

HELDENWERK



Angbarer Bock

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch

Regeldesign

Alex Spohr

Autor

David Lukaßen

Lektorat

Johannes Kaub

Korrektorat

Tara Flink

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Verena Biskup

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Steffen Brand, Regina Kallasch,
Annika Maar, Julia Metzger, Dirk Wachsmuth,
Sebastian Watzlawek

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2019

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	3
Von Angbar und seinen Böcken	4
Grevin in Not	5
Feierlichkeiten	6
Was tun?	9
Unter Zwergen	10



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Vorlesetexte: Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.



NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.



In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.



Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuers bereits tot.

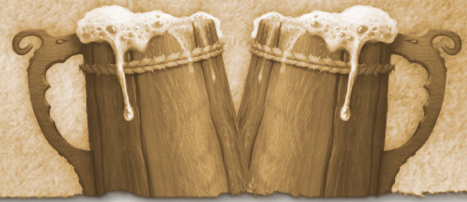
Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotelsehr	teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

ANGBARER BOCK



»Schon seit den Tagen des ehrwürdigen Mütterchens Garoscha Hügelbräuer, die das Zwergenbier erfand, kennen wir die Broxkel. Ihr Großlinge nennt sie Bierbolde. Keiner ist wie der andere. Nur das Bier in all seinen Formen lieben sie, mehr noch als Zwerge das könnten. Je besser die Braustube, desto eher kommt einer der ihren vorbei. Kein noch so guter Schutz wehrt sie ab. Und wehe sie bekommen nicht den Trunk, den sie wollen! Dann gelingt dem Brauer nichts mehr. Von Fässern, die Beine bekommen und weglaufen, bis zu Gerste, die plötzlich wieder Wurzeln schlägt, treiben sie dann ihren Schabernack. Doch man kann mit ihnen reden, muss nur den rechten Ton treffen.«

—Feligra Steinlettner, Braugrevin aus Angbar, 1040 BF

Stichworte zum Abenteuer: Besänftigen eines alten Bierbolds, damit in Angbar auch weiterhin Bier gebraut werden kann

Genre: humorvolles Abenteuer auf den Spuren von Kobolden und Feen

Voraussetzungen: Einlassen auf die hügelzwerghischen und Koscher Besonderheiten

Ort: Angbar und Umgebung

Zeit: ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / niedrig

Erfahrung der Helden: erfahren

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Körpertalente

Wissentalente

Lebendige Geschichte



Hintergrund

Nicht lange nachdem die Zwerge das Bierbrauen erfunden hatten, entwickelten sich Kobolde, die eine besondere Liebe für Bier in all seinen Formen haben. Die Bierbolde – oder Broxkel in der Zwergensprache Rogolan – waren entstanden. Seit diesen Tagen gibt es für Braumeister kaum eine größere Sorge als einen dieser kleinen Gesellen, der sich in der Braustube einrichtet. Ein besonders mächtiges Exemplar dieser Art ist Cerevisivisorix. Im Jahr 198 BF erschien er im Brauhaus Wackerbusch in Angbar, wo er genüsslich die Vorräte dieses und der anderen Angbarer Braustuben trank. Sein Durst war nahezu unersättlich. Zur gleichen Zeit lebte nicht weit von Angbar entfernt ☼ Peregrimm Braubäumer im beschaulichen Ort Rosenhügel am Angbarer See. Der fähige Braumeister und Wirt war der erste zwergische Traviageweihte in der Geschichte der Kirche und ist noch heute Quell für unzählige Geschichten der Koscher. Eben jener Geweihte ersann eine Möglichkeit, den Broxkel auf eine traviagefällige Art und Weise zu „bannen“.

Er ließ von einigen der besten Holzhandwerker der Hügelzwerge seiner Tage ein großes Fass aus Lindenholz fertigen, dem heiligen Baum Travias, reich verziert mit traviagefälligen Szenen der Gastlichkeit. Er selbst suchte Cerevisivisorix auf, leerte viele Krüge Bier mit ihm und bot ihm an, ihm eine Heimstatt zu errichten, die eines Broxkels wie seiner würdig sei: eben jenes



Peregrimm Braubäumler

Außerhalb des Koschs ist Peregrimm Braubäumler vor allem in der Traviakirche bis heute bekannt, denn er war tatsächlich der erste Zwerg, der die Weißen der Traviakirche empfangen hat (135 BF). Dem von ihm erbauten Traviatempel in Rosenhügel steht auch heute noch einer seiner Nachfahren vor. Als gestandener Braumeister, Wirt und Koch hat der 31 v. BF geborene Hügelzwerg nach seiner Weihe zahlreiche Dinge vollbracht, für welche die Koscher sein Andenken in Ehren halten. Neben vielen noch heute beliebten Rezepten, die auf ihn zurückgehen sollen (etwa das Peregrimmer Geschnetzelte mit Pilzrahm und Brotknödel aus der Schürze), ist es so manche Tat im Sinne der Gütigen Mutter, die von ihm überliefert ist: So soll er einen ausgewachsenen

Oger, der die Hügellande unsicher machte, mit seiner Kochkunst in die Flucht geschlagen haben. Das von ihm bereitete Essen war der Legende nach so scharf, dass der Oger in den Angbarer See gesprungen sein soll, um das Feuer zu löschen. Den Streit zweier Junker um ein Stüchchen Land soll er hingegen dadurch geschlichtet haben, dass er vorschlug, eben auf diesem Land eine Wegherberge mit Gasthaus zu errichten. Seitdem gehen die Einnahmen je zu gleichen Teilen an die beiden Adelshäuser, und die Menschen kehren dort noch immer gerne ein. Bekannt ist auch, dass Peregrimm gerne aus Lindenholz gefertigte Statuen der Herrin Travia und ihres alveranischen Gefolges besonders traviagefälligen Schenken und Gasthäusern zum Geschenk machte. Noch heute werden diese dort in hohen Ehren gehalten.

prachtvolle Fass, das Peregrimm mit edlem Zwergenbock füllen würde. Aus den besten Zutaten braute er das Bier und überredete den Bierbold, es sich schon während des Brauprozesses in der Maische bequem zu machen. Als der Brauvorgang schließlich vollendet war, brachte er Cerevisivisorix dazu, in das Fass zu gehen, und schloss ihn dort mit den Worten ein: „Möge dieses Fass Dir Heimstatt sein, solange Du noch darin schwimmen kannst“.

Seit diesen Tagen steht das Fass im Keller der Familie Wackerbusch, die das Brauhaus auch heute noch betreibt. Und wie es in der Zunft der Brauer seit jeher guter Brauch war mit Geheimnissen, wird das Wissen um das Fass und seinen besonderen Inhalt mündlich von der jeweiligen Meisterin an den nachfolgenden Meister weitergegeben. So hätte auch ☼ Falk Wackerbusch sei-

nen Sohn ☼ Owilmar Wackerbusch in das Geheimnis eingeweiht. Doch der Altmeister starb vor einigen Jahren bei einem Unfall, ohne das Geheimnis weitergegeben zu haben. Owilmar erkannte in dem Bier aus dem großen Fass einen ganz besonderen Trunk. Aufgrund der permanenten Anwesenheit des Bierbolds während des Brauprozesses und der Lagerung ist das Bier tatsächlich noch genießbar und darüber hinaus sogar besonders vollmundig, weshalb Owilmar es seither zu besonderen Anlässen ausschenkt. Die Helden, die aufgrund eines Volksfestes in der Stadt sind, stehen der örtlichen Braugrevin bei und werden zum Dank in das Brauhaus eingeladen. Wie es das Schicksal möchte, werden es dann die Helden sein, durch deren Schluck der Stand in dem Bierfass so weit sinkt, dass der Broxkel erwacht. Die Helden müssen ihn besänftigen und eine Lösung finden, um ihn wieder zu „bannen“.

