungen für die letzte Prüfung in der Geisterwelt treffen möchte, oder zuvor, um für seinen Mentor Aufgaben zu erledigen. Nach der offiziellen Ernennung wird er

sein *Haerad* nur nach einschneidenden Erlebnissen verlassen, wie etwa zur Sühne nach der Niederlage im Wettstreit oder dem Tod eines Schülers.

Wandernder Swafnirgeweihter

Der Geweihte des Walgottes *Swafnir*, in Thorwal meistens *Swafnirdiar* genannt, ist ein gern gesehenes Mitglied in jeder thorwalschen Schiffsgemeinschaft und willkommenener Gast in allen Langhäusern. Außerhalb dieser Kultur trifft man sie allerdings nur selten an. Kein Gott ist enger mit den Thorwalern verbunden als *Swafnir*, der sie in ihre aventurische Heimat führte. Von seinem Geweihten wird erwartet, die besten Eigenschaften der Nordleute in sich zu vereinen, und er kommt diesem Ideal oft nahe. Mut, Direktheit und Ehrbarkeit sind ihm selbstverständlich, immer leistet er seinen Beitrag zur Gemeinschaft. Er fordert Freiheit für sich und andere ein und hinterfragt Autoritäten. Fähigen anderen oder den Mächten des Schicksals ordnet er sich jedoch unter. Seine Gefühle verbirgt der Geweihte nicht, weder Melancholie noch Freude. Er ist trotz seiner Weihe immer noch ein Thorwaler der Gemeinschaft, und

gerade deswegen wird er respektiert.

Aufgaben des *Swafnirgeweihten* sind als Ratgeber zu dienen, die Einhaltung von Eiden zu wahren und die alten Sagen und Lieder zu kennen und vorzutragen. Dabei tritt er oft als Mittler und Schlichter auf. Auf Kaperfahrt oder gegen Feinde der Gemeinschaft zögert

Ausrüstung & Tracht

Der Gjalskerschamane trägt neben einem *Eudach* fast immer eine selbstgefertigte Robe aus Fellteilen, an deren Schultern statt Ärmeln häufig lange Fellstreifen befestigt sind. Für Stammesriten färbt er seine Haare entsprechend des gewünschten Ritualeffekts: Rot für Blut, Kraft, Kampf; Grün für Heilung, Wissen, Hellsicht; Schwarz für Tod, Seele, Zwang; Weiß für Leben, Wille und Weg. Als Ritualgegenstand dient die Knochenkeule aus dem Oberschenkel eines Mammuts. Weitere Utensilien werden auf ein Lederband gezogen um den Hals getragen.



Gjalskerschamane des Hochlands

Professionspaket

AP-Wert: 297 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Gjalsker, Vorteil Ge-weihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue I (Stammesregeln) (-10 AP), Verpflichtungen II (Stamm) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gjal-skerschamanen) (100 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für ins-gesamt 8 Abenteurpunkte

Kampftechniken: Hieb Waffen 11, Raufen 10

Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Selbst-beherrschung 4, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Ein-schüchtern 2, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 5, Rech-nen 2, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 6

Handwerk: Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 3

Liturgien: Diener der Wolken 7, Geistheilung 5, Heldenkraft 6, Tiere beruhigen 6

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Vertrauenerweckend

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Unfähig (Körper-talente), Unfrei, Zerschlagbar

er allerdings nicht, zur Axt zu greifen. Zu diesen Fein-den gehören besonders Sklavenhändler und Wal-fänger, denn die Tiere Swafnirs sind heilig und werden wie Mitglieder einer *Ottajasko* verteidigt.



Wandernder Swafnirgeweihter

Professionspaket

AP-Wert: 290 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Kultur Thorwal, Vorteil Ge-weihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Swaf-nirkirche) (-20 AP), Verpflichtungen II (Thorwal, Tempel, Gemeinschaft) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Swafnirkirche) (115 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte, Geländekunde (Meereskundig)

Kampftechniken: Hieb Waffen 10, Raufen 8, Schilde 10, Wurf Waffen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Kraftakt 2, Schwim-men 4, Selbstbeherrschung 4, Singen 2, Sinnes-schärfe 2, Zeichnen 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Menschen-kennntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 4

Natur: Fesseln 2, Fischen & Angeln 2, Orientierung 4, Wildnisleben 4

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 2, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 6, Sternkunde 2

Handwerk: Boote & Schiffe 4, Heilkunde Wunden 2, Holzbearbeitung 2, Lederbearbeitung 2

Liturgien: Die Zwölf Segnungen (außer Feuersegen, Geburtssegen und Speisesege), Besänftigung 6, Blutiger Zorn 6, Ermutigung 6, Herr der Meere 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Mystiker, Pragmatiker, Richtungssinn, Vertrauenerweckend, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Neu-gier)

Ungeeignete Vorteile: Adel, Soziale Anpassungs-fähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (dem Meer), Blutausch, Unfrei

Ausrüstung und Tracht

Die robuste Kleidung eines traditionsbewussten Thorwalers ist dem Swafnirgeweihten im All-tag genug. Zu Zeremonien und besonderen An-lässen legt er einen schwarzblauen Kriegsmantel, einen Umhang aus dem Fell des Seetigers an und trägt den silbernen Swafnirshelm, einen Thor-walerhelm, dessen Form oft einem Delphin nach-empfunden ist. Auf seinem Rundschild trägt er das Bild eines weißen Pottwals, und im Kampf bevor-zugt er Äxte und andere thorwalsche Waffen wie Wurfbeile und Thorwalerschwerter.

Hintergründe für Helden von den Gestaden des Gottwals

Motivation

»Wir kennen die Küsten Aventuriens. In Havena sind wir gern gesehen, in Grangor und auf den Zyklopininseln fürchten sie den Anblick unserer Segel, in Al'Anfa halten sie uns für Wilde. In Llanka und Festum haben unsere Brüder und Schwestern eigene Ottajaskos gegründet. Sag mir, wohin also segeln wir zuerst?«

—eine Thorwaler Steuerfrau vor Beginn einer Kaperfahrt, neuzeitlich

Thorwaler bereisen als Seefahrer die Meere Aventuriens und sind als Plünderer ein gefürchteter Anblick an den Küsten des Horasreichs bis hinunter nach Al'Anfa. Sie sind es gewohnt, auf Kaperfahrten fremde Länder zu sehen und dort Abenteuer zu erleben, sodass dies auch ein Hintergrund für manchen Helden sein kann. Seltener zieht es die Gjalsker aus ihrer Heimat, die aus Sicht vieler Mittel- und Südaventurier kaum bekannte Barbaren sind. Doch einige *Brenchi-Dûn* haben erkannt, dass die erstarkenden Schrecken der *Mochûla* mit Waffen oder anderen Hilfsmitteln aus der Fremde leichter zu bekämpfen sind, und so mögen sie tapfere Kämpferinnen aussenden, um sich auf die Suche danach zu machen. Du kannst zudem auf folgende Heldenmotivationen zurückgreifen:

- Als die *Otta* eines angehenden Helden von der Kaperfahrt zurückkehrt, ist sein Bruder nicht mit an Bord. Traurig erklärt die Mannschaft, dass er im Kampf gefallen sei, als sie von einer Übermacht überrascht wurden. Monate später erfährt der Held von einem anderen Schiff, dass sein Bruder gesehen wurde – als Sklave oder Gladiator im Dienst eines südaventurischen Granden. Kann er Gefährten um sich sammeln, um seinen Bruder zu befreien?
- Ein *Skalde* singt bei einer Zusammenkunft im Langhaus eine alte Saga, die von einem Schatz in den Grauen Bergen kündet, welcher nur von dem gefunden werden kann, der ein besonderes Merkmal zeigt – ein Hautbild, das der Held trägt oder eine körperliche Auffälligkeit (empfohlener Nachteil: **Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)** oder **Stigma**).
- Ein Gjalsker könnte aus demselben *Haerad* wie der berühmte *Rastar bren Morved* stammen und viel über dessen Heldentaten im Süden gehört haben. Die Geschichten über das Leben dort und die Freundschaften Rastars mit Südländern bewegen den Helden, es dem Vorbild seiner Sippe gleichzutun (empfohlener Nachteil: **Schlechte Eigenschaft (Neugier)**).
- Eine *Durro-Dûn* findet beim Durchstreifen des Gjalsker Hochlands mehrere Kadaver von Tieren ihres *Odûn*. Sie scheinen in einer rituellen Handlung geopfert worden zu sein. Die Spur des Todes führt die *Durro-Dûn* an den Rand des Moorlands, wo ein Schwarzmagier ein dunkles Ritual vorbereitet hat und nun in Richtung Riva oder Lowangen weitergezogen ist. Die *Durro-Dûn* ahnt, dass sie ihn stellen muss, um die Gefahr von ihrem *Odûn* abzuwenden, oder sie ist schlicht voller Wut auf das abscheuliche

Werk (empfohlener Nachteil: **Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)**).

- Eine *Seidkona* oder ein *Godi* werden ausgebildet, um in einem kleinen Küstendorf die Nachfolge ihrer betagten Vorgängerin anzutreten. Als diese zu früh verstirbt, fühlt sich die *Seidkona* überfordert / wird dem *Godi* die Schuld daran gegeben, sodass der Held das Dorf fluchtartig verlässt und das Glück in der weiten Welt sucht.
- Ein Seefahrer, Krieger oder Magier begibt sich mit seiner *Otta* auf Kaperfahrt in den Süden. Nach einigen Erfolgen wird das Schiff von einer horasischen Schivone aufgebracht und versenkt. Der Held kann sich retten, ist aber praktisch ohne Ausrüstung auf sich allein gestellt (empfohlener Nachteil: **Arm**).
- Ein *Brenoch-Dûn* findet auf einem verwitterten Stein Warnungen vor den *Mochûla*, die ihn in Unruhe versetzen. Einige Symbole kann er nicht deuten, doch sie erinnern ihn an etwas, das er bei Reisenden aus dem Süden in Niellyn entdeckt hatte. Entweder bricht er selbst auf oder er sendet einen Vertrauten in den Süden, um mehr über diese Zeichen zu erfahren.
- Eine *Skaldin*, Händlerin, Fischerin oder Handwerkerin begegnet auf einem großen Markt in Thorwal oder Overthorn einem alten Mann, der ihr im Tausch gegen Waren ein goldenes Kleinod anbietet. Als sie es einige Tage später in Ruhe begutachtet, stellt sie fest, dass es eine Runeninschrift trägt, deren Symbole ihr vertraut vorkommen (empfohlene Sprache: *Saga-Thorwalsch*, empfohlene Schrift: *Hjaldingsche Runen*), doch sie wirken unvollkommen: Es scheint ein Teil des Kleinods zu fehlen. Der alte Mann ist längst mit einem Schiff in den Süden aufgebrochen. Kann sie ihm folgen und mehr über das Kleinod erfahren?
- Ein Wildniskundiger aus dem Binnenland wird von einigen Fremden angeheuert, sie durch ein gefährliches Moor oder über einen der Gebirgspässe zu führen. Dabei entpuppt sich die Gruppe als Schatzsucher, die tatsächlich einem alten Geheimnis auf der Spur sind. Schließt sich der Held der Gruppe an?
- Einem kräftigen Helden gelingt es mit viel Glück, das Palenkel seines *Haerad* zu gewinnen und somit zum *Gon'da-Gon-Palenkel* nach Niellyn reisen zu dürfen (empfohlener Vorteil: **Glück**). Dort ist er jedoch hoffnungslos unterlegen und wird zum Gespött der Leute. Der *Gon* dieses Jahres nimmt ihn zur Seite und rät ihm, es in einigen Jahren noch einmal zu versuchen und sich zunächst einen Namen außerhalb des Gjalskerlands zu machen, damit er erhobenen Hauptes zu seinem *Haerad* und nach Niellyn zurückkehren kann.
- Ein meereskundiger Held von den Olportsteinen oder den Küsten des Nordens gerät bei einer Seefahrt in dichten Nebel, der ihn weit vom Kurs abbringt. Im Nebel glaubt er Stimmen zu vernehmen, die von einem sagenhaften Schatz berichten, der demjenigen zusteht, der sie zu befreien vermag.

Wird er eine Mannschaft suchen, um den Ort zu entdecken und dem Schatz nachzujagen? (empfohlener Nachteil: **Schlechte Eigenschaft (Goldgier)**)

- Ein Jäger oder Hirte aus dem Thorwaler Hinterland oder dem Gjalskerland abseits der größeren Sippen kommt nach mehrtägiger Abwesenheit zum Gehöft seiner Familie zurück und findet es gebrandschatzt vor. Orks oder eine verfeindete Sippe haben niemanden am Leben gelassen und das Gehöft praktisch zerstört. Vielleicht war es auch eine Horde Ghule oder ein anderer, dem Helden noch unbekannter Schrecken des Gjalskerlands. Der Held muss einen Neuanfang abseits der Heimat wagen – und sucht vielleicht Hilfe, um seine Familie zu rächen.

Hintergrundereignisse

Die Persönlichkeit eines Helden wird nicht erst durch die Abenteuer geprägt, die er erlebt, sondern bereits durch besondere Geburtsumstände oder in seiner Kindheit. Durch den Aberglauben der Thorwaler und Gjalsker entscheiden Omen bei der Geburt oder prägende Ereignisse in der Jugend, ob ein Heranwachsender als Anführer oder Außenseiter oder etwas dazwischen betrachtet wird.

Du kannst aus jeder der folgenden Tabellen ein Ereignis auswürfeln oder es frei wählen, um dem Hintergrund deines Helden Tiefe zu verleihen. Bei einigen Ergebnissen sind Vorschläge für regeltechnische Auswirkungen angegeben.

Besondere Umstände bei der Geburt (1W20)

- | | |
|-------|---|
| 1 | Ein besonderes Naturereignis geschieht am Tag der Geburt, beispielsweise eine Sturmflut, eine so starke Ebbe, dass das Meer sich über zwei Dutzend Schritt zurückzieht oder ein gewaltiger Sturm, der Langhäuser und Palisaden beschädigt. Falls das Haus des Kindes unbeschadet bleibt, munkelt man von dessen Glück (empfohlen: Vorteil Glück). |
| 2-3 | Eine Walschule / eine Herde Mammuts wird gesichtet, was die Swafnirgeweihten / <i>Brenchi-Dûn</i> als Segen für das Kind interpretieren (empfohlen: Vorteil Vertrauenerweckend). |
| 4 | Mehrere Tiere (im Gjalskerland: eines <i>Odûn</i>) erscheinen und legen sich Wache haltend um die Hütte, in der das Kind geboren wird. |
| 5-7 | Die Geburt findet unter dem Segen einer <i>Seidkona</i> oder eines <i>Godi</i> / einer <i>Brancha-Dûn</i> statt (empfohlen: Vorteil Hohe Seelenkraft). |
| 8-9 | In der Nacht der Geburt herrscht Vollmond. Gjalsker preisen Sindarras Leib, der hell am Himmel strahlt; Thorwaler sehen die helle Nacht als glückliches Omen. |
| 10-12 | Die Dorfgemeinschaft hat am Geburtstag Grund zu feiern ... (1W6)
1-2 Die Fischer kehren mit übervollen Netzen zurück.
3-4 Eine Jagd wurde erfolgreich beendet.
5-6 Ein Handel wurde besiegelt. |
| 13 | Eine fremde Person erreicht am Tag der Geburt das Dorf. Dabei handelt es sich um ... (1W6)
1-2 eine Ifirngeweihte / <i>Brancha-Dûn</i> .
3-4 einen Traviageweihten / <i>Durro-Dûn</i> .
5 einen norbardischen Händler.
6 eine nivesische Schamanin. |
| 14 | Der Geburtstag ist ein besonders kalter Winter- oder ein milder Sommertag, von dem man sich noch Jahre später erzählt. |
| 15-17 | Als die Wehen einsetzen, zieht dichter Nebel auf, der das Dorf erst wieder offenbart, als das Kind geboren ist. Für die Dörfler gilt dies ... (1W6)
1-3 als Zeichen des Glücks, da das Kind den Nebel vertrieben hat.
4-6 als Zeichen des Unglücks, da der Nebel zur Geburt aufzog. |
| 18 | Ein <i>Sangara</i> stiftet Unfrieden im Dorf / ein von Ghulen gebissener Krieger schleppt sich in das <i>Haerad</i> , dabei kommt es zu einem Todesfall. |
| 19 | Die Mutter des Kindes erkrankt schwer und liegt über Wochen danieder. Das Kind gilt fortan als Unglücksbote (empfohlen: Nachteil Pech). |
| 20 | Am Tag der Geburt wird der Ort von einer Horde Orks / Oger / Ghule angegriffen, die wütend die Palisaden berennen. Zahlreiche Dörfler sterben, bis der Angriff zurückgeschlagen werden kann. |

In der Kindheit (1W20)

- 1 Das Kind begegnet bei einer Bootsfahrt einem Pottwal / bei einer Wanderung einer Mammutherde. Die Tiere fühlen sich zum Kind hingezogen (empfohlen: *Tierkunde*-FW +3)
- 2-3 Ein berühmter Held (siehe Kapitel **Rang & Namen** ab Seite 105) besucht das Dorf und unterhält sich einige Zeit lang mit dem Kind.
- 4-6 Das Kind gerät auf See in einen Sturm / im Moor in einen dichten Nebel und findet nach langem Irrweg zurück ins Dorf, wo man schon außer sich vor Sorge ist (empfohlen: *Orientierung*-FW +2)
- 7-8 Einem durchreisenden Swafnirgeweihten / *Brenoch-Dûn* fällt das Kind auf, da es ... (1W6)
 1-2 außergewöhnlich besonnen und schlichtend eingreift.
 3-4 die anderen Kinder in zahlreichen Wettstreiten besiegt.
 5-6 durch seine Erzählungen andere Kinder in seinen Bann zieht.
 Der Geweihte / *Brenoch-Dûn* entscheidet sich daher, das Kind ... (1W6)
 1-2 für einige Zeit zu unterrichten.
 3-4 zu beobachten und sucht daher das Dorf häufiger auf.
 5-6 mit guten Ratschlägen für das weitere Leben zu versehen.
- 9 Das Kind zeigt eine Begabung für das Immanspiel, Tauziehen oder den Baumkampf (empfohlen: *Körperbeherrschung* - oder *Kraftakt*-FW +2).
- 10-11 In einem nahegelegenen Wald / Gebirge / Moor findet das Kind einen Schatz, und zwar ... (1W6)
 1-2 einige zwergische Gold- und Silbermünzen.
 3 silberne Armreife.
 4 eine alte, aber gut erhaltene Waffe.
 5 einen klobigen Ring, der einst von Trollen gefertigt wurde.
 6 einen Beutel mit Runensteinen.
- 12-13 In einem strengen Winter gehen dem Dorf die Vorräte aus. Auch die Familie des Kindes muss all ihr Hab und Gut aufgeben, um zu überleben. Anschließend steht die Familie praktisch vor dem Nichts (empfohlen: **Nachteil Arm**).
- 14-15 Ein Familienmitglied wird von einer rachsüchtigen Hexe verflucht. Dabei handelt es sich um ... (1W6)
 1-2 den Vater.
 3-4 den Bruder.
 5 die Mutter.
 6 das Kind selbst.
- 16-17 Ein Mentor des Kindes begleitet es für einige Monate und Jahre, ehe er sich auf Kaperfahrt / Ghuljagd begibt, von der er nicht zurückkehrt.
- 18-19 Eine Seuche sucht das Dorf heim, und ein Familienmitglied des Kindes stirbt. Dabei handelt es sich um ... (1W6)
 1 den Vater.
 2 die Mutter.
 3-6 einen Bruder oder eine Schwester.
 Das Kind übersteht die Seuche ohne Schwierigkeiten (empfohlen: **Vorteil Krankheitsresistenz**).
- 20 Das Heimatdorf des Kindes wird von einer Thorwaler *Otta* / einer Sippe Gjalsker / einer Bande Orks geplündert. Die Häuser werden teils niedergebrannt. In der Folgezeit lernt das Kind, sich selbst zu verteidigen und auf der Hut zu sein (empfohlen: *Hieb Waffen*- oder *Schwerter*-KTW +1).

In der Jugend (1W20)

- 1-2 Der jugendliche Held wird von seinem Dorf erwählt, beim nächsten *Hjalding* die Angelegenheiten des Dorfes vorzutragen / ein benachbartes *Haerad* aufzusuchen und die *Yaldingra* dort um Rat zu bitten (empfohlen: *Bekehren & Überzeugen*-FW +1).
- 3-4 Einen langen Winter verbringt eine berühmte Kriegerin / Magierin / *Durro-Dûn* im Dorf des jugendlichen Helden und nimmt diesen für diese Zeit als Schüler an.
- 5-6 Nach einer großen Tat verdient sich der jugendliche Held sein erstes Hautbild, und zwar für ... (1W6)
 1-2 eine erfolgreiche Wildschweinjagd.
 3-4 eine herausragende Handwerksleistung.
 5 die Rettung eines Kindes aus dem Moor / der stürmischen See.
 6 den Kampf gegen einen Ghul.
- 7-8 Der jugendliche Held lernt eine gleichaltrige Person kennen, mit der ihn das Schicksal für einige Jahre verbindet, und zwar als ... (1W6)

In der Jugend (1W20)

- 1-2 Rivalen als Anführer der Dorfjugend.
 - 3 große Liebe, die unerfüllt bleibt.
 - 4 große Liebe, die für einige Jahre Bestand hat.
 - 5-6 Freund, auf den er sich verlassen kann.
-
- 9 Ein *Godi* / *Brenoch-Dûn* wird auf einer großen Feier auf den jugendlichen Helden aufmerksam und sieht etwas Besonderes in ihm. Er sagt ihm vor der versammelten Sippe eine große Zukunft voraus.
-
- 10-13 Im Rahmen der *Ottajara* / *Krallessa* des jugendlichen Helden kommt es zu einer Besonderheit, und zwar ... (1W6)
- 1 besteht er die Prüfung so gut, wie schon lange kein Jugendlicher mehr.
 - 2 gerät die eigentliche Prüfung in den Hintergrund, als er ein schwer verletztes Sippenmitglied retten muss.
 - 3 erschweren Wetterphänomene (Nebel, Sturm) die Prüfung, sodass man im Dorf noch lange von diesem Tag spricht.
 - 4 wendet sich der Geist eines Ahnen an den Helden und spricht ihm Mut zu, sodass er die Prüfung souverän besteht.
 - 5 gelingt ihm die Prüfung nur mit Mühe und Not, sodass er Ziel des Spotts der Gleichaltrigen wird.
 - 6 bezichtigt ein Rivale ihn des Betrugs bei der Prüfung, was dieser aber nicht beweisen kann und daher selbst verbannt wird.
-
- 14-15 Als der jugendliche Held erstmals an einer Kaperfahrt / einer Jagd teilnimmt, kommt es zu ... (1W6)
- 1-2 einem beeindruckenden Ausgang mit einer denkwürdigen Trophäe (Goldpokal im Wert von 5W20 Silber-talern / Zähne eines Säbelzähntigers).
 - 3-4 einer Heldentat, als er einem Gefährten das Leben rettet.
 - 5 einer peinlichen Szene, als er sich im Kampf / bei der Jagd so ungeschickt anstellt, dass das Unternehmen scheitert.
 - 6 dem Tod einer guten Freundin.
-
- 16-17 Das Dorf wird mehrere Nächte in Folge von Hranngargezücht / *Mochûla* heimgesucht, ehe diese von reisenden Helden besiegt werden können. Der jugendliche Held erleidet ein Trauma (empfohlen: Nachteil **Angst vor Dunkelheit**), doch das Eingreifen der Recken ermutigt ihn, später selbst auf Abenteuer auszuziehen (empfohlen: *Willenskraft* -FW +1).
-
- 18 Der jugendliche Held lässt sich zu einer Mutprobe überreden, bei der er mit einem wertvollen Familienerbstück (Schwert, Horn) ins Moor / an die Küste zieht – und das Erbstück verliert. Er lädt große Schande auf sich und ist fortan ein Außenseiter in der Familie und der Sippe.
-
- 19 In einem Schneesturm / einem Gewitter verliert der jugendliche Held einen Freund, der nicht mehr ins Dorf zurückkehrt. Er gibt sich selbst die Schuld an dessen (vermeintlichem) Tod.
-
- 20 Der jugendliche Held betrügt bei der *Ottajara* / scheitert zweimal bei der *Krallessa* und wird daraufhin aus der Sippe verbannt.

Neue Vorteile

Gon

Bei den Gjalskern ist der Ehrentitel des *Gon* nur durch einen Sieg beim *Palenkel* zu erringen. Wer jedoch in dem kräftezehrenden Wettbewerb die Oberhand behält, der kann sich sicher sein, dass sein Ruf ihm bei den Gjalskern vorausseilt.

Regel: Die Heldin wird von Gjalskern so behandelt, als hätte sie einen um 1 höheren sozialen Rang als üblich (siehe **Regelwerk** Seite 338). Das Gegenüber muss aber wissen oder zumindest glauben, dass die Heldin ein *Gon* ist, damit der Bonus zählt. Die Heldin erhält zudem einen Bonus von +2/+1 bei Proben auf *Einschüchtern* gegenüber anderen Gjalskern/ Nicht-Gjalskern.

Voraussetzungen: Die Heldin muss ein *Gon'da-Gon-Palenkel* gewonnen haben.

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Sagaheld

Unter den Thorwalern gibt es kaum eine größere Ehre als die Verewigung in der Saga eines Skalden.

Regel: Die Heldin wird von Thorwalern so behandelt, als hätte sie einen um 1 höheren sozialen Rang als üblich (siehe **Regelwerk** Seite 338). Das Gegenüber muss aber wissen oder zumindest glauben, dass die Heldin eine Ruhmestat vollbracht hat, die einer Saga würdig ist, damit der Bonus zählt. Die Heldin erhält zudem einen Bonus von +2/+1 bei Proben auf *Überreden* gegenüber anderen Thorwalern/ Nicht-Thorwalern.

Voraussetzungen: Die Heldin muss eine immense Ruhmestat vollbracht haben.

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

Walwut (Swafskari)

Swafskari ist ein Begriff aus dem Thorwal-schen, der eine innere Wut bezeichnet, den Bluttausch der Swafnirkinder. Sie gelten als von Swafnir berührt und müssen stets ein rotes Stirnband mit dem Zeichen des blutenden Wals als Erkennungszeichen tragen. Die Betroffenen nehmen in der thorwal-schen Gesellschaft eine Sonderstellung ein, glauben die Thorwaler doch, dass die Swafnirkinder in der letzten Schlacht gegen Hranngar als Swafnirs Heerführer allen anderen Thorwalern den Weg freikämpfen werden.



Regel: Personen mit der Kultur Thorwal erleiden eine Erschwernis von -1 auf Vergleichsproben bei Gesellschaftstalenten gegenüber der Heldin (sofern sie diese als Swafnirkind erkennen). Eine Heldin mit diesem Vorteil verliert jedoch auch leichter die Beherrschung und gerät häufiger in Bluttausch. Proben auf *Selbstbeherrschung* und *Willenskraft* (um den Bluttausch zu vermeiden), sind um -1 erschwert. Außerdem kann die Heldin keinen höheren Sozialen Stand als Stufe 2 aufweisen.

Voraussetzungen: Kultur Thorwal, Nachteil

Bluttausch

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Neue Nachteile

Friedlos

Wer in Thorwal als Verbannter oder Ausgestoßener gilt, wird Friedloser genannt. Friedlose stehen in der Thorwaler Gesellschaft auf einer Stufe mit Verbrechern und anderem Gesindel.

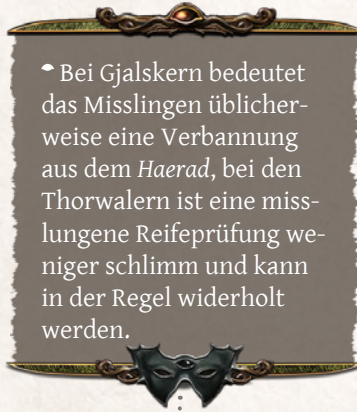
Regel: Friedlose gelten bei den Thorwalern als Ausgestoßene. Alle Proben auf *Bekehren & Überzeugen*, *Etikette*, *Handel* und *Überreden* erhalten gegenüber Thorwalern eine Erschwernis von -1. Diese Erschwernis gilt nicht gegenüber Nicht-Thorwalern. Der soziale Stand eines Friedlosen ist zudem immer Stufe I (siehe **Regelwerk** Seite 338).

Voraussetzungen: Der Held muss der Kultur Thorwaler angehören.

AP-Wert: -20 Abenteuerpunkte

Misslungene Reifeprüfung

• Bei Gjalskern bedeutet das Misslingen üblicherweise eine Verbannung aus dem *Haerad*, bei den Thorwalern ist eine misslungene Reifeprüfung weniger schlimm und kann in der Regel wiederholt werden.



Viele Kulturen lassen Jugendliche eine Reifeprüfung wie die *Ottajara* der Thorwaler oder die *Krallessa* der Gjalsker durchlaufen, deren Misslingen sich auf ihren Ruf nicht sonderlich gut auswirkt.

Regel: Unter Angehörigen ihrer Kultur hat der Held eine Erschwernis von -1 auf Gesellschaftstalente außer *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*, sofern das Gegenüber von der misslungenen Reifeprüfung weiß. Sollten Angehörige die misslungene Reifeprüfung als nicht besonders

○schlimm empfinden, gilt die Erschwernis nicht.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte

Wesenszüge

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Kulturen.



Um die Eigenheiten der aventurischen Kulturen regeltechnisch abzubilden, kannst du auf Wesenszüge zurückgreifen. Wesenszüge sind kleine Eigenarten, welche die Bewohner unterschiedlicher Regionen charakterisieren.

- Wesenszüge kosten nur in Ausnahmefällen Abenteuerpunkte. Meist heben sich ihre Vor- und Nachteile punktetechnisch auf.
- Jede Spielerin kann für ihre Heldin passende Wesenszüge wählen, wenn sie die Voraussetzungen erfüllt.
- Wesenszüge sind in Stufen eingeteilt, welche den Spezialisierungsgrad auf eine Region anzeigen. Eine Heldin kann jeweils nur einen Wesenszug einer bestimmten Stufe besitzen. Sie muss aber nicht die

niedrigere Stufe besitzen, um den Wesenszug einer höheren Stufe zu wählen. Man kann also durchaus den Wesenszug Gjalsker Moorland (Stufe II) nehmen, ohne vorher Typische/r Gjalsker (Stufe I) wählen zu müssen.

Wesenszüge Thorwals & des Gjalskerlands

Typische/r Thorwaler/in (Stufe I)

Freiheitsdrang: Thorwaler lassen sich nicht gern bevormunden. Bei Vergleichsproben auf *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) gegen *Einschüchtern* erhalten sie einen Bonus von +1 MU. Gegenüber Kulturschaffenden, die nicht aus Thorwal stammen, ist die erste Teilprobe auf KL bei *Etikette* um -1 erschwert.

Feindschaft mit Al'Anfa: Thorwaler erhalten gegenüber Al'Anfanern bei Gesellschaftstalenten (außer auf *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) eine Erschwernis von -1 bei der ersten Teilprobe auf CH.

Voraussetzungen: Die Heldin gehört der Kultur Thorwaler an.

Typische/r Gjalsker/in (Stufe I)

Zäher Menschenschlag: Gjalsker sind ausgesprochen zäh. Bei einer Probe auf *Kraftakt* und *Selbstbeherrschung* erhalten sie eine Erleichterung auf KO-Teilproben von +1.

Barbaren: Gjalsker sind Barbaren. Außerhalb ihrer Kultur erhalten sie bei Proben auf *Etikette* und *Gassenwissen* eine Erschwernis auf CH-Teilproben von -1.

Voraussetzungen: Die Heldin gehört der Kultur Gjalsker an.

Bodirtal & Südthorwal (Stufe II)

Weltoffenheit: Die Bodirtaler und Südthorwaler sind als Bewohner einer zivilisierten Region besonders weltoffen. Gegenüber Angehörigen anderer Kulturen erleiden sie bei Gesellschaftstalenten keine Erschwernisse aufgrund der unterschiedlichen Kultur.

Verweicht: Die Bodirtaler und Südthorwaler gelten für andere Thorwaler als verweicht. Gegenüber anderen Thorwalern, die nicht diesen Wesenszug aufweisen, erhalten sie eine Erschwernis von -1 auf *Einschüchtern* und *Überreden*.

Kombinierbar mit: Stufe I Typische/r Thorwaler/in

Brinasker Marschen (Stufe II)

Moorkenntnis: Bewohner der Brinasker Marschen erhalten eine Erleichterung von +1 auf *Wildnisleben*, sofern es um Marschen, Sümpfe und Moore geht.

Mürrischer Geselle: Die Bewohner der Brinasker Marschen sind ein mürrisches Volk. Müssen sie eine Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Manipulieren*) ablegen, gilt ihre Probe bei einem Unentschieden immer als misslungen.

Kombinierbar mit: Stufe I Typische/r Gjalsker/in, Stufe I Typische/r Thorwaler/in

Donnerzacken & Gjalsker Hochland (Stufe II)

Gastfreundlich: Bewohner der Donnerzacken und des Gjalsker Hochlandes gelten als herzlich und gastfreundlich. Sie erhalten eine Erleichterung von +1 auf CH-Teilproben bei *Überreden* (*Aufschwätzen* oder *Schmeicheln*), wenn es um Kontakt mit Fremden und Gästen geht.

Abergläubisches Volk: Bei unerklärlichen Ereignissen läuft es dem Bewohner der Donnerzacken und des Gjalsker Hochlandes eiskalt den Rücken herunter. Untote und andere unheimliche Wesen lösen nach Meisterentscheid für 1 KR eine Stufe *Furcht* aus.

Kombinierbar mit: Stufe I Typische/r Gjalsker/in

Gjalsker Moorland (Stufe II)

Unerschütterlich: Bewohner des Gjalsker Moorlandes lassen sich nicht einfach einschüchtern. Ungeheuer und andere Bedrohungen machen ihnen kaum Angst. Für die Heldin sind MU-Teilproben auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) um +1 erleichtert.

Mürrischer Geselle: Die Bewohner des Gjalsker Hochlands sind ein mürrisches Volk. Müssen sie eine Vergleichsprobe in *Überreden* (*Manipulieren*) ablegen, gilt ihre Probe bei einem Unentschieden immer als misslungen.

Kombinierbar mit: Stufe I Typische/r Gjalsker/in

Küsten des Nordens (Stufe II)

Schiffskenner: Die Bewohner der Küsten des Nordens sind so stark mit der Seefahrt verbunden, dass sie kaum Schwierigkeiten haben, die Steuerung eines beliebigen Wasserfahrzeugs zu erlernen. Sie erhalten daher einen Punkt weniger Abzug auf *Boote & Schiffe*, wenn sie das Berufsgeheimnis zur Steuerung von komplexen Wasserfahrzeugen nicht kennen (siehe **Regelwerk** Seite 186 und 207).

Stolz: Die Bewohner der Küsten des Nordens sind besonders stolz auf ihre Herkunft und ihre Vergangenheit. Gegenüber Personen, die nicht den gleichen Wesenszug besitzen, sind Teilproben auf CH bei *Überreden* um -1 erschwert.

Kombinierbar mit: Stufe I Typische/r Thorwaler/in

Olportsteine (Stufe II)

Schiffskenner: Die Bewohner der Olportsteine sind so stark mit der Seefahrt verbunden, dass sie kaum Schwierigkeiten haben, die Steuerung eines beliebigen Wasserfahrzeugs zu erlernen. Sie erhalten daher einen Punkt weniger Abzug auf *Boote & Schiffe*, wenn sie das Berufsgeheimnis zur Steuerung von komplexen Wasserfahrzeugen nicht kennen (siehe **Regelwerk** Seite 186 und 207).

