



EINLEITUNG: DIE LÄNGSTE NACHT

1. Vorstellung der Helden

2. Die Erzählungen und der Streit der Drachenfürher

3. Die Grimskjora

erarbeitet von Markus Pfitzner
[irmindrion@thumelicus.de]

© Markus Pfitzner



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **„Das Schwarze Auge“ und zur Welt Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

HINWEISE FÜR DEN SPIELLEITER:

Für die vorliegende Szenen habe ich mich vom Film „Der 13. Krieger“ inspirieren lassen. Sie sind in drei Teilen ausgearbeitet:

1. Die Vorstellung der Helden

Im ersten Teil sind die Helden Gäste von Magister Iskirson, Lehrer in der Hellsicht-Akademie zu Thorwal. Da zur Wintersonnenwendfeier sowohl Einheimische als auch Fremde eingeladen sind, gehen die Helden zusammen mit Iskirson zur Feier. Kurz nachdem sie angekommen sind, wollen auch schon die ersten Thorwaler wissen, wer die Fremden sind und was sie erlebt haben. Iskirson stellt die Helden kurz vor, doch ihre Erlebnisse sollten die Helden dann schon selbst vortragen.

Natürlich kann die Szene an jegliche Heldengruppe angepasst werden: Magister Iskirson könnte in anderer Form als Tempelvorsteher oder Geweihter auftreten, ebenso könnte aber auch ein Held, der aus Thorwal stammt, diese Rolle übernehmen.

2. Die Erzählungen und der Streit der Drachenführer

Natürlich haben auch die Thorwaler einiges zu erzählen, allen voran die beiden besten Drachenführer des Landes, Asleif Phileasson „Foggwulf“ und Beorn „der Blender“. Die beiden Kapitäne geraten mitsamt ihren Besatzungen über ihre Erzählungen und ihr Können in einen Streit, bevor es jedoch zur Eskalation kommt, geht die Hetfrau Garhelt dazwischen und will den jahrelangen Streit der beiden nun ein für alle Mal vom Tisch haben. Sie ruft nach der Grimskjora...

3. Die Grimskjora

Die Grimskjora, eine alte angesehene Seherin, wirft das Orakel, das die beiden Kapitäne schließlich auf ihre Wettfahrt schickt und die Bedingungen festlegt. Die hier verwendete Sprache ist ein reines Fantasiekonstrukt, durchsetzt mit der einen oder anderen skandinavischen Vokabel.

Viel Spaß bei der Verbreitung thorwal'schen Flairs!

Markus Pfitzner
Mannheim, im Januar 2010

1. SZENE: VORSTELLUNG DER HELDEN

EIN THORWALER (*deutet auf die Helden und fragt laut durchs ganze Langhaus*): Garhelt, wer mer den Fremede?

(*Garhelt weiß es selbst nicht und blickt Magister Thorge Iskirson an, der daraufhin aufsteht und die Helden vorstellt*)

ISKIRSON: De Fremede kamen a Havena! Ei nannte em van de Fremede Nuome: Gai ar verde förste Frouwe - Sumudai..... en gai ar verde de andere Frouwe.... Esmeralda. En gai ar verde de einte Manen: Falk van Ehrwalden.

GARHELT (*hebt ihr Trinkhorn*): Skol den Fremede!

ALLE: S K O L !!!!

EIN ANDERER THORWALER: Nor de Fremede mouge tole a Sagenen van ei Aventure?

ALLE: Das wohl!!! (*und blicken die Helden erwartungsvoll an*)

ISKIRSON: Man erwartet, dass Ihr eine Geschichte von Euren Reisen erzählt. Tragt ihnen doch etwas vor! Eine spannende Geschichte, ein Vers..... oder ein Märchen! Euch wird doch sicher etwas einfallen!

[Wer hier eine gute Geschichte vorträgt - ob wahr oder nicht, ist ja egal - wird sich hier auch bestimmt Sonder-AP verdienen können.]

Übersetzung:

EIN THORWALER (*deutet auf die Helden und fragt laut durchs ganze Langhaus*): Garhelt, wer sind die Fremden?