Von Angbar und seinen Böcken

Angbar, die Eherne

Region: Fürstentum Kosch, Angbarer See

Einwohner: 5.300, davon etwa 2.100 Zwerge

Herrschaft: Rat der Zünfte sowie ein Reichsvogt

Tempel: Boron, Hesinde, Ingerimm (Haupttempel des menschlichen Kultes), Phex, Praios, Rondra, Travia, Tsa

Handel und Gewerbe: (fast) jegliche Form von Handwerk, vor allem Schmiede- und Stahlarbeiten, Bier, Zwergenwaren

Besonderheiten: Hafen am Angbarer See, Haupthaus des weißmagischen Ordens der Rohalswächter, Ordenshaus der Therbûniten (Peraine), ausgeprägtes Zunftwesen, berühmte Warenschau, der Ausschank des Biers aus Ferdok ist streng verboten, Sitz des Fürsten des Kosch, strenges Bettelverbot innerhalb der Stadtmauern

Stimmung in der Stadt: Der Wahlspruch Angbars lautet „Treu, stolz, wacker“, und genauso stellen sich die Einwohner allen Widrigkeiten entgegen. Auch von schweren Zeiten lassen sie sich nicht beeindrucken, sondern arbeiten mit Fleiß und Geduld weiter.

Das am gleichnamigen See gelegene Angbar, stolz auch die Eherne genannt, ist weit über die Grenzen des Koschs bekannt. Neben dem Haupttempel der Ingerimmkirche sind es vor allem seine Handwerker und Brauhäuser, die gerühmt werden und nicht nur zur jährlichen Warenmesse unzählige Besucher anlocken. So ist es auch kein Wunder, dass Angbars Gasthäuser, Schänken und Herbergen über das Mittelreich hinaus für ihre traviagefällige Gastfreundschaft und ihr gutes Essen gelobt werden.

Angbar gehört zu den ältesten Städten des Mittelreiches, wurde es doch vor fast 2.000 Götterläufen gegründet. Ihren Namen erhielt die Stadt nach dem damaligen Hochkönig der Zwerge ☼ Angbarosch Sohn des Asmond, und bis heute spielen die Zwerge in der Stadt eine wichtige Rolle. Die Stadt ist geprägt von den Zünften, die im Alltag der Menschen von großer Bedeutung sind. Den Kern der Stadt bilden die Viertel **Alt-Angbar**, **Neumarkt** und **Inglut**. Hier sind die Häuser aus Fachwerk oder gar massivem Stein errichtet, und viele sind mit kunstfertigen Schnitzereien und Verzierungen versehen. Ebenfalls geschützt von den wehrhaften Mauern der Stadt sind die

Viertel **Kruming**, wo sich der Fürstenpalast befindet, **Barschensee** mit seinem Fährhafen sowie das stark hügelzwerghisch geprägte **Heimeling**.

Weitere Informationen über Angbar findest du im **Aventurischen Almanach** Seite 69 sowie in der Regionalspielhilfe **Die Flusslande**.

Das Volksfest

Die Warenmesse ist nur das größte der vielen Feste, die in Angbar gerne gefeiert werden. Wenn es einen passenden Anlass gibt, wird dieser gerne mit einem Fest begleitet. So wird auch die Präsentation des **Angbarer Bockes**, eines neuartigen Geschützes, entsprechend begangen. Vor den Toren der Stadt wurde ein großes Zelt errichtet, in dem das Geschütz auf seine Präsentation wartet. Drumherum stehen zahlreiche Buden, und neben den obligatorischen Ständen mit vielfältigen Speisen und Getränken sind hier Händler zu finden, die allerlei Nützliches und Seltsames anbieten. Aber auch einfache Wurf- und Geschicklichkeitsspiele warten auf mutige Spieler. Nicht zu vergessen ist natürlich das fahrende Volk, welches die Besucher mit seinen Darbietungen unterhält. Vor allem bei der Angbarer Puppenbühne mit ihrem kleinen mobilen Theater sitzt immer wieder viel Volk, um den Heldentaten der beliebten Figur Wengel zu folgen.

Höhepunkt des Festes ist die angekündigte Präsentation des neuen Geschützes, welches im Vergleich zu den bisher gebräuchlichen eine höhere Reichweite besitzen soll. Phexgefallige bieten hierzu auch Wetten an, wie weit das Geschütz wohl schießen wird. Wenn du die Feierlichkeiten zusätzlich ausgestalten möchtest, könnte es auch noch einen Wettkampf mit der Armbrust, einen Backwettbewerb, einen Trinkwettbewerb und ähnliche Spiele geben.

Der Kosch hat zahlreiche Eigenheiten. So spricht der Koscher, wenn er andere Gebiete meint, vom Außerkosch und bei den Nordmarken und Albemia vom Hinterkosch. Kommt ihm etwas seltsam vor, dann ist es nicht ganz „koscher“. Eine weitere Besonderheit ist die Puppenfigur des Wengel, eines mit großer Bauernschläue gesegneten jungen Koscher Mannes, der zahlreiche Heldentaten erlebt und mehr durch Zufall und Glück als durch Können erfolgreich ist.

Das Geschütz

Die in Angbar beheimatete **Meisterschule von Zirkel und Lot** hat an einem verbesserten Onager, auch Bock genannt, getüftelt. Die nach einer Eselart benannten Geschütze neigen dazu, nach dem Schuss nach hinten auszuweichen. Eigentlich sollte es zum Feldzug der Kaiserin gegen Helme Haffax fertig werden, doch zwergische Gründlichkeit ging vor Hast. Mit dem Geschütz können Geschosse von 15 Stein Gewicht zwischen 150 und 750 Schritt weit geschleudert werden (50 % höhere Reichweite als ein herkömmlicher Bock). Dazu bedarf es einer sechzehnköpfigen Bedienmannschaft, die pro Schuss mindestens zehn Minuten zum Laden benötigt. Der Angbarer Bock wird niemals in Serie gehen, da er für einen Einsatz im Feld schlicht zu teuer ist. So wurde nur beste Steineiche verwendet, und alle Metallteile wurden aus Zwergenstahl gefertigt. Im Gegensatz zu gebräuchlichen Onagern ist er auch nicht für den Auf- und Abbau im Feld konzipiert.



Grevin in Not

Während die Helden das Fest mit seinen Annehmlichkeiten genießen, können sie der hügelzwerghischen Braugrevin **Feligra Steinlettner** in einer Notsituation beistehen. Je nach den Vorlieben deiner Gruppe bietet das Abenteuer zwei Möglichkeiten hierfür.

Während die Helden über das Fest wandern oder womöglich bei einem Bierstand gerade ihren Durst löschen, können sie sehen (Probe auf **Sinnesschärfe (Wahrnehmen)** +1), wie ein unachtsamer Helfer Bierfässer von einem Ochsen gespannt ablädt und dabei falsch abstellt, sodass sie drohen ins Rollen zu kommen. Davor steht Feligra, die Fässer in ihrem Rücken. Aufgrund des Festlärms wäre eine gerufene Warnung wenig erfolgversprechend. Die Helden müssen also möglichst schnell zu der Zwergin eilen, wollen sie diese vor Schlimmem bewahren. Hierfür ist eine Probe auf **Körperbeherrschung (Laufen)** erforderlich, da es gilt, anderen Besuchern sowie Bänken und Tischen auszuweichen. Misslingt die Probe, nehmen die Helden bei der Rettungsaktion 2W6+2 TP Schaden.

■ Feligra Steinlettner

Kurzcharakteristik: *968 BF, 1,36 Schritt, braune Haare, braune Augen, leidenschaftliche Bierbrauerin und Sammlerin

Funktion: Einstieg ins Abenteuer, ortskundige Führerin

Hintergrund: Die pragmatische Feligra übt das Amt einer Braugrevin aus. Hierzu wurde sie vom Fürsten des Kosch berufen, um darüber zu wachen, dass die Biere eine gewisse Qualität haben und beim Brauen nicht gefuscht wird.

Darstellung: Verwende ausladende Gesten, lache viel und laut, gib auch ungefragt Anekdoten und Erklärungen zu Angbar und seiner Umgebung zum Besten.

Wichtige Werte: Menschenkenntnis 12 (12/12/13), Überreden 11 (12/12/13), Willenskraft 10 (12/12/13), SK 2

Sollte deine Gruppe eher einen kämpferischen Einstieg bevorzugen, können die Helden Feligra handfest beistehen. Diese hat am Vortag bei einem Händler einige Fässer Helles Ferdoker Gerstenbräu beschlagnahmt, welches in Angbar verboten ist. Dieser hat der Grevin nun



Schläger

MU 14 KL 11 IN 13 CH 11

FF 13 GE 12 KO 12 KK 14

LeP 30 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Kurzschrift: AT 12 PA 7 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Kurzschrift, Waffenlos)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3, Überreden 4, Verbergen 2, Willenskraft 3

Kampfverhalten: Die Schläger greifen ungestüm an und setzen dabei vor allem auf ihre Fäuste in Kombination mit Wuchtschlägen. Zu ihren Kurzschrift greifen sie nur, wenn sie um ihr eigenes Leben fürchten müssen.

