

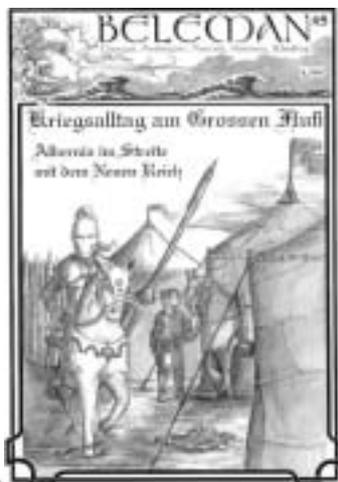


# BELEDAN

#9

Thorwal, Andergast, Nostria, Albernia, Windhag

3,50 €



## Impressum

**Chefredaktion:** Jens Arne Klingsöhr

**Redaktion Nostria:** Julian Marioulas (jm)  
*Mitarbeiter dieser Ausgabe:*  
Tahir Zia Shaikh (tzs)

**Redaktion Thorwal:** Jens Arne Klingsöhr (jak)  
*Mitarbeiter dieser Ausgabe:*  
Kristina Dostall (kri), Gabriel Eggert (ge),  
Marc Janssen (mj), Kathrin Lembcke (kl),  
Simon Würth (sw)

**Korrektorat:** Julian Marioulas

**Satz und Layout:** Jens Arne Klingsöhr

**Vertrieb und Abobetreuung:** Johannes Beier

**Titellayout:** Simone Ronner, Volkmar Rösner

**Titelbild:** Die Titelbilder stammen von (vol links nach rechts): Jan Rodewald, Frank Fink, Luzia Sievi, Jan Rodewald, Alexander Hajek, Alexander Hajek, Bernadette, Wunden, Bernadette Wunden, Luzia Sievi, René Littek

### Abbildungen:

Malte Bernd (Seite 10)

Caryad (Seite 4)

Alexander Hajek (Seite 11)

Luzia Sievi (Seiten 17, 18)

Clipart (Seiten 9, 19)

unbekannt (Seite 6)

### Backcover:

Christoph Denecke ([www.selemer-tagebuecher.de](http://www.selemer-tagebuecher.de))

### Schmuckbalken und Titelnöpfe:

Simone Ronner, Volkmar Rösner, Jan Rodewald

Caryad (UDW-Layout; Homepage)

Der Beleman verfolgt keine kommerziellen Interessen.

„DAS SCHWARZE AUGE“ und „DSA“ sind eingetragene Warenzeichen der Fa. Fantasy Production, Erkrath. Die Rechte für hier veröffentlichte Auszüge aus den DSA-Regelwerken und weiteren DSA-Publikationen von FanPro liegen bei der Firma Fantasy Production, Erkrath.

Die Rechte für die Artikel und Zeichnungen liegen bei den jeweiligen Autoren bzw. Künstlern und dürfen ohne vorherige Genehmigung weder komplett noch ausschnittsweise kopiert, noch in irgendeiner Form veröffentlicht werden.

Liebe Beleman-Leser,

Jens Arne hat mit freundlicherweise das Vorwort überlassen, viele Gelegenheiten dafür wird es auch nicht mehr geben. Wir sind ans Ende gelangt! Es hat einige Zeit gedauert, bis wir uns dazu überwinden konnten, die letzte Ausgabe anzugehen und ebenso lang, bis alles fertig geschrieben, bebildert und ins Layout gesetzt war. In der Zwischenzeit ging die Havena-Fanfare eigene Wege, und von Andergast war ohnehin schon seit Ewigkeiten nichts mehr zu hören. Diesem Umstand trägt der neunte Beleman Rechnung, weshalb zum Abschied nur Nostria und Thorwal vertreten sind.

Ein Fanzine zum Laufen zu bringen ist keine einfache Sache, schätze ich. Da bin ich dem ursprünglichen Redaktionsteam dankbar, die ein verdammt gutes Konzept hatten und es soweit durchgezogen haben, dass ich mich für den Beleman begeistern konnte. Mit Sicherheit ist es schwer, die selbst gesetzten Deadlines einzuhalten. Dieses Problem plagte uns seit den ersten Ausgaben, und es wurde im Laufe der letzten Jahre nicht einfacher. Da geht die Motivation zwangsläufig zurück und bei einigen ging sie ganz verloren. Damit umzugehen ist auch nicht immer einfach. Dennoch hat zumindest einigen von uns die Arbeit am Beleman immer Spaß gemacht. Und wir haben die DSA-Szene mit einem mehr als passablen Produkt beglücken können. Es war sicher von Vorteil, parallel eine Webseite zu haben, auf der alle Ausgaben zu finden sind. Sie wird im übrigen noch eine Weile im Netz stehen.

Im Namen der Beleman-Redaktion danke ich den Autoren, die mit ihren Beiträgen dem Fanzine Farbe und Vielfalt verliehen, und allen Lesern, die unsere vielen Verzögerungen ertragen haben. Wie es mit den einzelnen Regionen weitergeht, bleibt abzuwarten, die *Nostrische Kriegsposaune* wird jedenfalls von Tahir und mir nicht weitergeführt werden. Die *Thorwal-Standarte* befindet sich in einem Klärungsprozess. Wie bereits erwähnt, ist die *Havena-Fanfare* separat zu beziehen. Im Falle von Andergast ist davon auszugehen, dass es journalistisches Hinterland bleibt.

So verbleibe ich in der Hoffnung, dass der BELEMAN 9 nochmal Lesevergnügen beschert und die kreativen Kräfte aller Beteiligten zukünftig an anderer Stelle Verwendung finden.

Love and peace,

Julian

## Aboregelungen

Der Preis für die Printausgabe richtet sich nach der Seitenzahl und schwankt dabei zwischen 3,30 und 3,90 Euro für Abonnenten. Der Mindestbetrag für ein Abo liegt bei 11,- Euro (entspricht 3 Ausgaben) und kann beliebig aufgestockt werden. Das Restguthaben ist auf dem Adressaufkleber in der rechten unteren Ecke ausgewiesen.

Für Auslandskunden (Europa)

kostet jede Ausgabe wegen des erhöhten Portos 1,10 Euro mehr. Fragen zum Abonnement beantwortet gerne [vertrieb@beleman.de](mailto:vertrieb@beleman.de).

Die Abrechnungsanweisungen gehen bitte auf folgende Kontonummer zu:

Kontoinhaber: Johannes Beier

IBAN: 25 12 05 00 00 00 66

BLZ: 700 520 60

Bank: Sparkasse Landsberg

Kein Abonnement mehr möglich

# Nostrische Kriegsposaune

## Ausgabe 12

### Ein Neubeginn in Nostria, Teil III

Mit einer gewisser Verbitterung musste ich bei einem Besuch in Elen-vina feststellen, dass dort – wie anderswo in den Nordmarken – unter den Bürgern kein gutes Wort über die Hauptstadt Nostrias zu hören ist. Im besten Fall wird Mitleid geäußert für die gebeutelten Nostrianer, da sie ja nicht für das Elend verantwortlich seien, in dem sie leben, es sei alles die Schuld des Adels, über dessen Inkompetenz man nicht zu streiten brauche. Dazu kommen ein paar Schauergeschichten über die Seuche und von weiter bestehenden Schrecken, die in verlassenen Straßenschluchten lauern. Wie fern doch diese Bilder von der Wahrheit liegen! Sicher, den lebendigsten Eindruck macht Nostria nicht, und viele Probleme bestehen weiter, aber neben dem Schatten gibt es auch Licht, das allzu gern übersehen wird, schaut man doch allzu gern auf die „Salzarelenköppe“ hinab.

Das Hauptstadtleben spielt sich kaum auf den Straßen ab, soviel stimmt. Die Nostrianer schätzten seit jeher das Private, die Behaglichkeit ihres Wohnraumes, den sie vortrefflich einzurichten wissen. Da Fenster meist nur an der Häuserfront und Rückseite vorhanden sind, sind Kerzen und Öllampen notwendig, um die Räume zu erleuchten, was ihnen einen rustikalen Charme verleiht. Noch verstärkt wird dieser durch die massiven Eichenmöbel, wobei es sich häufig um alte Erbstücke handelt. Dazu im Kontrast stehen Teppiche, Tischdecken und andere Tuchwaren, die zumeist in Weiß und hellem Blau gehalten sind. Und entgegen der landläufigen Auffassung, der Poltryon-Tormlyn-Stil kenne nur imposante Fassaden, finden sich gerade in der Rechtsstadt und Altnostria schmucke Innenhöfe, weiß gestrichen und mit Efeu behangen, in denen geruhsame Nachmitta-

ge verbracht werden und Nachbarschaften Feste feiern.

So fehlt es in Nostria vielleicht am Trubel anderer Städte, aber das muss kein Negativum sein. An guten Schänken mangelt es nicht, auch wenn einige Lokale es schätzen, eine feste Stammkundschaft zu haben. Stets über Auswärtige erfreut ist das *Rohrdommel* in Alt-Nostria, wo häufig Barden aufspielen und Geschichten aus aller Welt die Runde machen. Wem Fisch mit deftigen Beilagen schmecken, der ist in der *Flinken Flunder* im Norden von Verminshus gut aufgehoben. Und gerade Nordmärker dürfte es erfreuen zu hören, dass der Autor dieser Zeilen nur wenige Schritt vom Rahja-Tempel entfernt einen urigen Ausschank unterhält, das *Bierhaus Dibheymer*. Den Gast erwarten nicht nur Knat und Küstenbräu, sondern auch neue Kreationen, die das nordmärkische Reinheitsgebot achten. Peradan und Tarsina freuen sich über ihren Besuch!

Genannt seien auch einige kulturelle Attraktionen, die sich mit den von Fortschritt gesegneten Nordmarken selbstverständlich nicht messen können, aber doch einen Eindruck geben von den Errungenschaften des kleinen Königreichs. Immer eine lohnenswerte Anlaufstelle ist das *Alte Zeughaus*. Neben einer Vielzahl von Händlern und Betrieben ist dort inzwischen auch ein kleines Museum eingezogen, die Ausstellung der Nostrianischen Künste. Exponate aller Art aus der Stadt und ihrer Umgebung sind dort zu finden – historische, magische und handwerkliche, wobei Kriegsandenken, Holzstiche und Gemälde den größten Raum einnehmen. Vieles, was ausgestellt ist, lässt sich zu einem mehr oder minder angemessenen Preis auch erwerben. Wer dagegen Ruhe und Besinnlichkeit sucht, sollte sich

zum *Harodfelsen* aufmachen. Um die eigentliche Königsburg zu besichtigen, bedarf es der Überwindung einiger bürokratischer Hürden im Uffiz oder einer direkten Einladung. Die *Äußeren Gärten* nahe des Haupttors sind aber für jeden zugänglich. Inmitten hohen Mauern werden hier Rosen und andere Zierpflanzen gezüchtet. An einem kleinen, künstlichen See stehen Bänke, die zum Verweilen einladen. Häufig ist man völlig ungestört und kann sich der besinnlichen Ruhe hingeben.

Zwar wird die Königsburg von den Nostrianern eher gemieden, die Königin aber genießt hohes Ansehen. War sie anfangs sehr zaghaft und wagte sich selten in die Öffentlichkeit, so hat sie in den vergangenen Götterlauf an Selbstbewusstsein gewonnen und sucht unbefangenen Kontakt zum Stadtvolk. Kürzlich erst war Yolande bei einer Armenspeisung anwesend und ziemte sich nicht, selbst den Kochlöffel in die Hand zu nehmen. Aus den klammen Mitteln der Königlichen Kasse hat sie schon mehrfach Gold für die Armen verteilen lassen und die Renovierung der prächtigsten, vom Verfall bedrohten Häuser veranlasst. So auch an der Fürstenstiege, die vor einigen Sommern noch in Ruinen stand und in der nun neue Händler und Handwerksbetriebe eingezogen sind.

