



**Der nachfolgende Text war für die Spielhilfe AM GROSSEN FLUSS bestimmt, war aus Missverständnissen aber leider zu spät abgegeben worden. Da er jedoch eine Art Crossover zwischen Albernia und Thorwal darstellt, haben wir uns entschlossen ihn unter dem UDW-Schmuckbalken der Leserschaft zugänglich zu machen.**

## INVHERSBORG

„9. Tag:

*Ich liebe dieses Land. Überall wirkt es frisch und grün, hinter jedem Busch meint man eine Fee erblicken zu können. Und auch der Fluss selbst scheint mit einem spielen zu wollen. Im schäumenden Wellenkranz, der den Bug umspült, tauchen hin und wieder kleine Gesichtchen auf – oder gaukelt einem das die eigene Fantasie nur vor? Ich reise gerne durch dieses Land, meine Handelsfahrten führen mich aber viel zu selten hier entlang.*

Später:

*Ich habe etwas geschlafen. Als ich erwachte drangen fremdartige Stimmen an mein Ohr, zudem hatten wir wohl angelegt. Als ich aus meiner Kajüte trat, glaubte ich meinen Augen nicht zu trauen. Hatte ich wesentlich länger geschlafen als ich wollte? Ist der Kapitän an Havena vorbeigefahren? Meine Augen erblickten eine thorwalsche Rundburg, aber kein militärisches Lager, sondern eher einem Dorf entsprechend. Frauen und ein paar Kinder rannten durch die Gegend, ein Schweinepferch war am Rand errichtet und Fischerboote ruderten auf dem See, auf dem auch wir ankerten. Wo waren wir?“*

Als Ende 1027 BF der Kanzler Albernias die Thorwaler als Gäste zu sich ins Land einlud, folgten dieser Einladung mehr Nordleute als er es sich jemals hätte träumen lassen. Die Thorwaler wussten sehr wohl, dass die „Einladung“ nichts weiter war, als ein Hilfesuch gegen den neuen Reichsverwalter Jast Gorsam, der in Albernia einmarschieren wollte. Um im eigenen Land jedoch keine Unruhe zu provozieren, musste der Kanzler das Hilfesuch als Einladung tarnen.

Die zur Hilfe gekommenen Thorwaler errichteten auf Erlaubnis Königin Invhers am Lough Orbain eines ihrer Feldlager – eine thorwalsche Rundburg. Obwohl die „Schlacht von Crumolds Auen“ katastrophal verlief, wusste Königin Invher, dass sie es den Thorwalern zu verdanken hatte, dass die vereinten Truppen Jast Gorsams, Isoras und des Crumolders zumindest soweit geschwächt worden waren, dass ein weiterer Vormarsch verhindert werden konnte. Da die Thorwaler dabei einen sehr hohen Blutzoll gezahlt hatten, wollte sie nicht undankbar erscheinen und gab den Grund und Boden, auf dem die Rundburg errichtet worden war, dem thorwalschen Volk zum Lehen, mit den dazugehörigen Fisch- und Nutzrechten am Lough Orbain – wohl wissend, dass die Thorwaler nicht mehr nehmen würden, als sie zum Leben brauchten. Dafür forderte sie jedoch die Heeresfolge ein, sowie die üblichen Abgaben.

Die ehemalige Rundburg bekam den Namen Invhersborg. Da die hier bleiben wollenden Thorwaler ihre Familien holten, mussten die umgebenden Wallanlagen zum Teil abgebaut und erweitert werden, da ansonsten nicht genug Platz gewesen wäre. Dadurch hat Invhersborg heute eine asymmetrische Form erhalten.

Zu Fuß ist die heutige Ortschaft nur über einen Knüppeldamm zu erreichen, der von der Reichslandstraße unweit von Havena abzweigt und zehn Meilen durch Sumpf- und Auenlandschaft führt. Doch ist es ein Abenteuer für sich, diesen Weg zu beschreiten, denn in dem nachgebenden Grund versackt er immer wieder und insbesondere zu Regenzeiten wird er beständig überschwemmt. Da die Thorwaler diesen Weg auch nur sehr selten nutzen, vernachlässigen sie seine Instandhaltung – sehr zum Leidwesen der meisten Albernier, die zu Fuß Invhersborg einen Besuch abstatten. Die Menschen in Invhersborg bevorzugen den Wasserweg. Dazu haben sie zwischen dem Lough Orbain und dem Großen Fluss einen Kanal ausgeschachtet,

der breit genug für größere Flussschiffe ist, und ihn verschalt, damit er nicht wieder versumpft. Hier finden auch regelmäßige Wartungsarbeiten statt.

