

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Tauwetter

Autor: René Schaal, rene_schaal@gmx.net

Dieses Abenteuer erreichte Platz 14

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2007 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolken-turm.de.

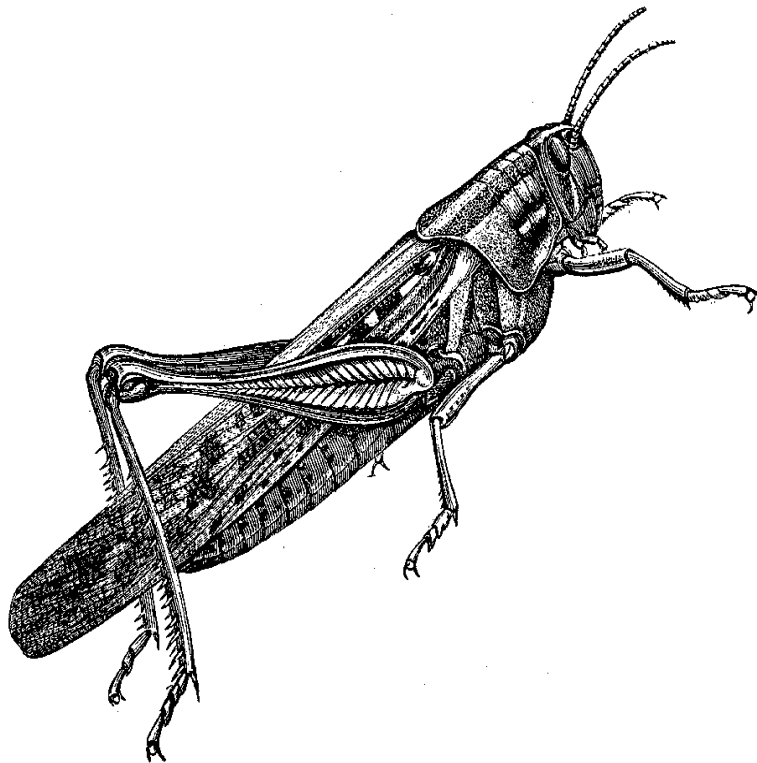
Verwendung der Marke und Inhalte von DAS SCHWARZE AUGÉ mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGÉ in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Tauwetter

Ein Gruppenabenteuer für den Spielleiter und 3-4 Helden niedriger bis mittlerer
Erfahrungsstufe

Ort und Zeit der Handlung: Östliches Bornland, in einem beliebigen Frühling

© René Schaal 2007



„Das schwarze Auge“ und „Aventurien“ sind eingetragene Warenzeichen von
Fantasy Productions GmbH

- Inhalt -

Einleitung	3
Prolog in Neersand	4
Die Stadt Neersand	4
Gespräche und Gerüchte	4
An der Kriegerakademie	5
Durch das Walsachtal	6
Brinbaum, Südufer	8
Die erste Nacht in Brinbaum	9
Der nächste Tag	10
Ein neuer Morgen	11
Haraikes Hütte	11
Am Rande der Rotaugensümpfe	13
Haraike die Hex'	14
Die Schlacht um Brinbaum	15
Im Peraine-Tempel	16
Finale	16
Epilog	16
Anhang I: Sitten und Gebräuche im östlichen Bornland	17
Anhang II: Animalia	18
Anhang III: Humanoide	20
Anhang IV: Insektoide	23
Anhang V: Brinbaum	26

- Einleitung (Meisterinformationen) -

So früh und mit solcher Intensität hatte die Praiosscheibe schon seit Jahrhunderten nicht mehr den Winter aus dem Bornland vertrieben. Bereits Mitte Phex begann der Schnee zu tauen und die Flüsse und Bäche langsam wieder eisfrei zu werden, und Ende Phex reckten schon die ersten Krokusse und Ifirnsglöckchen ihre mutigen Blüten gen Himmel.

Jetzt, Anfang Peraine, zeugen nur noch vereinzelt, schmutzige Schneehäufchen von Firuns einstigem Grimm. Obwohl es nachts immer noch empfindlich kalt werden kann, ist es tagsüber für die Jahreszeit ungewöhnlich warm. Die Bauern, die nach Sonnenaufgang in der kühlen Morgenluft beginnen, ihre Felder umzupflügen, ziehen gegen Mittag verwundert und verschwitzt ihre Pelzjacken aus. Gesang und Gezwitscher von Vögeln, deren Ruf man gewöhnlicherweise erst im Ingerimm vernimmt, ist von überall her zu hören.

Doch nicht nur Schönes schenkt der zeitige Frühlingseinbruch dem Bornland: Die Schneeschmelze hat die Flüsse und Bäche weit über das gewohnte Maß hinweg anschwellen lassen. Obwohl die meisten Dörfer und Gehöfte entlang der Wasserstraßen einst in scheinbar sicherer Entfernung zu den Flußläufen gebaut wurden, befürchten viele für dieses Jahr eine Überschwemmungskatastrophe. Verzweifelt wird vielerorts mit dem Bau von provisorischen Dämmen begonnen - Ob sie den Wassermassen gewachsen sein werden wissen nur die Götter.

Doch noch weitaus Schrecklicheres hat der milde Frühling zu Tage gefördert: Zzsins'bsom, Eine mächtige Entität aus längst vergangenen Zeiten, als noch die Insektoiden Aventurien beherrschten, für Äonen im gefrorenen Wasser eingeschlossen, findet just in diesem Peraine einen Weg aus ihrem Eisgefängnis.

Die erste Begegnung nach ihrem Erwachen verläuft leider alles andere als friedlich: Ausgerechnet drei junge Soldaten aus Neersand treffen auf die frisch erwachte Zzsins'bsom, und es kommt zum unvermeidlichen Kampf. Zwar kann die Insektoidin den Kampf für sich entscheiden - Doch der Schock und die Überraschung über die kleinen, aber dennoch mutigen und kräftigen Zweibeiner sitzt tief. Umso tiefer, als daß Zzsins'bsom wenige Tage

später eine ganze Siedlung dieser seltsamen Fleischwesen entdeckt. Von uralter Boshaftigkeit und Rachsucht getrieben beschließt sie, die Dorfbevölkerung in Tod und Elend zu stürzen. Alleine wird sie zwar nicht gegen all diese unbekannten Wesen ankommen. Doch ihre Kräfte ermöglichen ihr die Herrschaft über Insekten und Spinnen. Bald schon wird das bornländische Städtchen Brinbaum weitaus schlimmere Probleme als das Hochwasser bekommen...

Das Abenteuer ist für 3-4 mäßig erfahrene Helden (etwa Stufe 4-6) ausgelegt. Das Abenteuer ist sowohl für den Meister als auch für die Spieler von mittlerer Komplexität und verlangt von den Helden Interaktion mit Meisterpersonen, Talenteinsatz und Kampffertigkeiten. Prinzipiell kann das Abenteuer von allen Spielercharakteren (außer vielleicht von exotischen Rassen wie Goblins, Orks oder Echsenmenschen) gespielt werden. Das vorliegende Abenteuer können Sie selbstverständlich inhaltlich und vom Schwierigkeitsgrad her Ihrem individuellen Geschmack und Ihrer Heldengruppe anpassen.

Ich empfehle, das Abenteuer zuerst einmal vollständig durchzulesen, um einen Gesamtüberblick über die Handlung zu bekommen. In den Anhängen finden sie Sitten und Gebräuche des Bornlands, Kampfwerte und Beschreibungen von Gegnern, Verbündeten und wichtigen Meisterpersonen sowie Pläne der wichtigsten Örtlichkeiten.

In diesem Abenteuer beschriebene Ereignisse, Orte, Personen etc. können im Widerspruch zu offiziellen Veröffentlichungen stehen.

Viel Spaß im bornländischen Tauwetter!

René Schaal, Mannheim, Winter 2007

Für positive Resonanz und konstruktive Kritik bin ich zu erreichen unter: rene_schaal@gmx.net

- Prolog in Neersand -

Meisterinformationen:

Wie immer natürlich die schwierige Frage zu Beginn: Warum hat es Ihre Helden ausgerechnet im Frühjahr nach Neersand verschlagen? Idealerweise hat Ihr letztes Abenteuer irgendwo im Bornland geendet, und die Heldengruppe ist sowieso vor Ort und möchte sich in Neersand ein paar erholsame Tage machen. Ansonsten gibt es andere gute Gründe, sich nach Neersand zu begeben: Kriegerschule und Magierakademie bieten sowohl für kämpferische also auch magische Professionen ein interessantes Ziel. Ein adeliger Held hat möglicherweise eine Einladung von einem befreundeten Stadtgrafen bekommen. Oder die Helden haben ein Frachtschiff sicher an Piraten und Untiefen vorbei nach Neersand begleitet. Vielleicht sind die Helden unterwegs zum Bardentreffen nach Norburg. Und viele Abenteuerer nutzen Neersand als Sprungbrett, um sich gefährlichen, aber lukrativen Expeditionen ins eherne Schwert oder gar ins Riesland anzuschließen. Sicher fällt Ihnen noch etwas Besseres ein, um Ihre Helden nach Neersand zu locken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die östlichste Hafenstadt Aventuriens liegt an der Mündung der Walsach, eingesäumt von frischen Auen, Feldern und kleinen, dunklen Nadelwäldchen. Das Stadtbild ist von typischen bornländischen Steinhäusern und vereinzelt Holzhütten geprägt. Dazwischen sieht man schlichte aber gepflegte Villen, in denen wohl die Kronvögtin Tjeika von Notmark und die Stadtgrafen residieren. Trotz den bedrohlich wirkenden und rund um das Jahr schneebedeckten Ausläufern der Widderhörner am östlichen Horizont herrscht in der Stadt eine für die Jahreszeit geradezu milde, wohlige Temperatur und eine gemütliche Atmosphäre. Rauch steigt aus den Schornsteinen auf. Fleißige Handwerker arbeiten an Töpferwaren, Fellen, Waffen oder Holzschnitzereien.

Neben Bauern, Waldarbeitern und Handwerkern sieht man aber auch den einen oder anderen Magierelevan, Ritter oder Matrosen auf den Straßen. Sogar ein Nivese, mit Karen- und Wolfsfellen beladen, ist euch entgegengekommen.

Die Stadt Neersand (Meisterinformationen)

- **Währung:** Batzen (1D), Groschen (1S), Deut (1H). Wechselstuben sind vorhanden, mittelreichische Währung wird teilweise akzeptiert.
- **Tempel:** Efferd, Peraine, Rondra
- **Sehenswürdigkeiten:** Hafen mit Werft, Gildenhäuser der Schiffer und Strudel; Lotsenhaus; Haus der Efferdbrüder; Halle der Therbûniten; Markt; Nordlandbank; Torvinnen-Kontor; Kriegerakademie; Schule der Beherrschung; Eispalast; diverse adelige Stadthäuser
- **Unterkünfte und Tavernen:** Residenzhotel (edel, teuer); Hotel Neersand (gutbürgerlich, teuer); Haus Walsachblick (gutbürgerlich, teuer); Dünenschänke (durchschnittliche Preise und Qualität, auch Taverne); Widderhorn (schäbiges, durchschnittlich teures Bordell und Taverne); zum edlen Schiffer (Kaschemme)

Detaillierte Informationen und ein Stadtplan zu Neersand finden sich in der Box „raues Land im hohen Norden“.

Gespräche und Gerüchte (Meisterinformationen)

- In der Tat ist es für die Jahreszeit ungewöhnlich warm. Die Ifirns glöckchen blühen bereits. An einen so zeitigen Frühlingseinbruch kann sich niemand mehr erinnern.
- Die Schneeschmelze muß heftiger denn je eingesetzt haben. Jedenfalls trägt der Walsach über das gewohnte Maß hinweg Hochwasser. Die Strömung ist so stark geworden, daß sich nur noch erfahrene Flößer auf den Walsach trauen.
- Neersand ist dank des gut ausgebauten Hafens, der Kaimauern und Efferds Segen vor Hochwasser geschützt. Aus den nördlicheren Dörfern entlang des Walsach kommen aber teilweise schlechte Nachrichten. Hier befürchtet man wohl eine Überschwemmungskatastrophe.

- Bruder Jesidoro de Sylphur vom Efferd-Tempel und Hauptmann Rowin von Majewsky von der Kriegerakademie haben bereits vor knapp drei Wochen im Auftrag der Kronvögtin Tjeika von Notmark Efferd-geweihte, Soldaten, Handwerker und Wanderarbeiter in die nördlichen Provinzen geschickt, um den dort Ansässigen beim Aufbau von provisorischen Dämmen gegen die Wassermassen des Walsach zu helfen. Rowin von Majewsky sucht aber wohl immer noch Helfer.

An der Kriegerakademie

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die „Rondragefällige und Theaterritterliche Kriegerschule der Bornischen Lande zu Neersand“ - wie sie offiziell heißt - liegt außerhalb der Stadtmauern, wenige hundert Schritt südöstlich von Neersand. Über eine gut ausgebaute Straße erreicht ihr den Hügel, auf dem die Akademie und der angeschlossene Rondratempel stehen. Die klobige, quadratische Burg mit den eckigen Zinnen ist ungepflegt und heruntergekommen. Die moosbewachsenen, grob behauenen Mauersteine wirken, als ob sie jeden Moment ihrem Gewicht nachgeben würden.

Das eisenbeschlagene Eingangstor steht halb offen. Aus dem Innenhof dringt Kampfeslärm. Einige Eleven scheinen sich im Schwertkampf, Ringen und Bogenschießen zu üben. Dazwischen gellen immer wieder die harschen Kommandos der Ausbilder.

Links und rechts des Tors stehen zwei Wachen im Eisenmantel, jeder mit einer schweren Hellebarde bewaffnet.

Meisterinformationen:

Tragen die Helden ihr Anliegen den Wachen vor, werden sie sogleich zu Hauptmann Rowin von Majewsky in dessen schlicht eingerichtetes Büro vorgelassen.

Rowin von Majewsky ist Mitte 40, hat rotblondes Haar, hellblaue Augen, einen kleinen, aber kräftigen Wuchs und einen blassen Teint. Sein scharfer Blick, sein kurz angebundener, militärischer Tonfall sowie zahlreiche Narben zeugen von seinem langen Dienst in der Armee. Folgendes weiß Rowin von Majewsky den Helden zu berichten:

- In der Tat hat die heftige und frühe Schneeschmelze den Walsach an einigen Stellen über die Ufer treten lassen. Kronvögtin Tjeika von Notmark hat glücklicherweise schnell reagiert und Arbeiter, Handwerker, Soldaten und Geweihte in die Dörfer entlang der Walsach geschickt, um den Bauern beim Bau provisorischer Dämme zu helfen. Besonders die Städtchen Erbarmen und Brinbaum sind gefährdet. Bislang scheinen die Dämme den Wassermassen aber Einhalt geboten zu haben.
- Momentan plagt Rowin von Majewsky aber noch eine andere Sorge: Vor etwa drei Wochen hat er eine Warenlieferung an den Wehrturm Enterwald zwischen Brinbaum und Salsweiler geschickt. Enterwald ist nur knapp 160 Meilen von Neersand entfernt, und die Soldaten hätten schon längst wieder zurück sein müssen - oder zumindest eine Nachricht von sich überbringen lassen.
- Bei der Lieferung handelt es sich um Schwerter, Bögen, Pfeile, Felle, Fackeln und Nahrung. Zusammen mit zwei Packpferden brachen vor drei Wochen drei junge, berittene Soldaten (Stane von Schwertbergen, Anfang 20, klein, dunkelhaarig; Kolkja von Hilgen, Mitte 20, mittelgroß, rotbraune Haare, Vollbart; Oswin von Elmsjen, Anfang 20, mittelgroß, blond, vernarbtes Gesicht) in Richtung Enterwald auf. Sie hatten vor, die Route von Neersand über Elkenacker, Elkfurten, Trallsky und Brinbaum nach Enterwald zu nehmen.
- Seit Frühlingsbeginn haben die Goblins der Walberge immer wieder kleinere Überfälle auf Reisegruppen verübt. Hoffentlich ist die Lieferung ihnen nicht zum Opfer gefallen.
- Die Helden sollen den Verbleib der Warenlieferung und der drei Soldaten aufklären. Am besten begeben sie sich nach Enterwald und fragen unterwegs in allen Orten nach den Soldaten. Irgendwo muß es ja eine Spur von ihnen geben.
- Für die Erfüllung des Auftrages verspricht Rowin von Majewsky den Helden je 20 Batzen. Pferde können die Helden an der Akademie kostenlos leihen. Grund-ausrüstung und einfache Waffen stellt die Akademie ebenfalls kostenlos zur Verfügung.

