Thirsk: Eine überarbeitete Chronik

Thirsk, eine überarbeitete Chronik



Am Ufer des Fjalding-Sees liegt Thirsk, eine große Methalle, die als Heimat und Operationszentrale eines der mutigsten Clans von Nord-Kriegern dient.

Vor langer Zeit entschloss sich eine kleine Gruppe von Skaal, das Hauptdorf zu verlassen und der strengen Naturverehrung ihrer Brüder zu entsagen. Sie wollten ein Leben wie ihre Vorfahren in Himmelsrand führen und frei entscheiden, was sie töten und wann sie es tun, und wie sie wen oder was verehren.

Die Gruppe stellte sich mutig dem widrigen Wetter und reiste nach Süden zum Fjalding-See, wo sie den perfekten Ort für eine neue Siedlung fanden. Dort entschlossen sie sich, eine große Methalle zu errichten, die ihnen als neues Heim und neue Jagdhütte dienen sollte. Nach mehreren Monaten war der Bau endlich abgeschlossen und die Methalle wurde auf den Namen Thirsk getauft.

Die Siedler betrachteten ihre Errungenschaften und waren wahrlich stolz auf sich. Doch ihre Zufriedenheit sollte nicht lange andauern, denn schon bald erfuhren sie, dass nicht alle den Bau von Thirsk feierten. Die Geräusche und der Aufruhr rund um den Bau der Methalle störten ein uraltes Wesen, das tief unter dem Eis schlummerte. So war es grausame Ironie des Schicksals, dass die Bestie mit dem letzten Hammerschlag erwachte. Ihr alter Name lautete Udyrfrykte, doch die Siedler kannten sie nur als Tod. Das Udyrfrykte kam zur neu errichteten Methalle und rächte sich an denen, die den Frieden seines langen, eisigen Schlafs gestört hatten. Es tötete ohne Vorwarnung und ohne Gnade, bis nur noch die Hälfte der Nord von Thirsk übrig war. Es war der mutige Eldrid Eis-Licht, der die Bestie schließlich zurück in ihren Hort unter dem gefrorenen See trieb und mithilfe seiner Magicka den Eingang mit einer großen Eiswand verschloss. Der Schrecken war vorüber, doch der Preis war hoch. Ganze zwei Monate brauchten die Siedler, um den vom Udyrfrykte verursachten Schaden zu beheben, und da so viele starke Hände nicht mehr unter ihnen weilten, verlief die Arbeit langsam und mühevoll.

Endlich stand Thirsk wieder in voller Größe und vollem Stolz. Doch obwohl die Siedler

zusammengearbeitet hatten, um die neue Methalle zu errichten und das Udyrfrykte zu vertreiben, erwuchs schon bald ein Streit darüber, wer sie anführen sollte. Die meisten Männer betrachteten Hrothmund den Roten als ihren wahren Häuptling, da er der Stärkste und Geschickteste der Gruppe war. Ein Krieger jedoch, Drengr Bronze-Helm, war anderer Meinung. Er hielt sich selbst für am besten geeignet, um über Thirsk zu herrschen, und verschaffte seinem Widerstand gegen Hrothmund lautstark Gehör. Da Hrothmund der Rote sich bewusst war, dass Streit und Uneinigkeit nur das neue Leben zerstören würden, das sie sich aufgebaut hatten, wählte er den einzigen Ausweg: Mit seinem Schwung seiner großen Axt enthauptete er Drengr Bronze-Helm an Ort und Stelle. Für die Nord steht das Geschick im Kampf an oberster Stelle, weshalb Drengrs Enthauptung ihnen bewies, dass Hrothmund tatsächlich würdig war, der neue Häuptling von Thirsk zu werden. Damit die anderen Nord nie vergessen sollten, dass er sich seine Herrschaft redlich verdient hatte, legte Hrothmund Drengrs Kopf auf ein Podest mitten in der Haupthalle von Thirsk, auf dass alle ihn sehen konnten.

Und so begann die älteste Tradition Thirsks: Jeder Krieger, ungeachtet seiner Herkunft und seines Geschlechts, konnte die Herrschaft über die Methalle beanspruchen, indem seine beeindruckendste Schlachttrophäe auf dem Podest in der großen Halle präsentierte. Solange der Geist von Hrothmund dem Roten einverstanden war, würde dieser Krieger zum Häuptling ausgerufen.

