

JENSEITS DER KÄLTE



ANFORDERUNGEN AN MEISTER UND SPIELER
ERFAHREN / ERFAHREN

EMPFOHLEN FÜR 3 BIS 6 TAPFERE HELDEN

IM BORDLAND ZUR WINTERZEIT IRGENDWANN ZWISCHEN 1014 BF UND 1033 BF

AUTOR: BJÖRN ZIMMERMANN
ILLUSTRATIONEN: DANIELA ULLRICH
Familie@Zimmermann-Ullrich.de

JENSEITS DER KÄLTE

INHALTSVERZEICHNIS

PROLOG	4
VORGESCHICHTE.....	4
VORWORT	5
DIE ANWERBUNG	6
DIE REISE NACH FESTUM	6
REISE ZU LAND	6
REISE ZU WASSER.....	7
RECHERCHEN IN FESTUM	7
DAS KOPFORPAREPKIS	7
DIE REEDEREI SEWERSKI.....	8
UNTERSUCHUNG IN SALDERHOLT	8
DAS VERSTECK.....	8
BORJAG.....	9
DORFKERI.....	9
HAUS RAPOWITSCH	9
HOF RAPOWITSCH	10
HOF WALRODER.....	10
HOF KARJENSEN.....	10
HOLZSAMMELPLATZ.....	10
FIRNSCHREIB	10
ZEITLEISTE.....	11
EREIGNISSE.....	12
ANKOMMT IM HAUS RAPOWITSCH	12
PEUSCHPEE	12
DER GREISE ELF	12
GUDWINJAS FIEBER.....	13
ZU TISCH	13
EIN ALTER GEIST IN NEUEM KÖRPER.....	13
WO IST FRED?	13
WER HAT ANGST VOM DUNKLEN TURM?.....	13
EINE SCHWERE GEBURT.....	14
WO IST FRED? – TEIL 2.....	14
IN FESTUM IST JEDER EIN FREIER MANN	14
ATTENTAT.....	14
DIE NÄCHSTE EINFÜHRUNG	15
WIE DU MIR SO ICH DIR.....	15
DAS VIELZAHNIGE MAUL	15
VERRAT.....	15
TRAVIAS ZUSPRUCH.....	16
HINRICHTUNG.....	16
BIS AUF WEITERES.....	16

DIE GOBLINS.....	16
DER STAMM	16
DER KONFLIKT	16
ИММАВЕЛС HEIMSTATT.....	17
ALLGEMEINER AUFBAU	17
HINTERGRUND	17
OBERFLÄCHE.....	17
ЕВЕНЕ 0	17
ЕВЕНЕ I	18
ЕВЕНЕ II.....	18
ЕВЕНЕ III	19
ЕВЕНЕ IV	19
DAS REFUGIUM IM BEWEGUNG	20
DER LOHN DER MÜHEN.....	21
AHLAGE.....	22
EIN PAAR BESONDERHEITEN DES BODENLANDS IM ÜBERBLICK.....	22
DRAMATIS PERSONAE.....	22
BARON BORKART RAPOWITSCH VON BORJAG	22
SCHWESTER GUDWINJA KAREPKIS	23
JÄGERIN FIRUPIJA KAREPKIS	23
MAGISTER IMMAVEL VON BRABAK.....	23
WEITERE CHIMÄREN:.....	24
SCHWAPPELCH	24
РАТТЕПНУПД – Eine bissige Kreatur	24
АРМОPEL.....	24
VARIANTEN	25

Ich danke meinem lieben Weib für die Bebilderung und nicht zuletzt für die Unterstützung beim Schreiben.

Ich danke meiner Tochter, dafür dass sie da ist. Ihre pure Existenz hat mich unbeschreiblich bereichert.

Dank auch an meine Testspieler Marcel und Stefan, die viele Tipps für mich bereithielten.

PROLOG

Los weinte und Zwölf seiner Tränen vermengten sich mit dem blutverschmierten Leib Sumus, auf dass etwas unvorstellbar Wunderbares entstand.

Die Zwölfe begannen mit ihrem Schaffen Ordnung ins Chaos der Wunden Sumus zu bringen. Siehe, geehrter Leser, welch ungeheure Wunder Dich ringsum umgeben, so wie Du selber eines bist. Aber auch das fantastische Werk der Götter ist von Makeln übersät.

So sehr man das Vergessen, die gütige Gnade Borons, zu schätzen wissen sollte, so steht er doch unserer Entfaltung entgegen.

So schnell scheiden wir aus dem Leben, das als wir kaum der Wiege entstiegen, auch schon unser eigen, kaltes Grab betreten. Als bald wir Menschen geboren sind und haben erstmals unsere neugierigen Nasen erhoben, da vergehen unsere Körper bereits. Ein einsamer, winziger Funke in tiefschwarzer Nacht.

In diesem Werke jedoch, soll die Prädestination von Leben und Tod widerlegt werden. Denn Empirismus ist unwiderlegbar.

Weshalb ist es anderen Völkern gegönnt längere Zeit auf Dere zu wandeln?

Warum sollte man nicht seinem inneren Wunsch nachgeben und nach höheren Ebenen des Begreifens und Empfindens streben; Wege suchen, diese Ungerechtigkeit vor Praios beisser, gülden Scheibe zu beseitigen?

Ist mein Mühen nicht orthodox? Ist der Utilitarismus nicht mit meinen Ergebnissen übereinkommend? Ist es nicht gar der Fall, dass diese Arbeit dem zwölfgöttlichen Dogma zum vermehrten Ruhm gereicht?

Höre folgend in diesem Werk von meinen bisherigen Erkenntnissen, dem genannten Zwecke dienend

Hüte Dich, vorschneller Torens gleich, schlecht über mich zu urteilen. Einzelne ließen ihr verkürztes Leben, aber eine Myriade wird davon profitieren.

Welche Seele benötigt noch ihren welkenden Körper, nachdem sie diese Sphäre auf Golgaris Schwingen verließ?

Zudem, geehrter Leser, befrage nur die Sichtweise der Elfen des Waldes. Für sie gibt es nichts Natürliches außer Scheiden und Gebären.

Dieser Todesfleischzyklus ist früher oder später unser aller Los, wenn all die Forschung, die ich betrieb, am Ende doch vergebens war.

Magister Minor Immanuel von Brabak

Ein Chimärologe, sein Streit mit der eigenen Gilde und ein winterliches Dorf tief in den bornischen Wäldern bieten die Umgebung für dieses Abenteuer. Der Golgaritenorden unterhält keine Speiche im Bornland und wünschte sich sowieso mehr schweigsame Ritter in seinen eigenen Reihen zählen zu dürfen, weshalb die Helden beauftragt werden, einer Spur in Festum, der drittgrößten Stadt Aventuriens nachzugehen. Während ihrer Ermittlungen, die sie nach Borjag, einem Dörfchen in den Wäldern nördlich der Drachensteine, verschlägt, werden sie feststellen, dass hier zuviel geschieht, als dass man sich auf eine Wochenlange Reise begibt um den Orden zu warnen. Stattdessen ist es an den Helden einzuschreiten, wenn der Schwarzmagier seine Kreaturen prüft oder Unschuldige für seine Experimente verschleppt.

VORGESCHICHTE

Über die frühen Tage des Magus Minor Immanuel ist nicht mehr viel bekannt, da er Boron schon unnatürlich viel Zeit abtrotzte. So gibt es kaum noch jemanden, der ihn als Kind noch kannte.

Aus den Klassenbüchern der Dunklen Halle der Geister zu Brabak geht zumindest hervor, dass ein alt gedienter Magister und Dämonologe einst einen jungen, talentierten Burschen mitbrachte. Mehrere Tadel und schriftliche Anforderungen zeugen von einem begabten, aber den prominenten Lehren eher abgeneigten, Eleven.

Nach dem Abschluss des Studiums blieb er der Akademie nicht lange treu und ging auf Reisen. Aus Fasar gibt es vereinzelt Kunde von ihm, dass er einen reichen Gönner fand, ein Zweitstudium begann und sich der Chimärologie widmete.

In den Annalen des Perainetempels in Khunchom wird jemand gleichen Namens erwähnt, der mit zauberkräftigen Mitteln bei der Bekämpfung einer Epidemie half.

In Punin kann man einen profanen, richterlichen Beschluss einsehen, in dem am Beispiel von „ungeheuerlichen Vorgängen“ die Regeln für den Umgang mit Leichen durch Anatomen geregelt werden. Es hätte auf blasphemische Art und Weise ein Medikus die Totenruhe durch ekelhafte und nicht nachvollziehbare Untersuchungen gestört, so dass im Schatten des Borontempels diese als Frevel darstellen würde. Auch hier taucht wieder der Name Immanuel von Brabak auf. Ebenso wie in den Aufzeichnungen der Stadtgarde. Hier folgte kaum eine Woche nach der Einkerkung und Vorbereitung zur Hinrichtung ein erfolgreicher Ausbruch eben dieses Gefangenen.

Aber all dies ist nun schon über neun mal neun Jahre her. Zwischenzeitlich sagte Immanuel dem Tod den Kampf an und unter der Schirmherrschaft von Polbërra durfte er trotz unbeglichener Schulden (weshalb er auch in Fasar von der Akademie und seinem ehemaligen Unterstützer gesucht wird) sich noch mal einige Abschriften anfertigen lassen.

Auch wenn man die freie Forschung in der Bruderschaft der Wissenden unterstützt, so hat er sich doch durch immense Schulden und zahlreiche Anfeindungen gegen seine Collega dafür gesorgt, dass er keine Freunde in der schwarzen Gilde mehr hat. Seine Feinde und Gläubiger drängen nun auf seinen Untergang und finden bei den Verantwortlichen Gehör.

Er zog sich in eine alte Zwergenmine im Bornland zurück, in der sich bereits ein anderer Magus vor seinem Tod ein Refugium einrichtete. Dort forscht er an Methoden das Leben künstlich zu verlängern, in dem er die Wechselwirkungen bei chimärologischen Experimenten beobachtet. Den Stummen und Endgültigen überlistet er mit einer Variante des Körpertausch-Zaubers. Seine menschliche Seele ist aber schon zu alt, so dass jeder neue Körper, den er bewohnt, sich innerhalb weniger Jahre in einen Greis verwandelt. Der Prozess beschleunigt sich, so dass er nicht mehr darauf warten will, dass er einsame Wanderer und streunende Tiere einfängt.

Um sich zu versorgen sind seine alten Sklaven aus südaventurischen Tagen fürchtig an seiner Seite. Zudem ist er Teilhaber einer Reederei und hat ein stillschweigendes Abkommen mit einem Händler aus Festum.

Die Zeit bedrängt ihn ebenso, wie der Wunsch sein persönliches Manifest der Gerontologie der Welt zu schenken. Als einer seiner Diener von Goblin Räufern erschlagen und ausgeraubt wird, als er am Versteck neue Vorräte abholen wollte, ist man im nächsten Örtchen überrascht vom Fund des unbekanntenen Toten.

Die wandernde Boron Geweihte Nessa Ilumkis untersucht ihn, um etwas über ihn zu erfahren und stößt auf einen Brief an die schwarze Gilde, den der Diener hinterlegen sollte, aber für die Goblins nicht von Interesse war.

Sie meldet nach Festum, dass ein Schwarzmagier hier am Werke sei und dies untersucht werden solle. Die Festumer wiederum bitten die östliche Speiche der Golgariten um Hilfe, die allerdings zurzeit nicht die Mittel besitzen ihrerseits direkt aktiv zu werden. Und so kommen die Helden ins Spiel.

VORWORT

Die Zeit, wann das Abenteuer stattfindet spielt keine besondere Rolle. Es muss allerdings mindestens das Jahr 1014BF, respektive 21 Hal sein, damit der Orden des heiligen Golgari bereits gegründet ist und als Auftraggeber fungieren kann. Es sollte Spätherbst oder früh im Winter sein, da das winterliche Flair, des verschneiten Dörfchens, der Spielatmosphäre dient.

Alle Angaben zum Ort der Auftragsvergabe und die Jahreszahlen verstehen sie bitte als Vorschlag. Auch hierfür finden sich Tipps und Varianten zur Umgestaltung am Ende in den Anhängen. Wir gehen erst einmal davon aus, dass es Spätherbst im Jahre 1033 BF ist, als die Helden von den Umtrieben Immanuels erfahren.

Zum spielen wird nur das Basisregelwerk für DSA4.1 benötigt. Darüber hinaus wird bei Gelegenheit auf verschiedene Spielhilfen verwiesen. Diese Hinweise sind jedoch immer nur ergänzend und man kann auch problemlos ohne sie spielen. Es kann ihnen aber helfen, dass Abenteuer noch stimmungsvoller zu erzählen.

Dabei werden Abkürzungen verwendet und die entsprechende Seitenzahl angegeben.

Zum Beispiel steht [LdSB 30-39] für „Land des Schwarzen Bären Seiten 30 bis 39“.

Auf die folgenden Spielhilfen wird verwiesen:

Land des Schwarzen Bären (LdSB)

Katakomben & Kavernen (KuK)

Ritterburgen & Spelunken (RuS)

Wege der Götter (WdG)

Wege der Zauberei (WdZ)

Dazu kommen noch die Verweise auf das Zusatzdokument „Karten und Handouts“ (KuH), in dem das Kartenwerk und alles was sie den Spielern zum richtigen Zeitpunkt in die Hand geben können hinterlegt sind.

Zudem erhalten Sie viele, wenn auch inoffizielle, so doch sehr gut ausgewählte Informationen für den Orden des heiligen Golgari neben im „Wege der Götter“ (WdG 78-79) auch auf <http://www.golgariten.de>.

Alle Karten und Handouts finden sich im beiliegenden Dokument gleichen Namens.

Die Anwerbung der Helden ist ausgearbeitet. Welche Reiseroute genommen und welche Distanz von den Helden überbrückt werden muss, damit sie nach Festum finden, wissen nur Sie allein. Daher werden für diesen Teil nur einige Rat- und Szenariovorschlüsse gemacht. Es wird dabei ausgegangen, dass die Helden bereits im Bornland sind oder zumindest in relativer Nähe (Svellttal, Weiden, Garetien oder Darpatien)

Anschließend geht es mit den Nachforschungen in Festum weiter. Da es sehr unwahrscheinlich ist, dass die Spieler intensiv in Festum recherchieren (alle Testgruppen reisten zügig nach Salderholt um den Tatort zu untersuchen) und der Hauptteil des Abenteuers sich sowieso in Borjag abspielen soll, werden für die größte Stadt des Bornlands hier nur einige rudimentäre Infos zur Ausgestaltung dieses Detektivteils und wieder ein paar Tipps für die Reise in die Grafschaft Mark, gegeben.

Dann wird Ihnen mit Borjag aber ein gut ausgestattetes Dorf an die Hand gegeben, dass die Helden bewohnen und erleben dürfen, während diese den Schwarzmagier suchen und auf eine Menge unbekannter Phänomene, aber auch den winterlichen Alltag des Bronnjaren und seiner unfreien Bauern treffen.

Zur Ausgestaltung ist zwar die Spielhilfe „Land des schwarzen Bären“ sehr empfehlenswert, aber einige Tipps zur Darstellung des Bornlands finden sich auch im Anhang auf Seite 22.

Und nun wünsche ich ihnen und ihren Spielern einige vergnügliche und spannende Abende mit diesem Abenteuer.

DIE ANWERBUNG

Für den Einstieg gibt es viele Möglichkeiten. Wenn das Abenteuer direkt in Festum, bzw. der Bornländischen Südküste startet, können sie direkt, wie unten beschrieben von der Boron-Kirche beauftragt werden.

Wenn die Helden irgendwo anders unterwegs sind (sie sollten sich dann nach Möglich aber schon wenigstens in Darpatien, Perricum oder Weiden aufhalten), können sie auch direkt von den Golgariten angeworben werden, da diese die Festumer Boronis nicht unterstützen können. Befindet sich wenigstens ein Ritter Golgaris unter den Helden, kann dieser wiederum ja selbst auf Grund des Festumer Hilferufs aktiv werden und die lange Reise dorthin antreten. Sonst kann auch ein Golgarit für den gefährlichen Auftrag Söldner anwerben, dass diese ihn begleiten. Folgend nun die Anwerbung in Festum. Wenn sie woanders beginnt, passen sie dies für die Golgariten einfach an.