- Durch das Walsachtal (Meisterinformationen) -

Auf der leidlich gut ausgebauten, etwas matschigen Straße entlang der mächtigen Walsach werden die Helden beritten circa 30 Meilen pro Tag zurücklegen. Sie sollten Enterwald also nach knapp fünf Tagen erreichen - Wenn unterwegs keine unvorhergesehenen Ereignisse eintreten würden...

Im Folgenden ein knapper Abriß der Reise. Dieser soll nur zur Orientierung dienen und muß nicht streng eingehalten werden. Die Reise kann beliebig verkürzt, ausgedehnt oder anderweitig verändert und ausgeschmückt werden. Weiteres in den Anhängen I, II und III. Ausführliche Informationen zum Bornland sind in der Box „raues Land im hohen Norden“ zu finden.

Meile 0-29: 1. Tag. Es ist sonnig und mild. Früh morgens brechen die Helden auf. Entlang der deutlich Hochwasser führenden Walsach im Schatten der Widderhörner geht es durch die fruchtbaren Auen, auf denen bunte Bornlandrinder, Ziegen und Schafe grasen, vorbei an kleineren Gehöften und Feldern.

Meile 30: 1. Tag, früher Abend. Es wird zunehmend kühl. Das Bauerndorf Elkenacker. Im Gasthaus „Elkenruh“ (gut-bürgerlich) weiß der Wirt Norbo Alminen davon zu berichten, daß tatsächlich vor drei Wochen die gesuchten Soldaten bei ihm übernachtet hätten. In letzter Zeit wären viele Soldaten, Handwerker und sogar Geweihte hier durchgekommen. Wahrscheinlich wegen des Hochwassers.

Meile 40: 2. Tag, früh morgens. Immer noch angenehmes, aber deutlich kühleres Wetter. Das Städtchen Rivilauken bietet außer drei kleinen Tempeln (Efferd, Peraine, Travia) nichts Interessantes. Die gesuchten Soldaten wurden vor drei Wochen gesehen. Sie reisten in Richtung Nordwesten weiter.

Meile 45: 2. Tag, später Vormittag. Ein kühler Wind bläst von den Walbergen herunter. Der Weiler Elkfurten. Eine Holzbrücke führt über den Walsach, von Trauerweiden und Schilfrohr gesäumt. Nur noch ein halber Schritt fehlt den Wassermassen, um den Dielenboden der Brücke zu erreichen. Die gesuchten Soldaten haben wohl vor drei Wochen die Brücke überquert.

Meile 50: 2. Tag, mittags. Der Wehrturm Arlinsburg. 25 Soldaten sind hier stationiert, um Goblins und anderes Gezücht aus den

Walbergen fernzuhalten. In letzter Zeit gab es in der näheren Umgebung keine Überfälle der Rotpelze. Die drei Soldaten aus Neersand haben vor drei Wochen hier kurz gerastet, um weiter nach Norden Richtung Enterwald zu reisen.

Meile 55: 2. Tag, früher Nachmittag. Eine weitere Holzbrücke, ähnlich der bei Elkfurten, schon nahezu unter Wasser stehend, überquert den Walsach. Am Westufer der Weiler Elkauen. Pfade führen auf beiden Seiten des Ufers weiter nach Norden. In Elkauen hat niemand die gesuchten drei Soldaten gesehen. Sie sind wohl am Ostufer des Flusses weiter gereist.

Meile 56-74: 2. Tag, Später Nachmittag. Die Walsach schlängelt sich zwischen dichten Tannenwäldern und den letzten Ausläufern der Walberge dahin und verschwindet immer wieder in tiefen Schluchten. Die Gegend wird zunehmend rauer, der Wind kälter. Nur noch selten sind Gehöfte, Köhlerhütten oder Waldarbeiter zu sehen.

Meile 75: 2. Tag, Später Abend. Es ist frostig kalt. Das befestigte Dorf Oтра liegt am Westufer einer brückenüberspannten Schlucht des Walsach am Rand eines dunklen Mischwaldes. Der gleichnamige Wehrturm befindet sich am Ostufer. Die Dorfbevölkerung besteht aus vereinzelt Bauern, hauptsächlich aber aus Waldarbeitern, Handwerkern und Jägern. Die drei jungen Soldaten aus Neersand wurden hier gesehen, haben aber wohl im Wehrturm übernachtet. In letzter Zeit sind viele Soldaten und auch Geweihte hier durchgekommen. Einige der Arbeiter und Handwerker aus dem Dorf haben sich ihnen angeschlossen. In Erbarmen und Brinbaum werden Dämme zum Schutz vor der Walsach errichtet. Die Helden können entweder im Gasthaus „Otrastal“ (eher schäbig) bei Wirtin Warja Gurkij oder nach einiger Überzeugungsarbeit auch im Wehrturm übernachten. Dort erzählt man von einem Goblinüberfall auf einige Holzfäller nahe Erbarmen, der aber bereits von den Soldaten blutig gerächt worden sei.

Meile 76-89: 3. Tag, früh morgens. Es ist bitter kalt und windig. Ein dichtes Nadelgestrüpp hält die wärmenden Strahlen der Sonne ab. Reif und vereinzelt Schneehäufchen zeugen immer noch von Firuns Grimm.

Meile 90: 3. Tag, mittags. Das Dorf Erbarmen am Ostufer der Walsach, durch eine stabile Steinbrücke erreichbar, liegt auf einer Aue zwischen Feldern, Kieferwäldern und den Walbergen. Es herrscht geschäftiges Treiben. Soldaten und Arbeiter füllen Jutesäcke mit Sand, die andere zu einem Staudamm aufschichten. Erbarmen liegt nahe am Walsach, und dazu noch in einer kleinen Talsenke. Das Hochwasser ist nur noch einen halben Schritt vom Fundament des Dammes entfernt. Natürlich kann jede Hilfe gebraucht werden. Für die Helden sollte aber ihr Auftrag momentan Priorität haben. Die gesuchten Soldaten wurden auch hier vor etwa drei Wochen gesehen.

Meile 95: 3. Tag, früher Nachmittag. Es ist kalt und neblig. In der Ferne, auf einer Klippe über den Fluß ragend, kann man die Wehrburg Trescha erkennen. Eine schmale Brücke überquert die Walsachschlucht. Die 25 stationierten Soldaten haben außer einem Goblinüberfall in letzter Zeit nichts erlebt.

Meile 96-114: 3. Tag, später Nachmittag. Der Nebel und der matschige Boden machen das Vorankommen immer schwerer. Geradlinig zieht sich die Walsach in ihrem breiten Bett durch Auen und kleine Wäldchen gen Norden.

Meile 115: 3. Tag, spät abends. Es ist bitterkalt. Der Nebel ist einem leichten Schneeregen gewichen. Über eine kleine Steinbrücke überquert man das Flößchen Ele. Dahinter befindet sich das palisadenumwehrte Dorf Trallsky mit der gleichnamigen Wehrburg. Nordwestlich von Trallsky dehnen sich feuchte, sumpfige Wiesen aus. In Trallsky leben hauptsächlich Handwerker und Bauern. Es gibt zwei kleine Tempel (Efferd, Peraine). Eines der drei Gasthäuser (zum Beispiel „Walsach & Ele“ (gut-bürgerlich) unter Wirt Joost Brinnske) oder alternativ die Wehrburg bieten Unterkunft. Viele Soldaten sind in letzter Zeit hier durchgekommen, auch die drei gesuchten. Sie waren wohl alle auf dem Weg nach Brinbaum, um beim dortigen Dammbau zu helfen und haben in der Wehrburg übernachtet. Außerdem ist die Brücke über die Brinna bei Brinbaum vor zweieinhalb Wochen teilweise von den Fluten fortgerissen worden und momentan nicht passierbar. Einzige Alternative Richtung Norden und Nordosten wäre die Umgehung der Rotaugensümpfe über Elenau, Dornacker, Firunen, Rodebrannt, Eschenfurt und Silling,

was ein Umweg von gut acht Tagen wäre! Eine Alternative also, die Sie den Helden ebenso wie eine mögliche Durchquerung der Rotaugensümpfe und Überquerung der Brinna bzw. Drulga bei Pervin schnellstmöglich ausreden sollten! Die Walsach bei Trescha zu überqueren und von dort am Ostufer weiter nach Norden und Enterwald zu reisen ist übrigens auch nicht empfehlenswert: Das Fehlen eines Pfades am Ostufer würde das Vorankommen enorm erschweren. Und die nächste Möglichkeit, die Walsach zu überqueren, ist erst wieder an der Mündung des Hursach beim gleichnamigen Gehöft.

Meile 116-134: 4. Tag, morgens. Es ist kühl und regnet leicht. Zwischen den Rotaugensümpfen, kleineren Seen, Auen und dem Walsachtal folgt der matschige Pfad weiter dem Lauf des Flusses Richtung Nordosten.

Meile 135: 4. Tag, früher Nachmittag. Es regnet kaum noch. An der Mündung der Brinna in den Walsach steht das beschauliche Städtchen Brinbaum.

Um die Reise interessanter zu gestalten können Sie natürlich Zufallsbegegnungen einbauen. Einige Beispiele:

- Ein Ochsenkarren ist im Schlamm stecken geblieben. Mit einer vereinten KK-Probe+14 können die Helden den Karren aus dem Dreck ziehen.
- Ein Flößer ist in die Walsach gefallen und in einem Strudel gefangen. Nur mühevoll kann er sich über Wasser halten und gegen die Strömung ankämpfen. Er droht, fortgerissen zu werden. Ein langer Ast, ein Seil, etwas Magie oder göttlicher Beistand können ihm bestimmt helfen.
- Einem Vogelschwarm und Verwesungsgeruch folgend finden die Helden die etwa eine Woche alte Leiche eines Holzfällers. Die roten Fellreste, die er immer noch in seiner kalten Hand umklammert hält, weisen darauf hin, daß wohl Goblins für seinen Tod verantwortlich sind.
- Ein Jäger hat jagdbares Wild aufgespürt und bietet den Helden eine gemeinsame Jagd an (siehe Anhang II).
- Die Helden werden von einer Bande Goblins überfallen (siehe Anhang III).
- Wilde Tiere fallen die Helden an (siehe Anhang II).

- Brinbaum, Südufer -

Meisterinformationen:

Das befestigte Städtchen Brinbaum am Zusammenfluß von Brinna und Walsach hat knapp 800 Einwohner plus weitere 400 im Umland. Momentan befinden sich allerdings weitaus mehr Personen in Brinbaum: Fünf Soldaten aus Neersand unter Weibel Coljew von Karenkis sind ebenso vor Ort wie der Efferd-Geweihte Bruder Aquarian von Neersand und etwa zwei Dutzend Handwerker und Wanderarbeiter aus den umliegenden Dörfern. Der Grund für diesen Menschaufmarsch ist schnell ersichtlich: In der Tat wurde ein gut 50 Schritt langer Teil der Steinbrücke über die Brinna von den Wassermassen hinfortgerissen. Damit ist nicht nur die einzige Reiseroute nach Nordosten unterbrochen - Brinbaums Stadtteile am Süd- und Nordufer sind außerdem voneinander abgeschnitten. Der Wiederaufbau scheint aber gut voranzugehen. Brinna und Walsach führen deutliches Hochwasser, und allerorten ist mit dem Bau von Dämmen aus sandgefüllten Jutesäcken begonnen worden.

Geben sie den Helden für den Rest des Tages die Möglichkeit, den Südteil des Dorfes und die Bewohner (siehe Anhänge III und V) ein wenig kennenzulernen. Folgendes erfahren sie:

- Die drei jungen Soldaten aus Neersand übernachteten vor etwa drei Wochen im Gasthaus „Brinnasfurt“. Dann brachen sie in Richtung Nordosten nach Enterwald auf, um dort wohl Waren abzuliefern. Einer von ihnen soll vor zwei Wochen, fast verhungert, erfroren und mit wirrem Verstand in Brinbaum eingetroffen sein. Im Peraine-Tempel im Nordteil der Stadt wird er momentan gepflegt. Er hat aber bislang kein vernünftiges Wort gesprochen. Niemand weiß, was den Soldaten widerfahren ist. Von den anderen beiden Soldaten fehlt jede Spur. Aus Enterwald selbst und auch aus Salsweiler sind schon länger keine Nachrichten mehr eingetroffen.
- Vor zweieinhalb Wochen stürzte ein Teil der Brücke über die Brinna ein. Die Wiederaufbauarbeiten, die von beiden Ufern gleichzeitig ausgeführt werden, kommen aber gut voran. Noch knapp eine Woche, dann sollte die Brücke wieder passierbar sein.

- Schnelle, sichere, alternative Wege nach Enterwald gibt es nicht. Eine Durchquerung der Rotaugensümpfe oder der Walberge halten die Einwohner Brinbaums zu Recht für glatten Selbstmord.
- Der Südteil Brinbaums ist vom Nordteil abgeschnitten. Kommunikation zwischen den beiden Stadtteilen ist nur bedingt möglich, zum Beispiel durch Flaggensignale, Lichtzeichen oder Ähnliches. Dies erschwert die Koordination der Bauarbeiten erheblich.
- Eine Überquerung der gut 300 Schritt breiten Brinna ist nahezu unmöglich. Die ungewöhnlich starke Strömung und die Strudel würden jedes Boot zum kentern bringen und jeden Schwimmer sofort ersäufen.
- Dank der fleißigen Arbeiter und Efferds Segen werden die Dämme bestimmt halten und Brinbaum vor einer Überschwemmung bewahren. Nichtsdestotrotz ist jede Hilfe bei den Arbeiten an Damm und Brücke willkommen. Weibel Coljew von Karenkis bietet freiwilligen Helfern einen Obulus von 5 Deut pro Tag sowie freie Verpflegung.
- Das Gasthaus „Brinnasfurt“ ist von den Soldaten und Arbeitern belegt. Die Helden werden sich ihren Schlafplatz wohl bei einem der ortsansässigen Bauern suchen müssen.
- Den Helden sollte klar werden, daß ein Vorankommen erst nach dem Wiederaufbau der Brücke möglich ist. Für weitere Nachforschungen müssen sie zumindest den Nordteil Brinbaums erreichen, um mit dem verwirrten Soldaten im Peraine-Tempel zu sprechen.