Flucht: bei Schmerz II

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

einige Schläger auf den Hals gehetzt, um sich dafür zu rächen. Die Schläger haben die Grevin an einem passenden Ort, etwa in einer engen Gasse oder hinter einigen Zelten und Buden, abgepasst, als gerade die Helden hinzukommen. Bei diesem Einstieg ist es an deiner Gruppe, die Schläger Mores zu lehren. Passe dabei die Anzahl der Schläger an die Stärke deiner Gruppe an.

Feierlichkeiten

Nachdem die Helden Feligra beigestanden haben, bedankt sie sich überschwänglich bei ihnen. Um sich gebührend erkenntlich zu zeigen, besteht die resolute Zwergin darauf, sie zu einem angemessenen Mahl mit dem rechten Trunk einzuladen. Die Helden sollen sie in die angesehene und altehrwürdige Herberge *Brau- und Schankhaus Wackerbusch* in der Altstadt begleiten (Q4/P4/S10). Sollten sie vorher noch etwas zu erledigen haben, trifft sich die Braugrevin dort mit ihnen.

Bei Wackerbuschs

Seit nunmehr über 1.000 Götterläufen betreibt die Familie Wackerbusch ihr Brau- und Schankhaus. Die altehrwürdige Zunftrolle der Braumeister von Angbar verzeichnet die erste Braumeisterin der Familie sogar in den letzten Jahren des Alten Reiches. Die geräumige Gaststube mit der anschließenden Küche ist in einem gemauerten Souterrain untergebracht, darüber erheben sich ein Stockwerk im Fachwerk und das ausgebauten Dach, wo die Gäste unterkommen. Über ein großes Tor gelangt man auf den gepflasterten Hof mit einer Stallung und dem Anbau mit der Braustube. Über eine große Rampe mit einer Seilwinde werden hier

auch Fässer in den großen Gewölbekeller gebracht oder können von dort hochgehievt werden.

Wenn die Helden die Gaststube betreten, ist diese gut besucht. Die Wände der Stube sind bis auf Brusthöhe mit Holz getäfelt und allerlei Dekoration wie Pfannen, Löffel und getrocknete Blumen hängt an den Wänden.

Die Kaiser-Rauls-Schwerter sind eine Auszeichnung, die für Verdienste um das Mittelreich vergeben wird. Es gibt sie in Bronze, Silber und Gold, wobei Bronze die niedrigste Stufe ist.

Es sind vor allem angesehene Handwerker und wohlhabende Bürger, die dort bei einem guten Bier die Küche des Hauses genießen. Nahe dem großen Kamin spielen ein Zwergenmann mit einem Pfeifensack und eine Menschenfrau mit einer Flöte eine fröhliche Melodie.

Das Haus wird von den Wackerbuschs betrieben:

- Meister Owilmar Wackerbusch (47, kurze braune Haare, traviagefällig, ruhig, gelassen) hält gerne einen Plausch mit seinen Gästen.
- Gidiane Wackerbusch (45, blonder Zopf, gute Köchin, anpackend, herzlich) ist stets von einem Duft nach Gewürzen umgeben.
- Mechte Wackerbusch (23, kurze blonde Haare, muskulös, Frohnatur) hilft ihrem Vater als Gesellin.
- Bosper Wackerbusch (23, lange schwarze Haare, gutaussehend, guter Sänger) hilft seiner Schwiegermutter in der Küche und als Schankbursche.

Bei allen Wackerbusch kannst du Eigenschaftswerte von 12 annehmen und Fertigkeitswerte von 0 bis 7, in Lebensmittelbearbeitung sogar bis zu 12.

Während die Helden sich dort befinden, können sie von anderen Gästen und der Familie einige Dinge erfahren:

- Die Küche ist hervorragend, Gidiane hat bei Zwergen gelernt.
- Owilmar ist ein hervorragender Schütze und war in der Armee Weibel. Er trägt die Kaiser-Rauls-Schwerter in Bronze.
- Leider ist der alte Falk, der Vater Owilmars, vor seiner Zeit gestorben. Der hat das Haus bis vor einem Jahr noch geführt.
- Ganzer Stolz der Familie ist eine Statue in der Schankstube, die Tamano zeigt. Das traviagefällige Bild aus Lindenholz ist den Wackerbuschs einst von Väterchen Peregrimm (siehe Seite 4) bei einem Besuch geschenkt worden.

Vom Essen und den Getränken der Region:

Der Kosch ist für seine Küche und Braukunst berühmt. Oft bemühte Beispiele sind Albuminer Allerlei (Eintopf), Goldene Kosch-Klöße (Klöße aus Brot oder Kartoffeln), Käseschmelz (Käsefondue), Angbarer Fisch- oder Pilzpflanne, hinterher Pasteten, Quarkspeisen, Nuss- und Honigkuchen.

Dazu trinkt der Koscher gerne Bier, hier gibt es zahlreiche Variationen. Besonders beliebt in Angbar sind die obergärigen Biere Angbarer Alt (dunkel, kräftig und sättigend) und das Zwergenbock (hell, bitter und sehr stark). Außerdem sind Obstbrände sehr populär.

- Meister Wackerbusch hat ein ganz besonderes Bier, ein Angbarer Zwergenbock. Es lagert in einem alten Fass, ist gut gereift und schmeckt besonders vollmundig und lecker.

Ein Broxkel auf dem Trocken

Die Braugrevin lässt es sich nicht nehmen, die Helden zu einem selbst für die Verhältnisse von Hügelzweigen üppigen Mahl einzuladen: eine würzige Gemüsesuppe, eine Fischpastete als Zwischengang, als Hauptgericht Peregrimmer Geschnetzeltes mit Pilzrahm und Brotknödeln aus der Schürze sowie Pfannkuchen mit Honig. Dazu wird selbstverständlich das von Wackerbuschs gebaute Bier getrunken, und zu Beginn und Ende des Mahles gibt es einen guten Brand. Dabei fragt sie die Helden freundlich nach dem Woher und Wohin. Wenn diese von ihren Reisen oder fernen Ländern berichten, fragt sie besonders gerne nach dem dortigen Essen und Bier.

Wenn Owilmar im Laufe des ausgelassenen Abends von der Rettung Feligras hört, lädt er die Helden, als es in der Schankstube etwas ruhiger wird, in seinen Keller ein. Stolz präsentiert er den Helden seine Auswahl an Bränden, Likören und sogar Weinen aus dem Außerkosch: Aranischer Schlauchwein

Tamano ist ein Alveranier der Travia. Er steht für die Gastfreundschaft, sodass sich in zahlreichen Schänken und Herbergen kleine Statuen oder Bildnisse von ihm finden lassen.



• Sollten die Helden dem Alkohol schon entsprechend zugesprochen haben, muss eine Probe auf Zechen (Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel) abgelegt werden, die je nach Alkoholmenge anzupassen wäre. Wem die Probe misslingt, der erhält 1 Stufe *Betäubung*.

(heller Rotwein), Hippokras (süßer Würzwein) und sogar etwas Yaquirblume aus Almada (Roséwein). Gerne bietet er auch Proben an. Sein Ziel ist jedoch ein großes Fass, welches mit traviagefälligen Schnitzereien verziert ist. Das Fass stehe schon seit Urzeiten hier unten, und darin befindet sich ein besonders vollmundiges Zwergenbock, welches Owilmar in den höchsten Tönen lobt. Wenn die Helden davon trinken, können sie bei erfolgreicher Probe auf *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) –2 ein entferntes Seufzen hören, das vom erwachenden Broxkel stammt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eben hat die gute Gidiane euch noch eine „kleine“ Platte mit Käse, Wurst und Brot gebracht. Wer soll das nun noch alles essen? Da wird eure Aufmerksamkeit auf einen kleinen aber prachtvollen Humpen gelenkt, der mit einem lauten Knall auf euren Tisch gedonnert wird.

Kaum dass die Helden es sich wieder im mittlerweile bis auf Feligra und die Wackerbuschs leeren Schankraum bequem gemacht haben, erscheint der Broxkel und fordert sein Recht ein. Er donnert seinen leeren Humpen auf den Tisch und beschwert sich lautstark, dass er auf dem Trockenen sitzt, weil die Helden sein Fass geleert haben. Wenn er nicht bald wieder etwas Ordentliches zu trinken bekomme, dann werden sie ihn kennenlernen. In spätestens fünf Tagen will er wieder „im Bier ruhen“, sonst ruft er all seine Freunde, und dann würde in Angbar jede Brauerei stillstehen. Und jetzt wolle er sehen, wie viel die Zwergin (er meint damit die Braugrevin) verträgt, und fordert sie zu einem Wetttrinken heraus.

