



SWJÖRSEND

Ein Setting von Snick79 für für **Dungeonslayers** © Christian Kennig
Veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA

DAS DORF SWJÖRSEND

Swjörsend ist die letzte Siedlung vor den ersten höheren Ausläufern der Gottheimer Zwillinge. Die rund 200 Einwohner leben hauptsächlich von Fischfang, Jagd und Fellhandel.

Tatsächlich ist Swjörsend ein Überbleibsel aus alten Tagen, als Dag-Gotar, eine inzwischen seit Jahrhunderten aufgegebene Zwergenmine in den Zwillingbergen, noch bewirtschaftet wurde. Swjörsend hieß damals "Kuzdak" und war das Handelszentrum der Zwerge. Von hier aus wurden die Waren Dag-Gotars nach Dag-Morag und in die Reiche der Menschen verkauft. Einzig das heutige Tinghaus könnte daran erinnern, dass hier einst Zwerge lebten. Die Swjörsender haben jedoch keine Ahnung von der langen Geschichte des Ortes.

Bis auf einen kleinen Krämerladen, und dem Tinghaus gibt es keine Gemeinschaftshäuser.

Da bis auf wenige Händler in der Regel keine Reisenden durch Swjörsend kommen, gibt es auch kein Gasthaus oder andere "offiziellen" Übernachtungsmöglichkeiten.

Swjörsend liegt in einer schmalen Talsenke, wo es einigermaßen vor den kalten Winden Frostmarrs geschützt wird. Die Gebäude drängen sich allesamt an die Berghänge, einzig das Tinghaus steht genau in der Mitte des Ortes, längs zu den beiden Berghängen.

Die meisten Gebäude haben einen, mal mehr mal weniger hohen, Grundriss aus grob behauenen Steinen. Die restlichen Wände und auch die Dächer der niedrig gebauten Häuser bestehen aus mit Lehm verklebten Baumstämmen.

GRUPPEN UND EINRICHTUNGEN

DER DORFVORSTAND

Dieser besteht aus drei, vom jährlichen Ting bestimmten, Personen. Traditionell sind dies jedoch der Erste Jäger, der erste Fischer sowie der oder die Dorfvälteste.

Der Vorstand tritt nur bei Bedarf zusammen um wichtige Angelegenheiten zu besprechen.

DER ERSTE FISCHER / JÄGER

Jeweils der aktuell beste/erfolgreichste Fischer/Jäger. Der Titel lautet immer männlich, obwohl er auch an Frauen vergeben werden kann. Der erste Jäger/Fischer darf Jagd- bzw. Fischgebiete zuteilen und sitzt traditionell im Dorfvorstand.

DAS TINGHAUS

Das Tinghaus ist das einzige Gebäude Swjörsend, das komplett aus Stein gebaut ist. Tatsächlich war es in Zeiten Kuzdaks ein Cor-Tempel und es lassen sich in einigen Ecken und Nischen noch alte Schriftzeichen erkennen, die das bezeugen. Für Zwerge und kundige Handwerker ist sehr leicht zu erkennen, dass es sich bei den Steinmetzarbeiten im Tinghaus um Zwergenarbeit handelt.

WICHTIGE PERSONEN

DJOLF GRÖGSSON - ERSTER FISCHER

Djolf ist ein kleiner, schwächlicher Mann mit rabenschwarzem Haar und tief liegenden, dunklen Augen. Sein ungepflegtes Äußeres und sein forsches Auftreten täuschen darüber hinweg, dass ihm das Wohl Swjörsend über alles geht und er alles für die Einwohner der Gemeinde tun würde. Fremden gegenüber tritt er distanziert aber höflich auf.

EILSJE WAGNJIR - DORFVÄLTESTE

Eilsje war einst ein erster Jäger des Ortes. Ihre für eine Frau sehr große und kräftige Statur lassen, trotz der grauen Haare und tiefen Falten im Gesicht, noch erahnen, welche Kraft ihr einst eigen war. Sie hat ein einnehmendes Wesen, kämpft jedoch wie eine Löwin für "ihre Kinder" (womit alle Einwohner Swjörsend gemeint sind).