Ein Wort der Warnung sei jedoch ausgesprochen. Denn auf die Hafensinsel reicht der Arm des Gesetzes nur sehr begrenzt. Ein einziger Anlegestieg wird von königstreuen Gardisten gesichert, das restliche Stadtviertel ist inzwischen fast völlig in der Hand der *Köpendaalers*, einer Gaunerbande, die sich anständig gibt, aber sich für kein dunkles Geschäft zu schade ist. Es wird gemunkelt, dass sie inzwischen sogar dem berüchtigten Alt-



vater und seinen Schergen Konkurrenz machen. Nach mehreren blutigen Gefechten zwischen den beiden Banden ist immerhin die offene Gewalt auf den Straßen zu einem Ende gekommen.

Eindeutig dem Reich der Fabeln gehört jedoch der Rattenkönig in Verminshus an. Zumindest kenne ich keinen Nostrianer, der eine aufrecht gehende, menschengroße Ratte getroffen hat, die sich dazu noch von den Leiber kleiner Kinder ernährt. Dasselbe gilt für den

*Mara Nocturnus*, der in die Träume der Schlafenden eindringt, die einen Angehörigen in der Seuche verloren. Zwar kommen Geistererscheinungen in mehreren Teilen der Stadt vor, aber bedrohlich sind sie selten. Der *Gütige Grobyn* ist sogar dafür bekannt, die verwahrlosten Häuser der Stadt in Lebkuchen nachzubilden und sie nachts vor die entsprechenden Eingänge zu legen.

Nostria bietet, alles in Betracht gezogen, genügend Kurzweil für den Reisen-

den. Die großen Anziehungspunkte fehlen vielleicht, das sollte aber niemanden abschrecken, der sich ohnehin in der Gegend aufhält. Nichts kann besser alte Vorurteile entkräften, als sich selbst ein Bild von der Stadt zu machen und im Anschluss ein gutes Bier zu trinken.

- *Peradan Dibheym* in Leben und Sitten an der Westküste, zweite Edition, *Elenvina 1031 BF*

(jm)

## Yolandas großer Königszug



### Herrscherin Yolande

NOSTRIA; TRAVIA 1884. Im dritten Sommer ihrer Regentschaft trat Königin Yolande II. ihre erste große Reise durch das Königreich an. Zwar hatte sie zuvor bereits an der Küste und der Tommel einigen Vasallen Besuch abgestattet, nicht aber in den Grafschaften des Nordens und Ostens. Der ewig unzufriedene Landadel nahm diesem Umstand als Vorwand, um ihrer Majestät mangelnde Nähe zum Volk vorzuwerfen. Kein Vorwurf ist absurder, wie jeder Nostrianer zu berichten weiß.

Doch Yolande wusste, dass ein Fünkchen Wahrheit darin zu finden war, schließlich hatte sie bereits zwei Hoftage gehalten, aber keinen größeren Zug durch ihr Königreich gemäß dem Itinerarium Nostriae durchgeführt, wie es einer wahren Herrin Pflicht ist. So ordnete sie im Winter 1883 ihren treuen Majordomus Toran an, die entsprechenden Vorbereitungen zu treffen.

Am 15. Tag des Rondramondes 1884, nach Abschluss des Königsturniers, zog der königliche Hofstaat mit vielen Rittern im Gefolge los. Ihre Reiseroute führte Yolande auf verwegenen Pfaden durch das Land. Entsprechend den Traditionen waren folgende Stationen zu bereisen: Elger, Harmlyn, Arraned, Mirdin, Norddrakenburg, Lyckmoor und Trontsand – Salza hingegen nicht. Wo immer die Königin Halt machte, wurden ihr zu Ehren Feste gefeiert, und selbst aus dem abgelegenen Weiler kamen Menschen, um ihr ansichtig zu werden. Yolande zeigte sich offenherzig und ohne Eitelkeiten. Vielerorts war in ihren Augen Erstaunen zu sehen über ihr noch unbekanntes Wunder Nostriens, über ihre tatkräftigen Untertanen und so manche Geschichte, die sie zu hören bekam. Während ihrer Kindheit und in den Jahren an der Akademie hatte sie kaum Gelegenheit gehabt, das Leben außerhalb des Stadtmauern kennen zu lernen. Das holte sie nun nach, und gab sich dabei manches Mal gar nicht königlich. So war ihre Kammerherrin der Verzweif-

lung nahe, als Yolande in einem kleinen Dorf mitten in der Waldwildnis auf dem Stallboden ausrutschte und dabei ihre Garderobe ruinierte, oder als sie in Lyckmoor nicht davon abzuhalten war, sich in den Nachtstunden auf einen von Baronin Lysandra organisierten „Gräberumzug“ zu begeben. Und auch ihre Ausgaben waren dazu angetan, das Volk zu begeistern, ließ aber den Majordomus mit hängendem Kopf zurück. Ob es um den Aufbau zerstörter Tempel ging, dem Freiräumen verschütteter Wege, einer Kinderkrippe für das Neugeborene oder Krücken für den gebrechlichen Großvater – die Königin zeigte sich gütig und gab reichlich Silber für das Allgemeinwohl aus.

Natürlich gab es genügend Konflikte, über die Königin Yolande II. richten musste. Ihre Vasallen trugen viele Anliegen vor und erhofften sich handfeste Entscheidungen. Unter diese Bittsteller fiel Kraven von Ichensteck, Sohn des jüngst verstorbenen Flussgrafen Alrigio von Ichensteck. Er hoffte, seine von mehreren Seiten angefochtene Herrschaft über die fruchtbaren Auen am Tommel durch die Königin bestätigt zu sehen. Doch schwer lasteten die Vorwürfe: Anwerbung fremdländischer Söldner, Siegelfälschung und unzulässige Erhebung von Wegezöllen auf königlichen Straßen. Seine Herrin hörte alle Betroffenen selbst an und studierte alle relevanten Dokumente genau, bevor sie ihr Urteil sprach. Hart fiel



es für Kraven aus: die Anmaßung fremder Regalien war ungerechtfertigt, und so entzog ihm Yolande alle Titel und Erbrechte. Der künftige Graf würde jemand anderes aus dem Haus Ichensteck sein.

Endgültig als Waldgraf und Verbündeter der Königin konnte sich hingegen Darinio von Mirdin profilieren. Nach der Auflösung des Mirdiner Tenurationsaktes und dem Mord an seinem Bruder in Amt und Würden gelangt, bereitete er Yolande auf Burg Mirdin einen äußerst würdevollen Empfang und zeigte sich derart galant, dass manch ein Höfling schon fürchtete, er würde die Königin umwerben. Sie aber erkannte seine ehrliche Dankbarkeit und versprach Darinio, ihm alle noch verbliebenen Insignien der Grafen zukommen zu lassen. Schon am folgenden Tag bewies der Graf seine Loyalität, als im Ort ein Überfall stattfand. Schützend stellte

sich Darinio vor seine Königin und half ihr, auf die Burg zu entkommen. Die Angreifer von der berüchtigten Bande des Marschnefels konnten schließlich zurückgeschlagen werden, ihre Anführerin Merle Butjatin entkam aber den königlichen Gardisten. Bereits seit längerem trug sie eine Fehde mit dem Adel Mirdins aus und hatte den Bruder Darionios einen Götterlauf zuvor ermorden lassen.

Obwohl nicht Teil der vorgesehenen Reise, machte der Hofstaat auf königliche Anordnung hin in Yoledamm halt. Dort besichtigte Yolande die Ruinen des Klosters und betete für die getöteten Dorfbewohner. Sie versprach, dass Nostria den Überfall, wie auch die anderen thorwalschen Schandtaten, nicht vergessen werde. Auf der letzten Station, in Trontsand, begutachtete sie die Bauarbeiten an der Kasmyrin-Villa, die in Zukunft als Som-

mersitz des Königshauses dienen soll. Zudem beriet sie sich mit der Heiligen Synode über Glaubensfragen und stellte dabei ihre vortreffliche Bildung unter Beweis.

Durch diese Reise hat die Beliebtheit der Königin hat einen neuen Höhepunkt erreicht. Zwar gibt sich manch Adliger noch immer unzufrieden, aber die Herzen des Volkes hat sie nunmehr auch in den Provinzen gewinnen können. Selbst aus Andergast, wo sonst die Freie Trommel ihre Beleidigungen gegen unser Königreich richtet, war kein böses Wort zu hören – wobei das auch daran liegen mag, dass dieses Schundblatt sein Erscheinen vorläufig eingestellt hat. Mit solch einem Rückhalt ist Königin Yolande bereit, die kommenden Herausforderungen zu bewältigen!

(jm)

## Die Steineichenwälder unserer Heimat

„Wo Zauberblut die Erde netzt, alsbald eine Blutulme wächst!“ sagt schon ein Sprichwort aus dem schönen Althagen. Wahrlich, vielerlei Geschichten ranken sich um den Steineichenwald und um die vielen Blutulmen, die in ihm gedeihen. Könnten seine Bäume sprechen, sie würden über manch vergessenen, blutigen Krieg oder einen dunklen Druiden, der Unschuldige zu Bäumen werden ließ, erzählen. Fest steht, dass der Steineichenwald ein äußerst ungastlicher Ort ist und man besser auf den Rat der Einheimischen hören sollte, als Hals über Kopf in das Gebirge vorzudringen. Zähmen oder sogar erobern konnte dieses Gebirge auch unsere Altvorderen nicht. Von den Schraten und Trollen wird erzählt, dass sie dort einst in großer Zahl lebten. Uralte verlassene, orkische Höhlenstädte finden sich ebenso wie aufgegebene Zwergengingen und menschliche, abgebrannte Herbergen, die den Weg von Kravik in den Norden säumen. Mit eigenen Augen sah ich einen Troll, der auf einer verfallenen Burg hauste und dort als treuer Le-

hensmann unseres Königs darüber wachte, dass die Wendolynsknechte und das Thorwalschgeschmeiß keinen Fußbreit in unsere Wälder setzten. In den tieferen Pfaden durch das Gebirge verlangen Schwarzpelze nach Schutzgeldern und sorgen für so manch andere Unbequemlichkeit. Aber auch hier wird schon bald unser starker Arm hinreichen!

Nun sind die Orken das kleinere Übel und andergarstige Holzfäller zum Glück nur östlich von Engasal anzutreffen. In den Erdhöhlen hausen so unbarmherzige Kreaturen wie Menschenfresser und Steinschrate. Große Spinnen und Harpyien scheint es wie Sand in der Wüste zu geben. Kann man die Trolle noch mit halben Pferden und einer guten Geschichte freundlich stimmen, wird man mit den Ogern seine liebe Not haben, um nicht im Kochtopf zu landen. Da sie strohdumm sind, lassen sie sich aber leicht überlisten. Als mir einer von ihnen über den Weg lief, sah schon mein Ende nahen, und konnte ihm doch entkommen, als ich schrie: „Du kannst mich ja essen, aber was ist das“

und mit meinem Finger hinter ihn zeigte. Der Oger dreht sich um, schaute suchend ins Leere, und ich lief schnell fort.

Eine besonders große Abart des Orklandbären haust ebenso in den Steineichenwäldern, und so gilt unter Waldläufern die Faustregel: „Umso weiter du hingehst, umso schneller rennst du wieder raus!“ Eine Besonderheit der nördlichen Wälder ist die sogenannte Schreckkatze, die so hässlich anzuschauen ist, das sie vor ihrem eigenen Spiegelbild davon rennt. Und das sind nur einige der Kreaturen, die dort anzutreffen sind. Manchmal verschlägt es sogar unseren standhaften Flößern die Sprache, wenn ihnen unbekanntes und Furcht einflößendes Wesen des Waldes begegnen. Wer die Steineichenwälder erkunden will, sollte daher auf alles vorbereitet sein!

- aus *Ulgeras Bergrück*, Der Weg ist das Ziel – Reisen durch mein schönes Heimatland, *Salza*, 1002 BF

(jm/tzs)



## Über den Heiligen Karislas

In seinem 24. Sommer sah Karislas, Ritter aus gutem Hause, dass sein Bruder Gervald, Wojwod von Devinsbar, das eigene Volk beraubte, die Jungen mordete und die Maiden schändete. Die liebliche Davina, die Karislas versprochen war, mit einer Haut weiß wie Milch und Augen, die leuchteten wie Saphire, auch sie wurde verschleppt und musste dem geringen Gervald auf seiner Burg dienen. Karislas zürnte, denn er liebte seinen Bruder, und doch sah er keinen anderen Ausweg, als dessen Wahn ein Ende zu setzen. Mit Waffengewalt allein aber konnte er Gervald nicht gegenüber treten, denn der Wojwod führte ein großes Gefolge an und war mächtiger als manch ein Bombast. So ersann Karislas eine List.