Vielleicht interessierten sich die Helden für das versprochene Gold, ließen sich aber nicht davon abschrecken, dass ein Aushang des hiesigen Borontempels dieses versprach. Vielleicht sind die Helden auch mit einem Golgariten bekannt (oder ein solcher befindet sich in der Runde) und wurden von diesem in den Tempel gebeten. Jedenfalls stehen sie nun in der Halle des Schweigens des halbradförmigen Tempels (z.B. RuS164) und werden von einem Novizen in die Schreibstube des Raben geführt.

„Ohne ein weiteres Wort zu verlieren oder sich nach euch umzudrehen, ob ihr denn auch Schritt haltet, geht der junge, glatzköpfige Novize langsam voran. Er führt Euch durch einen düsteren Flur, der von wenigen und weit auseinander aufgestellten, dickbauchigen Kerzen erhellt wird.

Schließlich bleibt er vor einer beschlagenen Türe aus dunklem Holz stehen. Klopf einmal und öffnet die Türe. „Rabe, sie kommen wegen des Aufrufs.“, kündigt er euch äußerst knapp an, tritt beiseite, um Euch Platz zu machen und geht wieder zurück in den Andachtsraum.

Ihr kommt in einen recht spartanisch eingerichteten Raum, dessen Wände aus dem nackten, unbehandelten Stein ist, wie das Gebäude einst errichtet wurde.

Nachdem ihr eingetreten seid, nickt Euch der Geweihte höflich zu und bedeutet Euch mit einer Handbewegung euch vor den Schreibtisch zu stellen, hinter dem er sitzt. Es hat hier außer ein paar Regalen, die mit Schriftrollen als auch mit Büchern belegt sind, kein weiteres Mobiliar.

„Boron zum Grusse.“, erhebt er seine tiefe Stimme. „Ich wurde von einem Glaubensbruder aus der Grafschaft Mark im Bornland über seltsame Vorkommnisse unterrichtet. Da ich diesen selbst nicht nachgeben kann und auch der Orden des heiligen Golgari zurzeit keinen Ritter für eine solche Unternehmung abzustellen bereit ist, biete ich 40 Dukaten, um den Spuren zu folgen und die Situation einzuschätzen. Wenn ihr einwilligt erhaltet ihr die Hälfte des Lohns und alle Unterlagen.“ Darauf hin holt er aus einer Schublade ein Säcklein, dessen Inhalt verführerisch klimpert, und stellt es vor euch auf den Tisch.

Mehr Informationen als diese bekommen sie auch nicht, bevor sie nicht einverstanden sind. Der Geweihte ist auch kein Rashduler Basarhändler, so dass alles feilschen verbliche Liebesmüh ist. Bei verschiedenen Nachfragen, was mit Reisespesen sei, oder ob er schon mal mehr über die Natur des Auftrags preisgeben könnte, wird der Boroni

bestenfalls auf das Säcklein mit den Münzen blicken und dann wieder den Fragensteller ansehen.

Wenn die Helden kein Interesse zeigen, die Thematik des Abenteuers aber für ein oder mehrere Helden besonders interessant ist (z.B. ein Bornländer [Landsleute], Krieger/Ritter [Schutz der Schwachen] Weißmagier [Missbrauch von Magie] oder ein Geweihter, bzw. Ordenskrieger [schädlich hämmern an Alverans Feste]), so wird der Boroni dies demjenigen schmackhaft machen. Auch wenn sich die Helden, ebenso wie der Geweihte selbst, nicht oder unvollständig vorgestellt haben. Seine Beobachtungsgabe und Menschenkenntnis reichen vollständig dafür aus, sein Gegenüber an Kleidung, Schmuck, Haltung und Rhetorik entsprechend einzuschätzen. Händigen sie den Spielern nun das Handout „Brief von Immanuel“ (Handouts Seite 4) aus.

Festum (LdSB 90-103)

Einwohner: 33.000

Wappen: Silberner Schwan auf rotem Grund

Herrschaft: Freie Stadt, regiert durch den Weiten und Engen Rat sowie 2 Bürgermeister

Garnison: 300 Stadtgardisten, 300 Mitglieder der Kriegergilde, 800 Seesoldaten

Tempel: Tempel aller Zwölfgötter und einiger Halbgötter, Swafnir, Rur und Gror, Rastullah, Mokoscha

Besonderheiten: Das Dorf liegt im Schatten der düsteren und zugigen Feste, dem Sitz des Fürsten.

Wichtige Gasthölfe/Schenken: ‚Markthotel‘ (Q10/P10/S22, bestes Haus am Platz), Taverne ‚Altes Lotsenhaus‘ (Q4/P4/S10, Seemannskneipe), Herberge ‚Riff der verdorrten Kehlen‘ (Q1/P4/S28, üble Kaschemme), Schenke ‚Zwei Masken‘ (Treffpunkt für Theaterbesucher, Q8/P9S-), Herberge ‚Lavaitzis‘ (Q6/P5/S18, beliebt bei Norbarden) geöffnet, mit Unterstellplätzen für Wagen und Versorgung von Zug- und Reittieren.

Handel und Gewerbe: wichtiger Handelshafen, Werften, Gerbereien, Hauptsitz der Nordlandbank, Handelshäuser Surjeloff, Alatzerund Ilumkis, in der Bedeutung abnehmendes Stoorrebrandt Kontor

DIE REISE NACH FESTUM

Es bieten sich mehrere Wege nach Festum an:

- Überland durch Tobrien. Gangbar nur vor der borbaradianischen Invasion.
- Überland durch Weiden, den Roten Pass (GA116) und über die Grüne Ebene. Hier hat es allerdings viele beheimatete Goblinstämme. Gangbar nur von Peraine bis Travia.
- Zur See von Perricum aus, den gefährlichen Weg entlang der ehemaligen tobrischen Küste, wo viele Piraten und Plünderer lauern.
- Innerhalb des Bornlands, entlang der Küstenstraße, zuvor ggf. per Boot den Walsach runter bis zur Mündung.
- Natürlich kann der Auftrag auch direkt in Festum erteilt werden, was die Anreise überflüssig macht.

REISE ZU LAND

Lassen sie die Helden die Wildnis erleben. Sie brauchen nicht jeden Reisetag zu beschreiben, jedoch halten sie für ihre Gruppe passende Zufallsbegegnungen parat.

- Handeln sie die wiederkehrende Suche nach Rastplätzen, Wasser, Beute und Kräutern in einem einzelnen Wurf ab. Die entsprechende Metatalente bieten sich hierfür an.
- Es kann zu Überfällen bspw. durch Goblinbanden kommen.
- Man kreuzt den Weg von fahrenden Händlern, bei denen man bei einer Rast durch das Sortiment stöbern kann.

REISE ZU WASSER

Es finden sich sicherlich einige unerschrockene Seehändler, die auch Passagiere für ein gewisses Entgelt mitnehmen. Günstiger wird's wenn sich diese auch als Seesöldner für die Reise anheuern lassen. Wenn sie an Schwarztoobrien vorbei Richtung Festum segeln passiert man neben der Charyptik und insbesondere der Blutigen See eine der gefährlichsten Seeregionen. Sie, geschätzter Meister, müssen ja nicht gleich die Niederhöllen auf ihre Abenteuerer herab rufen, aber hier ein paar Beispiele für Konfliktsituationen.

- Ein Riesenkrake greift das Schiff an. Die Helden müssen sich verteidigen und verhindern dass sie über Bord fallen. Wenn die Tentakel eine bestimmte Menge Wunden erlitten haben, zieht sich das Seemonster zurück.
- Nächtens legen an der Schwarztoobrischen Küste Strandpiraten ein falsches Leuchtturmsignal, um das Schiff auf eine Felsbank zu locken, um es dann zu plündern. Können die Helden das Unglück verhindern oder zumindest die Piraten vom Schiff fernhalten, bis man das Schiff wieder geflickt und seetauglich gemacht hat?
- Eine Schaluppe voller Piratenabschaum versucht ihr Glück und kreuzt den Kurs des Schiffs. Sie haben leichte Geschütze und eine komplett bewaffnete Mannschaft. Aber wie gut ist das Schiff der Helden ausgestattet? Muss eine Enterung verhindert werden?

RECHERCHEN III FESTUM

Es ist unwahrscheinlich, dass sie diese Chance wahrnehmen, aber wenn die Helden sich in der Stadt umhören können sie von der Zusammenarbeit der Reederei und des Kontors erfahren. Diese Recherchen sind nicht notwendig! Es reicht völlig, wenn sie direkt nach Salderholt weiterreisen, wo der Tote und seine Nachricht gefunden wurden. Aber für den Fall, dass sie bereits hier anfangen wollen zu recherchieren soll es ihnen vergönnt sein ein paar interessante Dinge zu erfahren.

Der Ansatz der dafür benötigt wird lautet: Wie versorgt sich ein Schwarzmagier tief im Bornland?

Wenn die vermutete (und richtige) Antwort „Schmuggel“ für die Spieler lautet, dann sind über Beinarbeit folgende Informationen verfügbar:

Allgemein bekannt:

- Festum ist der größte Hafen des Bornlands und zugleich einer der größten in Aventurien.

- Im Bornland wird als Währung der Batzen verwendet, der ungefähr soviel Wert hat, wie eine mittelreichische Dukate.
- Festum ist zwar die Hauptstadt des Bornlands, jedoch zugleich eine freie Stadt, die von einem weiten Rat aus 300 Ratsherren und einem engen Rat aus 12 Mitgliedern regiert wird.

Leicht herauszufinden:

- Der Hauptumschlagsplatz für Waren in der Landschaft Mark, wird über Salderkeim abgewickelt.
- Der einzige feste Handelszug, der Güter zwischen Festum und Salderholt tauscht wird vom Kontor Parenkis gestellt.
- Das Kontor liegt am südöstlichen Ende des Marktes, gleich neben dem Al'Anfa Haus.

Nur wenige Quellen vorhanden:

- Das Kontor Parenkis arbeitet hauptsächlich mit der Reederei Sewerski
- Die Händlerin Irinja Ruderow ist vor 3 Tagen wieder aufgebrochen mit gemischten Waren für den Markt in Salderholt.
- Die Reederei hat einige stille Gesellschafter. Einer davon hat den Namen Immanuel Trequona.
- Der Gewinnanteil wird stets vom Kontor Parenkis abgeholt.

Diese Beinarbeit können sie haarklein ausspielen. Da dies aber nur ein Nebenschauplatz im Abenteuer darstellt, können sie es auch bei Proben auf Gassenwissen oder anderen passenderen gesellschaftlichen Talenten belassen. Geben sie ihnen gerade beim Kontor oder der Reederei die Möglichkeit einen Zusammenhang herzustellen. Dies erklärt nur, wie sich der Schwarzmagier versorgt, ohne den Markt in Salderholt besuchen zu müssen. Tatsächlich können sie sogar im Phextempel (gegen entsprechende Spenden, Einsatz von Verbindungen oder indem sie einem Geweihten einen Gefallen tun) in Erfahrung bringen, dass ein Immanuel von Brabak Teilhaber der Reederei ist.

Und so funktioniert Immanuels Plan.

Die Einnahmen aus der Beteiligung werden einfach zu $\frac{1}{4}$ in die Reederei als Schmiergeld und zu $\frac{3}{4}$ ins Kontor investiert. Bestellungen für ihn werden im Versteck abgeladen, wenn sowieso gerade ein Händler in Salderholt zum Markt ist. Dieser findet dann ggf. Aufträge oder Briefe im Versteck und liefert sie ins Kontor, wo sie bearbeitet respektive versendet werden.

Dieses System kann nachvollzogen werden. Es wird aber schwierig genügend Beweise hierfür zu finden, um dem Schmuggel Einhalt zu gebieten.

DAS KONTOR PARENKIS

Das Kontor liegt an der Südseite des Marktplatzes. Geschäftiges Treiben ist hier an der Tagesordnung. Ständig werden Bestellungen aufgegeben, Auslieferungen vorbereitet und Dienstboten wie Schlepphilfen angewiesen. Das Lager hat einen gesonderten Eingang. Darüber befinden sich die Schreibstuben. Das Büro, wenn man so sagen kann, liegt noch im Erdgeschoss.

Hier sorgen gleich 3 Leute, zwei Herren und ein Dame dafür, dass jeder eine schnelle Antwort erhält.

DIE REEDEREI SEWERSKI

Gleich neben der Hafenmeisterei haben die Sewerskis in einem äußerst schmalen aber vierstöckigen Haus, dass wie zwischen den anderen Anwesen eingeklemmt wirkt, ihr Domizil und ihre Schreibstuben. Die Lager befinden sich abseits, im Westen des Hafens. Das Wappen der Familie, blau und weiß geviertelt, heraldisch links oben auf weiß eine schwarze Handelswaage und heraldisch unten rechts auf weiß ein schwarzer Delfin, in Schildform hängt über der Eingangstür. Ein einzelner Schreiber, Ugo Dalentin, versorgt Hafenmeisterei und die eigenen Kapitäne mit allem Nötigen und hält auch die Frachtlisten bereit. Jedoch wird er kritischen Nachfragen gegenüber seinem Haus nicht offen gegenüberstehen. Wenn sein Haus verbal angegriffen wird verweist er auf die Abwesenheit seines Herrn und schweigt wie ein frisch eingeweihter Boronsacker.

UNTERSUCHUNG IN SALDERHOLT

Die Grafschaft Mark, durch die die Reise führt, ist relativ zivilisiert. Es finden sich Gaststätten in allen Dörfern entlang der Straße, die bei Hulga vom Born nach Westen führt.

Man folgt ihr bis ins 900 Seelen Städtchen Salderkeim. Hat man hier gerastet und sich an Markt und Tempelbeben erfreut sowie das fürstliche Schloss am Nordrand der Siedlung bestaunt, kann man es durch das Südtor verlassen und erreicht zwei Tagesreisen später Dorf und Feste Salderholt.

Salderholt (LdSB 52-53)

Einwohner: 200

Wappen: rot über blau geteilt, im roten Feld zwei gekreuzte, schwarze Schwerter

Herrschaft: Fürst Grimow von Salderkeim

Garnison: 12 fürstliche Gardisten und 1 Büttel mit 8 Wachen

Tempel: Peraine

Besonderheiten: Das Dorf liegt im Schatten der düsteren und zugigen Feste, dem Sitz des Fürsten.

Gasthöfe/Schenken: 'Alte Feste' (Q6/P5/S9), nur am Abend geöffnet, mit Unterstellplätzen für Wagen und Versorgung von Zug- und Reittieren.

Stimmung: Bornländische Schuftereie und Trinkfestigkeit.

Im Gasthaus „Alte Feste“ können die Helden absteigen. Folgende Informationen können die Helden durch ausfragen der Gäste, aber auch der restlichen Bewohner im Dorf erfahren.

- Der einzige feste Handelszug, der Güter zwischen Festum und Salderholt tauscht wird vom Kontor Parenkis gestellt.
(wahr)
- Eine der Händlerinnen macht jedes Mal, wenn sie hier zum Markt ist, einen Spaziergang um das Dorf herum. Manchmal nimmt sie sogar ihren Karren mit, aus Angst, den klaut ihr einer.
(teilweise wahr)
- Den Toten haben sie westlich vom Ort gefunden, also auf der der Feste abgewandten Seite des Dorfes.
(wahr)

- Der Tote war ganz schwarz von Kopf bis Fuß. Aber verbrannt war der nicht.
(wahr)
- Der wurde wohl erschlagen. Die Goblins trauen sich mal wieder nah an die Stadt. Wehe denen, wenn wir die feigen Burschen erwischen.
(teilweise wahr, denn die Bewohner sind genauso feige, wie die Rotpelze vorsichtig sind)
- Ich hab' den hier noch nie gesehen. Ich kenne auch keinen hier, der den jemals zuvor sah. Also ich habe auch keine Ahnung wo der herkam.
(wahr)

DAS VERSTECK

Etwas westlich von Salderholt, in einem lichten Wald, auf der Rückseite eines kleinen, aber steilen Hügels, findet sich eine ausgetretene Stelle. Loses Gebüsch verdeckt hier einen Flecken, der sicherlich ganz hervorragend als Versteck geeignet wäre, wenn er nicht schon so lange in Benutzung wäre.

