

Thorin Eisenschild

Von der Wiege bis zum Grabe

Eltern:	Mittelständische Bergleute <i>Vater:</i> Thoran, Sohn des Thorgram <i>Mutter:</i> Bolrima
Geschwister:	Thorgram (der ältere) Thorasch (der jüngere)
Geburtsort:	In der Halle der Sippe in den Koschbergen
Geburtstag:	25. I N G E R I M M , 72 v. Hal – 921 ⇨

Jugend & Kindheit

Thorin kommt bereits bärtig zur Welt. Während seiner wohl behüteten Kindheit gewinnt der Jüngling einen Freund gleichen Standes: *Bogumiel*. Obgleich die Eltern Thorins die Freundschaft fördern, bricht der Kontakt aus ungeklärten Gründen ab: Bogumiel verschwindet für immer. Sein Schicksal bleibt eines der großen Rätsel im Leben des Thorin.

Bei Thorins Feuertaufe, die er auf Anhieb besteht, scheinen bei der Feier die Fässer nicht leer zu werden, alle Beteiligten fallen in einen ungekannten Rausch. Dies wird allgemein als gutes Zeichen gewertet. Und tatsächlich scheint sich das Schicksal günstig zu zeigen: Seine Bergbau-Gesellenprüfung gilt als Meisterwerk und ein Nebenstollen in Xorlosch wird nach ihm: *Thorinssteig* benannt.

Bei einer Festivität in Xorlosch lernt Thorin *Albrax von Waldstein* kennen und beginnt ihm nachzueifern. Trotz seines großen Talentes beim Stollenbau, entschließt sich Thorin zunächst für eine andere Karriere und zieht in die Welt, denn seine Neugier und der Wille, einen großen Schatz anzuhäufen, ist größer als sein Wunsch nach Anerkennung als Stollengräber.

Abenteuer & Erlebnisse

In Gratenfels trifft Thorin bei der Überquerung des Kamms der Koschberge im bekannten *Wirtshaus zum Schwarzen Keiler* auf den *Magier Halifax*, den *Krieger Knutschild* und den seltsamen *Elfen Mauritius*, die ebenfalls auf Abenteuersuche sind. Dem Anschlag des wahnsinnigen Grafen *Grotho Greifax von Gratenfels* entkommen sie mit knapper Not durch ein unterirdisches Verlies. Die Gruppe wird trotz der unterschiedlichen Charaktere aufgrund der Belastung zusammengeschweißt.

Im folgenden bringen die vier unter der Führung des Halifax den finsternen Magier *Morgul* zur Strecke und kehren aus dem *Wald ohne Wiederkehr*, in dem der finstere Magier haust, zwar lebend, aber mit einem Todfeind auf Lebenszeit zurück. Als treuen Freund gewinnen sie dabei den König *Kasimir von Nostria*, dem sie das Pergament seiner Ahnenlinie wieder brachten.

Mangels Geld heuern Thorin und seine Kampfgefährten auf der *Königin von Festum*, dem großen Handelsschiff des Kaufmanns *Storrebrandt* an, um einen dämonischen Diamanten auf dem *Schiff der verlorenen Seelen* zu zerstören und im Anschluss in der echsischen Tempelstadt H'rabaal das Schwert Siebenstreich, das in sieben magische Kelche umgegossen wurde, vor den Mächten des Bösen zu retten.

Im Interesse Thorins und des bekannten Alchemisten *Tyros Prahe* zu Havena, wo sich Thorin und seine Freunde inzwischen niedergelassen haben, suchen die vier nach dem Agam Bragab, dem Zwergen-Diamanten, dessen Reflexion am Himmelszelt der Nordstern sein soll. Statt dessen befreien sie – **unter dem Nordlicht** – aber Lysira, die Eisprinzessin und Tochter I FIRN's aus den Zwängen des schwarzen Magiers *Zurbaran*.

Ein Hilferuf von Fürst Kulibin lässt Thorin mit seiner Gefolgschaft nach Khunchom reisen, wo sich den Vieren eine weitere Gruppe von Abenteurern anschließt. Es sind dies: *Røde Rondorson*, ein unheimlicher Druide, *Savanya*, eine Elfe aus dem hohen Norden und *Kasimir*, ein Streuner, der Thorin von edler Gesinnung zu sein scheint. Gemeinsam gelingt es den Sohn des Fürsten vor dem Henkertod (**der Streuner soll sterben**) zu bewahren und die Heirat der Häuser von Khunchom und Thalusa zu ermöglichen.

