

Swafnir-Vademecum

Brevier des schicksalsergebenen Geweihten



Swafnir - Vademecum

Brevier des
schicksalsergebenden Geweihten



Ulisses Spiele

Impressum

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch

Autorin

Nina Wendelken

Lektorat

Frauke Forster, Nikolai Hoch

Korrektorat

Bettina Ain

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverdesign

Janina Robben

Illustrationen

Katharina Niko

Layout

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski,

Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Mitarbeiter Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer,

Carsten Moos, Sven Paff,

Stefanie Peuser, Marlies Plötz

Marketing Philipp Jerulank,

Katharina Wagner

Verlag Zoe Adamietz, Jörn Aust,

Mirko Bader, 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

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 © 2020 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten. Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, 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 2020

Swafnir-Vademecum

Brevier des schicksalsergebenen Geweihten



Eine aventurische Spielhilfe zu
Swafnir und seinen Diaren

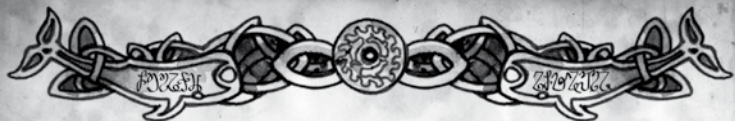
von

Nina Wendelken

mit Dank an

Simone Lafrenz, die Thorwalrunde und meinen Mann René
sowie an alle Unterstützenden des Thorwal-Crowdfundings.





Inhalt

I	Vom Wesen des Gottwals	7
		
II	Würdig besungen zu werden	21
		
III	Ein Leben im Sinne Swafnirs	41
		
IV	Die Gaben des Wals	65
		
V	Orte Swafnirs	77
		
VI	Gebete und Zeremonien	95
		
VII	Anregungen zur Ausgestaltung eines Swafnirgeweihten	125
		
VIII	Anhang	149
		
IX	Vakatseiten	155





Vorwort

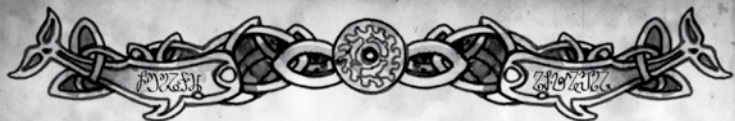
Dieses Vademecum soll Interessierten einen tieferen Einblick in den Swafnirkult und die unterschiedlichen Ausprägungen des Swafnirglaubens gewähren. Das Buch ist zur Verwendung am Rollenspieltisch ebenso geeignet wie für das Live-Rollenspiel. Es enthält eine Sammlung unterschiedlichster Erzählungen, Auslegungen des Glaubens und Sagas zu Swafnir, seinen Kindern und seinen Geweihten sowie Gebete und liturgische Handlungen. Die Ideen, die im Kapitel zur Ausgestaltung eines Swafnirgeweihten vorgestellt werden, sollen die bisherigen Darstellungen der Swafnirgeweihten ergänzen, ihnen aber auch neue Aspekte verleihen.

Der Freiheitsliebe der Thorwaler entsprechend, ist der Swafnirkult kaum hierarchisch strukturiert. Aus diesem Grund sind in diesem Vademecum keine Kirchendogmen zu finden. Stattdessen enthält es eine Reihe erstmals von Jorunn Swafnildsdottir niedergeschriebener und ansonsten mündlich tradiertter Erzählungen und Gebete, ergänzt um ihre eigenen Auslegungen des Swafnirglaubens und Äußerungen ihrer Lehrer Bridgera Karv-solmfara und Öle Swafgardsson, die sie aus dem Gedächtnis niedergeschrieben hat.

Ich hoffe, dass diese Sammlung verschiedener Meinungen und Überlieferungen ein differenziertes und lebendiges Bild des Swafnirglaubens und der Anhänger des göttlichen Wals vermitteln kann und euch interessante Anregungen zum Spiel mit einem Swafnirgeweihten bietet.

*Nina Wendelken,
Weyhe, im Juli 2020*





Zum Geleit

Bisher ist im Kult des göttlichen Wals kaum etwas niedergeschrieben worden, weder die Prinzipien unseres Glaubens noch die Gebete, Zeremonien, Sagas oder die Auslegung der Gesetze. Über die Notwendigkeit solcher Niederschriften lässt sich vortrefflich streiten, und die Traditionalisten werden wohl verächtlich auf diese Zeilen blicken. Mein Blick jedoch geht zu den jungen Diaren, die fern ihres Heimattempels und womöglich auf ihrer ersten Fahrt ohne einen älteren Diar oder Skalden an Bord sind. Gerade ihnen fehlt trotz langen Jahren der Ausbildung und des Wanderns in der Fremde oftmals der Austausch mit anderen Diaren, wenn sie sich mit schwierigen Entscheidungen oder Glaubensfragen konfrontiert sehen. Auch ich machte diese Erfahrung, als ich im Faramond nach meiner Weihe zum ersten Mal aufbrach. Ganz ähnlich ist es mit den Byrjandi in den weiter entfernten Tempeln, wie etwa in Festum oder Enqui, denen die Wanderjahre in der Heimat nicht selten verwehrt bleiben oder die in der Fremde geboren wurden und Thorwal erst während der Wanderjahre – und dann auch nur recht kurz – kennenlernen, ehe sie in ihren Heimattempel zurückkehren. Ihretwegen habe ich mich entschlossen, diese Sammlung nach dem Vorbild der Efferddiener meiner Heimatstadt Muryt niederzuschreiben, damit sie sich die Meinungsvielfalt in unserem Kult vor Augen halten und in diesen Zeilen Rat suchen können, wenn sie seiner in der Fremde bedürfen. Ich selbst kann mich, wie so viele andere Diare hier in Thorwal, glücklich schätzen, dass ich nicht nur die Byrjandi in der Swafnirschule der Swafnir-Halla unterrichte, sondern auch jeden Tag selbst etwas von ihnen und meinen Mit-Diaren lerne. Wo also der Rat der Alten und die Sagas der Skalden den jungen Diaren in der Fremde fehlen, soll ihnen dieses Buch ein Begleiter sein.

Jorunn Swafnildsdottir, Thorwal, 2667 nach Jurgas Landung





I



Vom Wesen des Gottwals



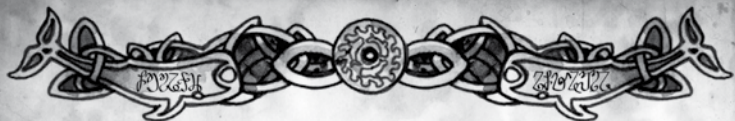




Hast du große Geschwister? Dann weißt du ganz sicher, wie es ist, wenn man als Kind zu ihnen aufschaut, sie bewundert für das, was sie einem selbst voraushaben. Sie haben diese Würde, den stillen Ernst und den Mut, den nur ältere Geschwister haben können. Sie stellen sich schützend vor einen und stecken auch mal ein paar Schläge dafür ein. Die weisesten Ratschläge bekommt man als Kind von den Älteren. Bist du vielleicht selbst das große Geschwister? Dann weißt du um deine Verantwortung den Jüngeren gegenüber, die sie dir mit ihrer Liebe und Bewunderung vergelten.

So ist es auch mit Swafnir, der uns Sterblichen wie ein großer Bruder ist, und darin sind sich alle einig. Er beschützt uns, teilt seine Weisheit mit uns und macht uns Mut, so wie er sich unseren Vorfahren schon vor so vielen hundert Wintern offenbart hat, als sie von Hjaldingard auf dem Weg nach Osten ihren alten Göttern, die sie im Stich gelassen hatten, schworen. Er lehrte sie, bessere und schnellere Schiffe zu bauen. Der göttliche Wal rettete sie und führte sie an sichere Gestade, so berichtet es uns das Jurgalied:





42

*Aus zweifach' Verzweiflung hatt' sie Swafnir geführt,
doch die Insel allein half den Hungernden nicht,
und so sandte Swafnir den Seinen ein Zeichen:
ein Wand'rer der Wogen gespült an den Strand.*

43

*Die göttliche Gabe ward gänzlich geschröpft,
schützt' Jurgas Gefährten vor schmachlichem Tod.
Und beinerne Boten des Schicksals geschnitzt,
um den Willen des Wales in Zukunft zu kennen.*

90

*Zur Mittwinternacht in Olaports Hallen
Griff Jurga, Tjalfs Tochter, zu Axt und zu Thin,
zu bewahren des Wales wohlweise Worte,
zu folgen dem Pfad der göttlichen Fluße.*

91

*In hoher Halle hieß Rat sie zu halten,
zu hören das Schicksal, das Swafnir bestimmt,
dass Kinder und Kinder der Kinder es kennen
und voller Vertrauen seinem Wort folgen.*

92

*Die Hetleut' soll'n sie sich erwählen,
zu führen, zu fahren, die Feinde zu schlagen,
mit steter Stimme den Richtspruch zu sprechen,
solang' stark der Arm zu schultern die Bürde.*





In vielerlei anderer Hinsicht herrscht allerdings nicht so große Einigkeit, was das Wesen des Gottwals und seinen Willen betrifft. In einer sehr alten hjaldingschen Fassung des Jurgaliedes etwa sagt Swafnir zu den Hjaldingern um Hasgar und Jurga einen Satz, über den sich die Skalden schon seit Jahrhunderten streiten. Die einen fassen ihn als Warnung auf und übersetzen ihn als: »Das Schicksal ist unerbittlich.« Oder in einer Abwandlung als: »Das Schicksal ist unausweichlich.« Im Verständnis der anderen jedoch müsste es lauten: »Das Schicksal wird sich offenbaren.« Wiederum andere meinen, dass es »Das Schicksal gibt den Weg vor« heißen sollte. Aber auch »Auf dem Pfad des Schicksals wirst du wandeln« ist eine gängige Übersetzung. An diesen unterschiedlichen Versionen kann man auch einen unterschiedlichen Grad an Schicksalsergebenheit ablesen. Während wir alle wissen, dass die Runjas unser Los vorherbestimmt haben, muss das nicht unbedingt heißen, dass wir selbst gar keine Macht über unser eigenes Leben haben und uns daher einfach vom Strom treiben lassen sollten, als wären wir nichts anderes als ein Stück Treibholz, mit dem der weite Ozean tut, was immer ihm beliebt. Es mag sein, dass eine Godi einen kleinen Einblick in das Schicksal eines Menschen erhält, doch wird selbst sie nicht alle Weggabelungen überblicken können, die sich einem Menschen in seinem Leben noch zeigen werden. Vielleicht haben die Runjas es gerade für uns vorgesehen, dass wir unsere Bestimmung in die eigene Hand nehmen, um sie zu erfüllen. Andererseits mag wohl jemand, der sich mit Händen und Füßen gegen die Vorsehung wehrt, sie vielleicht erst selbst in Gang setzen. Sicher ist nur, dass wir unser Schicksal erst kennen werden, wenn wir es bereits erfüllt haben. Sich jedoch mutlos in sein Los zu ergeben





und verzagt auf das zu warten, was einem noch widerfahren mag, ist kaum im Sinne Swafnirs.

Die Erzählungen über den Thorwaler Krieger, der sich nicht wehrte, als die Al'Anfaner das Festumer Schiff angriffen, auf dem er angeheuert hatte, möchte ich getrost als Lüge bezeichnen. Kein aufrechter Thorwaler würde auf diese Weise handeln und seine Kameraden, seine ganze Schiffsgemeinschaft, so schmähhlich im Stich lassen, selbst wenn er bereits wüsste, dass das Schicksal für ihn Gefangennahme und Sklaverei vorsieht! Ein wahrhaft swafnirgläubiger Thorwaler geht mutig in den Kampf, sei er noch so aussichtslos. Denn das bedeutet es, seiner Bestimmung aufrecht zu begegnen und für die Gemeinschaft einzustehen.

»Es lässt sich von Land aus unmöglich feststellen, wie der Große Wal wirklich aussieht. Nur auf See offenbart sich seine wahre Gestalt, und selbst dort gewinnen wohl die meisten nur ein leidlich genaues Bild von ihm. Doch wer von ihm erwählt wird, der fühlt sein Wesen, der erkennt ihn in jeder Woge, in der Weite der See.«

—Ôle Swafgardsson, Tempelvorsteher der Swafnir-Halla in Thorwal, zu einem Byrjandi

Hier sollen nicht nur meine Lehrer und ich zu Wort kommen, und auch nicht einmal nur Swafnirdiare, denn so wie alle Thorwaler das Recht haben, frei zu sprechen, so sollen auch alle gehört werden, die etwas Wichtiges beizutragen haben.

»Seit Tagen schon herrschte Flaute. Wir mühten uns an den Riemen. Jeden Abend, wenn wir vor Anker gingen, brannten unser aller Schultern wie Feuer von der Mühsal des Tages, den endlosen





Stunden, während derer wir die Ruderblätter ins Wasser senkten und wieder herauszogen, wieder und wieder und wieder. Die Stimmung bei den Rekkern wurde immer schlechter, genauso wie das Essen, denn unsere Vorräte gingen zur Neige. Zu allem Überfluss dräuten auch noch die Hranngartage mit Zwist und Hader.

Es war der Abend vor den verfluchten Tagen zwischen den Jahren. Wir hatten gerade den Anker geworfen, da wir in den unbekannten Gewässern nicht riskieren wollten, an Untiefen zu geraten und auf Grund zu laufen. Da ließ plötzlich ein dumpfer Schlag gegen den Rumpf das ganze Schiff erbeben. Furchtsam blickten wir uns um, da ertönte der nächste Schlag. Manch gestandener Rekker krallte sich mit den Händen an der Reling fest, doch die meisten griffen zu ihren Äxten und Schwertern. Ein drittes Mal hämmerte es dumpf gegen den Rumpf. Dann schlug krachend der erste Tentakel auf Deck auf und riss auf beiden Seiten ein Loch in die Bordwand. Das Schiff wurde hin und her geschleudert, Asgrimm wurde über Bord geworfen, wir anderen hackten und hieben verzweifelt auf die Tentakel des Riesenkraken ein, der uns alle verschlingen wollte. Es war, als wären all die Tage zuvor, an denen wir stumpfsinnig vor uns hin gerudert waren, nur die Ruhe vor dem Sturm gewesen, als hätten sie uns genau auf diesen unheilvollen Moment zu getrieben. Die Tentakel drohten uns und das gesamte Schiff zu zerquetschen, kaum etwas konnten unsere Waffen gegen sie ausrichten, und immer mehr tapfere Leute wurden niedergeworfen, ins Meer gerissen oder zerschmettert. Gerade wollte das Ungeheuer unseren treuen Drakkar emporheben und öffnete schon seinen geifernden Schnabel, als direkt neben ihm Blas in die Luft gestoßen wurde. Das Monster ließ das Schiff aus sicherlich drei Schritt Höhe zurück ins Meer fallen, dass wir alle auf die Planken geschleudert wurden. Ich zog mich mühsam an der





Bordwand empor und sah, wie ein riesiger weißer Pottwal den Kraken an einem seiner Tentakel von unserem Schiff fortriss. War etwa Swafnir selbst gekommen, um uns zu retten?

Der Kampf gegen das Ungetüm dauerte kaum mehr als einige Augenblicke, dann hatte der Wal es verschlungen. An Bord brandete Jubel auf, selbst unter den Schwerverletzten. Kaum, dass wir Swafnir für seine Hilfe in höchster Not gepriesen hatten, kam ein leichter Wind auf. So machten wir uns rasch daran, die Verehrten zu versorgen und die Schäden am Schiff notdürftig zu reparieren. Die ganze Zeit über war von dem Wal selbst nichts mehr zu sehen, doch gerade als wir unser Segel nach den langen, zermürenden Tagen der Flaute setzten, stieß er seinen Blas aus und schwamm voran. Der Wind stand günstig. Schon bald hatte unser Retter uns zurück nach Olport geführt.

Wie so vielen vor uns, war es also auch uns nicht vergönnt, das heilige Eiland zu finden. Doch wir werden es nicht noch einmal versuchen, sondern danken Swafnir jeden Tag für unsere Rettung.«

—Überlieferung der Worte Thyra Ragnarsdottirs über ihre gescheiterte Expedition nach Swafnirland, 2581 nach Jurgas Landung

Während meiner Lehrjahre wurde ich Zeugin eines Streitgesprächs zwischen Bridgera und Starkad, die sich über den Willen Swafnirs und seine heilige Insel uneins waren. Keiner wollte von seinem Standpunkt weichen. Immer weiter holten sie aus, um den jeweils anderen zu überzeugen. Nicht umsonst nennt man den Olporter Tempelvorsteher den Erwiderer, ist er doch jederzeit zu einem Wortgefecht bereit und ein wahrer Meister der Redekunst. Doch darin stand ihm Bridgera in nichts nach, ihre Predigten werden in ganz Thorwal gerühmt. Starkard und Bridgera verkörperten darin beide eine der Tugenden des göttlichen Wals,





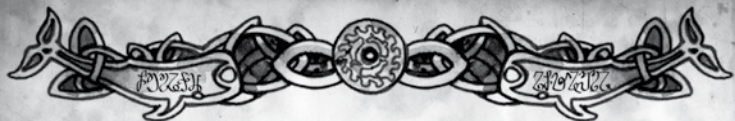
der selbst für seine Schläue und gewandte Zunge bekannt ist. In diesem Punkt, wie auch in den meisten anderen Eigenschaften, die Swafnir zugeschrieben werden, besteht Einigkeit. Der göttliche Wal gilt als mutiger und starker Kämpfer, der keine Mühen scheut, um sein Ziel zu erreichen und Hranngar, die er durch alle Meere jagt, zu besiegen. Er ist uns ein großer Bruder, der für die Gemeinschaft eintritt, wie auch in einer Walschule alle Mitglieder füreinander eintreten und sich gegenseitig beschützen. Der Zwist der beiden Hohepriester jedoch entspann sich an Swafnirs Willen und am göttlichen Plan, den er für uns, sein auserwähltes Volk, vorgesehen hat.

Starkad war sicher, dass der Versuch, den Weg zu Swafnirs Eiland zu finden, den besonders im Laufe der letzten Jahrzehnte immer wieder mutige Entdecker unternommen haben, auch zwangsläufig bedeutete, dass man den Weg nach Hjaldingard fortsetze. Bridgera jedoch glaubte, dass uns dieser Weg nicht bestimmt sei.

»Swafnir hat uns nach Aventurien geführt«, sprach Bridgera, »und hier ist unser Platz, bis wir ihm einst im letzten Gefecht gegen Hranngar zur Seite stehen. Dann und erst dann wird unser Weg uns wieder westwärts ins Land unserer Vorfahren führen. Bis dahin sollten die Hetleute lieber versuchen, Ifirms Ozean von Waljägern zu befreien, wenn es sie nach Abenteuern düstet – oder nach abgefrorenen Zehen.«

Starkad aber schüttelte den Kopf. *»Der Gottwal selbst durchstreift stetig das Meer, immer auf der Suche nach seiner ewigen Feindin. Ungebunden und frei gleitet er durch die Wogen, wohin auch immer es ihm gefällt. Weshalb sollten wir es ihm nicht gleichtun? Weshalb sollten wir uns selbst solche Grenzen auferlegen? Wir sind seine*





Kinder, sein auserwähltes Volk, wir sind ebenso frei wie Swafnir selbst. Frei also auch, nach Westen zu segeln, wenn es uns einfällt.»

»Wenn doch aber«, hakte Bridgera nun wieder ein, »Swafnir unsere Vorfahren einst vor dem sicheren Untergang bewahrte, als er sich ihnen offenbarte und sie dreimal rettete, indem er sie an sichere Gestade lotste, steht es uns dann zu, dieses Geschenk leichtfertig fortzuwerfen und unser Leben für ein aussichtsloses Unterfangen in die Waagschale zu werfen?«

»Ob es aussichtslos ist, weißt du nun einmal erst, wenn du es probierst«, konterte Starkad. »Swafnir verleiht uns den Mut und die Stärke, uns das zu nehmen, dessen wir bedürfen. Weshalb sollte das nicht auch für seine heilige Insel gelten? Wenn wir es auf uns nehmen, Swafnirland zu suchen, und dafür das nötige Geschick und den notwendigen Mut aufbringen, weshalb sollte Swafnir uns gram sein? Weshalb sollte es anders sein, wenn wir den Weg nach Hjaldingard suchen? Es ist nichts Verwerfliches daran, sein Leben zu riskieren, um Ruhm zu erlangen und sein Ziel zu erreichen.«

Da schwieg Bridgera lange, was eigentlich so gar nicht zu ihr passen mochte. War sie gar altersmilde geworden? Schließlich sagte sie: *»Nun, wir werden es wohl nicht lösen, Starkad. Es wird sich erweisen müssen, wer von uns beiden recht behält. Was nichts daran ändert, dass ich die Fahrt, die Iskir plant, für Irrsinn halte.«*

Nicht nur in diesem Punkt herrscht nicht immer Einigkeit unter den Diaren des göttlichen Wals. Auch im Jenseitsglauben mancher unserer Landsleute spielt Swafnirland eine Rolle. Sie glauben, dass sie nach ihrem Tod nicht sofort als Kampfgefährten an Swafnirs Seite eilen werden, sondern bis zum Tag





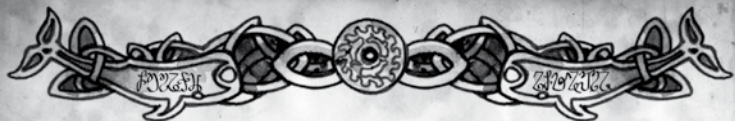
der entscheidenden Schlacht auf Swafnirs Eiland endlose, rauschende Feste feiern werden. Es mag sich dabei auch um Traviass Tafel handeln, an der geschmaust und getrunken wird. Andere wiederum – und zu ihnen zählte auch Bridgera – glauben, dass sie mit Swafnir auf alle Ewigkeit übers Meer ziehen werden, so wie es auch nach dem Sieg über die Titanenschlange und der großen Flut die Lebenden dereinst tun werden.

»Hranngar, das ist die verderbte Titanenschlange, das ursprüngliche Böse. Eine Seeschlange sollst du daher bekämpfen, sobald du ihrer ansichtig wirst. Doch hüte dich davor, eine geflügelte Seeschlange anzugreifen, denn sie sind ebenso wie so mancher mächtige Lindwurm Kampfgefährten Swafnirs gegen die Verderberin. Die alten Sänge berichten uns davon, dass einst Blotgrim der Blaue, Tusendljomi, der das Licht der Sonne mit seinen Flügeln auf Hranngar lenkte, um sie zu blenden, und Illakunna an der Seite des göttlichen Wals standen. Seit Anbeginn der Zeiten tobt der tödliche Kampf zwischen ihm und der Titanenschlange. Wenn er dereinst endet, endet auch die Welt. Dann wird Efferd alles Land verschlingen, und nur jene, die schon seit Jahrtausenden die Wellen bezwingen, werden überleben, um die neue Welt zu besiedeln und sich zu eigen zu machen.«

—Starkad Erwiderer zu einer Schar Kinder in der Hvalur-Halla zu Olport

So oder so fürchten wir uns wohl alle davor, ehrlos zu sterben und nicht von Swafnir als Gefährten empfangen zu werden, denn wem es so ergeht, der muss auf alle Zeit in der Zwischenwelt in karger Landschaft zwischen schroffen Felsen durch den Nebel irren.





»Da lag ich also auf einem Tisch im Langhaus des Jarls. Sein Heilari hielt bereits die Säge in der Hand, um mir den Schildarm vom Körper zu trennen. Die Wunde, die mir einer der verfluchten Waljäger geschlagen hatte, hatte sich entzündet. Eine Träne rann meine Wange hinab, doch ich schämte mich ihrer nicht. Welcher aufrechte Thorwaler würde wohl nicht heulen vor so einer schaurigen Angelegenheit? Jedes Kind weiß schließlich, dass man Swafnir in der letzten Schlacht ein schlechter Gefährte sein wird, wenn man im Leben nicht vernünftig auf seine Gliedmaßen aufgepasst hat. Warum, fragte ich mich, hatte mich der Mistkerl nicht einfach getötet? Ich wäre mit der Axt in der Hand gestorben und Swafnir hätte mich zu einem seiner Heerführer gemacht. Stattdessen wäre ich nun zu einem unrühmlichen Leben an Land verdammt, würde irgendwann sterben und vergessen werden, ohne ihm gegen die Titanenschlange beistehen zu können. Ich spürte, wie die Zähne der Säge meine Haut berührten und hörte den Heilari tief durchatmen, als plötzlich die Tür aufflog. »Halt!«, gellte es durch die Halla, und der Heilari zuckte zurück. »Lieber soll ihn das Fieber dahinraffen, der Arm bleibt dran!« Meine liebe, mutige Ingvild hatte gesagt, was ich mich nicht zu sagen getraut hatte, und nun heulte ich erst so richtig. Wie recht sie doch hatte! Dank Ingvild sitze ich also heute hier mit zwei Armen und werde dereinst hoffentlich doch noch mit der Waffe in der Hand sterben, um Swafnir als Heerführer in der letzten Schlacht beistehen zu können.«

—aus den Erzählungen Bjarni Ingmarssons, Hetmann der Meerwolf-Ottajasko

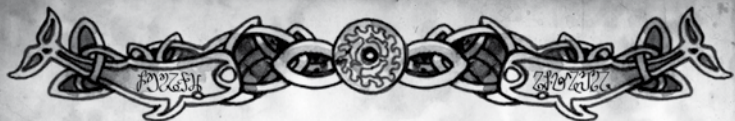
Einmal war ich dabei, als Bridgera einem albernischen Matrosen von Swafnir erzählte. Gäbe es jemand besseren für Fragen





nach Swafnir als sie? Immerhin war sie es, die uns alle wieder zurück zum Glauben der Ahnen geführt hat, die das Joch der Götzenanbeter des angeblichen Götterfürsten von uns genommen hat. Der Matrose hatte natürlich bereits von Swafnir gehört, doch glaubte er – wie wohl die meisten Mittelreicher –, Swafnir sei nur ein halber Gott, der Sohn Efferds und Rondras. Eine fast kindliche Vorstellung, dass ein Gott Vater und Mutter haben müsste wie ein Mensch. Geduldig fragte Bridgera, ob denn nicht auch die Albernier Efferd den Launenhaften nennen. Der Matrose bejahte dies, noch unschlüssig, worauf sie wohl hinauswolle. Ob er denn auch den Ozean anbete, fragte die Hohepriesterin darauf, und erwartungsgemäß schüttelte er den Kopf. Efferd jedoch, so sprach sie, sei wie der Ozean, ewig und launenhaft, und ebenso wenig wie man den Ozean anbete, den man doch nicht erweichen könne, bete man Efferd an. Swafnir hingegen sei für die Seinen wie ein großer Bruder, ein Beschützer, ein Kampfgefährte und weiser Ratgeber. Der Mensch brauche das Meer, um zu leben, um sich zu nähren, und Swafnir helfe ihm dabei. Er schenke uns das Meer, so wie er uns einst den Schiffbau schenkte. Er sei der göttliche Hetmann der Thorwaler, der sie anführe und mit dessen Hilfe sie sich das Meer untertan machen. Swafnir sei es, den wir anrufen und um Beistand bitten, wenn unser Schiff von Efferds Launen über das weite Meer getrieben wird wie ein Stück Treibholz. Seinen Namen haben wir jubelnd auf den Lippen, wenn sich das Segel im Wind bläht und wir die Wellen reiten. In seinem Namen streiten wir gegen Ungeheuer und Schlangengezücht, so wie er selbst den ewigen Kampf gegen die Titanenschlange führt, damit deren Monstren nicht Meer und Land unter ihren vielleibigen Körpern begraben. Am Ende





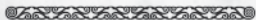
der Zeiten werden alle, die sich des Gottwals als würdig erwiesen haben, Seite an Seite mit ihm in der letzten Schlacht gegen Hranngar streiten.

Natürlich, gab Bridgera zu, wolle sie damit keineswegs sagen, dass man Efferd keinen Respekt zollen solle. Die Albernier wüssten ja selbst am besten, was man davon habe, wenn man den Meeresgott nicht in Ehren halte. Doch während man seinen Zorn fürchten müsse und sich seiner Gnade freuen könne, wenn er sie einem denn zuteilwerden ließe, so solle man sich eben nicht darauf verlassen, dass der Gott einen auch gerade dann erhöere, wenn man seiner Hilfe am dringendsten bedürfe. Swafnir hingegen habe, schon als er die Hjaldinger um Jurga einst über das Meer an Aventuriens Küste führte und sie gleich mehrfach vor Gefahr und unrühmlichem Tod bewahrte, bewiesen, dass man sich auf ihn verlassen könne. Darauf rezitierte Bridgera die wichtigsten Stellen des Jurgaliedes, und so überzeugte sie schließlich den Matrosen, Swafnir fortan in höchsten Ehren zu halten.





