



**DRAKENSANG**  
AM FLUSS DER ZEIT

**HORT IN DER TIEFE**



**ULISSES SPIELE**



Nordmarken und andererseits ein wichtiger Handelsort. Die Stadt Albenhus wird vom Großen Fluss in zwei ungleiche Hälften geteilt, die über eine Fähre miteinander verbunden sind.

Der nördlich des Flusses liegende Teil, *Alben*, wird häufig als eigenständige Siedlung angesehen, weil er überwiegend von Amboss- und Erzzwergen bewohnt wird, die in den Silber- und Erzminen des südlichen Kosch arbeiten. Genau genommen

liegt der zwergische Anteil der Bewohner nur bei etwa der Hälfte, aber dennoch ist die zwergische Kultur hier so dominant, dass es sich aus menschlicher Sicht um eine Zwergensiedlung handelt. Zwerge sind da natürlich ganz anderer Meinung, denn eine echte Zwergenstadt würde selbstverständlich ganz anders aussehen – schon allein deswegen, weil sie unter der Erde läge ...

Der Geruch der Schmiedefeuere ist ein steter Begleiter in Alben, und jedem Besucher fällt der deutliche andere Baustil der Häuser sofort auf. Die tiefliegenden und



gedrungenen Häuser sind samt und sonders aus Stein errichtet, und selten sind sie höher als zwei Stockwerke. Ihre Keller sind sogar meist geräumiger als der oberirdische Teil, denn viele von ihnen sind ein wenig in den Hügel hineingegraben, der sich auf dieser Flussseite erhebt. Dadurch entsteht ein 'Souterrain', und um zum Eingang zu gelangen, muss man erst einige Stufen hinabsteigen.

Auf der Kuppe des Hügels steht der wuchtige **Ingerimm-Tempel**. Das fensterlose Gebäude aus schwarzem Basalt hat einen Grundriss, der an einen Hammer erinnern soll. Der einzige Eingang ist am Ende des 'Stiels': eine zweiflügelige Tür aus Stein, die nur unter äußerster Anstrengung bewegt werden kann und daher auch nachts immer offen steht. Durch einen niedrigen Gang, der durch blakende Fackeln erhellt wird, kommt man in den Hauptraum, der den größten Teil des 'Hammerkopfs' ausfüllt.

Hier hat sich eine einzigartige Mischung aus menschlicher Ingerimm- und zwergischer Angrosch-Verehrung entwickelt. Um den Tempel haben sich zahlreiche zwergische Handwerksbetriebe niedergelassen, eine große Anzahl von **Schmied**en (Grob-, Huf-, Waffen-, Gold und

schlichten silbernen Armreif mit sieben Sollbruchstellen hervor, den sie demjenigen unter den Helden übereicht, den sie als Anführer ausgemacht hat. "Das soll ich euch von Donnerfaust für eure Unannehmlichkeiten überreichen, wollt ihr mir nun folgen?"

Bei dem Reif handelt es sich um eine Form von 'Hack-silber', eine gängige Währung in Thorwal, die in etwa einem Gegenwert von 25 Silbertalern entspricht. Helden mit der Sonderfertigkeit *Kulturkunde: Thorwal* wissen das sofort, ansonsten erklärt eine *Geschichtswissen-* oder *Geographie*-Probe die Bedeutung des Armreifs.

### AUDIENZ IM KIELSCHWEIN

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Es ist gar nicht so einfach, der flinken Peri zu folgen, die in Windeseile durch die engen und düsteren Gassen läuft, bis sie schließlich vor einem windschiefen Fachwerkhaus hält, aus dem gedämpfter Lärm auf die Straße dringt. Das *Kielschwein*, wie das Holzschild mit dem grinsenden Schwein, das in einem Ruderboot hockt, un-schwer erkennen lässt.