Eine Fährtsuche offenbart folgendes:

- (-3) Der Platz hier wird regelmäßig betreten. Auch kleine Fuhrwerke waren hier schon des Öfteren und haben gewendet.
- (0) Die Spuren führen nach Norden und Süden. In nördlicher Richtung umlaufen sie den Hügel und führen weiter nach Osten zum Dorf.
- (+5) Die anderen Spuren führen nach Süden, beinahe im Zickzack durch lichten Wald, treffen aber etwa 1 und eine halbe Meile südlich von Salderholt auf den Weg nach Borjag.

Borjag selbst liegt kaum 10 Meilen südlich dieser Stelle und ist somit mit einem Tagesmarsch erreicht.

Während der Reise nach Borjag fängt es an zu schneien, das deutliche Zeichen für den frühen Winter des Nordens.

BORJAG

In diesem Kapitel kommen die Helden nach Borjag, lernen seine Bewohner kennen und suchen das Refugium des gesuchten Schwarzmagiers. Dementsprechend ist auch der Text folgendermaßen unterteilt. Zunächst wird ihnen das Dorf mit seinen Bewohnern vorgestellt. Darauf folgt eine Zeitleiste der Geschehnisse, während des Aufenthalts der Helden. Und zuletzt werden alle Ereignisse, die zeitgebundenen wie die unabhängigen Konflikte in den Beziehungen der Dörfler beschrieben. Zudem will hier für das Verständnis des Adels und der Leibeigenen die Regionalspielhilfe 10 (besonders **LdSB** 41-46) dem Meister ans Herz gelegt sein.

Nehmen sie nun den Plan des Dorfkerns von Borjag (**KuH** 2) dazu.

Borjag

Einwohner: 44

Wappen: grün über rot geteilt, im grünen Feld drei stehende Ähren
Herrschaft: Baron Borkart Ranowitsch

Garnison: 1 Schulzin, einige Leibeigene bilden eine 6 Mann Miliz

Tempel: Travia Schrein, von einer Geweihten betreut

Gasthöfe/Schenken: keine, bei Bedarf nimmt der Bronnjar Gäste auf

Stimmung: Bornländische Schufertei und Trinkfestigkeit.

Am Ort gibt es keine Herberge. Wie in kleinen Dörfern üblich, wünscht der Bronnjar selbst der Gastgeber für Reisende zu sein. Sicherlich nicht nur um Travia freundlich zu handeln, sondern auch um die Fremden besser im Auge behalten zu können.

Dadurch wird auch niemand den Helden eine Unterkunft in Häusern oder Ställen anbieten sondern sie an das Haus Ranowitsch verweisen, sollten sie nach einem Dach über dem Kopf bitten.

Und eine Unterkunft werden sie brauchen. Denn wenn sie bisher relatives Glück mit dem Wetter hatten, ändert sich das, kurz bevor sie Borjag erreichen. Es ist kein Schneesturm, der sie erwartet, aber Ifirn segnet sie während ihrer ersten Nacht im Dorf mit 15 Finger Neuschnee.

DORFKERN

Biegt man von der Straße ins Dorf ab, so kommt man zunächst an den Katen (z.B. **RuS** 85-86) der Ärmsten vorbei, erreicht dann die Wohnhäuser derer, die schon länger hier wohnen, wobei das der Dorfschulzin Nastassja Filjenko das Größte (1) ist und als einziges noch westliche der Handwerker liegt. Dann passiert man die Werkstätten von Schreiner (2) und Schmied (3) (z.B. **RuS** 87) am kleinen Brunnenplatz, bevor man vor dem Tor (4) des Hauses Ranowitsch steht.

Die Schulzin übernahm das Amt ihres Mannes, nachdem dieser bei der Verteidigung eines Hofes gegen einen Goblinüberfall ums Leben kam. Sie weiß sehr wohl, wie privilegiert sie in ihrem Amt gegenüber den anderen Bewohnern ist, genießt dieses und ist Borkart dafür treulichst ergeben. Alle ihre vier Töchter Enja(23), Grimje(21), Barnja(18) und Rowena(16) arbeiten zudem im Haus Ranowitsch. Enja ist sogar für die Pferde verantwortlich und fährt die zweite Kutsche, wenn die Erträge nach Salderholt gebracht werden oder andere größere Fahrten anstehen. Grimje kümmert sich hauptsächlich um den Garten und

die Küche des Hauses, während die beiden jüngeren der Bronnjarin bei allem zur Hand, was gerade anfällt.

Die drei Holzfäller Alrik, Legislaw und Firnjan sind allesamt tobrische Flüchtlinge, die es hierher in die Leibeigenschaft verschlagen hat. Sie kümmern sich nicht nur gemeinsam um die Holzvorräte Borjags und die Forstung des Waldes am Dorfrand sondern bewohnen auch gemeinsam ein kleines Häuschen in der Dorfmitte.

Direkt gegenüber steht die Hütte der Jägerin Firunja(29), Schwester des Schreiners Ifirnow(32). Sie hat als einzige neben den Bronnjaren das Jagdrecht für die Gegend, muss aber einen Großteil ihrer Beute abgeben. In ihrer großen Küche schlachtet sie selbst, präpariert Tierköpfe und direkt neben ihrem Häuschen steht der Räucherofen. Sie ist tief Firungläubig, und pflegt den Schrein im Wald. Borkart verheimlicht sie jedoch die Heimathöhle der Goblins und toleriert deren Jagd, solange diese regelmäßig opfern und sich vom Dorfkern entfernt halten.

Am kleinen Brunnenplatz stehen sich die Werkstätten von Ifirnow Karenkis und Gregor Turjeleff gegenüber. Ifirnow betreibt sein Handwerk. Egal was man mit Holz so machen kann, er kümmert sich darum. Er ist Schreiner, Tischler und Zimmermann in einer Person. Auch seine Schnitzereien können sich sehen lassen, auch wenn er damit in einer großen Stadt keine Preise gewinnen könnte. Aber man kann bei ihm gute Ware zu einem fairen Preis erstehen. Verheiratet ist er mit Gudwinja(30), einer Travia Geweihten, die im Anbau ihr Herdfeuer Tag und Nacht brennen lässt. Was für die Helden ein schöner großer Schrein sein mag, ist für sie ihr kleiner Tempel. Sie ist die gute Seele des Dorfes, die für alle ein offenes Ohr hat und somit viele Geheimnisse hütet. Stets lautet ihr Rat, dass es so wie es ist, am besten sei.

Gregor(57) ist alt und sein Rücken steif geworden, hat mit seiner einzigen Tochter Ludmilla(28) aber glücklicherweise jemanden, die sich um ihn kümmert und deren Geschick am Amboss das seine bereits übertrifft. Jedoch muss sie sich zumeist nur um alltägliche Eisenwaren wie Nägel, Niete, Fassringe, Beschläge und Behufe kümmern. Gelegentlich sind mal etwas Werkzeug und verschiedene Reparaturen bei ihr in Auftrag. Eine schartige Waffe wieder wie neu aussehen zu lassen oder gar eine Rüstung ausbessern würde sie liebend gerne zum Selbstkostenpreis anbieten.

HAUS RANOWITSCH

Das Herrenhaus mit seinem Fluchtturm, dem Pferdestall mit Kutschenschuppen und Gemüsegarten wird von einer bald 3 Schritt hohen und einen halben Schritt dicken Wehrmauer umgeben. Ein schweres, eisenbeschlagenes und zweiflügeliges Borneichtor am Ende der Dorfstraße ist der einzige Zugang. Auch ohne den Turm ist es das einzige Gebäude in Borjag mit einem Obergeschoss. Hier residiert seit Jahren das Baronsgeschlecht der Familie Ranowitsch. Seit dem Tod des alten Ranulf Ranowitsch vor bereits einem Jahrzehnt ist Borkart(34) der Herr über das Dorf, die Straße in die Drachensteine und 30 Hektar Umland in unverbrüchlich rondrianischer Treue zu den Grafen von Salderholt. Hier lebt er mit seiner Frau Sascha(33) und seinem heranwachsenden Sohn Piotr(15) sowie seinen Töchtern Ludjana(12) und Ida(10).

Mit seinem Sohn liegt er in letzter Zeit im Streit, da dieser keine Lust verspürt das kleine Landleben zu führen, in dem er aufwuchs. Ihn zieht es nach Festum. Ganz gleich ob als Handwerker oder Händler. Hauptsache raus dem Vorgebirge, weg von den Gefahren der Wildnis in die große Stadt der Freien. Borkart verlangt von ihm als Ältesten jedoch das Familienerbe weiterzuführen, Haus und Hof vorzustehen und die Leibeigenen zu ihrem Tagwerk anzuhalten.

Ludjana und Ida sind zwei verspielte und unzertrennliche Gören, die auch gerne mal ihren Spaß mit den Leibeigenen treiben, wobei sie jedoch nie bössartige Streiche spielen. Sie wissen sehr wohl, dass sie großen Ärger von ihren Eltern bekämen, falls sie für einen Arbeitsausfall der Knechte sorgten. Gerne spielen sie im Dorf und auch heimlich, weil verboten, im Fluchtturm, der sonst nur in Notzeiten betreten wird.

Ihre Mutter Sascha ist eine hübsche Frau, schlank und dennoch vollbusig, mit großen rehbraunen Augen. Sie fühlt sich Travia sehr verbunden sowie freundlich und offen zu Gästen, Leibeigenen begegnet sie jedoch stets mit ernster Miene und treibt sie zur Arbeit an. Und sie findet immer etwas, dass zu tun ist. Sei es im Haus oder auf den Höfen.

Eine genauere Beschreibung von Borkart Ranowitsch finden sie in den Dramatis Personae auf Seite 22.

HOF RANOWITSCH (1)

Auf dem Hof gleich südlich des Dorfes, der den Bronnjaren selbst gehört sorgt die unfreie Familie Arauken für die Rinder und Schafe. Außerdem gehören 4 Äcker dazu, die abwechselnd mit Kohl, Hafer und Roggen bestellt werden. Alle 7 Familienmitglieder bewohnen die gute Stube des Hofes. Jarle(59) und Frinja(57), die Eltern von Mika(29) und Olga(29), haben innerhalb der Familie die Zügel in der Hand. Die drei Kleinsten sind Tremor(11), Ekatherina(5) und Nastassja(2). Der große Bruder kümmert sich hauptsächlich um die Schafe und muss bereits bei allem mit anpacken. Ekatherina hilft bereits auf dem Hof beim saubermachen und passt dabei auch auf ihre kleine Schwester auf.

HOF WALRODER(2)

Die Familie Walroder sind Freibauern. Dadurch haben sie zwar ihren eigenen Hof östlich vom Dorf und haben auch einen eigenen Knecht, jedoch sind sie den Bronnjaren immer noch Tributpflichtig. So muss der unfreie Firnjan Hollerow(32) häufig auch seinen Dienst auf dem Hof der Familie Ranowitsch tun. Grimow(42) und seine Frau Zindanja(40) müssen auch darauf Acht geben, dass stets der rechte Teil vom Ertrag geliefert wird. Sie haben vier Kinder. Der Erstgeborene Suschin(23) soll einst den Hof erben, den bereits seine Urgroßeltern aufgebaut hatten. Eine große Karriere steht ihm nicht bevor, aber er kann sich glücklich schätzen zu den Freien im Bornland zählen zu dürfen. Dementsprechend stolz und fleißig geht er stets zu Werke. Seine drei Geschwister sind ausnahmslos Mädchen. Luta(17) ist dabei zu einer wahren Schönheit heranzuwachsen. Nur ihren Händen sieht man die schwere Feldarbeit an. Sie weiß um ihr Äußeres und spielt gern mit ihrer Wirkung auf Männer.

Alwinje(15) und Jadvine(12) sind voll in den Tagesablauf eingebunden. Hierbei gilt es die zahlreichen Schweine zu hüten, die Felder mit Gerste, Hopfen und Roggen zu bestellen und vielerlei mehr.

HOF KARJEISEN (3)

Die Karjensens sind ebenfalls Freibauern. Ihr Hof liegt etwa südöstlich von Borjag. Almin(43) und Gritten (40) müssen den Hof erst seit kurzem führen, seit vor wenigen Wintern Almins Mutter Golaris Schwingen vernahm. Mit ihren Kindern Maline(22) und Dulgjew(18) führen sie nun die Geschäfte. Und die sind etwas Besonderes. Denn sie haben zwar nur eine kleine aber die vielleicht südlichste Elchzucht der Mark. Zur Hand gehen ihnen die in Brot und Schuld stehenden Knechte Ugo Kunzke(19) und Wulfen Juchski(20) sowie die Magd Hesinja Ouvensen(21). Letztere beiden sind ein Liebespaar, obwohl es ihre Herren, aus Angst Hesinja würde durch eine Schwangerschaft ausfallen, untersagt haben. Denn es hat auf dem, eher mittelreichisch wirkenden Dreiseitenhof (RuS77) auch Schafe, Schweine sowie Felder mit Roggen, Hafer und Kartoffeln, die versorgt und bestellt sein wollen.

HOLZSAMMELPLATZ (4)

Noch weiter südlich vom eigentlichen Dorf liegt im Wald eine kleine gerodete Fläche, von der viele Pfade abgehen. Eine zur Straße nach Borjag und viele Weitere in alle Richtungen in den Wald hinein. Denn im Unterstand werden die geschlagenen Bäume gelagert, zersägt und für den Weitertransport vorbereitet.

Durch seine Lage ist es aber auch ein beliebter Ort, um die Schweine hindurch zutreiben oder sich nach dem Sammeln von Pilzen, Kräuter, Wurzeln und Beeren wieder zu treffen.

FIRUNSCHEIN

Irgendwo Südöstlich der Höfe liegt mitten im Wald ein dem Firun geweihter Schrein. Innerhalb einer im Norden offenen, dornigen Hecke, die nur etwa zwei Dutzend Rechtschritt einfängt, ruht eine annähernd rautenförmige, nur grob bearbeitete Steinplatte auf zwei dicken Holzscheiben, die aus einem ganzen Stamm herausgesägt wurden. Darauf stehen einige hölzerne Figuren, die einen Jäger, Beute oder eine ganze Jagdszene darstellen. Davor liegen in Körben und auf einfachen Holztellern Opfergaben, wie tierisches Fleisch, Herzen und Trophäen wie Hauer und Geweihe.

Die Jägerin pflegt diesen Ort stellt aber kaum welche der Opfergaben. Diese werden hauptsächlich vom benachbarten Goblinstamm gespendet. Im Gegenzug deckt Firunja die Rotpelze. Sie verschweigt Borkart alle Informationen über sie und erfindet Ausreden, wenn er bei der Jagd ihre Spuren findet.

Der Schrein selbst ist tatsächlich von einem wandernden Geweihten gesegnet worden. Zwar sagt man Firun nicht nach, dass er stets ein offenes Ohr für seine Gläubigen hätte, jedoch sei es dem Meister überlassen einen Helden, der hier demütig betet und angemessen spendet eine Hilfe zu gewähren, wenn dieser mal in einer beinahe aussichtslo-

sen Lage ist und nach dem Motto „Hilf dir selbst, dann helfen Dir die Zwölf“, handelt.

IMMANUELS HEIMSTATT

Immanuel's Heimstatt liegt in einem der beiden Berge im Westen oder Südwesten. Lassen sie die Spieler darauf stoßen, wenn sie es für richtig halten.