Hinterwäldler: Auf den Olportsteinen gibt es keine größeren Ansiedlungen. Sollte ein Bewohner eine Probe auf *Gassenwissen* (*Informationssuche* oder *Orteinschätzung*) in einer Ortschaft mit mehr als 300 Einwohnern ablegen müssen, so erhält er bei der Teilprobe auf IN eine Erschwernis von -1.

Kombinierbar mit: Stufe I Typische/r Thorwaler/in

Premier Halbinsel (Stufe II)

Standhaftes Herz: Die Menschen der Premier Halbinsel lassen sich nicht einfach aus der Ruhe bringen. Bei Teilproben auf MU erhalten sie eine Erleichterung von +1, wenn es um Proben geht, die Zustandsstufen von *Furcht* gegen sie vermeiden sollen, allerdings nur bei weltlichen Effekten, nicht durch übernatürlich erzeugte *Furcht* (etwa Zauber und Liturgien).

Raue Sitten: Die Bewohner der Premier Halbinsel gelten als harte Männer und Frauen. Deshalb sind auch

• Überfahrten zu anderen Kontinenten sind nur möglich, wenn der Navigator über ein entsprechendes Berufsgeheimnis verfügt.



ihre Sitten manchmal entsprechend ungehobelt. Sollte ein Bewohner der Premer Halbinsel eine Probe auf *Etikette* (*Benahmen*) ablegen müssen, so erhält er bei der Teilprobe auf IN eine Erschwernis von -1.

Kombinierbar mit: Stufe I Typische/r Thorwaler/in

Thorwaler Hinterland (Stufe II)

Verbrüdet: Die Hinterländer stehen füreinander ein. Bei Gesellschaftstalenten (außer *Einschüchtern* und *Menschenkenntnis*) sind CH-Teilproben gegenüber anderen Personen mit diesem Wesenszug um +2 erleichtert.

Misstrauisch: Die Bewohner des Hinterlandes sind gegenüber anderen Menschen misstrauisch. Sie erhalten bei Proben auf *Überreden* bei der Teilprobe auf CH eine Erschwernis von -1.

Kombinierbar mit: Stufe I Typische/r Thorwaler/in

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Navigation

Der Abenteurer kennt sich mit der Navigation von Schiffen aus und kann einen Kurs setzen. Er weiß um die üblichen Methoden, die dabei zur Anwendung kommen und kann zumindest rund um seinen Heimatkontinent Kurs setzen.

Regel: Diese Sonderfertigkeit gibt dem Helden im Talent *Boote & Schiffe* das neue Anwendungsgebiet *Navigation*. Er kann fortan einen Kurs setzen und berechnen. Allerdings ist diese Sonderfertigkeit auf den

• Heimatkontinent des Abenteurers beschränkt. •

Voraussetzungen: Boote & Schiffe 8, Rechnen 8, Sternkunde 8

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

Palenkelübung

Zwar kann jeder kräftige Held an den Disziplinen eines *Palenkels* teilnehmen, doch nur wer oft und hart übt, ist in der Lage, die Fallstricke der einzelnen Herausforderungen vorherzusehen, seine Kräfte sinnvoll einzuteilen und hat bessere Chancen, aus einem *Palenkel* als Sieger hervorzugehen.

Regel: Während eines *Palenkels* kann der Held bei bis zu 3 Disziplinen jeweils einen beliebigen eigenen Würfelwurf wiederholen, bei welchem das für ihn bessere Ergebnis zählt. Dabei ist es unerheblich, ob es sich um einen W6- oder W20-Wurf handelt oder für welchen Zweck er benutzt wurde. Es kann ein Wurf sein, um die TP zu bestimmen, oder eine Teilprobe eines Talents (nicht aber die gesamte Probe), eine AT usw. Pro Disziplin ist nur einer der drei Wiederholungswürfe erlaubt.

Voraussetzungen: Kraftakt 10, mindestens 12 Monate in einem Gjalsker *Haerad* gelebt

AP-Wert: 8 Abenteurerpunkte

Tätowierer

Hautbilder sind in Aventurien vor allem bei Thorwalern, Gjalskern, Seeleuten und Geweihten der Rahja verbreitet. Neben einer ruhigen Hand beim Führen des Tätowierwerkzeugs muss ein Abenteurer, der selbst tätowieren will, wissen, welche Farben er benutzen kann und wie man sie herstellt.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit bekommt der Held das neue Anwendungsgebiet *Tätowierungen* im Talent *Malen & Zeichnen*. Er kann Tätowierungen stechen und die dazugehörigen Farben anrühren. Das Herstellen der Farben wird über andere Talente, beispielsweise *Alchimie* (*profane Alchimie*) und Berufsgeheimnisse geregelt.

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 4

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte

Sprache

Die mit dem Thorwalschen und dem Alaani verwandte Sprache der Gjalsker kennt eine eigene Runenschrift, die aber nur die Schamanen lesen können.

Sprache	Sprachspezialisierung	Schrift	
Gjalskisch	unterschiedliche Stammesdialekte	Gjalsker-Runen	
Schrift	Steigerungskosten	Alphabet	zugeordnete Sprache
Gjalsker-Runen	4	unbekannte Zahl an Runen	Gjalskisch

Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten

Runenorakel

Durch das Werfen von Runensteinen können Runenkundige das Schicksal von Gefährten deuten und ihnen auf diese Weise helfen, es anzunehmen – und vielleicht Gefahren zu entgehen.

Regel: Wenn eine Heldin diese Sonderfertigkeit besitzt, kann sie ein Runenorakel für bis zu 6 Gefährten

durchführen. Für die nächsten 24 Stunden gilt dann, dass diese jeweils einmal nach dem Einsatz der Schicksalspunkte-Option *Neuer Wurf* entscheiden können, ob sie den Schip wirklich dafür eingesetzt haben oder nicht. Der Einsatz dieser Schicksalspunkte-Option kostet pro angefangenen 2 Personen 1 Schip.

Voraussetzungen: Sagen & Legenden 6

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

Kampfsonderfertigkeiten

Kettenkugelkampf (passiv)



Viele Gjalsker beherrschen für den Nah- und Fernkampf mit der Kettenkugel eine Technik, mit der sie zielgenauer treffen, die Kugel weiter schleudern können und mit der ihnen im Nahkampf weniger Missgeschicke widerfahren.

Regel: Mit der Sonderfertigkeit Kettenkugelkampf gilt die Kettenkugel im Nah- und Fernkampf nicht mehr als improvisierte Waffe. Mit der SF werden zudem die Reichweiten im Fernkampf verdoppelt, außerdem steigen die TP im FK um +2. Mit der SF kann die Kampftechnik *Wurfaffen* (statt *Schleudern*) verwendet werden.

Voraussetzungen: FF 13, GE 13, KK 13, halbes Jahr lang regelmäßig mit Kettenkugel geübt

Kampftechniken: Kettenaffen, Wurfaffen (nur Kettenkugel)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Schildwall (passiv)



Der Schildwall ist eine Formation, die besonders häufig von Thorwalern genutzt wird. Sie gewährt den Kampfgefährten einen guten Schutz gegen Nah- und Fernkampfangriffe und ermöglicht dennoch ein langsames Vorrücken.

Regel: Ein Kämpfer mit dieser Sonderfertigkeit kann gemeinsam mit bis zu vier weiteren Kämpfern, die sich maximal einen Schritt links und rechts von ihm befinden dürfen, einen Schildwall aufbauen. Alle Kämpfer müssen zum Bilden dieser Formationen mit einem Schild bewaffnet sein, der einen PA-Modifikator von +2 oder besser aufweist.

Alle Kämpfer, die durch diese Sonderfertigkeit einen Schildwall bilden, erhalten +2 VW und zusätzlich +4 VW gegen Fernkampfangriffe. Die Kämpfer des Schildwalls können sich maximal mit GS 4 bewegen. Bewegen sie sich schneller, verfällt der Bonus auf VW sofort.



Nur einer der Kämpfenden benötigt die Sonderfertigkeit, damit alle davon profitieren können. Verfügen mehrere Kämpfer darüber, können auch entsprechend mehr Kämpfer die Vorteile nutzen.

Voraussetzungen: Kriegskunst 4

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Die Animisten

Tradition (Animisten)



Ein Zauber der Tradition Animisten erfordert Sicht auf das Ziel, allerdings keine Geste oder Formel.

Animisten können maximal 3 Zaubersprüche erlernen (keine Rituale). Diese Zaubersprüche können aus jeder Tradition stammen oder allgemein sein, aber sie dürfen keinen Steigerungsfaktor von

mehr als B aufweisen. Ein einziger Zauber darf der Kategorie C entstammen. Diese Zauber gelten für sie dann als Zaubersprüche ihrer eigenen Tradition. Die Meisterin hat das letzte Wort darüber,

ob ein Animist einen bestimmten Spruch wählen darf. Zauberticks sind von dieser Begrenzung ausgeschlossen.

- Animisten können keine Zaubermodifikationen durchführen.
- Animisten können keine weiteren magischen Traditionen erlernen und keine Heldin mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition des Animisten aneignen.
- Animisten können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil *Zauberer*) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen. Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche oder Rituale gelten, sondern nur jene, die auch ihre magischen Handlungen wie Animistenkräfte beeinflussen.

- Animisten können spezielle animistische Traditionsartefakte ihrer Kultur herstellen und nutzen (z. B. die Animistenwaffe).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition, allerdings wird diese nur zur Hälfte (aufgerundet) in die

Berechnung des AsP-Grundwerts und den Zukauf von AsP einbezogen.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, jeweilige Kultur der Stammestradiation (*Durro-Dûn*: Gjalsker)

AP-Wert: 125 Abenteurpunkte

Animistenkräfte

Animistenkräfte sind magische Handlungen und können nicht modifiziert werden. Die *Zauberdauer* einer Animistenkraft beträgt immer 1 Aktion, es sei denn, eine abweichende Zeit ist bei der Kraft angegeben. Die *Zielkategorie* ist immer selbst, da die Magie durch die Beeinflussung eines Geistes, Elementars oder Dämons, der in den Körper des Animisten einfährt, ausgelöst wird.

Patrone

Allen Animisten ist gemein, dass sie durch ihre Animistenkräfte in einem Schnellritual übernatürliche Wesenheiten rufen, die in ihren Körper fahren, ihnen für einen kurzen Augenblick Kraft verleihen und anschließend wieder verschwinden.

Diese Wesenheiten, Patrone genannt, können elementare oder

Patrone der Gjalsker Durro-Dûn

Tiergeister*	Adler (Yoolir)
	Bär (Arradh)
	Eule (Cormhanagh)
	Falke (Seabgean)
	Feuermolch (Skregna)
	Fischotter (Dobarran)
	Gebirgsbock (Barrok)
	Nashorn, Wollnashorn (Dammagon)
	Rabe (Feannagh)
	Vielfraß (Sanntadh)
	Wildschwein (Torrak)
	Wolf (Madadh)

Elementare Wesen	Humus (Zummu-Dûn)
	Luft (Halla-Dûn)
	Wasser (Aqa-Dûn)

Ahnengeister	Ahnengeist (Brayya-Dûn)
	Waffengeist (Malmer-Dûn)

Dämonische Wesen	Agrimoth
	Belhalhar
	Charyptoroth
	Lolgramoth
	Nagrach
	Thargunitoth

*) Der primäre Patron muss aus der Kategorie Tiergeister gewählt werden.

dämonische Wesen, Ahnen- oder Tiergeister sein. Dies ist je nach Kultur unterschiedlich, funktioniert regeltechnisch aber immer gleich. Allerdings macht es, je nach Animistenkraft, einen Unterschied, welches Wesen von einem Animisten Besitz ergreift. Je nach Kultur muss der Animist eine Wesenheit als seinen primären Patron aus einer bestimmten Kategorie wählen. Bei der Heldenerschaffung wählt der Gjalsker *Durro-Dûn* seinen primären Patron aus der Kategorie *Tiergeister* (z. B. Bär). Aus allen anderen Kategorien wählt er einen sekundären Patron. Generell gibt es eine Angabe, welche Patrone überhaupt nach Kultur zur Verfügung stehen. Bei Abweichungen hat der Meister das letzte Wort.

Animistenkräfte im Detail

Großer Sprung

Probe: IN/GE/KO

Wirkung: Der Animist kann mit dieser Kraft erstaunlich hoch und weit springen. Die normale Sprungreichweite wird pro QS um 50 % erhöht. Pro KR kann der Animist mit

1 Aktion einen Sprungversuch durchführen.

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Verwandlung

Stammestradiation: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Patronruf

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Animist ruft seinen Patron um Unterstützung an. Es erscheinen aus dem Nichts ein Tier, geisterhafte Gestalten oder Stimmen, um sich auf Seite des Animisten zu schlagen. Die Wesenheiten können zwar nicht körperlich eingreifen, aber sie erleichtern Proben auf *Einschüchtern* für den Animisten um QS/2.

AsP-Kosten: 4 AsP

Wirkungsdauer: 30 KR

Merkmal: Sphären

Stammestradiation: allgemein

Steigerungsfaktor: A

Talentverbesserung

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Mit dieser Animistenkraft erhält der Zauberer eine kurzzeitige Verbesserung auf drei Talente, die abhängig von der Wesenheit sind, die er ruft. Der FW der drei Talente des sekundären Patrons steigt während der Wirkungsdauer um QS/2+1, der FW der Talente des primären Patrons steigt um QS/2+3, der FW von Talenten beider Patrone steigt um QS/2+4. Der gesteigerte FW kann dabei die Maximalgrenze des FW übersteigen.

AsP-Kosten: 2 AsP (Aktivierung) + 1 AsP pro Minute

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Heilung

Stammestradition: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Patrone	Talentverbesserung
Tiergeister	
Adler	Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe, Willenskraft
Bär	Kraftakt, Selbstbeherrschung, Zehen
Eule	Klettern, Orientierung, Sinnesschärfe
Falke	Körperbeherrschung, Orientierung, Sinnesschärfe
Feuermolch	Klettern, Schwimmen, Verbergen
Fischotter	Fischen & Angeln, Körperbeherrschung, Schwimmen
Gebirgsbock	Betören, Klettern, Körperbeherrschung
Nashorn	Körperbeherrschung, Kraftakt, Zehen
Rabe	Fährtensuchen, Orientierung, Sinnesschärfe
Vielfraß	Klettern, Kraftakt, Selbstbeherrschung
Wildschwein	Kraftakt, Sinnesschärfe, Zehen
Wolf	Körperbeherrschung, Sinnesschärfe, Verbergen

Elementare Wesen

Humus	Heilkunde Wunden, Kraftakt, Sinnesschärfe
Luft	Körperbeherrschung, Sinnesschärfe, Tanzen
Wasser	Körperbeherrschung, Schwimmen, Selbstbeherrschung

Ahnengeister

Ahnengeist	Körperbeherrschung, Kraftakt, Willenskraft
Waffengeist	Körperbeherrschung, Kraftakt, Selbstbeherrschung

Dämonische Wesen

Agrimoth	Kraftakt, Selbstbeherrschung, Willenskraft
Belhalhar	Körperbeherrschung, Kraftakt, Willenskraft
Charyptoroth	Körperbeherrschung, Schwimmen, Willenskraft
Lolgramoth	Klettern, Körperbeherrschung, Willenskraft
Nagrach	Fährtensuchen, Körperbeherrschung, Willenskraft
Thargunitoth	Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Willenskraft

Tierkräfte I/II

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Durch diese Animistenkraft kann ein Animist die Kräfte eines primären Patrons, der ein Tier sein muss, in sich aufnehmen. Dies hat äußerlich zur Folge, dass sich Aspekte des Tiers auf seinem Körper abbilden (z. B. starke Behaarung bei einem Bären, Falkenaugen bei einem Falken, Reißzähne bei einem Wolf). Außerdem erhält der Animist Verbesserungen seiner Werte (siehe Tabelle). Mit Tierkräfte II hat der Tierkrieger die Möglichkeit, beide Verbesserungen der Werte gleichzeitig zu aktivieren, oder eine der beiden Verbesserungen für die doppelte Wirkungsdauer.

Tier	Tierkräfte I	Tierkräfte II
Adler	Herausragender Sinn (Sicht)	+1 FK, +1 AW
Bär	Kraftakt-FW +4	+1 TP, +1 RS
Eule	Dunkelsicht II	+2 FK
Falke	Herausragender Sinn (Sicht)	+2 AW
Feuermolch	Körperbeherrschung-FW +2, Schwimmen-FW +2	+1 AT, +1 AW
Fischotter	Schwimmen-FW +4	+2 AW
Gebirgsbock	Klettern-FW +4	+2 AW
Nashorn	Einschüchtern-FW +4	+2 RS
Rabe	Herausragender Sinn (Sicht)	+1 FK, +1 AW
Vielfraß	Einschüchtern-FW +2, Kraftakt-FW +2	+2 AT
Wildschwein	Einschüchtern-FW +2, Kraftakt-FW +2	+1 AT, +1 TP
Wolf	Herausragender Sinn (Geruch & Geschmack)	+1 TP, +1 PA

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung) +2 AsP pro 10 KR
Merkmal: Verwandlung
Stammestradition: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Voraussetzung: Tierkräfte I und II sind zwei unterschiedliche Animistenkräfte. Um Tierkräfte II zu aktivieren, benötigt man Tierkräfte I auf einem FW von 10. Der FW in Tierkräfte II kann niemals höher als der von Tierkräfte I sein.

Waffenzauber

Animisten besitzen als Traditionsartefakt eine sogenannte Animistenwaffe. Jeder Animist kann nur über eine Animistenwaffe gleichzeitig verfügen. Verzaubert wird die Animistenwaffe mittels eines Initiationsrituals unter kontrollierten Bedingungen, weswegen dafür keine Probe erforderlich ist. Regelseitig gelten Waffenzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Waffenzaubern erfordert daher keine Fertigungsproben. Manche Waffenzauber bauen auf anderen Waffenzaubern auf. Einmal auf eine Animistenwaffe gewirkte Waffenzauber können nicht mehr von ihr entfernt werden.

Wenn mehrere Waffenzauber auf eine Animistenwaffe gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von Bindung der Waffe jeweils nur ein Waffenzauber gleichzeitig genutzt werden, es sei denn, es wird bei einem Waffenzauber explizit darauf hingewiesen.

Die Aktivierung von Waffenzaubern kostet meist AsP und erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht dauerhaft aktiv ist. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten Waffenzauber als Zauber mit einer QS von 2. Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Maßnahmen relevant. Waffenzauber können immer willentlich durch den Animisten beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Fassungsvermögen

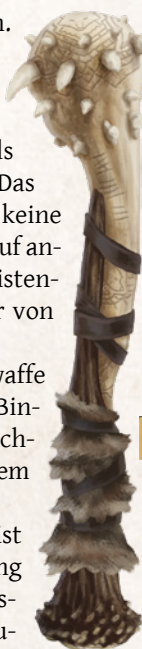
Die Animistenwaffe kann nur eine bestimmte Menge an Waffenzaubern aufnehmen, bis das Fassungsvermögen erschöpft ist. Eine Animistenwaffe besitzt 15 Volumenpunkte.

Die Waffenzauber im Detail

Unter dem Begriff Bindungskosten sind die Kosten der permanenten AsP für die Bindung der Animistenwaffe aufgeführt. AsP-Kosten hingegen beziehen sich auf die Aktivierung eines Waffenzaubers.

Bindung der Waffe

Wirkung: Die Bindung der Waffe ist stets das erste Ritual, das auf eine Animistenwaffe gewirkt wird. Mit ihm wird die Waffe an den Animisten gebunden und unzerbrechlich. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein IGNIFAXIUS, oder aber gezielte Antimagie können sie zerstören. Die Waffe gilt von nun an als magische Waffe und kann nicht auf anderem Weg, wie etwa dem ARCANOVI, mit weiteren Zaubern belegt werden.



Ein Animist kann immer nur eine Animistenwaffe besitzen.

Das Binden einer Animistenwaffe kostet ihn einmalig 2 permanente AsP. Der Animist kann sich entscheiden, seine Verbindung zur Waffe zu lösen, beispielsweise um eine neue Waffe an sich zu binden. Nach dem Tod eines Animisten verliert die Waffe nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte • ○

Eins mit der Waffe

Wirkung: Dem Animisten unterlaufen während der Wirkungsdauer keine Patzer auf AT und PA. Würfelt er einen Patzer (also im Regelfall eine 20 auf 1W20), so muss er keinen Bestätigungswurf würfeln. Die Attacke oder die Parade ist in diesem Fall zwar misslungen, aber es kommen keine weiteren Regeln für Patzer zur Anwendung. Die Fähigkeit wirkt 5 KR lang.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

• Soll der Animist bei der Heldenerschaffung die Bindung der Waffe bereits vollführt und die permanenten AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14 AP.

Kampfglück

Wirkung: Der Animist kann die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass ihm Kritische Erfolge gelingen. Würfelt er einen Kritischen Erfolg (also im Regelfall eine 1 auf 1W20), so muss er keinen Bestätigungswurf würfeln. Die Attacke oder die Verteidigung ist in diesem Fall automatisch ein kritischer Erfolg. Die Fähigkeit wirkt 10 KR lang.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Die Runenschöpfer

Tradition (Runenschöpfer)



Runenschöpfer können Zauberrunen erlernen, an Objekten oder Lebewesen anbringen und mit Astralenergie aufladen. Als Zaubertechnik benutzen sie üblicherweise Gesänge auf Saga-Thorwalsch und hjaldingsche Runen. Es ist nicht zwingend erforderlich, die Sprache und Schrift zu beherrschen, um die Zauberrunen einsetzen zu können, solange man die SF und die entsprechenden Zauberrunen beherrscht. Dies kann bedeuten, dass man die Runen und die Gesänge auswendig gelernt hat, ohne ihren Sinn dem Wortlaut nach zu verstehen.

- Einzelne Zauberrunen werden als Fertigkeiten aktiviert und können wie diese gesteigert werden. Alle Runen weisen einen eigenen Steigerungsfaktor auf.
- Runenschöpfer können Zauberrunen, je nach Untergrund und Material, mit folgenden Talenten anbringen: *Holzbearbeitung*, *Lederbearbeitung*, *Malen & Zeichnen* (nur für Blutrunen und Tätowierungen), *Metallbearbeitung*, *Steinbearbeitung* und *Stoffbearbeitung*.
- Runenschöpfer können maximal 3 Zaubersprüche erlernen (keine Rituale). Diese Zaubersprüche können aus jeder Tradition stammen oder allgemein sein, aber sie dürfen keinen Steigerungsfaktor von mehr als B aufweisen. Ein einziger Zauber darf der Kategorie C entstammen. Diese Zauber gelten für sie dann als Zaubersprüche ihrer eigenen

Tradition. Der Meister hat das letzte Wort darüber, ob ein Runenschöpfer einen bestimmten Spruch wählen darf. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung ausgeschlossen.

- Runenschöpfer können keine Zaubermodifikationen durchführen.
- Runenschöpfer können keine weiteren magischen Traditionen erlernen und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition des Runenschöpfers aneignen; es ist für Letztere jedoch mit Einschränkungen möglich, die Kunst der Runenzauberei durch die SF *Zauberrunenkunde* zu erlernen.
- Runenschöpfer besitzen kein Traditionsartefakt.
- Runenschöpfer können maximal 30 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil *Zauberer*) stecken und maximal 30 AP durch magische Nachteile gewinnen. Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche oder Rituale gelten, sondern nur jene, die auch ihre magischen Handlungen, wie das Runenschnitzen, beeinflussen.
- Runenschöpfer verfügen über keine Leiteigenschaft. Das bedeutet auch, dass sie keinen Bonus auf ihren AsP-Vorrat erhalten und sich keine weiteren AsP dazukaufen können.

Voraussetzungen: Vorteil

Zauberer

AP-Wert: 75 Abenteuerpunkte



Zauberrunen

Zauberrunen sind spezielle Zauberzeichen, die von den Runenschöpfern der Olporter Magierakademie vor einigen Jahren sowohl aus alten Sagas als auch wiederentdeckten Überresten alter Runen rekonstruiert wurden. Zauberrunen haben den Vorteil, dass sie sich an vielen Objekten anbringen lassen und lange wirken. Dafür ist ihre Wirkung schwächer als die von vergleichbaren Zaubern und es dauert üblicherweise lange, sie anzubringen.

Regeltechnik:

- Einzelne Zauberrunen werden als Fertigkeiten aktiviert und können wie diese gesteigert werden. Alle Runen weisen einen eigenen Steigerungsfaktor auf.

- Zauberrunen gelten als *magische Handlungen*.
- Um eine Zauberrune anzufertigen, muss man entweder die SF *Tradition (Runenschöpfer)* oder *Zauberrunenkunde* besitzen.
- Je nach Material wird zunächst eine Probe auf ein Talent abgelegt. Die QS der Probe begrenzt die QS der nachfolgenden Probe für die Zauberrune. Man kann also keine höhere QS bei der *magischen Handlung* erzielen als die Probe für das Handwerkstalent vorgibt.
- Nach der Probe auf das Handwerkstalent erfolgt die Probe auf die *magische Handlung* (bei der jeweiligen Rune angegeben). Die QS geben an, wie lange die Rune hält, bevor ihre Magie erlischt.

- ☞ Eine Zauberrune herzustellen dauert, unabhängig vom Material, 1, 2 oder 4 Tage. Der Zeitraum ist bei der jeweiligen Rune angegeben.
- ☞ Die Reichweite der *magischen Handlung* ist Berührung, auch wenn bei der Herstellung der Rune nicht notwendigerweise eine dauerhafte Berührung bestehen muss, sondern auch Pausen eingelegt werden können.
- ☞ Die Zielkategorie ist immer Objekt oder Lebewesen. Bei Ausnahmen ist dies bei der Rune angegeben.

Erloschene Runen mit Magie aufladen:

- ☞ Zauberrunen erlöschen, wenn die Wirkungsdauer abgelaufen, die nächste Winter- oder Sommersonnenwende erreicht ist oder ein im Regeltext genannter Spezialfall des Erlöschens eintritt.
- ☞ Zauberrunen können von allen Zauberern, die die *SF Tradition (Runenschöpfer)* oder die *SF Zauberrunen-kunde* aufweisen, nach dem Erlöschen aufgeladen werden, damit sie erneut wirken. Dazu muss wieder die Probe auf die magische Handlung abgelegt werden und die AsP-Kosten müssen bezahlt werden. Die Handwerkstalentprobe entfällt, aber die QS des Handwerkstalents der ersten Herstellung der Rune begrenzt auch hier die QS der magischen Handlung.
- ☞ Das Aufladen dauert 4/8/16 Stunden (je nachdem, ob die Rune eine Herstellungszeit von 1, 2 oder 4 Tagen hat).
- ☞ Man kann mit dieser Technik nur Runen aufladen, die man selbst beherrscht.

Schneller und langsamer Runeneinsatz:

Runenmagie ist ein langwieriger Prozess. Der *langsame* Runeneinsatz ist der Standardeinsatz der Runenmagie. Allerdings kann eine Heldin mit der *SF Blutrunden* Runen mit Blut *schnell* mit dem Talent *Malen & Zeichnen* anbringen (gleich auf welchem Material). Die Dauer für den Einsatz einer Blutrune beträgt 1, 2 oder 4 Aktionen. Dies ist jeweils bei den Runen angegeben.

Allerdings hat der Blutruneinsatz zur Folge, dass die Wirkung extrem verkürzt wird. Dies ist jeweils bei der Beschreibung der Zauberrune angegeben. Blutrunden können nicht wiederaufgeladen werden, sondern müssen vollständig neu aufgetragen werden. Außerdem kostet der Einsatz einer Blutrune zusätzlich zu den AsP-Kosten 1W3+1 LeP des Runenschöpfers.

Kosten bei Misslingen: Misslingt die Talentprobe oder die Probe auf die magische Handlung, müssen die halben AsP-Kosten bezahlt werden (aufgerundet) sowie die vollen LeP-Kosten bei Blutrunden.

Friedensrune (Fjöterlundruna)

Probe: IN/CH/CH

Wirkung: Die Friedensrune lässt einen 10-Schritt-Radius entstehen, in welchem alle Kulturschaffenden, die diese Zone betreten, eine Probe auf *Willenskraft* ablegen müssen, bei deren Misslingen sie eine Erschwerung von 3-SK auf AT und FK erleiden (maximal ist ein Modifikator von +/-0 möglich). Die Abzüge, die durch die

Rune erzeugt werden, wirken 1 Stunde lang. Sollte ein Ziel in den Radius mehrerer Friedensrunen gelangen, muss es für jeden neu betretenen Radius eine Probe ablegen. Die Wirkung addiert sich allerdings nicht auf.

AsP-Kosten: 8 AsP

Herstellungszeit (langsam / schnell): 4 Tage / 4 Aktionen

Wirkungsdauer (langsam / schnell): QS Monate / QS x 5 Minuten

Merkmal: Einfluss

Steigerungsfaktor: B

Ottarune (Ottaruna)

Probe: IN/CH/CH

Wirkung: Nur wer mit der Ottarune versehen ist, kann am *Ottagalder* teilnehmen (siehe Seite 153). Auch der Zauberer, der vom *Ottagalder* profitieren will, muss mit dieser Rune ausgestattet sein. Man kann nur eine aktive Ottarune aufweisen, man kann also nur zu einer Gruppe von Personen mit der gleichen aktiven Ottarune gehören. Pro angefangenen 20 Personen nach den ersten 20 Personen, ist die Probe um -1 erschwert.

AsP-Kosten: 18 AsP (maximal 100 Personen)

Herstellungszeit (langsam / schnell): pro angefangenen 20 Personen 4 Tage / 4 Aktionen pro angefangenen 20 Personen

Wirkungsdauer (langsam / schnell): QS Monate / QS x 20 Minuten

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: C

Rüstrune (Verndunruna)

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Eine Rüstrune kann auf die Haut eines Lebewesens oder auf eine Rüstung aufgetragen werden. Durch die Rüstrune erhält man eine Schildstärke von QS x 3 Punkten. Bei einem Treffer wird 1W6 gewürfelt. Bei einer gewürfelten 1/2/3 erhält der Träger diesen Betrag als zusätzlichen RS, büßt diesen Betrag aber auch gleichzeitig von der Schildstärke ein, falls entsprechend TP in dieser Höhe erzeugt werden, die die Rüstrune absorbiert. Die Rune erlischt, wenn die Schildstärke auf 0 oder niedriger gesenkt wurde. Die Rüstrune wirkt gegen jeden Schaden, von dem ihr Träger RS von erlittenen TP abziehen würde (z. B. einem Säbelhieb oder einem IGNIFAXIUS, nicht aber einem FULMINICTUS), aber nicht gegen Gifte und Krankheiten. Sollte die Rune auf eine Rüstung aufgetragen worden sein, so schützt zunächst dieser RS, bevor der RS der Rüstrune die TP absorbieren muss.

AsP-Kosten: 12 AsP

Herstellungszeit (langsam / schnell): 2 Tage / 2 Aktionen

Wirkungsdauer (normal / schnell): QS Monate / QS x 3 KR

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: C

Schicksalsrune (Wyrdruna)

Probe: IN/IN/CH

Wirkung: Der Träger der Schicksalsrune kann die Rune wie einen Schicksalspunkt einsetzen. Nach dem Einsatz erlischt die Rune.

AsP-Kosten: 20 AsP

Herstellungszeit (langsam / schnell): 4 Tage / 4 Aktionen

Wirkungsdauer (langsam / schnell): QS Monate / QS x 10 Minuten

Merkmal: Hellsicht

Steigerungsfaktor: D

Schutzrune vor Zauberei (Galderbanruna)

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Zauber und magische Handlungen, die gegen das Objekt/Lebewesen gerichtet sind, sind

möglicherweise erschwert, wenn die Rune aufgetragen ist. Bei jedem Zauber wird vor der Zauberprobe 1W6 gewürfelt. Bei 1 ist die Zauberprobe um -1, bei 2 um -2 erschwert, bei 3-6 ist sie nicht erschwert. Die Erschwerung gilt auch für Magie, die einen positiven Effekt auf den Träger der Rune hätte. Insgesamt verfügt die Rune über eine Schildstärke von QS x 2 Punkte. Jede Erschwerung, die die Rune erzeugt, verbraucht 1 Punkt dieser Schildstärke. Die Rune erlischt, wenn die Schildstärke auf 0 oder niedriger gesenkt wurde.

AsP-Kosten: 16 AsP

Herstellungszeit (langsam / schnell): 1 Tag / 1 Aktion

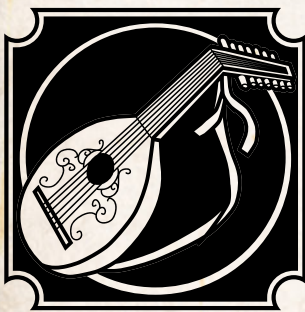
Wirkungsdauer (langsam / schnell): QS Monate / QS x 2 KR

Merkmal: Antimagie

Steigerungsfaktor: C

Die Sangara

Tradition (Zauberbarden)



☛ Zauberbarden können Zaubermelodien ihrer Musiktradition erlernen und wirken.

☛ Sie können keine Zauber erlernen. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung ausgeschlossen.

☛ Eine Zaubermelodie erfordert, dass das Ziel die Musik hört und sich in Reichweite der Wirkung befindet. Wesen ohne

Gehörsinn sind immun. Hält man sich lediglich die Ohren zu, entfaltet die magische Musik ihre Wirkung trotzdem. Kommen aber effektive Hilfsmittel, wie beispielsweise Wachs, zum Einsatz, kann der Meister entscheiden, dass Proben zum Widerstehen gegen die Zaubermelodie erleichtert sind oder die Person sogar ganz immun ist.

☛ Zauberbarden können keine weiteren magischen Traditionen erlernen, und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition des Zauberbarden aneignen.

☛ Zauberbarden können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil *Zauberer*) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen.

☛ Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern ausschließlich jene, die auch ihre magischen Handlungen wie Zaubermelodien beeinflussen.

☛ Zauberbarden können spezielle Traditionsartefakte herstellen und nutzen (z. B. Zauberinstrumente).

☛ Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma, allerdings wird diese nur zur Hälfte (aufgerundet) in die Berechnung des AsP-Grundwerts und den Zukauf von AsP einbezogen.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*

AP-Wert: 80 Abenteuerpunkte

Zaubermelodien

Sangara-Bezeichnungen für Zaubermelodien

Zaubermelodie	Sangara-Bezeichnung
Melodie der Angriffslust	Ögnirs Zwietracht
Melodie der Täuschung	Alfische Täuschung
Melodie der Versöhnung	Ögnirs Versöhnung
Melodie des Windes	Efhard's Wind

Zaubermelodien im Detail

☛ Regeltechnisch gelten Zaubermelodien als Rituale und sogenannte *magische Handlungen*. Daher greifen alle Regeln für Rituale auch für Zaubermelodien, wobei die Bekleidung keine Rolle spielt und die Melodien nicht modifiziert werden können.

☛ Jede Zaubermelodie hat einen eigenen Fertigkeitswert, und alle Grundregeln für Fertigkeiten gelten auch beim Einsatz von Zaubermelodien.

☛ Nur eine Heldin mit der Tradition Zauberbarden kann Zaubermelodien erlernen.

☛ Die Spielerin der Heldin legt auf die einzelnen Zaubermelodien eine Fertigkeitsprobe ab. Dies dauert in jedem Fall 1 Aktion.

☛ Zunächst muss aber eine Probe auf *Singen* (je nach Anwendungsgebiet) oder *Musizieren* (je nach Anwendungsgebiet) abgelegt werden. Dies ist jeweils bei den Melodien einzeln aufgeführt. Die Probe bestimmt die Zeit, in welcher die Wirkung einsetzt.