II



Würdig besungen zu werden





Nicht nur der Weiße Wal selbst, sondern ebenso seine Kinder und sein Gefolge werden verehrt. Unter diesen sind zudem viele Geister und Naturerscheinungen, die manchmal auch nur regional als seine Kinder angesehen und angebetet werden.

So werden die Winde, aber auch Alfen und Zwerge als sein Werk und Wille gesehen, allerdings erfahren sie ebenso wie die Elementargötter keine Verehrung. Anders sieht es bei kleineren Erscheinungen aus, die vor allem im Norden durchaus Aufmerksamkeit bekommen. Dies können zum Beispiel heiße Quellen, Wasserfälle oder mystische Orte wie die Asbyrgi-Schlucht bei Virport sein.

Kinder des Gottwals

Ögnir, Säer der Zwietracht

Swafnir soll Ögnir mit einer Seidkona gezeugt haben, doch ganz sicher kann man sich bei Ögnir nie sein. So ist er bekannt als Betrüger und Säer von Zwietracht, vor der auch die Götter nicht gefeit sind. Anders als bei den Sterblichen, ist er hier aber stets darauf bedacht, ihren Zorn wieder zu besänftigen.

Einst ließ der Listige Traviar Feuerstein stehlen. Da es jedoch gar nicht seine Absicht war, den schnöden Stein von nun an sein Eigen zu nennen, sorgte er dafür, dass die Diebe leicht zu verfolgen waren, und heftete sich gleich selbst an ihre Fersen. So war es denn auch er selbst, der Dieb und Finder zugleich war und der Eidmutter ihren heiligen Stein zurückbrachte. Nun offenbarte sich sein wahrer Plan: Als Dank für den Tapferen sollte Travia Ögnir eine Liebesnacht





schenken. Zeugnis dieser einen Nacht ist also Swangund, die zweiköpfige, ewig keifende und gackernde Gans.

—Erzählung darüber, wie die Gans Swangund gezeugt wurde

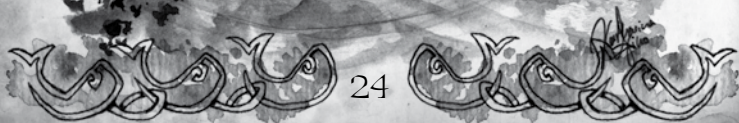
Auch das Erbe seines Vaters lebt in Ögnir, sodass er als Stifter von Versöhnung auftritt. Wen er erwählt hat, dem macht er das Leben schwer, aber nicht, ohne ihm gelegentlich auch die richtige Richtung zu weisen. Leider ist ein Sterblicher sich dieser Gunst nur selten bewusst, weil man nie wissen kann, in welcher Gestalt Ögnir wohl dieses Mal erscheint, denn auch das ist Teil seiner listigen Art. Neben den verschiedenen Gestalten der Menschen, scheinen es ihm dabei Vögel wie Schwalben oder Falken besonders angetan zu haben.

Besonders verehrt wird Ögnir von den Sangara, denn er habe ihnen mit ihrem Gesang eine Göttergabe zum Geschenk gemacht, die aus der fernen gildenländischen Heimat stammt.

Hrunja und Hrunir, die Weisheitsbringer

Hrunja und Hrunir, die Kinder Swafnirs mit dem neugierigen Wind Frenjara, sind zwei Windgeister und Horte des Wissens. Sie geben dem Mutigen Auskunft, so er denn sein Schicksal erfragen will und ertragen kann. Man sagt, sie wüssten auf fast alles die Antwort. Lediglich die Götter selbst hätten kleine Geheimnisse vor ihnen. Nur die Klügsten unter den Menschen vermögen, sie direkt zu befragen. Die meisten benötigen hierfür Hilfe und können sie dann wahrscheinlich nicht einmal sehen. Zumindest scheint ihre wahre Gestalt niemandem bekannt zu sein.







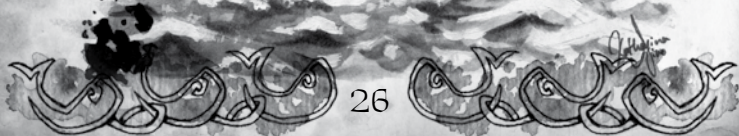
Lange schon hatten wir nach ihnen gesucht, waren weit hinauf in Ifirns Ozean vorgedrungen, und unser Godi Skule war sich sicher, dass die Runen uns genau hierher gelotst hatten. Doch es herrschte absolute Windstille. Schon wollte ich die Rekker anweisen, sich in die Riemen zu legen und die Otta zu wenden, da fuhr mir plötzlich ein Windstoß durch die Glieder, dass ich beinahe rückwärts auf Deck aufgeschlagen wäre. Offenbar waren wir doch nicht so falsch an diesem Ort. Da unternahm ich einen Versuch und rief den Windgeistern meine Frage ganz einfach entgegen. Doch so einfach war es offenbar nicht, also bat ich Skule, für mich in Zwiesprache mit Hrunir und Hrunja zu treten.

—aus den Erzählungen Thyra Ragnarsdottirs

Swanifrej, der Götterbote

Swafnirs Götterbote Swanifrej ist sein Sohn mit Ifirn. Wenn er nicht seinen Vater in Gestalt eines weißen Delfins mit Schwannenhaut auf dessen Reisen begleitet, soll er in Swafnirland leben. Man sagt, er könne sich auch in einen Schwan verwandeln, um so die Menschen an Land zu erreichen. Er war es, der Hetmann Hyggelik die Worte seines göttlichen Walvaters überbrachte, welche Hyggelik den Weg zu Grimring wiesen. Auch deshalb, aber vor allem wegen seiner Verbindung zum sagenumwobenen Swafnirland, erfreut er sich in ganz Thorwal besonderer Beliebtheit.







Aidara, der Silberschwan

Aidara ist ein wunderschöner Silberschwan und eine der vier Töchter Ifrins, von diesen aber die Einzige mit Swafnir. Sie wacht über Seen und Gewässer und beschützt Reisende auf Binnengewässern. Nicht zuletzt die Schiffer auf dem Bodir ehren sie dafür.

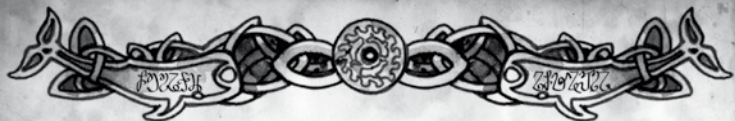
Die Winds- und Wellentöchter

Die Winds- und Wellentöchter Swafnirs sind nicht im Einzelnen benannt oder bekannt, doch so manch einen Seemann haben sie schon in ernste Bedrängnis gebracht. Andere berichten wiederum, von ihnen gerettet worden zu sein. Ihre wahre Bedeutung liegt jedoch in der Rolle, die sie bei unseren Bestattungsriten spielen.

Das Boot trieb langsam in den Fjord hinaus, und die treuen Rekker der Hetfrau standen noch immer knietief im Wasser und sahen ihm nach. An Land derweil entzündeten die Bogenschützen ihre Pfeile, und auf ein Handzeichen der Tochter der Hetfrau entließen sie die Sehnen. In einem perfekten Bogen flogen die Pfeile durch den dämmerdunklen Himmel und setzten das Boot in Brand. Rasch fing das gesamte Boot Feuer, und die Flammen erhellten noch die dunklen Wolken am Himmel. In großen wogenden Wolken stieg der Rauch empor und wurde wenige Schritt über dem Boot von den Winden ergriffen. Wir konnten uns also sicher sein, dass die Windstöchter den Rauch zu den Wellentöchtern tragen würden, sodass diese die Tote an Swafnirs Seite führen konnten.

—Bericht über die Bestattung der Hetfrau Thyra Ragnarsdottir





Freydir, die Traurige

Viele Kinder Swafnirs sind Teil der rauen Landschaft geworden. So sagt man, dass die Freydirsbank, die sich vom Gjalskerland bis nach Berik erstreckt und schon viele südländische Segler unsanft aufgehalten hat, der Leib Freydirs sei. Die Tochter des Gottwals war einst selbst ein Wal. Sie hat sich in einen Sterblichen verliebt, der aber, wegen ihrer Massigkeit und ihrer Größe, nur Spott für sie übrighatte. Freydir soll an ihrem gebrochenen Herzen gestorben sein und seitdem dort auf dem Meeresgrund liegen.

Hömir, der weise Wal

Ein weiterer verehrter Wal aus Swafnirs Gefolge ist der äußerst alte und weise Hömir. Im Süden kennt man ihn zumeist nur namentlich, doch im Norden wird ihm große Verehrung zuteil. Besonders bei schwierigen Fragen oder Rätseln und bei Streitigkeiten wird er um Rat gefragt.

Asgra Asgorsdottir

Swafnirs Kinder haben manchmal auch die Gestalt von Menschen und damit meine ich in diesem Falle nicht die von ihm gesegneten Swafnirkinder, welche die Swafskari in sich tragen. Asgra Asgorsdottir etwa war nicht nur eine Hetfrau, sondern auch Swafnirs Tochter. Alle Mitglieder ihrer Mannschaft sollen ohne Ausnahme Swafnirkinder gewesen sein, die von ihm mit der Swafskari gesegnet worden waren. Trotzdem ist es Asgra gelungen, über viele Winter erfolgreich von ihren Herferdi zurückzukehren, ohne große Verluste erlitten zu haben. Niemand weiß,





was aus ihr und ihrer Otta geworden ist, doch spätestens in der letzten Schlacht werden sie ganz sicher ihre Rolle spielen.

Die schwimmende Eisblume

Viele haben schon von der schwimmenden Eisblume gehört, doch nur wenige haben sie je erblickt. Nur wer mutig und besonders aufmerksam ist, vermag sie zu entdecken. Jeder beschreibt sie anders. Der eine spricht von einer gewaltigen Erscheinung auf den Wogen, deren Glitzern und Gleißern weithin sichtbar sei. Andere sagen, sie sei vielleicht so groß wie ein Teller oder aber auch nur so groß wie ein horasisches Goldstück, welches auf Swafnirs Ozean treibt. Wem es gelingt, das Kind Swafnirs mit der Milden auszu-machen, den warnt sie vor mancher Gefahr oder bietet ihm eine sichere Orientierung auf See. Manch einer berichtet, dass er nur deshalb ein sicheres Ufer erreichte, weil er ihr folgte. Eine gezielte Suche nach ihr kann eine Seefahrerin aber in Gefahr bringen, weil sie dabei den Blick für die Gefahren der See verlieren könnte.

Die Runjas

Zaudere nicht, die Runjas haben dein Schicksal längst bestimmt. Nur die Godi vermögen zu sagen, was diese Geschöpfe Ifirns sich für dich ausgedacht haben, doch da Swafnir mit ihnen ist, sollte man sich nicht gegen sie stellen. Am Ende erlebt ein jeder das Schicksal, welches die Runjas vorherbestimmt haben.

—Ôle Swafgardsson, Tempelvorsteher der Swafnir-Halla in Thor-wal, zu einem Byrjandi





Helden und Erwählte

So wie wir selbst Nachruhm erlangen wollen, so ist es wichtig, die Erinnerung an unsere Ahnen zu bewahren. In den langen Wintern wird Saga um Saga vorgetragen, um die Zeit zu vertreiben. Wir erinnern uns an Freunde oder Verwandte, die an Swafnirs Seite in der letzten Schlacht streiten werden. Wir hören Sagas von den Taten der Götter und besingen die großen Helden unseres Volkes.

Asleif Phileasson

Unser größter Held ist Asleif, genannt Foggwulf, Phileasson aus der Glutströhm-Ottajasko, ein weißblonder Rekker mit gestutztem Vollbart und eisgrauen Augen, der nicht nur durch sein Auftreten, sondern auch durch sein Selbstbewusstsein und seine Tollkühnheit besticht. Schon in jungen Jahren erkundete er die Weiten des Meeres der Sieben Winde und war immer darauf bedacht, Neues zu entdecken. Schon früh bestand ein Wettstreit mit Beorn Asgrimmsson, der für einen Thorwaler ungewöhnlich klein und schwächig war. Dieser Wettstreit wurde durch die Weissagung eines Godi noch befeuert, der prophezeite, dass eines Tages einer von beiden der König der Meere sein werde. Als bei einem Wettkampf Beorns Schwester zu Tode kam, schlug Konkurrenz in Feindschaft um. In den folgenden Jahren verdiente Asleif sich einen Ruf als Entdecker. Beorn hingegen unternahm diverse Herferdi gegen Al'Anfa und seine Verbündeten. Seit er im Kampf gegen eine Schwarze Galeere ein Auge verlor, ließ er gefangene Gefolgsleute Al'Anfas und Sklavenjäger blenden, wenn er ihrer habhaft wurde. Dies brachte ihm den Beinamen »der Blender« ein. Auf dem Wintersonnenwendfest 2634 nach Jurgas Landung versuchte Asleif die Sache endgültig





zu klären. Die Oberste Hetfrau Garhelt Rorlifsdottir-Jandasdottir rief daraufhin ein Wettrennen um den Kontinent aus. Für viele war dies auch gleichzeitig ein Kampf der vorherrschenden Haltungen in Thorwal: Der weltoffene Süden, vertreten durch Asleif Phileasson, gegen den traditionsbewussten Norden. Nach 80 Wochen kehrte Asleif Phileasson als Sieger zurück und darf sich seitdem »König der Meere« nennen – ich werde euch später auch noch die Saga von der Wettfahrt vortragen. Beorn hingegen kehrte von der Fahrt nicht zurück und soll später in der Ferne gestorben sein. In den folgenden Jahren unternahm Asleif Phileasson weitere Fahrten, auf denen er auch gezielt Jagd auf Seeschlangen machte. 2650 nach Jurgas Landung wurde er dann vom Obersten Hetmann Tronde Torbensson als Hetmann auf eine Fahrt in die alte Heimat Hjaldingard ausgesandt. Auch wenn immer wieder Einzelne zurückkehren, die behaupten, Teil dieser Fahrt gewesen zu sein, fehlt von ihm und dem Großteil der Flotte bis heute jede Spur. Doch wenn es einen gibt, der diese Herausforderung meistert, dann ist es Asleif Phileasson.

—Erzählung des berühmten Skalden Ohm Follker, der Asleif auf seiner Wettfahrt begleitete

Tronde Torbensson

Tronde Torbensson war Hetmann der Hetleute, so wie seine Mutter Garhelt zuvor und seine Tochter Jurga nach ihm. In jungen Jahren fuhr er mit der Gischtreiter-Ottajasko zur See. Später widmete er sich mehr und mehr der Politik. Lange schien sein Traum von einem geeinten Thorwal unerreichbar, doch die Runjas meinten es gut mit ihm. Ein durch die Raubzüge der Traditionalisten befeuerter Krieg mit dem Horasreich brachte Thorwal





an den Rand des Abgrunds. Einige Teile des Landes wurden besetzt, Städte überfallen und geplündert. Auf dem Herbst-Hjalding 2650 nach Jurgas Landung gelang es ihm, eine Mehrheit zu erringen und den Staat Thorwal auszurufen. Dies verschaffte Tronde auch Zugriff auf die unzähligen Ottas der zuvor unabhängigen Ottajaskos. Mit der neugewonnenen Militärmacht gelang es ihm, den Krieg zu beenden und Thorwal wieder in friedliche Zeiten zu führen. Drei Winter später führte er mit dem mächtigen Schwert Grimring an seiner Seite einen Kriegszug gegen die verderbte Seidkona aus dem Eis. Es gelang ihm zunächst ihre Schergen zurückzudrängen, allerdings fiel er schließlich im Kampf um die Dunkle Halle. Dort hält er seitdem in Eis gebannt Wacht, wie es ihm prophezeit wurde. Legenden besagen allerdings, dass er zurückkehren wird, wenn Thorwal ihn braucht. Auf dem folgenden Herbst-Hjalding wurde der Orozarsdag zu seinen Ehren in Trondesdag umbenannt.

Bridgera Karvsolmfara

Meine Lehrerin Bridgera Karvsolmfara ist in ganz Thorwal als weise Rechtskundige und Ratgeberin bekannt. Sie war lange Zeit Tempelvorsteherin der Swafnir-Halla in Thorwal und wurde von den anderen Alsherjari zur Hohepriesterin unseres Kultes erhoben. Eine Ehre, die nur selten einmal jemandem zuteilwird. Bis ins hohe Alter forschte sie nach den religiösen Wurzeln unseres Volkes. Als Tronde Torbensson die Einheit Thorwals ausrief, erklärte sie den Bruch mit den Göttern des Südens und den





irrigen Annahmen der Südländer, dass Swafnir nur ein Halbgott und der Sohn Efferds mit ihrer Kriegsgöttin Rondra sei. Anfang 2664 nach Jurgas Landung wurde sie von einer Walschule mitgenommen und so von Swafnir entrückt.

Thorfinna Swafnildsdottir

Wer kennt sie nicht? Thorfinna war es, die den Riesen bezwungen hat. Als Hetfrau von Olport zog sie mit dem legendären Schwert Tyrfing an ihrer Seite in die Schlacht und kehrte als Siegerin über die Rekker der Priesterkaiser zurück. Als Befreierin Thorwals wurde sie später Oberste Hetfrau.

—Erklärung eines Skalden, der eigentlich eine ganz andere Saga vortragen wollte

Orozar Siebenhieb

Warum einige hier in Prem Orozarsdag statt Trondesdag sagen? Früher hieß er wegen Orozar »Siebenhieb« Thorgardsson in ganz Thorwal so. Er war ein mutiger Hetmann und Träger des legendären Schwertes Siebenstreich. Mit dessen Hilfe und dem festen Glauben an Swafnir gelang es ihm, den Basilisken Krötenkopf in die Klirrfrostwüste zu vertreiben. Im Überschwung hat er später Swafnir zum Wettrennen mit seiner Otta Blutbauch herausgefordert, welches er angeblich mit viel Mut und Schläue sogar gewann.

—Jurge Swafnirsgrehd, Tempelvorsteher des Tempels des Gottwals in Prem







Torstor Om

An der Runajasko wurden schon unzählige Skalden ausgebildet. Einer von ihnen war Torstor Om, der nicht nur Sagas verbreitete, sondern immer wieder versuchte, die Unsterblichen herauszufordern. Hierbei galt er auch als besonders trinkfest, sogar einen Trinkwettbewerb gegen den Wasserdrachen Blotgrim hat er gewonnen. Die seltsame Brücke über die Nadermündung dort drüben ist nach ihm benannt. Einige sagen, er sei nachts den Yaquir hinaufgerudert, um sie von dort zu rauben.

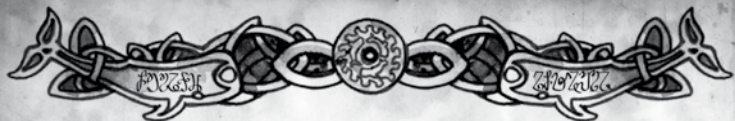
—Einleitung eines Skalden der Runajasko, ehe er das Lied von Torstor Om anstimmte

Hyggelik der Große

Hyggelik war ein großer Kriegsheld, der auf seinen Herferdi mehrfach die Zyklopeninseln überfiel, wo er auch das sagenhafte Schwert Grimring, den Orkenspalter, erbeutete. Er rief sich selbst zum Obersten Hetmann aus, jedoch ließ sich Hardred Bjarnisson schon bald darauf rechtmäßig zum Hetmann der Hetleute wählen, während Hyggelik auf Herferd war. Er brach schließlich ins Orkland auf, um den legendären Orkenhort zu suchen, kehrte aber nie zurück. Eine Saga, die von seinen Taten berichtet, ist Furgrims Rede:

*Auf wallenden Wellen wogte Gullbringa
des hehren Helden Hyggelik Heim.
Geladen voll mit glänzendem Gold
aus sonnengleißender südlicher See.*





*Aufschäumt da die See, das Schiff es schwankt,
als wild aus den Wellen ein Wurm sich windet.
Schrecklicher Drache schlägt mächtige Schwingen
und droht den Drakkar dort zu versenken.*

*Da hebet Hyggelik eilig die Hand
zu schwingen das Schwert, das Grimring genannt.
Links greift er die Askil geheißene Axt,
so zweifach bewehrt den Wurm zu bezwingen.*

*Wie Wellen wogt auch der wackere Kampf,
als Hyggelik wehrt sich des windenden Wurms.
Das Schwert schlägt ihm eine schreckliche Wunde,
die Klaue des Kämpen Körper bloß kratzt.*

Da fragt ihn der furchtbare, fauchende Drache:

*»Wer bist du wackerer, würdiger Rekker,
der in Furgrim färbtest den funkelnden Stahl?
Mir hastet im heißen Herzen dein Schwert.«*

*»Hyggelik heißt man mich in der Heimat«,
so spricht sogleich der Schwertschwinger stolz.*

*»Man kennt mich allseits kühn im Kampfe,
in Swafnirs Schwertbund werd einst ich stehn.«*

*»Du scheinst auf dich große Stücke zu halten.
Jedoch: Wo Zornige kommen zu kämpfen,
Wer mit Vielen ficht befindet bald:
Keiner ist ganz allein der Kühnste.«*





»Lass dich fragen, Furgrim, der vorschau'nd du bist
und wohl manche Weisheit wägst:
Welcher ist wohl der Rat der Runjas,
welcher Weg ist mir wohl durch das Schicksal gewiss?«

»Die Hjaldinger werden dein Erbe ehren,
zu neuer Stärke führt sie dein Geschick.
Nur wes Arm stark, zu schultern die Bürde,
wird wahrlich Hetmann der Hetleute sein.«

Die Worte des Wurm es wälzt er lange,
bis ein Boot ihnen traurige Botschaft bringt.
Heimwärts Hyggelik da gleich hastet,
als er von des Hetmanns Heimgang erfährt.

Der hehre Held will des Hjaldings nicht warten,
da nicht alle Rekker der Ruf hat erreicht.
Hyggelik heißt nun der Hetleute Hetmann,
wiewohl ihn keiner der Wahlleute wählt.
So fährt er wieder fort in die Ferne,
zur Sonne des Südens durch stürmische See.
Das Hjalding derweil wählt Hardred zum Hetmann,
da er sich fürwahr der Wahl gestellt.

Im Heimamond kehrt der Held wieder heim
und fordert hitzig Hardred zum Holmgang.
Derweil er schon schwingt sein scharfes Schwert,
wägt Hardred die wohlgewetzte Waffe.





*Wartend der wilden, wuchtigen Hiebe,
lässt listig den Krieger er müde sich kämpfen.
Und als schon die Sonne zur See sich senkt,
sticht aus dem Schatten das scharfe Schwert.*

*Da färbt vom Blut sich Hyggeliķs Brust,
doch war das Schwert nicht gesetzt, um zu töten.
»Nicht Rache, nur Richtspruch sei diese Wunde«,
spricht Hardred und schaut ihm stolz ins Gesicht.*

*»Mut in der Brust ist besser als Stahl.
Wo tollkühn sich tapfere Kämpen treffen,
den Kühnen immer sah ich erkämpfen
mit stumpfem Schwerte selbst noch den Sieg.*

*Der Runjas Rat galt der Axt, nicht dem Recken.
Durch Furgrim ward falscher Glaube geschürt.
So soll denn deiner der starke Arm sein.
Du sollst führen, doch ich werde fahren.«*

*Und so gab Hyggeliķ Asķil an Hardred,
der göttliche Keil für den kühnen Kämpfer.
Und nur wes Arm stark, zu schultern die Bürde,
wird wahrlich Hetmann der Hetleute sein.*





Jurga Tjalfsdottir

Jurga Tjalfsdottir war eine legendäre Hetfrau der Hjaldinger. Unter ihrer Führung brach eine Flotte auf, um der Verfolgung und Unterdrückung in der alten Heimat Hjaldingard zu entkommen. Swafnir wies ihr den Weg an diese Gestade, wo sie und die Ihren endlich in Freiheit leben konnten. Der Tag ihrer Landung ist der Beginn der Geschichte Thorwals und unserer Zeitrechnung. Ihre Taten werden im Jurgalied besungen. Es ist mit über hundert Strophen wohl die bekannteste Saga unseres Volkes.

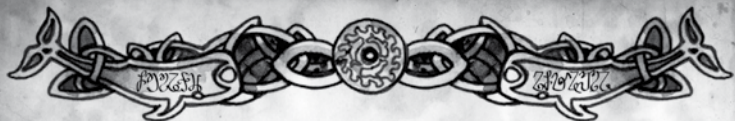
—Unterweisung der jüngsten Byrjandi an der Swafnirschule in Thorwal

Jurge Swafnirsgrehd

Ich hätte gewettet, dass Jurge Swafnirsgrehd, der Alsherjar von Prem, Bridgera Karusolmfaras Nachfolger wird, aber es kam anders. Doch lasst mich von vorne beginnen: Er hatte gerade seine Ottajara abgelegt, als die Seetiger sank. Ein Wal – die Leute sagen, es war Swafnir selbst – rettete ihn und brachte ihn zurück an Land. Seit diesem Tag hat er sein Leben dem Gottwal verschrieben. Immer mal wieder zieht er sich für Tage oder gar Wochen zurück, um die Nähe Swafnirs zu suchen und Zwiesprache zu halten. Aufgrund dieser Nähe und seiner Weisheit wird er regelmäßig von Schiffsführern und Seefahrern um Rat und Segen gebeten. Ich kenne niemanden, der gegen seinen Rat in See stechen würde. Aber auch im swafnirgefälligen Kampf ist er ein gefragter Lehrmeister, der sein Wissen an der Kämpferschule der Trutzburg weitergibt.

—Disput einiger älterer Byrjandi in der Swafnirschule in Thorwal





Hjalka Orkenshlächter

Als der Ork 2228 nach Jurgas Landung nach Thorwal kam, stand es nicht gut um die Stadt. Nur Hjalka »Orkenshlächter« Hildas-dottir und ihren Getreuen ist es zu verdanken, dass die Stadt der Freien genau das geblieben ist: die Stadt der Freien. Sie war es, die mit ihrem furchtlosen Einsatz den Ork unter großen Verlusten zurückschlagen konnte. Auch sie selbst hat in der Schlacht ihren Weg an Swafnirs Seite gefunden.

Hetmann Faenwulf

Es gab schon viele große Entdecker in unserem Volk. Viele sind aufgebrochen, um das legendäre Swafnirland, einen Weg in die alte Heimat oder an fremde Gestade zu finden. So etwa Hetmann Faenwulf, der ins Nordmeer aufbrach, um das Ende der Welt zu erreichen. Wie viele vor und nach ihm hat er die Heimat nie wiedergesehen.

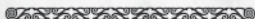
Olvir Raskirsson und Arjolf Frenjarsson

1032 nach Jurgas Landung war es Olvir Raskirsson mit seiner Otta und dem festen Glauben an Swafnir, der als Erster in die Brecheisbucht segelte und auch wieder zurückkehrte. Er entdeckte auch die Mündung der Letta, den Ort, an dem heute Paavi liegt. Etwa zur selben Zeit gelang es Arjolf Frenjarsson mit Mut, Geschick, Schläue und dem Segen des Gottwals als erstem Menschen die Insel Yetiland im Norden zu umsegeln. Bis heute ist kein anderer Seefahrer bekannt, dem dies gelungen ist.

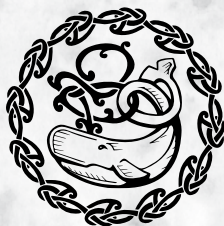




III



Ein Leben im Sinne Swafnirs





Von Swafnirs väterlicher Fürsorge berichtet das Jurgalied. Er führte die verzweifelten Hjaldinger erst zum Hoffnungseiland und dann nach Swafnirland und sandte ihnen einen Pottwal, der sich opferte, um die Hungernden zu retten. Dafür hat der göttliche Wal unsere ewige Liebe und Dankbarkeit verdient. Deshalb sollten wir alle, nicht nur die Diare, danach streben, in Swafnirs Sinn zu leben. Der Ehrenkodex, nach dem wir leben wollen, ist ein Spiegel seiner hervorstechendsten Tugenden und göttlichen Prinzipien: Ehrlichkeit, Ehre, Schutz von Walen und Delphinen, Tapferkeit, Gemeinschaft und Tradition.