(*Garhelt weiß es selbst nicht und blickt Magister Thorge Iskirson an, der daraufhin aufsteht und die Helden vorstellt*)

ISKIRSON: Die Fremden kommen aus Havena! Ich will euch die Namen der Fremden nennen: Hier ist die erste Frau – Sumudai..... und hier die andere Frau.... Esmeralda. Und dieser hier ist der einzige Mann: Falk von Ehrwald.

GARHELT (*hebt ihr Trinkhorn*): Auf die Fremden / Prost den Fremden!

ALLE: P R O S T !

EIN ANDERER THORWALER: Wollen uns die Fremden nicht eine Geschichte von ihren Abenteuerreisen erzählen?

2. SZENE:

ERZÄHLUNGEN UND STREIT DER DRACHENFÜHRER

Das Langhaus ist bereits bis auf den letzten Platz gefüllt, aus allen Ecken hört man Lachen, Schmatzen und gegenseitiges Zuprosten. Am Nachbartisch wird ein Mann dazu ermuntert, eine Geschichte von seinen Reisen zu erzählen. Schließlich steht er auf, räuspert sich lautstark – und sofort herrscht gebannte Stille im Langhaus. Magister Iskirson flüstert den Helden den Namen dieses Mannes zu: Asleif Foggwulf Phileasson, auch Phileasson Foggwulf genannt.....

Kapitän Phileasson steht nun in der Mitte des Langhauses und blickt noch einmal in die Runde, bevor er seine Geschichte beginnt:

So lasst mich nun berichten von der besten.... der tapfersten..... der mutigsten aller Besatzungen, die je ein Thorwalerkapitän über das Meer der sieben Winde ins Güldenland führte - einem Flecken Dere, tausendmal größer als Aventurien! (*Zwischenrufe: Das wohl!*)

Der Winter hatte seinen harten Griff noch nicht gelöst, als sich die Besatzung der Seeadler aufmachte, die hiesigen Gestade zu verlassen.... Eisiger Sturm blies von vorn und meine besten Ruderer legten sich mit aller Kraft in die Riemen - die Hände steifgefroren und die Bärte starr vor Eis..... (*es wird sehr ruhig im Langhaus*)

Wellenberge türmten sich auf..... höher als der höchste Mast, und mächtiger als die Gipfel des Ehernen Schwerts! Die Planken unserer tapferen Seeadler drohten unter dem Krachen der eisigen Wellenberge zu bersten, doch unser Schiff hielt den fürchterlichsten Wogen, die ein Mensch jemals sah, stand.....

Doch kaum hatte sich der Sturm gelegt, galt es, der nächsten Gefahr ins Auge zu blicken.... Es war der dritte Morgen nach dem fürchterlichen Sturm. Die See war glatt und tiefliegender Morgennebel umhüllte unser Schiff.... (*flüsternd*) eine Stille, wie man sie nur am Rand der Welt vernehmen kann..... (*wird plötzlich lauter*) Doch dann.... mit der Kraft von tausend Drachen - wurde unser Schiff aus den Fluten gehoben! Ein Kraken, mit mehr als einem Dutzend Tentakeln, hatte unser Schiff umschlungen, riss es aus dem Wasser und drohte uns mit seinen riesigen Armen zu zerquetschen. Sogar die mutigsten Männer waren starr vor Schreck, doch dann..... dann erblickte mich diese niederhöllische Kreatur. Aus seinem Blick sprachen Wut und Zorn von tausend mal tausend verwundeten Bären. Der Kraken öffnete sein riesiges Maul - und ich erblickte ein halbes Dutzend Reihen mannshoher Reißzähne, jederzeit bereit, einen Mann mit einem Biß zu töten und zu verschlingen..... (*es ist so still im Langhaus, dass man den Met in den Hörnern schwappen hört*)

Trotzig stellte ich mich dem Monster entgegen – bereit, mein Leben für das meiner Besatzung zu geben. Schon griff der Kraken mit seinen schmierigen Tentakeln nach mir, und das niederhöllische Grunzen aus seinem stinkenden Maul übertönte die Schreie von 1000 Schlachten!