☛ Wenn bei einer Melodie keine andere Vorgabe steht, setzt ihre Wirkung nach 3 - (QS/2) KR oder Minuten ein,

je nachdem, ob es sich um eine kurze oder lange Melodie handelt. Das Minimum muss aber stets 1 Aktion betragen. Wird die Melodie innerhalb dieser Zeit frühzeitig und freiwillig vom Zauberbarden beendet, bricht die Zaubervirkung ab und der Barde muss die vollen AsP-Kosten zahlen. Eine unfreiwillige Unterbrechung kann kompensiert werden. Bei Melodien, die aufrechterhalten werden müssen, muss nach 1 KR bzw. 1 Minute jeweils eine weitere Probe abgelegt werden.

- Eine Zaubermelodie dauert 5 Minuten. Wird die Melodie innerhalb dieser Zeit frühzeitig beendet, bricht die Zaubervirkung ab und der Barde muss die vollen AsP-Kosten zahlen. Eine unfreiwillige Unterbrechung kann kompensiert werden.
- Die Wirkung einer Zaubermelodie endet mit dem Spielen der Melodie, es sei denn, eine Zaubermelodie hat eine andere Vorgabe und wirkt noch längere Zeit nach.
- In der Regel schützt Seelenkraft nicht gegen Zaubermelodien. Einige Melodien können jedoch nur Zuhörer bis zu einem bestimmten SK-Wert beeinflussen.
- Nur Kulturschaffende können Zuhörer sein und sind von der Wirkung betroffen.
- Die Magie der Melodien erfordert, dass die Zuhörer die Bardin sehen können. Aber auch dann wirkt die Magie nicht, wenn der Zuhörer zu weit weg ist. Die Musikmagie hat eine maximale Reichweite von 20 Schritt Radius, ausgehend von dem Ort, an dem die Bardin mit der Melodie beginnt, gleich ob sie durch ein Instrument oder den Gesang entsteht. Überschreitet die Zauberbardin diese Grenze, bricht die Musikmagie ab, es sei denn, bei einer Melodie ist explizit genannt, dass sich die Zaubernde währenddessen weiter entfernen darf oder dass die Wirkung nach dem Ende des Vortrags anhält. In beiden Fällen kann der Radius verlassen werden, im zweiten Fall jedoch erst, wenn die Melodie erfolgreich beendet wurde.
- Jede KR muss eine Bardin beim *Singen/Musizieren* 1 Aktion aufwenden. Wird sie gestört, beispielsweise, weil sie Schaden erleidet, muss sie eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) bestehen, andernfalls wird die Melodie bis zum Ende der nächsten KR unterbrochen. Anschließend kann die Bardin fortsetzen und die Wirkung setzt wieder ein. Sie muss keine neue Probe ablegen, aber die verlorene Zeit durch die Unterbrechung wird von der Wirkungsdauer abgezogen. Dies gilt für Gesang und die Nutzung von Instrumenten gleichermaßen.

Melodie der Angriffslust

Probe: CH/GE/KO

Wirkung: Diese Melodie sät Zwietracht und Zorn unter den Zuhörern. Alle Zuhörer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist, erhalten die Schlechte Eigenschaft Jähzorn, sofern sie sie nicht schon haben. Während die Melodie erklingt, müssen sie eine Probe auf *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) erschwert um QS/2 bestehen, um nicht einen Streit mit anderen Zuhörern anzufangen. Wer bereits Jähzorn besitzt, dessen Probe sollte zusätzlich noch um -1 erschwert werden. Während dieses Streits muss es nicht zu Handgreiflichkeiten kommen. Über die genauen Auswirkungen entscheidet die Spielleiterin anhand der

Situation und der Proben auf *Willenskraft*. Die Wirkung hält 30 Minuten nach dem Ende der Melodie an.

Dauer: lang, einmalig

Talent: Singen

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Einfluss

Musiktradition: Sangara

Steigerungsfaktor: C

Melodie der Täuschung

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Bis zu 6 Zuhörer der Sangara sind leichter zu manipulieren und zu täuschen. Proben auf *Menschenkenntnis* sind für die Zuhörer um -1 erschwert. Betroffen sind nur Zuhörer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist. Die Wirkung hält QS x 10 Minuten nach dem Ende der Melodie an.

Dauer: lang, einmalig

Talent: Singen

AsP-Kosten: 4 AsP für die erste Person + 2 AsP für jede weitere

Merkmal: Einfluss

Musiktradition: Sangara

Steigerungsfaktor: B

Melodie der Versöhnung

Probe: CH/GE/KO

Wirkung: Alle Zuhörer, die sich im Streit miteinander befunden haben, legen diesen bei, wenn ihnen nicht eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um die QS/2 der Melodie gelingt. Die Betroffenen müssen aber dadurch nicht sofort Freundschaften schließen. Die Wirkung betrifft nur Zuhörer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist.

Dauer: lang, einmalig

Talent: Singen

AsP-Kosten: 10 AsP

Merkmal: Einfluss

Musiktradition: Sangara

Steigerungsfaktor: C

Melodie des Windes

Probe: CH/GE/KO

Wirkung: Die Melodie ruft einen starken Wind herbei, der Sand, Laub oder anderes Material herumwirbelt und so innerhalb des Radius zu einem Sichtmodifikator von QS/2 führt. Der Zauberbard ist davon ebenfalls betroffen.

Dauer: kurz, aufrechterhaltend

Talent: Musizieren

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmal: Elementar

Musiktradition: Derwisch, Sangara

Steigerungsfaktor: B



Instrumentzauber

Bei dem Zauberinstrument handelt es sich um das persönliche Instrument und Traditionsartefakt eines Zauberbarde. Es ist magisch und kann mit besonderen Zaubern, den Instrumentzaubern, versehen werden, die die Magie des Bardens unterstützen.

Als Zauberinstrument kann eine Laute, eine Flöte, eine Trommel, eine Harfe oder jedes andere Instrument dienen. Die Bindung wird in einem mehrstündigen Ritual vollzogen, meist während der Zauberbarde das Instrument zum ersten Mal länger spielt.

Regelseitig gelten Instrumentzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren erfordert daher keine Fertigkeitstests.

Manche Instrumentzauber bauen auf anderen Instrumentzaubern auf. Einmal auf ein Instrument gewirkte Instrumentzauber können nicht mehr entfernt werden.

Wenn mehrere Instrumentzauber auf ein Zauberinstrument gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung des Zauberinstruments* jeweils nur ein Instrumentzauber zur Zeit genutzt werden, es sei denn, anderes ist extra erwähnt.

Die Aktivierung eines Instrumentzaubers kostet AsP und erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht permanent aktiv ist. Für Belange, wie beispielsweise Antimagie, gelten sie als Zauber mit einer QS von 2. Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Maßnahmen relevant. Instrumentzauber können immer willentlich vom Bardens beendet werden.

Dies kostet eine freie Aktion.

Fassungsvermögen

Ein Zauberinstrument kann nur eine bestimmte Menge an Instrumentzaubern aufnehmen, bis sein Fassungsvermögen erschöpft ist. In ein Zauberinstrument passen 18 Volumenpunkte.

Die Instrumentzauber im Detail

Unter dem Begriff Bindungskosten sind die Kosten der permanenten AsP für die Bindung des Zauberinstruments aufgeführt. AsP-Kosten hingegen beziehen sich auf die Aktivierung eines Instrumentzaubers.

Bindung des Zauberinstruments

Wirkung: Die Bindung des Instruments ist der erste Instrumentzauber, der auf ein Zauberinstrument gewirkt wird. Mit ihm wird das Instrument des Bardens gebunden. Zudem wird es unzerbrechlich, wobei es die Flexibilität des Holzes oder der Saiten bewahrt. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachennodem oder ein IGNIFAXIUS, sowie gezielte Antimagie können es zerstören. Das Instrument gilt von nun an als magischer Gegenstand und kann nicht durch andere Mittel, wie den ARCANOVI, mit weiteren Zaubern

belegt werden. Ein Zauberbarde kann immer nur ein Zauberinstrument besitzen. Das Binden eines Zauberinstruments kostet den Zauberbarde einmalig 2 permanente AsP. Der Barde kann sich entscheiden, seine Verbindung zum Instrument zu lösen, beispielsweise, um ein neues Instrument an sich zu binden. Nach dem Tod des Bardens verliert das Instrument nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

• Soll der Barde bei der Heldenerschaffung die Bindung des Instruments bereits vollführt und die permanenten AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14 AP.

Stärkung der Kampfgefährten

Wirkung: Der Sangara spielt auf seinem Instrument ein Lied von 5 Minuten Dauer. Er kann bis zu 6 Zuhörer auswählen, die durch das Lied für die nächsten 2 Stunden nach ihrem eigenen Wunsch einen der folgenden Boni bekommen: +2 AT, +1 VW, +1 TP, +1 GS. Die Ziele können sich jeweils für einen unterschiedlichen Bonus entscheiden. Der Sangara kann von dem Zauber selbst nicht profitieren. Wer einen Bonus bekommt, erhält für den gleichen Zeitraum eine Persönlichkeitsschwäche oder Schlechte Eigenschaft nach Wahl des Sangara.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP + 2 AsP pro Ziel

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Störgeräusch

Wirkung: Während das Zauberinstrument gespielt wird, haben alle Zuhörer in Reichweite von 8 Schritten plötzlich Probleme, Zauberformeln aufzusagen. Sie müssen eine Erschwernis beim Zaubern hinnehmen, so als ob sie die Formel weggelassen hätten (in der Regel -2). Die Wirkung hält maximal 2 KR lang an. Danach hat sich das Ziel an das Störgeräusch gewöhnt. Die Störung tritt durch magisches Schwingen gegen den Astralkörper der Ziele ein, nicht durch die Lautstärke, sodass ausschließlich Zauberer abgelenkt sind, magisch unbegabte Menschen jedoch nicht.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Antimagie

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Allgemeine magische Sonderfertigkeiten

Blutrunden

Blutrunden können sehr schnell auf einen Körper oder ein Objekt aufgetragen werden, sodass die Macht der Rune schneller, aber auch nur für kurze Zeit auftritt.

Regel: Verfügt eine Heldin über diese Sonderfertigkeit, kann sie Zauberrunden als Blutrunden anwenden. Das Auftragen einer Blutrune geschieht immer über das Talent *Malen & Zeichnen* und kostet zusätzlich 1W3+1 LeP (siehe Seite 149).

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Sonderfertigkeit Tradition (Runenschöpfer), Intuition 13

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Blutmagie (Ottagalder I-III)

Unter den Thorwalern sind Legenden von Runenschiffen und ihren Besatzungen bekannt, deren Lebenskraft von einem Zauberer, der die Magie der Runen beherrscht, mittels Blutmagie für Zauberei eingesetzt wird.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann eine Zauberin von anwesenden Personen in einem Radius von 30 Schritt, die die Ottarune tragen, Lebenskraft entziehen, die sie in den nächsten 30 Minuten für Zauber einsetzen kann. Diese LeP können als gesonderter Vorrat wie AsP eingesetzt werden.

Die Heldin legt eine Probe auf *Willenskraft* ab. Pro QS + Stufe der SF x 2 kann sie 5 LeP von den Ottarunen-Trägern an sich binden (maximal jedoch Stufe der SF x 2 LeP pro Ottarunen-Träger). Zusätzlich zu diesen LeP kommt noch ein Verlust von 20 % der gebundenen Menge hinzu.

Wenn also z. B. 40 LeP gebunden wurden, werden 20 % (8 weitere LeP) von den Trägern der Rune benötigt. Die verlorenen LeP werden gleichmäßig und zufällig auf die Ottarunen-Träger inklusive der Zauberin verteilt. Die Zauberin verliert zudem 1W3 LeP zusätzlich durch den Einsatz von Blutmagie.

Sollte die Ottagalder-SF nicht auf einem Schiff mit der Ottarune und mit der Mannschaft als Ottarunen-Träger eingesetzt werden, sondern z. B. an Land bei einer typischen Abenteurergruppe, ist die Probe um -3 erschwert. Zudem verliert die Zauberin 2W3 LeP (statt 1W3) und es entsteht ein zusätzlicher Verlust von 40 % (statt 20 %) LeP.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, MU 15, IN 13; zusätzlich Ottagalder II: Ottagalder I, IN 15; Ottagalder III: Ottagalder II, MU 17

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte pro Stufe

Zauberrundenkunde

Neben den Runenschöpfern gibt es noch eine Handvoll weiterer Zauberrunden, die gelernt haben, wie man Zauberrunden erschafft, auch wenn sie sich nicht so stark darauf spezialisiert haben wie die Runenschöpfer.

Regel: Die Heldin kann mit dieser Sonderfertigkeit bis zu 3 Zauberrunden erlernen und sie wie ein Runenschöpfer einsetzen.

Voraussetzung: Vorteil Zauberer, keine Sonderfertigkeit Tradition (Runenschöpfer), Sonderfertigkeit Tradition (Druiden, Elfen, Gildenmagier oder Hexen)

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Zaubertricks

Hintergrundmusik

In einem Radius von 16 Schritt um den Zauberer ist eine angenehme, für den Ort stimmige Hintergrundmusik zu hören. Das Stück kann der Zauberer selbst bestimmen, es muss aber zum Ambiente passen.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Illusion

Anmerkung: Gildenmagier (Zorgan), Zauberbarden

Patron-Illusion

Der Zaubertrick lässt über dem Kopf und eventuell anderen Stellen des Körpers ein geisterhaftes Abbild des Patrons erscheinen. Dies kann nach Meistersentscheid dazu führen, dass Proben wie *Einschüchtern* eine Erleichterung von +1 erhalten.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 Aktionen

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Illusion

Anmerkung: Animisten

Sauberes Werkzeug

Durch diesen Zaubertrick kann ein Werkzeug für die Herstellung von Runen von allem Schmutz gesäubert werden.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekte (Werkzeuge)

Merkmal: Objekt

Anmerkung: Runenschöpfer

Wasserhöhe

Der Zauberer kann sagen, ob ein Gewässer vor ihm tiefer ist, als er selbst groß ist.

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Hellsicht

Anmerkung: Gildenmagier (Thorwaler)

Wind im Haar

Der Zauberer wird von Wind umspielt, was dazu führt, dass seine Kleidung und sein Haar während der Wirkungsdauer ständig in Bewegung sind.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Elementar

Anmerkung: Gildenmagier (Olport)

Zaubersprüche

Aeolito

Der Aeolito erzeugt einen Windstoß, der einen Gegner umzuwehen vermag und ihn durch herumfliegende Objekte und die pure Kraft des Windes verletzt.

Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Aeolito erschafft einen stürmischen Wind, der beim Ziel je nach QS Schaden und den Status *Liegend* verursacht.

QS 1: 1W6 TP

QS 2: 1W6+2 TP

QS 3: 1W6+2 TP, *Liegend*

QS 4: 1W6+4 TP, *Liegend*, 1 Schritt zurückgeworfen

QS 5: 1W6+6 TP, *Liegend*, 2 Schritt zurückgeworfen

QS 6: 1W6+6 TP, *Liegend*, 3 Schritt zurückgeworfen
Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Attributo (Mut)

• Die Verbesserung des MU und der AT verändern keine abgeleiteten Werte. Eine Verbesserung des MU erhöht dementsprechend auch nicht zusätzlich die AT.

• MU +2 und AT +1.

QS 1: +1 MU

QS 2: +1 AT

QS 3: +1 MU

QS 4: +1 AT

QS 5: +1 MU

QS 6: +1 AT

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten

Reichweite: Berührung

Ein mit diesem Zauber belegtes Ziel vermag kaum noch etwas zu erschrecken.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Durch den Zauber wird das Ziel mutiger und entscheidungsfreudiger. Für jede QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt, bei QS 3 erhält der Träger insgesamt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Hexagramma

Mit dem Hexagramma kann eine Zaubernde Elementare austreiben.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Ein Elementargeist wird gebannt, wenn die Zaubernde mehr QS erzielt, als die Anrufungsschwierigkeit beträgt (Anrufungsschwierigkeiten von 0 oder höher zählen als 0). Es kann sich dabei sowohl um einen beschworenen als auch um einen freien Elementargeist handeln. Ebenso ist es möglich, Elementargeister zu bannen, die an Objekte oder Wesen gebunden bzw. in diese eingefahren sind. Bei der Bannung wird er in das Hexagramm gezogen und wechselt in die Sphäre der Elemente. Er kann jedoch nach Ablauf von 24 Stunden in die Dritte Sphäre zurückkehren. ••

Zauberdauer: 8 Aktionen (Zauberdauer ist nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Elementare

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Druiden, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

•• Ihre Heimatsphäre ist durch die Elemente eng mit der 3. Sphäre verbunden. Anders als Dämonen und Geister können Elementarwesen daher nicht dauerhaft aus ihr verbannt werden.

Oculus Astralis

Dieser Spruch ermöglicht der Zaubernenden die Sicht auf das astrale Gefüge ihrer Umgebung.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Die normale Sicht der Zaubernenden wird um eine astrale Wahrnehmung ergänzt. Sie ist nicht detailreich genug, um magische Analysen vorzunehmen, die Zaubernde kann aber mittels magischer Unsichtbarkeit verborgene Dinge oder Personen erkennen. Auch die Orientierung an magisch durchdrungenen Orten, beispielsweise dem Limbus, ist dank dieser Astralsicht erleichtert oder überhaupt erst möglich. Während die

Zaubernde diese Sicht einsetzt, erleidet sie einen Modifikator von -2 auf alle Talentproben.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Sensibar

Durch diesen Zauberspruch kann die Heldin die Gefühle ihres Gegenübers spüren und so Rückschlüsse auf dessen Gemütslage ziehen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die Zaubernde kann die Gefühle des Verzauberten ergründen. Dabei kann sie allerdings nur die Gefühle selbst erkennen, nicht jedoch deren Grund oder

Ursprung. Proben auf *Menschenkenntnis* (Lügen durchschauen oder *Motivation erkennen*) sind für die Zaubernde gegenüber dem Opfer des Sensibar um die QS erleichtert. Der Verzauberte kann mit einer Erfolgsprobe auf *Sinneschärfe* erschwert um die QS des Zaubers entdecken, dass etwas Fremdes in seinen Geist blickt. Er kann aber nicht zweifelsfrei sagen, wer dafür verantwortlich ist. Mit einer Probe auf *Willenskraft* erschwert um die QS kann er seine Gefühle gezielt beruhigen. Diese Probe kann aber bei besonders aufwühlenden Empfindungen zusätzlich noch um bis zu -3 Punkte erschwert werden.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers), + 4 AsP pro Minute

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Rituale

Wirbelform

Das Ritual ermöglicht es dem Zauberer, Luft nach Belieben zu formen.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS Schritt vermag der Zauberer alle Materie des Elements Luft zu verformen, solange sie nicht Teil eines Wesens ist. Auf diesem Weg kann eine Zone erschaffen werden, in der ein Sturm nicht wütet, aber auch die Formung von Rauch und Dampf ist möglich. Der Prozess geht dabei nur langsam vonstatten. Soll die Luft in eine bestimmte Richtung geformt werden, dauert dies 1 KR pro Schritt Fortbewegung. Am Ende der Wirkungsdauer ist das Verformte wieder den normalen Gesetzen der Natur ausgeliefert.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Xenographus

Das Ritual ermöglicht das Entziffern von Texten, auch wenn diese in einer dem Zauberer unbekannten Sprache verfasst wurden.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Liest der Zauberer einen Text, erhält er ein Gefühl für die Bedeutung des Niedergelegten, selbst wenn er die Schrift oder Sprache nicht beherrscht. Damit ist es ihm möglich, jeden Text zu verstehen, jedoch lediglich auf dem Niveau einer Person, die die entsprechende Sprache auf Stufe II beherrscht. Die Wirkung umfasst nur das geschriebene Wort, nicht jedoch das gesprochene. Ebenso bietet das Ritual keine Hilfestellung bei Schwierigkeiten, die nicht sprachlicher Natur sind, etwa wenn der Text verschlüsselt, in Rätseln verfasst, unleserlich oder unzusammenhängend geschrieben wurde. Das Erlernen einer Sprache oder einer Schrift ist auf diesem Wege nicht möglich, da lediglich die Gesamtbedeutung eines Textes erfasst werden kann, nicht jedoch die Bedeutung einzelner Elemente.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Gildenmagier, Scharlatane

Steigerungsfaktor: A

Die Gjalskerschamanen

Tradition (Gjalskerschamanen)

- Keine Segnungen: Gjalskerschamanen kennen keine Segnungen und können sie nicht erlernen.
- Gute Vorbereitung: Wenn Gjalskerschamanen die Modifikation Zeremonie-dauer erhöhen einsetzen, erhalten sie eine Erleichterung von +2 (statt +1).
- Gjalskerschamanen können keine herkömmlichen Liturgien wirken, sondern nur jene, die unter der Bezeichnung *Schamanenritus* aufgeführt sind.
- Gjalskerschamanen können spezielle Zeremonialgegenstände ihres Schamanenritus und ihrer Kultur herstellen und nutzen (z. B. die Knochenkeule).
- Gjalskerschamanen müssen sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten. Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn die Spielerin einen Schamanen der Kultur spielen will.
- Wohlgefällige Talente: Einschüchtern, Heilkunde Krankheit, Heilkunde Seele, Heilkunde Wunden, Körperbeherrschung, Kraftakt, Menschenkenntnis, Orientierung, Selbstbeherrschung, Wildnisleben
- Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil *Geweihter*

AP-Wert: 100 Abenteuerpunkte

Moralkodex der Gjalskerschamanen

Bestattung der Toten: Der Schamane muss die Verstorbenen der Sippe würdevoll und mit den richtigen Zeremonien für ihre Reise an die Küste vorbereiten, wo sie im Meer bestattet werden.

Heilung: Falls der Schamane Kranken begegnet, ist er verpflichtet, ihnen zu helfen, sofern es ihm möglich ist.

Kontakt zur Geisterwelt: Der Schamane ist für den Kontakt zur Geisterwelt verantwortlich. Er ist Mittler zwischen dieser Welt und der Welt der Geister.

Tabuzonen: Der Schamane errichtet und bewacht Tabuzonen, da das, was dort lauert, eine Gefahr für seine Sippe ist.

Die Aspekte der Gjalskerschamanen

Die Gjalskerschamanen verehren eine ganze Reihe von Tier- und Naturgöttern, deren Aspekte sich auch in ihrem Wirken wiederfinden. So ist ein wesentlicher Bestandteil ihrer Riten auf die Gemeinschaft ausgerichtet. Aber auch der Aspekt des wilden, vor Kraft strotzenden Barbaren findet sich in ihrem Wirken wieder.

Gemeinschaft

Dem Gjalskerschamanen geht nichts über die Gemeinschaft seines *Haerad*, seiner Sippe. Dieser Aspekt verkörpert die Kraft, die durch die Verbundenheit aller Mitglieder gerufen werden kann, und spiegelt sich häufig darin wider, dass nicht nur der Schamane oder ein einzelner Gjalsker davon profitiert.

Wildheit

Die Gjalsker stehen in dem Ruf, ein vergleichsweise friedvolles Volk zu sein und viel Wert auf Gastfreundschaft zu legen. Doch wenn man einen Gjalskerländer reizt, kann er sich in einen tobenden Sturm verwandeln. Die Wildheit steht für den Aspekt des Barbarentums, für die Wildnis und unbändige Kraft.



Die Swafnirgeweihten

Tradition (Swafnirkirche)

- Eingeschränkte Segnungen: Folgende Segnungen kann der Swafnirgeweihte nicht anwenden: Feuersegen, Geburtssegen, Speisesegen
- Gemeinschaftlicher Angriff: Durch diesen Vorteil erwirbt der Swafnirgeweihte eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Bekehren & Überzeugen*. Der Geweihte kann mittels *Bekehren & Überzeugen* seine Gefährten und sich selbst während eines Kampfes unterstützen. Er muss 1 Aktion aufwenden. Danach legt er eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* ab. Bis zu QS +1 andere Personen seiner Wahl in seiner Sicht- und Hörreichweite bekommen in der nächsten Kampfunde einen Bonus von +1 AT und +1 TP (der Bonus ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen anderer SF wie z. B. Anführer).



Swafnirgeweihte können spezielle Zeremonialgegenstände ihrer Kirche herstellen und nutzen (z. B. den Walschild).

Ein Swafnirgeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten. Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Geweihten der Kirche spielen will.

Wohlgefällige Talente: Kampftechnik Hiebaffen, Kampftechnik Schilde, Boote & Schiffe, Einschüchtern, Fesseln, Fischen & Angeln, Heilkunde Seele, Holzbearbeitung, Körperbeherrschung, Kraftakt, Orientierung, Rechtskunde, Sagen & Legenden, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Tierkunde, Zechen

Leiteigenschaft der Tradition ist Mut.

Voraussetzungen: Vorteil *Geweihter*

AP-Wert: 115 Abenteuerpunkte

Moralkodex der Swafnirkirche

Ehrlichkeit & Ehre: Ein Swafnirgeweihter sagt immer, was er wirklich denkt und behält seine Meinung nicht für sich. Er lügt niemanden an. Zudem sollten seine Handlungen immer ehrenvoll sein und er sollte nichts tun, was seine Ehre oder die seiner Gemeinschaft beschmutzt.

Walschutz: Wale und Delphine gilt es zu schützen, Wal-fänger müssen vertrieben oder gar getötet werden.

Mut: Der Swafnirgeweihte steht immer in vorderster Reihe, wenn es in den Kampf gegen Hranngargezücht oder andere Schrecken geht.

Gemeinschaft: Der Swafnirgeweihte sorgt dafür, dass es seiner Gemeinschaft gut geht und kümmert sich um die walwütigen Swafnirkinder, damit sie niemanden verletzen.

Die Aspekte der Swafnirkirche

Die Swafnirgeweihten sehen in sich selbst die Priester und Ratgeber ihrer Gemeinschaft. Aber ihre Fähigkeiten beruhigen nicht nur Berserker, sondern bringen ihnen und anderen Mitgliedern auch Stärke und Mut, um sich im Kampf gegen finstere Mächte zu beweisen.

Kraft

Der Aspekt Kraft macht einen Menschen stärker oder verleiht ihm im Kampf mehr Durchschlagskraft.

Tapferkeit

In der Swafnirkirche spielt Tapferkeit eine bedeutende Rolle. Immer wenn es darum geht, sich selbst oder anderen Mut zu machen oder mittels Liturgien Höchstleistungen hervorzurufen, ist dieser Aspekt gefragt.

Liturgien

Besänftigung

Da Walwut unter Thorwalern verbreitet ist und Freund und Feind gleichermaßen in Bedrängnis bringt, haben die Geweihten des Swafnir die Kunst erlernt, zornige Gemüter durch eine Liturgie zu besänftigen.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Status *Bluttausch* endet bei dem Ziel nach 4-(QS/2) KR.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 2 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Swafnir (Tapferkeit)

Steigerungsfaktor: A

Heldenkraft

Der Kampf gegen Monster und Ungeheuer ist für einen jeden Swafnirgeweihten und Gjalskerschamanen Pflicht und Ehre zugleich.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: AT und Wurfaffen-FK richten bei Gelingen QS/2 zusätzliche TP an.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rondra (Schild), Gjalskerschamanen (Wildheit), Swafnir (Kraft und Tapferkeit)

Steigerungsfaktor: B

Blutiger Zorn

Die Liturgie erfüllt ein Wesen mit heiligem Zorn, sei es zu seinem Vorteil oder seinem Nachteil.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: QS Ziele erhalten den Status *Bluttausch*. Der die Liturgie wirkende Geweihte kann nicht selbst als Ziel ausgewählt werden. Der Bluttausch richtet sich nicht gegen den Geweihten. Am Ende des Bluttauschs erleidet das Ziel keine *Betäubung*.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 KR (statt der üblichen Zeit von 2W20 des Status *Bluttausch*)

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Kor (Guter Kampf), Swafnir (Kraft)

Steigerungsfaktor: C

Mammutruf

Einige wenige Schamanen der Gjalsker sind in der Lage mächtige Mammut herbeizurufen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Mit dieser Liturgie kann der Schamane QS/3 Mammut herbeirufen (siehe Seite 86). Die Mammut müssen sich nicht in der Nähe aufgehalten haben, sie werden auf übernatürliche Weise in die Nähe des Schamanen gebracht. Dennoch dauert ihre Ankunft 7-QS KR. Der Schamane kann den Tieren einen gemeinsamen Befehl erteilen („Beschützt mich“, „Greift folgende Gegner an“ etc.), den die Tiere dann bis zum Ende der Wirkungsdauer ausführen. Anschließend verschwinden sie wieder, falls sie noch leben, und kehren augenblicklich an den Ort zurück, von dem sie kamen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 32 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Zielkategorie: Tiere (Mammut)

Verbreitung: Gjalskerschamanen (Gemeinschaft und Wildheit)

Steigerungsfaktor: C

Tiere beruhigen

Die Wanderung durch wilde Gegenden birgt stets das Risiko, gefährlichen Raubtieren zu begegnen. Diese Liturgie erlaubt es jedoch, trotzdem gefahrlos den gewählten Pfad zu beschreiten.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das betroffene Tier verliert jegliche Aggressivität und greift von sich aus niemanden mehr

an. Wird es selbst Opfer von Attacken, setzt es sich notfalls auch offensiv zur Wehr.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Tiere

Verbreitung: Gjalskerschamanen (Wildheit)

Steigerungsfaktor: A

Zeremonien

Diener der Wellen

Einige Schamanen haben gelernt, wie man Wasserelementare aus der 2. Sphäre rufen kann, die ihnen anschließend zu Diensten sind (siehe Seite 159).

Probe: MU/IN/CH (erschwert um Anrufungsschwierigkeit)

Wirkung: Der Schamane kann einen Wassergeist rufen, der ihm zu Diensten ist. Die Regeln entsprechen denen der Invokation von Elementaren (siehe **Regelwerk** Seite 262).

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Elementare (Wassergeist)

Verbreitung: Gjalskerschamanen (Gemeinschaft und Wildheit)

Steigerungsfaktor: C

Diener der Wolken

Einige Schamanen haben gelernt, wie man Luftelementare aus der 2. Sphäre rufen kann, die ihnen anschließend zu Diensten sind (siehe Seite 159).

Probe: MU/IN/CH (erschwert um Anrufungsschwierigkeit)

Wirkung: Der Schamane kann einen Luftgeist rufen, der ihm zu Diensten ist. Die Regeln entsprechen denen der Invokation von Elementaren (siehe **Regelwerk** Seite 262).

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Elementare (Luftgeist)

Verbreitung: Gjalskerschamanen (Gemeinschaft und Wildheit)

Steigerungsfaktor: C

Geistheilung

Die Geistheilung ist ein typisches Schamanenritual, in dem der Schamane einem Patienten wieder Kraft gibt.

Probe: KL/CH/KO

Wirkung: In der nächsten Regenerationsphase, die während der Wirkungsdauer begonnen werden muss, regeneriert das Ziel QS x 2 LeP zusätzlich. Zudem verläuft der Schlaf ruhig und traumlos, solange äußere Einflüsse dem nicht entgegenwirken. Die Liturgie kann nicht verhindern, dass Gifte und Krankheiten in der Regenerationsphase wirken.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: B

Herr der Meere

Mittels dieser Zeremonie wird aufgrund von erhöhter Schnelligkeit die Strecke vergrößert, welche ein Boot oder Schiff zurücklegen kann.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die GS eines Schiffs, das mit der Zeremonie belegt wurde, verdoppelt sich. Die Tagesstrecke eines Wasserfahrzeugs erhöht sich um QS x 5 % (siehe **Regelwerk** Seite 348). Das Schiff darf weder mehr als 20 Schritt lang sein noch mehr als 30 Personen Platz bieten.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 8 Stunden bzw. eine Tagesstrecke (Wirkungsdauer ist nicht modifizierbar)

Zielkategorie: Objekt (profane Objekte; Schiffe)

Verbreitung: Swafnir (Kraft)

Steigerungsfaktor: B

Elementare

Luftgeist

MU 14 KL 8 IN 11 CH 11

FF 10 GE 14 KO 7 KK 7

LeP 11 AsP – KaP – INI 17+1W6

VW 9 SK 0 ZK 0 GS 10

Luftumklammerung:

AT 17 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 1, Fliegen 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 0, Menschenkenntnis 0, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Überreden 1, Verbergen 2, Willenskraft 1

Größenkategorie: klein

Typus: Elementar (Luft), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Beute: keine

Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Elementargeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.

Flucht: flieht nicht



Wassergeist

MU 14 KL 10 IN 11 CH 11

FF 10 GE 12 KO 7 KK 7

LeP 18 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 5 SK 0 ZK 0 GS 9

Wasserstoß: AT 16 TP 2W6+1

RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Körperbeherrschung 2, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Verbergen 2

Größenkategorie: klein

Typus: Elementar (Wasser), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Beute: keine

Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Elementargeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.

Flucht: flieht nicht



Luftdschinn

MU 15 KL 13 IN 15 CH 14

FF 12 GE 18 KO 12 KK 14

LeP 21 AsP 50 KaP – INI 20+1W6

VW 8 SK 2 ZK 2 GS 10

Luftstoß: AT 18 TP 3W6–2

RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 2 (max. 2 x Luftstoß)

Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen

Talente: Einschüchtern 8, Fliegen 18, Körperbeherrschung 18, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Überreden 3, Verbergen 14, Willenskraft 4

Zauber: Manifesto 12, alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Luft auf 12

Größenkategorie: mittel

Typus: Elementar (Luft), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt der Dschinn erst seine Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn möglich, zieht er sich in eine Sturmbö oder eine Windhose zurück.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebensenergie



Wasserdsschinn

MU 16 KL 13 IN 15 CH 14

FF 12 GE 16 KO 14 KK 15

LeP 33 AsP 50 KaP – INI 16+1W6

VW 8 SK 2 ZK 2 GS 10

Wasserstoß: AT 18 TP 3W6+6

RW mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2 (max. 2 x Wasserstoß)

Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 2, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 14, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 18, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Überreden 3, Verbergen 14, Willenskraft 7

Zauber: Manifesto 12, alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Wasser auf 12

Größenkategorie: mittel

Typus: Elementar (Wasser), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt der Dschinn erst seine Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn möglich, zieht er sich in ein fließendes oder stehendes Gewässer zurück.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebensenergie



Waffen & Ausrüstung

An dieser Stelle sind weitere Nah- und Fernkampfaffen, sowie Rüstungen aufgeführt, die jene aus dem **Regelwerk** (ab Seite 366) ergänzen. Eine Tabelle mit Preisen für Ausrüstung und der vorgestellten Waffen und Rüstungen findest du auf Seite 77 und 161.

Nahkampfaffen

Thorwalerschwert (Kampftechnik *Schwerter*): Das Thorwalerschwert ist eine typische Waffe des Nordens. Das Schwert weist eine breite Klinge auf und verfügt über keine Parierstange. Durch seine Form ist es schwieriger zu schwingen als ein normales Langschwert, aber durch seine Wucht kann es selbst gerüstete Gegner leichter verletzen.

Gjalsker Barbarenhammer (Cogathord) (Kampftechnik *Zweihandhiebaffen*): Bei den Gjalskern gibt es eine Kriegshammerversion, die archaisch und klobig wirkt. Wer einmal einem Gegner mit dem Barbarenhammer gegenübergestanden hat, kann von der Furcht berichten, die ihn überkommen hat, wenn ein Gjalsker die Waffe wütend schwingt. Zur Parade eignet sich der Hammer hingegen kaum.

Gjalsker Barbarenschwert (Claytheam) (Kampftechnik *Schwerter*): Das typische Barbarenschwert des Gjalskerlandes ist ein wuchtiges, fast schon hiebaffenartiges Schwert, welches die Standardwaffe der Kämpfer eines *Haerad* ist.

