

Burg Schwarzenstein (Albisch: Clachtain dubh)

Vorwort:

Es gibt zahlreiche Beschreibungen von Städten, Burgen, Häusern, Höfen etc. mit ihren Bewohnern. Allerdings beinhaltet keiner dieser Orte einen festen Wohnsitz einer noch aktiven Abenteuergruppe. Also, wo wohnen denn all die vielen Helden eigentlich? Diese Frage war die Grundlage für die Ausarbeitung dieses Turms. Gleichzeitig handelt es sich um den Wohnsitz der Abenteurer aus meiner Midgard-Runde, die ich nun schon seit 8 Jahren leite.

Die Beschreibung des Wohnturms Schwarzenstein und dessen Umgebung beinhaltet genug Details, um den Ort sofort in ein bestehendes Abenteuer integrieren zu können. Gleichzeitig bleiben bewusst Kleinigkeiten unbeantwortet, die der Spielleiter nach eigenen Gutdünken modulieren kann.

Lage und Geschichte:

Etwa 3 km im waldesinneren des südlichen Ausläufers des Bro Bredwen, also oberhalb der heutigen albisch/clanngadischen Grenze, liegt der alte Wohnturm Schwarzenstein auf einer kleinen, dicht bewaldeten Anhöhe. Viele Jahre stand er verlassen und kein Weg führte zu ihm hin. Man weiß noch nicht einmal mehr, wann und von wem er gebaut wurde. Selbst dessen Name ist eher dem Erscheinungsbild als seinem historischen Hintergrund geschuldet. Erblickt man ihn durch das düstere Gehölz, scheinen seine Mauern aus schwarzem Stein zu bestehen. Nur jenen, die sich näher an den düsteren Turm heranwagen, fällt bei genauerer Betrachtung auf, dass es sich an der Wand nur um schwarzes Moos handelt, das sich nahezu über das ganze Gebäude ausgebreitet hat.

Südlich von Schwarzenstein und außerhalb des Waldes liegt das Dorf Sisagh, in dem Bauern, Holzfäller, Jäger und Handwerker mit ihren Familien leben (20 Hütten). Die Bewohner des Dorfes wissen zu berichten, dass seit jeher nur Übles von diesem Gebäude ausging. So wuchsen in dessen Nähe besonders viele giftige Pilze. Und der alte Schweinehirte habe niemals seine Herde in die Nähe des finsternen Turms geführt, da sonst seine Tiere gewiss krank geworden wären, wenn sie dort in der faulen Erde nach Wurzeln gegraben hätten. Und natürlich wohnte dort das Böse! Und dann ist da noch die Geschichte von dem jungen Schaf, das, nachdem es zwei Tage im Wald verschwunden war, mit roten Augen, grauem Fell und einem mörderischen Gebiss zurückkehrte, nur um sich auf die eigene Herde zu stürzen und zwei Schafen mit brachialer Gewalt die Kehlen zerbiss, bevor es wieder Richtung Schwarzenstein in den Wald verschwand.

Vor etwa 8 Jahren hatte sich auf Schwarzenstein der Finstermagier Tangel niedergelassen. Der Wohnturm und seine Abgeschlossenheit waren ideal für ihn, um unbemerkt seiner finsternen Kunst nachzugehen. Weiterhin war es für ihn ein Leichtes, die verängstigten Bewohner Sisaghs sowie andere Wanderer von Schwarzenstein fernzuhalten und so schuf er sich mit der Zeit ein behagliches Heim, achtete aber darauf, die unheimliche und finstere Kulisse des Ortes nicht zu verändern.

Vor 3 Jahren kam es allerdings, wie es kommen mußte. Eine junge Abenteuergruppe kam nach Sisagh und erfuhr vom Wohnturm Schwarzenstein. Die Dörfler hofften, dass die Helden den dort hausenden bösen Zauberer vertreiben würden, damit der Schatten des Übels endgültig aus dieser Gegend verschwindet. Sie waren hinsichtlich der Geschichten über Schwarzenstein sehr erfinderisch und hinter vorgehaltener Hand sagt man, dass die meisten der o.g. Geschichten aus dieser Zeit stammen.