In der Nacht ließ er Davina das große Horn von Burg Devinsbar schallen. Dann lief sie zu Gervald, dessen Türen ihr nie verschlossen waren, da er sie begehrte wie keine andere Maid. „Mein Herr, ein Dieb in euren Wäldern, der eurer Ehre und Recht keine Achtung schenkt. Solch einen Bandit müsst ihr vertreiben“, sagte sie ihm. „Meine Liebste, das können meine Mannen schon tun. Ich komme gerade von der Tafel und habe getrunken, schwer mag ich mich jetzt bewegen“, war die Antwort des Wojwoden. Mit all ihrem Mut sprach Davina weiter:

„Ihr müsst euch vor mir noch beweisen. Herr von Devinsbar. Meinen Leib mögt ihr besitzen, doch meine Liebe habt ihr nicht. Wollt ihr, dass ich einen Herren eheliche, der in seinem eigenen Vorgarten nicht für Ordnung

sorgen kann? Bringt mir den Kopf des Auführers, und ich werde eurem Wunsche folge leisten. Dann werde ich euch ehelichen.“

Der Wojwod zögerte nicht lange. Einen Halunken aus dem Wald, mehr verlangte Davina nicht von ihm? So sollte es sein. Nur in sein Abendgewand gekleidet, stürzte er sich da in den Wald, wo er einen Bauernjungen vermutete. Ihm trat aber Karislas entgegen, der sich Kette und Wams angelegt hatte und mit einem mächtigen Harmlyner auf ihn wartete. „Du hast dich an den Geboten der Götter vergangen. Ein großer Krieger bist du heute, mein Bruder, der du mich soviel lehrtest. Immer stand ich dir zur Seite. Aber Ehrgeiz und Macht und macht haben dich verdorben. Büßen sollst du für all deine bösen Taten.“ Gervald konnte seinem Bruder nicht viel entgegen setzen, denn für den Kampf war er nicht gerüstet. Schon bald lag er im eigenen Blut begraben.

Karislas zog in Devinsbar als großer Held ein, der einen unbarmherzigen Tyrannen im Zweikampf bezwungen hatte. Doch insgeheim war er ver-

bittert, denn nicht mit der Herrin Rondra Ehre war er seinem Bruder überlegen gewesen, sondern mit bauerlicherer Hinterlist. Im größten Saal der Burg legte er seinen Zweihänder ab und fiel zu Boden, um Gnade zu erflehen für sein Tun. Die Gebote der Ritterschaft hatte Karislas gebrochen. An seiner Aufrichtigkeit aber zweifelte niemand, und so vergaben die Diener der Überderischen ihm. Als der Winter über das Land zog, war der Herr Karislas dann kein Ritter mehr, fortan durfte er sich Bombast nennen, denn so wollten es die Menschen, die er von Gervald errettet hatte, und der Fürst von Nostria verschloss sich diesem Wunsch nicht. So verließ Karislas den Weg des Streiters und widmete sich seiner neuen Aufgabe mit großem Eifer. Er vermochte in die Herzen der Menschen zu sehen und erkannte, wer unter seinem Bruder Böses getan hatte. Die schurkische Gefolgschaft verbannte er in den dunkelsten Kerker. Obzwar nur von ritterlichem Adel, genoss er höchste Achtung, denn er traf kluge Entscheidungen, und das Land an der Tommel blühte auf. Viele Damen von höchstem Blutes suchten sein Herz zu erobern, selbst aus dem Reich Gareths machten sich Töchter des Adels nach Devinsbar auf. Doch nur einer Frau galt seine ganze Liebe, Davina der Holden, Stern unter allen Maiden, die er in seinem 29. Sommer endlich ehelichte. Er blieb ein guter und gerechter Herrscher für viele Jahre, bis der Herr Boron ihn zu sich nahm und in die Himmlischen Gefilde führte.

- aus der Chronik der Tommellande, 1766 d.U. (jm)

## Entscheidung in Waskir

WASKIR. Immer wieder gibt es Streit um die berühmte Waskir-Pfanne, darüber wer das bessere Rezept kocht. Ein Streit den beide Parteien nun beilegen wollten. Hierzu trafen sich die Farseeson-Ottajasko und die Nunnur-Sippe, um in einem Wettstreit gegeneinander anzutreten - die ganze Stadt sollte abstimmen über das bessere Rezept. Die unterlegene Familie verpflichtete sich, die Stadt zu verlassen und niemals mehr etwas zu kochen, das als Waskir-Pfanne erkannt werden könnte. Hunderte Schweine und Rinder, Tonnen an Kräutern und Gewürzen, ganze Schiffsladungen an Kartoffeln und anderen Zutaten wurden in die Stadt gebracht. Im ganzen Umland war kein einziges Schwein mehr zu sehen, keine Kuh mehr auf den Weiden. Manch einer fragte sich ob die Nahrungsmittel nicht allesamt verderben würden, doch aufgrund der kühlen Witterung und dem frühen Frost hielt sich alles und nichts verderb. Die Familien kochten, als ginge es um ihr Leben und fast die ganze Stadt war involviert - wundert es da,

dass am Entscheidungstage nicht nur viele heißhungrige Mäuler zu stopfen waren, sondern diese sich auch nicht entscheiden konnten? Jeder favorisierte jenes Mahl, an dem er mitgewirkt hatte. Da die Stadt zu gleichen Teilen die Familien unterstützte, blieb die Abstimmung unentschieden. Fünf Reisende, Fremde gar aus fernen Ländern, sollten die Entscheidung bringen. Sie verkosteten Pfanne um Pfanne, ließen es sich schmecken. Mit prall gefüllten Bäuchen verkündeten sie, dass ihre Entscheidung gefallen wäre, dass es tatsächlich einen Sieger gäbe. Am nächsten Tage wollen sie feierlich ihr Urteil bekanntgeben, am selben Tage war ihnen für diesen feierlichen Akt zu übel. Doch am nächsten Tage fand man in ihrer Unterkunft niemanden mehr vor. Feige geflohen waren sie. Fürchteten sie etwa die Rache der unterlegenen Familie? Oder ist etwas Wahres an dem Gerücht, dass sie in der Nacht erschlagen und im Seufzermoos versenkt worden seien? Ein Kind will dies beobachtet haben, und es erkannte auch die Täter. Die

Oberhäupter beider Familien mit ihren engsten Vertrauten sollen es gewesen sein. Doch nun kann auch das Kind nichts mehr dazu sagen, denn es wurde mit eingeschlagenem Schädel außerhalb des Hagens, der Waskir vor Feinden schützen soll, aufgefunden. Der Streit der beiden Familien um das beste Rezept wird nun jedenfalls weitergeführt. Man munkelt bereits, dass die einzig wahre Hetfrau, Marada, demnächst ihr Urteil fällen soll. Diese soll, nachdem sie davon hörte, lachend abgewunken und gesagt haben, dass sie nicht daran denke, die nächste zu sein die wegen eines einzigen Mahls, und sei es noch so gut, an Swafnirs Seite zu schwimmen.

Wie man hört soll eine ähnliche Äußerung auch Jurga getätigt haben, obwohl niemand ihr die Entscheidung angetragen hat. Einzig Iskir Ingibjarsen schien ungefragt Interesse gehabt zu haben, brach aber überstürzt zu einer lang andauernde Fahrt in den Süden auf.

(jak)

## Premer Golf kommt nicht zur Ruhe

PREMER GOLF. Die Küstenregion und die Inseln des Premer Golfs leben seit vielen Tagen in Angst und Schrecken. Mächtige Stürme fegen über das Meer, begleitet von Hagel und Eisschauern, gewaltige Mahlströme scheinen in der See umherzuwandern. Streckenweise gefriert sogar das Meer, was Laerimaders (*Gelehrte* - Anm. d. Red.) zufolge ganz

und gar unmöglich sein soll. Kein einziges Schiff schafft es mehr auszulaufen, ohne mit Mann und Maus unterzugehen. Was dahintersteckt, ob ein fehlgegangenes Ritual eines Schamanen oder Visendamader (*Druiden* - Anm. d. Red.), oder gar eine Attacke aus Glorania, ist noch ungeklärt. Doch den Bewohnern der Küstenregion dürfte die Begründung auch egal sein,

solange das Inferno nur bald aufhört. Wundersamerweise schafft es nur die Gullen Drakkar, das Schiff der Hetfrau Jurga, den Stürmen und dem Eis zu trotzen, und auch die Mahlströme scheinen das Schiff zu meiden. Erklären kann dies derzeit niemand, doch hat Jurga befohlen insbesondere die Inseln mit Nahrungsmitteln zu versorgen, und diejenigen ans Festland zu



bringen die von dort entfliehen wollen. Denn es gibt schon hunderte Tote, teils von kopfgroßen Hagelkörnern erschlagen, teils von Eisnadeln zersiebt, teils durch die Kälte erfroren, teils von den Mahlströmen in die Tiefe gesaugt, teils von riesigen Flutwellen erdrückt.

Die Bewohner der Küstenregionen, die sich nicht rechtzeitig ins Landesinnere haben retten können, verloren Vieh und Hütten, wenn nicht gar das eigene Leben. Es wird fieberhaft nach einer Möglichkeit gesucht den Gewalten zu entgehen, ihnen zu begegnen,

doch bislang ohne Erfolg.

Aus irgendeinem Grund scheint der Premier Golf nicht zur Ruhe zu kommen, seit vor einigen Jahren Hranngarsgezücht die Gegend unsicher machte.

*jak*

## Wo ist Ole Sonnarson?

INVHERSBORG. Viel hat sich getan in der kleinen Exklave Thorwals, gelegen in den Mooren Albernias. Der Ort ist zu einem beliebten Anlaufpunkt und Handelsort für viele Händler und Reisende auf dem Großen Fluss geworden, zudem ein sicherer Hafen für jeden Thorwaler.

Denn gleich ob man lieber zu Jurga, oder eher zu Marada hält, oder jemand ganz anderen favorisiert, dort ist jeder gleich seinem Nächsten, man hält zusammen und versteht sich ganz im allgemeinen als Thorwaler. Probleme werden gemeinsam angegangen, Gefahren von Außen zusammen bekämpft, Schwierigkeiten von Innen auf einem lokalen Hjalding beseitigt. In der jungen Geschichte des Ortes gab es bislang zwei Ausgestoßene, die sich nicht fügen wollten und lieber Diebstähle mit verbundenen Todschlag begingen, anstatt zu handeln oder zu bitten. Von Seitens des Gastlandes mehrten sich die Händler, und manche Thorwalerin hat inzwischen ihr Herz an einen Albernier verschenkt und ihren Liebsten nach Invhersborg gebracht. Seit längerer Zeit ist Ole Sonnarson Hetmann des Ortes, ein Gesell, den manch Thorwaler noch als Freund des Verräters Thurske Nellgardson, der einst Muryt beinahe ins Unglück stürzte, in Erinnerung hat. Auf einem der vergangenen Hjaldings wollten manche ihn stellen, einer gar segelte hinter ihm her, als er die Macht

über Invhersborg an sich riss.