Gjalsker Barbarenstreitaxt (Bhastuach) (Kampftechnik *Zweihandhiebaffen*): Eine der berühmtesten Waffen der Gjalskerländer ist ihre Barbarenstreitaxt. Die Axt ist wuchtig und schwerfällig, aber ein Treffer reicht oft aus, um das Schicksal des Gegners zu besiegeln.

Gjalsker Kettenkugel (Saincleoch) (Kampftechnik *Kettenaffen*): Diese Waffe besteht aus einer in Eisenbänder geschmiedeten Steinkugel und einer daran befestigten, langen Kette, mit der man die Kugel schwingen und sogar werfen kann. Oft wird die Kettenkugel der Gjalsker nur beim *Palenkel*, einem sportlichen Kräftenessen, eingesetzt. Ein geschickter Krieger kann die Kettenkugel jedoch auch präzise schleudern und so seinem Gegner schreckliche Verletzungen beibringen.

Gjalsker Knochenkeule (Byrlysg) (Kampftechnik *Hiebaffen* oder *Zweihandhiebaffen*): Gjalskerschamanen verwenden bei ihren zeremoniellen Handlungen häufig Knochenkeulen unterschiedlicher Größe. Die Knochen stammen von Tieren, die in der Umgebung des jeweiligen *Haerad* leben. Zur Not lässt sich die Keule auch als Waffe einsetzen.

Gjalsker Zackenspeer (Waysleagh) (Kampftechnik *Stangenaffen*): Dieser Speer ist für den Nahkampf gemacht und schüchtert Gegner manchmal schon beim bloßen Anblick ein. Der Speer weist an seiner Spitze einige zackenartige Widerhaken auf, die für seinen Namen gesorgt haben. Obgleich er eine gefährliche Waffe ist, hat er auch einen Nachteil. Gegenüber einem gewöhnlichen Speer sorgt seine Bauart für Nachteile beim Parieren.

Große Tiergeistkralle (Odûn-Bakka) (Kampftechnik *Hiebaffen*): Die große *Bakka* ist eine Variante der Animistenwaffe der *Durro-Dûn*. Sie ähnelt einer Kralle am Ende eines kleinen Stabes und kann als Hiebaffe eingesetzt werden.

Hjallander Entermesser (Kampftechnik *Schwerter*): Beim Hjallander Entermesser kann man von einem typischen Entermesser der Region sprechen. Es ist gut für den Kampf auf einem Schiff und in beengter Umgebung geeignet, leicht zu führen und eine Waffe, die fast überall verfügbar ist.

Hjalskari Rundschild (Kampftechnik *Schilde*): Diese Variante des Thorwalerschildes ist etwas stabiler und wird gern bei der Schildwall-Formation eingesetzt.

Kurzes Nadertaler Hjalsmesser (Kampftechnik *Dolche*): Die kurze Variante des Nadertaler *Hjalsmessers* ist von der Größe her mit einem Dolch vergleichbar und wird auch ähnlich wie dieser geführt. Man findet diese klobige Dolchart eher im Thorwaler Hinterland und seltener an der Küste, wo man eher längere Klengen führt.

Langes Nadertaler Hjalsmesser (Kampftechnik *Schwerter*): Das Lange Nadertaler *Hjalsmesser* ähnelt einem klobigen Entermesser. Da es sich eher um ein Werkzeug handelt, als um eine Waffe, hat es weder eine Parierstange, noch einen Knauf, und ist entsprechend schlecht ausbalanciert.

Olportmesser (Kampftechnik *Dolche*): Beim Olportmesser handelt es sich im Grunde um ein Fischmesser, aber man kann es auch als improvisierte Waffe verwenden.

Olporter Orknase (Kampftechnik *Hiebaffen*): Etwas schwerer als die normale Orknase, mit ausgeprägtem Bart am Axtblatt, präsentiert sich die Olporter Variante der typischen thorwalschen Axt. Der Bart der Waffe eignet sich hervorragend dazu, sie hinter einen gegnerischen Schild zu haken und die Schilddeckung des Gegners zu durchbrechen. Das Axtblatt ist oft reich verziert.

Premier Langaxt (Kampftechnik *Zweihandhiebaffen*): Bei der Premier Langaxt handelt es sich um eine große, zweihändig geführte Axt. Mit der schweren Waffe vertraute Kämpfer sollen mit einem präzisen, wuchtigen Schlag einen Gegner mit einem einzigen Treffer ausschalten können, allerdings ist das Gewicht auch der größte Nachteil der Waffe, denn sie macht das Abwehren von Angriffen deutlich schwieriger als bei manch anderen Äxten.

Thorwalscher Immanschläger (Kampftechnik *Stangenaffen*): Nichts liebt der Thorwaler mehr als Imman. Ab und an wird der Schläger aber auch als improvisierte Waffe eingesetzt, sowohl auf dem Spielfeld, wie auch abseits davon.

Tiergeistkralle (Odûn-Bakka) (Kampftechnik *Raufen*): Bei der Tiergeistkralle handelt es sich um eine Variante der Animistenaffen der *Durro-Dûn*. Die *Bakka* erinnert an eine Tierkralle. Sie wird aus Knochen, Holz und Leder gefertigt und um den Unterarm geschnallt.



Torstorsgarder Speer (Kampftechnik *Stangenwaffen*): Die Speerspitze des Torstorsgarder Speers ist tropfenförmig geschmiedet und gut geeignet, um Rüstungen zu durchstoßen. Die Stangenwaffe ist etwas länger und schwerer als ein normaler Speer.

Uddahjaler Kriagsbeil (Skraja) (Kampftechnik *Hieb Waffen*): Neben der Orknase ist dieser Axttyp der bekannteste der Thorwalregion. Diese *Skraja* hat ein verziertes Doppelaxtblatt mit einer Dornenspitze und einen kurzen Griff, der oft mit Haileder umwunden ist. Das Kriagsbeil ist schwerer und kopflastiger als eine normale *Skraja*, dafür besitzt es mehr Durchschlagskraft. Auch die Magier der *Runajasko* in Olport greifen gern auf eine Axt dieser Art zurück und führen sie als *Runenskraja* anstatt eines Bannschwertes.

Varnheimer Dreizack (Kampftechnik *Stangenwaffen*): Der Varnheimer Dreizack ist mehr ein Werkzeug als eine Waffe. Er wird für die Jagd im Meer verwendet und eignet sich ausgezeichnet, um große Fische und andere Meeresbewohner aufzuspießen. An Land kann man ihn auch verwenden, aber dort merkt man, dass es sich um einen schwerfälligen Dreizack handelt, mit dem man schlecht parieren kann.

Walschild (Kampftechnik *Schilde*): Die zeremonielle Waffe der Swafnirgeweihten dient ihnen einerseits, um einige wundersame Handlungen zu vollziehen, andererseits als Schild, um Angriffe abzuwehren und sich zu schützen. Geziert wird dieser meist blaue Rundschild durch eine weiße Walbmalung.

Kampftechnik Dolche

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kurzes Nadertaler Hjalsmesser	1W6+2	GE 14	0/-2	kurz	0,75 Stn	40 HF	55 S	einf
Olportmesser (i)	1W6+1	GE 14	0/-3	kurz	0,20 Stn	20 HF	7 S	einf

Kampftechnik Hieb Waffen

Gjalsker Knochenkeule (Byrlysg), kurz	1W6+2	KK 14	0/-1	kurz	1 Stn	50 HF	20 S	prim
Anmerkung Um die Knochenkeule bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held eine schamanistische Tradition besitzen.								
Gjalsker Knochenkeule (Byrlysg), mittel	1W6+3	KK 14	0/-1	mittel	1,5 Stn	75 HF	40 S	prim
Anmerkung Um die Knochenkeule bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held eine schamanistische Tradition besitzen.								
Große Tiergeistkralle (Odûn-Bakka)	1W6+4	GE/KK 14	0/-1	mittel	1,25 Stn	60 HF	95 S	prim
Anmerkung: Tierkrieger sind eins mit der Waffe, die ihrem Odûn entspricht, Bestätigungswürfe bei Patzern sind daher um +2 erleichtert.								
Olporter Orknase	1W6+5	KK 14	-1/-2	mittel	1,9 Stn	110 HF	130 S	einf
Uddahjaler Kriagsbeil (Skraja)	1W6+4	KK 13	0/-2	mittel	2,75 Stn	70 HF	125 S	komp (1 AP)

Kampftechnik Kettenwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Gjalsker Kettenkugel (Saincleoch) (2H, i)	2W6+3	KK 14	-2/-	mittel	8 Stn	100 HF	150 S	einf

Kampftechnik Raufen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Tiergeistkralle (Odûn-Bakka)	1W6+4	GE/KK 14	0/-1	kurz	0,75 Stn	40 HF	50 S	prim

Anmerkung: Tierkrieger sind eins mit der Waffe, die ihrem Odûn entspricht, Bestätigungswürfe bei Patzern sind daher um +2 erleichtert.

Kampftechnik Schilde

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Hjalskari Rundschild	1W6+1	KK 16	-5/+2	kurz	4,5 Stn	-	80 S	einf
Anmerkung mittlerer Schild, 30 Strukturpunkte								
Walschild	1W6+1	KK 16	-5/+2	kurz	3,5 Stn	-	85 S	einf

Anmerkung mittlerer Schild, 20 Strukturpunkte, geweiht (Swafnir), Waffe ist nur von Swafnirgeweihten erwerbbar

Kampftechnik Schwerter

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Gjalsker Barbarenschwert (Claytheam)	1W6+5	GE/KK 15	-1/-1	mittel	1,5 Stn	90 HF	140 S	einf
Hjallander Entermesser	1W6+3	GE/KK 15/14	0/-1	mittel	1 Stn	75 HF	130 S	einf
Langes Nadertaler Hjalsmesser	1W6+3	KK 13	0/-2	mittel	1,25 Stn	65 HF	120 S	einf
Thorwalerschwert	1W6+5	GE/KK 14	-1/-1	mittel	1,7 Stn	95 HF	180 S	einf

Kampftechnik Stangenwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Gjalsker Zackenspeer (Waysleagh)	1W6+5	GE/KK 15	0/-2	lang	2,5 Stn	200 HF	40 S	prim
Torstorsgarder Speer (2H)	1W6+4	GE/KK 15/14	0/-1	lang	2,5 Stn	200 HF	70 S	einf
Varnheimer Dreizack (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-2	lang	2,5 Stn	200 HF	100 S	einf

Kampftechnik Zweihandhieb Waffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Gjalsker Barbarenhammer (Cogathord) (2H)	2W6+2	KK 13	0/-3	mittel	2,75 Stn	130 HF	150 S	prim
Gjalsker Barbarenstreitaxt (Bhastuach) (2H)	2W6+4	KK 13	0/-4	mittel	3,25 Stn	120 HF	175 S	einf
Gjalsker Knochenkeule (Byrlysg) (2H)	1W6+4	KK 15	0/-2	mittel	4 Stn	150 HF	80 S	prim

Anmerkung Um die Knochenkeule bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held eine schamanistische Tradition besitzen.

Premer Langaxt (2H)	1W6+6	KK 13	0/-3	lang	3,25 Stn	175 HF	200 S	einf
Thorwalscher Imman schläger (2H, i)	1W6+3	KK 14	0/-2	mittel	1,5 Stn	160 HF	10 S	prim

i: Regeltechnisch gilt für improvisierte Waffen: Bei Attacken und Paraden reicht bereits eine gewürfelte 19 des Helden aus, damit ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen muss (sprich: es ist wahrscheinlicher, einen Patzer abzulegen). Gegen improvisierte Waffen erhält der Verteidiger einen Bonus von +2 auf seine Verteidigung.

Fernkampfwaffen

Bodirtaler Kurzbogen (Kampftechnik Bögen): Diese reine Jagdwaffe besitzt eine hohe Durchschlagskraft, um auch größeres Wild zu erlegen. Nur jemand, der über ausreichend Kraft verfügt, kann den Bogen ohne Schwierigkeiten spannen.

Gjalsker Kettenkugel (Saincleoch) (Kampftechnik Schleudern): Diese Waffe besteht aus einer in Eisenbänder geschmiedeten Steinkugel und einer daran befestigten, langen Kette, mit der man die Kugel schwingen und sogar werfen kann. Oft wird die Kettenkugel der Gjalsker nur beim *Palenkel*, einem sportlichen Kräftemessen, eingesetzt. Ein geschickter Krieger kann die Kettenkugel jedoch auch präzise schleudern und so seinem Gegner schreckliche Verletzungen beibringen.

Gjalsker Wurfspeer (Blärsleagh) (Kampftechnik Wurfwaffen): Der Gjalsker Wurfspeer ist eine typische Jagdwaffe der Gjalsker. Er hat eine gute Durchschlagskraft und eine größere Reichweite als ein vergleichbarer Wurfspeer, jedoch ist er nicht so präzise und verlangt dem Jäger größeres Geschick ab.

Ifirnshavener Hailanze (Kampftechnik Wurfwaffen):

Die Ifirnshavener Hailanze dient vor allem als Jagdwaffe. Genutzt wird die Hailanze, wie ihr Name schon sagt, gegen Haie. Ein geschickter Jäger kann einen Hai damit nicht nur harpunieren, sondern ihn, durch das an der Hailanze befestigte Seil, so lange an sich binden, bis das Tier erschöpft und leicht zu erlegen ist.

Virporter Schneidzahn (Kampftechnik Wurfwaffen): Im Gegensatz zu einem gewöhnlichen Schneidzahn ist der Virporter schwerer und besitzt dadurch beim Werfen eine höhere Durchschlagskraft. Allerdings kann man ihn dadurch nicht so weit werfen.

Rüstungen

Olporter Krötenhaut: Bei der Olporter Krötenhaut handelt es sich um eine Lederrüstung mit Nieten, die sich häufig bei Piraten und Seefahrern findet, da man mit ihr noch verhältnismäßig gut schwimmen kann.

Gjalsker Lederrüstung (Lathairmach): Die urtümliche Lederrüstung der Gjalsker sieht zwar archaisch aus, hat aber eine gute Schutzwirkung und steht anderen Lederharnischen in nichts nach.

Kampftechnik Bögen

Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	Komp
Bodirtaler Kurzbogen	1W6+5	2 Aktionen	20/40/60	Pfeile	0,5 Stn	125 HF	80 S	einf

Kampftechnik Schleudern

Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	Komp
Gjalsker Kettenkugel (Saincleoch) (2H, i)	2W6+4	2 Aktionen	10/20/30	-	8 Stn	100 HF	150 S	einf

Anmerkung Eine Kettenkugel erfordert im Fernkampf eine Mindestreichweite von 3 Schritt zum Ziel, ansonsten kann sie nicht als Fern-, sondern nur als Nahkampfwaffe eingesetzt werden. Die FK-Probe ist immer um -2 erschwert. Das Ausweichen gegen eine Kettenkugel im Fernkampf ist um +2 erleichtert.

Kampftechnik Wurfaffen

Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	Komp
Gjalsker Wurfspeer (Blärsleagh)	2W6+2	2 Aktionen	10/30/50	-	1 Stn	120 HF	50 S	prim

Anmerkung: Das Manöver *Präziser Schuss/Wurf* ist mit dem Gjalsker Wurfspeer zusätzlich um -1 erschwert.

Ifirshavener Hailanze	2W6+3	3 Aktionen	5/10/20	-	3,5 Stn	150 HF	75 S	einf
-----------------------	-------	------------	---------	---	---------	--------	------	------

Anmerkung Proben auf FK sind um -4 erschwert. Der RS des Ziels wird verdoppelt. Wenn die Waffe SP anrichtet, erleiden Lebewesen der Größenkategorie *groß* oder *riesig* bei einer 1-3 auf W6 +6 SP. Nach einem misslungenen FK-Angriff mit der Hailanze kann der Werfer sie mit dem Seil zurückholen, dies erfordert 1 Aktion.

Virporter Schneidzahn	1W6+4	1 Aktion	2/10/15	-	1 Stn	50 HF	85 S	einf
-----------------------	-------	----------	---------	---	-------	-------	------	------

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komp
Olporter Krötenhaut	3	1	-1 GS, -1 INI	5 Stn	200 S	einf
Anmerkung Die Krötenhaut ist eine Variante der Lederrüstung.						
Gjalsker Lederrüstung (Lathairmach)	3	1	-1 GS, -1 INI	1,5 Stn	180 S	einf
Anmerkung Die Gjalsker Lederrüstung ist eine Variante der Lederrüstung.						
Premier Schuppenpanzer	5	2	-1 GS, -1 INI	19 Stn	425 S	komp (3 AP)
Anmerkung Der Schuppenpanzer ist eine Variante der Kettenrüstung.						
Thorwalerhelm	-	-	-	2,5 Stn	75 S	einf
Anmerkung Der Thorwalerhelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf ^{AKO128} .						

Premier Schuppenpanzer: Der Schuppenpanzer gilt in Thorwal als Rüstung der erfahrensten und reichsten Krieger. Oft kann sich nur eine *Hetfrau* oder ein *Jarl* eine solche Rüstung leisten. Sie bietet exzellenten Schutz, schränkt aber die Bewegungsfreiheit aufgrund ihres Gewichtes ein.

Thorwalerhelm: Der Thorwalerhelm ist ein typischer Helm wie ihn Kämpferinnen in Thorwal tragen. Er bietet guten Schutz vor Angriffen gegen den Kopf. Auch Swafnirgeweihte verwenden ihn häufig; bei ihnen weist der Helm meistens noch Verzierungen in Form einer Delphinschnauze auf.

Neue Kampftechniken

Schleudern

Unter Schleudern sind alle Schleudern, Bolas und ähnliche Fernkampfwaffen zusammengefasst. Die meisten dieser Waffen gelten nicht als echte Kriegswaffen und insbesondere der Schleuder hängt der Ruf einer Hirtenwaffe an. Dennoch können Schleudern in geübter Hand großen Schaden anrichten und auf den Zyklopeninseln sind viele Krieger mit diesen kostengünstigen Fernkampfwaffen ausgestattet.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B

Kampfsonderfertigkeiten für Schleudern

Folgende Kampfsonderfertigkeiten aus dem **Regelwerk** ab Seite 246 können mit der Kampftechnik *Schleudern* genutzt werden: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Verbessertes Ausweichen I-III

Schifffahrt

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Talente und Kampf.



In vielen Abenteuern werden Helden auf einem Schiff die Küste entlang segeln oder die Meere Aventuriens befahren. Dieser Regelabschnitt beinhaltet die wichtigsten Aspekte der Seefahrt, etwa Verfolgungsjagden, den Schiffskampf oder den Fall, was passiert, wenn Helden im Wasser kämpfen müssen, wenn sie z. B. über Bord gegangen sind.

Verfolgungsjagd zwischen Schiffen

Es ist fester Bestandteil eines jeden Heldenlebens, fliehende Schurken einzufangen oder selbst vor ihnen zu flüchten. In solch einem Fall kommt es zu einer Verfolgungsjagd. Die bereits vorgestellten Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 349) gestatten dabei einen einfachen und raschen Ablauf, während die im Folgenden aufgeführten Erweiterungen eine größere Detailtiefe bieten und einzelne Aspekte genauer beleuchten. Statt *Körperbeherrschung* wird das Talent *Boote & Schiffe* verwendet.

Die Geschwindigkeit

Schiffe haben eine Grundgeschwindigkeit, die von der Art des Schiffes abhängt. Diese wird dann durch den Geländetyp modifiziert.

Geschwindigkeit von Wasserfahrzeugen

Typ	GS
Galeere	14
Knorr	18
Otta	20
Ruderboot	10
Segelboot	16
Segelschiff	20
Skeidh	21
Skúta	22
Snekkar	23
Vidsander	18
Winddrache	20

Geländetypen

Die im Rahmen einer Verfolgung erreichte Geschwindigkeit wird maßgeblich durch das vorherrschende Gelände bestimmt. Zu unterscheiden sind dabei fünf verschiedene Geländetypen.

- **Offenes Gelände:** Freiflächen behindern das Vorankommen nicht. Die glatte Oberfläche eines Sees bei absoluter Windstille fällt darunter.
- **Gangbares Gelände:** Gelände ist dann als gangbar zu bezeichnen, wenn es das Vorankommen nur in geringem Maße behindert. Im Wasser senkt ein

leichter Wellengang die Geschwindigkeit, in der Luft eine frische Brise.

- **Normales Gelände:** Einzelne Hindernisse schränken die Möglichkeit ein, das ausgewählte Ziel zu verfolgen. Wind und Wellengang sind durchschnittlich, leichte Strömungen können vorkommen.
- **Beschwerliches Gelände:** Hohe Steigungen erfordern nicht nur eine Menge Ausdauer, sondern machen auch eine rasche Verfolgung unmöglich. Eine starke Strömung erschwert das Vorankommen.
- **Schwieriges Gelände:** Zahlreiche Hindernisse hemmen das Vorankommen massiv und negieren beinahe jeden Vorteil einer höheren Geschwindigkeit. Im Wasser zählt hierzu eine stürmische See, die meterhohe Wellen aufwirft.

Gelände bei Verfolgungsjagden

Geländetyp	Effektive GS	Beispiele
Offenes Gelände	GS x 2	stilles Gewässer
Gangbares Gelände	GS x 1,5	leichter Wellengang
Normales Gelände	GS x 1	leichte Strömung
Beschwerliches Gelände	GS x 0,75	starke Strömung
Schwieriges Gelände	GS x 0,5	stürmische See

Schiffskampf

Der Kampf zwischen zwei oder mehr Schiffen wird nach den abstrakten Regeln für den Massenkampf geregelt, aber aufgrund der Besonderheiten der Wasserfahrzeuge gelten einige zusätzliche Regeln. Wir stellen dir an dieser Stelle ein Massenkampfsystem vor, dass du bei allen Konflikten auf den Meeren gut nutzen kannst, ohne exakt darüber Buch führen zu müssen, in welcher Position sich die Schiffe genau befinden.

• Dieses Modell soll einen schnellen, übersichtlichen und spannenden Kampf ohne langatmige Berechnungen ermöglichen.

Massenkampfrunden

Der Kampf zwischen Wasserfahrzeugen wird in sogenannten Massenkampfrunden (MKR) gemessen, von denen jede etwa einem Zeitraum von 1-5 Minuten (etwa 60 KR) entspricht. Entfernungen werden in Raumeinheiten (RE) angegeben, die stellvertretend für etwa 16 Schritt stehen, falls dies für Fernkampfangriffe, Zauberei oder Liturgien wichtig ist. Die Seite der Helden beginnt, danach folgen die Gegner. Die Reihenfolge der Helden untereinander sollte durch die Initiative entschieden werden. Jede MKR läuft wie folgt ab:

1. Heldenaktionen
2. Schiffsbewegung
3. Angriffe
4. Schadensbericht

Strukturpunkte und Schaden

Notiere dir den Schaden, den die Schiffe und Mannschaften nehmen. Bei 10 oder weniger Strukturpunkten ist ein Schiff manövrierunfähig, was auch eine Flucht unmöglich macht. Bei 0 Strukturpunkten beginnt ein Schiff zu sinken. Durch Heldenaktionen kann Schaden am Schiff auch während des Kampfes vorübergehend ausgeglichen werden.

Seeungeheuer (bzw. Wesen der Größenkategorie *riesig*) richten an Schiffen normalen Schaden an den Strukturpunkten an. Waffen der Helden richten üblicherweise keinen nennenswerten Schaden an den Strukturpunkten an (Meisterentscheid), zumindest nicht, was die Gesamtstruktur angeht. Bordwaffen brauchen 2 Personen als Bedienung. Sie können jede Runde einmal abgeschossen werden.

1. Heldenaktionen

Jeder Held darf zu Beginn einer MKR eine der folgenden Aktionen ausführen. Passende alternative Ideen seitens der Spieler solltest du nach eigenem Ermessen zulassen. Es bietet sich an, die Aktionen in dieser Reihenfolge abzuhandeln:

A. Schiff reparieren: Durch Angriffe von großen und riesigen Wesen sowie Bordgeschützen und nach Meisterentscheid andere Angriffe wird ein Schiff in Mitleidsenschaft gezogen. Dadurch wird es schwerer zu steuern und könnte gar sinken, weshalb die erste Sorge der Helden die Planken unter ihren Füßen sein sollten. Mit einer Probe auf *Holzbearbeitung* (*Zimmermannsarbeiten*) +2 oder *Stoffbearbeitung* (*Schneidern*) +2 können die Helden gegensteuern und pro QS 1 Strukturpunkt reparieren.

B. Segeln: Alle Aktionen stehen und fallen mit dem Schiff. Wer den Steuermann unterstützen will, kann sich für eines von zwei Manövern entscheiden und eine Probe

auf *Boote & Schiffe* (*Kampfmanöver*) -1 ablegen. Bei einem Ausweich-Manöver werden die Angriffe eines gegnerischen Schiffes oder Seeungeheuers in dieser MKR um -1 pro QS erschwert (bis zu einem Maximum von -6). Bei einem Angriffs-Manöver werden alle in dieser MKR folgenden Fernkampf-Angriffe durch Helden um +1 pro QS erleichtert (bis zu einem Maximum von +6).

C. Befehle erteilen: Wenn ein Held Befehlshaber auf einem Schiff unterstützen will, kann er eine Probe auf *Kriegskunst* (*Seegefechte*) ablegen. QS/2 Geschütze (sofern vorhanden), die nicht durch Helden bemannt sind, werden auf seinen Befehl hin mit einem FK-Wert von 12 abgefeuert. Der Angriff selbst erfolgt erst im 3. Abschnitt der MKR.

D. Verletzte versorgen: Heilkundige Helden können erste Hilfe leisten und Verletzte vor dem Tod bewahren. Sie legen dazu eine Probe auf *Heilkunde Wunden* ab. Pro gelungener Probe ist ein Verletzter gerettet. Notiere die QS, um am Ende zu ermitteln, wie gut oder schlecht es der Mannschaft geht.

2. Schiffsbewegung

Schiffe bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von 1 RE pro MKR. Ein Schiff kann versuchen, sich von den Kampfhandlungen zu entfernen. Erreicht es 5 Raumeinheiten (RE) Entfernung, ist es erfolgreich geflohen. •○

3. Angriffe

Seeungeheuer dürfen angreifen, Schiffe können ihre Bordgeschütze abfeuern und Helden wie Besatzungsmitglieder können Schiffe entern und Kämpfe ausfechten. Jeder Held darf in dieser Phase einer MKR eine der folgenden Aktionen ausführen. Es bietet sich an, die Aktionen in dieser Reihenfolge abzuhandeln:

• Im Kampf spielen die Verfolgungsjagdregeln keine Rolle, sie werden erst angewandt, wenn es darum geht, ein Schiff von einer größeren Distanz aus zu verfolgen.



A. Angriffe und Beschuss: Seeungeheuer führen ihre Angriffe durch und falls Bordgeschützte auf einem Schiff vorhanden sind, können diese abgefeuert werden. Für einen erfolgreichen Treffer muss ein Held eine FK-Probe -4 (ohne die SF *Geschütze bedienen*) auf die Kampftechnik *Armbrüste* ablegen; es gelten die üblichen Modifikatoren. Wenn weitere Geschütze abgefeuert werden, weil einem Helden als Heldenaktion *Befehle erteilen* gelungen ist, werden diese Angriffe jetzt ausgeführt.

B. Entern: Helden und Besatzungsmitglieder können auf ein gegnerisches Schiff übersetzen, wenn Schiffe nur 1 RE voneinander entfernt sind.

C. Regulärer Kampf: Helden können auch ganz regulär einen Kampf austragen. Pro MKR kann jeder Held 5

reguläre KR lang angreifen. Hierzu zählt auch der Einsatz von Fernkampfwaffen, Zaubern und Liturgien.

4. Schadensbericht

Schiffe und Seeungeheuer erleiden Schaden. Pro Treffer, den ein Schiff erleidet, werden außerdem 1W3-1 Mannschaftsmitglieder schwer verletzt und sind *Handlungsunfähig*.

Ausgang des Kampfes

Das Ende eines Seegefechts muss der Meister festlegen. Eventuell wird bis zum Untergang eines Schiffes gekämpft, bis zur Flucht oder anderen Ereignissen, die eintreten. Es kann durchaus geschehen, dass ein Kampf endet, wenn ein Held den generischen Anführer besiegt oder man dem Seeungeheuer entkommt.

Zauber und Liturgien, die Zustände verursachen, gegen große und riesige Gegner

Zauber und Liturgien, die Zustände verursachen, aber nicht durch die SK/ZK von großen oder riesigen Wesen, etwa Meeresungeheuern, erschwert sind (beispielsweise ein FRIGIFAXIUS), entfalten die Zustandswirkung mit geringerer Wahrscheinlichkeit bei einem großen oder riesigen Wesen. Bei großen Wesen muss auf einem W6 eine 1-2, bei riesigen eine 1 gewürfelt werden, damit der Zustand ausgelöst wird.

Geschütze bedienen (passiv)

Nur wer genug Erfahrung mit der Bedienung von Bordgeschützen und Belagerungswaffen hat, kann Katapulte, Rotzen und Hornissen ohne Schwierigkeiten bedienen.

Regel: Wer über die Sonderfertigkeit *Geschütze bedienen* verfügt, kann die -4 Punkte Erschwernis bei Geschützen auf die Kampftechnik *Armbrüste* ignorieren. Diese SF kann für Geschütze genutzt werden.

Voraussetzungen: Mechanik 4

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

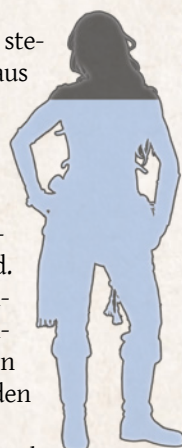
Schiffstyp	Strukturpunkte	typische Mannschaftsstärke	typische Bewaffnung	Preis (ohne Bewaffnung)
Bireme	120	120	1 mittlere Rotze	50.000 S
Dromone	140	160	2 leichte Rotzen, 1 mittlere Rotze, 2 Aale, 4 Hornissen	70.000 S
Galeasse	180	220	2 leichte Rotzen, 4 mittlere Rotzen, 1 Bock, 1 Aal, 4 Hornissen	250.000 S
Holk	220	180	2 schwere Rotzen, 2 mittlere Rotzen, 4 Aale, 4 Hornissen	200.000 S
Karavelle	160	80	4 mittlere Rotzen, 2 Aale, 4 Hornissen	150.000 S
Karracke	180	200	2 leichte Rotzen, 8 mittlere Rotzen, 2 schwere Rotzen, 4 Aale, 8 Hornissen	650.000 S
Knorr	140	10	keine	30.000 S
Kogge	190	50	4 leichte Rotzen, 2 Aale	150.000 S
Lorcha	80	100	2 leichte Rotzen, 1 Aal, 2 Hornissen	120.000 S
Otta	100	50	1 Aal	25.000 S
Potte	220	30	keine	150.000 S
Schivone	130	150	2 leichte Rotzen, 8 Hornissen	400.000 S
Schivonella	100	220	2 leichte Rotzen, 2 mittlere Rotzen, 2 schwere Rotzen, 4 Hornissen	500.000 S
Skeidh	90	50	1 Aal	20.000 S
Skúta	80	15	keine	18.000 S
Snekkar	140	20	keine	24.000 S
Thalukke	120	50	keine	80.000 S
Trireme	140	250	4 leichte Rotzen, 6 schwere Rotzen, 1 Bock, 6 Hornissen	160.000 S
Vidsander	90	30	1 Aal, 2 Hornissen	55.000 S
Winddrache	120	120	4 mittlere Rotzen, 1 Aal, 4 Hornissen	75.000 S
Zedrakke	110	120	2 Aale, 4 Hornissen	300.000 S

Bordwaffen	TP gegen Schiffsstruktur
Aal	3W6
Leichte Rotze	4W6+6
Mittlere Rotze	5W6+8
Schwere Rotze	6W6+10
Bock	3W6+15
Hornisse	2W6+2 (richtet nur an Personen Schaden an, nicht an den Strukturpunkten von Schiffen)

Kampf im Wasser

Es kann immer wieder passieren, dass Helden über Bord gehen und im Wasser kämpfen müssen. Beim Kampf im Wasser sind drei grundsätzliche Gegebenheiten zu unterscheiden.

-  Zum einen kann es vorkommen, dass sich der Unterkörper des Helden im kühlen Nass befindet, das Wasser also mindestens bis zur Hüfte, nicht jedoch bis zu den Achseln reicht. In diesem Fall muss er eine Erschwernis von -2 auf alle Attacken und Paraden hinnehmen, ist jedoch ansonsten nicht weiter eingeschränkt.
-  Kann er zwar noch auf festem Grund stehen, ist aber über die Achseln hinaus von Wasser umgeben, erhöht sich die Erschwernis auf -4. Zudem ist es ihm nicht mehr möglich, Kettenwaffen oder Fernkampfwaffen einzusetzen, solange sie nicht explizit für die Benutzung unter Wasser ausgelegt sind. Bei Attacken mit anderen Waffen halbieren sich die erzielten TP, nur Dolche, Fechtwaffen und Stangenwaffen vermögen weiterhin vollen Schaden anzurichten.
-  Befindet sich der Held im Wasser und hat er seine Füße nicht auf festem Grund,



erhöht sich die Erschwernis auf -6. Kettenwaffen oder Fernkampfwaffen können unter Wasser nicht eingesetzt werden, solange sie nicht explizit für die Benutzung unter Wasser ausgelegt sind. Bei Attacken mit anderen Waffen werden die erzielten TP geviertelt, nur Dolche, Fechtwaffen und Stangenwaffen vermögen immerhin halben Schaden anzurichten. Außerdem können keine Aktionen unternommen werden oder Situationen entstehen, die einen festen Boden erfordern. Insbesondere ist es nicht möglich, das Manöver *Zu Fall bringen* einzusetzen, oder andere Manöver, deren Auswirkungen den Status *Liegend* zur Folge haben. Generell gilt, dass man unter Wasser nicht den Status *Liegend* erleiden kann. Unter Wasser ist es auch ohne Geländemerkmale möglich, sich eine *vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238) zu verschaffen. Dafür wird jedoch nicht wie üblich auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) gewürfelt, sondern stattdessen auf *Schwimmen* (*Kampfmanöver*). Auf der anderen Seite wird die Fortbewegung gehemmt, sodass sich die GS eines Helden halbiert, wenn er sich schwimmend fort-



bewegt. Die Halbierung findet vor eventuellen Abzügen durch Belastung oder anderen Faktoren statt. Auch sind die Regeln für den Erstickungsschaden (siehe **Regelwerk** Seite 314) zu beachten, da sich ein Kämpfer im Normalfall nicht unbegrenzt lang unter Wasser aufhalten kann, ohne zu ertrinken.

Kampf im Wasser

Situation	Modifikator auf AT und PA
Wasser reicht bis zur Hüfte	-2
Wasser reicht bis zur Achsel	-4
Kampf im bodenlosen Wasser	-6

Palenkel in Regeln

Die Gjalskerländer veranstalten jedes Jahr in ihren *Haeradi* einen Wettkampf aus verschiedenen Kraftspielen, der *Palenkel* genannt wird. Drei Tage lang messen die besten Kämpfer und die stärksten Kriegerinnen ihr Geschick und ihre Kraft miteinander. In verschiedenen Disziplinen treten sie gegeneinander an und wer schlussendlich die meisten gewonnen hat, darf als Sieger am fünften Vollmond nach der Wintersonnenwende in Niellyn am *Gon'da-Gon-Palenkel* teilnehmen. Wer hier siegt, dem ist es erlaubt sich fortan *Gon* zu nennen, ein Ehrentitel, der „die/der Starke“ bedeutet.

Das *Palenkel* ist stets ein ruhmreicher Wettstreit der Gjalsker untereinander und eine Teilnahme ist für viele eine Ehrensache. Meistens beteiligen sich etwa 5-10 %

der Einwohner eines *Haerad* an den Wettkämpfen, wobei nur wenige an mehr als 5 oder gar allen Disziplinen teilnehmen.