Cerevisivisorix

Der Broxkel ist sehr erbozt, dass seine erholsame und angenehme Ruhe im Bier unterbrochen wurde, und gibt



den Helden und anderen Anwesenden zu recht die Schuld daran. Nun möchte er zunächst seinen Durst stillen und dann möglichst schnell wieder ein schönes Bierfass mit bestem Bockbier zum Wohnen haben. Dabei stellt er durchaus Ansprüche, hat er doch die letzten gut 850 Jahre in einem vollendet gebrauten Bier aus hervorragenden Zutaten verbracht.

Da Cerevisivisorix durchaus bewusst ist, dass sein Name den Helden Macht über ihn gibt, nennt er sich ihnen gegenüber nur „Durst“, sollte sein Humpen länger leer bleiben, dann auch „Großer Durst“. Seine liebsten Themen sind das Bier und das Brauen. Mit Geschichten und Witzen über Bier und Braukunst können die Grevin oder die Helden ihn gut unterhalten und so Zeit gewinnen, um an Informationen

zu kommen.

Wie alle Kobolde hat auch Cerevisivisorix einen sehr ausgeprägten Humor und liebt es, kleine Streiche zu spielen. So kann ein Bierkrug auf einmal davonschweben (MOTORICUS), Bier auf einmal nicht mehr aus dem Humpen herausfließen (MOTORICUS) oder er selbst verschwindet und taucht bald darauf an der Schulter eines Helden wieder auf (VISIBILI, inkl. Kleidung; sie ist ein Teil von ihm). Auch wenn ein Bierkrug auf einmal mit jemandem spricht (BAUCHREDEN) oder ein kleiner Gegenstand vom Tisch fliegt (SCHNIPSEN), bereitet ihm das Freude. Bedingt durch seine große Leidenschaft für Bier mag Cerevisivisorix keine Menschen, die Bier nicht achten. Trinkt jemand etwas anderes und weigert sich, Bier zu trinken, kann er ihm einen Rausch anheften (SOMNIGRAVIS).

Trinken die Helden mit Cerevisivisorix und unterhalten ihn dabei, können sie von ihm einige Informationen über ihn, seine Geschichte und sein Lieblingsbier, in dem er so lange geschlafen hat, erhalten (siehe Seite 3).

Während die Wackerbuschs gegen eine aufkommende Panik ankämpfen – bedroht der Bierbold doch ihre Lebensgrundlage und die ihrer gesamten Zunft – scheint die Braugrevin entschlossen zu sein. Sie ist bereit, den Broxkel bei Laune zu halten, und bittet die Helden, derweil nach einer Lösung zu suchen. Wenn sie erfolgreich sind, dann würde sie jedem ein Handgeld von 50 Silbertalern zahlen und bei den örtlichen Handwerkern zudem ein gutes Wort für sie einlegen.



Cerevisivisorix

Größe: 1,00 Schritt **Gewicht:** 45 Stein

MU 15 KL 14 IN 15 CH 15

FF 12 GE 15 KO 12 KK 8

LeP 20 AsP 100 KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 6 ZK 3 GS 7

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Prinzipientreue III (trinkt nur Bier), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Wahrer Name

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 3, Handel 5, Klettern 3, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 0, Menschenkenntnis 8, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 10, Überreden 8, Verbergen 14, Willenskraft 8, Zechen – (Probe gelingt automatisch)

Zaubertricks: Bauchreden, Schnipsen

Zauber & Magische Handlungen: Axxeleratus 16, Corprofesso 12, Große Gier 14, Motoricus 12, Salander 16, Somnigravis 15, Visibili 12, Zunge lähmen 12

Größenkategorie: klein

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Beute: keine

Kampfverhalten: Er kämpft nicht körperlich, ein Tritt oder Remppler ist freundschaftlich gemeint. Kämpfe umgeht er entweder mit seinen Zaubern oder verwandelt seine Gegner, sodass sie kaum noch kämpfen

können. Er wird im Kampf nie jemanden töten oder ernsthaft verletzen wollen. Sollte er ernsthaft angegriffen werden, versucht er, unsichtbar zu entkommen. Sollte er später noch einmal so angegriffen werden, wird er sich mit der Hilfe anderer Kobolde an den Helden rächen.

Flucht: Wird er ernsthaft bedroht, flieht er in ein großes Bierfass und verdirbt den Inhalt.

Schmerz +1 bei: 15 LeP, 10 LeP, 5 LeP, 4 LeP oder weniger **Magiekunde (Magische Wesen) oder Sphärenkunde (Sphärenwesen):**

• **QS 1:** Bierbolde, auf Rogolan Broxkel genannt, sind eine Abart der Kobolde, die sich in Braustuben und Bierlagern heimisch fühlt.

• **QS 2:** Unter Brauern und Bierliebhabern sind sie als Plagegeister verschrien, denen man häufig die Schuld zuschiebt, wenn ein Braugang misslungen ist.

• **QS 3:** Wie Kobolde auch verfügen Bierbolde über einen Wahren Namen, der Macht über sie verleiht.

Sonderregeln:

Sofortige magische Regeneration: Kobolde können der Umwelt Magie entziehen und tun dies automatisch beim Zaubern. Sie regenerieren am Ende einer KR 1W6 AsP.

• Die Zauber des Broxkels besitzen einen recht bierseligen Beigeschmack. Der CORPOFESSO löst so etwa die Kopfschmerzen eines Katers aus, mit GROSSE GIER kann nur das Bedürfnis nach Biergenuss ausgelöst werden, der SALANDER verwandelt sein Opfer in ein Bierfässchen oder eine Hopfenpflanze, der SOMNIGRAVIS löst betäubende Trunkenheit aus und mit dem Hexenfluch ZUNGE LÄHMEN, der im Falle des Broxkels sofort zu wirken beginnt, entsteht vor dem Mund des Verzauberten ein Bart aus Bierschaum, der ihn am Sprechen hindert – allerdings nur für QS x 3 Minuten!



Der Broxkel selbst will derweil unterhalten werden, und sein liebstes Thema ist das Bier. Zunächst kann die Braugrevin ihn beschäftigen, die Frage ist aber auch hier, wie lange sie wohl durchhalten wird.

Was tun?

Die Helden haben laut Aussage des Broxkels fünf Tage Zeit, um eine Lösung zu finden. Sollten sie dabei auf die Idee kommen, das Problem mit ihm auf kriegerische oder magische Weise zu lösen, dann orientiere dich an den Ausführungen zu Cerevisivisorix zuvor.

Den Helden^{••} bieten sich im Brauhaus verschiedene Ansatzpunkte, genaueres darüber herauszufinden, wie der Broxkel in das Fass kam und wie sie ihn wieder loswerden können.

Untersuchung des Fasses

Ohne Proben abzulegen, ist Folgendes über das Bierfass, dem der Broxkel entstieg, herauszubekommen:

• Das Fass ist reich verziert. Die Schnitzereien zeigen eine wohlige Gaststube mit zwergischen und menschlichen Gästen, die offenbar Bier und Speisen genießen.

• Es gibt eine zwergische Zeitmarke an der Rückwand des Fasses. Dort heißt es neben dem Meisterzeichen eines kleinen Apfels: „Dreimal sechsendsechzig Jahre, nachdem er als Fürst an der Seite des Kaisers zurückkehrte“.

• Die Wackerbuschs können berichten, dass das Fass schon immer da war. Der Altmeister Falk starb vor seiner Zeit und konnte seinen Sohn Owilmar nicht mehr in sein Geheimnis einweihen.

•• Bedenke, dass die Helden zu diesem Zeitpunkt schon lange auf den Beinen sind und womöglich eine gehörige Menge Alkohol getrunken haben. Beides kann den Zustand *Betäubung* zur Folge haben, auch wenn die Probe auf *Zechen* (siehe Seite 8) gelungen war. Wenn die Helden erst kurz ruhen wollen, bieten die Wackerbuschs ihnen gerne einen Schlafplatz an.