»Welche Tugend Swafnir die wichtigste ist, fragst du? Da wirst du wohl von drei Geweihten wenigstens fünf verschiedene Antworten erhalten. Doch es ist klug, dass du dir diese Frage stellst, denn du wirst ganz sicher irgendwann einmal in die schwierige Situation kommen, dass du zwischen den Geboten des Gottwals abwägen und dich für das kleinere Übel entscheiden musst. Es ist für uns Sterbliche unmöglich, immer allen Tugenden Swafnirs gleichzeitig gerecht zu werden. Was, beispielsweise, würdest du tun, wenn du dich entscheiden müsstest, ob du nach einem harten Kampf das Schiff der fliehenden Walfänger verfolgst oder ob du sie entkommen lässt, um die dir anvertrauten Menschen nicht in Lebensgefahr zu bringen?«

—Ôle Swafgardsson, Tempelvorsteher der Swafnir-Halla in Thorwal, zu einem Byrjandi





Die Tugenden des Gottwals

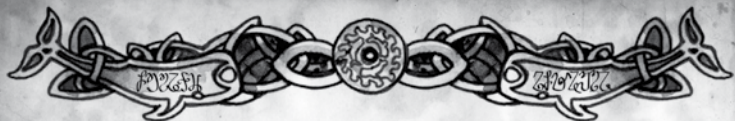
Ehre

Wir Menschen sind selbst dafür verantwortlich, dass wir ein ehrenhaftes Leben führen, denn unsere Taten werden uns überleben. Nur derjenige ist wirklich tot, der keine Ehre hat und es nicht wert ist, im Andenken bewahrt zu werden. Also beflecke deine Ehre nicht mit verwerflichen Taten. Aus dem gleichen Grund sollst du den Namen Swafnirs auch nicht leichtfertig führen. Es ist unehrenhaft, allzu eilig um göttlichen Beistand zu bitten, statt selbst nach einem Ausweg zu suchen. Wenn du ihn aber anrufst, dann biete ihm für seine Hilfe auch etwas im Gegenzug an. Oftmals ist das ein Gelübde, das abgelegt wird. Einen solchen Schwur oder das eigene Wort zu brechen, kann nicht ohne Ehrverlust geschehen.

Ehrlichkeit

So wie du zu deinem Wort stehst, so stehe auch zu deiner Meinung. Sage frei heraus, was du denkst, und übe Kritik, wo sie angebracht ist. Schmeichelei soll dir fremd sein, ebenso wie niederträchtige Lügen. Das mag dir als Widerspruch dazu erscheinen, dass Schläue und Wortgewandtheit ebenfalls ein hohes Ansehen genießen, und hier musst du tatsächlich abwägen. Eine Heldentat auszus schmücken, schadet niemandem, und jeder Zuhörer weiß natürlich, die Wahrheit herauszulesen. Die Taten eines anderen als die eigenen auszugeben, ist hingegen ehrenrührig.





Tapferkeit

Nicht nur im Kampf und besonders gegen Hranngardiener sollst du dich mutig zeigen, sondern auch darüber hinaus sollst du mit gutem Beispiel den Gläubigen vorangehen und vor den Herausforderungen, welche die Runjas für dich bereithalten, nicht zurückscheuen. Du kannst darauf vertrauen, dass dein Schicksal ein gerechtes sein wird, wenn du dich ihm stellst.

Schutz der Wale und Delphine

Wale und Delphine sind ebenso wie wir Swafnirs kleine Geschwister, deshalb ist es unsere Aufgabe, sie zu schützen und zu verteidigen, wenn sie angegriffen werden. Wer einen Wal oder Delphin tötet, macht sich des Mordes schuldig, und diese Tat muss mit Blut gesühnt werden.

Gemeinschaft

So wie Wale und Delphine in ihren Schulen zusammenleben, leben auch wir in unseren Gemeinschaften, in denen wir alle aufeinander angewiesen sind. Als Swafnirdiar ist es deine Aufgabe, die Gemeinschaft zusammenzuhalten, indem du enge Freundschaften zwischen ihren Mitgliedern schmiedest, selbst stets frohen Mutes bist sowie Streit schlichtest und für Ausgleich sorgst. Zudem ist es deine Aufgabe, dich der Swafnirkinder anzunehmen und dafür zu sorgen, dass sie niemanden, auch nicht sich selbst, verletzen.





Tradition

Eng mit der Gemeinschaft verknüpft sind auch unsere Traditionen und guten Sitten. Seit Jurgas Tagen halten wir Gastfreundschaft, Hilfe auf See, die Heiligkeit des Eides und die Treue zur Gemeinschaft in hohen Ehren. Es ist deine Aufgabe, das thorwalsche Brauchtum zu pflegen, diese Traditionen und das überlieferte Recht auch weiterhin zu wahren und an die Menschen in der Gemeinschaft, mit der du lebst, weiterzugeben.

Kampf gegen das Hranngargezücht

Swafnirs Bestimmung ist der immerwährende Kampf gegen die Titanenschlange Hranngar, ebenso wie es unsere Bestimmung ist, ihm in diesem Kampf zur Seite zu stehen. Bis dahin ist es unsere Aufgabe, ihr Gezücht zu bekämpfen, während Swafnir die verfluchte Seeschlange durch alle Meere jagt. Einem Kampf mit solch einer Kreatur geht kein ehrenhafter Thorwaler aus dem Weg, ebenso wenig wie er einen Walfänger ungeschoren davonkommen lässt. Versucht die Seeschlange zu entkommen, wird sie verfolgt und erschlagen. Tapferkeit, Mut und Kraft sind die Tugenden Swafnirs, die hier zum Tragen kommen, denn schon so manche Schiffsbesatzung hat den Tod in solch einem Kampf gefunden. Besonders wagemutige – manche sagen auch wahnsinnige – Rekker segelten sogar auf der Suche nach dem legendären Eiland der Seeschlangen, an dem Hranngars Macht auf Dere am größten sein soll, gen Norden – doch nie kehrte auch nur eine Seele zurück, um von den Schrecken zu künden, die Hranngar im Nebel versteckt.





Dass wir uns der letzten Schlacht stetig nähern, kann man vor allem daran erkennen, dass Hranngars Macht nach und nach eingedämmt wird. So sind es heute nur noch fünf Hranngartage, während die Sagas davon berichten, dass es in alten Zeiten noch viel mehr waren. Doch ist die Macht der Titanenschlange für uns Sterbliche noch immer gewaltig und deshalb tut ein jeder recht daran, sich vor den Hranngartagen zu fürchten, ob er sie nun eingeschlossen in seinen vier Wänden oder im Tempel verbringt oder ob er ihnen trotzig mit einer besonders lauten Feier und hoch lodernden Feuern begegnet.

Wenn eine Schiffsbesatzung gegen eine Seeschlange gekämpft hat, dann sollte, ehe sie wieder anlandet, ein Swafnirdiar an Bord gebracht werden, um Reinigungszeremonien an Schiff und Besatzung durchzuführen. Auch Gegenstände, die mit der Schlange in Berührung gekommen sind, sollten beizeiten ebenfalls gereinigt oder Swafnir als Opfer dargebracht werden.

Die Gemeinschaft der Swafnirdiare

Unterschiedliche Glaubensrichtungen

Swafnir ist der Gott aller Thorwaler, denn er hat unsere Vorfahren gerettet und an diese Gestade geführt. Doch unser Glaube erfuhr mit der Besetzung durch die Mittelreicher eine große Wandlung, und erst 2650 nach Jurgas Landung fanden wir zurück zu unserem ursprünglichen Glauben an Swafnir, da Bridgera Karv-solmfara sich nach einem Traumgesicht, das der Große Wal ihr gesandt hatte, über lange Zeit dem Studium uralter Quellen und Ausdeutungen unseres Kultes gewidmet hatte. Dennoch gibt es





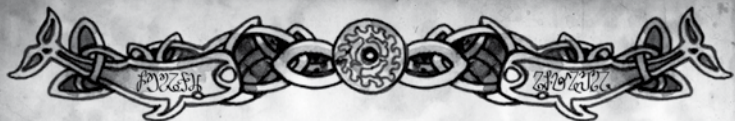
auch weiterhin deutliche regionale Unterschiede in seiner Verehrung und auch im Glaubensbild. Manche Gemeinschaften, vor allem in den Grauen Bergen, sind sehr offen und können auch widerstreitende Vorstellungen miteinander verbinden. Manche betonen bestimmte Glaubensaspekte stärker als andere, und wieder andere, wie beispielsweise auf den Olportsteinen, halten sich äußerst genau an die 2650 nach Jurgas Landung formulierten und sogar niedergeschriebenen Glaubensgrundlagen.

Besonders über die möglichen verwandtschaftlichen Verhältnisse zwischen Swafnir und Efferd gibt es viele unterschiedliche Meinungen. Während Hjalder Swafnirsson von einer Vaterschaft Swafnirs zu Efferd und Rondra spricht, sind sie für die Anhänger Starkad Erwiderers entweder Geschwister oder schlicht einander helfende Götter. Bridgera selbst lehnte lediglich die Vorstellung der Mittelreicher ab, dass Swafnir der Sohn Efferds und Rondras sei.

Aufgaben der Viare

Wie alle Swafnirdiare, bin auch ich vor meiner Weihe viele Monde durch Thorwal gewandert, um die unterschiedlichen Glaubens- und Lebensweisen unseres Volkes kennenzulernen, denn uns Geweihten fällt die Aufgabe zu, das thorwalsche Brauchtum zu pflegen und die Überlieferungen zu bewahren, ähnlich wie die Skalden es tun, jedoch natürlich längst nicht mit der gleichen Kunstfertigkeit. Außerdem haben wir die oftmals nicht ganz so dankbare Aufgabe, als Lögfólk Urteile zu fällen und Richtsprüche ergehen zu lassen, wenn wir von den Jarlen angerufen werden. Das passiert zugegebenermaßen nicht allzu häufig, da sie





selbst rechtskundig sind und auch immer noch die Skalden um Rat gefragt werden können, doch wenn es einmal passiert, dann weil es sich um einen besonders schwer zu entscheidenden Fall handelt. Um im Sinne Swafnirs sprechen zu können, ist es von außerordentlicher Wichtigkeit, dass sich die Diare nicht nur mit der Rechtsprechung auskennen, sondern auch mit verschiedenen Bräuchen, mit den Eigenheiten des Lebens auf einem Hof ebenso wie in einer Ottajasko, mit den Sagas und mit lokalen Legenden. Nur in Ausnahmefällen sollte ein Streit durch einen Holmgang und somit ein Gottesurteil beigelegt werden, denn solch ein Kampf wird üblicherweise bis zum Tod geführt.

Doch auch um ganz im Sinne Swafnirs unseren Dienst an der Gemeinschaft verrichten zu können, ist es wichtig, dass ein Diar über alle Aspekte des thorwalschen Lebens Bescheid weiß. Gerade das Leben eines Geweihten im Binnenland unterscheidet sich in fast allen Belangen fundamental vom Leben in einer Schiffsgemeinschaft. Den Großteil des Jahres sind die Geweihten, selbst wenn sie einen Tempel betreuen, auf Wanderschaft; sie kümmern sich um eine Vielzahl von Sippen sowohl auf ihren Höfen als auch in Dorfgemeinschaften und pflegen die Swafnirschreine im Umland. Im Winter kehren sie entweder in ihren Tempel zurück oder verbringen ihn bei einer der Sippen. Auch wenn man Swafnir sicherlich auf See am nächsten ist, wo man ebenso frei wie er die Wellen durchstreift, ist es doch auch unsere Pflicht, den Menschen im Binnenland zur Seite zu stehen und sie an Swafnirs Wohlwollen teilhaben zu lassen. Auch sie sind ein Teil seines auserwählten Volkes, auch sie können und sollen ihr Schicksal in die eigene Hand nehmen, selbst wenn manch ein



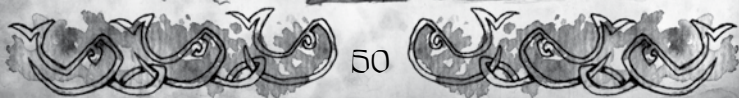


Küstenbewohner nicht glauben mag, dass es abseits der Planken eines Drachenboots auf Plündererfahrt überhaupt Freiheit und Abenteuer geben kann. Der Dienst an der Gemeinschaft, sei es in einer Sippe oder in einer Ottajasko, ist eine der vornehmlichen Aufgaben eines Geweihten des Walgotts.

Sorgen für die Swafnirkinder

Als Swafnirs Kinder werden neben seinen tatsächlichen Kindern mit Sterblichen, den Winden oder anderen Göttern auch Menschen bezeichnet, die in besonderer Weise mit der Swafskari, der Walwut, gesegnet sind. Sie sind von Swafnir berührt, und oftmals sendet ihnen der Große Wal Traumgesichte und Visionen, um sich ihnen zu offenbaren. In der letzten Schlacht gegen Hrann-gar werden sie als seine auserwählten Rekker an seiner Seite streiten. Im Hier und Jetzt allerdings können sie nicht einfach so wie alle anderen als Teil der Gemeinschaft leben, da schon die kleinste Geste, das geringste Ärgernis sie in Kampfbrauch versetzen kann. Deshalb ist es unsere Aufgabe als Swafnirdiare, uns ihrer anzunehmen und ihnen Wege aufzuzeigen, wie sie ihre Wut soweit zügeln können, dass sie wenigstens zum Teil am gesellschaftlichen Leben teilhaben können. Gewöhnlich leben sie außerhalb der Siedlungen in einer Kate, die weithin durch ein rotes Tuch gekennzeichnet ist, damit niemand sich ihnen unbedarft nähert. Verlassen sie ihre Wohnstatt, sind sie stets an einem roten Stirnband zu erkennen. Reisende Swafnirgeweihte besuchen sie regelmäßig, wenn in ihrer Sippe oder ihrem Dorf kein solcher lebt. Viele Swafnirkinder fühlen sich aber auch von einer







inneren Unruhe, hervorgerufen durch die tief in ihnen lodernde Walwut, getrieben und wandern auf der Suche nach einem Ort, wo sie Frieden finden können, durch die Lande.

»Halfdan, so berichteten seine Eltern mir, war schon als Säugling so außerordentlich jähzornig, dass sie sich sicher waren, dass er von Swafnir berührt sein musste. Wenn seine Mutter ihm die andere Brust anbieten und ihn dafür sanft von der ersten abnehmen wollte, fuhr der kleine Halfdan völlig aus der Haut. Er schrie, tobte und versuchte, seine Mutter in die Brustwarze zu beißen, selbst als er noch nicht einen einzigen Zahn im Mund hatte. Noch ehe er richtig laufen konnte, stürzte er sich voller Wut auf seine älteren Geschwister, wenn sie ihm ein Spielzeug oder ein Stück Brot wegnahmen, und schlug mit allem, dessen er habhaft werden konnte, auf sie ein. Zur Not auch mit seinen winzigen Fäusten. Bekam er seinen Willen nicht, schlug er seinen kleinen Kopf so heftig auf den Boden oder gegen eine Wand, dass er sich nicht selten selbst dabei verletzte, was ihn nur in umso größere Wut versetzte. So lehrte er seine ganze Familie das Fürchten, noch ehe er seinen zweiten Winter gesehen hatte. Aus Angst vor einem seiner berüchtigten Wutausbrüche versuchten sie, alle Situationen zu vermeiden, die einen solchen hervorrufen könnten. Ich lernte Halfdan kennen, als er gerade einmal vier Winter zählte. Seine Mutter war mit ihm einen langen Weg hierher zur Swafnir-Halla gereist, da es der Geweihten, die ihre Sippe unregelmäßig besuchte und sich noch um viele andere Sippen und Dörfer kümmerte, bisher nicht gelungen war, den Jungen so anzuleiten, dass er seine Wutausbrüche wenigstens teilweise in den Griff bekam. Seine Mutter war verzweifelt. Natürlich war ihr bewusst, dass Swafnir ihrem Sohn eigentlich ein großes Geschenk gemacht hatte, doch die





Aussicht auf einen Ehrenplatz im Kampf gegen Hranngar während der letzten Schlacht war ein schwacher Trost für eine Mutter, die sich vor den Wutausbrüchen ihres Kindes fürchtete und sich gleichzeitig nichts sehnlicher wünschte, als ihm helfen zu können. Auch Halfdan selbst litt zunehmend unter seiner Walwut und der Ablehnung, die er durch andere Kinder und auch Erwachsene erfuhr. Es war mittlerweile so weit gekommen, dass Halfdan sehr genau mitbekam, wann die Menschen um ihn herum beinahe zwanghaft versuchten, einen Wutausbruch abzuwenden. Das jedoch ließ sein Blut erst recht kochen, sehnte er sich doch so sehr danach, dass sie mit ihm umgingen wie mit allen anderen auch. Er wollte nicht anders sein.

Ist das Swafnirkind erst einmal in Walwut geraten, ist es – außer durch die Macht Swafnirs selbst – kaum möglich, es wieder zu beruhigen. Will man die Swafskari unterdrücken, so muss man versuchen, ihren Ausbruch zu verhindern. Zunächst einmal erklärte ich Halfdan, dass seine Walwut ein besonderes Geschenk Swafnirs sei, und fragte ihn, ob er schon einmal Träume gehabt habe, in denen er etwa einem großen weißen Pottwal begegnet sei. Der Junge nickte schüchtern, doch erst einige Zeit später erzählte er mir, dass er geträumt hatte, wie er mit einem solchen Wal durch das Meer geschwommen sei. Nichts hatte sie auf ihrer Reise gestört, sie waren nur immer weiter und weiter miteinander geschwommen. Am nächsten Morgen sei er ganz fröhlich aufgewacht, und auch der ganze Tag danach war dem Knaben als ungewöhnlich schön in Erinnerung geblieben.

Zunächst befragte ich Halfdan weiter. Ich wollte von ihm wissen, wie er es selbst empfand, wenn ihn die Wut überkam, wie er sich anschließend fühlte, und ich erfuhr, dass er sich in höchstem Maße





für seine Wutausbrüche schämte, dass er es hasste, die Kontrolle über sich selbst zu verlieren. Er konnte sich anschließend sehr genau an alles erinnern, was er in seinem Jähzorn getan hatte, doch es fiel ihm dann schwer, zum Ausdruck zu bringen, dass es ihm leidtat, weil er sich unverstanden fühlte.

Ich entschied also, dass wir uns dem Problem auf zweierlei Art nähern würden. Zum einen begann ich mit äußerst kleinschrittigen Geduldsübungen, bei denen Halfdan sich in Selbstbeherrschung üben musste. Zum anderen versuchte ich, ihm so oft wie möglich seinen Traum in Erinnerung zu rufen, insbesondere, wenn ich merkte, dass eine Situation ihn unter Druck setzte und seine Wut zu kochen begann.

Mit seiner Mutter machte ich aus, dass Halfdan die nächste Zeit in Thorwal bleiben würde, und schweren Herzens akzeptierte sie die Entscheidung. Einige Monde vergingen, dann begannen wir, ihn auch im Kampf zu schulen. Das mag wie ein großes Wagnis erscheinen, doch bin ich der festen Überzeugung, dass ein Swafnirkind gerade im Kampf lernt, die Beherrschung zu wahren. Wie sollten die Swafnirkinder dem göttlichen Wal sonst wohl in der letzten Schlacht beistehen? Natürlich war immer ein Diar dabei, um Halfdan zur Not durch ein Stoßgebet an Swafnir wieder zu besänftigen.

Gerade in den ersten Monden machte der Junge große Fortschritte, zu seiner Familie ist er jedoch nie zurückgekehrt. Er lebt noch immer hier in der Swafnir-Halla und hat seine Bestimmung darin gefunden, dass die Byrjandi an ihm den Umgang mit einem Swafnirkind erlernen können.

—Ôle Swafgardsson, Tempelvorsteher der Swafnir-Halla in Thorwal





Aufgaben eines Diars im Binnenland

»Wie mein Alltag als Swafnirdiar hier im Umland von Alderbjerg aussieht, fragst du? Nun, ganz sicher entspricht mein Leben hier nicht dem Bild des Geweihten, der von Gischt gepeitscht am Bug einer Otta steht und sich an der Freiheit des endlosen Meeres freut. Doch auch wenn man dem göttlichen Wal an Bord eines Schiffes in seinem Element sicherlich besonders nah ist, ist der Dienst, den ich hier verrichte, nicht weniger wichtig oder erfüllend als der eines Swafnirdiars auf einem Drakkar. Die Gemeinschaft hat einen hohen Stellenwert in unserem Glauben, denn wir alle sind aufeinander angewiesen, um zu überleben, auf See ebenso wie auf einem Hof oder in einem Dorf. Wenn ich mich wie jeden Winter nach den vielen Monden der Wanderschaft von Frühjahr bis Herbst bei einer der Sippen niederlasse, ist es deshalb auch für mich selbstverständlich, dass ich nicht den ganzen Tag Däumchen drehe, sondern mich wie in jedem Dorf und bei jeder Sippe, die ich im Sommer besuche, auch über meine Aufgaben als Diar hinaus in die Gemeinschaft einbringe. So unterweise ich die jungen Leute im Kampf mit Axt und Schild, helfe beim Ausbessern von Dächern oder schnitze Verzierungen. Ich berate den Hersir in Fragen des Rechts, schlichte Streitigkeiten und besänftige die beiden Swafnirkinder, derer ich mich angenommen habe. Zu meinen Aufgaben als Swafnirdiar gehört natürlich auch die Begleitung der Anwärter vor der Ottajara, die sich eine Aufgabe wählen müssen, um in die Gemeinschaft als vollwertiges, erwachsenes Mitglied aufgenommen zu werden. Natürlich segne ich auch den Trygdar-Eider nach der Prüfung. Hochzeiten, Geburten und Beisetzungen spende ich ebenso den Segen des göttlichen Wals. Doch obwohl ich weiß, dass meine Aufgaben hier wichtig sind und ich mich in der Gemeinschaft wohlfühle, kann ich nicht leugnen, dass mir





die Weite der See und das Gefühl von Freiheit gelegentlich fehlen. Eines Tages werde ich sicherlich meine Aufgaben hier einem Nachfolger übertragen und selbst noch einmal das Abenteuer und die Freiheit als Teil einer Schiffsgemeinschaft suchen, um mit der Waffe in der Hand und dem Namen des Gottwals auf den Lippen zu sterben und ihm in der letzten Schlacht als einer seiner Heerführer gegen Hranngar zur Seite zu stehen!«

—Alfgard Snorrison, wandernder Geweihter des Swafnir

Aufgaben einer Diar an Bord eines Schiffes

»Swafnir mag mich erwählt haben, seinen Willen zu verkünden und die göttliche Macht in seinem Sinne zu verwenden, doch an Bord eines Schiffes ist auch eine Swafnirdiar zuallererst Teil der Gemeinschaft. Wie alle anderen übernehme also auch ich eine der beiden Wachen, sodass ich die eine Hälfte des Tages und die eine Hälfte der Nacht Wache gehe, also arbeite, und die andere Hälfte Freiwache habe, in der ich entweder schlafe oder mir die Zeit mit Spielen, Geschichten, Sagas und Gesang vertreibe. Wie alle anderen lege ich mich also in die Riemen, wenn gerudert werden muss, setze Segel, bediene Brassen und Geien, flicke das Segel, kalfatere den Rumpf, spleiße und setze Taklinge. Dass ich genau diese Arbeiten ebenso verrichte wie alle anderen an Bord, ist an sich schon ein Dienst am göttlichen Wal und sorgt dafür, dass ich von den anderen als vollwertiges Mitglied der Gemeinschaft gesehen werde, denn an Bord einer Otta müssen alle Hand anlegen. Doch natürlich gehen meine Aufgaben auch darüber hinaus: Ich berate den Hetmann bei schwierigen Entscheidungen, spreche den anderen Rekkern Mut zu, schlichte Streitigkeiten und rufe den Segen Swafnirs auf unsere Ottajasko herab, indem





ich etwa für günstige Winde bete, das Trinkwasser segne oder meine Gefährten im Kampf stärke. Meine liebste Aufgabe allerdings ist die Abnahme und Segnung des Trygdar-Eider bei der Ottajara, wenn ein neues Mitglied in die Gemeinschaft aufgenommen wird.«

—Swafnirdiar Ragnhild Geirsdottir

Unterweisung der Byrjandi

Dem Vorsteher der Swafnir-Halla bei der Unterweisung der Byrjandi zuzuhören, ist immer wieder lehrreich, auch wenn ich selbst schon vor vielen Wintern meine Weihe zur Swafnirdiar empfangen habe. So hörte ich einmal, wie Ôle eine Byrjandi fragte:

»Weshalb, denkst du, führen wir ein Leben im Sinne Swafnirs?«

»Weil wir Thorwaler sein auserwähltes Volk sind, Diar.«

Ôle nickte langsam. *»Das sind wir, ohne Zweifel. Doch was bedeutet das?«*

»Dass wir am Ende der Zeit an seiner Seite gegen die verfluchte Titanschlange kämpfen werden!«

»So ist es. Was Swafnir uns verspricht, ist unsterblicher Ruhm. Wir selbst werden irgendwann sterben, doch nach unserem Tod werden wir von Swafnir an seine Seite gerufen, und unser Name lebt über unseren Tod hinaus in den Sängen unserer Nachfahren weiter. All unser Streben ist also nicht so sehr auf das Diesseits, sondern vielmehr auf das Jenseits gerichtet.«

»Aber wir haben doch im Leben eine Schicksalsaufgabe, die wir erfüllen müssen, Diar?«





»Natürlich haben wir die. Ohne unsere Schicksalsaufgabe erfüllt zu haben, können wir nicht in Frieden ruhen und nicht an Swafnirs Seite kämpfen.«

»Und wenn wir die nicht erfüllen können? Was ist mit jemandem, der vor seiner Zeit stirbt?«

»Dann ist es an seinen Verwandten und Freunden, seine Schicksalsaufgabe zu erfüllen, damit er Frieden finden kann. Deshalb ist Selbstmord auch der letzte Ausweg der Feiglinge und Versager und Mord das schlimmste, verabscheuungswürdigste Verbrechen, das ein Mensch begehen kann, denn dadurch wird dem Schicksal ins Handwerk gepfuscht. Es wird nicht nur ein Lebensfaden abgeschnitten, sondern dem Ermordeten verwehrt, Frieden im Tod zu finden. Deshalb ist die Buße oft, dass der Mörder die Schicksalsaufgabe seines Opfers zu Ende bringen muss.«

»Darf ich denn dann einen Mord rächen, indem ich den Mörder zum Holmgang fordere und richte, Diar?«

»Das ist eine kluge Frage, mein Kind, und es ist eine zwiespältige Angelegenheit, weil damit einerseits in einem Zweikampf – der Swafnir heilig ist und sich in seinem ewigen Kampf mit Hranngar manifestiert – die verpasste Lebensaufgabe gerächt wird, aber andererseits ein weiterer Lebensfaden vor der Zeit abgeschnitten wird.«

»Aber woher wissen wir, dass der Lebensfaden nicht von Anfang an dazu bestimmt war, an dieser Stelle durchtrennt zu werden?«

»Weil wir hier von Mord sprechen. Ein Mord bedeutet Heimtücke, Niedertracht. Darin unterscheidet er sich grundlegend von einem Zweikampf, der mit Ehre geführt wird und bei dem man seiner





Gegnerin offen in die Augen sieht. ... Du wirkst nicht zufrieden mit meiner Antwort.«

»Na ja, es heißt, dass unser Schicksal vorherbestimmt und unausweichlich sei. Wenn es aber unausweichlich ist, dann bedeutet das doch, dass es egal ist, was wir tun, weil eben doch alles so geschieht, wie es die Runjas bestimmt haben.«

»Nein, ganz so ist es nicht, wenn du mich fragst. Stell es dir so vor: Die Runjas geben das Ziel deiner Reise vor, aber den Kurs, den musst du selbst bestimmen. Deine Aufgabe ist es, deinen Weg über das Meer nach den Strömungen, den Wellen und dem Wind zu wählen.«

»Aber ich weiß ja gar nicht, welches Ziel mir bestimmt ist. Was, wenn ich den falschen Kurs einschlage?«

»Dann wird deine Reise länger dauern. Doch wenn ein Mord geschieht, dann kommt das einer Havarie gleich, einer Havarie, die mutwillig herbeigeführt wurde.«

»Ich glaube, ich habe jetzt verstanden, worauf du hinauswillst, Diar. Zumindest was den Mord angeht. Doch was ist denn mit Selbstmord, wenn es wirklich keinen anderen Ausweg gibt? Kann das nicht auch die Schicksalsaufgabe sein? Dass man sich selbst opfert?«

»Keinen anderen Ausweg? Wie stellst du dir eine solch ausweglose Situation vor?«

»Na ja, stell dir vor, ein Mitglied einer Gemeinschaft, die irgendwo im Binnenland auf Reisen ist, vielleicht irgendwo im Norden in Schnee und Eis, verletzt sich und es ist klar, dass die anderen es keinesfalls schaffen können, mit dem Verletzten die nächste Siedlung zu erreichen, bevor sie alle verhungern oder erfrieren. Doch sie wollen ihn auch nicht zurücklassen, weil das sein Todesurteil wäre. Wäre es da nicht ein Dienst an der Gemeinschaft, wenn der Verletzte sich selbst das Leben nimmt?«





Unwillkürlich lachte Ôle da. »Tja, da hast du mich jetzt kalt erwischt. Ich kann dir nicht sagen, wie sich wohl die Runjas oder Swafnir in dieser Frage positionieren würden. Doch ich weiß, dass ich lieber ein Selbstmörder wäre, der in Firun aufgeht, als für den vermeidbaren Tod meiner Gefährten verantwortlich zu sein.«

—Gespräch zwischen Ôle Swafgardsson, Tempelvorsteher der Swafnir-Halla in Thorwal, und einer Byrjandi

»Gerade wenn man als Swafnirdiar in einer Reisegemeinschaft oder als Teil einer Ottajasko unterwegs ist, gerät man manchmal in Situationen, in denen man zwischen den verschiedenen Geboten des göttlichen Wals abwägen muss. Swafnir schätzt Gewitztheit und Schläue, doch gleichzeitig hat Ehre in seinem Kult und für jeden einzelnen Thorwaler einen sehr hohen Stellenwert. Ist es ehrenhaft, einem Kampf durch Wortwitz und Trickerei aus dem Weg zu gehen? Stehen nicht die Wahrheitsliebe Swafnirs und die Ehrlichkeit, zu der er uns aufruft, oft im Gegensatz zu Schläue und Wortgewandtheit, wenn wir etwa einem Jarl nicht auf den Pelz schauen mögen, es aber ungebührlich wäre, ihm offen unsere Meinung zu sagen, weil wir damit die Gebote der Gastfreundschaft verletzen? Oftmals ist der Held einer Saga erfolgreich, weil er eben nicht den ganz geraden Weg geht, sondern einen übermächtigen Gegner überlistet. Am Ende ist wohl die Frage, die wir uns bei einer solchen Entscheidung immer stellen sollten: Ist das, was ich hier tue, wert, besungen zu werden?«

—Ôle Swafgardsson, Tempelvorsteher der Swafnir-Halla in Thorwal, zu einem Byrjandi





»Diar, was ist für einen Swafnirgläubigen das schlimmste Verbrechen?«

»Ubotamal.«

»Mord? Aber was ist mit der Waljagd?«

»Die Waljagd ist ebenso Ubotamal, denn jeder Pottwal ist eine Verkörperung Swafnirs und Teil seines göttlichen Wesens. Grünwale, Olportwale, Plattwale, Zwergwale – sie alle sind seine Gefährten. Wer also einen Wal angreift, greift Swafnir selbst an. Ein gestrandeter Wal jedoch ist ein Gottesgeschenk, so wie der Pottwal, den Swafnir an seiner Insel stranden ließ, um die hungernden Hjaldinger um Jurga zu retten.«

—Ôle Swafgardsson, Tempelvorsteher der Swafnir-Halla in Thorwal, zu einer Byrjandi

»Mittlerweile ist die erste Generation erwachsen geworden, die nicht mehr unter dem Joch des Silem-Horas-Edikts aufgewachsen ist, dem wir uns viel zu lange gebeugt haben, ehe uns Bridgera die Augen öffnete. Die Ersten von ihnen haben ihr Leben bereits dem Gottwal geweiht.«

—Ôle Swafgardsson, Tempelvorsteher der Swafnir-Halla in Thorwal, zu einem Byrjandi





Die Ordnung der Kirche

Wer sich einmal mit dem Götterglauben der Mittelreicher auseinandergesetzt hat, wird sich womöglich über all die Kirchenränge gewundert haben, die es dort gibt. So etwas ist uns Swafnirdiaren fremd, ebenso wie uns in Thorwal überhaupt das Leben unter der Knute irgendwelcher Adligen oder gar ihrer Praioskirche fremd ist. Es gibt in unserem Kult maßgeblich Byrjandi und Diare.