Als ihr eintretet, umfängt euch sofort Stimmengewirr, das hin und wieder durch ein zotiges Lied übertönt wird, sowie von Rauch und dem Geruch von Essen und Bier geschwängerte Luft. Als sich eure Augen an das Zwielflicht der Kerzen und Laternen gewöhnt haben, könnt ihr erkennen, dass der niedrige Schankraum gut gefüllt ist. An allen Tischen sitzen Zecher und Spieler und scheinen euch zu mustern. Doch als Peri an euch vorbei in den Schankraum tritt, wenden sich wieder alle ihren Beschäftigungen zu. Das Mädchen gestikuliert in Richtung Tresen, hinter dem ein wahres Fass von Mann steht, und zieht euch dann durch das Menschengewirr in den hinteren Teil des Schankraums, in dem mit einigen eilig angenagelten Planken eine Art *Séparée* eingerichtet worden ist. Schnell verschwindet die Kleine durch den Segeltuchvorhang, der die Nische vom Schankraum abteilt, steckt dann aber schnell den Kopf wieder hindurch: "Kommt ihr?"



In dem schummrigen *Séparée*, das an eine Kajüte erinnert, werden die Helden von Eilif 'Donnerfaust' Sigrídsdóttir erwartet. Die Thorwalerin, eine zwei Schritt messende, üppige Mittdreißigerin, mit einem dicken roten Zopf, hat die Beine auf den Tisch gelegt, eine mächtige Barbarenstreitaxt lehnt, gefährlich blitzend, an der Bank, auf der sie es sich bequem gemacht hat. Hinter ihr ist ein beeindruckender Hörnerhelm zu sehen, zwei schlanke Elfenmesser stecken in Eilifs Gürtel.

Ein Signalthorn liegt auf dem Tisch, offenbar um eine Karte des Großen Flusses zu beschweren, und ein thorswalscher Rundschild lehnt an der Wand. Trotz ihrer Größe wirkt die Kapitänin müde, als sie die Helden begrüßt. Sie bedeutet ihnen, Platz zu nehmen und sich an Bier und Brannt zu bedienen, die in irdenen Krügen auf dem Tisch stehen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

"Seid mir begrüßt. Ich höre von Peri hier, dass ihr wehrhafte Recken seid, und ich hoffe, dass ihr ebenso verschwiegen seid. Ich habe euch ein Angebot zu machen, bei dem es um einen waschechten Schatz geht. Und daher will ich euch ein Angebot machen, denn ich habe bereits einmal gute Erfahrungen mit euch Mittelländern gemacht."

Ein wehmütiges Lächeln huscht über das Gesicht der Kapitänin. "Wenn ihr mir helft, die *Gischtkrone* zu finden und das Elfengold an Bord zu bergen, dann zahle ich euch fünf Silberlinge pro Tag und Kopf und gewähre euch dazu einen Anteil an dem Elfengold, das ihr bergen könnt. Also, wie sieht es aus? Traut ihr euch, dem Fluten des Großen Flusses zu entreißen, was mir gehört?"

Wenn ihre Helden Interesse zeigen, nimmt Eilif jedem von ihnen einen heiligen Schwur ab, über die Vereinbarung Stillschweigen zu bewahren und um sich davor zu schützen, hintergangen zu werden. Die Thorwalerin ist klug und gerissen genug, um jeden Helden bei seiner wichtigsten Gottheit schwören zu lassen (also einen Novadi bei Rastullah, Mittelländer bei Praios, Phex oder Travia, Zwerge bei Angrosch und einen Elfen beim Werden und Vergehen) und bekräftigt ihren Teil des Schwurs bei Swafnir. Danach verschwindet die Müdigkeit von ihrem Gesicht und sie schenkt echtes Premer Feuer aus ihrem persönlichen Vorrat aus.

kennt sie den Helden, der ihren Stein in seinem Besitz hat, sofort und wendet sich vornehmlich an diesen oder auch an einen solchen, der den Ring des Flussvaters trägt.

Folgende Dinge können Sie in einem Gespräch Ilaya in den Mund legen:

- “Ihr seid auf der Suche nach etwas, das der Flussvater sich genommen hat, aus ganzem Recht. Allerdings verstehe ich, warum euer Herz so sehr an diesen Dingen hängt, vor allem aber warum das Herz derjenigen davon so erfüllt ist, für die ihr ausgezogen seid. Daher bin ich geneigt euch zu helfen.”