Die Bewohner :

Tatsächlich waren die Abenteurer erfolgreich und es gelang ihnen, den Finstermagier Tangelt zu stellen. Allerdings konnte er durch einen Geheimgang mit einem Teil seiner finsternen Habseligkeiten entkommen. Was aus ihm geworden ist, vermag niemand zu sagen. Die Abenteurer hingegen beschlossen nun ihrerseits, diesen Turm zu bewohnen und als Ausgangsort für ihre Abenteuerfahrten zu nutzen. Sie einigten sich darauf, dass mindestens einer von ihnen stets auf Schwarzenstein weilen soll. Daher sind stets Willam (albischer Krieger) oder/und Eryll (twyneddischer Hexer) anwesend. Weiterhin wohnen dort die Dienstmagd Marea und der 16-jährige Knappe Curathan (siehe unten).

Die Abenteurer kümmern sich seitdem um die Instandhaltung des Gemäuers, sodass es heute mittlerweile wieder eine passable Erscheinung hat. Auch andere Details in der Umgebung gehen auf die (Eigenarten der) Abenteurer zurück.

So schlugen sie mit Hilfe einiger Dörfler einen Weg Richtung Sisagh in den Forst und verhalfen dem Dorf Sisagh zu einer gepflasterten Straße. Dies wird all jenen auffallen, die aus südlicher Richtung (Alba) nach Schwarzenstein reisen. Aus östlicher bzw. nördlicher Richtung kommend, trifft man auf keine Hinweis, dass es hier einen Wohnturm im Wald gibt und nur Ortskundige können aus dieser Richtung sicher nach Schwarzenstein finden.

Nähert man sich von Westen (Clanngadarn) her, sehen Reisende bereits aus einiger Entfernung einige Findlinge, die im Abstand von 60-80m in einer Nord/Süd-Achse (über 6 km Länge) an gut sichtbaren Punkten im Wald aufgestellt wurden. Diese hellen Findlinge sind etwa 0,80 – 1,20m hoch und haben blaue, kreisförmige Verzierungen (twyneddische Malerei), die sich um den ganzen Stein herum schlängeln. Folgt man den Findlingen nach Norden, hören sie irgendwann einfach auf. Im Süden enden sie kurz vor dem Waldrand an einem kleinen See. Diese „Grenzsteine von Schwarzenstein“ hatte Eryll vor geraumer Zeit aufgestellt. Auf der Vor- und Rückseite eines jeden Findlings sind 2 kleine Kerben eingehauen. Folgt man der Verbindungslinie dieser beiden Kerben, kommt man direkt zum Wohnturm, der von hier aus noch etwa eine Wegstunde entfernt liegt.

Nach einer weiteren Wegstunde durch den Wald, erreicht ihr einen Hügel, auf dem sich ein einzelner großer Turm (13x13m und 18m hoch) sowie einige Bauten eines Gehöfts (Stall, Ziegenverschlag, Reitplatz, Tränke, Brunnen, Hühnerstall) befinden. Der Turm scheint aus schwarzem Stein zu bestehen. Auf dem Reitplatz, der mit einem Holzzaun abgetrennt ist, lässt ein Knappe ein Pferd an der Leine im Kreis laufen. Als er Euch aus dem Wald kommen sieht, rennt er von der Koppel zu einer nahegelegenen Glocke, die er „Anzahl der Ankömmling“-mal schlägt. Anschließend wartet er ab, besteigt aber das Pferd (um ggf. abzuhaufen). Weiterhin sind um das Gelände Holzfäll- und Steinmetzarbeiten erkennbar. Offenbar arbeitet man am Ausbau dieses Standortes.

Das Pferd trägt im Übrigen das königliche Brandzeichen von Beren Mac Beorn. Es wurde Willam einst als Siegpriis für ein in Maris (Südalba) gewonnenes Turnier im Reiterkampf überreicht.

Durch die Glocke wurden Willam und Eryll alarmiert. Eryll schaut kurz darauf aus einem Fenster und mustert die Abenteurer aus der Ferne (Mit EW:Wahrnehmung +2 erkennbar, da er bereits Flammenkreis und Silberstaub auf sich gezaubert hat). Erylls Vertrauter (Turmfalke) sitzt auf den obersten Zinnen des Turms und ist nur schwer zu entdecken (EW:Wahrnehmung -4).