Nie wieder ward von jenem mutigen Manne etwas gehört. Doch Ole Sonnarson etablierte sich als weiser und gerechter Hetmann, und auch die Konkurrenz des vormaligen brauchte er nicht zu fürchten. Denn Faenwulf Walkirson unterlag bei der Hetmannswahl, obwohl auch er ein beliebter und gerechter Hetmann gewesen war. Jedoch galt er etwas zu zögerlich, zu sehr an Jurgas Rockschoß hängend - ein Vorwurf den man Ole Sonnarson nicht machen konnte, da er sich niemanden Untertan und verpflichtet fühlte, außer der Bevölkerung Invhersborg gegenüber. Dies war es auch, das ihn so beliebt machte. Wenn man schon fern er Heimat weile, so wolle man auch seine eigenen Entscheidungen treffen - ein freiheitsliebendes Völkchen, diese Invhersborger, ganz in der thorwalschen Tradition verankert. Eine Tradition, die im Heimatland manchmal vergessen scheint. Doch nun scheint Ole Sonnarson verschwunden zu sein. Nicht spurlos, denn er ward noch ein paar flüchtige male gesehen, und er ging auch nicht überstürzt, sondern hinterließ seine Hütte wohlgeordnet und nahm seine persönlichen Habseligkeiten mit, die ihn auf einem langen Weg nicht behindern würden. Auch sein Weibe, das er sich mittlerweile genommen hatte und das unter ihrem Herzen sein Kinde trägt, ist weder

betrübt, noch besorgt, und kann doch nicht sagen wohin ihr Gemahl gegangen ist, oder wann er wiederkehrt. Die Invhersborger sind sich derweil einig, dass sie die Geschicke des Ortes lenken soll, bis Ole in dem Ort sich wieder blicken lässt. Eine Stele wurde geschnitzt, eine Stele mit seinem Angesicht. Sie wurde in dem Lough Orbain (dem See, an dessen Ufer Invhersborg liegt - Anm. d. Red.) neben vieler anderer Bildnisse aufgestellt, die gegen böse Geister und Unheil errichtet sind. Nicht wenige Neugeborene gibt es seitdem, die seinen Namen tragen. Ein Gesandter Jurgas, der die Führung in dem Ort übernehmen sollte, wurde gar in Schimpf und Schande aus dem Ort gejagt. Selten hat man in Thorwal eine solche Treue der Bevölkerung ihrem Hetmann gegenüber erlebt. Aus dem finsternen Streiter, der sogar gegen Jurga und Marada focht und den beide zusammen nicht besiegen konnten, scheint ein beliebter und geachteter Mann geworden zu sein, der mit Verantwortung umzugehen versteht. Auch aus Havena dringt nur gute Kunde über den einst ruchlosen Gesellen. Doch weshalb er einfach in die Fremde aufbrach, bleibt bislang ein Rätsel. Ein Rätsel das hoffentlich bald gelöst wird - vielleicht von ihm selbst, wenn er, wie viele hoffen, in Bälde wieder zurückkehrt und als Hetmann Invhersborg vorsteht.

*jak*





## Harmlose Zwietracht

Unter ein paar Bäumen am Nordostende von Prem waren laut die Stimmen zweier Kinder zu hören: „Bei Swafnir, komm und stell dich mir!“ rief das Mädchen mit den langen blonden zu zwei Zöpfen geflochtenen Haar. Breitbeinig stand sie vor einem Baum und versuchte möglichst entschlossen und grimmig ihrem Feind entgegenzustarren.

„Pah, ich werde dich zermalmen wie eine Fliege,“ antwortete der Junge, welcher die Rolle des Feindes inne hatte. Mit lautem Kriegsgeschrei stürzte er sich auf die Gleichaltrige und fing sich eine gehörige Tracht Prügel ein. Laut lachend wälzten sich die beiden schließlich auf dem Boden und balgten sich.

Ein paar Schritt abseits saß ein etwas älterer Junge und beobachtete lächelnd die Szene. Beorn wusste, dass sein Bruder der gewandteren Gunda unterlegen sein würde. So war es jedes Mal, wenn Askir und seine Cousine *Überfall auf Kuslik* spielten, wie sie ihr erdachtes Szenario nannten.

Mit drohend erhobener Faust und lautem Geschrei stürmte ein weiterer Knabe auf das Knäuel, das Askir und Gunda bildeten, zu. Schnell sprang Beorn auf und fing den kleinen Tjalvar ab. Der etwa vier Sommer zählende Knabe strampelte heftig, als Beorn ihn hochhob und zurück zu dem Platz trug, von wo aus er den *Kampf* beobachtete.

„Laß mich runter,“ protestierte Tjalvar und biß schließlich Beorn in den Arm.

„Hey,“ rief der Ältere empört aus und stellte Tjalvar vor sich auf den Boden. Sofort nutzte dieser seine Gelegenheit und lief wieder zu den bei-

den sich noch immer raufenden Kindern. Voller Übermut beteiligte er sich an dem Kampf und trommelte mit seinen kleinen Fäusten auf Askir ein.

Sofort stoppte Gunda das Spiel und funkelte ihren kleinen Bruder zornig an.

„Wie oft habe ich dir gesagt, dass du dich da raus halten sollst, wenn wir

*Überfall auf Kuslik* spielen?“

„Aber ich kann das doch auch! Und ich will ein großer Krieger sein!“ antwortete Tjalvar trotzig.

„Mama hat aber verboten, dass du mitspielst! Du weißt doch, was beim letzten Mal passiert ist.“ Gunda's Zorn war verfliegen und wandelte sich in Fürsorge.

Tjalvar befühlte seinen linken Unterarm. Ganz hässlich hatte der damals ausgesehen. Überall ganz grün und blau und dann noch diese Beule von dem gebrochenen Knochen. Und der Schmerz war auch ganz grauenhaft gewesen.

„Ja, das weiß ich,“ stieß Tjalvar trotzig zwischen zusammengepressten Zähnen hervor. Traurig trottete er mit hängendem Kopf zurück zum Jolskrim.

Das Lächeln auf Beorns Lippen erstarb, als er den jüngsten Sproß seiner Sippe so traurig dreinschauen sah. Er wollte wieder ein Lächeln auf dem Kindergesicht sehen. Der etwa 12-jährige Knabe erhob sich und folgte Tjalvar in das Jolskrim.

Jurna Beornsdottir sah überrascht

auf, als Licht in das Jolskrim fiel. In der großen Tür zur Halla stand ein kleiner Knabe, dessen Haar im Licht der Sonne wie Gold glänzte.

„Ich darf nicht mitspielen,“ jammerte er.

„Ach Tjalvar, warum suchst du dir nicht Spielkameraden in deinem Alter? Wie wäre es mit Thure oder Agnild?“ Jurna nahm ihren Sohn auf den Schoß, um ihn liebevoll zu kuscheln. Aber der Junge wehrte sich energisch.

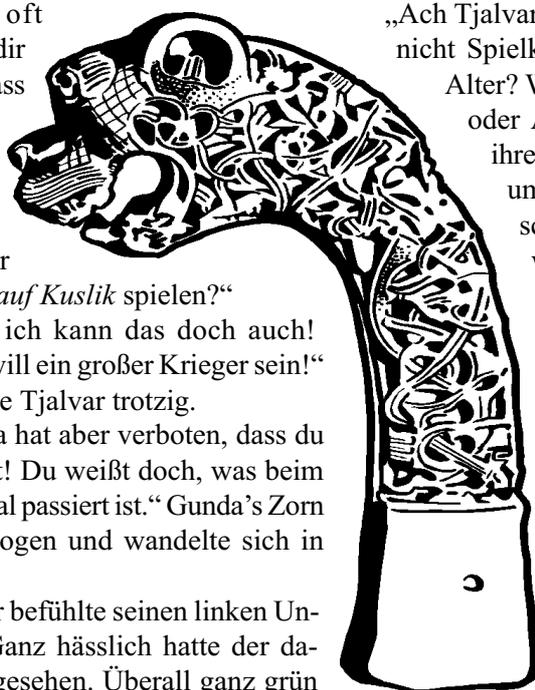
„Mama, laß das! Ich bin ein Krieger und kein kleines Kind!“ Voller Stolz reckte er das kleine Kinn nach vorn.

Leises Lachen klang an ihre Ohren. Jurna hatte gar nicht bemerkt, dass jemand die Tür erneut geöffnet hatte.

„Möchte der große Krieger vielleicht mit mir auf die Jagd nach Fischen gehen?“ fragte Beorn, der sich schnell das Lachen verkniff und versuchte, äußerst ernst dreinzuschauen.

Jurna lächelte, als sie ihren Neffen sah. Der Junge kam ganz nach ihrem Vater, dessen Namen er trug. Sicher würde er einst ein genauso weiser Hersir werden.

Eifrig nickend sprang Tjalvar von dem Schoß seiner Mutter und eilte, seine Angel zu holen. Mit leuchtenden Augen und stolz geschwellter Brust marschierte er an der Seite des Älteren aus dem Jolskrim.



## Tödliches Wettschwimmen

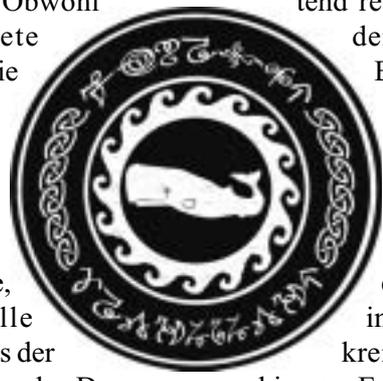
Wie tragisch eine Wette unter Liebenen enden kann, mussten vor einigen Monaten Gerhild Varindasdottir und ihre Freund Truske Fargarsson erleben. Das glückliche Pärchen war sich immer in allem einig, nie gab es Streit zwischen ihnen, seit sie sich kennen lernten. Alles steuerte auf eine Ehe der beiden zu, und die Vorbereitungen für die Zeremonie waren schon allesamt getroffen. Einzig unklar war, in welcher der beiden Sippen sie leben und ihre eigene Familie gründen wollten. Um hierfür eine Lösung herbeizuführen beschlossen sie ein Wettschwimmen abzuhalten. Wer von den beiden auf die Idee kam als Zielpunkt den Alkenfelsen zu nehmen, lässt sich nicht mehr sagen. Fest steht allein, dass an Torheit dieser Einfall kaum mehr zu überbieten ist. Denn der Alkenfelsen ist von scharfkantigen Riffen über und unter Wasser geradezu dicht umzingelt, zudem ist keine Stelle bekannt an der die Klippen nicht mindestens bis zu 40 Schritt in die Höhe ragen. Zwar gibt es Höhlen, die auch teils auch unter Wasser liegen, doch keiner der sie sah, kam jemals wieder zurück.

Vermutlich wollten die beiden sich gegenseitig ihren Mut beweisen, vielleicht auch den einen oder anderen der Schätze bergen, die dort angeblich liegen sollen, um ihrer Familie einen guten Start zu ermöglichen. So sprangen beide von dem südlichsten Zipfel Gevris in die kühle See. Sie halfen sich gegenseitig, blieben in der Nähe des anderen. Die gewaltige Strecke zwischen Gevri und dem Alkenfelsen zehrte an ihren Kräften. Immer wenn einen der beiden die Kräfte ganz verlassen wollten, halfen ein paar liebe

Worte des Partners und mobilisierte die Kraftreserven. Endlich, nach vielen Stunden kam der Alkenfelsen in Sicht. Doch die beiden waren am Ende ihrer Kräfte. Die Männer in dem begleitenden Boot ermahnten sie und flehten sie an, den Wettkampf abzugeben und zu ihnen in das Boot zu steigen, aber beide schüttelten trotzig und stolz ihre Häupter. So kam es wie es kommen musste: Obwohl beide ausgezeichnete Schwimmer waren, die schon mancher Strömung trotzten, hatten sie dem gefährlichen Gewässer nichts entgegenzusetzen. Als erstes traf es Truske, der von einer Welle erfasst und gegen eines der Riffe geschleudert wurde. Das Wasser schäumte rot auf, aber als er wieder auftauchte, lebte er noch. Doch es dauerte nicht lange, bis irgendetwas unter ihm im Wasser zu sehen war, das auf ihn zuschoss. Die Männer im Boot, unerreichbar fern von ihm, sahen noch sein entsetztes Gesicht, als er plötzlich aus dem Wasser gehoben wurde, von etwas, das sie später als „pockennarbiges, walähnliches Unge-tüm, mit Tentakeln an der Schnauze“ beschreiben würden. Truske saß regelrecht im Maul des Wesens, dessen Kiefer den unterleib des jungen Mannes mit einem unüberhörbaren Splittern der Knochen zu einem blutigen Brei zermalmt. Der Oberkörper Truskes kippte dabei vornüber und versank in den Fluten. Die Männer beschwören, dass er da noch am Leben war, dass er mit dem Armen ruderte und schrie. Noch ehe jemand

aber auch nur einen klaren Gedanken fassen konnte, versank der verbliebene Leib Truskes und ward nicht mehr gesehen. Gerhild, die das Ende ihres Geliebten nicht miterlebt hat, ging es nicht viel besser. Unter ihr bildete sich ein Schwarm von Myriaden kleiner Fischen, die sie als willkommene Beute ansahen und sich auf sie stürzten. Schreiend und am ganzen Körper blutend rettet sie sich auf eines der inneren Riffe. Die Bootsleute kamen dadurch nicht an sie heran, denn zwischen ihnen befand sich ein breiter Riffgürtel. In den Hängen der Insel erhoben sich die Alken in die Lüfte und flogen kreischend über Gerhild hinweg. Es waren so viele da sich der Himmel verdunkelte. Immer wieder kreisten sie über ihr und schrieten ihr Lied. In einer dunklen Höhle hinter ihr geriet die Finsternis in Wallung, als ob sie selbst ein Lebewesen wäre. Die verwirrte Gerhild riss ihren Mund zu einem nicht zu hörenden Schrei, in ihren Augen war Entsetzen zu lesen, als dünne Schling-arme, Seetang nicht unähnlich, sie von hinten umschlangen und mit einem gewaltigen Ruck in die Höhle katapultierten. Noch viele Stunden später sollen ihre gequälten Schreie zu hören gewesen sein, bis sie allmählich in eine klägliches, geschundenes Wimmern übergingen und letztendlich ganz verstummte.