- “Auch der Flussvater wünscht sich Ruhe, was die Preziosen der *fey* angeht, die hinter dem Nebelschleier verborgen waren. Und nur aus diesem Grunde ist selbst der Alte geneigt euch anzuhören. So hat er mich wissen lassen. So wie der Fluss früh zur Ruhe kam in diesem Jahr, so wünscht der Flussvater auch, dass seine Kreise nicht weiter wegen des Goldes gestört werden sollen.”

- “Sein Reich jedoch liegt fern von hier und keine Reise an den Hof des Flussvaters kann ohne Prüfung vonstatten gehen, selbst dann nicht, wenn ihr sein Werkzeug werden sollt.”

- “Ich kann euch jedoch zu einem Tor zum Palast des Alten bringen, wenn ihr mir dafür beizeiten einen Gefallen erweist.”

- “Ihr habt mit dem tapfren Ritter Ector von Blauen Steine gesprochen, der euch ein Wort gab. Das Wort dieses guten Freundes wird bestimmen, wohin eurer Weg führen soll.”

- “Ins Land der Mooraugen soll es gehen, das die widerwärtigen Schwarzpelze Muhrsape nennen, das jedoch für uns vielerlei Schönheit beinhaltet und so manchen Übergang in die Welten der Feen. Der Schleier ist dünn in jenen Landen.”

- “Folgt dem Weg, den ich euch auslege, geradewegs nach Westen – und auch nur nach Westen. Verlasst den Pfad nicht, denn was jenseits des Weges liegt, kann euch ge-

fährlich werden, sogar euer Ende bedeuten. Und verlasst den Weg an jenem Tor, das sich für euch auftut. Und verlasst ihn, wenn es sich auftut oder ihr könntet für immer verloren sein.”

- “Ich wünsche euch eine sichere Reise, doch beherzigt meine Warnungen. Und grüßt mir Ellerdorn von mir und gebt ihm dies.” Sie haucht einen Kuss in ihre Handfläche und sofort bildet sich darin ein Rosenquarz, der annähernd die Form eines Mundes hat. “Nur für



Meister Ardantyr ist das bestimmt, hört ihr? Und nun brecht auf.”

Ilaya bietet den Helden an, die nach der Nennung des Zauberswortes “Astakos”, das der Flusskrebs-Ritter Ector ihnen nannte, direkt in die Muhrsape zu führen. Dabei folgt der Weg durch ein Feenreich kaum den aventurischen Gesetzen, so dass die Helden binnen zweier Tage Ellerdorns Hof erreichen können, von wo aus sie zum Palast des Flussvaters vorgelassen werden sollen. Tatsächlich meint sie es ernst, wenn sie den Helden nahelegt, auf dem Pfad zu bleiben, denn das ist bereits Teil der Prüfung.

Mit den letzten Worten der Fee Ilaya erscheint auf der westlichen Seite

des Steinkreises ein glitzernder Weg, dessen Leuchten langsam verschwindet und der Gestalt eines gut ausgetretenen Weges weicht, der durch den dichten Wald führt. Offenbar direkt in die Muhrsape.

### WAS TUN, WENN DIE HELDEN DIE FEE IGNORIEREN?

Auch das muss kein Beinbruch sein, allerdings wird es dann für Sie ein wenig komplizierter. In diesem Fall sollten Sie eine längere Reise entlang des Großen Flusses gestalten. Nutzen Sie dazu die Karte auf Seite 10 und streuen Sie Begegnungen nach eigenem Belieben ein. Natürlich können Sie die Reise auch knapp erzählerisch abhandeln, so zum Beispiel, indem die Helden vielleicht

stärksten Faustkämpfer ihrer Sippe bewusstlos schlug, erhielt sie den Beinamen Donnerfaust.

998 BF änderte sich Eilifs Leben grundlegend, als sie im Suff einen Skalden verkrüppelte, nachdem der ein Spottlied über sie gesungen hatte. Wenig später verhängte ein mächtiger Jarl den *Skoggang* über sie: Somit war sie auf Lebenszeit von den thorwalschen Küsten verbannt und musste ihr Glück in der Fremde suchen.

