Serker

Die Serker war ein Wettkampf am Schwurort Walsa zwischen allen, die im vorangegangenen Jahr einen Nehmereid geleistet hatten, oder eine Ausbildung im Kampf erfolgreich abgeschlossen hatten, frei oder unfrei. Man durfte nur einmal im Leben teilnehmen.

Der Wettkampf war an den Gottheiten ausgerichtet und von vielen Riten begleitet: Er prüfte die Fähigkeiten im Einzelkampf, Strategie in der Gruppe, Widerstandsfähigkeit gegen Schmerzen und Angst, und die Entscheidungsschnelle der Teilnehmenden. Außerhalb dieses Wettkampfs, von Zweikämpfen und zur Übung durften keine Kämpfe in Walsa gefochten werden.

Wenn Unfreie gewannen, wurde ihnen die Freiheit zuteil, ohne dass die Halle entschädigt wurde für den Verlust. Es galt als Urteil der Götter, dass der oder diejenige nicht zur Unfreiheit bestimmt war.

Die Teilnehmenden wurden oft von ihrem Stamm beraten. Üblicherweise stellte jeder Stamm, der teilnahm, einen Richter oder eine Richterin, die selbst einmal teilgenommen haben musste. Ein Sieg bedeutete eine öffentliche Anerkennung durch die anwesenden Königinnen und Könige und gereichte dem Stamm zu großer Ehre.

Mit Beginn des Krieges wurde die Serker ausgesetzt, und Walsa fiel im gleichen Jahr, nach dem Blutfest von Walsa.

Früher war es üblich, dass jeder Nehmer, egal aus welchem Stamm, zur ersten Serker in Walsa ging, die nach seinem Nehmereid stattfand.