ZEITLEISTE

Wenn sie und ihre Spieler sich stets am Kalender orientieren, steht es ihnen natürlich frei, dies weiterhin zu tun. Für eine verallgemeinerte Darstellung werden nun folgend aber einfach nur die Tage gezählt, wobei voraussichtlich am Abend des ersten Tages die Helden in Borjag eintreffen. Wenn dies nicht hinkommt, passen sie es einfach an.

Die Spieler sollten eigentlich nicht vor dem dritten Tag das Domizil von Immanuel finden. Idealerweise sollten sie es so einfädeln, dass die Spieler am 4. oder 5. Tag drauf stoßen.

1.Tag

- Unbemerkt durch die Helden wird ein Goblin im Wald von einem Diener des Schwarzmagiers und unter Mithilfe einer Chimäre entführt.
- Helden treffen ein und werden von Familie Ranowitsch als Gäste aufgenommen.

2.Tag

- Viel Neuschnee, der über Nacht fiel, verhindert, dass man Dorf und Umland schnell erkunden kann.
- Ein greiser, sehr unfreundlicher Elf (der alte Körper von Immanuel von Brabak) kommt ins Dorf und besucht Schreinerei und Schmiede.
- Die Travia Geweihte fühlt sich nicht mehr wohl und zieht sich zurück.
- Kurz vor dem Abendessen bei Familie Ranowitsch taucht Wulfen Juchski auf und bittet Borkart um die Hand der ebenfalls Leibeigenen der Familie Karjensen Hesinja Ouwensen. Daraufhin kommt es zu einem Streit.
- In der Nacht wird Grimow Walroder entführt.

3. Tag

- Die Goblins trauen sich auf der Suche nach ihrem vermissten Bruder am frühen Morgen bis dicht an die Höfe heran.
- Ludjana und Ida sperren sich versehentlich ins Untergeschoss des Fluchtturms und werden bald vermisst.
- Olga Arauken bekommt ihre Wehen und wird von ihrem Mann Mika ins Dorf gebracht. Die Travia Geweihte hat aber inzwischen hohes Fieber und kann Olga nicht bei ihrer Niederkunft helfen.

- Immanuel führt das Ritual der Seelenwanderung aus, um seinen alten Körper zu töten, damit er im neuen, frischen Körper von Grimow Walroder bleiben kann.

4. Tag

- Die Goblins kommen nun sogar bis zum Dorf, wenn die Helden hier noch nicht vermitteltelten.
- Es kommt zwischen Borkart und seinem Sohn Piotr zum Streit über die Abwanderungsgedanken des jungen Bronnjaren.
- Kaum, dass er sich vom Ritual erholt und halbwegs an den neuen Körper gewöhnt hat, schickt Immanuel einen seiner „Lieblinge“ um die Helden bei ihren Nachforschungen auf zu halten.
- In der Zwischenzeit bemüht er sich um die Entführung von Enja Filjenko aus dem Haus der Familie Ranowitsch.

5. Tag

- Die Goblins entführen nun ihrerseits den Hirten Tannjew, wenn die Helden immer noch nicht vermitteltelten. Damit wollen sie die Freilassung ihres Bruders erzwingen.
- Immanuel beschwört einen Zant, um die Helden zu jagen und endgültig aufzuhalten.
- Am Abend stellt Borkart Firunja zur Rede, die ihm gestehen muss, die Goblins vor ihm verheimlicht zu haben. Er wird rasend, verprügelt sie und ordnet an sie am nächsten Tag aufzuknöpfen. Dann sperrt er sie in den Fluchtturm ein.

6. Tag

- Gudwinja gesundet langsam und animiert die Helden, sich für Firunja einzusetzen.
- Die Goblins setzen ihre Drohung, ihre Geisel zu töten, in die Tat um, sofern die Helden hier immer noch nicht eingegriffen haben.

EREIGNISSE

1. Tag

ANKUNFT IM HAUS RAPOWITSCH

Wo die Helden auch nach Unterkunft fragen, sie erhalten jedes Mal die gleiche Antwort: Gäste darf man nicht beherbergen. Der Bronnjar wünscht stets selbst Gastgeber zu sein, wenn der Besuch nicht zu der eigenen Familie gehört.

Wenn sie an die Tür klopfen wird ihnen Enja öffnen und sie empfangen. Sie wird schnell ihre Schwestern herbeirufen, um den Reisenden erst ins Haus und dann aus Stiefeln und Mänteln zu helfen. Enja, kümmert sich ggf. um die Pferde. Darauf kommt Sascha, die Frau des Hauses hinzu und heißt die Abenteurer willkommen und führt sie ins Kaminzimmer, wo sie durch ihre Mägde noch mal einheizen und einen Eintopf sowie Meskines servieren lässt. Borkart gesellt sich bald hinzu, der sich misstrauisch und nicht so offen freundlich wie seine Frau verhält, aber selbstredend stets Traviass Gesetz befolgt. Er ist neugierig und fragt sehr genau nach dem Grund des Besuchs. Er hakt auch nach, wenn er das Gefühl hat, ihm wird nicht alles ausführlich dargelegt.

Schließlich stellt er ihnen den Rest seiner Familie und der Bediensteten vor. Sascha ermuntert gern die Helden etwas zur Stimmung beizutragen. Borkart verbittet sich aber jegliche Erzählung über Abenteuerfahrten vor den Bediensteten.

Später am Abend ziehen sich die Mägde nach und nach in ihr Haus zu ihrer Mutter zurück. Galante Helden und Heldinnen können die unfreien Damen gerne geleiten. Dann ist es aber auch Zeit und Sascha zeigt ihnen die Gästezimmer unterm Dach.

Die Charaktere dürfen hier solange sie wollen essen und schlafen, solange sie sich gebühlich verhalten. Borkart nimmt Traviass Gebote, wie schon erwähnt, sehr ernst und betont auch, dass er ihnen das Gastrecht gewährt. Ganz besonders tut er das, wenn sich ein Held mit SO 8 oder höher unter den Anwesenden befindet.

2. Tag

ПЕВШПЕЕ

„Am nächsten Morgen, als ihr eure etwas steifen Glieder nach einer Nacht auf barten Matratzen ausstreckt fällt euer Blick durch das Fenster. Es hat einen wunderschönen Ausblick auf ein kleines Dorf, entlang einer einzelnen Straße, das tief im Schnee liegt. Ja, in der Nacht muss es kräftig geschneit haben, denn wenigstens 10 bis 15 Finger dick ist die Schneedecke, mit der Ifirn das Land segnete. So idyllisch das auch von diesem Fenster aus wirkt, so sehr wird es auch eure Weg behindern, wenn ihr hier kundschaften wollt.“

DER GREISE ELF

„Als ihr auf der Dorfstraße seid, seht ihr aus der Schreinerei einen wahrlich alten Elfen treten. Er sieht so gar nicht aus, wie man sich einen älteren Vertreter seiner Spezies vorstellen würde. Er ist bager, die Wangen sind eingefallen. Er hat einen grimmigen Blick aus großen, etwas schräg stehenden, tief liegenden Augen.“

All der Stolz und die Grazie, die diesem Volk sonst zu Eigen sind, fehlen dieser Person. Er geht gebeugt von der Last des Alters und der Kiepe auf seinem Rücken.

Als er euch bemerkt mustert er euch geringschätzig und geht dann am Brunnen vorbei hinüber zur Schmiede.“



Der Alte ist Immanuel von Brabak selbst. Das Alter seines menschlichen Geistes lässt den sonst alterslosen Körper des vor weniger als einem Jahrzehnt entführten Steppenelfen welken wie Herbstlaub.

Helden mit der Kulturkunde irgendeines Elfenvolkes, können ausschließen, dass dies ein Halbelf ist. Sie wissen auch, dass ein derartiges Ergrauen völlig untypisch ist. Abergläubischen Helden sollte hier eine entsprechend erschwerte Selbstbeherrschungssprobe abverlangt werden. Sonst werden sie sich vehement vom unheimlichen Elfengreis fernhalten wollen und auch ihre Kameraden anhalten, es ihnen besser gleich zu tun.

Wenn sie sich im Dorf nach dem Alten erkundigen, kriegen sie zu hören, dass dieser seit einem Jahrzehnt alle 1-2 Jahre ins Dorf für recht alltäglich anmutende Aufträge kommt. In der Schreinerei kaufte er ein paar Latten und in der Schmiede verlangte er einen Hammer und 4 Dutzend Nägel.

Anschließend stapft er zum Dorfausgang und nach Süden. Wird er von den Helden angesprochen gibt er sich grob und abweisend. Seine Arroganz ist sprichwörtlich. Helden mit SO(9+) wird er knapp grüßen und sonst versuchen zu ignorieren.

Sorgen sie dafür, dass sie ihre Spieler ein wenig verwirrt zurücklassen, diese ihm aber nicht folgen. Zur Not sorgt er selbst dafür unerkannt zu verschwinden. Eine Übersicht seiner bestbeherrschten Zauber finden sie im Anhang Seite 23.

GUDWINJAS FIEBER

An diesem Morgen fühlt sich die Travia Geweihte nicht wohl. Im Lauf des Tages wird sie fiebrig werden und an Schüttelfrost leiden. Irdisch gesprochen hat sie sich eine Grippe eingefangen, die sie auskurieren muss. Die einzige Möglichkeit dies vorzeitig zu beenden wäre ein Reversalis Pestilenz. Wenn die Ausnahme eintritt, dass tatsächlich ein Spielermagier diese Sprüche beherrscht und dies auch trotz der Magieresistenz von 8 zur Anwendung bringen kann, dann soll es so sein.

Der hauptsächliche Zweck besteht darin, den Helden einige Aufgaben, die sie sonst in den nächsten Tagen erledigen würde zu übernehmen.

ZU TISCH

Da die Helden zu den Mahlzeiten im Haus Ranowitsch willkommen sind, nehmen sie auch hoffentlich diese Einladung an. Ansonsten können sie ihnen mit einer Etikette(0) Probe ins Gedächtnis rufen, dass es unhöflich wäre fernzubleiben.

Wenn sie mit der Familie an einem Tisch zu Abend essen können sie diese hier näher kennen lernen. Die Mägde beschränken sich aufs eindecken und servieren. Sie speisen anschließend in der Küche.

Mögliche Themen am Tisch:

- Borkart ermahnt seine Töchter den Leibeigenen keine Streiche zu spielen, denn wenn sich einer die Knochen bricht, fällt seine Arbeitskraft womöglich wochenlang aus.
- Sascha berichtet von ihrem Rundgang zu den Höfen. Der Winter hat keinem wirklich zugesetzt und spätestens Morgen Abend ist der Weg von der Straße durch das Dorf bis zum Herrenhaus völlig freigeschauft.
- Piotr erzählt den Helden, dass er noch alte Schneeschuhe im Schuppen gefunden hat und bietet sie den Helden an, wenn sie keine eigenen haben.

Schließlich kommt dann doch noch ein Eklat. Es klopft an der Tür und der vor Liebe verzweifelte Wulfen Juchski kommt herein.

Er und Hesinja Ouwensen, beide Leibeigene im Haus der Freibauern Karjensen, sind schon seit einiger Zeit ein Liebespaar. Wulfen bat nun mehrmals vergeblich Almin und Gritte darum, einer Hochzeit zuzustimmen. Beide lehnten bisher jedoch ab, aus Angst, dass Hesinja bald schwanger werden und für die Arbeit ausfallen würde. Sie sind eigentlich nicht abgeneigt, da ja die Arbeitskraft in der Familie bleiben würde und keine Streitereien mit andern Bronnjaren über die Kinder aufkämen. Wulfen gegenüber erklärten sie dies jedoch nicht und verweigerten einfach nur ihre Zustimmung.

Heute platzte ihm der Kragen und suchte Gudwinja. Da diese jedoch krank war und schlief als er abends ins Dorf kam, trank er sich dort noch mit 3 Gläser Meskinen Mut an und machte sich auf den Weg zum Haus der Ranowitschs. Borkart ist sehr ungehalten über das plötzliche Auftauchen des Unfreien und Wulfen macht den Fehler Widerworte zu geben und sein seiner Meinung nach Travia gegebenes Recht einzufordern.

Wollen wir hoffen, dass die Helden hier ihre Meinung anbieten und dazwischen gehen, bevor sich Wulfen um Kopf und Kragen redet und Borkart sich vom Leibeigenen beleidigt fühlt und überreagiert.

Ein ALTER GEIST in NEUEM KÖRPER

Immanuel merkt wie sein aktueller Körper vergeht und weiß, dass er bald einen neuen braucht. Er hat sich gut vorbereitet und Piotr als Opfer ausgesucht. Da nun aber die Helden zusätzlich im Haus der Ranowitschs residieren und der Junge wegen des Schneefalls fürs erste nicht in den Wald laufen wird muss er kurzfristig umplanen. Seine Wahl fällt zwar auf den Älteren, aber gesunden und leicht abzulenkenden Grimow Walroder.

Zusammen mit seinem Elchenschwan sucht er des nächsten den Hof auf und lässt seinen „Liebling“ das Tor des Schuppens aufsprengen. Als Grimow mit seinen Knechten nach draußen läuft blendet Immanuel mit einem „Blitz dich find“ die Unfreien, betäubt den Freibauern und lässt ihn von seiner Chimäre erst ein Stück fortschleppen. Da die Kreatur mit der Last auf dem Rücken nicht gut im Schnee voran kommt, bindet er Grimow auf diesem fest und lässt sein Monster fliegen, während er selbst um keine weitere Spuren zu legen den Rest der Strecke mit einem „Transversalis“ abkürzt.

3. Tag

Wo ist FRED?

Dem benachbarten Goblinstamm ist bereits vor 2 Tagen ein Jäger entführt worden. Seine Kameraden haben ein Monster und einen Menschen mit dunkler Haut gesehen. Daher gehen sie davon aus, dass der Entführer aus dem Dorf stammt.

Feige wie sie sind, pfeifen sie zwar auf die Verabredung mit Firunja, aber nähern sich zunächst nur vorsichtig den Höfen und beobachten diese.

Wenn man sie bemerkt ziehen sie sich für etwa 1 Stunde zurück.

WER HAT ANGST VOM DUNKLEN TURM?

Auch wenn es ihnen verboten und die Tür zum Fluchtturm abgeschlossen wurde, so lassen sich Ludjana und Ida nicht davon abschrecken, ab und zu durch die offene Scharte im ersten Obergeschoss des Turms zu klettern und darin zu spielen.

Als beide gerade auf der Treppe zwischen Unter- und Erdgeschoss toben bricht das morsche Holzgerüst darunter weg und die Kinder fallen unsanft zu Boden. Aber was noch wichtiger ist: Sie kommen nicht mehr heraus. Ihre Rufe sind nicht hören (bestenfalls wenn man an der schweren Tür zum Fluchtturm lauscht (Sinnenschärfen-Hören(9))).

Nur die Magd Rowena Filjenko, mit der sie früher oft gespielt haben, weiß davon, dass sie sich manchmal in den Turm schleichen. Sie hat aber viel zu viel Angst davor, dass Borkart von ihr erfährt, dass sie es verschwiegen hat und hofft, dass die Kinder doch woanders sind und noch wieder auftauchen. Wenn sie gefragt wird (und jeder der An-

wesenden kann erzählen, dass sie die einzige ist, die die Kinder so gut kennt wie ihre Mutter) wird sie unter vorgehaltener Hand das gerne den Helden verraten. Diese können sich dann überlegen wie sie mit dem Tipp umgehen. Verlangen sie anschließend je nach Plan der Helden, wenn sie im Fluchtturm sind, entsprechende Proben, wie z.B. Mechanik, wenn sie einen Flaschenzug installieren wollen, oder Klettern, wenn sie zu den Kindern hinab wollen, Heilkunde-Seele zum trösten der verängstigten Mädchen oder einfache Körperkraft, zum hochziehen am Seil. Reagieren sie einfach auf ihre Spieler.