Der Knappe ist auf sein Pferd gestiegen und wartet, bis ihr näher gekommen seid. Kurz darauf kommt aus dem Haus ein kräftiger Mann mit Textilrüstung (Willam) sowie ein grauer, laut bellender Hund,

welcher die Größe eines Ponys hat (Wolfshund). Der Mann ruft Euch mit herrischer Stimme an: „Hey, ihr kommt aus der Richtung Clanngadarns, seht aber gar nicht aus wie Twyneddin! Recht ungewöhnlich, will ich meinen. Also, wer seid ihr und was ist Euer Begehrt?“

Durch das laute, aggressive Kläffen des Wolfhundes besteht die Gefahr, dass Reittiere (mit Ausnahme von Schlachtrössern) scheuen. Ein erfolgreicher EW:Reiten kann dies verhindern.

Natürlich ist Willam Fremden gegenüber erst einmal misstrauisch gegenüber. Sollten die Ankömmlinge Streit suchen, gibt es einen Kampf auf Leben und Tod. Andernfalls wird William nach einem kurzen Gespräch die Reisenden (gem. des Gastrechts) zum Verweilen einladen. Allerdings erwartet er auch, dass die Gesellschaft nach spätestens 3 Tagen wieder weiterzieht. Schließlich sind Gäste wie Fische; nach drei Tagen fangen sie an zu stinken...

Wenn die Reisenden hier übernachten, bereitet die Magd ein ordentliches Mahl, was in der Halle eingenommen wird. Dabei kann man sich ausgiebig unterhalten. Es ist zu erfahren, dass...

- die Mac Tilions auf Geheiß des Königs den Standort bald zu einer Garnison ausbauen sollen
- 6 weitere Helden der hier ansässigen Abenteurergruppe derzeit selbst in der Welt unterwegs sind. Daher wird man den Gästen bei ihrer Mission nicht helfen können.
- die andere 6 Abenteurer momentan Gerüchten nachgehen, die mit einer weiteren Landung der Toquiner vor 800 Jahren weit nördlich von Elrondstor zu tun haben (keine weiteren Details bekannt).
- es sich bei den anderen Helden um zwei albische Kämpfer, einen waelischen Barbaren, einen Drachepriester aus Minangpahit, einen Gnomenmagier sowie einen Elfenheiler handelt.
- der westliche Nachbarstamm der Twyneddin die „Fenn Feryll“ (übersetzt Moorkämpfer) sind. In der Vergangenheit waren sie sehr aggressiv und unternahmen etliche Raubzüge. Doch momentan ist es stiller um sie geworden. Bereiten sie vielleicht was vor...?
- zuletzt eine Reiterschar der Fenn Feryll vor etwa 12 Monaten hier war. Allerdings konnte Eryll (ein twyneddisches Mitglied der Schwarzensteiner) sie zur friedlichen Umkehr bewegen, indem er ihnen sagte, dass er auf Geheiß des Hauses Darncear hier im Turm eingesetzt wurde um die Belange des „albischen Abschaums“ zu beobachten und um für twyneddisches Wohlwollen bei der Bevölkerung zu sorgen. Tatsächlich hat der Ort Sisagh eine mit Steinplatten ausgelegte Straße erhalten.
- etwa 2 Tage nördlich von hier im Wald ist ein Feenhain an einem kleinen, klaren See.
- Man nur zu gerne zwergische Handwerker für den weiteren Ausbau anheuern und sie sogar nach albischer Art bezahlen würde (was immer das auch heißen mag...)

Wenn die Reisenden am nächsten Morgen aufbrechen und sich zuvorkommend verhielten, reicht Willam jedem Gast einen 1W6-Heiltrank, den Eryll selbst hergestellt hat. Allerdings wirken diese Tränke mit einer 25%-Chance nicht (ABW 25), da Erylls Künste in der Herstellung von Tränken noch recht rudimentär sind.

Der innere Turm:

Der Wohnturm verfügt neben dem Erd- und einem Kellergeschoss über 4 weitere Etagen, wobei letztere bereits das Dach mit den Burgzinnen darstellt. Die Mauern sind 1,5m dick, wobei der Fuß des Turms zusätzlich mit schräg verlaufenden Stützwänden verstärkt wurde. Jede Etage verfügt über eine Raumhöhe von 3 m und ist jeweils über eine separate, räumlich versetzte Holzterrasse zu erreichen, d.h. es gibt kein von oben bis unten laufendes Treppenhaus. Jede Etage ist durch eine massive Holzluke verschließbar.