Aufnahme als Byrjandi

Die Ausbildung zum Swafnirdiar verläuft sehr unterschiedlich. Nicht selten werden Kinder schon früh in die Obhut eines Tempels gegeben, wenn etwa ein Godi die Weihe an Swafnir als den ihnen durch die Runjas gewiesenen Weg erkennt. Ein Verwandter oder Diar mag ein Traumgesicht von Swafnir gesandt bekommen, das ihn zu der Einsicht gelangen lässt, dass das Kind zum Diar ausgebildet werden solle. Es ist auch möglich, dass Kinder weiterhin bei ihrer Familie leben, aber den größten Teil des Tages im Tempel verbringen, wenn es einen in ihrer Nähe gibt. Dort sind sie mit ihrer Annahme als Byrjandi durch einen Diar zunächst für sehr ähnliche Aufgaben zuständig, wie sie es auch in ihren Familien wären. Sie lernen die handwerklichen Aufgaben des Alltags, kümmern sich um das Essen und halten das Jolskrim und den Tempel in Ordnung. Auch während der Gottesdienste übernehmen sie natürlich Aufgaben für die Diare. So sind sie etwa für das Räuchern mit Ambra zuständig, blasen das Signalthorn, um den Beginn des Gottesdienstes zu verkünden, oder reichen dem Diar die Opferschale. In diesen ersten Jahren lernen





sie die Grundsätze unseres Glaubens kennen, die Sagas und die althergebrachten Traditionen. Dieser erste Teil ihrer Ausbildung findet ebenso wie ihre Kindheit ein Ende mit der Ottajara. Ob diese tatsächlich im Tempel stattfindet, hängt von der Eignung der Byrjandi ab. Die Diare beraten nicht nur, ob die Byrjandi bereits reif für die Ottajara sind, sondern auch, ob sie überhaupt geeignet sind, um später einmal selbst Diare zu werden. Kommen sie zu dem Schluss, dass dem nicht so ist, werden die Jugendlichen zu ihrer jeweiligen Sippe zurückgeschickt, um dort die Ottajara abzulegen.

Die Ottajara der Byrjandi

Der Ablauf der Ottajara für eine Byrjandi ist nicht streng festgelegt. Es gibt in jedem Tempel eigene Bräuche, so wie auch in den Ottajaskos und Sippen der Ablauf der Ottajara immer individuell ist. Einige Bestandteile sind aber zumindest überall ähnlich. So muss die Byrjandi einen Übungskampf absolvieren, der oftmals gegen eine Gruppe der Jüngeren geführt wird. Zudem muss sie eine Schwimmprüfung ablegen und schließlich eine Saga vortragen, die von manchen Diaren vorgegeben wird, während andere ihren Schülern die freie Wahl lassen. Beliebt sind in jedem Fall das Hjaldi- oder das Jurgalied.

Wirklich festgelegt ist lediglich, dass eine Byrjandi frühestens nach ihrer Ottajara ihre Wanderzeit beginnt. Es ist üblich, dass Byrjandi in den ersten Jahren nach der Ottajara diejenigen Diare auf ihren Wanderungen von Frühling bis Herbst oder auch auf





Herferd begleiten, die sie vornehmlich ausgebildet haben. Vor allem später folgen sie auch anderen Diaren, doch sie gehen auch allein auf Wanderschaft oder schließen sich für die Fahrenszeit einer Ottajasko an. In Thorwal ist es ebenfalls üblich, dass Byrjandi Skalden auf Reisen begleiten und umgekehrt deren Schüler mit Diaren unterwegs sind.

Die Winter verbringt die Byrjandi in ihrem Heimattempel oder mit ihrem Diar in anderen Sippen oder Ottajaskos. Die Winter werden für den weiteren Unterricht genutzt, um die Erlebnisse der im vergangenen Jahr zurückgelegten Reise zu besprechen, um sich mit Beispielfällen der Rechtsprechung zu beschäftigen, um Sagas zu hören und Sagas vorzutragen und natürlich auch, um die kultischen Handlungen, die Gebete und Zeremonien zu erlernen.

Die Weihe zur Swafnirdiar

Wann eine Byrjandi sich Swafnir weihet, ist allein von ihrer persönlichen und spirituellen Reife abhängig. Die Entscheidung darüber wird von ihr zusammen mit den Diaren getroffen.

Neben den Kindern, die als Byrjandi im Tempel aufgenommen werden, gibt es auch oft Rekker und Schildmaiden, die in ihrem späteren Leben feststellen, dass ihre Verbundenheit mit Swafnir so groß ist, dass sie sich ihm weihen möchten. Sie werden wie alle anderen Byrjandi auch in einem Tempel aufgenommen und dort unterwiesen.





Ehrentitel

Die Bezeichnung Alsherjar tragen diejenigen, die zu Tempelvorstehern gewählt werden, oder aber sie wird als Ehrentitel an verdiente Diare vergeben. Ein formales Oberhaupt unseres Kultes gibt es nicht, auch wenn in Zeiten großer Unsicherheit oder eines großen Umbruchs die Diare bisher einige wenige Male in der Geschichte unseres Volkes ein spirituelles Oberhaupt bestimmt haben. Daher gibt es auch keinen festgelegten Titel, der damit einhergeht. Manche sprechen von der Alsherjar der Alsherjari, manche vom Diar der Diare. Am Ende wissen aber ohnehin alle, wer gemeint ist. So wurde diese Ehre Bridgera Karvysolmfara vor vielen, vielen Wintern zuteil. Im stolzen Alter von 83 Wintern wurde sie von einer Walschule mitgenommen und entrückt. Es scheint, dass Swafnir ihre Aufgabe für erfüllt hält. Ôle Swafgardsson hat Bridgeras Nachfolge angetreten und kann aktuell als Alsherjar der Alsherjari angesehen werden.

Die Gescheicke unseres Kultes, so sie denn überhaupt einmal einer ordnenden Hand bedürfen – was weiter im Norden regelmäßig bestritten wird –, werden von einem Rat der Alsherjari gelenkt. Dieser kommt in jedem Herbst gleichzeitig mit dem Hjalding abwechselnd in Olport und Thorwal zusammen.

Das, was die Mittelreicher unter einem Akoluthen verstehen, ist ebenfalls keine etablierte Position innerhalb des Kultes. Jemand, der besonders swafnirgläubig ist und eine ausgeprägte Nähe zum Weißen Wal verspürt, wird sich entsprechend einbringen und etwa Aufgaben im Tempel übernehmen oder einen Geweihten auf seinen Reisen begleiten und bei seinen Gottesdiensten und Gebeten unterstützen. Für so jemanden, aber ebenso für Rekker, die sich in besonderem Maße vor Swafnir ausgezeichnet haben, gibt es den Ehrentitel Hvalhetja, Held des Wals.





IV



Die Gaben des Wals





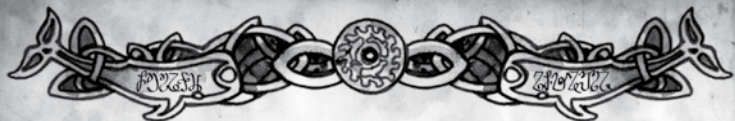


Die Ausrüstung der Swafnirdiare

So wie es viele leicht unterschiedliche Glaubensauslegungen innerhalb der Geweihtenschaft gibt, so gibt es auch einige Unterschiede in der Ausstattung der Geweihten. Im Alltag ist es ohnehin so, dass sich ein Swafnirdiar nicht in besonderer Weise kleidet. Er trägt je nach persönlichem Geschmack die gleiche Kleidung wie die Menschen in seiner Umgebung auch. Hier sind vor allem Unterschiede zwischen dem Norden und dem Süden, der Küste und dem Binnenland festzustellen. Für rituelle Handlungen, bei großen Feierlichkeiten und durchaus auch in einem Kampf gibt es allerdings einige Gegenstände und Kleidungsstücke, die alle Swafnirgeweihten ihr Eigen nennen.

Ihr beeindruckender schwerer **Kriegsmantel** wird üblicherweise aus dem bläulichen Robbenfell des Seetigers von den Byrjandi selbst während der Winterzeit hergestellt und durch eine stabile Gewandfibel gehalten, die oftmals mit Walen oder Delphinen verziert ist. Der geweihte **Walschild** ist ein blauer Rundschild, auf dem meistens drei weiße Pottwale um den Schildbuckel herum schwimmen und der am Rand mit Wellenrunen verziert ist. Der äußere Rand ist wie bei allen Rundschilden mit einem dort festgenähten Streifen aus Rohhaut ummantelt. Doch schon beim Flukenamulett, dem Swafnirhelm und dem Ambrabehälter zeigen sich Unterschiede. Das **Flukenamulett** variiert in Größe und Material von einem kleinen Bronzeanhänger an einem Lederband zu einem drei Finger messenden goldenen Amulett an ebensolcher Kette. Der **Ambrabehälter**, der für im Meer treibendes oder als Strandgut angespültes Ambra verwendet wird, ist ein Horn mit einem silbernen Rand, das mit einem Deckel verschlossen wird und nach dem Geschmack des Geweihten mit Runen oder





Knotenmustern verziert ist. Ambra ist eine kostbare wachsartige Substanz aus den Mägen von Seetigern oder Walen, die in Zereemonien als Räucherwerk verwendet wird. Der **Swafnirhelm** ist ein Brillenhelm mit Wangenklappen und oft einem Nackenschutz aus Kettengeflecht, der entweder oben in Form einer Delphinschnauze zuläuft oder an den Seiten und den Wangenklappen mit Darstellungen von Delphinen oder Walen verziert ist.

Die restliche **Rüstung** eines Swafnirgeweihten ist nicht vorgegeben, sondern wird aus Gründen der Praktikabilität frei gewählt. Gerade auf See ist eine Krötenhaut oft der sinnvollste Schutz, aber auch Kettenhemd oder Schuppenpanzer sind durchaus verbreitet. Ähnlich verhält es sich mit den **Waffen**. Obwohl viele Geweihte eine Skraja oder Orknase bevorzugen, gibt es durchaus auch diejenigen, die lieber mit dem Schwert oder dem Hjalsmesser kämpfen. Für rituelle Handlungen tragen zudem alle Geweihten ein Opfermesser bei sich, das oftmals aufwendig verziert ist. Auch die Waffen, die ein Geweihter bei sich trägt, besonders das Opfermesser, sind nicht selten Swafnir in einer Zereemonie geweiht worden.

Artefakte

Die alten Sagas berichten von vielen mythischen Gegenständen, allen voran Waffen, auf denen Swafnirs Segen liegen soll. Von einigen ist der Aufenthaltsort bekannt, manche wurden mehrfach in ihrer bewegten Geschichte gefunden und gingen wieder verloren, andere gelten seit Jahrhunderten als verschollen. Jedoch sind längst nicht alle Waffen, die in den Sagas besungen werden,





tatsächlich von Swafnir gesegnet, und es sind keine Talismane bekannt, die Sterbliche direkt aus der Hand des göttlichen Wals erhalten haben. Dennoch kann man davon ausgehen, dass die Runjas und auch Swafnir selbst einen besonderen Blick auf die Träger solcher Artefakte und ihr Schicksal haben.

Grimring

Das Zweihandschwert Grimring wurde von Hyggelik dem Großen bei seinem Überfall auf die Zyklopeninseln erbeutet. Er gab dem Schwert, das ursprünglich von einem Zyklopen geschmiedet wurde und das auch als "Orkenspalter" bekannt ist, den Namen "Schicksalsklinge". Es heißt, dass Hyggelik den Zweihänder mit nur einer Hand führte und in der anderen stets die Axt Askil hielt. Womöglich hatten die Runjas bei der Erschaffung des Zweihänders ihre Finger im Spiel, denn tatsächlich ist der Name „Schicksalsklinge“ für die Waffe mehr als passend, jedoch war Swafnir weder an seiner Herstellung beteiligt, noch ist das Schwert von ihm gesegnet.

Tyrfing

Ganz ähnlich verhält es sich mit dem Schwert Tyrfing, das sich im Besitz von Marada Gerasdottir, der Hetfrau der Hjörnen-Ottajasko in Uddahjal, befindet. Es wurde einst von den Alfen geschmiedet und ihm wohnt Zaubermacht inne, aber es ist kein göttlicher Segen Swafnirs, der auf der Klinge ruht, sondern ein Fluch des Swafnirsohnes Ögnir, der dafür sorgt, dass





das Schwert, sobald es aus der Scheide gezogen wird, das Leben eines Menschen fordert und sich erst wieder wegstecken lässt, wenn es Blut getrunken hat.

Askil

Eine tatsächlich von Swafnir gesegnete Waffe hingegen ist die Axt Askil, deren Name im Hjaldingschen „Göttlicher Keil“ bedeutet. Der Axtkopf ist vergleichsweise schmal und zierlich. Jedoch sagt man ihm nach, dass er mühelos Stein durchschneiden kann, wie ein heißes Messer durch Butter fährt. Das Metall ist mit Zauberrunen verziert, von denen behauptet wird, dass sie zu leuchten beginnen, wenn die Waffe Blut schmeckt. Der erste bekannte Träger Askils war Hyggelik der Große. Ob die Axt allerdings für ihn geschmiedet wurde oder bereits deutlich älter ist, ist nicht bekannt. Er führte sie angeblich zusammen mit Grimring im Kampf gegen den Drachen Furgrim. Dieser soll ihm im Sterben prophezeit haben, dass nur derjenige, dessen Arm stark genug ist, um Askil zu führen, wahrlich der Oberste Hetmann sein wird. Hyggelik bezog die Prophezeiung auf sich selbst und ernannte sich ohne den Rat des Obersten Hjaldings kurzerhand selbst zum Hetmann der Hetleute, da er sich für von Swafnir auserwählt hielt. Während er dann sogleich wieder auf Kaperfahrt fuhr, ließ sich Hardred rechtmäßig zum Obersten Hetmann wählen. Bei seiner Rückkehr forderte Hyggelik Hardred zum Holmgang, wurde jedoch von ihm besiegt. In diesem Sieg erkannte Hyggelik den Willen der Runjas und schenkte deshalb Hardred die Axt Askil. Dessen Tochter Eilif jedoch verlor die





Waffe schon kurz nach ihrer Wahl zur Hetfrau der Hetleute auf unglückliche Art und Weise. Es gelang ihr nicht, das Erbe ihres Vaters zu bewahren, und die Einheit, die er zwischen den so unterschiedlichen Jarltümern geschmiedet hatte, zerfiel.

Askil derweil bleibt weiterhin verschollen, und man sagt ihr nach, dass nur wer sie führt, Thorwal zu neuer Größe führen wird.

Hreggskilja

Hreggskilja oder Sturmspalter war das Schwert von Jandra Sturmkind, deren Saga erst in der letzten Generation bekannt wurde, nachdem der zu Unrecht über sie verhängte Skoggang aufgehoben wurde. Weit im Norden war das Schwert von Barbaren aus der Rippe eines Pottwals gefertigt worden, doch während sie, durchbohrt von eben dieser Klinge, selbst im Sterben lag, verzierte Jandra es mit Runen, die Swafnir selbst ihr im Traum zu schnitzen auftrag, damit das Schwert sein und ihr Schicksal schließlich erfüllte und dem Hranngardiener, den sie so lange gejagt hatte, endlich den Garaus machte. Das Schwert hat nach der Erfüllung seiner Aufgabe einen Platz zwischen vielen anderen Opfergaben in der Blotgrimma-Halla in Olport gefunden.

Hasgars Schwert und Runensteine

Im Jurgalied wird davon berichtet, dass aus den Knochen des Wals, den Swafnir an den Strand von Swafnirland gespült hat, um die hungernden Hjaldinger zu retten, Runensteine geschnitzt





Hasgar

wurden, die später Jurgas Bruder Hasgar besaß. In älteren Fassungen wird zudem Hasgars Schwert erwähnt, das Jurga für ihn anfertigen ließ, nachdem sie einen blauen Stein fand, der am Strand von Swafnirs Eiland angespült worden war und den sie in den Knauf einsetzen ließ. Darüber, welche besondere Macht dem Schwert oder den Runensteinen womöglich innewohnt, wird jedoch nichts berichtet, und beides ist ebenso wie ihr Träger Hasgar Tjalfsson seit Jurgas Tagen verschollen.





*An den Strand des Eilands ein Stein ward gespült,
der funkelt fürwahr in den Farben des Meers.
Für Hasgar ließ schmieden die Schwester ein Schwert,
das Kleinod ziert in Zukunft den Knauf.*

Jurgas Ruderblatt

Jurgas Ruderblatt, mit dem sie ihr Schiff von Hjaldingard nach Olport steuerte, wurde erst 2667 nach ihrer Landung in einer Bucht nahe Prem gefunden und wird inzwischen im Tempel des Gottwals in Prem aufbewahrt. Durch von Swafnir selbst gesandte Träume lernten die Geweihten um Jurge Swafnirsgrehd, worum es sich handelte und mit welcher Anrufung sie die Macht des Ruderblattes nutzen können. Das Ruderblatt ist mit kunstvollen Schnitzereien in Form von Walen sowie bisher unbekannten Runen verziert und scheint vom Zahn der Zeit gänzlich unberührt zu sein. Es heißt, dass ein Schiff, das damit ausgerüstet wird, jedem Sturm trotzt und vor aller Unbill durch Hranngargezücht gefeit ist, da Swafnirs Segen darauf liegt.

Schlüssel zu Swafnirs Eiland

Der wohl berühmteste Talisman des Großen Wals ist jedoch auch derjenige, über den am wenigsten bekannt ist. Es heißt in den Sagas, dass der Schlüssel zu Swafnirland dem Träger erlauben soll, diese heilige Insel zu finden und zu betreten. Wie dieser Schlüssel aussieht und wie er zu finden ist, darüber schweigen





die Sagas jedoch. Das hjaldingsche Wort Lykill oder Slykill bezeichnet neben einem Schlüssel, wie wir ihn kennen, allerdings auch noch die Schlüsselblume. Vielleicht ist hier gar kein Talisman gemeint. Womöglich ist es notwendig, die Zauberkraft, die der Pflanze mitunter nachgesagt wird, zu nutzen, um das Eiland zu finden? Doch mag auch nur im übertragenen Sinne ein Schlüssel gemeint sein. Womöglich könnte das Studium der alten Sagas uns auf die Spur eines längst vergessenen Kennings führen, das den Weg zu Swafnirs Eiland offenbart.

Bridgeras Erbstücke

Bei den beiden Erbstücken, die Bridgera Karvsolmfara zwei ihrer Byrjandi hinterlassen hat, handelt es sich zwar nicht um heilige

Artefakte des Gottwals, aber doch um zwei Talismane, auf denen sicherlich der Segen Swafnirs liegt. Der offene

Ring von Bridgeras Gewandfibel läuft an beiden Enden in die

Körper zweier mit Knotenmustern verzierter

Pottwale aus, die einander überlappen. Bridgeras Opfermesser hat eine äußerst scharfe Klinge aus gefaltetem





Stahl und einen Griff, der im klingennahen Teil aus Erlenholz und im klingenfernen Teil aus runenverziertem Bein besteht. Endkappe und -zwinge des Griffs sind aus Messing gefertigt.

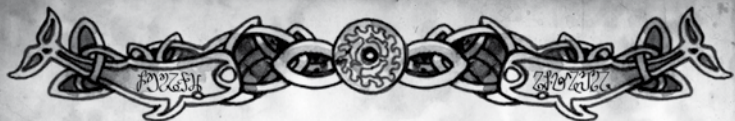
Fejris

Ein weiteres bekanntes Schwert ist Fejris. Auch bei dieser Klinge ist nicht ganz klar, inwiefern sie wirklich von Swafnir berührt ist, aber die Erfolge, die ihr Träger Asleif Phileasson mit ihr errang, sprechen für sich. Der Griff, der aus Mammuton gefertigt ist, läuft am Knauf in einer Wolfsfigur aus, während die Klinge des Breitschwertes schlicht gehalten ist. Die Waffe ist verschollen.

Ormur Vigari

Ormur Vigari ist ein Schneidzahn, der für einen Swafnirdiar angefertigt wurde. Er soll Feinde des Walgottes niemals verfehlen, dessen aufrichtige Anhänger hingegen immer. Der Holzschaft ist am Griff mit Seetigerleder umwickelt, wie es auch für die Kriegsmäntel der Diare genutzt wird. In den Schaft sind zahlreiche Runen geschnitzt. Die Klinge besitzt, von der Seite betrachtet, die Form eines Walkopfes, wobei Auge und Mund mit feinem Kupfer eingebracht sind. Die Waffe ist im Kampf um die Stadt Thorwal gegen die Orks verloren gegangen, da sie nach der Schlacht nicht bei ihrem gefallenen Träger gefunden wurde.





Isspjet

Der Jagdspeer Isspjet gilt sowohl Swafnir als auch Ifirn als heilig. Er tauchte im Laufe der Geschichte mehrfach in Thorwal auf. Seine Spur verliert sich allerdings regelmäßig wieder. Man sagt, er suche sich selbst immer die geeignetste Trägerin, die götterfürchtig und bedürftig ist. Er taucht dabei im gesamten Norden Aventuriens auf. Es ist nicht bekannt, wer ihn zurzeit führt oder ob er noch keine neue Trägerin erwählt hat. Seine Spitze besteht aus elementarem Eis, dem die Sonne nichts anhaben kann. Er soll jede noch so dicke Haut durchdringen können. Außerdem blendet Licht, das von der Spitze gebündelt wird, die Gegnerin oder lenkt sie zumindest ab. Der Schaft ist unscheinbar, allerdings sind ins Griffleder kleine Runen und Symbole eintätowiert, die beiden Göttern zugeordnet werden können.

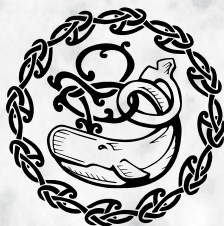


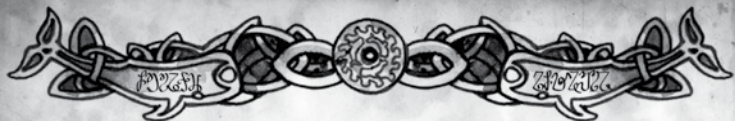


V



Orte Swafnirs



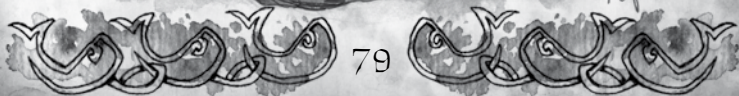


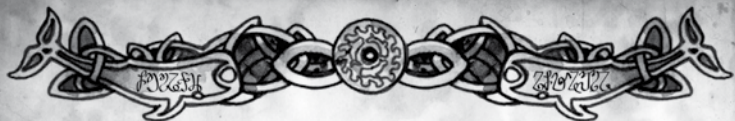
Heilige Orte

Hoffnungseiland und Swafnirland

Das Jurgalied kündigt uns von zwei Inseln, die Swafnir den Hjaldingern auf ihrer Fahrt von Hjaldingard nach Aventurien wies. Unsere nach langer Reise von Hunger, Durst und Krankheiten geplagten Vorfahren wurden durch Stürme und Unwetter noch weiter gebeutelt. Einige ihrer Schiffe wurden von den anderen getrennt oder erlitten Schiffbruch. Da erblickten sie in höchster Not inmitten der Wogen eine Walschule, angeführt von einem großen weißen Pottwal, der ihnen den Weg zu einer kargen, felsigen Insel wies, die wir heute als **Hoffnungseiland** kennen. Dort fanden die Hjalddinger Nahrung und Wasser und konnten sich von den Strapazen erholen. Hier war es, dass sie ihren alten Göttern, die sie im Stich gelassen hatten, abschworen und Swafnir ewige Treue gelobten. Doch anschließend wurden sie auf ihrer Reise gen Osten erneut vom Schicksal geprüft, und abermals führte Swafnir sie in Sicherheit. Mitten im eisigen Nordmeer lag eine grüne Insel mit Obstbäumen, Wild und einigen unbekannten Tieren, zu der sie der Weiße Wal geleitete. Inmitten der Insel fand Jurga einen weißgoldenen Tempel, wo Swafnir sich ihr offenbarte und ihr sowohl ihr eigenes als auch das Schicksal unseres Volkes enthüllte: Als sein auserwähltes Volk werden wir in der letzten Schlacht im Kampf gegen Hrangnar an Swafnirs Seite stehen. Diese heilige Insel ist als **Swafnirland** bekannt. Obwohl mancher kühne Seefahrer sie seit Jurgas Landung suchte, ist es nie wieder jemandem gelungen, sie zu finden. Viele der Fahrten endeten tragisch. Manche, wie etwa Starkad Erwiderer, vermuten, dass Swafnirs Eiland erst wiedergefunden werden







kann, wenn die letzte Schlacht geschlagen ist und wir auch nach Hjaldingard zurückkehren können.