Inzwischen eilt der Ruf der Sieben Freunde Thorin und seinen Gefährten voraus, und so fordert der reiche Händler *Trallop Gorge* die Gruppe an, um einen **Wagenzug durchs Nebelmoor** zu begleiten und die seltsamen Vorfälle dort zu klären. Schnell vertreiben die Sieben die marodierende Orkbande, die dafür verantwortlich war und werden reich belohnt.

Doch das Geld geht für Ausrüstung, Waffen und den ausschweifenden Lebenswandel drauf und Thorin, dessen Schatz zwar ansehnlich, aber doch nicht ausreichend ist, überredet seine Komplizen, einen Schatz zu bergen, der in einem Kloster in den Bergen der Khom zu finden sei. Dort fallen die Sieben einer geheimen Sekte in die Hände und werden durch ein Dimensionstor geworfen. Auf der anderen Seite kämpfen sie sich durch die fremdartige Welt zu einem Riesenbaum durch und kehren **durch das Tor der Welten** nach Aventurien zurück. Reich an Erfahrung, aber arm an Geld, kehrt Thorin mit seinen Kameraden zurück.

Für die reiche *Familie Engstrand* übernehmen sie auf einer Reise entlang des Großen Flusses auf der *Stern von Havena* die Schiffsbewachung und zerschlagen auf dem **Strom des Verderbens** die Erbintrige der Nana Engstrand. Isida Engstrand, die Alleinerbin, bleibt Thorin und seinen Gefolgen ewig dankbar.

Dem Markgrafen *Throndwig zu Warunk* retten die Sieben sein Ladifaahri, ein Feenwesen, das sich im Traumgarten des Markgrafen einfand. Sie zerschlagen die Ketten des Nachtdämons und seines Beschwörers und treiben diese Kreaturen zurück in die siebte Sphäre. Thorin kann seine besonderen zwergischen Fähigkeiten im Labyrinth beweisen, wo viele Schätze auf die Helden warten. Seine „Geldsorgen“ ist Thorin fürderhin los, der Garten des Markgrafen ist aus den **Fängen des Dämons** befreit.

Zurück in Havena bleibt Thorin gerade Zeit, um die erlittenen Wunden zu heilen, als er sich auch schon mit seiner Truppe nach Al'Anfa, der Pestbeule des Südens, macht, um dort dem ruchlosen Zwergen und Sklavenhändler *Pokallos* das Handwerk zu legen. Fürst *Cuano Ui Bennain* zu Havena selbst erweist den Helden die Ehre als Auftraggeber. Eine Horde Schwarzoger kauft jedoch unglücklicherweise die Gruppe auf, die Flucht scheint unmöglich. Zur Strafe für ihr aufrührerisches Verhalten bei der Naftan-Ernte (*Goldleim*) werden sie in eine unterirdische Kampfarena gesteckt, aus der sie nicht zuletzt dank Thorins Erfahrung mit Gewölben, den Weg unbeschadet zurück in die Freiheit finden. N'hatoöp – eine dämonische Wesenheit – welche die Schwarzoger beherrscht, vertreiben sie im entscheidenden Finale. Erst **verschollen in Al'Anfa** und zurück in Havena verleiht der Fürst Thorin und seinen Gefährten die Urkunde „Bürger der Stadt“ als Anerkennung für ihre Taten.

Nach längerem Aufenthalt in Havena, wo die Gruppe sich bei *Helgar Kefran*, dem Wirt zum *Schwarzen Adler*, einlebt, ruft erneut das Abenteuer. Ein Geheimauftrag, wahrscheinlich von kaiserlicher Seite aus, den erneut Fürst Cuano den Helden unterbreitet, lautet, die ins liebliche Feld entführten Hofmagier zu Gareth, zu befreien und zurückzubringen. Also macht Thorin sich mit seinen Freunden auf, um in den Ruinen der untergegangenen Stadt Bosparan einem finsternen Horaskult den Garaus zu machen, welcher das Ziel verfolgt **Bosparans Wiederkehr** zu alter Macht, voranzutreiben. Dort befreien sie nicht nur die Hofmagier, sondern auch einen der legendären Zentauren: *Yuratils*, der ein enger Freund der Helden wird und ihnen noch viele Dienste erweist.

