Das Schwarze Auge



SPHÄRENKLANG
DIE GESTADE DES GOTTWALS

DIE GESTADE DES GOTTWALS





Die Gestade des Gottwals

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

Diese Audio-CD bringt die Klänge des aventurischen Nordwestens in eure Spielrunde, das

wohl! Sie wurde von Ralf Kurtsiefer in Zusammenarbeit mit der DSA-Redaktion konzipiert, um euch die rauen, mystischen Landschaften und den harten, aber herzlichen Menschenschlag, der dort lebt, näherzubringen. Wenn in einem Thorwaler Langhaus zünftig gefeiert wird oder die Hochland-Barbaren zu ihren Kraftspielen zusammenkommen, wenn tapfere Rekker sich Hranngargezücht stellen und mutige Stammeskriegerinnen es mit längst vergessenen Schrecken aufnehmen, kannst du mit dieser CD die Atmosphäre am Spieltisch musikalisch untermalen. Schicksalshafte Klänge ertönen, wenn die Seher der Thorwaler die Zukunft vorhersagen und die Schamanen der Gjalsker den Willen der Geister ergründen. Und über alledem weht der mächtige Atem jener Götter, die hier viel mehr geschätzt werden als die Zwölfe: Der weiße Leib des Walgottes Swafnir durchzieht die stahlgrauen Wogen, während die stampfenden Schritte des göttlichen Mammuts Natûru-Gon das Hochland erbeben lassen.

Der Redakteur über Sphärenklang

Diese CD war eine große Herausforderung für uns. Selbst wenn man sich als Spielleiter schon lange mit dem Einsatz von Hintergrundmusik im Rollenspiel beschäftigt hat, ist es keine einfache Aufgabe, die richtigen Töne für Thorwal zu treffen. Nur wenige Film- und Computerspiel-Soundtracks bieten sich als Inspirationsquelle und Referenz für den Klang der Thorwaler an. Bei den Gjalskern war die Auswahl etwas leichter, da mit klassischen Barbarenfilmen und schottisch-gälischer Musik deutlichere Vorlagen zu finden sind. Dennoch sollten auch sie einen eigenen, unverwechselbaren Sound erhalten, zumal Schottland auch als Inspiration für die Region Windhag diente. Ralf Kurtsiefer hat deshalb eng mit der Redaktion zusammengearbeitet, um die richtigen Töne zu treffen, und dabei viel Zeit und Herzblut investiert. Wir waren uns nicht immer einig, es wurde viel diskutiert, doch vom Endergebnis sind wir alle begeistert. Wir hoffen, dass ihr nun die Segel des Drachenboots setzt und die Mammuts sattelt, um mit uns zu einer musikalischen Reise an die Gestade des Gottwals aufzubrechen!



01. Thorwal – das Land der reichlich Mutigen

An den Küsten im Nordwesten Aventuriens liegt das Land der reichlich Mutigen – Thorwal. Zerklüftete Fjorde, neblige Hochmoore, einsame Berglandschaften und sturmumtoste Küsten prägen die Region. Zwischen der Mündung des Ingval im Süden bis zu den Ufern des Thivor bei Enskar, wo das Hochland der Gjalsker beginnt, lebt ein raues Volk, das an allen Küsten Aventuriens als mutige Seefahrer und trinkfeste Piraten bekannt und gefürchtet ist.

02. Die Otta sticht in See

Den langen Winter über sehnen die Thorwaler Seefahrer diesen Moment herbei: Der Frühling kommt, die Drachenboote werden vom Strand geschoben, und endlich fährt wieder Wind in die Segel. Wenn die Hetleute ihre *Ottajasko* um sich scharen, locken Swafnirs Wogen mit Silber, Abenteuer und Gefahr.

03. Auf dem Meer

Die See ist die zweite Heimat der Thorwaler. Ob mit der *Otta* auf Plünderfahrt oder der *Farneyti* auf dem Weg zum nächsten Handelshafen – nichts lieben Thorwaler so sehr wie die Freiheit auf Swafnirs eisgrauen Wogen. Viele von ihnen wähnen sich dann ihren Ahnen, den Hjaldingern, besonders nahe, die an der Seite von *Jurga Tjalfsdottir* aus dem Westen an die Gestade des Gottwals segelten.