Die einzelnen Wettkämpfe können sehr anstrengend sein und oft erholen sich die Teilnehmer zwischen den einzelnen Disziplinen nicht vollständig. Jeden Tag finden die Spiele von morgens bis abends in einem Zeitraum von etwa 8 Stunden statt. Es kann aber auch vorkommen, dass die Spiele bis tief in die Nacht andauern. Einige der Disziplinen (Ringen, Tauziehen und Baumkampf) werden in einem Ausscheidungsverfahren durchgeführt, bei dem immer jeweils 2 Teilnehmerinnen gegeneinander antreten, die zufällig von einem Schamanen oder dem *Yalding* ausgewählt werden – oder nach

Absprache. Die Siegerin darf in der nächsten Runde erneut teilnehmen. Wie viele Runden es gibt, hängt davon ab, wie viele Gjalskerinnen an dieser Disziplin teilnehmen. Bei einer ungeraden Anzahl an Teilnehmerinnen wird entweder gelost oder ein Schamane oder der *Yalding* entscheidet, wer aufgrund ihres Ruhmes und ihrer Erfahrung auch ohne Kampf in die nächste Runde vorrückt. Die Disziplinen enden jeweils, wenn nur noch eine Kämpferin übrig ist.

Nicht in allen *Haeradi* messen sich die Teilnehmerinnen in jedem Jahr in allen Disziplinen und auch Änderungen in der Reihenfolge kommen von Zeit zu Zeit vor. Die im Folgenden vorgestellte Reihenfolge hat jedoch die längste Tradition und wird in den meisten *Ur-Haeradi* und beim *Gon'da-Gon-Palenkel* eingehalten. Auch wenn ein paar *Haeradi* in einigen Punkten von der Tradition abweichen mögen, so beginnt jedes *Palenkel* mit dem Findlingschleppen und endet mit dem Baumstammweitwurf, während sich die Teilnehmerinnen an allen Tagen im Ringen miteinander messen.

Alle Tage

Nach der Eröffnung des *Palenkels* mit dem Findlingschleppen findet parallel zu allen anderen Wettkämpfen das Ringen statt, bei dem über alle 3 Tage in Ausscheidungswettkämpfen ein Gewinner ermittelt wird. Der Sieg in dieser Disziplin zählt doppelt, allerdings birgt die Teilnahme aufgrund der körperlich stark fordernden Kämpfe und der hohen Wahrscheinlichkeit von Verletzungen auch das Risiko, bei den anderen Disziplinen schlecht abzuschneiden. Es gilt also abzuwägen, ob man am Ringen teilnehmen möchte oder nicht.

Tag	Disziplin	R i n g e n
1	Findlingschleppen	
1	Kettenkugelweitwurf	
1	Feldsteinweitwurf	
2	Speerweitwurf	
2	Feldsteinhochwurf	
2	Tauziehen	
3	Baumkampf	
3	Baumstammweitwurf	

Am Spieltisch bietet es sich an, ein *Palenkel* durch eine Reihe von Proben, vergleichenden Proben und Kämpfen abzubilden. Dabei bieten sich insbesondere die Talente *Krafttakt* und *Körperbeherrschung*, aber auch *Selbstbeherrschung* und *Willenskraft* an, während die Kämpfe mit den Kampftechniken *Raufen* und *Hiebaffen* oder *Zweihandhiebaffen* ausgetragen werden.

Wenn ihr euer *Palenkel* am Spieltisch noch detaillierter ausspielen und mit einer höheren Regelkomplexität ausstatten wollt, bieten sich die folgenden Fokusregeln an.

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Talente. Für alle folgenden Proben während eines *Palenkels* gilt: Wenn eine Heldin eine Bonus-QS aus einer Sonderfertigkeit erhält



oder einen Schip einsetzt, um die Qualität der Probe zu verbessern, so wird dies jeweils als 2 FP gewertet.

Ringen

Ringwettkämpfe auf schlammigem Untergrund finden über alle drei Tage eines *Palenkels* statt. Die Kinder des *Haerad* richten eine Schlammgrube her, in der durch eine Furche im Boden ein Kreis gebildet wird. Meistens wird der letzte Kampf direkt vor dem Baumstammwerfen, aber immer am 3. Tag des *Palenkels* ausgetragen. Da es beim Ringen nur symbolisch um einen Kampf geht, aber nicht darum, seinen Gegner zu verletzen, sondern aus dem Kreis zu zwingen, endet das Ringen häufig eher in einem Drücken und Schieben als in einem potenziell tödlichen Kampf.

Regel: Die Kontrahenten führen einen waffenlosen Kampf mit der Kampftechnik *Raufen* durch. Ein Sieg entsteht durch folgende Umstände:

- ☛ Der Gegner wird *Handlungsunfähig*.
- ☛ Der Gegner gibt auf (kommt eigentlich nie vor).
- ☛ Der Gegner wird mit dem Manöver *Wurf* über die Kreislinie geworfen.
- ☛ Statt TP zu verursachen, kann ein Kämpfer sich auch darauf verlegen, seinen Gegner aus dem Kreis zu schieben und zu drücken. Ein Kämpfer muss dafür 1 Aktion einsetzen. Sein Gegner kann sich entscheiden, ebenfalls 1 Aktion aufzuwenden, sofern er in der laufenden KR noch über 1 Aktion verfügt und er sie nicht anderweitig einsetzen will. In jedem Fall kommt es zu einer Vergleichsprobe auf *Krafttakt* (*Ziehen & Zerren*). Kontrahenten, die hierfür 1 Aktion aufgewendet haben, können ihre Netto-QS ansammeln, um ihren Gegner aus dem Kreis zu drängen. Der Kontrahent, der zuerst 10 Netto-QS für sich verbuchen kann, hat den Gegner aus dem Kreis gezwungen. Bei einem Gleichstand bewegen sich die Kontrahenten nicht von der Stelle. Unternimmt einer der Kämpfenden während eines solchen Kräftemessens einen Angriff, verliert er alle bisher angesammelten Netto-QS, während sein Gegner seine behält. Während der Proben auf *Krafttakt* kann man sich normal verteidigen.

Für jeweils 5 KR erhalten die Beteiligten 1 Stufe *Betäubung*, sofern ihnen nicht eine Probe auf *Selbstbeherrschung* gelingt, die mit jeder Probe nach der ersten jeweils zusätzlich um -1 erschwert wird (erste Probe +/- 0, zweite Probe -1, dritte Probe -2 usw.).

Der 1. Tag

Findlingschleppen

Beim Findlingschleppen müssen Gjalskerinnen 13 Feldsteine in einen 13 Schritt entfernten Kreis tragen. Die Teilnehmerinnen treten in dieser Disziplin alle nacheinander an, die Reihenfolge wird durch das Los bestimmt. Die schnellste Gjalskerin gewinnt. Diese Disziplin ist eine Mischung aus dem Tragen schwerer Lasten und dem Laufen. Im Findlingschleppen Geübte wissen, wie sie ihre jeweiligen Stärken sinnvoll einsetzen. Besonders starke Teilnehmerinnen setzen auf ihre Kraft, während eher flinke Gjalskerinnen sich taktisch auf das Laufen konzentrieren.

Regel: Die Heldin benötigt eine Mindest-KK von 14, ansonsten ist sie nicht in der Lage, das Gewicht der Steine zu bewegen. Sie legt nacheinander eine Probe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* –1 und *Körperbeherrschung (Laufen)* –2 ab. Bei der dritten fälligen Probe, die um –3 erschwert ist, kann sich die Heldin zwischen den beiden Talenten entscheiden. Für jede misslungene Probe erhält die Heldin 1 Stufe *Betäubung*. Bei einem Patzer verletzt sie sich zusätzlich und erhält 1W6+2 SP. Nach den Proben werden die übrig behaltenen FP aller drei Talentproben (nicht die QS) zusammenaddiert. Wer die höchste Zahl an FP erreicht, gewinnt die Disziplin. Bei einem Gleichstand wird der Wettkampf mit einem Stechen entschieden. Am Ende des Wettkampfs würfelt jede Heldin eine Probe auf *Selbstbeherrschung* –4, wenn die Probe misslingt, erhält 1 Stufe *Betäubung*.

Falls du als Meisterin nicht für alle Gegner würfeln möchtest, kannst du festlegen, dass der beste Teilnehmer bei einem *Palenkel / Gon'da-Gon-Palenkel* 32 / 45 Punkte erzielt hat.

Sieg: Ein Sieg in der Disziplin bringt 1 Punkt ein.

Kettenkugelweitwurf

Beim Kettenkugelweitwurf kommt es darauf an, die Kettenkugel – eine im Gjal-skerland verbreitete Waffe – möglichst weit zu werfen. Die Teilnehmer treten nacheinander an, die Reihenfolge wird per Los bestimmt.

Regel: Zur Ermittlung der geworfenen Distanz wird die doppelte Reichweite der Waffe in der Kategorie *weit* als Basis herangezogen. Der Held legt eine Probe –2 auf seinen FK-Wert (*Schleudern*, oder – sofern er die SF *Kettenkugelnkampf* beherrscht – *Wurfaffen*) sowie auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* –2 ab. Für jeden Punkt Differenz zwischen dem modifizierten FK-Wert und dem Würfelergebnis wird 1 Schritt zur Basisreichweite addiert (als Bonus wenn er den FK-Wert unterwürfelt, als Malus, wenn er den FK-Wert überwürfelt). Die QS x2 der Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* werden ebenfalls in Schritt auf die Basisreichweite addiert. Misslingt die Probe auf *Kraftakt*, sinkt die Basisreichweite um 25%. Bei einem Patzer bei einer der Proben kommt es zu einem Fehlwurf und die Kettenkugel schlägt nach wenigen Schritt in den Boden ein. Für jeden Patzer erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung* (also maximal 2 Stufen).

Der Teilnehmer, der die Kettenkugel am weitesten wirft, gewinnt die Disziplin. Bei einem Gleichstand kommt es zu einem Stechen.

Falls du als Meister nicht für alle Gegner würfeln möchtest, kannst du festlegen, dass der beste Teilnehmer bei

einem *Palenkel / Gon'da-Gon-Palenkel* 70 / 82 Schritt erzielt hat.

Sieg: Ein Sieg in der Disziplin bringt 1 Punkt ein.

Feldsteinweitwurf

Die schwerste Wurfdisziplin ist das Werfen der Findlinge. Die schweren Steine hochzuheben erfordert schon große Kraft, sie auch noch zu werfen ist eine wahre Kraftanstrengung. Die Teilnehmer treten nacheinander an, die Reihenfolge wird per Los bestimmt.

Regel: Die Heldin benötigt eine Mindest-KK von 14, ansonsten ist sie nicht in der Lage, einen so schweren Stein zu werfen. Zur Ermittlung der geworfenen Distanz wird die doppelte Reichweite der Waffe in der Kategorie *weit* als Basis herangezogen. Die Heldin legt zusätzlich eine Probe –4 auf ihren FK-Wert (*Wurfaffen*) sowie auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* –4 ab. Für jeden Punkt Differenz zwischen dem modifizierten FK-Wert und dem Würfelergebnis wird je 0,1 Schritt zur Basisreichweite addiert (als Bonus wenn sie den FK-Wert unterwürfelt, als Malus, wenn sie den FK-Wert überwürfelt). Die QS x2 der Probe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* werden ebenfalls zu je 0,1 Schritt auf die Basisreichweite addiert.

Misslingt die Probe auf *Kraftakt*, sinkt die Basisreichweite um 50%. Bei einem Patzer bei einer der Proben kommt es zu einem Fehlwurf, die Heldin verletzt sich und erhält 1W6+2 SP. Für jeden Patzer erleidet die Heldin zusätzlich 1 Stufe *Betäubung* (also maximal 2 Stufen).

Die Teilnehmerin, die den Feldstein am weitesten wirft, gewinnt die Disziplin. Bei einem Gleichstand kommt es zu einem Stechen.

Falls du als Meisterin nicht für alle Gegner würfeln möchtest, kannst du festlegen, dass der beste Teilnehmer bei einem *Palenkel / Gon'da-Gon-Palenkel* 5,20 / 7,00 Schritt erzielt hat.

Sieg: Ein Sieg in der Disziplin bringt 1 Punkt ein.

Der 2. Tag

Speerweitwurf

Bei dieser klassischen Disziplin geht es darum, einen Wurfspeer möglichst weit zu werfen. Die Teilnehmer treten nacheinander an, die Reihenfolge wird per Los bestimmt.

Regel: Zur Ermittlung der geworfenen Distanz wird die doppelte Reichweite der Waffe in der Kategorie *weit* als Basis herangezogen. Der Held legt zusätzlich eine unmodifizierte Probe auf seinen FK-Wert (*Wurfaffen*) sowie auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* ab. Für jeden Punkt Differenz zwischen dem modifizierten FK-Wert und dem Würfelergebnis wird 1 Schritt zur Basisreichweite addiert (als Bonus wenn er den FK-Wert unterwürfelt, als Malus, wenn er den FK-Wert überwürfelt). Die QS x2 der Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* werden ebenfalls in Schritt auf die Basisreichweite addiert. Misslingt die Probe auf *Kraftakt*, sinkt die Basisreichweite um 25%. Bei



Waffe	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Findling	2W6+4	2 Aktionen	0/1/2	-	60 Stein	40 HF	0 S	prim

einem Patzer bei einer der Proben kommt es zu einem Fehlwurf und der Speer landet nach wenigen Schritten auf dem Boden. Für jeden Patzer erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung* (also maximal 2 Stufen).

Der Teilnehmer, der den Speer am weitesten wirft, gewinnt die Disziplin. Bei einem Gleichstand kommt es zu einem Stechen.

Falls du als Meister nicht für alle Gegner würfeln möchtest, kannst du festlegen, dass der beste Teilnehmer bei einem *Palenkel / Gon'da-Gon-Palenkel* 116 / 130 Schritte erzielt hat.

Sieg: Ein Sieg in der Disziplin bringt 1 Punkt ein.

Feldsteinhochwurf

Bei dieser Disziplin geht es darum, einen etwa 30 cm schweren Feldstein, eingewickelt in ein Netz, einhändig über eine Stange zu werfen, die quer in der Höhe angebracht ist.

Regel: Der Feldsteinhochwurf wird für gewöhnlich in einem Ausscheidungsverfahren entschieden, bei dem die Latte, über die der Stein geworfen werden muss, immer höher gelegt wird. Der Einfachheit halber bilden die folgenden Regeln jedoch nur den höchsten und damit entscheidenden Wurf der Teilnehmer ab. Bei dieser Disziplin muss die Heldin insgesamt drei Proben ablegen. Die ersten beiden Proben bestimmen das Gelingen und die Höhe des Wurfs, während mit der dritten Probe die Unerschrockenheit der Heldin geprüft wird.

Die erste Probe wird auf *Körperbeherrschung* -1 abgelegt, die zweite auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* -3. Wenn die Probe auf *Körperbeherrschung* -1 misslingt, ist die Heldin nicht in der Lage, den Stein mit guter Technik und einer sauberen Wurfbahn zu schleudern, evtl. fliegt der Stein sogar in die falsche Richtung. Wenn die Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* -3 misslingt, dann ist die Wurftechnik vielleicht sogar gut, aber der Stein erreicht nicht die nötige Höhe. Gelingen beide Proben, werden die FP beider Talente addiert, um die Höhe des Wurfs zu bestimmen. Die Basishöhe beträgt 3,20 Schritte, für jeden FP werden 0,05 Schritte hinzuaddiert. Für jeden Patzer erleidet die Heldin 1 Stufe *Betäubung* (also maximal 2 Stufen).

Das Gelingen der dritten Probe bestimmt, ob die Heldin genug Mut aufbringen kann, trotz der Gefahr des herabfallenden Steins, nach dem Wurf auf ihrer Position zu verharren. Dazu muss sie eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohung standhalten)* ablegen. Gelingt die Probe, bleibt sie stehen, misslingt die Probe, weicht sie dem herabfallenden Stein aus. Dabei ist es unerheblich, ob der Stein sie treffen würde oder nicht, die Heldin weicht vorsorglich aus. Mit dem Weichen vor der Gefahr zieht sie den Spott und das Gelächter aller Zuschauer auf sich. Die ablenkenden Rufe führen für den Rest des *Palenkel* zu einer Erschwernis von -1 auf alle Proben in allen folgenden Disziplinen. Auch wenn das *Palenkel* selbst am nächsten Tag endet – und damit auch die Erschwernis aufgrund der Ablenkung – kann der Ruf, ein Feigling zu sein, der Heldin noch länger anhaften.

Ob der herabfallende Stein tatsächlich zu einer Gefahr wird, wird per Zufall bestimmt. Gelingen der

Heldin die Proben auf *Körperbeherrschung* und *Kraftakt*, wird sie nur bei einer 20 auf 1W20 von dem herabfallenden Stein getroffen. Misslingt eine der Proben, steigt die Wahrscheinlichkeit getroffen zu werden und der Stein trifft bei 18-20 auf 1W20. Misslingen beide Proben, trifft der Stein bei 15-20 auf 1W20. Bei einem Patzer trifft der Stein automatisch, vielleicht auch einen Zuschauer mit den damit verbundenen gesellschaftlichen Folgen (Meisterinnenentscheid). Ob der Heldin die Probe auf *Willenskraft* ge- oder misslungen ist, spielt bei der Ermittlung eines Treffers keine Rolle. Der herabfallende Stein richtet 3W6+6 TP an. Die Teilnehmerin, die den Feldstein am höchsten wirft, gewinnt die Disziplin. Bei einem Gleichstand kommt es zu einem Stechen. Falls du als Meisterin nicht für alle Gegner würfeln möchtest, kannst du festlegen, dass die beste Teilnehmerin bei einem *Palenkel / Gon'da-Gon-Palenkel* eine Höhe von 4,20 / 4,70 Schritte erreicht hat.

Sieg: Ein Sieg in der Disziplin bringt 1 Punkt ein.

Tauziehen

Beim Tauziehen treten jeweils zwei Gjalsker gegeneinander an, um ihre Kraft zu messen. Sie ziehen solange an einem Seil, bis sie ihren Kontrahenten über eine Markierung am Boden, z. B. einen Wassergraben, gezogen haben. Das Tauziehen dauert häufig bis in die Nacht.

Regel: Das Tauziehen wird als Reihe vergleichender Proben auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* abgehandelt. Der Teilnehmer, der nach 5 Proben mehr Netto-QS angesammelt hat, gewinnt den Durchgang. Bei Gleichstand wird solange jeweils eine weitere Vergleichsprobe gewürfelt, bis ein Teilnehmer mehr Netto-QS hat als sein Kontrahent. Am Ende eines Durchgangs erhält jeder Teilnehmer 1 Stufe *Betäubung*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Selbstbeherrschung* gelingt, die mit jedem Durchgang nach dem ersten jeweils um -1 zusätzlich erschwert wird (erster Durchgang +/- 0, zweiter Durchgang -1, dritter Durchgang -2 usw.).

Sieg: Ein Sieg in der Disziplin bringt 1 Punkt ein.

Der 3. Tag

Baumkampf

Beim Baumkampf treten zwei Kontrahentinnen gegeneinander an. Sie stehen auf einem waagrecht gelagerten Baumstamm und bekämpfen sich mit gepolsterten Keulen. Wer zuerst das Gleichgewicht verliert und den Boden berührt, verliert. Auch wenn der Baumkampf regelmäßig in eine wütende Klopperei ausartet, ähnelt er häufig eher einem Drücken und Schieben, als einem Kampf auf Leben und Tod.

Regel: Die Kontrahentinnen führen den Kampf je nach verwendeter Keule mit der Kampftechnik *Hieb- waffen* oder *Zweihandhieb- waffen* durch. Ein Sieg entsteht durch folgende Umstände:

- Die Gegnerin wird *Handlungsunfähig*.
- Die Gegnerin gibt auf (kommt eigentlich nie vor).
- Wird eine Teilnehmerin getroffen und misslingt ihre Verteidigung, muss sie unabhängig von den erlittenen TP eine Probe auf

Waffe	Kampf- technik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Gepolsterte Keule	Hieb- waffen	1W6-3	KK 14	0/-1	mittel	0,75 Stein	80 HF	3 S	prim
Gepolsterte Zweihand-keule (2H)	Zwei- handhieb- waffen	1W6-2	KK 13	-1/-2	mittel	1,5 Stein	110 HF	10 S	prim

Körperbeherrschung (Balance) ablegen. Misslingt diese Probe, verliert die Teilnehmerin das Gleichgewicht und fällt vom Baumstamm. Die Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* ist um die Anzahl der nicht verteidigten Treffer in diesem Kampf erschwert, d. h. bereits der erste Treffer führt zu einer Erschwerung von -1, weitere Treffer erhöhen die Erschwerung, auch wenn sie nicht in aufeinanderfolgenden KR erfolgen. Die Teilnehmerinnen haben die Möglichkeit, ihre Balance wiederzufinden, dazu müssen sie lediglich eine Aktion aufwenden, die automatisch gelingt. Der nächste Treffer kann dann wieder mit einer Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* -1 ausgeglichen werden.

Statt TP zu verursachen, können die Kontrahentinnen sich auch darauf verlegen, ihr Gegenüber vom Baumstamm zu drücken. Eine Kämpferin muss dafür 1 Aktion einsetzen. Ihre Gegnerin kann sich entscheiden, ebenfalls 1 Aktion aufzuwenden, sofern sie in der laufenden KR noch über 1 Aktion verfügt und sie nicht anderweitig einsetzen will. In jedem Fall kommt es zu einer Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)*. Kontrahentinnen, die hierfür 1 Aktion aufgewendet haben, können ihre Netto-QS ansammeln, um ihre Gegnerin vom Baumstamm zu drängen. Die Kontrahentin, die zuerst 10 Netto-QS für sich verbuchen kann, hat die Gegnerin vom Baumstamm gezwungen. Bei einem Gleichstand bewegen sich die Kontrahentinnen nicht. Unternimmt eine der Kämpfenden während eines solchen Kräftemessens einen Angriff, verliert sie alle bisher angesammelten Netto-QS, während ihre Gegnerin ihre behält. Während der Proben auf *Kraftakt* kann man sich normal verteidigen. Für jeweils 5 KR erhalten die Beteiligten 1 Stufe *Betäubung*, sofern ihnen nicht eine Probe auf *Selbstbeherrschung* gelingt, die mit jeder Probe nach der ersten jeweils zusätzlich um -1 erschwert wird (erste Probe +/- 0, zweite Probe -1, dritte Probe -2 usw.).

Baumstammweitwurf

Der Baumstammweitwurf ist eine der bekanntesten Disziplinen des *Palenkel*. Der Sieger dieser Disziplin erhält zwei Siegpunkte. Man muss einen über 100 Stein schweren und um die 5 Schritt langen Baumstamm möglichst weit schleudern, aber auch dafür sorgen, dass er sich beim Wurf einmal überschlägt und mit dem Ende, das der Werfer beim Wurf in den Händen hielt, nun von ihm weg zeigt.

Regel: Bei dieser Disziplin muss der Held zwei Proben ablegen, die über das Gelingen und die Weite des Wurfs entscheiden. Die erste Probe wird auf

Körperbeherrschung (Balance) -3 abgelegt, die zweite auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* -3. Gelingen beide Proben, werden die FP beider Talente addiert, um die Distanz des Wurfs zu ermitteln. Die Basisreichweite beträgt 8,50 Schritt, für jeden FP werden 0,10 Schritt hinzuaddiert.

Wenn die Probe auf *Körperbeherrschung* -3 misslingt, dreht der Baumstamm sich nicht wie gewünscht und der Held scheidet aus. Wenn die Probe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* -3 misslingt, dreht der Baumstamm sich zwar wie gewünscht, erreicht aber nicht die erhoffte Weite; die Basisreichweite wird um 50% reduziert. Für jeden Patzer erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung* (also maximal 2 Stufen).

Der Teilnehmer, der den Baumstamm am weitesten wirft, gewinnt die Disziplin. Bei einem Gleichstand kommt es zu einem Stechen. Falls du als Meister nicht für alle Gegner würfeln möchtest, kannst du festlegen, dass der beste Teilnehmer bei einem *Palenkel / Gon'da-Gon-Palenkel* eine Distanz von 10,50 / 11,50 Schritt erreicht hat.

Sieg: Ein Sieg in der Disziplin bringt 2 Punkte ein.

Der Gesamtsieg

Gewinner eines *Palenkel* ist der Gjalsker mit den meisten Siegpunkten. Sollten mehrere Gjalsker die gleiche Anzahl an Siegpunkten aufweisen, entscheidet ein Schamane oder der *Yalding*, in welcher Disziplin ein Stechen ausgetragen wird.

Gegner beim Palenkel

Wenn du die Ergebnisse einiger der Disziplinen dem Zufall überlassen möchtest, dann kannst du folgende Tabelle verwenden. Die Zahlen geben die Punkte an, die der beste Gegner der Heldinnen erzielt hat.

Disziplin	Palenkel	Gon'da-Gon-Palenkel
Findling-schleppen	28+1W6 Punkte	42+1W6 Punkte
Kettenkugel-weitwurf	63+2W6 Schritt	75+2W6 Schritt
Feldsteinweitwurf	5 + (1W3 x 0,1) Schritt	6,8 + (1W3 x 0,1) Schritt
Speerweitwurf	110+2W6 Schritt	122+2W6 Schritt
Feldsteinhochwurf	4 + (1W3 x 0,1) Schritt	4,5 + (1W3 x 0,1) Schritt
Baumstammweitwurf	10,3 + (1W3 x 0,1) Schritt	11,3 + (1W3 x 0,1) Schritt

INDEX

- Achul-Barrach 25
 Akradân 62
 Albernîa 116, 119, 121, 123
 Alfen 12, 60, 97
 Alkenfelsen 22
 Alrudh 11, 27, 30, 113
 Alsherjar, Alherjari 93, 98
 Amanma Rudh 25, 56, 62, 66, 99, 119
 Aqa-Dûn 94, 145
 Aryn 14, 18, 19
 Asgrimm Ragnarsson 9, 44, 106, 124
 Askil 121
 Asleif „Foggwulf“ Phileasson 95, 112, 121, 122
 Auriler 9, 23
 Ausgestoßene 21, 63, 64, 141
 Barrach-Dân 36, 38, 72
 Baumkampf 72, 170
 Baumstammweitwurf 72, 171
 Beagshaha 25, 30
 Beorn Asgrimmsson 95, 112
 Berik 12, 22, 93
 Bilkuer Fischblut 70
 Bjarne Beornsson 112
 Blath'Braha 56, 60
 Bodirsalm 29
 Bodirstieg 14, 15, 18
 Bodirtal 12, 17, 82, 99, 142
 Bodirtaler Kurzbogen 162, 163
 Bodon 17, 18, 48
 Brack 29, 30, 41
 Branndori 6, 79
 Brayya-Dûn 10, 60, 94
 Breandan bren Breannan 113
 Bredal Thorvaldsson 52
 Brendhil 10, 22
 Brenoch-Dûn, Brancha-Dûn,
 Brenchi-Dûn 56, 60, 96, 99, 135
 Bridgera Karvsolmfara 93, 95, 98
 Brinasker Marschen 9, 13, 29, 84, 142
 Broinn'an Makka 27, 30
 Calyach'an Mochûla 60, 94, 98
 Cellyana von Khunchom 102
 Chombaich 30, 31
 Clar 37
 Conneach 30, 31
 Corgar bren Blatoval 95
 Cran'tara 94
 Cregg'an Mór 38, 56, 115
 Cren-Barrach 25, 60, 127
 Dairdra brai Madhreth 113
 Dân-Pandir 31
 Dara Necht 34
 Daspota 17, 31
 Dhartaech 11, 15, 25, 31, 66, 118
 Diar 54, 98, 135
 Die drei Klageweiber 29, 30
 Dirak 13, 22
 Donnerzacken 10, 13, 25, 73, 142
 Dorfgemeinschaft 54
 Dornwasser 29
 Drachenschiff 60
 Drakkar 68
 Drakkarshjot 42
 Drauger 97
 Drugdamander 12, 20
 Druiden 18, 22, 101
 Dûn-Brenoch-Dûn 95, 99
 Dûnthark 12, 25, 57, 96
 dûr 59
 Durromar Gon'Awyr 124
 Durren 57, 66
 Durren-Dûn 66, 94, 101, 104, 132, 145
 Efferd 60, 93, 95, 99, 120
 Efferdpfeiler 23, 39
 Eigenhilfe 78
 Einhorngras 9, 13, 29
 Eisork-Werfen 71
 Eldgrimm Oriksson 34, 121
 Eldgrimm-Ottajasko 34
 Enqui 9, 29, 30, 31, 122, 124
 Enskar 10, 20, 23, 33
 Eudach 11, 60, 65
 Eyvin Joransdottir 112
 Fârahjuding 33
 Farneyti 54, 77
 Farseesson-Sippe 10, 49
 Fekorr 31, 94
 Feldsteinhochwurf 72, 170
 Feldsteinweitwurf 72, 169
 Felsteyn 17, 18
 Feuermolch 11, 27, 30, 84
 Findlingschleppen 72, 168
 Firun 9, 22, 93, 95, 99, 117
 Firunslag 74
 Fjaellgard Ketilsdottir 112
 Flimtan 71
 Folkerat 44, 46
 Freie Kämpferschule der
 Trutzburg zu Prem 43, 67
 Frenjadur Maradasdottir 108, 113, 123
 Friedlosigkeit 23, 60, 63, 78, 80, 141
 Gabran bren Islogh 37
 Gandar 22, 33
 Garaldssons-Ottajasko 9, 47
 Getreidegrütze 70
 Gevri 22, 33, 92
 Ghul 8, 20, 29, 44, 82, 85, 113
 Gischtreiter-Ottajasko 9, 48
 Gjalsker Barbarenhammer 77, 160, 162
 Gjalsker Barbarenschwert 66, 77, 160, 162
 Gjalsker Barbarenstreitaxt 66, 77, 160, 162
 Gjalsker Hochland 12, 25, 84, 142
 Gjalsker Kettenkugel 72, 77, 144, 160, 169
 Gjalsker Lederrüstung 77, 162, 163
 Gjalsker Moorland 13, 27, 84, 142
 Gjalsker Wurfspeer 72, 77, 162, 163, 169
 Gjalsker Zackenspeer 77, 160, 162
 Gjalskermund 9, 23, 25, 33
 Gjalskerschamane 135
 Gjalskerstrand 9, 124
 Gjalskisch 58, 60, 64, 128, 143
 Gobert Boronward 95
 Godi 9, 54, 58, 60, 63, 93, 101, 113, 123, 130
 Goldsholmer 10, 22, 33, 95
 Gon 36, 59, 64, 73, 140, 167
 Gon Bartakh bren Yuchdan 35, 95, 113, 119
 Gon Morlaigh brai Ailsbeth 11, 113
 Gon Nanokh bren Daragh 111
 Gon Partach bren Yarrodh 11, 36, 38, 110
 Gon'da-Gon-Palengel 26, 36, 62, 71, 167
 Gottesurteil 80
 Grassodenerz 27
 Graubjergener Höhenweg 15, 20, 23, 49
 Graue Berge 9, 12, 20, 24, 82, 99, 124
 Grimring 17, 95, 96, 121
 Gûldenland 58, 95, 112
 Gundrid Eldhildasdottir 34
 Hacksilber 76
 Haerad der Schatten 27, 28
 Haerad, Haeradi 11, 56, 60, 65, 71, 115, 118
 Haitaucher-Ottajasko 9, 48
 Haldrunir Windweiser 102, 103
 Halla 8, 19, 60
 Halla-Dûn 94, 145
 Halle des Windes 9, 39, 101, 102, 103, 131
 Hammerfaust-Ottajasko 10, 40, 66
 Hamrammer 97
 Handelsfahrt 54, 60, 69
 Hardangerfall 17, 20
 Harveg bren Morro 37
 Hauke Swangardsson 43
 Hautbilder 25, 57, 60, 73, 143
 Heerfahrt 52, 60, 69, 76
 Heidestieg 15, 17, 18
 Heiti 74
 Helgi Eldhildasson 34
 Hellmark Arvesson 95
 Herferd 60
 Hersir, Hersirin, Hersire 9, 53, 63, 78
 Hesindedispute 45, 46, 62, 102
 Hetfjeld 39
 Hetleute, Hetmann, Hetfrau 9, 63, 78
 Hetrekker 66, 67
 Hetskari 66
 Hexen 9, 60, 63, 96
 Hjalдар Thorwulfsson 108
 Hjalding 8, 44, 55, 63, 78, 80

Hjalding des Haders	124	Ugdalskronir zu Thorwal	66, 67, 128	Odün	10, 60, 79, 94, 99, 104
Hjaldinger	93, 117, 118	Kaperfahrt	69	Ohm Follker	7, 113
Hjaldingsch	58, 103	Kendrar	9, 10, 17, 34, 121	Ôle Swafgardsson	46, 98, 107
Hjaldingstadt	14, 44, 124	Kenningar	74	Ole Tjalfsson	66
Hjaldorberge	13, 18, 20, 82	Kettenkugelweitwurf	72, 169	Olport	9, 10, 23, 39, 98, 103, 117
Hjaldor-Eisen	20, 77	Kjaska Brydasdottir	48, 106, 124	Olporter Krötenhaut	66, 77, 162, 163
Hjaldorpass	15	Klippenspringer-Ottajasko	9, 48	Olporter Orknase	66, 77, 160, 161
Hjalfdan Eilifsson	43	Klippenzahn	89	Olporter Schiffsbrot	70
Hjallander Entermesser	77, 160, 162	Knorr	14, 68, 164, 166	Olportmesser	77, 160, 161
Hjalphisholm	22, 33, 92	Krallessa	31, 57, 60, 64, 141	Olportsteine	10, 13, 22
Hjalskari	33, 66	Kunstschnitzerei	73	Orkbrand	9, 17, 41
Hjalskari Rundschild	77, 160, 161	Küsten des Nordens	13, 23, 142	Orkgard	20, 41
Hjalsvidra	9, 14, 23, 33	Küstenland	9, 106, 124	Orvil	10, 18, 99
Hjedan	20, 21, 25	Langhaus	8, 19, 60, 73	Orvilpass	15, 18
Hjörnen-Ottajasko	10	Langschiff	54	Otta	9, 54, 60, 68, 70
Hochkäs	20, 21, 70	Leta Tequir	31	Ottagalder	103, 153
Hochland der Feinde	25	Ljasdahl	10, 18	Ottajara	55, 60
Hochlandzusammenkunft	8, 36, 72, 99	Ljodruna	74	Ottajasko	8, 9, 53, 55, 60, 66, 69
Hoffnungseiland	117	Lögfólk	78	Ottajasko-Rekkerin	67, 129
Hoijangar	9, 23, 33, 73	Lyrgach	11, 25, 35, 118	Ottaskin	8, 41, 60
Holmgang	78	Makka	94	Overthorn	10, 18, 41, 80, 124
Horaskaiserlich Privilegierte		Makkamar	61	Palenkel	60, 62, 71, 143, 167
Nordmeer-Compagnie (HPNC)	23, 33, 47, 122	Makkari, Makkarûn	61	Parkauki	9, 29, 41
Horasreich	24, 46, 122, 123	Makkas Schoß	27, 30	Parkazz Pissepelz	45
Hornblot	62	Mammut	11, 60, 82, 86, 87, 94	Patrone	145, 146
Hranngar	9, 74, 92, 96, 117	Manrek	13, 22	Peilinen	10
Hranngargezücht	97, 99	Manrin	10, 22, 25	Peilscheibe	69, 77
Hvalahatter	74	Marada Gerasdottir	48, 112, 123	Phileasson-Saga	121
Hvalhetja	98	Marthai dûr Krommegh	113	Plünderfahrt	69
Hvalur-Halla	40, 86	Megalithgräber	21, 99	Praios	95
Hyggelik	17, 20, 24, 95, 115, 121	Messergras	36, 72, 89	Prem	9, 10, 18, 42, 123
Ifirn	9, 93, 95, 98	Met	9, 70, 77, 96	Premier Feuer	9, 18, 19, 20, 42, 43, 71, 82
Ifirnet	23	Mochûla	10, 27, 60, 98, 123	Premier Halbinsel	10, 12, 18, 82, 124, 142
Ifirniane Raskirsdottir	99, 112	Molû-Parra-Dûn	95, 98	Premier Langaxt	77, 160, 162
Ifirnsgard	24, 124	Monde	61	Premier Schuppenpanzer	77, 163
Ifirnshai	70, 82, 86	Morrge brai Andraga	113	Premshjolmer	42, 124
Ifirnshavener Hailanze	77, 162, 163	Mortakh	11, 25, 35, 118	Rangoldsson-Sippe	10, 40
Ifirnshaven	9, 23, 33	Móru Brayya-Dûn	59, 60	Rastar „Ogerschreck“	
Ifirnskvaett	74	Móru Tayrach	62	bren Morved	95, 113, 121
Ifirnsstrand	24	Motti	70	Rayyadh	11, 27, 43, 66, 73, 118
Ifrunn	10, 94	Muryt	10, 23, 36, 80, 95	Razorag	49, 99
Imman	71	Muunasee	29	Rhostaroug	27, 44
Ingald Ingibjarsson	9, 31, 112	Nadersteig	15, 20, 21, 23, 25, 44	Riddari	66
Ingibjara-Ottajakso	9, 31, 122	Nadertaler Hjalsmesser	77, 160, 162	Ringen im Schlamm	72, 168
Ingval	9, 15, 117	Narkenhaven	22, 36	Roana vom Dornwasser	31, 113
Irfraid brai Lurga	37	Narvasholm	9, 23	Rojer, der	60
Iskir Ingibjarsson	41, 107, 112, 122, 123	Natûru-Gon	10, 26, 62, 78, 94, 117, 119	Rondra	93, 95, 99, 120
Jarl, Jarlin, Jarle	9, 63, 78, 80	Navigation	67, 69, 143	Rottmar Algridsdottir Hjalske	43
Jarlskari	66, 80	Nebbachodh	25, 30, 36	Rovamund	10, 17, 44
Jarlsrekker	66	Nebelwoge	50, 52	Rudegar	35
Jarlstumreform	124	Nehult	10, 17	Runa	58, 60
Jarltum	9, 63, 80	Neues Land	10, 124	Runahöfundur, Runahöfundra	101, 102, 133
Jolskrim, Jolskrimi	8, 60	Niellyn	10, 25, 36, 62, 71, 118	Runajasko	10, 24, 39, 40, 99, 101, 102, 103, 120, 123, 131, 161
Jorunn Swafnildsdottir	112	Nikku Rangoldsson	41	Runen	58, 73, 103
Jurga Tjalfsdottir	39, 61, 86, 95, 117	Nivesen	9, 10, 15, 28, 36, 39, 60	Runenmagie	101, 103
Jurga Trondesdottir	112, 123, 124	Njurunstal	10, 124	Runenorakel	96
Jurge Swafnirsgrehd	43	Nordaport	9, 23, 38, 80		
Kämpferschule		Nordhjaldor	10, 41, 124		
		Nunnur-Sippe	10, 48		
		Oberste Hetleute	63, 115		

