

Nordland



Und nach der langen Nacht war Tag und Schnee, Eis und Rentiere bedeckten das weite Land. Und Ymrinn, Sohn-von-Nichts-und-Niemand betrat das Land und weckte Frigg, Tochter-von-Eis-und-Schnee aus ihrem Schla. Und es begann ein wildes Ringen und Schlagen und Fluchen, wie es noch heute vorkommt wenn ein Nordmann zu unsanft aus dem Schlaf gerissen wird und Blut, Schweiß und Spucke fielen auf das Land, den Schnee, das Eis und die Rentiere (denen das wenig gefiel und in die Tundra davonliefen, wo sie bis zum heutigen Tag aus Angst, neuerlich angespuckt zu werden, immer noch verweilen). Und aus dem Schweiß entstand die salzige See und aus der Spucke die großen Flüsse wie die Stora Gara und der Venjasjön. Und aus dem Blut entstand der weiße Bär und der Wolf und der Mensch und fingen an sich in alle Winde zu verstreuen.... (Exzerpt aus der Jömsdor-Saga)

Tja, wen wundert es noch, daß bei solch einer blutigen Entstehungsgeschichte die Nordmänner ein wildes, ungezähmtes und rauflustiges Volk geworden sind, das diese Tugenden auch prompt benutzt hat, um zu den besten Plünderern der gesamten bekannten Welt zu werden, gefürchtet von Goldland bis Brühmau.

Doch was wissen wir eigentlich von den "Nordischen" außer daß sie meist rothaaarig und axtschwingend sind und einen seltsamen Dialekt sprechen? Dieser kurze Bericht soll ein wenig mehr Licht auf die Nordmänner und Nordfrauen scheinen lassen und helfen ein paar Vorurteile ein für allemal aus dem Weg zu räumen.

Die Nordmänner und ihre Götter

Das nordische Pantheon ist reichlich bevölkert und in Asengard, Niflheim, Jotunheim, Muspellheim und dem Mirkwald tummeln sich Götter, Riesen, Lindwürmer (die nordischen Drachen) und alle möglichen mythischen Gestalten, die sich beinahe permanent in die Haare oder Schuppen kriegen und die eines Tages in der Schlacht Ragnarok um das Schicksal der Welt kämpfen werden, an ihrer Seite die Nordländischen Helden (deshalb auch der Wunsch vieler Norländer als Held zu leben und im Kampf zu fallen, denn eine solch gigantischer

Keilerei möchte sich keiner von ihnen entgehen lassen). In Glaubensfragen sind die Nordmänner äußerst tolerant, denn wer kann schon sagen, ob sich im unübersichtlichen Reich der Götter nicht noch der eine oder andere Gott aufhält, nur gegen den neuen Eingottglauben bringen sie eine tiefe Abneigung auf und tapfere Prediger finden sich meist sehr schnell nackt in der Tundra wieder.

Ihre Frauen

Ja in so mancher schwachen Stunde schwärmt so mancher Brühm-oder Sturmländer von den großbrüstigen, blonden und zielstrebigem nordischen Frauen, deren Namen wie Kriemhild, Edda, Helga oder Ingrid allein schon eindeutige Sehnsüchte erwecken. Und tatsächlich sind die Nordfrauen (die in jeder Hinsicht gleichberechtigt sind) als äußerst freidenkend und freihandelnd bekannt. Nicht selten sieht man nach einem Raubzug ein paar verstörte, halbnackte Jünglinge in den Ruinen ihres Dorfes mit verstörtem Blick, die nur "Helga, Helga" vor sich himurmeln. Doch soll man die nordischen Frauen nicht als Herumtreiberinnen ansehen. Der Ehebund ist geheiligt und auf partnerschaftliche Treue wird größter Wert gelegt. Allein wenn ein Bund kinderlos bleibt, ist es dem Bruder des Gatten oder einem nahem Verwandten erlaubt für seinen Sippling einzuspringen und für Nachwuchs zu sorgen.

