

Schwarze Schatten im Kosch

Ein Gruppenabenteuer für 3-5 erfahrene Helden

von Eugenio Melis

Helden – einfach

Meister – einfach

Ort – Kosch

Zeit: Neuzeit

e.melis@s-s-vm.de

Hintergrund

Im Jahre 1014 BF begründete Lucardus von Kémet auf Geheiß des Raben von Punin - Bahram Nazir - die Golgariten.

Als erster Großmeister des Ordens vom Heiligen Golgari bekämpfte er zuerst die Boroniten des Al´Anfaner Ritus und danach war er Vorreiter gegen die Mächte der Schwarzen Lande.

Nach dem Tod seiner Frau Madalena 1020 BF verriet Lucardus von Kémet den Orden, indem er die Seite wechselte und Rhazzazors oberster Feldherr wurde.

Niemand weiß was ihn dazu bewegt hat. Er entfernte sich immer mehr von den Geboten des Ordens und des Glaubens an Boron und erweckte u.a. seine Frau zu unheiligem Unleben.

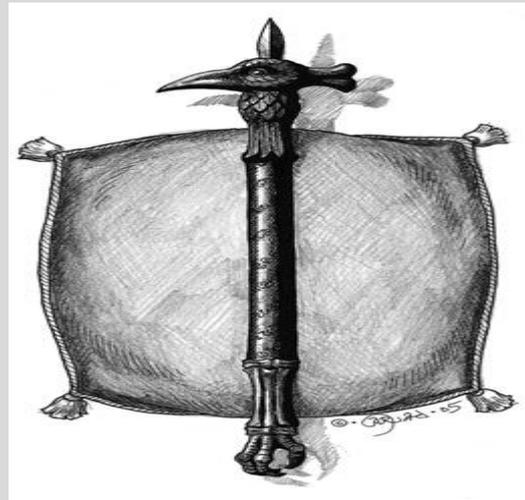
Heute, nach dem Tod Rhazzazors, ist er ein unabhängiger Kriegsherr östlich der Trollpforte und hat sich ganz dem Kampf gegen die Golgariten verschrieben und nutzt seitdem jede Gelegenheit dem Orden zu schaden.

Getrieben von seinem Hass, drängt es ihm, das heilige Artefakt der Golgariten, den Rabenschnabel Târnur'shin, in eigenen Händen zu halten.

Da er nicht selbst an seine alte Wirkungsstätte und den Aufenthaltsort des Artefaktes, das Kloster zu Garrensand, zurückkehren kann um den Rabenschnabel zu erlangen, nutzt er durch eine List die Dienste eines jungen Geweihten des Phex, Silas Beutelsaum aus Ferdok.

In diesem Abenteuer erhalten die Helden die Aufgabe das entwendete Artefakt ohne das es „der Rest des Kontinents“ erfährt wiederzuerlangen und zurückzubringen. Der Weg führt die Helden durch das Kosch. Im Zuge der „Durchreise“ erfahren die Charaktere so manche Besonderheit der Region.

Târnur'shin (tul.: 'Die Kralle des Raben') ist der geweihte Endurium-Rabenschnabel der derzeitigen Großmeisterin der Golgariten Borondria. Die nachtschwarze Waffe wurde dem Orden von Bahram Nazir im Jahre 1026 BF als oberstes Ordensinsignum übergeben. Die Waffe wurde in den Zeiten des Diamantenen Sultanats gefertigt und soll über Wundersame Fähigkeiten verfügen.



Der Rabenschnabel ist ebenmässig geschmiedet aus Endurium. Sein Kopfende ist einem grimmig dreinblickenden Raben nachempfunden.

In den Augenhöhlen ruhen blitzende Karneole, des Borons heiliger Edelstein. Kaum erkennbar schlängeln sich hauchdünne Runen und Zeichen um den Hals der Waffe

Was bisher geschah - In Fatas Augen

Silas, ein junger Gräuling des Phex aus Ferdok, mit feuerrotem Haar wird von Lucardus von Kémet erpresst indem dieser ihm mit Verweis auf die Gefangennahme seiner Schwester Ronja deren unverwechselbaren roten Haarzopf zeigt.

Silas weiß nicht, dass seine Schwester Ihren Schopf nach der Aufnahme bei den Ferdoker Lanzerinnen „ablegte“ und Lucardus diesen unter einen Vorwand erwarb und somit Silas unter Druck setzen konnte.

Silas – sehr begabt in diebischen Fertigkeiten - stiehlt wie Ihm beauftragt wurde das Artefakt der Golgariten - Târnur'shin - aus dem Kloster Garrensand bei Drift am Großen Fluss und ist auf dem Weg nach Rhondur wo er den Rabenschnabel in einem ehemaligen Boronkloster Lucardus übergeben soll.

Kurz nach dem Diebstahl, erscheint im Kloster zu Garrensand ein Quartett Boronis. Drei Männer und eine Frau, alle mit südländischem Erscheinungsbild. Es handelt sich hierbei um Mitglieder der Al'Anfanischen Hand Borons, einer Meuchlergilde die der dortigen Boronkirche untergeben ist. Sie haben ebenfalls den Auftrag das Artefakt zu stehlen.

Als „Puniner Boronis“ verkleidet erhalten Sie unproblematischen Einlass in das Kloster. Vor Ort bemerken die vier das unentspannte und merkwürdige Verhalten der Golgariten.

Durch heimliches Belauschen der Unterredung des Abtes Calamun mit dem Knappen Hagen von Grimsau über eine Lösung des Problems erfahren sie, dass das Artefakt in der Nacht gestohlen wurde.

Die Al'Anfaner erinnern sich an einen jungen Reiter der ihnen im Morgengrauen eilig zu Pferde kurz vor der Fährüberquerung von Lutrun nach Uztruz entgegenkam und vermuten in ihm den Dieb.

Die Al'Anfaner ziehen sich schnell, leise und unauffällig aus dem Kloster zurück und nehmen die Verfolgung des jungen Reiter mit dem Ziel auf, diesen einzuholen, unschädlich machen und das Artefakt abzunehmen.

Was geschehen wird – in Ymras Augen

Die Helden werden von Calamun ya Sfarde de Ysarti - den Abt des Klosters Garrensand angeworben - in geheimer Mission - das Artefakt zurückzubringen.

Da das Verhältnis von Calamun zu Borondria, der Ordensführerin nicht grad harmonisch zu bezeichnen ist, wünscht er sich bestenfalls eine Rückkehr bevor die Ordensführerin aus Ferdok vom „Großen Lanzen“ zurückkommt.

Die Al'Anfaner haben die Spur von Silas aufgegriffen und folgen diesen.