04. Hranngars Kinder

Die Gefahren der See sind mannigfaltig, doch keine davon lässt die Thorwaler so erzittern wie die Kinder der Titanenschlange Hranngar. Wenn sich geschuppte Leiber aus eisgrauen Wogen erheben, ist es die Pflicht eines jeden Swafnirgläubigen, alle Angst fahren zu lassen und sich dem Biest todesverachtend entgegenzuwerfen. Von jenen, die ruhmreich im Kampfe fallen, werden die *Skalden* noch lange singen, und sie werden dereinst an Swafnirs Seite in die letzte Schlacht ziehen.



05. Thorwalsches Hafentreiben

Das Herzstück thorwalscher Siedlungen ist der Hafen, wo die Drachenboote an Land gezogen werden. Die Hjaldingstadt Thorwal hat derer gleich drei, an denen immer etwas los ist: Schauerleute singen Lieder bei der Arbeit, Ochsenkarren rumpeln an den Kais entlang und Hafenkräne knarzen unter den schweren Lasten, die sie auf die Knorren verladen.

06. Cren-Barrach – Kinder des Hochlands 

Im kargen Hochland um die Donnerzacken leben die Gjalsker, die sich selbst *Cren-Barrach* nennen – die Kinder des Hochlands. Das Leben in den kalten Steppen und gefährlichen Mooren ist entbehrungsreich und bringt einen harten Menschenschlag hervor. Doch diesem Land wohnt auch eine ganz eigentümliche Schönheit inne, die nur jene kennenlernen, die sich auf eine Reise ins Gjalskerland wagen.

07. Willkommen im Haerad 

Man glaubt es kaum, doch die Kinder des Hochlands sind ein gastfreundliches Volk. Wer die beschwerliche Reise zu ihren Siedlungen, den *Haeradi*, auf sich nimmt, den empfangen sie mit Respekt – schließlich beweisen jene, die eine solche Reise überleben, dass sie den Fährnissen der Wildnis trotzen können.

08. Das Hochland erblüht 

Nicht immer ist das Hochland abweisend, kalt und lebensfeindlich. Gerade wenn im Frühsommer das Schmelzwasser die Bäche anschwellen lässt und auf den sanften Hügeln die Heide blüht, dann zeigt sich die Heimat der Gjalsker von ihrer wildromantischen Seite. Und über allem schließt sich *Sindarras* Auge, wenn die Sonne untergeht, und taucht dabei den Himmel über dem Hochland in ein faszinierendes Rot, das in Aventurien seinesgleichen sucht.

09. Sümpfe, Moore, Marschenland

Es gibt mehr im Nordwesten als nur Küsten und Hochland, doch gerade die Moore der Region werden meist abergläubisch gemieden. Sei es das *Seufzermoos* im Waskirer Hochland, die Sveganer Moore am Naderlauf oder das Moorland der Gjalsker – die düsteren Sümpfe jagen jedem einen kalten Schauer über den Rücken. Aber auch die Ingvaler und Brinasker Marschen sind nur wenig düsterer, was tapfere Helden nicht davon abhält, sie zu bereisen.

10. Einsame Gipfel, verwunschene Täler

Hjaldorberge, Olochtai, Graue Berge, Donnerzacken – die Berge an den Gestaden des Gottwals sind allesamt einsam, geheimnisvoll und legendenumrankt. An Orten uralter Macht hausen Wesen, für die man im Rest des Kontinents nicht einmal einen Namen hat. Die Thorwaler kennen viele von ihnen als *Alfen*, doch man sagt, sogar verhehlte Trollburgen soll es in der weißgrauen Einöde der wolkenverhangenen Gipfel geben.

11. Die Trollfestung

Als steinerne Zeitzeugin steht die zerfallene Festung *Amanma Rudh* hoch über den kalkweißen Knochenklippen. Doch sie ist nicht die einzige ihrer Art, denn noch an manch anderer Stelle künden Ruinen von längst vergangenen Zeitaltern.