28

*Von Hunger, Durst und Seuche gebeutelt,
schweren Stürmen trotzten die Schiffe,
doch manches trieb ab, von den and'ren getrennt
oder wurde von wütenden Wogen verschlungen.*

29

*In wogenden Wellen führt weißer Wal
eine Schule und ebenso auch uns're Schiffe
eine felsige Insel uns Hoffnung versprach,
so schworen wir Swafnir ewige Treue.*

38

*Nach Wochen den Weg wies der Wal uns erneut:
ein blühendes Eiland im eisigen Meer,
eine Fülle aus Früchten, Wild und Wasser.
Vom grünen Ufer grüßte der Walgott.*

39

*Mit den Mutigsten machte Jurga sich auf,
mit den Kühnen das Eiland ganz zu erkunden.
Sie fand dort manches fremde Getier
und weißgold'ne Wohnstatt des Weißen Wals.*





»Swafnirs Eiland ist auf keiner Karte verzeichnet. Die wahren Orte sind das nie. Solltest du aber doch einmal dorthin gelangen, dann hüte dich, die Insel anzulaufen, ohne vorher die Erlaubnis der Bewohner der Insel eingeholt zu haben, denn sie wird von Swafnirs Kampfgefährten und seinen Kindern und Kindeskindern bevölkert. Gleichwohl solltest du dir aber auch mit ihrem Einvernehmen gut überlegen, ob du das Risiko eingehen willst, denn es heißt, man erhalte in Swafnirland einen tieferen Einblick in das Schicksal, als einem lieb sein mag.«

—Godi Runwolf Laeskirsson zu seiner Schülerin

Olport und Swafnirs Turm

Auch Olport findet im Jurgalied als Ort der ersten Landung Erwähnung. Die Stadt wurde von den Hjaldingern an der Flussmündung des Nader zwischen den von Fjorden zerfurchten Steilklippen gegründet. Das Land ist karg und kaum für mehr als die Schafzucht geeignet, doch die tiefen Fjorde in der Umgebung sind reich an Fisch. Hier fanden die Hjaldinger im tiefsten Winter Zuflucht, hier offenbarte Jurga ihnen die Worte des Gottwals, ehe sie selbst am Fieber starb. Unsere älteste Stadt beherbergt auch den ältesten Tempel des Walgotts, in dessen Blotgrima-Halla Zeugnisse unserer mehr als 2.500 Winter langen Geschichte bewahrt werden.

Das Erste, was die Hjaldinger bei ihrer Landung sahen, war jedoch nicht die Flussmündung, sondern die drei auffälligen Kreidefelsen, die hier aus dem Meer ragen. Besonders der Efferdpfeiler, der dem unerbittlichen Gott des Meeres heilig ist und dessen zerstörerische Kraft schon so manches Schiff an den Klippen hat





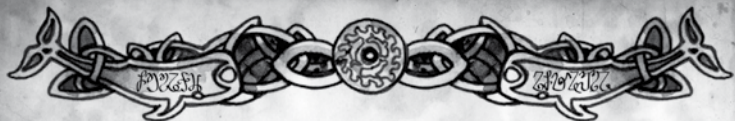
zerschellen lassen, ist wahrlich eine Prüfung Swafnirs und Efferds, denn nur wer sich mit den Strömungen und Untiefen hier auskennt oder ein wirklich außergewöhnlich guter Steuermann ist und Swafnirs Mut, Schläue und Weisheit in sich vereint, wird sein Schiff ohne Lotsen an ihm vorbei und durch die Engstelle zwischen Vestanvindbodi und **Swafnirs Turm** manövrieren können, ohne Schiffbruch zu erleiden. Weshalb die von Meerfenchel und Schlüsselblumen reich bewachsenen Kreidefelsen östlich der Flussmündung den Namen Swafnirs Turm tragen, ist nur zum Teil offensichtlich: Östlich der während der mittelreichischen Besatzung erbauten Festung ragt ein natürlicher Felsturm hoch in den Himmel hinauf, jedoch liegt im Dunkel der Geschichte verborgen, was genau dieser vielleicht einstmals mit Swafnir zu tun hatte.

Die Asbyrgi-Schlucht

Die Asbyrgi-Schlucht in der Nähe von Virport soll der Sage nach durch einen Schlag von Swafnirs Fluke entstanden sein, als er wieder einmal im Kampf mit der Widersacherin Hranngar lag. Tatsächlich hat sie von oben gesehen die Form einer riesigen Fluke. An einem Baum, der am Eingang der Schlucht steht, werden Swafnir kleine Opfergaben dargebracht, die in den Ästen des Baumes hängen.







Die Insel Gevri

Die Insel **Gevri** ist einer der wenigen Orte, an denen auch die unbeherrschtesten Swafnirkinder Frieden finden können. Sie wurde als Rückzugsort für die Swafnirkinder bestimmt, wo sie der Welt entsagen und in Frieden leben können. Der Ort Hjalpisholm, der früher nur als Siedlung der Swafnirkinder bekannt war, besteht mittlerweile aus mehreren Langhäusern. Es wurden dort bereits Kinder geboren, die selbst nicht mit der Walwut gesegnet sind. Allerdings werden sie oft schon im Alter von nur wenigen Tagen zur Familie eines Elternteils gebracht, um sie dort in Sicherheit vor ihren eigenen Eltern zu wissen.

Betreut werden die Swafnirkinder von einem knappen Dutzend Diaren, von denen die meisten Swafnir geweiht sind, aber einzelne auch Travia oder Ifirn. Ein Teil der Swafnirgeweihten wechselt regelmäßig nach einem Winter, da der herausfordernde Umgang mit den Swafnirkindern ein Teil unserer Ausbildung ist. Auf Gevri finden auch jene Swafnirkinder ein Heim, deren Walwut so groß und ungezügelt ist, dass es bisher keinem Geweihten gelungen ist, ihren Seelen Frieden zu schenken. Sie leben hier freiwillig in einer Abgeschlossenheit, die sie selbst noch von den anderen Swafnirkindern trennt, oft als Einsiedler auf der Insel oder in der Einsamkeit einer Zelle.

Die Insel wird regelmäßig von Schiffen aus Olport und Thorwal angelaufen, um die Bewohner mit dem zu versorgen, was sie nicht selbst anbauen oder herstellen können. Jedes andere Schiff braucht jedoch die ausdrückliche Erlaubnis der Swafnirdiare, um hier anzulanden. Auch die Inselbewohner selbst haben einige Boote,





jedoch werden die Riemen streng unter Verschluss gehalten, und niemand darf die Insel ohne den Segen der Geweihten verlassen.

Der Walfriedhof in Ifirms Ozean

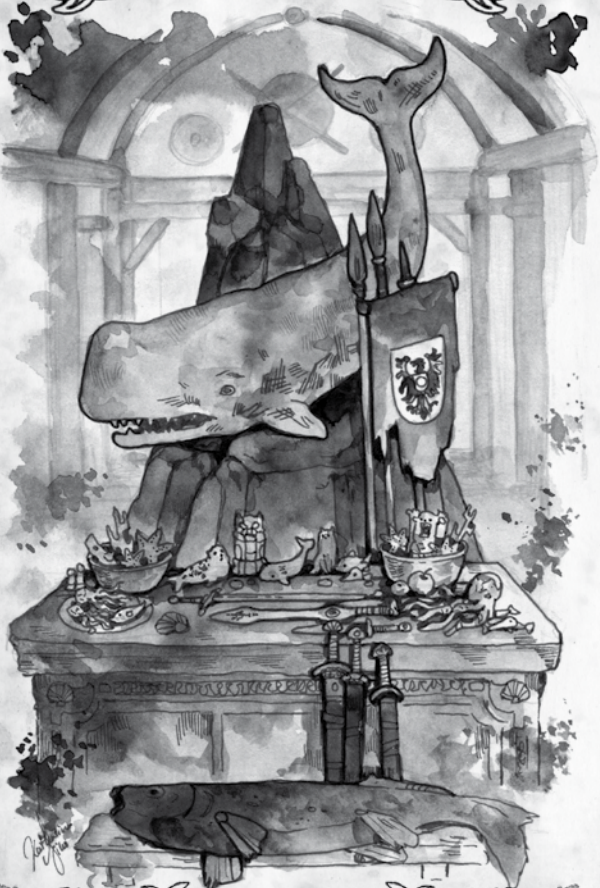
»Ich habe Gerüchte von einem Walfriedhof gehört, der sich weit unter dem ewigen Eis in Ifirms Ozean befinden soll. Angeblich eine große Grotte, fast wie eine Halla, die ein guter Taucher sogar erreichen kann. Wenn du mich fragst, muss das der Ort sein, an dem Swafnir seine Gefährten für den letzten Kampf sammelt, und wer weiß, vielleicht lernen wir alle eines Tages diesen Ort kennen.«

—Torlind Brandasdottir, wandernde Hvalhetja zu ihrer Farneyti

Die Tempel des göttlichen Wals

Es gibt, wenn man bedenkt, dass wir Swafnirs auserwähltes Volk sind, nicht so viele Tempel des göttlichen Wals, wie man vielleicht erwarten würde. Zwar gelten sie als dem Weißen Wal heilig, doch da er stetig frei und ungebunden die Meere durchstreift, ist es nicht verwunderlich, dass die meisten Gottesdienste für Swafnir eben nicht in einem Tempel, sondern im Freien, besonders am Meer oder an Bord eines Schiffes stattfinden. Während der älteste Tempel in Olport zu finden ist, ist die Swafnir-Halla in Thorwal der größte Tempel unseres Kultes. Welcher von beiden heute jedoch der bedeutendste ist, darüber gibt es keine Einigkeit. Die geschichtliche Bedeutung der Hvalur-Halla in Olport ist unbestritten, doch durch die Swafnir-Schule, die hier in der Swafnir-Halla unterhalten wird, befindet sich in der Stadt







Thorwal ganz sicher der Mittelpunkt der Ausbildung der nächsten Generation von Diaren und Skalden. In der Swafnir-Schule bilden ein halbes Dutzend Geweihte um Öle Swafgardsson ebenso wie einige Skalden ihre Nachfolger aus. Besonders die Tatsache, dass beide Gruppen hier voneinander lernen können, macht die Swafnir-Schule zu etwas Besonderem.

Da die Geweihten vom Fara- bis zum Heimamond häufig auf Reisen sind, sind die Tempel oftmals viele Wochen im Jahr fast gänzlich verwaist. In dieser Zeit kümmern sich zusammen mit den Byrjandi, die ihre Ottajara noch nicht bestanden haben, diejenigen um sie, die auch in der Sippe die häuslichen Aufgaben übernehmen.

Hvalur-Halla in Olport

»Der älteste und beeindruckendste, wenn auch nicht der größte Tempel unseres Kultes ist die Hvalur-Halla in Olport. Die Wanderjahre keines angehenden Geweihten sind vollständig, ohne dass er diesen heiligen Ort besucht hat. Der Waltempel ist beinahe zehn Schritt hoch. Er wurde aus dem weißen Kalkstein der Olporter Kreidefelsen gebaut und hat die Form eines Wales. Der Kopf soll der Legende nach in Richtung Swafnirland weisen. Wenn man durch die als Walmaul gestaltete Pforte tritt, steht man vor einem tiefen Wasserbecken mit einem Springbrunnen, das an den Blas eines Wales erinnert. Die Halle dahinter ist mit zahlreichen Wandbildern geschmückt, welche in großer Farbenpracht die Geschichte unserer Vorfahren erzählen. Sie zeigen die Überfahrt Jurgas und ihre Landung in Olport sowie die ersten Jahre der Besiedlung. Jedes Kind Swafnirs hat einen





eigenen kleinen Altar mit einem Standbild. Überall finden sich Geschenke der großen Helden an den Gottwal, von besonderen Waffen, über Schätze aus fernen Ländern, Drachenköpfe gesunkener Ottas, bis hin zu dem wohl beeindruckendsten Stück im ganzen Tempel: der am Dachfirst hängende über 15 Schritt lange, getrocknete Kopf jener Seeschlange, die Jurga Tjalfsdottir mit ihren Getreuen auf ihrer Überfahrt bezwang. So zahlreich sind die Opfergaben, dass ein Gutteil davon in der Blotgrimma-Halla außerhalb des Tempels aufbewahrt werden muss. Wohin auch immer sonst dich deine Schritte führen werden, lenke sie in jedem Fall auf deiner Wanderschaft auch nach Olport.«

—Ôle Swafgardsson, Tempelvorsteher der Swafnir-Halla, zu einer Byrjandi

Swafnir-Halla in Thorwal

»Die Swafnir-Halla war schon früher der größte Tempel des Weißen Wals, doch nach dem Angriff der Horasier hat unser Tempelvorsteher Ôle Swafgardsson ihn sogar noch größer wiederaufgebaut. Der Altar steht in der Mitte des Raums, damit die Gläubigen dem Gottesdienst in der riesigen Halla folgen können. Schrittdicke Eichenstämme stützen das gewaltige Dach des Tempels, von dem über dem Altarpodest eine lebensgroße hölzerne Nachbildung eines weißen Pottwals hängt, die über den Gläubigen zu schweben scheint. Auch die Obersten Hjaldings finden in dieser ehrwürdigen Halle statt. Für die gesamte Stadt ist dies ein Ort der Zusammenkunft, wo Ottajaskos sich die Treue schwören und Blutfehden feierlich beigelegt werden. Es





heißt, unter dem Tempel befänden sich noch immer uralte Gewölbe seines niedergebrannten Vorgängers, in denen die wertvollsten Tempelschätze verwahrt werden. Doch darüber wissen wohl nur die Diare Bescheid, wir Byrjandi jedenfalls nicht. Was natürlich nicht heißt, dass wir nicht alle schon danach gesucht hätten.»

—Katla Sigrunsdottir, Byrjandi in der Swafnir-Halla

Tempel des Gottwals in Prem

»Während meiner Wanderjahre besuchte ich auch den Tempel des Gottwals in Prem. Er ist recht klein, sodass die meisten Gottesdienste davor stattfinden. Der Tag des Wassers etwa wird von den Premern üblicherweise von ihren Booten und Schiffen aus vor dem Tempel begangen. Er wurde auf Pfählen in der Bucht errichtet und kann sowohl von Land aus als auch mit dem Boot vom Meer aus erreicht werden. In der Halla gibt es ein Wasserbecken mit einer Verbindung zum Wasser der Bucht, und die größte Besonderheit ist die zwergische Konstruktion, welche die Bewohner der Stadt gespendet haben. Sie pumpt zu jeder vollen Stunde Wasser aus der Bucht und bläst es als Fontäne empor, sodass es sich wie das Wasser aus dem Blas eines Wals über das Tempeldach ergießt.

Der oberste Geweihte hier ist Jurge Swafnirsgrehd, der für seine Weisheit weit gerühmt ist und die Gabe des Zweiten Gesichts besitzt, weshalb Ratsuchende von nah und fern nach Prem kommen, um ihn aufzusuchen.«

—Óle Swafgardsson, Tempelvorsteher der Swafnir-Halla, zu einer Byrjandi





Haus der Tapferkeit zu Waskir

»Waskir ist wahrlich kein Ort, an dem man gerne verweilt. Die beiden größten Sippen liegen in ständiger Fehde, die Bedrohung durch die Orks ist niemals fern, und die Waskirer glauben an allerlei Götzen. Der Glaube an Swafnir ist hier nur schwach ausgeprägt, dennoch gibt es einen kleinen, kaum besuchten Tempel des Gottwals. Die Wichtigkeit der Aufgabe des hiesigen obersten Geweihten kann kaum hoch genug eingeschätzt werden, droht doch die Anbetung ihrer Götzen die Waskirer immer mehr von ihren Landsleuten an der Küste und von dem Gott, der unser aller Vorfahren einst errettete, zu entfremden. Gerade deshalb möchte ich dir ans Herz legen, auch Waskir auf deiner Wanderung einen Besuch abzustatten.«

—Öle Swafgardsson, Tempelvorsteher der Swafnir-Halla, zu einer Byrjandi

Tempel des Göttlichen Wals in Enqui

»Der hölzerne Tempel des Göttlichen Wals in Enqui wurde bei der Besetzung der Stadt von dem geplünderten Gold der Waljäger erbaut und ist vielen der zahlenmäßig überlegenen ursprünglichen Bewohner der Stadt offenbar ein Dorn im Auge. Die Geweihte Swirga Targidsdottir schläft inmitten der Bethalle, da schon mehrfach in den vergangenen Wintern versucht wurde, Feuer an den Tempel zu legen, was sie jedoch immer rechtzeitig bemerkte, um Schlimmeres zu verhindern. Wenn dich deine Reise so weit in den Norden führen sollte, wird sich Swirga sicherlich über deinen Besuch und Kunde aus der Heimat freuen.«

—Öle Swafgardsson, Tempelvorsteher der Swafnir-Halla, zu einer Byrjandi





Tempel des Herrn der Wellen zu Kendrar

»Als Kendrar 2628 nach Jurgas Landung durch die Eldgrimm-Ottajasko erobert wurde, gründeten die Thorwaler ein neues Stadtviertel vor der ursprünglichen Stadt am Nordufer der Angra. Eines der ersten Häuser, die gebaut wurden, war der Tempel des Herrn der Wellen. Der junge Tempel hat schon einiges erlebt. So ging die Stadt während des Krieges mit dem alten Feind für zwei Winter verloren. Der Tempel jedoch blieb auch in dieser Zeit erhalten, da die Diare der anderen örtlichen Tempel ihn aus Angst vor den zu erwartenden Reaktionen in Schutz nahmen. Auch heute steht er noch stolz in der Mitte des Thorwalerviertels unweit des Flussufers. Es ist übrigens einer der wenigen Swafnirtempel, die man von hier aus erreichen kann, ohne ein Schiff zu nutzen, aber wer will das schon?«

—Swangard Gundasdottir, Diar der Swafnir-Halla zu einem Byrjandi

Weitere Tempel und Schreine

Wer glaubt, dass es nur innerhalb Thorwals Tempel Swafnirs gibt, der irrt. Über die Jahrhunderte sind viele unserer Geschwister an fremde Gestade gezogen, etwa um dort als Söldner zu dienen. Hierbei haben sie natürlich ihren Glauben mitgenommen, sodass es auch außerhalb unserer Heimat Tempel und Schreine des Gottwals gibt.

»Natürlich gibt es auch südlich von Kendrar noch Orte des Swafnir. In Albernia gibt es mehrere Schreine, und selbst im Land des alten Feindes hat der Gottwal einen Hort des Glaubens. In Neetha,





ganz im Süden, verdingen sich viele Thorwaler als Söldner. Sie leben in einem eigenen Viertel im Kriegshafen und haben sich dort einen Schrein des Gottwals geschaffen.«

—Swangard Gundasdottir, Diar der Swafnir-Halla zu einem Byrjandi

Leskari

»Wenn dich deine nächste Herferd in den Golf von Riva führt, so solltest du die Gelegenheit nutzen und den Tempel in Leskari besuchen. Genauer gesagt etwas außerhalb von Leskari, wo er auf den Gebeinen eines gestrandeten Pottwals errichtet wurde. In der Stadt selbst gibt es immer wieder unerfreuliche Besucher. Walfänger, die bei vielen in der nicht-thorwalschen Bevölkerung nicht unbeliebt sind, da sie Geld und Arbeit in den Ort bringen. Als 2652 nach Jurgas Landung eine Ottajasko die Stadt nach Frevlern durchsuchte, kam es zu heftigen Auseinandersetzungen, in deren Verlauf der Tempel stark beschädigt wurde. Nur ein Eingreifen von Ottajaskos aus Enqui konnte den völligen Verlust verhindern. Der Tempel wurde wiederaufgebaut, und die Thorwaler zogen sich aus der Stadt zurück. Das Gebein ist ein Relikt, das ein Diar des Gottwals gesehen haben sollte.«

—Swafnan Karisson, wandernder Swafnirdiar zu einem ratsuchenden Hetmann

Ifimshaven

»Auf der Fahrt nach Norden bietet Ifirnshaven eine sichere Rast. Der Ort liegt an einer Flussmündung direkt hinter zwei Klippen, die wie die Flügel eines Schwans aussehen. Die eine wird Ifirnsflügel





genannt, auf ihr ist ein Schrein der milden Göttin zu finden, die andere ist der Swafnirflügel, der einen Schrein unseres Gottwals beheimatet.«

—Röngvald Faenwulfsson, wandernder Skalde zu einem Byrjandi in der Hvalur-Halla

Festum

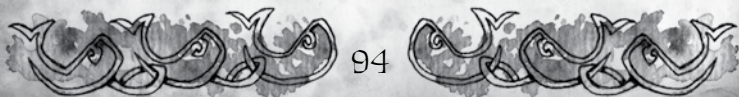
»Auch an der Küste des Perlenmeers, fernab unserer Heimat, haben sich Angehörige unseres Volkes niedergelassen und den Glauben an Swafnir mitgenommen. Der längste Seeweg führt euch ganz in den Norden, in die große Hafenstadt Festum, welche die Hauptstadt des Bornlandes ist. Hier gibt es ein Viertel direkt am Efferdplatz, das fast ausschließlich von unseren Landsleuten bewohnt wird. In diesem Viertel steht ein typisches Jolskrim, das als einziges seiner Art schnell auffällt und in dem sich ein Swafnirtempel befindet. Das Gebäude besteht im Wesentlichen aus einer großen Halla. An ihren Wänden sind neben vielen Gaben der Gläubigen vor allem Darstellungen von Kämpfen gegen die Kreaturen der dunklen Tiefen zu sehen. Die Blutige See – ein Teil des Perlenmeeres, den viele Festumer Kauffahrer häufig befahren müssen – scheint besonders viele Kreaturen zu beherbergen. Dass der Tempel auch Seefahrer und Rekker anderer Völker anlockt, hat womöglich zu seinem Reichtum beigetragen. Der Diar wohnt in einem kleinen Anbau, der an eine Walflosse erinnert. Wenn es dich auf deiner Wanderung also einmal in das nördliche Perlenmeer verschlägt, findest du hier einen sicheren Hafen, in dem du gerne gesehen bist.«

—Askir Thuresson, wandernder Swafnirdiar bei einem Gastvortrag vor Byrjandi in der Swafnir-Halla





An den Küsten und auf den Inseln des Perlenmeers
»Ich habe viele Jahre im Perlenmeer damit verbracht, die Schrecken der blutigen See und die Anhänger der Hranngardiener zu bekämpfen. Ich habe miterlebt, wie der Tempel in Llanka mit der Stadt fiel. Heute gibt es dort wohl wieder einen Schrein im Efferdtempel, der nach der Rückeroberung der Stadt neu aufgebaut wurde. Selbst im fernsten Süden, in Port Stoerrebrandt auf den Waldinseln und in Tuzak auf Maraskan, soll es Schreine des Walgottes geben. Doch der schönste und beeindruckendste Ort ist Khunchom. Eine riesige weiße Stadt an der Mündung des Mhanadi. Dort gibt es einen prächtigen Bau aus weißem Alabaster, der zum Teil durchsichtig ist. Es ist der Tempel der neun Flüsse, der Efferd geweiht ist. In seiner Halla gibt es ein großes Bildnis, das Efferd im Kampf mit einer riesigen Seeschlange zeigt. Direkt neben diesem Meisterwerk befindet sich eine Nische, in der ein kleiner Altar Swafnirs steht. Wenn du in deinen Wanderjahren die Zeit hast, solltest du ihn dir selbst anschauen!«
—Thorgun Sigrunsson, alter Rekker am Herdfeuer zu einem Byrjandi, der mit seinem Diar zu Gast war

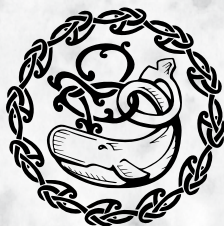


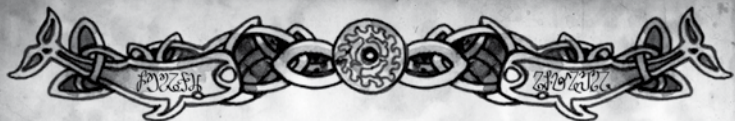


VI



Gebete und Zeremonien





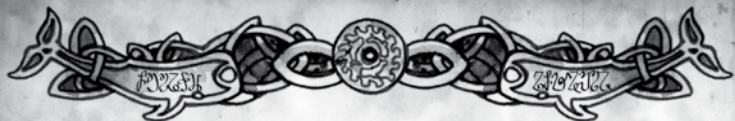
Als Swafnirdiar bist du sehr frei in der Ausgestaltung deiner Gebete und Gottesdienste. Es gibt kaum ritualisierte Anrufungen, auch wenn bestimmte Elemente natürlich fast immer auftauchen. Doch sei dir gewiss, dass von den Gläubigen und anderen Diaren erwartet wird, dass du deine eigenen Worte findest und dabei auf die Umstände und die Menschen um dich herum eingehst, die sich versammelt haben, um deine Worte zu hören.

Es gibt ein paar gemeinsam intonierte Anrufungen des Weißen Wals, welche die meisten Gläubigen kennen und daher mit dir zusammen beten können. Auch wird die Wiederholung deiner Worte durch die Gemeinschaft der Gläubigen ein Gemeinschaftsgefühl schaffen, denn das ist das vornehmlichste Ziel eines Gottesdienstes und sei er auch noch so kurz. Bedenke stets, dass du zwar mit deinen Opfern und deinen Gebeten Swafnirs Blick erst auf dich lenken musst, doch Flehen oder Betteln einem Swafnirdiar nicht gut zu Gesicht steht. Der Große Wal wird dir stets Treue mit Treue und Ehre mit Ehre vergelten. Willst du deinem Gebet besonderen Nachdruck verleihen, so leiste dem Gottwal einen Schwur für seine Hilfe.

Die folgenden Gebete und Zeremonien sind also nur Anregungen, die du nach eigenem Gutdünken ändern und anpassen sollst, damit du sie zu deinen eigenen machst.







Segnungen

Trygdar-Eider

Der Trygdar-Eider bei der Ottajara muss zwar nicht vor einem Swafnirdiar abgelegt werden, dennoch wird oft unser Segen erbeten. Wende dich betend mit empor gereckten Armen den Versammelten zu und rufe den Weißen Wal und die Eidmutter an:

Swafnir! Großer Bruder! Travia! Eidmutter! Richtet eure Blicke auf diese junge Frau, die mit dem Bestehen ihrer Ottajara nun zu einem mündigen Mitglied der Gemeinschaft wird. Segnet den Bund, den sie mit unverbrüchlicher Treue eingehen will, und bezeugt den Trygdar-Eider, den sie vor euch und der gesamten Gemeinschaft schwört!

Tritt nun auf die zu Prüfende zu und lass sie einen Schluck aus dem Thin trinken. Richte dann folgende Worte an sie:

Und nun sprich mir nach: Treue will ich geloben der Gemeinschaft, die mich als eine der Ihren aufnimmt. Mut will ich zeigen im Angesicht aller Gefahren, die unsere Gemeinschaft bedrohen. Hilfe will ich leisten meinen Bundgeschwistern, wenn sie ihrer bedürfen. Bei Swafnir, mein Wort, dein Pfand!

Nun trinken auch alle anderen Mitglieder der Gemeinschaft aus dem Thin, und, anders als bei allen anderen Trankopfern, wird der letzte Schluck als Trankopfer an Swafnir ins Meer oder ins Feuer gegossen, damit die Winde den Rauch über das Meer tragen können.





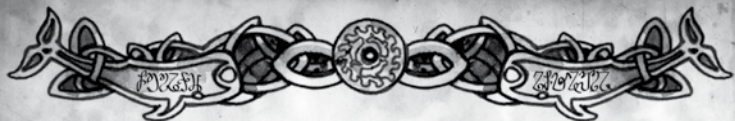
Hochzeit und Trulofa

Da Hochzeiten üblicherweise allein Sache des Brautpaares sind, wird es eher selten vorkommen, dass du hinzugebeten wirst, um den Segen über eine Hochzeit zu sprechen. Eher wird es passieren, dass sie dich bitten, ihnen das Trulofa abzunehmen. Das Trulofa ist ein Treueeid, den Waffengeschwister einander geloben, die nicht nur im Leben füreinander einstehen wollen, sondern auch nach dem vorzeitigen Tod des jeweils anderen bereit sind, dessen Schicksalsaufgabe zu erfüllen. Wer ein Trulofa bricht, ist ein Treuloser und verwirkt seine Ehre.