BRUG STRJALSSON - ERSTER JÄGER

Seit nunmehr 8 Jahren bekleidet Brug die Position des ersten Jägers. Er ist mit Mitte 40 nun nicht mehr der Jüngste und wird wohl bald einem Nachfolger weichen müssen. Sein dichtes und zotteliges braunes Haar und Bart lassen kaum etwas von seinen Gesichtszügen erkennen. Brug lacht viel, laut und gerne, wenn er aber auf der Jagd ist, ist er hochkonzentriert und aufmerksam. Seine Ortskundigkeit und seine Instinkte haben ihm schon mehr als einmal das Leben gerettet.

SNJÖLF GRÖGSSON - KRÄMER

Der Bruder des ersten Fischers, Snjölf, ist in Auftreten und Charakter das komplette Gegenteil von Djolf. Er hat ebenso schwarze Haare und dunkle Augen, pflegt sein Äußeres jedoch deutlich besser und wirkt deutlich aufgeschlossener. Allerdings hat er meist nur sein eigenes Wohl im Auge und kümmert sich kaum um andere Menschen.

DAG-GOTAR

"Dag-Gotar" - auch die kalte Binge genannt - wurde zu Zeiten Dag-Morags als Ausbildungsbinge betrieben.

Erste Grabungen fanden im Jahr 550ND statt. Die letzte "Lebensmeldung" aus Dag-Gotar erreichte Fjordorsted im Jahr 61GF.

Ursprünglich meinte man, dort ähnlich reichhaltiges Erzvorkommen wie in Dag-Morag finden zu können, jedoch zeigte sich schnell, dass das Erz zwar recht vielfältig vorhanden war, die Qualität aber nicht den Vorstellungen der Zwerge entsprach. Es wurde entschieden, die Binge nicht aufzugeben, sondern zu Ausbildungszwecken weiter zu betreiben.

Junge Zwerge, die sich erst noch einen Ruf als Bergmann erarbeiten mussten, nahmen die schwere Reise auf sich und arbeiteten für mehrere Jahre in den eisigen Stollen, bevor sie als "fertige" Bergmänner in Dag Morag arbeiten durften.

Nach und nach gingen auch andere Berufszweige dazu über, dort ihre Anwärter hin zu schicken um diese ausbilden zu lassen. So fanden sich im Laufe der Jahre auch immer mehr Schmiedewerkstätten und anderes Handwerk in Dag-Gotar ein. Auch die dortigen Wächter waren meist Jungzwerge, die auf den eisigen Ausläufern der "Zwillinge" erste Kampferfahrung sammelten.

Die Binge erstreckte sich über drei Ebenen im östlichen Bergmassiv der Gottheimer Zwillinge.

In der obersten Ebene befand sich die "Stadt", welche vor allem aus Wohnunterkünften sowie einigen Gesellschaftsräumen, einem kleinen Tempel und mehreren Schenken bestand.

Die zweite Ebene wurde den Handwerkern zugeteilt. Hier fanden sich etliche Werkstätten von unterschiedlicher Größe. Von grob geschmiedeten Werkzeugen über Waffen, Rüstungen und Stoffen bis hin zu Schmuck wurde hier alles mögliche hergestellt. Sogar eine Brauerei gab es.

In der untersten Ebene war schließlich die weitläufige Erzmine zu finden.

Der Zugang zu Dag-Gotar erfolgte auf der mittleren Ebene. Die drei Ebenen waren durch ein Aufzugsystem miteinander verbunden. Es gab aber auch Nottreppen.

Im Jahr 60 GF vermuteten die Zwerge, in der Mine Dämmerstein gefunden zu haben. In ihrer Gier gruben sie jedoch zu tief und stießen auf eine unterirdische Wasserader die den gesamten Minenbereich flutete. Daraufhin wurde Dag-Gotar aufgegeben und versiegelt – die Zwerge zogen nach Dag-Morag.

Im Laufe der Jahrhunderte fror das Wasser in der Mine zu festem Eis.

Vor 5 Jahren stürzte ein Teil der obersten Ebene aufgrund der Schneemassen, die im Laufe der Jahrhunderte auf die Decke drückten, ein. Kurze Zeit später fand der Druiden Rodderan den neuen Zugang und richtete sich dort ein.