Wieder hat es sich bewahrheitet, dass es nichts mit Mut zu tun hat, den Alkenfelsen aufzusuchen, sondern vielmehr mit Irrsinn. *(jak)*





Grenzen: Meer der Sieben Winde im Westen, Weg zwischen Efferdûn und Oberluell im Süden, Ingval im Osten, Bodir im Norden

Angrenzende Jarltümer: Vaenstre Bodrdal im Norden, Steineikiskov im Osten, Nyrs Land im Süden

Landschaften: Relativ flaches, nach Osten hin leicht hügeliges Grasland, immer wieder, besonders im Landesinneren mit Waldgebieten durchsetzt. Besonders bei den Orten, entlang der Küste gibt es Kornfelder und Viehweiden, aber auch im Landesinneren gibt es immer wieder kleine Dörfer und einzelne Gehöfte, die von Feldern umgeben sind. Der fruchtbare Boden erstreckt sich bis zum Meer, es gibt nur einen schmalen Strandstreifen.

Gewässer: Küste (Golf von Prem), etliche kleine Flüsse, Bäche und Teiche

Siedlungen: Serske (etwa 500 Einw.), Merske, Efferdun, Breida (unter 500 Einw.), Brattasö, Trollshoved

Jarlin: Frithja Aildhalsdottir

Bekannte Ottajaskos / Sippen: die Schlangenspalter Ottajasko, die Sippe der Arvas, Hodfram-Sippe, Krysmolber-Sippe

Mysteriöse Gestalten: Vibrar die Hexe

Besonderheiten: „Die verschollene Grotte“, Der Merskeraner Gelbe, der nicht nur in Merske hergestellt wird, von dort aber das unvergleichliche Original herkommt.

Der Name Kystland kommt nicht von ungefähr, denn so schön und fruchtbar dieser Teil Thorwals auch ist, die größten Ansiedlungen findet man an der Küste, während im Hinterland Breida noch eine herausragende Stellung einnimmt, aber schon Brattasö und Trollshoved deutlich kleiner und unbedeutender sind.

An der Küste entlang führt auch die einzige nennenswerte Straße des Jarltums, die Efferdûn, Merske und Serske mit Kendrar und Thorwal verbindet. Obwohl die meisten Händler, die nach Thorwal reisen, den Seeweg nehmen, ist auf dieser Straße doch recht viel los. Für thorwalsche Verhältnisse ist sie gut ausgebaut und in Stand gehalten; dieser Umstand ist nicht zuletzt dem Hetman von Merske zu verdanken, der sich seit einigen Jahren für die Verbesserung der Landwege einsetzt. Ein Heideweg führt von Merske aus nach Brattasö und von dort in einem Halbkreis nach Serske. Von diesem Ort aus kann man über einen, in Regenzeiten reichlich überfluteten, Pfad Breida erreichen. Ein besserer Weg führt hier nach Tjolia, und in entgegengesetzter Richtung nach Peilinen. Während neben der Küstenstraße Getreidefelder wogen, prägen gen Osten hin wilden Wiesen das Bild. In der beständig vom Meer wehenden Briese grasen Kühe so weit das Auge reicht. Nicht umsonst nennt man diese Gegend (vornehmlich um den Ort Breida herum) das Zentrum der thorwaler Viehzucht. Sanft steigt das Land von der Küste zu leichten Hügeln im Landesinneren an. Der Winter setzt erst spät ein und daher können die Weidegründe bis tief in den Herbst hinein genutzt werden.

Schon in den Geschichten um die Kräuterhexe Vibar wird von den späten Wintern in dieser Region erzählt, die angeblich weit vor der Küste auf einer Insel ein riesiges Feuer entfacht hat, damit der Wind, der über das Land bläst aufgeheizt wird.

Die meisten Kuhherden gehören den rivalisierenden Sippen Hodfram und Krysmolber, beide aus Breida.

Doch nicht nur Wiesen hat das Land zu bieten, auch Wälder durchziehen die Landschaft.

In einem großen Waldstück südöstlich von Breida soll sich unter einem der Hügel eine Grotte befinden, in der noch Schätz der ersten thorwalschen Siedler lagern. Leider hat seit Jahrhunderten niemand diese Grotte gefunden, doch lebt ihre Geschichte in den Sängen der Skalden weiter.

Durch das gesamte Hügelland ziehen sich unzählige Bäche und Flüsschen, die sich in den Senken zu Teichen und Seen sammeln. Besonders eindrucksvoll zeigt sich das in der Mitte Kystlands bei Brattasö, wo sich eine malerische Teich- und Waldlandschaft gebildet hat. Türkise, blaue und grüne Wasserstellen wechseln mit Sträuchern, Wiesen und Baumgruppen, es wimmelt nur so vor Fischen, Vögeln und Kleintieren (und natürlich gibt es hier im Sommer Unmengen lästiger Insekten). Wäre es nicht so unwegsam, würde diese Idylle sicher Reisende in Scharen anziehen. So dient dieser meist von Menschen weiträumig umgangene Flecken Natur als Wasserspeicher der Region, von dem die umliegenden Hügeltäler den ganzen Sommer über zehren können. (kri)



## Die Stadt Efferdûn

### Efferdûn für den eiligen Leser

*Jarltum:* Kystland

*Einwohner:* ca. 600

*Herrschaft:* Hetmann Thjordred Hadredson aus der Frostdrachen-Ottajasko

*Garnison:* 30 Rekker der Frostdrachen-Ottajasko, 5 Hafenvächter

*Tempel:* Swafnir, Efferd, Travia

*Persönlichkeiten:* Hetmann Thjordred Hardredson,

Garweld Erasson

*Besonderheiten:* Freihafen, starker mittelreichischer Einfluss im Stadtbild.

Kaum eine Meile außerhalb der Stadt befindet sich ein verfallenes Langhaus, von dem es schon seit über 100 Jahren heißt, dass dort der Geist einer jungen Frau spuke.

*Stimmung in der Stadt:* Seit dem Mord an Hardred Atlasson ist die Stimmung ein wenig angespannt und gedrückt.

War Efferdûn ursprünglich ein unbedeutender Fischerort, so schaffte es der Hetmann Hardred Atlasson – aufbauend auf grundlegende Arbeiten seines Vaters - den Ort zur viertgrößten Stadt ganz Thorwals zu machen. Durch Hardreds unbedingte und bedingungslose Treue zum Hetmann der Hetleute bekam die aufstrebende Kleinstadt von Tronde Torbenson das Freihafen-Privileg zugestanden. Durch ihre Lage war sie somit die erste thorwalsche Stadt die von fremdländischen Schiffen angelaufen werden durfte. Die Bedeutung der Stadt, wie auch die Bevölkerungsexplosion schien ins Unermesslich steigen zu können. Doch dann wurde um Kendrar Krieg geführt und gewonnen. Fortan war diese etwas größere Stadt der südlichste Knotenpunkt thorwalschen Handels, wenngleich auch ohne Freihafen-Privileg, dafür aber mit guten Kontakten ins nostrische Hinterland und zu ebensolchen Händlern. Zudem war inzwischen Jurga Trondesdottir an die Macht in Thorwal gekommen. Sie änderte an dem Status der Stadt zwar nichts, war von dem kriecherischen Hardred aber alles andere als angetan. Zu allem Überfluss geriet der Hetmann auch noch mit einer ansässigen Ottajasko in Streit, was zur Folge hatte, dass die Ottajasko ihre Sachen packte um anderswo eine neue Bleibe zu finden. Die zuletzt zugezogenen sahen in diesen Vorfällen den Anfang vom Niedergang der Stadt und zogen ebenfalls von dannen. Die Bevölkerung schmolz um ein Drittel, stabilisierte sich dann aber wieder, was auf Wohltätigkeiten Hardreds zurückzuführen ist.

Hardred war unter der Bevölkerung äußerst beliebt, umso schmerzlicher traf es sie, als ihr Hetmann eines Tages ermordet aufgefunden wurde. Sein Sohn, der ihm als Hetmann nachfolgte, gleicht seinem Vater nur wenig,

denn trotz seiner mit 103 Fingern selbst für einen Thorwaler beträchtlichen Körpergröße ist Thjordred im Gegensatz zu seinem Vater sehr hager, ja beinahe dürr. Dies verleiht ihm in Verbindung mit seiner Adlernase und den tief blauen Augen ein einschüchterndes und ein wenig unheimliches Aussehen. Hinzu kommt noch, dass er trotz seiner knapp 30 Götterläufe bereits schneeweißes Haar hat. Seit er mit dieser ungewöhnlichen Veränderung von seiner Ausbildung zum Godi zurückkehrte, ranken sich allerlei Gerüchte um den Grund für diese Auffälligkeit. Thjordred selbst scheint kein Interesse daran zu haben von seinen Erlebnissen zu berichten. Auch sonst ist er ein recht ernster und ruhiger Vertreter seines Volkes.

Die Bewohner der Stadt sind seit dem feigen Mord an ihrem Hetmann sehr beunruhigt, und viele haben den jungen Thjordred wohl mehr aus Liebe zu seinem Vater als aus Vertrauen zu ihm selbst gewählt. So wird sich erst mit den Jahren zeigen ob ihre Wahl eine kluge war, mit Sicherheit wird es Veränderungen geben, denn nicht nur äußerlich unterscheiden sich Vater und Sohn.

Noch heute ist die kleine Stadt Efferdûn im Süden Thorwals aufgrund ihres Freihafens-Privilegs ein durchaus bedeutender Ort. Die Stadt bietet für den Betrachter einen recht seltsamen Anblick. Die nach mittelreichischem Vorbild errichtete Stadtmauer ist niemals fertig gestellt worden, stattdessen haben die Einwohner an den unvollendeten Stellen eine feste Palisade errichtet. Auch die Stadt selbst ist ein wildes Mischmasch aus thorwalscher und mittelreichischer Architektur. Klassische Langhäuser stehen neben festen Stein- und Fachwerkhäusern.

Der Status als Freihafen sorgt dafür dass stets viele Fremde anwesend sind. So finden sich hier für eine so



kleine Stadt ungewöhnlich viele Waren und Menschen aus ganz Aventurien.

Das große Hafenviertel beherbergt neben hohen Lagerhäusern, einer kleinen Werft sowie dem ein oder anderen Kontor mittelreichischer Handelsunternehmen, auch die Tempel von Efferd und Swafnir. Während jene beiden Gotteshäuser in Stabbaulose errichtet sind und traditionell geführt werden - lediglich die Zeremonien im Efferd-Tempel erinnern stark an die Kulthandlungen im Zwölfgötter-Glauben und auch die Gläubigen sind überwiegend Fremde -, ist der Traviatempel äußerlich wie ein Symbol für den Einfluss des Südens auf das Städtchen. Das gut besuchte Haus ist aus schwerem Granit erbaut. Vier Säulen halten einen kleinen Vorbau, wobei jede von überaus fähigen Händen in reich verzierte Formen gehauen wurde. So werden zum Beispiel alle vier von einer großen Gans gekrönt, die jeden Besucher Willkommen zu heißen scheint.

