Norn

Inhaltsverzeichnis

- 1 Geschichte
- 2 Physiologie
- 3 Kultur
- 4 Religion
- 5 Regierung
- 6 Trivia
- 7 Quellen

Das Volk der Norn aus den Fernen der eisigen Zittergipfel.

Norn_Konzeptkunst.jpg Image not found or type unknown

> Zitat
>
> *Dieses Volk hochgewachsener Jäger musste eine bittere Niederlage einstecken, als der Eisdrache sie aus ihrer gefrorenen Heimat vertrieb. Doch von einem Rückschlag – wie zermürbend dieser auch immer gewesen sein mag – lassen sie sich ihre Lebenslust und ihren Jagdeifer nicht trüben. Sie wissen, dass nur auf jene, die den ultimativen Sieg erringen, legendäre Belohnungen warten.*

- Beschreibung im Spiel

1 Geschichte

Bis zu dem Erwachen des Alt-Drachen Jormag 1165 n.E., lebten die Norn in den nördlichen Zittergipfeln. Begleitet wurde das Erwachen des Drachen mit rauen Stürmen, die vier Jahre andauerten und alle Pässe im Norden unter sich begruben. Das eisige Klima und das Leben unter den wilden Bestien galt und gilt heute noch als reizvoll für die hochgewachsenen Krieger und Jäger. Die Gefahr, die der Alt-Drache für ihre Heimat darstellte war eine Herausforderung und Pflicht für die Norn, um ihr zu Hause zu schützen. Gemeinsam mit den Geistern der Wildnis zogen sie in den Kampf gegen Jormag, den sie jedoch nicht bestehen konnten. Viele Norn staben im Kampf, da der Drache viele von ihnen mit einem Schlag auslöschte. Die vier Geister der Wildnis schützten das Volk der Norn und führten sie aus dem Kampf, während Eule mit einigen anderen Tiergeistern den Drachen ablenkte und den Norn somit zur Flucht verhalf. Asgeir Drachenmacher - der Großvater Knut Weißbärs - führte unter der Leitung der Geister die Flüchtenden weiter in den Süden der Zittergipfel, wo sie neue Jagdgründe erschlossen und die Gemeinschaft Hoelbraks in der ehemaligen Heimat der Zwerge aufbauten. Dort leben sie noch heute und suchen die Herausforderung in der Jagd, wie auch dem Kampf gegen neue Feinde - wie den Jotun und den Schauflern - und die Verderbnis des Alt-Drachen und seinen Anhängern. Viele warten, bis endlich der Held kommt, der den Fangzahn der Schlange zerstört

und sie in die Schlacht führt.
Nach Mordremoths Tod 1328 n.E., machte sich Braham Eirsson auf in die nördlicher gelegenen Zittergipfel und wurde nicht müde, Eisbrut zu töten. Dabei bestätigte er das erneute Erwachen Jormags und fand die Spur einer magischen Schriftrolle, die bereits Asgeir Drachenmacher bei seinem Schlag gegen den Alt-Drachen einen Vorteil brachte. Braham suchte und fand die Schriftrolle mit Hilfe des Paktkommanders und kehrte nach Hoelbrak zurück, um den Zahn zu zerschlagen. Der Zahn wurde beschädigt und Braham zog mit einer Gruppe Norn nach Norden, um Jormag zur Strecke zu bringen. Der Drache jedoch zog sich vor dem finalen Zusammentreffen zurück und verschwand.