Die Helden, den Hinweisen der Golgariten und der unmittelbaren Bevölkerung des Kloster folgend, eilen der verdächtigen Gruppe der Al'Anfaner hinterher.

Silas, der auf einen schwarzen Shadif ohne große Pausen durchreitet und nur als „Schatten“ von Umherstehenden wahrgenommen wird, wird ohne von „den Verfolgern“ eingeholt zu werden, mit dem Artefakt am Bestimmungsort im Zeitrahmen erreichen.

Kurz darauf treffen die Helden und (höchstwahrscheinlich) auch die Hand Borons in Rhondur an.

Hier kommt es zum großen Zusammentreffen der drei Parteien. Durch evtl. Hilfe der Rondrianer von Rhondur gelangen die Helden erfolgreich aus der Konfrontation mit Lucardus und den Meuchler.

Auf dem Rückweg zum Kloster Garrensand sind jedoch nunmehr die Helden die Verfolgten.

Nach erfolgreicher Rückkehr bleibt den Helden nun nur noch das Artefakt dem Abt zu übergeben. Doch just mit Erreichen des Klosters trifft auch Borondria ein ...

Vom Koscher

„Stolz, treu und wacker“ so lautet der Wappenspruch von Angbar und so sieht sich jeder Koscher gern selber.

Der Koscher ist stur, dickköpfig und unbelehrbar dem Althergebrachten verhaftet.

Eng mit dem Kosch verbunden ist das Volk der Zwerge. Diese leben seit nunmehr 2000 Jahren in Eintracht mit den Menschen hier zusammen. Schon für den flüchtigen Blick eines Reisenden ist dies augenfällig. Noch die kleinste Dorfschänke hält für die Angroschim passendes Mobiliar parat.

Unter Menschenmännern gibt es von klein bis alt keinen, der sich nicht einen Bart stehen läßt - wenn er „für voll“ genommen werden will. Somit spricht auch ein jeder einige Worte des Rogolan, der Sprache der Zwerge.

Der Koscher liebt deftig gewürzte Speisen wie Eintopf, Käseschmelze die mit Brot aufgetunkt wird und diverse Variationen von Suppen. Zu alledem trinkt man Wasser oder Buttermilch aber natürlich auch das berühmte Bier aus der Region.

Begegnungen auf dem Weg

Während der Verfolgung erleben die Helden diverse Begegnungen.

Entsprechend wie die Charaktere den „Begegnungen“ und den „Koschern“ begegnen, können diese den Helden auf der „Flucht“ behilflich zur Seite stehen.

Die Begegnungen sind - zur Umgebung passend - in das Kapitel „Weg der Helden“ eingearbeitet. Die Begegnungen können - soweit sinnvoll - auch an anderen Stellen der Reise verlegt werden.

Die besonderen Begegnungen sind mit der Kröte Quarz, dem Gefährten der Hexe Heidruna und mit dem Rabbatzmann, einer Sagengestalt aus dem Kosch.

Hilfreich kann der Krambolb sein, der vielleicht den einen oder anderen nützlichen Trank oder ein Artefakt bei sich trägt.

Auch die Koscher Bevölkerung wird Unterstützung bieten (besonders die Zwerge) wenn man sich respektvoll Ihnen gegenüber verhalten hat.

Die Anwerbung

Die Helden sind auf einem Flusskahn gen Ferdok gerichtet, um dort dem alljährigen Lanzen - eine seit Jahren geführte Tradition und eines der großen Ereignisse unserer Zeit mitzuerleben.

Das Ferdoker Lanzen

Das Lanzen findet in Erinnerung zur Schlacht von Ferdok, die sich vom 7. bis 9. Ingerimm 600 BF ereignete, statt und das immer am 12. Ingerimm, was darauf zurückgeführt wird, dass die wenigen überlebenden Lanzerinnen ihrer Sieg seinerzeit erst drei Tage später feiern konnten, nachdem die Wunden verbunden und die eigenen Toten begraben waren.

Die Ferdoker Garde, deren Mitglieder die Ferdoker Lanzenreiterinnen sind, ist eine, ausschließlich aus Frauen bestehende, Kavallerie-Einheit. Sie zählt zu den Kaiserlichen Elitegarderegimentern.

Dort präsentieren Sie ihre Fähigkeiten bei Ringstechen und Tjoste. Im Anschluss daran findet ein Gestampfe statt, bei dem die Lanzerinnen gegen eine Partei aus fahrenden Rittern antreten. Es kam erst einmal vor, dass die Lanzerinnen den fremden Rittern unterlagen.

In Drift - einer üblichen und von Flusskapitänen gern angelaufenen Anlegestelle, legen die Helden am Nachmittag an. Geplant ist eine Weiterfahrt am folgenden Morgen.

Den Helden wird - wie an jedem Hafen- vom Schiffskapitän Argwulf eine Lokalität genannt. Nicht immer sind diese Empfehlungen wirklich gut. Für Drift wird die Schänke „Am Hafen“ angepriesen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Eure unbeschwerte Fahrt auf dem Großen Fluss führt euch am heutigen Tage nach Drift, der Hauptstadt der gleichnamigen Baronie. Der sonnige Tag an Bord hat sicherlich das Verlangen auf ein kühles Ferdoker Bier geweckt, welches unweit vom Herstellungsort in jeder Taverne angeboten wird und schon oft Anstoß eines großen Gelages war.

Bei Einlaufen in den Hafen erkennt Ihr die schmalen und hohen Speicherbauten, die das Hafenkai säumen. Auch im Ortsinneren erkennt man diese Bauten stehen.

Obwohl schon einige Flusskähne die Hafenmauer besetzen, findet euer Schiff einen Anlegeplatz.

Nicht ohne euch die Schänke „Am Hafen“ empfohlen zu haben, läßt euch der Kapitän von Bord und erwartet euch am Folgetag zur sechsten Stunde zur Abfahrt.

Neben den Helden verlassen an diesem Tage nur Händler und einfache Reisende die ankommenden Schiffe. Der Knappe des Ordens Hagen von Grimsau, der von Abt Calamun zum Hafen beordert wurde um geeignete Streiter für die Mission aufzuspüren wird die Helden bei der ersten Gelegenheit ansprechen.

Der Golgarit ist eine große, breitschultrige und imposante Gestalt. Er wird die Helden ansprechen und fragen, ob sie für eine ehrenvolle Aufgabe im Namen des Herren Boron, die von höchster Dringlichkeit ist, zur Verfügung stehen. Wenn darauf

angesprochen, verspricht Hagen auch eine der Angelegenheit ansprechenden Belohnung.