Um die Schätze der Zwerge zu heben, die sich im Finsterkamm niedergelassen haben, hordet der Schwarzmagier *Kratark* ein kleines Orkenheer zusammen. Gemeinsam mit den Verbündeten *Jason vom Berg*, einem alten Zwergen, der über einen kleinen Stamm Zwerge in den Walbergen gebietet und dessen Verbündeten *Fugullas* aus den Salamandersteinen, einem Hochelfen und Vetter von Mauritius, sowie *Eildon Edarab* aus Baburin, der eine kampfstärke Räuberbande befehligt, gelingt es den Sieben nach etlichen Scharmützeln die Armee des Finsternen in der **Schlacht im Finsterkamm** zu zerschlagen und mit Halifax' Hilfe den Kratark zu vernichten. Im Momente seines Ablebens aber verflucht jener Thorin und seine Kameraden. Nur ein Stein mit der Macht des legendären *Sindebel*, einem uralten elfischen Artefakt, vermag diesen **Fluch des Finsternen Kratark** zu brechen. Ein Orakel des seltsamen Wanderers *Mirodulan* führt die Sieben dann schließlich auf die richtige Spur. In den Tiefen der Walberge finden sie unter Thorins Führung den Stein, kurz bevor der Fluch die letzte Kraft der Gruppe zerstörte. Thorin tritt ins Gefolge des Jason ein und bekommt von diesem ein Schild mit Wappen und erhält den Beinamen „Eisenschild“ verliehen, sowie die genaue Beschreibung des geheimen Weg ins Innere der Walberge.

Zurück in Havena fragt ein entfernter Vetter des Thorin, ob er und seine Mannen ein wertvolles Artefakt nach Andergast bringen könnten. Thorin, der Verwandtschaft zuliebe, willigt ein. Im folgenden werden die Sieben in den unheimlichen Wäldern Nostrias Opfer der Beschwörung des Dämons der Jagd, den *Morgul*, der große Widersacher, ihnen auf den Hals hetzt, um sich für Vergangenes zu rächen. Nur knapp überleben die Sieben das Racheszenario, tiefe Narben nicht nur am Körper von den Wunden der **Wilden Jagd** davontragend.

Nach der Flucht erfährt Thorin, dass es auch in Havena ungelöste Probleme gibt und nachdem die Sieben sich wieder erholt haben, nehmen sie sich den Stadtpark vor, indem seit einigen Jahren ständig Menschen verschwinden und der seither gesperrt wird. Bei den Recherchen entdeckt Thorin einen unterirdischen Gang, der in die versunkene Unterstadt führt. Dort steht seit Jahrhunderten ein halb versunkenes Gebäude: **Nahemas Turm**, mit dämonischen Wächtern und unglaublicher Magie gegen Eindringlinge gesichert. Dank Halifax und auch mit Thorins fachkundiger Hilfe überwinden die Sieben die Hindernisse und Schrecknisse des Turms und ungeahnte Reichtümer fallen ihnen in die Hände, Thorin findet in den tiefsten Gewölben einen Schatz, der einen Bergkönig ehren würde. Fürst Bennain überlässt den Sieben nur zu gerne das unheimliche Gebäude, zumal der Unbill im Stadtpark seither ein Ende hat.

Die nächsten fünf Jahre ist Thorin mit dem Ausbau des Turmes zu einer annehmbaren Wohnstatt beschäftigt. Erst als Halifax den Magischen Markt zu Lowangen besuchen möchte, sind alle Sieben erstmals wieder gemeinsam unterwegs. Das Abenteuer lockt. Dabei lernt Thorin auch den Magier *Yagor Draschiff* kennen. Auf einem feuchten Fest, denn die Magischen Dinge vermögen Thorin nicht zu fesseln, lässt er sich mit einer schönen Unbekannten ein und am nächsten Tage entdeckt er ein Mal in Form einer Schwarzen Kröte auf der Stirn. Halifax holt sich Rat bei *Elcarna* und Yagor. Thorin – im Zeichen der Kröte – handelt indes wie besessen: Ihn zieht es in den ungestümen Norden, wo sein Schicksal besiegelt scheint. Die Übrigen aber vollbringen mit *Bringimox*, einer männlichen Hexe im Grauen Wald, das Unmögliche, sie lösen den Bann von Thorin und vereiteln eine Beschwörung eines gehörnten Kröte dämons durch einen Zirkel Schwarzer Hexen, deren Opfer Thorin hätte sein sollen.

Im Gegenzug verlangt Bringimox Hilfe, die er auch schon bald benötigt, als nämlich eine Horde dämonischer Gnome sein Haus bestürmt. Mit einem von Yagor Draschiff in ein Artefakt gebannten Zauberspruch – dem **Spruch des Yagor Draschiff** – gelingt es Thorin und seinen Gefährten die Horde zu vertreiben, zumal ihnen Yuratils, der Zentaur, tatkräftig zur Seite steht. Doch bei den kultischen Handlungen wird Røde getötet und kann nur mit unheilvoller Magie wieder zum Leben erweckt werden, seit jenem Tag ist er für Thorin ein anderer und das vorher herzliche Gefühl, das den finsternen Mann mit Thorin verband, weicht einer Beklemmung.