2 Physiologie

Norn haben eine gewisse Ähnlichkeit mit großen Menschen. Doch der größte Unterschied zwischen Mensch und Norn ist die Masse des Körpers. Ein Norn hat von Grund auf einen wesentlich breiteren Körper und eine starke Muskelbildung. Dazu kommt die Körpergröße, die in den meisten Fällen zwischen 2,70m bis hin zu 3,00m schwanken kann. Es gibt auch Ausnahmen, die über 3,00 Meter groß sind.
Ist ein Norn in Bewegung, so erhitzt sich sein Körper und strahlt eine ungeheime Wärme ab. Bereits ein kurzer Sprint reicht aus. Es schützt sie nicht vor dem Erfrieren, doch ist dies eine Erklärung für die meist freizügige Kleidung der Norn.
Die Norn können sehr alt werden, sofern sie nicht im Kampf sterben, was zu einem guten Tod gehören würde. Bis zu 120 Jahren schafft ein Norn, der gesund und munter ist. Wobei der Großteil schon früher sein Leben lässt.
Bereits die Kinder werden mit dem Streben nach der eigenen Größe konfrontiert, der Stolz ist in Haltung und Blick zu sehen und es ist nicht selten, dass die Kinder schon vor ihrem 15. Geburtstag ihre erste Jagd und / oder ihren ersten großen Kampf hinter sich haben. Die Jüngsten der Norn sind vom Körperbau einem Menschen ähnlich, wobei sich bereits früh die Unterschiede zeigen. Ein Kind gilt nicht ab einem gewissen Alter als Erwachsen, sondern wenn seine Geschichte es zulässt und verlangt. Eine große Tat, eine erfolgreiche Jagd oder das Herstellen der Familienehre, all das kann ein Kind zu einem Erwachsenen werden lassen. Wieder eine Frage des Ansehens und der Reife eines jeden Kindes. Auch hier spielt die Individualität der Norn eine wichtige Rolle, da manche Kinder bereits im frühen Alter reifer sind und einen größeren Erfahrungs- und Wissensschatz haben als beispielsweise die Menschen.
Es ist kein Geheimnis, dass die Norn die Fähigkeit besitzen, sich in gewaltige Bestien zu verwandeln und somit nochmals um einiges wachsen können, sowie geheime Kraftreserven zu nutzen. Jedem Norn ist diese Gabe in die Wiege gelegt und sie ist meist einfach abrufbar, sobald der Norn sich auf sein Totemtier konzentriert. Einige brauchen länger, bei Anderen geht es nach einem kurzen Moment. Wenn sich ein Norn in seine Tiergestalt wandelt, so legt sich diese über den Körper, die Kleidung und die Waffen darüber wie eine zweite Haut. Auch das Sprechen ist dem Norn dann noch möglich, wobei es durchaus verfremdet klingen kann.

Image not found or type unknown
GDC_2010_children.png
Konzeptart zweier Nornkinder aus dem offiziellen **englischen Wiki**

3 Kultur

Die Norn gelten als lebhaftes, herzliches und sehr stolzes Volk. Der eigene Name wird groß geschrieben und auf die eigene Legende viel wert gelegt. Dabei können die Norn sehr schnell zornig und für manch andere Völker 'überreagieren', doch genauso schnell haben sie sich wieder beruhigt und können scherzen. Weiterhin

haben die Norn meist eine positive Grundeinstellung und genießen ihr Leben, wo sie können. Zwar war die Niederlage gegen den Drachen ein Rückschlag, doch die Norn werden irgendwann zurückkehren und aus der Niederlage einen Sieg machen. Sie trauern nicht, sie leben weiter, kämpfen hart für ihre Ziele und wissen, dass morgen alles anders sein kann. Sie fürchten sie nicht den Tod, sondern vielmehr, dass sie nach dem Tod vergessen werden, dass niemand ihre Geschichten und Legenden erzählt. So wird vieles als Herausforderung angesehen, um die eigene Legende noch erzählenswerter und größer werden zu lassen.
Ein weiterer wichtiger Punkt ist der Alkohol. Die Norn gelten als Trinker-Volk und es ist nicht selten, dass bei Feiern und Gelagen viel getrunken wird. Daraus entwickeln sich die üblichen Schlägereien und Raufereien, die für dieses Volk typisch sind. Es kommt durchaus auch vor, dass ein Gelage mehrere Tage und Nächte lang andauert.
Auf die Traditionen wird sehr viel wert gelegt. Einige reichen noch bis in die Zeit zurück, ehe der Drache die Norn vertrieben hat und die Vorfahren unter Asgeir Drachenmacher Hoelbrak errichteten. Die Traditionen sind am Ehesten als das zu bezeichnen, was bei den anderen Völkern Gesetze sind.
Eine dieser Traditionen ist die Große Jagd, bei der die besten und erfolgreichsten Jäger gegeneinander antreten und ihre Trophäen bringen. Aus diesen wird die Prächtigste gekührt und der Sieger erlangt nach einer weiteren Prüfung den Titel "Bezwinger". Bei der Großen Jagd handelt es sich um eine Tradition, die bis in die Zeit zurück reicht, in der die Norn noch in den fernen Zittergipfeln lebten. Auch junge Norn haben dabei die Möglichkeit sich zu beweisen und durch diese Intiation den Erwachsenenstatus zu erlangen.