Ihre Herkunft

Die ersten Bewohner der Küstengebiete kamen aus dem Nordosten des Kontinents und waren meist einfache Bauern und Fischer, taten sich vor allem im Schiffsbau hervor und rodeten weite Teile des Nordwaldes, der damals noch fast das ganze Land bedeckte. Die einzelnen wilden Sippen wie Wikken, Raaken oder Brack lebten in kleinen Gemeinschaften an der Küste, bis vor rund 400 Jahren unter Olaf dem Bartlosen ein Königreich geschaffen wurde, das bis heute besteht. Im Laufe der Zeit entstanden die großen Städte Jarlsborg, Boodenborg und Lagrholm und sieben große Sippen entwickelten sich aus den einzelnen Stämmen. Andere Stämme wie Gooden, Brack oder Argl verschwanden im Laufe der Geschichte. Die Gründung der Jarlsborg ist auch der Beginn der Nordländischen Zeitrechnung, so daß wir uns nun im Jahre 388 befinden. Erstmalige Erwähnung in einem geschichtlichen Werk finden die Nordmänner im Jahre 5, im Manuskript von Dominikus von Tagwerk, einem Sturmländischen Mönch: "*Am diesigen Tage lahdeten driu grozze Boote mit punnten Segeln an unserer Kusten, der Abbot wird siu mit den Weißen unseres Herrn empfangen, Ich werde als Chronistus beglaithen.*" (Mit diesen Worten endet das Manuskript, auf den Ruinen der Abtei wird das heutige Jueteborg errichtet).

Ihre Schiffe

Die nordischen Drachenboote sind wahrscheinlich die schnellsten, manövrierfähigsten Schiffe die man auf den Ozeanen finden wird und die bunten, rechteckigen Segel sind ein gefürchteter Anblick für jeden Sturm- oder Goldländischen Kapitän. Die meist mehr als 30 Meter messenden Langschiffe sind mit dem geringen Stauraum und flachen Tiefgang auch für die Flußfahrt geeignet, und sollten die Götter einmal keinen günstigen Wind schicken, helfen eine Unzahl an Rudern dem Schiff die nötige Geschwindigkeit zu verleihen.

Ihre Waffen

Die Lieblingsrüstung der Nordmänner ist eindeutig das Kettenhemd, das besten Schutz bietet und obendrein dem Träger muskulöse Schultern verleiht. Schilde sind entweder rund nach hottischen Muster oder große, ovale Schilde die bei Bedarf als Paddel, Sonnenschirm oder Schaufel verwendet werden können. Die Nordmänner sind lausige Bogenschützen, (Exzerpt

aus der Fraida-Saga: "*Und Ignar, Sohn von Huskan-dem-Einäugigen, Enkel von Hafsliruderson, Sippschaft von Torkil dem Stockbetrunkenen nahm Pfeil und Bogen um den Riesen Frjolli das Augenlicht zu nehmen und Glück war nicht mit ihm und er erschoss seinen Hund, der treu zu Ignars Füßen kauerte ...*") und verlassen sich deshalb mehr auf Schwert, Axt und Keule, um ihre Feinde in die Flucht zu schlagen. Die Kriegsführung der Nordischen ist direkt und brutal, die einzige im Nordland bekannten Taktiken sind Frontalangriff und Überfall, gekämpft wird zu Fuß und auch zu Pferd, aber oft in ungeordneten Haufen. Furcht in der Schlacht ist den Nordmännern unbekannt, gilt es ja als höchste Ehre im Kampf zu fallen, und so häufen sich die Geschichten von ganzen Sippschaften, die ohne einen Fußbreit vom Schlachtfeld gewichen zu sein bis auf den letzten Kämpfer ihr Leben aushauchten, oft noch mit einem fröhlichen Liedchen auf den Lippen.

Die Berserker

Die schrecklichsten Kämpfer der Nordmänner sind die Kampfwüter oder Berserker, die sich in Ragen steigern, in denen ihr Körper immun gegen Schmerzen sind und sie im Blutausch wie heißes Eisen durch Butter durch die Reihen ihrer Feinde fahren und meistens erst von harten Gegenständen wie Baumstämmen, Stadtmauern oder Felsklippen gestoppt werden.