Das Tor im Erdgeschoss ist zweiflügelig und mit Metallstreben verstärkt. Die Innenseiten der Torflügel sind darüber hinaus mit einem Metallnetz bespannt, in das Alchemistenmetallfäden eingesponnen sind. Das Tor kann durch ein massives Metallschloss und 2 Holzbaken verschlossen werden.

Das erste, zweite und dritte Stockwerk verfügen jeweils über einen Kamin. Die Kaminschächte verbinden sich innerhalb der Mauern dessen Abluft aus einem kleinen Aufbau auf dem Dach austritt. Im Erdgeschoss und Keller spenden Feuerschalen und Öllampen Licht und Wärme. Ab dem ersten Stock sind kleine Fenster vorhanden, deren Verschlüsse ebenfalls mit Metallnetzen überzogen sind.

Das Erdgeschoss verfügt über einen kleinen Vorraum, in dem die Garderobe und Reiseutensilien abgestellt werden können. Dahinter schließt sich eine geräumige Halle an, in dessen Mitte eine große Tafel sowie gepolsterte Stühle stehen. Neben geschmackvoll ausgesuchten Accessoires (Wandteppiche, Kerzenleuchter, Kommode, verzierte Waffen an den Wänden, etc.) fällt eine auf einer Steinsäule stehende Granitbüste (Abbild eines Seemeisters) ins Auge, die eine schwarze Krone trägt (finstere Aura). Die Krone wurde von Eryll mit *Befestigen* gesichert, damit niemand dem Wahnsinn unterliegt, dieses verfluchte Relikt aufzusetzen. Die massiven Deckenbalken wurden hier neu eingezogen. Sie sind mit zahlreicher Schnitzerei und bunten Malereien verziert.

Im ersten Stockwerk befinden sich die Küche sowie einige gemütlichen Wohnräume. Da deren Bewohner derzeit abwesend sind, können hier Gäste untergebracht werden, nachdem einige persönlichen Dinge entfernt wurden. Weiterhin befindet sich in dieser Etage die Küche.

Im zweiten Stock sind weitere (abgeschlossenen) Wohnräume sowie der Abort. Darüber hinaus gibt es hier auch einen kleinen Gemeinschaftsraum, in dem ein Spieltisch sowie einige Folianten und Schriftrollen aufbewahrt werden. Den Gästen wird nahe gelegt, während ihres Aufenthalts nicht in höhere Etagen und auch nicht in den Keller zu gehen.

Eryll und Willam wohnen im der dritten Etage, in der sich auch ein großzügig ausgestattetes Labor für Alchemie befindet. Daneben gibt es einen weiteren abgeschlossenen Raum, der obendrein mit einigen Zaubern gesichert wurde. Befinden sich hier die Schätze der hier wohnenden Abenteurer?

Auf dem Dach ist eine magnetische Metallplatte in den Boden eingelassen. Hier ist ein Hexagramm für den Zauber Versetzen aufgebracht, der trotz der Witterung recht lange hält. Der Trick liegt an Eisenspänen, die in feuchte Phosphorkreide eingemischt wurden. Die verklumpte Kreide wird nun von der Magnetkraft festgehalten und nicht verweht. Somit hält das Pentagramm drei statt nur einen Tag. Durch die Eisenspäne wird aber der EW:Zaubern um 2 erschwert.

Im Keller befinden sich ein Arbeitszimmer, Wohnräume und Vorratslager sowie eine Kerkerzelle. Hinter einem Regal befindet sich ein Geheimgang, der zu einem weiteren Raum führt, an dessen

Westwand ein großes Mosaik aufgebracht wurde. Das Mosaik zeigt auf die Erde stürzende Kometen, speiende Vulkane und brennende Landschaften. Auf der anderen Seite dieser Wand zeigt ein anderes Mosaik blühende Landschaften, frische Quellen, grünen Wald und vermittelt idyllische Harmonie. Es handelt sich hierbei um eine Geheimtür, die nur bei Aussprache des richtigen Wortes aufschwingt. Die Mosaik symbolisieren, dass nichts ewig währt und alles, was ist, irgendwann dem Untergang geweiht ist. Diese Mosaik sind der einzige Hinweis auf die Entstehungsgeschichte des Turms Schwarzenstein. Während sich die Symbolik an die twyneddische Mythologie anlehnt, sind die Mosaik früh-valianische Kunst (Seemeisterzeit).