Hrothmunds Fluch

Einundzwanzig Jahre lang herrschte Hrothmund der Rote als Häuptling über Thirsk und seine Bewohner. Mit seiner sanften Stimme und großen Axt brachte er Thirsk Frieden und Wohlstand. Doch genau dieser Frieden sollte Hrothmunds Untergang werden, denn der mächtige Nord wurde in der Wärme und Sicherheit der Methalle rastlos. Er sehnte sich nach der Schlacht und dem Abenteuer und erneut den Frost in seinen Adern zu spüren. So konnte er dem Verlangen nach Heldentaten nicht mehr widerstehen. Als Gerüchte über einen riesigen, blutdürstigen weißen Wolf laut wurden, der Reisende am Moesringberg in Angst und Schrecken versetzte, nahm Hrothmund seine große Axt und brach auf, um die Bestie alleine zu töten. Die Männer der Berge nannten sie Ondjage, den Todeswolf. Die Bestie war so groß wie ein Ochse mit einem Fell so weiß wie frisch gefallener Schnee und man sagte, dass kein lebender Mann und keine lebende Frau Ondjage zur Strecke bringen könne. Die Worte des Bergvolks erwiesen sich als wahr, denn obwohl Hrothmund dem Todeswolf ein Bein abschlagen konnte, verschlang

Ondjage den mächtigen Nord mit Haut und Haar. Nur seine Axt blieb zurück und zeugte von der Niederlage der Menschen gegen die Natur. Voll Gram und Zorn brachen die Einwohner von Thirsk in die Berge auf, um den Wolf zu suchen, den sie Hrothmunds Fluch nannten. Gemeinsam gelang es ihnen, Ondjage zu töten, woraufhin sie sich als Familie an seinem gebratenen Fleisch labten.

Es folgt eine Liste der Häuptlinge Thirsks seit Hrothmunds Regentschaft:

Hrothmund der Rote. Männlicher Nord. Erschlug Drengr Bronzehelm und präsentierte dessen Kopf als Kampftrophäe. Herrschte einundzwanzig Jahre über Thirsk. Getötet und verschlungen von Ondjage dem Todeswolf.

Isgeror Weiß-Welle. Weibliche Nord. Erschlug den Totenbeschwörer Hildir Wurmherz und präsentierte dessen Herz als Trophäe. Herrschte vier Jahre über Thirsk.

Einarr. Männlicher Nord. Erschlug den Eisriesen Guolog und präsentierte dessen Fuß als Trophäe. Herrschte sechs Jahre über Thirsk.

Gisl Rund-Bauch. Männlicher Nord. Erschlug Einarr und präsentierte dessen Schwert als Trophäe. Herrschte zwei Monate über Thirsk.

Einarr der Jüngere. Männlicher Nord. Erschlug Gisl Rund-Bauch und präsentierte dessen Bauch als Trophäe. Herrschte sieben Jahre über Thirsk.

Grjotgaror. Männlicher Nord. Erschlug die weiße Hexe Katla und präsentierte ihren Stab als Trophäe. Herrschte zwei Jahre über Thirsk.

Amelie Bontecou. Bretonin. Erschlug Grjotgaror und präsentierte dessen Kopf als Trophäe. Herrschte drei Jahre über Thirsk.

Thorormr Sturm-Töter. Männlicher Nord. Erschlug die Brüder Ani und Ali und präsentierte ihre verzauberten Hämmer als Trophäen. Herrschte sechzehn Jahre über Thirsk.

Aegilief. Weibliche Nord. Erschlug Oddny die Treulose und präsentierte deren Hand als Trophäe. Herrschte acht Jahre über Thirsk.

Caccino Aurelia. Mann des Kaiservolkes. Erschlug den Kaiservolk-Helden Claudius Anzione und präsentierte dessen Schwert als Trophäe. Herrschte drei Wochen über

Thirsk. Betrüger.

Eldjar Bären-Häuter. Männlicher Nord. Erschlug den kaiserlichen Betrüger Caccino Aurelia und präsentierte dessen Zunge als Trophäe. Herrschte fünf Jahre über Thirsk.

Falki der Fette. Männlicher Nord. Erschlug ein Rudel von sechs tollwütigen Wölfen und präsentierte deren Krallen als Trophäen. Herrschte drei Monate über Thirsk. Verfiel aufgrund von Tollwut dem Wahnsinn und erlag der Krankheit schließlich.

Svana das Messer. Weibliche Nord. Erschlug Gretta Wolf-Tochter und präsentierte deren Schwert als Trophäe. Herrschte vier Jahre über Thirsk.

Beinir Weiß-Bart. Männlicher Nord. Erschlug drei Orkplünderer und präsentierte deren Augen als Trophäen. Herrschte zweiundzwanzig Jahre über Thirsk.

Skjoldr Wolf-Läufer. Männlicher Nord. Erschlug den Zauberer Griss der Gelbe und präsentierte dessen Kopf als Trophäe. Herrschte drei Jahre über Thirsk. In der Methalle erschlagen.

Hier folgt ein Zeitraum unaufgezeichneter Ereignisse. Irgendwann wurde das Udyrfrykte ein für alle Mal vernichtet, doch wer in dieser Zeit Anführer von Thirsk war, ist nicht bekannt. Offensichtlich gab es mehrere andere Häuptlinge, die kamen und gingen, bevor die Aufzeichnung fortgesetzt wurde. Da in Thirsk traditionell Geschichten mündlich weitergegeben werden, sind diese Namen wahrscheinlich auf ewig verloren.