Kampflos wollte ich mein Leben nicht geben, zog mein Schwert und zerschlug der Bestie den ersten Tentakel, der nach mir grabschte, dann einen zweiten, einen dritten..... Doch das Ungeheuer bekam mich in seiner Wut doch noch zu packen und riss mich von Deck. Sein Zorn war durch meine Schläge ins Unermessliche gestiegen, es hielt mich fest umschlungen vor seinen Schädel und blickte mich hasserfüllt an.....

Ich hörte meine Männer meinen Namen schreien und mir war, als hätte ich meinen letzten Atemzug getan.... In einer letzten, übermenschlichen Anstrengung bekam ich meinen Schwertarm frei, schrie der Bestie einen Fluch entgegen - den ich hier nicht wiederholen will - und stieß der Kreatur die blitzende Klinge genau zwischen die Augen! Grünes Blut schoss dem Kraken aus der Wunde und als ich einen zweiten Hieb landete - wieder zwischen die Augen - da bäumte er sich vor Schmerz auf, löste seinen Griff und schleuderte mich in hohem Bogen durch die Luft!

Unfähig, auch nur einen einzigen Schwimmzug zu machen, spürte ich plötzlich festen Grund unter mir..... Bei Swafnir, ich sage Euch - tausende Meilen entfernt der Heimat, auf höchstem Meere, trug mich nicht ein göttlicher Schaufel Sand - Nein - es war ein Wal - von Swafnir selbst geschickt, mich vor dem Ersaufen zu bewahren! So stand ich auf dem Rücken dieses prächtigen Tieres, triefend von Wasser und mit Walwut im

Herzen. Der Wal trug mich meinem Schiff und meiner Besatzung entgegen, die immer noch mit dem Kraken um ihr Leben kämpfte. So kämpfte ich letztendlich die vieltentakelige Bestie nieder, mit der Hilfe Swafnirs, auf dem Rücken eines Wales stehend.....

Phileasson Foggwulf blickt noch einmal durch die Runde, und sein Blick lässt nicht den Hauch eines Zweifels, dass diese Erzählung nicht bis auf die letzte Silbe stimmen könnte. In die Ruhe, die nach seiner Erzählung herrscht, erhebt sich ein anderer Drachenfürher - Beorn der Blender....

Eine schöne Geschichte hast Du da erzählt, Junge..... aber wolltest Du uns nicht vom Gölndenland erzählen? *(er blickt demonstrativ fragend durchs Langhaus, wie ein kleiner Junge, dessen Geburtstag man vergessen hat)*

Leider haben wir aber gar nichts von Deinen göldenländischen Abenteuern gehört. Warst Du vielleicht gar nicht dort? Vielleicht kannst Du uns ja gerade deshalb nur Geschichten von Sturmgebräus und Monsterkampf auf ach so hoher See bieten?

Ich frage Euch, Fremde und Thorwaler - wer will Euch vom Gölndenland erzählen, wenn nicht ich, der selbst dort war, der es selbst betreten und mit eigenen Augen gesehen hat?

(Zwischenrufe: Das wohl!!! Bechergeklapper)

Während also der große Drachenfürher **Asleif Foggwulf Phileasson** *(er betont jeden einzelnen Namen und blickt Phileasson dramatisch mitleidig an)* noch in Sichtweite Thorwals mit Wellengang, Seekrankheit und Ungeheuern seiner kindlichen Träume kämpfte *(lautes Gelächter ertönt im Langhaus...)* während also dieser großartige Binnenkapitän noch versuchte, aufs weite Meer hinauszusegeln, erreichten wir bereits mit unserer stolzen Seeschlange die Ufer des Gölndenlandes.

Ich vermag nicht zu sagen, wie lange unsere Reise schon andauerte, als wir eines Morgens aus den dichten Nebelschwaden heraus Land sahen..... Gölndenland - das Land unserer Urväter.....

Hoch oben auf dem Mast stand unser treuer Freund Tronde, welcher als Erster das Land erblickt hatte. Ich selbst stand vorn am Bug des Schiffes und bat Swafnir, uns einen sicheren Weg an Land zu weisen.