Die Gesetze

Die Gesetze der Nordmänner stammen aus der Zeit von Olaf dem Bartlosen und beschäftigen sich vor allem mit der Bestrafung und Wiedergutmachung von Verbrechen. Besonders genannt sei hier das Weroder Blutgeld, das als Wiedergutmachung an die Familie eines Toten von der Sippschaft des Verbrechers gezahlt werden muß, und das meist abschreckender für die Nordmänner ist als Verbannung oder Einkerkelung. Gefängnisse sind im Nordland fast unbekannt, während Prügel- oder Geldstrafen recht häufig sind.

Ihre Barden

Die nordländischen Barden oder "**Skalden**" sind fast so gefürchtet wie die nordischen Plünderer, bestehen doch nordländischen Geschichten oder "Sagas" aus einer schier unendlichen Aufzählung von Namen und Hinweisen, die für jeden Ausländer erstens unverständlich und zweitens unerträglich sind (Exzerpt aus der "Saga von Lagrholm" ..*Und Lugar Kohlenkauer, der den Oger Fujjr erschlug, Sohn von Edgar Schwertbiß, dessen Mutter Ivar Blutsverwandte von Grim Schädelspalter war, Enkel von Asmund Einauge, Schildbruder von Fjori Leifson räusperte sich und blickte in die Runde wo die 12 Alten versammelt waren, allen voran Atli Rabenfraß, der Enkel von.....*)

Ihre Waren und Güter

Die Landschaft des Nordlands ist rau, besteht doch das Innere des Landes aus vegetationsarmer, eisiger Tundra, wo nur Rentiere leben. Allein im fruchtbareren Süden zwischen dem Vesterdalälven und dem Osterdalälven gedeihen Pflanzen in genügender Menge um einige Schafe, Pferde und Kühe zu züchten. In den Wäldern im Norden werden Pelztiere wie Zobel, Marder, oder Neel gejagt, die See liefert Heringe und andere Fische, auch der große Waal wird gejagt. (Originalzitat von Rurik dem Fischer: *Mein Boot ist voller Waale*) Das Risa-Gebirge im Westen liefert die Haupthandelsgüter Eisen, Kohle und Silber. Die einzige Stadt Nordlands, die nicht am Wasser liegt, Lagrholm, ist die wichtigste Handelsverbindung zwischen dem Nordland und Hottland, Brühmland und Sturmland. Der restliche Handel wird über See abgewickelt, und Drachenboote legen des öfteren in Goldländischen Häfen an, um begehrte Luxusgüter zu tauschen

Ihre Sippen

Es gibt sieben Sippen (oder Familien, Clans, Stämme) im Nordland, zu denen jeder Nordländer zumindest entfernte Verwandtschaft aufzeigen kann. Die einflußreichsten sind die **Wikken**, aus deren Geschlecht Nordlands erster König, Olaf der Bartlose stammte und die über lange Zeit das Königsamt innehatten. Dann folgen die **Booden**, zu denen so große Seefahrer wie Torkilson der Schwermütige oder Harald Langbein zählen und die auf dem Gebiet des Schiffsbau von keiner anderen Sippe übertroffen werden, weiters die **Vaasa**, die im fruchtbareren Süden beheimatet sind und bereits leicht hottischen Einfluß zeigen und als Bauern und Erfinder des beliebten Hartbrottes Ansehen auch außerhalb der Heimat errungen haben. Die zwei wildesten Sippen sind die **Weeden** und die **Jueten**, die im Norden zu Hause sind und durch ständige Konflikte mit Trollen, Sturmländern und den Gelegentlichen Riesen kampfgestählt sind und auch die meisten Berserker unter sich haben. Die **Raaken** sind ähnlich den Vaasa an den fruchtbaren Flußufern des Osterdalälven zu Hause und sind meist Viehzüchter und Brauen auch das süffige Trollbier, das aber mit seinem bitteren Geschmack wenig Anhänger außerhalb des Nordlandes gefunden hat. Die siebente Sippe ist die der **Danen**, die am großen Stora Gara die Stadt Daneborg bewohnen und die das Recht des Erzabbaus in den Troll-Bergen haben und auch regen Handel über den Stora Gara mit Hottland und einigen Orkstämmen führen.