Und wer weiß – in manchen leben vielleicht noch immer einige der hünenhaften Schrate … oder inzwischen gar andere Wesenheiten.

12. Die Geister im Nebel
Thorwaler und Gjalsker fürchten den Nebel gleichermaßen … und mit Recht. In den wabernden grauen Weiten gehen, so erzählt man sich unter den Thorwalern, die Seelen der Toten um. Die Gjalsker dagegen glauben, nur die Seelen der Ehrlosen wanderten durch die Nebel – und da es so viel Nebel im Hochland gibt, muss er von ehrlosen Thorwalern stammen, denn die wenigen Seelen ehrenloser Gjalsker würden dafür niemals ausreichen.

13. Ein Sturm zieht auf
An den Gestaden des Gottwals ist das Wetter launisch und unberechenbar. Wenn auf See jene Vögel, die man Sturmwellenläufer nennt, das Omen eines Unwetters herbeitragen, zählt jeder Augenblick. Sichert die Ladung und refft sie Segel – die *Runjas* haben bereits entschieden, ob dieser Sturm euer letzter sein wird, also könnt ihr ihm auch mit einem Lachen entgegentreten. Das wohl!

14. Gefahren lauern überall
Gefahren lauern überall an den Gestaden des Gottwals, und manchmal bemerkt man sie erst, wenn es zu spät ist. Wenn eine Flotte von Drachenschiffen plötzlich anlandet und die Thorwaler

zum Angriff übergehen, verlässt so manchen schnell der Mut. Und auch im Gjalskerland ist man vor bösen Überraschungen nicht gefeit – im Gegenteil, denn auch in der Höhle, die in der Wildnis zum Übernachten einlädt, kann eine Horde Ghule hausen, die großen Hunger auf frisches Fleisch hat.

15. Furgrims Rede – Skaldensang

Die Geschichtenerzähler der Thorwaler, *Skalden* genannt, halten mit ihren *Sagas* und Heldenliedern die Geschichte ihres Volkes am Leben. Sie sind in jedem Langhaus gern gesehene Gäste und werden auch als Berater geschätzt. Dieser Skaldensang handelt von *Hyggelik dem Großen*, dem Träger der Schicksalsklinge *Grimring*, mit der er sich dem Wasserdrachen Furgrim stellte.

16. Furgrims Rede – Skaldensang (Instrumental)

Wenn die *Skalden* einst *Sagas* über die Abenteuer eurer Helden singen, dann könnt ihr diese Instrumentalversion als musikalische Begleitung nutzen – aber natürlich auch für die *Sagas*, die man über andere Helden erzählt.

17. Feiern im Langhaus

Met und Premer Feuer fließen in Strömen. Es wird gefeiert, gelacht und gerangelt, während die *Skalden* die Ereignisse

Furgrims Rede

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

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

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

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

Da fragt ihn der furchtbare, fauchende Drache:
»Wer bist du wackerer, würdiger Rekker,
in Furgrim färbtest den funkelnden Stahl?
Mir haftet im heißen Herzen dein Schwert.«

»Hyggelik heißt man mich in der Heimat«,
so spricht sogleich der Schwertschwinger stolz.
»Man kennt mich allseits kühn im Kampfe,
in Swafnirs Schwertbund werd einst ich stehn.«

»Du scheinst auf dich große Stücke zu halten.
Jedoch: Wo Zornige kommen zu kämpfen,
wer Viele beficht befindet bald:
Keiner ist ganz allein der Kühnste.«

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

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

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

Der hehre Held will des Hjaldings nicht warten,
da nicht alle Rekker der Ruf hat erreicht.
Hyggelik heißt nun der Hetleute Hetmann,
wiewohl ihn keiner der Wahlleute wählt.

So fährt er wieder fort in die Ferne,
zur Sonne des Südens durch stürmische See.
Das Hjalding derweil wählt Hardred zum Hetmann,
da er sich fürwahr der Wahl gestellt.

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

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

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

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

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

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

Text: Nina Wendelken | Skalde: Johannes Kaub

der vergangenen Monde zu neuen Versen ihrer *Sagas* schmieden. Tretet ein, denn Freunde sind hier immer willkommen – wenn sie ordentlich zu feiern verstehen, das wohl!



