

## Ergebnisse des thorwalschen Kriegsrates

Stand: 03.09.00

### Vorbemerkungen:

1. Durch mittelreichische Besetzung ging man davon ab, Stämme zu spalten, sondern es wurde gesägt, weil es einfacher war und schneller ging. Für den Häuserbau kann man dies auch beibehalten, doch für die Otta-Bau kehrt man zur alten Tradition zurück, weil das Holz beim Spalten an seinen Maserungen bricht und die so entstehenden Planken wesentlich belastungsfähiger waren. Auch geht man wieder davon ab, Eisennägel zu verwenden, man kehrt zurück zu Holz, da diese dem Boot mehr Stabilität verleihen und dauerhafter sind.
2. Vom Mittelreich gibt es keine offizielle und wie es jetzt aussieht nicht einmal inoffizielle Hilfe und Unterstützung. Selbst Alberrnia läßt Thorwal wohl größtenteils im Stich. Trotzdem schickt Tronde einen wichtigen Vertrauten zum Fest der Benains (Bilstein) um, um Unterstützung zu werben (zumindest bei einzelnen Baronen und Grafen). Vielleicht fließt so ja etwas Geld und Ware nach Thorwal. (Phex erste Lieferung aus Alberrnia Richtung Thorwal – aus Windhang – Zelte, Holz)
3. Tronde hat die letzten 15 Jahre einen sehr freundschaftlichen Kurs gegenüber dem Bornland verfolgt. Dieser Kurs soll sich jetzt auszahlen. Allerdings ist der Kontakt zur neuen Adelsmarschallin wahrscheinlich eher etwas kühl. Aber einige Kaufleute und Festumer und Neersander sind den Thorwalern aus der Zeit des Al'Anfa Krieges noch etwas schuldig. Tronde erbittet im nächsten Frühling Handwerker und Fachleute zu entsenden, die für Thorwaler und Neusiedler anleiten sollen in Bereichen, die noch nicht so entwickelt sind in Thorwal. Des weiteren braucht Tronde viel Geld. Er bietet Handelsprivilegien und Abgabefreiheit. Insbesondere mit dem Kontor Stoerrebrand soll es entsprechende Absprachen geben (Umfang = ?)
4. Kriegsgefangene gehören ab sofort dem Staat Thorwal (wird noch vor dem Ende des Hjaldings bekannt gegeben). Sie sind in Hjalsvidra oder in Thorwal zu übergeben. Dort werden sie als Arbeitskräfte eingesetzt bis der Krieg vorbei ist.
5. Thorwal braucht Arbeitskräfte, auf die Tronde Einfluß nehmen kann, die sich etwas befehlen lassen ;-)  
Deshalb entsendet Tronde Werber ins Svellttal, um Leute nach Thorwal zu bringen. Sie müssen drei Jahre bei freier Kost und Unterbringung arbeiten (z.B. beim Aufbau der geplanten Burgen und Festungen und Stadterweiterungen etc.) und bekommen dann Siedlungsland oder können sich dann als freie Handwerker niederlassen und sind danach 3 Jahre von allen Abgaben befreit. Das Angebot gilt selbstredend auch für sonstige Einwohner Thorwals...
6. Über heimische Zwerge soll versucht werden Zwergensippen anzulocken für Bergbau und Handwerk (mit entsprechenden Privilegien).
7. Dort wo machbar und sinnvoll, sollen Bootsschleppstellen und/oder Kanäle angelegt werden
8. Einige Flüsse können weiter flußaufwärts befahrbar gemacht werden, durch Schleppstellen u.ä. (Die kleinen Langschiffe von 14-18 Metern Länge hatten nur einen Tiefgang von 30 cm)
9. Bau einer oder mehrerer Reparaturwerften an einsamen Stellen, wo die Handwerker und Werftarbeiter von ihren Dörfern aus hinsegeln (in Dänemark gab es ein paar solcher Werften)
10. Fernhandel von Nicht-Thorwalern darf nur noch bis zu bestimmten Küstenorten (und Sommerhandelsplätzen, von denen es in Dänemark etliche gab, da die fremden Schiffe selbstverständlich nicht die Fjorde und Flüsse hinauf segeln durften, dies gab es erst ab dem 13., 14. Jahrhundert) betrieben werden. Dort muß die Ware umgeschlagen werden und wird dann von Einheimischen weiter ins Landesinnere verhandelt. Bestimmte fremde Kaufleute können gegen bei Tronde zu entrichtende Gebühren sich solche Handelsprivilegien kaufen (z.B. Stoerrebrand).
11. Bislang gibt es keine Aufzeichnungen über wieviel Geld die Thorwaler, Tronde so verfügen, wie gut das Handwerk entwickelt ist, der Handelsverkehr. Im Gegensatz zu den Dänen beispielsweise liegen die Thorwaler ja auch ziemlich am Arsch der Welt, da ihr Hinterland kaum besiedeltes Orkland ist. Hier sollten wir uns Gedanken machen, was für Handelsgüter für andere interessant sein könnten, ob ähnlich wie bei den Wikingern bestimmte Waren für den Export produziert werden.  
Dänemark und das südliche Norwegen und Schweden exportierten vor allem: Eisenwaren, Erz, Bernstein, Halbedelsteinschmuck, Knochenschnitzereien – vor allem das Allheilmittel gegen Läuse: feine Kämmen (man kann davon ausgehen, daß Thorwaler weniger Läuse haben, als die Perücken tragenden Liebfelder ;-)), Speckstein (Wetzsteine, Schleifsteine), Mühlsteine. Importiert wurden: Glas, deutsche Keramik, Wein, ... (Eventuell verstärkt Handelskarawanen durchs Orkland)