Bislang weitgehend unbemerkt hat sich in den letzten Wochen außerdem Folgendes ereignet:

Vor knapp drei Wochen trafen die drei Soldaten aus Neersand mit ihrer Warenlieferung in Enterwald ein. Dort wurden sie freudig empfangen und ruhten sich erst einmal zwei Tage aus, bevor sie sich wieder auf den Rückweg nach Neersand machten. Auf dem Weg Richtung Brinbaum machten sie etwas außerhalb der Straße Rast - Und trafen unglücklicherweise auf Zzsin'bszom, vor wenigen Tagen ihrem Eisgefängnis entkommen

und noch orientierungslos durch die Wälder streifend. Im Kampf fielen Stane von Schwertbergen und Kolkja von Hilgen. Nur der narbengesichtige Oswin von Elmsjen konnte mehr tot als lebendig entkommen, nahezu seines Verstandes beraubt. Mehrere Tage irrte er durch die Wildnis, bis er schließlich vor zwei Wochen halb erfroren, wahnsinnig und dem Hungertod nahe das Nordufer Brinbaums erreichte und bewußtlos auf dem Marktplatz zusammenbrach.

Zzsín'bszom war Oswin von Elmsjen heimlich gefolgt, und nachdem sie den Schock über eine ganze Siedlung der zweibeinigen Fleischwesen überwunden hatte, schmiedete sie ihren fürchterlichen Plan: Grundlos bösaartig und rachsüchtig wie sie nun einmal war beschloß sie, dieses Dorf und seine Bewohner langsam und qualvoll ins Verderben zu stürzen. Im direkten Kampf würde sie unterliegen. Doch ihre Macht über Insekten und Spinnen, so dachte sie, würde ihr schließlich zum Sieg verhelfen.

Vor einer Woche erkor sie eine Höhle abseits der Straße zwischen Brinbaum und Enterwald zu ihrem neuen Domizil. Dort begann sie, ein Heer von Spinnen und Insekten um sich zu scharen. Einige achtlose Reisende zwischen Brinbaum und Salsweiler fielen ihren Horden zum Opfer.

Noch einmal sammelte sie ihre Kräfte. Und just in der Nacht, in der die Helden zum ersten Mal in Brinbaum schlafen, wagt Zzsín'bszom ihre ersten Angriffe auf Brinbaum.

Hilfe, meine Helden fliegen per Djinn nach Enterwald! Was soll ich tun?

Findige Helden, besonders Magier und Geweihte, werden möglicherweise einen Weg finden, die Brinna schon vor der Vollendung der Brücke zu überqueren. Dies läuft der Dramaturgie des Abenteuers zwar etwas zuwider, muß aber dennoch nicht zu einer Sprengung des Plots führen. Erreichen die Helden früher als geplant das Nordufer Brinbaums, so ist Oswin von Elmsjen noch immer geschockt und nicht ansprechbar. Der ehemalige Kampfplatz und die Leichen der beiden anderen Soldaten sind unauffindbar, ebenso wie Zzsín'bszom und ihr Versteck. Auch die gelangweilten Soldaten in Enterwald haben keinerlei interessante Informationen für die Helden.

Die erste Nacht in Brinbaum

Meisterinformationen:

Diese Nacht werden die Helden nicht zum Schlaf kommen: Etwa vier Stunden nach Einbruch der Dunkelheit gellt plötzlich ein Schrei durch Brinbaum. Nur wenige Minuten später sieht man Frinja, die Frau des Bauern Xebbert Eelkinnen tränenüberströmt und offensichtlich in panischer Angst um Hilfe schreiend über den Marktplatz rennen. Bald ist das ganze Dorf - Und hoffentlich auch die Helden - Auf den Beinen. Frinja wachte mitten in der Nacht auf und bemerkte, daß ihr Gatte nicht neben ihr lag. Sie ging hinüber in die Stube. Das Feuer im Kamin war bereits erloschen, und da lag ihr Gatte regungslos auf der Bank. Zuerst dachte sie, er hätte mal wieder einen über den Durst getrunken, doch nachdem er auf alles Zurufen und Schütteln nicht reagierte überkam sie ein ungutes Gefühl. Als sie dann noch die beiden Bißwunden an seinem Hals bemerkte, geriet sie vollends in Panik.

Xebbert ist nicht tot, aber auch nicht bei Bewußtsein. Er reagiert auf keine Versuche, ihn ins Bewußtsein zurückzuholen. Die Bißwunden am Hals sehen flüchtig betrachtet aus, als wären sie von einem Vampir verursacht - Was im Dorf natürlich sofort zu heftigen Gerüchten führt. Mit einer gelungenen Probe auf Tierkunde+5 oder Heilkunde Wunden+7 läßt sich feststellen, daß die Bißwunden wohl eher von einem Tier, nicht jedoch von einem Raubtier stammen. Gelingt gar eine Probe auf Tierkunde+10 oder Heilkunde Wunden+12, lassen sich die Bißspuren eindeutig Riesenspinnen zuordnen. Und so ist es auch gewesen: Eine männliche Smaragdspinne, die auf Grund Zzsín'bszoms Einfluß vor zwei Tagen zusammen mit ihrer Familie in Almin Hinzkes Scheune ihr Domizil bezogen hat, ist nachts durch den Schlot des erloschenen Ofens in das Haus eingestiegen und hat dort den angetrunkenen, schlafenden Xebbert gebissen. Die Smaragdspinne hat das Haus auf gleichem Weg wieder verlassen. Xebbert ist durch die Giftwirkung bewußtlos, aber nicht in Lebensgefahr, und wird in den nächsten Stunden wieder aufwachen. Mit einer Probe auf Sinnesschärfe+3 läßt sich erkennen, daß die Asche im Ofen auf ungewöhnliche Weise verwirbelt wurde und teilweise den Fußboden verschmutzt hat - Ein Hinweis darauf,

daß kürzlich etwas durch den Kamin gekrochen ist. Der Kamin würde einem schlanken, kleinen Menschen durchaus Zugang ermöglichen. An Türen und Fenstern sind keine Einwirkungen von Gewalt zu bemerken. Von der Dorfbevölkerung hat niemand etwas Verdächtiges gehört oder gesehen.

Auch wenn die Helden vielleicht dagegen protestieren wird Xebbert der Obhut des Boron-Geweihten Nekarion übergeben - Sollte er tatsächlich von einem Vampir gebissen worden sein und sich binnen der nächsten Tage selbst in einen verwandeln, soll der Geweihte ihn von seinem Schicksal erlösen.

Die Smaragdspinnen haben noch zwei weitere Opfer in dieser Nacht gefordert: Pitjow, der Enkel von Almin Hinzke ist im Schlaf von einer männlichen Smaragdspinne gebissen worden und in der selben Nacht bislang unbemerkt gestorben. Auch hier drang die Spinne durch den Kamin ins Haus ein und hat entsprechende Spuren hinterlassen. Das dritte Opfer ist der Soldat Anshag von Garbeldüne, der Wachdienst im Aussichtsturm nahe des Flößerhafens hatte. Er wurde im Schlaf von gleich drei männlichen Smaragdspinnen angefallen und trägt Bißwunden an Hals, Beinen und Unterarmen. Er wird am nächsten Morgen stark geschwächt, benebelt und kränklich aufwachen.

Nur mit Mühe (Fährtsuche+12) lassen sich Spinnenspuren im Matsch um den Wachturm, die beiden Bauernhäuser und die Scheune von Almin Hinzke finden.

Der nächste Tag

Meisterinformationen:

Der nächste Morgen beginnt mit Regen und weiteren schlechten Nachrichten: Falls die Helden es nicht in der vorhergehenden Nacht bereits in Erfahrung bringen konnten, werden die beiden anderen Opfer des vermeintlichen Vampirs bemerkt. Ein Schrei dringt aus dem Haus von Almin Hinzke, und schnell verbreitet sich das Gerücht, daß sein Enkel Pitjow ebenfalls Opfer des nächtlichen Räubers geworden ist. Anshag von Garbeldüne wird am nächsten Morgen von der Wachablösung geweckt. Er bemerkt mit Schrecken die Bißwunden an seinem Körper, fühlt sich ausgesprochen schlecht und läßt sich nur mit Gewalt und unter Schreien zum Boron-Tempel geleiten.

Bei ihren Nachforschungen sollte den Helden auffallen, daß alle Opfer sich in unmittelbarer Nähe von Almin Hinzkes Scheune befunden haben. Notfalls helfen Sie mit KL-Proben oder Meisterpersonen nach.

Bereits bei der Untersuchung des Heuhaufens in der Scheune werden die Helden von drei männlichen Smaragdspinnen angegriffen (siehe Anhang IV). Unter dem Heuhaufen findet sich ein Loch im Boden, das sich zu einer kleinen Grotte hin öffnet, in der gerade so ein Mensch aufrecht stehen kann. Hier haben die Smaragdspinnen ihr Nest, in dem bereits grüne, schleimige Eier ausgebrütet werden. Es kommt zum Kampf mit den verbleibenden Spinnen.

Nun ist auch der abergläubischste Bewohner Brinbaums von der Vampir-Theorie abgekommen. Auf Nachfragen erhalten die Helden erste Hinweise auf die heilkundige Kräuterfrau Haraike, die etwa fünf Meilen südwestlich von Brinbaum eine Hütte am Rande der Rotaugensümpfe bewohnt. Heute sollten die Helden aber keine Gelegenheit mehr bekommen, die Hütte aufzusuchen, da sich die Ereignisse in Brinbaum überschlagen. Folgendes wird die Helden an diesem Tag beschäftigen:

- Ein menschlicher Schrei aus Richtung der Imkerei gellt durchs Dorf. Schon von der Ferne ist ein aggressives Summen zu hören. Der Imker Jarle Sewerski und sein Sohn Travin rollen sich am Boden, über und über mit Bienen bedeckt. Ihre Imkerpfeifen sind zu Boden gefallen. Jeder, der sich den Bienenstöcken nähert wird sofort attackiert (siehe Anhang IV). Werden die Stöcke trotz der Proteste der Imkerfamilie nicht bald verbrannt oder in die Walsach geworfen droht der Dorfbevölkerung ernsthafte Gefahr.
- Die Arbeiter werden von riesigen Stechmückenschwärmen in ihrer Arbeit behindert (siehe Anhang IV). Ein panischer Arbeiter stürzt in die Brinna und droht zu ertrinken. Durch Unachtsamkeit stürzt fast ein Damm ein. Man beschließt, Fackeln aufzustellen, um das Ungeziefer zu vertreiben. Die Helden werden in den Keller von Xebbert Eelkinnens Haus geschickt um Fackeln und Zunderzeug zu holen. Dort wird jeder Held von einer Gruftassel angefallen (siehe Anhang IV).

- Wulfe Sjepensens junge Tochter Yoline rennt schreiend durch das Südtor ins Dorf. Sie war wohl im Wald Pilze sammeln. Jetzt krabbelt ein ganze Horde Waldspinnen hinter ihr her (siehe Anhang IV).

Natürlich können sie sich noch weitere Herausforderungen für die Helden ausdenken, sollten es aber zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht übertreiben. Aus dem Nordteil Brinbaums kommen per Flaggsignal ebenfalls Nachrichten über seltsame Angriffe von Spinnen und Insektenschwärmen. Erstaunlicherweise machen die Tiere einen großen Bogen um den Peraine-Tempel. Alles in allem scheint die Natur verrückt zu spielen: Das aggressive Verhalten und geballte Auftreten von Insekten und Spinnen regt viele zu Spekulationen und abergläubischen Ängsten an. Neben den Rotaugensümpfen, bösen Dämonen und Götterfrevlern machen viele die Hexe Haraike verantwortlich: Das jähzornige alte Weib war in letzter Zeit besonders seltsam. Gritten Kromasow und Wulfe Sjepensen wissen sogar zu berichten, daß ihr die Kräuterfrau vor vier Tagen Geschichten vom „Untergang Brinbaums“ erzählt habe. Haraike wies anscheinend explizit darauf hin, daß sie nicht vom Hochwasser sondern von der Rückkehr irgendeiner Königin spräche. Mit dem Grobschmied Ugo Anrikow hat sich Haraike wohl vor einer Woche heftig gestritten. Sie soll Sätze wie „Zwölfmal verflucht sollt ihr alle sein!“ und „Brinbaum wird bald sein Ende finden, und du Ignorant feilscht um einen Deut!“ geschrien haben. Ugo kann diesen Streit bestätigen. Haraike hat vor etwas mehr als einer Woche vier bronzene, übergroße „Imkerpfeifen“ bei ihm in Auftrag gegeben. Man wurde sich über den Preis zunächst nicht einig. Außerdem machte Haraike ein Geheimnis darum, was sie mit den Pfeifen vor habe. Die Hexe hat die „Imkerpfeifen“ vor drei Tagen abgeholt und bezahlt. Seit dem hat sie niemand mehr in Brinbaum gesehen. Es wird beschlossen, das alte Weib umgehend am Morgen des nächsten Tages aufzusuchen.

Die folgende Nacht können Sie nach Belieben mit kleineren und größeren Angriffen von Spinnen und Insekten ausschmücken. Lassen Sie Ihren Helden aber noch einige Kraftreserven. Die zweite Nachthälfte sollte auf jeden Fall beängstigend ruhig verlaufen.

Ein neuer Morgen

Meisterinformationen:

Der nächste Morgen beginnt wie die sprichwörtliche Ruhe vor dem Sturm: Die Sonne scheint. Fleißig werkeln die Arbeiter an den Dämmen und der Brücke. Die Familie um Almin Hinzke betet andächtig im Boron-Tempel. Xebbert Eelkinnen und Anshag von Garbeldüne geht es deutlich besser. Den ganzen Morgen sieht man nicht die Spur eines Insektes, nicht einmal eine Stubenfliege.

Haraikes Hütte liegt etwa fünf Meilen südwestlich von Brinbaum. Unterwegs werden die Helden von einem großen Schröter (siehe Anhang IV) angegriffen. Schließlich erreichen die Helden die circa 7x7 Schritt große und vier Schritt hohe Holzhütte, die am Rande eines Mischwäldchens steht. Nur wenige Meilen hinter der Hütte kann man bereits die dampfenden Feuchtgebiete der Rotaugensümpfe erkennen. Aus dem Kamin steigt kein Rauch auf. Auf ein Klopfen folgt keine Reaktion. Türen und Fenster sind verschlossen oder von innen verrammelt und lassen sich nur mit Gewalt (KK+3) öffnen. Die Tür hat seltsamerweise kein erkennbares Schloß. Um die Hütte herum sind keine Spuren zu entdecken.

Haraikes Hütte

Allgemeine Informationen:

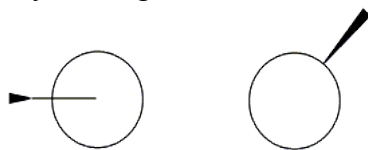
Die Hütte ist tatsächlich verlassen und ziemlich unaufgeräumt. In dem einzigen Raum steht - Von der Eingangstür aus gesehen - Rechts ein ungemütlich wirkendes Holzbett mit zersaustem Bettzeug, über dem ein leerer Vogelkäfig hängt, daneben eine kleine Holztruhe und eine Kommode. Die Wand gegenüber wird von einem schmutzigen Tischchen und einem Regal eingenommen, in dem zahlreiche Fläschchen, Tiegel und Phiolen sowie vier kleine Holzschatullen stehen. Links sind ein Kamin und ein kleiner Herd in die Wand eingelassen, über denen getrocknetes Fleisch, Fisch und Gemüse hängt, daneben befindet sich ein kleiner Metallschrank. In der Mitte des Raums steht ein grober Holztisch und vier Stühle. Auf dem Tisch liegt auf einem roten Samtkissen eine Glaskugel und ein Astrolabium. Auf dem großen Tisch und dem staubigen Boden sind Pergamentblätter und Bücher verstreut.