Da hiermit alle Anreize - Geld und göttergefälliges Streben - erfüllt werden, hoffen wir auf ein Akzept der Helden.

Hagen von Grimsau führt die Helden zum Kloster Garrensand. Sollte die Helden per Pferd angereist sein, wird er sein Pferd vom mitgebrachten Karren abspannen, um mit den Helden zu reiten. Ansonsten fährt er die Helden zur Stätte der Golgariten.

Das Kloster

Das Boronkloster Garrensand liegt außerhalb von Drift in Richtung Ferdok auf dem sogenannten Garreneck, an der Mündung des Flusses Unwyn in den Großen Fluss, gegenüber des Heiligen Rabenfelsens.

Zum Vorlesen oder nacherzählen

Das Kloster seht ihr bereits aus der Ferne als imposantes Gemäuer. Es liegt direkt an der Flussmündung des Unwyn in den Großen Fluss. Mitten im Geläuf des Hauptstroms erkennt ihr einen Felsen, geformt wie ein senkrecht aus dem Fluss ragender Schnabel eines Raben. Passend zur Gesinnung des Klosters wie ihr meint.

Indem ihr über eine Brücke fahrt erreicht ihr durch ein niedriges Torhaus den Vorhof, an dessen Ende sich die hohen Klostermauern erheben. Viele Fensterhöhlen scheinen euch anzugrinsen, hinter wenigen sieht man Licht. Dem Torbogen folgend, gelangt man in den Hof des Klosters, rings umschlossen von den Gebäuden.

Euer Blick fällt auf den Tempel, gekrönt von einem freskenreichen Tympanon, über dem sich der breite Turm der Tempelhalle erhebt der von roten Schindeln gekrönt wird.

Das Fuhrwerk/Eure Pferde werden von einem herbeilaufenden Jüngling, in schwarzer Robe in Empfang genommen. Hagen führt euch auf direktem Wege in den Tempel. Das Innere ist

düster, woran auch die bunten Scheiben nichts ändern können. Der Altar des Raben – dessen Standbild darauf thront - ist goldgeschmückt. In der Halle werdet ihr schon von einem Mann, der ca. 60 Götterläufe zählt, erwartet.

Der Mann der sich den Helden vorstellt und vom Diebstahl des heiligen Artefakts berichtet sowie von der Wichtigkeit der Waffe für das Kloster und den Glauben Borons ist Abt Calamun ya Sfaras de Ysarti.

Das Einreden auf die Helden ist sehr beeindruckend und überzeugend, eine der Tugenden von Calamun. Der Meister sollte die Helden bei Ihrem Ehrgefühl dem zwölfgötterglauben gegenüber packen und hierbei ruhig auf bekannte Schwächen oder Sünden sprechen kommen. Calamun versteht es, sich bei jeglicher Ablehnung der Helden in einen entrückten Zustand zu begeben um die Auserwählten doch für die Sache umzustimmen.

Hintergründe zum Diebstahl und Verdächtige kann er nicht nennen. Gegner und Feinde der Golgariten sind traditionsgemäß die Borongläubigen des Al'Anfaner Ritus. Einen Übergriff gab es hier im Kloster aber bisher noch nie.

Vielleicht ist es auch nur einen Bauernstreich eines Jünglings der nicht in die Ordenshaft aufgenommen wurde.

Was feststeht ist, dass der oder die Diebe ein Meister der phexischen Kunst sein muss.

Das gestohlene Artefakt, der Rabenschnabel, ist eine Gabe des Raben von Punin, den Hochgeweihten der Borongläubigen nach Puniner Ritus. Er wird üblicherweise und ausschließlich von der Ordensführerin Borondira geführt und lag in der großen Halle, auf einem schwarzen Samtkissen gebetet und einer meterhohen Säule zur Ansicht während Ihrer Abwesenheit.

Die Golgariten haben keinen bestimmten Verdacht bzgl. eines Diebes. Alle sinistren

Gruppierungen könnten in Frage kommen, da das Artefakt von unschätzbarem Wert ist und seinem Führer eine unermessliche Macht - besonders in der Kriegskunst - überträgt.

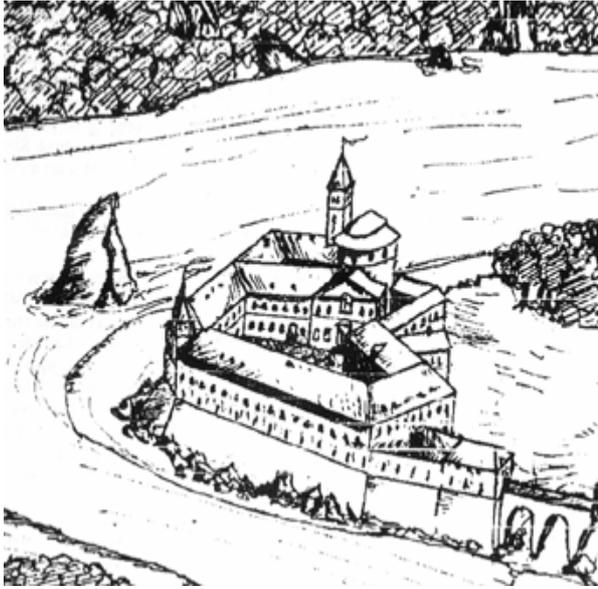
Da er, der Abt, derzeit nicht auf einer karmalen Ebene mit der Ordensführerin ist, wünscht er sich, dass dieser Diebstahl „ungeschehen“ gemacht wird. Bis zur Rückkehr Borondiras bleiben wohl sieben bis acht Tage.

Selbst kann man sich nicht um Rückgewinnung des Artefakts kümmern, da man in der typischen Kleidung auffallen würde und nunmehr noch mehr Acht auf die weiteren Besitztümer des Klosters geben muss.

Da die Türen zu den allgemeinen Räumlichkeiten nie verschlossen sind, sind auch keine Einbruchspuren, die Hinweise auf den oder die Täter geben vorhanden.

Als „besonderes“ Ereignis der letzten Tage ist mitzuteilen, dass am Morgen, Borongeweihete aus dem Süden um Einlass zur Meditation baten, die jedoch vielleicht die Aufgewühltheit des Abtes erkennend - auf ein Verweilen verzichtet haben und sich ungewöhnlich schnell wieder Richtung Utztrutz entfernten.

Calamun stattet die Helden gern mit Proviant für drei Tage und Reitpferde aus. Auf Anfragen verfügt er auch über borongefällige Gifte und Waffen (Schlafgift, Vulkanglasdolch)



Die Verfolgung

Wir stehen nunmehr vor einer Verfolgung der Verfolger.

