

DIE FIMBULARE

DIE GESCHICHTE DER FIMBULARE

Die Fimbulare ist ein sehr alter, wenig verzweigter Höhlenkomplex und liegt mittlerweile nah am Rand zu den verbotenen Höhlen in denen der Schleier zwischen der Welt und dem Vortex bereits zu dünn geworden ist.

Dieser Tage gibt es kein Lebendes Wesen mehr das um die Bedeutung des Namens Fimbulare wüsste und doch sind die damit einhergehenden Konsequenzen für das Leben innerhalb der Höhle unbestreitbar. Vor langer, langer Zeit war das Klima in der Fimbulare mild und Lebensfreundlich. Schier endlose Wälder und große offene Wiesen unter meist wolkenlosem Himmel luden junge Hexen von nah und fern herzlich ein in Fimbulare ihr zu Hause zu suchen.

Doch niemand ahnte jener Tage, dass bereits während der Erschaffung und Namensgebung ein Fluch auf die Fimbulare gelegt wurde. Ein Fluch der ewigen Winter verheißen sollte, im Versuch zusammen mit dem Herz der Fimbulare auch den Schleier zum Vortex eines Tages einzufrieren und so dessen weiteres schwinden aufzuhalten. Und so wurde es mit den Jahren immer kälter und kälter im inneren des Höhlenkomplexes. Um das Jahr 1200 herrscht bereits ewiger Winter in der Höhle und einzig dichte Nadelwälder und weite verschneite Tundren sind vom einstmals so lebensbejahenden Ökosystem der Höhle geblieben. Und trotzdem gibt es zu Beginn des 13. Jahrhunderts noch immer eine kleine, älter werdende Gemeinde von Hexen die die Fimbulare ihr zu Hause nennt. In einer eher kleinen Siedlung mit immer mehr leerstehenden Häusern lebt die ansässige Gemeinde und hält stoisch daran fest ihr zu Hause in den Fimbulare zu haben, wie es ihre Ahnen vor ihnen hatten. Natürlich sind junge abenteuerlustige Hexen nicht wahnsinnig oft auf der Suche nach dem ewigen Winter und so schrumpft die Gemeinde mit jeder jungen Hexe die sich mit erreichen ihrer Mündigkeit entscheidet die Höhle zu verlassen. So stehen immer mehr Hütten leer, wenngleich diese wiederum durchaus hin und wieder an Urlauber oder andere Hexen vermietet werden, die eine Auszeit gut gebrauchen können oder aus anderen Gründen ungestört sein wollen.

MÖGLICHE ABENTEUER HOOKS

Wie die meisten anderen Höhlen auch bietet die Fimbulare diverse Gründe für junge Hexen auf der Suche nach Abenteuern oder während der Ausübung ihrer Pflichten ihre ewig kalten Wälder und Tundren zu entdecken.

Einige Beispiele:

- **Privatsphäre:** Die Fimbulare ist abgesehen von einer Siedlung innerhalb des zentral gelegenen Fichtenwaldes quasi unbewohnt. Nicht selten mieten einzelne Hexen oder ganze Gruppierungen die Hütten innerhalb dieser Siedlung oder verbergen sich innerhalb alter Ruinen tiefer im Wald um ungestört ihren Forschungen und Intrigen nachzugehen, oder um einfach mal für eine Weile allein zu sein und bei klarer Winterluft den Kopf frei zu bekommen. Möglicherweise gilt es eine Gruppe von Radain dingfest zu machen die in der Fimbulare untergetaucht ist oder eine junge Hexe auf Abwegen zu stellen die Innerhalb der Fimbulare verbotene Magie praktiziert. Vielleicht ist aber auch bloß der geliebte Bruder einer Freundin verschwunden, weil er im Schutz dieser wenig besiedelten Höhle untertauchen musste?
- **Erkundung:** Natürlich bieten auch die verschneiten Weiten der Fimbulare genug Anreiz sie um des Erkundens selbst Willen zu besuchen. Neben den schier endlos weiten Nadelwäldern, welche so manche Ruine parat halten könnten mag auch die karge Tundra das ein oder andere Geheimnis verbergen. Der Bau eines vermeintlich normalen Tieres könnte sich als Eingang in ein Unterirdisches, vor dem Schnee und Eis geschütztes Ökosystem herausstellen und auch das Grimoire des Runenhexers welche die Fimbulare geschaffen und verflucht hat könnte sich irgendwo in den Weiten der Fimbulare verbergen.
- **Die Jagd:** Nicht nur die Wälder und die Hexen innerhalb der Fimbulare mussten sich den stetig kälter werdenden Bedingungen ihrer Heimat anpassen. Auch die Vielzahl wilder Tiere innerhalb der Höhle wurde mit der Zeit, ob auf natürlichem oder magischem Weg immer weiter an das Leben in der Kälte angepasst. Einige der gefragtesten Pelze der modernen Hexenmode könnten den Lebewesen der Fimbulare