Großer Tisch

Spezielle Informationen:

Unter den Pergamenten und Büchern befinden sich einige interessante Dinge:

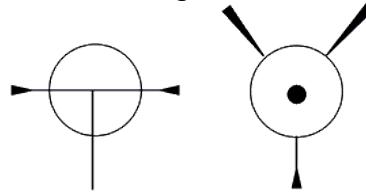
- Eine handschriftliche Aufzeichnung über aktuelle Sternkonstellationen:
„Kor in der Gans und orthogonal zum Delphin: Den Hütten wird Krieg drohen. Doch nicht vom Wasser geht die Gefahr aus. Horas im Raben und in Konjunktion zu Marbo: Die alte Königin wird auferstehen und den Tod bringen. Nandus im Helden in Konjunktion zu Levthan: Die da kommen werden die Weisheit des Alters und das Feuer der Leidenschaft benötigen.“
- Die primitive Skizze einer Art „Imkerpfeife“. Ungewöhnlich an der Zeichnung ist die an die Pfeife gebundene Fackel.
- Eine weitere Skizze, von offensichtlich fachkundiger Hand gezeichnet und in Rogolan beschriftet, die ein seltsames Bauteil darstellt.
- Eine vergilbte Ausgabe von „Premis Tierleben“. Die Kapitel über Spinnen und Insekten sind mit Buchzeichen markiert.
- Der erste Band der „Trilogie der Beherrschung“. Die Seite über die druidische Macht über Tiere ist markiert und mit zahlreichen handschriftlichen Notizen versehen.
- Ein zerknittertes Stück Pergament, auf dem folgende Worte stehen: *„Klug ist der welcher kennt die Zeichen Rahjas und Levthans.“*. Darunter sind zwei offensichtlich unvollständige astrologische Symbole gemalt:



Meisterinformationen:

Die Glaskugel dient selbstverständlich dem Blick in die Zukunft, läßt sich aber nur von Haraike selbst aktivieren. Mit Kenntnissen in Rogolan und einer gelungenen Probe auf Feinmechanik+8 oder Mechanik+16 läßt sich das Bauteil auf der zwergischen Skizze als Druckventil identifizieren. Das zerknitterte Stück Pergament ist der erste Teil eines kleinen Rätsels, das sich Haraike zur Prüfung der Helden ausgedacht hat. Auf dem Pergament

liegt eine abgewandelte Form des Cryptographo Zauberschrift. Mit einer gelungenen Probe auf Sternkunde, Götter/Kulte oder mit Hilfe des Astrolabiums müssen die astrologischen Symbole für Rahja und Levthan zeichnerisch vervollständigt werden:



Dann erscheinen wie von Geisterhand geschrieben weitere Worte auf dem Pergament: *„Klugheit alleine reicht nicht. Man muß auch den Mut besitzen sie einzusetzen. Mutig ist der welcher findet die verborgenen Geheimnisse der Esse.“*

Kamin

Spezielle Informationen:

Die Asche ist zwar kalt, sieht aber noch relativ frisch aus. Der Kamin wurde wohl offensichtlich in den letzten Tagen noch benutzt.

Meisterinformationen:

Haben die Helden das Rätsel auf dem vergilbten Pergament, das sie auf dem großen Tisch gefunden haben bereits gelöst, wimmelt es im Kamin plötzlich von kleinen, grau-schwarz gestreiften Spinnen, die sich mittels Tierkunde+4 als hochgiftige Saguraspinnen identifizieren lassen. Die Spinnen lassen sich durch nichts vertreiben, und jeder Versuch, im Kamin ein Feuer zu entzünden scheitert seltsamerweise. Erst wenn einer der Held in den Kamin steigt oder zumindest seine Hand hineinstreckt - Wozu eine MU-Probe+2 notwendig ist - Lösen sich die Spinnen plötzlich in Luft auf. Sie waren nur eine Illusion. Die Illusion (Auris Nasus Oculus) läßt sich auch mittels eines Odem Acanum bemerken und durch Illusion auflösen+7 (Kosten: 8 AsP) beenden. Im Kamin versteckt kann man nun ein weiteres Stück Pergament ertasten. Auf diesem steht geschrieben: *„Klugheit und Mut allein sind schierer Gewalt nicht gewachsen. Und so muß manchmal die Kraft über Sieg und Niederlage entscheiden. Kräftig ist der welcher zerdrückt die Frucht des Walbaumes mit bloßen Händen.“*

Tischchen und Regal

Spezielle Informationen:

Das Tischchen scheint uralte zu sein. Es ist mit eingetrocknetem Blut, Speiseresten, Schimmel und anderem ekelhaften Zeug verschmutzt.

Die beschrifteten Tiegeln, Fläschchen und Phiole enthalten getrocknete Kräuter, Kräutertinkturen, Tränke und Salben. Dazwischen stehen auch einige Flaschen Kwassetz und Met sowie eingelegtes Obst und Gemüse, Kartoffeln, Honig und Marmelade. Die Holzschatullen enthalten Verbandszeug sowie Glasgeräte und alchemistische Experimente.

Meisterinformationen:

Man findet: 3 eingelegte Alraunen, 1 getrocknetes Belmartblatt, 2 eingelegte Donfstängel, 6 getrocknete Gulmondblätter, 2 frische Jorugawurzeln, Shurinknollengift, Tarnelensalbe (5 Anwendungen), Wirselsalbe (2 Anwendungen, je 1W6+4 LeP), Heiltrank (3W6 LeP), Zaubetrank (3W6+4 AsP), MU-Elixier (MU+3 für 5 SR).

In einem der Kästchen befindet sich ein komplettes Alchemie-Set, in einem anderen alchemistische Zutaten nach Meisterentscheid.

Haben die Helden die beiden ersten Rätsel von Haraïke gelöst erscheint wie aus dem Nichts eine nahezu faustgroße Walnuß auf dem Tischchen. Mit einer KK-Probe+4 muß ein Held diese mit bloßer Hand zerdrücken. Knacken die Helden die Nuß auf andere Art und Weise, so setzt sie sich augenblicklich von selbst wieder zusammen. Ist die Nuß erst einmal mit bloßen Händen geknackt worden findet sich darin ein zusammengeknülltes Stück Pergament. Auf diesem steht: „*Ihr habt eure Fähigkeiten wahrlich unter Beweis gestellt. Holt nun den Grund Eures Besuches ab.*“. Darunter ist eine einfache Karte gezeichnet, auf der sich eindeutig Haraïkes Hütte, das Wäldchen und die Sümpfe identifizieren lassen. Die Stelle, an der das Wäldchen in die Sümpfe übergeht ist mit einem X markiert.

Herd und Metallschrank

Spezielle Informationen:

Am Herd fällt nichts Besonderes auf. Der Metallschrank enthält nur billiges Geschirr, Besteck und Kochutensilien.

Vogelkäfig

Spezielle Informationen:

Der Käfig ist weitgehend leer, enthält aber noch Reste von Getreidekörnern, Kot und Vogelfedern.

Meisterinformationen:

Die Federn lassen sich nach einer gelungenen Probe auf Tierkunde+6 als Rabenfedern identifizieren.

Kommode

Spezielle Informationen:

Die Kommode enthält alte, abgetragene Kleider und Accessoires wie Röcke, Hemden, Jacken, Umhänge, Unterwäsche, Socken, Kopftücher, Handschuhe, Schals, Mützen und Stiefel. Außerdem findet man Stoffreste und Wollknäuel.

Schrank

Spezielle Informationen:

Hier hängen weitere alte Kleider von Haraïke: Mäntel, Umhänge und Hemden.

Große Holztruhe

Spezielle Informationen:

In der unverschlossenen Truhe befinden sich Zunderzeug, Lampenöl, Fackeln, Kerzen, Schreibutensilien, Nähzeug, ein Dolch, Hygieneartikel sowie Geld und Edelsteine im Wert von 5D.

Am Rande der Rotaugensümpfe

Meisterinformationen:

Die markierte Stelle liegt etwa fünf Meilen westlich von Haraïkes Hütte und läßt sich mit einer gelungenen Orientierungsprobe leicht finden. Obwohl die dampfenden Sümpfe noch ein Stück entfernt liegen müssen die Helden auch hier schon mit Sumpflöchern, Sumpfranzen (siehe Angang II) und Borbarad-Moskitos (siehe Anhang IV) rechnen. An der markierten Stellen liegt unter einer Trauerweide für jeden Helden eine der seltsamen bronzenen „Imkerpfeifen“ mit dem zwergischen Ventil, an die eine Fackel gebunden ist.

Die „Imkerpfeifen“

Meisterinformationen:

Bei der Konstruktion handelt es sich um eine Art „aventurischen Flammenwerfer“. Ist die Fackel nicht entzündet stößt beim Betätigen des Ventils nur übelriechendes Sumpfgas aus. Bei brennender Fackel entzündet sich das Gas zu einem kurzen Feuerstoß, der in einem Radius von zwei Schritt bei allen Lebewesen 3W6+3 SP anrichtet. Bei Schwarminsekten entsprechen die SP der Anzahl der getöteten Tiere. Getroffene Lebewesen erhalten außerdem jede weitere KR 1W6 SP bis das Feuer gelöscht wird oder nach 10 KR von alleine ausgeht. Durch je 10 SP durch Feuer sinken FF, CH, AT und PA um jeweils 1 Punkt. Die Werte regenerieren sich alle drei Tage um 1 Punkt. Werden die Brandwunden nicht ordnungsgemäß versorgt bleiben die CH-Einbußen permanent.

Jede „Imkerpfeife“ enthält Gas für 20 Feuerstöße. Die Handhabung ist nicht ungefährlich: Bei entzündeter Fackel muß der Anwender für jeden Feuerstoß eine GE-Probe ablegen. Mißlingt diese, kann dies unangenehme Konsequenzen haben: 1-3: Das Ventil funktioniert ordnungsgemäß. 4-11: Der Gasstoß ist wirkungslos verpufft ohne sich zu entzünden. 12-14: Dito. Außerdem erlischt die Fackel. 15-18: Der Überdruck hat zwei Gasstöße auf einmal gelöst. Im Umkreis von drei Schritt werden 4W6+4 SP angerichtet, doch der Anwender hat sich selbst die Hand verbrannt und erleidet 1W6+1 SP. 19: Der Stoß geht wörtlich nach hinten los. Nur der Anwender erleidet die vollen 3W6+3 SP. 20: Die „Imkerpfeife“ explodiert. Der Anwender und alle im Umkreis von einem Schritt erleiden 2W6+2 TP durch die Metallsplinter und 5W6+5 SP durch das Feuer, in zwei Schritt Entfernung noch 1W6+1 TP und 4W6+4 SP, in drei Schritt Entfernung 3W6+3 SP und so weiter.

Das Wiederauffüllen leerer „Imkerpfeifen“ ist kein einfaches Unterfangen. Zunächst einmal muß eine Sumpfgasquelle gefunden werden. Um dann das Gas einzufüllen muß die Spitze der Pfeife in den Gasstrom gehalten und das Ventil richtig bedient werden (Proben auf Feinmechanik oder Mechanik+2 sowie auf Alchimie+4). Die Herstellung eines Ventils sollte nur einem erfahrenen zwergischen Feinmechaniker möglich sein.

Haraike die Hex'

Meisterinformationen:

Auf dem Rückweg nach Brinbaum bemerken die Helden, daß aus Haraikes Hütte Rauch aufsteigt und die Fenster geöffnet wurden. Betreten sie die Hütte sehen sie das alte Kräuterweiblein am Herd stehend in einer Suppe rühren. Auf ihrer Schulter sitzt ihre Schleiereule Algotha. Haraikes Besen steht neben ihr. Mit einem freundlichen „Ihr kommt gerade recht, die Suppe ist fertig!“, bittet sie die verdutzten Helden, an dem nunmehr aufgeräumten und gedeckten Tisch Platz zu nehmen. Sie drängt die Helden zur Eile. Die magisch verfeinerte Kräutersuppe hat mehrere positive Wirkungen: Alle temporären Einbußen durch Gifte oder Krankheiten werden neutralisiert (Vergiftungen und Krankheiten per se werden aber nicht geheilt). Die Ausdauer wird komplett regeneriert, Erschöpfungen fallen weg. Außerdem regeneriert jeder Held 1W6 LeP. Während des Essens weiß Haraike Folgendes zu berichten:

- Sie ist für die Angriffe auf Brinbaum nicht verantwortlich.
- Vor etwa drei Wochen spürte sie eine Erschütterung des astralen Gleichgewichts. Eine magisch begabte und äußerst mächtige, unbekannte Entität scheint erwacht zu sein. Sie muß sich momentan irgendwo östlich von Brinbaum befinden.
- Sie befragte ihre Glaskugel und die Sterne, die Folgendes prophezeiten: Eine unbekannte Macht wird Brinbaum an den Rand des Untergangs bringen. Vom Hochwasser geht keine Gefahr aus. Spinnen und Insekten werden dagegen eine wichtige Rolle spielen. Zum Glück werden ein paar Abenteurer kommen und dem Schicksal entgegentreten.
- Ihre Versuche, die Dorfbevölkerung zu warnen waren erfolglos.
- Sie erklärt den Helden gerne die Funktionsweise der seltsamen Pfeifen. Den Grundkörper hat sie von den Ugo Anrikow anfertigen lassen. Sie hat sie dann selbst mit Sumpfgas gefüllt, konnte die gefüllten „Imkerpfeifen“ aber wegen ihrer körperlichen Gebrechen nicht mehr zurücktragen. Woher sie die Bauanleitung und die zwergischen Ventile bekommen hat wird wohl für immer Haraikes Geheimnis bleiben.

- Die Schlacht um Brinbaum -

Meisterinformationen:

Haraike drängt die Helden zum schnellen Aufbruch und begleitet sie nach Brinbaum.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Abenddämmerung hat bereits eingesetzt als ihr euch Brinbaum nähert. Nichtsdestotrotz ist das Städtchen zu Eurer Überraschung taghell erleuchtet: Überall in Brinbaum scheinen brennende Fackeln aufgestellt worden zu sein, die das Dorf in ein flackerndes, unheimliches Licht tauchen. Doch noch viel erschreckender ist, was Ihr in dem Fackelschein erkennen könnt: In Brinbaum scheint ein namenloses Chaos ausgebrochen zu sein. Überall, auf den Gassen, den Hauswänden, den Dächern und Bäumen krabbeln unzählige Spinnen und Käfer. Das aggressive Summen von Millionen von Mücken, Moskitos und Bienen erfüllt die Luft, immer wieder von menschlichen Schreien durchbrochen. Dazwischen könnt ihr vereinzelt Menschen erkennen, die sich mutig aber hoffnungslos den Massen von Insekten mit Feuer und Stahl entgegenstellen. Andere rennen panisch im Kreis. Und allzu viele liegen bereits regungslos am Boden während ein Strom von Spinnen über sie hinwegkriecht.

Meisterinformationen:

Die allgemeine Situation in Brinbaum ist in der Tat chaotisch: Zzsin'bszom hat so ziemlich alles an Spinnen und Insekten der Umgebung unter ihre Kontrolle gebracht und zum Angriff auf Brinbaum aufgerufen. Sie selbst weilt noch immer in ihrer Höhle. Nur wenige Bewohner Brinbaums haben rechtzeitig die Flucht aus dem Städtchen geschafft. Die meisten haben sich in ihre Häuser eingeschlossen und Fenster und Türen verrammelt - Doch die kleinen Insekten dringen durch jede Ritze, jeden Spalt, jedes Loch in die Häuser ein. Die Soldaten und einige wenige mutige Dorfbewohner kämpfen in den Gassen gegen die Übermacht, doch wie erfolglos ihr Kampf bisher war zeigen die vielen, überall herumliegenden Leichen. Die wenigen noch Lebenden sind in arger Bedrängnis.