Die Al´Anfaner werden Silas nicht einholen. Sie werden ihn erst in Rhondur antreffen (siehe die Gefechte).

Die Helden können die Boronis treffen. Ein Treffen sollte möglichst ohne Tote ausgehen. Sinnvoll wäre, wenn die Helden durch ein offenes oder heimliches Zusammentreffen erfahren, das nicht die Boronis das „Ziel“ sind.

Auch die Helden sollen Silas nicht einholen.

Der Weg des Silas

Silas reitet vom Kloster nach Lutrun. Dort überquert er mit der ersten Fährpassage den Großen Fluss nach Utztrutz.

Von Utztrutz führt sein Weg durch das Koschgau. Über Fünfbrunnen, wo er die erste Nacht verbringt und Thalhaus geht es entlang der Ausläufer des Koschgebirges nach Koschtal.

Am Ufer des silbrigen Sees vor Koschtal verbringt er die zweite Nacht. Am Folgetag nimmt er die barönlich-bodrinschen Flussfähre um an der Ortschaft vorbei ans andere Ufer zu gelangen. Am Abend des dritten Tages erreicht er endlich Rhondur, das Ziel seiner Reise.

Dort begibt er sich zum alten Boronkloster um Lucardus das Artefakt zu geben.

Das alte und nicht mehr aktiv genutzte Boronkloster wird nur noch von einen alten Borongeweihten der Zorkabiner bewohnt und behütet.

Auf seinem Weg wird Silas natürlich wahrgenommen. Er bleibt als Jüngling auf der Flucht, als Reiter der es sehr eilig hatte und auch als nervöser Bursche in Erinnerung. Diese Informationen erhalten die Helden natürlich nur, wenn Sie explizit nach einen jungen Mann Fragen. Die Boronis erfahren dies bei jeder Rückfrage.

Der Weg der „Hand Borons“

Die Mitglieder der Meuchlergilde erahnen in den jungen Mann aus der Morgenstunde den Dieb und folgen dessen Spur, die nach Lutrun führt. Hier nehmen die Boronis ebenfalls die Fährpassage.

Die Al´Anfaner halten einen (unbeabsichtigten) gleichbleibenden Abstand zum Phexgeweihten.

Die Boronis stoppen in Ortschaften immer nur kurz. Dort füllen sie den Proviant auf und nutzen die Pause zur Informationsbeschaffung nach dem Jüngling. Die Nächte verbringen Sie generell außerhalb der Ortschaften.

Kurz vor Koschtal, sollte (idealerweise/nützlicherweise) eine Begegnung zwischen den Boronis und den Helden erfolgen (siehe hierzu „Der erste Kontakt“).

An der Fährstation von Koschtal erfahren die Boronis, dass der junge Reiter nicht die

Passage in den Ort gewählt hat und reisen somit weiter nach Rhondur ...

Der Weg der Helden

Nachfragen bei Bewohnern (Bauern) in der Umgebung des Klosters (Dorf Garrensand) ergeben, dass im Morgengrauen die Tiere sehr unruhig waren und es den Anschein hatte, als ob irgendwas über den Hof eilte.

Ansonsten ist nur eine Gruppe von Boronis aufgefallen, die am Morgen kamen und kurz darauf, keine Stunde später, in sehr eiligen Schritt Richtung Bragahn zogen.

Richtung Bragahn liegen die Dörfer Licon, Tucking, Belutz und Lutrun. Das letzte Dorf bietet mit seiner Fährstelle die Möglichkeit einer Überfahrt auf die andere Seite des Großen Flusses.

Bei Tucking zweigt vom Hauptweg ein Nebenweg ab, der nach Kortuus und/oder nach Bragahn führt. Rückfragen bei Bewohner in Tucking nach Besonderheiten gibt die Information, dass eine Gruppe von vier berittenen Boronis im Galopp Richtung Lutrun vorbeiritten.

Lutrun in Kürze für den Meister

Lutrun ist eines der alten Dörfer in der Baronie Bragahn mit 130 Einwohnern und untersteht dem Ritter Rondrawin Eshendron von Lutrun. Der Ort hat einen Tempel, ein ritterliches Gutshaus, mehrere mittelgroße Bauernhöfe und einen hübschen Anger. In Lutrun ist eine Fährverbindung über den Großen Fluss Richtung Uztrutz.

In Lutrun erfahren die Helden, dass vier gut bewaffnete Boronis den Fluss mit der Fähre zur zehnten Stunde überquerten.

Ansonsten verlief der Fährbetrieb nur mit gewöhnlichen Reisenden. Händler mit Karren und Botenreiter.

Eine Weiterreise nach Bragahn läßt die Helden die „richtige Fährte“ verlassen.

Wie der wertere Meister erkennt, sollten die Charaktere, die Gruppe der Hand Boronis als „Diebe“ einstufen und verfolgen. Die Erkenntnis nach dem ersten Zusammentreffen, nicht die „tatsächlich Richtigen“ verfolgt zu haben wird sicherlich überraschend sein.

Auf der anderen Seite des Großen Flusses geht es auch für die Helden weiter nach Uztrutz.

Uztrutz in Kürze für den Meister

Die Hauptstadt der Baronie Uztrutz liegt vom Großen Fluss aus gesehen einige Meilen im Landesinneren und wird von 400 Personen bewohnt. Auf dem felsigen Ausläufer der Uztrutzer Höhen thront über der Stadt die frühere Kaiserpfalz „Alt Rudes Schild“, wo der Baron mit seiner Hundemeute haust und von dort bis zum Großen Fluss und über die ganze Baronie schauen kann. Uztrutz ist ein altes Städtchen mit uralten Schenken, in denen die wenigen Reisenden willkommen geheißen werden.

Zum Nacherzählen oder Vorlesen

Ihr nähert euch in der Abenddämmerung der Baroniehauptstadt Uztrutz. Die Gebäude des Städtchens sind allesamt aus tiefrotem Gestein errichtet, was die Stadt in ein goldenes und silbernes Lichterfest verwandelt. Euch wird warm um Herz bis ein Knurren in der Magengegend den sentimental Blick auf die nächste Herberge fallen läßt.

Die vier Boronis wurden in der Stadt gesehen, Sie ließen die Pferde pausieren und füllten Ihr Proviant auf. Danach ritten Sie weiter.

Der Wirt empfiehlt die Spezialitäten der Örtlichkeit, den Utrutzer Käse sowie die lokale Lungenwurst.