Bevor die beiden Schwörenden ihr Gelöbnis sprechen, unterziehen sie sich einer rituellen Waschung. Sodann wird von ihnen ein Blutopfer dargebracht und ihr beider Blut in einer Schale vermengt. Daraufhin wiederholen sie nacheinander diese Worte:

Wohl dir, Swafnir, Bewahrer der Ehre, Hüter der Treue, höre diesen meinen Schwur: Wie der Drakkar Wind und Wellen trotzt, will ich standhaft [NAME] zur Seite stehen. Ich sei fortan [NAMES] Schild, wenn der Kampf wogt. Wer [NAME] fordert, der fordert auch mich. Bei meinem Blut binde ich mein Sein an [NAMES] Sein und gelobe [NAME] Treue über den Tod hinaus! Bei Swafnir, mein Wort, dein Pfand!





Geburt

Die Geburt eines Kindes ist ein wichtiges Ereignis in jeder Sippe. Nicht selten wird ein Godi oder eine Diar hinzugerufen, um ein wachsames Auge auf mögliche Omen zu haben und einen Blick auf das zu erhaschen, was die Runjas für das Kind vorgesehen haben. Wirst du zu einer Geburt oder zum späteren Namensfest eingeladen und gebeten, dem Kind Swafnirs Segen mit auf seinen Weg zu geben, dann könnten es ähnliche Worte wie die folgenden sein, die du sprichst:

Willkommen in unserer Mitte!

Dein seien stets ein großes Herz und weiter Horizont.

Dein seien Taten, würdig besungen zu werden.

Willkommen in unserer Mitte!

Mögen milde Mächte dir helfen.

Mögen die Runjas dein Schicksal wohlwollend weben.

Willkommen in unserer Mitte!

Sei behütet in unserer Gemeinschaft.

Sei beschirmt von Swafnirs brüderlicher Fluke.





Bestattung

Zwar zählt auch dies nicht zu den vornehmlichen Aufgaben eines Swafnirdiars, allerdings ist es durchaus wahrscheinlich, dass du im Laufe deines Lebens so mancher Bestattung beiwohnen wirst. Vielleicht wirst du ja gebeten, nicht nur ein paar persönliche Worte zu sagen und die Taten des Toten zu preisen, sondern auch einen Segen in Swafnirs Namen zu sprechen.

*Eile, Bruder, eile zu Swafnir,
um an seiner Seite zu streiten.*

*Eile an Traviass Tafel,
wo sie auf die Taten der Tapferen trinken.*

*Eile an die Seite deiner Ahnen,
die deiner mit offenen Armen schon harren.
Geh voraus, wir werden deine Taten besingen,
bis wir dereinst den gleichen Weg beschreiten wie du.*

Segnung des Hjäldings

*Den Walgott ruf ich und alle Berater,
Ifirn und alle Swafnirs Kinder :
Gewährt uns Weisheit und heilsames Wirken,
Rede und Rat und ruhmvolle Runen,
Wohl sei allen, die hier sind, und Wohl ihren Sippen und Ottas.*





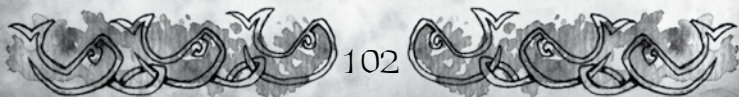
Tranksegen

Wenn es dir an Trinkwasser mangelt, sei es, weil du auf See nur Salzwasser um dich hast oder weil das Wasser, das du an Land findest, verunreinigt ist, kannst du mit einem Segen die Flüssigkeit reinigen.

*Swafnir, großer Bruder, Efferd, Unwägbarer,
segnet dieses Wasser!
Reinigt es von allem Schmutz
und schenkt uns von eurer Gabe,
dass wir uns daran erfrischen.
Wohl dir, Swafnir,
wohl dir, Efferd!*

Segnung der Otta

*Wohl dir, Swafnir, Wanderer der Wogen.
Du lehrtest unsere Ahnen den Schiffbau,
du führtest sie über das Meer.
Richte deinen Blick heute auf uns,
da wir dieses Schiff den Wellen überantworten
und in deine Obhut geben.
Segne unsere Otta und bewahre unsere Ottajasko vor Schaden!*



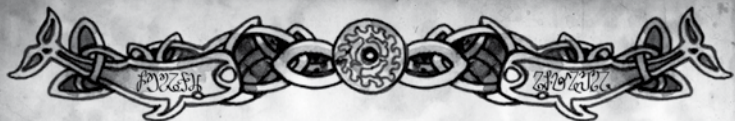


Waffensegen

Für den Kampf gegen Hranngargezücht kannst du den Segen des göttlichen Wals auf eine Waffe herabrufen. Du kannst die Worte sowohl als Stoßgebet nur für die Dauer einiger Hiebe sprechen, wenn ihr etwa überraschend angegriffen werdet, als auch in einer Zeremonie die Waffe längerfristig dem Gottwal weihen. In diesem Fall prüfe zuvor gewissenhaft die Tapferkeit und die Aufrichtigkeit der Trägerin der Waffe, indem du sie darüber befragst, welchen Herausforderungen sie sich mit der Waffe zu stellen gedenkt und in welche Kämpfe sie sie tragen wird. Bist du zufrieden mit der Antwort, weil sie im Sinne Swafnirs ist, nimm die Waffe entgegen und sprich die folgenden Worte:

O Swafnir, tapferer Bezwiner, nimmermüder Jäger! Sieh diese Axt, sieh dieses Schwert und die Trägerin. In deinem Namen und in deinem Sinne will sie streiten gegen alles abscheuliche Gezücht der Widersacherin. Die Ehre der Ahnen zu mehren, die letzte Schlacht zu bereiten, ihr Schicksal zu erfüllen, dies ist ihr Ziel. Schenke ihr einen Teil deiner göttlichen Macht und lass sie obsiegen!

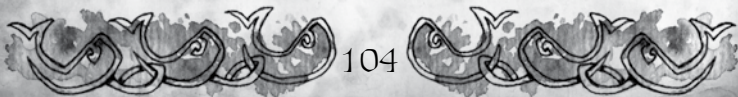




Schutzsegen

Siehst du dich einer Bedrohung durch das Gezücht der widerwärtigen Titanenschlange gegenüber, kannst du den Schwächsten deiner Gemeinschaft beistehen, indem du Swafnirs Schutz erbittest. Rufe laut, sodass du die Winde übertönst:

*Im Namen des göttlichen Wals,
Bezwinger und Bewahrer,
Verfolger und Vernichter,
Weiche, Hranngarbrut,
der Weg sei dir verwehrt!*





Gebete

Mutstärkung

*Mein Name ist nicht mein eigener,
er ist geliehen von meinen Ahnen,
ich muss ihn unbefleckt zurückgeben.*

*Meine Ehre ist nicht meine eigene,
sie ist eine Schuld an meine Nachfahren,
ich muss sie ihnen ungebrochen übergeben.*

Mein Mut jedoch ist mir von Swafnir selbst geschenkt!

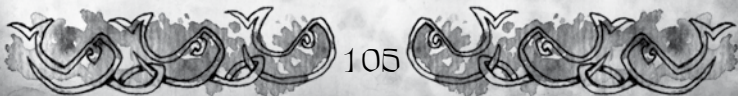
Gebete vor einem Kampf

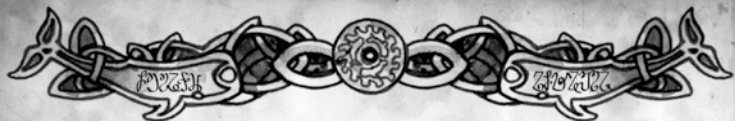
*Wohl dir, Swafnir, Gottwal,
Liebhaber Ifrins, Wanderer der Wogen.*

*Du führtest unsere Ahnen zum Hoffnungsseiland,
darum komme nun rasch mit göttlicher Fluke und scharfen Zähnen
und steh mir bei in diesem Kampf,*

*da ich das Hranngargezücht meine Axt schmecken lasse,
schütze unseren Drakkar und bewahre unsere Gemeinschaft vor Schaden!*

*Wohl dir, Swafnir,
am Morgen dieses neuen Tages!
Dich bitt' ich um Kraft,
Wille und Sieg an diesem Tag.
Hilf mir, meine Ehre zu mehren,
Schaden fernzuhalten
und mit Tatkraft meinem Schicksal zu folgen.
Wohl dir, großer Bruder!*





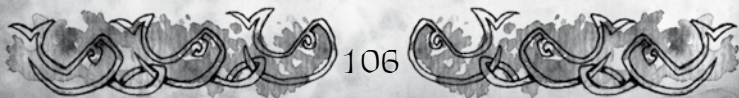
Bitte um Einsicht

Das Schicksal, das die Runjas für uns vorgesehen haben, mag ihr Geheimnis sein und nur von den Godi erahnt werden, doch auch wir können Swafnir und die Weisheitsbringer Hrunir und Hrunja um tiefere Einsicht in Swafnirs göttlichen Plan bitten und in das, was das Schicksal noch für uns bereithält. Am leichtesten wird dir die Einfühlung in das Wesen des göttlichen Wals sicherlich auf See fallen, wo du die Gischt auf deiner Haut und den Wind im Haar fühlst. Lausche dem Meeresrauschen, schaue den Flug der Möwen und die Wege des Wals.

Doch auch an Land ist es möglich, sich dem Weißen Wal ganz nahe zu fühlen und einen Einblick in den Willen des Gottwals und der Runjas zu erhalten. Entzünde etwas Ambra und bringe ein Trankopfer dar, um die Aufmerksamkeit der Göttlichen auf dich zu lenken. Versenke dich dann ins Gebet und konzentriere dich ganz auf den Duft des Räucherwerks, um die Nähe zu Swafnir zu spüren.

Erhoffst du dir tiefergehende Einsichten, kannst du auch ein Tieropfer darbringen und aus den Eingeweiden eines Fisches oder eines Vogels lesen. Beherrschst du das Lesen der Runen, steht es dir natürlich frei, auch diese zu nutzen.

Während deiner Versenkung magst du die folgenden Worte wiederholen:





*Wohl dir, Hrunir, wohl dir, Hrunja,
Wegweiser, Weisheitsbringer.
Wohl dir, Swafnir,
allwaltender Wal.
Gewährt mir Rat und ruhmvolle Runen,
Weist mir den Weg durch ein Omen.*

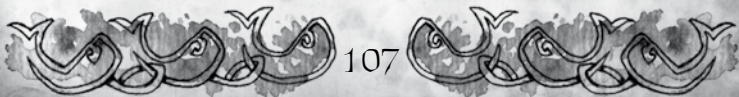
Besänftigung

Überkommt ein Swafnirkind die Swafskari, ist es wichtig, rasch zu handeln, um Schaden von ihm selbst und seiner Umgebung abzuhalten. Der göttliche Wal hat uns ein Gebet geschenkt, um die Swafskari rasch zu beenden:

*Swafnir, großer Bruder,
schütze dein Kind vor Schaden,
besänftige die wallende Wut,
bewahre sie für einen anderen Tag.*

Gebet um Walwut

Swafnir selbst hat uns die Fähigkeit zu heiligem Zorn verliehen. Doch während die Walwut bei den Swafnirkindern immer ganz nah an der Oberfläche brodeln und nur darauf wartet, hochzukochen, können wir anderen die wahre göttliche Walwut nur erfahren, wenn Swafnir selbst uns seinen Segen schenkt. Geht es in den Kampf gegen Hranngardiener, dann scheue dich nicht, den ungezügelten, rohen, göttlichen Zorn zu erbitten:







*Swafnir, göttlicher Wal,
tapferster der Götter,
richte deinen Blick auf deine Rekker!
Schenke uns Wut, eines Wales würdig!*

Gebet um Stärke

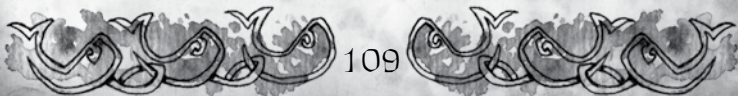
Der Kampf gegen Seeungeheuer und anderes Hranngargezücht
ist für die Swafnirdiare heilige Pflicht und soll würdig besungen
werden:

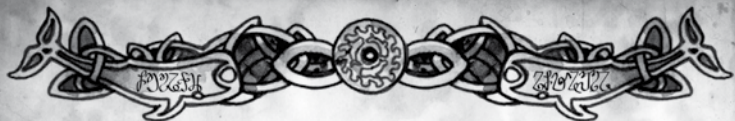
*O tapferer Wal,
heldenhafter großer Bruder!
Steh mir bei in diesem Kampf
und stärke meinen Arm!*

Ruf der Heimat

Sollte es dich einmal an einen Ort verschlagen, von dem aus du
nicht weiterweißt, oder solltest du dich einmal gänzlich verirren,
dann rufe Hrunir und Hrunja an, auf dass sie dir den Weg weisen:

*Wohl dir, Hrunir, wohl dir, Hrunja,
kein Stern ist zu sehen,
nach dem ich steuern könnte,
keine Seele ist hier,
die mir verrät, wo ich bin.
O ihr Weisheitsbringer,
weist mir den Weg!*





Sturmruß

Siehst du dich einer Vielzahl von Gegnern gegenüber, die dich bedrängen, magst du die Windstöchter anrufen, auf dass sie dir gegen deine Widersacher zur Seite stehen und sie zurückwerfen:

*Ihr Winde,
Gefährtinnen des tapferen Swafnir,
Töchter des ewigen Efferd,
lenkt euren Blick auf mich
und steht mir bei in diesem ungleichen Kampf.
Lasst euren wilden Herzen freien Lauf,
zürnt der Feinde mit brausendem Sturm!
Fegt die feigen Angreifer hinfort!*

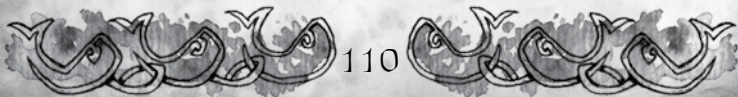
Die Schmerzen zu erdulden

Deine Aufgabe ist es, alles Hranngargezücht bis aufs Äußerste zu bekämpfen, auch wenn es dein eigenes Leben kosten mag.

*Nimm, Großer Wal, die Schmerzen von mir,
dass ich mein Schicksal noch erfüllen kann!*

Das Hranngargezücht zu vertreiben

Gerätst du einmal in die Situation, dass deine Gemeinschaft unvorbereitet auf Hranngargezücht trifft und ein Kampf aussichtslos wäre, gar die Leben all deiner Gefährten kosten würde,





so mag dir Swafnir verzeihen, wenn du heute mit seiner Hilfe
ein Ungeheuer in die Flucht schlägst, um an einem anderen Tag
kämpfen zu können.

*Swafnir, großer Wal, Unbeugsamer!
Heute ist nicht der Tag, dieses Hranngargezücht zu besiegen.
Heute ist nicht der Tag, von den Wogen verschlungen zu werden.
Heute ist nicht der Tag, im Kampf zu sterben.
Heute ist nicht der Tag, in die Sagas einzugehen.
Weißer Wal, großer Bruder, ewiger Jäger,
steh uns bei gegen dieses Ungetüm,
nimm die Geißel der Titanenschlange von uns,
verbanne das Hranngargezücht in die Tiefe der See!*

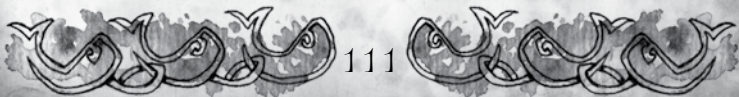
Stoßgebete

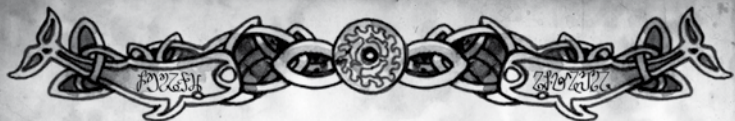
*Großer Gottwal, schenke mir ein großes Herz und weiten Horizont,
lass die Winde wehen und unseren Kurs nicht fehlgehen!*

*Swafnir, großer Bruder, steh du heute an meiner Seite,
so wie ich in der letzten Schlacht neben dir stehen werde!*

Für Swafnir, das Glück ist mit den Tapferen!

*Dieser Bluttage wird würdig sein,
besungen zu werden! Swafnir zur Ehre!*





Dankgebet

Wohl dir, Swafnir!

Gott unseres Landes und unserer Ahnen!

Du gibst Willen, Weisheit und Wachstum der Welt.

So wie die Ahnen dich ehrten, wollen auch wir es tun!

*Für all deine Segnungen sagen wir Dank
und vergelten Gabe mit Gabe.*

*Gewähre uns auch weiter, was wir erbitten,
und lohne uns Treue mit Treue.*

So war's bei den Ahnen, so sei es bei uns.

Wohl dir, Swafnir!

Gebet im Faramond

Ich muss wieder hinunter zur See,

zur einsamen See und dem Himmel;

*und alles, was ich erbitte, ist ein schlankes Schiff und ein Stern,
nach dem ich es steuern kann,*

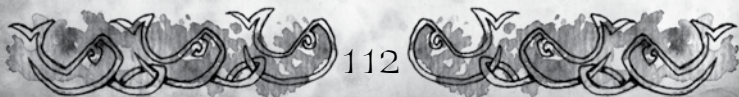
*und der Stoß der Pinne und der Sang des Windes und
das Schlagen des Segels*

*und ein grauer Nebel auf dem Antlitz der See und
ein grauer Morgen, der dämmt.*

*Ich muss wieder hinunter zur See, denn der Ruf der Gezeiten
ist ein wilder Ruf und ein klarer Ruf, dem sich niemand entzieht;*

*und alles, was ich erbitte, ist ein windiger Tag,
der die weißen Wolken jagt,*

*und die fliegende Gischt und schäumende Kronen und
das Schreien der Möwen.*





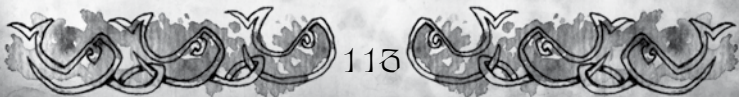
*Ich muss wieder hinunter zur See,
zum freien Leben auf Herferd und Farneyti,
zum Weg des Wales, wo der Wind einem gewetzten Messer gleicht;
und alles, was ich erbitte, sind lachende Gefährten,
die das Horn mit mir teilen,
und ein ruhiger Schlaf und ein süßer Traum, ist der Tag vorüber.*

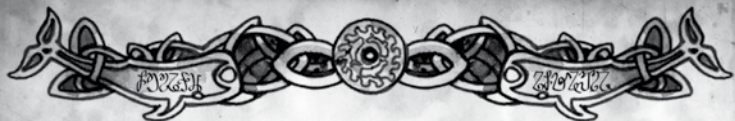
Tag der Heimkehr

Wenn im Herbst die Ottas von ihren Heer- und Handelsfahrten zurückkehren, werden Zeremonien abgehalten, um Swafnir und Travia für die sichere Heimkehr der Ottajaskos zu danken. Wann der Tag der Heimkehr begangen wird, ist regional unterschiedlich. Die Feierlichkeiten und Zeremonien umfassen rituelle Waschungen, das Abtakeln der Schiffe für den Winter und Opfern. Gastfreundschaft wird in diesen Tagen besonders groß geschrieben, und eine zentrale Rolle kommt in vielen Gegenden auch dem Herdfeuer zu. Oftmals tun sich Swafnir- und Traviadiare zusammen und halten gemeinsame Gottesdienste ab.

Das Hjaldi-Lied

Im Hjaldi-Lied, das kurz nach Jurgas Landung entstanden sein muss, wird Swafnir selbst besungen. Lange Zeit jedoch wurde nur eine Fassung vorgetragen, die in das Glaubensbild der mittelreichischen Besatzer passte und Swafnir als Sohn Rondras und Efferds darstellte. Die ursprüngliche Fassung des Hjaldi-Lieds geriet so in Vergessenheit, und die verzerrte Version der





Mittelreicher schien uns die ursprüngliche zu sein. Bridgera jedoch konnte in langer, mühevoller Arbeit die richtigen Strophen wieder zusammentragen.

*So berichten die Alten vom Anbeginn:
Im Kampf mit sich selbst und ohne Ordnung
so lag die Welt in den Wehen.*

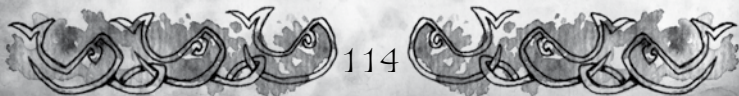
*Zuerst gebar sie bald die Giganten,
voll roher Kraft im Kampf miteinander,
ohne Gnade je zu gewäh'n.*

*Als bald die Götter wurden geboren.
Sie sahen der Urriesen Unordnung,
beschlossen alles zu ordnen.*

*Allwaltender Wal durchpflügt die Wogen,
formt Wellen und Winde nach seinem Willen,
macht das Meer sich Untertan.*

*Doch Hass gebar auch böse Wesen,
die neiden die Ordnung von Götter Gnaden.
Die Schlange will verderben.*

*Weißer Wal bezwingt mit Zähnen
und zerschlägt den Leib der Schlange,
doch der Kopf entkommt.
—Auszug aus dem Hjaldi-Lied*





Zeremonien

Trankopfer

Zur Begrüßung von Freunden, als Dank für einen guten Fang oder günstige Winde oder im Rahmen anderer Zeremonien bringen wir Swafnir Trankopfer dar, indem wir den ersten Schluck direkt ins Meer gießen oder aber ins Feuer, damit die Winde den Rauch und unsere Gebete hinaus aufs Meer zum göttlichen Wal tragen.

Günstige Winde

Willst du für günstige Winde beten, damit dein Schiff schneller vorankommt, dann ist dafür etwas Vorbereitung notwendig. Rufe die Ottajasko zusammen und stimme mit ihr gemeinsam das folgende Gebet an:

*Vorbeter: Wir rufen des Weißen Wales Windstöchter!
Wohl euch, ihr Windstöchter!*

Ottajasko: Wohl euch, ihr Windstöchter!

*Vorbeter: Lasst unser Segel sich straffen. Wir rufen euch,
ihr Winde!*

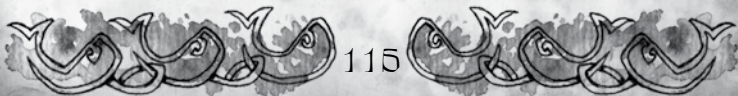
Ottajasko: Wir rufen euch, ihr Winde!

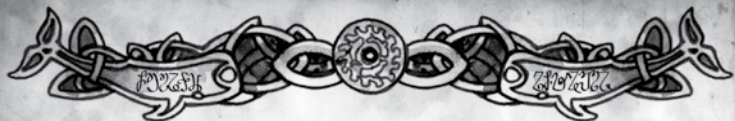
*Vorbeter: Wir rufen des Weißen Wales Wellentöchter!
Wohl euch, ihr Wellentöchter!*

Ottajasko: Wohl euch, ihr Wellentöchter!

*Vorbeter: Lasst unseren Kurs nicht fehlgehen durch
widrige Strömungen. Wir rufen euch, ihr Wogen!*

Ottajasko: Wir rufen euch, ihr Wogen!





Lasst nun das Horn mit Met oder Feuer kreisen. Alle sollen zunächst einen Schluck ins Meer gießen für Swafnir und seine Töchter, um dann selbst zu trinken und das Horn weiterzureichen. Zuletzt sollst du es wieder in den Händen halten. Recke es empor und lasse den Wind die letzten Tropfen davontragen.

Nehmt unser Opfer und gewährt uns günstige Winde! Tragt unseren Drakkar mit Eile über das Meer!

Nimm sodann das Ruffhorn und lass es laut erklingen, dass sein Klang weithin über die Wellen hallt.

Rüstungsweihe

Für den Kampf gegen Hranngargezücht magst du den Segen des Gottwals für deine Rüstung erbitten wollen. Reinige die Rüstung zunächst gründlich und hänge sie anschließend über das Feuer, in welchem du etwas Ambra verbrennst, auf dass sie den Rauch in sich aufnehme.

O Swafnir, tapferer Bezwinger, nimmermüder Jäger! Sieh diese Rüstung, die mir Schutz ist im Kampf gegen das abscheuliche Gezücht der Widersacherin. Schenke ihr einen Teil deiner göttlichen Macht, auf dass sie mich schütze vor Unbill durch unheiliges Gezücht. Die Ehre der Ahnen zu mehren, die letzte Schlacht zu bereiten, mein Schicksal zu erfüllen, dies ist mein Ziel.



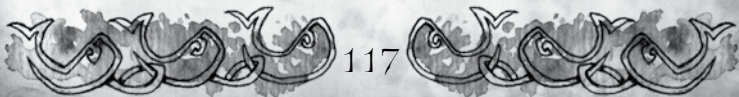


Walgestalt

Es ist kaum möglich, Swafnir näher zu sein als auf den Planken eines Schiffes, doch beherrschen einige Mystiker unseres Kultes eine Zeremonie, die ihnen erlaubt, sich in einen Wal zu verwandeln, um dem Großen Bruder noch näher zu sein und mit ihm den Ozean zu durchstreifen. Stelle dich in die Brandung oder an den Bug eines Schiffes und besinne dich auf die Wogen, den Wind und das Wesen des Gottwals. Versenke dich gänzlich in stille Zwiesprache mit Swafnir, während du die Wellen über dich hinweg waschen lässt. In dem Moment, wo du deine Kleider abstreifst und ganz ins Wasser eintauchst, wird sich die Verwandlung vollziehen.

Schiffstaufe

Eng mit der Fahrenszeit verbunden ist eine besondere Zeremonie, die immer ein großes Ereignis darstellt, ähnlich der Ottajara. Bevor die Ottajaskos im Faramond aufbrechen, werden die neuen Schiffe gesegnet, ehe sie auf ihre erste Fahrt gehen. Dazu wird das Schiff über Holzstämme bis zum Strand gezogen, wo es dann so weit ins Wasser geschoben wird, dass es gerade noch nicht fortreibt. Der Swafnirdiar bringt dem Weißen Wal ein Blutopfer dar, indem er dafür ein Tier, beispielsweise eine Ziege, opfert. Auch können stattdessen die Mitglieder der Ottajasko etwas von ihrem eigenen Blut opfern, was natürlich ihre Bindung zu ihrem neuen Schiff verstärkt. Entweder schmiert der



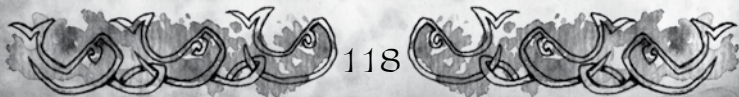


Diar das Blut daraufhin der Hetfrau ins Gesicht oder er nimmt es in einer Schale mit zum Schiffsbug. Es kann auch die Hetfrau sein, die nun ins Wasser schreitet, um mit etwas Blut von ihrem Gesicht den Bug zu bestreichen, oder aber es gehen beide zusammen. Beliebt ist es, die Drachenrune mit dem Blut zu malen, die das Schiff vor den Gefahren auf See schützen soll, vornehmlich vor Hranngargezücht. Im Folgenden ruft der Diar den Segen Swafnirs auf das Schiff herab, nachdem die Hetfrau und die Ottajasko ihre guten Wünsche ausgesprochen und dem Schiff einen Namen gegeben haben. Natürlich folgt darauf nicht nur die erste kurze Fahrt, sondern im Anschluss daran auch ein großes Festgelage.

Diarsweihe

Wenn deine Byrjandi sich bereit für die Weihe fühlt und du als Swafnirdiar es ebenso siehst, dann ist die Zeit für die Weihezeremonie gekommen. Die Vorbereitungen werden von der Byrjandi selbst durchgeführt. Nachdem sie etwas Ambra im Feuer verbrannt hat, reinigt sie Opferschale und Opferrmesser und unterzieht sich selbst einer rituellen Waschung. Sie legt den Kriegsmantel bereit, den sie in den vergangenen Wintern aus Seetigerfell gefertigt hat, ebenso Waffe, Schild und Rüstung.

