

Die Bibliothekare der Tafelrunde



Zusammenfassung:

Die Spieler müssen die Bibliothek eines Wintercovenants besuchen (dafür kann es ja genug Gründe geben). Das stellt sich als unerwartet schwierig heraus. Ich habe die Bibliothek im Bund Korfu angesiedelt, deshalb auch einige Worte darüber.

Das Covenant Korfu

Der Bund liegt an der Südspitze der gleichnamigen Insel im Mittelmeer und ist schwer zu erreichen. Die Küste ist steil und nur eine kleine Bucht am Westufer bietet ausreichend Schutz, um anzulanden. Der Ort ist ganz offenbar magisch, denn der Himmel im Umkreis des Covenants, das weiter oben auf einer Klippe steht, sieht ständig so aus, als würde gleich ein Sturm aufziehen. Ein Pfad führt im Zickzack zum Covenant hoch, welches recht verfallen ist. Man durchschreitet ein unbewachtes Torhaus und findet sich in einem Innenhof wieder. Einige halb verfallene Wirtschaftsgebäude gibt es, einen Palas aus Stein und einen mächtigen Steinturm, dessen Zugangstreppe jedoch eingestürzt ist. Eine Bibliothek, Magier oder auch nur Covenfolk zu finden, ist schwierig, aber man kann z.B. im Palas bestimmt einige Leute finden. Einige Beispiele für bizarre Begegnungen:

- Einige Custodes haben durch die starke Aura Flügel bekommen und wirken wie riesenhafte Gargoylen. Sie versuchen die Gruppe aus dem Covenant zu scheuchen...
- Ein Diener ist für die Sauberkeit des Covenants zuständig und wird ständig, also Tag und Nachts alle Räume und den Hof des Bundes fegen.
- Die Versorgung des Covenants ist größtenteils zusammengebrochen - trotzdem arbeiten die Diener, als wäre nichts geschehen. Haben die SCs z.B. Gästezimmer aufgetrieben, werden sie feststellen, dass die Betten von Dienerinnen zwar makellos gemacht werden, dummerweise starb die letzte Wäscherin vor dreizehn Jahren...

Die Diener wissen nichts von einer Bibliothek, also wird man sich wohl an einen der Magi wenden müssen. Diese wohnen ganz offenbar im Turm. Es gibt zwei Zugänge zum Turm: Von Außen kann man etwa die fünf Meter zur ursprünglichen Tür überwinden (außer sie ist vielleicht zugemauert), indem man hoch schwebt, die Treppe wieder aufbaut, etc. Der zweite führt durch die Küche: Dort gibt es einen Versorgungslift hoch in den Turm (auch alte Magi müssen schließlich essen).

Von den Magi, welche voraussichtlich auch sehr bizarr sein werden (z.B. könnte es ein Flambeau namens Godhard sein, dessen Vertrauter, ein Kater, die Spieler mit Beleidigungen überhäuft), können die Spieler erfahren, dass es eine Bibliothek im Untergrund von Korfu gäbe, man aber schon lange keine Expedition mehr in die Keller gestartet und man so den Kontakt verloren habe. Allerdings müsse man nur die Untergeschosse des Turms überwinden, die alle eingestürzt sind, um eine Tür zur Bibliothek zu finden. Das sollte machbar sein und so finden die Spieler die Bibliothekare.

Die Bibliothekare der Tafelrunde

Unten angekommen, können die SCs einem Gang folgen, der im Brunnenschacht endet, direkt über dem Wasserspiegel. Eine stabile Brücke durchspannt den Schacht. Dort, auf der Mitte der Brücke, wartet ein schwer gepanzerter Bibliothekar. Er ruft die Gruppe an, dass sie die Brücke nur passieren dürften, wenn er vom besten Bibliothekar der Gruppe in einem Kampf besiegt würde. Auf Nachfragen versichert er, der Kampf solle nicht bis zum Tod gehen, sondern bis zur Aufgabe eines der Gegner und es solle nach den bibliothekarischen Regeln gekämpft werden. Er stellt sich als Sir Bors vor, Bibliothekar der Tafelrunde.

Wird der Bibliothekar besiegt, darf das Reich der Bibliothekare der Tafelrunde betreten werden, welches von ihnen gehütet und regiert wird. Alles in allem ist es eine richtige kleine Siedlung mit Kindern, Alten, Frauen, usw. In einem großen Raum tritt die Bibliothekarsrunde zusammen, an einem großen Tisch, an welchem zwölf Bibliothekare und der Vorsteher der Bibliothek, Artus, sitzen... nun, ich denke, das Konzept ist klar...

Die SCs werden von ihrem Wunsch berichten, ein Buch aus der Bibliothek zu holen. Dies werden die Bibliothekare erlauben, auch wenn sie die SCs warnen, dass nur tapfere Bibliothekare den geistigen Gral bekommen werden.

Die Jagd nach dem Buch

Betreten die SCs die Bibliothek, wird deren Tür nur für ganz kurze Zeit geöffnet und sofort nach dem Eintreten der Gruppe wieder verschlossen. Nicht nur den Bibliothekaren hat die hohe magische Aura nicht so gut getan, auch die Bücher sind davon betroffen - sie werden sich koordiniert jedem Versuch widersetzen, gefangen und

weggeschafft zu werden. So werden Bücher davonfliegen und deren Freunde auch schon mal die Gruppe angreifen, um ein Buch entkommen zu lassen. Das Ganze ist also nicht allzu leicht. Glücklicherweise lassen sich die Bücher mit stumpfen Gegenständen (Knüppeln, Stuhlbeinen, o.ä.) bewusstlos schlagen, so dass eine Treibjagd nach dem gesuchten Buch zum Erfolg führen dürfte.

(c) 2004 Maximilian Kalus.