Kurz hinter Uztrutz beginnt das Koschgau. Unweit befinden sich die berühmten Krötensümpfe in der u.a. die mehr als 100 Jahre alte, buckelige Hexe Heidruna lebt. Die Oberste der Töchter Saturias im Kosch. Heidrunas Vertrauter ist eine Koschkröte mit dem Namen Quarz. Diese hat sich unglücklicherweise weit vom heimischen Platz entfernt.

Zum Nacherzählen oder Vorlesen

Auf dem Weg nach Fünfbrunnen seht ihr einiger Entfernung vor euch eine Meute von Kaninchen am Wegesrand an etwas nicht zu erkennenden nagen. Schon dieses Verhalten wundert euch an den eigentlich friedfertigen Nagern.

Nun erkennen die Tiere auch euch. Und ihr müsst zu eurer weiteren Verwunderung feststellen, dass die Tierchen mit Säbelzähnen ausgestattet sind und sich in einer bemerkenswerten Geschwindigkeit euch und euren Pferden nähern.

Die Pferde der Helden spüren die Gefahr und übernehmen, falls die Reiter es nicht selbst lösen, durch wildes ausschlagen die Gegeninitiative und verscheuchen hierdurch die anrennenden Säbelzahnkaninchen in den Wald. Hiermit bleibt es bei diesem erinnerungswürdigen Ereignis.

Wenden die Helden sich nunmehr dem angegriffenen Objekt auf dem Waldweg zu, erkennen Sie eine größere Kröte. Der Frosch ist sichtlich verletzt und schmerzbehaftet.

Lindern die Helden durch eine erfolgreiche Heilkunden-Probe oder durch entsprechende Magie den Schmerz, scheinen Sie eine

dankbaren Blick in den großen Augen der Kröte zu erkennen. Die Kröte versucht sich nach der Hilfe unverzüglich in die anliegenden Sümpfe zu begeben.

Fünfbrunnen in Kürze für den Meister

Fünfbrunnen ist ein Dorf im nördlichen Teil der Baronie Uztrutz. bewohnt von ca. 280 braven Bauersleuten und bekannt für das Haus des Badilikaner-Ordens, der eine eigene Schänke betreibt, in welcher jeder Gast nach Herzenslust speisen kann und am Ende so viel in den Klingelbeutel wirft, wie ihm die Mahlzeit wert ist.

Der Weg durch das Koschgau führt die Helden nach Thalhaus. Dort begegnen die Helden einen Krambold, einen reisenden Händler, der mit seinem großen Rucksack die Region mit Allerlei versorgt.

Das Treffen ist eine ideale Möglichkeit für die Helden Kräuter, Salben, Pasten oder sonstiges zu erwerben.

Thalhaus in Kürze für den Meister

Thalhaus ist ein kleines Dorf kurz vor den Koschbergen und wird von ca. 100 Personen bewohnt.

Der Weg führt weiter am Fusse der Koschberge entlang nach Koschtal.

Zum Nacherzählen oder Vorlesen

Morgendämmerung. Ihr seid aufbruchbereit, habt eure Sachen gepackt und macht euch auf. Doch was seht ihr da, es sieht aus wie ein Geist, jedoch groß wie ein Oger, oder größer sogar.

Die Gestalt nähert sich euch, ihr erkennt einen flammend roten Bart, zauseliges und wirres Haar. Er scheint nicht zu gehen sonder zu springen. Jeder Auftritt löst ein Beben aus, die Erde zittert und nun brüllt er. Laut und mit jedem Schritt den er sich nähert wird es

lauter. Es ist Unverständliche jedoch sehr beunruhigend für euer Gemüt.

Den Helden nähert sich der „Rabbatzmann“ ein bekannte - Sagengestalt - aus dem Kosch.

Doch mehr als eine Sage, ist es hier pure Realität die den Helden entgegenkommt.

Der Rabbatzmann hat kein gewalttätiges Ansinnen. Er will die Gruppe nur erschrecken. Das bereitet ihm enormen Spass.

Jegliche Angriffe auf den „Geist“ sind ohne Erfolg. Alle Attacken gehen durch das Wesen hindurch.

So wie er erscheint, schnell und laut, so verschwindet er auch. Und sollten sich die Charaktere nicht versteckt haben, wird er eine Baumkrone die er - mal eben pflückt – über die Helden stülpen. Danach ist er weg.

Der erste Kontakt

Dieser bietet sich während eines Nachtlagers an. Hier gehen wir von einem Treffen vor Koschtal aus.

Zum Nacherzählen oder Vorlesen

Wohlwissend, dass Koschtal nicht mehr fern sein wird, treibt ihr eure Pferde noch mal an.

In einiger Entfernung seht ihr ein Lagerfeuer. Ihr erkennt im Schein des Feuers vier Personen davor sitzen.

Die Meuchelmörder sind alle mit einer ausgeprägten Sinnesschärfe ausgestattet.

Ein Anschleichen kann nur durch eine erschwerte *Schleichen-Probe* gelingen.

Misslingt die Probe, sind die Boronis zwar schnell bei der Waffe ohne jedoch direkt in den Kampf zu treten. Sie verhalten sich, ihrer Kampffähigkeit bewusst, überrascht jedoch

selbstbewusst und Fragen den Ankömmlingen nach Ihrem Begehr.

Bei erfolgter Belauschung, sollte den Helden bekannt werden, dass die Boronis selbst jemanden verfolgen und zwar einen jungen Mann, der das Artefakt gestohlen hat.

Bei jeglichem Zusammentreffen sind die Boronis sehr diplomatisch und eher versucht Informationen zu erhalten als zu geben. Man sucht keinen Kampf, weicht einer nötigen Konfrontation jedoch nicht aus, versucht aber sich soweit möglich, schadlos aus dem Kampf zu entfernen.

Direkte Fragen nach dem Grund des Aufenthalts ist die Warenschau in Angbar Ende Ingerimm. Weitere Ausreden haben die vier nicht parat, da man nicht von einer eigenen Verfolgung und Befragung ausgegangen ist.

Eine ideale Trennung der Gruppen wäre ein friedliches Auseinandergehen mit der Erkenntnis der Helden, einen Dritten finden zu müssen.

Auch ein kleines Scharmützel soll im Bereich des möglichen sein. Hierdurch sollten beiden Parteien einen gewissen Grundrespekt

Nach Tagesanbruch und Weiterreise ist es nicht mehr weit nach Koschtal.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Von Süden gelangt ihr an einen silbrigen glänzenden Talsee der an einer Stadt liegt. Das erreichte Ufer verbindet die Stadt mit einer Fähre. Am andern Ufer könnt ihr die Erhabenheit des Ortes erspähen, denn spitzig wie ein Dorn erhebt sich eine Burg auf einem Felsen über den See.