Sodann ist die Zeit für sie gekommen, sich dem Willen des Wals gänzlich zu unterwerfen. Allein rudert sie aufs Meer hinaus, wo sie einen Tag und eine Nacht bleiben wird und nur ihrer Eingebung folgt, die für sie den Kurs bestimmt. Sie betet zu Swafnir und bittet ihn um Einsicht. Sie beobachtet den Vogelflug, die Wellen und die Wege der Wale. Sie versenkt sich ganz im

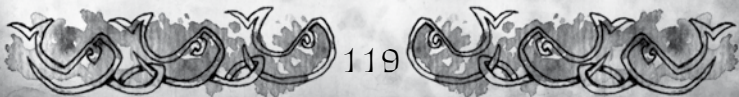


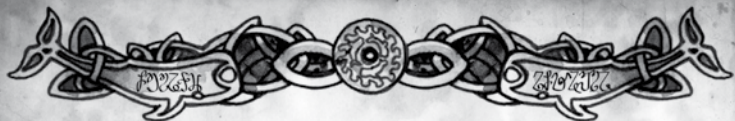


Meeresrauschen und dem Salzgeruch der See. Am nächsten Tag rudert sie wieder zurück. Befrage sie nach den Erkenntnissen, die Swafnir ihr gewährt hat, und berate mit ihr über die Deutung. Bist du zufrieden, dass sie tatsächlich reif für die Weihe ist, ist es an der Zeit für das Weihegelübde:

*Wohl dir, Swafnir, Großer Bruder,
Bezwinger der Titanenschlange,
Hüter der Traditionen,
tapferer Weißer Wal,
weiser Gottwal,
vor dir leiste ich diesen Schwur:
Mit Wort und Tat werde ich dir dienen,
deine und meine Ehre zu mehren.
Ich werde dir keine Schande bereiten,
sondern stets aufrichtig sprechen und handeln.
Deine Tapferkeit und dein Großmut
werden mein Vorbild sein und mich leiten.
Dem Schutz der Gemeinschaft verschreibe ich mich
ebenso wie dem Schutz von Walen und Delphinen.
Ich werde das Hranngargezücht jagen, ebenso wie du,
und in der letzten Schlacht werde ich an deiner Seite sein.
Dir, o göttlicher Wal, gelobe ich ewige Treue!*

Die jüngeren Byrjandi legen der neuen Diar nun ihre Rüstung an, gürten ihre Waffe und legen ihr den Kriegsmantel um die Schultern. Lege du ihr schließlich das Flukenamulett um den Hals und gib ihr deine guten Wünsche mit auf den Weg. Sie ist nun deinesgleichen.





Sumarblot

Beim Brauch des Sumarblot wird ein Blutopfer an Swafnir und mitunter auch Travia dargebracht. Dass diese Zeremonie allerdings volle zwei Wochen vor der Sommersonnenwende stattfindet, geht auf eine List Ögnirs zurück. Um Ifirn zu bestehlen, säte er Zwietracht zwischen den Winden und machte die Sonne glauben, Hranngar sei gekommen, sie zu verschlingen. Daraufhin weckte er Swafnir und erklärte mit Blick auf die Sonne, die Sonnenwende sei bereits gekommen und das Fest müsse bereitet werden. Während die Götter also viel zu früh das Sonnenwendfest begingen, stahl Ögnir den Armreif der Sanften.

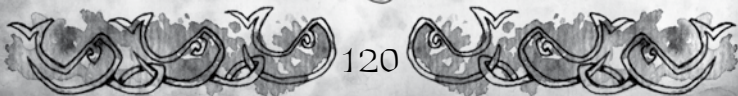
Das Sumarblot soll die Kraft der Götter stärken, damit sie wiederum ihre Kraft zum Wohle der Gemeinschaft einsetzen können. Zugleich bekräftigen wir durch unser Opfer unsere Bereitschaft, Swafnir weiterhin zu dienen. Beginne das Sumarblot mit einem Trankopfer, indem du dem Gottwal den ersten Schluck widmest, und sprich die folgenden rituellen Worte:

Wohl dir, Swafnir!

Wir rufen dich zum Sumarblot und laden dich zu Met und Brot.

Wir bitten dich um Freundschaft und Frieden – für uns und die Gemeinschaft.

Möge dein Schutz hier walten, bis das heilige Fest begangen ist.





Nun ist es an dir und den Deinen, das Thin auf Swafnir zu erheben:

Ich trinke auf euch, all ihr Hohen zu Wasser, zu Land, in den Bergen und in den Grabhügeln! Möge euer Segen Land und Meer erfüllen, und mögen eure Namen auf immer erinnert sein: Swafnir und Ifirn, Hrunir und Hrunja, Travia, Efferd, Firun – und auch Ögnir, der für sein Lachen gepriesen sein soll, solange seine Lippen der Lüge verschlossen bleiben. All ihr Götter, Luft- und Landgeister, gebt Heil und Hilfe, ihr Segensreichen! Schaut wohlwollend auf uns und erleuchtet den Weg, auf dem wir wandern, denn es ist der Weg unserer Ahnen.

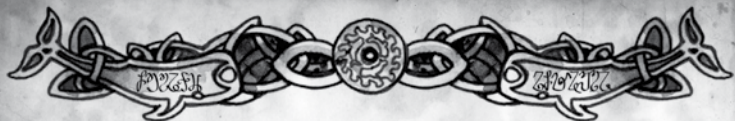
Ich trinke auf euch, die ihr uns vorausgegangen seid! Möge eurer Taten gedacht werden, bis wir uns am Tag der letzten Schlacht wiedersehen. Schaut wohlwollend auf uns und weist uns durch euer Beispiel den Weg.

Ich trinke auf euch, ihr Tapferen, die ihr hier versammelt seid! Mögen eure Taten in Sagas besungen werden und die Zeit überdauern. Ich trinke auf eure Ehre!

Auf das Trankopfer folgen die Gebete aller Anwesenden, die ihre ganz persönlichen Bitten an den Weißen Wal richten und feierlich versprechen, große Taten zu vollbringen.

Bereite nun das Opfertier, sei es ein Eber oder ein Ochse. Lass es in die Halla führen, wo du ihm mit deinem Opferrmesser die Kehle durchtrennst. Ein Byrjandi fängt das Blut in einer Schale auf. Zeichne die Gesichter der Anwesenden anschließend mit dem Blut und opfere den Rest im Feuer. Das Opfertier wird nun





zerlegt, sodass am Abend beim Blotveizla alle davon speisen können. Bis dahin ist Zeit, die althergebrachten Sagas zu singen und die Taten der Anwesenden und Ahnen zu rühmen.

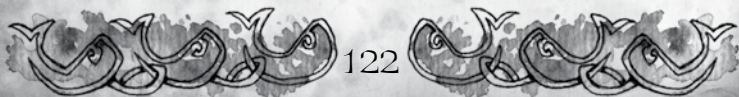
Opfergaben

Die Opfergaben, die dem göttlichen Wal wohlgefällig sind, sind ebenso vielfältig wie die Früchte des Meeres. Sie sollten aber je nach der Art der Bitte, die an Swafnir herangetragen wird, ausgewählt werden.

Im Rahmen eines Eides wird oftmals Eigenblut geopfert, um nicht nur die Verbundenheit der Eidschwörenden zu unterstreichen, sondern auch das Gewicht, das ein solcher Schwur hat. Wer einen Eid bricht, der verwirkt seine Ehre, der ist nicht würdig, in den Sagas erwähnt, geschweige denn besungen zu werden. Auch vor einem Kampf mag für ein Stoßgebet Blut geopfert werden.

Das Trankopfer findet nicht nur während des Sumarblot Anwendung, sondern auch zu vielerlei anderen Gelegenheiten. Es ist sicherlich das häufigste Opfer überhaupt, das Swafnir dargebracht wird. Der erste Schluck geht immer an Swafnir. Er wird entweder ins Meer oder ins Feuer gegossen.

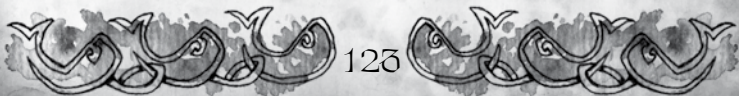
Wird ein Opfer aus Dankbarkeit für eine erfolgreiche Herferd, eine gewonnene Schlacht oder eine glückliche Seereise erbracht, sind Beutestücke eine gute Wahl. Das mögen erbeutete Waffen sein, aber auch außergewöhnlichere Opfergaben wie





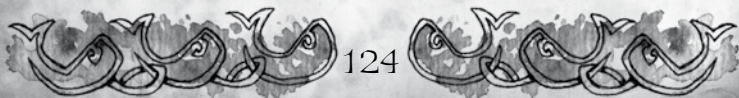
zerbrochene Harpunen, horasische Flaggen, große Raubfische, Oktopoden, seltene Muscheln und Ähnliches.

Tierfiguren oder auch abstraktere Darstellungen des Wunsches, der mit dem Opfer verbunden ist, werden oftmals von Bauern gespendet. In der Hvalur-Halla in Olport werden so viele Gegenstände aus der langen Geschichte unseres Volkes, aber auch Opfergaben großer Persönlichkeiten aufbewahrt, dass es mit der Blotgrimm-Halla eine weitere Halla gibt, um all die Kostbarkeiten unterbringen zu können.





Hier magst du von eigener Hand ergänzen

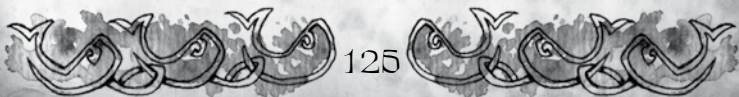




VII



Anregungen zur Ausgestaltung eines Swafnirgeweihten





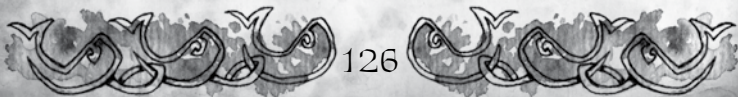
Im folgenden Kapitel findest du irdische Anregungen zur Ausgestaltung und Spieleinbindung von Geweihten des Gottwals. Sie sollen die Quellen aus dem inneraventurischen Teil des Buches ergänzen und erläutern, sowie die unterschiedlichen Strömungen der Kirche und verschiedene Geweihtenkonzepte vorstellen.

Gebote, Tugenden und Ideale

»Einen was? Einen Dispens? Du meinst so wie die Diare im Mittelreich, die für jeden Furz eine Erlaubnis ihrer Kirchenoberen brauchen? Nee, wenn ich nach Maraskan segeln will, dann segle ich nach Maraskan. Wer sollte mir das auch verbieten? Bei uns gibt es keine Rangfolge innerhalb der Geweihtenschaft. Wenn wir jemanden als Alsherjar bezeichnen, ist das eine Respektsbekundung, aber nur weil sie einem Tempel vorstehen, können sie mir noch lange nicht vorschreiben, was ich zu tun und zu lassen habe, und auf die Idee kämen sie auch gar nicht. Wenn sie andere Pläne mit meiner Zeit haben, dann reden wir darüber und am Ende setzt sich diejenige durch, welche die gewandtere Zunge ihr Eigen nennt.«

—eine Swafnirgeweihte zu einer mittelreichischen Reisegefährtin, neuzeitlich

Die Glaubensgemeinschaft des göttlichen Wals kennt keine Kirchenhierarchie und keine Dogmen. Auf diese Tatsache sind die Swafnirgeweihten ebenso stolz wie alle anderen Thorwaler auf ihre sprichwörtliche Freiheit. Die hier beschriebenen Prinzipien ihres Glaubens erkennen aber grundsätzlich alle Geweihten in der einen oder anderen Form an, wobei die verschiedenen Tugenden von jedem Einzelnen auch individuell gewichtet und





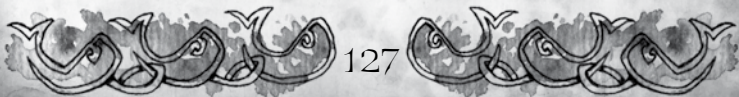
gedeutet werden. Ihre Auslegung ist dabei nicht nur von regionalen Unterschieden geprägt, sondern besonders auch von den sehr unterschiedlichen Erfahrungen und Einstellungen der Geweihten.

Die unterschiedlichen Auslegungen des Glaubens und Interpretationen des Wesens Swafnirs geben oftmals Anlass für Streit innerhalb der Geweihtenschaft. Allerdings sind diese Dispute üblicherweise von gegenseitigem Respekt für die freie Entscheidung des jeweils anderen geprägt. Am Ende ist ein Swafnirgeweihter nur seinem eigenen Gewissen und dem Gottwal selbst verpflichtet.

Der Aspekt der Ehrlichkeit

»Was meint ihr damit, ich soll nicht mitkommen, wenn ihr mit diesem Baronsknirch sprecht? Nur weil ich dem letzten Adligen gesagt habe, dass sein Umgang mit den Bauern auf seinem Land Mist ist? Das war doch für jeden offensichtlich! Wenn er Mist baut, muss er damit rechnen, dass ihm das mal jemand sagt, und da ist doch wohl robbenfutzegal, wie der Kerl heißt oder wer seine Eltern waren!«
—ein Swafnirgeweihter zu seinen nicht-thorwalschen Reisegefährten, neuzeitlich

Die gnadenlose Ehrlichkeit mancher Geweihten kann sie sehr leicht in Schwierigkeiten bringen, insbesondere wenn sie sich außerhalb Thorwals bewegen, wo Hierarchien eine ganz andere Rolle spielen und es ausgefeilte Regeln der Etikette gibt. Die meisten Thorwaler halten mit ihrer Meinung grundsätzlich nicht hinter dem Berg, doch während ein Söldner oder Skalde



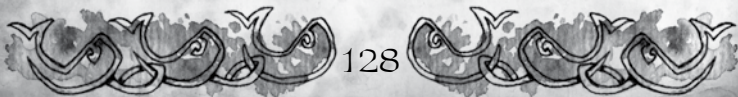


sich vermutlich irgendwann den Gegebenheiten zumindest bis zu einem gewissen Grad anpasst und nicht mehr allen, egal ob Bauer oder Graf, ungefragt seine Meinung auf die Nase bindet, wird das einem Swafnirgeweihten schwerfallen. Er mag im Laufe der Zeit etwas Zurückhaltung lernen, aber insbesondere, wenn er der Meinung ist, dass etwas dringend angeprangert und geändert werden muss, wird er das auch sagen. In jedem Falle wird ein Geweihter des Gottwals niemals eine direkte Lüge von sich geben und es auch bei seinen Gefährten nicht dulden. Jemanden zum eigenen Vorteil anzulügen, ist ehrenrührig. Etwas anders dürfte es mit einer Notlüge aussehen. Es ist dann maßgeblich vom individuellen Geweihten und dessen Abwägung abhängig, ob er sie durchgehen lässt oder nicht. Zugleich sagt man über Swafnir selbst, er sei schlau und wortgewandt. Hier ist Fingerspitzengefühl notwendig. Es ist durchaus möglich, dass der Geweihte zwar ehrlich seine Meinung sagt, jedoch auf eine Art und Weise, die sein Gegenüber nicht erzürnt. Beliebt sind Erzählungen und Sagas, die einen Streitpunkt oder ein Problem aufgreifen und Zuhörenden eine Lösung oder ein moralisches Lehrstück präsentieren.

Der Aspekt der Ehre

»Das Einzige, was die Zeit überdauert und uns Swafnir für die letzte Schlacht anempfiehlt, ist die Ehre. Sie ist unser höchstes Gut. Ist sie einmal verloren, ist es beinahe unmöglich, sie zurückzuerlangen. Deshalb hüte sie wie deinen Augapfel.«

—Ôle Swafgardsson, Tempelvorsteher der Swafnir-Halla in Thorwal, zu einer Byrjandi





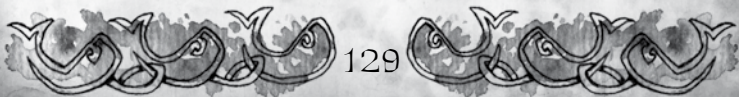
Für die meisten Geweihten nimmt der Aspekt der Ehre einen hohen Stellenwert ein, womöglich den höchsten. Nur wer ohne Ehre ist, ist wirklich tot, weil er es nicht wert ist, im Andenken der Lebenden bewahrt zu werden. Insbesondere gehört zum Ehrbegriff aller Thorwaler und vielleicht noch mehr für die Swafnirgeweihten, dass ein einmal gegebenes Ehrenwort nicht gebrochen werden darf. Alle anderen Aspekte des Moralkodex der Swafnirgeweihten kommen am Ende wieder auf diesen einen Aspekt zurück, weil die Vernachlässigung der damit verbundenen Pflichten und Tugenden immer auch einen Gesichtsverlust zur Folge hat.

Der Aspekt des Walschutzes

»Ich habe Asgrimm noch nie so wütend gesehen. Als er erkannte, wen er da vor sich hat, fuhr er von heiligem Zorn beseelt, ohne Rüstung oder Schild, mit seiner Axt unter die Feinde, den Namen seines Walgotts auf den Lippen. Dem ersten Waljäger schlug er den Kopf ab, ehe der überhaupt seine Waffe ziehen konnte. Drei weitere fielen, bevor sie sich zur Verteidigung formiert hatten. Als die Letzten um Gnade winselten, erklärte Asgrimm ihnen mit bebender Stimme, dass der Mord an einem Wal ein todeswürdiges Verbrechen sei. Er forderte sie auf, ihre Waffen wieder aufzuheben und aufrecht ihrem Tod entgegenzugehen. Alle gehorchten.«

—aus dem Logbuch einer albernischen Kapitänin über einen mitreisenden Swafnirgeweihten

Jeder weiße Pottwal wird nicht nur als heiliges Tier Swafnirs angesehen, sondern als seine Verkörperung, als Teil seines göttlichen Wesens. Andere Wale und Delphine gelten als Swafnirs





Gefährten und jüngere Geschwister, weshalb auch sie von den Thorwalern verehrt werden. Aus diesem Grund gilt Walfang bei den Thorwalern als Mord, der sogar noch schlimmer ist als der Mord an einem Menschen, weshalb Walfänger gnadenlos verfolgt werden. Das Leben von Walen und Delphinen zu schützen, ist eine heilige Pflicht der Swafnirgeweihten, und für die Verfolgung eines Waljägers werden andere Dinge erst einmal zurückgestellt.

Der Aspekt der Tapferkeit

»Vorán, Freunde, Swafnir ist mit den Mutigen! Wenn wir heute mit der Waffe in der Hand sterben, werden wir als seine Heerführer in der letzten Schlacht streiten!«

—eine Swafnirgeweihte im Angesicht einer angreifenden Seeschlange, neuzeitlich

Swafnirgeweihte eifern ihrem Walgott darin nach, dass sie Meeresungeheuer und insbesondere Seeschlangen bekämpfen. Es ist ihre Pflicht, beim Kampf gegen solche Monstren mutig in der ersten Reihe zu stehen. Da Hranngar alles Böse verkörpert, bezieht sich dieser Aspekt auch auf dämonische Schrecken und Diener des Namenlosen. Etwas weiter gefasst steht es einer Swafnirgeweihten aber natürlich ebenfalls gut zu Gesicht, wenn sie sich auch in ganz profanen Situationen mutig zeigt und auch ihren Gefährten Mut macht. Die Geweihten streben danach, ihre Vorbildrolle bestmöglich auszufüllen. Sie stehen den Runjas, und damit dem Schicksal, näher als die meisten anderen, und in ihrem Mut – selbst in scheinbar aussichtslosen Situationen – zeigt





sich ihre große Schicksalsergebenheit. Gerade diese bedeutet nämlich, dass sie sich ihrem Schicksal aufrecht stellen, statt bloß zu erdulden, was ihnen widerfährt.

Der Aspekt der Gemeinschaft

»Du bist Teil dieser Gemeinschaft, genau wie wir alle. Wenn du herausfinden musst, wer dein Vater war, um deinen Seelenfrieden zu finden, werden wir dich natürlich auf dieser Queste begleiten und dir zur Seite stehen. Dafür sind Freunde schließlich da.«

—ein Swafnirgeweihter zu einem nicht-thorwalschen Reisegefährten, neuzeitlich

In einem kargen Land wie Thorwal sind die Menschen aufeinander angewiesen, um zu überleben. So steht die Gemeinschaft stets über den Wünschen des Einzelnen. Diese Tatsache spiegelt sich auch im Swafnirglauben wider. Es ist Aufgabe der Swafnirgeweihten, die Gemeinschaft zusammenzuhalten und dafür zu sorgen, dass es ihr gut geht, indem sie Streit schlichten und selbst versuchen, mit gutem Beispiel voranzugehen. Das bezieht sich sowohl auf einzelne Schiffsgemeinschaften und Sippen als auch auf die gesamte Glaubensgemeinschaft der Thorwaler. Zudem sind die Swafnirgeweihten diejenigen, die sich um die walwütigen Swafnirkinder kümmern, damit diese niemanden verletzen und sich nicht selbst in Gefahr bringen. Auch die Bewahrung der thorwalschen Traditionen fällt unter dem Aspekt der Gemeinschaft in den Aufgabenbereich der Swafnirgeweihten. Dazu gehören Gastfreundschaft, Hilfe auf See, die Heiligkeit eines





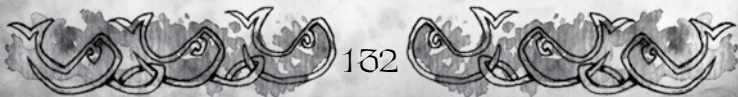
Schwurs und Ehrenwortes und die Treue zur Gemeinschaft. Nicht zuletzt hier wird deutlich, weshalb Swafnirgeweihte mit ihrem Wissen über das Brauchtum und die guten Sitten der Thorwaler als rechtskundige Berater bei ihren Landsleuten durchaus gefragt sind.

Strömungen innerhalb der Kirche

»So wie kein Schiff ganz genau dem Kurs eines anderen Schiffes folgen kann, weil sich Strömungen, Wind und Wellen stetig ändern und weil eben kein Schiff ganz genau wie ein anderes ist und keine Ottajasko der anderen gleicht, so wird auch kein Swafnirdiar haargenau die Glaubensauslegung eines anderen übernehmen. Unsere eigenen Erfahrungen prägen uns, unsere Erfolge und unsere Niederlagen, unsere Freunde und unsere Familien, vor allem aber unser ganz persönliches Verhältnis zu Swafnir. Darum streite, lehre und lerne, doch lass deinen Glaubensgeschwistern die Freiheit, ihre eigenen Entscheidungen zu treffen.«

—Öle Swafgardsson, Tempelvorsteher der Swafnir-Halla in Thorwal, zu einem Byrjandi

Die Freiheitsliebe der Thorwaler führt dazu, dass es durchaus unterschiedliche Auslegungen der Glaubensprinzipien gibt. Der Moralkodex der Gemeinschaft des Wales ist natürlich für alle Geweihten gleichermaßen bindend, jedoch setzen die Einzelnen mit ihren Interpretationen der Glaubensaspekte eigene Schwerpunkte. Im folgenden Abschnitt werden einige der verbreitetsten Strömungen genauer beleuchtet.





Hüter der Walwütigen

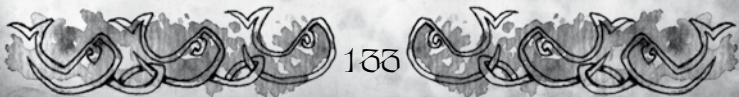
Neben den Geweihten, welche die Swafnirkinder auf der Insel Gevri oder in ihren Katen abseits ihrer Sippen betreuen, gibt es auch solche, die sich einer Schiffsgemeinschaft angeschlossen haben, welcher auch ein Swafnirkind angehört. Swafnirkinder, die in der Ferne ihr Glück suchen wollen, sind gar nicht so ungewöhnlich, wie man vielleicht glauben mag. In solchen Fällen wird es sich aber eher um milde Ausprägungen der Walwut handeln.

Die Geweihten, die sich zu den Hütern der Walwütigen zählen, verfügen meist über ein eher ruhiges, ausgeglichenes Gemüt und eine gute Menschenkenntnis gepaart mit der Fähigkeit, die Walwütigen zu besänftigen.

Sowohl Mystiker als auch Pragmatiker finden sich innerhalb dieser Strömung wieder. Die einen fühlen sich durch ihre Nähe zu den unberechenbaren Swafnirkindern auch dem Gottwal und seinen Prinzipien näher und versuchen, in deren Worten und Schreien, wenn sie in Walwut verfallen, den Willen Swafnirs zu erkennen. Die anderen sehen es als Dienst an der Gemeinschaft, sich um die Swafnirkinder zu kümmern, damit diese weder andere noch sich selbst gefährden.

Jäger der Seeschlangen

Geweihte, die sich ganz dem Kampf gegen Meeresungeheuer wie Seeschlangen, Kraken und anderes Hranngargezücht verschrieben haben, begegnen diesen Schrecken der Meere mit unerschütterlichem Mut. Sie sehen es als ihre heilige Aufgabe,





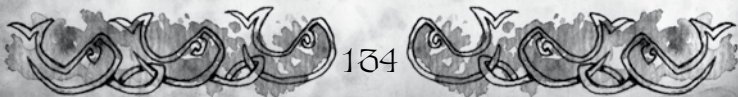
diese Kreaturen zu jagen und unschädlich zu machen, um so den Weg zur letzten Schlacht zu bereiten, in der Swafnir die Titanenschlange Hranngar endgültig besiegen wird. Jäger der Seeschlangen sind üblicherweise Mystiker, die sich leicht in ihre heilige Pflicht hineinsteigern. Beseelt vom Wesen des Gottwals, gehen sie ganz im Kampf auf und scheinen dieser Welt dann völlig entrückt zu sein.

Verkünder des Schicksals

Für die Anhänger dieser Strömung steht die Gemeinschaft eindeutig an erster Stelle. Sie sehen es als ihre Aufgabe, die Moral der Ottajasko zu stärken und die Rekker im Kampf zu ermutigen und anzuspornen. Sie nutzen ihre gottgegebene Macht, um Omen und göttliche Zeichen zu erbitten, verstehen es aber auch auf profane Weise, ihren Gefährten Mut zu machen. Es finden sich sowohl Mystiker als auch Pragmatiker in den Reihen der Verkünder des Schicksals. Während ein Mystiker sich eher auf die Weissagungen von Ruhm und Ehre konzentriert, stehen für den Pragmatiker seine Wortgewandtheit und die Beziehung zu den Mitgliedern der Gemeinschaft im Vordergrund.

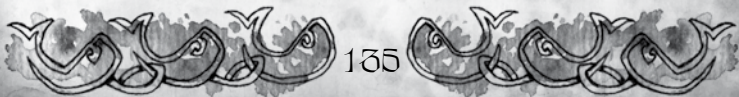
Bewahrer der Traditionen

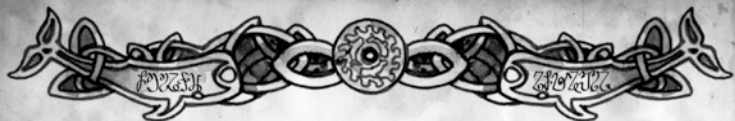
Geweihte, die sich dem Bewahren der thorwalschen Traditionen verschrieben haben, legen vor allem Wert auf erbauliche und lehrreiche Erzählungen und Sagas, die sie bei gemütlichen Zusammenkünften und auf Reisen zum Besten geben. Dabei





verstehen sie sich weniger als Sittenwächter denn als gutes Vorbild für die Gemeinschaft, die für sie einen ähnlich hohen Stellenwert wie für die Verkünder des Schicksals hat. In den Reihen der Bewahrer der Traditionen finden sich vornehmlich Pragmatiker, die den Kontakt zu den Gläubigen suchen und sich nicht nur spirituell, sondern auch ganz handfest in die Gemeinschaft einbringen. Oftmals sind sie die meiste Zeit des Jahres auf Wanderschaft und verbringen auch die Winter nur selten in einem Tempel. Diese Strömung ist insbesondere im Norden Thorwals verbreitet.





Das Verhältnis zu den zwölfgöttlichen Kirchen

Der Swafnirglauben ist außerhalb Thorwals kaum verbreitet. Der Hauptgott der Thorwaler wird im Zwölfgötterglauben als Halbgott betrachtet, als Sohn Efferds und Rondras, und Schreine des Gottwals finden sich nur in einigen Efferdtempeln. Andersherum spielen einige der Zwölfe in der thorwalschen Glaubenswelt eine ganz andere Rolle als außerhalb von Thorwal. So kennt man eben jene Eltern Swafnirs in Thorwal überwiegend als wesenlose, elementare Gottheiten. Efferd verkörpert den Ozean selbst, und Rondra wird als der Sturm wahrgenommen. Sie werden in der Regel nicht verehrt, weil man sie nicht auf sich aufmerksam machen möchte. Zwar gibt es vereinzelte Tempel Efferds und Rondras, diese stammen allerdings meist aus der Zeit der mittelreichischen Besatzung und werden kaum von den Thorwalern angenommen. Auch die formale Zugehörigkeit Thorwals zur Senne West innerhalb der Rondrakirche ist niemandem bekannt.

Die Eidmutter Travia wird als Hüterin von Heim und Herd von allen Thorwalern in hohen Ehren gehalten. Tatsächlich ist sie neben Swafnir eine der wichtigsten Gottheiten im thorwalschen Pantheon.