Der Geheimgang führt in eine Höhle, in der es sich der Gnom aus der hier beheimateten Abenteurergruppe gemütlich gemacht hat. Ein weiterer Zugang befindet sich gut verborgen im Ziegenverschlagen.

Willam Mac Beorn, Krieger Gr. 8:

Bogen +12, Stoßspeer +13, Langschwert +16, Bihänder +14, Dolch +14, waffenl. Kampf +14, Faustkampf +13, gr. Schild +5, Abwehr +17, Schadensbonus +4, LP15, AP61, TR, Resi 15/17/17, St 93, Ko 89, Gw 99, SG 2, GG 3

Abrichten (Hunde) +10, Akrobatik +13, Athletik +8, Balancieren +14, Beidhändiger Kampf +12, Erste Hilfe +10, Geländelauf +16, Kampf zu Pferd +17, Bogen zu Pferd +17, Kampf in Vollrüstung +16, Kampftaktik +10, Kampf vom Streitwagen (Schlitten) +14, Klettern +14, Reiten +17, Springen +14, Schwimmen +16, Tauchen +12, Landeskunde Alba +10, Laufen +6, Lesen von Zauberschrift +11, Meditieren +11, Musizieren (Dudelsack) +14, Schlittenfahren +15, Seemannsgang +12, Skifahren +12, Suchen +8, Tierkunde +4, Überleben (Schnee) +9, Wachgabe +6, Wahrnehmung +4, Zauberkunde +4, Sprache: Albisch +18/ Twyneddisch +14/ Waelisch +9/ Chryseisch +9/ Dunkle Sprache +15/ Maralinga +12/ Neu Valinga +9, Schreiben: Albisch +14/ Twyneddisch +12/ Waelisch +9/ Chryseisch +9/ Dunkle Sprache +12/ Maralinga +12

Besonderheit Willam: Metallhelm (göttl. Aura Weisheit) ABW 05: 1min. alle Resistenzen +2, Langschwert +1/+1 (+1/+2 gegen Thursen/ Riesen), Langschwert +2/+1, gr. Schild +1, Dolch (+2/+1)

Lord Willam Mac Beorn erscheint auf den ersten Blick alle Klischees eines Albai zu erfüllen. Auf den zweiten Blick aber erkennt der Betrachter möglicherweise seinen verborgenen Hang zu okkulten Dingen (EW-4: Menschenkenntnis). Außerdem hat er einen großen albischen Wolfshund abgerichtet, der jeden Fremden grimmig anknurrt. Aber bekanntlich wollen große Hunde ja nur spielen...

Knappe Curathan, Krieger Gr. 1:

Kurzschwert +6, Dolch +5, waffenl. Kampf +5, kl. Schild +1, Abwehr +11, Schadensbonus +2, LP13, AP8, TR, Resi 11/13/12, St 68, Gw 82, B27

Reiten +13, Kampf zu Pferd +10, Klettern +12, Springen +12

Willam hatte sich des Knappen angenommen, als dessen früherer Herr bei einem Zweikampf ums Leben kam. Eigentlich träumt er mal in den warmen Süden zu gehen und das Söldnerleben zu erfahren, doch weiß er auch, dass er hier neben einer guten Versorgung auch eine gute Ausbildung erwarten kann. Vielleicht kann er ja mal eines Tages mit auf Abenteuer ziehen.

Dienstmagd Marea, Zivilist Gr.0:

Nudelholz +4, Dolch +4, Pfanne +4 (zur zweihändig), Abwehr +11, Schadensbonus +1, LP12, AP6, OR, Resi 11/12/11, Gw 60 - Erzählen +8, Kochen +10, Schmecken +10, Kräuterkunde +5

Die Abenteurer haben Marea einst in einem albischen Gasthof kennengelernt. Da sie von dem dortigen Wirt schlecht behandelt wurde, hat sie die Stelle als Haushälterin hier gerne angenommen. Befragt man sie über die hier wohnenden Abenteurer, wird sie sich wahrheitsgemäß wohlwollend über diese äußern. Nur Eryll findet sie etwas unheimlich. Die anderen sind allesamt ziemliche Haudegen und mit Ausnahme von Willam die meiste Zeit des Jahres auf Abenteuer unterwegs.