Runenschiffe	103, 123	Südthorwal	12, 17, 82, 142	Tyldon	20, 21
Runenschöpfer	39, 101, 133, 148	Svafdûn	10, 17, 44	Tyrfing	95, 96, 112, 120
Runjablot	62	Svegan	20, 44, 55	Ubotamal	79
Runjadagurinn	124	Svenna Thorgansdottir	51, 52	Uddahjal	10, 23, 48, 123, 124
Runjas	9, 59, 96, 101	Swafnir	9, 92, 98, 117	Uddahjaler Kriegsbeil	77, 161
Runwolf Laeskirsson	113	Swafnirgeweihte	93, 98, 135, 156	Ugdalfskronir	45, 48, 66, 67, 128
Sagas	74	Swafnirkinder	79, 93	Uldavir-Geysir	23, 24
Saga-Thorwalsch	58	Swafnirland	117	Ulfstir Tjalfsson	50, 51, 52
Salda Swafneldasdottir	67	Swafnirturnin	39	Unnastiran	54
Salzschwestern	113	Swafskari	92, 141	Ur-Haeradi	11, 26, 28, 118, 168
Sangara	63, 74, 101, 103, 134, 150	Swanhild Norrisdottir	109	Utlagi	60, 63
Sasunnach	11	Swanifrej	24, 93	Varnheim	9, 17, 48
Schiffskampf	164	Tal des Blutes	25, 35, 62, 117	Varnheimer Dreizack	77, 161, 162
Schlinggras	90	Tarnele	82, 90	Varnheimer Holzfisch	48, 70
Schule der Hellsicht	46, 102, 120, 133	Tätowierungen	siehe Hautbilder	Vedgard	20
Schwarzaxt	10, 23, 36, 109, 123	Tauziehen	71, 72, 170	Verbannung	60, 63, 78, 80, 141
Schwarzer Olporter	24	Tayrach	62, 94	Vestanvindbodi	39
Seeschlange	40, 86, 119	Tevil Gundasson	48, 49	Vidsand	10, 23, 24
Seetiger	24, 74, 77, 82, 88	Thar'an Mór	57, 60	Vidsander (Schiffstyp)	68, 164, 166
Seidkona, Seidskratti	60, 63, 101	Thinskari	66	Vidsander Mehlwürste	70
Seufzermooos	12, 20, 21, 97	Thora Thurboldsdottir	42, 123	Vig	79
Siljen	20, 44	Thorfinna Swafnildsdottir	95, 112, 120	Vilnvad	9, 14, 17, 48
Sindarra	10, 13, 58, 60, 94	Thorgan Isleifsson	51	Virport	10, 23, 48
Sippe	8, 10, 11, 53, 56, 63	Thorwal, Stadt	9, 17, 44	Virporter Schneidzahn	77, 162, 163
Sjalfdämi	79	Thorwaler Hinterland	13, 20, 143	Visendakona, Visendamader	101
Skalde	9, 63, 74	Thorwalerhelm	77, 163	Vitkari	103, 133
Skeidh	68, 164, 168	Thorwalerschwert	66, 77, 160, 162	Vito Jeninen	32
Skerdu	22, 23, 44, 95	Thorwalsch	58, 60	Walwut	33, 92, 141
Skerdûn	10, 22, 44	Thorwalscher Immanschläger	77, 160, 162	Waskir	10, 20, 48
Skoggang	60, 80	Thure Jurgasson	113	Waskirer (Schnaps)	71
Skoth'Sloch	27, 28	Thurgold	79	Waskirer Gräberfeld	49
Skovbjerg	10, 20, 49	Thyra Wulfgardsdottir	107, 124	Waskirer Pfad	15, 21
Skraja	61, 77, 161	Tjalf Hjaldursson	50	Wetter	13, 69
Skúta	68, 164, 166	Torf	21, 28, 84	Winddrache	25, 68, 164, 166
Skyrd	70	Torstorsgarder Speer	77, 160, 162	Windzwinger-Ottajasko	9, 47
Snekkar	68, 164, 166	Torstorsgard	10, 23, 48, 117	Wolfskult	99
Söhne des Sturms	49, 99	Travia	9, 93, 95	Wolkenkopf	25, 94, 117, 120
Solvi Olverjasson	36	Treban	14, 18, 19	Wollnashorn	60, 88, 145
Sonnenstein	69, 77	Treller	24	Yalding, Yaldingra	10, 56, 60, 64
Speerweitwurf	72, 169	Trollskraper	101	Ygrain dûr Deardra	111
Steineichenwald	10, 12, 17, 44, 124	Trollzehnt	18	Ylva Sigurdsdottir	51
Sternenfall	123	Trollzwinger-Ottajasko	50	Yngvar Fjolinrsson	42
Stirbjörn Karvensson	10, 113	Tronde Torbensson	61, 95, 121	Yorged bren Morro	37
Storsjen	20	Tronde-Torbensson-Brücke	14, 48, 124	Yumuda	22, 121
Strandhögg	69	Trygdar-Eider	54	Yurrga	94
Sturmkinden-Ottajasko	9, 47	Tula von Skerdu	23, 44, 95, 101, 103, 110	Zummu-Dûn	94, 145
Sturmmöwen-Ottajasko	9, 48	Tûru-Dûn	94	Zwanfir	10, 11, 56, 65, 94, 99
Sturmsegler-Ottajasko	10, 40			Zwanfirs Zahn	25
Sturmspeer-Ottajasko	10, 42			Zyklopeninseln	69, 95, 119, 121, 123
Südbrisen-Ottajasko	9				



MYSTERIA & ARCANA



»Hütet euch vor der Dunkelheit. Und damit meine ich nicht nur die Nacht, auch wenn ihr da schon aufpassen solltet, damit ihr euer Lager nicht in der Höhle eines Bären aufschlägt. Nein, die Dunkelheit, vor der ihr euch wirklich in Acht nehmen müsst, ist die Dunkelheit in euren Herzen. Da nämlich spricht Calyach'an Mochûla zu euch, die nachtschwarze Spinne. Böse Gedanken, böse Worte. Ihre Kinder kriechen aus den Spalten der Erde, um die Welt zu verderben und Zwietracht zu säen in den Herzen von Menschen und Göttern. Unablässig webt die Mutter der Dämonen ein Netz aus Lügen und Verrat, um damit einst die Ketten zu zerreißen, die sie an den tiefsten Grund der Welt binden. Passt auf, denn ihre Kinder und ihr finsterer Einfluss sind überall. Hütet euch deshalb vor schnellen Urteilen, vor Streit und vor Uneinigkeit, denn es könnte das Wirken Calyach'an Mochûlas sein, dass euch diese Gedanken einflüstert. Oh, und falls ihr auf ihre Kinder treffen solltet – erschlagt sie, wenn ihr es könnt.«

—die Schamanin Ygrain dûr Deardra warnt Fremde vor ihrer ersten Reise ins Hochland, gehört nahe der alten Trollfeste Amanma Rudh, 1043 BF

ACHTUNG!

Dieses Kapitel enthält ausschließlich Meisterinformationen. Wenn du als Spieler Überraschungen im Spiel schätzt, und dir den Spaß nicht durch zu viel Wissen verderben willst, lies am besten nicht weiter.

Dieser Teil des Bandes richtet sich an die Meister von **Das Schwarze Auge** und enthält Wissen, das speziell für den Spielleiter reserviert ist, um euer gemeinsames Spiel an den Gestaden des Gottwals auszugestalten. Natürlich kannst du auch als Spieler dieses Kapitel lesen, bitte sei dir aber bewusst, dass du dich damit im Spiel einiger Überraschungen beraubst, denn hier wirst du mehr über die Geheimnisse der Region und über die im Band vorgestellten Örtlichkeiten und Meisterpersonen erfahren. Du wirst aber nicht nur auf vertiefendes Hintergrundmaterial, sondern auch auf direkt am Spieltisch nutzbare Ideen stoßen, wie etwa Informationen zu Abenteuervorschlägen und Spielorten, sowie Werte für generische Gegner und Spieltypen.



Zum Spiel in der Region für die Meisterin

Zwischen der bleigrauen See und dem blassgrünen Hochland, zwischen Froststürmen im Norden und Kornfeldern im Süden erstreckt sich eine einzigartige Landschaft. Die Bewohner dieses rauen Landes eint der Kampf ums Überleben ebenso wie ihr Sinn für Gemeinschaft, Ehre und abenteuerliche Geschichten. Thorwaler Drachenboote pflügen durch die Wogen, Wollnashörner treiben die Mühlen des Gjalskerlandes an, und überall unter der Oberfläche warten Geheimnisse aus uralten Zeiten darauf, wieder ans Tageslicht zu kommen – nicht immer mit angenehmen Folgen für die Bewohner der Region. Verhehlte Trollfestungen, verwunschene Moore, vom Nebel verschluckte Inseln, sie alle rufen nach tapferen *Rekkern* und mutigen *Durron*, die sich den Schrecken des Nordens stellen.

Doch nicht alles im Norden ist ein Kampf. Die Wärme des prasselnden Feuers in einem Langhaus lädt zum Verweilen ein, um bei reichlich Met und deftigen Speisen den Worten einer *Skaldin* zu lauschen. Wenn sie von großen Heldentaten erzählt, von Seeschlangen und Walen und dem Willen der *Runjas*, läuft ihren Zuhörern ein wohliger Schauer über den Rücken. Man feiert, lacht, entwirft gemeinsam das nächste Hautbild und schmiedet Pläne für kommende Beutezüge. Auch im fernen Gjalskerland, wo das Land manchmal unendlich weit und einsam scheint, findet man bei Rübenbier und Räucherfisch schnell neue Freunde. Bei den schier

unglaublichen Kraftakten, mit denen die Gjalsker Felsbrocken und Baumstämme bei ihren *Palenkeln* stemmen, bleibt so manchem Reisenden gar die Sprache weg. Mit etwas Glück findet er sie wieder, denn Verständigungsprobleme sind hier oben im Norden ebenso herausfordernd wie oft unfreiwillig seltsam.

Die Gestade des Gottwals sind ein wildes, kaum bezähmbares Land voll freiheitsliebender Menschen, die ebenso gern zu Abenteurern werden, wie sie reisende Heldinnen in ihrer Mitte willkommen heißen. Diese können hier unzählige Abenteuer erleben: Mal müssen einem der schauerlichen Moore im Waskirer Hochland seine Geheimnisse entlockt werden, in einem anderen Fall schlägt es die Heldinnen an die Mündung der Gjalska, wo sie zwischen aufgebrachten Thorwalern und Gjalskern vermitteln müssen. Ob es nun gilt, ein scheinbar offensichtliches Verbrechen in der *Hjaldingstadt* Thorwal aufzuklären, das plötzlich Parallelen zum noch immer ungeklärten Verschwinden der Söldnerkönigin Swafnild erkennen lässt oder darum, einen Gjalsker dazu zu bewegen, den Weg ins Tal des Blutes zu weisen, indem man ihn in einer *Palenkeldisziplin* bezwingt – die Möglichkeiten für wahre Heldinnen, ihre Tatkraft und ihren Mut zu beweisen, sind an den Gestaden des Gottwals nahezu grenzenlos. Weitere Anregungen für eigene Abenteuer in der Region findest du ab Seite 190.

Geheimnisse an den Gestaden des Gottwals

Der Sternenfall

Auch wenn es durch den Sternenfall (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 238) nicht zu direkt sichtbaren Auswirkungen an den Gestaden des Gottwals gekommen ist, betroffen ist die Region von diesem kosmologischen Ereignis dennoch entscheidend. Sowohl im Gjalskerland als auch im Binnenland Thorwals sind Sterne niedergegangen oder wurden schlafende Gefahren geweckt. Die Kraftlinien (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 193) der Region haben sich verschoben, wodurch Zauberrunen und magische Gefängnisse, die für die Ewigkeit konzipiert waren, an Kraft verloren oder gar ins Gegenteil gekehrt wurden. In diesem Band sind davon nur die ersten Auswirkungen beschrieben.

Der Sternenfall in Thorwal

Während die Städte Thorwals vom Sternenfall verschont wurden, hat sich im Hinterland einiges verändert. Die Moore um das *Seufzermoo* (🐉 179) breiteten sich in den letzten Jahren immer stärker aus. Grund dafür ist ein Unheil aus längst vergangener Zeit, welches unter dem *Seufzermoo* ruht und dessen Schlaf zuletzt immer unruhiger wurde.

In den Grauen Bergen und den Hjaldorbergen ist ein kleiner Sternenschauer niedergegangen, der einzelne Täler verschüttet und dafür tiefe Einschnitte in die

Gebirgsflanken gerissen hat. In den Hjaldorbergen sind dadurch Erzadern freigelegt worden, aber auch der längst vergessene Hort eines Drachen, in dem ein Karfunkel und weitere Schätze ruhen.

In den Grauen Bergen wurde eines der Megalithgräber zerstört, in dem einst ein Fürst der Trolle beigesetzt worden war. Seine Grabbeigaben sind für Plünderer verlockend, doch ein mächtiger Zauber der Trollschamanen schützt das Grab und wird einen Fluch über jene verhängen, die die Ruhe des Fürsten stören.

Die Schicksalsergebenheit der Thorwaler

Viele Thorwaler sind dem Schicksal ergeben und resignieren, wenn sie scheinbar göttliche Zeichen erleben, die sie als ihr Ende interpretieren. Der Sternenfall hat bei vielen Thorwalern eine Art Weltuntergangsstimmung ausgelöst, die von ihnen Besitz ergriffen hat. Sie glauben daran, dass der letzte Kampf zwischen Swafnir und Hranngar kurz bevorsteht, was bei einigen eine gewisse, schicksalsergebene Lethargie oder gar eine Angst vor dem eigenen Ende auslöst. Andere Thorwaler versuchen in ihrem Fatalismus noch einmal etwas Großes zu erreichen oder sich das zu nehmen, was sie immer schon wollten, aber bisher aus gesellschaftlichen oder anderen Gründen nicht gewagt hatten.

Die folgenden Meisterpersonen dieses Bandes verfallen in eine solche Schicksalsergebenheit:

- **Hetmann Heldi Eldhildasson** von Kendrar (siehe Seite 34) fürchtet sich vor dem Weltuntergang und wird lethargisch. Er handelt nur noch auf Anraten seiner Berater. Sollte er mitbekommen, dass seine Schwester Gundrid die Macht übernehmen will, flammt noch einmal seine Kampfeslust auf.
- Das Oberhaupt der Premer **Sturmspeer-Ottajasko** (siehe Seite 42) glaubt das Ende der Welt vor sich und will noch eine letzte Fahrt unternehmen, um ewigen Ruhm zu erreichen, sodass Al'Anfa, Grangor oder die Zyklopeninseln denkbare Ziele sind.

Du kannst die Auswirkung des Sternenfalls auf Thorwaler auch auswürfeln, wenn du Meisterpersonen auftreten lassen willst, die ihn als Zeichen der baldigen Entscheidungsschlacht ansehen:

Wurf mit 1W6: 1-2: Lethargie, 3: Angst, 4: Tatendrang (Eroberung, Plünderung), 5: Erfüllung geheimer Wünsche (Bekenntnis der Liebe zu einer Person oder sogar ein Bekenntnis zu anderen Göttern usw.), 6: Größenwahn (Versuch der Machtübernahme in einer Stadt, Kaperfahrt nach Riva usw.)

Sternenfall im Gjalskerland

Auch die abergläubischen Gjalsker betrachten den Sternenfall mit gemischten Gefühlen. Während einige die fallenden Sterne und die sich verändernden Sternbilder als ein Zeichen ihrer Göttin Sindarra deuten, sehen andere darin einen Versuch der Nachtschwarzen Spinne, sich von ihren Ketten zu befreien. Im Gjalskerland ist durch den Sternenfall darüber hinaus auch ein Phänomen aufgetreten, das in Aventurien wohl einzigartig ist: In der Nähe einiger Orte alter Macht haben sich *Sphärenrisse* aufgetan, die eine Verbindung der dritten Sphäre zu anderen Sphären ermöglicht. Durch diese

Risse gelangen unregelmäßig Wesenheiten wie Dämonen oder andere Schreckenskreaturen in das Gjalskerland. In der Wildnis bleibt dies zunächst unbemerkt, sodass zunächst nur einzelne *Haeradi* darunter leiden. Es ist vermutlich nur eine Frage der Zeit, bis einzelne der Wesen auch Enqui oder das Orkland erreichen. Zu den ersten Orten, an denen es zu solchen Ereignissen kommt, zählen die Quelle des Flusses *Yager* sowie das Tal des Blutes (☛ 183) und Skoth'Sloch (☛ 183).

Längst vergessene Schrecken Seite 99, 117

Als der Sultan von Nebachöt um 1375 v. BF auf Geheiß der Magiermogule vom Gadang die alhanischen Sippen der *Gajka*, der *Nunnur* und der *Serach* verfolgen ließ, entfesselte er mithilfe der Magiermogule, allen voran Tubalkain, einen Schwarmdaimoniden, eine Kunst, die sie etwa 40 Jahre später mit dem Großen Schwarm perfektionierten. Die etwa menschengroßen Individuen erinnern an eine Mischung aus Heuschrecke und Skorpion und können sich zu einem größeren Einzelwesen vereinen. Auch wenn sie physisch nur zum Teil miteinander verschmelzen, handeln sie wie ein Wesen mit einem gemeinsamen Bewusstsein – sie entwickeln eine Schwarmintelligenz. Vor über 2.000 Götterläufen bedurften die alhanischen Sippen der Hilfe der Hjaldinger, zahlreicher Trolle und des Riesen Wolkenkopf, um in der Großen Schlacht – auf welche die Zeitrechnung der Gjalsker zurückgeht – diesen schrecklichen Feind zu besiegen. Trollische, alhanische und hjaldingsche Zauberei verbannten einen großen Teil des Schwarmdaimoniden aus der 3. Sphäre, doch die Verschiebungen im Sphärengefüge, ausgelöst durch den Sternenfall, ermöglichten einem kleinen Teil des Schwarmwesens die Rückkehr. Seit einigen Jahren finden immer wieder Schwarmschrecken an Orten großer magischer Macht ihren Weg zurück in die 3. Sphäre, wo sie unaufhaltsam ihrem jahrtausendealten Befehl folgen: alles menschliche Leben



Schwarmschrecken

Größe: 1,70 bis 1,90 Schritt Körpergröße

Gewicht: 50 bis 80 Stein

MU 15 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 12

FF 13 **GE** 16 **KO** 13 **KK** 14

LeP 25 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 7 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 13

Zangen: AT 12 TP 1W6+3(+Gift)*RW kurz

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn) / Angst vor Feuer I

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I (Zangen), Klammergriff (Zangen)*, Wuchtschlag I (Zangen)

Talente: Einschüchtern 11, Fliegen 7, Klettern 12, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 7, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 10, Verbergen 11, Willenskraft 9

Anzahl: 1, 2 oder 1W6+2 (kleiner Schwarm) oder 2W6+6 (großer Schwarm)

Größenkategorie: mittel

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Beute: 70 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Schwarmschrecken greifen bevorzugt in Gruppen dasselbe Ziel an. Eine einzelne Schwarmschrecke versucht hingegen einen Gegner in den *Klammergriff* zu nehmen, um ihn in der nächsten Aktion mit Gift zu bespritzen. Schwarmschrecken setzen ab und an *Finten* und *Wuchtschläge* ein.

Flucht: Schwarmschrecken fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Magiekunde (Magische Wesen):

- QS 1:** Dieses Insektenwesen könnte eine Art Chimäre oder ein Daimonid sein. Zumindest wirkt es so, als ob es durch finstere Magie erschaffen wurde.
- QS 2:** Das Wesen ist sehr wendig und schnell und wirkt, als sei es für den Kampf geschaffen worden.
- QS 3+:** Es gibt Legenden über die Magiermogule vom Gadang, die vor über 2.000 Jahren den Großen Schwarm erschufen, einen riesigen Schwarm von Insektenchimären, der die Tulamidenlande verheerte. Dieses Wesen erinnert dich an jene Sagen.

Sonderregeln:

Macht des Schwarms: Mehrere Einzelwesen können sich zu einem Schwarmwesen vereinen. Dies erfordert 1 Freie Aktion von jedem beteiligten Einzelwesen. In der KR, in der sich ein Wesen mit anderen vereint,

kann es sich nur mit GS/2 bewegen. Vereinigen sich mehrere Schwarmschrecken zu einem Einzelwesen, addieren sich die LeP aller Wesen.

Außerdem kommt es pro jeweils 4 Wesen, die sich vereinigt haben, zu folgenden Werteveränderungen:

- +1 AT, PA und TP (jeweils max. +4)
- +3 KO, KK (jeweils max. +18)
- +2 FW Kraftakt (max. +8)
- +1 RS (max. +4)
- +1 Aktion (max. +4)
- 1 INI und GS (max. -4)
- Wuchtschlag* steigt um eine Stufe (max. Stufe III)
- Größenkategorie steigt um 1 Stufe (max. *riesig*).

Ab einer bestimmten Größe des Schwarms kommen noch folgende Fähigkeiten hinzu:

- Bei 4 Wesen erhält der Schwarm die SF *Mächtiger Schlag*.
- Bei 8 Wesen erhält der Schwarm *Regeneration I* (am Ende jeder KR erhält er 1W6 LeP zurück).
- Bei 12 Wesen erhält der Schwarm *Regeneration II* (am Ende jeder KR erhält er 2W6 LeP zurück).

**) Schwarmschreckengift:*

Das Gift der Schwarmschrecken kann nur auf Gegner gespritzt werden, die sich im *Klammergriff* befinden. Dafür ist keine AT mehr notwendig: Das Gift trifft automatisch, wenn 1 Aktion eingesetzt wird. Beim Opfer entstehen schmerzhaft und hinderliche Geschwülste und Blasen. Die Wirkung der Mutation ist kumulativ, aber ein Opfer kann nur maximal Abzüge von insgesamt -4 erleiden (also z. B. -2 auf eine Eigenschaft und -1 auf zwei weitere). Weitere Giftangriffe fügen dann nur noch SP zu, keine weiteren Abzüge.

Stufe: 4

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6+2 SP + Mutation (-1 auf eine zufällig ausgewählte Eigenschaft, max. -4) / 1W3+1 SP

Beginn: sofort

Dauer: die Mutation hält 1W6 Tage an

Kosten: 300 S / 450 S

Daimoniden-Regeln: Für Schwarmschrecken gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 181).



• Der *Klammergriff* lässt sich auch gegen Ziele der Größenkategorie *mittel* einsetzen.



im Siedlungsgebiet der Sippen der *Gajka*, *Nunnur* und *Serach* und ihrer Nachkommen auszulöschen.

Die Cren-Bachul

Eine Horde von knapp 100 nomadisch lebenden Gjal-skern zieht unter dem Namen *Cren-Bachul* (Verstoßene Kinder) durch das Hochland. Viele von ihnen sind Ausgestoßene, die ihre *Krallessa* nicht bestanden haben, weshalb sie ihren Lebensunterhalt durch Plünderungen von einzelnen Höfen, seltener auch größeren *Hæ-radi*, bestreiten. Einzig *Dân-Pandir*, die Siedlung der Ausgestoßenen, wird von ihnen verschont, denn sie kehren regelmäßig im Winter hier ein und fordern andere Verstoßene auf, sich ihnen anzuschließen. Ihre Anführerin ist die furchteinflößende Kämpferin

Yrrwa brai Madhreth (*997 BF, 2,25 Schritt, wirre schwarze Kalkzöpfe, dunkle Augen, ungeduldig, misstrauisch), die Schwester von *Dairdra Thorwalerschreck*.

Trollburgen

Neben *Amanma Rudh* (☹ 182) und der Ruine auf dem Zwanfirs Zahn (☹ 183) gibt es in Thorwal und dem Gjal-skerland noch weitere Trollfestungen. Einige von ihnen liegen unter jahrtausendealten Verhehlungszaubern, die sie bis heute verborgen gehalten haben. Die meisten von ihnen sind verlassen, doch in einigen wenigen leben noch Trolle und in anderen haben sich verschiedenste Wesenheiten eingenistet, die Besuchern nicht immer freundlich gesonnen sind.

Mysteriöse und geheimnisvolle Orte Thorwals

Das Seufzermooos Seite 12, 20, 21, 44, 49, 97, 176

Das *Seufzermooos* ist ein Sumpf im Hochland nordwestlich von Waskir. Der Name kommt von den seufzenden Klagelauten und schweren Atemzügen, die Nacht für Nacht im Moor zu hören sind. Wer sich an den Rand des Gebietes wagt, kann unheimliche, tanzende Lichter entdecken, bei denen es sich teils um Irrlichter, teils um die Aktivitäten von Hexen oder Schwarzmagiern handelt und teils um das Wirken des Moores selbst. Denn unter dem Moor ruht etwas Dunkles von großer Macht, das Dutzende von Ghulen anzieht. Im Einflussbereich des *Seufzermoooses* wehren sich die Ghule erfolgreich gegen die Versuche der Thorwaler, sie zu vernichten.

Dass die Ghule in letzter Zeit aggressiver werden, liegt jedoch nicht an dem, was unter dem Moor liegt, sondern schlicht daran, dass sie bisher Menschenopfer dargebracht bekamen, die inzwischen ausbleiben. Aus diesem Grund suchen die Ghule nun selbst nach Menschen. Einzelne Wanderer sind dabei nicht nur leichte Beute für die Kreaturen, sondern auch für die Einheimischen: In Orten wie *Storsjen* oder *Siljen* bringt man seit jeher einmal im Jahr ein Menschenopfer dar, oftmals Freiwillige aus der Bevölkerung, deren Familien dadurch an Ruhm und Anerkennung gewinnen. Offiziell ist diese Praktik durch das Eingreifen der ehemaligen *Obersten Hetfrau Jurga Trondesdottir* verboten, doch die *Hjaldingstadt* Thorwal ist weit weg und die Rufe nach dem Wahren alter Traditionen werden immer lauter.

Derweil breitet sich das Moor immer weiter aus und verschlingt die kleinen Katen an seinem Rand. Getrieben von dem, was darunter ruht, grenzt es bereits bis an Waskir. Die Magier und Hexen, die im *Seufzermooos* Zuflucht suchen oder glauben, seine Geheimnisse erforschen und für sich selbst nutzen zu können, werden vom *Seufzermooos* langsam korrumpiert. Einige Gelehrte spekulieren, dass es sich bei der Macht unter dem *Seufzermooos* um einen Teilleib des *Omegatherions* handeln könnte. Allerdings wurde der Vielleibigen Bestie im Jahr 1031 BF in Warunk ein schwerer Schlag versetzt,

was nicht recht zu der Tatsache passen will, dass sich das *Seufzermooos* in jüngster Zeit verstärkt regt.

Der Efferdpfeiler Seite 39

Die Felsnadel in der Fjordmündung vor Olport ist nicht nur eine Pilgerstätte, sondern tatsächlich von karmaler Kraft erfüllt. Kreaturen anderer Meeresgötter versuchen seit Äonen, diesen Ort für sich zu beanspruchen. So nistete sich vor etwa 20 Jahren schon einmal ein Krakenmolch-Daimonid in der Hafeneinfahrt ein, der über Jahre hinweg Schiffe in Angst versetzte. Die Anziehungskraft des heiligen Pfeilers bleibt jedoch ungebrochen, weshalb hier weiterhin mit seltsamen Meeresphänomenen zu rechnen ist.

Der Nebel der Olportsteine Seite 22, 43, 60, 97

Der Nebel über den Olportsteinen ist tatsächlich wider-natürlichen Ursprungs. Vor einigen Jahren gelang es einer für lange Zeit gebannten Dämonin aus der Domäne *Gal'k'zuul*, sich zu befreien und den tödlichen Nebel über die Olportsteine zu legen. Die Dämonin, die nur wenige Skalden oder Zauberer Thorwals unter dem Namen *Hranngdottir*, die aus dem Nebel kommt kennen, konnte dank des Eingreifens wackerer Heldinnen zurückgeschlagen werden. Sie besiegten nicht nur die Dämonin, sondern schufen einen Bann, der es ihr unmöglich machen sollte, Teile ihrer Macht zu manifestieren. Um den Bannzauber mit Kraft zu speisen, wurde damals der Stein von Prem, ein uralter, runenübersäter Monolith aus dem 4. Zeitalter, zurück an seinen ursprünglichen Platz im *Dûnthark* (☹ 183) gebracht, wo er auf dem Kreuzungspunkt mehrerer Kraftlinien steht. Die Verschiebungen der Sternbilder im Sternenfall haben jedoch auch den Lauf der Kraftlinien verändert. Der Bann hält nach wie vor stand, seine Kraft oszilliert jedoch mit zunehmender Häufigkeit, was es Kreaturen aus der Domäne *Gal'k'zuul* von Zeit zu Zeit ermöglicht, sich den Gestaden des Gottwals zu nähern.

Ohnehin betrifft der Bann nur eine Zone, die bis zur Insel Metak reicht (und südlich etwa bis zur Höhe von Prem). Auch wenn *Hranngdottir* selbst ohne eine erneute

Nebelqualle

Größe: 1,00 bis 1,30 Schritt Körpergröße

Gewicht: 20 bis 40 Stein

MU 14 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 12

FF 14 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 14

LeP 15 **AsP** 24 **KaP** – **INI** 8+1W6

AW 3 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 3/5 (im Wasser / an Land)

Nessel: **AT** 12 **TP** 1W6+1(+Säure)* **RW** mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn), Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Nessel), Aufmerksamkeit, Unterwasserkampf

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 7, Schwimmen 9, Selbstbeherrschung 15, Sinnesschärfe 7, Verbergen 11, Willenskraft 11

Zauber: Fulminictus 8

Anzahl: 1, 2 oder 1W6+2 (kleiner Schwarm) oder 2W6+2 (großer Schwarm)

Größenkategorie: mittel

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Beute: 20 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Während eines Kampfes bewegen sich die Nebelqualen kriechend mit ihren Nesseln fort. Jeder potenzielle Gegner wird mit den Nesseln angegriffen.

Flucht: Nebelqualen fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Das Wesen ist eine angriffslustige Qualle, doch sie scheint kein normales Tier zu sein.

☛ **QS 2:** Das Wesen ist möglicherweise ein Daimonid.

☛ **QS 3+:** Das Wesen könnte eine Nebelqualle sein, ein daimonides Wesen, das in Menschen einfahren kann, um sie zu beherrschen.

Sonderregeln:

*) **Säure:** Sollte mindestens 1 SP erzielt werden, erleidet das Ziel den Status *Brennend* auf kleiner Fläche.

Empfindlichkeit gegenüber Feuer: Elementarer Feuerschaden richtet die doppelte Menge TP an.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Nebelqualen sind besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Efferds. Der gleiche Effekt tritt auch bei Swafnir, Numinoru und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wasser ein.

Polypen: Alle vier Wochen kann eine Nebelqualle 1W3+1 Polypen gebären. Polypen können sich im Inneren eines Wirtkörpers ansiedeln (siehe **Polypen und Wirtskörper**). Polypen ohne Wirtskörper können nur 1W6 Minuten lang überleben. Ein Polyp verfügt über 3 LeP, er kann sich nicht verteidigen und seine Angriffe gelingen automatisch, wenn sie seinen Wirt erreichen (GS 2). Um ihn am Eindringen in einen Körper zu hindern, ist pro KR 1 freie Aktion und eine gelungene Probe auf **Kraftakt (Ziehen & Zerren)** notwendig.

Salzwassergebunden: Nebelqualen können dauerhaft nur in Salzwasser oder einem Wirtskörper überleben. In Süßwasser verlieren sie pro Stunde 1 LeP, an Land alle 30 Minuten 1 LeP.

Schwarmintelligenz: Alle Nebelqualen stehen über ein magisches Band miteinander in Verbindung.

Daimoniden-Regeln: Für Nebelqualen gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 181).

Polypen und Wirtskörper

Ein Polyp muss durch Mund, Nase oder Ohr in den Wirtskörper eindringen. Ist dies geschehen, wird der Wirtskörper zu einem **Vexlinger**, einer vom Polypen kontrollierte Kreatur. Der Polyp hat Zugriff auf alle Erinnerungen des Opfers und wächst innerhalb einiger Tage zu einer Nebelqualle heran.

Der Wirtskörper erhält automatisch, falls noch nicht vorhanden, die Sonderfertigkeiten *Aufmerksamkeit*, *Geländekunde (Meereskundig)* und *Unterwasserkampf*, *Selbstbeherrschung* und *Willenskraft* steigen um +4, SK und ZK

um +1. Ein Wirtskörper behält alle Zauberfähigkeiten, der Vorteil *Geweihter* ruht aber, sodass er keine Liturgien einsetzen kann.