entstammen. Ob die Gruppe selbst gesandt ist einen wertvollen Pelz zu finden oder einen gesandten Jäger aufzuhalten versucht steht natürlich zur Wahl.

- **Der Wunsch nach Heimat:** Auch die Bewohner der Fimbulare selbst könnten um Hilfe ersuchen. Auch wenn niemand weiß warum, so es ist es doch nicht zu leugnen, dass über einen sehr langen Zeitraum hinweg die Fimbulare stetig kälter und der Schleier zum Vortex innerhalb dieser stetig dünner geworden ist. Gibt es möglicherweise einen Zusammenhang zwischen diesen zwei Phänomenen und wäre es möglich das Fortschreiten dieser zu verhindern, wenn das Wissen um den Fluch und den Namen der Höhle wieder zu Tage gefördert würden?
- **Ein Auftrag des Rates:** Auch der Rat selbst könnte eine Gruppe Schattenleser in die Fimbulare senden, z.B. um diese in Folge eines Magieausbruchs zu evakuieren und den entstandenen Schaden zu dokumentieren oder um zu überprüfen ob sie nicht doch bald auf die Liste der verbotenen Höhlen gesetzt werden muss.

DIE BESCHAFFENHEITEN DER FIMBULARE

Die Fimbulare lässt sich als eine ausufernd große und weitläufige Höhle beschreiben. Schon der riesige Fichtenwald im Zentrum der Höhle, welcher von Lichtungen, Ruinen, der letzten belebten Siedlung und verborgenen Tunneln wie Höhlen zwischen dem Wurzelwerk seiner alten Bäume belebt wird schien manch einer Hexe groß genug um daran zu zweifeln, dass auch diese Höhle irgendwo ein magisches Ende haben muss. In eben diesem Wald ist auch das Portal zu finden, welches inmitten einer alten Ruine auf einer vor Wind verhältnismäßig gut geschützten Lichtung steht und von dem Trampelpfade in diverse Richtungen fort führen, welche jedoch zumeist von einer so dicken Schicht aus Schnee bedeckt sind, dass ohne die ins tiefliegende Astwerk eingehängten Markierungen und die in Stämme geritzten Runen wohl jedem Fremden die Orientierung innerhalb des Waldes ab dem ersten Moment an unmöglich erscheinen dürfte. Diesen folgend ist es aber doch recht zuverlässig möglich die letzte belebte Siedlung der Höhle innerhalb von 1-2 Stunden Fußläufig zu erreichen welche im Gegensatz zu vielen der im Wald verstreuten Ruinen ausschließlich aus Holz und weitestgehend unter Verzicht von Stein errichtet wurde.