Probe auf Holzbearbeitung (Tischlerarbeiten)

- ☛ **QS 1** – Das Fass ist aus Lindenholz und fasst wohl 12 Baroschtrum (eine ursprünglich zwergische Volumeneinheit, die auch im Kosch gebräuchlich ist und je 76 Maß umfasst). Die Schnitzereien sind eine Meisterarbeit.
- ☛ **QS 2** – Das Fass ist schon über 800 Jahre alt.
- ☛ **QS 3+** – Die Schnitzerei des Fasses weist deutliche Ähnlichkeiten zu der Statue des Hl. Tamano im Gastraum auf (siehe 7).

Probe auf Geschichtswissen (Kosch)

- ☛ **QS 1** – Zwerge verwenden sogenannte Zeitmarken, bei denen beschreibend auf ein Ereignis verwiesen wird, um so ein Jahr zu bestimmen.
- ☛ **QS 2** – Im Kosch dürfte es ein Hinweis auf den ersten Fürsten ☛ *Baduar von Eberstamm* sein, einen engen Gefährten Kaiser Rauls und Idealbild eines Ritters.
- ☛ **QS 3+** – Als Fürst kehrte er an der Seite des Kaisers zurück, nachdem dieser den Fall Bosparans eingeleitet hatte, also im Jahre 0 BF.

Probe auf Götter & Kulte (Travia)

- ☛ **QS 1** – Die Linde ist der heilige Baum der Travia. Traviageweihte tragen Orange.
- ☛ **QS 2** – Im Kosch soll zum ersten Mal ein Zwerg Traviageweihter geworden sein.
- ☛ **QS 3+** – Dies war Peregrimm Braubäumler (siehe Seite 4), der um 198 BF lebte.

Probe auf Lebensmittelbearbeitung (Brauen)

- ☛ **QS 1** – Der Geschmack des Bieres ist für ein Angbarer Zwergenbock untypisch.
- ☛ **QS 2** – Wenn es von 198 BF stammt, müsste es schon lange ungenießbar sein.
- ☛ **QS 3+** – Es müssen besonderer Hopfen und spezielles Wasser verwendet worden sein.

Magische Analyse

- ☛ **QS 1** – Bier und Fass selbst sind nicht magisch, es ist jedoch eine Reststrahlung zu erkennen.
- ☛ **QS 2** – Die Strahlung ist feeischen Ursprungs und stammt vom Broxkel.

- ☛ **QS 3+** – Der Bierbold muss mehrere Jahrhunderte in dem Fass gewesen sein, um diese Strahlung hervorzurufen.

Gespräch mit dem Broxkel

Durch eine Gruppensammelprobe auf *Überreden (Schmeicheln)*, beliebig viele Versuche, maximal 4 Helden können die Helden vom Broxkel einige Informationen erhalten. Alternativ kannst du das Gespräch mit ihm auch ausspielen und ohne Proben die Informationen zugänglich machen.

QS 6:

- ☛ Damals hat ein Zwerg in Orange lange mit ihm getrunken und ihm dann das Fass geschenkt.
- ☛ Er wäre nicht für jeden in das Bier gegangen, aber der Zwerg hat sich gut aufs Reimen verstanden.
- ☛ Das Bier war nicht irgendein Bier, es ist extra für ihn aus besonderen Zutaten gebraut worden.

QS 10:

- ☛ Er hat es sich damals schon beim Brauprozess darin bequem gemacht.
- ☛ Ihm rutscht gegenüber den Helden sein Wahrer Name heraus.

Mit den gesammelten Informationen haben die Helden genug Puzzlestücke, um sie zu einem Bild zusammenzufügen: Im Jahr 198 BF wurde offenbar das Fass von Peregrimm Braubäumler aufgestellt, dem einzigen traviageweihten Zwerg seiner Zeit. Dieser hat ein besonderes Bier aus speziellen Zutaten gebraut und den Broxkel dazu gebracht, es als Heim anzunehmen, indem er etwas reimte. Sowohl die Wackerbuschs als auch Feligra können daraufhin beitragen, dass die Familie Braubäumler noch immer angesehen ist. Wie ihr berühmter Ahn leben sie noch heute im kleinen Ort Rosenhügel, etwa zwei Stunden Fußmarsch an der Straße von Angbar gen Rohalssteg im Süden.



Wenn es dir zu einfach ist, dass alle nötigen Informationen im Brauhaus zu finden sind, kannst du deine Helden in Angbar weiter recherchieren lassen. Hier könnte sich anbieten, dass vom Broxkel selbst nicht viel zu erfahren ist. Die Helden müssten daher in der Stadt weitere Nachforschungen anstellen. Dann würde sich ein Besuch im Hesindetempel oder dem Zunfthaus der Brauer anbieten. Der Traviatempel könnte Anlaufstelle zu Fragen rund um die Gütige Mutter sein. Insbesondere wenn die gesetzte Frist von fünf Tagen mehr Druck entfalten soll, bietet sich dieses Vorgehen an.

Unter Zwergen

• Mit diesem Wissen ist eine Probe auf *Rechnen (Punktrechnung)* erlaubt, um den Bau des Fasses auf das Jahr 198 BF zu datieren.

Rosenhügel liegt nicht weit von Angbar entfernt am Angbarer See. Die knapp zehn Meilen auf der Straße in Richtung Rohalssteg sind zu Fuß in zwei und mit dem Pferd in einer Stunde gut zu bewältigen.

Schon von weitem ist ersichtlich, warum der Ort seinen Namen trägt: Zahlreiche Wildrosen wachsen hier, und weitere Rosen haben die Zwerge kultiviert. Das Dorf liegt idyllisch am Ufer des Angbarer Sees. Einzig der Tempel der Travia am zentralen Dorfplatz und das Gasthaus mit seiner Brauerei sind aus Stein und Fachwerk errichtet, wobei der steinerne Tempel sich direkt an ein Hügelhaus

Rosenhügel

Region: Fürstentum Kosch, Angbarer See und Hügellande

Einwohner: 120 Hügelzwerge, davon etwa 80 der Familie Braubäumler

Herrschaft: Ältestenrat

Tempel: Travia

Handel und Gewerbe: Brau- und Gasthaus Braubäumler an der Straße von Angbar nach Rohalssteg, Rosenzucht, Landwirtschaft, Fischfang, Pilzzucht, Holzhandwerk

Besonderheiten: Im Ort liegt der älteste zwergische Traviatempel Aventuriens. Bis auf den Tempel und das Brauhaus sind alle Häuser typische Hügelhäuser. Bei Rosenhügel mündet der Rosenbach in den Angbarer See.

Stimmung im Ort: Die Zwerge in Rosenhügel sind freundlich und mit sich im Reinen. Geschichten aus der Fremde hört man gerne, ist sich aber sicher, dass der Kosch im Allgemeinen und die Hügellande im Speziellen der beste Ort zum Leben sind. Häufig antworten die Bewohner auf Erlebnisberichte der Helden mit Geschichten vom Wengel (siehe Seite 5).

anzuschließen scheint. Alle übrigen Gebäude sind die typischen Hügelhäuser der gleichnamigen Zwerge. Am Rand des Orts fließt ein kleiner Bach in den See.

Für das Abenteuer relevante Bewohnerinnen und Bewohner des Ortes sind:

- 👤 **Tulrixa Braubäumler** (213, blonde zum Zopf geflochtene Haare, resolut), Oberhaupt der Familie Braubäumler und Mutter von Achtlingen, genießt als Braumeisterin einen hervorragenden Ruf.
- 👤 **Norax Braubäumler** (251, graue Haare und Bart, begeisterter Blasmusiker), Wirt und Koch, erzählt gerne Geschichten aus seinem Leben.
- 👤 **Curlin Braubäumler** (161, rote Haare und Bart, raucht gerne Pfeife) ist der Vorsteher des Traviatempels, Viertgeborener von Tulrixa und selbst Brauer und begeisterter Koch.
- 👤 **Asmond Hopfinger** (42, braune Haare und Bart, neugierig) will von Reisenden erfahren, wie es in der weiten Welt ist und überlegt, eine Reise in den Außerkosch zu unternehmen, um ein Geschenk zur Brautwerbung zu finden. Er wirbt um Garosche, eine Enkelin von Tulrixa.

Bei allen Braubäumlern und Hopfinger (wenn nicht anders genannt) kannst du Eigenschaftswerte von 12 annehmen und Fertigkeitswerte von 0 bis 7, in Lebensmittelbearbeitung sogar bis zu 12.