Ein Wirtskörper kann geweihten Boden betreten, allerdings verliert die Nebelqualle dann pro Tag 1W6 LeP.

Sollte der Wirtskörper 0 oder weniger LeP besitzen, verlässt die Qualle den Körper durch eine Öffnung. Um die Qualle durch einen Eingriff zu entfernen, ist eine Probe auf *Heilkunde Wunden* –5 erforderlich, bei deren Misslingen der Wirtskörper stirbt.

Beschwörung nicht eingreifen kann, ist ihre Essenz über den nördlichen Olportsteinen noch zu spüren, die sich zu dem verfluchten Nebel verdichten kann. Der Nebel trotz Wind und Wetter und kann sich an ein Schiff hängen oder über ein Dorf legen. Innerhalb des Nebels können Geister erscheinen und ihr Unwesen treiben, vor

allem aber gebiert der Nebel die Nebelqualen: daimonide Kreaturen Hranngdottirs, die von Menschen Besitz ergreifen können. Ohne die Anwesenheit der Dämonin sind sie jedoch geschwächt und können den Nebel nicht beeinflussen.

Vom Wesen der Daimoniden

- ☛ Daimonide können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- ☛ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Daimonide Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34). Einige Daimonide verfügen jedoch über eine entsprechende Immunität. Dies ist dann bei dem jeweiligen Daimonid angegeben.
- ☛ Daimonide haben auf Dere eine körperliche Gestalt. Hierdurch sind sie entsprechend verletzbar.
- ☛ Werden Daimonide getötet, bleibt eine Leiche zurück.
- ☛ Angriffe mit profanen und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- ☛ Angriffe mit geweihten Waffen (gleich welcher Gottheit) erzeugen bei Daimoniden doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☛ Daimonide sind gegen Zauber mit dem Merkmal Einfluss oder Verwandlung immun.
- ☛ Daimonide sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige von ihnen verfügen über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann bei dem jeweiligen Daimonid angegeben.
- ☛ Daimonide können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ☛ Daimonide sind in der Regel unfruchtbar.
- ☛ Daimonide können regenerieren. Die LeP einer Regenerationsphase werden ausgewürfelt und anschließend verdoppelt.

Der Uldavir Seite 24

In der Nähe von Olport liegt der größte Geysir des Nordens. Die Springquelle liegt an einem zerklüfteten Felsgrund, zu dem mittlerweile ein grob ausgetretener Pfad führt, da viele Thorwaler seit Jahrhunderten den Geysir aufsuchen. Der *Uldavir-Geysir* ist nach seinem Bewohner, einem freien Wasserdschinn namens *Uldavir* benannt. Wer hierher kommt, sieht zunächst dichte Nebelschwaden, die durch das Zusammenkommen von heißem Wasser und kalter Luft entstehen. Dreimal am Tag schießt eine Fontäne bis zu zwanzig Schritt in die Höhe und Uldavir selbst ist dann bereit, mit Bittstellern zu sprechen.

Der Elementargeist des Wassers ist Menschen gegenüber freundlich gesonnen und erfüllt an ihn gerichtete Bitten, sofern sie ehrlich vorgebracht werden und ihm dabei eine Achtung gewährt wird, die er für selbstverständlich hält: Uldavir lebt hier schon länger als es Thorwaler in der Region gibt und er ist es daher gewohnt, dass man ihm mit Respekt begegnet. Tatsächlich hat er über Jahrhunderte Ratschläge gegeben und kennt zahlreiche Sagengestalten persönlich. Uldavir erinnert sich sogar an einige bekannte Persönlichkeiten der thorwalischen Geschichte wie *Hetmann Hyggelik* oder gar *Jurga Tjalfsdottir*. Ebenso kennt er einige Trolle und hatte vor der Besiedlung durch die Thorwaler Kontakt mit Riesen wie *Wolkenkopf*.

In der letzten Zeit befällt den Geist eine gewisse Unruhe und wenn man ihn um Hilfe bittet, möchte er selbst mehr über das Geschehen der Welt erfahren. Der Sternenfall hat ihm zugesetzt und Uldavir spürt, dass sich seither einiges verändert hat. Er fürchtet, dass seine Quelle versiegen könnte. Tatsächlich ist in der Nähe des Geysirs ein Stern niedergegangen, wodurch sich der unterirdische Zufluss der Quelle verändert hat. Der Elementargeist kann als Auftraggeber für Heldinnen dienen, um zu ergründen, was es mit der Veränderung auf sich hat.

Die drei Klageweiber Seite 30, 99

In einer düsteren, modrigen Höhle im Seegebiet der drei Klageweiber, die man durch den Stamm eines toten Baumes erreichen kann, leben drei uralte, zahnlose Frauen. Man erzählt sich, sie seien die einzigen Überlebenden des Untergangs einer Stadt namens *Swelt*. Die drei sollen Schwestern sein, die seit jeher mit der Gabe der Prophezeiung gesegnet sind. Sie sahen den Untergang der Stadt voraus, doch da sie nur an sich selbst dachten und andere Menschen verachteten, warnten sie niemanden. Die Götter zürnten darüber und strafte sie ob ihrer Hartherzigkeit: Seither leben sie im Düsternen und können nicht sterben. Stattdessen müssen sie einem jeden, der sie darum bittet, eine Frage beantworten – wenn auch der Fragesteller ihnen eine Frage im Gegenzug beantwortet. Wenn ein Jahr vergangen ist, soll der Fragesteller zurückkommen und er wird seine Antwort erhalten.

Tatsächlich handelt es sich bei den drei Greisinnen um ein echtes Orakel, das die Wahrheit zu sagen vermag – aber da die verbitterten Schwestern diejenigen, die leben, altern und sterben über alles hassen, versuchen sie ihre Pflicht zu umgehen. Sie bäumen sich gegen jene Macht auf, die sie zum Wahrspruch zwingt, und bisweilen gelingt es ihnen. Dann stellen sie zum Beispiel die an sie gerichtete Frage einfach an den nächsten Bittsteller und übermitteln dann dessen Antwort oder sie lassen wichtige Teile des Wahrspruches aus.

Diese Täuschung ist ihnen vor allem dann möglich, wenn die Frage aus Eigennutz oder niederen Beweggründen erfolgt. Sollte die Frage aber von besonderer Bedeutung für das Schicksal vieler sein, ganz so, wie es ihr Gesicht bei dem Untergang der Stadt *Swelt* war, so müssen sie die Wahrheit sprechen. Vor Wut jammern und klagen die drei dann, dass es über mehrere Meilen wie ein schauriges Heulen klingt und es einer gehörigen Portion Mut bedarf, sich ihrer Höhle zu nähern. Wer sich dennoch traut, vermag von ihnen Einsicht in den Lauf des Schicksals zu erhalten.

Ifirnsstrand Seite 24,

Die regelmäßigen *Hjaldings* des ehemaligen *Jarltums* Ifirnsgard wurden nicht ohne Grund in der kleinen Bucht Ifirnsstrand in der Nähe von Virport abgehalten. Tatsächlich erschien dem berühmten *Hetmann Hyggelik* hier der Schwanendelphin *Swanifrej*, begleitet von Dutzenden Delphinen. *Swanifrej* bedeutete dem *Hetmann*, diesen Platz in Ehren zu halten und zu schützen. Als

Gegenleistung versprach er, Eintracht und Harmonie über die Versammlungen zu legen.

Gut verborgen liegt am Rande der Bucht hinter den Kreidefelsen ein *Schwanennest Ifirns*, eine heilige und geweihte Stelle. Durch das Wirken der milden Göttin bleibt Ifirnsstrand auch im Winter meist eisfrei, und heftige Schneestürme, wie weiter im Norden, erreichen die Küste eher selten.

Durch das Fernbleiben der *Hjaldings* ist es nur eine Frage der Zeit, bis Hranngargezücht den Platz für sich entdeckt und die Macht der milden Göttin bricht. Dies könnte verheerende Winterstürme und Jahre der Entbehrung für die Küsten des Nordens mit sich bringen.

Zudem wird sich die fehlende Harmonie der lokalen *Hjaldings* bemerkbar machen, sodass verstärkt Rivalitäten unter den *Ottajaskos* aufkeimen könnten und Plünderungen oder Beutefahrten gegen Nachbarn wieder zunehmen.

Yumudas Insel Seite 22

Etwa 250 Meilen nordwestlich der Insel Dirak der äußersten Insel der Olportsteine liegt *Yumudas Insel*, die auch als Schneeland bezeichnet wird. Hier lebt die

Riesin ♀ *Yumuda* (mehrere tausend Jahre alt, verfilzte blonde Haare, 8 Schritt groß, läuft häufig nackt umher), die vielleicht letzte lebende Riesin Aventuriens. Ganz auf sich allein gestellt, sitzt sie oft schwermütig auf die See blickend am Ufer und wartet auf Besuch. Sie lebt vom Fischfang und der Jagd auf Seetiger. Auf der nur wenige Reichtmeilen großen Insel hat sich Yumuda eine Höhle aus Stein geschaffen, in der sie auf einem Haufen Seetigerfellen schläft.

Yumuda gilt als weise Seherin und wird bisweilen von den Thorwalern aufgesucht, um mehr über die Zukunft zu erfahren. Ihre Vorhersagen wurden bislang immer wahr. Doch die Riesin hilft nie ohne eine Gegenleistung und ihre Orakelsprüche sind meist unklar und können oft erst im Nachhinein richtig gedeutet werden. Falls ein Schiff die Insel erreicht und man um ihre Hilfe bittet, lässt sich Yumuda wie eine Königin hofieren und genießt die Aufmerksamkeit. Denn ihr größter Schmerz ist die Einsamkeit und sie sehnt sich nach Gesellschaft, sodass sie ihre Besucher häufig auffordert, länger zu bleiben und von der Welt zu erzählen. Besonders das Schicksal der Riesen interessiert sie, obwohl sie längst vermutet, dass es nur noch eine Handvoll von ihnen gibt.

Mysteriöse und geheimnisvolle Orte des Gjalskerlands

Amanma Rudh Seite 25, 30, 99, 179

Dass die riesige Festungsrue an den Knochenklippen von Trollen erbaut wurde, ist einigen Gjalskern und fremdländischen Gelehrten tatsächlich bewusst, dass sie wie die meisten anderen Trollburgen aus dem 5. Zeitalter stammt, weiß im Gjalskerland jedoch niemand. Welche Geheimnisse, Schätze und magische Mysterien sich noch in den zerfallenen Mauern befinden, weiß dagegen so gut wie niemand, denn die Gjalsker bewachen den Zugang, da die Festung für sie nicht nur heilig, sondern auch im Verteidigungsfall ein letzter Rückzugsort

ist. Nur mit Zustimmung angesehener Schamanen darf die Festung betreten werden, was äußerst selten geschieht. Doch könnte sich das Ziel einer Heldenreise ausgerechnet hier verbergen und die störrischen Gjalskerländer von der Notwendigkeit eines Besuchs zu überzeugen, ist eine spannende Herausforderung.

Broinn'an Makka Seite 30

In der Nähe des *Ur-Haerad* Alrudh befindet sich eine natürliche Grotte, die teilweise vom Wasser des Sees *Makka-Oug* überflutet ist. Die Gjalsker nennen sie



Broinn'an Makka (Makkas Schoß), doch ist Makka eigentlich keine mütterliche Göttin, sondern vielmehr unnahbar und von unerreichter Schönheit, weshalb der Zutritt zu ihrem Schoß nur wenigen Auserwählten gewährt wird. Auf dem glatten, fast schwarz glänzenden Wasser *Broinn'an Makkas* spiegelt sich zu bestimmten Zeiten Makkas Auge, der Mond, dessen Licht durch ein Loch im Fels in die Grotte fällt. Schon lange wurden diese „Tage des Mondlichts“ als heilige Zeit angesehen, um wichtige Zeremonien durchzuführen, doch der Sternenfall hat einiges verändert. In der Nähe der Gotte wirken die karmalen Kräfte der Schamanen unter Makkas Auge bisweilen besonders stark und auch die Geisterwelt scheint zu dieser Zeit näher, während magische Wirkungen wie etwa der Einsatz von Animistenkräften oder Zaubern unberechenbare Nebeneffekte erzeugen (Meisterentscheid). Sowohl Liturgien als auch Zauber und magische Handlungen erzielen bereits einen kritischen Erfolg, wenn zwei der drei Würfe eine 1 oder 2 zeigen. Die Schamanen Alrudhs versuchen, diesem neuen Phänomen nachzugehen, doch wird es einige Zeit dauern, bis sie eine Parallele zu den Sphärenrissen ziehen können, die andernorts im Gjalskerland für das erneute Auftauchen von Schwarmschrecken verantwortlich sind (☹ 177) – nur dass sich diese dünne Sphärengrenze in *Broinn'an Makka* eher positiv auswirkt.

Das Bannland von Achul-Barrach Seite 25

Im Südwesten der alten Trollfestung *Amanma Rudh* liegt eine geradezu malerische Hügellandschaft, in der merkwürdigerweise kein einziger Gjalsker lebt. Diese bewachen *Achul-Barrach* (das Hochland der Feinde) als Bannland oder auch Tabuzone, ohne genau sagen zu können, was sich dort verbirgt. Sie fürchten, dass jeder, der das Bannland betritt, den Einflüsterungen der Nachtschwarzen Spinne erliegt und sehen darin eine Gefahr für ihr Volk, weshalb sie niemanden passieren lassen. Die Warnungen vor den Hügeln gehen noch auf jene Trolle zurück, die Seite an Seite mit den Ahnen der Gjalsker in der Großen Schlacht kämpften. Gemeinsam mit dem Riesen Wolkenkopf erklärten sie den Menschen, dass von diesem Ort große Gefahr ausgehe. Tatsächlich befand sich hier im 4. Zeitalter eine Stadt der Trolle, in der sie den Goldenen Gott (den Namenlosen) verehrten. Noch immer ist dieser Landstrich durch dessen Einfluss verderbt und wer ihn trotz der Gegenwehr der Gjalsker betritt, den wird die Macht des Namenlosen vielleicht seine Seele kosten.

Das Tal des Blutes Seite 35, 117

Seit den Tagen der Großen Schlacht, deren Ausmaß das Gefüge der Sphären erschütterte, ist das Tal des Blutes ein Ort unberechenbarer Gefahren. Durch den Sternenfall werden die überderischen Phänomene im Tal häufiger und vielfältiger, was bisher kaum jemand mitbekommen hat, da die Gjalsker nur alle 28 Jahre einmal hierherkommen, um einen Siegesmondstein aufzustellen – das letzte Mal im Jahr 1031 BF. Diese Steine enthielten einst Bannzauber gegen das Böse, doch das Wissen darum geriet in Vergessenheit, weshalb

die Steine seit einigen Jahrhunderten nur noch traditionelle Zwecke erfüllen. Daher können hier seit dem Sternenfall unbemerkt Schwarmschrecken in die 3. Sphäre eintreten, was zu einer enormen Bedrohung für das Gjalskerland werden könnte, denn diese Daimoniden werden gefährlicher, je mehr von ihnen sich an einem Ort aufhalten. Auch andere Wesenheiten dringen gelegentlich durch die dünne Sphärengrenze ins Tal des Blutes, darunter auch Elementargeister, welche zur letzten Rettung für Helden werden könnten, die sich einer Übermacht von Schwarmschrecken gegenüber sehen.

Der Dûnthark & die Cregg'adan Seite 12, 99

Der Geisterwald der Gjalsker ist ein dichter Urwald aus riesigen Tannen und Mammutbäumen, ein Ort voller Geheimnisse. Neben den Schamanen durften ihn bisher nur wenige andere Personen unter besonderen Bedingungen betreten. In seinem Zentrum befindet sich in einem Kreis versteinerter Bäume eine natürliche Felshöhle, deren Form an einen Schädel erinnert. An seinen Innenwänden halten die Schamanen seit Jahrhunderten Geheimnisse von besonderer Wichtigkeit fest, was die Höhle zum größten Wissensschatz des Hochlands macht. Ein Teil dieses Schatzes zieht seit dem Sternenfall die Neugier der Schamanen auf sich – alte sternkundliche Inschriften und Darstellungen, die noch auf die alhanischen Ahnen der Gjalsker zurückgehen, scheinen plötzlich neuen Sinn zu ergeben. Über ihre genaue Deutung herrscht noch Uneinigkeit, doch scheinen sie auf weitere Orte im *Dûnthark* zu verweisen, an denen die Al'Hani Wissen vor ihren Häschern verbargen, das bis heute im Verborgenen ruht.

Vor einigen Jahren wurde der Stein von Prem im *Dûnthark* aufgestellt, um einen alten Bannzauber zu erneuern (☹ 179).

Verteilt im gesamten Gjalskerland stehen zudem sechs riesige Marmorblöcke, die fremdartige Gesichter zeigen und deren Blicke sich über dem *Dûnthark* kreuzen. Ihr Ursprung ist keinem Gelehrten bekannt und sie stammen weder von den Al'Hani noch von den Hjaldingern. Die Gjalsker nennen sie schlicht *Cregg'adan* (Steingesichter).

Der Zwanfirs Zahn Seite 25

Der von den Gjalskern abergläubisch gemiedene Berg wurde einst von Trollen als Aussichtspunkt genutzt, die auf seinem Gipfel eine Festung errichteten. Inzwischen dient er einer bleichen Höhlenspinnenart als Heimat, die ungewöhnlich gerissen agiert und sich dank latenter magischer Begabung sogar telepathisch verständigen kann. Symbole der Gjalskerschamanen an den Eingängen der Höhlen des Berges warnen vor den *Mochûla*, die in ihm hausen – nur kann leider kaum ein neugieriger Abenteurer die Zeichen der *Brenchi-Dûn* lesen.

Skoth'Sloch – Das Haerad der Schatten Seite 28

Das seit vielen Jahrhunderten verlassene *Haerad* in den Sümpfen wird von den Gjalskern *Skoth'Sloch* (Schattenmoor) genannt. Seine Einwohner erlagen einst den Einflüsterungen von Dämonen, wodurch ihre Seelen

zu ewiger Unrast verdammt wurden. Diese als *Molû-Parra-Dûn* (verderbte Geister) bezeichneten Geistererscheinungen machen Skoth'Sloch für die Gjalsker zu einem Ort, dem sie sich freiwillig nie nähern. Daher ahnen sie nicht, dass im *Haerad* der Schatten die 3. Sphäre in Berührung mit der Domäne *Tijakool* kommt, was zu bizarren Effekten führt: Nahrung verdirbt augenblicklich, dafür kommen kürzlich verstorbene Lebewesen manchmal zurück ins Leben. Sogar Ghule fürchten sich vor den chaotischen Ereignissen im Schattenmoor.

Wolkenkopfs Höhle Seite 25

Bevor der Riese Wolkenkopf ins Meer sprang, gab er seine Wohnhöhle in den Donnerzacken vertrauensvoll in die Hände einer der letzten Trollsippen des Landes, die sie seitdem gemeinsam mit einigen Schamanen der Gjalsker bewacht. Die Gänge und Räume von riesenhaftem Ausmaß wären für neugierige Abenteurer ein schwer zu erreichendes, aber sicher lohnenswertes Ziel voller Geheimnisse.

Mysterien der Städte

Der Hetmann von Kendrar Seite 35

Gundrid Eldhildasdottir hat weder Eldgrimm noch Helgi ihre Zurücksetzung vergeben und sinnt auf Rache. Sie sieht sich als rechtmäßige Herrin der Stadt und will notfalls in bester Thorwaler Manier die Macht gewaltsam an sich reißen. Gundrid weiß einige Traditionalisten hinter sich, die ihre Sicht teilen, dass man zu langmütig mit den Nostriern umgeht.

Der Kampf um Enqui Seite 31

Leta Tequir hat schrittweise an Macht gewonnen und will diese weiter ausbauen. Die Gruppe um sie sind Widerständler, die im Geheimen daran arbeiten, das Joch der Thorwaler abzuschütteln. Ihr Handel ist in Wahrheit Schmuggel mit Waffen und Walbein. Ihre Handelspartnerin, die Hexe *Roana vom Dornwasser* (siehe Seite 188), versorgt Leta mit Giften, die mit großem Ertrag weiterverkauft werden. Roanas Hexenzirkel arbeitet eng mit den Widerständlern zusammen.

Nur die wenigsten wissen, dass der vermeintliche Herr des Irrlichterhügels, Vito Jeninen, nach der Pfeife von Leta Tequir tanzt, die ihm derzeit noch ihre Gunst und Zuneigung gewährt, aber mittelfristig selbst seinen Platz einnehmen möchte.

Der Tempel des Gottwals zu Prem Seite 43

Neben dem Hauptttalisman der Swafnirkirche wird in Prem auch ein anderes Objekt von großer Macht aufbewahrt: die Enduriumklinge *Hyrr-Kanhay*, auch das *Schwarze Schwert Nagrachs* genannt. Von den Dienern des Dämonenfürsten Borbarad geschmiedet, war die Klinge lange Zeit im Besitz der Heptarchin *Glorana*, bis es ihren Schergen von Iskir Ingibjarsson entrissen wurde. Er übergab das Schwert in die Hände der Kirche, die es seitdem in Prem verwahrt. Obwohl der Aufbewahrungsort der finsternen Klinge nur wenigen Eingeweihten bekannt ist, suchen Paktierer und andere Schurken danach, die sich *Hyrr-Kanhays* bemächtigen wollen.

Die Herren von Waskir Seite 49, 99

Hetmann Tevil Gundasson ist ein Vetter von Jurga Trondesdottirs Ehemann  *Finnwulf Dhaenkirsson* (43, rotblonde Haare, kraftstrotzend). Seit Jurgas Abdanken verliert er an Einfluss, sodass die *Farseesson-Sippe* wieder ihre Chance sieht, Waskir vorzustehen.

Bei dem Götzen *Razorag* handelt es sich um den orkischen Gott *Brazoragh*, der in der Stadt immer mehr an Einfluss gewinnt. Einige Waskirer haben ihm inzwischen einen geheimen Kultplatz in einer der Lehmhütten aufgebaut und bringen ihm dort Blutopfer dar.

Geheimnisse der Persönlichkeiten

Asgrimm Ragnarsson, Hetmann der Hetleute

Der *Oberste Hetmann* (*1008 BF, 2,02 Schritt, zuverlässiger Anführer und Richter) ist für viele Thorwaler nur eine Übergangslösung, eine Art kleinster gemeinsamer Nenner. Der charismatische Asgrimm hat jedoch Gefallen an seinem Amt gefunden und setzt nun alles daran, seine Macht zu festigen. Dabei beweist er Weitsicht bei der Wahl seiner Freunde, etwa *Kjaska Brydardottir*, und auch Vorsicht beim Umgang mit seinen Feinden wie *Thyra Wulfgardsdottir*. Schwierigkeiten bereitet ihm

aber das plötzliche Interesse an seinem Familienleben, denn Asgrimm hat bisher nie über Partnerschaft oder gar Kinder nachgedacht und wird nun plötzlich von interessierten Maiden bedrängt.

Hetmann Asgrimm im Spiel: Asgrimm ist ein anständiger und stets um Ausgleich bemühter Anführer, der noch nach seinem Platz im Machtgefüge Thorwals sucht. Um seinen Ruf weiter zu verbreiten und seinen Ruhm in Swafnirs Augen zu mehren, setzt er dabei gern auf die Hilfe reisender Abenteurerinnen, die in seinem Namen für Frieden, Sicherheit und neuen Reichtum sorgen.

† Kjaska Brydasdottir, Sprecherin der Modernisten

Kjaska (*999 BF, 1,79 Schritt, Beraterin mit eigener Agenda) legt viel Wert darauf, als zupackende, freundliche und kompetente rechte Hand des *Obersten Hetmanns* gesehen zu werden. Dabei arbeitet sie wie ihre Schwester daran, Thorwal zu reformieren und zu modernisieren, weswegen sie sich



häufig mit Thyra Wulfgardsdottir streitet. Dabei wird sie schnell beleidigend und reagiert oft vorschnell. Ihr wichtigstes Anliegen ist aber persönlicher Natur, denn sie versucht mit allen Mitteln, ihre Familie zu schützen und auf den rechten Pfad zu führen.

Kjaska Brydasdottir im Spiel: Kjaska ist im Süden Thorwals eine treibende politische Kraft. Sie entsendet gern Abenteurerinnen auf Missionen, mit denen sie in den Augen des *Obersten Hetmanns* glänzen oder die Traditionalisten verärgern kann.

† Thyra Wulfgardsdottir, Sprecherin der Traditionalisten

Thyra (*1018 BF, 1,80 Schritt, unerkannte Schurkin) hängt wie ihr Ehemann Iskir insgeheim dem ketzerischen Glauben an, dass nicht Swafnir, sondern Hranngar die wahre Göttin der Thorwaler ist. Sie spinnt im Verborgenen ein



Netz aus Intrigen, um den Glauben an Swafnir auszuhöheln und schließlich zu ersetzen. Dafür schreckt die glühende Verehrerin der dämonischen Seeschlange vor keinem Mittel zurück, agiert aber geschickt über Mittelsmänner, sodass sie noch über Jahre hinweg unentdeckt im Herzen Thorwals ihre böse Saat sähen kann.

Thyra Wulfgardsdottir im Spiel: Thyra ist die Schurkin, von deren Existenz kaum jemand etwas ahnt. Ihre Gefolgsleute und angeheuerten Schläger entführen Swafnirgeweihte, sabotieren Kaperfahrten und sähen Zwietracht unter den Thorwalern. So werden sie zu Gegenspielern echter Heldinnen, die nach und nach Hinweise darauf erhalten, dass es an den Gestaden des Gottwals einen „Kopf der Schlange“ geben muss.

† Ôle Swafgardsson, Hochgeweihter des Swafnir

Der Hohepriester (*1001 BF, 1,94 Schritt, wohlklingende Stimme, idealistisch, begeisternd) nimmt seine Aufgabe sehr ernst, steht aber bisweilen im Schatten seiner entrückten Vorgängerin Bridgera Karvsolmfara, die von vielen Thorwalern wie eine Heilige verehrt wird. Das Gefühl, ihrem Vorbild nicht gerecht werden zu können, nagt bisweilen an ihm.



Ôle Swafgardsson im Spiel: Der Hohepriester steht auch Fremden offen gegenüber, wenn sie ihn von ihren hehren Absichten überzeugen können. Er kann für Spielercharaktere in Thorwal daher eine wichtige Anlaufstelle sein, wenn es gilt, einflussreiche Unterstützung zu gewinnen und vor mächtigen *Hetleuten* und Sippenführern oder gar vor dem Großen *Hjalding* Gehör zu finden.

† Frenjadur Maradasdottir, Thorwals Hoffnung

Die Schiffsführerin (*1019 BF, 1,79 Schritt, lebenslustige Freibeuterin) fühlt sich nur an Bord eines Schiffes wirklich wohl. Über Jahre hat sie den schleichenden Niedergang ihrer Mutter



mitansehen müssen, wofür sie allein deren politische Bemühungen verantwortlich macht. Deshalb verzichtet Frenjadur auf alle derartigen Ambitionen und versucht stattdessen, zur größten *Hetfrau*, Freibeuterin und Schiffsführerin ihres Landes aufzusteigen. Ihr Elan, ihre kompromisslose Energie und ihr Talent im Umgang mit Menschen sorgen dafür, dass ihr die *Runjas* bei diesem Unterfangen noch lange gewogen sein werden.

Schiffsführerin Frenjadur im Spiel: Als nimmermüde Reisende kann Frenjadur Heldinnen an allen Küsten des Nordens begegnen. Wer das Glück hat, sie unter friedlichen Umständen kennenzulernen, findet in ihr schnell eine Freundin oder wenigstens eine sichere Reisemöglichkeit. Wer aber auf der falschen Seite ihrer immer häufiger werdenden Plünderfahrten steht, sollte besser zu Swafnir beten und so tapfer kämpfen, dass er sich ihre Achtung verdient.

† Hjaldar Thorwulfsson, Liebling der Runjas

Der Abenteurer (*1017 BF, 1,87 Schritt, Held wider Willen) ist ein Sinnbild vieler Thorwaler Eigenarten. Er folgt seinem Weg voller Schicksalsergebenheit und gerät dabei in dramatische Si-



tuationen, die er meist nur durch Glück meistert. Was viele andere erfreuen würde, fühlt sich für Hjaldar inzwischen wie ein Fluch an, denn niemand rühmt ihn wegen seiner Klugheit, seiner Stärke oder seiner Tapferkeit, sondern einzig deshalb, weil die *Runjas* ihm immer wieder zu Hilfe eilen.

Hjaldar Thorwulfsson im Spiel: Hjaldar ist ein guter Reisegefährte für Heldinnen, die freiwillig oder unfreiwillig mit ihm in abenteuerliche Geschichten verwickelt werden. Selbst außerhalb von Thorwal kann man ihn antreffen, wo er Fremden die Kultur und Sprache seiner Heimat im Gespräch näherbringt. Wahre Freunde aber wären für ihn solche Abenteurerinnen, die ihm dabei helfen, endlich eine Heldentat aus eigener Kraft zu vollbringen und anschließend auch überall darüber sprechen.

☞ **Swanhild Norrisdottir, Olporter Magierin**

Die reiselustige Magierin (*1009 BF, 1,80 Schritt, temperamentvolle Wind- und Wetterzauberin) ist ein sehr wissbegieriger Mensch. Mit ihrem Eifer



schießt sie gelegentlich über das Ziel hinaus, weshalb manche Kollegen von der Olporter Akademie es vorziehen, nicht mit ihr zu arbeiten. So wählt Swanhild immer häufiger abenteuerlustige Reisende als Gefährten, um mit ihnen gemeinsam auf der Spur alter Legenden nach magischen Schätzen zu suchen. Ihr größtes Interesse gilt dabei den Sagas, die von *Alfen* handeln, denn Swanhild ist von der Idee besessen, ein Grundlagenwerk über die verschiedenen Arten magischer Wesen in Thorwal zu verfassen.

Magierin Swanhild im Spiel: Reisende können Swanhild beinahe überall in Thorwal begegnen. Dabei ist es möglich, dass die Magierin einer Gruppe reisender Heldinnen hilft oder dass sie sich selbst in ihrem Übermut in Gefahr begeben hat und einer Rettung bedarf. Darüber hinaus ist Swanhild eine potenzielle Auftraggeberin für Schatzsuchen und Irrfahrten durch das ganze Land, die sie gelegentlich auch selbst begleitet. Auch als Informationsquelle an der *Runajasko* kann Swanhild in Erscheinung treten, wobei sie für ihre Dienste lieber eine spannende Geschichte hört, als in barer Münze bezahlt zu werden.

☞ **Schwarzaxt, Piratenanführer der Olportsteine**

Als Sohn einer friedlosen Mutter wuchs Schwarzaxt (*998 BF, 1,99 Schritt, drahtig, vernarbt, aggressiv) in der Verbannung auf. Das Leben unter Friedlosen und Piraten hat ihn hart gemacht und gelehrt, keine Schwäche zu zeigen.



Wenngleich er ein machtbewusster Anführer ist, der Ruhm, Reichtum und Anhänger zu schätzen weiß, geht es ihm tief in seinem Inneren mehr um Anerkennung als um Macht. Auch wenn er sich in seiner Rolle als raubeiniger Pirat gefällt, träumt er insgeheim davon, als Held und Anführer angesehen zu werden und einen Platz in den Sagas und Liedern seines Volkes zu finden. Schwarzaxt hat keinerlei rahjanisches Interesse an Frauen, sehr wohl aber an Männern.

Schwarzaxt im Spiel: Wenngleich er nicht zögert, heimtückische Tricks anzuwenden, besitzt Schwarzaxt einen kruden Ehrenkodex, dem er treu bleibt. Wer ihm Respekt abnötigt, dem kann er ein verlässlicher Verbündeter sein. Wen er aber als seinen Feind betrachtet, der hat von ihm nur Überheblichkeit, Spott und Drohungen zu erwarten.

☞ **Tula von Skerdu, Oberhexe Thorwals**

Die Königin der Hexen (wahres Alter unbekannt, 1,92 Schritt, graue Eminenz der Olportsteine) ist eine egeborene Hexe; die Last des Alters kann ihr nichts anhaben.



Über viele Jahre und Jahrzehnte hinweg konnte Tula geheimes Wissen anhäufen und ein Netz aus Beziehungen spinnen. Dennoch ist sie nicht unsterblich, denn Feuer und Stahl schaden ihr wie jedem anderen auch. Bislang hat sie ihre Fähigkeiten für den Kampf gegen Sklavenhalter und andere Vergehen wider die Freiheit eingesetzt, doch seit dem Sternenfall plagen sie böse Vorahnungen von einem düsteren Schicksal, das ganz Thorwal bedroht. Deshalb richtet sie ihr Augenmerk nun vermehrt auf ihre Heimat und geht Hinweisen nach, die sie auf die Spur dieses Unheils bringen könnten.

Hexe Tula im Spiel: Heldinnen hören von Tula lange bevor sie der Hexe selbst begegnen. Sie ist eine undurchschaubare Gestalt, die für Reisende eher zur Gefahr als zur Helferin wird. Vor allem wenn ihre Pläne denen der Heldinnen zuwiderlaufen, kann sie schnell zur gnadenlosen Gegnerin werden. Dennoch verfolgt Tula keine zutiefst bösen Absichten, sodass sie unter den richtigen Umständen auch eine wertvolle Hinweisgeberin und Verbündete auf Zeit sein kann. Außerhalb der *Runajasko* ist sie eine der wenigen Expertinnen der Runenmagie.

☞ **Gon Partach bren Yarrodh, Yalding von Niellyn**

Der alte Sippenführer (*987 BF, 1,92 Schritt, nie bezwungener Krieger) ist ein ungewöhnlich ruhiger Mensch, der nicht viel von überflüssigem Geschwätz hält. Stattdessen vertraut er bei-



nahe blind auf die Worte von Schamanen, auf Träume, Omen und Vorzeichen. Seine größte Sorge ist dabei ein Zeitalter der *Mochûla*, das er seit dem Sternenfall in seinen Träumen sieht. Gemeinsam mit den Schamanen von Niellyn versucht er den neuesten Vorkommnissen nachzugehen, vernachlässigt darüber aber auch zusehends seine körperliche Ertüchtigung. Deshalb verfolgt ihn neuerdings die Angst, ein jüngerer Krieger könnte ihn als *Yalding* ersetzen, bevor er sein Volk vor den *Mochûla* gerettet hat, bis in seine Träume.

Gon Partach im Spiel: Gon Partach ist ein Fels in der Brandung, von dem sich Sippenmitglieder und Fremde gleichermaßen ein gerechtes Urteil erhoffen dürfen. Gerade Fremden gegenüber tritt er zunehmend verschlossen auf, da ihn langsam eine schleichende Paranoia befällt – jeder könnte ein Diener der Mutter der Dämonen sein.

Ygrain dûr Deardra, reisende Brancha-Dûn

Die Schamanin (*1014 BF, 1,91 Schritt, fremdartige Helferin in der Not) geriet während ihrer Ausbildung als junges Mädchen in einen Kampf mit Dämonen, den sie nur knapp überlebte. Seitdem scheinen die finsternen *Mochûla* ihr stets auf den Fersen zu sein, um einzufordern, was ihnen verwehrt wurde. Deshalb verweilt Ygrain nie lange an einem Ort, denn sie fürchtet um das Leben derer, die sie in Gefahr bringen würde. Trotz dieses harten Schicksals ist sie im Grunde eine heitere, lebensfrohe und vor allem sehr neugierige Person, die anderen offen begegnet und ohne Zögern hilft. In ihren Augen ist das Leben zu kurz und zu hart, um andere Menschen schlecht zu behandeln.