Obwohl das durchschnittliche Alter innerhalb der Siedlung stetig steigt gibt es noch immer einige wenige jüngere Hexen, wobei die meisten von diesen noch vor ihrem ersten Besuch in der Welt der Radan stehen und so möglicherweise noch gar keine Chance hatten die ihnen bekannte Siedlung zu verlassen. Auffällig ist aber vor allem in Anbetracht der älteren Anwohner, deren jung gebliebenes Erscheinen, von welchem alle gleichermaßen stoisch behaupten, dass sie es der frischen Luft oder dem klaren Brunnenwasser und keinerlei Gebräu oder Kräutermischung verdanken. Natürlich ahnen sie nicht, dass mit den fortschreitend sinkenden Temperaturen ihrer Heimat in gewissem Maße sogar die Zeit dieser einzufrieren scheint.

Verlässt man nun aber das Dorf und erkundet die tiefen des Waldes, so werden allerhand Lichtungen, zerklüftete Ruinen und auch die ein oder andere Höhle ins Blickfeld wandern, wobei letztere zwischen all den Bäumen und Zweigen oft nur schwer zu finden scheinen.

Neben der ewigen Kälte ist die Fimbulare aber auch durch den immer dünner werdenden Schleier bedroht und verformt. Nicht bloß mögen einer Gruppe junger Hexen allerhand durch Magie verformte oder geschaffene Tiere und Fabelwesen begegnen, auch die wandelnden Bäume am Rand des zentralen Waldes könnten so manche Hexe, vor allem bei dem Versuch den Wald zu verlassen an ihrem Verstand zweifeln lassen. Möglicherweise sind auch diese der Grund dafür, dass die weiten Tundren und die am südöstlichen Ende der Fimbulare gelegenen Küsten, welche bisweilen bald mehr an einen Gletscher denn an den einstmals lebensfrohen Strand erinnern schon lange von keiner Hexe mehr betreten wurden. Während die im Südosten gelegenen Küsten und das ihnen folgende, immer weiter gefrierende Meer einerseits den tatsächlichen, magischen Rand der Fimbulare alsbald erreichen, bieten sie andererseits tief unter den Schichten aus dickem Eis im dunklen Wasser ungeahnten Gefahren und einer nie erforschten Flora Schutz um zu gedeihen.

Der letzte, den zentralen Wald vom Westen über den Norden bis in den Osten umschließende Teil der Fimbulare ist die große, von einzelnen, kleineren Wäldern durchbrochene Tundra. Während diese auf den ersten Blick lebensfeindlich und karg erscheinen mag bieten ihre, der Kälte trotzen Gräser und Sträucher dennoch so manchem natürlichen oder magischen Lebewesen eine Zuflucht. Und viel mehr als das, gibt es hier

hinter so manchem Strauch und unter manch einer Schneewehe verborgene Tunnel die in ein unterirdisches Labyrinth aus natürlichen Gängen und Alkoven führen, welches von manch ungeahnter Gefahr durchwandert wird, gleichzeitig aber auch reichhaltige Adern wertvoller Bodenschätze und unterirdischer Gewächse beherbergt.

DAS HERZ DER FIMBULARE

Weit im Norden der Tundra gibt es einen kleinen Wald von saftig grünen Tannen und dichtem Dornestrüpp, der so dicht bewachsen und unzugänglich scheint, dass schon damals es noch weit weniger kalt als in der Fimbulare war eigentlich nie eine Hexe auf die Idee gekommen wäre ausgerechnet diesen erkunden zu müssen. Von all den unheimlichen Geräuschen der ihn durchwandernden Wesen von vermutlich magischer Natur einmal ganz abgesehen.

Doch exakt im Zentrum von eben diesem Wald steht eine große Tanne, deren Wurzeln einem kleinen Durchgang inmitten der Erde Schutz gewähren, welcher jene Hexen die ihn einstmals passieren könnten in einen schmalen von Runen und Fallen gespickten Tunnel führen könnte. Dieser wiederum würde am Fuße eines auf magische Weise in die Tiefen der Erde gebauten Turmes enden, der auf dem Kopf steht und der in seinem Obersten, also dem am Tiefsten gelegenen Zimmer direkt unter – also oberhalb seines Giebels das Herz der Fimbulare birgt. Inmitten des Labors eines einstmals mächtigen Runenhexern, gefüllt mit verlorenem Wissen über die Entstehung dieser Höhle und den ihr auferlegten Fluch, schlägt es dort vor sich und wartet darauf eines Tages gänzlich zu gefrieren oder vor eben diesem Schicksal gerettet zu werden.