Trotzdem bleibt Røde in der Gruppe, selbst als *König Mizirion III* von Brabak Thorin und die Übrigen auf der *Korisande* anheuern lässt, ist er mit dabei. Die Helden sollen das Geheimnis der Vorgänge in einem Tempel des EFFERD ergründen und nach den Risso, einem bisher unbekanntem humanoiden Meervolk, suchen und es dem König gnädig stimmen, der mit den Risso das Machtmonopol Al'Anfas im Süden brechen will. Trotz Meuterei und Sargasso, trotz Eiland der Gefahren und Seeräubern, gelingt es den Helden die **Insel der Risso** nach monatelanger **Fahrt der Korisande** in den Süden zu erreichen und sich von der Friedfertigkeit der Risso zu überzeugen. Die Sieben beschließen, die Risso in ihrer Ursprünglichkeit zu belassen und sie nicht in die aventurische Machtpolitik einzubringen. Doch eben dies will Tar Honak, dessen unglaublich magisch begabte Helferin Salamandra, Tochter einer Halbgöttin, mit Hilfe einer von Tar Honak unterstützten Piratenbande ein Ritual zur Manipulation der Gottheit der Risso plant. Die In-Seele der Südmeerinsel muss gerettet werden, um die Inselwelt intakt zu halten. Während sich Thorin und die übrigen mit der Piratenbande „**Der Bund der Schwarzen Schlange**“ auseinander setzen, kämpft Halifax einen schier aussichtslosen Kampf mit Salamandra. Mit letzter Kraft und der subtilen Hilfe der In-Seele kann Halifax Salamandra bannen, er selbst verliert daraufhin einen Teil seines Augenlichts für immer. Nachdem auch die Piratenbande zerschlagen ist, kehren die Sieben, des Kämpfens müde, wieder heim.

Während die Übrigen sich von den Strapazen der Fahrt erst einmal über ein Jahr lang erholen, hilft der mechanisch versierte Thorin *Leonardo*, dem genialen Mechanicus, beim Bau seines fliegenden Ballon. Nebenbei reibt Thorin mit Hilfe eines Kriegers namens *Subolk* eine Bande Schmuggler und Halsabschneider auf, die in Havena ihr Unwesen treiben.

Als Halifax von Fürst Cuano gebeten wird, in Winhall nach dem rechten zusehen, wo seit einigen Tagen ein Werwolf sein Unwesen treibt, kehrt in Thorin und die Übrigen die Abenteuerlust zurück und alle begeben sich nach Winhall. Nach einigen Reibereien mit der Kaiserlichen Inquisition und mit Dexter Nemrod stellen die Helden den **Wolf von Winhall** und machen die ganze Wolfsbrut unschädlich. Den Retro-Magier Aluris jagen sie außer Landes. Für diese Verdienste bekommt Thorin und seine Mannen den Ehrensäbel der Garde zu Winhall.

Alle 25 Jahre findet das **große Donnersturm-Rennen** statt, diesmal ist der Startpunkt in Winhall, da Raidri Cunchobair den Wagen der Göttin Rondra beim letzten Male gewann. Fürst Cuano, dessen bester Freund Raidri ist, meldet die Sieben Helden gleich mit zwei Streitwagen an. Diese Streitwagen aus Blutulmenholz entwirft Thorin zusammen mit dem Mechanicus Leonardo in wochenlanger Arbeit. Viele namhafte Streiter wie *Prinz Brin*, Sohn des Kaisers Hal, und *Syrakus*, der wohl beste Streitwagenfahrer aller Zeiten, nehmen an dem Riesenereignis teil. *Charros Maramek*, ein Finsterling übelster Sorte, macht allen Beteiligten das Leben schwer, doch letztlich siegt RONDRAs Ehr' und durch den selbstlosen Einsatz Thorins, der sich mit letzter Kraft dem bösen Charros in die Bahn wirft und somit den Sieg des Rennens verspielt, ermöglicht dem zweiten Gespann unter der Führung Kasimirs den Triumph. Es ist geschehen: Die Sieben finden Einzug in die Halle der Größten Streiter und Thorin Eisenschild, Sohn des Thoran, ist ein Name geworden, bei dem viele Menschen, Zwerge und sogar Elfen glänzende Augen bekommen. So zieht sich Thorin, der sein Ziel erreicht hat, zurück auf die Trutze "Wolkengrund", oft auf Reisen zu seiner Sippe in den Koschbergen oder der Gefolgschaft der Walberger Zwerge, so dass man es nie ganz ausschließen kann, ihm eines Tages persönlich in sein Antlitz zu blicken.