12.

### Aufbau

Szenario: Grundsätzlich ist es wünschenswert wenn alle Ideen zu Szenarien führen. Wenn uns dies gelingt, passen diese nicht alle in den TS. Doch vielleicht ist ja auch mal Platz im AB und außerdem ist ein TS-Sonderband Thorwal geplant, u.a. mit Abenteuern zur Güldenlandfahrt der Thorwaler.

Idee: Der diejenigen, die ein Szenario oder die Artikelserie ausgestalten nicht immer identisch mit den Ideengebern sind, bitte mit den Ideengebern Rücksprache halten.

Ausgestaltung: Ob mit oder ohne Szenario, Ergebnis muß immer ein Bericht für den TS/AB sein. D.h. kurze aventurische Berichte oder/und etwas längere Erzählungen für den Anhang zum aventurischen Teil. Dieser Punkt meint aber auch den/diejenigen, der z.B. das dazu gehörige Szenario schreibt

### 1. Schwere "Kavallerie"

Man erinnert sich daran, daß Beorn und Phileasson vor 15 Jahren zwei Mammut nach Thorwal brachten. Diese sind inzwischen aber verkauft und dienen als Arbeitstiere in den ingvaller Marschen.

Szenarioidee: Helden werden losgeschickt Rastar Ogerschreck zu suchen und um seine Hilfe zu bitten. Mit seiner Hilfe Mammut fangen und ins Bodirtal zu bringen, um zu prüfen, ob sie als "Kriegselefanten" einsetzbar sind, mit dem Ziel im Kampf gegen Nostria eine wichtige psychologische Waffe an der Hand zu haben. Je nachdem ob man (sprich die Redax) im Ergebnis "Kriegselefanten" will, ist der Auftrag entweder zum Scheitern verurteilt oder man hat dann tatsächlich nächstes Jahr ca. 2 Mammut (mehr sollten es meines Erachtens nicht sein) soweit ausgebildet, daß man so einen Angriff mit ihnen wagen kann.

Szenario: s. oben

Idee: Volkmar

Ausgestaltung: Volkmar

### 2. Semaphorenlinienaufbau

Prüfen wo die Wetterbedingungen eine solche Linie wegen häufigen Nebels ohnehin nicht in Frage kommt. Prüfung von Alternativen mit Wachtürmen und Wachfeuern.

Prüfung an welcher Linie man mit den Semaphoren anfängt und Ausgestaltung der Idee mittels exemplarischer Beschreibungen und Artikel.

Alternativ für Nebelgebiet war von Thomas Idee mit Nebelhorn aufgebracht worden.

Boten-Otta ist keine Alternative, da Boote natürlich zu langsam für Warnungen sind und auch nicht das Hinterland damit gewarnt werden kann.

Szenario: Leuchtturm im Nebel

Idee: weiß ich nicht mehr

Ausgestaltung: Paddy

### 3. Neuer Kriegshafen und neue Werften

Planung und Aufbau eines neuen, sicheren Kriegshafens mit Werft für Winddrachen und Aufbau wichtiger Kriegswirtschaft (Seilerei, Holzteergewinnung, Zimmerei, Fischverarbeitung (Räucherei und Einpökeln), Segeltuchherstellung, etc.).