An der Fähranlegestelle, sind deren zwei Fährmeisterhütten erbaut. Die eine preist die Überfahrt mit der gräflichen Fähre und die

andere die Dienstleistung der barönlich-bodrinschen Fähre an.

Der Unterschied liegt darin, dass die erste in die Stadt überfährt und die zweite ans andere Ufer.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Bei der Überfahrt, egal wohin es die Helden führt, sieht man linker Hand die Stadtmauern als Ausläufer des Götterzahns, sowohl hinauf wie auch hinunter, um schließlich an schroffe Hänge beiderseits der Burg zu stoßen. Die Mauer ist gekrönt durch einen mit Schindeln überdachten Wehrgang.

Koschtal in Kürze für den Meister

Koschtal ist eine altehrwürdige Stadt, eine ursprünglich zwergische Siedlung.

Die Bewohner (950) sind Gemüsebauern, Handwerker, Händler und Zwerge.

Sollte die Fährüberfahrt nach Koschtal führen, führt nach dem Landungssteg eine Gasse hinauf bis vor das Stadttor. Die Torwachen haben keine Boronis noch einen Jüngling eingelassen.

Koschtals Häuser sind eng und dicht aneinander gebaut. Die Dächer der schlanken, hohen Häuser, allesamt mit Schiefer oder roten Ziegeln gedeckt, berühren einander oftmals.

Von unten nach oben schreiten kommt man von der Unterstadt, mit vielen Ständen der Bauern in die Oberstadt. Hier bieten Handwerker (eher Zwerge) und Händler Ihre Waren an.

Die Helden erhalten in Koschtal keine nützlichen Hinweise.

Der Weg nach Rhondur ist kurz. Auf dem Weg begegnen die Helden eine Gruppe von

Rondra-Geweihten die den Anschein nach Koschtal gerichtet sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nach einer Straßenbiegung am Fusse eines Hügels erkennt Ihr dass eine Gruppe von Reitern euch entgegenkommt. So mehr sich die Reiter nähern, erkennt ihr die langen weißen Roben mit dem Roten Symbol des Löwen. Rondrageweihete.

Die Helden erfahren neben den woher und wohin, auch das heute Markttag in Rhondur ist.

In Rhondur bewohnen die Rondrianer neben dem Baron die Burg Kystral. Die Geweihten schwuren vor langer Zeit dem Ort Schutz vor Gefahren und halten dieses heute noch. So sind Sie auch jetzt unterwegs um zu prüfen, ob Wegelagerer oder Räuberbanden Hinterhalte für Reisende und Händler stellen.

Auf Fragen nach Ungewöhnlichen, wird ein jungen Mann – von der Kleidung her wohl ein Geweihter des Phex - mit feuerrotem Haar erwähnt. Er lungerte um das alte Boronkloster rum. Mehr Beachtung wurde ihm nicht geschenkt.

Sollten die Al´Anfaner vor den Helden sein, wurden diese nicht von den Geweihten der Rondra gesehen.

Rhondur

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die Stadt – Rhondur- schmiegt sich den Hang empor bis zur trutzigen Burg. Stolz und wacker ragen deren zwölf Türme im Kranz der Wehrmauer in die Höhe.

Vor und Rund um die Stadtbefestigung stehen schlichte Holz- und Fachwerkhütten. Vor denen der eine oder andere Bauersmann steht.

Hinter den Stadtmauern - im Inneren - ist Alt-Rhondur. Bestimmt wird der Ort von seinem gepflasterten Marktplatz in der Mitte des runden Felsplateaus, auf dem die eine oder andere Persönlichkeit des Ortes angetroffen werden kann (siehe grauer Kasten) und um den die bedeutendsten Gebäude (Rathaus, Gaststätte „Silbergreif“, Stadtbüttellei mit dem Pranger und Läden und Werkstätten.

Rhondur in Kürze für den Meister

820 Einwohner bewohnen Rhondur.

Im Tempel der Rondra, der im Bergfried der Baronsburg „Krystal“ über der Stadt thront steht Schwertbruder Answein Grobhand, einen Viertelork, den Geweihten vor.

Der Tempel des Ingerimm wird von der Meisterin der Esse, Walbura aus Frams Sippe vorgestanden.

Im ehemaligen Boronkloster der Zorkabiner, welches nur noch von einem Mönch behütet wird, der das Schweigegelöbniß abgelegt hat befindet sich das Artefakt.

Ansprechend sind der Gasthof "Silbergreif" am Marktplatz, das beste Haus am Platze, mit gutbürgerlicher Küche, welches vom Bürgermeister Leubold Bärwang, einen recht hochnäsigen und großmäuligen Mann, geführt wird.

Eher ungemütlich ist das Gasthaus "Wengenhorn" von der Hauswirtin Amata Wallblut.

Der "Leuwenschank" bietet typisch zwergische Kost und Inneneinrichtung speziell für die ca. einhundert Zwerge des Ortes.

Im Botenhof an der Tempelruine, eine Rast- und Wechselstation für Reisende und Boten, sprechen sich die Neuigkeiten der Umgebung schnell um.

Wie angepriesen wird der Marktplatz genau zu diesem Zweck genutzt. Ein buntes Treiben empfängt die Helden.

Die Gefechte

Abseits vom Treiben der Krämer, Händler und Marktschreier findet das Treffen zwischen Lucardus und Silas statt. Lucardus dessen bleicher Anblick alleine schon Angst einflößend ist und dessen Haltung allem weltlichen gegenüber gleichgültig ist, hat nur eins im Sinn. Das Artefakt in den Händen zu halten und Silas zu töten.

Arrangieren Sie es so, dass die Helden sich nach erledigten Einkäufen vom Marktreiben entfernen, sei es aus eigenen Beweggründen oder aber weil man Abseits von Treiben die Al´Anfaner gesehen hat.

Wie es auch geschehen mag, sollten die Helden vor das alte Boronkloster gelangen und dort einen sehr bleichen - fast Tod aussehenden Mann (Lucardus), einen jungen Mann mit rotem Haar (Silas), der einen Rabenschnabel in den Händen hält und die vier Boronis mit gezückten Waffen stehen sehen.

Aus dem mitzuhörenden Wortgefecht wird klar, dass Lucardus vom Jüngling die Übergabe des Rabenschnabels wünscht, was der Sprecher der Al´Anfaner ihm verbietet und ihm mit dem Tod droht. Silas will seine Schwester vorher sehen, was ihm Lucardus verwehrt.

Lucardus seinerseits, der schon mit einem (eigenen) Rabenschnabel bewaffnet ist, verlangt von den Boronis sich zu entfernen, sollten sie nicht den Wunsch haben in Kürze den Flug auf Golgaris Schwingen zu erleben.