Jetzt können Sie den Helden nochmals alles an Spinnen und Insekten (siehe Anhang IV)

entgegenschießen was die bornländische Fauna zu bieten hat. Machen Sie es den Helden nicht zu leicht - Die Hälfte der „Ladungen“ aus den „Imkerpfeifen“ sollten sie schon verbrauchen, um sich durch den Südteil Brinbaums durchzukämpfen. Dabei gilt es, die zerbrechliche Haraike zu schützen, die sich nur schwer zu wehren vermag. Nach und nach sollte den Helden klar werden, daß der Kampf um Brinbaum nicht zu gewinnen ist.

Sich beritten in den Kampf zu stürzen ist übrigens nicht ratsam - Die Pferde würden angesichts der Übermacht an widerlichen Kreaturen scheuen und ihren Reiter abwerfen.

Folgenden Ereignisse und Informationen begleiten den Kampf der Helden in und um Brinbaum:

- Ein Teil der Dorfbevölkerung hat sich in den Boron-Tempel geflüchtet. Erstaunlicherweise machen die Insekten und Spinnen einen großen Bogen um den Tempel. Der Boron-Geweihte Nekarion Boronsfeld hat erfahren, daß der Peraine-Tempel im Nordteil Brinbaums anscheinend ebenso gemieden wird.
- Weibel Coljew von Karenkis ist schwer verwundet (Rest-LeP: 10) und wird von mehreren Spinnen bedrängt. Helfen die Helden ihm, so wird er sich ihnen dankend anschließen. Seine Männer sind alle tot. Er ist der festen Überzeugung daß der Kampf um Brinbaum nicht zu gewinnen ist.
- Ein Hilfeschrei aus einem der Bauernhäuser läßt die Helden aufhorchen. Sie können gerade noch sehen, wie mehrere Spinnen in den Kamin des Hauses klettern. Ehrensache, daß die Helden den bedrängten Bauersleuten zur Hilfe eilen. Dumm nur, daß Türen und Fenster von innen verrammelt sind und keiner sich anschickt aufzumachen.
- Zwischen den beiden Teilstücken der Brücke klafft immer noch ein Spalt von gut 20 Schritt. Haraike drängt jeden verdutzten Helden dazu, sich einen Besen zu besorgen. In praktisch jedem Haus befindet sich mindestens einer - Allerdings haben sich viele Bewohner in ihre Häuser eingeschlossen und öffnen nur unwillig eine Tür oder ein Fenster. Schaffen es die Helden

dennoch, die Besen zu beschaffen, werden sie Haraikes Magie hautnah miterleben dürfen - Haraike verzaubert jeden Besen kurzerhand in ein Fluggefährt. Der Zauber hält allerdings nur wenige Minuten, und das Fliegen erfordert einiges an Geschick - Besonders, wenn man im Flug noch von Insektenschwärmen attackiert wird. Verlangen Sie von den Helden Proben auf Fliegen, Akrobatik+3 oder Körperbeherrschung+6. Damit sollte es den Helden möglich sein, den Nordteil Brinbaums zu erreichen. Für einen Weiterflug bis nach Enterwald reicht die Zaubervirkung auf jeden Fall nicht aus.

- Kommen die Helden nicht von alleine auf die Idee, dem Peraine-Tempel einen Besuch abzustatten, so wird ihnen die Geweihte Periuscha Agrajew hilfesuchend aus einem Fenster des Tempels zuwinken.

Im Peraine-Tempel (Meisterinformationen)

In der Tat ist der Peraine-Tempel bislang von der Invasion der Spinnen und Insekten verschont geblieben. Der göttliche Segen muß wohl dafür verantwortlich sein - Eine bessere Erklärung hat man auch hier nicht.

Im Inneren des Tempels hat eine illustre Gesellschaft Unterschlupf gefunden. Neben der Geweihten Periuscha Agrajew und einigen Bürgern aus dem Nordteil Brinbaums sind auch vier Gardisten hier.

Oswin von Elmsjen ist mittlerweile wieder bei klarem Verstand und kann den Helden alles erzählen - Von der ereignislosen Reise nach Enterwald, dem Kampf gegen Zzsinsom und dem Ableben seiner Gefährten, seiner Flucht durch die Wildnis und seiner Ankunft in Brinbaum.

Es wird Kriegsrat gehalten. Der Kampf um Brinbaum scheint aussichtslos zu sein. Gegen die Massen an Insekten und Spinnen ist man machtlos. Zzsinsom ist offensichtlich für dies alles verantwortlich und befindet sich wohl noch immer irgendwo östlich der Stadt. Der Ausbruch aus dem Peraine-Tempel im Morgengrauen wird beschlossen. Danach will man den Weg gen Osten einschlagen um Zzsinsom zu finden und auszuschalten. Die

Gardisten und Oswin von Elmsjen schließen sich den Helden gerne an, nach Meisterentscheid auch noch einige der Bürger Brinbaums. Die Peraine-Geweihte wird die Helden vor dem Ausfall von allen Gebrechen (Wunden, Vergiftungen, Krankheiten) heilen. Um sich aus der Stadt zu kämpfen sollten die Helden die restlichen Ladungen ihrer „Imkerpfeifen“ verbrauchen.

Finale (Meisterinformationen)

Haben sich die Helden erst einmal aus der Stadt herausgekämpft werden sie wohl schleunigst den Weg Richtung Osten entlang der Walsach einschlagen. Unterwegs weist Oswin von Elmsjen auf den ehemaligen Kampfplatz hin, an dem immer noch die Leichen der beiden anderen Soldaten liegen. Von den Pferden fehlt jede Spur. Dies ist der Moment, in dem Zzsinsom aus dem Hinterhalt zuschlägt. Sie ist natürlich nicht allein – Je nachdem, was sie ihren Helden noch zutrauen, hat sie eine mehr oder minder große „Leibwache“ aus Spinnen und Insekten dabei. Mit Zzsinsoms Tod fällt auch der Beherrschungszauber in sich zusammen. Die Spinnen und Insekten brechen ihre Attacken ab, Brinbaum ist gerettet.

Epilog (Meisterinformationen)

Nach Zzsinsoms Tod ist das Abenteuer natürlich noch nicht zu Ende. In Brinbaum müssen unzählige Verletzte und Tote versorgt werden. Die Brücke ist immer noch nicht vervollständigt. Und die Soldaten in Enterwald sowie Rowin von Majewsky in Neersand warten auf einen Bericht.

Für das Bestehen des Abenteuers bekommt jeder Held 600 AP. Darüber hinaus können Sie noch bis zu weitere 100 AP für gutes Rollenspiel, besondere Ideen, etc. vergeben. Spezielle Erfahrungen könnten die Helden beispielsweise in Kampftalenten oder Tierkunde erhalten.

Ich hoffe, das Abenteuer hat Ihnen und Ihrer Gruppe gefallen. Über eine positive Resonanz oder konstruktive Kritik würde ich mich freuen.

rene_schaal@gmx.net

- Anhang I: Sitten und Bräuche im östlichen Bornland -

Kleidung

Entsprechend ihrem Stand sind die einfacheren Bürger des östlichen Bornlands meist in Leder und einfachen Stoff gekleidet. Die typische Tracht der Männer besteht aus einem schräg geschlossenen, dunklen Kittel, einer Pluderhose mit Wickelgamaschen und Filz- oder Pelzmützen. Frauen tragen meist kittelähnlich geschnittene Blusen und mehrere Lagen Röcke, eine Schürze und ein haubenartiges Kopftuch.

Travias Gunst und Peraines Segen

Die bornländische Gastfreundschaft ist legendär. Selbst arme Leute tischen einem Gast alles auf, was Feld und Keller noch zu bieten haben. In der meist von einem großen Kachelofen dominierten bornländischen Stube werden Kohlsuppe, gesäuertes Gemüse, Pilze, Vollkornbrot, Speck, geräucherter Fisch, Hammel- und Rinderbraten sowie Kartoffeln in unterschiedlichen Variationen gereicht. Dazu trinkt man selbst gebrannten Kwassetz, Met, Meskinnes oder Kräutertee. Bevor man die Stube betritt tauscht man seine Straßenschuhe gegen filzene Taposchen aus. Übernachtungsgästen wird trotz der Enge jeglicher Komfort offeriert, oft sogar ein eigenes Zimmer geräumt und für den Gast mit Blumen geschmückt.

Angebaut wird zumeist Kohl, Möhren, Gurken, rote Beete, Zwiebeln oder Kartoffeln. Gezüchtet werden neben Ziegen, Schafen und den bunten Bornlandrindern zu weils auch Karene. An den größeren Flüssen ist außerdem der Fischfang eine willkommene Nahrungs- und Geldquelle. Darüber hinaus spielen Forstwirtschaft und Imkerei wichtige Rollen im Bornland.

Kulturelle Errungenschaften

Walsarella - Der berühmte bornländische Partnertanz - wird bei allen Gelegenheiten getanzt: Auf Erntefesten, Hochzeiten und Jahrmärkten - Oder in einer Taverne, nachdem zu viel Kwassetz geflossen ist.

Malerei und Theater spielen im Bornland eine eher untergeordnete Rolle. Dafür verstehen sich viele Bornländer ausgezeichnet auf die Schnitzkunst. Auch die Musik ist eher volkstümlich: Melancholische Lieder mit meist

unpassend derben und anzüglichen Texten werden oftmals im Chor gesungen, begleitet von Saiteninstrumenten wie der Balalaika.

Die Zeit vertreiben sich die Bornländer gerne mit ebenso derben Spielen: Armdrücken, Messerwerfen und Bolzenwerfen sind äußerst beliebt - Wie auch zahlreiche Würfelspiele.

Aberglaube

Der Glaube an die Hausgeister ist im Bornland tief verwurzelt - kein Wunder, daß die meisten bornländischen Hütten mit Marksteinen und Schnitzereien verziert sind, die an die Toten erinnern sollen. Und in den Hütten dürfen Götterbildchen - vor allem vom Peraine und Travia - natürlich auch nicht fehlen.

Über die Walberge erzählt man sich entlang der Walsach einige Schreckensgeschichten. Der Nagrach soll direkt im Schlund des gleichnamigen Erzdämonen entspringen. Und überhaupt soll es in dem Gebirge von Goblins, finsternen Druiden, Drachen und namenlosen Schreckgestalten geradezu wimmeln. Die Gerüchte über Diamanten, Gold, Endurium, Obsidian und andere wertvolle Erze und Metalle haben schon so manchen Abenteurer in die Walberge geführt - Zurückgekehrt ist bislang kaum einer. In den Rotaugensümpfen sollen Irrlichter, Untote und sogar Dämonen hausen. Und dann gibt es natürlich noch zahlreiche Erzählungen über die berüchtigten Flußpiraten der Walsach.

Typische bornländische Namen

weibliche Vornamen:

Alinja, Boronje, Charinje, Dorlin, Elkwine, Gritten, Haraike, Ifirnja, Kundra, Luta, Malinja, Permiane, Praioschka, Stine, Winja, Yassula

männliche Vornamen:

Baerjan, Daanje, Elko, Elkwijn, Firnjan, Jaakon, Mjesko, Nassin, Neerjan, Norbo, Oswin, Panek, Rowin, Travin, Ugo, Ulmjan, Wolpje, Wulfen

Nachnamen:

Arauken, Baern, Bornski, Brinnske, Dappersjen, Firunkis, Gerbensen, Gerberow, Hjalmarevkow, Ilmensen, Karenkis, Karjensen, Muselken, Oувensen, Peddersen, Sewerski, Sjepensen, Ulmensen, Walroder, Walsareff, Wolpjes

- Anhang II: Animalia -

Allgemeines zu Jagd und Kampf gegen Tiere findet sich in der Spielhilfe „Zoo-Botanica Aventurica“.

Schwarzbären

Gelegentlich sind diese einzelgängerischen, riesigen Bären in den dichten, bornländischen Nadelwäldern anzutreffen. Solange man sie nicht reizt sind sie Menschen gegenüber eher scheu.

INI: 7+1W6, **AT:** 11 (Tatzen), 13 (Biß), **PA/AW:** 6, **TP:** 2W6+1 (Tatzen), 2W6+4 (Biß), **RS:** 3, **LeP:** 75, **AuP:** 35, **KO:** 20, **MR:** 5, **GS:** 10, **GW:** 13

Jagd: +4, Angriff

Beute: 380 Rationen Fleisch, Fell (luxuriös)

Besondere Kampfregeeln: Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 5), großer Gegner. Den Biß setzt der Bär nur nach einem erfolgreichen Doppelangriff oder gegen am Boden liegende Gegner ein.

Wildschweine

Die riesigen, aggressiven Schwarzkittel trifft man meist in Rudeln von 1W3+3 Tieren, bevorzugt in Wäldern und an Waldrändern.

INI: 8+1W6, **AT:** 13 (Stoß oder Biß), **PA/AW:** 6, **TP:** 1W6+3 (Stoß oder Biß), **RS:** 2, **LeP:** 46, **AuP:** 60, **KO:** 13, **MR:** 3, **GS:** 10, **GW:** 11

Jagd: +2, Angriff

Beute: Bis zu 130 Rationen Fleisch, Hauer (Trophäe), Fell (billig), Leder (einfach)

Besondere Kampfregeeln: Überrennen (8, 2W6), Verbeißen, Niederwerfen (4, Stoß)

Sonnenluchse

Die hellbraunen Sonnenluchse trifft man meist einzeln in Wäldern und an Waldrändern. Sie fallen des Öfteren auch Menschen an - Bevorzugt aus dem Hinterhalt.

INI: 11+1W6, **AT:** 14 (Pranke oder Biß), **PA/AW:** 9, **TP:** 1W6+1 (Pranke), 1W6+2 (Biß), **RS:** 2, **LeP:** 19, **AuP:** 20, **KO:** 13, **MR:** 2, **GS:** 19, **GW:** 5

Jagd: +15, Angriff

Beute: 10 Rationen Fleisch, Fell (besser)

Besondere Kampfregeeln: Hinterhalt (12), Anspringen (2), Verbeißen, gezielter Angriff, Doppelangriff (Pranke und Biß)

Silberwölfe

Im Frühjahr trifft man die weißen Wölfe meist auf Auen und Wiesen in Rudeln von 1W6+2 Tieren an. Ausgehungerte Tiere fallen durchaus auch Menschen an - Zumeist nachts.

INI: 9+1W6, **AT:** 10 (Biß), **PA/AW:** 7, **TP:** 1W6+4 (Biß), **RS:** 2, **LeP:** 23, **AuP:** 100, **KO:** 11, **MR:** 1, **GS:** 12, **GW:** 5

Beute: 15 Rationen Fleisch (zäh), Fell (teuer)

Besondere Kampfregeeln: Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen (4). In einem Rudel befindet sich mit 5% Wahrscheinlichkeit ein Tier, das Raschen Wahn (1-15 auf 1W20) oder Tollwut (16-20 auf 1W20) verbreitet. Wer von einem solchen Tier gebissen wurde erkrankt, wenn kein Resistenzwurf gelingt.

Silberfüchse

Die weißen Füchse trifft man einzeln oder in Paaren in den Wäldern. Die tollwütigen Vertreter können auch Menschen gefährlich werden.

INI: 12+1W6, **AT:** 12 (Biß), **PA/AW:** 11, **TP:** 1W6+1 (Biß), **RS:** 2, **LeP:** 15, **AuP:** 35, **KO:** 9, **MR:** 0, **GS:** 15, **GW:** 4

Jagd: +15, Angriff oder Flucht

Beute: 4 Rationen Fleisch (zäh), Fell (Luxus)

Besondere Kampfregeeln: Raserei (1), sehr kleiner Gegner (AT+2, PA+4). Füchse sind mit 5% Wahrscheinlichkeit von Tollwut befallen. Ein gebissener Held erkrankt ebenfalls an Tollwut, es sei denn ihm gelingt ein Rettungswurf.

Sumpfranzen

Die häßlichen Affen mit den roten Augen trifft man fast ausschließlich in Sümpfen und Sumpfrandgebieten. Einzelne Tiere fliehen sofort vor Menschen. In Gruppen von 2W6 Tieren sind sie weitaus kampfeslustiger.