Auf Väterchen Peregrimms Spuren

Wenn die Helden sich im Ort umhören und nach Peregrimm fragen, werden sie immer wieder an den Tempel oder das Oberhaupt der Familie verwiesen. Zudem

können die Bewohner selbst Geschichten über diesen großen Sohn des Ortes erzählen. Bediene dich hierzu der Darstellung zum Hintergrund (siehe Seite 3) und fühl dich frei, weitere passende Geschichten zu erfinden.

Im Traviatempel

Am Rande des großen Dorfplatzes, neben einem kleinen Teich für die schnatternden Tempelgänse, erhebt sich der Traviatempel. Durch ein kleines Portal mit zwei Torflügeln, die mit traviagefälligen Schnitzereien verziert sind, betritt der Gläubige die niedrige Tempelhalle. Hier steht eine große Tafel mit Schalen und Körben voller Essen, daran niedrige Sitzbänke aus Holz. In der Mitte ist eine Feuerstelle, in der das heilige Herdfeuer brennt. An der gegenüberliegenden Seite des Portals steht ein Altar mit einer schlichten, zwergengroßen Statue der Herdmutter aus Lindenholz. Rechts neben dem Altar führt eine Tür in das dahinterliegende Hügelhaus. Durch großflächige Fenster strömt Licht in die Halle, und die Wände sind mit allerlei Opfergaben, wie besonders hochwertiges Kochgeschirr und Schnitzereien, geschmückt.

Wenn die Helden zum Tempel kommen, sitzt Curlin auf einer Holzbank am Teich, wirft den Gänsen immer wieder Brotkrumen zu und raucht dabei genüsslich Pfeife. Interessiert hört er sich an, warum die Helden zu ihm gekommen sind, und lädt sie dann erst einmal auf etwas Tee und Gebäck ein. Curlin selbst kann nur die bekannten Geschichten über seinen Ahnen erzählen. Er gewährt den Helden aber gerne Zugang zu den Aufzeichnungen und Notizen des Tempels, darunter so manches Schriftstück aus der Zeit Peregrimms. Die Texte sind allesamt unsortiert und in keiner chronologischen Reihenfolge. Offenbar hat jeder Tempelvorsteher sein eigenes kleines Diarium geführt, dazu aber auch zahlreiche Zettel, Briefe und Büchlein in einem schön gearbeiteten Regal dort hinterlegt, wo eben Platz war. Dazwischen liegen auch immer wieder kleine Schmuck- und Erinnerungsstücke.

Wollen die Helden die Aufzeichnungen entsprechend sichten und lesen, bedarf es eines gewissen Aufwands. Die Schriftstücke sind in Kusliker Zeichen in Garethi, teilweise in Bosparano geschrieben, aber eingestreut sind immer wieder Worte und auch ganze Texte in Rogolan. Lasse die Helden eine Gruppensammelprobe, 1 Stunde, beliebig viele Versuche, ablegen, an der sich alle Helden mit den folgenden, Talenten beteiligen können: *Götter & Kulte* (Travia) oder *Lebensmittelbearbeitung* (Brauen). Maximal drei der Proben dürfen auf *Götter & Kulte* abgelegt werden. Etwa je ein Drittel der Texte ist in Rogolan, Bosparano und Garethi verfasst. Bei 6 QS haben die Spieler einen Teilerfolg und bei 10 QS alle Informationen. Alle 3 Stunden werden die Helden von Curlin oder anderen Zwergen unterbrochen, die sie zur nächsten Mahlzeit einladen.

Zusätzlich kannst du folgende Fokusregel der Stufe I, welche die Regeln aus dem DSA5-Regelwerk



erweitert und vertieft, verwenden. Du kannst sie speziell für dieses Abenteuer verwenden, aber auch für weitere Abenteuer, wenn du magst:

- Ein Held, der über die Sonderfertigkeit Sprache III und die passende Schrift-Sonderfertigkeit des Buches verfügt, erhält keinen Modifikator.
- Hat der Held lediglich Sprachstufe II und die passende Schrift-Sonderfertigkeit des Buches, so sind für ihn alle Recherche-Proben um 1 erschwert.
- Bei Sprachstufe I und der passenden Schrift-Sonderfertigkeit des Buches bekommt der Held eine Erschwernis von 5, und der Zeitraum der Suche ist verfünffacht.
- Sollte der Held nicht über die passende Sprache oder Schrift verfügen, so kann er zwar bei der Gruppensammelprobe mit einer Erschwernis von 3 helfen, aber alleine ist es für ihn ohne Hilfe unmöglich, den richtigen Text zu bestimmen.
- Beherrscht ein Held nicht alle drei Sprachen auf Stufe III, so bedeutet dies, dass er, zuzüglich zu den genannten Modifikatoren, eine Erschwernis von 1/2 erhält, wenn er eine/zwei Sprache/n nicht als SF Stufe III besitzt.

Die Helden können bei der Recherche folgende Informationen bekommen:

- Peregrimm hat die Ereignisse so in seinem Diarium festgehalten, wie er sie erlebt hat (siehe Seite 4).
- Dabei findet sich auch das Rezept für das Bier. Neben einem Malz eigener Röstung und dem Hopfen der zwergischen Sippe Hopfinger wurde das besondere Quellwasser des Rosenbachs verwendet.
- Das Wasser kann nicht einfach entnommen werden, die Nymphe Najaniella muss darum gebeten werden.
- Angesichts der Zutaten und des Quellwassers muss der Brauvorgang wohl in Rosenhügel stattfinden, die Zutaten müssen frisch verwendet werden.
- Der Broxkel liebt Reime, nur so konnte er dazu gebracht werden, es sich schon während des Brauprozesses in der Maische (dabei wird Malz mit warmen Wasser gemischt und unter ständigem Rühren bei warmer Temperatur gehalten) bequem zu machen.
- Ein Fass aus Lindenholz musste gefertigt werden, das der Broxkel als Heimstatt annehmen sollte. Dazu musste es entsprechend traviagefällig verziert werden. Die Helden können das alte Fass wiederverwenden.

Die Braumeisterin

In Rosenhügel gibt es nur ein geeignetes Brauhaus, in dem die erforderliche Menge gebraut werden könnte: Das *Brau- und Gasthaus Braubäumler* (Q4/P3/S12). Das Brauhaus ist ein großzügiges Steingebäude, das neben dem Gasthof aus Fachwerk steht. Seine Spezialitäten sind das starke Zwergenbockbier und ein Angbarer Alt. Neben zwergischen Gästen ist man hier auch auf menschliche Reisende eingestellt. Curlin begleitet die Helden gerne zu seiner Mutter Tulrixa, die mitten in der Braustube steht, wenn die Helden dort eintreffen.

Tulrixa hört sich interessiert an, welches Begehrt die Helden haben. Wenn sie von den Ausmaßen der Situation erfährt, bittet sie die Helden in den Gasthof, wo ihnen schon bald darauf – passend zur Tageszeit – etwas zu essen und zu trinken angeboten wird. Sie ist zunächst noch sehr offen und will gerne das ihre leisten, um das Werk ihres Ahnen zu wiederholen. Sobald das Gespräch aber auf den Broxkel kommt, reagiert sie ablehnend. Sie sei kein Väterchen Peregrimm, nachher werde sie den Broxkel nicht wieder los oder er bringe noch andere mit. Die Helden müssen sie überzeugen. Hierzu muss einem Helden eine Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) gegen Tulrixa (Willenskraft 9 (14/13/14)) gelingen. Bei einer Netto-QS von 1 hat der Held sie überzeugt. Für jede weitere Netto-QS gibt es einen Punkt Erleichterung, wenn die Helden den Broxkel in die Maische locken müssen (siehe Seite 15). Für jede Netto-QS, die zum Sieg in der Vergleichsprobe fehlte, wird das Locken des Bierbolds um einen Punkt erschwert. So oder so wird sie am Ende zustimmen, den Brauvorgang bei sich im Brauhaus durchzuführen. Nach einem Blick in das Rezept des Bieres kann sie den Helden berichten, dass nur noch eine Zutat besorgt werden muss. Ausreichend Malz ist vorhanden, und auch den Hopfen kann sie problemlos auftreiben. Einzig das Quellwasser müsste mit einem Wagen herbeigebracht werden. Für ein Fass mit 12 Baroschtrom Bier bräuchte sie zur Sicherheit doppelt so viel Wasser.