TABELLEN

WETTER:

03	Blizzard
04-05	Schneesturm
06-07	Hagelschauer
08-10	Dicker Schneefall, wenig Wind
11-14	Leichtes Schneegestüß, mäßiger Wind
15-17	Kalte Winde, klarer Himmel
18	Klarer Himmel, Windstille

BEGEGNUNGEN IM WALD:

03	Feindlich Gesinntes Fabelwesen
04-05	Sich bewegende Вдume/Strдucher
06-07	Eine Gruppe von Hexen die Intrigen o.Д. Plant, evt. sogar Radain?
08-10	Eine Ruine im Wald
11-13	Eine gut versteckte Hцhle
14-15	Eine Lichtung mit einer Siedlung kleiner magischer Wesen
16-17	Ein Dorfbewohner auf der Jagd oder Rohstoffsuche
18	Ein magisches Wesen, das Geheimnisse des Waldes mit der Gruppe teilen mag

BEGEGNUNGEN IN DER TUNDRA:

03	Feindlich gesinntes Fabelwesen
04-05	Eine Meute wilder Tiere auf der Jagd
06-07	Magische Ranken/Schlingpflanzen versuchen die Gruppe zu verzehren
08-10	Ein ausgehцhlter Ньgel der Schutz vor dem Wetter oder anderem bietet
11-12	Ein zufällig gefundener Eingang in das Tunnelsystem unter der Tundra
13-15	Ein Verletztes Wildtier, das durch ein wenig Pflege zu einem treuen Freund werden könnte
16-17	Eine magische Frucht oder Beeren die heilende Wirkung oder andere nützliche Effekte haben
18	Ein kleines magisches Tier, das der Gruppe aus sicherer Entfernung den Weg zu weisen scheint

BEGEGNUNGEN IN DEN HÖHLEN:

03	Ein riesiger wurmartiger Drache hlt die Gruppe fr ein gefundenes Fressen
04-05	Schleimige unterirdische Pilze die halluzinogene Gase absondern
06-07	Ein an das Leben im Untergrund angepasstes Raubtier folgt der Gruppe
08-10	Unterirdisch lebende (evt. fliegende) Insekten belstigen die Gruppe
11-12	Im dunklen leuchtenden Flechten erhellen einen Alkoven oder einen Abschnitt des Tunnelsystems
13-15	Eine Ader wertvollen Erzes oder andere Bodenschtze
16-17	Eine unterirdische Quelle mit heilsamer Wirkung
18	Das Nest eines wurmartigen Drachens voller Schtze

EREIGNISSE:

03	Ein Magieausbruch bringt alles durcheinander und knnte die Hhle knftig unbewohnbar machen
04-05	Ein Erdbeben lsst die Bume wanken, die Tundra aufreien und Teile der darunter liegenden Hhlen einstrzen
06-07	Die Falle eines Jgers erwischt die Gruppe und droht sie festzusetzen
08-10	Ein Riesiger Schnee- oder Erdhaufen wlzt sich durchs Gelande/die Tunnel. Er knnte unvorsichtige Hexen und andere Lebewesen unter sich begraben und mit sich fortreien, wenn er das nicht schon getan hat...
11-12	Kleine magische Wesen bereichern sich am Gruppeninventar und verstecken ihre Beute, doch sie scheinen Rtsel sehr zu migen
13-15	Auf einer Lichtung/in einem Alkoven findet eine wundersame Versammlung diversester Tiere und/oder Fabelwesen statt und kann von der Gruppe beobachtet werden
16-17	Das Flstern im Wind scheint pltzlich Worte zu formen
18	Ein Magieausbruch erschafft vor den Augen der Gruppe etwas wundervolles neues