Schamanin Ygrain im Spiel: Ygrain ist für Reisende in Not eine willkommene Hilfe und kann zudem als Vermittlerin und Übersetzerin dienen. Gleichzeitig tauchen ihre Fragen über Land, Götter und Gebräuche der Fremden viele alltägliche Dinge in ein neues Licht, was zu interessanten Unterhaltungen am Lagerfeuer führen kann.

Gon Nanokh bren Daragh, Palenkel-Sieger

Der überaus kräftige *Palenkel*-Sieger (*1020 BF, 1,79 Schritt, kompetenter Athlet, schlechter Menschenkenner) ist ein temperamentvoller und ungestümer Mensch. Schon seit seiner Kindheit hat er davon geträumt, einst ein *Gon* zu sein. Nach mehreren nur knapp verpassten Siegen in Niellyn ließ er nichts unversucht. Ein sommersprossiger Südländer mit einer eigenartigen Kopfbedeckung, der das Hochland bereiste, gab ihm schließlich einen Rat: Einmal im Mond sollte er eine *Tarnele* verzehren, die im Schatten eines Baumes wuchs, an dem sich ein Mammut gerieben hat. So würde er an der Stärke *Natûru*-Gons teilhaben können. Nanokh befolgte diesen Rat und ist seitdem ungeschlagen, weshalb er fest an die Wirkung glaubt. Vielleicht hängt seine Siegessträhne tatsächlich mit der *Tarnele* zusammen, vielleicht ist es allein Gon Nanokhs fester Glaube an die Wirkung.

Hinter seinem überschwänglichen Verhalten verbergen sich aber auch Selbstzweifel. Seinen *Palenkel*-Sieg errang er, als seine schärfste Konkurrentin, **1** *Gon Cilatira brai Hjalbeth* (28, lange hellbraune Zöpfe, Bärenätowierung am rechten Arm als Zeichen eines Zweikampfs mit einem Bären; schnippisch, lacht gern; Willenskraft 13 (16/14/11), SK 1), kurz vor dem letzten Wettkampf spurlos verschwand. Obwohl er es nie zugeben würde (und vermutlich nicht einmal selbst weiß), nagt die Frage, ob er seinen letzten Sieg wirklich verdient hat, an ihm.



Gon Nanokh im Spiel: Der *Palenkel*-Sieger bietet sich als Rivale und Herausforderer von Heldengruppen an, die sich mit der legendären Stärke der *Gjalsker* messen wollen. Außerdem kann der junge Kämpfer im Gespräch viele Aspekte seiner Kultur auch für Fremde verständlich machen. Die Helden können ihm überall im *Gjalskerland* begegnen und ihn vielleicht auch bei der Suche nach der nächsten *Tarnele* unterstützen. Gewinnen sie sein Vertrauen, kann es sogar sein, dass Gon Nanokh seine Sorgen mit den Helden teilt und sie bittet, sich auf die Suche nach der immer noch verschollenen *Cilatira* zu machen.

Geheimnisse weiterer Personen aus Thorwal

Asleif Phileasson

Der legendäre Weltumsegler ist entgegen der meisten Vermutungen weder tot noch im *Güldenland* alt und fett geworden. Stattdessen harrt er seit seinem Verschwinden in einer *Globule* aus, in die er durch die Macht der Erzdämonin *Charyptoroth* gerissen wurde.

Nur *Iskir Ingibjarsson* weiß um Phileassons wahres Schicksal.



Bjarne Beornsson wird, wohin er auch kommt, selten mit Gleichmut willkommen geheißen. Misstrauen schlägt ihm auch deshalb entgegen, weil niemand recht zu sagen vermag, was seine wahren Ziele sind. Unter seinen Begleitern sind einerseits Mitglieder der *Beorns-Ottajasko* aus *Svegan* sowie Frauen und Männer von den umliegenden Höfen, die verwandtschaftlich mit ihm verbunden sind. Andererseits finden sich aber auch Piraten und Unruhestifter darunter, die nur deshalb mit Bjarne ziehen, um sich im Glanz seines ebenso berühmten wie berüchtigten Vaters zu sonnen.

Eyvin Joransdottir als reisende *Ex-Jarlin* und „Wogenglätterin“ gewinnt in den Dörfern zunehmend an Beliebtheit, während sie den eigentlichen *Jarlen* der Region ein Dorn im Auge ist. In Südthorwal hat man bisher wenig Notiz von ihr genommen, doch ihr Ehrgeiz und das Gefühl, um ihre Lebensaufgabe betrogen worden zu sein, machen Eyvin im Norden bald bekannt. Dabei tritt sie meist als freundliche, hilfsbereite Streitschlichterin auf, stachelt insgeheim aber auch so manche *Rekkerin* gegen die „neue Obrigkeit“ auf. Ihr wichtigster Verbündeter ist dabei bisher **1** *Haakon Eldgrimmsson* (siehe Seite 188), den sie als Sprachrohr der Unzufriedenheit vor allem in *Olport* einsetzt.

Fjaellgard Ketilsdottir wurde als Kind verstoßen, weil das Runenorakel ihr eine Zukunft als Unglücksbringerin offenbarte. Seitdem trägt sie einen vom Schmerz genährten Hass in sich. Dieser gilt all ihren Mitmenschen, die in vertrauten Gemeinschaften eine Heimat haben. Den zweiten Aspekt des Gottes *Ögnir*,

die Versöhnung, vernachlässigt sie, was auch der Grund dafür ist, dass ihr Lehrmeister sich weigerte, ihre Ausbildung abzuschließen.

🐉 **Ifirniane Raskirdottir** kann den Heldinnen als Retterin in der Not begegnen, wenn sie in der Wildnis Nordthorwals in große Bedrängnis geraten sind. Andererseits kann die Hochgeweihte der Ifirn sie aber auch in Bedrängnis bringen und Jagd auf sie machen, wenn sie die Heldinnen (möglicherweise aufgrund falscher Beschuldigungen) eines Wald- oder Jagdfrevels verdächtigt. Man erzählt sich, sie pflege eine enge Freundschaft zu allerlei *Alfen* und Wesen der Natur wie dem *Drugdamander* oder *Uldavir*.

🐉 **Ingald Ingibjarsson** macht sich insgeheim Vorwürfe, dass es ihm nicht gelungen ist, seinen Bruder von dessen Irrweg und der Opposition gegen die *Oberste Hetfrau* abzubringen. Dass Iskirs Weg ihn und dessen Frau Thyra bis zur Verehrung Hranngars geführt hat und wie weit dessen Pläne für die Zukunft tatsächlich reichen, ahnt Ingald nicht.

🐉 **Iskir Ingibjarsson**

Der „Letzte Hjäldinger“ ist schon lange vom Glauben an Swafnir abgefallen. Stattdessen verehrt er Hranngar, die er für die wahre Göttin der Hjäldinger hält und die ihm das Leben gerettet hat, als Phileassons Expedition verschwand. Hinter dieser göttlichen Seeschlange verbirgt sich die Erzdämonin Charyptoroth, die Iskir zu ihrem Auserwählten, nicht jedoch aber zum Paktierer gemacht hat. Durch ihre Macht befiehlt er eine flugfähige Dämonenarche, ein machtvolles, dämonisch beseeltes Schiff namens *Hornlibelle*, welches er meist in einer geheimen Bucht nordöstlich von Olport verborgen hält. Doch trotz all dieser Macht hat der wortgewandte Iskir die Wahl zum *Obersten Hetmann* letzten Endes verloren, was ihn in eine tiefe Sinnkrise gestürzt hat. Die politischen Bestrebungen in der *Hjaldingstadt* Thorwal hat er deshalb seiner Frau Thyra überlassen, die er als eine der wenigen in seinen Glauben eingeweiht hat. Iskir selbst hält sich nun häufig in Enqui auf, wenn er nicht auf der *Hornlibelle* rastlos die nördlichen Meere durchstreift, um zu ergründen, welches Schicksal seine Göttin ihm vorherbestimmt hat.

🐉 **Jorunn Swafnildsdottir** ist immer auf der Suche nach einem herausfordernden Streitgespräch und interessanten Diskussionen. Für die Veröffentlichung ihrer Schriftenammlung wird sie von einigen Traditionalisten aus dem Norden heftig angefeindet, die darin einen Verrat an der althergebrachten mündlichen Tradierung sehen.

🐉 **Jurga Trondesdottir**

Die Saga der ehemaligen *Obersten Hetfrau* ist noch nicht zu Ende erzählt. Durch die Ereignisse im Regionalabenteuer **Runen des Schicksals** erhält Jurga einen ersten, entscheidenden Hinweis, der sie schließlich dazu veranlassen wird, mit einem einzelnen Drachenboot

gen Norden fortzusegeln. Nicht einmal ihre Schwester Kjaska weiß genau, wonach Jurga in den Nebeln des Nordens sucht, doch Swafnir scheint einen Plan zu haben, dem die gefallene *Hetfrau* unbedingt folgen will.

🐉 **Marada Gerasdottir** hat auf ihrer Irrfahrt zwar vielen Schrecken getrotzt, ist darüber aber mitnichten wahnsinnig geworden, wie manche behaupten. Ihren Rückzug aus der Politik betrachtet sie vielmehr als notwendiges Schicksal, denn nach dem Willen der *Runjas* soll sie wohl niemals *Oberste Hetfrau* sein. Diese bittere Erkenntnis hat Marada akzeptiert und bereitet sich stattdessen darauf vor, ihrem wahren Schicksal entgegenzutreten, von dem sie vermutet, dass es in den Nebeln auf sie lauert und in Gestalt von Meeresungeheuern bald ihre ganze *Ottajasko* bedrohen wird. Deshalb bemüht sie sich sehr darum, ihre abenteuerlustige Tochter Frenjadur zu unterstützen, denn in ihr sieht sie Uddahjals Hoffnung für die Zukunft.

🐉 **Ohm Follker** ahnt, dass seine Tage auf Dere langsam gezählt sind. Der alte, fast blinde Skalde zieht deshalb nicht nur durch das Land, um sein Wissen weiterzugeben, sondern sucht vielmehr nach seiner letzten Saga. Sein Schicksal ist es, eine letzte große Geschichte in Versform zu gießen, davon ist er überzeugt. Doch was die *Runjas* wirklich für den berühmten Geschichten-erzähler vorgesehen haben, wird allein die Zeit zeigen.

🐉 **Roana vom Dornwasser** macht *Hetmann* Ingald Ingibjarsson persönlich für den Tod ihrer Geliebten verantwortlich, denn Natasha flüsterte seinen Namen, bevor sie in Roanas Armen ihren Wunden erlag. Was der ehemaligen Oberhexe, die sich oft unerkannt in Enqui aufhielt, wirklich widerfahren ist, weiß Roana bis heute nicht – sie wäre aber bereit, für diese Information über Leichen zu gehen. Dennoch versucht sie, ihre persönliche Rache nicht Überhand nehmen zu lassen, sondern geht in kaltem Zorn mit planvollem Handeln gegen die Thorwaler vor.

🐉 **Runwolf Laeskirsson** ist ein begnadeter *Godi*, doch er ist nicht frei von Habgier. Als eine reiche Sippe sich bei der Entlohnung seiner Hilfe allzu geizig zeigte, prophezeite er ihnen einen harten Winter. Als im folgenden Winter eine schwere Krankheit in das Dorf kam und das Sippenoberhaupt und viele seiner Verwandten das Leben kostete, deuteten viele dies als Strafe der Schicksalsmächte. Zu Recht, sagen die einen, zu Unrecht die anderen. In jedem Fall werden Runwolf und seine Weissagungen unter den abergläubischen Nordleuten seitdem noch mehr geachtet, aber ebenso gefürchtet.

🐉 **Stirbjörn Karvensson** ist als *Jarl* keineswegs unumstritten, zumal es ihm nicht gelungen ist, das Gerücht zum Verstummen zu bringen, dass er sich vor allem anderen um seinen eigenen Wohlstand und den seiner Sippe kümmere. Sein schärfster Konkurrent bei

der letzten Wahl war der alternde Recke **Haakon Eldgrimmsson** (*982 BF, ergrautes blondes Haar, braune Augen, respekteinflößend, polternd), der nicht müde wird, tatsächliche und vermeintliche Versäumnisse des *Jarls* anzuprangern.

Thure Jurgasson ist hin- und hergerissen zwischen den Erwartungen und Hoffnungen, die man in ihn als Urenkel von Garhelt, Enkel von Tronde und Sohn von Jurga setzt und seiner Sehnsucht nach einem einfachen, freien Leben als *Rekker*. Seine Schwärmerei für Frenjadur Maradasdottir geht weit über jugendliche Verliebtheit hinaus, denn es ist nicht nur die Frau selbst, sondern vor allem ihr Lebensstil, der es Thure angetan hat. Als junger, impulsiver Krieger mit wenig Lebenserfahrung kann er sich den Verlockungen der See nicht ewig widersetzen – es wird der Tag kommen, an dem er etwas Überstürztes und Dummes tut.

Geheimnisse weiterer Personen aus dem Gjalskerland

Breandan bren Breannan wirkt wie ein einsamer Wolf, ist aber ein sehr geselliger Mensch, der dank seiner Reisen mehrere Sprachen spricht und sogar ein wenig von entfernteren Kulturen versteht. Seine Lebensaufgabe, den Drachen zu erlegen, der die Seele seiner Frau und seines Kindes geraubt hat, muss er nicht allein bestreiten – im Gegenteil, er wüsste die Gesellschaft tapferer *Sasunnach* zu schätzen. Ihre Hilfe könnte er angemessen entlohnen, denn auf seinen Reisen hat er so manches interessante Artefakt gefunden, das er dankbar an seine Unterstützer weitergeben würde.

Dairdra brai Madhreth ist für ihren Zorn auf alle Thorwaler bekannt. Wenige wissen jedoch, weshalb die gestandene Kriegerin immer wieder zu Angriffen auf Thorwaler Siedlungen aufruft. Hinter ihrer Kampfeslust steht ein trauriges Schicksal, denn in ihrer Jugend war Dairdra mit einem Thorwaler so gut befreundet, dass sie schließlich sogar Blutsbruderschaft schlossen. Doch zu ihrem nächsten Treffen erschien der Freund nicht und auch danach hörte Dairdra nie wieder etwas von ihm. Verbittert über die Treulosigkeit entwickelte sie einen Groll gegen alle Thorwaler, den bis heute kein Kampf zu besänftigen vermochte. Was jedoch wirklich mit ihrem Freund geschah, weiß niemand, und nur das Schicksal könnte neugierige Heldinnen auf den rechten Pfad führen, um ein altes Geheimnis aufzudecken und vielleicht sogar eine verloren geglaubte Freundschaft wiederherzustellen.

Gon Bartakh bren Yuchdan verliebte sich in **Caltha brai Marzagh**, die Tochter des ehemaligen *Yaldings* von Mortakh, die einem Ghulbiss zum Opfer fiel.

Seitdem ist in seinem Herzen ein unstillbarer Hass auf die Leichenfresser entbrannt. Das Einzige, was ihn in eine ähnliche Rage versetzen kann, ist seine Rivalität mit *Rastar Ogerschreck*, doch dieser will er endlich ein Ende bereiten. Auf Drängen der Schamanen seines *Hae-rad* will er bei einem der kommenden *Gon'da-Gon-Pal-enkel* die Gelegenheit nutzen, den alten Hader in einem *Brannndori* auszuräumen – einem Kampf, von dem das Gjalskerland noch in Jahrhunderten sprechen wird.

Gon Morlaigh brai Ailsbeth fürchtet als erfahrene und umsichtige Anführerin um die Zukunft ihres *Hae-rad* nach ihrem Ableben. Deshalb sucht sie gemeinsam mit Schamanen aus Alrudh nach einem Weg, ihre Seele in einen jüngeren Körper zu übertragen – ein moralisch zweifelhaftes, aber aus ihrer Sicht notwendiges Unterfangen.

Marthai dūr Krommegh

Die uralte Schamanin Marthai ist nicht unsterblich, sondern verdankt ihr langes Leben ihrem Traditionsartefakt, einer geerbten Knochenkeule. In dieser ist ein machtvoller Dämon gebunden, der Marthai am Leben hält. Viele Jahrzehnte lang hat sie versucht, diesen düsteren Geist zu bezähmen, vielleicht sogar zu heilen, doch langsam, aber sicher gewinnt das Wesen die Überhand. Dadurch wird Marthais Verhalten zunehmend sprunghaft und auch bössartig, was nicht nur ihre wenigen Schüler bestätigen, sondern auch Heldinnen selbst erfahren können.

Morruga brai Andraga reist und jagt im gesamten Gjalskerland. Dadurch gehört sie zu den ersten, welche die zunehmenden Gefahren durch die Schwarm-schrecken bemerken. Während sie sich anfangs noch keinen Reim auf die Wesen machen kann, dämmert in ihr nach und nach der Verdacht, dass ihre Heimat ernsthaft in Gefahr ist. Sie beginnt sich an die Schamanen und *Yaldings* des Landes zu wenden und wird zunehmend besessen von dem Plan, eine Streitmacht zum Schutz des Gjalskerlandes aufzubauen.

Rastar Ogerschreck war einst ein rastloser Abenteurer, der nie alt werden wollte. Doch viele Winter gingen ins Land, inzwischen hat selbst der über Sechzigjährige eingesehen, dass der Abend seines Lebens anbricht. Deshalb bemüht er sich nun darum, noch einige weitere Großtaten zu vollbringen, damit sein Körper übersät ist mit Bildern der Ehre, wenn ihn dereinst der Tod ereilt. Eine wichtige Rechnung hat er dabei noch offen – seine Feindschaft mit *Gon Bartakh bren Yuchdan*, von der er ahnt, dass sie in seinem letzten großen Kampf münden wird.

Generische Meisterfiguren

In Thorwal und dem Gjalskerland gibt es neben einigen abscheulichen Ungeheuern auch menschliche Widersacher. An dieser Stelle stellen wir dir drei Gegner vor, auf die du nach Bedarf zurückgreifen kannst. Ihr Erfahrungsgrad liegt bei *Erfahren*. Wie bei allen Kulturschaffenden erhalten auch sie die Erfahrungsgradaufsätze *Kompetent* und *Meisterlich*. Diese Werte gelten dann anstelle der Grundwerte.

Friedloser Pirat

Unter den Thorwalern sind die Friedlosen Ausgestoßene, die sich unverzeihlicher Verbrechen schuldig gemacht haben. Friedlose gehen oft der Piraterie nach und überfallen sowohl thorwalsche Siedlungen als auch Dörfer und Städte entlang der Westküste Aventuriens. Viele von ihnen haben sich auf den Olportsteinen niedergelassen und fristen dort ein karges Dasein. Ihre Grausamkeit ist gefürchtet und sie verstehen sich auf den Umgang mit typischen Thorwalerwaffen, etwa der Orknase, dem Schneidzahn oder einem Hjallander Entermesser.

Gjalsker Stammeskrieger

Die Mehrheit der Gjalsker ist im Umgang mit Waffen geübt, doch die *Durron*, die Stammeskrieger, sind

darin besonders gut geschult. Als Waffen bevorzugen sie Barbarenschwerter, Äxte, Speere und Hämmer, die ihr furchteinflößendes Erscheinungsbild noch unterstreichen und bei einem Treffer verheerende Wunden verursachen.

Gewandet sind sie üblicherweise in eine für das Gjalskerland typische Lederrüstung, die ihnen guten Schutz bietet und kaum behindert. Ein weiterer Vorteil ist ihre körperliche Stärke, die sie durch das entbehrungsreiche Leben im Gjalskerland und durch ihre Wettkämpfe untereinander erlangt haben.

Thorwalsche Seefahrerin

Die Thorwaler sind als seefahrendes Volk aventurienweit bekannt. Als Teil einer *Ottajasko* bricht die Thorwaler Seefahrerin auf, um fremde Länder zu erkunden und sich den Gefahren der Meere zu stellen. Auf ihren Reisen muss sie sich häufig ihrer Haut erwehren, was dazu geführt hat, dass sie sich mit den typischen Waffen Thorwals zu verteidigen weiß. Sie kann mit dem Entermesser ebenso gut umgehen wie mit einer Orknase oder dem Schneidzahn. Auf Rüstungen verzichtet sie meist, da sie bei den Arbeiten auf einem Schiff eher hinderlich sind.

Abenteuer an den Gestaden des Gottwals

Heldenwerk in Thorwal

Auf Kaperfahrt

Während ihres Aufenthalts in Prem geraten die Heldinnen in die zünftige Feier einer *Ottajasko*, wo reichlich Met fließt und sie sich im Armdrücken und Erzählen von Sagas mit den Thorwalern messen. Als die Heldinnen nach dem Gelage erwachen, klopfen die rauen Männer und Frauen ihnen anerkennend auf die Schulter und erklären, dass sie sich den Platz auf der *Otta* redlich verdient hätten – und es nun auf große Fahrt gehe.

An das Leben an Bord müssen sie sich schnell gewöhnen: Rudern bei Flaute, Neid oder Zuneigung anderer Mannschaftsmitglieder und schließlich das Aufbringen eines fremden Kauffahrers. Die Kaperfahrt kann die Heldinnen zu einer Sippe in einem Olporter Fjord, auf die Olportsteine oder bis nach Nostria führen. Auf einer Beutefahrt wird das Drachenschiff an seinem Ziel an Land gezogen und die *Ottajasko* fällt über das Dorf her. Ob die Verteidiger sich schnell ergeben oder es zu erbitterten Kämpfen kommt, liegt in deiner Hand. Die Heldinnen können sich im Kampf ebenso hervortun wie bei Vermittlungen, um dafür zu sorgen, dass keine Unschuldigen ihr Leben verlieren. Nach erfolgreicher Fahrt sind die Abenteuererinnen Freunde der *Ottajasko* und werden von ihren Verpflichtungen entbunden.

Der verlorene Hetmann

Ein junger Mann tritt an die Heldinnen heran und bittet sie, ihn in sein Heimatdorf zu begleiten, das abgelegen

in einem Fjord an den Küsten des Nordens liegt. Es handelt sich um den *Hetmann* des Dorfes, der bei einem Sturm vor einigen Monden über Bord ging und von seiner *Ottajasko* nicht gefunden wurde. Durch Swafnirs Segen konnte er sich retten und wurde von einer *Farneyti* aufgelesen. Als die Heldinnen mit ihm die Siedlung erreichen, erleben sie eine Überraschung: Sein jüngerer Bruder ist ihm als *Hetmann* nachgefolgt, hat die vermeintliche Witwe des Heimkehrers in der Zwischenzeit geheiratet und herrscht nun über die Siedlung. Er bezeichnet den zurückgekehrten *Hetmann* als Lügner oder gar als *Drauger*. Die Heldinnen müssen ihrem Begleiter zu seinem Recht verhelfen. Dessen Frau steht entweder auf seiner Seite oder liebte in Wahrheit schon immer seinen Bruder.

Hyggeliks Vermächtnis

Die Heldinnen hören die Legende, dass im Grab von *Hetmann* Hyggelik Hinweise auf verborgene Schätze versteckt sein sollen. Zunächst müssen sie die Lage des Grabs im Steineichenwald in Erfahrung bringen, ehe sie sich durch unwirtliches Gelände schlagen. Das alte Hügelgrab mag mittlerweile von einer *Seidkona* verflucht worden sein, die die Ruhe des *Hetmanns* schützen will. Tatsächlich deuten Zeichen im Grab auf einen Trollschamanen hin, den Hyggelik vor seinem Tod aufgesucht hatte. Die Heldinnen müssen den Schamanen finden und ihr Anliegen erklären, ehe er bereit ist, mehr über den *Hetmann* zu berichten. Der Schamane weiß

Friedloser Pirat (erfahren / kompetent / meisterlich)

MU 14/15/16 KL 10/10/10

IN 13/13/13 CH 10/10/10

FF 12/12/12 GE 14/14/15

KO 14/14/14 KK 13/14/15

LeP 33/37/42 AsP – KaP – INI 13/14/15+1W6

AW 6/6/7 SK 1/1/2 ZK 2/2/2 GS 7

Waffenlos: AT 13/14/15 PA 7/8/8

TP 1W6/1W6/1W6+1 RW kurz

Hjallander Entermesser: AT 13/14/15 PA 6/7/7

TP 1W6+3/1W6+3/1W6+4 RW mittel

Orknase: AT 12/13/14 PA 5/6/6 TP 1W6+5/1W6+5/
1W6+6 RW mittel

Orknase und Thorwalerschild: AT 12/13/14
PA 10/11/11 TP 1W6+5/1W6+5/1W6+6 RW mittel

Schneidzahn: FK 11/12/13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 2/10/15

RS/BE: 3/1 (Olporter Krötenhaut) (Modifikatoren
durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I / Präzi-
ser Schuss/Wurf, Vorstoß, Wuchtschlag I / Finte II,
Wuchtschlag II

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind
Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Jähzorn)

Talente: Boote & Schiffe 9/11/13, Einschüchtern 8/10/12,
Körperbeherrschung 8/11/13, Kraftakt 8/11/13,
Reiten 0/2/4, Schwimmen 10/12/14, Selbst-
beherrschung 8/10/12, Sinnesschärfe 8/10/12, Ver-
bergen 9/11/13, Willenskraft 6/8/10

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder we-
niger / 28 LeP, 19 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger /
32 LeP, 21 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger



**Gjalsker Stammeskrieger
(erfahren / kompetent /
meisterlich)**

MU 14/14/15 KL 10/10/10

IN 13/13/13 CH 11/11/11

FF 11/11/11 GE 13/13/13 KO 14/15/16

KK 14/15/16

LeP 36/40/44 AsP – KaP – INI 13/13/13+1W6

AW 7/7/7 SK 1/1/1 ZK 2/3/3 GS 7

Waffenlos: AT 14/15/16 PA 8/9/9

TP 1W6/1W6+1/1W6+2 RW kurz

Gjalsker Barbarenschwert (Claytheam): AT 13/14/15

PA 7/8/8 TP 1W6+5/1W6+5/1W6+6 RW mittel

Hochland Barbarenhammer (Cogathord) (2H):
AT 14/15/16 PA 5/6/6 TP 2W6+3/2W6+4/2W6+5
RW mittel

Moorland Zackenspeer (Waysleagh): AT 14/15/16
PA 6/7/7 TP 1W6+5/1W6+5/1W6+6 RW lang

Hochland Wurfspeer (Blärsleagh): FK 2W6+2 LZ 2 Ak-
tionen RW 10/30/50

RS/BE: 3/0 (Gjalsker Lederrüstung) (Modifikatoren
durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I,
Wuchtschlag I / Aufmerksamkeit, Haltegriff, Schild-
spalter, Vorstoß, Wuchtschlag II, Wurf / Sturmangriff

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind Schlechte
Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 8/11/14, Körper-
beherrschung 8/10/12, Kraftakt 10/13/16,
Reiten 0/2/4, Schwimmen 0/2/4, Selbst-
beherrschung 8/11/14, Sinnesschärfe 8/10/12, Ver-
bergen 8/10/12, Willenskraft 6/8/10

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 9 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger
/ 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger / 33 LeP,
22 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger



**Thorwalsche Seefahrerin (erfahren / kompetent /
meisterlich)**

MU 14/15/16 KL 10/10/10 IN 13/13/13 CH 10/10/10

FF 13/13/13 GE 14/14/15 KO 13/13/13 KK 13/14/15

LeP 32/36/40 AsP – KaP – INI 15/16/17+1W6

AW 7/8/9 SK 1/1/2 ZK 2/2/2 GS 8

Waffenlos: AT 14/15/16 PA 8/9/9 TP 1W6/1W6/1W6+1
RW kurz

Entermesser: AT 14/15/16 PA 7/8/8

TP 1W6+3/1W6+3/1W6+3 RW mittel

Orknase: AT 13/14/15 PA 6/7/7 TP 1W6+5/1W6+5/1W6+6
RW mittel

Schneidzahn: FK 11/12/13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 2/10/15

RS/BE: 0/0 (Kleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen
sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I, Kampf-
reflexe I / Verbessertes Ausweichen I, Wuchtschlag I /

Finte II, Verbessertes Ausweichen II,
Wuchtschlag II

Vorteile/Nachteile: individuell, ty-
pisch sind Schlechte Eigenschaften
(Aberglaube, Jähzorn)

Talente: Boote & Schiffe 10/12/14,
Einschüchtern 6/8/10, Körper-
beherrschung 8/11/13, Kraftakt 8/11/13,
Reiten 0/2/4, Schwimmen 10/12/14, Selbst-
beherrschung 8/10/12, Sinnesschärfe 8/10/12, Ver-
bergen 7/9/11, Willenskraft 6/8/10

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger /
27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger / 30 LeP, 20 LeP,
10 LeP, 5 LeP oder weniger



entweder um die Schätze Hyggeliks (wobei kein einziger der Hinweise auf den sagenumwobenen *Hardangerfall* hindeutet) oder kennt einen Wahrspruch, der die Heldinnen tiefer ins Orkland führt und sie auf die Spur dessen bringt, was Hyggelik dort einst wirklich suchte.

Heldenwerk im Gjalskerland

Der erzürnte Odûn

In einem kleinen Gjalsker *Haerad* herrscht Aufregung, als der Schamane verkündet, der *Odûn* des Gebirgsbocks (*Barrok*) habe sich von ihnen abgewandt. Tatsächlich gibt es seit Jahren keine *Durro-Barrok-Dûn* mehr. Die Heldinnen, die gerade in der Siedlung verweilen oder diese erreichen, werden gebeten, nach dem Grund dafür zu suchen. Dieser liegt an einem dem Tiergeist heiligen Ort: der *Schlucht des Gebirgsbocks*. Durch einen Erdrutsch ist die Schlucht teilweise verschüttet und hat eine Höhle freigelegt, in der sich einige Ghule, Orks oder Oger eingenistet haben. Ihre Anwesenheit hat die Gebirgsböcke vertrieben und den *Odûn* erzürnt. Wenn die Heldinnen die Störenfriede vertreiben oder besiegen, die in der dunklen Höhle eine echte Gefahr sind, erwählt *Odûn* Gebirgsbock bald wieder neue Tierkrieger.

Streit um das Haerad

In einem kleinen *Haerad* kommt es zum Streit zwischen der *Yal dingra* und dem Schamanen. Beide sind nicht gewillt, sich dem anderen unterzuordnen und rufen die Männer und Frauen des *Haerad* zur Treue auf. Genau zu diesem Zeitpunkt erreichen die Heldinnen die Siedlung und sollen als Schiedsrichter fungieren. Sie können den Streithähnen Aufgaben auferlegen, eine Versammlung einberufen oder schlicht entscheiden, wer die Macht übernehmen soll. Doch die unterlegene Partei ist nicht damit einverstanden und fordert entweder die Heldinnen zu einem rituellen Zweikampf (*Brann dori*) oder ruft die Macht der Geister herbei, um die Heldinnen einzuschüchtern. Erst wenn diese sich beweisen und Stärke gezeigt haben, können die Heldinnen ein Machtwort sprechen und den Streit schlichten.

Heldenwerk in beiden Regionen

Grauen im Winter

Tief im Thorwaler Hinterland werden die Heldinnen vom früh einsetzenden Winter überrascht und können sich in das Langhaus einer Thorwalerin zurückziehen. Als der Schneefall endet, entdecken sie seltsame Spuren um das Haus. Sie finden die Leiche eines Gjalsker *Durro-Dûn*, der während des Unwetters von etwas Großem getötet wurde. Das Ungeheuer sucht in der nächsten Nacht das Langhaus heim, kann aber zurückgeschlagen werden. Seine Spuren führen weit nach Osten. Folgen die Heldinnen ihnen, treffen sie auf einen Gjalsker Schamanen, der den

gefallenen Tierkrieger sucht. Er berichtet, dass der *Odûn* des *Durro-Dûn* vor dem Ungeheuer warnte und den Krieger beauftragte, es zu töten. Er bittet die Heldinnen, diese Aufgabe zu übernehmen, da das Ungeheuer eine Bedrohung für das *Haerad* des Kriegers darstellt. Sind die Heldinnen bei der winterlichen Hatz erfolgreich, haben sie sich einen Platz im *Haerad* verdient.

Schiffbrüchig

Die Fahrt der Heldinnen mit einer *Otta* von Olport nach Nordaport endet in einem schweren Sturm, der das Schiff gegen die schroffen Klippen der Gjalsker Halbinsel wirft. Die Heldinnen und ein Teil der Besatzung können sich an Land retten. Die Thorwaler resignieren vorläufig ob ihrer Schicksalsergebenheit und kümmern sich um die zahlreichen Verletzten. Um die Reise fortzusetzen, benötigen die Heldinnen Holz zur Reparatur des Schiffs, welches sie nur im Landesinneren schlagen können. Dort treffen sie auf ein schwer verwundetes Mammut, über das ein kleines *Haerad* der Gjalsker wacht. Die Heldinnen werden als Feinde angesehen und müssen die Gjalsker überzeugen, ehe diese sie aufordern, das Mammut zu retten, denn die Heilkundigste der Sippe selbst verstarb unglücklicherweise im letzten Winter. Falls die Heldinnen dies nicht durch Magie oder Liturgien bewerkstelligen können, müssen sie passende Heilpflanzen suchen und lernen dabei die Gefahren des Gjalskerlands kennen. Erst wenn das Mammut gerettet ist, gestatten die Barbaren ihnen den Holzschlag, und nach Reparatur des Schiffs können die Heldinnen ihre Reise schließlich fortsetzen.





DIE GESTADE DES GOTTWALS – THORWAL & DAS GJALSKERLAND

An den gischtumtosten Gestaden des Gottwals finden sich tapfere Seefahrer, zaubermächtige Tierkriegerinnen und finstere Schrecken aus nachtschwarzen Tiefen und längst vergangenen Tagen, die das ohnehin raue Leben im hohen Norden zu einer wahren Herausforderung machen.

Mit dieser Regionalspielhilfe erhältst du ergänzendes Hintergrundmaterial zu Thorwal und dem Gjalskerland. Entlang der Nordwestküste Aventuriens reist du vorbei an zerklüfteten Fjorden und nebelverhangenen Inseln durch unheimliche Moore und Sümpfe bis in die endlosen Weiten des kargen Hochlands. Stell dich den Orks, die stets hinter den Gebirgen lauern, ebenso wie den Kindern der finsternen Seeschlange Hranngar und den beinahe vergessenen Schrecken, die über das Gjalskerland herfallen. Die Gestade des Gottwals sind immer für eine abenteuerliche Reise gut. Das wohl!

In diesem Band werden zur Region passende Professionen vorgestellt, unter anderem die sagenumwobenen Gjalsker Tierkrieger, die schlagkräftigen Premer Kriegerinnen oder die vom Gottwal behüteten Geweihten des Swafnir. Daneben sind enthalten:

- ausführliche Informationen zu den einzelnen Regionen und ihren Bewohnern, deren Kultur, Sprache und Lebensart
- eine Übersicht über wichtige geschichtliche Ereignisse mit Anknüpfungspunkten für Mysterien und Abenteuer
- eine Thorwaler Ottajasko, bereit für ihren Einsatz am Spieltisch
- Hintergründe und Fokusregeln für regionale Besonderheiten wie die Seefahrt der Thorwaler oder das Palenkel der Gjalsker
- neue Waffen, Rüstungen und Ausrüstungsgegenstände, von der Olporter Krötenhaut bis zur Knochenkeule der Gjalskerschamanen
- Fokusregeln zu den Wesenszügen der Thorwaler und Gjalsker, die deine Helden mit regionalem Flair verstehen
- neue Sonderfertigkeiten, Zauber, Rituale, Liturgien und Zeremonien
- Geheimnisse, Mysterien und andere Abenteuerhänger für den Spielleiter
- drei A3-Karten der Region und Stadtpläne der wichtigsten Städte, darunter erstmals eine Siedlung der Gjalsker



www.ulisses-spiele.de
US25122PDF