Eryll at Faerigweor, Hexer Gr. 9:

Magierstab +13, Dolch +12, Stoßspeer +10, gr. Schild +4, Abwehr +15, Schadensbonus +3, LP19, AP50, LR, Resi 18/18/18, St 77, Ko 94, Gw100, B24, SG8, GG 3, Zaubern +21

Reiten +13, Geländelauf +15, Springen +10, Zauberkunde +16, Klettern +13, Schwimmen +13, Wahrnehmung +5, Balancieren +13, Beredsamkeit +6, Menschenkenntnis +4, Spurenlesen +9, Nachtsicht +8, Lesen von Zauberschrift +18, Trinken +16, Geheimzeichen Druiden +6 / Hexer +14, Giftmischen +11, Suchen +7, Kräuterkunde +11, Meditieren +10, Landeskunde Alba +10/ Valian +6, Clanngadarn (+8), Stimmen nachahmen +15, Gassenwissen +7, Erste Hilfe +10, Sagenkunde +11, Rechnen +12, Alchemie +10, Pflanzenkunde +10, Naturkunde +10, Fangen +10, Rudern +10, Seilkunst +6, Tierkunde +4, Himmelskunde +4, Laufen +4, Schauspielern +6, Zeichensprache +4, Tanzen +12, Sprache: Twyneddisch +18/ Albisch +13/ Rawindi +13/ Neu Valinga +7/ Maralinga +10/ Dunkle Sprache +5, Schreiben: Twyneddisch +13/ Albisch +13/ Rawindi +13/ Maralinga +10/

Zauber: Bannen von Licht, Bannen von Zauberwerk, Beeinflussen, Belebungschauch, Beschleunigen, Binden des Vertrauten, Blitze schleudern, Böser Blick, Dämonenfeuer, Dämonische Zaubermacht, Dschini Auge, Eisiger Nebel, Erkennen von Zauberei, Fesselbann, Feuerfinger, Feuerkugel, Feuerlanze, Feuermeisterschaft, Flammenkreis, Funkenregen, Goldener Panzer, Handauflegen, Hauch des Winters, Heilen von Wunden, Heranholen, Hitzeschutz, Hören von Fernem, Lauschen, Macht über das Selbst, Macht über die Sinne, Macht über Unbelebtes, Rost, Schatten verstärken, Schlaf, Schmerzen, Schwäche, Sehen in Dunkelheit, Sehen von Verborgenen, Silberstaub, Stärke, Stille, Sumpfboden, Unsichtbarkeit, Versetzen, Zwiesprache

Trank aktivieren: Heilen von Wunden/ Krafttrunk 2W6, Zaubertänze: Akbar fil Ghadban (Groß im Zorn), Saijidat el Massim (Herrin der Menschen), Haram fil Dia (Unverletzbar im Glauben)

Besonderheit Erylls: Magierstab Thaumagral ABW 07: (Dämonenfeuer/ Schlaf), 8x Heiltrank 1W6 ABW25, 4x Krafttrank 2W6 ABW25, goldener Armreif ABW 05: Hitzeschutz, goldener Armreif ABW 05: Kälteschutz, Zauberrobe: Zaubern +1, sowie LR, Stein des schnellen Feuers ABW 10, Vertrauter: Turmfalke

Eryll ist von sehr hohem Stand und steht in der Gunst von Darncaer. Dies verschweigt er aber beharrlich. Er verfügt auch über zahlreiche gute Kontakte in Alba (u.a. Beornanburgh), allerdings prallt er hiermit nicht. Er entschied sich für das Leben eines Abenteurers, da er sich über diesen Weg eine wesentlich effektivere Steigerung von Reichtum und Macht erhofft. Er verschweigt natürlich auch, dass er mit Hilfe seiner beiden Mentoren eigene Ziele verfolgt.

Helgris / August 2012