INI: 6+2W6, **AT:** 11 (Krallen oder Biß), **PA/AW:** 4, **TP:** 1W6+2 (Krallen oder Biß), **RS:** 2, **LeP:** 25, **AuP:** 40, **KO:** 16, **MR:** 3, **GS:** 8, **GW:** 4

Jagd: +2, Flucht (einzelnes Tier) oder Angriff

Beute: 25 Rationen Fleisch (ungenießbar), Fell (wertlos)

Besondere Kampfregeeln: Gelände (Sumpf), Meute

Karene

Die seltsam aussehenden, scheuen Rehe mit ihrem kurzen Geweih, den vorspringenden Eckzähnen und dem grau gestreiften Fell findet man vor allem in weiten Ebenen in Herden von wenigen Dutzend bis zu mehreren hundert Tieren.

INI: 9+1W6, **AT:** 8 (Stoß), **PA/AW:** 9, **TP:** 1W6+1 (Stoß), **RS:** 1, **LeP:** 25, **AuP:** 70, **KO:** 12, **MR:** 2, **GS:** 15, **GW:** 3

Jagd: +10, Flucht

Beute: 40 Rationen Fleisch, Geweih (Trophäe), Fell (besser), Leder (besser)

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Niederwerfen (3, Stoß). Üblicherweise versucht ein Karene, den Gegner mit einem Stoß niederzuwerfen, um anschließend die Flucht zu ergreifen.

Firunshirsche

Die mächtigen, weißen Hirsche mit weit gespreizten Geweih und Quastenschwanz trifft man meist in lichten Wäldern in Rudeln von 2W6+1 Tieren. Sie sind Menschen gegenüber eher scheu.

INI: 8+1W6, **AT:** 10 (Stoß), **PA/AW:** 7, **TP:** 1W6+2 (Stoß), **RS:** 1, **LeP:** 36, **AuP:** 50, **KO:** 15, **MR:** 2, **GS:** 17, **GW:** 8

Jagd: +8, Angriff oder Flucht

Beute: 60 Rationen Fleisch, Geweih (Trophäe), Fell (Luxus), Leder (teuer)

Besondere Kampfregeln: Überrennen (4, 2W6), gezielter Angriff, Niederwerfen (1)

Elche

Das im Bornland am Häufigsten anzutreffenden Großwild ist ein Abbild urchtümlicher Kraft: Bart, hängende Unterlippen, Rammnase, leichter Buckel, zwei Schritt Schulterhöhe und das schaufelartige Geweih sind typisch für die „Alten des Waldes“. Man trifft sie im Wald oder an Waldrändern in kleineren Rudeln. Wenn sie sich bedroht fühlen können sie äußerst aggressiv reagieren.

INI: 7+1W6, **AT:** 10 (Stoß), **PA/AW:** 6, **TP:** 1W6+4 (Stoß), **RS:** 2, **LeP:** 75, **AuP:** 60, **KO:** 17, **MR:** 4, **GS:** 15, **GW:** 12

Jagd: +8, Angriff

Beute: 450 Rationen Fleisch, Geweih (Trophäe), Fell (besser), Leder (teuer)

Besondere Kampfregeln: Überrennen (8, 3W6), Niederwerfen (3), großer Gegner

Vielfraße

Die scheuen, possierlichen Marder trifft man meist einzeln in Auen und Wäldern an. Ausgehungert fallen sie bisweilen auch Menschen an.

INI: 8+1W6, **AT:** 14 (Biß), **PA/AW:** 8, **TP:** 1W6+3 (Biß), **RS:** 2, **LeP:** 23, **AuP:** 50, **KO:** 9, **MR:** 1, **GS:** 7, **GW:** 6

Jagd: +6, Flucht oder Angriff

Beute: 8 Rationen Fleisch (ungenießbar), Fell (besser)

Besondere Kampfregeln: Verbeißen, Raserei (3), sehr kleiner Gegner (AT+2, PA+4)

Schädeleulen

Die großen Eulen mit der beeindruckenden Spannweite haben ihren Namen von den schwarzen Augenhöhlen und dem schwarzen Schnabel in einem ansonsten weißgefiederten Gesicht, das an einen Totenschädel erinnert. Sie treten einzeln oder paarweise, bevorzugt nachts und in Wäldern auf. Auch vor Menschen scheuen sie nicht zurück. Besonders schlafende Gegner sind eine beliebte Beute.

INI: 7+1W6, **AT:** 5/11 (Schnabel, Boden/Luft), **PA/AW:** 3/5 (Boden/Luft), **TP:** 1W6+2 (Schnabel, SP bei Angriff aus Hinterhalt), **RS:** 2, **LeP:** 18, **AuP:** 25, **KO:** 13, **MR:** 3, **GS:** 1/15 (Boden/Luft), **GW:** 5

Beute: 4 Rationen Fleisch

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (9, auf schlafende Gegner, nicht parierbar), Flugangriff

Wiesel, Zobel, Nerze und Hermeline

Die flinken Kleinmarder sind vor allem wegen ihres Fells äußerst beliebt.

Jagd: Fallenstellen

Beute: ½ Ration Fleisch, Fell (teuer bis Luxus)

Rebhühner und Wachteln

Die braunen Wildhühner gelten als Delikatesse. Man trifft sie meist einzeln oder in kleinen Familien in Wäldern und an Waldrändern.

Jagd: +5, Flucht

Beute: 1-2 Rationen Fleisch (Wachteln: 1/5 Rationen)

Silberböcke

Die flinken Wildkaninchen trifft man einzeln oder in kleinen Familien in den Wäldern an.

Jagd: +10, Flucht

Beute: 1-2 Rationen Fleisch, Fell (besser)

- Anhang III: Humanolde -

Goblins

Goblins treten in Banden von 1W6+8 auf und überfallen Reisegruppen meist aus dem Hinterhalt. Sie fliehen, sobald sie in der Unterzahl sind.

INI: 8+1W6, **AT:**11, **PA:** 11, **TP:** 1W6+1 (Knüppel), **AW:** 7, **RS:** 1, **LeP:** 22, **AuP:** 30, **MU:** 8, **IN:** 10, **GE:** 10, **KO:** 10, **KK:** 9, **MR:** 1, **waffenlos (Raufen):** **AT:** 8, **PA:** 7, **TP(A):** 1W6

Einfaches Volk (Bauern, Handwerker, Fischer, Tagelöhner etc.)

INI: 8+1W6, **AT:**9, **PA:** 8, **TP:** 1W6+1 (Knüppel), **AW:** 7, **RS:** 0, **LeP:** 29, **AuP:** 30, **MU:** 8, **IN:** 10, **GE:** 11, **KO:** 12, **KK:** 11, **MR:** 2, **waffenlos (Raufen):** **AT:** 9, **PA:** 8, **TP(A):** 1W6

Holzfäller und Flößer

INI: 9+1W6, **AT:**11, **PA:** 8, **TP:** 2W6+1 (Holzfälleraxt), **AW:** 8, **RS:** 1 (schwere Lederkleidung), **LeP:** 31, **AuP:** 34, **MU:** 10, **IN:** 11, **GE:** 11, **KO:** 14, **KK:** 14, **MR:** 3, **waffenlos (Raufen):** **AT:** 10, **PA:** 9, **TP(A):** 1W6+1
Manöver: Schwinger, Schwitzkasten

Jäger

INI: 9+1W6, **AT:**11, **PA:** 10, **TP:** 1W6+3 (Holzspeer), **AW:** 11, **RS:** 1 (schwere Pelzkleidung), **LeP:** 30, **AuP:** 35, **MU:** 12, **IN:** 14, **GE:** 14, **KO:** 12, **KK:** 10, **MR:** 3, **Fernkampf:** **AT:** 23, **TP:** 1W6+6 (Langbogen), **waffenlos (Raufen):** **AT:** 10, **PA:** 9, **TP(A):** 1W6
Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, geländekundig (Wald), gezielter Stich, Scharfschütze

Soldaten und Gardisten

INI: 16, **AT:**14, **PA:** 12, **TP:** 1W6+4 (Schwert), **AW:** 6, **RS:** 3 (Eisenmantel), **LeP:** 32, **AuP:** 35, **MU:** 12, **IN:** 12, **GE:** 12, **KO:** 13, **KK:** 12, **MR:** 3, **Fernkampf:** **AT:** 19, **TP:** 1W6+4 (Kurzbogen), **waffenlos (bornländisches Ringen):** **AT:** 12, **PA:** 11, **TP(A):** 1W6
Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag
Manöver: Auspendeln, Block, Griff, Klammer

Weibel Coljew von Karenkis

Der noch recht junge Weibel ist Sohn eines Edlen aus Karenkis und hat die Akademie zu Neersand besucht. Mehr dem Ehrgeiz seines Vaters als seinem eigenen ist seine schnelle Karriere zu verdanken. Die Strenge seinen Untergebenen gegenüber ist aufgesetzt: In Wirklichkeit ist Coljew ein durchaus verletzlicher und sensibler Mensch mit einer Vorliebe für das einfache Volk, Abenteuer und weltliche Genüsse. Der gepflegte, kräftige, arrogant wirkende Mann ist in seinen besten Jahren. Er trägt sein halblanges, blondes Haar gescheitelt und meist einen kleinen Schnurrbart.

Wichtige Vorteile: Zäher Hund

Wichtige Nachteile: Aberglaube (5), Arroganz (8), autoritätsgläubig (8), Prinzipientreue

Alter: 34, **Haarfarbe:** dunkelblond, **Augenfarbe:** braun, **Größe:** 173, **Gewicht:** 79

MU: 14, **KL:** 12, **CH:** 12, **IN:** 12, **FF:** 9, **GE:** 14, **KO:** 15, **KK:** 14, **SO:** 7, **ST:** 7, **LeP:** 36, **AuP:** 46, **INI:** 17, **MR:** 4, **AT:** 16, **PA:** 14, **TP:** 1W6+5 (Schwert), **AW:** 6, **RS:** 5 (Kettenhemd und Drachenhelm), **Fernkampf:** **AT:** 20, **TP:** 1W6+4 (Kurzbogen), **waffenlos (bornländisches Ringen):** **AT:** 13, **PA:** 12, **TP(A):** 1W6+1

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Formation, Hammerschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Umreißen, Wuchtschlag

Manöver: Auspendeln, Block, Gerade, Griff, Klammer, Kopfstoß, Niederringen, Schwinger, Schwitzkasten, Würgegriff

Herausragende Talente: Ringen 11, Schwerter 13, Etikette 11, Garethi 10

Almin Hinzke

Der etwa 40 Jahre alte, schon leicht ergraute Bauer lebt mit seiner Frau Helyja, seinen Söhnen Olko und Iber, seiner Tochter Ifirnja nebst deren Ehemann Stormin und dem kleinen Söhnchen Pitjow in ärmlichen, aber glücklichen Verhältnissen. Almin ist sehr religiös, etwas einfältig, aber äußerst gastfreundlich und lebenslustig. Er bewirtschaftet einige Gemüse- und Kartoffeläcker, die schon seit mehreren Generationen in Familienbesitz sind und sich bislang dem Zugriff des Adels entzogen haben.

Xebbert Eelkinnen

Der Krämer Xebbert Eelkinnen ist Ende 50 und lebt seit der spurlosen Verschwinden seines abenteuerlustigen Sohnes Laranko mit seiner Frau Frinja alleine. Seitdem hat sich sein Gemütszustand merklich verschlechtert. Aus dem einst ausgeglichenen Mann ist ein frustrierter, jähzorniger Miesepeter geworden, der nicht selten im Kwassetz Vergessen sucht. Nicht nur seine Frau bekommt seine Wutausbrüche zu spüren.

Bruder Aquarian von Neersand

Der beleibte, etwas eitel wirkende Efferd-Geweihte aus dem Neersander Tempel fühlt sich in Brinbaum zu Recht etwas fehl am Platz. Sein Noviziat auf einem bornländischen Kriegsschiff und sein langjähriger Dienst in Neersand hat seine angeborene Liebe zum Meer in den letzten Jahren so verstärkt, daß er sich im Binnenland geradezu unwohl fühlt. Wenn er nicht gerade den Arbeitern seelischen Beistand leistet, die Dämme segnet oder Efferd im Gebet um Nachsicht bittet beschäftigt sich der genuß-süchtige Geweihte gerne mit den kulinarischen Errungenschaften der Gegend - Insbesondere dem Met und dem Kwassetz. Obwohl äußerlich alles andere als eine Schönheit achtet Bruder Aquarian penibel auf sein Äußeres: Er ist stets glatt rasiert, die halblangen, ergrauten Haare sind geölt und gescheitelt, die Geweihtentracht sauber und glatt gestrichen.

Wichtige Vorteile: soziale Anpassungsfähigkeit

Wichtige Nachteile: Eitelkeit (7), Speisegebote, Moralcodex/Verpflichtungen (Efferd-Kirche)

Alter: 41, **Haarfarbe:** grau, **Augenfarbe:** blau, **Größe:** 165, **Gewicht:** 77

MU: 11, **KL:** 13, **CH:** 12, **IN:** 15, **FF:** 11, **GE:** 9, **KO:** 9, **KK:** 12, **SO:** 6, **ST:** 5, **LeP:** 29, **AuP:** 28, **KaP:** 29, **INI:** 9+1W6, **MR:** 4, **AT:** 10, **PA:** 9, **TP:** 1W6+1 (Dolch), **AW:** 7, **RS:** 0, **waffenlos (Raufen):** **AT:** 8, **PA:** 8, **TP(A):** 1W6

Wichtige Sonderfertigkeiten: Geländekundig (Meer), Liturgiekenntnis Efferd (9)

Herausragende Talente: Götter/Kulte 13, Seefahrt 11, Garethi 11, Kusliker Zeichen 11

Liturgien: 12 Segnungen, Objektsegen, Initiation, göttliches Zeichen, Anrufung der Winde, gesegneter Fang, Bootssegen

Bruder Nekarion Boronsfeld

Der Boron-Geweihte Brinbaums erfüllt fast alle Klischees eines Dieners des Totengottes: Nekarion ist groß, hager, dunkelhaarig und von bleichem Teint. Der schweigsame Geweihte stammt aus einfachen Verhältnissen und wird wegen seiner einfühlsamen, bescheidenen und ausgeglichenen Art allgemein geschätzt. In seiner Freizeit liest er viel. Bei schönem Wetter sieht man ihn auch gelegentlich im Garten arbeiten.

Wichtige Vorteile: Kälteresistenz

Wichtige Nachteile: Moralcodex/Verpflichtungen (Boron-Kirche)

Alter: 37, **Haarfarbe:** dunkelbraun, **Augenfarbe:** braun, **Größe:** 184, **Gewicht:** 80

MU: 13, **KL:** 15, **CH:** 14, **IN:** 10, **FF:** 11, **GE:** 8, **KO:** 9, **KK:** 8, **SO:** 3, **ST:** 7, **LeP:** 26, **AuP:** 30, **KaP:** 31, **INI:** 9+1W6, **MR:** 6, **AT:** 8, **PA:** 6, **TP:** 1W6+1 (Dolch), **AW:** 5, **RS:** 0, **waffenlos (Raufen):** **AT:** 8, **PA:** 6, **TP(A):** 1W6

Wichtige Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis Boron (11)

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 11, Menschenkenntnis 10, Götter/Kulte 13, Philosophie 11, Heilkunde Seele 10, Garethi 11, Kusliker Zeichen 11

Liturgien: 12 Segnungen, Objektsegen, Initiation, Schlaf des Gesegneten, Hauch Borons, Siegel Borons, Bishdariels Angesicht

Wulfe Sjepensen

Der Fernhändler und Bürgermeister Brinbaums hat sein Amt schon seit mehr als 20 Jahren inne. Der rüstige, charismatische Mittfünfziger ist klein und etwas untersetzt, hat nur noch wenige Haare auf dem Kopf, kleidet sich aber stets gut und achtet auch sonst auf ein gepflegtes Äußeres. Über seine Qualitäten als Dorfvorsteher ist die Dorfbevölkerung geteilter Meinung: Obwohl Wulfes diplomatisches Geschick, sein Mut, sein Charisma, seine energische Art und sein guter Draht zum Adel Brinbaum bislang viel Ärger erspart, ja sogar einen gewissen Wohlstand gebracht hat, kritisieren seine Gegner, daß Wulfe vor allem in die eigene Tasche gewirtschaftet habe. Geizig ist Wulfe aber jedenfalls nicht. Seine Frau Anjescha, seine beiden Söhne Fjodor und Ingvan und seine Tochter Yoline verwöhnt er geradezu. Und das Wohl des Dorfes stellt er stets über sein eigenes.