In der Folgezeit heuerte sie bei vielen Kaperfahrern und Piraten an. Eilif blieb nie lange auf einem Schiff, geriet sie durch ihren übermäßigen Ehrgeiz, große Taten zu vollbringen, um sich in den Augen ihrer Sippe wieder zu rehabilitieren, doch immer wieder in Konflikt mit den befehlshabenden Kapitänen.

### ZITATE

»Was glotzt du so, Bengelchen? Noch nie 'n echtes Prachtweib gesehen oder was?«

»Noch so 'n Spruch und du kannst deine Zähne von den Planken aufsammeln!«

»Du fragst zu viel. Bist du dumm, neugierig oder lebensmüde?«

»Wir schätzen die Freiheit wie den Wind und nicht wie Sklavenhändler die blutigen Münzen. Schätzt du einen guten Schluck? Dann trink!«

»Jetzt ist nicht die Zeit für Worte, sondern für Taten!«

**Geboren:** 974 BF

**Größe:** 2,08 Schritt

**Haarfarbe:** rotbraun

**Augenfarbe:** blaugrau

**Darstellung:** hartnäckig, furchtlos, gierig, ungeduldig

**Ziele und Motivation:** in ihrer Heimat wieder anerkannt sein, berühmt-berüchtigt werden, Schätze anhäufen und ihr Gold bergen

**MU 15 KL 11 IN 10 CH 11**

**FF 10 GE 12 KO 14 KK 17**

**Raufen (Hammerfaust):**

**INI 8+1W6 AT 17 PA 15 TP(A) 1W6+2 DK H**

**Barbarenstreitaxt:**

**INI 8+1W6 AT 17 PA 15 TP 3W6+5 DK N**

**LeP 42 AuP 46 AsP - KaP - WS 9 RS 3 MR 3**

**Vor- und Nachteile:** Balance, Eisern, Innerer Kompass, Zäher Hund / Jähzorn 8, Gesucht II (Westküste), Goldgier 5, Vorurteile (Barden, Skalden) 10

**Herausragende Talente:** Zweihand-Hieb Waffen 20, Raufen (Hammerfaust) 16, Selbstbeherrschung 7, Zechen 13, Überreden (Einschüchtern) 13, Orientierung 7, Götter/Kulte 7, Geographie 5, Kriegskunst 7, Sagen/Legenden 11, Boote Fahren 12, Seefahrt 14

**Sonderfertigkeiten:** Hammerschlag, Kampf im Wasser, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildspalter, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust, Wuchtschlag

**Verhalten im Kampf:** will gleich zu Beginn eine Entscheidung herbeiführen und nutzt Hammerschlag und Sturmangriff, um Gegner schnell auszuschalten. Sollte sich kein Erfolg einstellen, fällt sie auf einen ausgeglicheneren Kampfstil zurück, da sie nicht stark gerüstet ist.

## BEORNS SÖHNE – THORN UND ASGRIM BEORNSON

Die beiden älteren Söhne Beorns des Blenders sind trotz ihrer jungen Jahre schon gestandene Thorwaler, die allerdings vom Reichtum und Ruf ihres Vaters zehren, nachdem dieser auf der großen Wettfahrt gegen Asleif 'Foggwulf' Phileasson antrat. Obwohl Asgrim der Jüngere der beiden ist, ist er der besonnenere und auch derjenige der bereits mit 16 Jahren ein größeres Charisma besitzt, als sein zwei Jahre älterer Bruder Thorn.

Thorn ist grobschlächtig und ungehobelt. Dass er dazu auch noch herrisch ist und eine besondere Stellung für sich beansprucht, weil er der Erbe Beorns ist, macht ihn nur wenig sympathischer. Allerdings ist er ein hervorragender Kenner der alten Sagas, und wenn er zum Beispiel aus dem Jurga-Lied zitiert, können sich nur wenige Thorwaler seiner Erzählung entziehen.