EINE SCHWERE GEBURT

Olga Arauken ist nicht nur hochschwanger, an diesem Tag setzen auch ihre Wehen ein. Wie mit Gudwinja besprochen, bringt ihr Mann Mika sie nun durch den tiefen Schnee ins Dorf. Gudwinja ist allerdings inzwischen schwer erkrankt und schafft es nicht sich um Olga zu kümmern.

Wenn ihr bekannt ist, dass sich auf keinen Fall ein Heilkundiger unter den Helden befindet, wird sie ihren Mann und seinen Lehrling so gut es geht anweisen. In dem Fall werden Olga und ihr Kind überleben. Sie wird allerdings noch lange schwach und selbst ans Bett gefesselt sein.

Ansonsten wird sie Hane nach den Abenteurern schicken und eindringlich um Hilfe bitten. Lehnen diese ab, werden sie nicht nur von Borkart einen Einlauf bekommen, auch die gütige Herrin, wird ihnen vielleicht dereinst nicht beistehen, wenn sie es gebrauchen könnten.

Ziehen die Charaktere allerdings los, um ihr möglichstes zu tun, dann sparen sie nicht mit dramatischen Beschreibungen der komplizierten Geburt. Überhaupt können sich Heiler und Andere mit hohem Wert in Heilkunde-Wunden hier richtig austoben. Der Lohn der Mühen sollen ein gesundes Kind und eine gesunde Mutter sein, die anwesende Geweihte gleich welcher Gottheit (ja, selbst einen Golgariten und das wird für ihn eine ganz besondere Erfahrung) um den Kindssegen (allgemeine Tsa zugewandte Liturgie I. Grades) bitten, da ja Gudwinja selbst zu schwach dafür ist.

Die Szene soll blutig und spannend für die Helden sein, aber ohne jeden Kampf. Sie sollten sich belohnt fühlen durch ein wirklich gutes Bauchgefühl, das Wohlwollen Travias, Tsas und der ganzen Gemeinde. Vielleicht will Mika auch das Kind nach dem Heiler unter den Helden benennen?

4. Tag

WO IST FRED? – TEIL 2

Wenn die Helden noch nicht mit den Goblins ins Gespräch gekommen sind haben sie am 4. Tag eine bessere Chance dafür. Da diese auf der Suche nach ihrem entführten Bruder noch nicht weitergekommen sind fangen sie nun auch an das Dorf zu beobachten. Da sie sich auch näher ranwagen ist es auch einfacher einzelnen eine Falle zu stellen oder ihnen mit Gesten und Worten begreiflich zu machen, dass man sich nur mit Ihnen unterhalten will. Stellen sich die Helden aber plump an, nehmen die Rotpelze wieder fürs erste Reißaus und kommen später wieder.

IN FESTUM IST JEDER EIN FREIER MANN

Aus einer Unterhaltung heraus, während die Helden gerade in der Nähe sind, entwickelt sich ein offener Streit zwischen Borkart und seinem Sohn Piotr.

Dieser sieht nicht die Herrschaft über 1 Dutzend Leibeigene und ein kleines Dörfchen als seine Zukunft.

Er will ein Handwerk lernen oder Kaufmann werden, in jedem Fall in Festum, der Stadt der Freien, reich werden.

Sein Vater will hingegen, dass er dereinst sein Erbe antritt. Sein Erstgeborener soll einst der Herr von Borjag sein und treu den Grafen von Salderholt verpflichtet.

Beide verlieren sich in einer Diskussion über die Freiheiten und Pflichten des Adels.

Das könnte für Mittelreicher, Horasier oder Südaventurier seltsam anmuten, da sie es hier mit Baronen zu tun hat, die über weniger als 50 Menschen herrschen und dennoch stolz auf ihre Tradition aus Theaterritterlicher Abstammung sind.

Auch hier ist es wieder wünschenswert, wenn die Helden sich einmischen und diesen Streit nicht eskalieren lassen. Geben sie ihnen die Gelegenheit daraus eine interessante Diskussion zu entwickeln.

Fantastische Redner machen hieraus eine Versöhnung von Vater und Sohn. Ignoranten und schlechte Redner sorgen für sehr viel Hausarrest. Vielleicht muss der Sohn sogar zur Strafe bei den Bediensteten essen (damit er lernt was Festum ist).

ATTENTAT

Immanuel ist den Abenteurern bereits begegnet, hat seine Fühler nach ihnen ausgestreckt und entschieden, dass sie eine Bedrohung für ihn darstellen könnten. So geht er zu seinem Zwinger und trifft eine weitere Entscheidung.

Welcher seiner Lieblinge soll dieses Problem beseitigen?

Passen sie einen Moment ab, in der ihre Spieler versuchen das Umland zu erkunden und auch keine große Begleitung bei sich haben. Dann hetzen sie die Bärenspinne auf sie.

Bärenspinne

INI 7+2W6

LeP 75

PA 6

RS 3

Pranke: DK N AT 11 TP 2W6+1

Biss: DK H AT 13 TP 2W6+4

Giftstachel: DK H AT 8 TP 1W6+2*

GS 8 MR 12 GW 13

Besondere Kampffregeln

3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, 1x Pranke und 1x Biss oder Giftstachel, 1 Reaktion), Niederwerfen(Tatzen, 5), Niedertrampeln (4), der Giftstachel kann nur gegen hinter und unter der Kreatur befindliche Gegner eingesetzt werden; großer Gegner

Besondere Eigenschaften

Folgeschaden (Gift, SP mit Giftstachel=Gift kommt zum Tragen(auch mehrmalig): Stufe 4, Wirkung: AT, PA, GE und KK je -1; Beginn 3 KR, Dauer: die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungenem Resistenzwurf zeigt das Gift keine Wirkung), Regeneration I (heilt 1W6 pro KR wenn manifestiert)

„Idyllisch scheint die winterliche Landschaft. Die Zweige der Fichten hängen tief, fast bis auf den Boden hinab. Niedergedrückt von der Last des Schnees. Aber die Szenerie ist auch unheimlich, weil alles anders klingt als üblich. Jeder Schritt den ihr macht klingt unerlaubt hohl und jedes Wort, das ihr sprecht klingt seltsam dumpf. Ifirn deckt nicht einfach nur das Land zu. Vielmehr ist der Klang von Allem, wie durch eine Decke zu hören. Alles ist für die Ohren auf eine nur schwer beschreibbare Weise sanfter als sonst. Dennoch ist das, was ihr nun hört ungleich bedrohlicher. Vielfaches Stapfen und das Knacken von brechenden Ästen ist zu hören. Irgendetwas Großes ist zwischen den Fichten auszumachen. Etwas Graues. Oder etwas Braunes. Es ist massig. Zu breit für den Wald. Und so schafft es sich Platz, um einen Weg zu euch zu finden. Als es näher kommt traut ihr kaum euren Augen. Auf acht behaarten Beinen sitzt der Oberkörper eines Bären. An seiner Schnauze sind jedoch Kauwerkzeuge und über ihnen sitzen gleich 11 Augen über die ganze Stirn verteilt. Seine Arme sind kürzer, wenn auch dicker als die Beine und mit den zu erwartenden, riesigen Pranken bestückt. Für eine Spinne ist der Abdomen relativ klein, nicht weniger behaart und als es sich um einen großen Stamm herum bewegt, seht ihr auch das beinerne, weiße Glitzern eines Stachels an seinem Ende.“

Geben sie Ihren Helden einen guten Kampf. Ihr Vorteil ist vor allem die mangelnde Intelligenz dieser Bestie. Wenn ihre Spieler taktische Spielereien ausprobieren wollen, läuft die Chimäre sehr leicht in eine Falle. Sobald ihre LE auf unter 1/3 sinkt versucht sie zu fliehen.

DIE NÄCHSTE EINFÜHRUNG

Während seine Chimäre mit den Helden beschäftigt ist kommt er höchstpersönlich vorbei, um für weitere Experimente ein junges und kräftiges Leben zur Verfügung zu haben. Dafür schreckt er nicht davor zurück direkt zum Haus Ranowitsch zu gehen. Wie schon zuvor am Abend als die Charaktere in Borjag eintrafen, öffnet ihm auf sein Klopfen Enja die Tür. Sie glaubt Grimow vor sich haben, ruft freudig seinen Namen und wird von einem Zauber geblendet. Dann schlägt er sie nieder und wirft sie sich über die Schulter und stapft davon. Südwestlich des Hauses Ranowitsch stehen schon 2 seiner Diener bereit und nehmen die Unglückliche auf einer Trage mit. Hinter sich verwischt er etwas die Spuren. Diese können aber noch von einem Kundigen (Fährtensuche +5) gefunden und verfolgt werden.

5. Tag

WIE DU MIR SO ICH DIR

Wenn es immer noch zu keinem Treffen mit einvernehmlichem Ergebnis mit den Rotpelzen kam, platzt denen am sechsten Tag der Krage. So schleichen sie sich mit fast allen Jägern, knapp 30 an der Zahl, in einem Bogen von Süden, später Osten ans Dorf heran und überfallen die Kate des Hirten Tannjew, zerren diesen heraus und treiben ihn dann etwa eine Meile den Weg nach Süden in die Drachensteine, bevor sie dort im Wald verschwinden. Eilen die Helden dazu, werden sich 10 Goblins schleunigst um den Rückzug mit Tannjew kümmern. Die anderen 20 versuchen die Helden in der Formation „Wilde Wolke“ mit Steinschleudern und Speeren aufzuhalten. Glauben sie

genügend Zeit herausgeschlagen zu haben, fliehen sie in alle Richtungen davon.

Sie kennen sich gut genug in dieser Wildnis aus, um wenn sie erstmal außer Sicht und im Wald sind, auch kaum noch gefunden werden können.

Tannjew wird fürs erste nichts geschehen. Sie bringen ihn in ihr Lager, wo sich die Frauen um ihn kümmern und in einen provisorischen Käfig sperren. Er ist ja eine Geisel und kein Opfer. Erst am nächsten Tag werden sie Forderungen stellen, wenn sich kein Mensch bei ihnen gemeldet hat.

DAS VIELZAHNIGE MAUL

Erbost darüber seine geliebte Kreatur verloren zu haben, nutzt er seine Rachegefühle um eine Kreatur zu beschwören, wie er es schon seit Jahrzehnten nicht mehr getan hat. Er hat aber alle notwendigen Paraphernalia und auch alle nötigen Unterlagen aus seiner Brabaker Studienzeit, um die Beschwörung eines Zant (WdZ 225-226) gelingen zu lassen.

Zant

INI 16+1W6

LeP 30

PA 8

RS 3

Pranke: DK N AT 15 TP 1W6+4

Biss: DK HN AT 12 TP 2W6+2

Schwanz: DK (N) AT 12 TP 1W6+2

GS 8 MR 12 GW 13

Besondere Kampfregeln

3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, max. einer pro Angriffsart, 1 Reaktion), Niederwerfen(4), Anspringen(4), der Schwanz kann nur gg. hinter dem Zant stehende Gegner eingesetzt werden; großer Gegner

Besondere Eigenschaften

Folgeschaden (Säure, nur bei Biss oder im Handgemenge), Raserei, Regeneration I (heilt 1W6 pro KR wenn manifestiert), Schreckgestalt I

Diesen hetzt er auf die Helden. Der Zant ist gut beschworen und loyal. Er wird andere ignorieren und nur die Helden angreifen (Charaktere die Immanuel bei bisherigen Begegnungen nicht gesehen hat, könnten nach ihrem Entscheid auch ignoriert werden, bis sie in den Kampf eingreifen).

Bedenken sie, dass alle Dämonen eine Resistenz gegen profane Waffen haben. Nur geweihte und magische Waffen können sie ernsthaft verletzen. Da der Zant aus der Domäne Belhalhars stammt, ist er gegen praiosgeweihte Waffen besonders anfällig.

VERRAT

Borkart zählt bei den Goblins eins und eins zusammen und kommt zum Schluss, dass die Jägerin diese bemerkt haben muss. Es ist ihm gleich wieso, aber diese Frau hat ihn an der Nase herum geführt. Als jemand von Stand kann er das nicht auf sich sitzen lassen und bestellt sie zu sich.

Er stellt Firunja in seinem Haus zur Rede und sie gesteht ihm von ihrer Abmachung mit den Rotpelzen.

Borkart sieht darin einen Verrat an seiner Autorität. Er ist außer sich vor Wut. Wenn niemand dazwischen geht, geht er auf sie los und verprügelt sie. Anschließend lässt er sie einsperren und gibt bekannt, dass sie am nächsten Tag hängen soll.

6. Tag

TRAVIAS ZUSPRUCH

Gudwinja kommt langsam wieder zu Kräften. Erstmals kann sie wieder ab und zu aufstehen und ein paar Schritte gehen. Natürlich erfährt sie auch von Firunja und ihrem Schicksal.

Sie lässt die Helden zu sich rufen legt ihnen nahe, sich für Firunja einzusetzen. Sie hatte stets nur im Sinn, dass jeder seinen Platz in der Welt habe. Sie schätzt es sehr, dass sie ganz in Travias Sinne handelte, da eine Goblinhatz diese nur aus ihren angestammten Gebieten vertreiben würde. Es wäre nicht gut, wenn irgendwer seine Heimat verlöre. Daher sollen sie Borkart überreden und ihm ggf. einen Handel anbieten, damit Firunjas Leben verschont bleibt.

HINRICHTUNG

Wenn die Helden nicht nur bei der Suche nach Immanuel versagen, bei der Vermittlung mit den Goblins scheitern und es nun auch nicht schaffen Firunja zu retten, dann kommt es am Nachmittag kurz vor Sonnenuntergang zur Exekution.

Die Schulzin lässt einen Block in der Nähe vom Brunnen aufbauen. Da es ihr Amt von ihr verlangt, da es hier keinen Henker hat, muss sie selbst eine Holzfälleraxt zur Hand nehmen. Firunja muss sich über den Block beugen während Borkart ihren Verrat beschreibt.

Hoffen wir, dass wenigstens ein kräftiger oder in Hiebaffen kundiger Charakter der Schulzin die Axt abnimmt. Da sie selbst nicht kräftig genug ist, bräuchte sie 4 Hiebe, bis Firunja endlich verstummt und stirbt.

Spätestens hiernach sollten die Helden sich als gescheitert ansehen.

BIS AUF WEITERES

Hiernach wird es ruhig im Dorf, da kaum noch einer sein Haus verlässt. Und auch die Leibeigenen dürfen auf den Höfen in den guten Stuben nächtigen. Am 11. Tag kommt eine Schar Ritter aus dem Salderholtschen und geht von Borjag aus auf die Jagd nach den Goblins. Den Trubel kann Immanuel genießen, denn er lenkt von ihm ab. Er verhält sich ruhig und lacht in sich hinein, wenn er mitbekommt, dass sein Monster und der Dämon den Schamanen der Goblins zugeschrieben werden.

DIE GOBLINS

DER STAMM

Myrma Urgui ist die weise Alte, die grau bepelzte Führerin des „Wühler“ Stamms. Wie für Stammesgoblins (**LdSB** 130-139) üblich hausen sie ein paar Meilen südlich von Borjag, abseits der Straße, die zum Drachensteig führt in Angst vor Menschen und Geschuppten. Dank Firunja haben sie sich mit ersteren arrangiert. Sie leben von gezüchteten Schweinen und Ziegen und sammeln alles in den Wäldern am Nordhang was sich irgendwie gebrauchen oder verdauen lässt.

Die „Wühler“ zählen an die 200 Mitglieder. Davon sind ca. 80 Frauen und etwa 40 sind noch Kinder.

Man kann sie durchaus als traditionell bezeichnen. Eine ihrer häufiger genutzten Ritualhöhlen liegt nicht weit von Immanuel's Refugium entfernt und bezieht seine überderische Macht auch durch die Konzilslinie ([Vgl. Dere Globus](#)).

DER KONFLIKT

Myrma ist aufgebracht durch die dreiste Entführung eines ihrer Schützlinge. Einige ihrer Jäger berichteten, dass ein schwarzhäutiger Mensch sowie ein Tier halb Vogel, halb Kuh gekommen wären.