Gritten Kromasow

Die Wirtin des Gasthauses „Brinnasfurt“ ist Anfang 40, hat sich aber mehr als gut gehalten. Mit ihren langen, blonden Haaren und den ausgeprägten weiblichen Formen ist sie immer noch eine äußerst attraktive Frau. Glücklicherweise hat sie ein enormes Selbstbewußtsein und eine bestimmte und bisweilen auch derbe Art, so daß sie sich den Offerten der Gäste mit Witz und Charme zu entziehen vermag. Auch im Familienleben hat sie die Hosen an: Nach dem Tod ihres Mannes Alriksej vor einigen Jahren hat sie die Führung des Gasthauses übernommen. Sie ist äußerst geschäftstüchtig - Und ihr Sohn Firnjan, ihre junge Tochter Ayuschka und der Gehilfe Petar müssen hart arbeiten, um sich Grittens Gunst zu verschern.

Haraike die Hex'

Das hagere, zerbrechlich wirkende Kräuterweiblein, das seit vielen Jahrzehnten eine Hütte außerhalb von Brinbaum bewohnt, polarisiert die umliegende Bevölkerung: Die einen halten Haraike für eine jähzornige, paranoide und gefährliche Hexe. Für die anderen ist sie nur eine etwas skurrile alte Frau, die ob ihrer Heilkundefähigkeiten und ihrer Lebenserfahrung geschätzt wird. Von Haraikes ehemaliger Schönheit ist über die vielen Jahre nur wenig geblieben. Einzig die tief grünen Augen vermögen einen immer noch in ihren Bann zu ziehen.

Wichtige Vorteile: Magiegespür (11), Prophezeien (13)

Wichtige Nachteile: Aberglaube (8), erdgebunden, Jähzorn (6), Neugier (7)

Alter: 154, **Haarfarbe:** weißblond, **Augenfarbe:** grün, **Größe:** 177, **Gewicht:** 69

MU: 14, **KL:** 16, **CH:** 14, **IN:** 17, **FF:** 14, **GE:** 9, **KO:** 9, **KK:** 8, **SO:** 1, **ST:** 14, **LeP:** 25, **AuP:** 27, **AsP:** 48, **INI:** 11+1W6, **MR:** 7, **AT:** 9, **PA:** 9, **TP:** 1W6+1 (Dolch), **AW:** 7, **RS:** 0 **waffenlos (Raufen):** **AT:** 7, **PA:** 7, **TP(A):** 1W6

Wichtige Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis Hexe (8), Regeneration I

Herausragende Talente: Pflanzenkunde 13, Sagen/Legenden 11, Sternkunde 14, Alchimie 11, Heilkunde Gift 12, Heilkunde Krankheiten 15, Garethi 12

Herausragende Zauber: Abvenenum 13, Ängste lindern 12, Hexenspeichel 15, Odem 10

Ugo Anrikow

Über den Grobschmied Brinbaums läßt sich nicht viel erzählen. Er ist ein typischer Handwerker: Kräftig, geschickt, etwas einfältig und abergläubisch. Er lebt zusammen mit seiner Frau Tanjena und seinem Töchterchen Praioschka schon sein ganzes Leben in Brinbaum. Im Gasthaus „Brinnasfurt“ ist er ein Stammkunde, der gerne ein Met zu viel trinkt.

Jarle Sewerski

Der Imker von Brinbaum ist ein ebenso fröhlicher wie freundlicher Mann Anfang 30, der mit seiner Frau Tineke und seinem Sohn Travin ein beschauliches, aber glückliches Leben führt. Obwohl Jarle eigentlich ein gut aussehender junger Mann ist wirkt er etwas verwahrlost.

Schwester Periuscha Agrajev

Die junge, attraktive Peraine-Geweihte leitet noch nicht allzu lange den Tempel zu Brinbaum. Ihr Noviziat hat sie erst vor einem Jahr beendet, und sie ist mit der Verantwortung für ihre Gläubigen sichtlich überfordert. Ihre etwas tollpatschige Art versucht sie erfolglos zu verbergen. Ihr langes, blondes Haar trägt sie meist zu einem Zopf geflochten. Und trotz ihrer filigranen Gesichtszüge merkt man ihr ihr bäuerliches Erbe durchaus noch an - Manche feinen Gesten und Ausdrücke wirken unnatürlich und aufgesetzt.

Wichtige Vorteile: Krankheitsresistenz

Wichtige Nachteile: Neugier (7), Tollpatsch, Moralcodex/Verpflichtungen (Peraine-Kirche)

Alter: 21, **Haarfarbe:** blond, **Augenfarbe:** blau, **Größe:** 168, **Gewicht:** 68

MU: 9, **KL:** 12, **CH:** 15, **IN:** 12, **FF:** 13, **GE:** 10, **KO:** 11, **KK:** 8, **SO:** 5, **ST:** 4, **LeP:** 30, **AuP:** 30, **KaP:** 24, **INI:** 8+1W6, **MR:** 3, **AT:** 8, **PA:** 6, **TP:** 1W6+1 (Dolch), **AW:** 6, **RS:** 0, **waffenlos (Raufen):** **AT:** 7, **PA:** 7, **TP(A):** 1W6

Wichtige Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis Peraine (6)

Herausragende Talente: Ackerbau 10, Heilkunde Krankheiten 11, Heilkunde Wunden 10, Garethi 11, Isdira (Sprache) 10, Kusliker Zeichen 10

Liturgien: 12 Segnungen, Wundsegen, Initiation, kleiner Giftbann, Therbûns Erkenntnis, Kälbchensegen, dreifacher Saatsegen

- Anhang IV: Insektoide -

Honigbienen

Die Imkerei spielt im Bornland eine wichtige Rolle. Normalerweise greifen Honigbienen Menschen nicht an - Es sei denn, sie fühlen sich bedroht oder sie stehen unter dem Einfluß einer höheren Macht...

Wenn die Helden in einen Schwarm aggressiver Honigbienen geraten, wird jeder Held von 1W20 Gruppen zu je vier Bienen angegriffen. Jede Gruppe kann pro KR eine AT (AT: 10) versuchen. Einer gelungenen AT kann nicht ausgewichen werden. Genauso wenig ist eine PA möglich. Solange ein Held unbedeckte Körperstellen hat, finden die Bienen einen Weg zuzustechen. Ein Armatutz oder professionelle Imkerkleidung schützt vor den Bienenstichen. Eine Gruppe, der eine AT gelungen ist, verursacht 1 SP. Danach können die entsprechenden Bienen aber nicht mehr zustechen und sterben binnen weniger SR. Nach einem Stich muß jeder Held mit einem W20 würfeln. Fällt eine 20, so tritt eine heftige Reaktion gegenüber dem Bienengift (Stufe 1) ein, die zusätzlich 1W3 SP bei der ersten, 2W3 bei der zweiten Reaktion et cetera verursacht. Die Helden können jede KR eine GE-Probe ablegen. Bei Gelingen erschlagen sie eine Bienengruppe ohne gestochen zu werden, bei einer 1 sogar zwei Gruppen.

Für jeweils 5 SP, die durch Bienenstiche oder Bienengift verursacht wurden, muß der entsprechende Held einen Malus von je 1 auf FF und CH für 1W6 Tage hinnehmen.

Feuer und Rauch sind übrigens gute Mittel, um sich aggressive Bienen vom Hals zu halten.

Gruftasseln

Die flinken, hinterhältigen Riesenasseln sind mit ihrem dicken Panzer und den harten, messerscharfen Greifzangen auch für erwachsene Menschen durchaus gefährlich. Man findet sie einzeln oder in kleinen Gruppen bevorzugt an dunklen, feuchten Plätzen wie Höhlen, Wäldern, Ruinen und Keller.

INI: 4+1W6, **AT:** 11 (Zangen), **PA/AW:** 6, **TP:** 1W6+3 (Zangen), **RS:** 4, **LeP:** 30, **AuP:** 30, **KO:** 15, **MR:** 13, **GS:** 4, **GW:** 7

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (8), Doppelangriff, Gelände (Höhle, Ruine, Wald)

Stechmücken

Die nervigen, kleinen Mücken treten in Schwarmgrößen (SG) von 5W20 Tieren auf, bevorzugt in Sümpfen, Feuchtgebieten oder in der Nähe von Flüssen. Pro KR kommen zusätzlich 1W20 Tiere dazu. Der AT-Wert entspricht SG/5. Gelungene AT können nicht pariert werden, Ausweichen ist auch nicht möglich. Nur die komplette Haut bedeckende Kleidung und ein Armatutz schützen vor den Stichen. Je 20 Tiere verursachen bei erfolgreicher AT des Schwarms einen SP. Gestochene Helden erleiden bei 20 auf einem W20 außerdem eitrige Beulen, die zusätzlich einmalig 1 SP sowie CH-1 und FF-1 für 1W6 Tage verursachen. Für je 5 SP durch Stiche und Beulen sinken CH und FF noch zusätzlich um je einen Punkt für 1W6 Tage. Mit einer GE-Probe pro KR können sich die Helden gegen die Mücken wehren. Eine gelungene Probe tötet 2W6+2 Mücken, bei einer 1 3W6+3 Tiere. Auch die Mücken scheuen Feuer und Rauch und lassen sich dadurch gut vertreiben.

Große Schröter

Die zähen Riesenhirschkäfer sind ob ihres stabilen Panzers und ihrer dicken Zangen, die selbst Metall durchdringen, gefürchtet. Die einzelgängerischen Käfer trifft man in Wäldern und Feuchtgebieten, aber auch in Ruinen und Kellern. Sie sind Fleischfresser und betrachten bisweilen auch Menschen als Beute.

INI: 5+1W6, **AT:** 12 (Zangen), 16 (Biß), **PA/AW:** 4, **TP:** 1W6+4, **RS-1** (Zangen), 1W6+2, **RS-1** (Biß), **RS:** 5, **LeP:** 35, **AuP:** 60, **KO:** 16, **MR:** 14, **GS:** 3, **GW:** 9

Beute: 30 Rationen Fleisch, Zangen (Trophäe)

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff (Zangen), Umklammern (16), Verbeißen

Üblicherweise versucht ein Schröter, seinen Gegner zunächst mit beiden Zangen zu packen und festzuhalten. Solange er den Gegner fest im Griff hat, beißt er zu, wobei der Zangengriff zusätzlich 1W6-2 TP pro KR verursacht. Pro KR sinkt außerdem der RS des Opfers um 1, sowohl bezüglich des Bisses als auch der Zangen. Aus dem Griff kann man sich mittels KK+2 oder GE+2 befreien oder AT+4/PA+6 schlagen.

Borbarad-Moskitos

Diese abscheuliche Schöpfung des Dämonenmeisters verursacht beim Biß einen unangenehmen Nebeneffekt: Beim Saugvorgang entziehen sie dem Opfer dessen Erinnerungen, so daß ein großer Schwarm ein einstiges Genie binnen weniger Minuten in einen lallenden Idioten verwandeln kann. In allen Sümpfen und Feuchtgebieten kann man sie in Schwarmgrößen (SG) von 1W20+20 bis zu 2W20+30 Tieren antreffen. Borbarad-Moskitos sind äußerst aggressiv und scheuen sich weder vor Feuer noch vor Rauch.

INI: SG, **AT:** 20-RS (ein Armatutz schützt komplett vor den Stichen), **PA/AW:** 0, **TP:** 3 AP, **RS:** 0, **LeP:** 2, **AuP:** 200, **MR:** 6, **GS:** 4, **GW:** 1

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, winziger Gegner (Fernkampf-AT+8)

Bei einer gelungenen AT läßt sich das Moskito zunächst auf einer freien Hautstelle nieder. In der nächsten KR fängt es an, jede KR dem Opfer 3 AP zu entziehen. Nach 4 KR fliegt es gesättigt wieder davon. Um ein Moskito zu erschlagen ist eine GE-Probe erforderlich. Fällt eine 1 werden sogar zwei Moskitos auf einmal erschlagen. Fällt jedoch eine 20 so wurde ein saugendes Moskito getroffen, das daraufhin ein Gift (Stufe 1) absondert, das einmalig 1W3 SP verursacht. Saugende Moskitos können nur durch Magie getötet werden ohne Schaden zu verursachen.

Die AP werden zunächst von den unverbrauchten AP abgezogen. Anschließend werden die bereits verbrauchten AP reduziert, so daß gegebenenfalls Steigerungen zurückgenommen werden müssen. Sinken die AP gar auf 0 oder darunter, ist der betroffene Held sicherlich ein Fall für die Noioniten.

Waldspinnen

Die schwarzpelzigen Riesenspinnen sind nicht giftig. Sie töten und zerteilen ihre Beute mit ihren mächtigen Zangen. In den Wäldern leben sie meist in Gruppen von 1W6 Tieren, wo sie ein schier undurchdringliches Gewirr aus Netzen zum Beutefang benutzen.

INI: 4+2W6, **AT:** 9 (Biß), **PA/AW:** 5, **TP:** 1W6+2 (Biß), **RS:** 2, **LeP:** 22, **AuP:** 15, **KO:** 13, **MR:** 9, **GS:** 4, **GW:** 5

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (9), Netz (5)

Smaragdspinnen

Die etwa vier Spann hohen, unbehaarten Riesenspinnen haben ihren Namen von dem dunkelgrünen Glanz ihres Körpers und ihrer Beine. Sie sind empathisch begabt. Die Männchen senden unbewußt ihre Gefühle aus, während die Weibchen diese Gefühle und vermutlich sogar Gedankenbilder empfangen können. Smaragdspinnen leben meistens in selbstgebauten Tunnelsystemen, aber auch in Höhlen und Kellern in Familien von 3W6 Tieren. Die Weibchen verlassen selten den Bau, während die giftigen Männchen auf die Jagd gehen.

Weibchen: **INI:** 6+2W6, **AT:** 8 (Biß), **PA/AW:** 9, **TP:** 1W6+3 (Biß), **RS:** 2, **LeP:** 25, **AuP:** 40, **KO:** 14, **MR:** 10, **GS:** 6, **GW:** 5

Männchen: **INI:** 6+2W6, **AT:** 8 (Biß), **PA/AW:** 7, **TP:** 1W6+2 (Biß), **RS:** 2, **LeP:** 20, **AuP:** 40, **KO:** 13, **MR:** 12, **GS:** 9, **GW:** 7

Beute: Gift der Männchen (12S)

Verursacht der Biß eines Männchens SP, so kommt das Gift (Stufe 5) auch mehrmalig zum Tragen. Der Held muß sofort ein KO-Probe (bei Folgebissen um je 1 Punkt erschwert) ablegen, sonst fällt er für 3W6x5 KR in Ohnmacht.