Genau wie die Stadt, so haben sich auch ihre Bewohner unter dem Einfluss des Südens verändert. Sie sind im Durchschnitt etwas kleiner und schwächer als ihre nordthorwalschen Verwandten, jedoch sollte sich ein Besucher davon nicht täuschen oder gar zu unbedachten Bemerkungen hinreißen lassen, denn die Efferdüner sind durch und durch echte Thorwaler, die mit Sicherheit jedem gerne Verstand einbläuen, der etwas anderes behauptet.

Des weiteren lieben Efferdüner Legenden und Sagen

scheinbar noch mehr als andere Thorwaler. Jeder Skalde der die Stadt betritt wird freundlich begrüßt und stets wird er ein Zimmer im besten Gasthaus der Stadt, dem „Heimat“, kostenlos bekommen. Auch die Stadt selbst hat viele Legenden. Eine ganze Reihe davon ranken sich um Ailinds Kate, ein altes, halb verfallenes Langhaus, welches kaum eine Meile außerhalb der Stadt am Strand liegt. Fast jeder Efferdüner kann eine Geschichte über das Haus zum besten geben und fast nie wird man zweimal die gleiche hören. Häufig jedoch dreht sich die Geschichte um eine unglücklich verliebte Frau, welche je nach Geschichte nun dort als Geist spuckt, eine Hexe war oder ihren Geliebten für immer an diesen Ort band. Was jedoch alle Erzählungen gemein haben sind die schauerhaften Schreie und das Weinen welche jede Vollmondnacht von dem Haus zu hören sind.

Eine weitere beliebte Gestalt örtlicher Legenden ist der Magier Garweld Erasson, der in einem großen Langhaus nahe des Hafens lebt. Inzwischen zählt er zwar 60 Sommer, doch sieht er aufgrund seines norbardischen Blutes noch immer aus wie knapp 50. Er hat in seiner Jugend in der Halle des Windes studiert und gilt als Meister im Umgang mit Wind und Eis. Vor gut 20 Götterläufen besiegte er ganz allein eine riesige Seeschlange, seitdem ist er für jeden Efferdüner ein wahrer Held und inzwischen Hauptfigur von allerlei wilden (wenn auch zumeist wohlwollenden) Gerüchten. (sw)

## Der Ort Lervik

### Lervik für den eiligen Leser

*Jarltum:* Nyrs Land

*Einwohner:* knapp 200

*Herrschaft:* Hetmann Askir Trigurson

*Garnison:* 8 Wachen auf der Herborg

*Tempel:* Swafnir, Travia

*Besonderheiten:* Die große Herborg

*Stimmung in der Stadt:* Stolztes Gebaren, man hält sich für etwas besseres.

Der kleine Ort Lervik war einst von einer Palisade umgeben, die im harten Jahrhundertwinter vor wenigen Jahren aus der Not heraus abgerissen werden musste, um an Feuerholz zu gelangen. Seitdem hat es niemand für nötig befunden, die Jolskrimi wieder mit einem Schutzwall zu umzäunen. Einzig die Herborg ist von einer kleinen Palisade umgeben, die sich allerdings mehr dazu eignet sich von den Nachbarn abzugrenzen als sich gegen irgendjemanden zu verteidigen. Ursprünglich wurde die Her-

borg von Eldgrimm dem Weisen errichtet, der den Ort als Stützpunkt für die Rückeroberung Kendrars nutzte. Nach dem erfolgreichen Feldzug 1025 BF weilte Eldgrimm nun mehr in Kendrar selbst, reiste allenfalls noch zu seiner Wogenbrecher-Ottajasko in der Nähe von Lervik, besuchte den Ort aber kein einziges mal mehr und auch nicht seine einstige Herborg. Diesen Umstand machte sich Hetmann Askir zunutze, besserte ein paar schadhafte Stellen aus und zog mit seinen Getreuen ein. Das die Lerviker nun



über eine größere Herborg verfügten, ließ sie vor Stolz fast platzen, und seitdem gibt sich der Ort viel wichtiger als er ist. Ortsfremde lassen sich von der Größe der Herborg und dem selbstsicheren Auftreten der Lerviker beeindrucken, zumindest solange, bis sie einen Blick in die Herborg werfen können und feststellen, dass gut die Hälfte der Jolskrimi als Schweinepferche und Viehställe benutzt werden. Jedoch sollte ein Fremder niemals trotz dieser Erkenntnis es an Achtung fehlen lassen, denn der Stolz der Lerviker kann unheimlich schnell umschlagen in Ablehnung und Vergeltungssucht.

Insbesondere Hetmann Askir ist bekannt für seine unbeherrschten Anfälle, denen er sich keineswegs nur verbal ergibt, sondern auch tätlich wird: Seiner eigenen Frau zertrümmerte er in einem Anfall von Raserei den Arm und schlug sie so brutal zusammen, dass sie darüber hinaus ein Auge verlor. Seitdem ist sie ein Krüppel und auf seine Gnade und Fürsorge angewiesen, die er ihr auch schuldbewusst gewährt. Beobachtet man wie rührend er sich um sie kümmert, würde man nie vermuten, dass er an ihrem Unglück die Schuld trägt. Obwohl er unberechenbar ist, sind die Lerviker mit ihm als Hetmann äußerst zufrieden, denn er hat ein sehr sicheres Gespür für erfolgreiche Strandhöggs. Dies ist aber nur die zweite Einnahmequelle, die wichtigere ist die kunstfertige Handarbeit, die in den langen Wintermonaten hergestellt wird.

Nach dem alle Vorkehrungen getroffen und ein paar kräftige Arme für die Instandhaltung des Hofes für die Zeit der Abwesenheit bezahlt worden zieht die Alfjorda-Sippe los, um die eigenen Waren, aber auch die der anderen gewinnbringend zu verkaufen. Hierzu teilen sie sich auf, während Frollo Swarnwulfson Thorwal bereist, wendet sich seine Schwester Brakdena Snjelladottir sich den südlichen Gefilden zu und durchquert Nostria bis hin nach Albernia. In Invhersborg werden sie stets willkommen geheißen, zugleich bildet diese Fylke, dieser thorwalsche Vorposten, den Wendepunkt und die Rückreise beginnt.

Von diesem Handel abgesehen, versorgen sich die Lerviker durch den Fischfang. Die geräucherten Salzarelen sind im Süden Thorwals weit bekannt, aber nur Gäste kommen in den Genuß, davon probieren zu dürfen, denn exportiert wird der Fisch nicht. Was auf dem vergangenen Herbsthjalding in Thorwal als bei vielen lediglich ein Stirnrnzeln hervorrief, galt tatsächlich als große Ehre der Hetfrau der Hetleute gegenüber, als Askir ihr zwei geräucherte Salzarelen überreichte.

Der gesamte Ort steht treu hinter Jurga Trondesdottir, möchte Eldgrimm den Weisen aber lieber tot als lebend sehen. Die Bevölkerung kann es ihm nicht verzeihen, dass er den Ort zwar als Stützpunkt nutzte, ihn nach der Eroberung Kendrars aber fallen ließ und nicht einmal seinen Dank aussprach. (jak)

## Der Ort Kord

### Kord für den eiligen Leser

*Jarltum:* Premjastad

*Einwohner:* knapp 300

*Herrschaft:* Hetfrau Bera Joradottir aus der *Trundursson-Sippe*

*Garnison:* 5 Hetgardisten, 3 Hafenwächter, 15 ständige Wachen

*Tempel:* Swafnir

*Besonderheiten:* Schmugglernest

*Stimmung in der Stadt:* Offen und freundlich, Feindseligkeit führt zur Konfrontation mit jedem in dem Ort

Südwestlich von Prem, am Meer der Sieben Winde gelegen, befindet sich die kleine Ortschaft Kord. Niemand vermag heutzutage noch zu sagen, wann die ersten Siedler kamen, wann die erste Hütte gebaut wurde. Sicher ist nur, dass es sich um ehemalige Bewohner der großen Stadt Prem handelte, die aufgrund schwerwiegender Differenzen mit anderen Premer Bürgern die Stadt verlassen mussten. Ihre Wanderung muss beschwerlich gewesen sein, wie die 23. Strophe der Ottresor-Saga berichtet, wor-

in es heißt, dass „vier Hände Getreuer zum Opfer fielen dem unbekanntem Schrecken“. Welcher Art dieser „Schrecken“ war, darüber lässt sich nur spekulieren. An der Küste angekommen war die Wanderung für die Gruppe Aussiedler zu Ende, und rasch erbauten sie einen Palisadenwall um die ebenso schnell errichteten ersten Hütten. In den folgenden Jahrzehnten erwehrt sie sich diverser Angriffe von See- wie von Landseite, aber immer erfolgreich. Nach und nach ließen die Überfälle räuberischer



Ottajaskos nach, stattdessen begannen die vorbeifahrenden Schiffe anzulegen und Handel zu treiben. Dies ist bis heute so geblieben.

Außer im Winter tummeln sich oftmals weit mehr Reisende und Seefahrer in dem Ort, als es Einwohner gibt. Der Unkundige mag darüber staunen, dass es gleich fünf Schänken und drei Herbergen gibt, dazu die meisten Bewohner Schlafplätze in ihren Unterkünften anbieten, doch erklärt sich dies dadurch, dass in Kord noch einmal Frischwasser und Nahrung aufgenommen werden kann, ehe es zur großen Fahrt geht. Dadurch hat sich der Ort zu einem kleinen Handelsposten ausgeweitet, auch wenn Kord kein Freihafenprivileg hat, worum er sich nicht im geringsten schert. Aber nicht nur dies: Gerücheweise wird über Kord auch Ware gelöscht, die aus Raubzügen innerhalb und außerhalb Thorwals stammt, beweisen konnte dies bisher aber niemand. Der Ort soll schon die absonderlichsten Güter gesehen haben, sogar Sklaven, sofern sie mehr Gewinn als Ärger versprechen.

Die über fünfzigjährige Hetfrau Bera Joradottir stammt aus der Trundursson-Sippe, der zwei der Schänken und eines der Wirtshäuser gehören, zudem zu jeder anderen Familie oder Sippe in näherer Umgebung irgendeine verwandtschaftliche Beziehung besteht, wodurch die Hetfrau über einen enormen Einfluss verfügt. Lässt man ihr nur genügend Zeit, so sagt man, könne sie eine kleine Armee zusammenbringen, die stark genug wäre, um konkurrierende Dörfer restlos von der Landkarte zu tilgen. Allerdings ist die Hetfrau mehr an friedlichen Lösungen interessiert, was in den Nachbardörfern deutliche Erleichterung verspüren lässt. Darüber hinaus ist die Hetfrau sehr daran interessiert, Kord weiter voranzubringen und den Ort einst als richtigen Handelsposten auszubauen. Den ehemaligen Bergpfad nach Prem ließ sie zu einer kleinen

Straße erweitern um von dort auch bei schlechtem Seewetter Nachschub an Nahrung und Materialien beziehen zu können. Mitunter neigt die Dame zu Größenwahn, denn sie ließ im Horasreich zwei Strandhögg durchführen, deren Beute erlesenster Eternenmarmor war. Damit verkleidete sie ihre Hetja-Halla, wodurch der Eindruck eines fremdländischen Palastes entsteht – ein ungewohntes und

deplaziert wirkendes Bild für alle die Kord anlaufen. Obwohl Bera die Sympathien der meisten Einwohner zufliegen, gibt es mit ihrem Oheim Olessor Trundursson immer wieder Ärger, denn er ist ein Anhänger von Jurgas Politik, und kann nicht verstehen, weswegen Bera in Marada die bessere Führungspersonlichkeit sieht. Als die Hetfrau vor einigen Jahren sogar bei Marada vortrat und ihr versicherte 200 Kämpfer zur Verfügung zu stellen, sollte sie sie benötigen, kam es zu einem Bruch zwischen Olessor und Bera. Ein unblutiger Machtkampf innerhalb des Ortes war die Folge, aus dem Bera siegreich hervorging. Weil aber beide Streitenden für den Ort einstehen, arbeiten sie auch weiterhin zusammen, die gegen-

seitige Abneigung scheint wieder zu bröckeln, auch wenn der Grund nach wie vor vorhanden ist. Einig sind sie sich darin, einen regelmäßigen Kontakt zu Invhersborg zu halten, unabhängig von jeglichem Politikgeschwätz. Daher läuft aus Kord einmal im Monat ein Knorr den Ort an, um die dortigen Thorwaler zu versorgen. Das sie dabei gleich Handelskontakte für ihr Hehlergut in Havena nutzen ist ein offenes Geheimnis, an dem sich niemand zu stören scheint.