Die nächste Menschensiedlung ist Borjag. Von dort hat sie zwar noch nie was von Monstern und schwarzen Menschen gehört, aber Menschen sind ja so verschieden. So nett, wie Firunja und so hässlich wie diese Entführer. Also lässt sie zunächst die unbewachten Höfe rings um das Dorf beobachten in der Hoffnung, etwas über den Verbleib zu erfahren.

Zur Not ist sie auch bereit mal ein Zeichen zu setzen.

Denn schließlich gibt sie wertvolle Beute dafür ab, dass sie ihre Ruhe haben. Noch mehr geht ja wohl nicht.

Sie lässt auch auf jeden Fall mit sich reden und spricht selbst auch ein klein wenig Garethi. Ein paar ihrer Frauen können auch ein paar Brocken Norbadisch.

So kann man sich mit ihr arrangieren, wenn man ihr glaubhaft vermitteln kann, dass Borjag nichts mit der Entführung zu tun hat. Wenn sie zudem noch von einem schlimmen Bösewicht hier im Wald erzählen, fällt Myrma auch nichts außer den alten „Gnomtunneln“ ein. Sie weiß zwar auch nicht ganz genau, wo sie liegen, da die Goblins sie meiden, aber sie kennt den ungefähren Ort, was für die Helden extrem hilfreich auf der Suche nach Immanuel sein dürfte.

IMMANUELS HEIMSTATT

ALLGEMEINER AUFBAU

Die Zwinge besteht aus 5 Ebenen. Diese sind von Ebene 0 im „Erdgeschoss“ durchnummeriert bis zur untersten Ebene 4. Zudem wird die Binge von oben nach unten beschrieben.

Es steht den Helden völlig frei wie sie sich darin bewegen. Dementsprechend treffen sie halt gar nicht, früher oder später auf bestimmte Räume, Gegenstände, Erkenntnisse, Monster oder Personen. Zunächst kommt die Beschreibung der Binge und anschließend erfahren Sie, wo sich die einzelnen NSCs aufhalten. Das erleichtert es ihnen, den Dungeon ihren Wünschen und den Bedürfnissen der Gruppe leichter anzupassen.

HINTERGRUND

Als Theater Ritter vor etwa 900 Jahren begannen das Bornland zu erobern hatten sie als erstes das Küstengebiet eingenommen. U.a. von Pilkamm aus koordinierten sie ihre Vorstöße und feierten baldige Erfolge zwischen Bornwald und Drachensteine. Als die Besiedelung vorangetrieben wurde fehlte es den Siedlern an vielen Rohstoffen, wie beispielsweise Metalle, da sie zu sehr damit beschäftigt waren, dass raue Land urbar zu machen.

So wurde beschlossen, dass sich Brilliant- und Ambosszwerge am Nordrand der Drachensteine ansiedeln können oder sie zumindest für einzelne Minen engagiert werden. Nur wenige Sippen folgten den Aufrufen.

Zwei Großfamilien jedoch nahmen eine Aufgabe im Vorgebirge im nordöstlichen Teil der Drachensteine an. Weniger, weil sie ein verlockendes „Begrüßungsgeld“ und eine sichere Kundschaft bekamen sondern um sich im Wettstreit des Stollenbaus zu messen.

Der Bereich den die menschlichen Prospektoren abgesteckt hatten, erwies sich zunächst als reich. Allerdings schon nach weniger als 100 Jahren war es erschöpft. Zwar hatten sich die Zwerge schon ihre Wohnhöhlen gemütlich eingerichtet, aber der weitere Aufenthalt in der kleinen Binge war sinnlos geworden.

Auf die verlassene Binge stieß vor etwa 450 Jahren, nach der Zeit der Magierkriege, ein Zauberer. Er entdeckte die zufällige Übereinstimmung mit einer Kraftlinie und ging hier bis zu seinem Tod seinen Forschungen nach. Bei seinen Studien stieß Immanuel von Brabak auf die kaum kopierten persönlichen Aufzeichnungen und rekonstruierte den Ort.

Als die Zeit für ihn gekommen war sich eine neue Heimstatt zu suchen, um vor seinen Schuldner und anderen Verfolgern sicher zu sein, entschied er mit seinen 4 Hausdienern hier still und heimlich einzuziehen. Noch immer war der Eingang hinter Illusionen verborgen, doch durch sein magisches Gespür wurde er vom Versteck geradezu angezogen. Er restaurierte das innere der Höhlen und ließ die Stollen und Hallen zuschütten oder zumauern, die er nicht benötigte, solange es die Bewitterung nicht behinderte.

OBERFLÄCHE

Es gibt gleich 2 verborgene Zugänge. Der eine liegt zu Fuß beinahe unerreichbar zwischen einigen Felsenspitzen oben auf. Er wird von den fliegenden Kreaturen benutzt. Ein Loch ist jedoch nicht zusehen. Da eine Illusion die Sicht versperrt, indem sie nur nackten Fels zeigt.

Auch der zweite Eingang bleibt für gewöhnlich derart unbemerkt. Mitten im nackten, aufragenden Fels ist ein 5 Schritt hohes wie breites Portal, welches sich nach außen öffnet. Verdeckt ist es aber von dem magischen Bild eines wunderschönen Aufschlusses in allen Schattierungen von Gelb über Ocker, Sandgelb, Gold, Kaminrot und Braun bis in dunkles Schwarz und wieder zurück. Hier und da von silbrigem Grau unterbrochen. Die Illusion ist dem eigentlichen Fels kaum vorgelagert, so dass einem feinfühligem Helden (Sinnenschärfe Tasten +3) der Unterschied zwischen der ertasteten Tür und dem sichtbaren Aufschluss auffallen kann. Da der Boden direkt davor auch nur aus nacktem, rauem Stein besteht sind hier auf dem Vorplatz keine Spuren auszumachen.

EBENE 0

Eingang (1)

Hinter den Illusionen und dem 5x5m großen Portal führt ein ebenfalls 5x5 Schritt großer Gang etwa 10° abwärts und mündet nach etwa 40 Schritt in der Vorhalle. Die Wände sind beinahe völlig glatt, obwohl sie direkt aus dem Stein gehauen wurden.

Vorhalle (2)

Diese diente früher dem Schutz der Binge. Es hat hier einige Fallen, die jedoch allesamt deaktiviert sind. Die Falltür der Sperrgrube ist verkeilt, hinter den Schießschächten verstecken sich keine Armbrüste mehr und ebenso der Schacht mit der mannshohen Steinkugel ist gesichert. Es gibt eine magische Sicherung am offenen Portal zur Eingangshalle. Wer hier durchtritt löst automatisch einen „Auris, Nasus, Oculus“ aus, der nicht mehr bewirkt, als das laut eine tiefe, unmenschliche Stimme erschallt: „Wer betritt mein Reich?“ Die Stimme wird von den Wänden mehrmals zurückgeworfen, so dass ein unheimliches, mehrfaches Echo entsteht, aber die Worte dennoch verständlich zu hören sind.

Es ist allerdings keiner der Bewohner in der Nähe, um diesen simplen Eingangsalarm zu bemerken.

Aufzugswartung (3)

Die Aufzüge führen von der Ebene 0 nach unten. Die Halle oberhalb des Aufzugsschachtes, erreichbar durch eine in die Wand gehauene Leiter, zeugt noch von der dampfbetriebenen Maschinerie. Jedoch ist diese verrottet und verrostet. Der Aufzug ist verkeilt und unbrauchbar.

Treppenhaus (4)

Das Treppenhaus zieht sich durch alle Ebenen auf der Galerie dem Aufzugsschacht genau gegenüber.

Von Nord nach Süd geht es hinab.

Die Galerie führt um ein tiefes, breites, wunderbar gleichmäßiges Loch herum, dessen Boden nicht sichtbar ist. Zu Sehen ist aber die Decke des Angroschtempels in Ebene 3.

Geschützraum (5)

Über eine mächtige, dampfbetriebene (und immer noch funktionstüchtige) Mechanik lässt sich das ca. 4x4 Schritt messende „Dach“ der Binge beiseite schieben und eine Plattform mit gleichen Maßen, die direkt darunter steht gleichzeitig anheben. Halb verrottete Geschütze in der Halle unter dem Eingang zeugen von dem ursprünglichen Nutzen der Konstruktion.

Hier lässt Immanuel seine fliegenden Chimären starten. Zudem hat er hier viel Platz um die heimgebrachten Waren, vom Versteck bei Salderholt oder Gefangene anzunehmen, ohne das es Spuren vor der Höhle hinterlässt. In der Halle stehen ein in sich zusammen gefallenes Kataklysm und eine stabile aber ohne Sehne ausgestattete Ballista, welche eine um 360° schwenkbare Haube mit der nicht mehr betriebsbereiten Abschussvorrichtung hat. Letztere könnte sogar mit größerem Aufwand und neu gefertigten Ersatzteilen instand gesetzt werden, jedoch lässt sie sich bestenfalls auf die Plattform schieben um von dort die Binge gegen Angreifer zu Land und aus der Luft zu verteidigen.

Am Rand der Halle sind in speziellen, eisernen Regalen, die Steinkugeln und schrittlangen Bolzen der Geschütze untergebracht. Die metallenen Teile sind kaum angelaufen und daher noch brauchbar.

EBENE I

Holzwerkstätten (1)

In einer großen Halle sind, nur von eingezogenen Mauern getrennt, verschiedene Werkstätten untergebracht. Die meisten dienen, auf Grund der noch stehenden Werkbänke, für Tischlerei und Zimmerei Aufgaben. Entsprechende Maschinen lassen aber auch eine Seilerei, Weberei und auch eine Kerzenzieherei errahnen. Es ist keinerlei (brauchbares) Werkzeug mehr zu finden.

Verhüttungsöfen (2)

Unter speziellen Abzugsschächten, die die Abluft direkt nach draußen leiteten, stehen in einer Halle mehrere Verhüttungsöfen gleich nebeneinander. Ein unterirdischer Bach fließt hier lang und diente der Reinigung und Sortierung der Metalle vom Stein.

Metallwerkstätten (3)

Hier liegen in einer großen Halle, nur von eingezogenen Mauern getrennt verschiedenen Schmieden. Die Esse ist mit einem speziellen Abzugsrohr versehen, das geradewegs in der Decke verschwindet.

EBENE II

Profane Bibliothek (1)

Die profane Bibliothek mit den verschiedensten Schmökern, Reiseberichten aber auch beinahe ingenieurtechnischen Themen findet sich im ersten Untergeschoss. Es mag eine kleine Bibliothek sein, aber für einen Privatmann durchaus ansehnlich. Einige Beispiele für die Bücher, die man hier durchstöbern könnte sind „Von den Reisen der Kapitäne aus dem Hause Sanin“, „Koboldskichern und Feenstaub – Adergaster Märchen“, „Die Hex, die keine war“, „Und Alrik lief zum Regenbogen“, „Durch das wilde Mhanadistan“, „Der Schatz im

Neunaugensee“, „Almadanische Balladen“ oder sogar Fachsimpeleien in Prosaform mit „Der Limbus rückt uns näher“ von Magister Donald Schlüsselloch.

Pilzzucht (2)

In einer natürlichen und kaum ausgebauten Höhle werden an den Wänden, teilweise am Boden aber auch auf extra aufgestellten Tischen aus Stein oder gehärtetem Holz verschiedenste Pilze gezüchtet. Es findet sich darunter sowohl Genießbares, wie das Ogerohr oder der Gelbkopfwirling aber auch Nützliches wie Leuchtpilz und Krötenschemel.

Zugemauerte Höhle (3)

Zu Recht vermutet man hinter der einfachen Backsteinmauer, die so gar nicht in diese Binge zu passen scheint, einen Durchgang. Da die Wohnhöhlen dahinter nicht genutzt werden, wurden sie kurzerhand versperrt. Der Vollständigkeit halber ist jedoch die Zeichnung komplett.

Akustikraum (4)

Hinter dem verschlungenen, beinahe im Zickzack führenden Stollen kommt man in einem achteckigen Raum mit exakt gleichlangen Seitenwänden. Passend zu den Ecken und Wänden des Raumes fällt noch auf, dass die Decke und der Boden des Raumes im Zentrum höher bzw. tiefer liegen. Der Raum sieht geometrisch perfekt aus, mit seinen klaren Linien. Wände, Boden und Decke sind vollkommen eben aber mit Säure bebeizt, weshalb sie sich extrem rau anfühlt. Dünne, freie Hautstellen reißen sehr schnell, wenn man nur darüber streicht.

Direkt vor dem Eingang stehen links und rechts einige Worte in Rogolan in den Fels gemeißelt. Links steht: „Nichts ist ehrlicher als Stein.“. Rechts steht: „Er lügt nur, wenn Du es von ihm verlangst.“

Das spezielle an dem Raum ist ein seltsames, akustisches Phänomene. Die Wände des Raumes schlucken beinahe den Schall.

Hat man die steineicherne Türe hinter sich geschlossen ist es fast völlig still, und man hört nichts mehr außer dem Pochen des Blutes in den eigenen Ohren. Wenn man spricht passiert folgendes. Derjenige der einem direkt gegenübersteht hört einen wunderbar.

Wer um 90° versetzt zu einem steht hört einen, hat aber das Gefühl der Klang käme aus einer anderen Richtung, als der Redner zu einem steht. Wer um 45° und um 135° versetzt zu einem steht hört gar nichts.

Wer hinter dem Redner steht vernimmt nur ein Flüstern, wenn der Redner brüllt.

Der Effekt ist am deutlichsten, wenn der Redner in der Mitte und die Zuhörer an den Wänden stehen. Der Raum hat keinen besonderen Sinn, außer die Baukunst und das architektonische Verständnis der Zwerge zu demonstrieren.

Wohnhöhlen (5)

Diese Höhlen werden von Immanuel und seinen Dienern bewohnt, die in der zentralen Höhle auch die Mahlzeiten zubereiten. In den Wohnhöhlen wurden die Schlafkammern halb zugemauert und werden nur als Wandregale genutzt. In allen wurden richtige Betten aufgebaut. Die östliche und südliche Höhle gehört den Dienern Immanuels. Diese haben hier ihre Betten und ihre wenige persönliche Habe. Bei der Durchsuchung kann man auf Arbeits- und auf gute Kleidung treffen. Schließlich mag

sich das Ego eines erhabenen Schwarzmagiers nicht mit Lumpenträgern umgeben. So finden sich hier auch einige Schmuckstücke aber kein Geld.

Die westliche Höhle ist das Schlafgemach Immanuels. Dieses ist auf kleinem Raum prunkvoll eingerichtet. Himmelbett, Schränke und Tischchen sind aus meridianischen Edelhölzern gefertigt und mit feinsten Fresken verziert. Im Norden ist sein Ankleidezimmer, das sogar einen großen, glatt polierten Glasspiegel an der Nordwand enthält. Hier hat Kommoden mit Pudern, duftenden Flakons und einer Auswahl verschiedener Gewänder (**WdZ** 295-297), die ganz dem Codex Albyricus entsprechen. In einem Geheimfach im Boden des Kleiderschranks (Zwergennase +3 oder Sinnenschärfe(Tasten) +7 oder Holzbearbeitung(Tischlerei)+5) sind exakt 31 Dukaten versteckt.

EBENE III

Zwinger (1/2)

Diese Wohnhöhlen sind als Zwinger für verschiedenste Tiere, hauptsächlich aus den bornischen Wäldern, vorbereitet. Viele stehen allerdings nur leer. Was den Helden vielleicht nicht gleich auffällt ist, dass dies auch gleichzeitig für Gefangene gedacht ist. So können sie hier auch den entführten Goblin befreien.

Die Gemeinschaftshöhle im Zentrum der Wohntrauben, dient dabei jeweils verschiedenen Zwecken,

Angroschtempel (3)

Der alte Angroschtempel, mit dem großen, ambossförmigen Altar, der von allen vier Seiten offenen Esse, den steinernen Sitzbänken und den zahlreichen, gottgefälligen Fresken ist von außen versperrt. Tatsächlich ist der Eingang nur durch Schrott und alte Möbel verstellt. Sollten die Helden hier drin mit einem Dämon kämpfen müssen, wäre dies der beste Rückzugsort. Denn auch nach all der Zeit wurde der Tempel nur ignoriert und nie entweiht. Und Ingerimms Zorn ist jeder übersphärischen Kreatur sicher, die es wagen sollte in seine Hallen zu betreten.