Und so geschah es, dass wir in einer kleinen Bucht anlandeten und jenes Land betraten, von welchem einst unsere Vorfahren aufgebrochen waren.....

An der Mündung eines Flusses schlugen wir unser Lager auf und machten uns sogleich daran, das Land zu erkunden. Ich sage Euch - selbst wer jemals den dicht bewachsenen Dschungel des Regengebirges sah, vermag sich nicht vorzustellen, welch Pflanzen und Getier es im Gölndenland gibt! Bäume so breit wie das längste Langhaus und himmelhoch! Büsche mit Dornen so scharf wie Messerklingen..... Menschenfleisch fressende Pflanzen, die einen Mann, mit dem Biss dem einer Riesenschlange gleich, töten können....

Ihr fragt Euch, ob wir auch Menschen dort sahen.... Nun, diese Frage lässt sich nicht so leicht beantworten, denn sie lautet sowohl Ja als auch Nein....

Wir hatten uns unseren Weg durch den dichten Dschungel geschlagen, als uns unser Weg auf eine Lichtung führte. Mannshohes Gras bedeckte die Lichtung und keine 100 Schritt von uns entfernt standen grasend Pferde.... riesenhafte Pferde, groß und stolz! Doch was wir dann sahen, ließ uns beinahe zu Salzsäulen erstarren.... *(wieder absolute Stille)*

Eines der "Pferde" schien uns gewittert zu haben - es drehte sich zu uns herum - doch anstatt Hals und Kopf ragte der Oberkörper eines Mannes aus dem Leib des Pferdes! Mit grimmigem Blick sah diese Kreatur zu uns herüber und trabte langsam auf uns zu..... Es hatte uns schon beinahe eingeholt, als wir plötzlich den Schrei eines Vogels hörten - laut und schrill! Das Menschenpferd hielt inne, drehte sich wieder um und machte kehrt! Und dann sahen wir, woher der Schrei des Vogels gekommen war: ein Mensch, Mann und Frau zugleich, mit dem Kopf eines Kranichs, hatte das Menschenpferd zurückgerufen und wir konnten hören, wie die beiden miteinander stritten.... in einer Sprache, die wir nie zuvor vernommen hatten!

Noch während die beiden Kreaturen stritten, zogen wir uns tief beeindruckt in unser Lager zurück.....

In diesem Moment springt Phileasson Foggwulf, der die ganze Zeit mit einem überlegenen Grinsen den Ausführungen Beorns zugehört hatte, auf.... Beide Drachenfürher stehen sich nun in der Mitte des Langhauses gegenüber....

Phileasson: Beorn, Du glaubst doch nicht wirklich, dass Dir irgendeiner hier dieses Seemannsgarn abnimmt? Solcherlei Geschichten haben uns schon unsere Großväter erzählt. Und selbst die hörten sie bereits von ihren Großvätern! Nicht mal einen Schiffsjungen könntest Du mit solchen Erzählungen beeindrucken.....

Beorn: Den Schiffsjungen vor mir scheint sie allerdings beeindruckt zu haben, denn sonst würde er ja wohl kaum so aufgeregt vor mir stehen, nicht wahr? (*Lautes Gelächter vom Tisch der Seeschlangen-Besatzung....*)

Phileasson: An Deiner Geschichte regt mich eigentlich nur eines auf, Beorn..... dass sie so langweilig ist! Jeder hier weiß, dass es solche Kreaturen, wie Du sie beschrieben hast, überhaupt nicht gibt. Im Guldland nicht, und erst recht nicht in Aventurien! Die Menschen dort sehen aus wie wir, und ihre Pferde sehen aus wie die unseren. Ich will Dein Talent für langweilige Geschichten ja nicht verspotten..... aber wärest Du nicht besser ein schlechter Skalde geworden anstatt eines noch schlechteren Drachenführers? (*Vom Tisch der Seeadlerbesatzung kommt ein einstimmiges UUUUUUH....*)

Am Tisch der Besatzung der Seeschlange springt ein Thorwaler polternd auf, ein Hüne wie aus dem Bilderbuch, mindestens zwei Schritt groß, ein Bär von einem Kerl.....