Girgun der Koloss. Männlicher Nord. Erschlug Thjold den Übelgesinnten und präsentierte dessen Gehirn als Trophäe. Herrschte sechs Jahre über Thirsk.

Vibeke der Stein. Weibliche Nord. Erschlug sieben kaiserliche Piraten und präsentierte deren Helme als Trophäe. Herrschte drei Jahre über Thirsk.

Hjarknir Grün-Hand. Männlicher Nord. Erschlug einen ganzen Hain von Zweiglingen und präsentierte deren Pfahlwurzelherzen als Trophäe. Herrschte siebenundzwanzig Jahre über Thirsk.

Bujold die Kühne. Weibliche Nord. Erschlug die große Bestie Ilfark und präsentierte deren Magen als Trophäe. Ist zum Zeitpunkt der Entstehung dieses Textes immer noch Häuptling.

Zusatz:

Die Methalle von Thirsk ist beinahe noch so wie vor über hundert Jahren, ein Zeugnis für die Qualität ihrer Konstruktion. Aber während Thirsk selbst nicht größer wurde, wuchs die Anzahl seiner Bewohner, und schon bald konnte die große Methalle nicht mehr alle unterbringen, die in ihr wohnen wollten. Daher haben über die Jahre viele Nord Thirsk verlassen, um draußen in der Wildnis ihre eigenen Wohnstätten zu errichten, wobei sie sich die vielen Höhlen und natürlichen Zufluchtsmöglichkeiten der Insel zunutze machten. Trotzdem sind diejenigen, die Thirsk verlassen haben, jederzeit willkommen und viele kehren regelmäßig zurück, um die Gastfreundschaft der Methalle zu genießen. Es ist außerdem wichtig anzumerken, dass, obwohl über hundert Jahre vergangen sind, seit die erste Gruppe das Skaal-Dorf verlassen hat, die Nord von Skaal und Thirsk sich immer freundlich gesonnen geblieben sind und gelegentlich sogar Waren tauschen.

Beziehung zu Rabenfels:

Die Nord von Thirsk unterhalten die gleiche Beziehung zu Rabenfels wie einst zum Kaiserreich, als dessen Anwesenheit auf Solstheim bekannter war: ein bewusstes Desinteresse und keinerlei Komplikationen. Beide Seiten sind zufrieden, wenn sie die Existenz der anderen Seite problemlos leugnen können. Das bedeutet nicht, dass es einen Grund für Feindseligkeit gäbe. Stattdessen gibt es einfach keinen Grund für eine Kameradschaft zwischen diesen beiden sehr unterschiedlichen Kulturen.

Recht und Gesetz in Thirsk:

Innerhalb der Methalle fungiert der Häuptling als Richter, Geschworener und falls notwendig, als Henker. In Wirklichkeit ist es so, dass Thirsk immer ein recht friedlicher Ort gewesen ist, wo Kameradschaft und freundschaftlicher Umgang die Regel sind. Solstheim kann eine raue Heimat sein und die Nord von Thirsk haben schon vor langer Zeit festgestellt, dass gegeneinander zu kämpfen bei Weitem nicht so produktiv ist wie der Kampf gegen die Bären, Wölfe, Draugr, Rieklinge und all die anderen furchtbaren Kreaturen, die sonst noch durch das Land streifen. Dennoch gibt es gelegentlich Streit, der meist in Blutvergießen endet, und alle paar Jahre setzt sich jemand in den Kopf, den Häuptling zu einem blutigen Duell herauszufordern, um die Macht über Thirsk zu erringen. Im Großen und Ganzen sind die Nord von Thirsk eine große, glückliche Barbarenfamilie. Und wie jede Familie streiten sie auch gelegentlich.

Die Aschezeiten:

Nach dem Ausbruch des Roten Bergs fiel der südliche Teil Solstheims an die Ödnis und wurde von den Dunkelelfen besetzt. Thirsk liegt zwar direkt über dem verwüsteten Gebiet, konnte jedoch glücklicherweise der Zerstörung entrinnen, die einen Großteil des Landes heimsuchte. In den darauffolgenden Jahren hat Thirsk seine Rolle als "Zuflucht" umso ernster genommen. Die Einwohner sind besonders gastfreundlich und heißen Fremdlinge willkommen, ganz gleich, ob sie Erholung von den Aschelanden im Süden oder der Kälte im Norden suchen.
</p>

Thirsk: Eine überarbeitete Chronik

FormId	dragonborn.esm:03B3A5
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	03B3A5
Editor ID	DLC2Book2CommonThirskARevisedHistory
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge01
Value (gold)	3
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	4
Leveled lists	0
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.