Wissenschaftliche Bibliothek (4)

In einer kleinen Halle ist die nicht unbeeindruckende magische Bibliothek des Schwarzmagiers. Hier ist auch jede wissenschaftliche Lektüre, darunter viele Bücher und Rollen zur Anatomie und Tierkunde. Es finden sich hier beachtliche 284 Ausgaben der Periodika mit dem sprechenden Titel „Spiegel der Schwarzmagic“ und auch alle in Erstabstrift.

Neben dem „Gewöhnlichen“ finden sich hier insbesondere die Werke „Chimären und Hybriden“, „Menschen und Nichtmenschen“ (eine sehr rassistisch geprägte Kopie), „Das Grosze Buch der Abwandlungen“, „Almanach der Abwandlungen“ und sogar „Das Arcanum“ und der „Codex Dimensionis“. Alle genannten sind relativ gut erhalten und weitestgehend vollständig. Dazu kommen noch einige „einfachere“ und allgemein verbreitete Werke oder welche, die schon stark abgegriffen und/oder unvollständig sind, wie z.B. „Freiwillige & unfreiwillige Bewegung“, „Essentia Obscura“ und „Die Nichtwelt“.

Es ist allerdings auch eine Falle versteckt. Eine Fälschung der Umschläge von allen 13 Bänden von „Wege ohne Namen“ und „Das Daimonicon“ sind nur die Hebel für

eine Falltür mit Speerfalle (4W6 SP, Sinnenschärfe +15 erleichtert durch den halben Wert in Gefahreninstinkt für den, der schon draufsteht, um es zu entdecken).

Zu guter letzt liegt hier auf einem Lesepult das Vorwort zu Immanuels geplantes Werk „Der Todesfleischzyklus“

(**KuH** 8)

EBENE IV

Labor (1)

Ein Labor mit alchemistischen Gerätschaften, Regalen zur Aufbewahrung von Ingredienza und Paraphernalia sowie bestmöglich ausgestatteter anatomischer und chirurgischer Ausrüstungen finden sich in einer großen Halle.

Viele metallene Schalen und Schnittwerkzeuge zeugen von leichter Abwaschbarkeit. Es führt von einem großen Untersuchungstisch eine Rinne zu einem Abfluss.

Von den Alchemika sind nicht alle beschriftet, diese dann aber auch nur in Zhajad (L/S Zhajad mind. 8). Die anderen können mit Hilfe der hier vorhandenen Ausrüstung für einen Kundigen leicht analysiert werden (Alchimie +6 oder ohne Nutzung der Laboreinrichtung, um mal schnell zu schauen, was es sein könnte: Alchimie +10 für ein grobe Vorstellung um welche Art (nicht Qualität) es sich handelt).

Beinahe selbstverständlich hat es hier wenige Lebenstränke (Q3-4), Astraltränke (Q2-4) und einige Gifte (Schlafgift Q5, Arax Q3). Aber auch ein haltbargemachter, kalter Tarnelentee (Q5) ist hier. Zudem gibt es noch minderwertige Ausdauerpastillen (Q1) und diverse Wundsalben (Q2-5).

Ritualraum (2)

So wie man sich einen gottverlassenen Ritualraum eines hemmungslosen Schwarzmagiers vorstellt, so sieht es auch hier aus. Die Wände sind schwarz bemalt und es hat hier keinerlei Leuchtpilze. Nur Fackeln und andere offene Feuer erhellen den Raum. Ein Beschwörungs- und ein Schutzkreis nehmen den Hauptteil des Raumes ein. Im hinteren Teil stehen 12 grob gehauene Steinstatuen, die Abbildungen der Erzdämonen darstellen. 10 von ihnen sind verstaubt und auch am Boden sieht man, das sie lange nicht, wenn überhaupt, bewegt worden sind. Nur die Statue von Blakharaz wurde kürzlich bewegt und die von Agrimoth zeigt um sich herum deutliche Schleifspuren. Wenn er alarmiert wurde und seine Diener nicht zu ihm zurückkehrten wird sich Immanuel hier aufhalten, um in seinem Element zu sein, wenn die Helden ihn stellen wollen.

Chimärenzwinger (3/4)

Diese Wohnhöhlen sind ähnlich wie die eine Ebene höher ausgelegt. Hier sind allerdings die Produkte Immanuels schöpferischen Wahnsinns untergebracht.

Diener die vor den Helden fortlaufen, kommen zuerst hierhin, in der Hoffnung, dass die entfesselten Chimären, sich zuerst auf die Abenteurer stürzen. Wenn die Bärenspinne noch lebt, ist sie hier. Hier hat es auch den Schwanelch und ein Dutzend Rattenhunde. Die Werte der letzten beiden sind im Anhang auf Seite 24.

DAS REFUGIUM IN BEWEGUNG

Werden die Diener den Abenteurern Angesicht, werden sie fortlaufen und versuchen ihren Herrn zu warnen. Wenn sie verfolgt werden versuchen sie wenigstens bis zum Chimärenzwinger zu kommen, um dort die Kreaturen frei zu lassen, in der Hoffnung, dass sich diese auf die Helden stürzen.

Ein Diener wird sich in der Küche der eigentlichen Wohnhöhletraube aufhalten. Er wird versuchen sich zu verstecken, um sich mit einem großen Messer (AT 13, AUW 9, TP 1W+1) zur Wehr zu setzen.

Ein Anderer gärtner in der Pilzhöhle. Er wird sich ebenso verhalten und sich mit einer Sichel (AT 12, AUW 9, TP 1W+3), bewaffnen.

Der Dritte nimmt in der kleinen Schlachtere, im Zentrum der Wohnhöhle, die als Zwinger für die Tiere gilt, gerade ein kleines Schwein auseinander. Er wird sich mit zwei Beilen bewaffnen. Eines wird er ihnen entgegen werfen (AT 16, TP 1W+3), mit dem anderen großen Fleischerbeil wird er sich verteidigen (AT 14, PA 10, TP 2W, INI 12+1W6).

Höhlenbär

INI 6+1W6 **LeP** 70
PA 6 **RS** 3 **KO** 20
Tatze: **DK** H **AT** 11 **TP** 2W6
Biss: **DK** H **AT** 12 **TP** 2W6+4
GS 8 **MR** 4 **AuP** 30 **GW** 12

Besondere Kampffregeln

Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 4), großer Gegner, Gelände (Höhle), den Biss setzt der Bär nur nach einem gelungenen Doppelangriff oder gegen am Boden liegende Gegner ein.

Hier sind noch 1 Bär, der äußerst übellaunig ist, da man ihm den Winterschlaf vorenthält, und 3 Wölfe, als gefährliche Tiere zu nennen. Die restlichen sind Nutztiere, wie Schweine, Schafe, ein Dutzend Hühner und eine Kuh.

Wolf

INI 9+1W6 **LeP** 23
PA 7 **RS** 2 **KO** 11
Biss: **DK** H **AT** 10 **TP** 1W6+3
GS 12 **MR** 1 **AuP** 100 **GW** 5

Besondere Kampffregeln

Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen (4), Niederwerfen (0)

Besondere Eigenschaften

Von diesen 3 Tieren ist keines krank.

Immanuel selbst hält sich zu der Zeit, da die Helden in seine Heimstatt eindringen, im Beschwörungsraum auf, um ein Ritual vorzubereiten. Sein geliebtes Schoßtier, das Armopel (Seite 24-25) hat er bei sich. Mit dem Ritual will er eine neue Kreatur nach dem Vorbild der Bärenspinne vorbereiten, um die Helden endgültig zu vernichten. Der Bär ist wie oben beschrieben in seinem Zwinger und seine Diener haben bereits den Auftrag erhalten mit ihm ab dem morgigen Tag eine Höhlenspinne zu fangen. Er ist also noch ganz am Anfang seiner Vorbereitungen, als er gestört wird.

Um sich zu verteidigen wird er auf die Schnelle einen Heshtot beschwören und hofft, dass die ihm versprochenen Seelen der Helden genug sind, um ihn zu motivieren. Er lässt ihn also auf die Charaktere los, während er selbst sich mit seinem Stab und seinen Zaubern verteidigt. Dabei legt er es vor allem darauf an, sein Flammenschwert einzusetzen, Fernkämpfer, Geweihte und Zauberer mit einem „Blitz Dich find“ zu blenden und die Kämpfer mit einem „Corpofesso“ zu lähmen. Gerne spricht er die Zauber auf mehrere Gegner gleichzeitig. Wenn der Heshtot eine magische Dunkelheit heraufbeschwört, so behindert er Immanuel ebenso wie die Helden. Daher würde Immanuel dies am ehesten zu einer Flucht via Transversalis nutzen, wenn die Helden keinen passenden Antimagiespruch zuvor gewirkt haben.

Heshtot

INI 12+1W6 **LeP** 20 **AsP** 15
PA 9 **RS** 2
Peitsche: **DK** SP **AT** 14 **TP** 1W6
Schwert: **DK** NS **AT** 13 **TP** 1W6+4
GS 8 **MR** 4 **GW** 8

Besondere Kampffregeln

kann beliebig umwandeln. Wer einen Peitschenhieb einsteckt und dadurch Schaden erleidet, verliert zusätzlich zu den LP noch einen Punkt KK bis zum nächsten Sonnenaufgang. Eine parierte AT des Krummschwerts erhöht den BF der parierenden Waffe um 1.

Besondere Eigenschaften

Keine

Zauber

Dunkelheit (20)

Alternative Enden finden sie in dem Anhang „Varianten“ auf Seite 25.

Es ist gleich ob die Helden hier kämpfen oder fliehen. Ihr eigentlicher Auftrag, möglichst viel über den Schwarzmagier herauszufinden, haben sie längst erfüllt und könnten einfach die Kavallerie rufen. Wünschen wir ihnen für diesen letzten großen Kampf alles Gute.

DER LOHN DER MÜHEN

Lob, Batzen und Abenteuerpunkte, haben sich die Helden hiernach redlich verdient.

Borkart ist glücklich und erleichtert, wenn ihm alles erklärt wird. Er kann den Helden jedoch nicht viel Wertvolles bieten. Er überlässt ihnen aber gerne ein paar Batzen, ein beliebiges Zuchttier von seinem eigenen Hof oder auch das eines der Freibauern. Gemäß dem Fall das einer der Helden sich in Borjag verliebt haben sollte oder einfach nur einen fleißigen Diener sucht, wird er zähneknirschend sogar einen (und nicht mehr) seiner eigenen Leibeigenen entlassen. Dann wird es aber sonst nichts geben. Zumindest einen großen Gefallen ist er unseren Helden in jedem Fall schuldig.

Der Rabe von Festum ist (für seine Verhältnisse) höchst erfreut über den Bericht, den man ihm überbringt. So zahlt er gerne die restlichen 20 Dukaten für die Gruppe und bietet an eine Waffe oder einen Gegenstand für einen ganzen Götterlauf zu weihen.

Geweihte der Zwölfgötter dürfen gerne noch verweilen um kostenlos zu studieren und somit ein oder zwei Liturgien zu lernen.

Sollten die Helden ihm gerettete schwarzmagische Bücher überantworten belohnt er sie zudem mit weiteren 20 Dukaten Finderlohn.

So oder so können sie ihn als Verbindung in Festum aufschreiben.

Für das Erlebte haben sich die Helden zu recht pauschal 400 Abenteuerpunkte verdient. Wenn sich die Helden nicht nur auf die Suche nach dem Magier konzentriert haben, sondern auch auf die Ängste und Nöte Borjags und vielleicht sogar der Goblins eingegangen sind, haben sie sich nach ihrem Ermessen noch mal 50 bis 150 Punkte verdient.

Zudem können sie folgende Sondererfahrungen verteilen: *Mut, Kulturkunde (Bornland), jeweilige Hauptwaffengattung, Sinnen-schärfe, Fährtensuche, Heilkunde (Wunden), Anatomie und Magiekunde.*

Je nachdem an welchen Ereignissen sie aktiv teilgenommen haben sind zudem noch folgende Sondererfahrungen möglich: *Zechen, Etikette, Überreden, Wildnisleben, Heraldik, Pflanzenkunde, Tierkunde, Heilkunde (Krankheiten), noch einmal Heilkunde (Wunden), Sprachen (Goblinisch).*

Ich hoffe, dass Sie mit ihrer Gruppe viel Spaß bei der Umsetzung des Abenteuers haben werden und freue mich schon darauf von Ihren Erfahrungen zu hören.

Bitte mailen sie mir bei Fragen in der Vorbereitung aber auch mit ihren Eindrücken vom Spiel an:

bjoern@zimmermann-ullrich.de

ΑΠΛΑΓΕΠ

ΕΙΠ ΡΑΑΡ ΒΕΣΟΠΔΕΗΤΕΠ ΔΕΣ ΒΟΡΠ- ΛΑΠΔΣ ΙΜ ΪΒΕΡΒΛΙΚ

Währung:

1 goldener Batzen = 10 Silbergulden = 100 aus Messing gefertigte Deut

1 Batzen entspricht einer mittelreichischen Dukate.

Landschaft:

Steppe im Nordosten (Karengas), viele Moore verteilt in Gras- und Hügellandschaft, im Südwesten ist die Rote Sichel, im Südosten bis Osten sind die Walberge.

Sprache:

Neuaventurisch (Garethi) ist geläufig. Typisch ist jedoch sogar in Festum ein Dialekt, bei dem grundsätzlich „würden“ durch „täten“ ersetzt wird.

Bspw.: „Wann we jetz nen Batzen haben täten, könnten we drietich Schank Meskines trinken.“

Weiter im Norden wird von der Landbevölkerung sogar nur Nivesisch gesprochen.

Fortbewegung:

Die typische Kutsche ist die Kaleschka (800-1000 Batzen), die entweder mit Rädern oder mit Kufen betrieben wird (austauschbar). Für gewöhnlich gezogen durch ein Mittel- und 2 Außenpferde. Arme Leute haben meist nur ein Mitelpferd.

Als Reittier werden auch Elche eingesetzt, besonders in unwegsameren Gegenden.

Wege und Straßen:

Wirklich gut gepflastert sind zumeist nur die Kronstraßen, denn es ist nur der für die Wege verantwortlich, auf dessen Grund und Boden sie verlaufen. Es ist nicht ungewöhnlich, dass manche Gutsbesitzer Straßenzoll von Fremden verlangen oder das Wegerecht komplett verwehren.

Unterkunft:

Nur in Festum und an den Kronstraßen kann man bessere Gasthäuser finden. Abseits der Hauptstraßen wird man zwar zuvorkommend behandelt, jedoch muss man sich auf die einfachsten Bequemlichkeiten verzichten.

Ein Zehntel des Preises ist ein angemessenes Trinkgeld.

Verpflegung:

Die Kartoffel und der Kohl ist der Hauptbestandteil jeder Küche. Hauptsächlich wird auch Saure Sahne und vor allem Quark verwendet. Quark nimmt der Bornländer zu fast allem und dann noch mal zum Nachtsch mit Früchten, Eiern oder Nüssen.

Ein paar Spezialitäten:

Kartoffelstreifen in Praiosblumenöl mit einer dicklichen Sauce aus Öl, Eigelb und etwas Senf.

In der Herdasche gebratene Kartoffeln mit Saurer Sahne. „Paßcha“ Quark mit Eiern, Honig, Trockenfrüchten und Nüssen und dazu wird „Apfelkäse“ gereicht.

Brote: Vor allem Schwarzbrot mit viel zugefügtem Honig oder Rübensirup. Gelegentlich ein Sauerteigbrot mit Kleie das „Raugmikla“ genannt wird.

Fleisch kommt nur zu Festtagen auf den Tisch, dann aber in relativ raffinierten Gerichten.