18. Palenkel – Wir treffen uns im Schlamm!

Die Kraftspiele der Gjalsker sind ein zentraler Bestandteil ihrer Gesellschaft. Ob nun das Ringen im Schlamm, das Findlingschleppen oder der Baumstammweitwurf – das Kräftemessen bereitet die Barbaren nicht

nur auf den täglichen Überlebenskampf in der Wildnis der Gjalsker Halbinsel vor, sondern ist auch ein großes Spektakel mit Volksfestcharakter.

19. Treueschwur
Kaum etwas bedeutet den Menschen des Nordwestens so viel wie die Ehre und ein gegebenes Wort. „Mein Wort, dein Pfand“, so sagen die Thorwaler, und auch ein Gjalsker wird jedes Versprechen halten, das er bei Natûru-Gon gegeben hat. Ob thorwalscher Treueschwur (*Trygdar-Eider*) oder Gjalsker Blutsbruderschaft (*Blath'Braha*) – ein gegebenes Wort wird niemals gebrochen, auch wenn es den eigenen Tod bedeutet.

20. Die Macht der alten Götter
An den Gestaden des Gottwals ist der Glaube an die Zwölfgötter schwach. Andere, alte und nahezu unbekannte Götter lenken hier die Geschicke der Menschen. Man ehrt sie in archaischen Ritualen und uralten Zeremonien, die auf Außenstehende oft befremdlich wirken. Blutige Opfer, hypnotische Gesänge und rhythmische Trommelklänge verbinden sich, um den Menschen einen Blick auf den Willen der *Runjas* und in die Welt der Geister zu gewähren.

21. Swafnir, der weiße Wal
Die Thorwaler sind das auserwählte Volk des Gottwals. Er

offenbarte sich *Jurga Tjalfsdottir* und führte die Ahnen der Thorwaler sicher an seine Gestade. Seit diesen Tagen lebt der Glaube an Swafnir in den Herzen aller Thorwaler. Und wenn sie dereinst sterben, werden all jene, die ein ehrenhaftes Leben in Swafnirs Sinne führten, an seine Seite gerufen, um am Ende aller Tage gemeinsam in die letzte aller Schlachten gegen die Titanenschlange Hranngar zu ziehen.

22. Natûru-Gon und seine Kinder

Einst schlossen sechs Jäger in größter Not einen Bund mit dem göttlichen Mammut und bis heute ehren die Gjalsker den Bund ihrer Ahnen. Solange dieses Band zwischen Mensch und Mammut besteht, ist ihnen der Schutz Natûru-Gons gewiss, und jeder Feind wird vor ihrer gemeinsamen Stärke erzittern.

23. Verkünder des Schicksals

Der Glaube an das Schicksal eint die Völker an den Gestaden des Gottwals. Die schicksalsergebenen Thorwaler fügen sich dem Willen der *Runjas*, den ihre Seher, die *Godi*, aus Runenorakeln, dem Vogelflug oder den Gezeitenmustern am Strand lesen. Aber auch die Schamanen der Gjalsker, die *Brenchi-Dûn*, ergründen den Willen höherer Mächte, wenn sie mit den Geistern sprechen.

Redaktion
Nikolai Hoch

Komponist
Ralf Kurtsiefer

Autoren
Nikolai Hoch, Jeanette Marsteller,
Nina Wendelken

Gesang
Johannes Kaub

Lektorat & Korrektorat
Diana Rahfoth

Cover
Ben Maier

Künstlerische Leitung
Nadine Schäkel

Layout
Thomas Michalski

Illustrationen
Stefan Wacker, Katharina Niko,
Nadine Schäkel, Karin Wittig

Mitarbeiter Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz **Marketing** Philipp Jerulank, Katharina Wagner **Verlag** Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Simon Burandt, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Benedict Marko, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spohr, Jens Ullrich, Jan Wagner **Verlag USA** Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson **Vertrieb** Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Saskia Steltner, Stefan Tannert, Sven Timm, Anke Zimmermann

Mit Dank an Jeanette Marsteller und
alle Unterstützenden des Thorwal-Crowdfundings.