Höhlenspinnen

In Höhlen, Wäldern und Ruinen findet man diese bis zu acht Spann großen, haarigen Spinnen, die sich durch enorme Beißwerkzeuge, riesige Spinnennetze und ein starkes Lähmungsgift auszeichnen. Die Männchen haben ein schwarzes Fell, während die etwas kleineren Weibchen ein braunes und bisweilen rötliches Fell mit teilweise hellem, kreuzförmigem Muster tragen. Üblicherweise greifen die Höhlenspinnen nur an, wenn sich Beute im Netz verfangen hat.

INI: 7+2W6, **AT:** 8 (Biß), **PA/AW:** 5, **TP:** 1W6+2 (Biß), **RS:** 2, **LeP:** 25, **AuP:** 20, **KO:** 13, **MR:** 8, **GS:** 5, **GW:** 5

Beute: Gift (Arachnae, Arax, 2D)

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände (Höhle)

Verursacht ein Biß SP, kommt das Gift (Stufe 4) auch mehrmalig zum Tragen. Bei mißlungener KO-Probe des Gebissenen sinken nach 3 KR AT, PA, GE und KK jeweils um 1 Punkt. Bei mehreren Bissen ist die Wirkung kumulativ. Die Werte regenerieren sich pro Tag wieder um je 1 Punkt.

Ungeziefer

Zwar nicht wirklich lebensbedrohlich, aber dennoch nervig, ekelig und unangenehm sind Ameisen, Läuse, Ohrenkriecher, Flöhe, Zecken oder Wanzen. Sie sollten Ihre Helden schon frühzeitig in diesem Abenteuer mit einem überdurchschnittlich hohen Maß an diversen kleinen Störenfrieden belästigen. Und sei es nur, um die Helden um den Schlaf und die nächtliche Regeneration zu bringen. Manches Ungeziefer kann man sich mit Mirbelstein, Sansaro oder Egelschreck zumindest zeitweilig vom Hals schaffen. Dauerhafter Ungezieferbefall kann zu Hautrötungen, Taubheitsgefühlen und Nervenentzündungen führen (Bei 19 auf W20: 1 SP und KK und GE je -1 für 1W6 Tage). Im schlimmsten Fall (20 auf W20) übertragen die kleinen Biester sogar Krankheiten (1-5 auf W20: Lutas, 6-7 auf W20: Schlafkrankheit, 8-15 auf W20: Sumpffieber, 16-20 auf W20: Rascher Wahn).

Zzsins'bszom

Über die mächtige Entität aus dem vor Äonen untergegangenen Reich der Insektoiden ist genauso wenig bekannt wie über die Insektoiden selbst - Nämlich nichts. Wie und wann sie ins Eis eingeschlossen wurde läßt sich ebenso wenig aufdecken wie ihr wahrer Name oder ihre einstige gesellschaftliche Stellung.

Eines wird jedoch während des Kampfes gegen Zzsins'bszom klar werden: Das furchterregende, drei Schritt hohe Wesen mit den dutzenden von Asselbeinen, dem haarigen Spinnenkörper, dem Skorpionsstachel, den mächtigen Käferzangen, den Libellenflügeln und dem Ameisenkopf ist nicht nur körperlich ein zäher Gegner - Die uralten magischen Kräfte, die Zzsins'bszom unter Anderem die Herrschaft über Insekten und Spinnen ermöglichen potenzieren darüber hinaus ihre Gefährlichkeit. Ebenso erschreckend ist ihre unbegründete Boshaftigkeit und ihr grenzenloser Sadismus.

MU: 15, **KL:** 18, **IN:** 16, **CH:** 15, **FF:** 8, **GE:** 12, **KO:** 18, **KK:** 17, **INI:** 27, **AT:** 14 (Zangen), 10 (Stachel), **PA/AW:** 8, **TP:** 1W6+6, RS-1 (Zangen), 1W6+3 (Stachel), **RS:** 4, **LeP:** 80, **AuP:** 100, **AsP:** 126, **MR:** 18, **GS:** 5/8 (Boden/Luft), **GW:** 15

Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen/KR, Flugangriff, Doppelangriff (Zangen), Umklammern (14)

Vor dem Kampf muß jeder Held eine MU-Probe ablegen. Mißlingt diese, so ist der betreffende Held durch den Anblick von Zzsins'bszom so verängstigt, daß AT und PA für die Dauer des Kampfes um je 2 vermindert sind.

Im offenen Gelände wird Zzsins'bszom ihre Gegner üblicherweise zunächst aus der Luft mit ihren Zangen angreifen. Nur in geschlossenen Räumen oder bei Flugunfähigkeit (Hälfte der LeP verloren) wird sie in den Nahkampf übergehen. Hat sie einen Gegner mit den Krallen gepackt, so erleidet dieser in der ersten KR 1W6+6 TP und RS-1, in der zweiten 1W6+8 TP und RS-1, in der dritten 1W6+10 TP und RS-1 et cetera. Ein gepackter Held kann sich mittels GE+4 oder KK+4 befreien oder mit AT+6 angreifen. Die Proben werden jede weitere KR zusätzlich um 2 erschwert.

Im Nahkampf führt Zzsins'bszom jede KR zwei AT aus, jeweils eine mit den Zangen und eine mit dem Skorpionsstachel. Richtet der Stachel SP an, kommt zusätzlich noch das Gift (Stufe 3) zur Wirkung. Es verursacht in den ersten drei KR nach dem Stich 1W6 SP pro KR sowie einmalig AT-1 und PA-1 für 1 SR.

Zauberfertigkeiten: Zzsins'bszoms mächtigster Zauber ist eine Art „Herr über das Tierreich“ (ZfW: 21), der zwar ausschließlich auf Insekten und Spinnen wirkt, bei diesen aber eine enorme Wirkung zeigt. Zum Zeitpunkt des Angriffs der Helden auf Zzsins'bszoms Domizil hat sie bereits circa 2/3 ihrer AsP (Rest-AsP: 44) für die Aufrechterhaltung dieses Zaubers verwandt. Der Zauber endet erst mit Zzsins'bszoms Tod. Ein „Beherrschung brechen“ dürfte nur einer größeren Gruppe erfahrener Antimagier mit enormem Zeit- und AsP-Aufwand gelingen.

Zzsins'bszom ist Freizauberin, die Simultanzaubern und Zauberkontrolle beherrscht und im Notfall (d.h. bei 40 LeP oder darunter) Zauber benutzt, die in ihren Wirkungen den folgenden Zaubern ähneln: Aeolitus (ZfW: 14) in der Modifikation „Sturm“, Atemnot (ZfW: 16), Blitz dich find (ZfW: 13), Corpofesso (ZfW: 11), Höllenpein (ZfW: 15) und Plumbumbarum (ZfW: 17). Hierfür gelten die im „Liber Cantiones“ festgeschriebenen Regeln mit der Ausnahme, daß Zzsins'bszom maximal 2 Aktionen zum Zaubern benötigt.

Zzsins'bszom ist vollkommen immun gegen Zauber mit den Merkmalen Eigenschaft, Einfluß, Form, Illusion und Herrschaft.

- Anhang V: Brinbaum -



Südufer

(1) Gasthaus „Brinnasfurt“

Das gemütliche, gepflegte Gasthaus unter der Leitung von Wirtin Gritten Kromasov bietet saubere, weiche Betten und gut-bürgerliche Küche. Momentan sind zwar alle Zimmer von den Soldaten und Arbeitern belegt, nichtsdestotrotz ist die geräumige Schankstube aber ein willkommener Platz, um interessante Gespräche zu führen oder unterhaltsame Spielchen zu spielen, denn ein Großteil der Bevölkerung des Brinbaumer Südteils trifft sich hier nach Sonnenuntergang gerne auf einen Kwassetz.

(2) Haus von Bürgermeister Wulfe Sjepensen

Das neben den beiden Tempeln wahrscheinlich prächtigste Haus in Brinbaum gehört Bürgermeister Wulfe Sjepensen. Es ist zweistöckig, weiß getüncht und von zahlreichen Holzschnitzereien verziert.

(3) Haus von Bauer Almin Hinzke

Man würde nicht glauben, daß in der kleinen, einfachen Bauernkate eine siebenköpfige Familie wohnt. Entsprechend eng geht es in dem Haus zu, das selbst für bornländische Verhältnisse mit enorm vielen Marksteinen und Götterbildchen geschmückt ist.

(4) Haus von Krämer Xebbert Eelkinnen

Die einstöckige Kate ist typisch bornländisch gebaut: Durch einen Windfang tritt man in die von einem Kachelofen dominierte Stube ein, an die sich ein Schlafraum und ein kleines Waschräumchen anschließen. Keller und Anbau dienen als Warenlager und Verkaufsräume des Krämers.

(5) Baustelle

Von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang wird hier hart gearbeitet - Zumindest die Arbeiter und Handwerker zu beiden Seiten des Ufers sind mit dem Bau von Dämmen aus sandgefüllten Jutesäcken und der Reparatur der Brücke schwer beschäftigt. Nicht alle von ihnen arbeiten hier freiwillig. Die Soldaten scheinen sich mehr für die Organisation zuständig zu fühlen und beobachten ebenso wie der Efferd-Geweihte Aquarian von Neersand eher gelangweilt das Geschehen.

(6) Flößerhafen

Hier landen normalerweise die Flößer aus dem Norden an, um ihre Baumstämme in dem kleinen Sägewerk zu Brettern zu verarbeiten. Momentan traut sich aber niemand in die reißenden Fluten der Walsach. Der kleine Aussichtsturm stammt noch aus den Zeiten, als die berühmten Flußpiraten die Walsach unsicher machten.

(7) Almin Hinzkes Scheune

Eine äußerlich unscheinbare Holzscheune, die zum Lagern von Stroh und Kartoffeln dient. Vor wenigen Tagen hat sich hier allerdings unbemerkt eine Familie von Smaragdspinnen eingenistet.

(8) Imkerei

Die sechs auf Holzgestellen stehenden Bienenstöcke sind der ganze Stolz von Imker Jarle Sewerski, der mit seiner Familie eine kleine Kate in unmittelbarer Nähe der Stöcke bewohnt. Schon aus einiger Entfernung kann man das Summen der Bienenvölker vernehmen, die den als Brotaufstrich oder zur Herstellung von Met äußerst geschätzten Bienenhonig produzieren.

(9) Haus von Grobschmied Ugo Anrikow

Das unscheinbare Steinhaus, das mit bronzenen Ornamenten verziert ist, dient Grobschmied Ugo Anrikow und seiner Familie sowohl als Wohnung als auch als Werkstatt und Verkaufsraum.

(10) Boron-Tempel

Der sechseckige Boron-Tempel ist aus schwarz gestrichenem Stein gebaut und mit zahlreichen Marksteinen und göttergefälligen Schnitzereien verziert. Die kleine Bethalle ziert eine bronzene Rabenstatue. Direkt neben dem Tempel ist der Brinbaumer Boronsanger angelegt, ebenso wie die bescheidene Behausung des Geweihten Nekarion Boronsfeld.

(11) Fischerhafen

An den kleinen Stegen liegen üblicherweise die kleinen Ruderboote der Flußfischer. Die reißende Strömung der Brinna in diesem Frühling hat die Fischer allerdings gezwungen, die Boote einzuholen und vorerst in den entsprechenden Schuppen zu verstauen.

Nordufer

(12) Peraine-Tempel

Brinbaums Peraine-Tempel wurde angeblich vor vielen hundert Jahren von einem zwergischen Architekten entworfen und gebaut. Anders läßt sich die ungewöhnliche und komplizierte Bauweise auch kaum erklären. Der Tempel besteht aus einer großen, sechseckigen Bethalle mit Kuppeldach, an die ein kleineres, fünfeckiges Gebäude angeschlossen ist, in der sich die Privaträume der Geweihten Periuscha Agrajev befinden. Der Keller dient als Lazarett für Kranke und Alte.

(13) Gasthaus „goldene Ähre“

Über das zweistöckige Gasthaus unter Führung von Gastwirt Norbo Arauken gibt es geteilte Meinungen: Für die besseren Bürger Brinbaums ist die feierliche Atmosphäre der Schankstube und die gute Küche immer ein Besuchsgrund. Reisende beschwerten sich dagegen zuweilen über die maßlos überteuerten Preise.

(14) Krämerladen von Kolkja Karjensen

Der beleibte, stets gut gelaunte Krämer Kolkja Karjensen verkauft in seinem Laden neben den üblichen Krämerwaren auch Nahrungsmittel wie Pökelfleisch, geräucherten Fisch, Kartoffeln, Obst, Gemüse, Met und Kwassetz.

(15) Taverne „Elfentrunk“

Die kleine, schmutzige Taverne verdient ihren Namen in keinsten Weise. Erstens ist Schankwirt Ikarion Vierblatt nur ein Halbelf. Und zweitens läßt sich der gepanschte Fusel, der hier serviert wird kaum als elfengleich bezeichnen. Einzig die niedrigen Preise sprechen für die Taverne - Ein Umstand, der vor allem den ärmeren Teil der Bevölkerung nach Einbruch der Dunkelheit in Scharen in die Taverne treibt.

(16) Laden „Jagd und Beute“

Das beschauliche Lädchen des Nivesen Mäanan bietet ein erlesenes Sortiment an Bögen, Jagdzubehör, Wildnisausrüstung sowie Leder- und Fellkleidung. Mäanan versteht sich vortrefflich auf den Bogenbau und geht gelegentlich auch selbst auf die Jagd. Die Kleider läßt er dagegen von Kürschner Rudjew Stipkow aus dem Gerberviertel anfertigen.

(17) Mühle

Die einzigen, die das Hochwasser in Brinbaum bisher schwer getroffen hat sind der Müller Albin Baernsen und seine Frau Elkwinja. Da die Mühle natürlich direkt am Ufer der Brinna gebaut ist lief der Keller des Hauses schneller voll als irgendwelche Staudämme hätten errichtet werden können. Die Müllersleute haben ihr Domizil vorerst zu dem benachbarten Ehepaar Orschin und Moschanja Timpski verlegt.

(18) Wachhaus

Das leidlich befestigte Wachhaus ist ein schmuckloses, zweistöckiges Steingebäude, das zehn Gardisten als Behausung dient und gelegentlich auch als Gefängnis genutzt wird.

(19) Haus des Tischlers Panek Drugolsch

Das im typischen bornländischen Stil gebaute Häuschen dient gleichzeitig als Werkstatt und Wohnung. Hier lebt der talentierte Tischler und Kunstschnitzer Panek Drugolsch mit seiner Frau Jalna, seinem Sohn Etzel und seiner Tochter Lysminja. Das Haus ist mit etlichen Holzschnitzereien aus Paneks eigener Herstellung verziert, in denen die zwölf Götter, Tiere, Fabelwesen und Jagdszenen dargestellt sind.

(20) Haus des Künstlers Rajan Bornski

Etwas zurückgezogen und recht einfach wohnt hier der verschrobene Künstler Rajan Bornski, der sich sowohl mit den bildenden Künsten, vor allem der Bildhauerei, als auch dem Bardensang und der Poesie beschäftigt.

(21) Haus des Großbauern Linjan Laikis

In dem einfachen Gebäude wohnt der meist schlecht gelaunte Großbauer Linjan Laikis mit Frau Gerline, den Söhnen Alderich und Wolpje und seiner Tochter Geri. In der großen Scheune hinter dem Haus lagert er Stroh, Kartoffeln und Getreide.

(22) Gerberviertel

Der etwas strenge Geruch sollte einen nicht abschrecken, das Gerberviertel zu betreten. Denn neben der namengebenden Zunft findet man hier auch ausgezeichnete Schneider wie Abra Kitinskaja, Weber wie Jucho Firmske und Kürschner wie Rudjew Stipkow.