Einen schweren Schlag musste Kord hinnehmen, als knapp 100 Rekker nach Albernia aufbrachen, um der dortigen Hetfrau Invher gegen den praioskriecherischen „König“ Jast Gorsam zu Felde zu ziehen. Von den Kordern kam niemand wieder zurück. *(jak & mj)*

Kord versteht sich als ein offener Hafen, den jeder ansteuern kann, gleichgültig unter welcher Flagge das Schiff fährt. Allerdings gibt es für verschiedene Nationen unterschiedliche Liegegebühren, sogar für Thorwal unterscheiden sie sich.

Thorwal (Jurga):	6 Dukaten
Thorwal (Marada):	4 Dukaten
Albernia:	6 Dukaten
Nostria:	7 Dukaten
Horasreich:	15 Dukaten
Al'Anfa:	35 Dukaten
Alle anderen:	10 Dukaten

**Verwendung im Spiel:** Ist man auf der Suche nach gestohlenem Gut oder nach Schmuggelware, ist Kord eine sichere Quelle. Auch Informationen werden gehandelt, doch um an solche zu gelangen und nicht maßlos ausgenommen zu werden, muss man den passenden Leuten gegenüber richtig auftreten. Der Hetfrau Bera begegnet man in diesem Fall besser mit einer extremen Unterwürfigkeit, während man bei Gerald Trundursson, der das Badehaus leitet, es am Besten mit Drohungen und Einschüchterungen versucht.



## Öer Ort Orvil

### Orvil für den eiligen Leser

Jartum: Premr Vestrhalfey

Einwohner: 550

Herrschaft: Hetmann Goerd Halfson aus der Kurdon-Ottajasko

Garnison: Keine feststehenden Einheiten, im Falle von

Gefahr greift fast jeder zur Waffe.

Tempel: Swafnir, Travia

Ottajaskos / Sippen: Kurdon-Ottajasko, Bratok-Sippe

Besonderheiten: Mysteriöser Wolfskult

Stimmung in der Stadt: Fremden gegenüber vorsichtig-ablehnend.

Der Ort liegt am Ende des Roviks-Fjords und könnte ein wichtiger Handelsknotenpunkt sein, zumal hier wieder ein guter Karrenweg über Ala nach Thoss oder Tjanset beginnt, der gebirgige Pfad nach Ottarje ist während des Winters jedoch nicht gangbar.

Leider jedoch hat sich in dem Ort ein mysteriöser Wolfskult gebildet, seit vor einigen Jahren es zu einer großen Wolfsploge kam, die schwere Verluste unter der Bevölkerung und deren Vieh hinterlassen hat. Seitdem schmücken viele Wolfsfelle die heimischen Jolskrimi, aber so viele Wölfe man auch erlegte, man wurde der Plage nicht Herr.

Erst der Fremde Goerd Halfson schaffte es, die Wölfe friedlich zu halten und etablierte einen Wolfskult, der aber nur zu einem geringen Teil dem der Nivesen ähnlich ist. Kern des Kultes ist eine monatliche Opferung, wechselnd tierischer und menschlicher Natur.

Aus Dankbarkeit aber auch aus Angst vor dem unheimlichen Mann übertrug man ihm die Herrschaft über den

Ort, obwohl er weder Hersier noch Hetmann ist.

Goerd Halfson hält ein strenges Regiment. Der Swafnirtempel wird gerade noch akzeptiert (aber nur wenige Gläubige finden sich in dem Tempel ein), doch das Haus der Travia ist inzwischen verwaist und dient – begünstigt durch seine etwas abseits liegende Lage - als „Stall“ für einige Wölfe.

Der Wolfskult breitet sich langsam aber stetig aus, es gibt nur noch wenige Orviler die nicht dem Wolfskult anhängen. Inzwischen ist man der Meinung, dass Goerd ein Werwolf ist (obwohl niemand bisher eine Verwandlung gesehen hat), doch anstatt in Furcht zu erstarren, sehen viele Bewohner dies als Vervollkommnung ihres Glaubens an und Goerd als eine Art Heiligen.

Gehöfte und sogar andere Ortschaften in der Umgebung, die nicht mit Orvil kooperieren, oder sogar versuchen ihn zu bekämpfen, werden terrorisiert, worunter ganz besonders Rovik zu leiden hat. (Siehe auch UDW, Seite 184) (jak)

## Die Firnglanz-Ottajasko

„Manrek? Nur Gauner und Halsabschneider!  
- aufgeschnappt in einer Seemanns-Spelunke in Havena

„Aaaaaaaiiiiiiiiiaiaiaiaiaiaiiiiijjaaaaaaaaaaa“  
- Firnglänzer beim Angriff

„Die sind aber fies“  
- Klein-Alrik, in der Hand seine kaputte Kaiser-Hal-Spielfigur

Nein – die Firnglänzer gehören nicht zu jenen Grup-

pierungen oder Ottajaskos, denen man Macht, Größe und Berühmtheit zusprechen würde. Nie hat einer der ihren den Posten der Obersten Hetleute gestellt, noch ein wichtiges Priesteramt. Auch berühmte Rekker sucht man bei den Firnglänzern vergebens – also könnte man sich die Frage stellen: Wer sind diese Thorwaler, die auf Manrek, der südlichsten Insel der Olportsteine, leben?

### Die Historie

Ursprünglich stammt die Firnglanz-Otta aus der Nähe von Waskir. Der Name der Otta entstand – der Legende

nach – von einem Kampf mit einem einsiedlerischen Elf, der die „Eindringlinge“ aus seinem Wald, der damals in der Nähe der Ottaskin der heutigen Firnglänzer lag, vertreiben wollte. Obwohl dieser auf sich alleine gestellt war, konnten die Thorwaler ihn nur unter vielen Toten auf der eigenen Seite besiegen. In Erinnerung und Andenken – und im Aberglauben, dadurch würde ein Teil der Kraft des Elfs auf sie übergehen - benannten sie sich nach dem Elf um – eben als Firnglanz-Ottajasko, der frühere Name geriet im Laufe der Zeit komplett in Vergessenheit.

Die Firnglänzer lebten vor allem als Viehdiebe und Wegelagerer, doch hatten sie es irgendwann zu arg und zu wild getrieben und wurden aufgrund ihrer Untaten verbannt.

Als nunmehr Friedlose sollten sie ihr Dasein auf einer der nördlichen Olport-Steine fristen. Schon immer harter und ehrlicher Arbeit abgeneigt, empfanden die Firnglänzer ihre Verbannung als ungerecht und lernten, so scheint es, nicht viel daraus, denn bald darauf hörte man wieder von der Firnglanz-Otta, diesmal als Piraten. So lebten sie ihr freies und ungebundenes Leben, bis die Priesterkaiser die Seeschlacht von Salza gewannen und bald darauf Thorwal besetzten. Nun ist dieser Teil der Geschichte Thorwals bekannt und wir wollen nur kurz erwähnen, dass die Firnglänzer am Widerstandskampf gegen die Besatzer teilnahmen und aufgrund ihrer Verdienste aus diesen Kämpfen um die Befreiung des Landes, sich rehabilitierten und ihnen erlaubt wurde, sich woanders anzusiedeln. Die Wahl der Otta fiel auf Manrek, der südlichsten Insel der Olport-Steine, wo sie jedoch von den Manrekern nicht gerade mit offenen Armen empfangen wurden - und bis heute gibt es Animositäten zwischen den Firnglänzern und den Manrekern – wenn auch keine offenen Feindschaften mehr. Diese Konflikte beruhen bis zum heutigen Tage vor allem darauf, dass die Firnglänzer ihre alte Unsitte des unehrlichen Tagwerkes nicht ablegen wollen oder können.

Doch waren sie durch die Erfahrungen der Verbannung vorsichtiger geworden und obwohl sie immer wieder ih-

ren Ruf als raue und wilde Piraten aufpolierten, taten sie das nie in der Nähe Manreks oder des Hjaldingolfs: Nur geistig minderbemittelte wildern in ihren Vorgärten und diese leben bekanntlich nicht lange. Vor allem das Nordmeer wurde das bevorzugte Jagdgebiet der Firnglänzer, hier war zwar die Aussicht auf Beute geringer als im Süden, doch die Herausforderungen, die Ifirns Ozean barg, besaßen eine magische Anziehungskraft auf die Tunichtgute aus Manrek, oder um es mit den Worten eines Hetmanns der Firnglänzer zu sagen: „Lasst uns mit dem Blizzard segeln, das Nordlicht verhöhnern, mit den Eisbergen ringen und dem Frost lachen“

Gegenwärtig, in unseren Tagen, waren sie zusammen mit den Trunkenbolden und den Lassirer Drachen an der Kaperfahrt beteiligt, die zum Teil zum Krieg mit dem Horas-Reich führte. Während des Konflikts kämpften sie bei der verlorenen Seeschlacht bei Lassir mit und verloren ein Schiff.

Mit ihrem einzigem verbliebenen Schiff und einer Menge Wut im Bauch ging ein Teil der Firnglänzer auf Kaperfahrt zu den Zyklopen-Inseln, dort jedoch wurden sie in einen Hinterhalt gelockt und auf einer einsamen Insel ausgesetzt und wären verhungert, hätten Albernier den Thorwalern nicht geholfen und sie

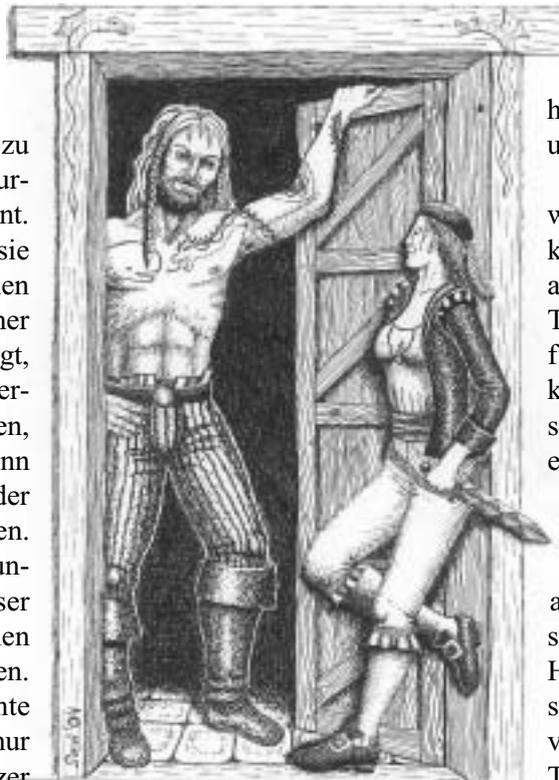
zurück in die Heimat gebracht.

## Beschreibung

*„Ihre Krieger sind schneller denn die Parder, sie sind auch bissiger denn die Wölfe des Abends. Ihre Schiffe ziehen in großer Zahl von Ferne daher, als flögen sie, wie die Adler eilen zum Aas.“*

*- gedichtet von einem betrunkenen Skalden, lallend unter einem Tisch im Blutroten Kaiser liegend*

So hat sich bis heute nicht viel geändert bei den Firnglänzern: wie ehemals sind sie ein rauer Haufen, in manch alte Traditionen verhaftet und stehen Jurga eher ablehnend gegenüber – vor allem wenn sie mit Steuern und ähnlichem kommt. Anfänglich konnten sie mit



Marada Gerasdottir ebenfalls nicht viel anfangen, doch nach und nach entwickelten die Firnglänzer eine Zugehörigkeit zu der beständigen Rivalin um die Hetwürde. Sie sehen in ihr inzwischen eine Frau in ihrem Geiste und haben ihr mittlerweile angetragen in ihre Otta ehrenhalber aufgenommen zu werden. Zwar lehnte Marada geschmeichelt ab, dennoch erhält sie bis auf den heutigen Tag Unterstützung von den Firnglänzern, was immer sie auch zu tun gedenkt.