Jeder Hof hat sein Sauerkrautfässchen. Andere Gemüse sind Salz- oder Essiggurken ebenso wie Pilze (getrocknete Helmlinge, Ogerohren, Schopfreizker, Blaue Elchpilze und Honigmorcheln).

Karpfen oder Stör wird auch gern gegessen. Für die Landbevölkerung verfügbar ist meist nur „Wobla“ gesalzener Fisch, der wegen seiner Zähigkeit langsam gekaut wird.

Getränke:

„Kwassetz“ ist ein saures Erfrischungsgetränk aus vergorenem Roggenbrot und Trockenkirschen. Es perlt im Glas und ist nur schwach alkoholhaltig.

„Schwarztee“ von den Waldinseln wird mit viel Honig und Sahne getrunken.

„Met“ aus vergorenem Honig, ein schwerer Wein.

„Meskines“ ist gebrannter Met. Hochalkoholisch!

„Torkelbeerenessen“ gilt als Kostbarkeit und ist ein Destillat aus verschiedenen Waldfrüchten mit fruchtig-würzigem Geschmack.

DRAMATIS PERSONAE

ΒΑΡΟΠ ΒΟΡΚΑΡΤ ΡΑΠΟΒΙΤΣΧ ΒΟΠ ΒΟΡΙΑΓ

Größe: 1,90	Geb. : 999BF
Haarfarbe: schwarz	Augenfarbe: braun
MU 15 KL 13 IN 12 CH 14 FF 13 GE 14	
KO 16 KK 16 LeP 35 AuP 35 MR 4 SO 12	
RS 3 WS 7 INI 10+1W6 TP 1W+5 AT 14	
Waffe: Kriegsbeil mit Holzschild	PA 15
Vorteile/Nachteile	
Kälteresistenz, Jähzorn(8)	
Kurzcharakteristik	
Gottesfürchtig, treu den Grafen, gibt sich hart und offenbart sich nur den wenigstens;	
Motto: Sei rauer als das Land, härter als der Boden und tiefer als die Wasser.	

Er kann es zwar nicht belegen, aber ist stolz auf seine Abstammung, da seine Familie Land und Titel noch von den Theaterrittern erhalten haben. Das zeichnet den großgewachsenen, kräftigen Mann aus.

Auch wenn er nur Herr über eine der letzten und kleinen menschlichen Siedlungen im Vorland des Drachengebirges ist, am Rande der Zivilisation und abhängig vom Geschlecht der Grafen zu Salderholt, so ist er doch stolz auf das was er hat.

Diese Macht will er nicht aus den Händen geben und genießt sie. Als Tyrann mag man ihn neben anderen Bronnjarren, vor allem den meisten aus Sewerien, nicht bezeichnen, aber herrscht mit harter Hand. Das einzige was ihn oft von schwerer körperlicher Züchtigung seiner Leibeigenen abhält ist nur die Angst um den Arbeitsausfall.

Das Leben hier ist hart wie der steinige Boden. Die Felder geben nicht viel hier und es ist jedes Mal aufs Neue eine gewaltige Anstrengung den schweren Boden umzugraben. Die Viehzucht ist daher das wichtigste Standbein, der hier Ansässigen. Aber auch das Vieh will gefüttert werden. So lebt er im Gegensatz zu den reichen Familien der Mark in eher bescheidenen Verhältnissen und seine Leibeigenen nur von der Hand in den Mund. Daheim läuft er zumeist sehr einfach gekleidet herum, zieht aber seine guten Mäntel an, wenn er das Haus verlässt, was meistens geschieht, um den Unfreien auf die Hände zu schauen.



SCHWESTER GUDWINJA KAREPKIS

Gudwinja ist trotz der Strapazen des entbehrenden Lebens eine wahre Frohnatur. Nie sieht man sie ohne ihre orangefarbene Robe mit der silbernen Gänsespanne. Die blauäugige Blondine hat den Schreiner Ifirnow geheiratet, kurz nachdem sie aus Harben, wo sie ihre Novizenschaft absolvierte, heimkehrte.

Dieser baute an seinem Haus im Erdgeschoss noch einen Raum an, indem sie das geweihte Herdfeuer und einen Schrein aufstellte. Hier empfängt sie immer gerne Gäste.

Auch ist es seitdem zum Brauch geworden, dass sie nach Möglichkeit hier bei der Niederkunft der Mütter hilft. Sie hat Kenntnis über 1 ½ Dutzend üblicher Liturgien ihrer Göttin.

JÄGERIN FIRUNJA KAREPKIS

Die Schwester des Schreiners und somit Schwägerin von Gudwinja ist die von Borkart bestellte Wildhüterin. Sie ist seine Führerin, wenn er sich selbst mal auf die Pirsch begeben mag. Die Hälfte von allem was sie erlegt ist sie den Bronnjaren schuldig, jedoch rechnet sie selbst dies erst ihrer Abgabe an den Gott des Nordens. Sie pflegt auch den Firunschrein im Wald, den einst ihr Vater mit einem wandernden Geweihten errichtet hat. Sie weiß um die Goblins und ihre Ritualhöhle südlich von Borjag, tiefer in den Drachensteinen. Um des Friedens willen toleriert und verheimlicht sie die Rotpelze, solange diese Firun opfern.

MAGISTER IMMANUEL VON BRABAK

Wie schon in der Vorgeschichte erwähnt, ist Immanuel älter als es ihm unter normalen Umständen zustehen würde. Doch damit kann er sich nicht abfinden und hat sich ganz der Altersforschung verschrieben um seiner selbst willen.

Auf der Akademie zu Brabak mochte er sich nicht mit den eingefleischten Beschwörern anfreunden. Die Dämonenbuhlerei war ihm lange zuwider. Bestätigt wurde er auch dadurch, dass er auch später noch immer wieder von Paktierern, die sich selbst überschätzten hörte.

Mit seiner Heilmagie bemühte er sich des Öfteren als magisch begabter Arzt, traf aber nicht nur auf Vorurteile sondern auch auf seine eigenen Grenzen.

Die Lehren der Nekromantie mochten ihm nicht genügen, da er nicht seinen leblosen Körper beseelen sondern sein eigenes Leben verlängern wollte. So wandte er sich einer Wissenschaft zu, die mit dem Leben spielt: Die Chimärologie. Er scheut immer noch davor einen Pakt mit Agri-moth einzugehen. Aber dessen Künste beansprucht er für sich. Er duldet keinen Widerspruch an seiner Philosophie und hat inzwischen nicht nur seine Schuldner sondern auch seine ehemaligen Freunde schwer enttäuscht und vergrault. In seinem Wahn ist ihm dies gleich und so forscht ohne jede Hemmung am lebenden Subjekt, in der Hoffnung dadurch Rückschlüsse zu ziehen, wie er Boron um seinen Tod betrügen könne.

MU 18 KL 18 IN 14 CH 13 FF 13 GE 13
KO 10 KK 11 LeP 32 AuP 30 MR 10 SO 10
RS 0 WS 7 INI 10+1W6 TP 1W+2 AT 15
Waffe: Zauberstab **PA 12**
Waffe: Flammenschwert **AT 15 PA 10**

Vorteile/Nachteile

Astralmacht, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Jähzorn(10), Neugier(12), Schulden (10.000D)

Sonderfertigkeiten

u.a. Kraftlinienmagie I, Chimärenmeister, Blutmagie

Zauber

Fast alle gildenmagischen Sprüche bis Verbreitung 3, zudem und insbesondere: Balsam, Blitz, Chimaerform, Corpofesso, Magischer Raub, Paralysis, Reversalis, Seelenwanderung, Transversalis, Visibili,

Kurzcharakteristik

Er gibt der Gier in der Neugier eine ganz neue Bedeutung.

Motto: Weder von Gott noch von Dämon, lass ich mich um mein Leben betrügen.

WEITERE CHIMÄREN:

SCHWANPEPELCH – Ein fliegendes Lastentier

Schwanenelch

INI 10+1W6 LeP 75
PA 8 RS 2
Geweih: DK N AT 12 TP 1W6+6
Flügelschlag: DK H AT 14 TP 1W6+1
GS 15/20 MR 10 GW 16 AuP 300

Besondere Kampfregeln

Geweih: Überflug(8, 1W6+16 automatisch Niederwerfen, großer Gegner; Flügelschlag: Niederwerfen (4); 2 Aktionen pro KR, 1 Reaktion)

Besondere Eigenschaften

Empfindlichkeiten: leicht: geweihte Waffen, mittel: tsageweihte Waffen
 braucht massig Kraftfutter (wie Großpferde)
 Regeneration I, Zusätzliche Aktion (Angriff mit Geweih und Flügeln), erhöhte Ausdauer

Der Schwanenelch ist nicht nur ein nützliches Lasttier, das sogar fliegen kann, erinnert entfernt an einen Pegasus sondern ist auch eine Verhöhnung des Bornlands. Besonders aufstoßen sollte es jedem rechtgläubigen, das ein der Ifirn gefälliger Schwan Teil dieser Hybride ist.

RATTENHUND – Eine bissige Kreatur

Gefräßigkeit und Bissigkeit haben sich hier zu einer gefährlichen Mischung zusammengefunden. Auf dem Körper eines Nivesenhundes ruht ein Rattenkopf. Das graue, struppige Fell erinnert auch eher an das einer Ratte. Ein gutes Dutzend dieser Wesen bevölkern die Chimären Zwinger.

Wehe, wenn sie freigelassen, denn sie sind wild und beißen nach allem was essbar ist. Und der Rattenmagen verträgt eine ganze Menge. Das einzig Gute was man über sie sagen kann ist, dass sie als gezüchtete Tiere keine Krankheiten übertragen.

Rattenhund

INI 9+2W6 LeP 2
PA 8 RS 2
Biss: DK H AT 11 TP 1W6+2*
GS 10 MR 7 GW 5 AuP 75

Besondere Kampfregeln

Gezielter Angriff(SP statt TP), Verbeißen, Niederwerfen(0)

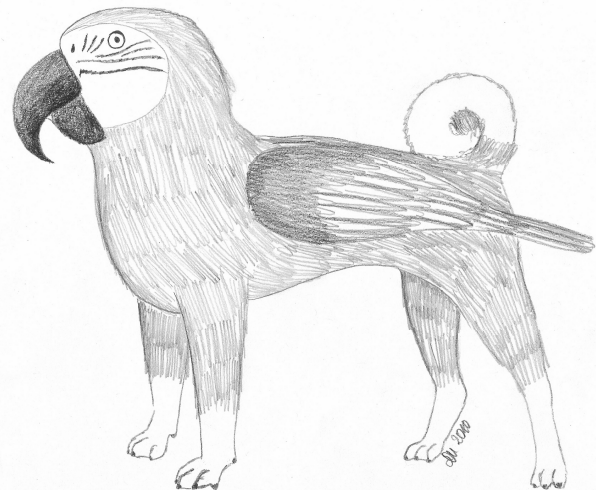
Besondere Eigenschaften

Empfindlichkeiten: leicht: geweihte Waffen, mittel: tsageweihte Waffen

ARMOPEL – Ein befremdliches Kuschtier

Diese Chimäre, bestehend aus einem Buntschreiher (Ara), einem Al'Anfanischen Trollmops sowie einem Igel, ist ein gar merkwürdiges Wesen und zugleich Immanuels Kuschtier. Es ist ihm völlig loyal, kann einige Sätze aufsaugen, fliegen und liegt gerne auf einem warmen Schoß und lässt sich kraulen. Auf dem Hundekörper ruht ein Papageienkopf. Die in Blau, Grün und Gelb schillernden Federn ziehen sich über den Kopf und den ganzen Rumpf. Nur die Beine und der kurze Schwanz sind von dünnem, weißem Fell bedeckt. Zudem hat es auch die Flügel des Buntschreiers.

Die Igelnote kommt erst zu Vorschein, wenn es sich angegriffen fühlt. Dann rollte es sich zu einer Kugel zusammen und nach allen Seiten schießen 3 Finger lange schwarze und graue Stacheln hervor.



VARIANTEN

Ein bisschen Spaß muss sein!

Wenn ihre Gruppe ein humoristisches Spiel bevorzugt, bieten sich vor allem zusätzliche Ereignisse in Borjag an. Borkart verlangt gerade zu nach einer Lektion durch einen Schelm. Auf einem steilen Hügel, keine 30 Augenblicke Fußmarsch von Borjag entfernt könnte eine Piste für Schlitten- oder Skifahrer sein und das ganze Dorf lobt jeden Winter den „Fürst vom Hang“ aus.

Hilfe! Wir sind doch noch Anfänger!

Ist ihre Gruppe etwas schwach auf der Brust, sie wollen sie aber schon mit dem Chimärologen konfrontieren? Dann vermindern sie einfach die Werte der Monster, lassen sie die NSC etwas bereitwilliger Zugeständnisse machen und geben sie ihnen zur Not einfach einen Golgariten an die Hand, dem das Unternehmen allein zu gefährlich war und die Helden anheuerte ihn zu begleiten. Dieser kann sie dann mit seinem Wissen in „Götter und Kulte“, „Tierkunde“ und „Magiekunde“ unterstützen. Die Diener Immanuel können überredet werden ihr Tun einzustellen und aufhören ihren Meister zu verteidigen. Chimäre fallen eher ihre Herrchen als die Charaktere an usw.

Zieh die Daumenschrauben an!

Wenn die Charaktere ihrer Spieler, schon einiges drauf haben und allein schon wegen ihrer Überzahl eine einzelne Bärenspinne völlig ungefährlich erscheint, dann ziehen sie die Daumenschrauben an. Erhöhen sie die Werte, evtl. sogar die Quantität der Gegner. Ein Abenteuer ist nur dann wahrlich spannend, wenn die Spieler ihre Charaktere oder lieb gewonnene NSCs in Gefahr sehen. Also lassen sie sie auch die Gefahr spüren.

Wir spielen aber noch in der nahen Vergangenheit!

Passen sie dafür erst einmal die Geburtstage der NSCs an. Spielen Sie bspw. 1023 BF, dann machen sie sie einfach wieder 10 Jahre älter. Bedenken sie bei der Anreise ins Bornland einfach die Situation in Tobrien. Die [Wiki Aventurica](#) ist ein hervorragendes Nachschlagewerk für besondere Ereignisse, falls sie zum Beispiel den Zug von Uriel von Notmark bei der Anreise kreuzen und miterleben wollen.

Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann?

Immanuel ist ein sehr gefährlicher Gegner, wenn sie als Meister ihm auch den hohen Intellekt zugestehen, den er tatsächlich besitzt. Machen sie sich nicht die Mühe und schreiben sauber seine Astralpunktekosten auf. Lassen sie ihn soviel Magie wirken, wie es für ihre Spieler angemessen ist. Durch den Transversalis hat er immer eine Fluchtmöglichkeit. Durch den „Corpofesso“ und den „Blitz dich find“ hat er 2 mächtige, nicht letale Kampfzauber, um die Helden im Kampf stark einzuschränken. Nutzen sie dies auch taktisch aus. Wenn er überlebt, fliehen kann und seine Heimstatt aufgeben musste, ist er für dieses Abenteuer

besiegt und Borjag auch langfristig vor ihm gerettet. Sie haben aber einen hervorragenden Bösewicht an der Hand, um die Spieler in einem späteren Abenteuer heimzusuchen.

Ich kenne meine Spieler. Solche Bücher dürfen ihnen niemals in die Hände fallen oder gar schreckliche Dinge werden geschehen!

Wenn sie ihren Spielern (fast) jede Chance nehmen wollen auf die magische Bibliothek des Magiers zuzugreifen, dann können sie dies ganz einfach durch eine kleine, magische Erweiterung machen.

Der Paranoide Immanuel hat dann nämlich einfach alle wichtigen, respektive teuren, Bücher einen personalisierten „Custodosigil“ aufgedrückt. Wenn die Helden ein solches Buch aus dem Regal nehmen, dann geht eben dieses in Flammen auf. Da der Zauber auf den Büchern selbst liegt, ist davon auszugehen, dass nichts Lesbares zurück bleibt.