Tronde schickt Werber durch das Land, um von überall Handwerker anzuwerben und mit ihren Familien zu dem neuen Kriegshafen zu bringen.

Ort: Hoijangar (südl. Graue Berge). In Hjalsvidra wird eine Festung gebaut.

Burg bei Hjalsvidra? (16 Langhäuser im Karree jeweils 30 Meter lang und von großem Schutzwall umgeben.)

Schutzpalisaden vor und auf dem Wall aus Holz, hier sollte man wohl eher Stein verwenden.

Szenarios: Spionageabwehr; als Stadt aufgebaut wird gibt's Geisterproblem oder Ghule oder etwas in der Preisklasse

Idee: Ragnar

Ausgestaltung: Ragnar/Michelle

### 4. Neue Werft für Drachenboote

Auch hier ist auf Holzzufuhr zu achten und auf eine geschützte Lage. Idealer Standort wäre Olport, da sicherer Seehafen, doch solange politische Lage insbesondere um Olport herum so unsicher ist, wird Tronde sicher nicht nach Olport gehen.

Mögliche Orte: *Storsjen* (am Fluß Merek, im Dreieck Muryt – Waskir) und *Angbodirtal* (am Bodir) (alle verkehrsgünstig gelegen, Holz kann über Fluß herbeigeschafft werden). Nette Idee wäre vielleicht auch in bislang fast unbesiedeltes Gebiet zu gehen, z.B. Niellyn am See Lachanshiel, diese Siedlung auszubauen mit seinen schiffbaren (für Drachenboote) Flüssen mit Zugang zum Gjalskafjord und zum nördlichen Rand der großen Olochtai, böte vielfältige Abenteuermöglichkeiten.

Szenario: Sabotageversuche

Idee: Ragnar

Ausgestaltung: ?

### 5. Ausbau von Nordaport

Handelsstützpunkt mit geheimer Waffenerprobungsstelle (bitte nicht zu sehr am Mittelwerk im Harz orientieren). Bitte bedenken, daß aller Nachschub vom Meer kommen muß, eigentlich nicht gerade ideale Voraussetzungen. (gezeichneter Plan vorhanden).

Szenario: ?

Idee: Torben

Ausgestaltung: Torben

## 6. Aktion Flaute

Tronde beauftragt fähige Wetterkundler und Navigatoren mit der Suche nach einem See- oder Küstengebiet mit berechenbaren Flautenzonen oder (bei Küstengebiet) mit unberechenbaren Windverhältnissen wie z.B. Fallwinden).

Horasischer Schiffsverband soll dann angelockt werden (z.B. mit Hinweisen auf Olgerda) und wenn sie in die zum Segeln ungeeigneten Windgebiete kommen, können Drachenschiffe über den Flottenverband herfallen. Tronde wird mit an vorderster Front kämpfen.

Szenario: Ich weiß nicht ob dies etwas als Szenario hergibt, jedenfalls aber Stoff für eine Kurzgeschichte (Vorschlag Torben: Helden bekommen Auftrag potentielle Piratenverstecke ausfindig zu machen und sämtliche topographische Besonderheiten in einer Karte festzuhalten.)

Idee: Ragnar, Torben und Thomas

Ausgestaltung: Ragnar,...

## 7. Spionage

Tronde benötigt dringend gute Infos über horasische Pläne in Bezug auf Olportsteine (Schiffsbewegungen, Pläne zum Ausbau von Verteidigungsanlagen, Infos über Kollaborateure). Dafür wird eine Heldengruppe angeworben...

Szenario: s. oben

Idee: Ragnar

Ausgestaltung: Ragnar, ....

## 8. Racheaktion auf LF-Boden

Da die Thorwaler nach Rache dürsten, wäre es ein wichtiges Signal, auch Brand und Tod in das LF zu tragen. Wegen der gegnerischen Semaphorenlinie ist dies aber ein fast aussichtslosen Unterfangen. Es sei denn ein Kommandounternehmen zerstört vorher ein wichtiges Element dieser Linie.

Über mittelreichische Kontakte wird eine Heldengruppe angeworben, die sich unauffälliger im LF bewegen kann, als Thorwaler und diese Gruppe soll an in einem abgesprochenen Bereich so eine Linie unterbrechen, damit koordiniert eine Gruppe von Thorwalern zuschlagen kann.

Szenario: 1. Heldengruppe im LF, 2. Ottaangriff

Idee: Jay Hagenhoff

Ausgestaltung: 1. Szenario: Jay, 2. Szenario: Paddy, Jan und Torben (?)

## 9.