Ob und wie die Helden an dem Wortgefecht teilnehmen oder direkt oder erst mit dem Kampfgefecht einschreiten bleibt den Helden überlassen.

Das Kampfgefecht läuft den Mehrheitsverhältnissen und evtl. der Art und Weise des Wortgefechts ab. Es kämpfen die Helden gegen die Hand Boron und Lucardus gegen einen aus der Überzahl. Wobei dessen Kampfverhalten so gestaltet sein sollte, dass er sich im Kampf versucht dem wie versteinerten Silas zu nähern der immer noch starr vor Angst das Artefakt versteift in den Händen hält.

Mit den vieren der Hand Borons sowie mit Lucardus handelt es sich um exzellente Kämpfer. Ein Sieg der Helden wird also keine einfache Angelegenheit.

Ziel der Auseinandersetzung soll sein, dass die Helden es schaffen, Silas mit dem Artefakt in Sicherheit zu bringen.

Die Kampf der Hand Borons sollte nicht - wenn überhaupt - für alle tödlich enden (da einige für die Verfolgung benötigt werden).

Gleichfalls darf und wird Lucardus nicht den Tod finden.

Eine Ende des kämpferischen Treibens, besonders wenn die Helden sich in Bedrängnis befinden und eine erfolgreiches Abschneiden nicht gewährleistet ist, kann durch ein unterstützendes Auftreten der zurückkehrenden Rondra-Geweihten erfolgen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Und nachdem ihr schon wieder einen Hieb einstecken müsst und ihr immer mehr ins Hintertreffen gelangt, bebzt die Erde. Eine Gruppe Berittener preschen auf den Vorplatz.

Mit Schwertern bewaffnet schlagen und stoßen Sie auf die Boronis und Lucardus ein, um diese von den Helden und Silas zu trennen.

Der Übermacht ausweichend zieht sich Lucardus ins Boronkloster zurück. Die Al´Anfaner suchen in der Flucht das Weite.

Lucardus, der ins Boronkloster flüchtet, in dem seine Frau - die er nie von seiner Seite läßt - verweilte und die aufgrund Ihres Zustands, nun eher ein Hindernis denn eine Unterstützung ist, flüchtet durch einen unterirdischen Gang, den er noch aus Vorzeiten noch kennt. Lucardus wird aufgrund der für ihn ungünstigen Lage vorerst nicht mehr nach den Rabenschnabel streben.

Die Helden die Lucardus im Kloster aufsuchen wollen werden ihn nicht finden. Auch der einzige verbliebene Geweihte des Klosters, kann den Helden den Fluchtweg nicht nennen.

Hierbei sollte der Meister berücksichtigen, dass der Boron-Geweihte das Schweigegelöbnis abgelegt hat.

Nicht so die Al´Anfaner. Diese flüchten zwar aus Rhondur, halten sich jedoch in der Nähe auf und spähen nach den Helden um diese dann zu verfolgen um das Artefakt zu erlangen.

Die Rückreise der Helden sollte nicht vor einer Pflege der Wunden und Verletzungen erfolgen. Jedoch drängt die Zeit, denn das Gestampfe in Ferdok endet auch am heutigen Tage.

Die Rückreise

Die Streiter der Rondra sind gern bereit, die die Helden und Silas eine halbe Tagesreise lang zu begleiten. Zu sehr will man sich aufgrund der Räuberbanden die sich in den Wäldern gen Nadoret befinden nicht entfernen.

Der bekannte Weg führt die Helden so zurück wie Sie gekommen sind. Alternativ könnte man nach Nadoret und von dort den Großen Fluss abwärts nach Garrensand gelangen.

Von der Reise über Nadoret raten die Rondra-Geweihten aufgrund der oben genannten Gründe ab.

Als Meister lassen wir Ihnen gern freien Gestaltungsrahmen für Begegnungen,

Konfrontationen und Hilfeleistungen auf der Rückreise.

Die Meuchler sollen ruhig öfters die Gelegenheit haben den Helden nah zu kommen und das Leben schwer zu machen.

Für den weiteren Verlauf des Abenteuers wird die behindernde Verletzung von Silas rechtem Bein vorgesehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr reitet im mäßigen Tempo und genießt diesen momentanen ruhigen Moment. Da schreit Silas auf, ein Dolch steckt in seinem rechten Oberschenkel. Ihr schaut in die Richtig aus der das Geschoss kam. Es bedarf keinen Wimpernschlag, da stürmen die Kämpfer Borons euch schon entgegen...

Die Verletzung des rechten Oberschenkels des Phexgeweihten ist eher unangenehm schmerzhaft denn lebensbedrohlich. Bis er das Bein jedoch wieder belasten kann, wird ein e Menge Wasser den Großen Fluss hinabfließen.

Zum Angriff der Hand Borons und zum Ausgang des Kampfes folgende, für die Helden unterstützende, Anregungen.

Anregungen für die Rückreise

Im ganzen Kosch kann der Rabbatzmann, den Helden - sollten sie sich in einer Notlage befinden - zur Hilfe eilen. Er wird durch sein Erscheinen und Rumoren die Meuchler oder sonstige Kontrahenten jedoch nur verjagen und nicht mit Ihnen Kämpfen oder irgendeinen Schaden – außer dem Schreck – zufügen.

In der Nähe der Krötensümpfe bietet sich ein Eingreifen der Hexe Heidruna an, die den Helden auch mit immensen magischen Fähigkeiten beistehen kann. Dies jedoch nur, wenn die Helden der Kröte zur Hilfe eilten und gutsinnig begegnet sind.

In Örtlichkeiten, in denen sich die Helden sehr gesellig und volksnah zeigen, werden

sich sicherlich einige Bürgen und evtl. Zwerge finden, die den Charakteren Unterstützung oder Unterschlupf gewähren, soweit dies vor den Meuchlern nötig ist.

Irgendwann werden die Helden sich den Verfolgern entledigt haben evtl. auch ohne Sie in Borons Hallen ruhen und Kloster Garrensand erreichen.

Ankunft

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nun habt ihr die Fähre bei Lutrun verlassen und seit auf der Zielgeraden nach Garrensand.

Einige hundert Meter vor euch bewegt sich eine weitere Reisegruppe zu Pferde Richtung Drift. Diese Gruppe bewegt sich bedächtig, nicht hetzend und da euer Schrittempo schneller ist, könnt ihr nach einigen Minuten das typische Gewand des Golgariten, das schwarze gebrochene Rad mit drüber ein Schwingenpaar auf weißer Robe erkennen sowie eine Trio von weiblichen Kämpferinnen, anscheinend Mitglieder einer Garde.