Ihre Armee

Als ziemlich kriegerisches Volk weiß so ziemlich jeder Nordmann, wie man die Axt oder das Schwert schwingt, es gibt aber auch jene Nordmänner, die den Kampf zu ihrem Lebensinhalt gemacht haben, um sich einen Platz bei der Schlacht von Ragnarok zu sichern und auch außerhalb der Heimat als Söldner arbeiten. Dauerndes Training durch Beutezüge hält diese Soldaten in Form, und sie sind die ersten, die auf Rufen ihres Fürsten, des Jarls, in den Kampf stürzen.

Ihre Badehäuser

Ein wichtiges Zentrum der Begegnung ist nicht das Wirts- sondern das nordische Badehaus, in dem erhitztes Wasser für angenehme Temperaturen sorgen und das schon so manchen Schnupfen kuriert hat. Auch so mancher durchgefrorene Wanderer hat seine Lebensgeister durch nordischen Met in einem Dampfbad wieder erweckt, und Nordländer schwärmen stundenlang über ihre Dampfbäder und das darauffolgende Wälzen im Schnee und Peitschen mit Fichtenzweigen.

Ihre Städte

Vor allem an der Küste gibt es zahlreiche kleine Dörfer und verstreute Höfe, die oft nicht mehr als ein dutzend Nordische beherbergen. Im ganzen Land leben an die 12.000 Nordländer. Wirkliche Städte gibt es im Nordland insgesamt 8.

- **Jarlsborg**: Hauptstadt, 1700 Einwohner, Armee 50 Schildmänner, 3 Langschiffe mit je 50 Mann Besatzung. Haupterwerb: Fischfang, Steuern, Sitz des Königs und obersten Jarls.
- **Boodenborg**: 800 Einwohner, Armee 3 Langschiffe mit je 50 Mann Besatzung, Haupterwerb: Handels- und Plünderfahrten
- **Daneborg**: 600 Einwohner, Armee 2 Langschiffe mit je 40 Mann Besatzung, Haupterwerb: Handels- und Plünderfahrten, Erzabbau
- **Raakenborg**: 600 Einwohner, Armee 30 Schildmänner, 20 Lanzenreiter, Haupterwerb: Viehzucht

- **Vaasaborg:** 600 Einwohner, Armee 30 Schildmänner, Haupterwerb: Viehzucht, Ackerbau
- **Weedeborg:** 350 Einwohner, Armee 3 Langschiffe mit je 60 Mann Besatzung, viele Berserker, Haupterwerb: Plünderfahrten, Felle
- **Jueteborg:** 350 Einwohner, 2 Langschiffe mit 40 Mann Besatzung, Haupterwerb: Plünderfahrten, Erzabbau, Felle
- **Lagrholm:** 600 Einwohner, Armee 30 Schildmänner, Haupterwerb: Erzabbau, Handel

Ihre Nachbarn

Nordland grenzt im Norden und Westen an die See, im Osten an Sturmland und im Süden an Hottland und einen Teil des unwirtlichen Orklandes. Die Beziehungen zu den Hotten sind freundschaftlich, die meisten Kontakte gibt es mit dem im Norden lebenden McGiants und McGethers und ein reger Tauschhandel erfolgt hier, der trennende Stora Gara wird mit Fähren überquert, meist wird Tuch, Wolle und Whiskey gegen Nordisches Eisen oder Waffen getauscht. Auch die etwas weiter südlich lebenden Orks treiben Tauschhandel und erhalten gegen Getreide, Vieh und Holz Waffen und Felle aus dem Nordland, wenn der Handel auch nicht so unkompliziert ist und Strafexpeditionen von Zeit zu Zeit gegen zu übermütige Orkbanden ausgeschickt werden müssen. Der Handel mit Sturmland floriert wieder in letzter Zeit, haben doch die Weeden und Jueten ihre Raubzüge auf Goldland ausgedehnt. Drachenschiffe voller Felle, Bemstein und Silber tauschen ihre Ladung gegen Holz, Getreide und Luxusgüter.