Thorwaler: Wen nennst Du hier.....

Weiter kommt er nicht, denn auch an Phileassons Tisch springen nun die ersten Seebären auf. Schließlich erhebt sich Garhelt von ihrem thronartigen Stuhl und sorgt für Ruhe....

Garhelt: (*herrisch-brüllend*) SETZT EUCH HIN UND SCHWEIGT! Beorn und Phileasson! Ihr beiden seid die besten Drachenfürer Thorwals, Eure Namen werden selbst von unseren Feinden mit Ehrfurcht genannt! Ich dulde es nicht, dass ihr hier wie zwei halbstarke Jungs aufeinander losgeht und Eure Männer einander hassen! (*sie setzt sich wieder hin*)

Ihr wollt wissen, wer von Euch der bessere Drachenfürer ist? Nun, ich glaube kaum, dass ein Faustkampf dies entscheiden kann.....

(grübelnd legt sie die Stirn in Falten, dann wendet sie sich an ihren Sohn Tronde)

Garhelt: Tronde, gerre en trekke de Grimskjora!

Sofort setzt wildes Getuschel im Langhaus ein

Magister Iskirson (*leise zu den Helden flüsternd*): Garhelt verlangt nach der Grimskjora – einer Seherin. Man sagt, sie sei sowohl Zauberin als auch Priesterin. Und das Seltsame ist: Sie ist gleichermaßen von Magiern und Geweihten angesehen!

3. SZENE: DIE GRIMSKJÖRA

Kurze Zeit später erscheint eine Frau mittleren Alters. Lange, schneeweiße Haare, starrer und wirrer Blick. Alle scheinen Respekt vor dieser Frau zu haben, denn es wird mucks-mäuschenstill im Langhaus.

- Garhelt spricht kurz mit ihr
- die Frau sieht die beiden Kapitäne an, geht zu ihnen, legt beiden die Hand auf die Stirn
- sie beginnt, unverständliche Worte zu murmeln
- sie breitet ein Tuch aus und wirft kleine Steinchen mit eingeritzten Zeichen darauf
- sie beugt sich darüber und murmelt weiter unverständlich vor sich hin

Schließlich hält sie einen ersten Stein in die Höhe und kreischt laut:

Bade Manen att segla är välkomna!

[Magister Iskirson übersetzt: Beide Männer sind aufgerufen zu segeln....]

Der zweite Stein wird hochgehalten:

Langt hemifran, äre twelfe utmaningar före överlevens!

[Fern der Heimat gilt es, 12 Herausforderungen zu bestehen]

Der dritte Stein:

Bade Manen till atrusta syftar fartygar och en Jaska heiere!

[Beide sollen ein Schiff ausrüsten und eine Mannschaft anheuern....]

Der vierte Stein:

Inge Manen och inge Frouwen fran de oumene Jaska för inte folja met!

[Kein Mann und keine Frau der eigenen Besatzung darf sie begleiten!]

Der fünfte und letzte Stein:

Twei av de twelfedenere kömere at följa mittere!

[Zwei Diener der Zwölfe sollen sie begleiten!]

Die Seherin übergibt Garhelt die fünf Steine. Garhelt erhebt sich und alle Anwesenden im Langhaus blicken sie erwartungsvoll an, schließlich entscheidet sie:

Garhelt: So sei es! Beorn und Phileasson! Rüstet Eure Schiffe aus und heuert Besatzungen an. Das Schicksal schickt Euch auf eine Reise rund um die bekannte Welt, um herauszufinden, wer von Euch der bessere Drachenfürer ist. Ich, Garhelt, lege fest, dass Ihr in zehn Tagen auf Eure Reise aufbrechen sollt! In zehn Tagen sollt Ihr hier in meinem Haus erscheinen und die 12 Aufgaben entgegennehmen. Und derjenige von Euch, welcher die Aufgaben ehrenvoll gelöst und als erster nach Thorwal zurückgekehrt, soll sich fortan KÖNIG DER MEERE nennen dürfen! Das wohl!!!

Alle: Das wohl!!!