Während die Wallanlagen, bestehend aus einem hohen Erdwall mit darauf errichteter Palisade, nur einen Durchgang mit einer Art Torhaus besitzen, ist Invhersborg zur Seeseite hin vollkommen offen. An dem mit Schilf bewachsenen Ufer sind mehrere Stege errichtet worden, an denen nicht nur Fischerboote festmachen können, sondern in begrenztem Umfang auch Drakkars und Knorrs.

Invhersborg ist fast autark. Die Häuser des ehemaligen Feldlagers wurden fast alle abgerissen, um mit dem so gewonnenen Baumaterial neue Langhäuser zu errichten. Nur drei der ursprünglichen acht Jolskrims blieben erhalten und dienen nun als Fremdenquartier, Stall und Vorratslager. Pferche und Gehege für Schweine, Rinder und Kleintiere bestimmen das sehr ländliche Bild. Dieses wird noch von einer Swafnirkapelle in Stabbauweise, den vielen Fischern und einer Schmiede ergänzt, der einzige Grund, weswegen Material, nämlich Roheisen, von Außen herbeigeschafft werden muss.

Eine Besonderheit bilden die Wege innerhalb des Areals. Die Gegend sumpfig und feucht ist, hat man kleine, aus Holzbohlen errichtete Stege gebaut, über die man trockenen Fußes jedes Haus in Invhersborg erreichen kann. Hinzu wurden kleine Kanäle gegraben und teils mit Holz verschalt, um den Grund und Boden zu entwässern und bei Regen das Wasser besser ablaufen zu lassen.

Da die Einwohner nicht wollen, dass die Toten halb angekohlt irgendwann an Land gespült werden, verzichten sie auf eine traditionelle Brandbestattung auf dem See, und haben daher am gegenüberliegenden Ufer ein Gräberfeld nach Waskirer Vorbild angelegt.

Eine halbe Fußstunde vom Tor entfernt wird versucht, eine Wiese trocken zu legen, um darauf später Imman spielen zu können.

Das soziale Leben ist nach Vorbild der Heimat aufgebaut. Kleinere Familienverbände (nur seltenst ganze Sippen) leben in Invhersborg, die alle für den Ort wichtige Entscheidungen auf ihren „kleinen Hjaldings“ treffen. Der Fang der Fischer kommt der ganzen Ortschaft zugute – dafür muss aber auch jede Familie an dem Fischfang abwechselnd teilnehmen, sowie auch dem Hüten des Viehs, das ebenfalls als Gemeinschaftsgut gilt. Werden die hergestellten Güter einmal im Monat in Havena verkauft, so bildet sich hierfür eine Farneyti.

In Havena ist diese Farneyti hochwillkommen, denn die Erzeugnisse stehen für Qualität und hohe Kunstfertigkeit, die sich selbst auf Alltagsgegenständen findet.

Das Verhältnis zu den Alberniern ist vorwiegend ein freundschaftliches, wenngleich auch nur spärlicher Kontakt vorhanden ist. Zumeist sind es Händler, die den beschwerlichen Weg über den Knüppeldamm auf sich nehmen. Bringen sie Stoffe jeglicher – aber guter – Machart, ist es fast schon sicher, dass sie ihren Bestand loswerden. Dabei sollten sie aber nicht auf die Idee kommen, die Einwohner über das Ohr zu hauen, oder auch nur einen allzu hohen Preis zu fordern, denn dafür kann man schon mal im Lough Orbain ein unfreiwilliges Bad nehmen. In die thorwalsche Heimat ist der Kontakt ein unregelmäßiger – nur ab und an kommt von dort ein Schiff, bringt dann jedoch nicht nur Neuigkeiten, sondern oftmals auch neue Siedler. Zum Glück sind die neuen Wallanlagen so weitläufig, dass der Ort noch viele Jahre Zuwachs bekommen kann, ohne dass der Raum zu eng wird.

Jens Arne Klingsöhr