Die Firnglanz-Otta lebt von der Piraterie und dem Fischen und das mehr schlecht als recht, was ihnen jedoch weniger Unbehagen zu bringen scheint, als man vermuten könnte, denn solange ihnen die frische Luft der Meere um die Nase weht und es Aussicht auf einen Kampf gibt – ob nun gegen andere Thorwaler oder Fremdländer - kann es wohl wenig geben, weswegen sie Trübsal blasen würden. Ja, man könnte sogar geneigt sein zu denken, dass je ärger eine Firnglänzerin oder ein Firnglänzer mit Marbo anbändeln kann – sei es nun auf See bei Gewitter und Sturm oder im Kampfe - sie bzw. er nur um so mehr diese Welt liebt. Das Nordmeer befahren sie immer noch mit der alten Begeisterung und messen sich gerne mit Gjalskerländern und den Barbaren der Nordlanden – und das beileibe nicht immer erfolgreich...

Wie alle Thorwaler verehren auch die Firnglänzer Swafnir - doch ohne das ein Gode in ihren Reihen wäre – einzig Draumamadr Lialin, eine Seherin und Wahrsagerin, der man nachsagt, sie könne aus den Wind und den Wellen die Zukunft prophezeien, besitzt eine gewisse, wenn auch geringe religiöse Autorität. Überhaupt lässt der Glaube selbst einiges zu wünschen übrig - würde man einen Swafnir-Priester befragen - denn gottloses Volk hat es auch unter den Firnglänzern. Anscheinend ist es mit dem Glauben so wie mit einigen anderen Dingen bei der Otta, er ist wild und ungebunden, und würde man einen Firnglänzer selbst nach seinem Glauben fragen, würde er vielleicht wie Hetmann Borri Hetkind sehr phexisch ant-

worten: „*Hilf dir selbst, dann hilft dir Swafnir*“.

Die Ottajasko umfasst ca. 150 Personen, von denen überdurchschnittlich viele gut mit ihren Waffen umgehen können, da die Firnglänzer auch immer wieder ottalose Gesellen aufnehmen, die eine Ottajara bestanden haben. Den Gerüchten nach sollen darunter auch Verbannte sein, doch schweigen die Firnglänzer dazu eisern.



Es sollen sich, nach der damaligen Eroberung Daspotas durch vereinte Sippen und Ottas unter der Führung von Tronde Torbensson, einige jener Bewohner nach Manrek durchgeschlagen und bei den Firnglänzern eine neue Heimat gefunden haben.

Vielleicht mag man hier dem Spruch Zustimmung zollen, dass, wer nicht viel zu verlieren hat, umso freier leben kann, denn trotz ihrer Armut scheinen die Firnglänzer nichts von ihrer thorwalschen Fröhlichkeit (oder Derbheit) verloren zu haben.

Weiterhin verbringen sie ihr ungebundenes Leben, planen ihre Raubzüge, geben sich – wenn es die Zustände einmal zulassen – Trink- und Essgelagen hin und spotten allen, vor allem sich selbst. Hier und im Umland gehen sie jagen und schwimmen, spielen und trinken und üben sich im Waffengang. Doch gelten harte Gesetze – wie so oft bei Piraten – und ein Dieb ist wie ein Mörder des Todes, nur das letzterer grausamer stirbt.

So erklingt über dem Ottaskin Fjergard geradezu pervalsches Gelächter, Brüllen, Rülpsen und Schreien, und aus dem Ottaskin scheint der Geruch von frischem Blut und kaltem Schweiß aufzusteigen und Wildheit auszdünsten. Von flackernden und züngelnden Flammen erhellt, stehen die alten Jolskrimi um einen großen Platz, auf dem geraubte Ochsen gebraten werden und in Kesseln ein feuriges Gebräu aus Premier Feuer, Rotwein und Honig gerührt wird, *Slaja* genannt. Drumherum stehen große Männer mit enormen Schnur- und Vollbärten, nicht minder kleinere Frauen, die johlend mit Thin und Axt in der Hand ums Feuer tanzen, dazu wieselgesichtige Krie-



ger, wie Ratten, mit Zahnlücken, und allesamt sind sie zerhackt und narbenbedeckt durch Dutzende, ungezählte Kämpfe. Gehüllt in verschlissene Rotfuchs- und Wolfspelze, in geraubte Kaftanen und Turbanen, sterbenden Tulamiden entrissen, tragen Perlen, geklaut von horasischen Adelstöchtern, manches mal sogar prachtvolle Gewänder – alles Beutegut. So ertönt es über die Hügel und Wälder Manreks, seit jeher.

### Die Otta

*„Ich bekämpfe Jurga, wenn sie denkt, sie könne sich selbst zur Königin machen und uns zu ihren Leibeigenen!*

*Ich verachte Iskir Ingibjarsson und seinen Haufen von Feiglingen, die genau dann abhauen, wenn Hranngar und ihre Schergen unser Land bedrohen!*

*Doch ich halte zu Marada, die das Beste will.*

*Verdammt, meine Schwestern und Brüder, lasst uns auf große Fahrt gehen, ich will Waffengeklirr und Kriegsgeschrei hören, lasst uns unsere Waffen mit Blut schärfen und – bei Swafnir – das machen was jeder normale Thorwaler machen sollte: BEUTE!“*

*- Borri Hetkind*

Wie schon eingangs erwähnt, leben die Firnglänzer schon lange auf Manrek, ihr Ottaskin das sie *Fjergard* nennen liegt nahe eines Waldes. Das Ottaskin ist ein wenig heruntergekommen und gleicht eher einem ärmlichen Fischerdorf als einer Piratenfeste. Dies hängt damit zusammen, dass die Firnglänzer kaum Handel treiben und als Piraten oft von Satinavs Los abhängig sind: oft vergehen Monate bis sich ein lohnendes Ziel finden lässt. So sieht man in *Fjergard* die Kinder meist in Lum-

pen herumtollen, die Hütten und Jolskrimi sind oftmals heruntergekommen und haben, wie die Befestigungsanlagen, wenn sie auch ihren Zweck erfüllen, schon mal bessere Zeiten gesehen. Doch auch die Erwachsenen sind oft in ärmlichen und derben Stoffe gehüllt, einzig das Glitzern und Klimpern sorgsam gepflegter Waffen und Rüstungen zeigt dem Beobachter, dass die Leute ihr Brot nicht als Bauern verdienen. Es riecht nach Vieh und brennendem Torf und im Umland liegen ein paar Äcker, denen man einige karge Feldfrüchte entreißt und einige kleine Schafherden, die sich an den grünen Hügeln der Insel laben, gehören auch zu *Ottajasko*. Ein Weg führt zu einer kleinen, geschützten Bucht, wo die Schiffe der *Otta* liegen: die beiden mittelgroßen Drachen *Drachenspeichel* und *Boabungaha* sowie einige Schinakeln zum Küstenfischen.

Trotz seines hohen Alters ist *Kjaskar Hakonsson* immer noch der unumstrittene Hetmann der *Firnglänzer*, in jungen Jahren ein wilder Geselle, ist er heutzutage sehr ruhig. Gerade nach der letzten Fahrt ist er fast gesetzt geworden, der am liebsten vor dem offenen Feuer sitzt, in Decken gehüllt und mit einem Krüglein Feuer in der Hand. Dass deswegen sein harsches Regiment über die *Firnglänzer* milder geworden ist, wäre ein Irrglauben.

Sozusagen sein Nachfolger ist der Drachenführer *Borri Hetkind*, ein ruhiger und ausgewogener Krieger – zumindest für einen *Firnglänzer*. Weitere Drachenführer sind *Bjebold Frittkrifsson* und *Feki Rahl*, allesamt ausgesprochen wilde Gesellen und Tunichtgute.

Größte Autorität besitzt jedoch die schon erwähnte *Draumamadr Lialin*.

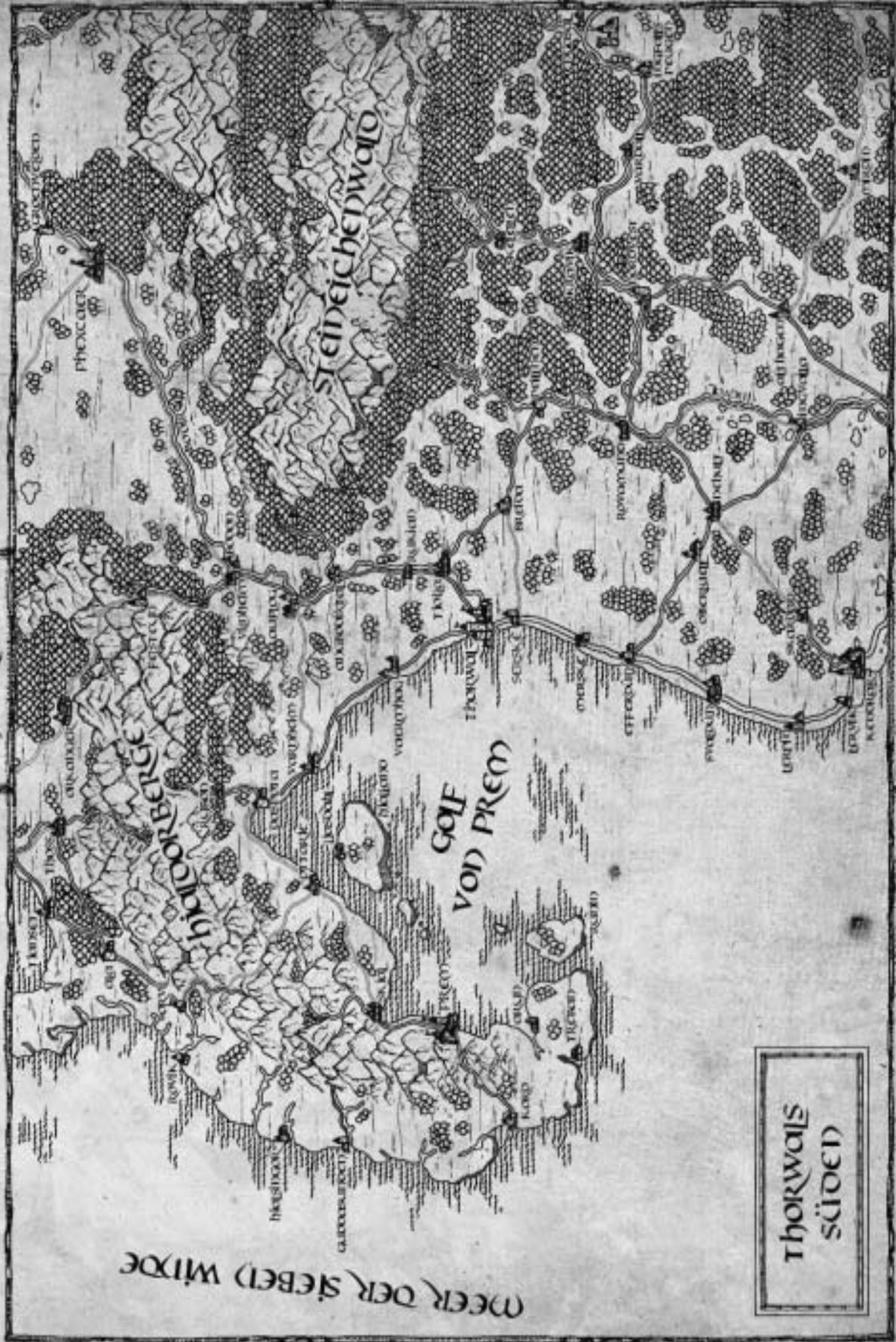
(ge)



Rahja

FIRUD

PRAIOS



MEER DER SIEBID WIRDE

EFFERD

Thorwals  
süden