Auch die milde Ifirn spielt in den langen, kalten Wintern Thorwals, wie zu erwarten, eine zentrale Rolle. Sie ist neben Swafnir und Travia die wichtigste Göttin im Land des Gottwals. Anders als üblich gilt sie den Thorwalern zusätzlich als Schöpferin allen Lebens an Land. Firun, der im thorwalschen Glauben ihr Bruder und nicht ihr Vater ist, wird allerdings ganz anders





wahrgenommen. Er gilt als das alles verschlingende Eis und alles dem Leben Feindliche. Ihm wird dabei aber keine Boshaftigkeit zugeschrieben, sondern er wird, ähnlich wie Efferd, als Naturgewalt akzeptiert. Folglich gilt Firun auch als Totengott der ehrlos Gestorbenen. Man sagt, dass nur seine Schwester Ifirn ihn milde stimmen kann, was ihre Verehrung noch befördert.

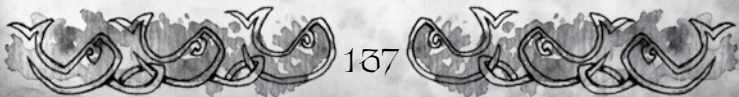
Der Götterfürst Praios gilt in Thorwal als Sinnbild der Unterdrückung durch die Priesterkaiser und ist den freiheitsliebenden Thorwalern daher verhasst. Umgekehrt sind der Praioskirche die Lossagung der Thorwaler vom Silem-Horas-Edikt unter Führung von Bridgera Karvsolmfara und die Erhebung Swafnirs zum obersten Gott natürlich ein Dorn im Auge.

Die anderen sechs Götter spielen in Thorwal praktisch keine Rolle.

Auch der Namenlose ist in Thorwal nicht bekannt. Sein Wirken wird der alles verschlingenden Seeschlange Hranngar zugeordnet. Folgerichtig heißen die Namenlosen Tage in Thorwal Hranngartage.

Der Umgang mit Andersgläubigen

Grundsätzlich hat ein Diar keinen Missionierungsauftrag, wie er in anderen Kirchen üblich ist. Solange niemand versucht, einem Thorwaler seinen Glauben aufzuzwingen, wird er in seiner eigenen Glaubensausübung ebenfalls nicht behelligt. Wobei sicherlich kein Swafnirdiar einem gepflegten Glaubensdisput unter Freunden abgeneigt sein wird. Dabei spielt es für die Swafnirgeweihten keine Rolle, ob es sich um den Glauben an eine bekannte Gottheit aus dem Zwölgötter-Pantheon handelt oder eine ihnen



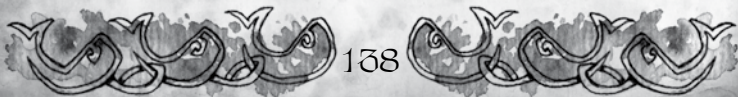


unbekannte Gottheit wie Rastullah. Nicht zuletzt deswegen sind die meisten Tempel aus der Zeit der Besatzung vor etwa 800 Jahren erhalten geblieben. Lediglich offene Anhänger der Praioskirche müssen zumindest mit einer verbalen Auseinandersetzung rechnen. Vor allem, wenn sie Herrschaftsansprüche und Rechte aus ihrem Glauben ableiten und den Thorwalern gegenüber geltend machen.

Eine große Ausnahme gilt Hranngardienern und somit auch den Anhängern des Namenlosen, die mit allen Mitteln und ohne Gnade bekämpft werden. Auch die Orks, die schon seit Jurgas Landung in Feindschaft mit den Thorwalern liegen, werden von einem aufrechten Thorwaler im Normalfall bekämpft – eine Ausnahme bilden hier jedoch die Orks im Stadtteil Orkendorf in der Hjaldingstadt Thorwal.

Der Swafnirdiar in den Augen der Thorwaler

Swafnirdiare sind in der thorwalschen Gesellschaft grundsätzlich Personen, denen höchster Respekt entgegengebracht wird. Dabei ist es egal, ob sie im selben Ort leben, Teil der Schiffsgemeinschaft sind oder einfach nur zu Gast. Man geht zunächst davon aus, dass sie weise, gebildet und von Swafnir auserwählt sind. Folglich sind sie bei den Hjaldings häufig neben Skalden und erfahrenen Hetleuten als Berater oder Richter im Einsatz. Zum einen, weil sie in der Regel weit gereist sind, zum anderen, weil sie sich in ihrer Ausbildung mit der Rechtskunde beschäftigt haben. Zum Teil verspricht man sich auch einfach Swafnirs Segen für den Richtspruch.





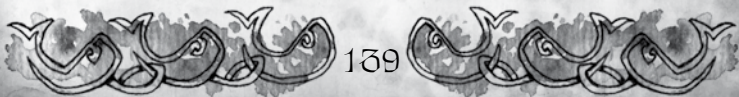
Für die meisten Swafnirdiare ist es selbstverständlich, diese Rolle einzunehmen. Sie sind aber nicht nur Rechtsgelehrte. Ihr Rat in alltäglichen Fragen ist ebenfalls immer willkommen, zumal sie normalerweise nicht von oben herab mit den Menschen sprechen, sondern versuchen, ihnen auf Augenhöhe zu begegnen. Ihre Hilfe ist daher nicht rein spiritueller Natur, sondern sie unterstützen die Menschen auch überall dort, wo noch eine Hand gebraucht wird. Im Gegensatz zu vielen Geweihten der Zwölfe sind Swafnirdiare also eher große Geschwister als Eltern. Daraus ergibt sich auch ein Rollenverständnis, welches sie als Unterstützer und nicht als Anführer sieht. Für eine Anführerrolle wären ihre eigentlichen Aufgaben im Sinne Swafnirs auch zu wichtig und zeitraubend.

Swafnirdiare fern der Heimat

Da die meisten Swafnirgeweihten viel auf Reisen sind, trifft man sie auch in Ländern, in denen man sie nicht unbedingt erwartet hätte. Wie ihnen die Bewohner anderer Länder und Kulturen begegnen, ist davon abhängig, ob und welchen Kontakt sie allgemein bereits zu Thorwalern hatten.

Die Gjalskerländer etwa sehen in »Zwanfir« ihren Totengott, den sie fürchten statt verehren. Die noch weiter nördlich lebenden Fjarninger stammen zwar ebenfalls von Hjaldingern ab, sehen aber in Swafnir eine schauerliche Kreatur des Meeres, die Menschen anlockt und unter Wasser zieht. Dementsprechend sind Swafnirdiare bei Gjalskern und Fjarningern im Allgemeinen nicht wohlgekommen.

In den Landen der Zwölfgötter gilt Swafnir als Halbgott und wird entsprechend zumindest geachtet, von einigen wenigen



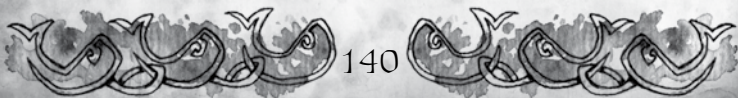


Menschen, die nicht thorwalscher Abstammung sind, sogar verehrt. In vielen Gegenden würde man den Diar allerdings kaum als Geweihten erkennen, weil er weniger pompös und auffällig gekleidet ist als die meisten Geweihten der anderen Götter und sich seine Tracht für die meisten Nicht-Thorwaler kaum von der Kleidung anderer Thorwaler unterscheidet. Es überrascht daher kaum, dass der Swafnirdiar in den Augen der meisten Mittelreicher und Horasier zuerst einmal Thorwaler und damit ein gefährlicher Pirat ist. Selbst wenn er als Priester erkannt und nicht direkt angefeindet wird, kann es durchaus sein, dass er eher müde belächelt wird. Allerdings gibt es an vielen Orten, insbesondere in Nostria und Albernica, auch Exilthorwaler, bei denen er immer gerne gesehen ist.

Motivation und Konzept eines Swafnirgeweihten

Das Fehlen einer ausgeprägten Kirchenhierarchie fordert von den Geweihten des Swafnir den eigenverantwortlichen Umgang mit den Auslegungen der göttlichen Prinzipien und des Moralkodex. Daher finden sich in den Reihen der reisenden Geweihten vor allem solche, die in ihren Ansichten und Moralvorstellungen gefestigt sind.

Doch auch wenn Swafnirgeweihte nach außen hin selbstbewusst und willensstark auftreten, müssen sich doch alle zunächst einmal darüber klar werden, welche Rolle sie eigentlich im Plan des Gottwals spielen wollen und welchen Tugenden sie den





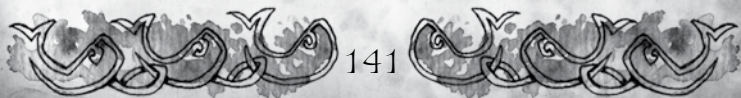
höchsten Stellenwert beimessen. Ihre Beziehung zu ihrem Gott ist immer eine höchst persönliche Angelegenheit und gerade in der Fremde sind sie oftmals mit ihrem Glauben allein, ohne den für sie so wichtigen Austausch mit anderen Geweihten oder wenigstens Gläubigen.

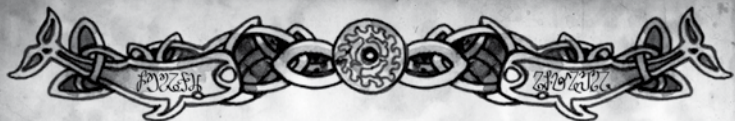
Die Tatsache, dass sich Swafnirdiare den größten Teil des Jahres ohnehin auf Wanderschaft oder großer Fahrt befinden, ist natürlich eine ideale Voraussetzung für eine Abenteurerkarriere, die Ruhm und Ehre und womöglich sogar eine Erwähnung in den Sagas verspricht. Dass sie sich dabei einer Reisegruppe anschließen, ist für die geselligen Thorwaler eine Selbstverständlichkeit. Über diese allgemeinen Überlegungen hinaus gibt es außerdem viele persönliche Gründe, weshalb ein Swafnirgeweihter ein Leben als Abenteurer, womöglich fernab der Heimat und thorwalischer Gesellschaft, wählen könnte.

Ein Mystiker könnte gerade jetzt in der Zeit rund um den Sternenfall von Visionen getrieben sein und ausziehen, um in Bridgeras Fußstapfen zu treten und das wahre Wesen Swafnirs noch tiefer zu erkunden.

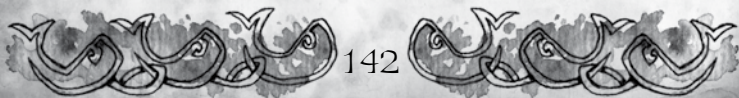
Willst du einen Swafnirgeweihten ins Abenteuer führen, überlege dir, welche Aspekte seines Glaubens für ihn einen besonders hohen Stellenwert haben. So kannst du ihm mehr Tiefe geben und hast gerade bei schwierigen Entscheidungen Leitlinien, nach denen er abwägen kann.

Im Folgenden sind einige beispielhafte Charakterkonzepte aufgeführt, die hoffentlich Lust auf das Spiel mit Swafnirgeweihten machen.





- ❶ **Der große Bruder:** Er fühlt sich für ein oder sogar mehrere Mitglieder der Gruppe verantwortlich und macht ihre Aufgaben und Ziele zu seinen eigenen. Um die Gemeinschaft zu unterstützen, stellt er eigene Wünsche eher hinten an. Er ist stets bemüht, den anderen als gutes Beispiel voranzugehen.
- ❷ **Die Mutige:** Wenn sich ihr eine Herausforderung bietet, wird sie sich ihr stellen. Für Swafnir und ihre eigene Ehre streitet sie aufrecht für das Gute und steht dabei stets an vorderster Front.
- ❸ **Der Abenteurer:** Er ist jung und will die Welt sehen. Seine Neugier und Abenteuerlust bringen ihn selbst in die entlegensten und vor allem faszinierendsten Winkel Aventuriens. So wie Swafnir frei die Meere durchstreift, durchstreift der Geweihte Aventurien.
- ❹ **Die Wal-Beschützerin:** Sie macht Jäger zu Gejagten und ist stets auf der Suche nach Walfängern, um ihnen den Garaus zu machen. Dafür ist ihr kein Weg zu weit und keine See zu rau.
- ❺ **Der Gerechte:** Ihm ist es wichtig, auf der richtigen Seite zu stehen und für Gerechtigkeit einzutreten. Deshalb ist er ausgezogen, um ein Unrecht wiedergutzumachen und die wahren Schuldigen ihrer gerechten Strafe zuzuführen.



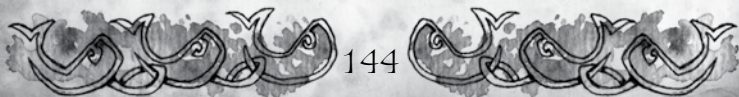


- ❶ **Die Monsterjägerin:** Sie sieht ihre Aufgabe in der Bekämpfung allen Hranngargezüchts zu Wasser und zu Land. Mutig steht sie in der ersten Reihe, wenn es zum Kampf gegen die Kreaturen und Diener der Widersacherin kommt.
- ❷ **Der Visionär:** Immer wieder hat er Gesichte und Träume, denen er auf den Grund gehen will. Besonders in der Zeit des Sternenfalls häufen sich seine Visionen. Er ist ein Getriebener, der geht, wohin Swafnir ihn leitet, und danach strebt, alle Prinzipien des Gottwals in sich zu vereinen.
- ❸ **Die Sucherin des Nachruhms:** Welcher Art die Abenteuer sind, auf welche die Gruppe auszieht, ist zweitrangig. Wichtig ist nur, ob die Taten der Gruppe, aber vor allem die der Geweihten selbst würdig sind, in den Sagas besungen zu werden.
- ❹ **Der Hüter:** Er ist als Hüter eines Swafnirkindes unterwegs, um zu verhindern, dass dem von Swafnir Berührten in der Fremde ein Unglück widerfährt, er im Kampf getötet oder in einen Kerker geworfen wird. Ebenso muss die Gemeinschaft vor der Unberechenbarkeit des Walwütigen geschützt werden.
- ❺ **Die Sagasammlerin:** Sie ist stets auf der Suche nach Sagas, die in der Heimat zwar unbekannt, aber es trotzdem wert sind, gesungen zu werden. In weit entfernten Gegenden gibt es genug Siedlungen von Thorwalern, um sie um den gesamten Kontinent zu führen.





- ☉ **Der Artefaktsucher:** Er ist auf der Suche nach einem längst verschollenen Artefakt des Walgotts, dessen Aufenthaltsort sich wohl nur mit viel Glück oder Swafnirs Hilfe finden lassen wird.
- ☉ **Die Gerettete:** Eine Lebensschuld band sie ursprünglich an ihre Begleiter. Mittlerweile ist nicht mehr klar, wer wem zuletzt das Leben gerettet hat, doch so etwas verbindet nun mal und jede Schuld will beglichen werden.
- ☉ **Der Rächer:** Er ist auf der Suche nach jemandem, der ihm oder einer geliebten Person großes Unrecht angetan hat. Um denjenigen seiner gerechten Strafe zuzuführen, ist er bereit, ganz Aventurien zu umsegeln – zur Not auch zweimal.





Der Swafnirgeweihte als Gefährte

Die Einbindung eines Swafnirgeweihten in die Heldengruppe kann ebenso schwierig oder einfach sein wie die Einbindung eines jeden anderen Geweihten, der üblicherweise nicht einfach nur aus Wanderlust auf beliebige Abenteuer auszieht. Aufgrund seiner großen Toleranz gegenüber Andersgläubigen und des nicht vorhandenen Ständesdünkels ist der Swafnirdiar allerdings ganz sicher verträglicher als so manch anderer Geweihte. Dennoch sollte sich die Spielrunde Gedanken darüber machen, aus welcher Motivation heraus ein Swafnirgeweihter sich dieser ganz bestimmten Heldengruppe anschließt. Für die Begleitung eines Swafnirkindes oder einer Gruppe Thorwaler ist diese Frage leicht beantwortet. Finden sich allerdings nur Mittelreicher oder gar Horasier in der Gruppe, wird es schon schwieriger. Eine besonders gute Geschichte muss her, um einen Swafnirgeweihten dazu zu bringen, sich einer Gruppe anzuschließen, in der es Praiosdiener gibt. Ist der Geweihte aber erst einmal Teil der Gruppe, sind diese Gemeinschaft und die Freundschaften mit ihren Mitgliedern für ihn ebenso wichtig, wie eine Ottajasko aus Thorwalern es wäre.

Für Geweihte des Swafnir ergeben sich während des Abenteuererlebens eine ganze Reihe von Spielansätzen. Zunächst können sie wie alle anderen Geweihten Visionen erhalten, die sie und die Gruppe direkt ins Abenteuer führen. Hier bietet sich etwa die klassische Artefaktsuche nach einem der vielen verschollenen Talismane Swafnirs an. Darüber hinaus ist es vor allem die Jagd auf Hranngardiener, seien es tatsächlich Seeschlangen, Dämonen oder Anhänger des Namenlosen, der sich ein Swafnirgeweihter nicht entziehen kann. Dabei muss er nicht selbst im Mittelpunkt



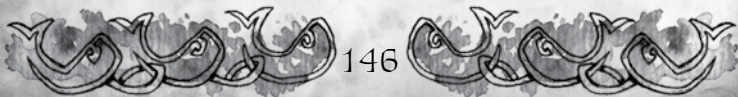


dieser Queste stehen, es kann auch seine Aufgabe sein, die swafnirgefällige Queste einer anderen Person zu begleiten.

Ein Spielansatz sowohl für den Geweihten als auch ein Aufhänger für die Einführung eines neuen Charakters könnte die Entdeckung eines Swafnirkindes sein, dessen sich der Geweihte annehmen muss. Auch die Suche nach einem vermissten Swafnirkind, sei es geflohen oder entführt worden, ist Ehrensache für einen Diar.

Wird beim Hjalding, oder auch bei einem Schiedsspruch außerhalb, eine Anklage vorgebracht, die nicht eindeutig berechtigt ist, kann es die Aufgabe der Gruppe um den Geweihten sein, sich die Argumente und Ausführungen beider Parteien anzuhören und gegebenenfalls die richtigen Fragen zu stellen. Auf jeden Fall obliegt es dem Geweihten am Ende, ein Urteil zu fällen. Hierbei ist allerdings zu beachten, dass die Gefährten des Geweihten ebenfalls das Recht haben, vor dem Hjalding zu sprechen.

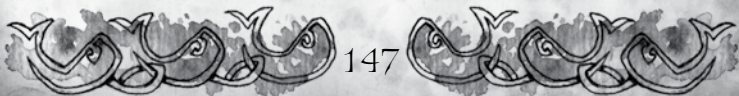
Zwar ist der Swafnirgeweihte grundsätzlich sehr gruppenverträglich und leicht für Abenteuer zu motivieren, dennoch gibt es ein paar Punkte, an denen es zu Spannungen kommen kann. Dass die Gemeinschaft des Swafnir Ehrlichkeit sehr hoch schätzt, macht es den Diaren praktisch unmöglich, die Unwahrheit zu sprechen. Dies kann gerade in verbalen Konfrontationen zu einem Problem für die Gruppe werden. Beispielsweise, weil sie im Gespräch mit den Wachen eigentlich nicht sagen wollen, dass sie tatsächlich hier sind, um die Sklaven zu befreien. Dies mag ein edles und auch sehr thorwalsches Ziel sein, wird aber in den Ländern des Südens meist ungern gesehen.





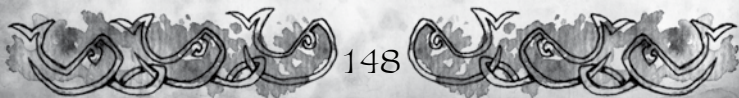
Auch die Begegnung mit Walfängern kann leicht zu Schwierigkeiten führen. Eigentlich müsste der Geweihte sogleich die Verfolgung aufnehmen, doch was ist, wenn er durch ein gegebenes Ehrenwort bereits unter Zeitdruck steht? Oder wenn die Waljäger den Gefährten weit überlegen sind und ein Kampf beinahe aussichtslos ist?

Überhaupt stellen die manchmal widersprüchlichen Gebote und Verbote des Swafnirkults die Geweihten oftmals vor ein Dilemma. Würde ein Geweihter ein Mitglied seiner Gemeinschaft zurücklassen, um sein Ehrenwort einzulösen oder um nicht das Leben aller anderen zu riskieren?





Hier magst du von eigener Hand ergänzen

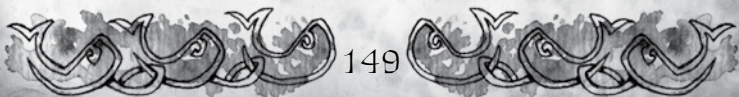
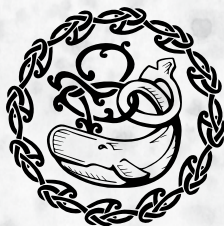




VIII



Anhang





Glossar

Mammuton: Elfenbein, gewonnen aus den Stoßzähnen von Mammuts

Silem-Horas-Edikt: auch Zwölfgötter-Edikt, legte 98 v. BF das Pantheon der Zwölfgötter im Bosparanischen Reich fest

Glossar thorwalscher Begriffe

Alsherjar (m/w/d), Alsherjari (Pl.): Tempelvorsteher/in, Hohepriester/in

Ambra (m): Substanz aus dem Verdauungstrakt von Walen und Seetigern, wird für die Herstellung von Parfümen und Alchimika verwendet

Blotveizla (n): Gelage zum Fest des Sumarblot

Byrjandi (m/w/d): Novize/in

Diar (m/w/d), Diare (Pl.): Geweihte

Drakkar (m): Drache, auch Drachenschiff oder Otta

Eidmutter: in Thorwal gebräuchliche Bezeichnung für Travia

Farneyti (w): (gewerbliche) Schiffsgemeinschaft

Godi (m/w/d): thorwalsche Seher/innen, die das Schicksal aus Runen, Vogelflug oder Träumen zu deuten vermögen

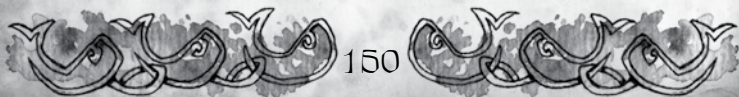
Heilari (m/w/d): Heiler/Giftmischer

Herferd, Herferdi (Pl.): Heerfahrt

Hersir (m/d), Hersirin (w/d): Sippenältester, Sippenälteste

Hetleute: auch Hetfrau und Hetmann; meist auf Lebenszeit gewählte Oberhäupter einer Ottajasko oder Siedlung

Holmgang (m): Zweikampf





Hranngar: Titanenseeschlange und im thorwalschen Pantheon der Ursprung alles Bösen, sie soll sich im ständigen Kampf mit dem Gottwal Swafnir befinden

Hjalding (n): Versammlung der stimmberechtigten Thorwaler zur Regelung des Gemeinwesens

Hjaldinger (Pl.): menschliche Kultur aus Hjaldingard im Nordosten Myranors, die unter Jurga Tjalfsdottir nach Aventurien kam

Hjalsmesser: schweres einschneidiges Messer, das auch als Werkzeug einsetzbar ist

Hvalhetja (m/w/d): Akoluth/in, eigentlich Held/in des Wals

Jarl (m/d), Jarlin (w/d): gewählter oberster Richter und Verwaltungsoberhaupt eines Bezirks bzw. thorwalschen Jarltums

Jarlum (n): wörtlich Verwaltungseinheit, Begriff für Provinzen des Staates Thorwal

Jolskrim, Jolskrimi (Pl.): Langhaus

JL/Jurgas Landung: Thorwaler Zeitrechnung. Das Jahr 2670 JL entspricht dem Jahr 1042 BF (nach Bosparans Fall).

Kenning (w): feststehender bildhafter Ausdruck in der thorwalschen Dichtung

Lögfólk: Richter

Lykill (auch Slykill): Schlüssel, auch Schlüsselblume

Orozarsdag (m): bis 1027 BF die Bezeichnung des Windstag in Thorwal, dem 5. Tag der Woche, nach Hetman Orozar ‚Siebenhieb‘ Thurgardsson, dem einzigen bekannten thorwalschen Träger der Klinge Siebenstreich, der der Legende nach ein Wettsegeln mit Swafnir gewann, siehe *Trondesdag*

Otta (w): Langschiff, Drachenschiff





Ottajara (w): Initiationsritus im Alter zwischen 14 und 16 Jahren

Ottajasko (w): Schiffsgemeinschaft der Thorwaler

Rekker (m), Rekkerin (w): Krieger/Kämpfer, Kriegerin/Kämpferin

Runajasko (w): auch Halle des Windes, Magierakademie in Olport, bildet auch Runenschöpfer, Skalden und Schiffsbauer aus

Runjas (w, Pl.): im Glauben der Thorwaler von Ifirn geschaffene Lenker des Schicksals

Sangara (w): thorwalsche Zauberbarden jeden Geschlechts

Seidkona (w/d), Seidskratti (m/d): für Hexe/r

Skoggang (m): Urteil der lebenslangen Verbannung

Skraja (w): thorwalsche Axt

Sumarblot (n): Sommersonnenwende, eines der wichtigsten Feste Thorwals

Swafskari (w): Walwut

Thin (n): Trinkhorn

Titanenschlange: siehe *Hranngar*

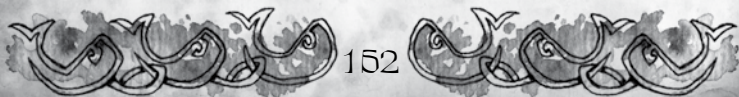
Trondesdag (m): auch Windstag, der 5. Tag der Woche, hieß bis 1027 BF Orozarsdag und wurde zu Ehren des entrückten Obersten Hetmanns Tronde Torbensson umbenannt

Trulofa (n): Treueeid unter Waffengeschwistern

Trygdar-Eider (m): Treueschwur

Ubotamal (n): todeswürdiges Verbrechen

Vestanvindbodi (w): Westwindklippe (bei Olport)

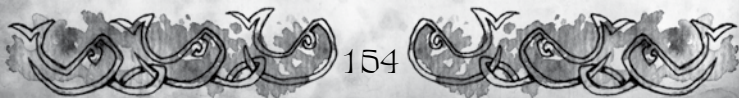




Der Jahreslauf

Irdisch	Thorwaler	Zwölfgötterglauben
Juli	Midsonnmond	Praios
August	Kornmond	Rondra
September	Heimamond	Efferd
Oktober	Schlachtmond	Travia
November	Sturmmond	Boron
Dezember	Frostmond	Hesinde
Januar	Grimfrostmond	Firun
Februar	Goimond	Tsa
März	Friskenmond	Phex
April	Eimond	Peraïne
Mai	Faramond	Ingerimm
Juni	Vinmond	Rahja
—	Hranngartage	Namenlose Tage





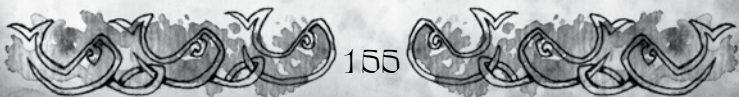


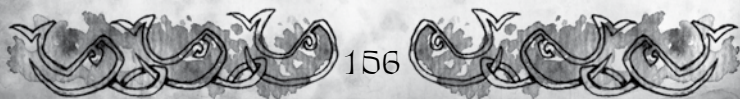
IX

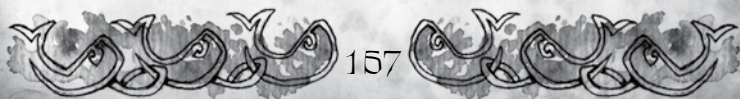


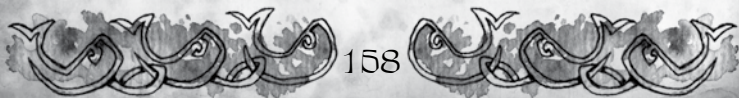
Vakatseiten

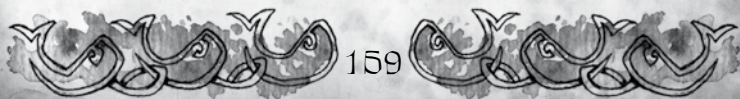
Erfülle diese Seiten mit neuen
und ungewöhnlichen Ideen, dem Gotte zum Wohlgefallen

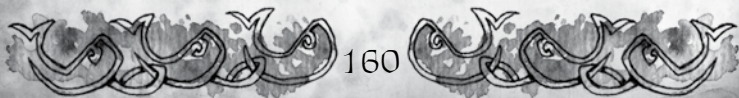














Ulisses-Spiele