Ihre Trolle

Die Nordländischen Trolle sind kaum mit denen anderer Länder zu vergleichen. Die Wildheit und Brutalität der Trolle ist bei den Nordländischen Trollen noch mit einer hohen Intelligenz und großen Magiebegabung gekoppelt, und niemand streitet ab, daß der Wald nördlich von Jueteborg den Trollen gehört, auch wenn man sie nie oft zu Gesicht bekommt. Den Göttern sei Dank sind sie aber sehr eigenbrötlerisch und beschäftigen sich am liebsten mit ihren trolleigenen Intrigen, doch wehe dem Wanderer, der ihrem Heim zu nahe kommt. Das mindeste womit man dann zu rechnen hat sind nach innen wachsende Zehennägel oder die Streifenpest.

Ihre Elfen und Zwerge

Sind Elfen im Süden scheu und Zwerge eigenbrötlerisch, sind sie es umso mehr im Norden. Nur an seltenen Tagen im Jahr erscheinen Elfen aus ihren Königreichen unter dem Meer oder unter den Hügeln oder unter Fußmatten (das weiß niemand so genau) um allerlei Verwirrung zu stiften und geheimnissvoll von Ort zu Ort zu eilen. Die Zwerge hingegen kommen praktisch nie aus ihren Höhlen in den Risa-Bergen, nur wenige Nordmänner, die durch mehrwöchige Trinkgelage und starken Bartwuchs das Vertrauen des kleinen Volks gewonnen haben, werden eingelassen, um als Zwischenhändler zu fungieren.

Ihre Magier

Nordländische Schamanen, Runenschnitzer und andere Zauberer gelten nicht unverdient als Meister der arkanen Künste und unter Meistern der Kunst so verbreitete magsche Rituale wie "Unsichtbarkeit vor Rentieren, 10 Meter Radius", "Saukalt" oder "Eisbein" haben unverkennbar ihren Ursprung im Nordland. In der eigenen Heimat werden Magier geachtet und mit Respekt behandelt und führen meist ein komfortables Leben als "Dauergast" eines Jarls oder reichen Freimanns.

Ihre Gesellschaft

Die nordländische Gesellschaft ist in Klassen geteilt, auf deren unterster Stufe die Unfreien oder Thralls stehen, die meist Kriegsgefangene oder Verbrecher sind. Sie haben in der nordischen Gesellschaft keinerlei Rechte, können sich aber durch die Zahlung eines Geldbetrages selbst freikaufen und so den Rang eines Freimannes erreichen. Zu den Freimännern (oder Freifrauen) gehört der Großteil der Nordmänner, die alle Rechte, auch die der Jarlsabwahl haben, und die Waffen tragen dürfen. Darüber gibt es nur noch die 7 Jarls oder Fürsten, die aus ihrer Mitte den Konungr, den Hochkönig wählen.

Ihre Erbfolge

Durch die herrschende Gleichberechtigung geht das Amt des Konungr automatisch auf das älteste Kind, egal ob männlich oder weiblich, über sobald der Alte König abdankt oder verstirbt. Die 7 Jarls haben zwar nicht das Recht den Konungr zu wählen, aber das Recht einen unfähigen König abzuwählen. Die momentane Konungr ist Scilla Drakenboot, die aber vor einem Jahr nach dem großen Nordlandturnier verschwand, was zu gewissen Spannungen zwischen den 7 Jarls geführt hat. Taucht sie nicht bald auf wird es wohl bald wieder eine Königsabwahl im Nordland geben.