ABENTEUERIDEEN

ERKUNDUNG DAG-GOTARS

Dag-Gotar birgt noch einige Geheimnisse. Aus den verschiedensten Gründen können die SC dort hin wollen um etwas zu finden oder zu erforschen.

BERGUNG DES VERSCHOLLENEN FLUGSCHIFFES

Bei einem Sturm wurde ein Flugschiff abgetrieben und zerschellte wohl irgendwo nördlich von Swjörsend bei den Gottheimer Zwillingen. Es gibt wenig Hoffnung auf Überlebende.

JAGD NACH EINEM LEGENDÄREN EISBÄREN

In Vestrach und Umgebung geht das Gerücht um, an den Gottheimer Zwillingen wäre ein legendärer Eisbär gesichtet worden. Es sei mehr als doppelt so groß wie ein normaler Eisbär und seine Zähne schimmerten wie reinste Diamanten. Das Fell eines solchen Bären wäre Sammlern wohl ein Vermögen wert.

FORSCHUNGSAUFGABE: WIE LEBEN MARREN?

Im Grenzgebiet zwischen Fjordorstet und Frostmarr werden immer häufiger Marren gesichtet, wilde Wesen, halb Mensch, halb Tier, von denen bisher nur wenig bekannt ist. Manche behaupten, die Marren seien böse und kämen nur um zu plündern und zu morden. Andere wiederum berichten von Fellen, in denen Marren sie beschützten, als wilde Tiere sie angriffen oder sie halfen Wasser zu schleppen, als ein Feuer im Dorf ausbrach. Doch was sind die Marren wirklich? Wie leben sie und müssen sie eher bekämpft werden, oder könnte man vielleicht sogar Handel mit ihnen treiben?

DIE WÖLFE DES DRUIDEN

In den alten Kammern Dag-Gotars fand der Druiden Rodderan Aufzeichnungen, die Fünde von Dämmerstein in den Minen

berichtet. Seitdem versucht er auf unterschiedlichste Weise, das Eis zum Schmelzen zu bringen. Um nicht gestört zu werden zähmte er ein Rudel Eiswölfe welche die Bewohner Swjörsend davon abhalten sollen, Dag-Gotar zu nahe zu kommen.

BEGEGNUNGSTABELLE

Begegnungswurf alle 3 Std. / PW:5

1	SC finden ein altes Lager mit 3 erfrorenen Leichen und 3x BT-M, 4x BT-C
2-4	Plötzliche knackt das Eis unter den SC, offensichtlich ein zugefrorener See ...
5-7	Eine Horde Rentiere zieht an den SC vorbei
8+9	Lager mit Marren (Menge = SC)
10	Ein silbrig-blauer Drache fliegt hoch über den SC hinweg Richtung Norden
11+12	Schneesturm
13+15	Jäger verkauft Felle gegen Kälte
16+17	Ein hungriger Eisbär greift die SC an.
18+19	Ein SC bleibt mit dem Fuß in einer Gletscherspalte stecken
20	Lawine

NSG UND MONSTERWERTE

EISBÄR			
KÖR: 14	AGI: 8	GEI: 2	
ST: 7	BE: 3	VE: 1	
HÄ: 5	GE: 1	AU: 1	
Bewaffnung		Panzerung	
Pranke (WB+2, GA+2), Großer Biss (WB+2, GA+2)		Frostfell (PA+1), Lederhaut (PA+2)	
Natürliche Waffen: Bei einem Schlägen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würgelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur. Schleudern: Schlägen-Immerzeit schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr wirft, und liegt am Boden. Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlägen + KÖR erfolgen.			
GH: 18	GK: gr	EP: 174	

ERGÄNZUNGEN / SPIELHILFEN

Das Winterwerk der ersten Slay! (S.14-16) eignet sich hervorragend, um in und um Swjörsend angewendet zu werden.

LIZENZ/LIGENSE

Dieses Fanwerk basiert auf Dungeonslayers © Christian Kennig und wurde von Zauberlehrling für Snick79 erstellt.

Das Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz: Namensnennung– Nicht-kommerziell (CC-BY-NC-SA)

Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International