4 Religion

Die Norn verehren die Geister der Wildnis. Sie sind keine Götter, sondern verkörpern Ideale der Natur. Dabei sucht sich der Norn sein Totem zum Teil selbst aus. Manche jedoch werden auch von einem bestimmten Geist auserkoren und folgen ihm von diesem Tag an. Es kommt auch vor, dass ein Norn sich nicht nur einem Tiergeist verschreibt, sondern mehreren. Schamanismus spielt ebenfalls eine große Rolle und die damit einhergehende Spiritualität. Auch sind Rituale wichtig, die beispielsweise genutzt werden um in die Nebel zu reisen oder Kontakt mit den Geistern aufzunehmen. Schamanen, die Verkünder der Geister, sowie Havroune und deren Schüler gelten als Bindeglied zwischen den Norn und den Geistern, da sie oft selbst von den Geistern ausgewählt werden ehe sie ihr Amt übernehmen. Jeder der großen Tiergeister hat einen Havroun, der wiederum einen Schüler in seine Lehre nimmt und ausbildet. Der Havroun trägt sein Amt als solcher bis sein Schüler ihn übertrifft oder bis zum Ableben des Havrouns.

Für die Norn gibt es ein Leben nach dem Tod. Sie glauben an die Nebel und daran, dass sie dort nach ihrem Tod weiter leben. Zu dem Übergangsritus, den die Lebenden für den Verstorbenen ausrichten gehört unter Anderem ein großes Gelage. Weiteres ist bisher nicht bekannt, bis darauf, dass der Leichnahm bei der Abschiedsfeier - dem Gelage - eine Rolle spielt. Demnach sind die Trauerfeiern weniger als solche zu bezeichnen, sondern mehr als ein Freudenfest. Hier erzählen sich die Bekannten und Skalden des Verstorbenen dessen große Taten, trinken gemeinsam und feiern ein ausschweifendes Fest zu Ehren des Toten. Auch die Schamanen sprechen ihre Worte über den Verstorbenen, wobei es hier nicht nur die Schamanen des einzelnen Totemtieres sein müssen, sondern auch die Anderen sein können.
Nach dem Ableben nicht vergessen zu werden hat jedoch einen wesentlich höheren Stellenwert bei den Norn, als das Leben danach. Ein Leben war erst dann gut, wenn sich viele an die eigenen Legenden erinnern und diese in aller Munde bleiben. Das Schlimmste, was einem Norn geschehen kann ist, nach dem Tod vergessen zu werden.

5 Regierung

Anders als bei Menschen und Charr gibt es bei den Norn keine festgelegte Hierarchie und somit auch kein Oberhaupt, das für alle eine Entscheidung trifft. Die Ältesten und Knut Weißbär - als Urenkel Asgeirs - werden geschätzt und die Geschichten der Vorfahren tragen dazu bei, dass die Stellung in der Gemeinschaft der Norn höher ist, als bei anderen, legendenlosen Norn. Ein angesehener und respektierter Norn kann Andere zu Entscheidungen ermutigen oder Standpunkte darbringen, doch er kann keine organisierte Armee aufstellen, bei der alle für die gleichen Ziele und Beweggründe kämpfen. Für so etwas ist jeder Norn zu individuell und verfolgt meist seine eigenen Ziele, oder er lebt in kleineren Gemeinschaften und Siedlungen, die gemeinsame Ziele verfolgen. Jedes "Oberhaupt" einer Siedlung muss sich selbst beweisen und mit seinen Entscheidungen braucht er die Zustimmung der Anderen. Insgesamt ist alles eine Frage der Anerkennung. Natürlich spielt die Vergangenheit, die Legende der Vorfahren mit, doch die eigene Legende zählt einen Großteil dazu, damit man eben diese Anerkennung erhält und in den Augen Anderer verdient.

6 Trivia

- Der Name "Norn" stammt von Nornen, schicksalsbestimmenden Wesen aus der nordischen Mythologie
- Unabhängigkeit, Legende und Leidenschaft waren die drei Tugenden, die die Geschichte der Norn während der Entwicklung beeinflussten
- Die meisten Norn Namen sind entweder nach skandinavischen Namen benannt oder von diesen inspiriert

7 Quellen

- Englisches Wiki
- Tower-Talk mit Jeff Grubb: Special zu den Norn
- Buch: Guild Wars - Die Geister von Ascalon
- Buch: Guild Wars - Die Herrschaft der Drachen
- Staffel 3 der Lebendigen Welt