Die Helden werden die Erkenntnis gewinnen, dass es sich nur um Borondria mit Ihrem Gefolge handeln kann. Die Gardistinnen sind Ferdoker Lanzerinnen. Eine der dreien ist Ronja, Silas Schwester.

Den Charakteren stehen zwei Möglichkeiten zur Verfügung. Man hält sich hinter der Gruppe oder schließt auf.

Im zweiten Fall erkennen sich die Geschwister sofort. Ronja wird sofort besorgt um Ihren Bruder sich die Wunde anschauen wollen. Borondria empfiehlt eine Verarztung bis zur Ankunft im Kloster aufzuschieben.

Auch Silas, fragt vorsichtig nach, wie es der Schwester ergangen ist. Er will wissen, wie sie sich aus der Gefangenschaft befreien konnte.

Für unsere Abenteurer ist dies sicherlich der einfachere Weg ins Kloster zu kommen. Dort angelangt bleibt nur noch die Aufgabe, Târnur'shin unbemerkt in den Borontempel an seinen angestammten Platz zu legen.

Sollten die Helden die Vorreitenden nicht einholen bleibt es der Phantasie und dem Einfallsreichtum der Helden überlassen, das Artefakt zurückzubringen ohne das es Borondria erfährt.

Wenn alle Stricke reißen wird Calamun sicherlich auch ohne die elegante Lösung über den Rückerhalt des Boronschnabels glücklich sein.

Den Helden sollte nach dem Eintreffen Borondrias, ca. 120 Minuten zustehen bevor die Ordensführerin das Artefakt wieder an sich nehmen will.

Bei gemeinsamer Ankunft liegt das Hauptaugenmerk natürlich bei der Versorgung von Silas. Calamun wird Borondria ehrwürdig grüßen, so wie es auch alle anderen Geweihten tun. Hierbei wird er sich an die Helden wenden und ganz unscheinbar tun und fragen ob ansonsten alles gut gelaufen ist.

Borondria wird sich nach dem Empfang kurz zurückziehen um sich die Kleider zu wechseln.

Jetzt ist die Gelegenheit für die Helden sich von der Masse abzusondern und in den Tempel zu schleichen. Hier sollte eine erfolgreiche *Schleichen-Probe* erforderlich sein.

Ausklang

Der Abend wird mit einem reichhaltigen Mahl beendet. Hierbei erfährt Silas auch die Geschichte um den „verlorenen Haarschopf“ der Schwester. Silas wird tagsdrauf mit seiner Schwester zurück nach Ferdok reisen.

Die Helden werden ... wohl oder übel Borons Schleier der Vergessenheit über Ihre rühmliche Tat hüllen müssen. Dafür stehen Sie bei Calamun im Wort.

Von Calamun erhalten die Helden jeweils 30 Dukaten als Belohnung. Die Übergabe erfolgt natürlich im Geheimen.

Die Helden erhalten 300 Abenteuerpunkte und weitere 100 AP, frei vom Meister aufzuteilen, für respektvolles und heldenhaftes Verhalten in Bezug auf die „Besonderen Begegnungen“.

Hinweise:

Es empfehlen sich die Karte des Koschs aus der Regionalspielhilfe 6 „Am großen Fluss“ sowie Detailkarten aus der „Wiki-Kosch“.

Alle Bilder sind von der Homepage der www.golgariten.de.

mit langen rabenschwarzen mattglänzenden Haar. Der hagere sehnige Körper ist gebeugt. Bewaffnet mit einem Rabenschnabel.

Kampfwerte:

INI 13+W6 AT:15 PA: 15

Rabenschnabel W6+5

Calamun ya Sfaras de Ysarti; Abt des Klosters Garrensand und Deuter Golgaris

Größe: 1,65 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: blaugrau

Herausragende Eigenschaften:

Intuition 17; Klugheit 15

Herausragende Talente

Betören, Götter/Kulte, Überreden, Überzeugen

Dramatis Personae

Silas Beutelsaum aus Ferdok

Größe: 1,71 Schritt

Haarfarbe: feuerrot

Augenfarbe: grün

Herausragende Eigenschaften:

Gewandtheit 14, Fingerfertigkeit 14

Herausragende Talente:

Akrobatik, Taschendiebstahl, Schlösser knacken, Klettern

Erscheinung

Silas ist ein schlanker, athletischer junger Mann. Seine Kindheit in Ferdok zeichnete sich Bewaffnet mit einem Dolch

Kampfwerte:

INI 10+W6 AT:13 PA:11

Dolch W+1

Lucardus von Kémet

Größe: 1,84 Schritt

Haarfarbe: Schwarz

Augenfarbe: Schwarz

Herausragende Eigenschaften:

Charisma 18, Klugheit 17

Herausragende Talente:

Hiebaffen (Rabenschnabel), Prophezeien, Götter & Kulte, Kriegskunst

Erscheinung:

Totenbleiches Gesicht, schmal und knochig,

Erscheinung

Der Abt des Garrensand-Klosters ist ein sehr asketisch aussehender, über sechzigjähriger Geweihter. Er ist von vornehmer Herkunft und im Ritterstand. Er besitzt eine vorzügliche Bildung. Calamun versteht es, sich so einzustellen, dass er beeindruckt kann wen er möchte. So beherrscht er hervorragend die Rolle des entrückten von Boron beseelten Mönches. Auch gelingt es ihm, in Verhandlungen mit einem übermäßigem Geschick aufzutreten.



Hand Borons

Die Hand Borons ist eine alanfanische Meuchlergilde. Sie gilt als eine der gefährlichsten Meuchlergilden Aventuriens. Sie untersteht der Boron-Kirche Al'Anfas.

Die Hauptaufgabe der Hand Borons ist der Schutz des Patriarchen und Al'Anfas, die sie nicht nur durch Attentate, sondern auch durch „diplomatische Missionen“ erfüllen.

Kampfwerte:

INI 14+W6 AT:15 PA:14

Sklaventod W6+4

Blasrohr W6-1

Ogerschelle 2W6+2

Ihre Exzellenz Borondria, Ritterin vom Orden des Heiligen Golgari, Großmeisterin des Ordens vom Heiligen Golgari, Deuterin Golgaris und Schweigende Borondria

Größe: 81 Finger

Haarfarbe: Kahl geschoren - eigentlich Schwarz

Augenfarbe: dunkelbraun

Erscheinung:

Die Großmeisterin des Golgaritenordens erscheint auf den ersten Blick als unscheinbare und stille. Ihre Aufforderungen sind jedoch streng aber mit leisen Worten.



Großmeist

erin Borondria, © Caryad