Najaniella

Das Rezept des Bieres besagt, dass es das Quellwasser des Rosenbachs sein muss. Den Bach kennt in Rosenhügel jeder Zwerg, fließt er doch am Rande des Dorfes in den Angbarer See. Seine Quelle liegt zwei Stunden Fußmarsch entfernt in den Hügellanden bei einem kleinen Waldstück. Die Zwerge suchen den Ort nur selten auf, denn dort lebt die edle Nymphe ♀ Najaniella, die einem Zwerg oder Menschen den Kopf verdrehen kann. Um dort mit einem Fuhrwerk und einem großen Fass für das Wasser hinzugelangen, benötigt es etwas Können (Probe auf *Fahrzeuge*) und vier Stunden. Das entsprechende Fuhrwerk mit vier Ponys können die Helden sich in Rosenhügel ausleihen. • ○

Der Pfad zur Quelle verläuft entlang eines Bachs, von dem immer wieder Abzweigungen in das Hügelland zu Gehöften oder kleineren Orten führen. Auffällig ist, dass hier viele Wildrosen wachsen. Ihre Zahl nimmt zu, je näher die Helden der Quelle kommen.

Die Quelle

In einer Senke zwischen bewaldeten Hügeln liegt ein kleiner See, der offenbar von einer Quelle an seinem Grund gespeist wird. Aus diesem See entspringt der

• Wenn keiner der Helden in der Lage ist, den Wagen sicher an das Ziel zu bringen, können sie Asmond Hopfinger (*Fahrzeuge* 5 (12/12/12)) als Kutscher gewinnen. Dieser wird die Helden dann während der gesamten Fahrt mit Fragen zu deren Reisen und möglichen Geschenken zur Brautwerbung löchern.

Rosenbach. Umstanden von zahlreichen Wildrosen treiben auf dem Wasser Seerosen und die Luft ist erfüllt vom Duft der Blumen. Direkt am Rand des Sees erhebt sich ein kleiner, von Rosen umrankter Pavillon, der hier sicher schon vor Jahrhunderten errichtet wurde. Eine marmorne Bank in Form einer fein gemeißelten Seerose lädt zum Verweilen ein. Sollten die Helden von Asmond begleitet werden, hält sich dieser respektvoll, schon fast etwas ängstlich zurück.

Dies ist die Heimat der Nymphe ♀ *Najaniella* (blaue schulterlange Haare, neugierig, liebt Kunst, Willenskraft 6 (13/15/16), SK 4, Vorteil *Gutaussehend II*). Sie ist scheu und meidet Menschen, nachdem sie einst erleben musste, wie ein Jüngling, der sich zu Zeiten Rohals des Weisen (um 500 BF) unsterblich in sie verliebt hatte, alterte und starb. Er war es auch, der den Pavillon errichtete. Daher ist sie zunächst sehr zurückhaltend und beobachtet die Helden nur. Es liegt an ihnen, die Aufmerksamkeit der Nymphe zu erregen. Durch die Texte von Peregrimm wissen sie, dass die Nymphe ihnen das Wasser freiwillig geben muss. Sobald jemand an den See tritt und den Wunsch äußert, wird sie vorsichtig mit ihrem Kopf auftauchen und die Helden ansprechen.

Najaniella ist bereit, den Helden zu helfen. Auch der gute Peregrimm sei mit der gleichen Bitte einst bei ihr gewesen. Er habe ihr damals etwas Selbstgeschnittes aus Lindenholz geschenkt, das sie den Helden zeigen kann. Dabei handelt es sich um eine fein gearbeitete und bemalte Schnitzerei einer Blüte des Roten



Nymphen

Nymphen sind menschengroße Feenwesen. Je nach ihrem Lebensort werden sie in Quell- oder Flussnymphen unterschieden, denn im Gegensatz zu den Dryaden, die in Bäumen leben, leben sie stets im Wasser. Mit ihrer großen Schönheit haben sie Sterblichen schon oft den Kopf verdreht. Sie tragen keinerlei Kleidung.

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☞ **QS 1:** Nymphen sind Feenwesen, die sich Seen (oder andere Gewässer) als Heimstätte ausgesucht haben. Sie verführen Menschen und bringen sie in die Feenwelt.
- ☞ **QS 2:** Nicht jede Nymphe verführt Menschen, aber ihre Schönheit bringt Menschen dennoch um den Verstand.
- ☞ **QS 3+:** Unweit ihres Aufenthaltsortes gibt es Feentore, und die Verführten folgen ihnen. So gelangen sie oft erst nach Jahren oder Jahrzehnten wieder zurück.

Fingerhuts, der heiligen Blume Traviass. Wenn die Helden ihr auch etwas Schönes schenken, dann gibt sie ihnen gern etwas von ihrem besonderen Quellwasser. Jeder Held ist hier gefordert, der Nymphe etwas zu bieten, das er selbst fertigen oder darbieten muss. Es eignen sich dafür beispielsweise Proben auf eines der folgenden Talente: *Betören (Anbändeln)*, *Gaukeleien*, *Holzbearbeitung*, *Lederbearbeitung*, *Malen & Zeichnen*, *Musizieren*, *Singen*, *Steinbearbeitung*, *Stoffbearbeitung* oder *Tanzen*. Kreative Vorschläge seitens der Spieler mit anderen Fertigkeiten einen Beitrag zu leisten, solltest du nach eigenem Ermessen zulassen. Jeder Held kann sich selbst aussuchen, womit er die Nymphe beschenken möchte. Sie ist zufrieden, wenn insgesamt QS in Höhe der Anzahl der Helden +2 erreicht wurden. Fehlende QS können dabei durch zusätzliche QS eines anderen Helden ausgeglichen werden. Ein Patzer muss durch 4 zusätzliche QS ausgeglichen werden. Wichtig ist, dass jeder Held etwas beiträgt und das Geschenk etwas ist, was er selbst geschaffen hat oder vorträgt. Auch eine Gruppenleistung, beispielsweise in Form eines kleinen Theaterstücks, ist denkbar.

Waren die Helden erfolgreich, bekommen sie das Wasser und können sich auf den Rückweg machen. Sollten die Helden hingegen zu Gewalt oder magischer Beeinflussung als Mittel greifen, wird sich Najaniella zurückziehen. Dann können die Helden zwar das Wasser mitnehmen, die Probe um den Broxkel in die Maische zu locken ist dann jedoch um -2 Punkte zusätzlich erschwert. Gleiches gilt, wenn sie das Wasser holen, ohne Najaniella überhaupt zu fragen.

Ein Broxkel lässt sich bitten

Nachdem die Helden mit dem Wasser nach Rosenhügel zurückgekehrt sind, können die Zwerge unter Leitung Tulrixas alles zum Brauen vorbereiten. Die entscheidende Komponente fehlt jedoch. Sie müssen nun zurück nach Angbar, um das Lindenholzfass abzuholen und Cerevisivisorix dazu bringen, sie nach Rosenhügel zu begleiten und dort in die Maische zu steigen. Zurück in Angbar finden sie den Broxkel noch immer im Brauhaus bei den Wackerbuschs. Dieser scheint die Zeit seit seinem Erwachen sehr genossen zu haben und hört sich gerade ein Trinklied an, welches Bosper mit seiner wohlklingenden Stimme vorträgt. Derweil kommen die sichtlich übernächtigte Braugrevin und Owilmar auf die Helden zu. Beide berichten ihnen, dass sie dem Bierbold abwechselnd Gesellschaft geleistet haben. Sie hoffen inständig, dass die Helden erfolgreich waren.

Da sich Cerevisivisorix gerade sehr wohl fühlt, ist er etwas unwillig und möchte den Helden nicht einfach nach Rosenhügel folgen. Erst wenn die Helden für ihn eine kleine Aufgabe lösen, ist er bereit, mit ihnen zu kommen. Am gestrigen Abend habe er von Feligra gehört, dass es ein Bier gibt, welches er nicht kennt und nun probieren möchte: Helles Ferdoker Gerstenbräu. Er sei schließlich nicht irgendein Broxkel, und wie stehe er denn da, wenn ein anderer ihn mal danach fragt und er es noch nie gekostet hat? Ein kleines Fässchen mit 20 Maß würde ihm auch reichen.

• Dieses Bier, gerne auch einfach nur Ferdoker genannt, ist eines der beliebtesten Biere Aventuriens. Es ist ein herbes, untergäriges Bier, das in Angbar verboten ist.

Sowohl Feligra als auch die Wackerbuschs sind ratlos. Ferdoker gibt es in der Stadt nicht, und kein ehrbarer Angbarer würde es in die Stadt bringen. Altes Recht sei schließlich gutes Recht.

Allein die Vorstellung scheint für die beiden undenkbar und nahe dem Rüteln an den Grundfesten Alverans. Sollte Feligra im Rahmen des Volksfests einige Fässer des Ferdoker Bieres beschlagnahmt haben (siehe Seite 5), so wurde dieses bereits weggekippt. Außerhalb der Stadtgrenzen könne man es bekommen. Sollten die Helden dem Bierbold vorschlagen, das Bier erst dort in Empfang zu nehmen, weist er dies erbost zurück. Er wolle das Bier, vorher werde er das Brauhaus nicht verlassen!

Bierschmuggel

Es gibt viele Möglichkeiten, wie die Helden an das verbotene Bier gelangen können. Die folgende Aufzählung soll dir ein paar Anregungen geben:

- In Angbar gibt es Schmuggler, die Verbotenes in die Stadt bringen. Durch eine Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* können die Helden einen passenden Schmuggler oder Hehler finden. Mit

diesem gilt es dann, einen Preis zu verhandeln (Vergleichsprobe auf *Handel (Feilschen)* gegen *Handel (Feilschen)* mit FW 7 (12/12/12)), wobei er zu Beginn den horrenden Preis von 120 Silbertalern verlangt.

- Außerhalb der Stadtgrenze kann ein entsprechendes Bierfass in einem Gasthaus oder nahen Dorf legal und ohne Probleme für 22 Silbertaler erworben werden. Die Helden können dann selbst versuchen, es in die Stadt zu schmuggeln. Hierfür muss das Bier durch eine Vergleichsprobe auf *Verbergen (Gegenstände verbergen)* gegen *Sinneschärfe (Wahrnehmen)* mit FW 6 (12/12/12) an den Torwachen vorbeigeschmuggelt werden. Dabei kannst du die Probe durch Ablenkung anderer Helden zusätzlich erleichtern oder aber erschweren, wenn das Fass nicht wirksam versteckt ist.
- Eine weitere Möglichkeit ist es, die Wachen zu bestechen, damit diese die Kontrollen nicht allzu ernst nehmen. Hier gilt es zunächst, mit einer Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* +1 eine dafür empfängliche Wache zu finden. Danach kann sie mit einer Vergleichsprobe auf *Handel (Feilschen)* gegen *Handel (Feilschen)* mit FW 5 (12/12/11) bestochen werden, wobei jede QS/2 bei der Probe auf *Menschenkenntnis* die Probe auf *Handel* um einen Punkt erleichtert. Ausgangsbasis für die Verhandlungen sind dabei 10 Silbertaler.
- Haben die Helden eine Möglichkeit, fliegend in die Stadt zu gelangen, wäre auch dies eine Option. Die Herausforderung ist hierbei, den Wachen nicht aufzufallen. Nicht nur die zwergischen Wachen blicken regelmäßig in den Himmel, um sich zu vergewissern, dass kein Drache oder anderes Wesen die Stadt angreift. Dem fliegenden Helden muss daher eine Vergleichsprobe auf *Verbergen (sich verstecken)* gegen *Sinneschärfe (Wahrnehmen)* mit FW 5 (12/12/12) gelingen, sonst ist ihm die Garde auf den Fersen.

Haben die Helden schließlich das Fässchen mit dem Ferdoker in die Stadt gebracht, können sie es dem Broxkel überreichen, der es genüsslich probiert. In dem Fass ist er bereit, gemeinsam mit den Helden und der Braugrevin die Stadt zu verlassen. Der einfachste und unauffälligste Weg hierzu wäre eine Kutsche, die einfach zu mieten ist. Wenn dir dieser Weg zu einfach erscheint, kannst du dich an den Vorschlägen zum Bierschmuggel orientieren, nur dass es dieses Mal darum geht, die Stadt zu verlassen, wobei die Proben hier alle um 1 leichter sind. Familie Wackerbusch bereitet derweil alles dafür vor, das Lindenholzfass nach Rosenhügel zu bringen. Immerhin soll der Broxkel dort am Ende mit dem frisch gebrauten Bier wieder einziehen.

• Trotz des nur begrenzten Raums kann der Bierbold als magisches Wesen beliebig in dem Fass unterkommen, solange es nur mit Bier gefüllt ist.



Wenn dir das Abenteuer zu tsagefällig ist, dann könnten die Schmuggler versuchen, die Helden über den Tisch zu ziehen. Bediene dich dann der Werte der Schläger (siehe Seite 6), die den Helden einen Hinterhalt legen.

Ein Broxkel zieht ein

Wieder in Rosenhügel angekommen, haben die Braubäumler schon alles vorbereitet. Die letzte große Herausforderung ist es nun, Cerevisivisorix dazu zu bringen, in die Maische zu ziehen. Aus den Aufzeichnungen im Traviatempel wissen die Helden, dass hierzu ein passender Reim erforderlich ist. Dies kann am Tisch mit den Reimkünsten der Spieler gelöst werden. Alternativ kann es auch auf dem Wege einer Gruppensammelprobe abgehandelt werden, 5 Minuten, beliebig viele Versuche. Die Gruppensammelprobe kann auf folgende Talente abgelegt werden: *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)*, *Betören (Anbändeln)*, *Singen* und *Überreden (Manipulieren)*. Beachte dabei die möglichen Erleichterungen oder Erschwernisse durch die Verhandlungen mit Tulrixa und bei der Nymphe Najaniella sowie durch den möglicherweise bekannten Wahren Namen des Broxkel, dessen Kenntnis die Probe um +4 erleichtert.

Haben die Helden auch diese letzte Herausforderung gemeistert, macht es sich der Broxkel in der Maische bequem und wird später zufrieden mit dem frisch gebrauten Bier in sein altes Fass ziehen. Dies wird jedoch noch einige Tage dauern.

Sollten die Helden beim Reimen nicht erfolgreich sein, wird der Broxkel seinen Unmut kundtun und bis zum Ende des Brauprozesses alle anderen Brauansätze sabotieren. Tulrixas Ruf unter den Hügelzwergen leidet dadurch merklich, und sie wird nicht zögern, den Helden die Verantwortung zuzuschieben. Innerhalb des nächsten Götterlaufes müssen die Helden dann bei allen Hügelzwergen der Umgebung stets einen um 10 Prozent höheren Preis bezahlen.

Der Mühen Lohn

Wenn die Helden erfolgreich waren und der Broxkel wieder sanft und selig in der Maische ruht, erhalten sie die vereinbarte Belohnung sowie je **10 Abenteuerpunkte**. Über den Kontakt zu lokalen Handwerkern erhalten die Helden zudem einen einmaligen Rabatt von 10 Prozent. Auch Familie Wackerbusch ist äußerst dankbar, und wann immer die Helden nach Angbar kommen, können sie sich bei ihnen verköstigen lassen.





Angbarer Bock

von David Lukaßen

Der Kosch ist ein geruhames Fleckchen Aventuriens, wo Menschen und Zwerge seit vielen Jahrhunderten friedlich und gemütlich Seite an Seite leben. Im Rahmen eines großen Volksfestes wird in Angbar ein neues, von den Zwergen entwickeltes Geschütz gezeigt und erprobt. Während der Feierlichkeiten stehen die Helden einer hügelzwerghischen Braugrevin bei, die sie als Dank zu einem Essen mit gutem Bier einlädt. Doch gerade jene Humpen, welche für die Helden gezapft werden, sorgen dafür, dass ein alter Schrecken der Braustube erwacht, der seit Jahrhunderten geschlafen hat. Nun ist es an den Helden, die Brauerzunft Angbars zu retten, wofür sie die Hilfe der Koscher Hügelzwerge und der Traviakirche benötigen.



Stichworte zum Abenteuer: Besänftigen eines alten Bierkobolds, damit in Angbar auch weiterhin Bier gebraut werden kann

Genre: humorvolles Abenteuer auf den Spuren von Kobolden und Feen

Voraussetzungen: Einlassen auf die hügelzwerghischen und Koscher Besonderheiten

Ort: Angbar und Umgebung

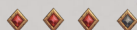
Zeit: ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / niedrig

Erfahrung der Helden: erfahren

Anforderungen:

Gesellschaftstalente



Körpertalente



Wissenstalente



Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW022