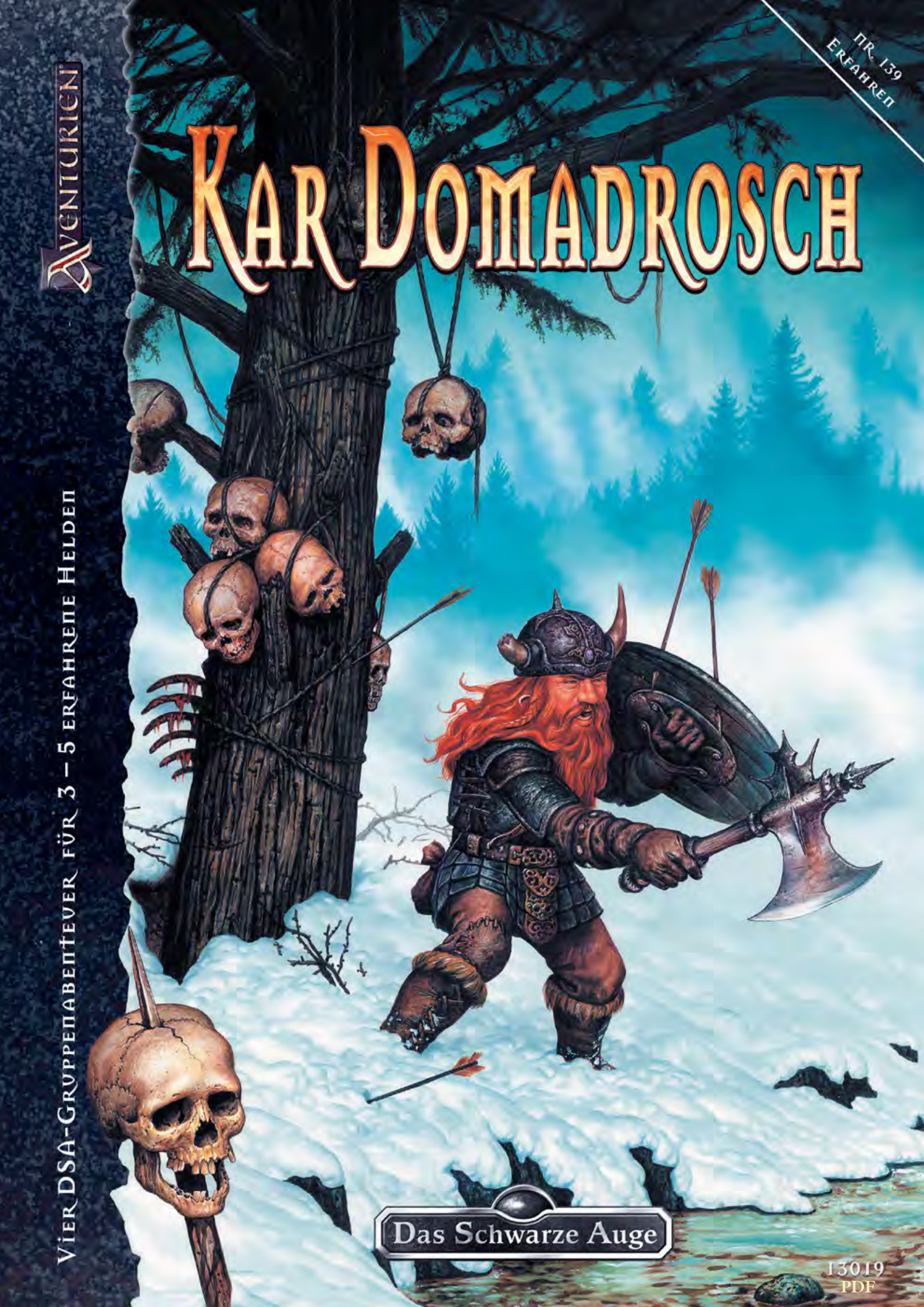
Aventurien

Kar Domadrosch

Vier DSA-Gruppenabenteuer für 3 – 5 erfahrene Helden

Nr. 139
Erfahren

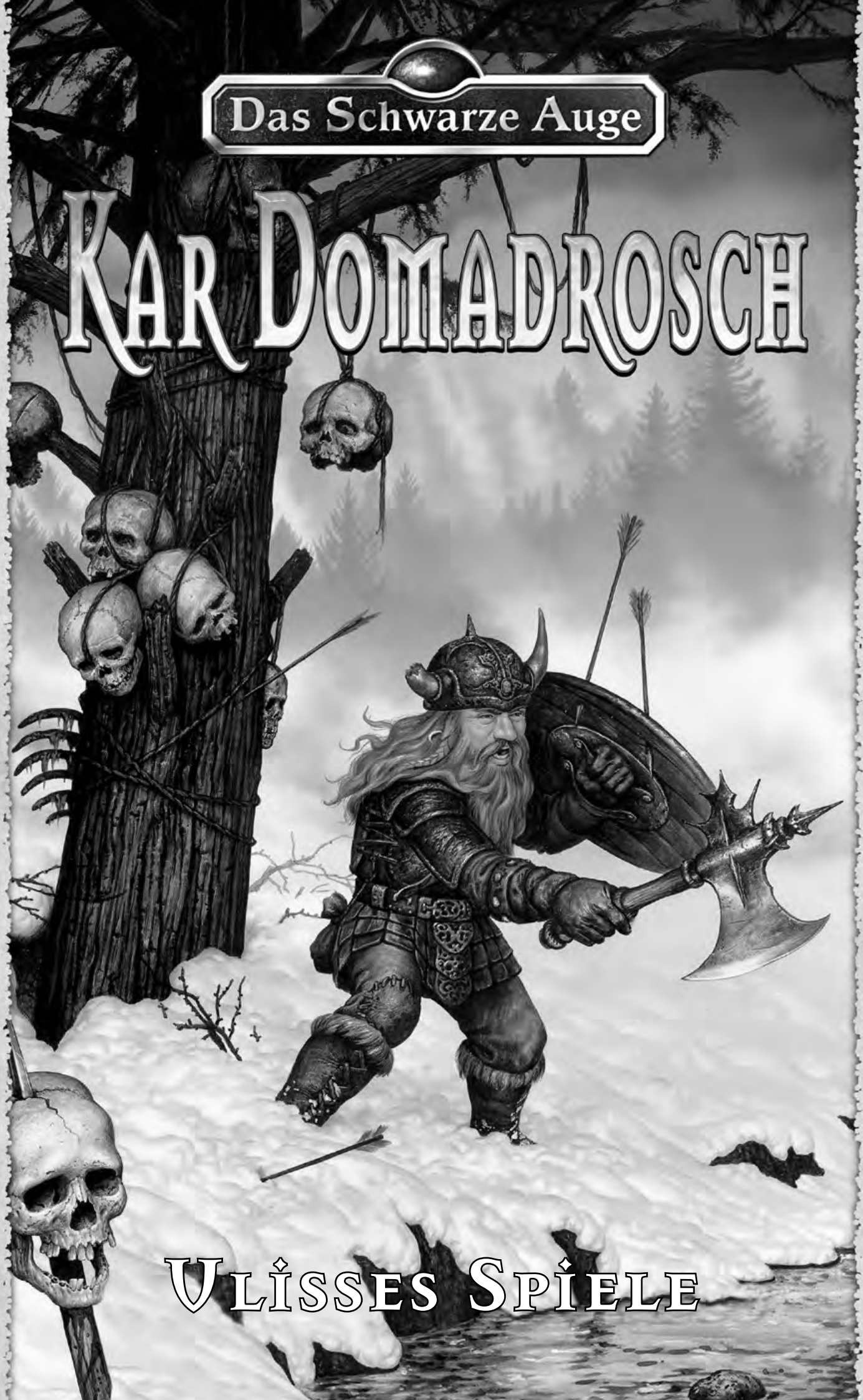


Das Schwarze Auge

13019
PDF

Das Schwarze Auge

Kar Domadrosch



Ulisses Spiele

AVENTURIEN

Lektorat
Momo Evers, Florian Don-Schauen, Thomas Römer

Coverbild
Cirvelo, Agentur Schlück

Umschlaggestaltung und graphische Konzeption
Ralf Berszuck

Satz
Martin von Woedtke

Innenillustrationen, Karten und Pläne
Caryad, Ina Kramer, Daniel Jödemann, Mia Steingräber, Florian Stitz, Sabine Weiss

Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, 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.

Das Schwarze Auge

Kar Domadrosch

von Momo Evers (Hrsg.)

Autoren und Autorin:
Armin Bundt, Daniel Jödemann,
Stephanie von Ribbeck und Sebastian Thurau

Vier DSA-Kurzabenteuer und drei Szenariovorschläge
(nicht nur) für Freunde der Zwerge Aventuriens
für den Meister und 3 bis 5 Helden

Droska Donnerschlag gewidmet,
der passioniertesten Altertumsforscherin im Land der Ersten Sonne.

Mit Dank für Ideen, Mithilfe, Anmerkungen und anderes an:
Tina Hagner, Carsten-Dirk Jost, Katharina Pietsch,
Martin Lorber, Sebastian Meyer und Tyll Zybura

sowie die gesamte DSA-Redaktion.

Ulisses Spiele

Inhalt

Vorwort 5

Dem Meister zum Geleit 6

Charaktere 6

Zwergische Namen und Begriffe 7

Die Abenteuer in Kürze 7

Sagenhaftes Lolgrolmosch 8

von Armin Bundt

Bruderzwist 22

von Daniel Jödemann

In den Hallen von Hartromlosch 37

von Sebastian Thurau

Vermächtnis des Drachen 60

von Daniel Jödemann

Xenos' Ring (Szenariovorschlag) 87

von Armin Bundt

Der zweite Mann (Szenariovorschlag) ..91

von Stephanie von Ribbeck

Um des Königs Bart (Szenariovorschlag) 94

von Stephanie von Ribbeck

Vorwort

Vermutlich wissen Sie bereits, weshalb Schelme eines Tages von ihren Zieheltern aus den Koboldhöhlen hinausgeworfen werden: Sie sind einfach zu groß geworden, ecken überall an, werfen alles herunter, kaum, dass sie sich bewegen. Menschen wird es in der Welt der Zwerge ähnlich ergehen: Die Tische sind zu klein, die Decken zu niedrig, die Pferde sind Ponys (und haben somit Kindergröße), und mit der Waffe, die man sich von einem Angroscho 'borgen' würde, könnte ein Mensch eher Brote schmieren als sich seiner Haut erwehren.

Selbiges gilt natürlich auch für Elfen (wenn man sie denn hereinlässt), nicht aber für Achaz und Orks. Denen schlägt man (außer bei einigen wenigen Hügelzwergen) nicht nur die Stollentür vor der Nase zu, sondern ihnen auch gleich den erstbesten Gegenstand über den Kopf. Warum? Weil das schon immer so war.

Zwerge sind standfest – in ihrer Statur, aber auch in ihrem Wesen. Einmal getroffene Entscheidungen vertreten sie mit unerschütterlichem Stoizismus. Ihr Gedächtnis ist für die Ewigkeit gemacht, und was einmal darin gespeichert ist, überdauert Jahrhunderte. Wer es sich mit den Angroschim verscherzt, dem wird seine Verfehlung zeit seines Lebens nachgetragen werden – seines kurzen Lebens, um genau zu sein. Denn wenn eine junge Angroschna sich mit einem jungen Menschen streitet, steht sie immer noch in der Blüte ihrer Jugend, wenn sein Haupt bereits auf dem Sterbelager ruht.

Wer dem Kleinen Volk aber wohl gesinnt ist, wer sich ihm mit Neugierde, aber auch mit Respekt für die fremde und uralte Kultur eines der ersten Völker Aventuriens nähert, den werden die Angroschim als Gefährten und Freund zu schätzen wissen. Mit ihm werden sie einen guten Krug Zwergenbier teilen, ihm vielleicht eine der legendären Zwergenwaffen schmieden oder ihm – als einem der wenigen – Einlass in ihre Stollen und unterirdischen Städte gewähren, ihm eines Tages möglicherweise sogar das heilige Xorlosch zeigen, jene 'Wiege der Zwergenheit', in der nicht nur jedem Architekten das Herz vor Ehrfurcht übergeht. Kurz: Sie werden ihn als einen der ihren sehen – eine Ehre, die nur sehr wenigen Aventuriern zuteil wird. Wem sie aber gewährt wird, der hat Verbündete fürs Leben gefunden: treue, schlagkräftige und ehrliche Verbündete. Und das ist mehr, als man in einem herkömmlichen Heldenleben erwarten kann.

Ein Wort zum Schluss in eigener Sache: Das ursprünglich für diesen Band verfasste Abenteuer **Die letzte Wacht** von Katharina Pietsch, Daniel Jödemann und Martin Lorber ist nun doch nicht in diesem Band enthalten und wird als Einzeltitel erscheinen. Das stimmungsvolle Abenteuer, das in Xorlosch und im Amboss-Gebirge spielt, läutet ein neues Zeitalter für das Kleine Volk ein und ruft sie und diejenigen, die ihnen wohl gesonnen sind, zur letzten Schlacht. Nur wenige stehen den Angroschim nahe genug, als dass sie für diese besondere Aufgabe um Hilfe gebeten werden würden. In den in **Kar domadrosch!** versammelten Szenarien aber haben Ihre Helden mehr als eine Gelegenheit, den Zwergen zu Verbündeten, gar Freunden zu werden.

Und nun: **Willkommen im Reich der Zwerge Aventuriens!**

Halle/Saale im Wonnemonat Mai 2005
Für die Autoren

Momo Evers

Dem Meister zum Geleit

Die Abenteuer in dem vorliegenden Sammelband sind in altbewährter Manier aufgebaut: Zu Beginn finden Sie eine Zusammenfassung der Handlung, Personen- oder Ortsbeschreibungen sind wo möglich in übersichtlichen Kästen dargelegt oder finden sich am Ende unter der Überschrift 'Dramatis Personae'. Informationen zum Vorlesen oder Nacherzählen finden Sie in umrahmten Kästen. Ein Einordnungskasten zu Beginn eines jeden Abenteuers legt Ihnen 'das Wichtigste in Kürze' dar: Ort, Zeit, Anforderungen an die Heldengruppe sowie einen stichwortartigen Überblick. Zur Hervorhebung der Talentproben wird die *Kursivsetzung* verwendet, auch Eigennamen sind bei ihrem ersten Auftreten kursiv gedruckt. VERSALIEN kennzeichnen Zauber oder andere magische Handlungen, KAPITÄLCHEN Liturgien. Wo keine Werte für Figuren angegeben sind, passen Sie diese an die Werte Ihrer Heldengruppe an.
Zu keiner Zeit sollten die Helden gegen Wesen mit Todessehnsucht kämpfen. Jeder Bewohner Deres hat einen eigenen Hintergrund, eine eigene Geschichte, eigene Sehnsüchte, Ziele und Wünsche – und sollte niemals zu purem 'Metzelfutter' verkommen. Lassen Sie Gegner sprechen, während diese kämpfen, sei es mit einem Fluch, einem Schwur oder einem Gebet auf den Lippen. Und scheuen Sie sich nicht, Gegner auch einmal fliehen oder wimmernd (oder mit dem Hinweis auf ihre Familien) um Gnade flehen zu lassen, wenn es zur Situation passt.
Da **Kar domadrosch!** Ihnen vier Abenteuer und drei Szenariovorschläge auf begrenztem Raum präsentiert, sind lediglich für die Handlung wichtige Szenen ausführlich beschrieben. Solche, in denen es vielerlei Unwägbarkeiten gibt, sind angerissen und mit alternativen Möglichkeiten und den daraus resultierenden Ereignissen versehen. Ergänzend finden sich Anregungen für weitere, ausschmückende Stimmungssequenzen. An einigen Stellen ist eine strikte szenische Abfolge der Ereignisse nicht möglich, da nicht vorauszusehen ist, welchen Weg die Helden zuerst beschreiten werden. Dort wird eine Abfolge der Ereignisse lediglich vorgeschlagen.

Reiselektüre

Sie werden beim Durchlesen dieses Abenteuers an einigen Stellen auf Quellenverweise stoßen. Die weiterführenden Hinweise sind nicht notwendig für die präsentierten Szenarien, können sie jedoch bereichern. Zudem können Sie aus den angegeben Werken nach Belieben Quellen heraussuchen und als Vorlesetexte für die Abenteuer verwenden. Unterstützendes Material für die vorliegende Sammlung finden Sie vor allem in der Publikation **Angroschs Kinder**, die alles Wissenswerte rund um die Zwerge Aventuriens thematisiert.

Verwendete Abkürzungen im Text:
AG – Aventurische Götterdiener
AH – Aventurische Helden
AK – Angroschs Kinder
AZ – Aventurische Zauberer
GA – Geographia Aventurica
LDSS – Land der Stolzen Schlösser
MBK – Mit blitzenden Klingen
MGS – Mit Geistermacht und Sphärenkraft
MWW – Mit Wissen und Willen
RA – Raschtuls Atem
SRD – Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
ZBA – Zoo-Botanica Aventurica

Abenteuer, auf die verwiesen wird, sind:
Brogars Blut
Schlacht in den Wolken

Charaktere

Für alle in dieser Sammlung präsentierten Abenteuer gilt: Ein starker Schwertarm kann sich als genauso nützlich erweisen wie magischer Sachverstand, athletische Helden werden genauso benötigt wie solche, die sich auf dem gesellschaftlichen Parkett einer fremden Kultur bewegen können. Kurz und gut: Eine ausgewogene Heldengruppe hat die besten Chancen auf einen Erfolg.
Da die Angroschim in Mittel-Aventurien weithin anerkannt und respektiert sind (im Gegensatz zu Rot- und Schwarzpelzen), die Details ihrer Kultur aber den meisten Nichtzwergen vollkommen fremd, eignen sich Praios-Geweihte, Diebe, Sharisadim und Schwertgesellen gleichermaßen für die bevorstehenden Aufgaben. Geeignet sind generell alle Charaktere, die nicht nur um des schnöden Goldes willen oder aus reiner Eigennützigkeit handeln und keine ernsten Vorurteile gegenüber Zwergen und deren Glauben hegen. Magiebegabte werden aufgrund der zwergischen Vorurteile gegen die verderbte 'Drachenkraft' möglicherweise zuweilen Schwierigkeiten bekommen. Lediglich Echsenmenschen, Goblins und Orks werden wenig Freude bei den Zwergen haben – und ihre Neugier (außer bei den Hügelzwergen) schon beim ersten Aufeinandertreffen mit dem Leben bezahlen.
Auch die als für 'Einsteiger' gekennzeichneten Abenteuer können mit erfahrenen Helden bestritten werden – passen Sie die Werte der Gegner einfach dementsprechend an.

Zwergenhelden unter Zwergen

Mit der **Basisbox**, der Magieregelwerk **Zauberei und Hexenwerk** und nicht zuletzt der Spielhilfe **Angroschs Kinder**, deren Lektüre Ihnen an dieser Stelle zur Vorbereitung des Abenteuers noch einmal wärmstens empfohlen sei, stehen Ihren Spieler schon sechs zwergische Archetypen zur Verfügung. Wenn Sie eines der folgenden Abenteuer mit dieser Gruppe – oder einer anderen rein zwergischen Gemeinschaft – erleben möchten, können Sie dies bedenkenlos tun. Genauso wie einzelne Zwerge in einer gemischten Gruppe wissen die Angroschim natürlich um den einen oder anderen für Menschen fremden Brauch. Doch auch zwergische Helden müssen die Rätsel lösen, die ihnen die Abenteuer in **Kar domadrosch!** aufgeben.
Beachten Sie bei Zwergen in Ihrer Heldengruppe, dass die Reaktionen der zwergischen Meisterpersonen für gewöhnlich auf menschliche Heldengruppen zugeschnitten sind. Hier sollten Sie gegebenenfalls Anpassungen vornehmen.
Außerdem haben zwergische Helden in einigen Situationen größere Bewegungsfreiheit als Menschen und verfügen wahrscheinlich über mehr Hintergrundinformationen zur Geschichte der Angroschim und auch zu der politischen Situation der Zwergenvölker.

Zwergische Namen und Begriffe

Sollten Sie beim Spielen der vorliegenden Abenteuer 'auf die Schnelle' Bedarf an weiteren zwergischen Namen haben, stellen wir Ihnen hier eine Auswahl zur Verfügung: Aromnax, Baschgramix, Cendramosch, Derosch, Engrasim, Fratax, Grimnim, Hogom, Ingtasch, Jalgatosch, Kumantasch, Lagomnax, Murrox, Nortgatrix, Olbosch, Pergrim, Rugbotosch, Schrotolax, Tschonim, Ugomosch, Xolrim, Zinkamosch

Die Namen werden über die Abstammung vom Vater (Angroscho) oder der Mutter (Angroschna) angeleitet. Weibliche Namen haben meist ein angehängtes -a oder -e.

Männlich: Andrasch Sohn des Kratosch, Bax Sohn des Baxam, Borgesch Sohn des Targesch, Derosch Sohn des Murrox, Dwardur Sohn des Dwolmin, Fobosch Sohn des Faruk, Iridomon Sohn des Darglomon, Tschorgox Sohn des Gormosch, Tulasch Sohn des Tulosch, Xetolosch Sohn des Xebrim

Weiblich: Argascha Tochter der Arkoscha, Garescha Tochter der Gerhala, Jorna Tochter der Jalna, Karime Tochter der Irime, Paglescha Tochter der Pagrama, Xandrine Tochter der Xarda, Xolrime Tochter der Olboscha

Eine Ausnahme bilden die Hügelzwerge, die – so wie auch die Menschen – über einen Vor- und einen Nachnamen verfügen. Beispiele für hügelzwergische Nachnamen sind: Apfelhalm, Köchelbart, Siebenrüb oder Zwiebelbock.

Einige gängige Begriffe in der Sprache der Angroschim sind: *Garoschem! (*Grußformel), *Ka Angrosch garaschmox!* (Bei Väterchen Angrosch!), *Drax rardosch-o/-na* (Er / Sie ist dem Drachen verfallen / verrückt / eine Gefahr für die Sippe.), *Baroschem!* (Prost!), *Drakka!* (Achtung! Alarm!), *Kangroscha* (Zustimmung), *Drodda!* (Lass das!, Geh weg!), *Da* (Ja), *Dor* (Nein), *Garascho* (Vater), *Garaschna* (Mutter), *Groscho* (Sohn), *Groschna* (Tochter), *Garoscho* (Bruder), *Garoschna* (Schwester), *Draxo* (Drache), *Draxna* (Drachin), *Dorakkasch* (Feind), *Dorangrasch* (Freund), *Barom* (Bier), *Xomaschim* ('Kinder der Sonne', Menschen)

Weiteres zur Sprache und Namensgebung der Angroschim finden Sie in der Publikation **Angroschs Kinder** ab S. 39.

Die Abenteuer in Kürze

In **Sagenhaftes Lolgrolmosch** entführt **Armin Bundt** die Helden tief in den Phecanowald. Hier, so sagen es die alten Legenden der Erzzwerge, soll jener sagenumwobener Ort liegen, an dem einst die G'Rolmur Maschinen entwickelten, die sich selbst antreiben, ohne äußere Einwirkung immer weiterlaufen, kurz: seither unerreichte Glanzstücke mechanischer Handwerkskunst. So sehen es zumindest die Schradoker Erzzwerge. Und als eines Tages zwei junge Angroschim auf einen sonderbaren Hohlraum stoßen, aus dem es zu 'murmeln' und zu 'brummeln' scheint, ist für die Schradoker klar, dass sie der Sache auf den Grund gehen müssen. Den benachbarten Eisenwalder Erzzwergen hingegen wird angst und bange, als sie von der Entdeckung hören. Denn ihre Legenden berichten davon, dass die Tore der Hallen Lolgrolmoschs auf ewig verschlossen bleiben müssen. Leider sprechen die beiden Sippen kaum mehr miteinander, seit in der Rohalszeit einige Gewölbe der G'Rolmur wieder entdeckt wurden und die Eisenwalder das uralte Wissen der Werkstätten von Angrolmûr für sich beanspruchten. Erst als beide Sippen sich in den uralten Hallen gegenüberstehen, offenbart sich, was wirklich in den Tiefen des Berges verborgen liegt.

In gewisser Weise ist auch beim **Bruderzwist** zweier Hügelzwerge die klassische zwergische Dickköpfigkeit Auslöser allen Übels. Wer **Daniel Jödemann**s Einladung zu einer Geburtstagsfeier in die Hügellande folgt, der weiß, dass bei den Angroschim an einem niemals Mangel herrscht: gutem Essen. Doch während die Gäste das 333-jährige Geburtstagskind hochleben lassen, ist dieses zutiefst verstimmt – sein Bruder ist unter den Gästen, und das verdirbt dem uralten Angroscho den Freudentag. An eine Aussöhnung der Geschwister ist nicht zu denken, denn beide haben den Grund ihrer erbitterten Feindschaft schon lange vergessen. Nur eines wissen sie mit felsenfester Sicherheit: Nachgeben muss schon der jeweils andere. Um die Dickschädel zu überlisten, bedarf es humorvoller Helden mit einem Sinn für gutes Zwergenbräu.

In den Hallen von Hartromlosch scheinen die Götter den Helden zunächst nicht gewogen zu sein. Erst bricht ein Staudamm, und sie kommen nur knapp mit dem Leben davon, und dann sind sie auch noch in dem ambosszwergischen Tunnelsystem 'gefangen', bis die Wassermassen sich wieder beruhigt haben. Doch dann wird ein Ambosszwerg des Diebstahls bezichtigt und soll von seiner Sippe verstoßen werden. Der Angroscho beteuert seine Unschuld, und tatsächlich sprechen alle Indizien gegen ihn als Täter. Die Zwerge aber sind an Indizien nicht interessiert: Das Diebesgut wurde bei dem betreffenden Angroscho gefunden, und somit ist der Fall in ihren Augen klar. **Sebastian Thurau** gibt den Helden hier eine einmalige Möglichkeit, das Rechtssystem der Angroschim zu erforschen – und manchen Zwerg vor großem Unheil zu bewahren.

Das Vermächtnis des Drachen wird einem jungen Brillantzwerg zum Verhängnis. Missgunst und Eifersucht lassen ihn den Einflüsterungen eines Drachen verfallen und machen ihn krank. Mehr und mehr wird er selbst zu einem Zwitterwesen mit schuppiger Haut und drachischer Wut auf alles Zwergische. **Daniel Jödemann** gibt unerschrockenen Recken vor den Kulissen der neu entstehenden Heimstatt der Brillantzwerge die Möglichkeit auf eine Begegnung mit einem 'Gollum der anderen Art'.

Gleichfalls um die Brillantzwerge geht es in **Xenos' Ring**, mit dem **Armin Bundt** eher ein kurzes Abenteuer als einen Szenariovorschlag vorlegt. Während die Brillantzwerge nach der Zerstörung ihrer Heimat im Berg Djer Anghravash eine neue Bleibe errichten, sind auch die Geoden des Volkes nicht untätig: Sie bereiten sich auf die Errichtung eines neuen Steinkreises vor, der ihnen den Verlust des alten Heiligtums in den Beilunker Bergen ersetzen soll. Als *Xenos von den Flammen* aufbricht, um ein noch benötigtes Artefakt aus der alten Heimat Lorgolosch zu bergen, treten die örtlichen Ferkinas und sogar ein Trollschamane auf den Plan, die den Ort als jeweils ihr Eigentum beanspruchen. Werden die Helden vermitteln können?

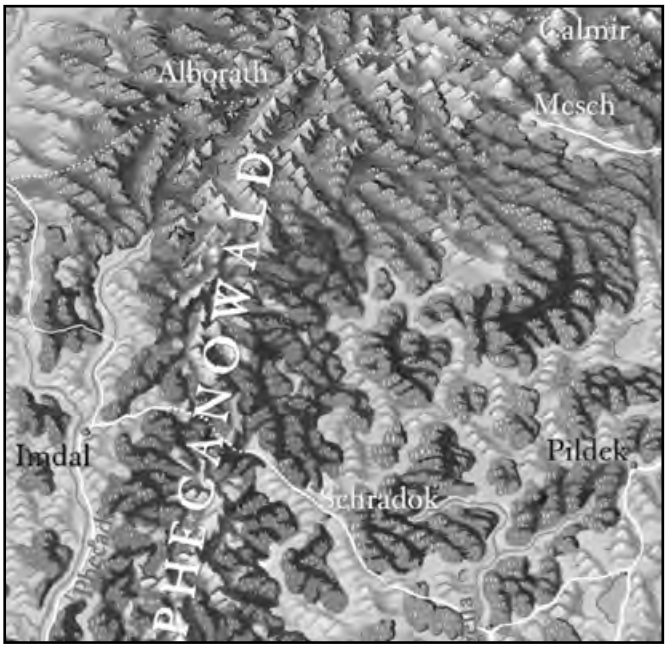
Glücklich ist der Angroscho, der einen Zwilling hat – und das gilt erst recht für passionierte Langfing... äh: Sammler. Doch was, wenn man unwissentlich etwas stiehlt, das einem mehr Ärger als Vergnügen bereitet? Mit **Der zweite Mann** präsentiert **Stephanie von Ribbeck** einen Szenariovorschlag mit hügelzwergischem Charme um zwei städtische Grobschmiede, die einander zum Verwechseln ähnlich sehen.

Um des Königs Bart geht es bei **Stephanie von Ribbeck**s zweitem Szenario. Was für Menschen eher belanglos ist, ist für die Erzzwerge eine große Scham: Ihrem Bergkönig Tschubax Sohn des Tuagel fehlt der Bart, Statussymbol eines jeden Zwergen! Das war nicht immer so. Und weil Zwerge ganz und gar ungeeignet scheinen, sich mit der brisanten Thematik zu beschäftigen, werden die Helden beauftragt, des Königs Gesichtshaare erneut zum Sprießen zu bringen.

Sagenhaftes Lolgrolmosch

von Armin Bundt

Mit Dank für Anregungen an Frank Wilco Bartels und Gunnar Dröge



Volk: Erzzwerge (Groscharoroximangrasch – etwa: 'Kinder der Wahrung heiliger Geheimnisse' –; kurz: Roroxim)
Stichworte zum Abenteuer: Das Abenteuer um erzzwergische Intrigen zwischen den Völkern des Eisen- und Phecanowalds führt die Helden von der Stadt Schradok zu einem alten Geheimnis ins nahe gelegene Gebirge; der Nachlass einer lange vergangenen Zivilisation hält für die Helden am Ende eine böse Überraschung bereit.
Spielort: Phecanowald und angrenzendes horasisch-almadanisches Grenzgebiet
Zeit: 1028 BF (auf Wunsch beliebig)
Helden: möglichst zumindest ein naturverbundener Charakter, keine Achaz
Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch

Das Grummeln im Berg

»Den Südstollen haben wir erweitern wollen, als es passierte. Angax hörte es als Erster, noch während Geswadur und ich unsere Spitzhakken in den Stein schlugen. Dass er innehielt, merkte ich daran, dass das dumpfe Aufschlagen seines Werkzeugs auf dem Fels ausblieb. Als ich mich umdrehte, hatte er seine Augen zusammengekniffen, so als lausche er angestrengt nach einem flüchtigen Geräusch, das seinem Gehör jederzeit wieder entschwinden könnte. Ich sah ihn wohl zunächst einen Moment verdutzt an, drehte mich dann aber zu Geswadur um, der unterdessen immer noch im stets gleichen Rhythmus weiterarbeitete, um ihm zu sagen, dass er einen Moment ruhig sein sollte. Ich wollte ihn also gerade rütteln – denn er hört ja nicht so gut –, als seine Hacke irgendetwas Metallisches traf.
Alle drei fuhren wir vor Schreck hoch – Angax, weil er nach etwas ganz anderem lauschte, Geswadur, weil er es in seinen Armen spürte, und ich, weil ich darauf nun gar nicht gefasst war. An der Stelle, auf die Geswadur soeben geschlagen hatte, brach gleich ein kopfgroßes Stück Fels heraus und brachte dahinter eine rostige Metallplatte zum Vorschein. Durch einen gerade einmal fingerbreiten Spalt zwischen dem Metallding und dem Fels zog alte, abgestandene Luft in unseren Stollen. Da hörte auch ich es durch das nun offene Loch: ein leises metallisches Grummeln – zumindest würde ich es so beschreiben, denn es war weder ein Brummen, noch ein Knarren oder sonst ein eher zu umschreibendes Geräusch. Und dann wurde mir auch klar, was wir da gefunden haben mussten: die verfluchten Höhlen von Lolgrolmosch, von denen mein altes Großväterchen mir immer schon erzählt hatte, wenn er mich vor Angrosch-Freveln und dergleichen warnen wollte.«
—aus dem Bericht Baratogs Sohn des Baragin über das 'Grummeln im Berg', wenige Wochen vor dem Beginn des Abenteuers

Das vorliegende Abenteuer führt Sie und Ihre Helden in den Phecanowald und dessen östliches Vorland, ins horasisch-almadanische Grenzgebiet. Zwischen den Eisenwalder und den Schradoker Erzzwergen entbrennt hier der Kampf um ein altes Mysterium, das auf beiden Seiten in unterschiedlicher Weise sagenumwoben und am Ende doch anders ist, als es sich jede der Parteien hätte vorstellen können.

Vorgeschichte

Die Geschichte der Höhlen von Lolgrolmosch reicht bis in die Zeit der güldenländischen Besiedlung des Yaquirtals zurück. Neben den Menschen haben auch einige andere Rassen und Völker des Westkontinents in diesen Jahren eigene kleine Gemeinden in Aventurien gegründet. Die güldenländischen G'Rolmur – von denen sich vermutlich einige Jahrtausende früher auch die aventurischen Grolme abgespaltet hatten – errichteten vor allem im Phecanowald eine Reihe von unterirdischen Werkstätten, in denen sie ungestört ihrer Leidenschaft für Technik und Maschinen nachgehen konnten. Allerdings verschwanden sie nach wenigen hundert Jahren aus unbekanntem Grund und ließen viele der unterirdischen Gewölbe verwaist zurück.
Erst in der Rohalszeit wurden einige dieser Gewölbe von jungen erzzwergischen Tüftlern aus dem nördlichen Eisenwald wiederentdeckt: Die Werkstätten von Angrolmûr, wie die Zwerge den Ort bald nannten, bargen noch immer viele wertvolle Geheimnisse technischer, aber auch alchimistischer Natur (siehe auch **AK 121**). Über die Verwendung dieses Wissens entbrannte zwischen seinen Entdeckern und den konservativen Erzzwergen des Nordens ein bitterer Streit, der schließlich zur Gründung des eigenen Bergkönigreichs Phecanowald und dessen Anerkennung durch das später ebenfalls unabhängig gewordene Liebliche Feld führte.
Neben den Werkstätten von Angrolmûr werden seit langem weitere erhaltene Gewölbe der G'Rolmur im Phecanowald vermutet. In Angrolmûr fanden die Schradoker Erzzwerge des Horasreiches Hinweise auf ein Höhlensystem, das sie selbst *Lolgrolmosch* nennen und in dem etliche alte Erkenntnisse nur darauf zu warten

scheinen, (wieder-)entdeckt zu werden – insbesondere das Geheimnis der 'sich selbst antreibenden Maschinen' (vulgo: eines *perpetuum mobile*). Die Bergkönige des Phecanowalds bemühten sich zwar stets, die wenigen Informationen darüber geheim zu halten, doch trug dies offensichtlich nur zum sagenhaften Ruhm des unentdeckten Mysteriums bei.
Was die Schradoker lange nicht wussten, war, dass ihre einstigen Vettern aus dem Eisenwald im Norden Lolgrolmosch bereits gefunden und wieder verborgen hatten. Obwohl die Eisenwalder außer dem verschlossenen Tor damals nichts untersuchen konnten, gelten die Höhlen bei ihnen bis heute nicht als wunder-, sondern als unheilvoll.
Vor wenigen Wochen stießen wieder Erzzwerge aus dem Eisenwald zufällig auf die Höhlen von Lolgrolmosch und lösten dabei offensichtlich ungewollt einen unbekannten Mechanismus aus (oder vernahmen ihn lediglich das erste Mal). Das rätselhafte 'Grummeln im Berg' (siehe oben) ließ sie Nachforschungen anstellen und herausfinden, dass die Schradoker Nachbarn im Süden über ein Schlüsselartefakt verfügen, mit dem das Grummeln (und was auch immer dahintersteckt) eventuell abgeschaltet werden kann. Dieses wollen sie nun heimlich entwenden, um die Schradoker gar nicht erst auf Lolgrolmosch aufmerksam zu machen – vergeblich, denn die horasischen Erzzwerge haben mittlerweile mitbekommen, dass die Eisenwalder anscheinend Lolgrolmosch gefunden haben, und setzen nun alles daran, den Standort selbst herauszufinden.

Das Abenteuer in Kürze

Sagenhaftes Lolgrolmosch beginnt in der nordhorasischen Stadt Schradok, wo die Helden in den hinter den Kulissen geführten Kampf zwischen Eisenwalder und Phecanowalder Erzzwergen geraten. Unter der Führung des ortsansässigen Händlers (und Spions) *Baraxosch* versuchen die Erzzwerge aus dem Mittelreich, an das Schlüsselartefakt zu gelangen, während auf Seiten der Schradoker der aus der bergköniglichen Sippe stammende Wissenschaftler *Ginkhal* an Hinweise zum Standort Lolgrolmoschs zu kommen versucht. Mit der Hilfe der Helden sollte es einer von beiden Parteien (egal welcher) gelingen, das eigene Ziel zu erreichen und die andere davon abzuhalten, es ihr gleichzutun (**Kapitel I: Schradoker Schatten**, auf dieser Seite).
Ist dieses erste Zwischenziel erreicht, wartet auf die Helden und ihre Verbündeten die eigentliche Reise nach Lolgrolmosch. Da die Höhlen im nördlichen, bereits mittelreichischen Teil des Phecanowalds liegen, muss dazu zunächst die Grenze nach Almada überquert werden. Die noch keineswegs geschlagenen Widersacher aus Schradok sind ihnen dabei dicht auf den Fersen und werden nun ihrerseits jede Gelegenheit nutzen wollen, die Vorauseilenden doch noch um den Schlüssel nach Lolgrolmosch zu erleichtern (**Kapitel II: Phexhilf'sche Pfade**, ab S. 14).
Am Ziel der Reise angekommen, gelingt es mit dem Schlüssel ohne weiteres, nach Lolgrolmosch einzudringen, doch tun sich im Inneren der Höhlen weitere Rätsel auf.
Das 'Grummeln im Berg' ist hier deutlich zu vernehmen, dennoch scheinen alle Maschinen stillzustehen. Erst während ihrer Nachforschungen innerhalb der weitläufigen Werkstätten und Laboratorien stoßen die Helden auf die 'Schlüsselkammer', das offensichtliche Herzstück des Komplexes. Beim Versuch, die Maschinen entweder vollständig zu aktivieren (auf Seiten der Schradoker) oder zu deaktivieren (auf Seiten der Eisenwalder), erwecken sie das wahre Geheimnis Lolgrolmoschs zum Leben: Die 'sich selbst antreibenden Maschinen' sind keineswegs durch eine mechanische Meisterleistung, sondern durch einen uralten Pakt der G'Rolmur mit dem Erzdämon Lolgramoth entstanden. Dessen erwachte Diener ergreifen nun von den Maschinen Besitz und setzen alles daran, nicht sofort wieder abgeschaltet zu werden.
Zur selben Zeit treffen auch die Verfolger der Helden in Lolgrolmosch ein. Während das eigentliche Augenmerk der Deaktivierung des unheiligen Mechanismus gelten sollte, stürzen sich Schradoker und Eisenwalder Zwerge stattdessen gegenseitig in einen nun offen geführten Kampf, so dass es am Ende allein die Aufgabe der Helden sein dürfte, das sich heftig wehrende Lolgrolmosch wieder abzuschalten (**Kapitel III: Die Höhlen von Lolgrolmosch**, ab S. 16).

Ort, Zeit und Helden

Als Schauplätze der Handlung dienen vor allem die Stadt Schradok im Norden des Horasreiches und die Höhlen von Lolgrolmosch im Phecanowald nördlich der Grenze zum Mittelreich. Zu Beginn des Abenteuers sollten sich die Helden bereits in Schradok befinden; mögliche Einstiege finden sich weiter unten.
Das Abenteuer spielt im Jahr 1028 BF, kann aber auch ohne größere Probleme um einige Jahre verlegt werden. Die eigentliche Handlung beansprucht einen Zeitraum von wahrscheinlich knapp einer Woche.
Bei der Zusammenstellung der Heldengruppe sollte nach Möglichkeit darauf geachtet werden, dass sie sich sowohl im städtischen Umfeld Schradoks wie auch im eher wilden Phecanowald zu bewegen weiß.
Bei der Lösung des Abenteuers sind Geschick und Schläue weit eher gefragt als reine Kampfkraft. Zudem ist von streng gesetzestreuen Charakteren eher abzuraten, da die Helden im Verlauf des Abenteuers um einen Einbruch und Diebstahl kaum herumkommen können.
Die Herkunft spielt eine Rolle, da im nördlichen Horasreich und Almada vor allem rastullahgläubige Novadis sehr misstrauisch beäugt werden (was auch für Tulamiden gilt, die man für Novadis halten kann). Achaz scheiden als Helden angesichts der notwendigen Zusammenarbeit mit den Erzzwergen gänzlich aus.

Kapitel I: Schradoker Schatten

Der Einstieg

ins Abenteuer

In **Sagenhaftes Lolgrolmosch** lassen sich Gut und Böse – wenn man von den eigentlichen Höhlen am Ende absieht – schwer auseinander halten. Sowohl die Phecanowalder als auch die Eisenwalder Erzzwerge sind fest davon überzeugt, das einzig Richtige zu tun – was den Einen als technisches Wissen einer vergangenen Zeit als erforschungswürdig gilt, sehen die Anderen von vornherein als Angrosch-ungefällig an. Auch wenn sich letztere Sichtweise am Ende (zumindest hinsichtlich Lolgrolmoschs) als eher zutreffend bezeichnen lässt, führen beide Ansichten zum selben Ergebnis. Aus diesem Grund ist das Abenteuer beliebig von beiden Seiten aus spielbar.
Wenn die Helden bereits über gute Beziehungen zu einer der beiden Seiten verfügen und sich nicht gerade in den entferntesten

Winkeln des Kontinents herumtreiben, ist durchaus eine direkte Anwerbung denkbar. Ansonsten sollten sich die Charaktere bereits in Schradok aufhalten und quasi per Zufall in **Das Gasthaus *Baroschem!*** (siehe unten) in die Angelegenheit verwickelt werden. Mögliche Gründe für einen (zufälligen) Besuch in Schradok können die Suche nach hochwertiger technischer Ware (zumal aus Zwergenhand, vielleicht auch im Auftrag eines dafür bezahlenden Kunden), Wirtschaftsspionage für eine ganz andere Partei oder etwa die Reise über den Phecanowald-Pass sein, der neben dem nördlicheren Eisenwaldpass die kürzeste Verbindung zwischen Elenvina und Almada darstellt.

Im Auftrag der Eisenwalder

Die Berichte Baratogs, Angax' und Geswadurs über das versehentliche Auffinden Lolgrolmoschs (siehe einleitendes Zitat) und vor allem das 'Grummeln im Berg' haben in eingeweihten Kreisen der Eisenwalder Erzzwerge für einiges Aufsehen gesorgt. Dass hinter der verbreiteten Sage um das unheilvolle Lolgrolmosch mehr steckt (nämlich alte Werkstätten der G'Rolmur), wissen auch dort nur wenige Sippenälteste, dass die Maschinen von Dämonen bewegt wurden, ist gänzlich unbekannt. Verbreitet ist dagegen die Ansicht, dass man den rätselhaften Geräuschen auf den Grund gehen und sie schnellstmöglich wieder 'abstellen' muss. Vom verdeckt in Schradok lebenden *Baraxosch* weiß man außerdem um den Schlüssel, der die Tore nach Lolgrolmosch öffnen kann.
Die entfernten Vetter *Baratog* und Baraxosch werden deshalb als Hauptverantwortliche für die Suche nach dem Schlüssel ausgewählt. Besteht bereits ein Kontakt der Eisenwalder Erzzwerge zu den Helden, werden diese gebeten, sich in Schradok beim Händler Baraxosch einzufinden, um eine 'Angelegenheit im Sinne Aller' für sie zu erledigen. Baraxosch wird sie alsdann über das Auffinden der Höhlen im nördlichen Phecanowald, die seltsamen Geräusche und die allgemeinen Befürchtungen aufklären. Ihr Auftrag soll zusammen mit ihm und seinen übrigen Mitstreitern (siehe **Dramatis Personae**, S. 20) das Beschaffen des Schlüssels und das Verhindern jeglicher von Lolgrolmosch ausgehender Gefahr sein.

Im Auftrag der Phecanowalder

Dass der Händler Baraxosch in Schradok Erkundungen für die Eisenwalder Erzzwerge einholt, ist mittlerweile aber auch den Phecanowalder Angroschim aufgefallen. Aus seinem Interesse für den Schlüssel nach Lolgrolmosch schließen Bergkönig *Gorfar* und dessen Berater, dass die Höhlen offensichtlich gefunden wurden. Ein offenes Vorgehen des Bergkönigs in dieser Angelegenheit wird jedoch abgelehnt – vor allem um nicht zuviel Aufmerksamkeit zu erregen. Stattdessen wird der noch relativ junge, aber vielversprechende Tüftler *Ginkhal* aus der bergköniglichen Gergaltok-Sippe damit betraut, herauszufinden, wo sich Lolgrolmosch befindet. Auch der Schlüssel aus Angrolmûr wird ihm dafür überlassen.
Sind die Helden den Schradokern bereits als vertrauenswürdige 'Problemlöser' bekannt, erhalten auch sie eine Botschaft, sich in Schradok einzufinden – allerdings im Haus Ginkhals. Dieser erklärt ihnen dann, dass befürchtet werden muss, dass sich Erzzwerge aus dem Norden in Schradok befinden und den Diebstahl eines Artefakts planen. Dabei handelt es sich um den Schlüssel zu einem alten Höhlensystem, in dem technische Errungenschaften aus älterer Zeit ihrer Wiederentdeckung harren, dessen Standort den Schradokern aber unbekannt ist. Auf die G'Rolmur wird Ginkhal dabei zunächst nicht eingehen, sondern die Helden nach Möglichkeit im Glauben belassen, dass er von zwergischen Vorfahren spricht. Der Auftrag der Helden ist das Verhindern des geplanten Diebstahls durch die Eisenwalder und dazu das Herausfinden des Standorts von Lolgrolmosch.

Schradok

Die Stadt Schradok liegt im Norden des Horasreiches unweit der almadanischen Grenze und im östlichen Vorland des Phecanowald-Gebirges. Ihr Umland ist hügelig und noch immer relativ stark bewaldet – am Yaquir gilt die Region bereits als hinterwäldlerisch. Der Standort der Stadt scheint vor allem nach strategischen Gesichtspunkten ausgewählt worden zu sein: Auf einem steilen Hügel gelegen, erhebt sie sich beherrschend über das Umland. Nördlich der Stadt bildet der stürmische Keras-Bach eine natürliche Barriere, die nur von einer schmalen steinernen Brücke überspannt wird.
Überragt wird die Stadt von der zentral gelegenen **Feste Schradoxor** auf der Spitze des Hügels. Die schlichte, achteckige Festung Bergkönig Gorfars ist eine der wichtigsten des Reiches, auch wenn man ihr das ob ihrer eher geringen Größe nicht ansieht. Unterhalb der zentralen Zitadelle verfügt sie noch über vier Bastionen, die nach den Bergkönigen und ihren Vorfahren benannt sind (Gergals-, Gurobeads-, Gorfars- und Galfaxbastion), es sollen allerdings auch noch größere unterirdische Gewölbe zur Festung gehören. Angesichts der technischen Fertigkeiten der Schradoker Erzzwerge halten sich hartnäckig Gerüchte, dass die Festung über einige der größten Geschütze mit der größten Reichweite des Kontinents verfügt.
Die eigentliche Stadt Schradok liegt unterhalb der Festung an den Hügelflanken. Die meisten Straßen schlängeln sich dabei kreisförmig um den Hügel, zwischen ihnen führen nur wenige Rampen, aber viele Treppen auf- und abwärts. Das Stadtbild wird darüber hinaus von den vier Märkten Schradoks geprägt. Der größte und am tiefsten gelegene ist der **Bauernmarkt**. In der Nähe des Osttores gelegen, werden hier alle Güter des täglichen Bedarfs gehandelt. Im Gegensatz zu den drei anderen, spezialisierten Handelsplätzen ist er stets gut besucht und das Zentrum des Lebens in der Stadt. Der **Alchimistenmarkt** an der Nordseite des Hügels, der **Schmiedemarkt** im Westen (nahe des Phecanowalder Tores) und der **Mechanikermarkt** im Süden, direkt vor dem Eingang der Festung, dienen dagegen dem exklusiven Handel mit den begehrtesten Waren der Schradoker Angroschim. Der Begriff Marktplatz ist dabei sogar eher irreführend: Es haben sich in der Gegend um den jeweiligen Platz lediglich die entsprechenden Geschäfte und Werkstätten gesammelt.
Die Stimmung in der Stadt ist von Fleiß und Arbeitseifer geprägt – erzzwergischen Tugenden, die auch auf die zahlenmäßig größere menschliche Bevölkerung abgefärbt haben. Von den rund 1.250 Einwohnern Schradoks sind etwa ein Viertel Zwerge, meist Handwerker aus dem Phecanowald. Wichtigster Tempel Schradoks ist das am Mechanikermarkt gelegene Haus Angroschs, in dem auch der menschliche Ingerimm-Kult gepflegt wird. Daneben finden sich kleinere Tempel der Peraine und des Phex im geschäftigeren Ostteil der Stadt. Am Bauernmarkt liegt auch das Gasthaus *Baroschem!* (siehe unten).

Ginkhals Haus

Der junge Tüftler Ginkhal bewohnt ein geräumiges, zweistöckiges Haus in der Nähe des Mechanikermarkts im Süden Schradoks. Ausgestattet mit Werkstatt, Bad, Küche und Speisezimmer im Erdgeschoss sowie Schlafgemach, Wohnraum und einem Gästezimmer im Obergeschoss ist das Haus für seinen einzelnen Bewohner durchaus repräsentabel. Im Gästezimmer im Obergeschoss findet während des Abenteuers vermutlich der Söldnerführer *Ubarosch* Platz (die Helden sollten in einer Herberge in der Stadt unterkommen). Der Haushalt des Erzzwergs wird von einer angestellten menschlichen Köchin geleitet.

Lolgrolmosch in den Augen der ...

Über relativ verlässliches Wissen zu Lolgrolmosch und vor allem seinen früheren Bewohnern verfügen sowohl unter den Phecanowalder wie auch unter den Eisenwalder Erzzwergen nur wenige Eingeweihte (niemandem ist aber der dämonische Einfluss dort bekannt). Auf die G'Rolmur kommen auch die Auftraggeber der Helden nur ungern zu sprechen – am liebsten würden sie dieses Geheimnis gänzlich bewahren. Einige der weitaus verbreiteteren mythischen Meinungen zu Lolgrolmosch sind hier aufgeführt.

... Schradoker Erzzwerge

◆ "Lolgrolmosch? – Das sind die Kammern der sich selbst antreibenden Maschinen. Eines der legendären letzten Geheimnisse der Wissenschaft. Die mechanischen Kenntnisse ihrer Erbauer müssen nahezu vollendet gewesen sein. Immerhin ist es nicht einmal den herausragendsten Tüftlern unseres eigenen Volkes bislang gelungen, Maschinen zu betreiben, die keinerlei äußerer Kraft bedürfen."

◆ "An der Entstehung Lolgrolmoschs soll Angrosch selbst beteiligt gewesen sein: Er lenkte Geist und Geschick unserer Vorfahren und forderte dafür Fleiß und Eifer. Als ihnen die Maschinen aber immer mehr Arbeit abnahmen, vergaßen sie, sich weiter der Wissenschaft zu widmen, und wurden faul, wofür Angrosch sie strafte, indem er sie aus den heiligen Hallen herausführte und ihnen jegliches Wissen um deren Standort nahm. Nur denjenigen ist eine Rückkehr dorthin möglich, die sich durch höchsten Fleiß und wahrhaften Glauben auszeichnen."

◆ "Ob es dieses Lolgrolmosch überhaupt gibt, ist keineswegs erwiesen. Die höchsten Mechaniker unseres Volkes und die königliche Sippe selbst haben sich dazu nie irgendwie geäußert."

... Eisenwalder Erzzwerge

◆ "Was ich über Lolgrolmosch weiß? Nicht viel. Es soll ein Ort gewesen sein, an dem Angrosch-ungefällige Dinge geschehen sind. Seine Bewohner haben wohl mehr in ihre Maschinen und Mechaniken vertraut als in ihren Glauben und wurden dafür bestraft. Darum halte dich fern von solchen Orten!"

◆ "Lolgrolmosch dürfte wohl ein Ort ganz nach dem Geschmack unserer irregeleiteten Vettern im Süden sein: Wo Angrosch und jeder vernünftige Angroscho vor allem ihrem Verstand und eigenen Geiste vertrauen, verlassen die sich doch bereits nur noch auf ihre Rechenmaschinen. Ja, sie sollen sogar ihre Freude an gänzlich unbekannter Technik haben, die sie oft nicht einmal verstehen."

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Baroschem!" stand über dem Eingang des Gasthauses neben einem schäumenden Bierkrug. Das heißt in der Sprache der Zwerge so viel wie 'Prost!', und diesem Namen scheint man im Inneren vollauf gerecht werden zu wollen. Die Stimmung ist entspannt und trinkselig – was ihr den sonst so ernsten Erzzwergen kaum zugetraut hättet, vielleicht aber auch an den zahlenmäßig überwiegenden menschlichen Gästen liegt.

Wichtiger als das Bier und das deftige, dampfende Essen scheinen nur die Trinksprüche genommen zu werden, die sich die Gäste quer durch die Gaststube zurufen. Es hat sich geradezu ein Spiel daraus entwickelt, das vor keinem der Anwesenden halt macht: Reihum prostet einer dem anderen zu, wobei der Trinkspruch des Vordermanns stets wieder aufgenommen wird, bevor sich der zuletzt Angesprochene mit einer neuen Formel einen weiteren Gast aussucht. Und stets folgt am Ende ein zwergisches "Baroschem!". Gerade prostet dir eine stämmige Frau mittleren Alters zu: "Auf die Horas! Baroschem!"

Vom angesprochenen Helden wird natürlich erwartet, dass auch er den Trinkspruch mit erhobenem Bierkrug wiederholt und sich dann den nächsten Gast sowie die nächste Formel aussucht. Setzen Sie dieses Spiel solange fort, wie es die Spieler begeistern kann, bevor es zum ersten wichtigen Zwischenfall kommt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder ertönt ein "... Baroschem!", diesmal aus rauer zwergischer Kehle, gefolgt von einem heftigen Husten. Der angesprochene Angroscho hat sich im Eifer, den Trinkspruch aufzunehmen und weiterzugeben, wohl verschluckt. Ein beherzter Schlag des Tischnachbarn auf seinen Rücken und ein eher belustigtes Räuspern helfen darüber aber schnell hinweg. Dann hebt er wieder den Krug und prostet einem anderen Angroscho in einer der Ecken der Wirtsstube zu: "Auf den Bergkönig Gorfar, den weisesten und gerechtesten von allen! Baroschem!"

Statt jedoch ebenfalls seinen Krug zu erheben, steht der nun Angesprochene auf und antwortet: "Auf diesen Verräter trinke ich nicht! Denn wer sich offen von Xorlosch und dem wahren Glauben an Angrosch entfernt – und sich dazu kurzlebigen Herrschern anbiedert –, hat es nicht verdient, Angroscho genannt zu werden!"

Diese Worte stammen natürlich von einem der Eisenwalder im Gefolge Baraxoschs und erregen sofort höchste Aufmerksamkeit im Gasthaus. Die Schradoker Söldner um Ubarosch reagieren als erste und werfen ihm wüste Schmähruf entgegen, auf die sogleich wieder (un-)passend geantwortet wird. Innerhalb weniger Augenblicke entwickelt sich zunächst unter den Söldnern und Eisenwaldern – und dann auch unter den übrigen Gästen – eine wilde Schlägerei.

Verstricken Sie unbedingt auch die Helden darin, so dass sie insbesondere dann, wenn sie noch nicht über einen Auftraggeber verfügen, zu einer Parteinahme gezwungen werden (sich die Seite aber aussuchen können). Bevor es allerdings zu ernsthaften Verletzungen kommt, sollten die Helden sich und ihre aufgebrachten Leidensgenossen vom Schauplatz der Schlägerei entfernen. Unterstützen Sie sie in diesem Bemühen gegebenenfalls durch ihre eher entsetzten als aufgebrachten Auftraggeber (Baraxosch beziehungsweise Ginkhal).

Vor etwaigen Verfolgern gilt es dann durch die Gassen und über die Treppen Schradoks zum Haus des jeweiligen Auftraggebers zu eilen – lassen Sie die Widersacher in der eigentlichen Schlägerei nach Möglichkeit die Oberhand behalten, so dass die Charaktere letztlich zur gemeinsamen Flucht gezwungen werden. Für bislang parteilose Helden ist nun der Zeitpunkt gekommen, zu dem sich Baraxosch oder Ginkhal mit einer vertraulichen Bitte an die Helden wenden (siehe S. 10, **Im Auftrag der Eisenwalder** bzw. **Phecanowalder**).

Nachforschungen und Störmanöver

Nach dem Zwischenfall im Gasthaus beginnt für beide Parteien die Suche nach der fehlenden Komponente, die sie nach Lol-

grolmosch (hinein-)gelangen lässt. Die Eisenwalder suchen in Schradok nach dem Schlüssel, dessen genauen Aufenthaltsort sie am Anfang jedoch nicht kennen. Die naheliegendste Vermutung ist, dass er sich in der bergköniglichen Feste befindet. Auch wissen sie nicht, dass die Phecanowalder ihre Pläne längst kennen.
Diese suchen unter der Führung Ginkhals dagegen nach Hinweisen auf den Standort Lolgrolmoschs. In welcher Weise sie an dieses Wissen gelangen können, ist ihnen zu Beginn des Abenteuers noch nicht klar. Tatsächlich befindet sich im Besitz der Eisenwalder eine Karte, die den Weg nach Lolgrolmosch verzeichnet und damit zum Objekt der Schradoker Begierde wird.
Die Phecanowalder werden die Nachforschungen der Eisenwalder wahrscheinlich von Anfang an zu sabotieren versuchen. Sobald diese das herausfinden (und Ginkhal als ihren Hauptwidersacher ausgemacht haben), werden wohl auch die Eisenwalder mit Störmanövern antworten wollen.

Magieeinsatz während der Nachforschungen

Der diskrete Einsatz von Zauberei kann den Helden bei ihren Nachforschungen eine effektive Unterstützung sein. Magische Hilfsmittel der Observierung sind PENETRIZZEL und BLICK DURCH FREMDE AUGEN, mit dem BLICK IN DIE GEDANKEN (vorzugsweise die Variante *Keine Sicht*) lassen sich auch Informationen gewinnen, die vom Gegner nicht ausgesprochen würden, der RESPONDAMI hilft beim Verhör, der MEMORABIA dabei, unerkannt zu bleiben, TRANSVERSALIS und VISIBILI sind nur zwei von vielen Formeln, die den Einbruch erleichtern. Die Möglichkeiten sind nahezu grenzenlos – allerdings sollte beachtet werden, dass die Gegner der Helden als Zwerge natürlich über den Vorteil *Schwer zu verzaubern* verfügen.

Was sich insbesondere die Helden ausdenken, um für ihre Seite entweder den Schlüssel oder die Karte zu gewinnen, ist schwer vorauszusehen. Deswegen werden wir Ihnen im Folgenden ein variables Gerüst an die Hand geben, anhand dessen Sie die Geschehnisse im Verlauf der Nachforschungen ausgestalten können.

Allgemeines

Am Anfang aller Bemühungen sollte die Informationsbeschaffung stehen. Im Auftrag der Eisenwalder Erzzwerge werden die Helden wohl zunächst die Feste Schradoxor auskundschaften: Bauweise, Wachpläne, Lieferantenlisten, eventuell versteckte Tunnel und dergleichen mehr. Haben sie sich dagegen Ginkhals Schradokern angeschlossen, können sie eben diese Auskundschaftsversuche der Gegenseite beobachten, daneben dürfte das Interesse von Anfang an dem Haus Baraxoschs gelten (während dieser ja erst herausfinden muss, dass Ginkhal sein Hauptwidersacher ist). Welche Informationen die Helden durch das reine Auskundschaften erhalten können, obliegt Ihrer meisterlichen Maßgabe.
Lassen Sie ihnen die wichtigsten Erkenntnisse jedoch möglichst nicht zufällig in den Schoß fallen. Stattdessen sollten die Helden auf eigene Listen oder Aktionen angewiesen sein, etwa indem sie aussichtsreiche Informationsträger der Gegenseite verhören, ohne sich zu erkennen zu geben (nächtens Überfallene können mit vorgehaltener Klinge aus dem Dunkeln heraus befragt werden, bei weniger misstrauischen Gemütern mag schon das Betrunkenmachen helfen, was bei einem Zwerg jedoch nicht leicht ist), oder indem sie die Domizile der anderen Partei nach Spuren untersuchen (siehe hierzu **Szenenvorschläge** auf S. 13).
Bedenken Sie dabei jedoch immer, dass auch die Gegner der Helden aktiv handeln (können). Die gegenseitige Sabotage der eigenen Bemühungen mag im späteren Verlauf des Abschnitts vielleicht sogar in den Vordergrund treten. Denkbar sind (für beide

Seiten) vor allem alle Versuche, den Gegner bewusst zu verwirren und zu manipulieren. Wenn man erst mal sein Ziel und seine Motivation kennt, lassen sich mit ausgestreuten falschen Gerüchten und Hinweisen falsche Fährten legen, deren Verfolgung Zeit kostet und von eigenen Aktionen ablenken kann.

Szenenvorschläge

Die folgenden Szenenvorschläge sind meist sowohl als Aktionen der Helden und ihres Auftraggebers wie auch als (Re-) Aktionen der Gegenseite denkbar.

◆ **Einbruch in Schradoxor (nachts oder in der Dämmerung):** Zu Beginn des Abenteuers dürfte eine Untersuchung der bergköniglichen Feste für die Eisenwalder (auf der Suche nach dem Schlüssel) das wahrscheinlich Naheliegendste sein. Neben der Möglichkeit, verkleidet in die Festung zu gelangen (was aber wirklich einer meisterhaften Tarnung bedürfte und ob ständiger Bewachung kaum Ergebnisse liefern würde), ist der heimliche Einbruch dabei wohl das zu wählende Mittel.
Unabhängig davon, ob die Eisenwalder über die hohen Mauern oder durch etwaige unterirdische Tunnel in die Zitadelle einbrechen wollen, ist ihnen die Schradoker Partei Ginkhals dicht auf den Fersen. Inmitten der Festung, wenn die Fluchtwege am längsten sind, lenken die Verfolger jedoch die Aufmerksamkeit der Wachen auf die Eisenwalder: Ein unter lautem Getöse eine Treppe herunterpolterndes Fass, eine umstürzende nahe Blechrüstung oder ähnliches mag dazu dienen. Während sich Ginkhals Mannen in Ruhe zurückziehen können, steht den Eisenwaldern nun eine wilde Flucht bevor. Der Anlass, der die Aufmerksamkeit der Wachen auf sie lenkte, sollte aber auffällig genug sein, dass bei den Eisenwaldern der Verdacht entstehen kann, sie seien verraten worden. Die Rolle der Helden hängt hier natürlich von ihrem Auftraggeber ab.

◆ **Eine Stadt voller Ohren (tagsüber):** Bei einer versteckten Besprechung der einen Partei wird diese von einem Mitglied der anderen belauscht. Plötzlich wird einer der Belauschten auf ein verräterisches Geräusch in seiner Nähe aufmerksam und kurz darauf sind dort sich eilig entfernende Schritte zu vernehmen. Hektisch versuchen die Belauschten die Verfolgung aufzunehmen, wissen sie doch nicht, was ihr heimlicher Zuhörer mitbekommen hat. Wenn sie den flink Fliehenden tatsächlich stellen können, stellt sich heraus, dass es sich dabei um einen Jugendlichen handelt, der dafür bezahlt wurde, sich wie ein Zwerg zu verkleiden und im rechten Moment davonzulaufen. Der wahre Lauscher hat die Aufregung indes längst genutzt, sich unentdeckt aus dem Staub zu machen.

◆ **Das Gesicht am Fenster / Schritte auf dem Dach (wahrscheinlich nachts):** Beim Auskundschaften der gegnerischen Partei wird der beobachtende Held (oder Zwerg) vor bzw. auf dem Haus entdeckt und muss fliehen, um nicht aufgegriffen zu werden. Wenn die Eisenwalder noch nicht auf die Bemühungen Ginkhals aufmerksam geworden sind, kann das hierdurch geschehen.

◆ **Die Flucht in den Tempel:** Bei einer Verfolgungsjagd durch die Gassen Schradoks (etwa in Folge der obigen Szene) rettet sich der Flüchtende vor seinen Verfolgern in den Tempel des Angrosch / Ingerimm. Dass er darin unantastbar ist, dürfte selbstverständlich sein. 'Belagert' von seinen Verfolgern möchte er ihn jedoch auch unbehelligt wieder verlassen, wozu er wahrscheinlich die Hilfe seiner Parteigänger benötigt (die ihn herausschmuggeln sollen). Einen besonderen Reiz besitzt diese Szene, wenn es sich beim Geflüchteten um einen Eisenwalder Erzzwerg handelt – der von den Phecanowalder Angrosch-Priestern nämlich keine Hilfe zu erwarten braucht (sie werden ihn freilich nicht gleich wieder rauswerfen).

◆ **Der falsche Verbündete (nachts oder in der Dämmerung):** Während sich beide Parteien nachts auszuspionieren versuchen (und im Idealfall noch während einer hektischen Flucht oder Verfolgung), schleicht sich ein Vertreter der einen Partei ins Umfeld der anderen. Im Dunkeln schwer erkennbar und mit keuchender Stimme versucht er sich die Unruhe zunutze zu machen, indem er mit scheinbar unauffälligen Bemerkungen verräterische Antworten zu erhalten versucht: "Das Versteck, das Versteck. Sie haben es gefunden. Warum haben wir es nur dort und nicht woanders versteckt?"

◆ **Der Verräter:** Unter den Mitgliedern einer der beiden Parteien findet sich ein Verräter, der – für Gold, aus Überzeugung oder gezwungenermaßen – sein eigenes Wissen dem Gegner mitteilt. Problematisch sind allerdings die heimlichen Treffen, während derer dies geschieht. Immerhin sollen die eigenen Parteigänger von alledem nichts mitbekommen. Als vermeintlich einzelner Beobachter der Gegner in der Nacht, nach einem Ablenkungsmanöver gegenüber den Verbündeten oder gar während einer vorgetäuschten Schlägerei mit einem Mitglied der anderen Partei können die Informationen dennoch ausgetauscht werden. Für die Helden ist es wahrscheinlich spannender, dem Verräter in den eigenen Reihen nachzuspüren, als die Treffen mit dem eigenen Informanten darzustellen.

◆ **Der Kunde (tagsüber):** Sowohl der Händler Baraxosch als auch der Tüftler Ginkhal empfangen in ihrem Haus bisweilen Kundschaft oder Geschäftspartner. Nun kann sich einer der Helden (oder Zwerge) als solcher ausgeben und während der Unterredung (oder vielmehr in den Pausen zwischendurch) Spuren zum Aufenthaltsort des gesuchten Gegenstands zu entdecken versuchen.

◆ **Die Höhle des Löwen:** Am ungestörtesten lässt es sich natürlich dann suchen, wenn keine unangenehmen Beobachter dabei sind – weshalb es schließlich wohl zum Einbruch in das Haus der gegnerischen Partei kommen wird. Im Idealfall befinden sich die meisten der eigentlichen Bewohner des Hauses zu diesem Zeitpunkt woanders – etwa weil sie selbst zur Beobachtung ausgeflogen sind, einem vorgetäuschten 'konspirativen Treffen' folgen wollen oder ähnliches. Im Haus Baraxoschs bzw. Ginkhals können die Helden (etwa in einem Schrank oder hinter einem Bild) einen Tresor entdecken, in dem sich tatsächlich der gesuchte Gegenstand befindet. Bevor die Helden diesen jedoch öffnen können, werden sie von einem der verbliebenen Bewohner oder zurückkehrenden Zwergen daran gehindert, so dass ihnen nur noch die Gelegenheit bleibt, schnell die eigenen Spuren zu verwischen.
Am Ende ihrer Nachforschungen sollten die Helden folgende Kenntnisse erworben haben, bevor sie zum **Diebstahl** (s. S. 14) des Schlüssels oder der Karte übergehen können:
◆ Sie kennen ihre Gegner; sie wissen also, wessen Bemühungen den ihren entgegenlaufen. (Das ist wichtig für die Eisenwalder, die anfangs noch nicht ahnen, dass die Schradoker ihre Pläne mittlerweile kennen.)
◆ Sie wissen, was sie zu suchen haben, nämlich entweder den Schlüssel oder die Karte mit dem Standort Lolgrolmoschs (siehe Kasten auf der folgenden Seite; wichtig vor allem auf Phecanowalder Seite).
◆ Sie haben wenigstens eine heiße Spur, wo sich der gesuchte Gegenstand befindet – im Haus der gegnerischen Partei (in einem zwergischen Tresor).

Die Objekte der Begierde

Der Schlüssel

Den Schlüssel von Lolgrolmosch haben die Schradoker Zwerge schon vor langer Zeit in den Werkstätten von Angrolmûr gefunden – zusammen mit den ersten Hinweisen auf die Höhlen. Von Angrolmûr hat er seinen Weg über die unterirdische Bergkönigsstadt Gergaltôr bis nach Schradok gefunden und wurde zuletzt in der Feste Schradoxor aufbewahrt.

Seit die Schradoker von den ersten Nachforschungen Baraxoschs erfuhren, hat ihn Ginkhal im Besitz. Auffälligstes äußeres Merkmal des Schlüssels sind seine acht (!) unterschiedlich großen Bärte, die kreisförmig angeordnet sind. An der leicht orangefarbenen Färbung des Stahls können bewanderte *Hüttenkundige* (TaW 7+) erkennen, dass die verwendete Legierung zu einem sehr geringen Anteil auch aus dem magischen Metall Titanium (**SRD 115**) besteht.

Die Karte

Da die drei Entdecker Lolgrolmoschs keinen Eingang zu den Höhlen gefunden haben, sondern versehentlich von einer anderen Seite an den Komplex gestoßen sind (siehe einleitendes Zitat) und das von ihnen geöffnete Loch eher wieder geschlossen als noch vergrößert werden soll, sind auch die Eisenwalder Erzzwerge auf eine Karte angewiesen, die von einem ihrer Vorfahren in den letzten Jahrhunderten angefertigt wurde und den Weg zum tatsächlichen Tor Lolgrolmoschs weisen soll. Die Karte, eine fragile Schieferplatte mit herausgeschlagenen Linien, verstaubte bis zum Beginn des Abenteuers in der Kammer eines Sippenältesten im Eisenwald. Da die Platte zerbrechlich ist, könnte es für die Helden ratsam sein, sich die Linien (die für Berge, Höhenzüge und Bachläufe stehen) einzuprägen oder gar eine Kopie anzufertigen.

Der Diebstahl

Der eigentliche Diebstahl stellt das Finale des ersten Kapitels dar. Wie genau die Helden dabei vorgehen, hängt maßgeblich von ihren Fähigkeiten, Ideen und auch bisherigen Erfahrungen ab. Für das Öffnen des Tresors sind Dietriche und ein hoher Talentwert in *Schlösser Knacken* oder aber die Kenntnis des FORAMEN beinahe unerlässlich.

Alternativ können Sie dem zu Bestehlenden eines der teuren zwergischen Kombinations- oder Rätselschlösser (siehe **AK 63**) gewähren. Die richtige Kombination der Zahlen hat der Tresorbesitzer dann für alle Fälle in Rätselform auf einem Zettel niedergeschrieben, den die Helden in seinem Haus finden können.

Sobald die Helden den gesuchten Gegenstand in ihren Besitz gebracht haben, sollten sie natürlich schnellstens zu ihrem Auftraggeber zurückkehren, damit man ohne große Verzögerungen nach Lolgrolmosch aufbrechen kann (und so vielleicht noch, bevor diese den Diebstahl bemerken, einige Meilen zwischen sich und die Rivalen legt).

Haben die Helden, während sie sich selbst am Tresor der Anderen zu schaffen machen, keine Vorkehrungen gegen einen gleichzeitigen Diebstahl des eigenen Artefakts getroffen, können sie noch auf dem Weg zum Haus des eigenen Auftraggebers den gleichermaßen erfolgreichen Gegnern über den Weg laufen und müssen sich das eigene Artefakt (bei einer nächtlichen Verfolgungsjagd durch die Gassen Schradoks) erst wiederbeschaffen – ohne das eben erbeutete dabei zu verlieren. (Diese Alternative bietet sich vor allem dann an, wenn Sie das Finale des Kapitels actionreicher gestalten möchten.)

Schließlich ist es sogar möglich, dass die Helden überhaupt scheitern und beide Gegenstände in den Besitz der gegnerischen Partei gelangen. Der Abenteuerverlauf ändert sich dann im Folgenden dahingehend, dass die Helden zu Beginn des zweiten Kapitels die Verfolger sind.

Kapitel II: Phexhilf'sche Pfade

Die Reise

Die Reise von Schradok nach Lolgrolmosch wird etwa drei Tage in Anspruch nehmen (ohne die Berücksichtigung größerer Zwischenfälle) und in nordwestlicher Richtung auf den Phecanowald zuführen. Der größte Teil des Weges kann dabei auf der Straße zurückgelegt werden, die von Schradok über den Phecanowald-Pass nach Imdal und Phecadien führt – wenn man dabei zugleich in Kauf nimmt, dass man durch etwaige Verfolger problemlos aufgespürt werden kann. Dass die Gegner der Helden aus Schradok sich an ihre Fersen heften, erscheint wahrscheinlich. Angesichts dessen ist es vielleicht eher ratsam, sich abseits der größeren Wege zu halten und querfeldein nach Lolgrolmosch durchzuschlagen.

Konfrontieren Sie die Helden und ihre zwergischen Begleiter – je offener sie sich bewegen, desto öfter – während der Reise nach Lolgrolmosch mit hartnäckigen Verfolgern, die ihnen das geraubte Artefakt wieder abjagen wollen. Keinesfalls sollten die Helden das Gefühl gewinnen können, sich außerhalb Schradoks in Sicherheit zu befinden.

Stehen die Helden im Auftrag der Schradoker, nähern sie sich mit jeder Meile, die sie auf dem Weg nach Lolgrolmosch zurücklegen, auch dem Siedlungsgebiet der Eisenwalder Erzzwerge, so dass die Zahl ihrer Gegner und Verfolger zum Ende hin noch zunehmen kann. Unterstützen sie dagegen die Eisenwalder, werden sie es vor allem am Anfang schwer haben, wenn man sich noch im Machtbereich Schradoks befindet. Sind sie erst einmal über die Grenze entkommen, müssen sie überraschenderweise feststellen, dass ihre schradokischen Verfolger vor dieser auch nicht Halt machen und sich so ebenso ins Siedlungsgebiet ihrer Gegner wie auch – noch dazu schwer bewaffnet – in den für sie feindlichen mittelreichischen Rechtsraum bewegen. Das lässt auch auf die Bedeutung Lolgrolmoschs für die Schradoker schließen: Wenn sie schon die Grenze deswegen nicht respektieren, was dann? (Unmittelbare Reaktionen oder Strafen der almadanischen Obrigkeit auf die Grenzverletzung wird es nicht geben – dazu mahlen die Mühlen der Justiz zu langsam –, doch zieht dieser Zwischenfall womöglich später noch Folgen nach sich.)

Grenzübertritt

Wenige Meilen nördlich von Schradok verläuft die Grenze zwischen dem Horasreich und der mittelreichischen Provinz Almada. Insbesondere an der Straße, die zum Phecanowald-Pass führt, ist dies nicht zu übersehen: Zwei wehrhafte Zollkastelle markieren

hier den Übergang vom Alten zum Neuen Reich. Reisende zahlen für alle offensichtlichen Handelswaren in der ersten Station Ausfuhr- und in der zweiten Einfuhrzölle. Wer keine Handelswaren mit sich führt, hat jeweils eine nach dem sichtbaren Wohlstand bemessene Abgabe zu zahlen.
Um den Zöllen zu entgehen, vor allem aber um hier keine Spuren für etwaige Verfolger zu hinterlassen, mag das Umgehen der Zollstationen ratsam erscheinen. Eine natürliche Grenze (etwa in der Form eines breiten Flusses) gibt es nördlich von Schradok nicht, allerdings durchaus Patrouillen entlang des Grenzverlaufs.
Eine dritte und letzte Möglichkeit, die Grenze zu über- (bzw. vielmehr zu unter-) queren stellen die 'Tunnel' dar, ein weitreichendes System von unterirdischen Verteidigungsanlagen, mit dem die Festungsbauer der Schradoker Erzzwerge die nördliche Grenze des Horasreiches gespickt haben (und von denen manche bis nach Schradoxor und zu den unterirdischen Hallen von Gergaltôr reichen sollen). Die meilenlangen Tunnel sind dabei längst zu lang geworden, als dass sie ständig überwacht werden könnten. Sowohl Ubarosch als auch Baraxosch wissen um die Tunnel und kennen auch manche Ein- und Ausgänge. Wenn Sie die Helden durch die unterirdischen Verteidigungsanlagen der Schradoker lotsen wollen, sollte ihnen zumindest einmal beinahe eine zwergische Patrouille vor die Füße stolpern.

Phexhilf und Phecanowald

Nördlich der mittelreichischen Grenze und bis in den Phecanowald hinein erstreckt sich die Baronie *Phexhilf*, die in Almada als ebenso hinterwäldlerisch gilt wie südlich der Grenze die Region um Schradok. Besonders im Vorland des Phecano- und nördlich daran anschließenden Eisenwald-Gebirges wird sie diesem Ruf auch absolut gerecht: Dichte, finstere Wälder prägen hier das beinahe menschenleere Landschaftsbild, das nach Osten hin in allmählich dichter besiedeltes Kulturland übergeht. Die wichtigsten Ortschaften der Region nördlich von Schradok sind das Dorf *Glückeskind* an der Phecanowald-Passstraße direkt hinter der almadanischen Grenze (und den dortigen Zollkastellen) sowie der etwas weiter nördlich gelegene Hauptort unterhalb der freiherrschaftlichen Burg *Phexenstein*. In beiden Ortschaften finden die Helden bei Bedarf eine saubere Bettstatt.
Der Phecanowald selbst zählt zu den eher kleineren Gebirgen des aventurischen Kontinents, sowohl was seine Höhe als auch was seine Ausdehnung angeht. Lediglich ein kleiner, nördlicher Teil des Gebirges gehört noch zum Mittelreich. Haben die Helden den Phecanowald erreicht, können sie sich anhand ihrer Karte in Richtung des Tores von Lolgrolmosch orientieren.

Das verschüttete Tor

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine letzte Windung macht das Tal noch – dann solltet ihr vor dem Tor zu den Höhlen von Lolgrolmosch stehen. Langsam umrundet ihr die letzte Felsnadel und lasst dann euren Blick über die Hänge schweifen. – Nichts!
Irgendwo hier hätte das Tor sein sollen, aber das einzige, was ihr seht, sind ein felsiger Hang, eine größere Geröllhalde und karge Sträucher.

Das Tor zu den Höhlen von Lolgrolmosch ist vor längerer Zeit bereits von einer Gerölllawine verschüttet worden. Deshalb ist auch seit Jahrzehnten niemand mehr darauf aufmerksam geworden. Da die Helden und ihre Begleiter den Standort anhand der ihnen zur Verfügung stehenden Karte relativ genau bestimmen können, sollten sie auch auf den Gedanken kommen, dass sich das Tor lediglich unterhalb der Geröllmassen befindet. Bevor sie nach Lolgrolmosch hineingelangen können, müssen dann zunächst die Steine an die Seite geräumt werden. Besonders *intuitive* und/oder *scharfsinnige* Helden können dabei vage ein schwer zu definierendes Geräusch aus dem Inneren des Berges vernehmen.
Das Tor selbst ist schlicht und schmucklos, aber wegen seiner Größe dennoch gewaltig. Beinahe zehn Schritt messen die beiden eisernen (außen mit einer leichten Rostschicht überzogenen) Torflügel in der Höhe und jeweils drei in der Breite. In gerade einmal einem Schritt Höhe befindet sich das komplizierte Schloss, in das nur der achtbärtige Schlüssel aus Angrolmûr passt. Die Torflügel lassen sich anschließend in einem gemeinsamen Kraftakt der Helden und Zwerge nach innen öffnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Durch das offene Tor zieht euch abgestandene Luft entgegen – wer weiß, wie viele Jahrhunderte dieses Portal geschlossen war? Sehen könnt ihr nicht viel, denn der hinter dem Tor liegende Gang liegt in beinahe vollständiger Dunkelheit, nur die einfallenden Sonnenstrahlen tauchen die ersten wenigen Schritte des Weges in schummriges Licht.
Aus dem Inneren des Berges dringt dafür nun ein fremdartiges Geräusch an eure Ohren: ein entferntes und ungleichförmiges metallisches Brummen und Knarren – oder eher 'Grum-meln', das in dem Moment, da ihr das Tor vollständig geöffnet habt, kurz verstummt, um sogleich danach wieder anzuschwellen.

Das 'Grummeln im Berg', das vermutlich von den gefangenen Dienern Lolgramoths ausgeht, lässt sich durch das sofortige Schließen des äußeren Tores nicht abstellen, so dass die Helden und Zwerge auf jeden Fall zur Erforschung Lolgrolmoschs gezwungen sind.

Kapitel III: Die Höhlen von Lolgrolmosch

Im Inneren der Höhlen müssen sich die Helden – unabhängig davon, wer ihr Auftraggeber ist – den Weg zur zentral gelegenen Schlüsselkammer suchen, um dort den gewaltigen, Lolgrolmosch zugrundeliegenden Mechanismus entweder zu aktivieren oder zu deaktivieren.

Die Erforschung der Höhlen

Allgemeiner Aufbau

Die Höhlen von Lolgrolmosch erstrecken sich über mehrere unterschiedlich große Ebenen und viele einzelne Räumlichkeiten, die durch Korridore, Treppen und Aufzüge miteinander verbunden sind. Der Großteil der **Wohn- und Wirtschaftsräume** befindet sich dabei in Tornähe auf den obersten Ebenen, darunter sind die **Werkstätten und Maschinenräume**, während die untersten Ebenen vom **Bergwerk** eingenommen werden. Eine strikte Trennung der drei genannten Bereiche gibt es in Lolgrolmosch nicht – bisweilen lassen sich etwa auch zwischen den Werkstätten einzelne Wohnkammern finden.

Auf eine Karte der Räumlichkeiten wurde bewusst verzichtet, damit Sie als Meister die Abfolge der unterschiedlichen Räume nach eigenem Gutdünken variieren können. Es empfiehlt sich lediglich, vor oder während des Spiels eine Skizze der von den Helden erforschten Räume und vor allem ihrer Verbindungen untereinander anzufertigen.

Die Wohn- und Wirtschaftsräume

In Tornähe befinden sich zunächst die Wohn- und Wirtschaftsräume Lolgrolmoschs, die sich vor allem um die **Große Lagerhalle** (s. S. 17) gruppieren. Neben den kargen Wohnkammern der ehemaligen Bewohner (überwiegend leer) gehören auch eine geräumige Gemeinschaftsküche, der einstige **Speisesaal** (ebenfalls S. 17) und diverse Vorratsräume dazu. Im Gegensatz zu den tiefer gelegenen Räumlichkeiten lassen sich hier nur wenige mechanische Konstrukte oder Maschinen finden, so dass auch nach der Aktivierung des zentralen Mechanismus' Lolgrolmoschs der Einfluss von Lolgramoths Dämonen in diesem Bereich eher gering ist.

Die Werkstätten, Laboratorien und Maschinenräume

Unterhalb der Wohn- und Wirtschaftsräume befindet sich das eigentliche Zentrum Lolgrolmoschs: die alten Werkstätten, Laboratorien und Maschinenräume der G'Rolmur. Obwohl sie überwiegend immer noch gut erhalten sind, lässt sich bei vielen dieser Räumlichkeiten ihr genauer einstiger Zweck heute nicht mehr erkennen – es bedürfte wohl monate-, wenn nicht jahrelanger Forschungen, um die Funktionsweise und den Zweck der meisten Konstruktionen zu ergründen.

Vor allem Ginkhal ließe sich vom Anblick der Maschinen wohl sofort in Verzückung versetzen, und auch die Eisenwalder dürften eine gewisse Neugier trotz ihrer strikten Ablehnung dieser Technik nicht verhehlen können. Weniger technisch begeisterungsfähigen Charakteren werden die Maschinen wohl eher als befremdlich, wenn nicht sogar bedrohlich erscheinen.

Angesichts der anfangs still stehenden Maschinen zeigen sich insbesondere die Schradoker durchaus ein wenig enttäuscht – immerhin sollte Lolgrolmosch das Geheimnis der 'sich selbst antreibenden Maschinen' bergen, so dass stillschweigend erwartet wurde, das sie jederzeit laufen. Ist diese erste Enttäuschung überwunden, legen sie jedoch alles daran, eine Möglichkeit zu finden, wie man die Maschinen anschalten kann.

Wiederkehrende Elemente der Räumlichkeiten sind gewaltige Zahnradsysteme, schmiede- und gusseiserne Kessel, ganze Räu-

Die Stimmung im Berg

Lolgrolmosch ist fremdartig und unheimlich. Im Wesentlichen nur aus Metall und Stein errichtet, wirkt es kalt, gefühllos und beklemmend. Zwischen den gewaltigen Maschinen gerade der hinteren Kammern müssen Lebewesen fast wie Fremdkörper erscheinen. Dazu kommen die Dunkelheit und die Geräuschkulisse. Nur wer das unterirdische Leben gewohnt ist (wie etwa ein Zwerg) oder in wissenschaftlichem Eifer für derlei 'Nebensächlichkeiten' wie der Stimmung eines Ortes ohnehin keine Gedanken verschwendet, wird sich in Lolgrolmosch wohl fühlen können.

◆ **Beleuchtung:** Nahezu jede Kammer in Lolgrolmosch verfügt über eine eigene Lichtquelle: An der Decke oder an den Wänden finden sich jeweils längliche, in Glas eingefasste Kästen, die drehbare Metallstäbe beinhalten. Diese erzeugen Licht durch Reibung, indem sie sich in ungeheurer Geschwindigkeit um die eigene Achse drehen und sich dabei aufheizen, bis ein schwaches Glühen von ihnen ausgeht. Wie so vieles Andere auch läuft dieser Mechanismus jedoch nur dann, wenn die Maschinen durch den Schlüssel aktiviert wurden. Bei ihren ersten Erforschungen in Lolgrolmosch sind die Helden deswegen auf eigenes Licht angewiesen – auch sollten sie nach der Deaktivierung der Maschinen am Ende des Finales möglichst wieder über eigene Lichtquellen verfügen.

◆ **Geräusche:** Das metallische 'Grummeln im Berg' ist zu Beginn des Aufenthalts der Helden allgegenwärtig, auch wenn sich keine genaue Quelle des Geräuschs finden lässt. Wahrscheinlich geht es von den gefangenen Dienern Lolgramoths aus, doch mag es auch andere Gründe haben. Nach der Aktivierung des zentralen Mechanismus' durch die Helden und später auch dessen Deaktivierung lässt sich das Geräusch auf jeden Fall nicht mehr vernehmen.

Sobald die Maschinen laufen, gibt es dafür vielerlei andere Geräusche: das Rattern von Zahnrädern, das Zischen aufsteigenden Dampfes, das Schlagen eines Hammerwerks und dergleichen mehr.

◆ **Bauweise:** Die Architektur Lolgrolmoschs ist vor allem eines: zweckdienlich. Gerade Linien und einfachste Formen sind vorherrschend, auf Ästhetik wurde beim Bau der Höhlen ganz offensichtlich kein Wert gelegt. Großgewachsene Helden können manchmal gezwungen sein, sich gebückt voranzubewegen, da einige Gänge und Korridore nur eine Höhe zwischen acht und neun Spann haben – was für die einstigen Bewohner wohl ausreichend war.

me durchquerende Rohre, große Deckenkamine, metallene, nur über Leitern zu erreichende Galerien und Zwischengeschosse sowie Hebel und Schalter unterschiedlichster Größe (auf deren Betätigung hin sich ebenso spektakulär Fallgruben öffnen wie unspektakulär einfach nur Zahnräder verschieben können, oder schlicht – scheinbar – gar nichts passiert). Ungefähr im Zentrum der Werkstätten und Maschinenräume befindet sich die **Schlüsselkammer** (s. S. 18).

Das Bergwerk

Die untersten Ebenen werden vom einstigen Bergwerk Lolgrolmoschs eingenommen, in dem die G'Rolmur vor allem Sklaven eingesetzt haben. Neben den Sklavenkammern (die wohl einmal mehr als zweihundert Arbeitern Platz geboten haben) befinden sich im Bereich des Bergwerks noch die einen oder anderen Werkstätten, Verhüttungsöfen, Gießereien und Schmiedewerke, die zum Teil auch über eigene Kamine verfügen, in denen die Abluft an die Oberfläche geleitet wird.

Ausgewählte Räumlichkeiten

◆ **Große Lagerhalle:** Am Ende des breiten Korridors, der vom Tor in die Höhlen hineinführt, liegt die Große Lagerhalle, eine teilweise natürliche Kaverne von mehr als dreißig Schritt Durchmesser und bis zu fünfzehn Schritt Höhe, von der zahlreiche weitere Korridore abgehen. Hier wurden einst alle von außerhalb eingeführten Waren zwischengelagert, bevor sie auf die kleineren Lager und Vorratsräume tiefer im Berg weiterverteilt werden konnten. Heute finden sich davon nur noch einige leere, brüchige Holzkisten. Beherrscht wird die Halle aber von einem stählernen Kran auf einem gleichfalls metallenen, kleinen Turm in der Mitte. Obwohl sich der Kran – allerdings schwerfällig – durchaus auch manuell betreiben lässt, scheint er ursprünglich von einer anderen Kraft angetrieben worden zu sein. Nach der Aktivierung der Maschinen wird er von einem der Diener Lolgramoths besessen sein.

◆ **Großer Aufzug:** Direkt von der Großen Lagerhalle führt der Große Aufzug abwärts, eine an Stahlseilen aufgehängte Plattform mit einer Grundfläche von etwa acht mal acht Schritt, die über mehrere Ebenen bis ins Bergwerk hinunterreicht, aber nur genutzt werden kann, wenn die Maschinen bereits aktiviert wurden.

◆ **Speisesaal:** Eiserne Bänke und ebensolche Tische geben diesem Raum einen eher 'rustikalen' Charme. Auffälliger noch als die Kargheit ist jedoch die von der Küche hierher (und wieder zurück) führende Speisebahn, ein kleines Förderband, das anfangs allerdings wie alle Maschinen still steht.

◆ **Wohnkammer:** ein Raum, wer er recht häufig vorkommt: Hinter einer massiven verschließbaren Tür liegt eine oft nur notdürftig aus dem Fels geschlagene Zelle, die mit einer sechs bis sieben Spann langen Schlafkoje, einer kleinen metallenen Truhe (die wiederum verschließbar, jedoch meist leer ist) und einem Tisch sowie Stuhl (zum abendlichen Arbeiten; Werkzeuge lassen sich allerdings selten finden) ausgestattet ist.

◆ **Werkstatt:** Die typische Werkstatt eines oder mehrerer G'Rolmur umfasst meist mehrere stählerne Arbeitstische und viele ebenfalls metallene Regale. Noch heute lassen sich hier sowohl Werkzeuge als auch Arbeitsmaterialien entdecken: Hämmer unterschiedlichster Größe, Nägel und Drahtstifte, (in Aventurien ungewöhnliche) Schrauben und Schraubenzieher, Sägen, diverse Zahnräder, Bleche zum Verkleiden, Bänder und Ketten sowie vieles mehr – darunter auch manche güldenländischen Exotika wie Karettan (ein metallisch glänzender Stoff aus gehärtetem Schildpatt, der für seine Stabilität sehr leicht ist). Von den letzten Projekten der einzelnen G'Rolmur lässt sich kaum noch etwas finden. Ein feingliedriger metallischer Handschuh, der an den Fingerspitzen mit allerlei Werkzeugen ausgestattet ist, oder eine arbalettenähnliche Schusswaffe, die immerhin fast zweieinhalbtausend Jahre alt (nur noch nicht funktionsfähig) ist, sind aber beispielsweise zurückgelassen worden.

◆ **Kleines Labor:** Im Wesentlichen der Werkstatt recht ähnlich, nur dass hier vor allem der Alchimie nachgegangen wurde, die nach der Mechanik die zweitbedeutendste Wissenschaft Lolgrolmoschs gewesen sein dürfte.

◆ **Förderhalle:** Eher ein breiter Korridor als eine richtige Halle, dient dieser Raum allein dem Transport größerer Materialmengen zwischen den unterschiedlichen Fertigungsstätten Lolgrolmoschs. Auf einem Förderband wird Roherz zu einer der Schmelzen gebracht, das noch heiße, flüssige Metall gelangt in schweren Bottichen, die an einer Schiene unter der Decke hängen, zu einer der Gießereien des Komplexes. Gepresste Bleche und Rohstangen des Metalls werden zu einem Lager transportiert. Kurzum: Diese und manche anderen Förderhallen stellen die Verbindungen zwischen den einzelnen Großmaschinen, Schmelzen, Gießereien, Schmieden und ähnlichem her.

◆ **Pumpwerk:** In der Nähe des Bergwerks befindet sich eine weitere technische Errungenschaft der G'Rolmur: das gewaltige Pumpwerk, ein großer, dampfbetriebener Kessel, der über viele Rohre das beständig eindringende Wasser aus den untersten Stollen abpumpte und entweder in Zisternen oder gänzlich aus Lolgrolmosch hinaus beförderte.

◆ **Titanenschmiede:** Die Titanenschmiede ist eigentlich nur eine weitere Werkstatt mit allerlei bekannten oder seltsamen Werkzeugen und Arbeitsgeräten. Sie unterscheidet sich allerdings vor allem durch ihre enorme Größe (16 Schritt lang, 12 breit, 10 hoch) und durch das hier verfolgte Projekt von den anderen. In der Mitte des Raumes liegt auf einem flachen Podest wie auf einem Chirurgentisch eine etwa acht Schritt große Gestalt von vage menschlichen Proportionen – gefertigt allerdings nur aus Metall. Bei diesem Titan handelt es sich um einen mechanischen Golem, der im Inneren vor allem aus einer Unzahl an Zahnrädern besteht, jedoch nie vollendet wurde.
Im Zuge des Pakts der einstigen Bewohner mit Lolgramoth haben dessen Diener auch vom Titan Besitz ergriffen, der aber solange ruht, wie auch der allgemeine Mechanismus nicht aktiviert wurde. Am Ende erhebt er sich, um die Helden von der Deaktivierung der besessenen Maschinen abzuhalten. Am besten platzieren Sie diesen Raum in der Nähe der Schlüsselkammer und stellen eine auch für diesen Riesen gangbare Verbindung zwischen den Räumlichkeiten her. Zu welchem Zweck der Titan von den G'Rolmur einst geschaffen werden sollte, ist unbekannt.

◆ **Schmelze:** eine der vielen Großanlagen Lolgrolmoschs. In einer kreisrunden Halle mit umlaufender Galerie untergebracht, macht die aus mehreren übereinander liegenden Kesseln bestehende Schmelze aus Erz flüssiges Metall. Woher die dafür aufgebrachte Energie stammt, ist nicht ersichtlich – weder Holz noch Kohle wird hier verfeuert.

◆ **Sklavenkammer:** Im Gegensatz zu den Wohnkammern der G'Rolmur weisen die Sklavenkammern oft bis zu vierzig Schlafkojen auf, die direkt aus dem Fels des Berges geschlagen wurden und in vier Reihen übereinander liegen. Am Fußende der Kojen lassen sich schwere eiserne Ringe an der Wand finden, die einst zur nächtlichen Ankettung der Sklaven dienten. Neben einigen Ketten können die Helden bisweilen auch auf menschliche oder andere humanoide Skelette treffen.

◆ **Überfluteter Stollen:** Weil das Pumpwerk (wie alle Maschinen) etliche Jahrhunderte außer Betrieb war, hat sich in den unteren Stollen des Bergwerks eine Menge Wasser gesammelt, das erst nach der Aktivierung des zentralen Mechanismus spürbar schnell wieder abgepumpt wird.

Die Schlüsselkammer

Die Schlüsselkammer ist das eigentliche Ziel der Helden und in der Mitte Lolgrolmoschs gelegen. Nur hier lassen sich die Maschinen des gesamten Komplexes aktivieren und deaktivieren.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Die Ausmaße Lolgrolmoschs müssen gewaltig sein, denn die Anzahl der unterirdischen Räume scheint schier endlos. Nach einem wenige Schritt langen Korridor erreicht ihr die nächste Kammer: ein kreisrunder Raum von rund zehn Schritt Durchmesser und etwa zwölf Schritt Höhe, mit einigen umlaufenden Galerien an der Wand. Eurem Eingang gegenüber führt der nächste Durchgang bereits weiter. Auffällig ist jedoch eine einzelne, kaum drei Spann hohe Säule in der Mitte des Raumes, der ansonsten vollkommen leer ist. An ihrer Spitze weist sie ein ebensolches Schloss auf, wie es euch schon am Eingangstor begegnet ist.

Tatsächlich passt der Schlüssel aus Angrolmûr auch bei diesem Schloss. Setzen die Helden ihn ein und drehen ihn (egal in welche Richtung), fahren Sie fort:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Gespannt wartet ihr, was passiert. Aber das Einzige, was ihr hört, ist, dass das 'Grummeln' langsam leiser wird, bis es ganz aufhört. Auf einmal herrscht eine beinahe bedrückende Stille. Was nun?

Ganz herum drehen lässt sich der Schlüssel nicht – er funktioniert eher wie ein Schalter, den man entweder einmal ein Stück in die eine oder in die andere Richtung drehen kann, um ihn sogleich wieder in die ursprüngliche Stellung zurückzuversetzen und dort herauszuziehen. Die Helden können dadurch weder feststellen, ob der Mechanismus bereits vorher aktiviert war oder nicht, noch, ob sie es selbst gerade getan haben. Drehen die Helden den Schlüssel sogleich einmal in die andere Richtung, kehren sie ihre erste Aktion natürlich wieder um. Einen spürbaren Effekt hat dies zunächst nicht. Machen Sie sich als Meister diesen Umstand zunutze, indem Sie letztlich erst nachträglich festlegen, in welcher Richtung die Helden den Mechanismus an- bzw. wieder ausgeschaltet haben. Tatsächlich sollten sie den Mechanismus am Ende aktiviert haben.

Die Eisenwalder könnten, da sie das 'Grummeln im Berg' abgestellt haben, davon ausgehen, den Mechanismus ausgeschaltet zu haben, und nun den Rückweg antreten. Die Schradoker dürften sich dagegen weiterhin auf der Suche nach dem 'wahren Schalter' befinden. Auf jeden Fall sollten sich die Helden und ihr Auftraggeber zunächst wieder von der Schlüsselkammer entfernen, bevor die Besessenheitsdämonen Lolgramoths tatsächlich erwachen und die Maschinen zum Laufen bringen.

Die 'sich selbst antreibenden Maschinen' erwachen

Die Aktivierung der Maschinen ist ein Prozess, der sich über einen längeren Zeitraum erstrecken sollte. *Sinnenscharfe* und *intuitive* Helden sind wahrscheinlich die Ersten, die davon etwas mitbekommen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Über das Widerhallen eurer Schritte, das euch, seit das 'Grummeln' verstummt ist, deutlicher als zuvor ein ständiger Begleiter ist, hört ihr wieder andere Geräusche: ein leichtes metallisches Schaben, ein entferntes Rumpeln, ein leises Rauschen. Was ist das?
> Dann wird es heller. Über euch beginnt hinter schmalen gläsernen Kästen an der Decke etwas zu glimmen, dann zu glühen, bis es in leicht rötlichem Licht den gesamten Raum ausleuchtet. Durch einen kurzen Korridor könnt ihr in einem Nebenraum eine Bewegung erkennen: Bei einem Kessel bewegt sich ein Ventil auf und ab.

Um die Helden herum nehmen die Maschinen nun nach und nach ihre alte Arbeit auf: Die Transportbänder setzen sich in Bewegung, die Kessel werden erhitzt und die Aufzüge stehen zur Verfügung. Lassen Sie die Helden die für sie schwer fassbaren mechanischen Meisterleistungen der G'Rolmur in Aktion sehen – und vor allem lassen Sie sie *sehen*, denn auch die Beleuchtung Lolgrolmoschs wird natürlich eingeschaltet.

Wie die Helden und ihre Begleiter hierauf reagieren, hängt von ihrer allgemeinen Einstellung zu Lolgrolmosch ab: Die Schradoker zeigen sich erfreut, dass ihre Erwartungen endlich erfüllt zu werden scheinen, und stürzen sich voller Begeisterung auf jedes Detail, während die Eisenwalder sich eher schockiert zeigen, da sie dies zu vermeiden trachteten – doch auch sie können sich von der Technik durchaus für kurze Zeit faszinieren lassen.

Dass hinter den 'sich selbst antreibenden Maschinen' statt technischer Kenntnisse Besessenheitsdämonen stecken, werden die Helden erst anhand verschiedener Zwischenfälle bemerken, die sich im weiteren Verlauf ereignen können:

◆ In einem der Maschinenräume lösen sich über den Helden mehrere Zahnräder unterschiedlicher Größe. Die größeren Exemplare können einen durchaus erheblichen Schaden anrichten (1W6 bis 3W6 TP), wenn ihnen nicht ausgewichen wird.

◆ Eine der Glühstab-Lampen wird ob der schnellen Bewegung des Stabes zu heiß: Der Stab zersplittert, mit ihm das Glas. Die scharfkantigen und brennend heißen Einzelteile fallen auf einen der Helden oder Zwerge herab.

◆ In einem schmalen Korridor hängen an einer Deckenschiene mehrere Metallstäbe mit spitzen Haken (ursprünglich wohl dazu gedacht, um Lasten daran aufzuhängen und zu transportieren). Wie aus dem Nichts geraten diese in Bewegung und scheinen geradewegs auf die Helden oder ihre Begleiter zuzuhalten.

◆ In einem kleineren Lagerraum schwenkt ein drehbarer Kran ohne erkennbare äußere Einwirkung wild mit seinem Ausleger umher. Das Lastenseil scheint er geradezu wie eine Peitsche zu benutzen.

Die Besessenheitsdämonen

Bei den Besessenheitsdämonen Lolgrolmoschs handelt es sich um *Yar'Yuraanya* (Einzahl: *Yar-Yuraam*; **MGS 74**), die bereits vor über zweitausend Jahren im Zuge eines experimentellen Paktes der G'Rolmur mit dem Erzdämon Lolgramoth in die Maschinen des Höhlensystems eingefahren sind. Seit die G'Rolmur ihre einstigen Höhlen (womöglich auch wegen der Dämonen) wenige Jahrzehnte darauf verließen und die Funktion der Maschinen in einem großen Ritual beschränkten, befinden die Dämonen sich in jahrhundertealter Gefangenschaft – und das in demjenigen Element, das ihrem Wesen der Ruhelosigkeit am wenigsten entspricht: dem Erz. Die Anwesenheit der Phecanowalder und Eisenwalder Erzzwerge sowie der Helden in Lolgrolmosch ist die erste Gelegenheit für die Dämonen, ihrem Gefängnis zu entkommen.

◆ Eine Klappbrücke, die zwei höhere Galerien verbindet, klappt sich bei Annäherung der Helden von selbst hoch und lässt sich nicht mehr herunterfahren.

Fügen Sie einige dieser zunächst scheinbar zufälligen Unfälle an geeigneter Stelle ein und lassen Sie sie mit der Zeit häufiger werden. Die Besessenheitsdämonen versuchen die Besucher Lolgrolmoschs zu beseitigen, bevor diese ihren Fehler bemerken und den zentralen Mechanismus wieder abschalten können.

Die Ankunft der zwergischen Widersacher

Gerade als die Helden die ersten Ungereimtheiten entdecken (oder im Auftrag der Eisenwalder sofort zur Schlüsselkammer zurückkehren wollen), erreichen auch ihre bekannten Widersacher die Höhlen von Lolgrolmosch und stoßen darin auf die bereits vor ihnen eingetroffenen Rivalen. Die Feindschaft der unterschiedlichen Erzzwergenvölker und ihre einander entgegenlaufenden Absichten machen ein konfliktfreies Aufeinandertreffen dabei nahezu unmöglich.
Im Inneren der Höhlen kommt es deswegen nun zum offenen Konflikt, bei dem beide Gruppen sich kaum noch auf das um sie herum ausbrechende Chaos konzentrieren können. Nutzen Sie diesen Konflikt, um den Helden das Leben unmittelbar vor dem Finale zusätzlich schwer zu machen: Die Neuangekommenen fordern mit Waffengewalt eine sofortige Kapitulation, die für die Gegenseite natürlich nicht in Frage kommen kann, und beginnen, die Verfolgten einzukreisen. Schnell kann sich dieser Konflikt dabei auf verschiedene Räumlichkeiten verteilen, doch ist es ebenso möglich, dass die Helden und ihr Auftraggeber in einer Sackgasse eingeschlossen werden.
Zwischen wüsten Drohgebärden und schwirrenden Armbrustbolzen können die Helden entweder versuchen, den Streit mit diplomatischem Geschick (und dem Hinweis auf die offensichtliche Bedrohung durch die Maschinen selbst) zu schlichten, um unnötige Tote zu vermeiden, oder sich stattdessen gleich in Richtung Schlüsselkammer wenden.

Das Finale

Das Ziel des Abenteuers ist, dass die Helden es zwischen den besessenen Maschinen wieder bis zur Schlüsselkammer zurück schaffen und dort den Schlüssel aus Angrolmûr zum Abschalten des Mechanismus nutzen können.
Neben der eventuellen Bedrohung durch die feindlichen Zwerge steht ihnen dabei vor allem ein Hindernislauf bevor, bei dem Sie sich der weiter oben geschilderten 'Unfälle', aber auch anderer technischer Spielereien bedienen können.

Der unfertige Titan

Wenn Sie Ihren Helden noch einen finalen Kampf liefern wollen, können Sie dazu die wahrscheinlich gefährlichste Maschine Lolgrolmoschs benutzen: der unfertige mechanische Golem aus der Titanenschmiede (s.o.), der selbst von mehreren der Besessenheitsdämonen zum 'Leben' erweckt wurde.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Endlich habt ihr den Raum erreicht, indem ihr vorhin den Schlüssel herumgedreht habt. Und schon wollt ihr direkt auf die zentral gelegene Säule zustürmen, als ihr ihren neuen Wächter seht: ein gut acht Schritt großer Metallkoloss von vage menschlicher Statur, groß genug, um manchen echten Riesen vor Neid erblassen zu lassen. Und obwohl sein Metallpanzer an einigen Stellen noch unvollendet ist und einen Blick in sein mechanisches Inneres erlaubt, scheint es sich bei ihm um einen fürchterlichen Kämpfer zu handeln.

Im direkten Kampf wird der Titan kaum zu bezwingen sein, während List und Geschick hier eher weiterhelfen. Die Schwachstellen des Riesen sind seine ungepanzerten Stellen, an denen mutige Helden die Mechanik im Inneren entscheidend zerstören können, seine relative Unbeweglichkeit, die es den Helden vielleicht erlaubt, trotz seiner Anwesenheit den Schlüssel zu benutzen, und die Tatsache, dass sich die Dämonen, die meist nur einzelne Teile seiner Mechanik lenken, gegenseitig im Weg stehen können – was sich vor allem in ungelenken Bewegungen aber auch in einer spektakulären Selbstzerstörung äußern kann. Die Besessenheitsdämonen können von geübten Entschwörern auch exorziert werden. Taktische Möglichkeiten mögen sich für die Helden durch die umlaufenden Galerien der Schlüsselkammer ergeben.

Besessener Titan
Faust: INI 5+W6 AT 5 PA 1 TP 4W+10 DK NS
LE 200 KO 30 RS 8* GS 2 MR 20
***) an ungeschützten Stellen nur RS 2**

Ausklang

Die Entdeckung, dass Lolgrolmosch so etwas wie ein gewaltiges Unheiligtum ist, erschreckt sowohl die Eisenwalder wie auch die Phecanowalder Erzzwerge. In seltener Eintracht beschließen sie daher, das Wissen um den Standort der alsbald wieder versiegelten Anlage geheim zu halten – ein Schwur, den auch die Helden leisten sollten. Besonders enttäuscht zeigt sich natürlich Ginkhal, der sich von den legendären Höhlen wertvolle Erkenntnisse erhofft hatte, die diese ihm nicht liefern konnten. Wenn die Helden nicht vorher schon eine finanzielle Belohnung für ihre Dienste ausgehandelt haben, sollten sie dennoch ein angemessenes Handgeld erhalten.
Am Ende des Abenteuers warten auf die Helden noch etwa **250 bis 300 Abenteuerpunkte** und einige Spezielle Erfahrungen in besonders häufig verwendeten Talenten.

Anhang: Dramatis Personae

Die Schradoker

Ginkhal Sohn des Galfasch

Der junge, etwa 85 Götterläufe zählende Schradoker Tüftler Ginkhal ist ein Neffe des Bergkönigs Gorfar und stammt aus dem königlichen Geschlecht der Gergaltok. Er ist ein eher pragmatischer Wissenschaftler, dessen erstes Interesse zwar stets der Technik und Mechanik gilt, der dabei aber auch seinen eigenen persönlichen Vorteil nicht aus den Augen verliert. Besonders zu seinem königlichen Onkel pflegt er daher engen Kontakt. So hat er nicht nur in ungewöhnlich jungen Jahren bereits Zugang zu den gehüteten Kammern von Angrolmûr erhalten, sondern ist nun auch mit der Leitung aller Bemühungen zur (Wieder-)Entdeckung Lolgrolmoschs betraut worden. Insgeheim macht sich Ginkhal wohl auch Hoffnungen, Gorfar dereinst als Bergkönig des Phecanowalds nachfolgen zu können.
Das Auftreten Ginkhals den Helden gegenüber sollte immer von einer gewissen Distanz gekennzeichnet bleiben – dem rational denkenden Tüftler sind emotionale oder allzu vertrauliche Beziehungen schlicht unbekannt. Wahre Verzückung können bei ihm nur neue technische Errungenschaften auslösen.

Ginkhal
MU 11 KL 15 IN 12 CH 12 FF 14 GE 11 KO 13 KK 12
Faust: INI 8+W6 AT 10 PA 9 TP (A) 1W DK H
Kurzschwert: INI 8+W6 AT 11 PA 10 TP 1W+2 DK HN
LeP 31 AuP 34 RS 1 KO 13 MR 5 GS 6
Sonderfertigkeiten: **Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen**

Ubarosch Sohn des Muramnax

Der kampfgestählte Endhundertachtziger Ubarosch verfügt über bereits anderthalb Jahrhunderte Berufserfahrung in einem der härtesten Gewerbe des Kontinents: dem Söldnergeschäft. Den bisherigen Höhepunkt seiner Schlachtenlaufbahn stellte dabei die Dritte Dämonenschlacht dar, in der er einen Teil des Schradoker Zwergenkontingents kommandierte. Obwohl sich Ubarosch fürs Kämpfen bezahlen lässt, gilt seine Treue vor allem dem Bergkönig vom Phecanowald – aus diesem Grund wurde er Ginkhal für die Erfüllung von dessen Aufgabe zugeteilt.
Die Helden werden Ubarosch als harten, aber herzlichen Veteran kennen lernen – unnachgiebig gegenüber seinen Feinden und gesellig gegenüber seinen Freunden.

Ubarosch
MU 14 KL 11 IN 11 CH 10 FF 13 GE 13 KO 15 KK 15
Faust: INI 10+W6 AT 16 PA 13 TP (A) 1W+1 DK H
Felsspalter: INI 9+W6 AT 17 PA 13 TP 2W+2 DK N
LeP 42 AuP 45 RS 5 KO 15 MR 5 GS 6
Wichtige Vor- und Nachteile: **Eisern, Zäher Hund**
Herausragende Talente: **Zechen, Kriegskunst**
Sonderfertigkeiten: **Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Wuchtschlag, weitere nach Wahl**

Weitere Söldner

Ubarosch kommandiert einige weitere vertrauenswürdige Söldner, die Ginkhals Bemühen, Lolgrolmosch wiederzuentdecken, im Konfliktfall die nötige 'Überzeugungskraft' verleihen sollen. (Mögliche Namen: Argam, Cadhirrosch, Korbo, Pirix, Tulgasch)

Schradoker Söldner
Faust: INI 10+W6 AT 14 PA 11 TP (A) 1W+1 DK H
Felsspalter: INI 9+W6 AT 15 PA 11 TP 2W+2 DK N
Windenarmbrust: INI 10+W6 FK 17 TP 2W+6
LeP 37 AuP 41 RS 5 KO 14 MR 5 GS 6
Sonderfertigkeiten: **Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Wuchtschlag, weitere nach Wahl**

Die Eisenwalder

Baraxosch Sohn des Baragrim

Der etwa 140 Götterläufe zählende Händler Baraxosch stammt aus den Bingen des Eisenwalds, hat sich aber vor einigen Jahren in Schradok niedergelassen und widmet sich dort vor allem dem An- und Verkauf von Schmiedewaren. Der eigentliche Grund für seinen Aufenthalt in Schradok ist freilich, dass er hier die 'abtrünnigen' Erzzwerge des Phecanowalds im Auge behalten soll. Baraxosch ahnt durchaus, dass auch die Schradoker Obrigkeit diese Fassade längst durchschaut hat und ihn nur deswegen gewähren lässt, weil ihm sonst jemand anderes nachfolgen würde.
Seine derzeitigen Nachbarn hält Baraxosch für vom rechten Weg des Angrosch-Glaubens abgekommen, seit diese sich bewusst von Xorlosch entfernt haben. Einen Hass hat er gegen sie deswegen nicht entwickelt.
Ähnlich wie sein Gegenüber Ginkhal ist auch Baraxosch ein rationaler Denker, doch versteht er es ebenso gut diplomatisch, ja, sogar einfühlsam zu sein. Sein Auftreten den Helden gegenüber sollte von einer vorsichtigen Skepsis geprägt sein, die er sich in den Jahren in Schradok angewöhnt hat.

Baraxosch

MU 12	**KL 14**	**IN 13**	**CH 14**	**FF 12**	**GE 11**	**KO 13**	**KK 12**
Faust:	**INI 8+W6**	**AT 11**	**PA 10**	**TP (A) 1W**		**DK H**	
Lindwurmschläger:	**INI 7+W6**			**AT 13**	**PA 11**	**TP 1W+4**	**DK HN**
LeP 32	**AuP 36**	**RS 2**	**KO 13**	**MR 5**	**GS 6**		

Wichtige Vor- und Nachteile: **Neugier 7**
Herausragende Talente: **Überreden, Handel**
Sonderfertigkeiten: **Aufmerksamkeit**

Baratog Sohn des Baragin

Der 150 Götterlaufe alte Bergmann Baratog aus dem südlichen Eisenwald gehört zu den drei Zwergen, die versehentlich auf Lolgrolmosch gestoßen sind. Seine Berichte an die Sippenältesten haben die ganzen Geschehnisse des Abenteuers überhaupt erst ins Rollen gebracht. Als unmittelbar Betroffener des 'Grummelns im Berg' – seine Sippenhöhlen liegen nur wenige Meilen weiter nördlich – macht er sich seit dem Vorfall jeden Tag sorgenvolle Gedanken, was er dort ausgelöst haben könnte. Den Sippenältesten im Eisenwald hat er geschworen, erst dann wieder in seine unterirdische Heimat zurückzukehren, wenn die Ursache für die rätselhaften Geräusche gefunden und gegebenenfalls beseitigt wurde.
Sein Auftreten den Helden gegenüber dürfte zwischen Misstrauen und Kameradschaftlichkeit schwanken – tatsächlich macht der erfahrene Bergmann im Laufe des Abenteuers seine ersten größeren Erfahrungen im Umgang mit Menschen.

Baratog

MU 13	**KL 11**	**IN 12**	**CH 11**	**FF 11**	**GE 12**	**KO 15**	**KK 16**
Faust:	**INI 8+W6**	**AT 14**	**PA 11**	**TP (A) 1W+2**		**DK H**	
Zw.-schlägel:		**INI 7+W6**		**AT 13**	**PA 11**	**TP 1W+6**	**DK N**
LeP 38	**AuP 40**	**RS 3**	**KO 15**	**MR 5**	**GS 6**		

Wichtige Vor- und Nachteile: **Zäher Hund**
Herausragende Talente: **Zechen, Gesteinskunde, Bergbau**
Sonderfertigkeiten: **Aufmerksamkeit, Wuchtschlag**

Weitere Eisenwalder

Neben den entfernten Vettern Baraxosch und Baratog befinden sich noch einige weitere Eisenwalder Erzzwerge in Schradok – vor allem solche, die auch im Kampf geschult sind und einem eventuellen Konflikt gewachsen wären. (Mögliche Namen: Dergim, Frathag, Lagaxasch, Rugnax, Xoldorix)

Eisenwalder Kämpfer

Faust:	**INI 11+W6**	**AT 14**	**PA 11**	**TP (A) 1W+1**		**DK H**
Felsspalter:	**INI 10+W6**	**AT 14**	**PA 11**	**TP 2W+2**		**DK N**
Windenarmbrust:	**INI 11+W6**		**FK 16**	**TP 2W+6**		
LeP 36	**AuP 40**		**RS 4**	**KO 14**	**MR 5**	**GS 6**

Sonderfertigkeiten: **Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Wuchtschlag, weitere nach Wahl**

Bruderzwist

von Daniel Jödemann

Mit Dank an
Armin Bundt (für seinen Geburtstag), Martin Lorber, Katharina Pietsch und Tyll Zybura

Volk: Hügelzwerge (Gorschafortbrumborim)
Stichworte zum Abenteuer: Die Helden werden auf eine Feier der Hügelzwerge eingeladen. Dort bittet man sie herauszufinden, worin das Zerwürfnis zweier seit über 300 Jahren verfeindeter Brüder begründet liegt.
Spielort: Hügellande und Angbar
Zeit: in einem beliebigen Jahr ab 1029 BF
Helden: Im Verlauf der Handlung warten weder schwere Kämpfe noch großer Ruhm oder Reichtum – dafür aber gutes Essen und bestes Zwergenbräu.
Schwierigkeit: Spieler: niedrig / Meister: mittel (als Einsteigerabenteuer und Zwischenspiel geeignet)

Zum Geleit

Die Hügellande sind ein beschaulicher, friedlicher Landstrich und Hauptsiedlungsgebiet der Hügelzwerge. Gerade in den heutigen schweren Zeiten sind sie eine Oase der Ruhe, nahezu unberührt von den Geschehnissen, die das Mittelreich in Mitleidenschaft gezogen haben.
Bruderzwist dreht sich auch einmal nicht um Krieg und Dämonenangriffe, sondern spielt vielmehr 'im Familienkreis' einer Sippe Hügelzwerge und soll den Helden Gelegenheit geben, mehr über die Eigenheiten dieses friedliebenden Volks zu erfahren. Ganz bewusst ist der Ton des Abenteuers etwas ruhiger und fröhlicher gehalten.

Das Abenteuer

Unweit der Grafschaft Hügellande kommen die Helden einigen Hügelzwergen zu Hilfe, die von Wegelagerern bedrängt werden. Unter den Angroschim befindet sich die junge *Pallaxa Holzapfel*, die ihren 'steinalten' Ur-Ur-Großvater *Olbrosch* begleitet. Nachdem die Helden den Zwergen geholfen haben und ihre Kutsche wieder instand setzen konnten, lädt Pallaxa sie auf die Geburtstagsfeier von Olbroschs Bruder *Pargolax Holzapfel* ein, der seinen 444. feiert. Auf der Feier erfahren die Helden, dass die beiden Brüder Pargolax und Olbrosch seit über 300 Jahren zerstritten sind und in dieser ganzen Zeit nicht miteinander gesprochen haben – ein Zustand, den ihre besorgten Verwandten endlich beenden wollen, zumal niemand weiß, wie lange die beiden Streithähne noch leben werden.
Da niemand den eigentlichen Grund für das Zerwürfnis kennt, bittet man die Helden nachzuforschen. Tatsächlich kann die Gruppe schließlich herausfinden, was den Bruderzwist einst auslöste: der Streit um dieselbe Frau, eine Angroschna namens *Margrima Buttermond*. Die arrangiertes Treffen der Brüder mit der in Angbar lebenden Margrima führt letzten Endes zur Versöhnung der Streithähne.

Auf der Straße nach Angbar

Das Abenteuer beginnt auf einer nach Angbar und in die Hügellande führenden Straße, unweit des Fürstentums Kosch. Gerade in den unsicheren Zeiten, die im Mittelreich angebrochen sind, gibt es hier immer wieder Händler, die Bedarf für erfahrene Abenteurer haben:

◆ **Einstieg 1:** Ein Vertreter des Garether Spirituosenhändlers *Siggelfing* wirbt die Helden an, eine Lieferung Alt-Angbarer Starkbiers aus Angbar in die garetische Hauptstadt zu geleiten. Die Helden sollen sich bei der Vertretung des Handelshauses in Angbar melden, kommen auf der Hinreise aber so gut voran, dass einem Abstecher nach Ufergrunden nichts im Wege steht. Helden, die dennoch sofort nach Angbar weiterreisen, bittet man, in ein oder zwei Tagen wiederzukommen, da der Handelszug noch nicht abfahrbereit ist.

◆ **Einstieg 2:** Auf einer Reise zu einem der zahlreichen ausgezeichneten und weithin gerühmten Händler Angbars können die Helden ihre Ausrüstung ergänzen, sich eine neue Waffe oder Rüstung anfertigen oder aber eine zuvor beschädigte reparieren lassen. Auch die alljährliche Warenschau (21. bis 23. Ingerimm) in Angbar ist ein guter Lockvogel.

Travias Gebot in schwerer Zeit

Seit das Reisen in der Region gefährlicher geworden ist und zunehmend Wegelagerer und Räuberbanden die Gegend heimsuchen, hat sich auch die Einstellung der sonst so gastfreundlichen Bewohner des zentralen Mittelreichs gewandelt. So weigert sich zum Beispiel am Vorabend der Begegnung mit den Zwergen der Wirt einer Wegherberge zunächst, nach Einbruch der Dunkelheit seine Tür für die Gruppe noch einmal aufzuschließen. Auch nachdem sie eingelassen wurden, bleibt das Misstrauen bestehen: Die Fremden könnten ebenso gut Söldlinge eines Räuberbarons sein.

Auch auf den Straßen trifft man Wagen mit Handelswaren meist mit Begleitschutz und einzelne Reisende nur selten an. Auch in den Dörfern entlang der Straße sind die Bewohner Fremden gegenüber vorsichtiger geworden.

Hügelzwerge in Bedrängnis

Die Begegnung mit den Zwergen findet an einem Ort etwa eine Tagesreise außerhalb der Hügellande statt, damit die Helden anschließend mit den Zwergen noch eine Weile durch einen eher unsicheren Bereich des Mittelreichs reisen. An vielen Stellen fehlen hier Steine in der Straße (von Menschen in der Umgebung als Baumaterial entwendet), auch eine provisorische 'Straßensperre' muss aus dem Weg geräumt werden (die Hinterlassenschaft einer erfolglosen Gruppe Wegelagerer vom Vortag).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Auch wenn die Wege nicht mehr so gut in Schuss sind wie noch vor einigen Jahren, kommt ihr auf der Straße gut voran. Auf den umliegenden Wiesen glänzt der Morgentau, doch dichte graue Wolken am Himmel gestatten es der Sonne nicht, den Tau zu trocknen. Ihr habt den ganzen Morgen noch keine anderen Wanderer gesehen; auch wenn dies eine der wichtigsten Verkehrsstraßen ist, scheint dieser Tage niemand gerne unterwegs zu sein. Schließlich fällt euch aber weit vorne auf der Straße ein Wagen auf, anscheinend eine Kutsche. Rund herum stehen einige Gestalten.

Beim Näherkommen entpuppt sich der Wagen als eine Kutsche, die gerade einmal anderthalb Schritt hoch ist und vor die zwei Ponys gespannt sind. Daneben stehen drei Zwerge in einfachen braunen Gewändern. Um die Angroschim herum haben sich zerlumpt wirkende Wegelagerern (Anzahl der Helden +2) drohend und mit gezogenen Waffen aufgebaut. Eine junge blonde Zwergin steht schützend vor der Kutschentür, der Anführer der Banditen redet auf sie ein. Kommen die Helden den Hügelzwergen zur Hilfe (was zu hoffen ist), können sie die gespannte Lage auf unterschiedliche Weise lösen:

◆ Die Helden schleichen zunächst näher, um die Situation in Augenschein zu nehmen oder aus dem Hinterhalt zuzuschlagen (Proben auf *Schleichen*, *Sich Verstecken*; strauchbestandene Hügel und vereinzelte Wäldchen verschaffen den Helden einen Vorteil). Sobald die Gruppe Position bezogen hat, verschärft sich die Lage: Der Anführer der Wegelagerer packt die Zwergin, um sich gewaltsam Zutritt zur Kutsche zu verschaffen. Beim (vermutlich) folgenden Kampf können die Regeln zum *Hinterhalt* zum Tragen kommen (siehe **MBK 18ff.**).
◆ Nähern sich die Helden offen, werden sie von den Wegelagerern misstrauisch beäugt: Stellen die Neuankömmlinge eine Gefahr dar, sind sie Passanten oder gar eine konkurrierende Räuberbande? Je nach Erscheinung und Auftreten der Helden machen die Wegelagerer sich kampfbereit oder fordern sie kaltschnäuzig auf, weiterzugehen und sich nicht einzumischen.
◆ Selbstverständlich können die Banditen auch mittels Magie oder bedrohlichem Auftreten verscheucht werden.

Kommt es zum Kampf, greifen auch die Zwerge zu ihren Waffen: Unter den Bündeln auf dem Dach der Kutsche sind eine Leichte Armbrust und drei Lindwurmschläger versteckt. Die Wegelagerer flüchten, sobald klar wird, dass sie zu unterliegen drohen (also wenn die Lebensenergie der meisten von ihnen auf weniger als die Hälfte gesunken ist).

Wegelagerer
Säbel: INI 10+W6 AT 11 PA 10 TP 1W6+3 DK N
Kurzbogen: INI 9+W6 FK 11 TP 1W+4
LE 25 AU 25 RS 2 KO 12 GS 8 MR 2
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Ist die Gefahr gebannt, tritt die Zwergin Pallaxa vor und bedankt sich bei der Gruppe (weitere Informationen zu den Zwergen finden Sie ab Seite 34):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die junge Zwergenfrau tritt auf euch zu. Auch Nichtzwergen fällt auf, dass sie ausgesprochen hübsch ist: Lange goldblonde Zöpfe rahmen ein freundliches Gesicht und strahlende blaugraue Augen ein. Kurz mustert sie euch, dann sagt sie lächelnd: "*Garoschem, Dorangraschim*! Vielen Dank für euer Eingreifen. So wenig Eigennutz erlebt man nur selten in diesen Tagen. Ich wage kaum zu fragen, aber könntet ihr uns noch einmal behilflich sein? Das Kutschenrad ist gebrochen. Wir könnten etwas Unterstützung gut gebrauchen."

Tatsächlich ist das hintere linke Rad gebrochen und machte das Gefährt für die Räuber zu einer willkommenen Beute. Die Kutsche hat 'Zwergenformat' und bietet zwei Angroschim auf dem Kutschbock und zwei Reisenden (Zwergen) im Inneren Platz. Zahlreiche Bündel und Päckchen sind auf das Dach geschnallt. Die Zwergin stellt sich als "Pallaxa hagaxoromagroschna Olbroschin" vor, was sie – sofern die Helden kein Rogolan beherrschen – mit "Pallaxa, vierte Tochter (Ur-Ur-Enkelin würde man bei den Menschen sagen) von Olbrosch aus der Holzapfel-Sippe" übersetzt. Die beiden Jungzwerge in ihrer Begleitung sind *Balgrim* und *Solgrim Kramsack*, ihre Vettern. Gemeinsam sind sie aus Eslamsgrund angereist, ihr Ziel ist Ufergrunden, ein Hügelzwergdorf unweit von Angbar.

Die Zwerge haben ein Ersatzrad dabei, die Kutsche muss also aufgebockt oder angehoben werden, um das Rad zu wechseln: ein Unterfangen, das die Zwerge nur mit Hilfe (so wir hoffen: der Helden) bewältigen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Wunderbar!", atmet die junge Zwergin erleichtert auf und strahlt euch aus großen blauen Augen an. "Doch, bitte, seid ja vorsichtig", fügt sie, plötzlich leiser werdend, hinzu. "In der Kutsche schläft nämlich der Ur-Ur-Großvater, und er sollte nicht geweckt werden."

Tatsächlich: Ein Blick in die Kutsche offenbart einen uralten Zwerg mit langem weißen Bart und tief zerfurchtem Gesicht, der – die Hände über dem runden Bauch gefaltet – leise vor sich hin schnarcht. Den Kampflärm scheint er gar nicht bemerkt zu haben.
Ihre Spieler sollten genau beschreiben, wie sie bei dem Radwechsel vorgehen wollen. Quittieren Sie jede zu hastige Bewegung mit einem unruhigen Schnarcher des alten Olbrosch Holzapfel. Es ist möglich, die Kutsche anzuheben (KK-Probe +12; bis zu drei Helden können gemeinsam anpacken und den Aufschlag teilen). Werden vorher einige der Pakete (behutsam!) vom Dach geholt, sinkt der Probenaufschlag auf +9. Das Rad auszuwechseln ist mit etwas Geschick keine große Sache, jedoch muss die Kutsche derweil aufgebockt bleiben.
Sollte Olbrosch in der Kutsche aufwachen, braucht Pallaxa eine Weile, um den alten Zwerg wieder zu beruhigen, bevor die Reparatur fortgesetzt werden kann. Die jüngeren Zwerge legen sichtlich sehr viel Wert darauf, den Alten möglichst wenig zu belästigen.
Pallaxa packt bei der Reparatur mit an und ist dabei sehr geschickt, während ihre Vettern mit großen Augen daneben stehen, die Zügel der Ponys halten und jedes Mal zusammenzucken, wenn den Helden ein Ausrutscher unterläuft.

Die Einladung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Geschafft! Die Kutsche steht wieder mit allen vier Rädern auf der Straße, und der alte Zwerg im Inneren schnarcht immer noch selig vor sich hin. Pallaxa atmet erleichtert auf und schenkt euch ein warmes Lächeln: "Ihr wart uns wirklich eine große Hilfe. Leider kann ich euch nicht mit Gold oder Silber entlohnen, aber vielleicht wollt ihr uns ja begleiten? Wir sind auf dem Weg zur Geburtstagsfeier des ehrwürdigen Pargolax Holzapfel, des Bruders meines Ur-Ur-Großvaters, welcher seinen Vierhundertundvierundvierzigsten feiert. Ihr seid herzlich willkommen, es gibt gute Hügelzwergenküche und soviel Gebrautes, bis ihr euren Namen nicht mehr wisst."

Was für eine Aussicht für eine erschöpfte Heldengruppe, es sich bei vorzüglichem Essen und Trinken gut gehen zu lassen! Nehmen die Helden die Einladung an, setzen sich die Zwillinge Salgrim und Bolgrim auf den Kutschbock, während Pallaxa behutsam in die Kutsche zu ihrem Ur-Ur-Großvater steigt. Wenn man einander während der Reise besser kennen lernt, wird immer deutlicher, dass Pallaxa die Wortführerin dieser Reisegruppe ist. Ihre Vettern hören (meist) auf die ältere Verwandte. Den uralten Olbrosch, der von der langen Reise sehr erschöpft ist und die meiste Zeit des Tags schlafend verbringt und auch bei Übernachtungen sehr zeitig zu Bett geht, behandeln alle mit größtem Respekt.
Gerade die freundliche und stets gut gelaunte Pallaxa sollte den Helden ans Herz wachsen, während die Zwillinge Salgrim und Bolgrim Fremden gegenüber anfänglich eher misstrauisch sind – immerhin betrachten sie sich als Beschützer Pallaxas. Wenn möglich können Sie die Zwerge noch vor dem Erreichen der Hügellande in einer Menschentaverne darstellen – wo alles für sie zu groß ist. Achten Sie bei der Anreise darauf, den Bruderzwist – den eigentlichen Grund für die Anreise der Zwerge nach Ufergrunden – noch nicht zu erwähnen.

Die Wachposten

Seit einigen Jahren werden die Grenzen der Hügellande Tag und Nacht von Wachposten des Hochkönigs der Zwerge, *Albrax Sohn des Agam*, bewacht. Albrax will sicherstellen, dass kein Feind seinen Fuß in diese friedliche Gegend setzt.
Wenn die Reisenden sich der Grenze nähern, erspähen sie schon von weitem einen Posten am Straßenrand.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Abseits der Straße bietet sich euch ein seltsamer Anblick: Gleich neben einem Mast mit Wappenschild, der einen schwarzen Amboss und gekreuzte schwarze Hämmer vor goldener Flamme auf Rot zeigt, sitzen zwei gerüstete kleine Krieger auf Schemeln. Beide tragen Kettenhemd, Helm und Wappenrock. Auf einem Fass zwischen ihnen haben sie wohl gerade Würfel gespielt, doch nun steht der Linke auf und greift nach seiner Axt. Der andere legt locker die Hand auf eine schwere schussbereite Armbrust in seinem Schoß und lehnt sich etwas zurück.

Das Wappen ist das des Hochkönigs Albrax, auch die Zwergenkrieger tragen die dem Angrosch heiligen Farben. Seit kurzem verstärken derartige Wegposten die Patrouillen. Ihre Aufgabe ist es, Reisende, die in die Hügellande wollen, zu überprüfen und mittels weithin hörbaren Signalhörnern Alarm zu geben, wenn Gefahr droht. Im Namen des *Angarok Rogmarok* (Hochkönig) fragt man die Helden nach ihrem Begehr – und auch wenn sie nur zu zweit diesen Posten bemannen, sind die Angroschim nicht zu Späßen aufgelegt. Sollten die Helden allesamt eher zweifelhafte Gesellen sein, lässt man sie nur aufgrund der Fürsprache Pallaxas passieren.
Tatsächlich ist diese Kette von Wachposten nicht so effektiv und lückenlos, wie es nötig wäre, um die Hügellande komplett abzuriegeln. Dennoch zeigt sie Wirkung und sorgt weitestgehend für die Sicherheit der Region – wie die Helden bei der Einreise auch feststellen werden.

Die Hügellande

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Munter marschiert ihr auf der Straße weiter. Neben euch ziehen die Zwergenponys unermüdlich die hoch beladene Kutsche, ihre Hufe klappern lustig auf dem Pflaster. Die Sonne lugt nun ebenfalls hinter den Wolken hervor und lässt das Umland mit einem Mal in sattem Grün erstrahlen: Weite Wiesen, sanfte Hügel und schattige Wäldchen säumen die Straße, ganz so wie ein Bild aus alten, besseren Zeiten.
Hinter einer Wegbiegung glitzert es blau auf: der Angbarer See. Ein mit zahlreichen Fässern beladener Karren kommt euch entgegen, freundlich grüßt ein beleibter Zwerg vom Kutschbock herab.

Schildern Sie der Gruppe eine Idylle, die sie schon lange nicht mehr erlebt haben und die im deutlichen Kontrast zu der Welt um die Hügellande herum steht: eine friedliche Landschaft, freundliche und zuvorkommende Menschen und Zwerge, keine Spuren von Krieg und Verfall.
Den Helden darf es ruhig so erscheinen, als könnten sie erstmals nach langer Zeit wieder aufatmen. Das Umland von Angbar ist tatsächlich eine Insel der Ruhe: Keine Räuberbanden stören hier den Frieden. (Weitere Informationen zu der Grafschaft Hügellande finden Sie in **AK 104**.)

Ufergrunden

Im Idealfall erreichen die Helden das Dorf der Hügelzwerge unweit von Angbar am Morgen des Geburtstags.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr passiert Felder und Äcker, auf denen Gerste und Obstbäume in voller Pracht stehen. Einige Kühe kommen euch entgegen; zwei zwergische Bauern, die den trägen Tieren gerade einmal bis zur Schulter reichen, treiben das Vieh vor sich her.
Die Kutsche rollt jetzt auf einen holprigen Pfad und macht dabei einen kleinen Satz. Ein dumpfes Brummeln ist von drinnen zu hören, dann lugt Pallaxas hübsches Gesicht heraus: "Was ist geschehen, sind wir da?"
Tatsächlich erspäht ihr nun zahlreiche dünne Rauchfahnen, die zwischen den üppigen grünen Hügeln aufsteigen. Hinter einer Wegbiegung fallen euch die ersten Behausungen ins Auge: kleine Türen und Fenster in den Hügeln, ein rauchender Kamin obenauf und ein kleiner Garten davor. Niedrige, sorgfältig bemalte Holzzäune grenzen an die Straße, dahinter liegen liebevoll gepflegte Beete mit Kräutern oder Blumen. Ein langbärtiger Zwerg sitzt, eine Pfeife schmauchend, vor seinem Haus und nickt euch im Vorbeigehen freundlich zu.

Das Dorf

Die Kutsche steuert auf den Dorfkern zu, so dass die Helden auf ihrem Weg mehr von Ufergrunden sehen: Das Dorf liegt direkt östlich von Angbar am See, auf dem fischende Zwerge unterwegs sind. Ufergrunden hat insgesamt gut 120 Einwohner, die sich auf etwa 20 Hügelhäuser verteilen. Diese gruppieren sich wiederum halbkreisförmig um eine große Festwiese am Seeufer und wären in der umliegenden Hügellandschaft eigentlich gut verborgen – wären da nicht die rauchenden Kamine, kleinen Vorgärten und sorgsam mit Kies ausgestreuten Wege. Dazwischen wachsen Buchen und sogar Apfelbäume; letztere rund um die Festwiese, die den nicht vorhandenen Marktplatz des Dorfs ersetzt.
Abgesehen von den Hügelhäusern (in deren angeschlossenen Werkstätten die Bewohner zumeist auch ihrem Tagwerk nachgehen), verfügt der Ort über nur wenige weitere Gebäude: Eine Schänke unweit der Festwiese (die allerdings während der gesamten Feier geschlossen ist) und eine Windmühle auf einem Hügel außerhalb des Dorfs sind die markantesten.
(Weitere Informationen zu Dörfern und Behausungen der Hügelzwerge finden Sie in **AK 61**.)

Die Vorbereitungen

Wenn die Helden und ihre zwergischen Reisegefährten das Dorf erreichen, sind die Festvorbereitungen auf der großen Wiese am Seeufer noch in vollem Gange.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mehrere lange Tische und Bänke wurden auf der Wiese aufgestellt und lassen in der Mitte für Tanzende Platz. In den Bäumen hängen bunte Lampions. Zwerge, alte wie junge, schaffen Kisten heran, decken liebevoll die Tische mit Blumen, Geschirr und Kerzenständern. Ein langer Tisch dient als Bierausschank, kräftige Zwerge schaffen Fass um Fass heran und stellen zahllose Bierkrüge bereit, die von anderen Angroschim noch ein letztes Mal ausgewischt werden.

Pallaxa ermuntert die Helden, schon einmal zum Haus von Fenagra Holzapfel vorzugehen, während sie behutsam den alten Olbrosch weckt.

Bei Fenagra Holzapfel

Das gesuchte Haus ist schnell gefunden: ein mit Gras bewachsener, flacher Hügel, aus dem zwei qualmende Kamine ragen. Zum Weg hin entdeckt die Helden eine grüne Holztür. Davor liegt ein gepflegter kleiner Vorgarten mit roten Blumen, eingerahmt von einem ebenfalls grün bemalten Zaun. Eine Schnur neben der Tür dient als Klingel. Da hören die Helden auch schon Pallaxa, die ihnen nun doch ohne Olbrosch gefolgt ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr begutachtet noch die sorgsam gezogenen Blumen im Vorgarten, als die Tür aufschwingt und eine Zwergin im besten Alter heraustritt. Erstaunt blickt sie euch an, dann hellt sich ihr Gesicht auf: "Pallaxa, bei Väterchen Angrosch, du bist ja groß geworden! Und das in gerade mal fünf Jahren!"
Herzlich umarmen sich die beiden Frauen.

Pallaxa stellt die Helden der Urenkelin ihres Ur-Ur-Großonkels vor, Fenagra Holzapfel (eine genauere Beschreibung Fenagras finden Sie auf Seite 35). Diese begrüßt die Großlinge, während Salgrim und Bolgrim mit Olbrosch nahen: Der uralte Zwerg setzt langsam einen Fuß vor den anderen und muss dabei gestützt werden. Fenagra eilt Olbrosch entgegen und begrüßt ihn mit offenkundigem Respekt.
Der Greis scheint die Jüngere kaum wahrzunehmen, anscheinend muss er sich erst einmal von der langen Reise erholen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Fenagra winkt euch herein und deutet dabei zur Decke: "Gebt gut Acht, dass sich ja niemand den Kopf anschlägt."
Behutsam duckt ihr euch unter den nicht einmal acht Spann hohen Türdurchgang hindurch und steht nun in einer kleinen, kreisrunden Kammer, die halb in die Erde hinein gebaut wurde. Ihr entdeckt Kleiderhaken mit Mänteln, einen kleinen Spiegel und eine Kommode. Rechter Hand führt ein weiterer Durchgang in einen großzügigen, gemütlich eingerichteten Wohnraum mit Sitzgelegenheiten und einem großen Kamin.

Das Hügelhaus besteht aus mehreren Kammern, alle direkt in die Erde hineingebaut. Auf die Diele folgt der Wohnraum, daran schließt sich eine Küche an. Weiter im Inneren des Hügels liegen ein Baderaum, Schlaf- und Gästezimmer. Fast alle Räume haben kleine Fenster, durch die Licht in das heimelige Hügelhaus fällt.
Während der müde Olbrosch in ein Gästezimmer gebracht wird, eilt Fenagras Ehemann *Cugolo Holzapfel* aus der Küche herbei. Er trägt eine fleckige Schürze, die sich über seinem roten Bart wölbt, und grüßt die Helden mit mehligen Händen. Dann wird eine 'kleine' (sehr üppige) Mahlzeit aufgefahren: frisches helles Brot, Mettwurst und Ziegenkäse, dazu Milch oder Bier.

Die Festvorbereitungen sind fast abgeschlossen und man erwartet in Kürze die ersten Gäste. Fenagra, die das Fest in Pargolax' Namen ausrichtet und organisiert, erzählt von den tage- und wochenlangen Vorbereitungen. Ein gutes Dutzend Köche sind seit Stunden damit beschäftigt, die Mahlzeiten zuzubereiten. Ihre und Pallaxas Blicke kreuzen sich bisweilen – aufmerksamen Helden entgeht nicht, dass die beiden Zwerginnen trotz der Wiedersehensfreude unruhig wirken.

Die Helden werden in einem der Gästezimmer (eine gemütliche Wohnhöhle etwas tiefer im Hügel) einquartiert, wo sie auch ihre Waffen und Ausrüstung ablegen können. Keiner von ihnen passt in eine der auf zwergische Verhältnisse zugeschnittenen Schlafnischen, ihre Gastgeberin kann aber mit weichen Decken und Kissen abhelfen.

Wenn die Helden sich im Dorf umsehen oder auf die Festwiese gehen, zieht man sie schon bald zu den Festvorbereitungen, zum Beispiel beim Aufhängen von Lampions, hinzu: "Ihr ragt doch ohnehin schon so weit über den Erdboden hinauf, Gigrim, ihr braucht ja nicht mal eine Leiter dazu."

Menschen unter Zwergen

Die Helden (vermutlich überwiegend hochgewachsene Menschen) muss sich im Hügeldorf unter Bedingungen zurechtfinden, die auf Zwergenbedürfnisse ausgelegt sind. Die Decke der Räumlichkeiten ist fast überall neun Spann hoch (Türen und Durchgänge sogar etwas weniger als acht Spann), Kronleuchter, Werkzeuge, Musikinstrumente, Vorräte, Töpfe und Pfannen hängen unter der Decke. Auch Stühle, Bänke und Tische sind nicht für Menschen gebaut worden. Helden mit *Raumangst* wer- den es sich wohl zweimal überlegen, ob sie nicht lieber im Freien übernachten.

Auch der Umgang mit zwergischen Gebrauchsgegenständen fällt nicht gerade leicht. Zum Glück sind zwergische Bierkrüge deutlich größer als die der Menschen. Vermitteln Sie Ihren Helden stets das Gefühl, sie selbst seien zu groß, und nicht, dass alles um sie herum zu klein ist.

Ein Fest, an das man sich noch lange erinnern wird

In diesem Kapitel finden Sie eine Übersicht über den Ablauf der Feier sowie eine Reihe typischer Szenen, die Sie im Verlauf einbringen können. Der darauf folgende Abschnitt, **Der Bruderzwist** (siehe Seite 30) befasst sich mit dem Streit der beiden Brüder und Möglichkeiten zur Beendigung desselben durch die Helden.

Die Kapitel folgen nicht chronologisch aufeinander, sondern werden gleichzeitig benötigt, um den Ablauf des Geburtstags ausgestalten zu können. Überdies sei Ihnen die folgende Zeitleiste anempfohlen.

Die Gäste

Für die große Feier sind nahe und ferne Verwandte aus dem ganzen Kosch angereist – mancher aus Angbar selbst, dem bergigen Wengenholm, dem Ferdoker Land und einige wenige gar von den Nordmarken jenseits der Koschberge. Nur aus Garetien und Darpatien reist dieser Tage kaum jemand an: Zu unsicher ist das Reisen in diesen Gegenden geworden.

Nicht wenige Zwerge treffen (in der Hoffnung auf freies Essen und Trinken) uneingeladen ein. Aus diesem Grund wurde von vorneherein eine erheblich größere Esserzahl einkalkuliert. Insgesamt feiern an diesem Tag nahezu 200 Zwerge Pargolax' Geburtstag. Ein jeder ist festlich gekleidet (aber auch unter Berücksichtigung von Bequemlichkeit und sich möglicherweise im Lauf des Tages weitenden Bäuchen), vor allem wird auf gepflegte Bärte und Zöpfe großen Wert gelegt.

Die meisten Anwesenden gehören der Holzapfel-Sippe an, ihren mehr oder weniger entfernten Verwandten oder aber wohnen wie diese in Ufergrunden: Hierbei fallen noch Sippennamen wie *Magermehl*, *Fasskorken* und *Pfannenstiel*.

Damit Sie und die Helden (auch während der späteren Nachforschungen) die Übersicht über die Sippe der Holzapfels und ihre Verwandtschaftsbeziehungen behalten, finden Sie auf Seite 35 einen Stammbaum. Dieser könnte auch als edle Schnitzerei an der Wand eines Hügelzwerghauses hängen oder auf der Feier herumgereicht werden (etwa, um zu klären, wen die kleine Aromi Holzapfel damals eigentlich geheiratet hat und wie viele Kinder sie hatte).

Auf Pargolax' Seite sind alle (noch lebenden) Familienmitglieder anwesend, auf Olbroschs Seite außer Pallaxa und ihren Vettern Salgrim und Bolgrim noch *Gandrima Holzapfel* und ihre Söhne *Nimal* und *Nurox*.

Weitere Informationen zu den Anwesenden finden Sie ab Seite 34.

Der Ablauf des Fests

Geburtstage haben unter den Angroschim bei weitem nicht denselben Stellenwert wie bei anderen Völkern – dafür geschehen sie ganz einfach viel zu häufig im Laufe eines Zwergenlebens. Ein derart bedeutender Anlass jedoch wie der 444. Geburtstag wird ganz besonders ausgelassen gefeiert. Eine Feier der Hügelzwerge besteht natürlich vor allem aus zwei Dingen: sehr viel Essen und noch mehr Getränken.

◆ **11. Stunde:** offizieller Beginn der Feierlichkeiten. Fenagra Holzapfel ist schon deutlich früher auf der Festwiese und begrüßt die ersten hungrigen Gäste mit Bier und Brot. Auf dem Geschenketisch sammeln sich die ersten Pakete.

◆ **13. Stunde:** Die letzten Gäste treffen ein und haben es vor allem auf die erste 'richtige' Mahlzeit abgesehen: Kohlsuppe mit Knoblauchsikrami, danach Angbarer Pfefferfischpfanne mit Gemüse und echten Bornlandkartoffeln.

Zu diesem Zeitpunkt findet das erste Zusammentreffen von Olbrosch und Pargolax statt (siehe **Die Brüder**, S. 30). Danach hält Fenagra eine kurze Begrüßungsrede, und Pallaxa kann den Helden vom Bruderzwist berichten.

◆ **15. Stunde:** Nach dem großen Schmaus wird zum Tanz aufgespielt. Zwischenzeitlich kehrt Ruhe auf der Wiese ein, manch einer geht kurz nach Hause, um sich bequemere (also weiter geschnittene) Kleidung anzuziehen. Kleine Kinder schickt man kurz ins Bett, damit sie später länger aufbleiben können.

◆ **17. Stunde:** Es gibt Tee mit Honigkuchen, Waffeln mit Butter oder Fruchtgelee, und der ein oder andere Zwerg schmaucht ein Pfeifchen. Dann wird erneut zum Tanz aufgespielt. Spätestens jetzt sollten die Helden den entscheidenden Hinweis auf den Grund des Bruderzwists erhalten haben und in Richtung Angbar aufbrechen, um Margrima Buttermond zu finden.

◆ **20. bis 22. Stunde:** das große Festmahl (Biersuppe mit Weizensemmeln zur Vorspeise, als Hauptgang Rehrücken mit Koschklößen, Hopfengemüse und Pilzsoße sowie Quarkspeise mit Erdbeeren als Nachspeise). Die Helden begleiten Margrima zurück nach Ufergrunden und versöhnen die Brüder miteinander. Es folgt der festliche Ausklang mit Musik, Bier und Tanz bis tief in die Nacht.

◆ **2. Stunde:** Die ersten satten und müden Gäste gehen nach Hause. Ein später Imbiss (Schwarzbrot und Schmalz, dazu Ziegenkäse) wird gereicht.

Zum Umgang mit den Meisterpersonen

Diese Veranstaltung mit ihren zahlreichen Gästen verlangt eine Menge Organisation vom Spielleiter. Lassen Sie den Großteil der Interaktion über wenige ausgewählte Personen laufen. Hier bieten sich vor allem Pallaxa und die Ausrichterin der Feier, Fenagra Holzapfel, an. Im Anhang werden Äußeres, Hintergrund und Darstellungstipps für die wichtigsten Personen bereit gestellt; es empfiehlt sich aber, auch für andere Anwesende, mit denen die Helden zusammentreffen können, Stichpunkte zu deren Eigenheiten und ihrer Darstellung zu notieren.

Zechen ...

Auf Musik und Tanz mag man ja noch verzichten können, im Notfall kommt eine Feier der Zwerge auch ohne Essen aus, aber das Bier muss immerzu und in Strömen fließen, ansonsten befindet man sich nicht auf einer echten Zwergenfeier. Ausgeschenkt wird vor allem das *Alt-Angbarer Starkbier*, daneben auch das ungleich stärkere und berauschendere *Zwergenbock*, das ebenfalls in Angbar gebraut wird. Ein unbedarfter Zecher (TaW in *Zechen* unter 7) sollte sich vor allem bei dem Bock lieber zurückhalten. Einen betrunkenen Zwerg werden die Helden dagegen den ganzen Tag über vergeblich suchen.

Aufregung herrscht, als ein paar Zwerge aus der Grafschaft Ferdok drei eigene Fässer Ferdoker Biers anstechen: Zwar ist der Ausschank des Ferdoker nur innerhalb der Mauern Angbars

tatsächlich (und per Zunftordnung) verboten, dennoch regen sich einige der ansässigen Zwerge über das 'lasche Gebräu' auf, was schließlich in einem handfesten Streit gipfelt, der geschlichtet werden will. Spätestens aber, wenn das erste Fass zu Bruch geht und das gute Bier im Boden versickert, siegt wieder die Vernunft: Nun geht man mit ernster Miene daran, die beiden Sorten ausgiebig zu testen und miteinander zu vergleichen.
Auch der rotnasige *Argax Fasskorken* stammt aus einer Sippe von Brauern und Winzern und hat mehrere Kisten erlesenen *Angbarer Ambrosias* mitgebracht. Argax kennt jede einzelne Weinflasche genau und erinnert sich an Traubengüte und Sonnenreichtum des jeweiligen Jahres bis ins Detail.

... und Schmausen

Da es sich bei den Feiernden um Hügelzwerge handelt, stehen natürlich erlesene Gaumenfreuden auf der Speisekarte. Neben mehreren Hauptmahlzeiten und kleineren Happen zwischendurch ist auch sonst jederzeit etwas Essbares zu bekommen. Bei den in den Augen der Helden üppigen Speisen sollte sie stets ein Zwerg darauf hinweisen, dass es sich eher um eine kleinere Mahlzeit handelt: Der eigentliche Festschmaus wird abends gereicht. Den gesunden Appetit der Großlinge nimmt man dennoch mit Freude zur Kenntnis. Zwischen den Mahlzeiten stehen Weißbrot, Käse und Obst bereit.
So manche zwergische Spezialität ist für menschliche Mägen leider nicht verträglich. Niemand hält die Gruppe davon ab, alles zu kosten; stark mineralhaltige Würzpilze wie Quecksilberkruste und Nickeling aber sind für Menschen giftig (Gift der Stufe 1; 1W6 SP und leichte Magenverstimmung, solange es bei kleineren Mengen bleibt).
Zwergisches Essen ist meist sehr salzig oder sehr scharf gewürzt – natürlich auch, um den Durst anzuregen. (Weitere Informationen zu zwergischer Kochkunst finden Sie in **AK 67**.)

Das Sippenoberhaupt

Nachdem Pargolax seinen Platz an der Tafel eingenommen hat (siehe **Die Brüder**, S. 30), wird er meist von Fenagra oder ihrem Bruder Karax umsorgt: Die beiden kümmern sich darum, dass der uralte Patriarch immer einen vollen Krug vor sich stehen hat und zu essen erhält.
Zwischen den Mahlzeiten kommen die Gäste herbei, um Pargolax zu gratulieren, ihn um Rat zu bitten (siehe unten) oder zumindest einmal mit ihm anzustoßen. Vor allem Karax achtet darauf, dass niemand den Zwerg zu lange stört, und schickt allzu eifrige Bittsteller oder Gratulanten fort. Auch störende Kinder und allzu ausgelassene Tanzpaare werden von ihm auf Abstand gehalten.
Ein Nicken und einige heiser vorgebrachte Dankesworte sind das Äußerste, was ein Gratulant als Reaktion von Pargolax erwarten kann. Besonders gerne hören die Zwerge ein würdig vorgebrachtes "Fortombla hortomosch" ("Friede und Wohlstand") oder ein warmherziges "Hoscha reworim" ("In 100 Jahren werden wir uns wiedersehen"). Nur gelegentlich erhebt sich Pargolax, um einen anderen alten Zwerg oder ein besonders geschätztes Familienmitglied auch zu umarmen.
Bestimmen Sie selbst (anhand des Auftretens der Gruppe), wie Pargolax eventuelle Gratulationsworte der Helden würdigt.

Musik und Tanz

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Gerade habt ihr euch etwas zurücklehnen wollen, damit sich das gute Essen gemeinsam mit dem reichlich genossenen Bier etwas setzen kann, als ein furchtbares Jaulen an eure Ohren dringt. Alarmiert blickt ihr euch um, doch niemand der Anwesenden scheint beunruhigt zu sein.
Eure Blicke wandern zur Tanzfläche, an dessen Rand eine Hand voll Zwerge allerlei Instrumente zur Hand genommen haben. Einer trägt einen seltsamen Sack mit daran befestigten Holzpfeifen unter dem Arm, dem er mit Begeisterung grässlich quietschende Pfeiftöne entlockt. Schon bald schließen sich auch die anderen Musikanten mit ihren Fideln, Trompeten, Schellen und Triangeln an.

Echte Musikanten sind bei den Angroschim nicht sehr häufig, und auf einer Feier wie dieser zieht man es vor, im Familienkreis zu musizieren. Jeder, der Lust hat und sich berufen fühlt, kann mit den anderen aufspielen.
Was den Zwergen dabei an Talent fehlt, machen sie mit umso mehr Begeisterung wieder wett – für allzu sensible Heldenohren mag das improvisierte Orchester aus Flöten, Fiedeln, Quetschbeutel und Pfeifenbalg aber durchaus zu einer Tortur werden. Natürlich fordert man auch die Helden an diesem Tag auf, mit den Angroschim gemeinsam zu musizieren.
Auf das Tanzen versteht man sich besser: Ausgelassene Reigen wechseln dabei mit fröhlichen Schreittänzen ab (letztere sind ruhiger und deshalb vor allem direkt nach den Mahlzeiten und bei den Älteren beliebt). Echte Partnertänze sind selten, da nur ein Viertel der Anwesenden Frauen sind – deswegen herrscht Damenwahl vor, und manch ein Angroscho bleibt mit gebrochenem Herzen am Rande der Tanzfläche zurück, wenn seine Angebetete ihn nicht erwählt. Rein männliche Tanzpaarungen sind nicht selten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein verhaltenes Räuspern hinter dir erregt deine Aufmerksamkeit. Als du dich umwendest, siehst du dich einem würdevollen Angroscho in den besten Jahren gegenüber, der sich noch einmal den gepflegten Schnurrbart zwirbelt und leicht verbeugt: "Werte Dame, darf ich um den nächsten Tanz bitten?"

Gerade weibliche Helden werden von Zwergen zum Tanz aufgefordert – mit einer zwei Köpfe kleineren Person eine interessante Herausforderung, zumindest aber ein drolliger Anblick.

Die Weisheit des Alters

Berücksichtigen Sie das hohe Alter mancher der hier anwesenden Zwerge: Nicht wenige haben die letzten 200 Jahre erlebt und können davon berichten (wenn auch die meisten kaum einmal aus den Hügellanden herausgekommen sind). Ein derart hohes Alter wie das der beiden Brüder ist aber selbst unter Zwergen ungewöhnlich: Pargolax gar wurde noch zu Rohals Zeiten geboren, die Schlacht von Hochkönig Ambros gegen den Schwarzmagier Zulipan im Jahre 608 BF etwa hat er als Junge noch miterlebt. Bei den Zwergen gilt die Weisheit des Alters alles. Viele Anwesende bitten Pargolax um Ratschläge und Schiedssprüche in Streitfragen. Seine mit schleppender Stimme vorgebrachten Antworten und Anweisungen (und seien sie auch noch so kryptisch) nimmt man äußerst ernst. Einige Beispiele:

◆ Zu zwei Brüdern, die sich darum streiten, wer von ihnen die Werkstatt des Vaters übernehmen darf: "Der Ältere von euch soll die Werkstatt erhalten, dort aber alle Kinder und Enkel des Jüngeren als Lehrlinge aufnehmen und ausbilden."
◆ Zu zwei Zwergen, die einen Nachbarschaftsstreit pflegen: "Begrabt einen Apfelkern auf der Grenze. Wenn ihr die ersten Früchte erntet, teilt die Äpfel miteinander, und euer Streit wird vergessen sein."

◆ Zu einem Vater, dessen Tochter vorschnell heiraten möchte: "Bitte deine Tochter, zunächst ihr Ehebett zu schreinern. Wenn sie dabei Sorgfalt zeigt, weißt du, dass sie bereit ist, sich einen Mann zu wählen."

Weitere Ereignisse

Im Folgenden finden Sie weitere kleine Szenen, die Sie während des Festes einstreuen können, um das Hügelzwergendorf zu beleben und die Eigenarten seiner Bewohner herauszustellen.

◆ **Der Kiepenkerl:** Die Helden sind nicht die einzigen 'Großlinge', die sich an diesem Tag in Ufergrunden aufhalten: *Vito*, ein wandernder Krämer (die im Kosch wegen ihrer unverwechselbaren Kiepe eben 'Kiepenkerle' genannt werden), wird kurzerhand auf die Feier eingeladen. Der Hausierer lässt es sich bei Bier und deftigen Mahlzeiten gut gehen und bietet zwischenzeitlich seine Waren an (Rasiermesser, Scheren, Messer etc.). Der weit gereiste Vito kennt die Gegend wie seine Westentasche, handelt sowohl mit Menschen als auch Angroschim und preist 'seinen' Kosch gerne als das letzte ruhige Fleckchen auf Deren, "wo Mensch und Zwerg noch ihren Verstand beisammen haben und sich nicht ständig die Köppe einhauen wollen".

◆ **Der Heimstein:** Jede Hügelzwergsippe besitzt einen Heimstein. Mit dem schwach glimmenden Halbedelstein (der regeltechnisch ohne besondere Kräfte ist) verbindet die Zwerge ein liebevoll-kumpelhaftes Band. Der Heimstein der Holzapfels ist festlich mit Bändern und Blumen geschmückt und erhält einen Ehrenplatz an der Tafel. Gelegentlich kommt ein Zwerg hinzu, um auf sein Wohl zu trinken oder sich behutsam nach seinem Befinden zu erkundigen: "Hast du's auch bequem?" – "Kannst du gut sehen?" – "Brauchst du sonst noch was?"

◆ **Eine Blumenvase:** Unter den liebevoll hergerichteten Dekorationen auf den Festtischen steht ein Strauß bunter Wiesenblumen in einem dunkel angelaufenen Gefäß, das eher einer Urne gleicht als einer Vase. Verschlungene Zeichen wurden in das in allen Farben glänzenden Metall eingelassen. Eine *Magiekunde*-Probe +3 offenbart, dass es sich bei dem glänzenden Metall um *Mindorium* handelt, eines der fünf magischen Metalle, das gerne zur Bannung von Dämonen und Geistern verwendet wird. Die Symbole sind tatsächlich Bann- und Schutzsymbole, wie man sie auf Banngefäßen finden kann. Die 'Vase' befindet sich schon seit Jahrhunderten im Besitz der Zwerge, seit sie irgendein Zwerg einst auf dem Feld fand. Obwohl ein Magier oder Geweihter weiß, dass das Banngefäß in Akademie oder Tempel besser aufgehoben wäre, möchten die Zwerge sich nur ungern von der hübschen, dekorativen 'Vase' trennen.

◆ **Zahlreiche Verehrer:** Die hübsche Pallaxa – angetan mit einem festlichen, üppig bestickten Kleid und sorgsam geflochtenen Zöpfen – erregt schon bald die Aufmerksamkeit der anwesenden zwergischen Junggesellen und bedarf dringend der Hilfe der Helden. Unruhig blickt die junge Angroschna von zahlreichen Blumensträußen und kleinen Präsenten in ihrem Arm zu mehr als einem Dutzend Zwergenmänner, die sie umringen. Als Pallaxa die Helden entdeckt, wirft sie ihnen einen herzerweichend verzweifelten Blick zu. Die junge Zwergin hat kaum Erfahrung mit Männern und fühlt sich von den eifrigen Verehrern überrumpelt, die sich von ihrer besten Seite zeigen, stolz ihre gepflegten Bärte präsentieren und die Angroschna mit kleinen Geschenken und Schmeicheleien überhäufen.
Unter den Kavalieren befinden sich sowohl junge als auch ältere Zwerge, ehrliche Romantiker genauso wie Pragmatiker, die wissen, dass Pallaxa Olbroschs Erbin ist. Auch Fenagras Söhne, der junge Balwin und sein älterer Bruder Himbor, werben um die Zwergin.
Greifen die Helden nicht ein, bittet Pallaxa, sie vor den Kavalieren zu retten oder (bevorzugt eine Frau) ihr bei der 'Auswahl' zu helfen: Soll sie eher einen jungen Zwerg erhören, der ihr schöne Geschenke macht und mit kleinen Gedichten um sie wirbt, oder aber einen etwas älteren Handwerksmeister, der bereits eine florierende eigene Werkstatt besitzt? Pallaxas verzweifelte Situation kann auch ein Hinweis auf das Zerwürfnis der beiden Brüder sein. So können die Helden beobachten, wie der jüngere, künstlerisch veranlagte Balwin und der ältere, pragmatischere Himbor sich erbittert darum streiten, wer als nächstes mit Pallaxa tanzen darf oder wem das Lächeln von eben wohl gegolten hat.

◆ **Die gute, alte Zeit:** Mehrere über 200 Jahre alte Zwerge und Zwerginnen sitzen beieinander, schmauchen Pfeife und kippen Bierkrug nach Bierkrug. Schon bald wird man melancholisch, betrachtet kopfschüttelnd die ausgelassen feiernde 'Jugend' (die 50- bis 100-jährigen) und beklagt sich, dass "früher doch alles besser war". Mehr als einmal wird auch die 'kürzlich' erlittene Schande über den Verlust der Hallen von Koschim bitter beklagt – ein Ereignis, das schon vor rund 100 Jahren stattfand (siehe **AK 22**).

◆ **Erbschleicher:** Nahe und ferne Verwandte übertreffen sich mit Geschenken und schmeichelnden Worten an den Familienpatriarchen – immer in der Hoffnung, im Testament des uralten Zwergs noch berücksichtigt zu werden.

◆ **Junggesellen und Ehemänner:** Die verheirateten Zwergenmänner schwärmen von ihren Frauen (oder beschweren sich über deren Zänkischkeit), während die Unverheirateten neidisch (oder erleichtert) danebensitzen.

◆ **Vierlinge:** Zwillinge sind keine Seltenheit unter den Zwergen, und auch Vierlinge kommen gelegentlich vor. Eine Gruppe von vier gleich aussehenden Jungs kann ihre Eltern ganz schön auf Trab halten.

◆ **Zwergenkinder:** Nachwuchs ist bei den Zwergen allgemein nicht sehr häufig, die Geburt einer Tochter noch außergewöhnlicher. Zwergenkinder werden deshalb sehr geschätzt und behütet, genießen aber auch mehr Freiheiten als Menschenkinder.
Einmal sollten die Helden zwei befreundete Jungzwerge beobachten, die die Länge ihrer Bärte vergleichen und bange darauf hoffen, dass diese bis zu ihrer Feuertaufe auch die erforderliche Länge erreicht haben werden.

Der Bruderzwist

Einer ausgelassenen Feier scheint eigentlich nichts im Weg zu stehen. Doch als die Helden das Zusammentreffen der Brüder Pargolax und Olbrosch miterleben, wird sich das ändern und die allgemeine Festtagsstimmung drücken. Vor dem Hintergrund der Feier (siehe **Ein Fest, an das ...**, S. 27) können Sie die nun folgenden Informationen dazu verwenden, um die Helden mit dem Zerwürfnis der Brüder zu konfrontieren.

Die Brüder

Um die 13. Stunde herum treffen die letzten Gäste ein. Zu dieser Zeit geleitet Pallaxa auch den uralten Olbrosch hinaus auf die Festwiese. Beide tragen nun festliche Kleidung. Viele Verwandte begrüßen sie, vor allem Olbrosch wird respektvoll willkommen geheißen.

Kurz darauf gesellt sich endlich das Geburtstagskind selbst, Pargolax Holzapfel, zu seinen inzwischen vollzählig versammelten Gästen. Die Familien der beiden Brüder haben dieses Zusammentreffen natürlich geplant und hoffen, dass die beiden sich heute endlich wieder versöhnen – doch ganz so leicht wird das nicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nun sind alle Tische besetzt, alte und junge Zwerge sitzen lachend und scherzend beisammen, jeder hat einen vollen Krug schäumenden Biers vor sich stehen. Auf dem Gabentisch türmen sich die sorgfältig verpackten Geschenke. Etwas entfernt stehen Fenagra und Pallaxa, die ihren alten Ur-Ur-Großvater Olbrosch stützt. Doch noch immer fehlt das Geburtstagskind selbst.

Fenagra tritt nun zwei Neuankömmlingen entgegen: Der eine gleicht Olbrosch mit seinem schlohweißen Haar und dem faltigen Gesicht. Doch ist sein Bart noch länger und er erscheint euch noch gebeugter – dies ist unzweifelhaft Pargolax Holzapfel. Der Greis stützt sich auf einen geschnitzten Stock und einen jüngeren Zwerg, der ihn auf die Wiese führt.

Um euch herum wird es etwas leiser, die meisten Anwesenden blicken gespannt zu den beiden uralten Zwergen hinüber. Bange Momente lang stehen die beiden Brüder sich gegenüber, während Pallaxa und Fenagra erwartungsvoll von einem zum anderen blicken. Es scheint zunächst, als würden die beiden Zwerge den jeweils anderen gar nicht wahrnehmen. Dann beginnt Olbroschs Hand zu zittern, er schnappt erschrocken nach Luft. Pargolax weicht zurück und deutet mit bebendem Stock auf seinen Bruder. Mit krächzender Stimme versucht er, ein paar Worte hervorzubringen, dann wendet er sich ruckartig ab. Auch Olbrosch dreht sich um. Die Enttäuschung in den Gesichtern der Anwesenden spricht Bände.

Während Pargolax und Olbrosch an entgegengesetzten Enden der Tafel Platz nehmen, erzählt man den Helden betrübt: Die beiden Brüder haben sich vor über 300 Jahren furchtbar zerstritten und seitdem kein Wort mehr miteinander gewechselt. Die am Boden zerstörte Pallaxa erzählt, dass alle gehofft hatten, dass die beiden sich nach so langer Zeit endlich wieder vertragen würden – immerhin haben die Brüder sich seit mehr als drei Jahrhunderten nicht mehr gesehen. Leider kennt niemand den Grund für das Zerwürfnis (die Brüder sprechen nicht darüber und keiner der Anwesenden ist alt genug, um dabei gewesen zu sein). Wenn doch nur jemand herausfinden könnte, *wieso* die beiden einander so feindlich gesonnen sind.

Die Nachforschungen der Helden

Es wird sich denkbar schwierig gestalten, herauszufinden, was den Bruderzwist ausgelöst hat. Zahlreiche Ansprechpartner kommen für die Helden in Frage. Fast jeder hat eine Vorstellung vom Grund des Zerwürfnisses, doch kaum einer kommt der Wahrheit wirklich nahe.

Nach Auffassung der Angroschim (die sie den Helden bei passender Gelegenheit zukommen lassen können) lebt ein Zwerg immer so lange, bis die Lebensflamme in ihm erkaltet und erlischt. Solange die Flamme angeschürt wird und neue Nahrung erhält, kann ein Zwerg auch 300, manchmal 400 Jahre alt werden. Anscheinend brennen die Lebensflammen von Pargolax und Olbrosch noch immer, ganz so, als würde irgendetwas die beiden noch immer antreiben oder beschäftigen – vielleicht ein altes Schuldgefühl oder eine andere unerledigte Angelegenheit.

Folgendes erfahren die Helden bei der Befragung der Anwesenden (in Klammern finden Sie Aussagen über den Wahrheitsgehalt der Vermutungen):

◆ **Pallaxa Holzapfel:** Die Zwergin ist ratlos. Wann immer sie in der Vergangenheit behutsam versucht hat, Olbrosch auf seinen Bruder anzusprechen, hat dieser das Thema gewechselt oder ihr gar den Mund verboten. Vielleicht hat es ja mit dem Handwerk der Brüder zu tun? Die beiden betrieben früher eine gemeinsame Werkstatt. Olbrosch hat vor etwa 350 Jahren die Hügellande verlassen und in Eslamsgrund eine eigene Werkstatt eröffnet. Sehr wahrscheinlich ist, dass der Bruch zwischen den Brüdern kurz zuvor stattfand. (Tatsächlich haben die Brüder sich nur kurz zuvor, im Jahre 674 BF, zerstritten.)

◆ **Fenagra Holzapfel:** Auch Pargolax weigert sich, von dem Streit zu sprechen. Fenagras Vermutung geht in eine ähnliche Richtung wie Pallaxas: Beide Brüder sind gelernte Schreiner. Pargolax hat sich auf die Herstellung hochwertiger Möbel spezialisiert, und auch Olbrosch hat in Eslamsgrund Möbel angefertigt. (Der Streit hat nichts mit ihrem Beruf zu tun, die beiden wurden nur zufällig Möbelbauer.)

◆ **Rogmox und Roglom Holzapfel:** Pargolax' Enkel sind zwar die ältesten noch lebenden Verwandten der beiden Brüder, mit ihren 268 Jahren aber lange nicht alt genug, um den Streit mitbekommen zu haben. Zwischen dem ein oder anderen Bier und mancher Geschichte von den alten Tagen (die allesamt nichts mit dem eigentlichen Thema zu tun haben) verraten die beiden ihre Theorie vom Streit der Brüder: "Es gibt da ein Familienrezept: gefüllte Gans mit Kastanien. Dies wird stets weitergereicht vom Vater zum Sohn. Und Pargolax war sicher eifersüchtig, weil ihr Vater Olbrosch das Rezept verraten hat und nicht ihm." (Das stimmt sogar. Sprechen die Helden einen der Brüder darauf an, wird dieser ihnen die Geschichte bestätigen, der Gruppe aber einen Dämpfer verpassen: "Wegen Essen streitet man doch nicht.")

◆ **Pargolax und Olbrosch Holzapfel:** Die beiden Patriarchen weichen dem Thema aus. Bei allzu hartnäckigen Nachfragen werden sie sogar wütend. Die konkretesten Aussagen, die man den beiden entlocken kann, lauten: "Was er getan hat, werde ich ihm nie verzeihen!" – "Das ist eine lange Geschichte. Viel zu lang." – "Fragt doch Pargolax [bzw. Olbrosch], er wird es euch schon sagen!" – "... und was habt ihr Menschlinge euch überhaupt einzumischen? Wer bestenfalls 60 Jahre zählt, sollte sich mal etwas zurückhalten!" (Nach all der Zeit haben die beiden tatsächlich den Grund für ihren Streit vollkommen vergessen – nur dass sie einander nicht ausstehen können, das wissen die sturen Angroschim noch ganz genau. Aus diesem Grunde führt auch einschlägige

Hellsichtmagie – MR 4, beide Zwerge sind natürlich auch noch *Schwer zu verzaubern*, siehe **AH 110** bzw. **AK 142** – zu keinen verwertbaren Ergebnissen.)

◆ **Karax Holzapfel:** Fenagras Bruder erzählt: "Nur wenige Jahre zuvor war ihr Vater verstorben und hat den beiden ein stattliches Erbe hinterlassen. Besonders ging es den beiden um eine fabelhaft gefertigte Truhe, mit Intarsien und allem. Zu guter Letzt hat Pargolax das Stück bekommen. Die steht auch immer noch in seiner Werkstatt." (Trifft alles zu. Nur hatte es Olbrosch nie auf das klobige Ding abgesehen. Karax – plötzlich davon überzeugt, dass er die Lösung gefunden hat – kann die Helden dennoch ermutigen, sich die Truhe einmal anzusehen, entweder allein oder mit ihm zusammen.)

◆ **Gandrima Holzapfel:** Gandrima ist Olbroschs Enkelin und älteste noch lebende Nachfahrin – dennoch aber nicht einmal 200 Jahre alt. Sie liebt Klatsch und Tratsch über alles: "Soweit ich weiß, wollte Olbrosch, dass sein Bruder mit ihm nach Eslamsgrund zieht, aber Pargolax hat sich geweigert; seinem jüngeren Bruder sogar befohlen, in Ufergrunden zu bleiben. Das hat Olbrosch ihm übel genommen." (Olbrosch hat nie wirklich daran gedacht, die geliebten Hügellande zu verlassen, bis es zum Streit kam. Fragen die Helden Gandrima, warum Olbrosch eigentlich umziehen wollte, weiß diese es auch nicht.)

◆ **Fagog Halbbitter:** Der nahezu 250 Jahre alte Fagog leitet die kleine Schänke von Ufergrunden und kennt Pargolax schon sein ganzes Leben, weshalb die Helden auch an ihn verwiesen werden. Seiner Meinung nach hatte Olbrosch es auf Pargolax' Frau abgesehen. (Jedes Mitglied der Holzapfel-Sippe kann den Helden berichten, dass Pargolax seine Frau Korima erst nach dem Umzug seines Bruders kennen lernte.)

◆ Fenagras zurückhaltender Ehemann **Cugolo** ist überrascht, um seine Meinung gebeten zu werden. Möglicherweise habe allein die Abenteuerlust Olbrosch damals aus Ufergrunden fort getrieben, womit sein bodenständiger Bruder vielleicht nicht einverstanden war?

◆ Seine Söhne **Balwim** und **Himbor** haben sich niemals Gedanken über den Grund des Streites gemacht – es ist eben so und war nie anders.

◆ Ganz ähnlich denken auch Gandrima Holzapfels Söhne **Nimal** und **Nurox** und die meisten anderen jüngeren Zwerge.

◆ Die Zwillinge **Salgrim und Bolgrim** teilen nur zu gerne ihre eigenen Ideen mit (ob man diese hören will oder nicht). Es müsse einen gewaltigen Familienschatz geben, über den die Brüder in Streit gerieten. Dieser Schatz sei bestimmt hier in Ufergrunden vergraben. Zufällig hat Salgrim heute auch eine alte Münze unter der Buche dort drüben gefunden. Man sollte sich also schnell Schaufeln besorgen ...

◆ **Weitere (falsche) Theorien:** "Pargolax war immer stolz darauf, wie viel er trinken konnte. Olbrosch, sein kleiner Bruder, meinte immer, er könnte mehr vertragen." – "Olbrosch wollte seine Waren schon damals immer an Menschen verkaufen. Pargolax hat sich wohl geweigert, und sie bekamen sich in die Haare, und dann ..." – "Sicher ging's um die Bärte. Es geht immer um die Bärte ... – Männer!"

Des Rätsels Lösung

Letzten Endes werden die Helden dahinterkommen, dass der Streit um eine Frau die Brüder entzweit hat. Hierfür ist es wichtig, dass die Helden das Medaillon der Zwergin Margrima Buttermond finden, um die damals sowohl Pargolax als auch Olbrosch geworben haben. Mehrere Möglichkeiten sind denkbar, um der Gruppe das Kleinod in die Hände zu spielen:

◆ Wenn die Helden der Theorie von Karax Holzapfel (dass der Streit sich um eine alte Truhe dreht) folgen, können sie in dieser das Medaillon entdecken (siehe unten).

◆ Alternativ könnte sich das Medaillon auch im Besitz eines anderen, bevorzugt sehr alten Zwergs befinden. Fagog Halbbitter könnte es aufgehoben haben, nachdem Pargolax das Kleinod vor 200 Jahren nach einer durchzechten Nacht in seiner Schänke weggeworfen. Je nachdem, wie frühzeitig die Helden den Wirt ansprechen, kann dieser sich sofort oder aber erst später am Tag daran erinnern und das Medaillon für die Helden hervorholen.

◆ Wenn die Helden Fenagra Holzapfel von ihrer Theorie berichten, dass der Streit um eine Frau Schuld für das Zerwürfnis gewesen sein könnte, erinnert sie sich an einige von ihrer Großmutter geerbte Schmuckstücke – darunter auch das Medaillon, das einst von Pargolax oder Olbrosch angefertigt worden sein könnte und eine junge Zwergin zeigt.

◆ Ebenso könnte sich das Medaillon an anderer Stelle in Pargolax Holzapfels Haus befinden (wenn die Helden dort nach Hinweisen suchen sollten).

In Pargolax' Werkstatt

Die Helden können nicht uneingeladen in Pargolax' Haus herumstöbern, aber Fenagra oder Karax können sie begleiten oder Karax kann den Helden anbieten, ihnen die Werkstatt zu zeigen. Die gemütliche Werkstatt in Pargolax' weitläufigem Hügelhaus ist ein kreisförmiger Raum, ausgestattet mit Werkbänken und Werkzeug, in dem es angenehm nach Sägespänen riecht. Trotz seines fortgeschrittenen Alters arbeitet der Angroscho hier noch immer an neuen Möbeln – etwa an einem meisterhaft gefertigten Schaukelstuhl, der erst kürzlich fertig gestellt wurde (und dessen Kunstfertigkeit Karax in den höchsten Tönen preist). In einer Ecke der Werkstatt steht die von Karax erwähnte Truhe: ein unscheinbares, klobiges Ding mit wenig kunstfertigen Schnitzereien. Pargolax bewahrt darin Holzspielzeug und Arbeiten, die Himbor Holzapfel als Lehrling gefertigt hat, auf. Bei gründlicher Suche findet sich in einem schlecht schließenden Geheimfach am Deckel Margrimas Medaillon.

Margrimas Medaillon

Das Kleinod ist eine kunstvolle Holzschnitzerei in Medaillonform, die das Reliefbild einer scheu lächelnden Zwergenfrau mit markant spitzer Nase zeigt. Die Schnitzerei ist rissig und dunkel, sicherlich (*Holzbearbeitungs*-Probe) wurde sie schon vor mehreren hundert Jahren angefertigt. Keiner der Anwesenden kennt die Frau auf dem Bild, die auffällige Nasenform kann jeder Ortsansässige allerdings der Sippe der Buttermonds zuordnen: einer Sippe von Laternenmachern und Kerzenziehern, die in Angbar beheimatet ist. Schön wäre es, wenn die Helden den Brüdern weder das Medaillon zeigen, noch die beiden auf den Namen Buttermond ansprechen (etwa weil diese gerade wieder ein Nickerchen machen). Pallaxa oder Fenagra können der Gruppe raten, sich erst einmal zu versichern, um wen es sich eigentlich handelt – immerhin könnte die besagte Frau auch schon seit vielen Jahren tot sein. Sollte man sich nicht erst Gewissheit verschaffen und die Angroschna selbst befragen?

Die Versöhnung

Wenn die Helden Pallaxas und Fenagras Bitte folgen, führt sie ihr Weg nach Angbar. Dort spüren sie die Zwergin Margrima Buttermond auf und führen so eine Versöhnung herbei.

Angbar

Es dauert zu Fuß eine knappe halbe Stunde, um die Stadt zu erreichen. Die Reichsstadt hat rund 5.200 Einwohner, davon nahezu 2.000 Zwerge. Angroschim – vornehmlich aus dem Hügelvolk – prägen das Stadtbild und ihren Ruf als Begegnungsstätte zwischen Menschen und Zwergen.

Hier können die Helden erneut an die schrecklichen Ereignisse der letzten Jahre erinnert werden: Am 23. Ingerimm 1027 BF legte der von Borbaradianern beschworene Feuervogel *Alagrimm* Teile der Stadt in Schutt und Asche und konnte nur durch eine gemeinsame Anstrengung von Menschen und Zwergen wieder gebannt werden. Dabei wurden vor allem die Bezirke im Südwesten in Mitleidenschaft gezogen, während die Altstadt (in der auch das Hügelzwergviertel *Heimeling* liegt) verschont blieb.

Vielleicht werden die Helden auch erleichtert sein, sich endlich wieder zwischen Menschen und Häusern ihrer Größe zu bewegen. (Beschreibungen Angbars finden Sie in **LDSS 109ff.** sowie **AK 104**.)

Die alte Dame

Margrima zu finden ist nicht schwer; besonders, wenn die Helden ihren Sippennamen kennen. Fragen die Helden in Heimeling nach, dem parkähnlichen Stadtteil, wo sich auch innerhalb der Mauern zahlreiche Hügelhäuser finden, so verweisen Bekannte und Verwandte der Zwergin sie an deren Behausung.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Die Hügelhäuser Angbars unterscheiden sich kaum von denen, die ihr in Ufergrunden gesehen habt: Auch hier ragen nur Kamin, Fenster und Türen aus den mit Gras bewachsenen Hügeln, und ein gepflegter kleiner Vorgarten liegt vor jedem Eingang. Ihr habt das Hügelhaus gefunden, in dem die Buttermonds leben sollen: eine großzügige Behausung mit einer schmiedeeisernen Laterne am Gartentor.
> Kaum habt ihr den kleinen Vorgarten durchquert und an die braune Tür geklopft, wird auch schon geöffnet. Überrascht starrt ihr die junge Zwergin an, die dort im Türrahmen steht und euch freundlich anlächelt: Es handelt sich unzweifelhaft um eben jene Frau, die auf dem Medaillon verewigt wurde.

Die Zwergin, die den Helden öffnet, ist mitnichten die gesuchte, nahezu 400 Jahre alte Margrima Buttermond, sondern deren gerade mal 61-jährige Ur-Ur-Ur-Enkelin *Igara*, die Magrima allerdings wie aus dem Gesicht geschnitten ist.

Sobald Igara den Irrtum aufgeklärt hat (immerhin kann ihr Abbild kaum auf ein jahrhundertealtes Medaillon geraten sein), erzählt sie den Helden von Margrima, die tatsächlich in ihrer Jugend in Ufergrunden gelebt hat.

Gegen Abend ist Margrima fast immer in *Steinletters Schänke und Brauhaus* anzutreffen, wo sie mit Freunden den einen und anderen Krug Bier leert. Die Schänke liegt unweit von Heimeling in einem bevorzugt von Menschen bewohnten Teil Angbars.

In Steinletters Schänke

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ein eisernes Schild in Form eines Bierkrugs hängt über einer schmalen Treppe, die in das Untergeschoss hinab und in die belebte Schankstube führt. Hier sitzen Menschen und Zwerge an schweren Eichentischen und prosten einander zu. Ein mächtiger Kamin verbreitet angenehme Wärme, ein junger Zwerg balanciert gerade ein Tablett mit randvollen Bierkrügen an euch vorbei. Es gibt in der Schankstube Möbel sowohl für Menschen als auch für Zwerge, so dass Vertreter der beiden Völker meist unter sich bleiben. Hinter einer für Menschen gedachten Theke sind große Fässer aufgebockt, aus denen ein zwergischer Wirt unablässig Bier zapft.

Die Schänke wird von dem Hügelzwerg *Dargrim Steinletter* betrieben, der wie jeden Abend gemeinsam mit seinem Sohn *Dirmak* die Gäste bedient. Dirmak eilt von Tisch zu Tisch, während Dargrim selbst von einem erhöhten Podest aus hinter der Theke bedient. (Eine ausführliche Beschreibung der Schänke, des daran angeschlossenen Brauhauses und ihrer Betreiber finden Sie in **AK 66ff.**)

Fragen die Helden nach oder suchen gleich anhand von Margrimas Bild selbst nach einer Zwergin, auf die das Portrait zutrifft (um die gealterte Margrima zu identifizieren, ist eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe +5 von Nöten, bei Misslingen sitzen die Helden allerdings einer Verwechslung auf), ist die gesuchte Person im Kreise einiger älterer Zwerge schnell gefunden. Sie spricht reichlich 'Steinletters Echt Hausbräu' zu. Margrima hört sich gut gelaunt an, was die Helden zu sagen haben. Sobald sie allerdings Pargolax oder Olbrosch erwähnen, wird sie schlagartig ernst. Sie bittet die Helden an einen leeren Nebentisch, wo sie ihnen weiterhin regungslos lauscht.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Kopfschüttelnd stellt Margrima ihren Bierkrug ab: "Diese sturen Holzköpfe! Sie sind also immer noch nicht tot, und das wohl nur, weil keiner als Erster nachgeben will."
> Die alte Dame seufzt tief. "Nun, wenn ihr so wollt, bin ich wohl der Grund für dieses Zerwürfnis. Damals – ich war noch ein junges Mädchen, das gerade seine Feuertaufe hinter sich hatte, und dementsprechend unerfahren – da hatte ich reichlich viele Verehrer zur Auswahl. Ich war ziemlich geschmeichelt, manchmal auch etwas überheblich. Tja, Pargolax und Olbrosch haben sich immer von allen am meisten um mich bemüht, haben sich mit Geschenken, Gedichten und schönen Worten ständig zu übertreffen versucht. Irgendwann war mir das zu dumm: der ständige Streit um mich. Ich bin nach Angbar gegangen und habe dort meinen Ingram getroffen – Angrosch hab' ihn selig. Dass die beiden immer noch zerstritten sind, hätte ich nicht gedacht."
> Nachdenklich starrt Margrima in ihren halbvollen Krug.

Machen Sie es den Helden nicht zu leicht, die alte Zwergin zu überreden, die Gruppe nach Ufergrunden zu begleiten. Margrima hat schon vor langem mit diesem Kapitel in ihrem Leben abgeschlossen. Der Aussicht, ihre Verehrer von einst wiederzusehen, kann sie zunächst nichts abgewinnen und scheint auch etwas Angst davor zu haben. Letzten Endes wird der Hinweis, dass ihre

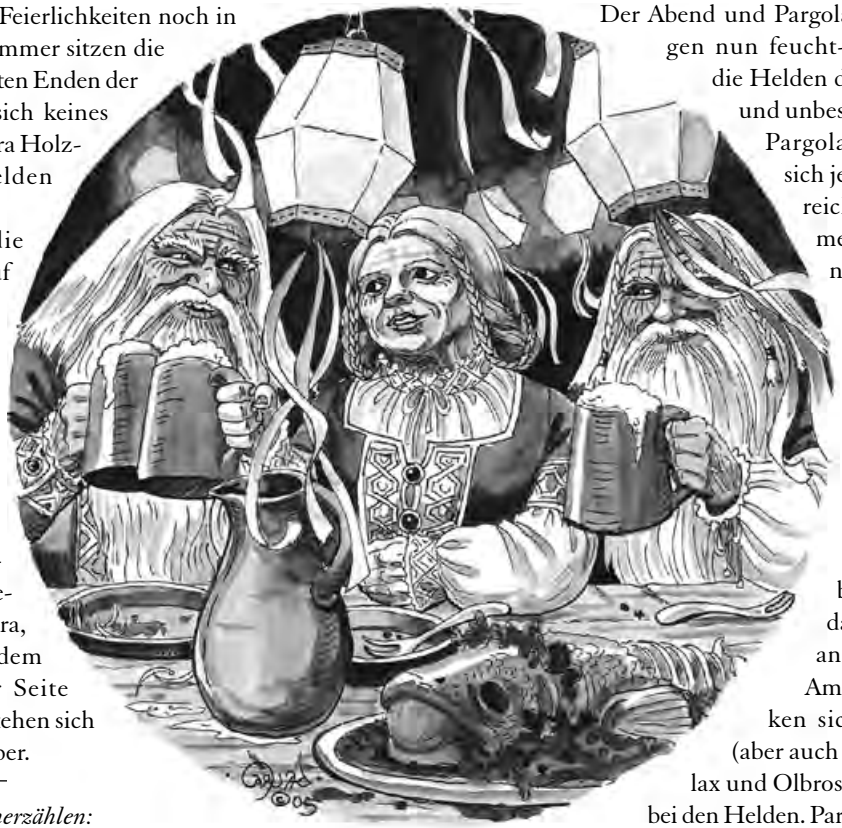
Anwesenheit nötig ist, um die beiden Zwerge aufzurütteln, und die Tatsache, dass heute vielleicht die letzte Gelegenheit ist, Pargolax und Olbrosch wieder miteinander zu versöhnen, Margrima überzeugen, den Weg nach Ufergrunden anzutreten.

Nach drei Jahrhunderten

Margrima ist zwar noch recht rüstig für ihr Alter, aber lange nicht mehr so gut zu Fuß wie früher. Den Helden sollte also die Aufgabe zufallen, eine Kutsche oder ähnliches aufzutreiben, um sie nach Ufergrunden zu bringen. (Wenn der Gruppe dies nicht von vorneherein klar ist, belehrt die Zwergin selbst sie mit tadelndem Ton darüber, dass sie ganz sicher kein junges Mädchen mehr ist.) Margrima bittet sich noch etwas Zeit aus, um sich vorzubereiten, und weist die Helden an, sie später vor ihrem Haus abzuholen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich habt ihr ein geeignetes Fahrzeug aufgetrieben und seid wieder vor Margrima Buttermonds Hügelhaus angekommen. Schon öffnet sich die Tür und die alte Dame tritt an der Seite der jungen Igara heraus. Margrima trägt nun ein festlich besticktes Gewand und aufwändig geflochtene Zöpfe.
Noch einmal blickt die alte Angroschna ihre Enkelin an, die ihr die Hand hält und sie aufmunternd anlächelt. Dann atmet Margrima tief durch und kommt an der Seite Igaras zu euch hinüber.

In Ufergrunden sind die Feierlichkeiten noch in vollem Gang, und noch immer sitzen die Brüder an entgegengesetzten Enden der Festtafel und würdigen sich keines Blicks. Pallaxa und Fenagra Holzapfel kommen den Helden hoffnungsvoll entgegen. Nehmen die Helden die alte Dame direkt mit auf das Fest oder gehen sie subtiler vor (zum Beispiel, indem sie die beiden Brüder am Rande der Feierlichkeiten mit Margrima zusammentreffen lassen)? Die alte Zwergin ist inzwischen sichtlich unruhig geworden und blickt immer wieder Hilfe suchend zu Igara, die ihr mit aufmunterndem Lächeln nicht von der Seite weicht. Schließlich aber stehen sich die alten Zwerge gegenüber.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Margrima blickt unsicher von Pargolax zu Olbrosch und wieder zurück – nicht sicher, was für eine Reaktion sie bei den beiden hervorrufen wird. Igara – ebenso gespannt – stützt die alte Zwergin. Zunächst scheint es so, als würden die beiden uralten Patriarchen die Zwergin gar nicht erkennen, doch dann tritt ein ungläubiger Ausdruck in ihre Augen. Zaghaft tritt Pargolax ein paar Schritte vor, während Olbrosch plötzlich erschrocken nach Luft schnappt.
"Mar... Margrima!", keucht er mit heiserer Stimme. Ihr seht, dass auch sein Bruder seinen Augen nicht zu trauen scheint – beide Zwerge starren allerdings mit wachsender Verblüffung die junge Igara an. Dann verstehen die Brüder plötzlich, ihr Blick wandert von Margrima zu Igara und wieder zurück. Als Pargolax, mit einem Mal aus seiner Starre erwachend, auf die alte Zwergin zueilt, fängt diese ihn überrascht auf. Auch Olbroschs Lebensgeister scheinen neu zu entflammen, auch er umarmt mit tränenfeuchten Augen Margrima.
"Ihr beiden Holzköpfe, ihr habt euch kein bisschen geändert", brummelt die Angroschna scheinbar tadelnd und kann doch ein Lächeln nicht unterdrücken, während sich die drei Alten in den Armen liegen und dicke Freudentränen über ihre Gesichter rinnen.

Ein festlicher Ausklang

Nach mehr als drei Jahrhunderten hat Margrimas Anblick die beiden Brüder wieder an den ursprünglichen Grund ihres Streits erinnert. Weinend – und tatsächlich aus ihrer 'Versteinerung' erwacht – werden die beiden sich beieinander entschuldigen, während Margrima gerührt und erleichtert danebensteht.
Pallaxa, Fenagra und ihre Familie danken den Helden von Herzen, nur die drei alten Zwerge beachten die Gruppe nicht mehr: Die Brüder geben der Angroschna in ihre Mitte einen Ehrenplatz an der Tafel und begießen ihre Wiedervereinigung und Versöhnung erst einmal mit reichlich Bier.

Der Abend und Pargolax' 444. Geburtstag klingen nun feucht-fröhlich aus, und auch die Helden dürfen sich zurücklehnen und unbeschwert feiern. Margrima, Pargolax und Olbrosch haben sich jetzt und auch später noch reichlich zu erzählen – immerhin sind über 300 Jahre nachzuholen. Schließlich fasst man sogar den Entschluss, dass Olbrosch in das heimatliche Ufergrunden zurückkehrt, um wieder mit seinem Bruder zusammenzuleben. Und auch Pallaxa wird hierher umziehen – vielleicht steht ja sogar bald ein erneutes Fest, dann aber eine Verlobung, an?

Am nächsten Morgen bedanken sich Pallaxa und Fenagra (aber auch die beiden Brüder Pargolax und Olbrosch) noch einmal herzlich bei den Helden. Pargolax schenkt den Helden seinen meisterhaften, kürzlich fertig gestellten Schaukelstuhl und verspricht ihnen, noch für jeden von ihnen ein solches Möbelstück anzufertigen. Bei den Holzapfels von Ufergrunden in den Hügellanden werden die Helden natürlich auch in Zukunft jederzeit herzlich aufgenommen. Wann immer sie nach überstandenen Abenteuern und Gefahren also etwas Ruhe und Erholung nötig haben, können sie ihre Schritte in Richtung der friedlichen Hügellande lenken, wo bereits eine gemütliche Schlafkammer und gutes Essen auf sie warten.

Der Mühen Lohn

Jeder Held hat sich pauschal **150 AP** verdient. Zudem können Sie Spezielle Erfahrungen für einige oder alle der folgenden Talente vergeben: *Tanzen*, *Zechen*, *Geographie*, *Sagen/Legenden*, *Sprachen kennen (Rogolan)* und *Kochen*.

Anhang: Dramatis Personae

Pallaxa Holzapfel

Erscheinung: eine ausgesprochen hübsche junge Angroschna mit goldblonden Zöpfen und strahlenden blaugrauen Augen. Pallaxa scheint immer frohen Mutes zu sein und steckt jeden in ihrer Umgebung – dies betrifft vor allem junge Zwergenmänner – mit ihrer guten Laune an. Umso auffälliger ist es aber, wenn sie einmal niedergeschlagen oder traurig ist.

Hintergrund: Pallaxa wurde in Eslamsgrund geboren und wuchs nach dem frühen Tod ihrer Eltern bei ihrem Ur-Ur-Großvater Olbrosch auf. Dieser hat die junge Frau bei sich aufgenommen, dafür hat sie sich in den vergangenen 20 Jahren fürsorglich um den alten Patriarchen gekümmert. Von ihm hat die Zwergin das Handwerk der Schreinerin erlernt, ein Beruf, dem die junge Frau mit Begeisterung nachgeht.

Pallaxa hat erst vor kurzem ihre Feuertaufe abgelegt und zugleich ihre Lehrlingszeit als Möbeltischlerin in Olbroschs Werkstatt mit Bravour abgeschlossen. Sie ist keinesfalls hilflos oder schutzbedürftig, selbst wenn ihre Erscheinung dies nahezulegen scheint. Sie kann 'anpacken' und sich mit Armbrust und Axt ihrer Haut erwehren.

Bei einem Besuch bei ihrer Verwandten Fenagra Holzapfel vor einigen Jahren und einem darauf folgenden Briefwechsel haben die beiden Frauen den Plan gefasst, Pargolax und Olbrosch wieder miteinander zu versöhnen – ein Vorhaben, das nun endlich umgesetzt werden soll.

Charakter: Stellen Sie Pallaxa stets zuvorkommend und freundlich, zupackend und hilfsbereit dar. Sie ist gerade erst zur Frau herangewachsen und sehr unerfahren, was den Umgang mit Verehrern angeht. Auch ihre Wirkung auf Männer kann sie noch nicht einschätzen und weckt mit so manchem gut gemeinten Lächeln falsche Hoffnungen. Um Olbrosch ist Pallaxa ehrlich besorgt, keinesfalls hat sie es auf das reiche Erbe abgesehen, das nach dem Tod des alten Zwergs auf sie wartet.

Alter: 36 **Größe:** 1,36 Schritt
Haarfarbe: goldblond **Augenfarbe:** blaugrau
Herausragende Eigenschaften: CH 14, FF 15, Gutaussehend, Neugier 8
Herausragende Talente: Holzbearbeitung (Möbelschreinerei) 11, Zimmermann 10, Tanzen 8, Malen/Zeichnen 7, Grobschmiedin 7

Pargolax Holzapfel

Erscheinung: ein uralter Zwerg mit schütterem Haar und langem schlohweißen Bart, auf den er wohl beständig treten würde, wenn er ihn sich nicht unter den Gürtel geklemmt hätte. Seine Haut ist grau wie Fels, Falten ziehen sich wie tiefe Risse im Stein durch sein Gesicht, das kaum eine Regung zeigt. Buschige weiße Augenbrauen werfen dunkle Schatten auf Pargolax' kleine, graue Augen. Die Bewegungen des alten Patriarchen sind sehr langsam, seine Stimme heiser.

Hintergrund: Pargolax wurde zu Zeiten der Regentschaft Rohals in den Hügellanden geboren und hat diese Gegend nie verlassen. Als unumstößlicher Patriarch und Sippenältester genießt er Respekt und Verehrung. Neben vier Jahrhunderten Lebenserfahrung kann Pargolax auf eine Meisterschaft in der Möbeltischlerei und zahlreiche Nachkommen zurückblicken, von denen er einige bereits überlebt hat.

In letzter Zeit macht dem Patriarchen seine Gesundheit zu schaffen – ein Grund mehr, den alten Zwist mit seinem jüngeren Bruder Olbrosch endlich aus der Welt zu schaffen.

Charakter: Der alte Pargolax nimmt bei den Zwergen, wo Weisheit und Alter als das Maß aller Dinge gelten, eine Position als wichtigster Ratgeber und bedeutendste Respektperson seiner Sippe ein – und ist sich dessen auch bewusst. Gerne gibt er sein Wissen und seine Weisheiten an andere weiter, kann aber Übereifer, Hast und Respektlosigkeit nicht ausstehen (was dazu führt, dass er die betreffende Person ignoriert). Wer ihm respektvoll und freundlich begegnet, lernt schnell seine warmherzige und väterliche Seite kennen – und stellt fest, dass Pargolax ein geübter Zecher ist und ein geselliger Zwerg sein kann. Wenn es aber um den Zwist mit seinem Bruder geht, bricht bei ihm die zwergische Sturheit durch.

Alter: 444 **Größe:** 1,28 Schritt
Haarfarbe: weiß **Augenfarbe:** grau
Herausragende Eigenschaften: KL 14, FF 17, KO 16
Herausragende Talente: Holzbearbeitung (Möbelschreinerei) 16, Zimmermann 14, Zechen 12, Rechnen 11, Geschichtswissen (zwergisch) 10, Sagen/Legenden 10, Malen/Zeichnen 8, Rechtskunde 8

Olbrosch Holzapfel

Erscheinung: ein alter Zwerg mit nahezu weißem Haupthaar und Bart, der seinem rund fünfzig Jahre älteren Bruder sehr ähnlich sieht. Nur die dunklen, braunen Augen und die etwas rundlichere Statur unterscheidet die beiden. Auch Olbrosch scheint auf seine alten Tage schon halb 'versteinert'.

Hintergrund: Nachdem die Brüder sich vor mehr als 300 Jahren zerstritten, verließ der jüngere der beiden, Olbrosch, die Hügellande und zog fort. In einer kleinen Hügelzwerggemeinde in Eslamsgrund ließ er sich bei entfernten Verwandten nieder. Wirklich heimisch hat sich der Hügelzwerg außerhalb der Hügellande nie gefühlt und sich zeit seines Lebens nach der Heimat zurückgesehnt. Nur der Streit mit Pargolax hat ihn davon abgehalten, nach Ufergrunden zurückzukehren.

Vor einigen Jahren hat Olbrosch seine verwaiste Ur-Ur-Enkelin Pallaxa als Lehrling angenommen – und schließlich auch als Erbin, glaubte er doch in der jungen Zwergin "eine richtige Holzapfel" zu erkennen.

Charakter: Für Olbrosch gilt dasselbe wie für seinen älteren Bruder. Die Erkenntnis, dass man ihn nach Ufergrunden 'gelockt' hat, führt dazu, dass Olbrosch auf niemanden gut zu sprechen ist und Gesprächen aus dem Weg geht. Tatsächlich aber wusste Olbrosch natürlich, wohin die Reise ging, und hatte wohl auch insgeheim gehofft, sich mit Pargolax aussöhnen zu können – nur will er einfach nicht als Erster nachgeben.

Alter: 396 **Größe:** 1,31 Schritt
Haarfarbe: grau-weiß **Augenfarbe:** braun
Herausragende Eigenschaften: IN 14, FF 16, KO 17
Herausragende Talente: Holzbearbeitung (Möbelschreinerei) 15, Zimmermann 15, Zechen 12, Malen/Zeichnen 10, Sagen/Legenden 9, Schätzen 8, Baukunst 7

Fenagra Holzapfel

Erscheinung: eine freundliche Hügelzwergin mit zahlreichen Lachfalten um die grauen Augen und geflochtenem braunem Haar, die durch ihre stete Geschäftigkeit auf andere unruhig wirkt und sich immer wieder die Hände an Schürze oder Kleid abwischt.
Hintergrund: Die gelernte Zimmerfrau und Dachdeckerin ist in Ufergrunden geboren und aufgewachsen. Im Gegensatz zu vielen anderen Angroschim führt sie ihre Arbeit auch manchmal nach Angbar. Seit rund 90 Jahren ist sie mit Cugolo Holzapfel verheiratet, mit dem sie zwei Söhne hat. Gemeinsam mit ihrem ältesten Sohn Himbor kümmert sich die 'gute Seele' der Sippe um ihren Urgroßvater Pargolax und richtet auch die Geburtstagsfeier mit viel Energie und Begeisterung aus.
Zur Götterwelt der Menschen hat Fenagra einen guten Zugang und spricht mitunter liebevoll von Angroschs 'kleinen Schwestern': Mütterchen Travia und Mütterchen Peraine.
Charakter: Überraschende Gäste? Fenagra sorgt umgehend für Stühle, Pfeifen und Bewirtung. Neun Spann große Menschen in ihrem Haus? Auch das kann sie nicht aus der Ruhe bringen, man kann sich mit etwas gutem Willen schließlich mit allem arrangieren. Fenagra ist die geborene Gastgeberin, gesellig und fröhlich, zudem recht penibel. Sie neigt dazu, alles (und jeden) zweimal zu kontrollieren, damit auch ja alles fehlerfrei abläuft.

Alter: 128 **Größe:** 1,34 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** grau
Herausragende Eigenschaften: FF 16, KK 15
Herausragende Talente: Zimmermann (Dachdecker, Holzkonstruktionen) 13, Holzbearbeitung 12, Klettern 10, Menschenkenntnis 9, Baukunst 8, Pflanzenkunde 7, Malen/Zeichnen 7

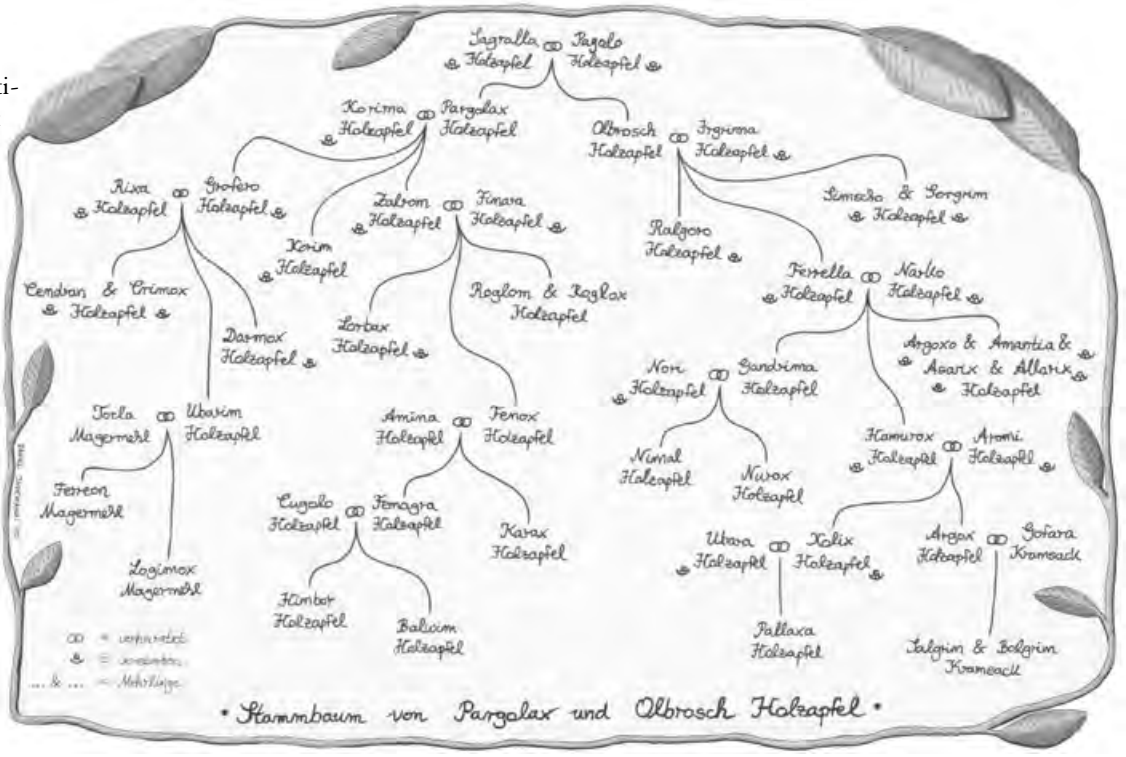
Margrima Buttermond

Erscheinung: eine rüstige Zwergendame mit sorgsam geflochtenem grauen Haar und wachen grünen Augen. Zwar haben nahezu 400 Lebensjahre ihre Spuren in dem hübschen Gesicht hinterlassen, dennoch hält sie sich kerzengerade und wirkt agiler als die in etwa gleich alten Brüder Pargolax und Olbrosch. Auffällig ist die kleine spitze Nase, ein Erkennungsmerkmal der Buttermonds.
Hintergrund: Margrima wurde in dem Hügelzwergdorf Ufergrunden unweit von Angbar geboren und wuchs dort auch auf. Als junge Frau war sie energisch, manchmal auch zu stolz, wurde von vielen Zwergenmännern umworben und wies jeden einzelnen ab. Der Streit zwischen den beiden Brüdern Pargolax und Olbrosch trieb sie aus Ufergrunden fort nach Angmar, wo sie ihren späteren Mann kennen lernte. Sie ist eine Meisterin des Laternenmacherhandwerks und geht diesem Gewerbe nun schon seit über 350 Jahren nach. Viele ihrer zahlreichen Nachkommen hat sie selbst ausgebildet.
Charakter: Die zupackende, energische und trinkfeste Frau hat mitunter großmütterliche, aber auch kumpelhafte Züge. Die Aussicht, ihre Verehrer von einst wiederzusehen, lässt ihr mädchenhaft-verschämte Röte ins Gesicht steigen – zumal sie sich und ihrer Überheblichkeit von einst ein wenig die Schuld für den Bruderzwist gibt.

Alter: 398 **Größe:** 1,35 Schritt
Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** grün
Herausragende Eigenschaften: CH 14, IN 14, FF 17
Herausragende Talente: Zechen 14, Grobschmied 14, Glaskunst 13, Geschichtswissen 11, Gesteinskunde 11, Menschenkenntnis 10, Mechanik 10, Handel 9, Kochen 9

Salgrim und Bolgrim Kramsack

Erscheinung: ein absolut identisch aussehendes Zwillingspaar mit kupferfarbenem Haar und gerade mal 7 Finger messenden Bärten. Beide tragen meist Gürtel mit zahlreichen Taschen und Beuteln, in denen sie mehr oder weniger nützliche Dinge aufbewahren: kleine Werkzeuge, Münzen, Apfelkerne, Lupen oder Federn.
Hintergrund: Pallaxas Vettern begleiten die Zwergin vor allem, um auf ihre Base während der Reise Acht zu geben. Die Silberschmiede-Lehrlinge haben ihre Feuertaufe noch vor sich und sind damit nach zwergischer Auffassung noch nicht mündig.
Charakter: Die Zwillinge sind nicht mehr Kind und doch noch nicht erwachsen, obwohl sie wahrscheinlich deutlich älter als Ihre Helden sind. Sie treiben mit allen ihre Späße, verstehen sich natürlich ganz ohne Worte und hecken stets etwas aus. (Vergessen Sie nicht, dass die beiden als Seelenbrüder durch ein ganz besonders enges Band miteinander verbunden sind, da sie



ihre Feuertaufe noch nicht erlebt haben.) Ihre Aufgabe, Pallaxa zu beschützen, nehmen sie mit großem Ernst wahr.

Alter: 30 **Größe:** 1,27 Schritt
Haarfarbe: kupferrot **Augenfarbe:** braun
Herausragende Eigenschaften: FF 14, KO 13, Meeresangst 9
Herausragende Talente: Feinmechanik (Silberschmied) 8, Armbrust 7, Steinschneider/Juwelier 7, Gesteinskunde 7, Fahrzeug Lenken 7

Weitere Sippenmitglieder und Gäste

◆ Fenagras 125-jähriger Ehemann **Cugolo Holzapfel:** ein ruhiger, geradezu bedächtiger Zwerg, der mit seiner Frau seit langem glücklich verheiratet ist. Der gelernte Zimmermann mit dem pechschwarzen Bart hält sich meist zurück und überlässt seiner Frau das Reden. Seine große Leidenschaft ist das Kochen.

◆ Fenagras und Cugolos ältester Sohn **Himbor** hat, wie sein Ur-Ur-Großvater Pargolax, den Beruf des Möbelbauers ergriffen und kümmert sich meist um den alten Patriarchen. Der 84 Jahre alte Zwerg ist ein stiller Mann, den viele schon zu den typischen Junggesellen seines Volks zählen.

◆ Sein jüngerer Bruder **Balwim** zählt gerade mal 42 Jahre und hat einen in seiner Sippe eher ungewöhnlichen Beruf ergriffen: Balwim baut (hölzerne) Instrumente, bevorzugt Flöten und Lauten. Der eifrige, manchmal überstürzt handelnde Romantiker hofft darauf, schon bald eine eigene Familie gründen zu können.

◆ Pargolax älteste noch lebende Nachkommen sind seine Enkel, die Zwillingsbrüder **Rogmox und Roglom Holzapfel**. Die beiden 268-jährigen Junggesellen mit den silbergrauen Bärten betreiben seit über 200 Jahren eine florierende Bootsbauerwerkstatt und sind kaum einmal alleine anzutreffen.

◆ Fenagras älterer Bruder, der Böttcher **Karax Holzapfel** ist mit seinen 74 Jahren ebenfalls unverheiratet und stellt Fässer und Eimer in einer eigenen Werkstatt her. Der Zwerg mit dem auffällig feuerroten Bart ist nicht der schnellste Denker, allzu künstlerische und feine Arbeiten gehen ihm nicht sonderlich gut von der Hand, dafür ist Karax aber fleißig und zufrieden mit den einfachen Arbeiten, die er fertigt.

◆ **Gandrima Holzapfel:** eine gesellige Angroschna von Olbroschs Seite der Familie, die unweit von Eslamsgrund lebt. Die 184 Jahre alte Tuchhändlerin ist selbst für eine Hügelzwergin äußerst gesellig und redselig. Da ihre Geschäfte sie zuvor nach Ferdok führten, ist sie nicht mit Pallaxa gemeinsam angereist.

◆ Ihre Söhne **Nimal** und **Nurox Holzapfel** haben Gandrima auf der Reise begleitet. Auch wenn man dies annehmen könnte, sind die Brüder keine Zwillinge: Nurox ist 55 Jahre jünger als sein 118 Jahre alter Bruder. Beide sind gelernte Armbruster.

◆ Der 247 Jahre zählende Wirt **Fogog Halbbitter** führt die einzige Schänke im Dorf und ist ein alter Weggefährte von Pargolax Holzapfel. Ausgerechnet er neigt dazu, durch den Genuss von Zwergenbier recht schnell (jedenfalls für zwergische Maßstäbe) betrunken zu werden.

◆ **Argax Fasskorken** ist seit über 200 Jahren mit Leib und Seele Winzer und schätzt ein Glas Wein höher als jedes noch so gute Bier. Mit den Holzapfels ist er nur weitläufig verwandt.

◆ Margrimas Ur-Ur-Ur-Enkelin **Igara Buttermond** ist der alten Zwergin wie aus dem Gesicht geschnitten. Die 61 Jahre alte rotblonde Igara ist eine begabte Laternenbauerin und hat mit ihrem Mann dreijährige Zwillinge.

Der Geburtstag als Hintergrund für andere Abenteuer

Selbstverständlich können Sie den hier beschriebenen Hintergrund auch dazu verwenden, vor diesem Setting ein eher 'klassisches' Abenteuer anzusiedeln, wenn Ihre Gruppe viel Wert auf Kampf und Action legt:

◆ **Das Geheimnis zwergischer Magieresistenz:** Bei dem 'Kiepenkerl' Vito (siehe **Der Kiepenkerl**, S. 29) handelt es sich nicht um einen einfachen Hausierer, hinter dieser Tarnung verbirgt sich der Magus *Vitus von Elenvina*, der seit Jahren davon besessen ist, das Geheimnis der Magieresistenz der Angroschim zu lüften. Vor einiger Zeit gelangte er an alte Textfragmente aus der Feder des Zulipan von Punin. Seine Erkenntnisse will Vitus nun – ganz von borbaradschem Forscherdrang erfüllt – unter den Zwergen zur Anwendung bringen: In aller Stille versucht er sich zunächst an einigen harmlosen Zaubern und geht dann zu Beherrschungssprüchen über, mit der er einzelne Zwerge belegt.

◆ **Die Blumenvase:** Das Banngefäß, das von den Hügelzwergen nichtsahnend zweckentfremdet wird (siehe **Die Blumenvase**, ebenfalls S. 29) ist doch nicht so harmlos, wie im Abenteuer angegeben, tatsächlich ruht in dem Gefäß seit dem Krieg der Magier ein mächtiger mehrgehörnter Dämon, der nun durch einen Zufall freigelassen wird. Während der Dämon sein Unwesen treibt, liegt es an den Helden, herauszufinden, wie man ihn wieder in sein Gefäß bannen kann.

◆ **Rorgmoks Arbach:** Von finsteren Träumen geleitet, hat eine Gruppe Orks den Finsterkamm überquert und treibt sich heimlich in den Hügellanden herum. Ihr Anführer *Khaduch* hat geschworen, den Säbel des großen Ork-Häuptlings *Rorgmok* zu bergen, der 600 BF während der *Schlacht von Ferdok* fiel. Diese Waffe hängt seit über 400 Jahren in der Küche eines Hügelzwergs in Ufergrunden (immerhin lässt sich mit dem Arbach vortrefflich Gemüse schneiden).

In den Hallen von Hartromlosch

von Sebastian Thurau
Mit Dank an Momo Evers und Daniel Jödemann

Für meine Kommilitonen, die sich mit mir zusammen durchs Staatsexamen geackert haben.

Volk: Ambosszwerge (Groschaboroschim)
Stichworte zum Abenteuer: Die Helden entgehen in einer ambosszwergischen Siedlung nur knapp einer Naturkatastrophe und werden anschließend gebeten, einen Diebstahl aufzuklären. Es bieten sich viele Gelegenheiten, das Leben der Zwerge zu beobachten und vor allem viel über ihre Auffassung zu Familie und Freundschaft zu lernen.
Spielort: in den engen Stollen einer typischen Zwergensiedlung, in einem verfluchten Tunnelsystem und unter freiem Himmel im Amboss-Gebirge
Zeit: beliebig, in neuerer Zeit
Helden: Ideal ist eine ausgewogene Heldengruppe (von Kämpfer über Denker bis Naturkundler etc.). Nur Echsenmenschen, Goblins und Orks sind bei den Ambosszwergen schlecht gelitten und werden vermutlich schon das erste Aufeinandertreffen mit dem Leben bezahlen.
Schwierigkeit: Spieler: Einsteiger / Meister: Erfahren

Nachdem unser Weggefährte in Taladur von den Bütteln wegen angeblichen Diebstahls abgeführt wurde, geht mir diese eine Frage nicht mehr aus dem Kopf: Wie richten wohl die Zwerge unter ihresgleichen, wenn sich einer von ihnen eines Verbrechens schuldig gemacht hat? Welche Verbrechen aber kennen die Angroschim? Von einem Mord wurde meines Wissens nach seit Jahrzehnten nicht mehr berichtet, bei einem Gelage kam es dagegen zu ernsten Verletzungen, ohne dass dies irgendwelche Folgen für die Beteiligten gehabt hätte.
Liegt es an ihrem hitzigen Gemüt? Im Sippenkrieg kämpfen sie verbissen gegeneinander – doch sie kennen dabei ehrbare Regeln – und ich habe auch hier noch nie von einem Verstoß gehört.
Kennen sie Diebe? Oder gar Mörder?
All dies lässt nur eine Folgerung zu: Die Beobachtung der zwergischen Gerichtsbarkeit ist ein schwer zugängliches, aber ungemein interessantes Feld.
Sollte ich nicht bald Zeuge eines passenden Falls werden, an dem ich meine Studien fortführen kann, werde ich wohl wieder einmal für Hesinde auf Phexens Pfaden wandeln müssen.

Das Abenteuer im Überblick

Die Helden reisen im Auftrag eines Händlers zu den Zwergen von *Hartromlosch*, einer Siedlung der Angroschim in einem entlegenen Tal am östlichen Rand des Amboss-Gebirges. Nur wenige Stunden zuvor sind neben einem halben Dutzend anderer menschlicher Handelsreisender auch zwei Völkerkundlerinnen eingetroffen: *Alrike Marfeld* und ihre zur Magierin ausgebildete Schwester *Bruwin*. Die beiden haben sich in den Kopf gesetzt, das zwergische Rechtswesen zu studieren. Bruwin ist sogar bereit, notfalls etwas nachzuhelfen, um einen Studienanlass zu schaffen.
Kurz nachdem die Recken angekommen sind, kommt es zu einer folgenschweren Katastrophe. Der tagelang andauernde Regen bringt eine Staumauer über dem Tal zum Bersten, die heranbrausenden Wassermassen reißen Menschen wie Zwerge von den Beinen. Ausgerechnet im Moment der Gefahr wittert die Magierin ihre Chance und inszeniert einen Diebstahl. Sie stiehlt den Dolch eines Angroscho (ein Verlobungsgeschenk an seine Angebetete). Dieser wird später in der Wohnhöhle eines anderen wieder auftauchen.
So hofft die Forscherin, einer Gerichtsversammlung beizuwohnen, die sie selbst inszenierte. Noch bevor die Katastrophe endgültig überstanden ist, können die Helden den bestohlenen und verletzten Zwerg bergen. Die Menschen werden aufgrund der besonderen Umstände eingeladen, im unterirdischen Teil der Siedlung auszuharren, bis das Tal und der Rückweg der Menschen wieder sicher sind.
In den Hallen Hartromloschs wohnen die Helden einer zwergischen Verlobungsfeier bei und der vermeintlichen Aufklärung des Diebsstahls. Ein Angroscho namens *Ramin Sohn des Kunkulax* wird beschuldigt und zur Verbannung verurteilt. Er bittet die Helden, mit ihm gemeinsam den wahren Täter aufzuspüren. Alle Ermittlungsversuche drohen im Sande zu verlaufen, so dass nur die Rückkehr zum Tatort Hoffnung verspricht. Doch das Betreten des noch immer nicht sicheren Katastrophengebietes ist verboten. Der einzige Weg führt durch ein verfluchtes Tunnelsystem und durch die verregnete Berglandschaft. Zum Glück ist der Versuch,

stichhaltige Beweise zu finden, von Erfolg gekrönt. Die Helden können zunächst die eigentlich unschuldige Alrike 'überführen' und den Ältestenrat von der Unschuld ihres Freundes überzeugen. Doch die nun Beschuldigte sieht ihrer Bestrafung ebenfalls nicht tatenlos entgegen und sorgt für eine überraschende Wendung, sobald sie von den Helden gestellt wird. Aus dem Hinterhalt greift ihre Schwester, die wahre Täterin, an, woraufhin ein heimtückischer Kampf entbrennt, den die Helden hoffentlich für sich entscheiden können.

Reist zu den Zwergen im Amboss!

Die Motivation Ihrer Helden, in den Amboss zu reisen, sollten Sie auf Ihre Gruppe abstimmen. Mögliche Ansätze wären:

◆ Die Helden werden von einem Händler aus Ragath beauftragt, bei den Zwergen hochwertiges Werkzeug oder eine prunkvolle Waffe (als Geschenk für jemand anderes) zu erwerben.

◆ Die Magieakademie Punins bittet einen ehemaligen Absolventen, ein gefährliches Artefakt in die Obhut des alten Volkes zu bringen.

◆ Ein Aves-Geweihter möchte einer göttlichen Eingebung folgen, die ihn zu den Zwergen führt.

◆ Ein Ambosszwergen-Held könnte den Wunsch verspüren, einen fernen Verwandten zu besuchen.

Egal, weshalb die Helden auf dem Weg zu den Zwergen sind: Am Ende des Abenteuers werden sie die Möglichkeit bekommen, ihr ursprüngliches Ziel zu verfolgen.

Die Kraft des Wassers

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eigentlich gilt der Rondra als guter Reisemonat in Mittelaventurien – doch inzwischen regnet es schon seit drei Tagen. Je weiter ihr gelaufen seid, desto dichter wurde der Nebel. Ihr folgt dem steinigen, sich gemächlich nach oben windenden Pfad seit einer knappen Woche, auch wenn euch der Wirt des *Zwölfenders* versprochen hatte, dass ihr nur eine halbe für den Weg zu den Zwergen benötigen würdet.

Der Untergrund ist meist rutschig (wo ihr auf blankem Stein laufen müsst) oder matschig (wo der schwere Erdboden den wenigen Bäumen Halt bietet). Immer wieder stoßt ihr auf schmale Pfade, in der sich flache Senken mit Wasser gefüllt haben, so dass ihr durch das kühle Nass waten müsst. Eure Kleider sind schon seit Tagen durchnässt; trockenes Feuerholz war in den letzten Nächten nur noch ein Wunschtraum. Ihr friert, ihr seid nass – ihr verflucht den feinen Herrn, der euch hierher geschickt hat. Wie weit mag es noch sein, bis ihr das Tal der Zwerge erreicht habt?

Ihr folgt dem (wie überall rund drei Schritt breiten) Pfad entlang einer hoch aufragenden Steilwand, bis sich vor euch eine tiefe Schlucht aus dem Nebel schält. Den Boden könnt ihr bei einer Sichtweite von zwanzig Schritt nicht erkennen – und selbst ein Blick auf die gegenüberliegende Seite bleibt euch verwehrt. Ihr werdet der Straße über eine breite Holzbrücke folgen müssen, deren Ende ihr nicht sehen könnt.

Die Holzkonstruktion ist zwar mittlerweile über achthundert Jahre alt, macht aber einen außerordentlich stabilen Eindruck. Nur wenige Holzplanken knarren leise und beklagen die Last der Jahrhunderte. An beiden Seiten wurde ein etwa ein Schritt hohes Geländer angebracht; zwei unterarmdicke Taue sind mit schweren Eisenbeschlägen in der Mitte der Brücke fixiert.

Sobald die Helden etwa die Hälfte der vierzig Schritt langen Brücke passiert haben, ertönt ein dumpfes Hornsignal, kurze Zeit später ein zweites. Der Ursprung der Geräusche ist von der Brücke aus nicht erkennbar.

Würden die Helden nicht durch das Signal eines Beobachterpostens als Gäste angekündigt werden, bliebe ihnen im günstigsten Fall der Zutritt zum Tal der Zwerge verwehrt, im ungünstigsten würde man sie als ernsthafte Bedrohung einschätzen und einen Mechanismus auslösen, der vier Steingewichte in die rund einhundert Schritt tiefe Klamm stürzen ließe. Die Gewichte würden die Seile spannen und eine Sperrvorrichtung lösen, woraufhin die komplette Brücke wie eine gigantische Falltür nach unten klappt. Um dieses Schicksal zu erleiden, müsste die Heldengruppe jedoch aus einer Hundertschaft Achaz bestehen oder sich sehr flegelhaft verhalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Brücke endet vor einem schweren Stahltor, drei Schritt breit und mindestens fünf Schritt hoch. Das Metall ist spiegelglatt poliert und absolut schmucklos – keine Verziehrungen, Muster oder Fratzen.

"Garoschem Xomaschim!", ertönt eine tiefe Stimme von oben.

Wenn die Helden Einlass begehren, sollten sie den freundlichen Gruß des Wachhabenden erwidern und ihr Begehr vortragen. Der erhöht positionierte und mit einer gespannten Armbrust bewaffnete Ambosszwerg spricht neben Rogolan auch Garethi und wird jedem Einlass gewähren, der sich als Freund der Angroschim überzeugend darstellen kann und ein für die Zwerge gewinnbringendes Interesse hat – etwa den Wunsch nach einem Handelsabschluss oder die Übergabe einer Ware gegen eine versprochene Bezahlung. Offensichtlich magiebegabte Charaktere erwecken dagegen sein Misstrauen. Sie werden nur sehr widerwillig unter dem deutlichen Hinweis eingelassen, sich 'zu benehmen' und auf den Einsatz ihrer 'Sternenkraft' zu verzichten.

Die Ankunft in Hartromlosch

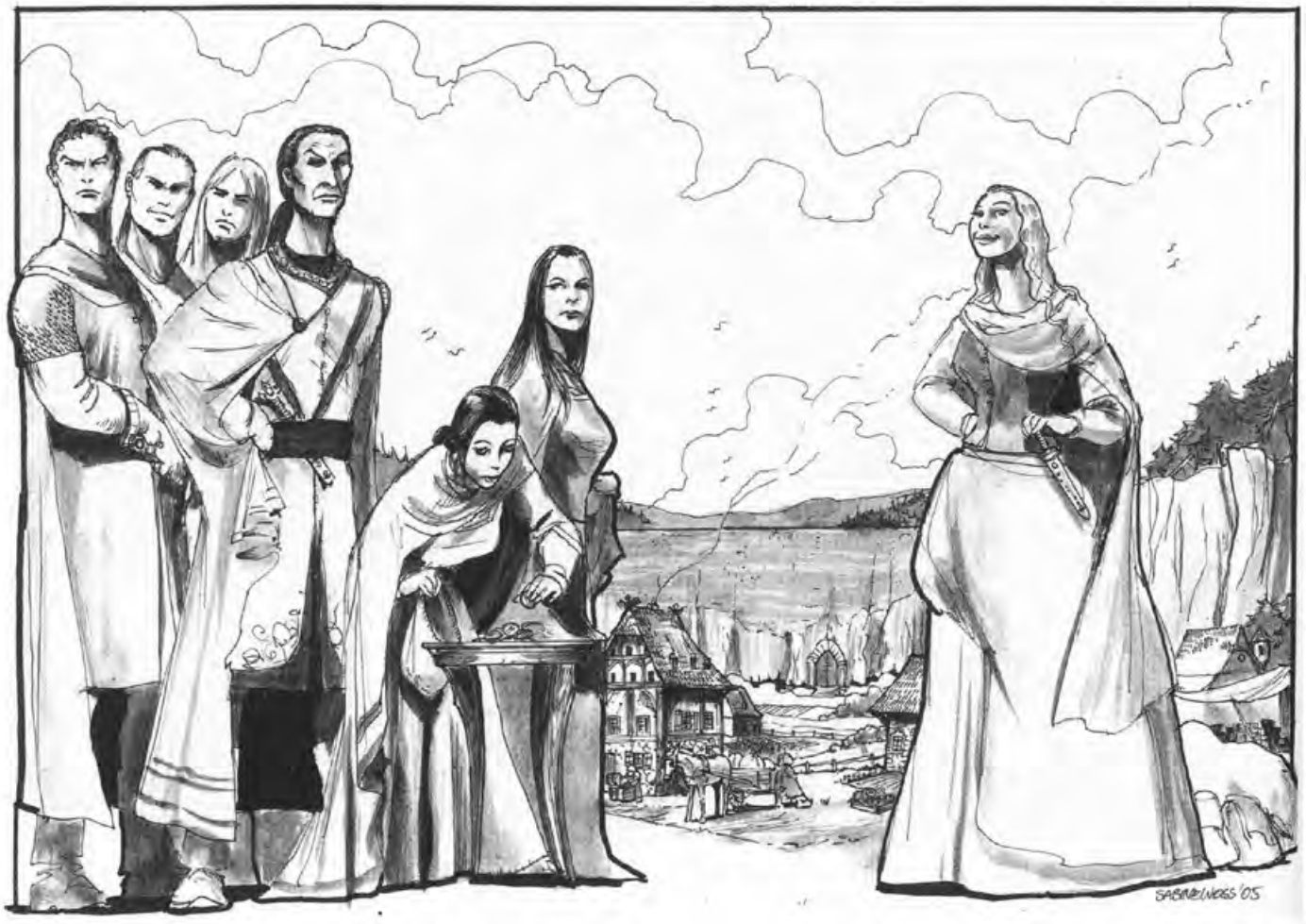
Das Tor gibt den Blick in einen acht Schritt tiefen Gang frei, der mit zwei Fallgittern gesichert werden kann. Links und rechts befinden sich auf Hüfthöhe stabile Holzklappen, die mehrere Schießscharten verschließen. Nachdem die Helden die Wehranlage passiert haben, betreten sie ein lang gezogenes Tal, das an der breitesten Stelle gerade einmal 40 Schritt misst. Die steilen Felswände ragen zu allen Seiten mindestens 30 Schritt in die Höhe.

Nach etwa 50 Schritt erreicht die Gruppe einen ebenen Platz, auf dem zwei Eselkarren stehen. Vom vorderen werden gerade schwere Säcke entladen. Dahinter befinden sich zwei große Zeltdächer, unter denen zahlreiche Kisten und Fässer deponiert wurden. Herr über die Verladestation ist *Olbam Sohn des Ohgrimm*, ein fast 100 Jahre alter Angroscho von immerhin anderthalb Schritt Größe, dessen derber Humor von vielen missverstanden wird. Ihm gehen bis zu zwei Dutzend Helfer zur Hand, im Moment sind aber nur

Der größte Teil der Siedlung liegt zwar unter der Erde, wo unzählige Stollen und Tunnel von den Angroschim in den Berg Xolgrimarix – von den Menschen nur Schattenzahn genannt – getrieben wurden, ein kleiner Teil erstreckt sich aber in einem versteckten Tal. Die Siedlung wurde vor Jahrtausenden während der ersten Besiedlung der Güldenländer von den Angroschim gegründet, um einen Posten zu etablieren, an dem der Großteil des Handels mit den Menschen abgewickelt werden sollte. Diese Funktion erfüllt die Siedlung bis heute.

Üblicherweise ist nur das *Tal des Handels* (im Rogolan: Hartromlosch) für Handelsreisende zugänglich, die den langen und beschwerlichen Weg zu den Angroschim des Ambossgebirges auf sich genommen haben. Das Tal liegt in einem 30 Schritt tiefen Kessel, dessen Wände steil emporragen. Der Zugang über eine Holzkonstruktion, die wiederum eine tiefe Schlucht überspannt, wird durch eine vorgelagerte Bastion gesichert, hinter der sich das langsam ansteigende Tal erstreckt. Mit Ausnahme eines provisorischen, aus mit Leinen überspannten Holzgerüsten errichteten Handelspostens befindet sich nur eine Hand voll Bauwerke im Tal. Das größte Steingebäude beherbergt eine große Werkstatt, in der vier Schmieden für Reparaturarbeiten an Fuhrwerken und zum Beschlagen von Pferden untergebracht sind. Die talabwärts gewandte Frontseite wurde offen gelassen, die dort arbeitenden Zwerge können bei klarer Sicht während der schweißtreibenden Arbeit einen phantastischen Blick auf die sie umgebende Bergwelt werfen. Daneben sind vier hohe Schmelzöfen erbaut worden, die aufgrund des Regens aber im Moment nicht befeuert werden. Auf der anderen Seite des Platzes befindet sich eine wohl acht Schritt hohe und im Durchmesser 10 Schritt messende Schutthalde, auf der Gesteinsklumpen und Holzplanken aufgehäuft wurden.

Ein breiter Pfad windet sich zwischen prächtigen Beeten, kleinen Koppeln und frischen Wiesen, verbindet dabei die Bastion mit dem Platz zwischen Handelsstation, Schmiede und Schutthalde und führt dann weiter zum stählernen Eingangstor, durch das man die unterirdischen Bereiche der Siedlung erreicht. Über dem Tor erhebt sich in zehn Schritt Höhe eine gewaltige Steinmauer, mit Zwergenguss verstärkt und von enormer Dicke, hinter der ein weitläufiger See aufgestaut wurde. Der Stausee versorgt die Stadt mit frischem Wasser und kann teilweise durch verschließbare Rohre zu einem unterirdischen Wasserfall umgeleitet werden, wo mit Hilfe der Wasserkraft verschiedene mechanische Konstruktionen betrieben werden. Um die wertvolle Mechanik nicht zu gefährden, wurden die Rohre während der anhaltenden Regenfälle und des dadurch entstehenden zu großen Druckes geschlossen, wodurch der Pegel im Stausee kontinuierlich zu steigen begann und inzwischen die Staumauer an den Rand ihrer Belastbarkeit bringt. Die wenigen skeptischen Stimmen, die vor einem Brechen des Dammes gewarnt haben, wurden bislang von den stolzen Erbauern geflissentlich überhört.



drei Zwerge mit dem Beladen der Karren beschäftigt. Olbam und seine Helfer gehören allesamt zur Sippe der Ugrilmosch, die sich den Handelsbeziehungen mit Zwergen anderer Siedlungen, Menschen und anderen Fremden verschrieben hat.
Neben dem vorderen Wagen beobachten die Geschwister *Jurdane* und *Alwinie Windmühler* den Entladevorgang. Während Jurdane die Zwerge bei ihrem Tun argwöhnisch betrachtet, zählt Alwinie Münzen in einen großen Lederbeutel. Die einander sehr ähnlichen Schwestern werden oft für Zwillinge gehalten, tatsächlich ist Jurdane aber vier Jahre älter als Alwinie. Ein Stück von ihnen entfernt hockt eine junge Frau auf einem großen Stein, die aufmerksam ihre Umgebung beobachtet, neben ihr lehnen zwei große Rucksäcke am Fels. Es handelt sich um *Alrike Marfeld*, eine reisende Geschichtenerzählerin und Völkerkundlerin. Ihre magisch begabte Zwillingsschwester *Bruwin* hält sich etwas abseits versteckt und beobachtet neugierig das Treiben im Tal.
Unter der schützenden Regenplane verhandelt der Besitzer des zweiten Wagens (ein Händler aus Taladur namens *Rafik Honoro Mudejar*) gerade mit Olbam, während die drei von ihm angeheuerten Söldner im Regen stehen und interessiert zur angrenzenden Schmiede hinüberschauen. In dem neben der Verladestation auf einem erhöhten Fundament erbauten Steinbau mit offener Front zum Platz befinden sich vier Schmieden, in denen fast immer mehrere Zwerge ihrer Arbeit nachgehen. Die Räume stehen prinzipiell allen Sippen zur Verfügung, wobei ein kompliziertes Verteilungssystem regelt, wer wann und wie lange dort arbeiten darf.
Im Moment befindet sich nur der 50-jährige *Bartosch Sohn des Barbox* in dem Gebäude, um das Verlobungsgeschenk für seine Geliebte *Garbala* fertig zu stellen: einen kunstvollen Dolch, in dessen Knauf ein blutroter Rubin von beachtlicher Größe eingearbeitet ist. Es wäre für den weiteren Abenteuerverlauf förderlich, wenn zumindest einer der Helden Notiz von Bartosch und seinem Werkstück nehmen würde. Weitere Informationen zu allen genannten Personen lassen sich im Anhang ab Seite 57 finden.
Die Helden sollten es ihren Mitmenschen gleich tun und hier warten, bis Olbam Zeit für sie findet, um dann einen Boten in die unterirdische Stadt zu entsenden, damit sie ihren Auftrag erfüllen können. Doch eine Fügung des Schicksals wird dafür sorgen, dass es dazu vorerst nicht kommen wird.

Die Katastrophe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine Reise zu einer Zwergensiedlung: Da dachtet ihr an enge Stollen, warme Gänge und Fackelschein. Doch jetzt sitzt ihr im Nebel unter freiem Himmel, es regnet, und euch ist kalt. Die dicken Nebelschwaden lassen euch das Tor zur Schlucht nur erahnen, und auch das andere Ende des Tals ist nur ab und an für kurze Augenblicke sichtbar. Ein gepflasterter Weg führt von der Verladestation zum stählernen Tor, hinter dem ein langer Stollen tief in den Berg führen soll. In 5 Schritt Höhe versperrt eine massive Mauer den Blick auf den weiteren Talverlauf, über die obere Kante schwappt immer wieder ein Schwall kühlen Wassers.
Wieder verhüllt der dichte Nebel die Mauer, da dringt ein dumpfes Grollen an eure Ohren. Ihr spürt eure Mägen, die Macht der Naturgewalten kommt euch in den Sinn, da hört ihr auch schon entsetzte Schreie, kurz darauf drohen euch heranbrausende Wassermassen von den Beinen zu reißen.

Die Staumauer hält der gewaltigen Belastung nicht länger Stand. Im oberen Drittel hat sich ein Riss gebildet, der schließlich zum Bersten des oberen Mauerteils führt. Durch die Öffnung fließt das

Wasser mit einem enormen Druck ab und reißt alles und jeden im Tal mit sich. Nur wer in unmittelbarer Nähe zur Halde, den Öfen oder der Schmiede aufhält und sich rechtzeitig in Sicherheit bringen kann, wird nicht fortgerissen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als das Wasser deinen Standpunkt erreicht, werden deine Freunde von den Füßen gerissen. Mit aller Kraft klammerst du dich an deiner Deckung fest und musst hilflos mit ansehen, wie die anderen fortgespült werden. Ihr Köpfe tauchen kurz unter, dann ein zweites Mal, dann kannst du sie nicht mehr entdecken.

Für alle anderen gelten die im **nebenstehenden Kasten** angegebenen Regeln. Wer hingegen die Sicherheit der Halde erreicht hat, kann nun versuchen, in Not Geratenen zu helfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das heranstürzende Wasser reißt dich von den Füßen, du verlierst die Orientierung und schon tauchst du unter. Mit einem kräftigen Zug kannst du dich zur Oberfläche bewegen, um sogleich von einer weiteren Welle unter Wasser gezogen zu werden. Du treibst weiter, talabwärts im mörderischen Tempo. Deine Lungen brennen, deine Arme schmerzen. Du wirst gegen einen schweren Steinbrocken geschleudert, etwas reißt dir den Oberschenkel auf. Du siehst Blutschlieren im wirbelnden Wasser tanzen, überall um dich herum – und dann schlägst du hart gegen eine Steinmauer. Mit letzter Kraft ruderst du nach oben, wo du dich an einem großen Ast festklammern kannst.

Für die Bindung zu den für das Abenteuer bedeutsamen Angroschim Bartosch und Ramin ist es notwendig, dass diese zumindest einem Helden helfen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die erste Welle reißt dich um, du versuchst dich verzweifelt über Wasser zu halten. Doch zum Glück hörst du einen aufgeregten Schrei – und kannst das Seil greifen, das dir zwei Angroschim zugeworfen haben. Die beiden konnten sich auf der Schutthalde in Sicherheit bringen. Du erkennst die total durchnässten Zwerge wieder: Einer hat an der Verladestation gearbeitet, der andere stand in der Schmiede. Seinen kunstvollen Dolch hat er noch immer verbissen zwischen die Zähne geklemmt.

Die Wassermassen reißen aber nicht nur Gegenstände fort, sondern auch Olbam, einen seiner Helfer und die ältere Angroschna, die noch vor kurzem die Helden freundlich gegrüßt hat, ebenso Jurdane, Alrike und einen der Söldner. Hier ergeben sich viele Szenen, in denen die Helden glänzen können:

◆ Die Geschichtenerzählerin Alrike hat sich mit dem Fuß am Rande der Schutthalde verfangen. Zwar wird dadurch verhindert, dass sie weiter abgetrieben wird, aber ihr Kopf taucht immer wieder gefährlich lange unter Wasser. Und was das Eingeklemmtsein für den Fuß der Frau bedeutet, kann sich ein Heilkundiger auch sehr genau vorstellen.

◆ Immer wieder bietet sich die Möglichkeit, Werkzeug zu retten. Ein Eimer hat sich an einem Ast verfangen, ein Brett mit eingeschlagenen Metallnägeln schwimmt vorbei. Auch wenn vermutlich kein Held darauf achten wird, so können die Rettung der kostbaren Werkzeuge und das Sichern von Rohstoffen zu einigem Ansehen bei den Angroschim führen.

◆ Rafiks Söldner unterstützen sich gegenseitig, während Rafik auf der Halde laut Anweisungen schreit, sie sollen gefälligst seine kostbaren Handelswaren retten. Die Recken können die Söldlinge unterstützen oder Rafiks Waren retten. Egal wie sie sich entscheiden, sie werden ihr Ansehen nur bei einer der beiden Parteien steigern.

◆ Ein verzweifelter Zwerg rudert wild mit den Armen und schreit dabei laut um Hilfe. Gute Schwimmer müssen ihm helfen, damit er nicht untergeht.

Der dramatische Überlebenskampf der Helden und ihre waghalsigen Rettungsaktionen können mit Hilfe der folgenden Regeln ausgespielt werden.

◆ **An einem Hindernis festklammern**: KK-Probe +5, um nicht mitgerissen zu werden. Falls man bergab treibt, ist zusätzlich eine GE-Probe +2 fällig, um Halt zu finden.
◆ **Über Wasser halten**: *Schwimmen*-Probe +2; sonst W3 SP und 2W6 AuP-Verlust (die Probe muss gegebenenfalls mehrmals wiederholt werden, auch bei Gelingen).
◆ **An der Bastionsmauer emporklettern**: *Klettern*-Probe +8 (anschließend ist man vorerst in Sicherheit, sollte sich dann aber später sehr beeilen, um vor der zweiten Flutwelle das Tor der Siedlung zu erreichen).
◆ **Ertrinkenden retten**: *Schwimmen*-Probe +4 (um den Ertrinkenden in einen sicheren Griff zu bekommen), bei Misslingen nachgreifen (*Schwimmen*-Probe +6), bei erneutem Misslingen: Der Ertrinkende versinkt in den Fluten und kann nicht mehr gerettet werden.
◆ **Erschwernis durch Rüstung**: Alle Eigenschafts-Proben sollten um die BE erschwert werden. Inwieweit einzelne Rüstungsteile zwischendurch abgelegt werden können, muss der Meister entscheiden.

Größere Ausrüstungsgegenstände, etwa Rucksäcke oder die meisten Waffen, werden sich am Gitter verfangen und können später geborgen werden. Kleinere Gegenstände können Sie bei dieser Gelegenheit von den Heldenbögen streichen lassen, wasseranfällige Dinge wie Pergamente oder Bogensehnen werden zeitweise oder gar dauerhaft unbrauchbar.

Flucht in den Berg

Nach schier endlosen Minuten ist der Wasserpegel im Stausee soweit abgesunken, dass nur noch ein steter aber deutlich schwächerer Wasserschwall durch den Riss dringt. Zwerge wie Menschen können sich nach und nach auf die Schutthalde retten, wo Verwundete notdürftig versorgt werden können. Die Verladestation wurde vollständig zerstört, die kleinen Beete und Wiesen sind unter tiefem Schlamm verschwunden. Lediglich die Schmiede und die Wehrmauer haben die Katastrophe unbeschadet überstanden, selbst das Innere der zum unteren Tal hin offenen Schmiede ist trocken geblieben. Außerdem wird klar, dass es drei Zwerge nicht geschafft haben: ein Helfer Olbams, die ältere Angroschna und der mürrische Angroscho. Wenn die Helden sehr tatkräftig waren, können sie einen der drei Genannten womöglich gerettet haben. Zwei Tote sollte es aber geben, damit die Recken nun auch noch genügend Beschäftigung haben.
Die überlebenden Zwerge werden die besten Schwimmer unter den Helden bitten, die Leichen zu bergen, damit sie anständig bestattet werden können. Zudem wird ein Freiwilliger gesucht, der sich zur Staumauer vorwagt, um zu erkunden, ob die Gefahr vorüber ist oder eine zweite Flutwelle droht. Die Helden können sich auf der

Schutthalde um Organisatorisches kümmern und eine Führungsrolle übernehmen, zwischen konkurrierenden Anführern (Rafik, Alwinie und Jurdane sowie Olbam) vermitteln oder sich einfach auf die tatkräftige Unterstützung als Heiler verlegen. Achten Sie darauf, dass die Zwerge nicht als gänzlich hilflose Opfer erscheinen. Gerade Olbam, Ramin und Bartosch zeigen viel Initiative und versuchen so gut es geht, Herr der Lage zu werden.
Wenn sich einer oder mehrere der Helden bereit erklären, den Schaden am Staudamm zu begutachten, werden sie auch ohne Probe eine erschreckende Feststellung machen, andernfalls ertönt, kurz nachdem Ramin von der Halde hinabgestiegen ist, sein Warnruf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Kaum hat sich der Nebel so weit gelichtet, dass du den Riss am Staudamm gut sehen kannst, spürst du erneut ein mulmiges Gefühl in der Magengegend. Das obere Drittel der Staumauer fehlt auf einer Breite von gut sechs Schritt – und unter dem Loch zieht sich ein tiefer Riss nach unten. Immer wieder brökkeln kleine Gesteinsklumpen heraus, an verschiedenen Stellen schießen bereits neue Wasserfontänen heraus. Es ist dir sofort klar, dass es bald zu einer neuen Flutwelle kommen wird.

Den Helden und ihren Mitstreitern bleibt nicht mehr viel Zeit. Olbam beschließt ohne zu zögern, dass alle so schnell wie möglich zum Tor und durch dieses in den Berg fliehen müssen. Die Verwundeten und Leichen müssen über eine Strecke von siebzig Schritt durch knöchel- bis knietiefen Schlamm getragen werden. Die Zwerge zeichnen sich dabei durch eine besondere Emsig- und Zähigkeit aus, auch wenn Bartosch seinen Dolch nicht aus den Augen lässt (und ihn weiter zwischen die Zähne geklemmt hält). Schildern Sie dies den Spielern beiläufig, damit der Gruppe in der anschließenden Szene auffällt, dass die Waffe verschwunden ist. Rafik weist seine Söldner an, die Zugtiere abzuschirren und zum Tor zu führen – seine natürlich zuerst. Die Wagen werden auf jeden Fall zurückbleiben müssen.
Beschäftigen Sie Ihre Gruppe bis zuletzt, etwa indem Olbam sie bittet, kostbares Werkzeug zu bergen. Wichtig ist, dass Olbam, Ramin und Bartosch noch ein letztes Mal zur Schutthalde laufen, um dort die letzte Leiche zu bergen.
Kaum sind alle Verwundeten und Toten in den Tunnel hinter dem stählernen Tor gebracht worden, stellt Ramin kreidebleich fest, dass sein Freund Bartosch fehlt. Auf Nachfragen kann er antworten, dass Olbam, Ramin und Bartosch zurückgelaufen sind, um die Leiche der älteren Angroschna zu bergen. Bartosch ist auf der Halde noch dicht hinter ihm gewesen, doch jetzt scheint er noch immer im Tal zu sein. Während der Zwerg talabwärts stürmt, fordert er die anderen und besonders die tatkräftigsten Helden auf, ihm bei der Suche zu helfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr lauft so schnell ihr könnt zur Schutthalde zurück, obwohl ihr die drohende Gefahr im Rücken förmlich spürt. Schon vom Fuße des aufgehäuften Hügels könnt ihr den bewusstlosen Angroscho erkennen, der auf halber Höhe im Schlamm liegt.

Glücklicherweise kann schnell überprüft werden, dass der bewusstlose Bartosch zwar flach, aber ruhig atmet. Wird der Körper später untersucht, kann eine Platzwunde am Hinterkopf gefunden werden, offenbar wurde der Zwerg dort von irgendeinem Gegenstand getroffen.
Nach einer einfachen IN-Probe wird den zur Hilfe eilenden Helden bewusst, dass der Dolch fehlt, auf den der bewusstlose Zwerg vorher in jeder Situation aufmerksam geachtet hat. Der Verdacht liegt nahe, dass Bartosch niedergeschlagen und bestohlen wurde. Bevor die Helden weitere Untersuchungen am Tatort anstellen können, sind aufgeregte Warnrufe zu hören. Durch den Riss dringt immer mehr Wasser und niemand kann einschätzen, ob sich nicht im nächsten Moment erneut unaufhaltbare Wassermassen ihren Weg durch das Tal suchen.
Die Helden haben gerade genügend Zeit, den Bewusstlosen zu bergen und zum stählernen Tor zu fliehen, bevor die zweite Flutwelle über das Tal hereinbricht.

Was noch im Tal geschieht

Alrike und Bruwin Marfeld sind in die Zwergensiedlung gereist, um unter anderem auch das Gerichtswesen der Angroschim zu studieren. Während sich Alrike allen Anwesenden als neugierige, mitunter naiv aufdringliche Geschichtenerzählerin zeigt, die dem attraktivsten Helden von Anfang an schöne Augen zu machen versucht, hält sich ihre magiebegabte Zwillingsschwester Bruwin in der Nähe der Schmiede verborgen.
Die bis zu diesem Zeitpunkt getätigten Forschungen der Schwestern haben keinerlei Anzeichen für auch nur ein einziges Verbrechen innerhalb einer Zwergensiedlung in den letzten Jahrzehnten zu Tage gebracht, was ihnen die Arbeit enorm erschwert hat. Ihre Versuche, in einfachen Gesprächen mit einem Angroscho oder einer Angroschna an die gewünschten Informationen zu gelangen, scheiterten. Auch die letzten Gesprächsversuche mit Olbam und seinen Helfern brachten keine neuen Erkenntnisse.
Durch das Bersten der Stauwand und den daraus resultierenden Wassereinbruch bietet sich den Geschwistern schlagartig eine gute Gelegenheit, das Forschungsfeld in ihrem Sinne zu manipulieren. Während Alrike versucht, ihr Leben und das der anderen zu retten, kann sich die skrupellose Bruwin von den anderen unbemerkt in die Sicherheit der Schmiede flüchten. Um das Risiko einer Entdeckung zu minimieren, bedient sie sich eines VISIBILI, was auch erklärt, warum Alrike zwei Rucksäcke trägt. Bruwin führt lediglich eine verzauberte Umhängetasche mit sich, die sich ebenfalls unsichtbar machen lässt und in der sie ihre Aufzeichnungen transportiert.
Dabei reift in ihr ein durchtriebener Plan, um endlich Zeuge der zwergischen Gerichtsbarkeit zu werden. Sie schleicht sich während der Evakurierung auf die Schutthalde und schlägt dort in einem günstigen Moment den ahnungslosen Bartosch nieder, um ihm den Dolch zu stehlen. Ihr unterläuft dabei jedoch ein folgenschwerer Fehler. Beim Verstauen der Waffe in der Tasche fällt eine Lederrolle heraus, in der sich ein verräterisches Dokument befindet.

Eine seltene Einladung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Kaum hat der letzte von euch den sicheren Stollen erreicht, stürzt hinter ihm eine weitere Flutwelle herab. Eilig wird das Tor verschlossen – ihr steht im Dunkeln. Nachdem Fackeln und Lampen entzündet wurden, könnt ihr alle Menschen aus dem Tal entdecken. Dazu verteilt sich ein Dutzend in Kettenhemden gerüsteter Zwerge mit zweihändig zu führenden Doppeläxten unter den Anwesenden. Durch ihre Reihen tritt ein älterer Zwerg mit ergrauten Haaren und einem bis zum Bauchnabel reichenden, schlohweißen Bart. Beim Gehen stützt er sich auf einen hölzernen Stock, der ihm bis zum Scheitel reicht. Seine grobe Stoffkleidung irritiert euch ebenso wie das leise Gesäusel, das seinen Lippen entspringt, ohne dass er sie bewegen würde.

Der ältere Zwerg stellt sich vor als "Udox Sohn des Ulbramosch, Sippen-Ältester der Albramax und jüngster Sohn des Garmanog, einem direkten Nachfahren der berühmten Talschascha, die in dem Jahr, als zwei Sternen vom Himmel fielen, dem Oger Orkenschreck eine Lektion erteilte, von der dieser noch heute träumen würde, wenn er nicht schon seit gut acht Generationen tot wäre."
Udox schaut sich einmal kurz um, dann gibt er bekannt, dass er die Umstände für den überraschenden Besuch der Menschen nicht begrüße, die unfreiwilligen Gäste dafür umso herzlicher. Die Anwesenheit aller sei bei einer Konsultation mit dem Ältestenrat erwünscht, weshalb er bitten möchte, ihm zu folgen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der mindestens 4 Schritt breite und ebenso hohe Tunnel wird von zahlreichen Fackeln und Feuerschalen erhellt, die aufgrund eines zugigen Lüftchens munter flattern. Eure Schritte auf dem steinernen Boden hallen in der Ferne wider, die staubige Luft riecht nach Erde und Rauch. Etwas beunruhigt nehmt ihr vom heruntertropfenden Wasser Kenntnis, das in einer schmalen Rinne an der Seite nach unten geführt wird und in einem vergitterten Loch verschwindet. Befindet ihr euch nicht unter dem Stausee? Wird die Decke halten? Seid ihr hier wirklich sicherer als im Tal?
Nachdem ihr den wohl 100 Schritt langen, beständig in die Tiefe führenden Stollen hinter euch gelassen habt, betretet ihr eine riesige, annähernd würfelförmige Halle. In den Wänden befinden sich unzählige schmale Öffnungen, hinter denen ihr meint, Schatten huschen und Metall klacken hören zu können. Drei dunkle Gänge führen weiter in den Berg. Die Angroschim führen euch durch den schmalsten zu einer breiten Wendeltreppe, der ihr zwei Etagen in die Tiefe folgt. Durch einen breiten Tunnel erreicht ihr schließlich eine riesige Halle, in der geschäftiges Treiben herrscht: Zwergenkinder tollen umher, Arbeiter tragen Erzklumpen, Eimer und Werkzeuge, zwei ältere Angroschim studieren eine von über zwanzig mehrere Schritt hohen Stelen.
"Willkommen im Berg, willkommen in Hartromlosch!"

Die Helden befinden sich in einer riesigen Halle. Von hier aus werden sie durch einen flachen Gang in eine Höhle natürlichen Unsprungs gebracht, wo der Ältestenrat unter der Führung des weisen Schiamosch Sohn des Surarbelt zu einer Krisensitzung gerufen wurde.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Udox führt euch in eine Höhle, die vermutlich natürlichen Ursprungs ist. Der kreisrunde Raum hat zwar eine beachtliche Größe, ist allerdings an der höchsten Stelle kaum doppelt so hoch wie ein Mensch. Feuerbecken erhellen einen halbkreisförmigen Tisch aus Natursteinen. Auf der blank polierten Oberfläche spiegeln sich nicht nur die tänzelnden Lichtquellen, sondern auch die Anwesenden, die sich auf steinernen Thronen hinter den Tisch gesetzt haben. Sieben der Sitzgelegenheiten sind besetzt, auf den achten Platz setzt sich Udox, nachdem die Zwillinge als letzte eingetreten sind.
All das nehmt ihr jedoch nur am Rande wahr, so sehr sind eure Blicke auf die Mitte des Raumes fixiert. Im Kettenhemd gekleidet thront dort ein uralter Zwerg, der euch mit seinem starren Blick fixiert. Seine Haut ist gräulich und rau wie Granit, sein langer Bart und das wallende Haupthaar haben eine Länge von mehr als einem Schritt und sind von gleicher Farbe wie die Haut, die Pupillen und seine Brauen. Er rührt sich nicht, weder hebt, noch senkt sich der Brustkorb beim Atmen, und selbst die feinsten Härchen bewegen sich nicht, obwohl ein leichter Windzug auf der Haut zu spüren ist. Erst als euch Udox bittet, euch vorzustellen, nehmt ihr eine junge Zwergin wahr, die dem steinernen Zwerg eure Namen ins Ohr flüstert.

Hartromlosch – Die unterirdische Stadt

Hartromlosch im Überblick

Einwohner: 340 Angroschim
Herrschaft / Politik: zwergische Gemeinschaft unter Führung eines Ältestenrats
Garnisonen: mehrere Verteidigungsstellungen mit wechselnder Besatzung
Tempel: Heilige Halle des Angrosch
Besonderheiten: kleiner oberirdischer Teil, größtenteils unterirdisch erbaut
Stimmung in der Stadt: geschäftiges Treiben, weithin geschätztes Handwerk, enger Zusammenhalt unter den Bewohnern.
Die Siedlung ist für eine Zwergensiedlung im Amboss-Gebirge nicht sonderlich groß, gerade einmal acht Ebenen sind momentan bewohnt. Das darum herum liegende Tunnelsystem, bestehend aus Versorgungs-, Verbindungs- und Abbaustollen, hat schon jetzt eine beachtliche Größe erreicht. Zwei lotrechte Schächte (in einem befindet sich eine breite Wendeltreppe, in dem anderen ein riesiger Aufzug) bilden im Abstand von gut dreißig Schritt den Kern der Siedlung, verbinden sie doch nicht nur die große Halle mit den darüber liegenden Ebenen, sondern auch die höher gelegenen Versorgungsschächte, einen Getrieberaum, von dem aus verschiedene Maschinen in der Siedlung über ein großes Mühlrad betreiben werden, und eine riesige Lagerhöhle schräg unter der Heiligen Halle.
Von den Schächten ausgehend verzweigen die großen Tunnel, die in die Sippenstollen übergehen. Dort verbinden kleine Gänge die Wohnräume der Zwerge mit einer gemütlichen Sippenhöhle, in der die Sippenmitglieder zusammenkommen können.
Einen detaillierten Einblick in den Aufbau einer typischen Zwergensiedlung, wie sie Hartromlosch darstellt, finden Sie in der Spielhilfe **Angroschs Kinder**.

Udox stellt neben dem Ältesten *Schiamosch* auch die Ältesten der anderen Sippe vor. Wenn Sie deren Namen benötigen, können Sie auf die Liste auf Seite 7 zurückgreifen.
Nachdem er den sieben anderen den nötigen Respekt erwiesen hat, stellt er auch *Garbala* vor, die Ohr und Mund Schiamoschs ist. Sollten sich die Helden bei der Rettung von Zwergen während der Katastrophe verdient gemacht haben, so wird sich der Ältestenrat nun mit lobenden Worten erkenntlich zeigen. Die Tatkräftigsten unter den Menschen – also vermutlich die Helden – werden von den Zwergen als Wortführer akzeptiert, was Rafik im Verlaufe der folgenden Beratungen nicht davon abhalten wird, diese Rolle für sich zu beanspruchen.
Zunächst sollen die Helden von den Geschehnissen im Tal berichten. Anschließend berichtet Udox den anderen Ratsmitgliedern von den entstandenen Schäden. Die Beratungen können sich einige Zeit hinziehen, bis Garbala schließlich andeutet, dass Schiamosch eine Entscheidung gefällt hat. Nur wem eine um 8 Punkte erschwerte *Sinnenschärfe*-Probe auf den Hörsinn gelingt, kann ein leises Grollen und Brummen hören. Die Zwergin hält ihr Ohr minutenlang vor den Mund des anscheinend vollends Versteinerten, bevor sie seinen Entschluss verkündet: Das Tal soll gesperrt werden, bis die Regenfälle nachgelassen haben und die Schäden an der Staumauer behoben wurden.
So lange sei der Aufenthalt dort zu gefährlich, weshalb alle Anwesenden für die nächsten Tage als Gäste willkommen sind. Rafik reagiert auf diesen Beschluss verärgert, ebenso wie die Zwillinge, die allesamt um ihre Geschäfte und damit um ihre Gewinne fürchten. Rafiks Söldner dagegen scheinen nichts gegen die Verlängerung ihrer Auftragsdauer zu haben, während Alrikes Augen vor Neugier und Freunde über diese seltene Einladung zu strahlen beginnen. So energisch die Händler ihre Einwände auch hervorbringen, Umox wird ihnen deutlich zu verstehen geben, dass der Entschluss nicht geändert wird.
Sollte Udox von Toten berichtet haben, wird die Bestattung für den nächsten Tag angesetzt, mit den Reparaturen soll dagegen so schnell wie möglich begonnen werden, sobald Regen und Nebel die Arbeiten an der Staumauer zulassen. Nachdem all dies geklärt wurde (was mehrere Stunden dauern kann), entschuldigt sich Udox kurz, um sich nach dem Gesundheitszustand des bewusstlosen Angroscho zu erkundigen. Einige Zeit später kommt er mit sichtlich erleichterter Miene und in Begleitung eines jungen Zwergs zurück, den ihr an der Verladestation schon einmal gesehen habt. Bartosch schlief zwar tief und fest, ist zwischenzeitlich jedoch schon kurz erwacht. Ramin weiß zu berichten, dass Bartosch aufgeregt nach seinem Dolch gefragt hat. Als er vom Verlust der Waffe erfahren hat, habe er geflucht, wie es nur sein Großvater konnte, was aber ein gutes Zeichen ist.
Dass der Dolch abhanden gekommen ist, führt allerdings zu verwunderten Spekulationen, wie und wohin er verschwunden sein könnte. Den Helden wird es merkwürdig erscheinen, wenn einige Zwerge zunächst Vögel für die Täter halten, andere dagegen den launigen Wind, bis sich alle einig sind, dass irgendwie die 'Diener des Drachen' dafür verantwortlich zu machen sein müssen. Falls einer der Helden die Vermutung äußert, dass der Dolch vielleicht gestohlen wurde – wahrscheinlich hat ja auch jemand den Angroscho bewusstlos geschlagen –, werden die Zwerge zunächst fassungslos zusammenzucken, bis Udox die Stille durchbricht. Es sei undenkbar, dass ein Angroscho einen anderen bestehlen würde (vor allem in einer Situation höchster Not), schließlich sei das Erschaffen eines Kunstwerkes wie der Dolch aus den Gaben Angroschs ein Dienst an diesem. Das Stehlen eines Gegenstands würde dem Dieb keinen Gewinn bringen, wüsste doch jeder, wer sich für die Schaffung dieses einmaligen Werkes verantwortlich zu zeigen hat und wer nicht. Und kein Mensch könnte so dumm sein und einen Angroscho bestehlen wollen, wie es die Echsen seit Jahrtausenden erfolglos versuchten. Damit ist das Thema für die Zwerge beendet – vorerst zumindest.
Bevor die Versammlung aufgelöst wird und die Gäste herausgebeten werden, stellt Udox noch kurz den ihn begleitenden Zwerg vor, *Ramin Sohn den Kunkulax*, der die Sprache der Menschen, das Garethi, recht flüssig spricht und sich für die Dauer des Aufenthaltes als Begleiter der Menschen zur Verfügung gestellt hat.
Es wird den Menschen zwar gestattet, sich frei in der Siedlung zu bewegen, Udox bittet sie jedoch ausdrücklich, weder die Versorgungsschächte zu erkunden, noch die Finger oder Nasen in Dinge zu stecken, die sie nichts angehen. Dann verabschiedet er sich im Namen des Rates von den Gästen.

Wer spricht Garethi? Und wer spricht Rogolan?

Wenn keiner der Helden des Rogolans mächtig ist, können in der Siedlung der Zwerge einige ernsthafte Kommunikationsprobleme entstehen. Selbst einfache Fragen stoßen auf verständnislos mit den Schultern zuckende Angroschim, die den Recken vermutlich gerne helfen würden, ihre Sprache aber nicht sprechen. Der menschliche Händler Rafik Honoro Mudejar versteht Rogolan zwar einigermaßen gut (TaW 7), verfügt jedoch über eine fürchterliche Aussprache und ist gleichzeitig sehr von seinem Sprachentalent überzeugt, was zu peinlichen Situationen führen kann. Außerdem ist Rafik nicht gerade derjenige, der sich von dahergelaufenen 'Streunern' als Dolmetscher engagieren lässt.
Alrike und ihre Schwester sprechen ebenfalls Rogolan und können das Zwergische auch sehr gut lesen und schreiben – werden mit diesem Wissen aber nicht hausieren gehen und sich diesbezüglich dumm stellen, weil sie hoffen, so mehr über die Zwerge zu erfahren.

Prinzipiell können die Helden nun, genau wie es die anderen Menschen auch machen, durch die Siedlung spazieren und sich einen Überblick verschaffen. Ramin wird sie jedoch kurz zur Seite nehmen, ihnen noch einmal für ihren Einsatz im Tal während des Wassereinbruchs danken und sie fragen, ob sie nicht mit ihm zusammen nach Bartosch sehen möchten, schließlich könne er ihnen ja während des Weges schon einiges von der Stadt zeigen.

Besuch am Krankenlager

Ramin kann die Helden durch verwinkelte Tunnel und große Hallen zu einem Stollen führen, an dessen Ende die Sippenhallen der Albramax liegen. Von dort verzweigen schmale Tunnel zu größeren Räumen, hinter denen die Behausungen der einzelnen Sippenmitglieder liegen. An schwerem Werkzeug vorbei erreichen die Helden schließlich Bartoschs Heim, in dem noch immer die Spuren gerade beendeter Bauarbeiten unübersehbar sind.
Ramin kann den Helden erklären, dass eine Wand durchstoßen wurde, um den Wohnraum für das bald zusammenlebende Paar zu vergrößern. Sobald Bartosch und Garbala geheiratet hätten, würden sie diese Höhlen schließlich gemeinsam bewohnen. Dass noch immer der (bei Nichtzwergen Hustenreiz auslösende) Staub von Stein und Erz in der Luft steht, stört weder Ramin noch Bartosch. Dieser Duft sei doch sehr wohlgefällig und würde das Heim erst richtig gemütlich machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit einer Fackel in der Hand betritt Ramin vor euch Bartoschs Wohnhöhle. In einer dunklen Ecke liegt der Verletzte auf einem steinernen Podest, das mit einem dunkelbraunen Bärenfell gepolstert wurde. Als ihr eintretet, reibt sich Bartosch gerade die Augen und versucht etwas unsicher, den Oberkörper aufzurichten. Freudig begrüßen sich die beiden Angroschim, sie umarmen sich herzlich und Ramin knufft den anderen auf den Oberarm, danach werdet ihr vorgestellt.

Die Untersuchung der Beule gibt zunächst Rätsel auf. Sie befindet sich mitten auf dem Kopf des durchschnittlich großen Angroscho. Wenn der Schlag nicht in einem sehr sonderbaren Winkel ausgeführt wurde, weist alles auf einen Schlag von oben hin – für einen anderen Zwergen ein unmöglich zu bewerkstelligender Winkel. Doch zum Zeitpunkt des Niederschlags waren alle Menschen außer eventuell den Helden bereits im Tunnel und die beiden anderen Zwerge waren, wie Bartosch bestätigen kann, vor ihm.
Wird Bartosch auf sein Werkstück – den reich verzierten Dolch – angesprochen, macht sich Verzweiflung in seinem Gesicht breit. Er kann nicht verstehen, warum ihm jemand das Verlobungsgeschenk für seine geliebte Garbala weggenommen haben sollte. Falls ihm die Helden helfen könnten, wäre er ihnen auf ewig dankbar. Er wird sie eindringlich bitten, nach dem Dolch zu suchen. Versprechen ihm die Helden zu helfen, fühlt er sich ein wenig erleichtert.
Um den traurigen Bartosch etwas aufzuheitern, wird Ramin das Gespräch auf die bevorstehende Verlobungsfeier am nächsten Tag lenken. Da die beiden währenddessen ins Rogolan wechseln und Ramin keine Anstalten macht, das Gespräch in absehbarer Zeit zu beenden, werden sich die Helden vermutlich bald überflüssig fühlen. Ramin beschreibt ihnen gern den Weg zur großen Halle, in deren Nähe ein Nachtlager für die überraschenden Gäste eingerichtet wurde. Bevor sich die Zwerge von den Recken verabschieden, erhalten diese noch eine Einladung für die große Feier am folgenden Tag.

Das Nachtlager
Die Zwerge haben den Menschen ein provisorisches Nachtlager in einer der Lagerhallen nahe der großen Halle unweit des Eingangbereichs errichtet. Die einfachen Betten bestehen aus mit Stroh unterfütterten Decken, unter einen Abzug wurde eine breite Feuerschale gestellt, in der heiße Glut für behagliche Wärme sorgt. Rafik hat aus Sicherheitsgründen dafür gesorgt, dass stets einer seiner Söldner Wache hält. Ob die Helden weitere Nachtwachen aufstellen möchten, liegt ganz in ihrem Ermessen. Während der Nachtruhe passiert allerdings nichts Bemerkenswertes, wenn man von Rafiks lautem Schnarchen und den daraus resultierenden leisen Flüchen der Anderen absieht.

Das Fest
Dumpf dröhnende Paukenschläge reißen die Helden aus dem Schlaf. Das monotone Trommeln scheint tief aus dem Berg zu hallen, als könnte man Angroschs Hammerschlag selbst hören. Tatsächlich werden die riesigen Becken im Rahmen einer Zeremonie zu Ehren Angroschs geschlagen. Falls im Tal am Vortag

Besitzdenken der Zwerge
Die Helden haben nun die Möglichkeit, sich in der Zwergensiedlung umzusehen. Für die Handlung des Abenteuers ist es wichtig, dass die Helden mit dem für Menschen ungewöhnlichen Besitzdenken der Zwerge vertraut gemacht werden.
Dass die Angroschim auf den vermeintlichen Diebstahl des Dolchs mit Unverständnis reagiert haben, wird die Helden vermutlich stutzig machen. Auch scheinen die Zwerge hilflos zu sein, den Dolch wiederzubeschaffen, weil ihnen eine dafür zuständige Institution (etwa eine Stadtgarde) fehlt.
Schon beim Verlassen der Wohnhöhle Bartoschs fällt auf, dass diese keine Tür besitzt. Auch die Sippenhöhle ist nur durch einen langen Tunnel vom Rest der Stadt getrennt. Zwar sind in den Decken immer wieder Schächte für Fallgitter sichtbar, diese werden aber nur im Verteidigungsfall heruntergelassen – oder zur regelmäßigen Wartung der Mechanik. Im Rahmen einer Reparatur können die Recken eines der schweren Eisengusswerke bewundern, das für Feinden zu einem unüberwindbaren Hindernis werden kann.
Räume mit privaten Besitztümern sind zwar nicht gesichert, verteidigungsrelevante Höhlen wie Waffenkammern, Vorratslager oder die Zugänge zu Versorgungsschächten dafür umso mehr. Ein Streuner, der seinem phexgefälligen Handwerk nachgehen möchte, kann sich also relativ leicht in einer Wohnhöhle oder Werkstatt bedienen, wird allerdings nicht in das Waffenlager gelangen, ohne mindestens zwei schwere Stahltüren und ein halbes Dutzend versteckter Fallen zu passieren.
All dies hängt mit dem Selbstverständnis der Angroschim zusammen, die sich selbst als die Behüter der Schätze ihres Schöpfers Angrosch sehen. Eine gefundene Erzader etwa wird zwar abgebaut, allerdings nicht, um den persönlichen Reichtum der Bergarbeiter zu sichern. Vielmehr geht es um das Bergen eines Schatzes der Erde, der von Handwerkern veredelt und damit im Wert gesteigert wird, auf dass die Schätze Angroschs an Pracht und Reichtum gewinnen. Die eigentliche Belohnung für einen einzelnen Zwerg besteht im Gewinn an Ansehen unter seinesgleichen. Der Besitzer eines kunstfertigen Juwels wird nicht um den Edelstein beneidet, weil er ihn ohnehin nur für Angrosch verwahrt. Derjenige, der den Stein geschliffen und damit zu etwas Besonderem erhoben hat, kann jedoch großen Ruhm erlangen. Damit erklärt sich, warum die Angroschim vermeintlich achtlos ihre größten Schätze auf einem für alle erreichbaren Tisch liegen lassen, ohne mit einem Verlust zu rechnen, warum keine Garde existiert und weshalb die Zwerge trotz sprichwörtlicher Goldgier nicht übereinander herfallen. Es ist außerordentlich selten, dass ein Zwerg einen anderen Zwergen bestiehlt – jedenfalls innerhalb einer Siedlung im Berg. Auf die Straßen von Fasar beispielsweise lassen sich diese Aussagen sicherlich nicht übertragen.
Wenn die Helden durch die Siedlung zu ihrem Nachtlager laufen, werden sie also immer wieder Rohstoffe, hochwertige Werkzeuge, Rüstungen und Waffen sehen. Sie tun jedoch gut daran, die Sachen dort zu lassen, wo sie liegen. Wenn ein Zwerg sieht, dass es ein Mensch wagt, die Schätze Angroschs zu nehmen, kann das schnell ein blutiges Ende für den Dieb nehmen.
Nach einiger Zeit dürfte den Recken zudem auffallen, dass sie zwar prinzipiell die meisten Orte in der Siedlung aufsuchen können, viele Zwerge aber sehr mürrisch reagieren, wenn sie sich zu neugierig zeigen oder am Arbeitsplatz im Weg herumstehen. Generell sollten sie sich also wie Gäste benehmen und trotz fehlender Türen nicht ungefragt von fremden Tellern essen.

Frühe Ermittlungserfolge der Helden

Eine denkbare Vorgehensweise der Helden könnte darin bestehen, zunächst alle Menschen unter Verdacht zu stellen und diese dann systematisch mit magischen oder karmatischen Mitteln zu untersuchen. Leider ist der Vorrat an Karma- bzw. Astralenergie begrenzt.

Alrike unternimmt lange Spazier- und Erkundungsgänge in der Zwergensiedlung, und es ist eher unwahrscheinlich, sie sofort anzutreffen. Wirken die Helden Wunder oder Magie auf Alrike, enthüllt ein Gedankenlesen nichts Verräterisches. Zu diesem frühen Zeitpunkt hat sie sich noch nicht mit Bruwin getroffen und kann daher auch noch nicht wissen, dass ihre Schwester für den Diebstahl verantwortlich ist. Unter Alrikes Nachtlager lassen sich auch noch keine Beweise gegen die Völkerkundlerin finden. Bruwin wird ihr erst später einen Teil ihrer 'Fundstücke' übergeben.

Einzig und alleine die Tatsache, dass Alrike genügend Ausrüstung für zwei Menschen bei sich führt, macht sie verdächtig.

Magie bei den Zwergen

Generell sind magische Befragungen bei den Zwergen nicht anerkannt, machen die Helden sogar selbst höchst verdächtig. Magie ist Drachenwerk – und kein Angroscho im Ältestenrat möchte seine Entscheidung auf den Rat eines Dieners des Drachen stützen. Selbst wenn die Helden von Alrikes Schuld nach magischen Analysen überzeugt sind, fordern die Zwerge weltliche Beweise.

Die einzigen Zwerge, die sich der Magie öffnen, sind Geoden. Die wenigen Geoden im Ambossgebirge leben zurückgezogen und alleine. Sie meiden die Siedlungen ihrer Mitzwerge und nähern sich ihnen nur, wenn sie zu einer Zeremonie wie der Feuertaufe gebeten werden. Im späteren Verlauf des Abenteuers können die Helden die Bekanntschaft eines Geoden machen (siehe Seite 53).

Tote zu beklagen waren, werden diese im Zuge der Andacht den Feuerschächten übergeben, auf dass ihre Seelen in Angroschs Hallen eingehen mögen. Menschen sind hier nicht gerne gesehen. Wenn sich die Helden auf den Weg machen wollen, um den Ursprung der Paukenschläge zu finden, werden sie kurz vor der Heiligen Halle von zwei Zwergen abgefangen und zurück zu ihrem Lager gebeten, bis man sie abholt.

Nach der etwa halbstündigen Feierlichkeit kommt Ramin freudestrahlend ins Lager der Menschen gelaufen. Bartosch möchte sich bei den Menschen für ihre Hilfe am Vortag bedanken und ihnen außerdem zeigen, wie man ein ordentliches Fest feiert, weshalb er alle ganz herzlich zu seiner Verlobungsfeier einlädt.

Wenn die Recken die Einladung im Sinne Travias annehmen und ihre Hilfe bei der Vorbereitung anbieten, fragt Ramin sie neugierig, aber auch sehr erfreut, was sie am besten machen können oder tun möchten. Hier bietet sich eine gute Möglichkeit, sich den Respekt der Zwerge zu verdienen und gleichzeitig mehr über das Leben unter der Erde zu erfahren.

Vorbereitungen

Je nachdem, welche Fähigkeiten die Helden haben, was sie sich zutrauen und wo sie ihre Hilfe einbringen möchten, kann Ramin ihnen verschiedene Arbeiten vermitteln:

◆ Aus einem Lager werden feste Holzlatten geholt, die in einer großen Halle zu einem hölzernen Podest zusammengezimmert werden. Auf diesem sollen später die Ehrengäste, das junge Paar, die dreißig engsten Familienmitglieder und gute Freunde an einer U-förmigen Tafel sitzen, während drum herum der Rest der Siedlung feiern wird. Für den Transport werden kräftige Träger gebraucht, für den Zusammenbau fähige Zimmerleute. Bis alle Latten herangeschafft wurden, muss ein Held drei KK-Proben ablegen. Jede misslungene Probe handelt ihm den Spott der Zwerge ein, jede gelungene ein anerkennendes Lächeln.

Mit Hilfe des Talentes *Zimmermann* oder notfalls *Holzbearbeitung* +10 kann ein geschickter Handwerker beim Zusammenbau des Podestes helfen. Auch hier bringt eine gelungene Probe die Anerkennung der Angroschim, eine misslungene kann dagegen bis zum Zusammenbrechen der Holzkonstruktion führen, was von den hart arbeitenden Zwergen entsprechend honoriert wird.

◆ Vor allem die jüngeren Zwerge (unter 25 Jahren) helfen beim Tragen von Tischen und Stühlen, Schüsseln, Löffel oder Bierkrügen. Helfende Helden werden von den Kindern ehrfürchtig beäugt (wenn sie einen imposanten Bart tragen) oder geneckt (falls sie bartlos sind). Frauen werden dagegen schmachtend angehimmelt und möglichst zuvorkommend behandelt, vor allem dann, wenn sie gut genährt und klein gewachsen sind und dichtes Haar haben.

◆ An einer Wand werden große Pfannen und bauchige Töpfe aufgestellt, deren Durchmesser bis zu zwei Schritt betragen. Hier werden Pilze, Fleisch und viele von Menschen importierte Lebensmittel zu sehr würzigem Essen verrührt. Talentierte Köche unter den Helden können exotische Speisen zubereiten oder beim Zubereiten traditioneller, ambosszwergischer Hausmannskost behilflich sein. Eine *Kochen*-Probe entscheidet über Erfolg oder Misserfolg der kulinarischen Missionierungsversuche.

◆ Vor der den Töpfen und Pfannen gegenüberliegenden Wand bauen ein gutes Dutzend Angroschim metallene Becken, mit Fell bespannte Pauken, riesige Flöten und ein mit Stahlsaiten bespanntes Instrument ähnlich einer Harfe unter stetem Summen auf. Ein musikalischer Held kann sich gerne dazugesellen und auch vorspielen, falls die Musik nicht gar zu elfisch klingt. Eine Flöte wird auf jeden Fall auf Ablehnung stoßen, mit einem Schlaginstrument kann man dagegen nicht viel falsch machen. Im Zweifel entscheidet auch hier eine Talentprobe (*Musizieren*). Zur Überraschung des Künstlers wird eine gelungene Probe mit der Vertreibung des Musikers belohnt, eine gründlich verhauene Probe dagegen mit einer Einladung zum gemeinsamen Spiel honoriert.

◆ Bergleute und kräftige Träger können sich freiwillig melden, Zwergenkohle aus einem tief im Berg gelegenen Stollen zu holen. Der beschwerliche Weg führt gut 200 Schritt in die Tiefe, wobei hauptsächlich Rampen zur Überwindung der Höhenunterschiede genutzt werden. Im dunklen und stickigen Abbaustollen fällt das Atmen schwer, die Luft riecht abgestanden und die Last der darüber liegenden Gesteinsschichten scheinen nichtzwergische Anwesende erdrücken zu wollen. Einen umso größeren Kontrast bildet das muntere Singen eines Praiostagsfinken, der vergnügt seine Lieder trällert. Helfende Hände (KK-Probe) werden weniger beim Abbau als vielmehr beim Beladen eines hochbordigen Wagens benötigt, der von einem kleinen, aber sehr kräftigen Pony gezogen wird. Das Tier bedarf immer wieder einfühlsamer Fürsprache, um sich zum Weiterziehen bewegen zu lassen. Gelungene Proben auf die Talente *Abrichten* oder *Fahrzeug Lenken* können hier Wunder bewirken – und das Ansehen bei den Angroschim deutlich steigern.

◆ Während die meisten Zwerge beim Aufbau des Podests, beim Kochen oder beim Transport von Nahrungsmitteln helfen, begutachten zwei ältere Zwerge eine knapp drei Schritt hohe Stele, auf der unzählige Runen in symmetrischen Mustern angeordnet sind.

Das obere Drittel der steinernen Säule ist noch unbehauen und glatt poliert. Einer der beiden Zwerge hämmert, auf einer hölzernen Leiter stehend, mit einem kleinen Meißel und einem großen Hammer weitere Runen über die obersten Schriftzeichen, wird aber immer wieder von dem zweiten Angroscho unterbrochen, was jedes Mal einen Disput nach sich zieht. Ein des Rogolan mächtiger Held (TaW *Sprachen Kennen (Rogolan)* mindestens 8) kann sich zu den beiden gesellen und mit ihnen über ihr Werk sprechen. Wie sich schnell herausfinden lässt, wird auf dem Stein die Sippenchronik der beiden frisch Verlobten erzählt. Uneinigkeit herrscht darüber, wie man denn nun das aktuelle Jahr bezeichnen soll, damit es späteren Generationen auch in Erinnerung bleibt. Ist es "das achtunddreißigste Jahr, nachdem sich Schiamoschs Hand zum letzten Mal rührte" oder erst das siebenunddreißigste? Oder sollte man diese Zählweise nicht weiterverfolgen und das Jahr damit festhalten, dass es das erste seit über 4.000 Jahren war, indem zwei Zwergenkinder, die keine Zwillinge sind, das Licht der Welt erblickten? Ein diplomatischer Held kann hier nicht nur vermittelnd eingreifen, sondern auch einiges an Vertrauen zu den beiden aufbauen. Er sollte sich nur davor hüten, das Jahr anhand von Ereignissen fest zu schreiben, die hauptsächlich Menschen oder gar Echsen betreffen.

Falls sich die Helden den Respekt der Angroschim erarbeiten können, ist es im Rahmen der Kommunikationsmöglichkeiten der Helden durchaus denkbar, dass sie die Meinungen der Zwerge zu Fragen rund um den Diebstahl erfahren. Die nachfolgende Auflistung enthält typische Äußerungen, die Sie beliebigen Zwergen nach eigenem Ermessen in den Mund legen können. Die Aussagen sind wie gewohnt als wahr, teilweise wahr oder falsch gekennzeichnet.

◆ "Ich konnte einmal einen kurzen Blick auf den schönen Dolch werfen. Wahrlich ein Meisterstück. Bartosch tat dieganze Zeit sehr geheimnisvoll. Ich denke, er möchte ihn seiner Zukünftigen zur Verlobung schenken – und wollte mir den Dolch deswegen nicht zeigen." (wahr)

◆ "Was soll denn die Frage: 'Wollte vielleicht noch jemand anderes Garbala heiraten?' Sie ist ein schönes Mädchen und hatte viele Verehrer. Bartosch und Ramin waren aber die hartnäckigsten." (wahr)

◆ "Ob sich Bartosch und Ramin nicht leiden konnten? Haha. Das muss ich mir merken. Die beiden sind doch die besten Freunde. Das weiß jeder hier. Bei Angrosch, was für eine lustige Frage!" (wahr)

◆ "Garbala hätte sich niemals für Ramin entschieden. Er stammt aus einer anderen Sippe – und das hätte nur zu Problemen geführt." (teilweise wahr)

◆ "Hm, Bartosch hatte nur einmal Streit wegen seiner schönen Garbala. Vortilox Sohn des Varambasch mochte sie wohl auch – und ihn vermutlich weniger!" (falsch)

◆ "Vortilox ist ein komischer Kauz. Er sondert sich meist ab und ist gerne für sich." (teilweise wahr)

◆ "Einen Diebstahl in unseren Bingen hat es schon seit Ewigkeiten nicht mehr gegeben. Das letzte Mal war wohl zu König Guwalmoschs Zeiten – aber es gibt viele, die meinen, der alte Grabosch habe damals einfach nur seinen Gehstock mit dem Wanderstab von Meister Walamax verwechselt." (wahr)

◆ "Ich weiß nicht, wie sie es geschafft haben, aber das waren mit Sicherheit die Echsen / Rotpelze / Orken / Drachen!" (falsch)

◆ "Psst, der Fluch ist wieder unter uns. Damals, als der Menschenmagier Zulipan seinen Fluch zu uns sandte, da gab es in den östlichen Tunneln auch die merkwürdigsten Dinge." (teilweise wahr)

◆ "Psst, sprecht nicht so laut vom Fluch. Der Menschenmagier hat aus Zwergen Ungeheuer geschaffen – und eines davon zu uns gesandt." (teilweise wahr)

◆ "Gestohlen, papperlapapp! Zwerge stehlen nicht!" (teilweise wahr)

◆ "Was soll das heißen: Ein Zwerg könnte den Dolch vom armen Bartosch gestohlen haben. Hier stiehlt keiner – vielleicht war es ja einer von euch Menschen." (wahr)

Falls die Helden kein Glück während der Festvorbereitungen haben, können sie während der Feierlichkeiten noch immer ihre Sitznachbarn aushorchen.
Rafik versucht währenddessen, seine Handelsbeziehungen auszubauen, Alrike streift neugierig durch die Stollen, und die Zwillinge helfen bei den Vorbereitungen zum Fest.

Die Feier

Nachdem alles aufgebaut wurde und der würzige Duft aus Pfannen und Töpfen durch die Hallen zieht, versammeln sich immer mehr Zwerge in der großen Halle, um die Verlobung von Bartosch und Garbala zu begehen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ihr habt an einem der langen Tische Platz genommen. Der Duft von gegrilltem Fleisch, gerösteten Pilzen und gedünstetem Gemüse steigt euch in die Nasen, von der anderen Seite der Halle dröhnt euch das Spiel der zwergischen Kapelle entgegen. Um euch herum warten zahlreiche Angroschim auf den Beginn des Mahls, immer wieder werden die vollen Bierhumpen unter lautem Gejohle gehoben und anschließend beängstigend schnell geleert.

Schließlich werden große Platten und Schüsseln mit den kulinarischen Köstlichkeiten auf den Tischen verteilt. Mit großen Holzlöffeln füllen die Angroschim ihre Teller und würzen ihre Speisen anschließend mit verschiedenen Pulvern und Salzen, die sie in kleinen Beuteln herumreichen.
Falls die Helden auf die kühne Idee kommen, ihr Essen ebenfalls mit den fremden Gewürzen zu verfeinern, werden die Zwerge ihnen mit bestem Gewissen die Beutel überreichen – ohne zu ahnen, in welche Gefahr sich die Menschen damit begeben. Erz- und Blei-Salze können bei Menschen zu schweren Vergiftungen führen – genauso wie das getrocknete Pulver von auf Metalladern wachsenden Pilzen. (KO-Probe +10, sofern der betreffende Held nicht über *Immunität gegen mineralische Gifte* verfügt. Ein Misslingen der Probe führt zu einer schweren Vergiftung, die 3W6+3 Tage lang die nächtliche Regeneration verhindert, GE, KO und KK auf die Hälfte senkt und nur mittels magischer Unterstützung gestoppt bzw. neutralisiert werden kann.)

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Auf dem Podest speisen Bartosch, Garbala und alle anderen aus der Sippe der Albramax. Unzählige Trinksprüche werden vom Podium aus gerufen, immer wieder werden die Bierkrüge an die Lippe gesetzt. Schließlich erhebt sich Bartosch und bittet seine Gäste um einen kurzen Moment der Ruhe. Mit traurig gesenktem Blick und leiser Stimme entschuldigt er sich bei seiner Braut, dass er ihr kein Geschenk überreichen kann. Obwohl sie weiß, welche Gründe dafür verantwortlich sind, sieht Bartosch sich doch als Schuldigen. Er hätte einfach besser aufpassen müssen – und sich nicht hinterrücks übertölpeln lassen dürfen. Die Angroschna drückt ihren Liebsten daraufhin an sich und küsst ihn leidenschaftlich.
> Der ergreifende Moment treibt so manchem eurer Sitznachbarn eine Träne in die Augen. Ihr erwartet jeden Moment einen Trinkspruch, der den sentimentalen Augenblick

verdrängt und das Fest neu aufleben lässt – doch stattdessen unterbricht ein lauter Ruf die Stille.
"Der Dolch wurde gefunden, Bartosch!", ruft Udox, der in einem der Zugänge zur Höhle steht, an der linken Hand ein kleines Zwergenmädchen haltend, die glücklich grinst. Erstaunt schauen die Anwesenden zu dem alten Angroscho, der Bartosch mit ernster Miene zu sich winkt.
"Ramin, du kommst bitte auch mit", stellt er trocken fest.

Gefunden!
Ramin wird die Helden bitten, ihn zu begleiten, wenn er in den letzten Stunden Vertrauen zu ihnen fassen konnte. Er kann nicht sagen, warum er mitkommen soll, aber Udox' Tonfall beunruhigt ihn.
Falls die Helden ablehnen, erfahren sie erst später von den Vorwürfen gegen ihn. Ramin wird seine Hoffnungen dennoch auf die Gruppe stützen, es sei denn, er wurde vollkommen respektlos behandelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eure kleine Gruppe läuft ohne Umwege zu Ramins Wohnhöhle, wo bereits drei kräftige Zwerge im Kettenhemd und mit Lindwurmschlägern bewaffnet auf euch warten. Mit festem Blick deutet Udox auf einen kreisrunden Holzschild, der über Ramins Bett hängt. Oben hinter dem Schild steckt ein Dolch, der kunstvolle Knauf mit dem großen, eingearbeiteten Edelstein ragt deutlich sichtbar heraus. Bartosch und Ramin starren beide gleichermaßen entsetzt auf den Fund. Mit zittriger Stimme und Tränen in den Augen presst Bartosch nach endlos langer Zeit eine einzelne Frage heraus: "Warum hast du mich bestohlen, mein Freund – warum?"

Udox weist die drei Bewaffneten an, den Verdächtigen abzuführen und in einer Kammer sicher zu verwahren, bis sich der Ältestenrat mit ihm befassen wird. Bartosch versucht, das Verlobungsgeschenk an sich zu nehmen, bittet dann aber die Helden, ihm behilflich zu sein, weil er den Dolch nicht erreichen kann. Er hängt zu hoch für ihn, obwohl er bereits auf Ramins Nachtlager geklettert ist. Wenn ihm die Recken geholfen haben, wird er mit von Enttäuschung gezeichneter Miene zur Feier zurückkehren. Die Helden können Bartosch gerne begleiten, haben aber auch die Möglichkeit, sich am Fundort des Diebesguts noch ein wenig umzusehen.

Hier können ihnen zwei Dinge auffallen:
◆ Bartosch hat unübersehbare Schwierigkeiten, an den Dolch zu gelangen; ihnen als Menschen hingegen fällt es leicht, den Dolch an sich zu nehmen.
◆ Der Dolch war sehr gut sichtbar, hing aber deutlich in menschlicher oder elfischer Augenhöhe.

Leider haben Zwerge für solche kriminalistischen Feinheiten wenig Verständnis, wie die Helden bald erfahren werden.
Anschließend können die Recken weiter dem Fest beiwohnen. Es wäre Bartosch gegenüber nicht nur unhöflich, die Feier zu verpassen, die Helden werden auch immer wieder auf Angroschim treffen, die gerade auf dem Weg zur Verlobungsfeier sind und die Helden gestenreich 'mitzuschleifen' versuchen.

Die Verhandlung

Am nächsten Tag, nachdem die Verlobungsfeier in den frühen Morgenstunden beendet wurde und die meisten Zwerge in erstaunlich kurzer Zeit ihren Rausch ausgeschlafen haben, beginnen die Beratungen, wie mit Ramin zu verfahren sei. Sollten die Helden am Abend eifrig dem Bier zugesprochen haben, werden nun *Zechen*-Proben fällig. Beim Scheitern können Sie die Eigenschaften des Helden bis zum Ende des Tages je nach Höhe des Misslingens um einen oder mehrere Punkte senken.

Der Ältestenrat tagt
In der zwergischen Gesellschaft sind Gerichtsverfahren, wie sie die Menschen aus Städten her kennen, unbekannt. Zudem ist es Zwergen fremd, über das Schicksal von Untergebenen zu entscheiden, wie es Barone, Fürsten oder Könige machen. Wenn ein Urteil gefällt werden muss, mögen die Angroschim auf Menschen etwas hilflos wirken – und sind es an menschlichen Maßstäben gemessen in gewisser Weise auch.
Zu Beginn der Beratungen versammeln sich die Ältesten der einzelnen Sippen und Garbala in Schiamoschs Höhle. Nach kurzer Zeit sind sich die Anwesenden einig, dass es unabdingbar ist, gegen Ramin Sohn des Kunkulax Anklage wegen Diebstahls zu erheben. Nacheinander werden nun all jene befragt, die etwas zu der Angelegenheit beizusteuern haben: Bartosch, Udox (der kurzzeitig als Zeuge auftritt und danach wieder seinen Platz als Richter einnimmt) und Ramin, der seine Unschuld beteuert (in dieser Reihenfolge).
Falls die Helden etwas zu den Vorfällen sagen möchten, können sie beispielsweise Garbala bitten, ihr Ersuchen an den Ältestenrat heranzutragen. Da Garbala sowohl Bartosch als auch Ramin in die Höhle hineinbittet und auch wieder hinausbegleitet, haben

Was noch in der Siedlung geschieht

Die menschlichen Zwillinge gehen ihrer Leidenschaft nach und erforschen die Siedlung der Angroschim, so gut sie es können. Sie unternehmen unabhängig voneinander lange Erkundungsgänge und sammeln so viele Informationen, wie sie können. Während Bruwin meist vorsichtig im Verborgenen agiert, wird Alrike des Öfteren von verärgerten Zwergen fortgescheucht. Infolgedessen wird Alrike dem einen oder anderen Helden schöne Augen machen und versuchen, ihn für sich einzuspannen. Ob er nur schnell nachschauen könne, wohin der Gang führt? Und ob er wohl wisse, wofür all die Werkzeuge dort drüben benützt werden? Nicht, aber vielleicht könnte er ja die Angroschna da hinten kurz fragen …
Auf Bruwins Handeln werden die Helden dagegen nur indirekt aufmerksam. Die Magierin entwendet hier und da eine Kleinigkeit und einmal können Sie auch eine Szene einbauen, in der die Unsichtbare versehentlich einen Helden anstößt. Mit der Zeit werden sogar erste Vermutungen laut, nach denen es in Teilen der Siedlungen zu spuken scheint.
Wenn die Helden beschäftigt sind, treffen sich die Zwillinge manchmal für wenige Minuten, um sich über gewonnene Erkenntnisse auszutauschen. Wenn Ihre Gruppe nicht über Mittel zur sofortigen, magischen Aufdeckung aller Taten im Stande ist, können Sie die Helden ab und an auch auf direkter auf die Spuren der beiden stoßen lassen. Vielleicht belauscht eine Heldin ja versehentlich ein oder zwei Gesprächsfetzen zwischen den beiden und bringt Alrike damit in ernste Erklärungsnöte.

die Helden durchaus die eine oder andere Gelegenheit, mit ihr zu sprechen, auch wenn sie den größten Teil der Zeit neben Schiamosch ausharrt.
Wenn einer oder mehrere Helden gleichzeitig vor den Rat treten dürfen, werden sie feststellen, dass ihnen keine einzige Frage gestellt wird. Die Zwerge erwarten, dass die Recken ihre Beobachtungen oder Erkenntnisse schildern, und unterscheiden dabei nicht zwischen Beweisen, beobachteten Erlebnissen, Schlussfolgerungen, Mutmaßungen und wilden Spekulationen. Udox bedankt sich im Anschluss kurz, dann dürfen die Helden die Halle wieder verlassen.
Nachdem die letzten Zeugen gehört wurden, berät sich der Ältestenrat – was knapp 12 Stunden dauert, wobei die meiste Zeit damit verbracht wird, auf alten Steintafeln und in den Erinnerung der Ratsmitglieder nach vergleichbaren Fällen in der Vergangenheit zu suchen.
Abschließend fällt der weise Schiamosch ein Urteil, das von Udox kurze Zeit später vor allen Angroschim der Stadt verkündet wird: "Der Rat der Ältesten hat unter der Führung des Schiamosch Sohn des Surarbelt entschieden, dass der Beschuldigte, Ramin Sohn des Kunkulax, zu bestrafen ist. Er soll unsere Hallen verlassen für achtmal acht Jahre, ihm sei der Bart geschoren und er soll für diese Zeit ausgeschlossen bleiben aus unserem Volke. Sobald die Tore der Stadt freigegeben sind und der Weg unter den Himmel frei ist, soll das Urteil vollstreckt werden. In achtmal acht Jahren dann, wenn sich seine Verurteilung zum vierundsechzigsten Male jährt, soll er wieder vor die Tore zu unseren Hallen treten und beweisen, dass er ein Leben in Angroschs Sinne führte, auf dass er uns willkommen sei."
Das Urteil wird still hingenommen, nur Bartosch und Ramin kullern dicke Tränen über die Wangen. Während Garbala sich liebvoll um Bartosch kümmert und mit ihm die Halle verlässt, bleibt Ramin alleine zurück.
Wenn die Helden sehr überzeugend argumentiert haben, können sie immerhin erreichen, dass die Urteilsfindung um zwei Tage verschoben wird. Udox tritt dann an Ramin heran und verrät ihm, dass es schlecht um ihn steht. Er rät ihm dringend, in den nächsten Stunden Beweise für die Thesen seiner Fürsprecher zu finden.

Helft mir, bitte!
Ramin hat von Seinesgleichen mit keiner Hilfe mehr zu rechnen. Er gilt als Ausgestoßener, mit der Verbannung bestraft und aller Rechte beraubt – oder zumindest als jemand, dem dieses Schicksal vorherbestimmt scheint. Der verurteilte Angroscho weiß um seinen Stand, weshalb er mit einem flehenden Blick an die Helden appelliert, ihm zu helfen. Je nachdem, wie viel Aufschub die Helden durch ihre Zweifel gewonnen haben, hat Ramin mehr oder weniger Zeit, seine Unschuld zu beweisen, bevor er die heimatlichen Stollen für immer verlassen muss. Konnten die Helden ernste Zweifel an seiner Schuld anbringen, hat das zwar den Rat nicht sonderlich gnädig gestimmt, aber Ingerimm duldet die Herrschaft seines Bruders Efferd über Hartromlosch noch ein wenig länger (sprich: Der starke Regen dauert länger an). Andernfalls wird das Tor in zwei Tagen wieder freigegeben.
Ramin darf sich zwar bis dahin unter den argwöhnischen Blicken der anderen frei innerhalb der Stadt bewegen, wird allerdings von allen gemieden.

Helft ihm, bitte!
Garbala wird sich ebenfalls an die Helden wenden. Sie 'lauert' ihnen in einem abgelegenen Gang auf. Mit vor die Lippen gepresstem Zeigefinger führt sie die Gruppe in einen engen Versorgungsschacht, wo sie den Recken verschwörerisch zuraunt, dass sie ihre Hilfe benötige. Ramin und Bartosch sind seit knapp fünfzig Jahren enge Freunde, so dass Bartoschs Enttäuschung schier grenzenlos ist. Er hat keinen Appetit mehr, er schläft unruhig, ist traurig und hadert mit seinem Schicksal – er ist einfach nicht mehr wiederzuerkennen. Zudem kann sich Garbala nicht vorstellen, dass Ramin seinen Freund bestehlen würde – auch wenn die Beweise wohl gegen ihn sprechen. Deswegen bittet nun auch Garbala, dem jungen Angroscho zu helfen, damit ihr Verlobter wieder Mut am Leben fasst, Ramin nicht verbannt wird und die beiden weiter befreundet sein können.
Wenn sich die Helden weigern, Ramin zu helfen, endet das Abenteuer an dieser Stelle. Zwei Tage später wird der Angroscho die Hallen seiner Vorfahren verlassen, während die Helden ihren ursprünglichen Auftrag erledigen und zurückreisen können.

Die Kraft des Humus'

Falls die Helden dem ihrer Meinung nach unschuldigen oder zumindest in einem höchst zweifelhaften Verfahren verurteilten Zwerg helfen wollen, können sie bei dem Beweis von Ramins Unschuld in einer ihnen unvertrauten Umgebung auf wenig bis keine Hilfe seitens der anderen Angroschim hoffen.

Zeugenbefragungen

Die Helden können selbstverständlich diejenigen zum Vorfall befragen, die mit ihnen gemeinsam im Tal waren. Sehr schnell wird aber deutlich, dass niemand weiß, was wirklich geschehen ist. Selbst Alrike wird erst später von ihrer Schwester eingeweiht, kann sich ihren Teil allerdings denken.
Während jeder von der Katastrophe Betroffene seine eigene Leidensgeschichte erzählen kann, wissen lediglich Olbam, Ramin und Bartosch etwas mehr über den Tathergang zu berichten. Sie sind als letzte auf der Schutthalde gewesen und haben eine Leiche bergen wollen. Olbam und Ramin wollten diese Leiche zum Tor tragen und sind losgerannt, Bartosch war ihnen zunächst dicht auf den Fersen, bis er dann noch auf dem Schuttberg niedergeschlagen wurde.
Alle anderen waren zu diesem Zeitpunkt bereits im Tunnel oder, wie im Falle der Helden, andernorts beschäftigt. Wenn man Olbam und Ramin Glauben schenken möchte, dass sie nicht gemeinsam ihren Freund überrumpelt haben, dann haben alle Verdächtigen ein Alibi.
Haben die Helden alle Aussagen zusammengetragen, werden sie feststellen, dass sie sich wohl selbst noch einmal im Tal werden umsehen müssen, um Hinweise auf den wahren Täter zu finden. Das größte Problem besteht allerdings darin, dorthin zu kommen. Das Tor zum Tal ist verschlossen, und sobald es geöffnet wird, muss Ramin die Heimat seiner Vorfahren für die Dauer eines Menschenlebens verlassen. Auf Nachfragen hin gibt Ramin zwar zu, dass es weitere Wege aus der unterirdischen Stadt gibt, erklärt aber, dass er die Helden nicht dorthin bringen kann. Wenn die Helden dabei erwischt werden, wie sie einen der geheimen Fluchttunnel oder einen gesicherten Versorgungsschacht durchqueren, droht ihm nicht nur die Verbannung, sondern eine Verurteilung wegen Hochverrats. Die einzige Möglichkeit, die Stadt zu verlassen, sieht Ramin in einem alten Zugang durch ein aufgegebenes Stollensystem. Allerdings würden sich kein Angroscho und keine Angroschna, die klaren Verstands sind, dorthin wagen. Die Tunnel

gelten als verflucht und das dahinter liegende Tal als gefährlich, und schließlich müsste man noch einen Weg nach Hartromlosch finden. Den Helden steht also noch Einiges an Arbeit bevor, um einen Beweis für Ramins Unschuld zu finden. Ob Ramin die Helden begleiten oder lieber in der Zwergensiedlung zurückbleiben soll, liegt einzig und allein im Ermessensspielraum der Helden.

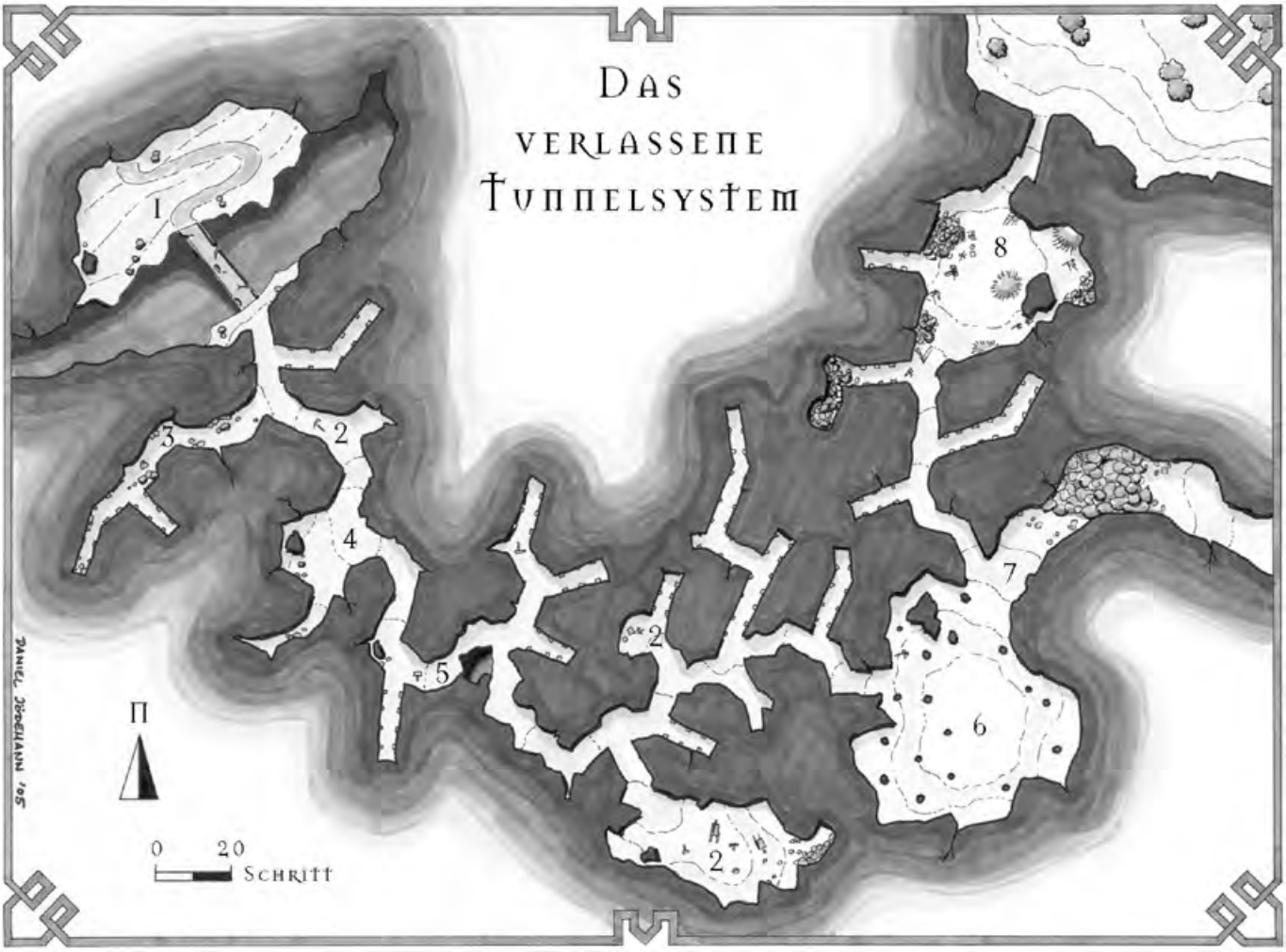
Das verlassene Tunnelsystem

Die im Folgenden beschriebenen Stollen wurden zu Zeiten der Magierkriege aufgegeben, weil dort immer öfter Angroschim verschwunden sind. Ausgangspunkt für das Übel war die Entführung eines jungen Zwergs durch einen Handlanger Zulipans. Der skrupellose Magier quälte und folterte sein Opfer, versuchte seinen Willen zu brechen und seinen Geist zu manipulieren. Schließlich wurde der geschundene Körper in einem unheiligen Ritual mit einem eingefangenen Wühlschrat gekreuzt. Aus den beiden entstand eine Chimäre mit Zwergenoberkörper und Wühlschratunterleib. Die Hände wichen den scharfen Klauen des Schratigen, der Unterkiefer des Zwergenkopfes wurde durch die scharfen Schneiden des Wühlschrats ersetzt, worauf sie das Gesicht immer wieder zerschnitten haben.

Das tragische Schicksal des unglücklichen Wesens nahm seinen Lauf, als ihm die Flucht aus den Kellern Punins gelang. Voller Hoffnung in die heimatlichen Stollen zurückgekehrt, sah sich die Chimäre einer gnadenlosen Jagd ausgeliefert. Von den besten Drachenjägern der Siedlung, Freunden und selbst Familienmitgliedern gejagt, floh das verängstigte Wesen in ein als Bergwerk dienendes Stollensystem, wo es schließlich von einem Jagdtrupp in die Enge getrieben wurde. Verzweifelt, traurig und wütend schlug die Chimäre um sich und tötete zwei Zwerge, bevor es dem letzten Drachentötergespann gelang, den gefürchteten Feind in einen Seitenstollen zu treiben, der als Steinschlagfalle gegen Eindringlinge diente. Die beiden mutigen Zwerge opferten schließlich ihr Leben, als sie die Falle auslösten und sich selbst samt der Chimäre töteten.

Noch im Augenblick des Todes waren die Gedanken der sterbenden Zwerge voller Wut und Hass, und sie erkannten ihren einstigen Bruder nicht. Angrosch verweigerte den Kämpfenden den Einzug in seine Hallen, so dass sie noch immer als Geistwesen in den alten Höhlen umhergehen und sich erbittert bekämpfen. Die Zwerge in Hartromlosch ahnten zunächst nichts von dem Schicksal der Getöteten. So wagten sie sich wieder in ihre Tunnel, um kostbares Erz und Gold abzubauen. Die Chimäre war in dem verschütteten Stollen und in Gesteinsmassen gefangen, die immer wieder ihre Knochen zermalmten und sie in unvorstellbaren Schmerzen gefangen hielten – und dort 'lebt' sie bis heute. Zerrüttet an Herz und Geist und mehr Monstrum als Lebewesen, ist dem einstigen Zwergen nur eines geblieben: Sein Stoizismus, der ihn an seinem bedauernswerten Leben hängen lässt. Auch die Angroschim teilen als Geistwesen das Schicksal ihres Feindes. Sie stießen immer wieder auf einzelne Bergleute, die sich heftige Gefechte mit den scheinbar unbesiegbaren Gegnern lieferten. Die lebenden Angroschim sahen sich daraufhin bald gezwungen, die rohstoffreichen Stollen aufzugeben und andernorts weiterzugraben.

Noch immer warten die Geister der Angroschim, die ihren Bruder zu töten versuchten, vor dem Geröllberg auf den Moment, in dem die Chimäre einen Weg durch die Gesteinstrümmer findet und der begonnene Kampf zu Ende geführt werden kann. Die Zwerge Hartromloschs geben zwar noch dunkle Erinnerungen an die unheiligen Wesen weiter, doch wissen sie weder um die genauen Hintergründe, noch um die Tatsache, dass es nicht mehr lange dauern wird, bis das entstellte Wesen seinem Gefängnis entkommt.



1. Die steinerne Brücke

Eine Rampe führt in Serpentinen knapp 100 Schritt in die Tiefe in eine ebenso hohe Höhle, deren Boden durch einen tiefen, mehr als 30 Schritt breiten Riss in zwei Bereiche geteilt wird. Eine steinerne Brücke, deren Zustand mehr als bedenklich ist, überspannt die Kluft und verbindet die nordwestliche Ebene mit der südöstlichen.

Um die vier Schritt breite Brücke zu betreten, muss eine MU-Probe gelingen, die um den Wert in Höhenangst erschwert wird, falls der betreffende Held unter diesem Nachteil leidet. Die Mitte der Brücke weist zwei riesige Löcher auf, so dass zum Überqueren dort nur ein knapp einen Schritt breiter Grat bleibt. Eine GE-Probe –4 ist erforderlich, um die Stelle zu passieren, ohne in die Schlucht zu stürzen. Ein möglicherweise vorhandener Höhenangst-Wert erschwert die Probe wiederum. Spätestens an dieser Stelle sollten sich die Helden anseilen und damit gegenseitig absichern. Ein Sturz in die Tiefe, ohne abgesichert zu sein, endet auf jeden Fall tödlich.

2. Aufgegebene Werkzeuge

Immer wieder können die Helden über liegen gelassene Werkzeuge stolpern, intakte Stücke lassen sich darunter aber nicht finden. Meist sind es zerbrochene Spitzhacken, rostige Spaten oder zusammengebrochene Wagen, wie sie die Recken in der Zwergenstadt hinter vorgespannten Ponys gesehen haben. Ebenso sind verfaulte Stützbalken oder irdene Gefäße zu finden, bei gründlicher Suche auch der eine oder andere liegen gelassene Erzklumpen.

3. Einsturzgefährdeter Gang

Eine Probe auf das Berufstalent *Bergbau* kann enthüllen, dass der vor der Gruppe liegende Gang stark einsturzgefährdet ist. Wenn ein Held den Gangabschnitt dennoch passieren möchte, muss ihm eine *Schleichen*-Probe gelingen – vorausgesetzt, er verhält sich nicht willentlich so, dass die Probe ohnehin scheitern würde. Misslingt die Probe oder werden absichtlich stärke Erschütterungen verursacht, stürzt der Gang ein und begräbt jeden Helden, wobei 3W6+6 SP verursacht werden. Ein verschütteter Held hat Luft für so viele SR, wie seine aktuelle Ausdauer beträgt. Danach stirbt er innerhalb von genauso vielen KR. Damit er rechtzeitig geborgen werden kann, müssen die übrigen Helden so viele SR graben, wie der Verschüttete SP erlitten hat. Wenn ein Held weniger als 12 SP erlitten hat, kann er versuchen, sich selbst zu befreien, indem er ebenfalls gräbt. Seine Grabversuche sind dabei doppelt so effektiv wie die der außenstehenden Helden.

4. Die Goldader

In der kleinen Kammer ist eine gut sichtbare Goldader zu entdecken. Mit entsprechendem Werkzeug kann Gold im Wert von sicherlich 100 Dukaten gefördert werden. Probleme entstehen jedoch einerseits durch den Transport, andererseits durch den vollständig einstürzenden Gang hinter den Goldgräbern. Um sich durch den Gang zu wühlen, gelten die Regeln aus Abschnitt **3. Einsturzgefährdeter Gang**. Das Graben dauert 30 SR.

5. Wassertropfen

Von der knapp drei Schritt hohen Decke tropfen stetig einzelne Wassertropfen. Falls Ramin die Helden begleitet, sammelt er einige in seinem umgedrehten Helm und probiert anschließend das 'köstliche Nass', wie er es formuliert. Wenn die Helden nun ebenfalls von dem Wasser kosten möchten, werden sie enttäuscht feststellen, dass es sehr salzig schmeckt. Tatsächlich ist das Wasser stark mineralienhaltig, was einem Angroscho oder eine Angroschna nichts weiter ausmacht, in größeren Maßen auf Menschen aber leicht giftig wirkt (W6 Stunden lang jeweils 1 SP).

6. Der Hinterhalt der Drachentöter

Hinter einem schmalen Gangabschnitt erweitert sich der Stollen zu einer annährend kugelförmigen Höhle, in der zahllose Stalaktiten und Stalagmiten die Sicht auf den gegenüberliegenden Gang versperren. Hier manifestieren sich die Geister zweier Zwerge. Sobald die Gruppe die Mitte der Höhle erreicht hat, greifen sie an. Die beiden Drachentöter tragen einen langen Wurmspieß, der natürlich – wie die Zwerge selbst – in seiner festen Konsistenz schon lange Jahrhunderte verrottet ist. Nachdem die Helden die Geister zurückdrängen konnten, ist aus dem vor der Gruppe liegenden Stollen das Bersten von Gestein zu hören: In diesem Augenblick hat sich die Chimäre befreien können.

Die Recken werden nach wenigen Augenblicken eine grausige Entdeckung machen: Die Geister manifestieren sich erneut und streben dem Gang entgegen.

Geisterzwerge

Berührung: INI 8+W6 AT 14 PA 10 TP 1W6 DK HN

LeP 20 AuP unendlich RS 6 KO 11 MR 12 GS 8

Besondere Eigenschaften: **Schaden auf belebte Materie, Tagespräsenz**

Austreiben: **+1**

Besonderheiten: **Regeltechnisch entsprechen die Geister einem *Nachtalp* (MGS 111). Dem Angriff eines Nachtalps kann nur ausgewichen werden. Wenn einem Nachtalp eine unparierte Glückliche Attacke gelingt, hat er seinen Gegner umhüllt und entzieht im schlagartig W20 LeP. Wenn er dann wieder von seinem Opfer ablässt, muss diesem eine MU-Probe +10 gelingen, sonst ergreift es in wilder Panik die Flucht. Die Hälfte aller LeP, die ein Alp einem Opfer entzieht, kann er sich selbst zuführen.**

---

7. Der Kampfplatz

Die Helden erreichen schließlich den Stollen, in dem die Chimäre gegen die Schemen ihrer einstigen zwergischen Widersacher kämpft. Weder die beiden Drachentöter noch die Chimäre nehmen Notiz von den Helden, die Zeuge ihres ewigen Kampfes werden, den keine der beiden Parteien für sich wird entscheiden können. Wenn sich die Helden an den Kämpfenden vorbei in die dahinter liegende Höhle schleichen wollen, können sie dies relativ problemlos tun. Jeder Held wird aber W3 mal von einer herumwirbelnden Waffe oder einer ausholenden Klaue getroffen, wenn ihm jeweils eine GE-Probe misslingt. Bei einem Treffer erleidet er normalen Schaden. Die Werte der Zwerge finden Sie weiter oben, die der Chimäre auf S. 52.

Falls die Helden den Kampf ignorieren, wäre es später eine gute Idee, die Angroschim in Hartromlosch zu informieren. Es besteht aber auch die Möglichkeit, den gerade erst beginnenden, aber Ewigkeiten dauernden Kampf schon jetzt zu beenden. Die Kämpfenden werden sich immer wieder von neuem manifestieren, weil ihnen noch immer der Einzug in Angroschs Hallen verwährt wird. Erst wenn sich die Menschen in den Kampf einmischen, kämpfen Zwerge und Chimäre wieder vereint gegen den Feind. Sobald die Geister und die Chimäre auf einer Seite stehen und die ersten Attacken geführt wurden, erkennen die Geister ihren ehemaligen Bruder. Der Kampf bricht ab, den Geisterzwergen steht unendliches Grauen, aber auch Mitleid ins Gesicht geschrieben. Ein Wort, eine Geste der Geisterzwerge reicht aus, die Chimäre zu besänftigen. Für den Bruchteil einer Sekunde glimmt in den Augen der gequälten Kreatur Erkennen auf – und Dankbarkeit. Dann bewegt sie sich entschlossen auf die Helden zu und stürzt sich selbst in eine verfügbare (Helden-)Waffe. Mit dem letzten Atemzug des Wesens vergehen auch die Geister der Zwerge. Wenn Sie möchten, lassen Sie den Geist der Chimäre als Zwerg aus dem gequälten Körper heraustreten – sich noch einmal dankbar

umsehen und dann gemeinsam mit seinen Gefährten in die Stollen entfernen und dort langsam verblassen. Den Zeitpunkt für das abrupte Kampfende sollten Sie nach dramaturgischen Gesichtspunkten wählen. Treiben Sie Ihre Gruppe in die Enge, so dass sie sich als würdige Gegner erweisen können. Und gestalten Sie die Szene so dramatisch wie möglich. Was hier beendet wird, ist ein Fluch und ein Verbrechen, das Hunderte von Jahren zurückliegt.

Durch das vereinte Auftreten gegen den lebenden Feind haben Geister und Chimäre doch noch zueinander gefunden und für einen kurzen Moment ihren Hass aufeinander hinter ein gemeinsames Ziel gestellt. Nur so konnten sie Erlösung erfahren. Wenn Ihre Helden keinen Sinn für solch philosophische Überlegungen haben, legen Sie Ramin ein paar erläuternde Gedanken in den Mund: "Seht nur Freunde. Sie haben vielleicht schon seit Jahrzehnten gegeneinander gekämpft. Und nun haben sie sich gegen uns vereint und sind in Angroschs Hallen eingekehrt."

Wühlschrat-Zwerg-Chimäre

Biss:	**INI 11+W6**	**AT 16**	**PA 8**	**TP 1W6+8**	**DK H**
Pranke:	**INI 11+W6**	**AT 13**	**PA 9**	**TP 2W6+4**	**DK HN**
LeP 100	**AuP unendlich**	**RS 5**	**KO 15**	**MR 5**	**GS 4**

Besonderheiten: **Um diesem Wesen überhaupt entgegenzutreten, ist eine MU-Probe +4 erforderlich. Die Chimäre kann in jeder Runde entscheiden, ob sie mit ihren Pranken oder mit ihrem Gebiss attakkieren will.**

8. Die Höhle zum Tal der lebenden Bäume

Die Höhle schließt sich an den breiten Stollen an, in dem Geister und Chimäre gegeneinander gekämpft haben. In der großen Halle, die weitestgehend natürlichen Ursprungs ist und nur an einigen wenigen Stellen an der Mündung zum Tunnel erweitert wurde, sind noch immer Geröll- und Schuttberge zu erkennen. Eine dichte Sandschicht bedeckt den Boden, trotz des großen Eingangs zum Tal werden tiefe Schatten geworfen und wieder – oder besser gesagt noch immer – ist das stete Prasseln des Regens zu hören.

Das Tal der lebenden Bäume

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Tunnelsystem führt in einen kreisrunden Talkessel, der einen Durchmesser von vermutlich mindestens zwei Meilen hat. Über der Höhle ragt eine steile Felswand empor, die umliegenden Berge steigen zwar etwas sanfter, aber genauso hoch hinauf.

Die Vegetation ist außergewöhnlich dicht, hohe Nadelbäume stehen eng beieinander, dazwischen wachsen Gebüsche, Sträucher und auf abgestorbenen Holzstümpfen feuchte Moose. An einem warmen Sommertag würdet ihr bestimmt viele Vögel zwitschern hören, der Duft von bunten Blumen läge in der Luft und das Summen und Zirpen der Insekten wäre ebenso zu hören wie momentan das aufgeregte Quaken der Frösche, die vergnügt am Ufer eines großen Sees ihre Melodie zum Besten geben.

[Falls Ramin die Helden begleitet:] Welch' friedlicher Ort doch hinter den finsteren Tunneln verborgen liegt! Umso mehr überrascht es euch, dass euer Begleiter noch immer hinter einem großen Felsen am Höhleneingang kauert und euch leise zuraunt: "Seid vorsichtig! Es ist verboten, der Wald der lebenden Bäume zu betreten."

Der Wald ist nicht nur friedlich und schön – er wird auch von zwei recht grimmigen Waldschraten bewacht, die sich sehr um ihren Wald kümmern und stets bemüht sind, den jetzigen Zustand zu bewahren. Es ist mittlerweile mehrere Hundert Jahre her, seit die letzten Zwerge versuchten, hier Holz zu schlagen. Nachdem der erste Holzfällertrupp vertrieben wurde und dem zweiten, auf die Hälfte dezimiert, die Flucht gelang, einigten sich Zwerge und Waldschrate schließlich darauf, dass die Angroschim den Wald nicht mehr betreten würden. An dieses Verbot erinnern sich noch immer beide Seiten, auch wenn die meisten Angroschim inzwischen vergessen haben, warum der Wald nicht mehr betreten werden darf.

Um den oberirdischen Teil von Hartromlosch zu erreichen, müssten die Helden entweder eine steil aufragende, mitunter leicht überhängende und knapp 600 Schritt hohe Steilwand überwinden oder über einen flachen Pass wandern. Um den Pass zu erreichen, wird der Heldengruppe allerdings nichts anderes übrig bleiben, als das Tal zu passieren.

Eine vorsichtige Gruppe kann sich jede Menge Ärger ersparen, wenn sie am Rand des Talkessels bleibt und den Wald so gut wie möglich umgeht. Problematisch dabei können zwei schwierige Wegstücke werden, die nur dann unverletzt zu überwinden sind, wenn jeweils eine GE-Probe bestanden wird. Andernfalls knickt der Held um oder er scheuert sich den Ellbogen an einem Felsbrocken auf und erleidet jeweils 2 SP.

Ein Marsch durch den Wald kann wesentlich gefährlicher werden. Die Helden werden keine 50 Schritt weit kommen, da können Sie schon den Helden mit *Gefahreninstinkt* eine verdeckte Probe zugestehen, bei deren Gelingen sie das Gefühl haben, argwöhnisch beobachtet zu werden. Die beiden Waldschrate werden auf jeden Schritt der Recken achten, insbesondere wenn es sich um Zwerge handelt oder wenn sie (aus der Sicht eines Waldschrats) nicht nach einem Freund des Waldes aussehen. Besonderes Augenmerk widmen die Waldwächter natürlich Helden, die Äxte oder

sogar Feuer bei sich tragen. Sobald die Helden drohen, Schaden anzurichten, ertönt aus dem Unterholz eine tiefe Stimme, die sie auffordert, "das Feuer zu löschen" oder "die Äxte zu senken". Sollte dann doch eine zarte Pflanze zertreten oder auf ein Tier geschossen werden, versehentlich ein Strauch Feuer fangen oder sonst irgendwie dem Wald Schaden zugefügt werden, greifen die Waldschrate an. Der erste Angriff soll die Helden möglichst schnell vertreiben, beim zweiten Fehltritt werden die Waldschrate aber wesentlich rabiater attackieren und das Leben der Eindringlinge nicht mehr unbedingt verschonen.

Waldschrate (ZBA 168)
Hieb: INI 10+W6 AT 14 PA 6 TP 2W6+3 DK N
LeP 50 RS 6 KO 20 AuP 40 MR 10 GS 11
Besondere Kampftechniken: **Hinterhalt (20), Niederwerfen (5, Hieb), Gelände (Wald)**

Ob es so weit kommen muss, liegt alleine in der Hand der Helden. Wenn sie sich sehr umsichtig zeigen, auf den Boden achten, Feuer vorsorglich löschen, leise sprechen und versuchen, die scheuen Tiere möglichst wenig zu stören, werden ihnen die Waldschrate auch einen kleinen Fehltritt verzeihen. Um diese Gnade müssen sich die Recken aber redlich bemühen, und es kann durchaus hilfreich sein, sich bei einem umgeknickten Ast zu entschuldigen.

Bergwanderung

Die erste Passage über einen relativ flachen Bergpass ist leicht zu überwinden, danach müssen sich die Helden aber durch die Wildnis entlang einer steilen Bergflanke schlagen, um so in einem weiten Bogen zurück zur Zwergensiedlung zu marschieren. Manche Stellen sind nur zu passieren, wenn sich die Gruppe auf eine kleine Klettertour einlässt. Hier werden verschiedene Proben auf das Talent *Klettern* notwendig, bei deren Misslingen sich der Betreffende schmerzhafte Abschürfungen zuzieht und sich eventuell sogar einen Knochen bricht (1W6+2 SP). Kommt es zu Brüchen, müssen Verbände und Schienen angefertigt werden (Probe auf *Heilkunde Wunde*). Auf dem weiteren Weg muss der Verletzte von seinen Kameraden gestützt werden, bis die Gruppe auf den Geoden trifft (siehe unten).
Andere Wegstücke erfordern eine gute Balance, wenn ein schmaler Kamm überquert wird (*Körperbeherrschungs*-Probe), mitunter sind auch gewagte Sprünge von erhöhten Stellen aus unumgänglich (ebenfalls *Körperbeherrschungs*-Probe, Verletzte müssen abgeseilt werden). Alles in allem sollte die Wanderung im strömenden Regen unter dicken Wolken einen abwechslungsreichen Kontrast zu den engen Gängen unter den Bergen bieten, die Spieler aber auch nicht langweilen.

Der Geode

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Rechts und links des Weges erstrecken sich blumenbestandene Bergwiesen; Hundgebell ist im Getose des stürmischen Windes zu hören. Hundegebell? Tatsächlich läuft ein weißer Berghund mit wedelndem Schwanz auf euch zu, kommt aufgeregt näher, schlägt Haken, läuft von euch weg und kommt beim nächsten Mal noch ein Stückchen näher. Laut bellend bleibt er schließlich ein gutes Stück von euch entfernt stehen, dann verstummt er und wendet den Kopf von euch ab, als würde er auf jemanden warten.
Tatsächlich taucht kurze Zeit später hinter einer Hügelkuppe ein Zwerg auf, der seinen Körper unter einem dunklen Kapuzenmantel verborgen hat und sich beim Gehen auf einen Wanderstab stützt, der genauso hoch ist wie er selbst. Der Zwerg bleibt neben dem Hund stehen, dann nimmt er die Kapuze ab und enthüllt sein rundliches Gesicht, die großen, strahlendblauen Augen, die hohe Stirn, den dünnen Haarkranz und den kurzen, weißen Spitzbart. Er mustert euch einen Augenblick lang, bevor er euch zu sich hinüberwinkt.

Die Helden sind auf den Geoden *Salitosch* gestoßen, der in einer kleinen Hütte im Schutz einer Bergflanke wohnt. Auf seinen langen Spaziergängen begleitet ihn sein Hund *Mescho*, ein noch junger Berghund mit dichtem Fell und einem gutmütigen Wesen. Wenn sich die Helden aufgeschlossen zeigen, wird Salitosch die Gruppe in seine Hütte einladen, um sich bei einem warmen Tee zu unterhalten und die Verletzten zu versorgen.
Auch wenn die Recken auf rasches Tempo bei der Aufklärung des Diebstahls drängen, bietet sich hier eine gute Gelegenheit, die Wunden aus vergangenen Kämpfen zu kurieren und sich einen Moment lang zu erholen.
Salitosch verkörpert als Angehöriger der Diener Sumus den dem Leben zugewandten Zweig der Geoden und gibt den Helden dabei einen Blick darauf, welche Randgruppen die zwergische Gesellschaft zu Tage gebracht hat. Was seine Fähigkeiten, Einstellungen und Erfahrungen betrifft, wird er sich aber nicht ohne weiteres in die Karten schauen lassen. Er ist zwar bereit, mit einem geeigneten Gesprächspartner über seine Auffassung vom Leben zu philosophieren, versucht dabei aber nicht, Fremde zu missionieren. Er sagt nichts Negatives über die Angroschim Hartromloschs und lässt sich auch nicht zu einer Demonstration seiner Fähigkeiten hinreißen. Der Geode kann aber durchaus eine Hilfe als geduldiger Zuhörer sein. Wenn ihm die Helden von den Ereignissen der letzten Tage berichten, kann er womöglich den einen oder anderen Denkansatz beisteuern und den Helden helfen, noch einmal ihr Wissen zu sammeln. Weitere Informationen zu Geoden finden Sie in **Angroschs Kinder** ab Seite 126.

Spurensuche

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schließlich erreicht ihr den Talkessel Hartromloschs. Vom oberen Rand aus habt ihr einen guten Überblick über die angerichteten Schäden. Zwar hängen einzelne Nebelfetzen im 30 Schritt tiefen Talkessel, aber dennoch könnt ihr die Schlammlandschaft gut überblicken. Durch den beständigen Regen und das aus dem Stausee stetig abfließende Wasser haben die Reparaturarbeiten am Staudamm noch nicht begonnen, und auch die vorgelagerte Bastion wurde noch nicht wieder besetzt. Mit Ausnahme der Schmiede, der Schmelzöfen und der Schutthalde wurde alles weggespült. Die tiefen Holzzäune wurden umgerissen, der Handelsposten ist kaum noch zu erkennen. Aber für euch vorerst nur wichtig, dass die Schutthalde nicht zu sehr in Mitleidenschaft gezogen wurde. Es wird ohnehin schwer genug sein, dort nach tagelangem Regen noch Beweise für Ramins Unschuld zu finden.
Doch bevor ihr euch darum Sorgen machen könnt, gilt es ein anderes Problem zu lösen: Wie sollt ihr zur Schutthalde kommen?

Die Helden können ungestört im Tal agieren – sie müssen nur den 30 Schritt tieferen Boden erreichen.
◆ **Abseilen (Doppelsicherung):** Die einfachste Lösung dieses Problems besteht darin, oben am Talkessel zwei Helden zu postieren, die ihre Gefährten an zusammengeknoteten Seilen hina-

blassen und später wieder heraufziehen. (KK Probe ist für beide fällig, um den Abzuseilenden sicher zu halten, bei Misslingen Absturz um 1W6 Schritt mit ebenso vielen erlittenen SP.)

◆ **Abseilen:** Sichert nur ein Held, muss ihm eine KK-Probe +8 gelingen.

◆ **Leitern:** Neben magischen Hilfsmitteln würden sich auch lange Leitern als nützlich erweisen, wenn man denn Baumstämme auftreiben könnte, die 30 Schritt lang sind. Es gibt zwar einen Wald in der Nähe, doch einerseits wird das Tal der lebenden Bäume von zwei Waldschraten bewacht und andererseits müsste der mühsame Weg mit einer quaderschweren Last bewältigt werden.

◆ **Klettern:** Für eine Partie wird alle 10 Schritt eine *Klettern*-Probe notwendig – also insgesamt drei pro Weg. Je nachdem, in welchem Bereich sich der Kletternde befindet, führt ein Abstürzen zu unterschiedlich viel Schaden: Im unteren Bereich wird der Schaden mit 2W6 ermittelt, im mittleren mit 6W6, im oberen mit 3W20+15. Sollte der Abstürzende mit einem Seil gesichert sein, muss dem sichernden Helden eine KK-Probe gelingen, sichern mehrere Helden, gilt das Sichern als automatisch geglückt. Konnte der Abstürzende gesichert werden, erleidet er durch Abschürfungen immer noch 1W6 SP. Sollte sich der sichernde Held nicht am oberen Rand der Schlucht befinden, sondern über dem abstürzenden Helden, muss ihm eine *Klettern*-Probe gelingen, um nicht ebenfalls abzurutschen. Beim Besteigen der Felswände kann auch der am weitesten oben kletternde Held von unten kletternden Helden gesichert werden, aber nur, wenn der Absturz aus dem mittleren oder obersten Wegstück erfolgt und die sichernden Helden im mittleren oder oberen Bereich sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Verwüstungen im Tal sind noch immer gut sichtbar. Die Steinbauten wie die vorgelagerte Bastion oder die Schmiede haben den Urgewalten standhaft getrotzt, alle Holzkonstruktionen dagegen wurden hinweggefegt. Der Boden hat sich in einen schwer zu passierenden Schlamm verwandelt, Zäune wurden umgespült, Kisten sind zerborsten, überall liegen Holzplanken und Metallteile im weichen Untergrund. Aus der Staumauer tritt noch immer Wasser – allerdings deutlich weniger als bei eurem letzten Besuch.

Der Tatort

Falls den Helden während der Katastrophe Ausrüstungsgegenstände abhanden gekommen sind, können sie nun mit *Sinnenschärfe*-Proben danach suchen. Die Proben sollten bei kleinen Gegenständen erschwert werden, feuchtigkeitsempfindliche Sachen sind aber nach wie vor unbrauchbar, und gerade kleinere Ausrüstungsgegenstände können leicht durch das herabgelassene Gitter der Bastion gespült worden sein. Von größerem Interesse dürfte im Moment jedoch die Schutthalde sein, auf der Bartosch niedergeschlagen wurde. Die Fußspuren unzähliger Leute sind als tiefe Pfützen ringsherum gut zu erkennen, allerdings helfen sie kaum weiter. Sie sind entstanden, als die Überlebenden des Wassereinbruchs in die unterirdische Stadt gezogen sind.

Auf der Halde lassen sich dagegen zwei interessante Details entdecken. Zum einen haben sich an einer rostigen Metallplatte lange, blonde Haare verfangen. Sie sind gut einen halben Schritt lang und feiner als das dichte Haar eines Angroscho oder einer Angroschna. Einem Barbier oder *Anatom* wird es leicht fallen, die Haare als Menschenhaare zu identifizieren. Um die Haare zu finden, ist allerdings entweder eine sehr langwierige systematische Suche oder eine *Sinnenschärfe*-Probe +8 fällig.

Vermutlich werden die Recken nun bereits eine Tatverdächtige haben, schließlich haben sich im Tal und in der Zwergensiedlung zum Tatzeitpunkt nicht allzu viele Menschen mit langen, blonden Haaren aufgehalten. Trotzdem fehlt noch immer ein stichhaltiger Beweis, der den verurteilten Ramin entlasten kann. Dieser lässt sich auf der anderen Seite am Fuß des Abhangs finden. Dorthin ist während der Tat eine verschlossene, zylinderförmige Ledertasche gerollt, die nun zwischen zwei Rohren eingekeilt ist und in der neben unbeschriebenen auch ein beschriebener Pergamentbogen zu finden ist. (Den Text des beschriebenen Bogens finden Sie als Einleitung am Beginn dieses Abenteuers auf Seite 37 und ein weiteres Mal für Ihre Spieler in der Dokumententasche am Ende dieses Buches.)

Auch wenn in dem Schreiben der Täter nicht namentlich genannt wird, erklärt er doch das Motiv für den Diebstahl und das Zuspielen des belastenden Beweises in Ramins Höhle. Zusammen mit dem Haar besteht darüber hinaus die Hoffnung, in Alrike Marfelds Sachen weitere Pergamentbögen zu finden, so dass sie mit dem Tatort und damit auch mit der Tat in Verbindung gebracht werden kann. Vor dem Ältestenrat der Angroschim wäre die Beweiskette stichhaltig genug, um Ramin entlasten zu können.

Rückkehr in die unterirdische Stadt

Ob die Helden den gefahrvollen Weg durch den Wald der lebenden Bäume und das verlassene Höhlensystem zurückmarschieren oder lieber am Tor zur unterirdischen Stadt anklopfen und um Einlass bitten möchten, hat auf die Reaktionen in Hartromlosch keinen Einfluss. Die Abwesenheit der Gruppe wurde bereits bemerkt, und spätestens vor dem Ältestenrat werden die Recken erklären müssen, wo sie ihre Beweise gefunden haben. Sie können sich also einen längeren Fußmarsch ersparen, wenn sie kräftig gegen das Stahltor 'donnern'. Zwei schwer bewaffnete Angroschim öffnen daraufhin einen Torflügel und lassen die durchnässten Recken mit strengem Blick eintreten.

Kraft des Feuers

Wenn die Helden die unterirdische Stadt betreten haben, wird ihnen von zwei bewaffneten Zwergen erklärt, dass der Ältestenrat auf ihre Erklärungen wartet – und zwar unverzüglich. Falls sich die Recken während der Verlobungsfeier einen einigermaßen guten Ruf erarbeitet haben, wird man sie mit viel gutem Zureden gewähren lassen, kurz ihrem Verdacht nachzugehen und das Lager der Verdächtigen zu durchsuchen. Die nun Tatverdächtige ist nicht anwesend, lediglich Rafiks Söldner dösen auf ihren Strohmatten. Gegen eine Durchsuchung von Alrikes Sachen haben die drei nichts einzuwenden. Stattdessen fragen sie nur neugierig nach dem Grund der Untersuchung und beobachten dabei ebenso neugierig alles, was die Helden finden. Neben einigen persönlichen Dingen wird ein Büchlein zu Tage treten, in dem Gedanken, Fakten und Legenden zu den Kulturen der Amboss- und Hügelzwerge gesammelt wurden. Bruwin hat es ihrer Schwester erst vor wenigen Stunden gegeben, weil die sich magische Tasche mit zahlreichen 'Souvenirs' aus Hartromlosch gefüllt hatte. Der Beweis wird einbehalten und mit den Helden zum Ältestenrat gebracht.

Vor dem Ältestenrat

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Bewaffneten bringen euch zu dem Gang, der direkt in Schiamoschs Höhle führt. Udox wartet in dem flachen Stollen und führt euch wortlos ins Innere. Dort tretet ihr erneut vor den Ältestenrat.

Die Helden können nur zu ihrer Verteidigung erläutern, warum sie im Tal waren, obwohl ihnen dies untersagt wurde, und wie sie dorthin gekommen sind. Auf die Antwort zur zweiten Frage können schnell weitere Fragen folgen, etwa mit welchem Recht die Helden das Verbot ignoriert haben, das Tal der lebende Bäume zu betreten. Wohlwollen können die Recken zurückgewinnen, wenn sie vom Kampf der Geister gegen die Chimäre berichten und den auf ihnen lastenden Fluch brechen konnten. Noch viel wichtiger wird es aber sein, glaubhaft zu begründen, warum sich der Ältestenrat zu einem schweren Fehler hat hinreißen lassen, als er Ramin verurteilte. Mit einer schlüssigen Beweisführung sollte Alrike Marfeld als vermeintlich wahre Täterin entlarvt werden.
Sollte sich die Argumentationskette der Helden als nicht stichhaltig erweisen, werden sie als nicht mehr geduldet erklärt und bei der ersten Öffnung der Tore aus der Stadt hinaus 'gebeten'. Damit würde das Abenteuer nach der Anhörung enden. Wenn die Helden jedoch plausibel darlegen können, warum Ramin als Täter nicht in Frage kommt und die Wunde an Bartoschs Kopf auf einen menschlichen Täter hindeuten, die Haare und die Schriftrolle diese Vermutungen bestätigen und Alrike Marfeld damit zur Hauptverdächtigen wird, können die Helden trotz des unerlaubten Betretens der verfluchten Stollen, des lebenden Waldes und des gesperrten Tals mit der Gnade der Ältesten rechnen. Sollten die Helden das Lager der Verdächtigen noch nicht durchsucht haben, werden sie nun in Begleitung von Udox und zwei Bewaffneten zur Höhle geschickt, in der die Menschen untergebracht sind. Dort sind noch immer Rafiks Söldner anwesend – von Alrike fehlt jede Spur. Udox bittet die vier Männer, die nun Tatverdächtige im Lager festzuhalten, falls diese dort erscheint. Sobald das Büchlein als Beweis vorliegt, werden die Helden gebeten, es zum Ältestenrat zu bringen, um dort ihre Aussage zu vervollständigen, bevor sie entlassen werden und neue, wiederum stundenlang andauernde Beratungen beginnen.

Was geschieht, nachdem die Helden das Büchlein gefunden haben?

Abhängig von der Kampfkraft Ihrer Gruppen sind die Zwillingsschwestern während des Finales auf sich gestellt oder erhalten tatkräftige Unterstützung von Rafiks Söldnern.
◆ **Die Zwillinge sind auf sich alleine gestellt:** Alrike kehrt kurz nachdem sie von ihrer Schwester eingeweiht wurde und die Helden das Lager verlassen haben zurück und wird von Rafiks Söldnern zur Rede gestellt. Während Alrike noch nach Ausflüchten sorgt, kann ihre Schwester einen SOMNIGRAVIS auf die Söldner wirken, woraufhin diese sanft entschlummern. Alrike wird daraufhin ihre Sachen zusammenpacken und versuchen, sich unauffällig abzusetzen.
◆ **Rafiks Söldner werden angeworben:** Auch bei dieser Variante treffen Alrike und Bruwin auf die Söldner, heuern diese aber gegen eine üppige Vorauszahlung von 7 Dukaten pro Nase und einen hohen Tagessold an, ihren Rückzug zu decken. Auch wenn Rafiks Söldner ihrem Auftraggeber treu bleiben möchten, können sie dem schnell verdienten Geld nicht widerstehen, zumal die beiden Damen ja ohnehin bald die Zwergensiedlung verlassen haben dürften. Während Alrike und die erneut unsichtbare Bruwin zu entkommen versuchen, sollen ihnen die Söldner unauffällig folgen, um später eingreifen zu können.
Richten Sie es in jedem Fall so ein, dass die Helden zufällig über die Flüchtende stolpern. Eine wilde Verfolgungsjagd durch die Tunnel Hartromloschs entbrennt.

Die Flüchtige

Kurz nachdem die Helden vom Ältestenrat entlassen wurden, können sie die Gesuchte in einer Zwergenmenge entdecken. Doch auch Alrike wird auf die Helden aufmerksam und flüchtet in einen schmalen Tunnel. Aufgrund ihrer Statur ist sie schneller als die Angroschim Hartromloschs, so dass es erneut an den Recken liegt, die Flüchtige zu stellen.

Auf der Flucht

Alrike flieht zunächst durch die Tunnel und Stollen der Siedlung, anschließend durch Bereiche der verfluchten Stollen und dann ein System natürlicher Höhlen. Die Länge und Dramaturgie der Verfolgungsjagd sollten Sie selbst ausgestalten, um Ihren Spielern ein spannendes Erlebnis zu bieten. Kommen die Helden der Flüchtenden näher, können Sie Hindernisse einbauen, vergrößert sich der Abstand, kann das nächste Hindernis für Alrike ein schweres Problem werden, die Helden dagegen können es gemeinsam leicht überwinden. Im Folgenden finden Sie eine Vielzahl von Elementen, mit denen Sie die Verfolgungsjagd ausgestalten können.
◆ Zwei schwer bewaffnete Zwerge stoßen lauthals Verwünschungen aus, als sich Alrike ihrem Zugriff entziehen kann. Mit wilden Gesten deuten sie in die Fluchtrichtung der Frau.
◆ Die Flüchtende kann in einer Zwergenmenge kurzzeitig untertauchen. Als sie auf der anderen Seite der Halle in einem dunklen Gang verschwindet, hat sie einen Vorsprung herausgeholt.
◆ Eine alte Angroschna überprüft in einem Seitengang gerade eine Bolzenfalle, als Alrike in ihre Richtung abbiegt. Beim Passieren der Armbrust löst sie diese versehentlich aus. Sind die Helden weniger als 15 Schritt hinter ihr, muss dem vordersten eine *Ausweichen*-Probe +3 gelingen, um dem Bolzen zu entgehen. Wird er getroffen, richtet das Geschoss 1W6+4 TP an.
◆ Ein junges Zwergenpaar trägt gemeinsam einen erlegten Wühlschrat durch einen schmalen Gang. Die Flüchtende wird aufgehalten, bevor sie an den beiden ratlos mit dem Kopf Schüttelnden vorbei kommt.
◆ Alrike reißt ein Fass um, in dem sich unzähligen Stahl-Nägel befinden. Eine GE-Probe +4 ist nötig, um nicht auszurutschen und sich dabei mit zahlreiche Nägeln spicken zu lassen (2W6 TP).
◆ Zwei Kinder wollen mit Alrike spielen und laufen ihr hinterher, genau vor die Füße der Helden. Nur eine GE-Probe +4 kann den vordersten Recken vor einem Sturz bewahren. Damit der ihm Nachfolgende nicht über den stürzenden Vordermann stolpert, wird für ihn in diesem Fall auch eine Probe fällig. Wenn die Helden dicht beieinander laufen, können sie so allesamt übereinander fallen – sehr zur Freude der Kinder.
◆ Die Flüchtende reißt mutwillig eine metallene Feuerschale um, wenn ihr die Helden dicht auf den Fersen sind. Um der sich im Raum verteilenden Glut zu entgehen und Verbrennungen (1W6–2 SP) zu vermeiden, wird eine Probe auf *Körperbeherrschung* fällig.

Das Ende der Flucht

Alrikes Ziel scheint eine zwei Schritt breite Wendeltreppe, die über sechzig Schritt nach oben führt. Obwohl sie sich während ihrer Zeit in Hartromlosch auf lange Spaziergänge begeben hat und sogar Teile der Siedlung kartographisieren wollte, was ihr bei ihrer bisherigen Flucht nützlich war, begibt sie sich nun auf unbekanntes Terrain – und prompt in eine Sackgasse.

Von der Treppe aus führt ein langer Stollen in eine große Höhle, die direkt unter dem Stausee liegt. Dort haben die Angroschim ein riesiges Mühlrad mit einem Durchmesser von über zehn Schritt errichtet, das mit einem außerordentlich komplexen Getriebesystem verbunden ist. Das zum Antreiben des Rads notwendige Wasser kommt aus unterarmdicken Rohren, die direkt unter dem Stausee münden. Dort befinden sich auch Verschlussklappen, die momentan geschlossen sind, um das Getriebe durch den hohen Wasserdruck nicht zu zerstören.

Der Wasserfall stürzt knapp 100 Schritt in die Tiefe, wo er sich schließlich in einem unterirdischen See ergießt. Ein Sturz dort hinunter kann schnell tödlich enden, falls der Körper nicht lotrecht eintaucht (*Körperbeherrschungs*-Probe +8). Wohin der See führt und wo ihn ein Gestürzter wieder verlassen kann, wissen jedoch allein die Götter.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alrike sitzt lächelnd auf einem großen Felsbrocken, als ihr die von grün schimmernden Flechten erleuchtete Höhle betretet. Hinter der Frau entdeckt ihr ein riesiges Mühlrad über einem gewaltigen Abgrund, zu eurer Rechten befindet sich eine beeindruckende Zahnradkonstruktion. Für einen kurzen Moment seid ihr von der Perfektion des technischen Meisterwerks vor euch fasziniert, doch dann konzentriert ihr euch wieder auf Alrike.

"Ihr seid wirklich ein paar schlaue Leute, wie sehr mich eure Gegenwart freut!"

Alrike klatscht in die Hände und quiekt vergnügt wie ein kleines Kind, dem man versprochen hat, mit ihm zu spielen. Euch stellt sich die Frage, ob die Frau noch gesunden Geistes ist.

"Da entdeckt ihr doch tatsächlich, dass der kleine Zwerg den Diebstahl gar nicht begangen hat. Es ist nur schade, dass wir die Siedlung schon verlassen müssen – jetzt, wo es spannend wird."

Ihr runzelt die Stirn, woraufhin sie euch eine genauere Erklärung gibt: "Schon als Jungendliche waren wir von fremden Kulturen fasziniert – und besonders von den kleinwüchsigen Langlebigen." Traurig fährt sie fort: "Wir haben sie oft besucht und viele Beobachtungen gemacht – wie schade, dass mein Büchlein nun fort ist. Aber die neuen Erkenntnisse haben diesen Verlust mehr als ausgeglichen! Wer kann schon behaupten, das Rechtswesen der Angroschim studiert zu haben?"

Noch immer schaut ihr fragend – wen meint sie wohl mit 'wir'? Wieder ergreift sie eifrig das Wort, bevor ihr nachfragen könnt: "Oh, wie unhöflich von mir. Ich habe euch gar nicht meine Zwillingsschwester Bruwin vorgestellt. Aber wie ich sie kenne, werdet ihr sie gleich kennen lernen."

Sie müssen sich nicht sklavisch an den vorgeschlagenen Monolog der überführten Täterin halten, aber es wird für Ihre Spieler ein befriedigender Abschluss des Abenteuers sein, wenn sie die wahren Hintergründe erfahren. Doch dann ist es mit der Ruhe vor dem Sturm vorbei. Bruwin wird energisch versuchen, sich und ihre Schwester aus dieser Situation zu retten. Noch immer

unsichtbar, schlägt sie von hinten mit dem Magierstab auf den wehrhaftesten Helden ein, schleudert einen BLITZ DICH FIND auf den Gruppenmagier und schubst anschließend einen anderen Recken gefährlich nahe an den Abgrund. Falls die Söldner von den Zwillingen angeheuert wurden, greifen diese nun ebenfalls an.

Der nun entbrennende Kampf lebt von der ungewohnten Umgebung, dem Halbdunkel, wilden Attacken am Rande des Abgrunds und der Unsicherheit, wo die Unsichtbare wohl als nächstes zuschlagen wird – bedenken Sie allerdings, dass die andauernde Unsichtbarkeit ihre Astralenergie annähernd erschöpft hat. Alrike versucht sich bei allem so gut wie möglich herauszuhalten.

Die Werte der Söldner und der Magierin finden Sie im Anhang (Seite 59). Denken Sie während des Kampfes auch an die Abzüge von jeweils bis zu 4 Punkten auf Attacke und Parade aufgrund der schlechten Beleuchtung, falls der Betreffende nicht über den Vorteil *Dämmerungssicht* verfügt, bzw. die Unmöglichkeit eines Angriffs auf Bruwin, solange diese noch unsichtbar ist. Wurde sie verletzt, werden Blutspuren sichtbar, schleudert man Sand in ihre Richtung, werden ihre Schemen erkennbar. Die Söldner ergeben sich, sobald sie schwer verletzt sind.

Bruwin versucht, ihrer Gefangennahme zu entgehen, indem sie sich in die Schlucht stürzt. Dies wird sie vermutlich überleben und dann auch in Zukunft durch Aventurien reisen und ihren Studien nachgehen. Ihre Schwester lässt sie dabei im Stich, da diese in ihren Augen aufgrund ihrer Schwäche ohnehin nur ein Hindernis wäre.

Nach dem Kampf ergibt sich Alrike und fleht um Gnade. Sie versucht einem halbwegs interessierten Helden schöne Augen zu machen und bettelt schließlich darum, sie gehen zu lassen. Letztendlich sollten sich die Helden Gedanken über den Abtransport der Schwerverletzten und Gefangenen machen und dann auf den Weg zurück zum Ältestenrat begeben.

Kraft des Windes

Nachdem die Helden Alrikes Flucht beendet, ihre Schwester besiegt und auch die Söldner überwunden haben, scheinen die Recken ihre Gunst bei den Göttern gesteigert zu haben. Während sie zurück zum Ältestenrat marschieren, frischt ein für die Höhen der Bergregion warmer Sommerwind auf, der die dunkeln Regenwolken langsam in Richtung Osten treibt.

Zeitgleich mit dem Eintreffen der Gruppe hat auch der hohe Rat seine Entscheidung getroffen. Udox verkündet vor allen Angroschim Hartramloschs, welche Freude sein Herz und das der anderen Ratsmitglieder erfülle, dass Ramin Sohn des Kunkulax wieder im Kreise seiner Brüder und Schwestern willkommen sei. Bartosch fällt seinem Freund mit Tränen in den Augen in die Armen. Kurz darauf erscheint Garbala und übergibt Ramin als Zeichen der Versöhnung einen schweren Dolch mit einem großen, eingearbeiteten Rubin. Zwar verweigert Ramin die Annahme nicht, doch besteht der Angroscho darauf, die Waffe Angrosch zu opfern, auf dass der entscheide, was mit dem Dolch in Zukunft geschehen möge. Von der heiligen Opferzeremonie sind die Helden zwar ausgeschlossen, bei der anschließenden Feier sind sie dagegen als Ehrengäste geladen. Jedem Recken, der sich an der Suche nach der wahren Täterin beteiligt hat, wird ein kunstvoll gefertigtes Handwerksstück überreicht, das zu seiner Profession oder seinem Leben passt. Ein Krieger erhält einen für seine Größe gefertigten Drachenzahn, ein Handwerker kann sich über spezielles Werkzeug freuen und ein Magier über eine geschliffene Linse, mit der das Lesen kleingeschriebener Worte leichter fällt. Lassen Sie sich hier von Ihren Helden inspirieren.

Mit den Geschenken einher geht die besondere Ehre, in Hartromlosch stets willkommen zu sein. Nur wenigen Menschen wird Zutritt zu den Hallen der Angroschim gewährt, so dass die Helden über ein Privileg verfügen, das ihnen gute Handelsmöglichkeiten und zahlreiche Abenteuer bietet. Falls Geister und Chimäre noch immer in ihren ewigen Kampf verwickelt sind, können sich die Recken mit einem Trupp schwer gerüsteter Zwerge des Problems annehmen. Anschließend wird das Tunnelsystem gründlich untersucht und zögerlich mit dem Abbau von Erzen begonnen.

Die Helden können sich viele Freunde schaffen, wenn sie von den reichen Adern im Höhlensystem berichten.

Rafiks Söldner werden – falls sie sich auf die falsche Seite geschlagen und dies überlebt haben – für alle Zeiten aus den Reichen der Zwerge verbannt und ihre Köpfe als Zeichen ihrer Schande kahl geschoren. Die Helden würden den Angroschim einen großen Gefallen tun, wenn sie die Ausgewiesenen aus ihrem Gebiet hinausbegleiten würden. Bei Alrike liegt der Fall deutlich komplizierter. Sie hat sich nicht an den Kampfhandlungen gegen die Helden beteiligt – und sie hat sich auch in Hinblick auf den Diebstahl des Dolches nichts zu Schulden kommen lassen. Letztendlich werden ihr die Angroschim noch nicht einmal vorwerfen, dass sie ihre Schwester gedeckt hat – schließlich geht dem Zwergen die Sippe über alles und was für ein verabscheuungswürdiges Wesen müsste Alrike sein, wenn sie einfach ihre Zwillingsschwester verraten würde. So wird die Forscherin auch nicht verdammt oder verurteilt, sondern von allen bemitleidet und eingeladen, die nächsten Wochen in den schön behauenen Stollen nach Trost und Halt zu suchen.

Die Zukunft wird zeigen, welche Herausforderungen auf Ihre Helden in den Hallen Hartromloschs warten – und vielleicht wartet ja auch noch ein ungeduldiger Auftraggeber auf die Rückkehr der Recken.

Der Abschluss

Für die Überführung Bruwin Marfelds und die Gefangennahme von Rafiks Söldnern erhält jeder Held **300 Abenteuerpunkte**. Spezielle Erfahrungen bieten sich in den Talenten *Klettern, Zechen* und *Überzeugen* an, eventuell auch *Menschenkenntnis* sowie in bis zu drei Handwerkstalenten (wenn der Held darin bereits einen TaW von mindestens 5 aufweist und Zwerge bei der Arbeit – sprich Anwendung des Talents – beobachten konnte). Bedenken Sie auch eine mögliche finanzielle Belohnung, falls diese mit dem Auftraggeber der Helden ausgehandelt wurde.

Anhang

Wichtige Gegenstände

Der Dolch

Der Drachenzahn besteht aus Zwergenstahl und wurde in zahlreichen Arbeitsstunden geschmiedet. Der Dolch ist ziemlich genau 19 Finger lang, außerordentlich gut ausbalanciert und sehr scharf geschliffen. Das Blatt wird von einer feinen Gravur geziert, die eine lodernde Flamme zeigt – das Symbol Angroschs. Der Griff endet in einem Drachenkopf, dessen einzelne Schuppen in mühsamer Feinarbeit herausgearbeitet wurden. Im Maul trägt er einen blutroten Rubin, dessen Schliff fast genauso lange gedauert hat wie die Herstellung des Dolches an sich.

Die verzauberte Umhängetasche

Bruwin hat von einem befreundeten Magister einen einfachen Leinenbeutel erschaffen lassen, auf dem mittels APPLICATUS mehrere VISIBLI VANITAR-Ladungen liegen. Wenn der Beutel zugeknotet und zweimal im Kreis geschleudert wird, wird er für eine halbe Stunde lang unsichtbar. Während der Zauberdauer kann er beliebig geöffnet und geschlossen werden. Dinge im Beutel oder solche, die hineingelegt werden, sind ebenfalls unsichtbar und werden erst nach Ablauf der Zauberdauer oder beim Herausnehmen sichtbar.

Zunächst beinhaltet das Artefakt die Aufzeichnungen der Zwillinge, im Laufe des Abenteuers verschwinden darin aber kleinere Werkstücke, Gesteins-, Speise- und Haarproben – und natürlich auch Bartoschs Dolch.

Dramatis Personae

Die Zwerge

Olbam Sohn des Ohgrimm

Olbam hat es in der Sippe der Ugrilmosch, die sich dem Handel mit Zwergen anderer Siedlungen, Menschen und anderen Fremden verschrieben haben, zu einer ruhmreichen Position gebracht: Er leitet den Handelsposten im Tal und kümmert sich um die Warenausgabe und -annahme. In letzter Zeit kümmert sich der fast 100-jährige auch immer häufiger um kleinere Geschäfts-

abschlüsse, um in gut 60 oder 70 Jahren die Geschäfte ganz zu übernehmen und dann seinerseits einen Nachfolger auszubilden. Bis dahin geht der gemütliche Angroscho mit dem runden Bauch, dem langen, zu drei Zöpfen geflochtenen Bart und dem rötlichen, schulterlangen Haupthaar seiner Aufgabe mit viel Liebe und Geschäftssinn, aber auch Aufgeschlossenheit und Heiterkeit nach. So ist der 1,45 Schritt große Händler mit der großen Nase bei seinen Handelspartner seit Jahrzehnten bekannt. Er plauscht oft (auch in Garethi) und gilt als sehr umgänglich – aber auch stur, wie es nur ein Zwerg sein kann.

Bartosch Sohn des Barbox
Der 50-jährige aus der Sippe der Albramax arbeitet seit Wochen an dem Verlobungsgeschenk für seine geliebte Garbala, mit der er möglichst bald den Bund aus Feuer und Erz (die zwergische Form der Ehe) eingehen möchte. Der 1,30 Schritt große Angroscho mit braunem Haupt- und Barthaar ist für sein breites Lachen und seine freundliche Art in den Hallen Hartromloschs bekannt, so dass sich niemand so recht vorstellen kann, wer den jungen Mann verletzt und bestohlen haben könnte. Am größten ist seine eigene Überraschung, als bekannt wird, dass ausgerechnet sein bester Freund Ramin der Übeltäter sein soll. Zwischen Enttäuschung, Wut und Trauer hin und her gerissen, bricht für ihn eine heile Welt zusammen, was ihn in Zukunft zu einem kritischen Beobachter machen wird, der seine neu gegründete Familie mit viel Weisheit und Voraussicht beschützen möchte.

Udox Sohn des Ulbramosch
Der 289 Jahre alte Angroscho mit dem schlohweißen Bart- und Haupthaar ist der zweitälteste in der Sippen der Albramax nach Schiamosch, hat aber bereits vor einigen Jahren seine Rolle als Sippen-Ältester übernommen. Zudem ist er das jüngste Mitglied im Ältestenrat und damit nicht nur das Sprachrohr des Rates, sondern auch damit beauftragt, alle möglichen Auskünfte einzuholen, die die Beratungen der Sippen-Ältesten beeinflussen könnten. Innerhalb der ganzen Siedlungen hat er sich durch weite Reisen in Jugendtagen, seine acht Kinder und sein gerechtes Wesen eine angesehene Stellung erarbeitet, so dass er von allen als würdiger Nachfolger Schiamoschs akzeptiert wird.

Schiamosch Sohn des Surarbelt
Schiamosch aus der Sippe der Albramax ist mittlerweile über 800 Jahre alt und fast völlig zu Stein erstarrt. Er kann seit Jahren weder Finger noch Zehen bewegen; seine Augen starren geradeaus, ohne dass sich ein Lid senkt. Sein Brustkorb hebt und senkt sich nicht, seine Haut ist grau, seine Haare fühlen sich an wie aus Granit modelliert. Von seinem Leben zeugt einzig und allein der schwache Atem, den man vor seinem stets leicht geöffneten Mund spüren kann. Einzig seine Urenkelin Garbala kann seine Beschlüsse verstehen, und noch scheint es so, als würde Schiamosch auf ihre geflüsterten Worte reagieren.
Warum Schiamosch in der Tradition der wenigen überlieferten Angroschim steht, die langsam versteinern, weiß niemand – vermutlich nicht einmal er selbst.

Garbala Tochter der Gaschomoxa
Die junge Angroschna ist die Urenkelin Schiamoschs und zukünftige Gemahlin Bartoschs. Die 1,30 Schritt große Zwergin mit den dicken Pausbacken, Grübchen an Augen und Mund und dem stets zu zwei dicken Zöpfen gebundenem Haupthaar hatte viele Verehrer und war lange Zeit zwischen den beiden Freunden Ramin und Bartosch unentschlossen, bis sie sich auf Rat der Älteren für Bartosch entschieden hat, weil dieser wie sie zur Sippe der Albramax gehört und damit eine Adoption des sippenfremden Ramin nicht mehr nötig war. Für die Entscheidungsfindung im Rat ist Garbala momentan außerordentlich wichtig, ist sie doch die einzige, mit der Schiamosch noch kommunizieren kann – oder zumindest möchte.

Ramin Sohn des Kunkulax
Der 51-jährige Angroscho mit dem dunkelbraunen, langen Haupthaar und dem mittellangen Bart eignet sich aufgrund seiner offenen und freundlichen Art gut als Führer für die menschlichen Gäste – zumal er des Garethi einigermaßen mächtig ist, hat er doch die letzten zwanzig Jahre an der Verladestation seines Onkel gearbeitet. In der Sippe der Ugrilmosch ist Ramin sehr beliebt, und die Ablehnung seitens Garbalas hat nicht nur ihn in tiefe Trauer gestürzt, sondern seine gesamte Familie zu einem mehrtägigen Besäufnis animiert.
Auf die Anschuldigungen reagiert der sonst so gefasste, wenn auch oft verträumte Angroscho zunächst fassungslos und traurig, dann aber erstaunlich ruhig und zielstrebig. Von seiner Unschuld überzeugt, sieht er in den Vorwürfen und der Verurteilung eine harte Prüfung Angroschs, deren Sinn er zwar nicht verstehen kann, von deren Richtigkeit er jedoch überzeugt ist.

Die Menschen

Jurdane und Alwinie Windmühler
Die Endzwanzigerin Alwinie Windmühler hat dunkle, mittellange Haare, eine kleine Nase und einen sehr unauffälligen Körperbau. Von ihre vier Jahre älteren Schwester Jurdane unterscheidet sie sich kaum, am deutlichsten ist eine Narbe an der linken Wange, die von einem Unfall beim Spielen in jungen Jahren herrührt, einen Kämpfer aber auch an eine Kampfverletzung erinnern mag. Die beiden Schwestern, die oft für Zwillinge gehalten werden, leiten ihr Familienunternehmen, seit die Mutter an der Trollpforte starb und der Vater vor zwei Jahren aufgrund einer Krankheit vor Boron trat. Die Frauen haben die beiden Mühlen weiterbetrieben, sich jedoch auf den Handel mit den Angroschim beschränkt. Sie liefern hauptsächlich Getreide und Mehl, besorgen ab und an aber auch andere dringend benötigte Waren. Während sich Jurdane als außerordentlich geschäftstüchtig entpuppt hat, trieb Alwines Tatendurst die Neuorientierung des Familienbetriebs immer wieder voran. Inzwischen sind die beiden eng befreundeten Schwestern sehr erfolgreich und bei den Zwergen respektiert. Den jüngsten Ereignissen begegnen sie aufgeschlossen und neugierig, wobei sie immer auf der Suche nach neuen Einnahmequellen sind.

Alrike Marfeld
Die lebhafte Blondine aus Rommilys ist eine weit gereiste Geschichtenerzählerin – und Völkerkundlerin. Schon in jungen Jahren konnte sie sich mehr für die spannenden Geschichten ihres Onkels begeistern als für die Geschäftsberichte ihrer Eltern. Da sie auch später kaum Interesse an Empfängen und Handelsabschlüssen zeigte, entschieden sich ihre Eltern schließlich, den jüngsten Sohn zu beerben und ihr nur einen kleinen Geldbetrag zu hinterlassen. Als ihre Zwillingsschwester, zu der sie wegen ihrer magischen Begabung immer aufgeschaut hat und dies auch noch immer tut, ihre Ausbildung abgeschlossen hatte, entschieden sich die beiden, gemeinsam auf Reisen zu ziehen und ihrer Leidenschaft nachzugehen, mehr über das Wesen und Handeln fremder Rassen zu erfahren. Nachdem die ersten Aufsätze über das Leben der Auelfen vom oberen Yaquir vor allem im Grenzgebiet zwischen Almada und Horasreich auf Interesse gestoßen waren, erkoren die Zwillinge die Zwerge zu ihren neuen Studienobjekten.

Mit viel List und einer gehörigen Portion Dreistigkeit haben Alrike und Bruwin viele erfolgreiche Reisen zu verschiedenen Sippen der Amboss- und Hügelzwerge unternommen, um diese in ihrem natürlichen Lebensraum zu studieren.
Hinter dem fast immer zur Schau gestellten und meist als naiv missverstandenen Lächeln verbirgt sich ein kühler und stets aufmerksam beobachtender Kopf, in dem sich ein bemerkenswertes Wissen über die Kultur der Angroschim angesammelt hat. Sie spricht ein sehr gutes Rogolan und kann auch die eine oder andere Schrift der Zwerge lesen, hält dieses Wissen aber bewusst zurück, um unvorsichtige Gesprächspartner besser aushorchen zu können. So wird sie auch versuchen, die Helden neugierig auszufragen und immer vorzuschicken, wenn sie eine neue Information haben möchte. Wie eine zu neugierige Reporterin wird sie dem einen oder anderen Recken vermutlich enorm auf die Nerven fallen – solange, bis er ihr nur hilft, um sie schnell wieder loszuwerden.
Dennoch gehört auch Alrike zu den eigentlich tragischen Figuren im Abenteuer. Von den Taten ihrer Schwester erfährt sie erst, wenn die Helden im Tal die ersten Beweise gegen sie sammeln. Zwar ahnt sie schon vorher, dass ihre Schwester mit dem Diebstahl in Verbindung zu bringen ist, Gewissheit erlangt sie aber erst spät. Kaum zurück, wird sie auch gleich als die Diebin gesucht. Nach anstrengender Flucht muss sie dann mit ansehen, wie die von ihr geliebte Schwester verwundet wird und sich in die Schlucht stürzt. Ob sie am Ende aus den Geschehnissen lernt oder auf Rache sinnt, wird die Zukunft zeigen.

Alrike Marfeld

MU 13 KL 14 CH 11 IN 13 FF 12 GE 11 KO 10 KK 9
Dolch: INI 10+W6 AT 10 PA 8 TP 1W6+1 DK N
LeP 29 AuP 32 RS 1 MR 6 GS 8
Sonderfertigkeiten: **Aufmerksamkeit, Ausweichen II**

Bruwin Marfeld

Bruwin gleicht ihrer Schwester bis hin zum Leberfleck am Hals, versteht sich aber im Gegensatz zu Alrike sehr gut auf ihr magisches Rüstzeug. Von einem Mentor der grauen Gilde ausgebildet, tendiert sie von ihrer Einstellung her im Laufe der Zeit immer mehr zum Weg der linken Hand. Anfangs wissbegierig, aber vorsichtig, hat sie auf den langen Reisen mit ihrer Schwester erkannt, dass sie die wahren Erkenntnisse über fremde Völker nur dann gewinnen kann, wenn sie ohne Bedenken und vor allem konsequent handelt. Inzwischen behandelt sie selbst ihre Schwester wie eine Dienerin und nutzt sie als probates Mittel, ihre eigenen Pläne zu verfolgen und ihre ehrgeizigen Ziele zu erreichen.
Da sie durchaus die Gefahr sieht, wegen des Diebstahls entdeckt zu werden, und Alrike als für ihre Gegner nutzbare Schwachstelle betrachtet, weiht sie ihre Schwester erst spät in die Hintergründe der Tat ein. Ironischerweise wird sie aber durch einen Fehler überführt, den sie selbst zu verantworten hat.
Bruwin hält sich während des Abenteuerverlaufes oft in leeren Stollen versteckt und richtet sich eine verlassene Wohnhöhle als Ausgangspunkt für ihre Beutezüge ein. Unsichtbar schleicht sie sich ab und an in die bewohnten Teile der Siedlung, um Informationen zu sammeln und kleine 'Fundstücke' einzusacken.
Im Finale erweist sich Bruwin als zähe und vor allem hinterhältige Gegnerin, die Ihre Gruppe eine Weile auf Trab halten sollte, bevor sie schließlich flüchtet.

Bruwin Marfeld

MU 13 KL 15 CH 14 IN 12 FF 12 GE 12 KO 10 KK 10
Magierstab: INI 10+W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+1 DK NS
LeP 28 AuP 31 AsP ca. 7* RS 1 MR 6 GS 8
Für das Abenteuer relevante Sonderfertigkeiten: **Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Aura Verhüllen, Meisterliche Regeneration, Zauberkontrolle**
Für das Abenteuer relevante Zauber (dazu beliebige nach Ihrem Ermessen): **Analys 9, Axxeleratus 7, Balsam 8, Bannbaladin 13, Blitz dich find 10, Duplicatus 8, Flim Flam 6, Foramen 11, Horriphobus 7, Motoricus 11, Odem Arcanum 8, Silentium 9, Transversalis 12, Visibili Vanitar 14**
***) Ihre maximale Astralenergie liegt bei 32, aber die lange Zeit der Unsichtbarkeit hat auch ihren Vorrat an Zaubertränken trotz *Meisterlicher Regeneration* mittlerweile aufgebraucht – außer Sie entscheiden anders, um den Schlusskampf noch gefährlicher zu gestalten.**

Rafik Honoro Mudejar

Der Händler aus Taladur ist mit seinen 1,90 Schritt Körpergröße, der schlanken, eleganten Figur und den schulterlangen, dunklen Haaren, zu einem Zopf am Hinterkopf gebunden, eine imposante Gestalt. Seine harten Gesichtszüge sprechen jedoch von einer unnahbaren Kühle: Die dünnen Brauen wölben sich über dunklen Augen, die tief in ihren Höhlen liegen, die hohen Wangen sind gründlich rasiert, die schlanke, aber große Nase dominiert das Gesicht im Gegensatz zu seinen schmalen Lippen.
Sein arrogantes Getue und sein dominantes Auftreten machen den Mittvierziger nicht sympathischer, ebenso sein immer auf seinen eigenen Vorteil ausgelegter Geschäftssinn. Nur sein Reichtum bedeutet ihm mehr als seine Ehre, wobei er jedoch einen höchst eigenwilligen 'Ehrbegriff' pflegt, der darauf beruht, dass ihm gegenüber jeder ehrenhaft aufzutreten hat. Ob er seinem Gegenüber ebenfalls höflichen Respekt entgegen bringt, steht auf einem anderen Blatt.

Rafiks Söldner

Die beiden Garetier Timshal Plötzbogen und Karon Zumbel ziehen zusammen mit Tobrier Adran Dargalef seit knapp zehn Jahren durch das Mittelreich und verdingen sich als Söldner. Timshal hat es aufgrund seines gesunden Menschverstandes und einfacher Kenntnisse im Rechnen, Schreiben und Lesen zum Schriftführer und Anführer der Gruppe gebracht. Während Adran noch eine gewisse Bauernschläue zu Tage treten lässt, ist Karon 'dumm wie ein Ochse – aber wenigstens auch so stark'.
Zu Rafiks Glück halten sich die Söldner weitestgehend an den Khunchomer Kodex und wechseln nicht beim ersten Anzeichen einer Gefahr die Seiten. Einen übernommenen Auftrag führen sie bis zum Ende durch – und ihre chronische Geldnot verleitet sie gegen eine Zusatzzahlung auch zur einen oder anderen Sonderleistung, die über den Schutz eines Handelreisenden hinausgeht.

Söldner

Schwert/Säbel: INI 11+W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+4 DK N
Dolch: INI 11+W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+1 DK H
Wurfdolch: INI 11+W6 FK 15 TP 1W6+1
LeP 31 AuP 35 RS 3 KO 14 MR 5 GS 8
Sonderfertigkeiten (jeweils einige der Folgenden): **Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Kampfreflexe, Kampfgespür, Wuchtschlag, Finte**

Das Vermächtnis des Drachen

von Daniel Jödemann

Mit Dank an Katharina Pietsch, Sebastian Thurau und Tyll Zybura

Volk: Brillantzwerge
Stichworte zum Abenteuer: Die Helden werden angeworben, um einen Händler in das neue Zwergenreich Angralosch zu begleiten. Dort können sie das Flair einer zwergischen Baustelle erleben. Dann geschehen jedoch Unfälle, Diebstähle, Sabotageakte und Morde. Schließlich wird ein echsenartiges Wesen gesichtet, das auf der Baustelle sein Unwesen treibt.
Spielort: Fasar, der Raschtulswall und das Bergkönigreich Angralosch
Zeit: in einem beliebigen Jahr ab 1027 BF
Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch

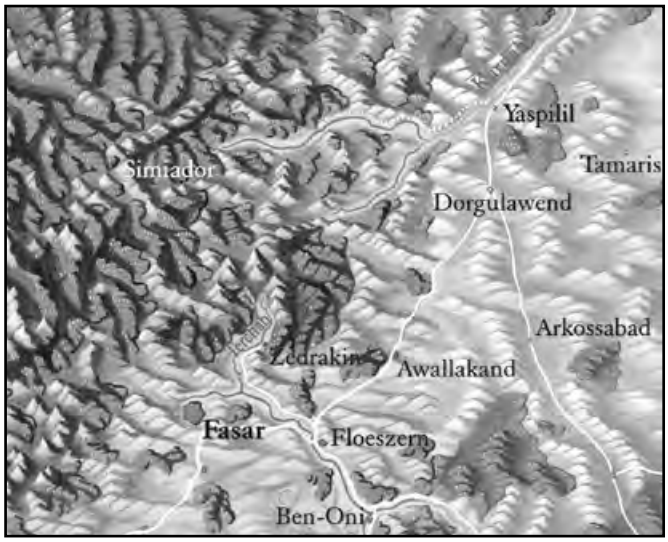
»Erneut warf er sich nach vorne. Unter seinem massigen Leib zermalmte er mehrere Gegner, doch die Hitze des Kampfes ließ ihn dies gar nicht bemerken. Blut und Feuer hatten ihn in einen Rausch hineingetrieben, den er zur Gänze auskostete, fauchend brüllte er seinen Zorn hervor. Eine Bewegung ließ ihn herumfahren: Zwei seiner Gegner wagten einen weiteren Angriff. Er fixierte die winzigen Wesen und sandte ihnen eine Welle aus Hass und Furcht entgegen.
Erst als die Kämpfer nicht wie erwartet die Flucht ergriffen, sondern weiterstürmten, wurde ihm klar, dass seine Magie nicht den gewünschten Effekt hatte. Schon trieben die beiden einen Speer mit gezackter Eisenspitze in seinen Leib – und selbst als kochendes Blut die Angreifer versengte, ließen sie nicht von ihm ab.«

Zum Geleit

Das Abenteuer **Vermächtnis des Drachen** setzt sich mit dem weiteren Schicksal der *Groschadomadim* (Brillantzwerge) auseinander, die derzeit in den Raschtulswall umziehen und sich dort eine neue Heimstatt schaffen. Da die Bauarbeiten in der hier beschriebenen Form noch ganze Weile andauern, spielt der genaue Zeitpunkt der Handlung keine allzu große Rolle und kann von Ihnen beliebig festgesetzt werden (frühestens jedoch 1027 BF).

Was bisher geschah

1020 BF wird im Zuge der Invasion Tobriens durch die Truppen des Dämonenmeisters Borbarad auch *Lorgolosch*, das Königreich der Brillantzwerge, mitsamt seiner Hauptstadt *Schatodor* überrannt. **1021 BF** dringt eine Gruppe Abenteurer in Begleitung des Geoden *Xenos* nach Lorgolosch vor. Dank eines Handels mit dem Elementarherrn des Feuers können die überlebenden Zwerge der Belagerung entgehen und ihr Land verlassen. Das nunmehr heimatlose Volks lässt sich vorübergehend in der Siedlung *Antalorgol* am Heiligtum Schlund nieder (nachzuspielen in dem Abenteuer **Brogars Blut**).
Nach einigen Verhandlungen gelingt es im Jahre **1026 BF** der brillantzwergischen Hochgeweihten *Ingrascha Tochter der Irin* auszuhandeln, dass die Zwerge das Land rund um den und in dem Berg *Djer Anghravash* im Raschtulswall besiedeln dürfen. Erst kurz zuvor waren diese Höhlen entdeckt worden (nachzuspielen in dem Abenteuer **Berge aus Gold**).
Heute, nur wenige Jahre später, hat sich ein Großteil der Brillantzwerge unter der Führung ihres jungen Bergkönigs *Cendrasch Sohn des Odmar* bereits in *Angralosch*, wie das Land



fortan genannt wird, niedergelassen und im Djer Anghravash (in dem auch die neue Hauptstadt *Simiador* entsteht) die wohl größte Baustelle Aventuriens eingerichtet. Doch die Anwesenheit der geschäftstüchtigen Zwerge, die nun Zugriff auf die reichen Edelsteinvorkommen des Bergs haben, findet nicht jedermanns Zustimmung: Einer der Erhabenen von Fasar beschließt, die Siedlungsbemühungen zu sabotieren. Über Mittelsmänner will er den Zwergen ein verfluchtes urtulamidisches Amulett senden, das Zwietracht unter den Angroschim säen soll.

Handlungsüberblick

Die Helden werden beauftragt, *Fazid ibn Aramud*, den Unterhändler eines Fasarer Kaufherren, in den Raschtulswall zu begleiten. Dieser möchte den neuen Nachbarn, den Brillantzwergen, einige Geschenke überreichen. In Angralosch angekommen, übergeben sie diese Gaben, darunter auch das besagte Amulett, an den Bergkönig. Fazid wurde aber auch als Kundschafter nach Angralosch geschickt, um die Siedlungsbemühungen in Augenschein zu nehmen.
In der Folgezeit hat die Gruppe Gelegenheit, das Treiben auf der Baustelle zu erleben. Doch dann geschehen seltsame Unfälle, die schon bald auf Sabotage und Mordversuche hindeuten. Schließlich verschwinden Zwerge spurlos, und auch Fazid wird ermordet.
Später können die Helden herausfinden, dass eine seltsame echsenartige Kreatur ihr Unwesen auf der Baustelle treibt, sich aber immer in die Höhlen des Bergs flüchtet. Zu guter Letzt gelingt es der Gruppe, das Wesen zu stellen: *Xarn Sohn des Lukox*, ein Arbeiter, der zuvor das von den Helden überbrachte Amulett gestohlen hat. In diesem ruht jedoch seit Urzeiten der Karfunkel und damit der ruhelose Geist des Drachen *Igar'Kaarn*, der einst von Zwergen erschlagen wurde und seitdem auf Rache sinnt (siehe dazu die Hintergrundgeschichte von Igar'Kaarn auf Seite 86). Der Drachengeist ging eine Verbindung mit dem Zwerg ein und bewirkte bei diesem auch eine körperliche Veränderung, so dass Xarn drachische Züge annahm.

Zur Heldenauswahl

Fast alle Heldentypen sind für das vorliegende Abenteuer geeignet, von Exoten wie Achaz oder Orks sei aber aufgrund ihrer Erbfeindschaft mit den Angroschim abgeraten. Zwergische Helden

dagegen werden der Gruppe eine besondere Hilfe sein, können Eigenheiten ihres Volks erklären und bei Verständigungsproblemen vermitteln. Sollte Ihre Gruppe zuvor wenigstens eines der Abenteuer **Brogars Blut** oder **Berge aus Gold** erlebt (oder anderweitig Beziehungen zu den Brillantzwergen geknüpft) haben, so ist auch eine andere Herangehensweise an das Abenteuer denkbar: zum Beispiel eine persönliche Einladung von Bergkönig Cendrasch. Gerade den Veteranen von **Berge aus Gold** ist es ja überhaupt erst zu verdanken, dass die Brillantzwerge eine neue Heimat gefunden haben – da bietet sich eine Einladung, sobald die ersten vorzeigbaren Hallen fertig sind, natürlich an (zumal Cendrasch ja auch befürchten muss, dass die kurzlebigen Menschen die endgültige Fertigstellung Simiadors gar nicht mehr erleben werden).
Den Kontakt zu Fazid stellen Sie dann am besten auf der Reise her: Die Helden können den Unterhändler im Gebirge treffen, so dass es sich anbietet, das restliche Stück des Wegs gemeinsam zu reisen.

Von Fasar nach Angralosch

»Ah, Fazid! War Euer Weg beschwerlich?«
»Nicht doch, oh erhabener Daraban ibn Khalid, nur zu gerne und voller Freude lenke ich meine Schritte in Euer Haus, wenn ihr mich und meine Fähigkeiten benötigt.«
»Gut, gut. Setzt Euch, mein Freund – ich habe da eine Aufgabe, die Euch und Euren Fähigkeiten gerade recht kommen wird.«
—ein Gespräch im Palast des Daraban ibn Khalid, wenige Tage vor Anwerbung der Helden

Das folgende Kapitel behandelt die Anwerbung der Helden in Fasar und die Reise in den Raschtulswall. Möglicherweise gelangen Ihre Helden mittels eines anderen Begleitauftrags oder einer Karawane aus Punin, Khunchom oder Zorgan nach Fasar. Auch die Magierakademie oder die Laboratorien der Alchimisten vom *Bund des Roten Salamanders* könnten Anlaufpunkte für die Gruppe sein.

Fasar

Einwohner: ca. 40.000 (80 % tulamidischstämmig, 15 % Mittelländer, 3 % Zwerge)
Tempel: alle Zwölfgötter außer Efferd und Firun, diverse Halbgötter (darunter Haupttempel von Aves und Kor) und alttulamidische Götter
Garnisonen: 1.000 Tulamidische Reiter (Söldner), etwa 650 Gardisten und Söldner der verschiedenen Erhabenen
Besonderheiten: *Al'Achami-Akademie der Geistigen Kraft* (Einfluss, Herrschaft; schwarz), Bannakademie (Antimagie; gildenlos und geheim), Alchimistenlabors des *Bunds vom Roten Salamander*

Die uralte Metropole an den Gadang-Quellen ist Heimat von mehr als 30.000 Einwohnern, die ein unübersichtliches Völkergemisch bilden. Fasar ist eine Stadt ohne Mauern oder Grenzen: Wild wuchernd breitet sie sich am Gadang aus, die Hütten der Armen drängen sich hier an die festungsartigen, himmelhohen Wohntürme der *Erhabenen*, der Machthaber Fasars. Diese haben sich die Stadt untereinander aufgeteilt und befinden sich doch in ständigen Machtkämpfen miteinander. Unter einem Erhabenen steht ein unüberschaubares System aus Vasallen und Gefolgsleuten, die Macht eines Herrschers gründet sich auf verschiedensten Gewerben, Schutzgelderpressung, Geldverleih und den reichen Edelsteinminen des Raschtulswalls.
Der größte Teil der Fasarer Angroschim gehört dem Volk der Erzzwerge an, jedoch hat sich in den letzten Jahren auch eine kleine brillantzwergische Gemeinde etabliert, die unter dem Schutz von König Cendrasch steht. (Ausführliche Informationen zu Fasar finden Sie in der Spielhilfe **Land der Ersten Sonne**, dem Abenteuer **Berge aus Gold**, in **GA 76** sowie **AK 110**.)

Die Straßen von Fasar

Die Anwerbung durch Fazid ibn Aramud kann auf verschiedene Arten geschehen. Falls die Helden bereits Kontaktleute in der Stadt haben, sollten diese ihnen den Auftrag vermitteln. Ansonsten bietet sich die folgende Szene an:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dicht drängen sich Hütten an eine etliche Schritt hohe Mauer, hinter der sich das Anwesen eines der Reichen Fasars verbirgt. Ein Straßenverkäufer preist lauthals seine Waren an, schmutzige Straßenkinder strecken die Hände nach euch aus, betteln um Münzen oder etwas zu essen.
Vor euch ist ein Karren stehen geblieben und versperrt nun ein Tor in der Mauer, das von acht Bewaffneten geschützt wird. Vor dem Wagen steht eine alte Frau, die verzweifelt versucht, ihr Maultier zum Weitergehen zu bewegen. Gerade wird sie von einer Torwache angefahren: "Beweg dich, Alte. Oder ich helfe mit der Peitsche nach. Bei dir, nicht bei deinem Esel!" Ihr überlegt, ob ihr einfach weitergehen sollt, als die Wache euch bemerkt: "Was ist mit euch? Verschwindet!"

Mit den Gardisten der Reichen legt man sich nicht an, da man sich ansonsten tot oder zumindest übel zugerichtet in der Gosse wiederfinden kann. Dies wissen die Helden, wenn sie schon einmal in Fasar waren oder ihnen eine *Geographie*-Probe +8 oder eine *Gassenwissen*-Probe +5 gelingt.
Es spielt keine Rolle, wie die Helden die Situation lösen: Ob sie der Händlerin helfen, sich bei der streitlustigen Wache herausreden oder sogar einen Kampf riskieren (was angesichts der Übermacht unklug wäre), kurz darauf werden sie von einer jungen Tulamidin, die alles beobachtet hat, angesprochen. Sie bietet der Gruppe Arbeit an: Ihr Herr, Fazid ibn Aramud, sucht Leute für einen Geleitschutz.

Der Turbanzwerg

Diese Szene kann sich zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Aufenthalts in Fasar ereignen. Wählen Sie dafür einen etwas ungeschickten (z.B. einen *Tollpatsch*) oder unaufmerksamen Helden (niedrige IN) aus; er trifft nun erstmals in diesem Abenteuer auf einen Zwerg.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der traurige Klang einer Kablasflöte dringt an dein Ohr: Am Rande der Straße sitzt ein dürrer Mann mit nacktem Oberkörper auf einem verschlissenen Teppich und spielt einem Bastkorb vor. Ob er wohl tatsächlich eine Schlange in dem Korb hat und diese mit seinem Spiel hervorlocken wird? Menschen drängen sich an dir vorbei, über die Köpfe

der Menge versuchst du, den Schlangenbeschwörer genauer ins Auge zu fassen.
"*Ahlan, Sahib*! Schaut nicht immer nur in den Himmel, in Phexens Namen!"
Erschrocken weichst du zurück und dein Blick fällt – etwas tiefer – auf eine seltsame Gestalt, in die du regelrecht hineingelaufen bist: Du hast es unzweifelhaft mit einem Zwerg zu tun, er reicht dir gerade mal bis zur Brust. Er trägt allerdings einen maßgeschneiderten tulamidischen Kaftan, dazu einen imposanten Turban mit einem glänzenden Türkis auf der Stirn. Grimmig blickt er zu dir auf – genauso grimmig wie die drei bewaffneten, muskelbepackten Tulamiden, die hinter ihm Aufstellung nehmen.

Der Edelsteinhändler *Cuguban Sohn des Cuterosch* hat es nicht auf Streit abgesehen, auf eine Entschuldigung besteht er dennoch. Ansonsten erwartet den Helden eine Lektion in Höflichkeit – handfest umgesetzt von seinen drei Leibwächtern.
Legen Sie dem Brillantzwerg im Verlauf der Unterhaltung eine Reihe holprig vorgetragener tulamidische Ausdrücke in den Mund (Beispiele finden Sie in **RA 84ff.**), tatsächlich bemüht sich Cuguban, der seit einiger Zeit schon mit Edelsteinen aus Angralosch Handel treibt, sich an die tulamidische Kultur anzupassen, und gefällt sich in seiner Rolle als 'Turbanzwerg'.

Anwerbung

Wie auch immer die Helden Kontakt zu ihrem Auftraggeber hergestellt haben, auf jeden Fall bittet man sie, sich zur Hesindestunde (6. Nachmittagsstunde) mit Fazid in der Karawanserei der *Mada Basari*, des aranischen Handelskontors, im Stadtteil *Sarjabansarai* zu treffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr habt schon die ein oder andere Karawanserei gesehen, und auch diese unterscheidet sich kaum von den anderen: ein nach außen abweisend wirkender Lehmbau mit flachem Dach. Die Sonne steht tief und taucht das Gebäude in rotes Licht. Ihr lasst den Lärm der Straße hinter euch und tretet in den Innenhof. Zwischen kleinen Palmen stehen und liegen hier Kamele, Maultiere und die zierlichen Kamah-Kamele. Einige werden gerade entladen, andere saufen an den Tränken.
Als ihr nach Fazid ibn Aramud fragt, weist man euch zu einer schattigen Ecke des Hofs: Dort liegt auf einem Diwan ein schlanker Tulamide und schmaucht eine Wasserpfeife. Derzeit ist er in ein Gespräch mit vier Männern vertieft, allesamt mit Lederpanzer und Säbel gut gerüstet. Es scheint so, als wären sie mit Verhandlungen beschäftigt.

Fazid spricht gerade mit einer anderen Gruppe von Söldlingen und Abenteurern, die sich ebenfalls um den Auftrag bemühen (natürlich hat der Tulamide es absichtlich so eingerichtet, dass die beiden Gruppen aufeinandertreffen; Mitbewerber drücken bekanntlich den Preis).
Wenn die Konkurrenten schließlich abgezogen sind, winkt Fazid die Helden heran und begrüßt sie. Nach einigen höflichen Worten lässt er Erfrischungen (Tee und Datteln) bringen und kommt dann zur Sache: Er handelt im Auftrag seines Arbeitgebers, des "großmütigen Händlers" *Daraban ibn Khalid*, der sich gute Handelsbeziehungen mit den neuen Nachbarn im Gebirge erhofft, den Brillantzwergen. Fazid soll dem König des Kleinen Volks nun Gaben überbringen und Verhandlungen eröffnen. Dazu benötigt er noch kampf- und wildniserfahrene Begleiter (sollte diese Beschreibung auf Ihre Gruppe so gar nicht zutreffen, dann legt Fazid mehr Wert auf andere Fähigkeiten, wie die von Magiern oder Heilern; siehe auch die **Alternative Anwerbung** in dem Kasten weiter unten auf dieser Seite). Die Hin- und Rückreise in den Raschtulswall nimmt jeweils etwa zwei Wochen in Anspruch.
Der Unterhändler bietet den Helden 10 Silbertaler pro Kopf und Tag an, die sie in seinen Diensten stehen. Er lässt sich aber durch geschicktes Feilschen noch auf bis zu 15 Silbertaler hinauf handeln (davon maximal 9 Dukaten pro Held im Voraus).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit lässiger Geste holt der Tulamide ein Beutelchen aus dem weiten Ärmel seines Kaftans und leert lächelnd dessen Inhalt auf den Tisch: glänzende Opale in Grün und Rot.
"Nun habt Ihr die Wahl, Sahibim", beginnt Fazid. "Nehmt die zugesicherte Anzahlung in goldenen Münzen an oder wählt stattdessen diese funkelnden Opale. Geht Ihr geschickt vor, mögt Ihr dafür sogar sehr viel mehr erhalten, als wir vereinbart haben. Sofern Feqz Euch gewogen ist, natürlich. Also, was sagt Ihr?"

Nehmen die Helden das phexgefällige Angebot an, so steigen sie in Fazids Achtung erheblich. Tatsächlich ist der Handel aber zum Vorteil des listigen Tulamiden: Da die Brillantzwerge die Preise auf dem Edelsteinmarkt zur Zeit gedrückt haben, bekommen die Helden eher weniger für die Opale (siehe unten). Der phexgläubige Fazid möchte mit dem Angebot aber auch die Gesinnung der Gruppe prüfen, um diese möglicherweise für sein Vorhaben zu gewinnen. (Eine ausführliche Beschreibung Fazids finden Sie auf Seite 84.)

Auf Phexens Pfad: Alternative Anwerbung

Da Fazids eigentlicher Auftrag darin besteht, die Siedlungsbemühungen der Brillantzwerge sowie deren Minen dahingehend in Augenschein zu nehmen, ob sie wirklich eine Gefahr für die Geschäfte des Daraban ibn Khalid darstellen können, bietet sich noch eine andere Anwerbung an: Fazid kann bereits jetzt gezielt nach Helfern suchen, die ihn bei diesem Auftrag unterstützen. Wenn sich die Gruppe dazu eignet (überwiegend aus solchen Heldentypen besteht, die mit heimlichem Vorgehen vertraut sind und sich für ihre Verschwiegenheit bezahlen lassen), so kann ihnen in Fasar auch direkt ein Auftrag als 'Kundschafter der besonderen Art' vermittelt werden.
Weiterhin besteht die Möglichkeit, dass Fazid die Helden erst auf der Reise einweiht und damit ihren Aufgabenbereich erweitert. Dies wird er natürlich nur tun, wenn die Helden sich als für seine Zwecke geeignet erweisen. In jedem Fall kann dann eine höhere Entlohnung ausgehandelt werden. Sollten die Helden ferner in Angralosch zu untätig sein, bietet es sich ebenfalls an, die Gruppe dort noch als Kundschafter anzuheuern.

Der Edelsteinmarkt

Nachdem die ersten Edelsteine aus den reichen Minen des Djer Anghravash auf dem Fasarer Markt auftauchten, sind die Preise für Juwelen (gerade für Opale, die eine der Grundlagen für den Reichtum der Erhabenen bilden) stark gesunken. Natürlich ist auch den Brillantzwergen klar, dass es keinen Sinn hat, den Markt zu überschwemmen, doch brauchen die Angroschim das Geld während der Phase der Besiedelung besonders dringend.
Die Auswirkungen sind nicht so gravierend, dass das Einkommen der Edelsteinhändler und Erhabenen tatsächlich gefährdet wäre (die

Verhältnisse normalisieren sich in absehbarere Zeit auch wieder), dennoch sollten die Helden dies zu spüren bekommen – am besten, wenn sie beschließen, ihre Anzahlung gegen Gold oder Waren einzutauschen: Die Edelsteinhändler der Stadt zahlen deutlich verringerte Preise für Edelsteine (nur 60 bis 75 % des Standardpreises) und reagieren belustigt, wenn die Helden mehr verlangen sollten.

Reisevorbereitungen

Wahrscheinlich wollen die Helden mit der nun erhaltenen Anzahlung auch neue Ausrüstung erwerben, was in einer Metropole wie Fasar nicht unbedingt ein Problem darstellt: Auf dem Basar, der für sich selbst schon die Größe einer Kleinstadt hat, wird tagtäglich um jede Art von Waren gefeilscht.
Gestatten Sie den Helden Neuerwerbungen nach Ihrem Ermessen, bedenken Sie aber, dass auch hier seltene und wertvolle Erzeugnisse (wie Heilkräuter oder exotische Waren) nur zu horrenden Preisen oder eben gar nicht angeboten werden. Für Heil- und Zaubertränke wendet man sich am besten an die Werkstätten der Alchimisten vom *Bund des Roten Salamanders* oder der *Al'Achami*-Akademie. Beide lassen sich derartige Tränke teuer bezahlen.

Die Karawane

Die Reisegruppe besteht neben Fazid und den Helden aus sechs Kamahs (die Verpflegung und Ausrüstung für die Reise tragen) sowie zwei Pfadfindern, *Astul iban Kodim* und *Feres iban Sajik*. Die beiden Ferkinas vom Stamm der Bân Khalil kennen die Reiseroute gut und wissen über die Gefahren des Gebirges Bescheid. (Weitere Informationen zu den Ferkinas finden Sie auf Seite 85.)
Kamahs sind kluge und genügsame Lasttiere, die im Raschtulswall heimisch sind. Sie sind berüchtigt dafür, ihr Gegenüber anzuspucken, wenn man sie verärgert (siehe auch **ZBA 118**). Auf einem der Kamahs befindet sich die gut verpackte Holzkassette, die laut Fazid die Schmuckstücke für König Cendrasch beinhaltet. Fazid lässt diese kaum aus den Augen. (Tatsächlich sind die Geschenke sehr geschickt zwischen Fazids Habseligkeiten verborgen, das Kästchen ist lediglich als Ablenkung gedacht und beinhaltet wertlosen Tand, um Diebstahl oder allzu neugierigen Reisebegleitern entgegenzuwirken.)

Auf der Reise

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Graugrüne Berggiganten recken sich schroff dem Himmel entgegen, durchbrochen von scharfen Schlünden und Brüchen. Bizarre Felsformationen und dichte Bergwälder liegen zu ihren Füßen. Eine Weltenmauer, die einen ganzen Kontinent zu trennen vermag, ragt dort vor euch auf. Und ihr wollt in genau dieses Gebirge hinein, zu einem dieser Giganten aus Kalk und Marmor, der euch schon von weitem den Weg zum Zwergenkönigreich Angralosch weist.

Sobald die letzten festen Straßen verlassen wurden, führt die Reise zunächst durch die dichten, urwüchsigen Bergwälder aus Pinien und Zedern, die sich an die Flanken des Raschtulswalls drängen. Zum Glück sind Astul und Feres mit dem Weg nach Angralosch gut vertraut. Zwar handelt es sich dabei auch nur um einen steinigen Pfad, dieser ist jedoch recht gut gangbar. Nach einigen Tagen lichtet sich die Vegetation immer mehr, schließlich ist das zerklüftete Hochgebirge erreicht. Die maximale Tagesleistung während der Reise beträgt etwa 15 Meilen in den Wäldern und später dann 10 Meilen im Hochgebirge.
In den Bergwäldern ist Jagdwild (vornehmlich Rehe und Kaninchen) recht häufig, im Gebirge selbst muss man aber meist auf die mitgebrachten Vorräte zurückgreifen.
Natürlich sollten sich Ihre Helden unterwegs auch ihr Gold verdienen: So können vor allem Steinschläge, nächtliche Kälteeinbrüche, wilde Tiere, plötzlich aufziehender Nebel und unerwartete Weghindernisse die Gruppe beschäftigen. (Ausführlichere Informationen zum Reisen im Gebirge finden Sie in **RA 11ff.**)

Die Reisegefährten

Auf der Reise sollten die Helden ihren Auftraggeber besser kennen lernen können: Fazid plaudert abends am Lagerfeuer immer recht freimütig über sich selbst, vermischt dabei Fakten mit geschickten Lügen und will eigentlich doch nur die Helden testen und aushorchen. Aber auch Wissenslücken der Gruppe (zum Beispiel das bisherige Schicksal der Brillantzwerge) kann Fazid bereits zu Teilen schließen helfen. Darüber hinaus werden die Helden aber mit dem Tulamiden das ein oder andere Problem haben: Fazid gibt sich ungeschickter und unerfahrener, als er eigentlich ist, und spielt den wildnisunerfahrenen Stadtbewohner.
Die beiden Ferkinas Astul und Feres sprechen neben ihrer eigenen, rauen Sprache auch noch passables Tulamidya, wechseln aber dennoch kaum ein Wort mit den Helden. Abends bleiben sie meist unter sich. Wortkarg wie die beiden Ferkinas sind, werden sie auch nicht gesprächiger, wenn die Helden versuchen, sich mit ihnen anzufreunden: Die Männer halten die 'Blutlosen' (darunter fällt so ziemlich jeder Nicht-Ferkina) für schwach. Mutige, geradezu tollkühne männliche Helden dagegen, die sich nicht schonen und keine Entbehrungen scheuen, können dennoch ihren Respekt gewinnen. Bewaffnete Frauen sind ihnen suspekt, Magiern begegnen sie abergläubisch, aber nicht ängstlich. (Weitere Informationen zu Wesen und Kultur der Ferkinas finden Sie in **RA 104ff.**)

Begegnungen im Gebirge

Um die Reise in den Raschtulswall abwechslungsreich zu gestalten, sollten sich im Verlauf die folgenden Begegnungen ereignen. Die Helden werden schnell feststellen, dass Fazid ihnen im Kampf keine große Hilfe ist. Astul und Feres dagegen sind zwar geübte Kämpfer, schützen während einer Auseinandersetzung mit wilden Tieren aber vor allem ihre Kamahs, so dass die Helden auf sich allein gestellt sind (es sei denn, sie drohen zu unterliegen).

Gebirgsbock
Eigentlich harmlos, kann ein Gebirgsbock während der Brunftzeiten im Frühling oder wenn man in sein Revier eindringt dennoch eine Gefahr für Reisende darstellen; vor allem, da er die besonderen Umgebungsbedingungen für sich nutzen kann (siehe auch **ZBA 189**).

INI 5+1W6 PA 4 LeP 38 RS 2 KO 10
Stoß: AT 10 TP 1W6+2 DK H
GS 6 AuP 50 GW 5 MR 0 / 4
Jagd: **+20, Angriff**
Beute: **60 Rationen Fleisch (zäh)**
Besondere Kampfregeln: **Gelände (Gebirge), Überrennen (4, 1W+4), Niederwerfen (0, Stoß)**

Glutling
Diese aggressive, hundegroße Asselart mit dem auffälligen rotgelben Körper kann den Reisenden begegnen, wenn sie Zuflucht in einer Höhle suchen (1W20 Tiere). Glutlinge sondern ein stark brennendes Sekret ab (siehe auch **ZBA 70ff.**).

INI 7+1W6 PA 3 LeP 12 RS 2 KO 12
Zangen: DK H AT 8 TP 1W6*
GS 4 AuP 25 GW 2 MR 12
Besondere Kampfregeln: **sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Gezielter Angriff, Gelände (Höhle)**
***) Bei einem Gezielten Angriff kommt man mit dem Sekret in Kontakt (1W3 SP).**

Khoramsbestien
Die schwarzgelb gemusterten Khoramsbestien schließen sich zur Jagd zu kleinen Gruppen zusammen (1W3+3 Tiere). Dabei gehen sie recht klug vor und verfolgen eine Karawane mitunter so lange, bis sich die Gelegenheit bietet, einen Nachzügler anzugreifen (siehe auch **ZBA 120ff.**).

INI 9+1W6 PA 8 LeP 27 RS 2 KO 15
Biss: **DK H AT 13 TP 1W6+5***
GS 18 AuP 60 GW 6 MR 1
Besondere Kampfregeln: **Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (2)**
***) Wer durch Bisse mehr als 10 SP erleidet, erkrankt mit 5 % Wahrscheinlichkeit an einer der folgenden Krankheiten: Wundfieber (1–6), Schlachtfeldfieber (7–14), Rascher Wahn (15–17), Lutanas (18–19), Tollwut (20), wenn der entsprechende Resistenzwurf nicht gelingt**

Drakkor!
Im Raschtulswall sind große Drachen noch relativ häufig. Streuen Sie irgendwann, nachdem die Reisenden bereits das Hochgebirge betreten haben, die folgende Szene ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr marschiert auf einem steinigen Pfad entlang, rechts und links erstrecken sich Geröllhalden. Hier und da liegen große Findlinge, ganz so, als hätte ein Riese wahllos mit den Steinen um sich geworfen.
Plötzlich fällt ein Schatten auf euch.
"Drakkor!", ruft Astul und deutet in den Himmel. Die sonst so unerschütterlichen und jede Gefahr verachtenden Ferkinas zeigen sich auf einmal sehr nervös. Hoch oben am wolkenlosen Himmel kreist eine geflügelte Kreatur. Gelegentlich schlägt sie mit den mächtigen Schwingen.

Es bleibt den Helden überlassen, wie sie angesichts eines leibhaftigen Purpurwurms am Himmel über ihnen reagieren. Dieser hat die vage Präsenz der Drachenseele im Karfunkel wahrgenommen und geht deshalb sogar, weite Kreise ziehend, langsam tiefer, um nach dem Rechten zu sehen. Doch gerade als die Helden überlegen, ob sie sich dem Ungetüm zum Kampf stellen müssen, schwingt der Purpurwurm sich wieder höher und zieht davon.

Die Drachenseele
Lesen Sie dem Helden mit dem höchsten Wert in IN (oder dem Nachteil *Medium*) kurze Zeit nach der Drachensichtung eines Nachts den folgenden Traum vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du liegst wach in der Dunkelheit. Das Feuer ist heruntergebrannt, kein Stern, nicht einmal das Madamal zeigt sich am pechschwarzen Himmel. Du möchtest aufstehen und das Feuer wieder entfachen, doch kannst du dich nicht rühren.
Es ist Angst, die dich zur Bewegungsunfähigkeit verdammt. Angst davor, dass *das*, was in der Finsternis lauert, auf dich aufmerksam wird.
Etwas saugt erschreckend nahe bei dir die kalte Luft ein.
Etwas nähert sich, witternd und lauernd ...
In kalten Schweiß gebadet schrickst du auf.

Die Nähe des Karfunkels und der Drachenseele wirken sich nur auf besonders einfühlsame Helden aus, andere schlafen friedlich. Sie können dem betreffenden Helden nach Ihrem Ermessen weitere Träume schicken (oder einfach darauf hinweisen, dass er einige Tage lang schlecht schläft), achten Sie aber darauf, keinen übermäßige Verfolgungswahn in der Gruppe hervorzurufen. Bestätigen Sie ruhig etwaige Mutmaßungen der Helden, die Träume würden mit dem zuvor gesichteten Purpurwurm in Zusammenhang stehen.
Sofern sich ein Zwerg unter den Helden befindet, kann man auch diesen ausnahmsweise einmal als Empfänger des Traums auswählen, bedenken Sie dabei jedoch, dass dieser dadurch umso mehr an Bedeutung gewinnt: Zwerge träumen so gut wie nie, und wenn, dann handelt es sich immer um Wahrträume oder Visionen.

Die Jagdgründe der Bân Anghrachan
Das Gebiet der Ferkinas vom Stamm der Bân Anghrachan ist nahezu deckungsgleich mit dem neuen Bergkönigreich Angralosch. Nur kurze Zeit bevor die Helden das Tal der Zwerge erreichen, machen sie Bekanntschaft mit den Ferkinas dieses Stammes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr marschiert durch eine schmale Klamm, die von steilen Felswänden eingerahmt wird. Hinter einer Biegung erweitert sich nun der Weg. Und dort werdet ihr bereits erwartet: von einem halben Dutzend verwegen aussehender Männer mit Speeren und Beilen, die wie eure beiden Begleiter rote Schleier um ihre Köpfe geschlungen haben. Als sie euch bemerken, erheben sich die Männer. Schon überlegt ihr, ob ihr zu den Waffen greifen sollt, als eine Bewegung euch aufschauen lässt: Oben am Hang haben weitere Ferkinas mit kurzen Bögen Stellung bezogen. Fazid winkt euch herbei und zieht ein Paket aus dem Gepäck hervor.

Die Bân Anghrachan überfallen schon seit längerem keine Karawanen mehr, um es sich mit den Zwergen nicht zu verscherzen. Stattdessen ist es üblich geworden, im Namen des *Haran* (Sippenvorstands) selbstbewusst 'Wegzoll' für die Reise durch ihr Gebiet zu verlangen. Fazid weiß davon und hat Vorkehrungen getroffen. Er überlässt es aber den Helden, mit den barbarischen Kriegern zu verhandeln. Ihr Anführer, *Urchan iban Lachaz*, ist nur bereit, mit dem offensichtlich mutigsten männlichen Kämpfer zu verhandeln.
Legen Sie anhand des Auftretens und Verhaltens der Helden fest, wie respektvoll oder abschätzig die Ferkinas die Gruppe behandeln, und bestimmen Sie so ebenfalls, wie viel Zoll verlangt wird. Fazid hat für die Ferkinas (metallene) Dolche, Salz und Schnaps eingepackt.
Sollte es dennoch zum Kampf kommen (wenn die Gruppe die Ferkinas beleidigt), dann müssen die Helden allerdings in Anghrashak auch nicht mit Vergeltungsmaßnahmen der Bân Anghrachan rechnen: Unter den Bergnomaden herrscht das Recht des Stärkeren vor.

Ferkina-Krieger
Speer: INI 10+W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+5 DK S
Beil: INI 10+W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+4 DK N
Kurzbogen: INI 11+W6 FK 12 TP 1W6+4
LE 34 **AU** 40 **RS** 1 **KO** 14 **GS** 8 **MR** 4
Sonderfertigkeiten: **Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag**

Astul und Feres halten sich während der Begegnung im Hintergrund. Die Bân Khalil pflegen keine Blutfehde mit den Bân Anghrachan, vermitteln jedoch auch nicht für die Helden. Umgekehrt ignorieren auch die Bân Anghrachan die beiden Pfadfinder. Kommt es allerdings zum Kampf, so greifen Astul und Feres auf Seiten ihrer Auftraggeber ein (und riskieren damit Vergeltungsmaßnahmen gegen ihren Stamm).

An der Grenze zum Zwergenkönigreich

Wie die Helden schon bemerkt haben, ist der Weg nach Angralosch nicht gerade leicht oder gar ungefährlich. Dies ändert sich auch in Zukunft nicht, dennoch bemühen sich die Brillantzwerge, einige Wege (vor allem die Handelsrouten) auszubauen und besser gangbar zu machen. Als die Gruppe sich dann dem eigentlichen Bergkönigreich nähert, findet die folgende Begegnung statt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Weg führt euch nun entlang einer tiefen, etliche Schritt breiten Schlucht. Träge legen die Kamahs Schritt um Schritt auf dem Weg zurück, geleitet von den stillen Ferkinas. Über euch kreist ein Adler am ansonsten leeren, azurblauen Himmel.
Vor euch verbreitert sich der Weg nun zu einem kleinen Plateau, und unvermutete Geräusche dringen an euer Ohr: Hammerschläge auf Holz.

Und tatsächlich spannt sich dort eine Brückenkonstruktion über die Schlucht. Arbeiter, Zwerge allesamt, sind damit beschäftigt, die Brücke mit einer Brüstung zu versehen. Vom jenseitigen Ende der Klamm ragt ein hölzerner Kran über die Schlucht, dort entdeckt ihr auch zwei provisorisch aussehende Hütten.

Ein gutes Dutzend Zwerge ist damit beschäftigt, eine Abkürzung in das nahe Tal Angralosch zu erbauen: eine Brücke über die tiefe Klamm, die einen eintägigen Umweg überflüssig machen soll.
Wenn die Arbeiter die Karawane entdecken, laden sie die Gruppe ein, als erste Reisende die vor wenigen Stunden fertig gestellte Brücke zu nutzen. Diese ist zwar eindeutig Zwergenwerk und breit genug für einen Karren, doch die noch nicht vorhandene Brüstung und die tiefe Schlucht mag Helden mit *Höhenangst* zusetzen: Misslingt eine Probe –4, so weigert sich der Held, die unsicher scheinende Konstruktion zu betreten (und zwar so lange, bis ihm eine MU-Probe +Wert in *Höhenangst* gelungen ist, wobei pro SR ein Versuch erlaubt ist, oder den Helden eine andere gute Idee gekommen ist).
Fazid bleibt ruhig, schickt dann aber doch ein Stoßgebet zu den Göttern, ergreift seine Talismane fester und hält sich in der Mitte der Brücke, während er die Schlucht überquert. Die beiden Ferkinas zeigen sich unbeeindruckt: Nachdem ihre Kamahs ohne zu Zögern die Brücke betreten haben, folgen sie den Tieren. Alle Bedenken sind übrigens unangebracht: Die Brücke würde auch ein Vielfaches des Gewichts der Reisenden tragen.
Auf der anderen Seite werden die Helden bei den Bauhütten von den Arbeitern erwartet, die natürlich mit der Gruppe anstoßen möchten. Hier bietet sich die Gelegenheit, den Helden noch einige Informationen über die Brillantzwerge und Angralosch mit auf den Weg zu geben.

Angralosch

»Erblickt den Berg, der unserem Volk im kommenden Zeitalter Schutz bieten wird. Erblickt das Tal, das unter unserer Fürsorge erblühen wird. Erblickt den Fels, in dem Simiador wachsen wird – erblickt Angroschs Tal.«
—Matriarchin Ingrascha zu den ersten Brillantzwergen in Angralosch, 1027 BF

In diesem Kapitel finden Sie alle Informationen, um Angralosch, den Schauplatz des Abenteuers, und den Aufenthalt auf einer Baustelle der Zwerge auszugestalten. Das darauf folgende Kapitel, **Die Ränke des Drachen** (siehe Seite 73) beschäftigt sich dann mit der eigentlichen Handlung, vor allem mit dem Wirken des 'Drachenzwergs' Xarn.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Straße, auf der ihr nun unterwegs seid, ist gut befestigt und ausgebaut, so dass ihr rasch vorankommt. Rechts und links rücken die Hänge näher heran, während der Weg langsam ansteigt. Schließlich steuert ihr auf eine Anhöhe zu, auf der ein steinernes Gebäude steht. Als ihr den höchsten Punkt erreicht habt, bietet sich euch ein beeindruckender Anblick: Ein weites Tal erstreckt sich dort zu Füßen eines mächtigen Bergs, gut geschützt von den rundherum aufsteigenden Hängen. Ein Bach schlängelt sich wie ein blaues Band durch das Tal und speist auf seinem Weg einen See. Ein kleines Dorf liegt etwa auf halbem Weg zu dem Berg, dort erstrecken sich auch Felder und Äcker.
All das wird von dem schneegekrönten Giganten Djer Anghravash überragt, der schützend auf das Tal hinabblickt. Doch entdeckt ihr an seinen Flanken auch hektisches Treiben: Einem Ameisenbau gleich wimmelt es auf dem Hang vor Geschäftigkeit.

Die Reisegruppe hat Angroschs Tal erreicht (denn nichts anderes heißt *Angralosch* übersetzt), das Bergkönigreich am Djer Anghravash, in dem wiederum die Kristallstadt Simiador entsteht. Das Wachhaus trägt das Wappen der Brillantzwerge (goldener Brillant auf schwarz), von dort kommen den Helden bereits einige Bewaffnete entgegen, die kurz nach dem Anliegen der Reisenden fragen und nur oberflächlich das Gepäck prüfen (den Helden sollte ruhig auffallen, dass die Sicherheitsvorkehrungen lasch sind und die Kontrolle eher sorglos durchgeführt wird). Dann darf die Reisegruppe passieren und die Straße ins Tal nehmen.

Ein Missgeschick

Die Gruppe macht in dem kleinen Ort Angrashak Rast und kehrt dort in dem einzigen Gasthaus, dem *Brillant und Opal* ein (siehe Seite 67). Beachten Sie, was die Helden mit ihrem Auftraggeber vereinbart haben: Fazid bezahlt weder Verpflegung noch Unterbringung der Helden in dem Gasthaus, es sei denn, dies wurde

ausdrücklich bei ihrer Anwerbung ausgehandelt. Gleich nach der Ankunft will Fazid um eine Audienz bei Bergkönig Cendrasch bitten: Nachdem er seine Kleidung gewechselt hat, weist er zwei einigermaßen manierlich wirkende Helden (hoher SO) an, die Kiste mit den Geschenken zu tragen und ihm zu folgen. Besteht die ganze Gruppe darauf, sich anzuschließen, willigt Fazid ein, sorgt jedoch dafür, dass auch diese angemessen aussehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Fazid schreitet voran und glättet dabei immer wieder seinen reich bestickten Kaftan. Auf eurem Weg zur Königsvilla passiert ihr viele Zwerge, zumeist Arbeiter, und manch einen Menschen, der aus der Menge der Angroschim deutlich herausragt.
Zwischen den niedrigen Steingebäuden könnt ihr schon die von einer hohen Mauer umgebene Villa erkennen, als sich plötzlich einer der Griffe der Kiste löst. Ihr versucht die Schatulle noch aufzufangen, aber zu spät: Der Deckel springt auf und zahlreiche goldglänzende Schmuckstücke – Ringe mit Diamanten, ein verschnörkelter Reif, ein verschlungenes, rubinbesetztes Amulett an einer Kette – fallen heraus und landen im Staub der Straße.

Fazid springt nun unter tulamidischen Flüchen hinzu und sammelt hastig die Schmuckstücke ein. Derweil entsteht um die Gruppe herum ein kleiner Auflauf aus Zwergen und Menschen, manche von ihnen belustigt, andere starren mit großen Augen das verstreute Gold an. Der ein oder andere hilft sogar (ohne Hintergedanken) beim Einsammeln. Waren die Helden sehr ungeschickt, so kann es aber doch geschehen, dass sie ein Zwergenkind, das einen Ring oder Reif ergattert hat, einige Schritte weit verfolgen müssen. Schließlich fängt Fazid sich wieder, atmet einmal tief durch und bedeutet den Helden dann, ihm zur Villa zu folgen.
Ohne dass er der Gruppe auffallen würde, befindet sich auch der Gussmaurer *Xarn Sohn des Lukox* in dieser Menge – doch dieser hat nur Augen für das goldene Amulett mit dem verlokkend funkelnden Rubin darin (tatsächlich aber der Karfunkel Igar'Kaarns).

Die Übergabe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Fazid spricht mit den Wachen am Tor der Königsvilla und deutet dabei immer wieder auf die Kiste. Dann überreicht er ein gesiegeltes Schreiben. Nach kurzer Rücksprache lassen die Wachen euch ein.
Ihr folgt Fazid in die Villa und betretet eine große Empfangshalle, die durch geschmackvoll hergerichtete Blumenarrangements und Teppiche sehr einladend wirkt. Nach einer kurzen Wartezeit – in der Fazid immer wieder seinen Kaftan glatt streicht und seinen Schnurrbart zwirbelt – treten drei Zwerge ein. Der junge Zwerg in der Mitte, angetan mit einer vielfarbig schillernden Kettenschärpe, ist wohl König Cendrasch, Fazid jedenfalls verneigt sich tief vor dem sehr viel kleineren Würdenträger: "Feqz zum Gruße, werter König Angraloschs. Ich entbiete Euch die Grüße des ehrwürdigen Daraban ibn Khalid und erlaube mir, Euch diese Gaben als Zeichen seiner Wertschätzung zu überreichen."
Schon gibt er euch einen Wink.

Natürlich erwartet Fazid, dass die Helden nun mit großer Geste die Kiste öffnen (und wird sichtbar unruhig, wenn diese nicht sogleich reagieren). Cendrasch betrachtet die Schmuckstücke kurz, bedankt sich dann höflich und weist seine Begleiter an, die Kiste wegzubringen. Dann lädt er Fazid auf einen Krug Wein ein. Dieser schickt die Helden weg, so dass sie sich nun erstmals im Tal umschauen können.
Die Schmuckstücke verschwinden jetzt in der königlichen Schatzkammer und werden nicht weiter beachtet; hätte Cendrasch sich das Amulett genauer angesehen (das ihn wegen mangelnder Kunstfertigkeit nicht sehr interessierte), dann wäre ihm vielleicht sogar aufgefallen, dass es sich mitnichten um einen Rubin, sondern um einen Drachenkarfunkel handelt.
Nachdem der Händler von seiner Audienz beim König zurückgekehrt ist, teilt er den Helden mit, dass er einige Tage in Angralosch zu bleiben gedenkt. Sollte Fazid die Helden bereits als Spione und Mitwisser angeheuert haben, läuft alles etwas anders ab. In diesem Fall weist Fazid die Helden an, sich zunächst einmal ganz unverfänglich im Tal umzusehen und sich einen Überblick zu verschaffen. Am nächsten Tag wird er ihnen dann erste Anweisungen geben.

Angralosch für Veteranen von Berge aus Gold

Bis auf das Ferkinadorf und die Hirsefelder war das Tal noch vor wenigen Jahren vollkommen unberührt. Heute herrscht im ganzen Tal rege Geschäftigkeit: Das Dorf wurde um zahlreiche Steinbauten ergänzt und eine neu angelegte Straße führt vom ebenfalls neuen Wachhaus bis nach Anghrashak.
Wenn die Helden später ein weiteres Mal die Höhlen im Djer Anghravash betreten, bieten sich ihnen zunächst auch keine vertrauten Anblicke: Die oberen Hallen wurden bereits von den Brillantzwergen umgebaut und sind nicht mehr wieder zu erkennen.
Erst tief im Berg, in den Kristallgrotten, sieht es noch aus wie damals. Doch selbst wenn die Helden sich an die Wege erinnern, die zu den Höhlen der einstigen Bewohner des Djer Anghravash führen, kommen sie nicht weiter: Diese Höhlen sind eingestürzt und haben die Behausungen unter sich begraben.
Den Zugang zur Zitadelle des Erzes, in dem die Gruppe den Geoden Brandan getroffen hat, werden sie ebenfalls nicht wiederfinden – jedenfalls solange ihr Hüter dies nicht wünscht.

Ein Gang durch Angroschs Tal

Das zu Ehren ihres Gottes so benannte Land erstreckt sich trotz seines Namens nicht nur auf das Tal selbst, dieses bildet jedoch das Herz des jungen Königreichs. Rund um das Tal ragen sanft ansteigende Hänge auf, doch gibt es nur einen Zugang, der auch von Wagen und Karawanen genutzt werden kann. In einigen Jahren soll das ganze Tal ein einziger blühender Garten sein, derzeit ist man aber noch weit davon entfernt: Durch die Bauarbeiten finden sich (vor allem in der Nordhälfte des Tals) statt Wiesen und Gärten an vielen Stellen lehmige Trampelpfade, gestapeltes Baumaterial und aufgeschüttete Abraumhalden. Der geringe Baumbestand wurde durch die vorgesehenen Aufforstungsmaßnahmen bislang kaum verdichtet.
Quer durch das Tal fließt ein Bach, der am Südwestende des Tals in einer schmalen Klamm verschwindet. Auf seinem Weg wurde er von den Brillantzwergen aufgestaut, so dass sich dort ein See gebildet hat.

Wachhaus (1)

Das Wachhaus liegt am einzigen gangbaren Zugang zum Tal und ist damit auch eine Art von Zollstation. Eintreffende Händler und andere Reisende werden hier von den Wachen kurz befragt,

Wagen und Waren allerdings nur oberflächlich kontrolliert. Das Wachhaus ist stets mit mindestens vier Zwergen besetzt, diese können bei Gefahr mittels weittragender Signalhörner das ganze Tal alarmieren.

Felder (2)

Reisende, die der Straße ins Tal folgen, passieren zunächst einmal die Hirsefelder der Ferkinas. Auf diesen arbeiten auch Sklaven (meist Angehörige anderer Stämme), die in einem nahen Pferch leben. Unweit davon befinden sich auch eine kleine **Ponyweide (3)** und eine mit Menschenkraft betriebene **Mühle** sowie zwei **Backhäuser (4)**. Auf den nahen **Viehweiden (5)** halten die Ferkinas Ziegen und Schafe.
Den Überschuss der hier von den Ferkinas erwirtschafteten Erzeugnisse verkaufen die Bân Anghrachan auch an die Zwerge.

Anghrashak (6)

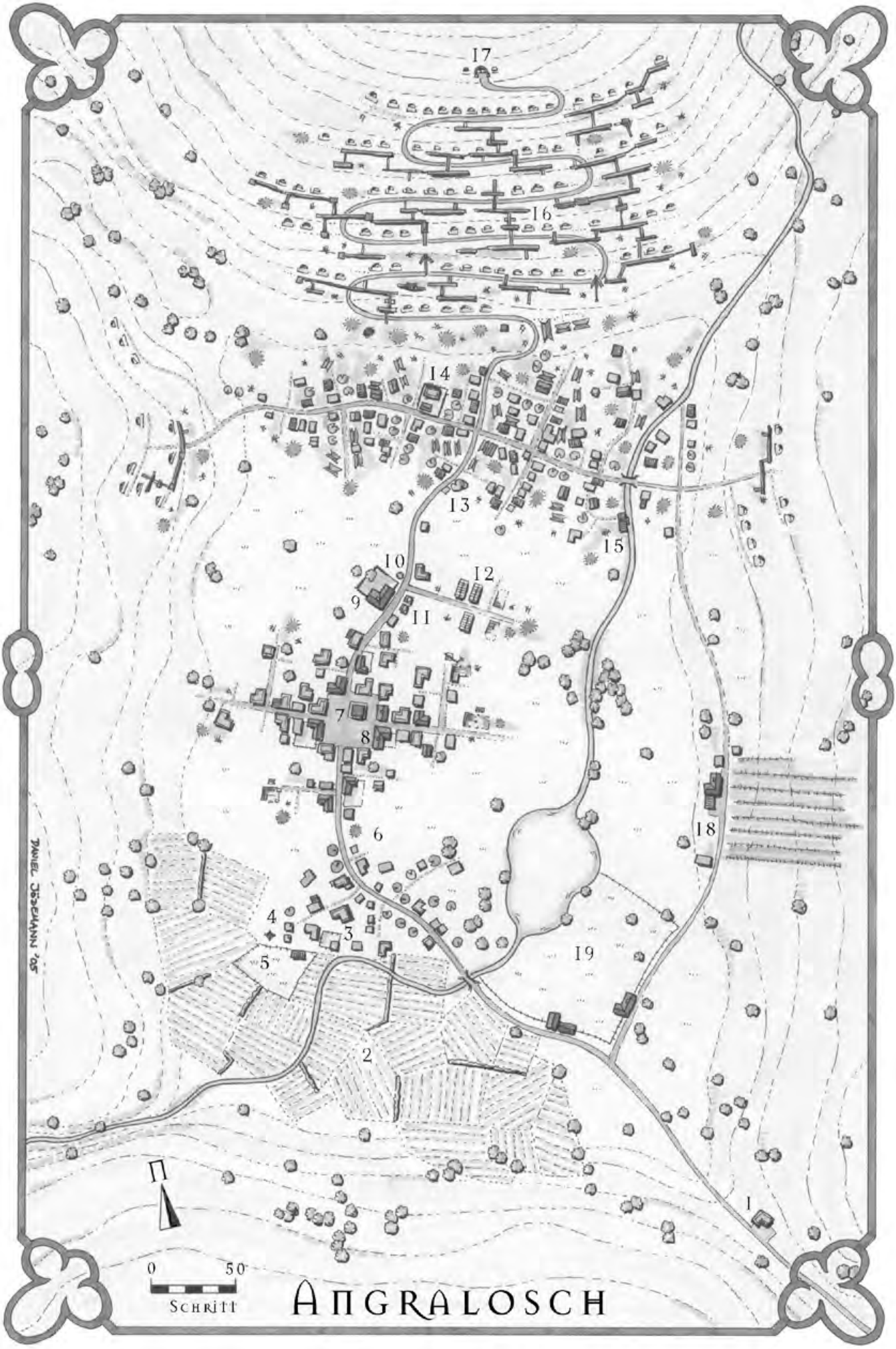
Das Ferkinadorf Anghrashak besteht aus einer Ansammlung von flachen Lehmbauten und festen Lederzelten. Im Dorf leben vor allem Frauen und Kinder, die Männer sind meist unterwegs. Dahinter erstreckt sich der von den Zwergen errichtete Teil des Dorfes, in dem sich auch niedrige Steingebäude und stabile Holzhäuser finden. An mehreren Gebäuden wird noch gebaut, es gibt aber schon einen kleinen Krämerladen, weitere Geschäfte sind geplant.
Die rund 250 Ferkinas vom Stamm der Bân Anghrachan und die etwa ebenso vielen Zwerge leben hier friedlich beisammen, bleiben aber jeweils unter sich, dazu kommt noch eine Hand voll menschlicher Einwohner tulamidischer Herkunft im zwergischen Teil des Dorfs. Der Ort bildet auch den wichtigsten Umschlagplatz für den Handel der Brillantzwerge mit den Ferkinas und den Menschen aus Mhanadistan und Aranien.

Angrosch-Tempel (7)

Zwischen den niedrigen Steingebäuden ragt der Angrosch-Tempel des Dorfes besonders hervor. Solange das Volk der Brillantzwerge noch keine neue Heilige Halle im Berg hat, residiert Matriarchin Ingrascha in diesem Tempel im Tal. Das Gebäude wurde aus grauem Marmor errichtet und ist relativ klein. Wenige, ganz besondere Zeremonien (die dann nur für Angroschim gedacht sind), werden bereits im Inneren des Bergs zelebriert.
Im Allerheiligsten des Tempels werden in einer Lade aus Zwergensilber und -gold auch die wichtigsten Kultgegenstände des Volkes aufbewahrt. Diese wurden aus Lorgolosch gerettet und bilden nun den Grundstein für den neuen Tempelschatz.

Gasthaus Brillant und Opal (8)

Das derzeit einzige Gasthaus im Tal, ein sauberes und geräumiges zweistöckiges Fachwerkhaus, steht in bester Lage unweit des Tempels. Sein geschäftstüchtiger Betreiber, *Simolosch Sohn des Schrogatom*, hat schon früh die Zeichen der Zeit erkannt und sein ganzes Vermögen in den Aufbau dieses Hauses gesteckt.
Schon heute macht Simolosch große Gewinne, kehren doch nicht nur viele Zwerge in seiner gemütlichen Schankstube ein, auch die menschlichen Händler schätzen die sauberen Zimmer und das gute Essen im *Brillant und Opal*. So kann man in der Stube oft beobachten, wie Geschäftsabschlüsse über Baumaterial, Edelsteine und Gold getätigt werden. Für diskretere Verhandlungen stellt Simolosch auch Hinterzimmer zur Verfügung.
Das Gasthaus besitzt rund 40 Schlafplätze unterschiedlicher Qua-


17
16
14
13
15
10
12
9
11
7
8
6
18
4
3
5
19
2
1
0
50
Schritt
Angralosch
Daniel Jösemann '05

lität (von denen mehr als die Hälfte für Menschen geeignet sind), Simolosch kann es sich aber leisten, gehobene Preise zu verlangen (4 Heller pro Nacht für einen Strohsack im Schlafsaal, 1 Dukaten für ein Doppelzimmer mit Blick auf den Tempel).

Königsvilla (9)

In einem eher provisorischen und wenig herrschaftlichen Fachwerkhaus am Nordrand von Anghrashak lebt derzeit der Herrscher der Brillantzwerge, Bergkönig Cendrasch Sohn des Odmar. Eine zwei Schritt hohe Mauer umgibt das Gelände, lässt sich aber von einem geschickten Menschen (oder Zwerg) mühelos überwinden. Am einzigen Tor stehen immer zwei Wachposten bereit, weitere halten sich in einem Nebengebäude der Villa auf oder patrouillieren um das Haus.
In der Villa wird auch ein Großteil der gesammelten Schätze des Brillantvolks aufbewahrt (die nur zum kleinsten Teil aus materiellen Reichtümern bestehen und stattdessen sehr viele Kreditbriefe und Besitzurkunden umfassen), zudem finden sich hier Archive und Schreibstuben, von denen aus die Schreiber des Königs sich um Geschäfte und Korrespondenzen kümmern.

Simia-Schrein (10)

Unweit der Königsvilla steht der Schrein, in dem hinter halb durchsichtigen Kristallscheiben eine blumenumkränzte Statue Simias (der schöpferischen Tochter Angroschs) steht. Diese trägt eine Laterne mit der in hellem Gelb strahlenden *Simia-Flamme der Luft* (siehe die Abenteuer **Brogars Blut** sowie **Berge aus Gold**). Neben dem Schrein, der für die Zwerge Symbol ihres Neuanfangs in Angralosch ist, wachen Tag und Nacht zwei gut gerüstete Krieger. Die Simia-Flamme verfügt über Kräfte, die noch immer nicht zur Gänze erforscht sind – und in dem vorliegenden Abenteuer auch keine Rolle spielen.

Phex-Schrein und Rahja-Schrein (11)

Etwas abseits vom Hauptplatz des Dorfes um den Tempel des Angrosch finden sich zwei kleine Schreine, in denen der Gott der Diebe und Händler sowie die Göttin der Liebe und des Weins verehrt werden. Beide Schreine sind einfache kleine Steingebäude, deren Inneres nur aus einem einzigen Raum besteht. Dieser beinhaltet einen kleinen Altar und ein Standbild der jeweiligen Gottheit.
In Zukunft werden diese Schreine vielleicht sogar durch richtige Tempel ersetzt werden, doch vorerst ist Matriarchin Ingrascha darum bemüht, eine starke Präsenz des Angrosch-Glaubens aufzubauen, deswegen wird ein solches Vorhaben wohl erst in einigen Jahren umgesetzt werden.

Gewächshäuser und Arangerien (12)

Unweit von Anghrashak entstehen derzeit mehrere Gewächshäuser, von denen die ersten auch in Kürze einsatzbereit sein dürften. Bislang gleichen diese noch Gerippen aus Stahl, fehlt es doch an ausreichend Glas, um die Häuser fertig zu stellen: Die Kristallwandbauer in der Zeltsiedlung beliefern derzeit fast nur die Siedler im Djer Anghravash.
Die Gärtner und Blumenzüchter unter den Brillantzwergen haben es also nicht leicht: Da das Tal rund um das Dorf und zu Füßen des Djer Anghravash noch immer einer Baustelle gleicht, verbietet sich das Anlegen von Gärten bislang. Somit verlegt man sich auf Planungen und erste Aufforstungs- und Pflanzungsmaßnahmen in den Randgebieten des Tals.

Zeltsiedlung (13)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dicht an dicht, meist nur durch schmale Pfade getrennt, schmiegen sich die niedrigen Zelte und Hütten der provisorischen Siedlung aneinander. Im Schatten des Bergs leben hier Hunderte von Zwergen in beengten Verhältnissen.
Überall herrscht lebhaftes Treiben: Aus einer Richtung hört ihr den hellen Klang eines Hammers auf Stahl, aus der anderen dringen Sägegeräusche an eure Ohren. Zwerge wandern zwischen den Zelten der Siedlung umher und nicken euch freundlich zu. Ihr passiert Stapel mit Holzbalken und aufgeschüttete Schutthalden. In kleinen Pferchen gackert Federvieh, aus einem Zelt nahebei dringt der Duft von frischem Brot an eure Nasen.

Vor allem zu Füßen des Bergs, aber auch an den umliegenden Hängen sind einige provisorische Siedlungen und Unterkünfte entstanden. Da noch lange nicht alle Zwerge schon über Wohnhöhlen im Inneren des Bergs verfügen, leben hier noch immer gut drei Viertel der nahezu 1.000 Brillantzwerge des Tals (die Bewohner des Dorfs nicht mitgezählt). Die überwiegende Zahl der Zwerge bewohnt Zelte und einfache Hütten, einige haben es sich aber bequemer gemacht und sich bessere Unterkünfte gezimmert. Dazwischen finden sich lehmige Pfade, gelagertes Baumaterial für den Berg, Schutthalden und Latrinen. Die meisten Zwerge gehen – soweit möglich – ihrem Handwerk auch in der Siedlung nach, so dass man hier Schmieden, Bäckereien, Edelsteinschleifereien und andere Werkstätten finden kann. Dazwischen finden sich Brauzelte, an denen die Arbeiter ihre Pausen verbringen und sich für ihre nächste Schicht im Berg stärken.
Diejenigen, die ihrer Arbeit hier nicht oder nur eingeschränkt nachgehen können, verdingen sich dagegen oftmals als Hilfsarbeiter für den Ausbau des Bergs und arbeiten gemeinsam mit den Fachkräften daran, dass ihre Stadt Simiador schon bald für alle Wohnraum bieten kann. Dennoch sorgen die Beengtheit und die nicht unbedingt luxuriösen Lebensbedingungen immer wieder für kleinere Streitereien.
Die prominenteste Werkstatt ist die der **Kristallwandbauer (14)** der Sippe Gekarosch, deren Arbeit einen besonderen Stellenwert einnimmt (siehe Seite 71).
Unweit der Zeltsiedlung steht eine **Wassermühle (15)** an dem Bach, der das ganze Tal in zwei Hälften teilt. Das meiste Korn wird aus Aranien herangeschafft, den Müllern fällt es dann zu, die Bäckereien der Siedlung mit Mehl zu versorgen.

Hang des Djer Anghravash (16)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die eigentliche Straße, die in langen Serpentinen den steilen Hang des Djer Anghravash hinaufführt, ist kaum auszumachen: Überall und scheinbar wahllos ziehen sich Holzgerüste über den Berg, wo derzeit etliche Wohnhöhlen, Terrassen und Hanggärten entstehen. Hier herrscht zweifellos der eifrigste Baubetrieb: Zwerge schaffen mit Karren und Körben Schutt aus dem Berg hinab ins Tal, eine Gruppe Bergleute mit geschulterten Spitzhacken ist auf dem Weg in die Höhlen, andere bringen abgebaute Edelsteine zu den Schleifereien im Tal oder transportieren Baumaterial hinauf in die Hallen im Berg.
Die Gerüste und hölzernen Plattformen stehen an vielen Stellen so dicht, dass die zahllosen Arbeiter problemlos von

einem zum anderen balancieren können, wieder andere sind durch Planken oder Leitern miteinander verbunden. Dazwischen ragen Kräne auf, die Baumaterial, aber auch die fragilen Kristallwände auf den Hang heben.

Die Brillantzwerge bevorzugen Wohnhöhlen, die direkt an den Hang gebaut sind, was einige Vorteile mit sich bringt: So hat jede Familie zumindest einen hellen, lichtdurchfluteten Raum, der nur durch eine Kristallwand von der Außenwelt getrennt ist. Davor liegt dann eine kleine Terrasse oder ein Garten. Nur wenige dieser Wohnungen sind schon fertig gestellt. An den meisten wird noch gebaut, viele werden noch geplant und nicht selten streiten zwei Familien darüber, wer sich an einer bestimmten Stelle am Berg niederlassen darf.

Zugang nach Simiador (17)

Auf halber Höhe des Bergs befindet sich das Tor, durch das Simiador, die neue Hauptstadt der Brillantzwerge, betreten werden kann. Die obersten Ebenen wurden bereits ausgebaut, in den darunter liegenden Kavernen herrscht noch reger Baubetrieb – hier entsteht derzeit eine gigantische Stadt im Berg, die einmal rund tausend Zwergen eine Heimstatt bieten wird (siehe unten).

Weinberge (18)

Am Osthang des Tals wurden bereits einige Weinberge angelegt. Es dauert noch etliche Jahre, bis die ersten Trauben geerntet werden können, dennoch entstehen hier schon die ersten Winzereien und Kellereien. Die jungen Schößlinge werden derweil behutsam von den Zwergen gepflegt.

Ponyzucht (19)

Am Ufer des Sees hat sich die Ponyzucht der Sippe *Sagallax* niedergelassen. Nach dem Fall von Lorgolosch galt die Zuchtlinie der edlen und hochgerühmten Zwergenponys schon beinahe als erloschen. Den unermüdlichen Sagallax ist es jedoch zu verdanken, dass nun aus ganz Aventurien verstreute Ponys eingesammelt wurden und den Grundstock einer neuen Zucht bilden.
Die Ponys, die auf der Weide und in den Ställen untergebracht sind, werden von den Zwergen scharf bewacht – nicht nur, damit niemand eines der Tiere stiehlt, sondern auch, um zu verhindern, dass unabsichtlich die nahebei lebenden Ferkinaponys in die Zuchtlinie eingekreuzt werden.

Die Kristallstadt Simiador

Nahezu der ganze Berg ist von natürlichen Grotten und Kavernen durchzogen, die nun von den Zwergen in ihre neue Hauptstadt umgebaut werden: Simiador. Bislang hat man sich erst die obersten Höhlen nutzbar gemacht, darunter befindet sich immer noch jenes Labyrinth aus Kristallgrotten, das auch Simiador seinen Beinamen gegeben hat. (Ausführliche Informationen zu den Siedlungen der Zwerge finden Sie in **AK 56ff.**)

Die obersten Ebenen

Der Haupteingang zur Stadt, etwa auf halber Höhe des Bergs, ist schon fertig gestellt: Hier bietet ein großes Tor Zugang zu einer prachtvollen Eingangshalle, die bereits jetzt ein beeindruckender Anblick sein könnte – würden auf diesem Wege nicht auch immer Baumaterialien nach Simiador hereingeschafft und zahllose Arbeiter staubige Fußspuren hinterlassen.
An die Halle schließen sich Wachstuben und Waffenkammern an, die bereits genutzt werden. Geschickt verborgene Schießscharten in den Wänden der Eingangshalle erlauben es den Wachen, ungebetene Besucher mit einem Bolzenhagel zu empfangen. Weitere repräsentative Hallen und Empfangsräume schließen sich an den Eingangsbereich an, etwas tiefer im Berg finden sich die ersten Werkstätten und Lagerräume.
In vielen dieser Räumlichkeiten wird ebenfalls noch gearbeitet, hier erschaffen nun schon die Steinmetze und Maler kunstvolle Ornamente, fein ziselierte Säulen und prachtvolle Deckengewölbe.

Die tieferen Ebenen

Sehr viel tiefer im Fels soll dereinst einmal die neue Heilige Halle des Brillantvolks entstehen, ebenso der Königssaal, der Festsaal und weitere Einrichtungen. Dort wird jedoch noch gebaut: Die Bergleute der Zwerge arbeiten Tag und Nacht daran, die bestehenden Gänge und Höhlen auszuweiten oder neue anzulegen. Sich hier aufzuhalten ist gefährlich, da von den Wänden und Dekken während des Ausbaus Gestein gebrochen wird. Zudem gibt es viele ungesicherte Schächte oder einsturzgefährdete Gangstücke. Hunderte von Zwergen schaffen ständig mit Körben und Schütten, Kränen und Aufzügen Schutt aus dem Berg. Andere fertigen Schalungen für neue Zwergengussmauern und -säulen, weitere vermauern Durchbrüche oder führen Vermessungsarbeiten durch.
Die Übergänge zu den noch unberührten Teilen des Bergs sind hier fließend, oftmals folgt auch auf eine noch nicht ausgebaute Höhle sogar eine Halle, in der bereits gearbeitet wird.

Die Minen

Inzwischen sind mehrere Minen in Betrieb, die Edelsteine und Gold zu Tage fördern. Die Bergwerke liegen weit unten in den unerforschten Bereichen des Bergs. Tagtäglich fahren die Bergleute dort hinab, um die Reichtümer des Djer Anghravash aus dem Gestein zu befreien.

Ein Besuch in Simiador

Dass der Zugang zur Stadt für Fremde verboten ist, heißt nicht, dass die Helden sie in diesem Abenteuer gar nicht betreten. Wenn die Gruppe sich interessiert zeigt, Simiador zu sehen (und sie möglichst noch darauf hinweisen, mit einer 'diplomatischen Delegation' hier zu sein), so gibt man ihnen ausnahmsweise eine Führung. Man verweist sie zunächst an die Baumeister, die jedoch gerade eines ihrer Streitgespräche ausfechten (siehe auch Seite 72).
Dennoch weisen die Architekten einen in der Nähe stehenden Handwerker an, die Helden durch Simiador zu führen: Xarn Sohn des Lukox, ein Gussmaurer mit pechschwarzem Bart. Natürlich handelt es sich um eben den Angroscho, der sich im Lauf des Abenteuers in den 'Drachenzwerg' verwandeln wird. Und je nachdem, wann die Helden Simiador besuchen, hat Xarn vielleicht schon das Amulett gestohlen und trägt es derzeit bei sich. Sorgen Sie dafür, dass Xarn den Helden in Erinnerung bleibt – der Gussmaurer nimmt seine unerwartete Aufgabe als 'Fremdenführer' zwar wahr, lässt sich jedoch deutlich anmerken, dass er lieber woanders wäre. (Weitere Informationen zu Xarn finden Sie auf Seite 84.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Xarn deutet auf die prachtvollen Gewölbe über euren Köpfen. Tatsächlich sind diese Hallen bereits nahezu fertig. Und immer noch ist viel zu tun: Überall stehen Arbeiter auf hohen Gerüsten, führen filigrane Steinmetzarbeiten aus oder bringen Intarsien aus blitzendem Kristall an.
Der Zwerg wartet schweigend, bis ihr euch etwas umgesehen hat, dann winkt er euch mit halbherziger Geste weiter. Ihr betretet nun eine Halle, die nicht so weit fortgeschritten ist:

Hier sind Maurer und Bergleute mit sehr viel gröberen Arbeiten beschäftigt. Fasziniert beobachtet ihr eine Zwergin, die in einem Bottich etwas anrührt, das wie flüssiges Gestein wirkt, während Xarn zu zwei Männern hinüber tritt. Kurz reden die drei miteinander, während die Zwerge immer wieder zu euch herüberschauen. Dann kehrt Xarn zu euch zurück.
"Die Führung endet hier. Weiter im Berg ist es zu gefährlich, da wird Gestein von der Decke gebrochen."
Fast scheint er erleichtert, euch nicht mehr länger herumführen zu müssen, und winkt euch zum Ausgang.

Wenn die Helden kein Interesse daran zeigen, Simiador zu sehen, kann auch ein stolzer Baumeister den Helden von sich aus anbieten, ihnen Simiador zu zeigen. Dann wird er jedoch um seine Meinung in einer wichtigen Planungsangelegenheit gebeten und ebenfalls Xarn anweisen, die Helden durch die Hallen der Kristallstadt zu führen. Sofern die Gruppe bereits für Fazid spioniert, bietet es sich hier natürlich besonders an, die Fortschritte im Berg zu begutachten.

Alltag auf der Baustelle

Nach dem Willen der Brillantzwerge soll Simiador das verlorene Schatodor einmal bei weitem an Pracht und Größe übertreffen. Doch noch ist man weit davon entfernt: nicht nur, dass ein solch ehrgeiziges Bauprojekt viel Zeit braucht (selbst nach zwergischen Maßstäben), es gibt auch immer wieder Animositäten zwischen den Planern oder Bewohnern.
Die Helden können sich quasi frei im Tal bewegen. Nur bestimmte Bereiche, wie die Königsvilla oder die Werkstätten der Kristallwandbauer, sind ihnen verwehrt. Auch der Zugang nach Simiador ist untersagt: Am Tor stehen Tag und Nacht Wachen bereit, die ihnen unbekannte Personen abweisen. Allerdings ist es auch recht einfach, sich heimlich über eine der im Entstehen begriffenen Wohnhöhlen einzuschleichen.
Die Brillantzwerge begegnen den Helden freundlich, wenn auch vorsichtig: Zu oft tauchen in Angralosch gierige Edelsteinsucher auf, die vom Reichtum des Bergs gehört haben.

Die Sprachbarriere

Glücklicherweise bewegen sich die Helden in diesem Abenteuer unter den weltoffenen und reiselustigen Brillantzwergen: Der Großteil dieses Volks spricht zumindest passables Garethi, so dass eine Verständigung nicht schwer fallen sollte. Zudem haben einige damit begonnen, Tulamidya zu lernen, um sich mit den neuen Handelspartnern verständigen zu können.
Dennoch gibt es immer wieder vereinzelte Brillantzwerge, die allerhöchstens einige Brocken Garethi oder Tulamidya beherrschen. Um die kulturellen Unterschiede aufzuzeigen, sollten die Helden also gelegentlich auf einen Zwerg treffen, der nur Rogolan spricht, so dass ein Übersetzter vonnöten ist. (Weitere Informationen zur Sprache der Angroschim finden Sie in **AK 39 ff.**)

In den Werkstätten

Selbst in den provisorischen Werkstätten in der Zeltsiedlung entstehen derzeit Arbeiten von erlesener, eben zwergischer Qualität. Helden, die daran interessiert sind, ein besonderes Schmuckstück, eine gute Waffe oder ein feinmechanisches Erzeugnis zu erwerben, werden hier auf jeden Fall fündig (wenn eine solche Ware auch meist auf Wunsch angefertigt werden muss) – allerdings zu 'echt zwergischen' Preisen.
Um die Stimmung unter der Bevölkerung zu erfragen, bietet sich ebenfalls ein Besuch in Werkstätten und Siedlung an: Die meisten Zwerge sind tatsächlich sehr zuversichtlich, jetzt, da eine neue Heimat gefunden wurde, und gehen mit Feuereifer daran, sich ein gemütliches Zuhause zu schaffen.

Die Kristallwandbauer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein umzäunter Bereich inmitten der Zelte und Hütten weckt eure Neugierde: Von dort ist beständiges Schleifen, leises Hämmern und gelegentliches Zischen zu hören, wobei immer wieder Dampfwolken aufsteigen.
Glücklicherweise ist der Holzzaun nicht sehr hoch, es gelingt euch, einen Blick über die Umzäunung zu werfen: Auch dahinter stehen einige Zelte und Hütten, dort sind mehrere Zwerge damit beschäftigt, zähflüssiges Glas in große Formen zu gießen. Andere sind dabei, glühende Glasklumpen am Ende langer Stangen durch geschicktes Drehen zu kreisrunden Glasscheiben zu formen.
Nun seht ihr vier Zwerge, die behutsam eine filigrane schmiedeeiserne Wand, in deren Öffnungen große Glasflächen eingesetzt wurden, aus einem der Zelte heraustragen.

Hier arbeiten die Glasgießer und -bläser, Eisenschmiede, Schleifer und Polierer der ehrwürdigen Sippe *Gekarosch* unermüdlich daran, Kristallwände für die Hangwohnungen herzustellen. Unter den strengen Augen des alten Meisters *Turalax Sohn des Tandrimax* erwirtschaften rund 40 Zwerge große Gewinne – will doch keine Familie auf eine 'Wohnung mit Aussicht' verzichten.

Nur in den seltensten Fällen handelt es sich dabei tatsächlich um Scheiben aus geschliffenen Kristall, der nur sehr aufwendig zu bearbeiten ist (und damit entsprechend – exorbitant – teuer). Doch auch das Gießen und Anfertigen von mehr oder weniger großen Glasscheiben ist ein delikates Unterfangen, die Scheiben setzt man dann in geschmiedete Rahmen ein und schafft diese ganze Wand anschließend den Hang hinauf, wo sie fortan eine Wohnhöhle verschließt.
Die Gekaroschs gehören zu den wenigen, die sich auf das Kristallwandbauen verstehen. Andere Sippen betreiben noch zwei kleinere Werkstätten in der Siedlung, doch eine 'echte Gekarosch-Wand' ist eben etwas, worauf man sein Leben lang stolz ein kann.

Streit der Baumeister

In einem großen offenen Zelt zu Füßen des Bergs findet die 'Generalplanung' für den Ausbau Simiadors statt: Die besten Baumeister des Brillantvolks sitzen hier zwischen seltsamen Vermessungsgeräten über ihren Plänen, zeichnen neue, verwerfen diese wieder und beginnen von vorne. Immer wieder gerät man in Streit, wie diese Halle auszusehen hat und welche Höhlen als nächstes angegangen werden müssen.
Vor allem gehen die Meinungen dahingehend auseinander, welche Form die neue Heilige Halle annehmen soll und wann mit den Bauarbeiten begonnen werden soll: Sollte man früh beginnen und die Halle weit oben im Berg errichten oder bis zuletzt warten und einen Platz tief im Berg wählen?

Die Matriarchin von Angralosch

Ingrascha Tochter der Irin, die höchste Geweihte der Brillantzwerge, sorgt wesentlich dafür, dass der Zusammenhalt ihres vertriebenen Volks bestehen bleibt: Wann immer es nötig sein sollte, greift sie bei Unfrieden ein und schlichtet Streitereien. Die Helden sollten die charismatische Priesterin zumindest einmal bei einem Besuch der Baustelle zu Gesicht bekommen. Eine gute Gelegenheit dazu ergibt sich, wenn Streitereien um Minen oder Wohnungen auszuarten drohen.
Ingrascha versteht es auch ausgezeichnet, ihr zerrissenes Volk wieder zusammenzuschweißen. Der Zusammenhalt zwischen den Brillantzwergen ist tatsächlich groß dieser Tage, was auch an dem gemeinschaftlichen Vorhaben liegt, aus Angralosch ein neues Zuhause für alle zu machen. (Ausführliche Informationen zu Ingrascha finden Sie auf Seite 86.)

Plünderer und Edelsteinsucher

Schnell hat es sich unter den Menschen Araniens und Mhanadistans herumgesprochen, welche Reichtümer der Djer Anghravash birgt. Schon mit den ersten zwergischen Siedlern trafen auch die unvermeidlichen Glücksritter, Plünderer, Edelsteinsucher und Gauner ein, um ihren Teil von der Beute zu ergattern. Zwar haben die Brillantzwerge dem recht schnell einen Riegel vorgeschoben und ihren Anspruch auf den Berg durchgesetzt, doch noch immer tauchen Plünderer auf, die ihr Glück versuchen wollen.
So sollten die Helden wenigstens einmal mitbekommen, wie ein Edelsteinsucher von bewaffneten Zwergen aus dem Tal geschafft wird, nachdem man ihm seine Ausrüstung und karge Beute an Rohedelsteinen abgenommen hat. Hier zeigt sich bereits, dass die Sicherheitsvorkehrungen im Tal nicht lückenlos sind.

Verfluchte Schrate!

Bei einem Besuch im Arbeiterdorf oder in Simiador selbst sollten die Helden mitbekommen, wie eine Gruppe Arbeiter sich über einen erneuten Einsturz im Berg beklagt: Es scheint so, als würde eine besonders hartnäckige Sippe von Wühlschraten die Ausbauarbeiten in der Tiefe des Bergs erschweren. Diese lichtscheuen Kreaturen sind kaum zu fassen, nagen sich aber kreuz und quer durch das Gestein und sorgen dabei für Einstürze und das Versiegen von zuvor umgeleiteten und ausgebauten Wasserläufen.

Ferkinas und Zwerge

Die Ferkinas vom Stamm der Bân Anghrachan haben die Brillantzwerge als Abgesandte ihres Gottes *Anghravash* (den sie noch vor *Raschtula* und *Rascha* verehren) akzeptiert und sehen es durchweg als gutes Zeichen, dass die Diener des Erz- und Feuergottes ihren heiligen Berg besiedeln. Man kommt auf beiden Seiten gut miteinander klar: Die Ferkinas verkaufen den Zwergen Nahrungsmittel, die Angroschim weisen die Ferkinas im Gegenzug in das Schmiedehandwerk ein.
Die Ferkinas halten sich jedoch noch immer Sklaven, die für sie auf den Feldern arbeiten und eine Mühle betreiben. Auch wenn viele Zwerge die Ferkinas deshalb als barbarisch verachten, haben Cendrasch oder Ingrascha bislang noch nichts dagegen unternommen. Die Matriarchin will vielmehr den Frieden im Tal in dieser schwierigen Phase der Besiedlung nicht gefährden und hofft, die Ferkinas auf lange Sicht zum Umdenken zu bewegen. (Mehr zu den Bân Anghrachan finden Sie in **RA 113**.)

Warenumschlag

Die Geschäfte mit der Welt außerhalb beginnen auch allmählich zu florieren. Gerade mit Aranien und Fasar betreibt man regen Handel: In die umliegenden Länder exportiert man vor allem Edelsteine und hochwertige handwerkliche Erzeugnisse, dafür bekommen die Zwerge alles, was sie nicht selbst herstellen oder anbauen können (vor allem Luxusgüter, aber auch Tuche und Lebensmittel) von ihren menschlichen Nachbarn.
Es kommen auch immer wieder Lieferungen an Baumaterial an: Von den Zwergen selbst geschlagenes Holz in den tieferen Tälern, der kostbare grüne und graue Marmor des Raschtulswalls sowie Granit. Eine solche Lieferung wird dann im Dorf empfangen und sogleich von Dutzenden Zwergen entladen.

Erkundung des Djer Anghravash

Wann immer die Helden erstmals auf sich allein gestellt die tieferen Kavernen und Höhlen des Bergs erkunden wollen (ob schon zu Beginn des Abenteuers, bei einer ersten Verfolgung des Drachenzwergs oder aber während der finalen Jagd auf Xarn), sollten sie sich erst einmal hoffnungslos verirren: Die Höhlen bilden ein unüberschaubares Labyrinth, das selbst Zwerge in der Gruppe in die Irre führen kann. Natürlich bietet es sich hier an, die Helden erstmals in die faszinierende, aber durchaus auch unheimliche Welt in den Tiefen des Djer Anghravash zu entführen (bedienen Sie sich bereits jetzt der Angaben ab Seite 80).
Der Gruppe sollte klar werden, wie gefährlich eine solche Höhlenexpedition sein kann, dabei bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie dies den Helden nur durch stundenlanges Herumirren (womöglich ohne Wasser, Vorräte und ausreichend Fackeln) oder auch durch Steinschläge und halsbrecherische Kletteraktionen verdeutlichen. Schließlich naht jedoch Rettung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wieder öffnet sich vor euch ein Durchgang zu einer weiteren dunklen Kaverne. Im Licht eurer Fackeln erkennt ihr eine natürliche Höhle im Fels, wo von der Decke zahlreiche, etliche Schritt lange Tropfsteine herabhängen. Auch vom Boden aus wachsen diese bizarren Formationen aus Kalk, so dass ihr euch durch ein seltsames Labyrinth hindurchbewegen müsst. Plötzlich lässt euch ein Scharren aufhorchen.
Noch ehe ihr die Quelle des Geräuschs ausmachen könnt,

bricht ein grelles Licht zwischen den Tropfsteinen hindurch und blendet euch.
"Heda!", schallt eine Stimme durch die Höhle und bricht sich an den Wänden. "Was haben wir denn hier? Plünderer, die sich verlaufen haben? Geschieht euch nur recht, in Angroschs Namen ..."

Der Schachtfeger *Marosch Sohn des Mutromax*, der neben seiner eigentlichen Aufgabe auch die Höhlen im Berg nach Edelsteinvorkommen und verwertbaren Wasserläufen durchsucht, stöbert die Helden während seiner Arbeit auf. Marosch wird (sofern er davon überzeugt wird, dass die Gruppe keine Plünderer sind) die Helden wieder ans Tageslicht führen, dabei jedoch nicht an mürrischen Bemerkungen über die neugierigen Großlinge sparen.
Zurück in Angralosch möchte der Schachtfeger aber doch wissen, was die Helden in die Tiefen des Bergs geführt hat und lädt sie in das provisorische Zelt im Tal ein, das er mit seiner Frau *Agrima* bewohnt. Bei einem Krug Bier lässt er sich dann von den Absichten der Helden berichten. Im Gegenzug kann er von der Erforschung der Kavernen, den Wühlschratproblemen und von gierigen Schürfern erzählen, denen er immer wieder bei seiner Arbeit begegnet.

Sollte Ihre Gruppe sich erst am Ende, bei der Jagd auf Xarn, erstmals in die Höhlen wagen, so kann die Begegnung mit Marosch auch dort stattfinden. (Eine ausführliche Beschreibung des Zwergs finden Sie auf Seite 84.)

Mysterien des Bergs

Auf zwei Mysterien, denen die Helden (vielleicht aufgrund zuvor erlebter Abenteuer) womöglich nachgehen wollen, soll hier noch einmal kurz eingegangen werden:
◆ **Die Zitadelle des Erzes:** Die Angrosch-Priesterschaft (und wenige andere Eingeweihte) hütet das Geheimnis um die elementare Zitadelle, deren Zugang weit unter dem Djer Anghravash im Erdinneren liegt. Es ist unwahrscheinlich (und für das Abenteuer irrelevant), dass die Helden davon erfahren. Ist ihnen das Geheimnis bekannt und vermuten sie einen Zusammenhang mit den Vorfällen, so können Sie aber gerne eine weitere falsche Spur legen.
◆ **Die einstigen Bewohner:** Die einstigen Bewohner der Kristallgrotten – seltsame, glubschäugige und degenerierte Kreaturen – gelten inzwischen als ausgerottet, und auch die Helden bekommen hier keinen zu Gesicht. Die Zwerge, die während der Besiedlung des Bergs noch so einige von ihnen erschlagen mussten, sprechen selten von diesen Wesen und weigern sich zumeist, von plötzlicher Abscheu gepackt, allzu sehr ins Detail zu gehen.

Die Ränke des Drachen

»Er war fasziniert davon, wie leicht er sich dieser erbärmlichen Kreatur bedienen konnte. Nur selten musste er seine wiedererwachten Kräfte einsetzen.
Meist genügten nur ein paar Worte, ein paar Gefühle – von denen Gier und Hass die mächtigsten waren –, um den Zwerg zu Handlungen zu verleiten, die Seinesgleichen schadeten und verletzten.
Fast entstand ihn ihm dabei der Eindruck, dass der Zwerg sich bereitwillig auf alles einließ, was er ihm eingab, und sogar Vergnügen dabei empfand. Doch dies konnte nicht sein – er musste schließlich schon ahnen, wohin ihn die Alpträume und Krämpfe führen würden.«

Nun nehmen die Ereignisse ihren Lauf: Vorfälle, die zunächst wie Unfälle oder Sabotageakte anmuten, dann aber den Verdacht aufkommen lassen, dass Mordgelüste dahinter stehen. Schließlich stellt sich sogar heraus, dass eine seltsame Kreatur auf der Baustelle umgeht.

Der Spion, Diebstahl und Sabotage

Während der ersten Tage in Angralosch haben die Helden Gelegenheit, sich im Tal umzuschauen, und können dabei viel

Ablauf der Ereignisse

Um die Übersicht darüber zu behalten, wann in etwa welche Szene stattfindet, sei Ihnen hiermit die folgende Zeitleiste anempfohlen. Diese ist auf rund eine Woche ausgelegt, je nach Spielstil kann man die Verteilung der Ereignisse, Szenen und Begegnungen natürlich noch deutlich raffen oder aber noch weiter strecken.
◆ *Tag 1:* Ankunft der Karawane mit den Helden in Angralosch. Auf dem Weg zur Villa unterläuft der Gruppe **ein Missgeschick** (Seite 65) wobei Xarn auf das Amulett aufmerksam wird. Danach folgt **die Übergabe** (Seite 66) der Geschenke an Bergkönig Cendrasch durch Fazid.
◆ *Tag 2:* **Fazids Nachforschungen** (Seite 74) beginnen. Irgendwann zwischen Tag 2 und 4 sollten die Helden **einen Besuch in Simiador** (Seite 70) absolvieren. In dieser Nacht geschieht dann **der Diebstahl des Amuletts** (Seite 74) aus der Königsvilla.
◆ *Tag 3:* Der **Einsturz der Schalungen** (Seite 75). Die Drachenseele treibt Xarn zu weiteren **Diebstählen** (Seite 74).
◆ *Tag 4:* Die Helden erleben **den stürzenden Kran** (Seite 75).
Der tote Prospektor (Seite 75) wird in den Höhlen aufgefunden. Später werden Berichte über **verschwundene Zwerge** (Seite 76) laut. Abends und nachts begeht Xarn weitere Diebstähle. **Träume von Blut und Feuer** (Seite 76) suchen die Anwesenden heim.
◆ *Tag 5:* Auch Xarn verschwindet. **Der Wurm kreist** (Seite 76) über dem Tal. Abends oder nachts wird **des Meisters Glaskunst** (Seite 77) zerstört und Fazid stirbt. Es geschehen erneute Diebstähle und weitere Arbeiter verschwinden spurlos. Erstmals hören Zwerge **die Stimme in der Finsternis** (Seite 77) und Gerüchte über den **Fluch der Ahnen** (Seite 77) verbreiten sich in der Siedlung.
◆ *Tag 6:* Am Morgen wird **das tote Pony** aufgefunden (Seite 78). Abends geht dann **Steinschlag** auf die Siedlung nieder (Seite 78). Weitere Diebstähle werden verübt, und weitere Arbeiter verschwinden.
◆ *Tag 7:* Spätestens in dieser Nacht sehen die Helden **die Kreatur** (Seite 78) mit eigenen Augen.
◆ *Tag 8:* Spätestens an diesem Tag gehen die Helden auf die Jagd nach Xarn.

Neues entdecken. Derweil beginnt ihr Auftraggeber Fazid mit seiner Auskundschaftung der Brillantzwerge, aber auch Berichte von Diebstählen werden laut – schließlich geschieht ein erster (vermeintlicher) Unfall.

Fazids Nachforschungen

Der Tulamide ist mit dem Auftrag nach Angralosch geschickt worden, den Fortschritt der Siedlungsbemühungen und die Reichhaltigkeit der Minen zu 'bewerten'. Daneben stellt er aber auch ganz regulär Handelskontakte zu Edelsteinhändlern, Schleifern und Goldschmieden her.

Fazid geht sehr geschickt vor, spielt einmal den wichtigen Diplomaten, dann den neugierigen 'Touristen'. Er befragt die Bewohner des Tals, bittet um eine Führung durch Simiador, spricht mit Händlern, Handwerkern und Arbeitern. Falls die Helden ihn dabei beobachten können, stellen sie schnell fest, dass Fazid es sehr geschickt versteht, sein Gegenüber zunächst mit belanglosem Geplänkel einzulullen, um ihm dann behutsam einige Fakten zu entlocken.

Nicht zuletzt begibt er sich aber auch nachts heimlich auf die Baustelle, begutachtet gefundene Edelsteine und die Pläne der Baumeister und wagt sich schließlich sogar in die Minen. Zuletzt kosten seine nächtlichen Streifzüge den Tulamiden jedoch das Leben (siehe Seite 77).

Sofern die Gruppe von Fazid angeworben wurde, greift er gerne auf deren Fähigkeiten und Sachverständnis zurück: Einen kriegerischen Helden weist er an, die Sicherheitsvorkehrungen im Tal und die Wehrhaftigkeit der Anlagen und Zwerge selbst zu beurteilen, eine magisch begabte Person kann ihm bei Befragungen helfen, während die Qualitäten eines streunerisch veranlagten Helden auf der Hand liegen sollten.

Hier einige der Informationen, die Fazid einholt (und deren Beschaffung er den Helden gegebenenfalls als direkte Aufträge erteilen kann):

◆ Wie weit sind die Bauarbeiten / die Planungen vorangeschritten? (Überall sind die Grundlagen gelegt, Baumaterial trifft regelmäßig ein, es gibt kaum Probleme bei den Arbeitseinteilungen. Bei den Planungen der Hallen gibt es aber noch Differenzen.)

◆ Wann werden die Bauarbeiten abgeschlossen sein? (Hier gehen die Schätzungen und Meinungen stark auseinander, es dauert aber sicher noch etliche Jahre, bis die gröbsten Arbeiten abgeschlossen sind.)

◆ Wie ist die Stimmung unter der Bevölkerung? Gibt es Unstimmigkeiten? (Die Stimmung ist überwiegend zuversichtlich, Unstimmigkeiten und kleinere Streitereien sind jedoch immer wieder zu beobachten.)

◆ Wie viele Minen sind in Betrieb? Wie reichhaltig ist deren Ausbeute? (Etwa ein Dutzend Minen fördern bereits Edelsteine und Gold oder beginnen gerade mit der Förderung. Die Ausbeuten übertreffen alle Erwartungen.)

◆ Wie sieht die Verteidigung aus? (Schlecht: Es ist denkbar einfach, sich in das Tal einzuschleichen, Simiador ist wegen der Bauarbeiten quasi frei zugänglich, die Verteidigungsanlagen im Berg sind noch in Arbeit. Allerdings ist so gut wie jeder Zwerg waffenfähig.)

◆ Wie ist das Verhältnis zu den Ferkinas? (siehe Seite.)

◆ Mit welchen Städten / Staaten pflegen die Zwerge Kontakte? (Rege Handelskontakte wurden bereits zu Fasar und Aranien geknüpft.)

Wenn die Helden als Kundschafter unterwegs sind, sollte die Gruppe diese Informationen nicht leicht gewinnen. Die Helden sollten alle Beobachtungen selbst machen und die Zwerge nur behutsam befragen (ohne dabei Misstrauen zu erregen). Fügen Sie wenn nötig weitere Kundschafteraufträge nach Ihrem Ermessen hinzu. Diese Aufträge von Fazid können natürlich sehr gut dazu genutzt werden, um die Gruppe in ereignislosen Passagen des Abenteuers zu beschäftigen oder aber an die Orte der Handlung zu schicken.

Diebstähle

Nacht für Nacht geht Xarn seiner Gier nach Gold und Edelsteine nach und bereichert sich an den Zwergen und Menschen im Tal. Diese Diebstähle fallen den Helden wahrscheinlich sehr viel früher auf als der Diebstahl des Amuletts (siehe unten). Streuen Sie die folgenden Szenen über den ganzen Aufenthalt in Angralosch und erfinden Sie wenn nötig neue hinzu:

◆ Eine Händlerin aus Anchopal ärgert sich über einem Krug Bier im Gasthaus darüber, dass ihr ein Beutel mit Opalen abhanden gekommen ist. Leider weiß sie nicht, ob dies nachts oder am Vortag geschehen ist, sicher war es aber einer der gierigen 'Marderzwerge' – als ob die nicht schon genug Reichtümer hätten.

◆ Am Nebentisch können die Helden zwei Tulamiden belauschen, die sich als Edelsteinsucher entpuppen. Flüsternd berichtet einer dem anderen, dass seine ganze Ausbeute an Rohedelsteinen, die er tagelang heimlich im Berg gebrochen hat, verschwunden ist.

◆ Ein zwergischer Goldschmied läuft wutentbrannt durch die Zeltsiedlung und beschwert sich lauthals darüber, dass seine sorgsam gefertigten Schmuckstücke über Nacht gestohlen wurden. Sprechen die Helden ihn an (und beruhigen den Zwerg), so kann er ihnen die Truhe in seiner Hütte zeigen, in der die Stücke aufbewahrt wurden: Das Schloss wurde geschickt geknackt, der Goldschmied schlief nebenan, bemerkte aber nichts.

◆ Ein betrübter zwergischer Edelsteinschleifer muss sich gegenüber einer aufgebrachten Zwergin verantworten, da die ihm überlassenen Edelsteine aus seiner Werkstatt gestohlen wurden. Die Kundin verlangt nun eine Entschädigung für ihr Eigentum.

◆ Auch die Helden werden nicht verschont: Sofern diese nicht gerade ständig Wache halten (und natürlich Dinge bei sich tragen, die für Xarn von Interesse sind – also eben vornehmlich Gold und Edelsteine), können sie schnell ebenfalls zu den Bestohlenen gehören. Aber selbst bei besonderer Wachsamkeit der Gruppe können ihnen wertvolle Gegenstände abhanden kommen: Als 'Drachenzwerg' (siehe Seite 79) verfügt Xarn über den SOMNIGRAVIS, um auch wache Helden auszuschalten.

Wenn die Helden Erkundigungen einholen, können sie erfahren, dass es bereits zuvor bisweilen Diebstähle gab (auch diese wiederum von Xarn verübt, der dieser Tätigkeit schon länger nachgeht), dies jedoch lange nicht so häufig wie in den letzten Tagen.

Es ist tatsächlich sehr ungewöhnlich, dass Zwerge sich untereinander bestehlen, so dass vor allem die anwesenden Menschen und Ferkinas verdächtigt werden (siehe auch Seite 75). Gerade die Brillantzwerge, die auch Phex verehren, wissen einen geschickten Dieb durchaus zu schätzen. Dass ein Zwerg jedoch so *drax rardosch* ('dem Drachen verfallen') ist, dass seine Habgier überhand nimmt und er sich an den Seinen bereichert, kommt so gut wie nie vor.

Der Diebstahl des Amuletts

Den Diebstahl sollen und werden die Helden nicht mitbekommen. Schon früh im Abenteuer gelingt es Xarn, in die Königsvilla einzudringen: Wie besessen von dem Amulett, das ihn schon bei dem kurzen Blick, den er darauf werfen konnte, als die Kiste aufsprang (siehe Seite 66), in seinen Bann gezogen hat, kann er schon bald an nichts anderes mehr denken. Schließlich nimmt die Habgier überhand und Xarn muss das Kleinod "nur einmal wiedersehen, nur einmal selbst in Händen halten".

Doch als es soweit ist, ist es um den Arbeiter geschehen und er verfällt dem Schmuckstück: Trotz des Risikos entwendet er das Amulett aus der Villa und trägt es fortan heimlich bei sich. Darauf hat die Drachenseele im Karfunkel jedoch nur gewartet: Nach

einer Nacht voller Alpträume aus Blut und Feuer erwacht Xarn und ist fortan den Einflüsterungen des Drachen unterworfen – oder zumindest scheint es so.
Kommen die Helden angesichts der Diebstähle irgendwann auf die Idee, nach den von ihnen überbrachten Gaben zu fragen (und geben sie den Zwergen einen guten Grund, wieso sie ausgerechnet für die Helden einmal nachsehen sollen), so stellt sich tatsächlich heraus, dass mehrere goldene Schmuckstücke aus der Schatzkammer der Königsvilla entwendet wurden – darunter auch einige der Geschenke. Andernfalls sollten Sie auf jeden Fall dafür sorgen, dass der Diebstahl des Amuletts gegen Ende des Abenteuers bekannt wird (in diesem Fall berichtet eine Wache der Gruppe von dem zuvor erfolgten Einbruch in die Schatzkammer).

Einsturz der Schalungen

Diese Szene bietet sich vor allem an, wenn die Helden Bauarbeiten in Simiador besuchen, aber auch, wenn sie im Tal die Arbeiten an einem Gebäude beobachten.
Dazu getrieben, Schaden anzurichten, tut der Gussmaurer Xarn zunächst etwas, wobei möglichst kein Verdacht auf ihn fällt: Da er sich frei auf den Baustellen bewegen kann, sabotiert er einige Holzschalungen, die für die Anfertigung einer Wand aus *Batangr* (Zwergenguss, siehe auch **AK 56**) errichtet wurden.
Für die Helden wird es ohnehin ein faszinierender Anblick sein, wenn die Gussmaurer die zähe graue Masse in großen Bottichen anrühren und in die hohlen Schalungen gießen – kaum zu glauben, dass dieses flüssige Material in wenigen Stunden zu festem Stein erstarrt!
Doch diesmal kommt es anders: Als die Hohlform zur Hälfte aufgefüllt ist, geben die Schalungen nach und brechen weg. Während mehrere Maurer von den Gerüsten stürzen, ergießt sich so ein Schwall grauen Zwergengusses über die Umstehenden. Sollten Helden betroffen sein und reagieren schnell genug (IN-Probe), können sie unter Umständen noch beiseite springen (GE-Probe). Ansonsten werden sie mit Batangr eingedeckt. Nun ist schnelles Abspülen mit Wasser angeraten: Der zähe Zwergenguss wird steinhart, wenn er antrocknet (kann dann aber 'abgeklopft' werden). Ansonsten wird niemand verletzt.
Die Arbeiter können den Helden bei einer Untersuchung der Schalungen bestätigen, dass die Form entweder manipuliert wurde oder einer der Lehrlinge, die den Handwerkern zur Hand gegangen sind, nachlässig war. Da nichts auf ihn als Täter hindeutet, kommt Xarn ungeschoren davon – und wird in den nächsten Tagen deutlich mutiger mit seinen Sabotageakten werden.

Der Drache, Mord und Verdächtige

Nun beginnen sich die Unfälle und Sabotageakte zu häufen, schließlich verschwinden sogar Zwerge spurlos. Während die Helden noch rätseln, wer hinter all dem stecken könnte, wird schließlich auch Fazid ermordet aufgefunden.

Der stürzende Kran

Die folgende Szene bietet sich an, wenn die Helden an einer Baustelle im zwergischen Teil von Anghrashak vorbeikommen. Hier entstehen mehrere Steingebäude, die ebenfalls von Arbeitern der Angroschim erbaut werden. An einer Stelle ist eine beeindruckende Konstruktion errichtet worden.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Am Rand des Dorfs Anghrashak passiert ihr ein halbfertiges steinernes Gebäude, dessen erster Stock gerade von zwergischen Maurern errichtet wird. Daneben steht ein sicherlich 10 Schritt hoher Kran, erbaut aus stabilen Holzbohlen. Über mehrere Umlenkrollen läuft hier ein festes Seil, das in einem zwei Schritt durchmessenden Laufrad endet, in dem zwergische Arbeiter den Kran antreiben. Gerade erhebt sich vor euren Augen eine schwere Fuhre aus Steinen, um auf das Gebäude gesetzt zu werden.
> Erstaunt beobachtet ihr, wie die etliche Quader schwere Last sich langsam in die Luft erhebt. Plötzlich beginnt das ganze Gerüst zu knarren, Warnrufe gellen vom Dach herunter, als der Kran sich langsam in eure Richtung zu neigen beginnt.

Die Helden sollten schleunigst ausweichen, bevor der schwere Kran auf sie niedergeht. Glücklicherweise stürzt die Holzkonstruktion nur langsam um, so dass sich jeder in Sicherheit bringen kann.
Die aranische Händlerin *Alhina saba Turlarin* lässt sich hier von den Zwergen ein kleines Kontor und einen Laden errichten, von dem aus sie in Zukunft ihre Geschäfte mit den Brillantzwergen abhandeln will. Der Umsturz des Krans verzögert den Bau natürlich und verärgert die Händlerin. Nachdem aber der Baumeister einen Preisnachlass zusagt, beruhigt Alhina sich wieder.
Der Verdacht liegt natürlich nahe, doch diesmal hat kein Saboteur seine Hände im Spiel, Unfälle geschehen selbst auf einer Baustelle der Zwerge. Dennoch können die Helden durchaus eine Zeit lang damit verbringen, Spuren einer Manipulation zu suchen. Tatsächlich handelt es sich aber lediglich um die Fehleinschätzung eines jungen Arbeiters, der dem Kran zuviel Last zugemutet hat.

Der tote Prospektor

Der erste Zwerg, der verschwindet, ist der Prospektor *Karamon Sohn des Kurgaron*, der bei der Erforschung der Höhlen auf Xarn trifft und ihn mit gestohlenen Wertgegenständen ertappt. Xarn stößt den Prospektor nach kurzem Kampf in einen Schacht – sein erster Mord, an dem er aber sogar Gefallen findet.
Die Prospektoren sind immer für Stunden unterwegs, so dass Karamons Verschwinden erst am folgenden Tag auffällt. Mehrere Zwerge machen sich daraufhin auf die Suche nach dem Vermissten und können seine übel zugerichtete Leiche bergen.
Bestehen die Helden auf einer Untersuchung des Leichnams, lässt man sie gewähren. Doch alles deutet darauf hin, dass es sich um einen Unfall handelt. Seltsam ist nur, dass Karamon mehr als 100 Jahre Erfahrung im Klettern und Erforschen von Höhlen hatte.

Die üblichen Verdächtigen

Wenn die Lage sich verschärft und Diebstähle, Unfälle und verschwundene Arbeiter die Brillantzwerge immer mehr verunsichern, macht jeder sich so seine Gedanken, wer für die Vorfälle verantwortlich sein könnte:
◆ **Die Ferkinas:** Die meisten Zwerge haben die Nachbarn im Tal akzeptiert, sich aber keinesfalls mit den barbarischen Sitten dieses Volks angefreundet. Gerade wenn die ersten Unfälle passieren und schließlich sogar Arbeiter verschwinden, wird unter einigen Zwergen die Meinung laut, dass die Ferkinas nun versuchen, die Angroschim zu vertreiben, um die Reichtümer des Bergs für sich zu behalten.
◆ **Die einstigen Bewohner des Bergs:** Schon länger hat niemand mehr eines der glubschäugigen Wesen aufgespürt, die früher in den Kristallgrotten des Djer Anghravash gelebt haben, allgemein nimmt man jedoch an, dass einige von ihnen sich immer noch tief im Berg verstecken. Und nun schlagen sie aus dem Dunkel der Nacht wieder zu.

◆ **Fazid ibn Aramud:** Es ist nicht unwahrscheinlich, dass die Helden ihren Auftraggeber verdächtigen, der ja Interesse an den Vorgängen in Angralosch zeigt und nachts immer unterwegs ist. Schüren Sie diesen Verdacht ruhig und sorgen Sie dafür, dass der Tulamide sich verdächtig macht – jedenfalls bis Xarn ihn tötet.
◆ **Ein Drache:** Einige Angroschim kommen – sobald die ersten Indizien bekannt werden – schnell zu dem Schluss, dass der alte Erbfeind der Angroschim, ein Drache, am Werk ist. Manch ein gestandener Zwerg holt also Rüstung und Wurmspieß hervor, bereit, den Kampf aufzunehmen. Wenn später der Purpurwurm Angralosch einen Besuch abstattet (siehe unten), bestätigt dies die Meinung vieler noch.
◆ **Die Helden:** Diese Fremden sind doch angekommen, kurz bevor es den ersten Unfall gab, richtig? Und sie sind immer zur Stelle, wenn irgendwas Schlimmes passiert, stimmt's? Wer sagt denn, dass *sie* nicht hinter all dem stecken?

Es liegt an Ihnen, ob es bei bloßen Vermutungen und Spekulationen über einem Krug Bier bleibt oder ob es tatsächlich zu Ausschreitungen gegen Ferkinas und Fremde im Tal kommt und Nachbarn sich gegenseitig des Diebstahls beschuldigen.
Um die angespannte Lage zu verdeutlichen, sollte es aber zu einem Zeitpunkt doch zu handfesten Auseinandersetzungen mit einer der oben aufgeführten Gruppen kommen. Falls die Helden es dann nicht schaffen, den Streit zu schlichten, kann auch Matriarchin Ingrascha eingreifen und für Ruhe sorgen.

Verschwundene Zwerge

Irgendwann beginnen die ersten Angroschim zu verschwinden. Meist handelt es sich dabei um kaltblütige Morde, die Xarn aus Wut und Hass heraus begeht. Er ist aber vorsichtig genug, seine Opfer zu verstecken und in die Höhlen im Berg zu schleppen.
Verteilen Sie die Opfer über die folgenden Tage, fügen Sie eventuell weitere hinzu oder lassen Sie welche weg (die Vermisstenmeldungen sollten gegen Ende der Zeit in Angralosch stetig zunehmen):
◆ **Targox Sohn des Terebox:** Der Steinmetz verschwindet nach seiner Schicht im Berg und kehrt nicht zu seiner Familie ins Tal zurück. (Xarn überfiel ihn auf der Straße am Hang und schleppte ihn in den Berg.)
◆ **Xarn Sohn des Lukox:** Der stille Gussmaurer ist der nächste Zwerg, der verschwindet. Tatsächlich taucht Xarn zu diesem Zeitpunkt unter und bleibt (von seinen nächtlichen Streifzügen einmal abgesehen) fortan im Berg, da er seine körperlichen Veränderungen nicht mehr länger verbergen kann und die Nähe anderer Zwerge nicht mehr erträgt.
◆ **Jormaschin Sohn des Hogbam:** Der junge Schmiedelehrling macht sich eines Morgens auf den Weg zur Werkstatt seines Meisters in der Siedlung, kommt dort aber nie an. Sein vor Gram zerfressener Zwillingsbruder Jolmax läuft noch tagelang durch die Siedlung und hält nach ihm Ausschau, bis er eines Nachts ebenfalls verschwindet. (Jormaschin wurde auf die Fußspuren des Drachenzwergs aufmerksam. Seine Neugier kostet ihn das Leben, als er Xarn in den Höhlen begegnet. Sein Bruder ist keines der Opfer: Jolmax verlässt – in der festen Gewissheit, dass sein Bruder tot ist – mit unbekanntem Ziel das Tal.)
◆ **Diorma Tochter der Darzage:** Die Gärtnerin kommt eines Abends von einem Spaziergang im Tal nicht mehr zurück. (Xarn überfiel sie an einer abgelegenen Stelle in der Dunkelheit.)
◆ **Tschobax Sohn des Tobitosch:** Der Müller verschwindet eines frühen Morgens während der Arbeit in seiner Mühle. (Ebenfalls von Xarn getötet und verschleppt.)
Eine Untersuchung der Tatorte (sofern diese überhaupt bekannt sind) fördert keine oder kaum verwertbare Spuren zu Tage: eine zurückgelassene Laterne, ein Werkzeug, ein Kleidungsstück oder eine Waffe, vielleicht auch einige Blutspuren.

Gerade das Verschwinden von Zwergen sorgt schließlich für Misstrauen, Angst und zahlreiche falsche Verdächtigungen. König Cendrasch ist bestürzt, aber hilflos, was das Verschwinden seiner Schutzbefohlenen angeht. Seine wenigen Bewaffneten können nicht die ganze Siedlung schützen, die Angroschim sind es weit eher gewohnt, sich selbst zu verteidigen. Aber auch das wird nicht verhindern, dass immer wieder Zwerge verschwinden.

Träume von Blut und Feuer

Wenn die Drachenseele an Kraft gewinnt, wirkt sich ihre finstere, hasserfüllte Präsenz zusehends auf die Anwesenden aus: vor allem auf sehr einfühlsame oder für Beherrschungen anfällige Personen. Lassen Sie dem Helden, der schon auf der Anreise von der Drachenseele beeinflusst wurde (siehe Seite 64) in diesen Tagen die folgenden Träume zukommen oder verteilen Sie die (Alp-) Träume auf verschiedene Helden:
◆ **Der Traum vom Feuer:** Es ist heiß, Hitze wallt auf, prasselnd und verzehrend. Doch das Feuer ist nicht um dich herum, sondern tief in dir drin. Und dennoch versengt es dich nicht, sondern erfüllt dich, umwirbt dich und treibt dich an. Flammen umzüngeln dich, während du den Erdboden hinter dir zurücklässt und rauschende Schwingen dich in den Himmel heben.
◆ **Der Traum vom Blut:** Du watest in Blut, Blut rinnt über deine Hände und tropft von deinen Lippen. Du weißt nicht, ob es dein eigenes ist oder nicht. Einen Moment lang bist du angeekelt, doch dann findest du Gefallen an seinem süßen Geschmack, seiner Wärme. Begierig trinkst du, schluckst du und doch hast du noch nicht genug …
◆ **Der Traum von Gold und Juwelen:** Das Blitzen von Juwelen blendet dich, der grelle Glanz von Gold umschmeichelt dich. Alles andere ist finster, nur die zahllosen Facetten der Brillanten und der makellose Glanz des Edelmetalls leuchten in der Dunkelheit.
◆ **Der Traum von der Finsternis:** Du bist nicht mehr Herr deiner selbst. Finsternis umgibt dich, du kannst nicht mehr sehen, nicht mehr hören. Du versuchst zu schreien, doch kein Laut dringt nach außen. Du bist eingeschlossen und hilflos, zum ersten Mal in deinem Leben. Wahnsinn beschleicht dich, du weißt, dass du bezwungen wurdest.

Die Auswirkungen entsprechen denen des Nachteils *Schlafstörungen* (**AH 115**).
Nachfragen ergeben, dass auch andere Menschen und Zwerge (!) im Tal unter Schlafstörungen und Alpträumen leiden. Gerade Zwergen erfreuen sich normalerweise eines ungestörten Schlafs.

Der Wurm kreist

Wenn Igar'Kaarn in der Gesellschaft der Zwerge erneut in Hass und Wut entflammt, wird wiederum der Purpurwurm, dem die Helden bereits auf der Anreise begegnet sind, auf den ruhelosen Drachengeist aufmerksam.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Plötzlich schallt ein lang gezogenes Hornsignal durch das Tal, wird von den Hängen reflektiert und von einem zweiten Sig-nal übertönt. Ihr seht Menschen und Zwerge, die in den Himmel deuten und blickt auf: Dort oben kreist eine schlanke geflügelte Gestalt über dem Tal. Einmal hängt sie bewegungslos am Himmel, um dann einen weiteren Kreis zu ziehen.

Während der Purpurwurm über dem Tal kreist, greifen die Zwerge entschlossen zu den Waffen oder bringen ihre Kinder in Sicherheit. Der Drache bleibt weit außerhalb jeder Armbrustreichweite. Nach einer ganzen Weile erst dreht er wieder ab, das Tal verbleibt aber noch eine ganze Weile in Alarmbereitschaft.

Des Meisters Glaskunst

Eines Nachts lässt der Drachenzwerg Xarn seinen Hass auf die Zwerge des Tals an den Kristallwänden der Gekarosch-Sippe aus. Der Grund: blanke Zerstörungswut, aber auch ein gezielter Sabotageversuch. Auf der Flucht läuft Xarn Fazid ibn Aramud über den Weg, der heimlich die Werkstätten in Augenschein nehmen will und dieses nächtliche Zusammentreffen mit seinem Leben bezahlt.
Wenn die Helden sich in dieser Nacht in der Nähe des Zeltdorfs aufhalten, hören sie, wie die Glaswände zu Bruch gehen. Ansonsten verständigt man sie, sobald Fazids Leiche gefunden wurde. In jedem Fall ist der Drachenzwerg fort, ehe man seiner habhaft werden kann. Nur ein oder zwei eilig herbeigelaufene Angroschim konnten eine Gestalt erkennen, die mit unmenschlicher (und damit auch unzwergischer) Schnelligkeit zwischen den Zelten verschwand.

Die Helden in der Werkstatt der Kristallwandbauer:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Fassungslos steht der alte Meister Turalax zwischen Scherben und Splittern. Im Licht der Laternen, die mehrere Zwerge herbeigeschafft haben, erkennt ihr, dass gut die Hälfte der hier gelagerten oder in Arbeit befindlichen Kristall- und Glaswände zerschlagen wurde: Die meisten sind in handtellergroße Stücke zerbrochen; ein schwerer schmiedeeiserner Rahmen wurde mit Urgewalt gegen mehrere, bereits fertig gestellte Kristallwände geschleudert.

Die Werkstätten sind von einem hohen Zaun umgeben, und das einzige Tor war verschlossen, als Turalax' Gesellen aus den benachbarten Zelten und Hütten herbeieilten, um nach dem Rechten zu sehen. Bei einer gründlichen Untersuchung des Tatorts (*Sinnenschärfe*-Probe, am besten bei Tageslicht) können die Helden einige Spuren finden. Xarn trägt zu diesem Zeitpunkt noch Stiefel, so dass seine Fußspuren zwischen den anderen verschwinden. Dafür sind an der Stelle des Zauns, wo er über die Umzäunung kletterte, Kratzspuren wie von scharfen Krallen zu entdecken.
Von Turalax können die Helden erfahren, dass der Täter ganze Arbeit geleistet hat: Rund zwei Dutzend Familien müssen nun etliche Wochen länger auf ihre Kristallwände warten und können nicht ihre Behausungen im Berg beziehen.

Die Helden entdecken Fazids Leiche:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> In der Dunkelheit zwischen den Zelten hättet ihr die verkrümmte Gestalt beinahe übersehen. Als nun Licht auf die Stelle fällt, zuckt ihr unwillkürlich zusammen: Es handelt sich um einen Menschen, mehrere klaffende Wunden ziehen sich über seine Brust.
> Sein verdrehter Körper liegt in einer Lache aus Blut, Blut rinnt auch aus seinem Mund und Blut ist ebenfalls auf die Zeltplanen gespritzt. Fast erkennt ihr ihn nicht wieder, doch es handelt sich eindeutig um Fazid, der dort, die Augen immer noch weit aufgerissen, vor euch liegt.

Entweder bei der Suche nach Spuren in der Umgebung oder aber, wenn die Helden ohnehin ahnen, dass der Täter in Richtung des Djer Anghravash geflohen ist, kann die Gruppe auf Fazids Leiche stoßen. Ebenso können aber auch Zwerge seine Leiche finden und die Helden auf ihren Fund aufmerksam machen.
Alles deutet daraufhin, dass der Tulamide von seinem Mörder überrascht wurde und keine Zeit mehr hatte, sich zu wehren. Die Spuren weisen auf Krallen hin, wie die eines wilden Tiers.

Der Fluch, Panik und die Kreatur

Zusehends breitet sich Angst und Panik unter den Brillantzwergen aus, während erneute Sabotageakte weitere Tote fordern. Schließlich begegnen die Helden der Kreatur, die für all dies verantwortlich ist, sogar leibhaftig.

Die Stimme in der Finsternis

Während Xarns magische Kräfte wachsen und er dank des Karfunkels schließlich sogar lernt, mit Hilfe der drachischen Gedankensprache zu kommunizieren, nutzt er seine neuen Fähigkeiten zusehends, um Panik und Angst unter den Angroschim zu schüren: Immer wieder können die Helden dann in der Nähe der Tatorte verstörten Zwergen begegnen oder tagsüber Gerüchte und Berichte über das Vorgefallene hören.
Streuen Sie die folgenden Zeugenaussagen über die letzten Tage, bevor die Helden Xarn schließlich begegnen, und erfinden Sie, wenn nötig, noch weitere hinzu:

◆ "Ich war alleine in der Nacht unterwegs, als ich ein grässliches Lachen hörte. Ich habe mich umgeschaut, aber niemanden gesehen in der Finsternis. Dabei war die Stimme ganz nahe! Ich bin gerannt, so schnell mich meine Beine trugen, bis ich daheim war."

◆ "Ihr wollt wissen, was ich gehört habe? Einen Geist, einen Dämon, oh ja! Das war kein Zwerg, auch kein Mensch. Es hat hinter mir geatmet, rasselnd und ganz nah. Ich habe nicht gewagt, mich umzudrehen, sondern bin gleich in den Tempel rüber."

◆ "Es war grauenvoll! So stockfinster, und dann war da dieses Geräusch, wie von Schwingen, von Flügeln! Und das Grollen, wie ein furchtbares Monstrum. Als ich die flammenden Augen gesehen habe, hab ich alles fallen gelassen und bin weg."

◆ "Wir wollten früh zu Hause sein, da wir all die schrecklichen Dinge gehört haben, aber es war doch schon dunkel. Und dann sprach einer, ganz furchtbar nahe, gerade so in mein Ohr: 'Lass mir den Kleinen da, dann verschone ich dich!', hat es gesagt. Ich hab niemanden gesehen, doch mir lief es ganz kalt den Rücken runter. Wir sind gerannt, aber niemand hat uns verfolgt. Und mein Rumox kann nachts immer noch nicht schlafen, wisst Ihr?"

Für die Helden sind diese Aussagen wohl eher verwirrend, und zum Teil sind die Berichte natürlich stark übertrieben, von Angst geprägt oder Resultat des ALPGESTALT oder PANIK ÜBERKOMME EUCH! Alle Zeugen sind sich jedoch einig, dass die Stimme etwas Furcht einflößend-unzwergisches an sich hatte.
Bis zum Finale im Djer Anghravash finden die Helden allerdings nicht heraus, was es mit der Stimme wirklich auf sich hat.

Fluch der Ahnen

Angst und Paranoia nehmen nun überhand unter den Zwergen: Kaum jemand wagt sich nachts noch nach draußen, in den tieferen Ebenen der Stadt arbeitet niemand mehr und die ehemals optimistische Aufbaustimmung ist verflogen.
Die Lage spitzt sich zu, als einige aufgebrachte Zwerge zu der Ansicht kommen, dass Angrosch die heimatlosen Brillantzwerge verflucht hat und jede Bemühung, sich ein neues Zuhause zu schaffen, zum Scheitern verurteilt sein muss. Von einem 'Fluch der Ahnen' flüstert man dann plötzlich, immerhin wurde das Brillantvolk schon mehr als einmal in seiner langen Geschichte vertrieben.
Viele legen sogar die Arbeit nieder und nur eine beschwichtigende Ansprache der Matriarchin verhindert, dass die ersten Sippen das Tal wieder verlassen. Dennoch sorgt die angespannte Lage dafür, dass es fortan immer wieder zu Streitereien zwischen Nachbarn oder aber mit den Ferkinas und Menschen kommt. Die wenigen Gardisten, die König Cendrasch zur Verfügung hat, reichen bald kaum noch aus, um im Tal für Ruhe zu sorgen, und sie sind keineswegs zahlreich genug, um überall Wache zu stehen.

Das tote Pony

Eines Nachts schleicht Xarn im flachen Wasser des Bachs und im Schutz der Uferböschung bis zur Ponyweide, wo er eines der Tiere überraschen kann.

Es ist gut möglich, dass sich die Versuche der Helden, den geheimnisvollen Vorgängen im Tal auf die Spur zu kommen, inzwischen herumgesprochen haben, so dass am nächsten Morgen ein Zwerg aus der Pferdezüchtersippe der Sagallax die Gruppe verständigt. Andernfalls können die Helden von dem toten Pony erfahren, wenn der Zureiter *Siboralm Sohn des Goboralm* am nächsten Morgen im *Opal und Brillant* den schrecklichen Fund mit Schnaps herunterspülen muss. Dann kann er auch die Helden auf die Weide führen und ihnen das Tier zeigen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Nahe des Nordrands der Weide, wenige Schritt vom Seeufer entfernt und im Schatten einiger Bäume, stehen drei Zwerge um einen dunklen Körper auf dem Boden. Weit entfernt von euch grasen einige Ponys.
> Als ihr näher kommt, dringt euch der Geruch von Blut in die Nase. Dort liegt tatsächlich ein Tierkadaver auf dem Boden, ein von unzähligen Schmeißfliegen umschwirrtes Pony. Sein Hals ist seltsam verdreht, seine Zunge hängt aus dem aufgerissenen Maul. Getrocknetes Blut hat Gras und Boden eine braune Färbung gegeben, anscheinend haben scharfe Klauen und Zähne tiefe Wunden in das Tier gerissen.

Es sieht ganz so aus, als hätte ein wildes Tier das Pony gerissen und sich anschließend an dessen Fleisch gütlich getan. Die Ponyzüchter sind entsetzt, gab es doch bislang noch keinen derartigen Vorfall in Angralosch.

Als 'Täter' kommt (*Tierkunde*-Probe +5) vermutlich nur ein Rudel Wölfe oder ein Berglöwe in Frage. Da Wölfe sich so gut wie nie in das Hochgebirge verirren, bleibt nur noch ein ausgehungerter Berglöwe übrig (**ZBA 128**). Und tatsächlich deutet die Größe der Klauenspuren am Kadaver darauf hin.

Nach einer gründlichen Untersuchung der Umgebung (*Sinnenschärfe*-Probe +5) können die Helden jedoch eine ganz andere Entdeckung machen: Eine etwa drei Finger durchmessende, giftgrüne Schuppe, die (*Tierkunde*-Probe +5) auf eine große Echse oder einen kleinen Drachen hindeutet.

Steinschlag

Schließlich wagt es Xarn eines Abends, den Hang des Djer Anghravash zu erklettern und hoch oben über der Zeltsiedlung eine verheerende Steinlawine auszulösen.

Wenn die Helden sich zu diesem Zeitpunkt in der Zeltsiedlung aufhalten, droht auch ihnen Gefahr.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Es dämmert schon, doch in der Siedlung und den Werkstätten herrscht noch Betrieb. Eine alte Goldschmiedin weist Lehrlinge in die Feinheiten ihres Handwerks ein, ein verärgerter Vater ruft seinen Sohn nach Hause, eine Gruppe Arbeiter mit staubbedeckter Kleidung steht neben einem Bierzelt beisammen. Als ihr die Zwerge passiert, verstummen sie und beäugen euch misstrauisch.
> Da dringt ein leises Grollen an eure Ohren, wie von einem fernen Gewitter. Ihr schaut in den wolkenlosen Abendhimmel, wo fern im Westen die rote Sonne über dem Horizont steht, als das Grollen lauter wird – und es kommt vom Hang des Djer Anghravash. Schon kullern einige Steine und kleinere Felsbrocken den Berg herab.

Eine ordentliche Felslawine folgt binnen weniger Augenblicke und reißt auf ihrem Weg ins Tal ein gutes Dutzend Zelte und Hütten mit sich. Je nachdem, wie schnell die Helden reagieren, können sie sich in Sicherheit bringen. Verlangen Sie Proben auf GE, *Körperbeherrschung* und *Athletik* (letzteres vor allem, um vor der Lawine davonzulaufen). Abhängig davon, ob und wie gut die Proben gelingen, werden die Helden nur von umherfliegenden Splittern getroffen (W6 TP) oder von einem Felsbrocken umgerissen (3W6 TP). Tatsächlich von der Lawine überrollt zu werden, sollte der Gruppe erspart bleiben.

Halten sich die Helden außerhalb der Siedlung auf, so können sie das Schauspiel aus der Ferne miterleben. Nachher ist in jedem Fall schnelle Hilfe vonnöten. Von überall eilen Zwerge herbei, um die Verschütteten zu befreien und Verletzte zu versorgen. Hohe Talentwerte in *Heilkunde Wunden* oder entsprechende magische Fähigkeiten (vergessen Sie jedoch nicht, dass Zwerge *Schwer zu verzaubern* sind – siehe **AH 110** bzw. **AK 142**) braucht man hier dringend. Dennoch lässt eine Handvoll Angroschim dabei ihr Leben.

Erklimmen die Helden den Hang, um nach der Ursache für die Lawine zu forschen (*Klettern*-Proben), so können die Helden auf Spuren von schmalen, krallenbewehrten Füßen stoßen (eindeutig ein Zweibeiner) und eine weitere Schuppe entdecken.

Tatsächlich ist jeder Zwerg davon überzeugt, dass der Steinschlag absichtlich ausgelöst worden sein muss: Gleich nach der Ankunft im Tal haben die Gesteinskundigen und Prospektoren der Brillantzwerge den Hang für sicher erklärt. Steinschläge sind damit nahezu ausgeschlossen, was nicht heißt, dass man mit viel Kraft und Aufwand keinen absichtlich auslösen kann.

Die Kreatur

Schließlich wird es den Helden aber doch noch vergönnt sein, den Drachenzwerg mit eigenen Augen zu sehen und damit zumindest eine ungefähre Gewissheit zu haben, mit wem oder was sie es tatsächlich zu tun haben.

Lassen Sie diese Szene stattfinden, sobald die Helden alle anderen Möglichkeiten ausgeschöpft haben, denn damit läuten Sie das Finale des Abenteuers ein. Ereignen kann sich diese Begegnung irgendwann nach Einbruch der Dunkelheit, oder kurz vor der Morgendämmerung. Als Handlungsort ist jeder Ort im Tal denkbar.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Müde wandert ihr durch die Nacht. Zum Glück sind Sterne und Mond am Nachthimmel heute nicht wolkenverhangen, so dass ihr im fahlen Licht euren Weg gut ausmachen könnt. Leise rauscht der Wind durch das friedlich daliegende Tal.
> Da fällt euch auf, dass ihr keine Geräusche von Tieren vernehmt, weder das Zirpen einer Grille noch die leisen Rufe eines Nachtvogels sind zu hören. Ihr verharrt und lauscht; ist das ein leises Zischen, das da an eure Ohren dringt? Oder ein Atmen?
> Ihr blickt euch um und erstarrt erneut, als ihr einen Schatten entdeckt, der sich in der Finsternis bewegt. Fast scheint er euch wie eine gedrungene Gestalt, die sich über ein unförmiges Etwas am Boden beugt.
> Plötzlich – ohne dass ihr euch gerührt hättet – wirbelt die Gestalt herum. Große bleiche Augen spiegeln das fahle Mondlicht wieder, und mit einem Mal greift blanke Angst wie eine kalte Hand nach euren Herzen, lässt euch in Panik nach Luft schnappen.
> Dann springt die Kreatur auf und jagt bereits mit unmenschlicher Geschwindigkeit davon.

Xarn hat hier einen Zwerg überfallen, der unglücklicherweise allein unterwegs war. Dem Angroscho ist nicht mehr zu helfen.

Als die Helden ihn überraschen, sendet Xarn ihnen einen PANIK ÜBERKOMME EUCH! entgegen (dies müssen Sie den Helden aber nicht so eindeutig mitteilen) und flieht dann zurück zu seinem Hort.
Xarn hat sich körperlich nun soweit verändert, dass für ihn schon die Beschreibung als 'Drachenzwerg' (siehe Seite 82) zutrifft, dennoch sollte die Gruppe ihn im Halbdunkel niemals deutlich erkennen können.
Sorgen Sie dafür, dass die Helden die Kreatur bis zum Berg verfolgen. Dort erleben sie aber (vom fahlen Mondlicht beleuchtet), wie das Wesen sich geschickt von Gerüst zu Gerüst bewegt, mal springend, mal kletternd, und es den Helden schwer macht, ihm auf der Spur zu bleiben (verlangen Sie Proben auf *Akrobatik*, *Körperbeherrschung* und *Klettern*).
Letzten Endes ist Xarn sehr viel schneller und gewandter, sieht im Dunkeln wie bei Tag und kennt die Umgebung besser als die Helden. Über eine unfertige Wohnung gelangt Xarn dann wieder in die Höhlen des Djer Anghravash und entkommt.
Für die Gruppe sollte nun klar sein, wer oder was für die Zwischenfälle in Angralosch verantwortlich ist. Sobald die Helden dann bereit sind, das unheimliche Wesen zu jagen, fahren Sie mit dem nächsten Kapitel fort.

Der Drachenzwerg

»Er hatte Blut gekostet und mit den Leben der sterblichen Kreaturen im Tal gespielt, frei über sie bestimmt und gerichtet. Immer öfter schlichen sich jedoch seltsame Gedanken und Gefühle in seinen Geist: Die Furcht vor dem Licht war schon längst übermächtig geworden, doch die ständige Angst davor, entdeckt zu werden – getötet zu werden –, kostete ihn nahezu den Verstand. Er wehrte sich gegen diese beängstigenden Gefühle, doch allmählich wurde ihm klar, dass sein Opfer keinesfalls so hilflos war, wie er zunächst angenommen hatte: Stattdessen bediente sich der Zwerg – oder was auch immer inzwischen aus ihm geworden war – inzwischen nach Belieben seiner Kräfte.«

In der Zwischenzeit hat die Drachenseele Igar'Kaarns eine erschreckende Feststellung machen müssen: Xarn, den er für ein hilfloses Werkzeug seines übermächtigen Geistes gehalten hatte, erwies sich als stärker als gedacht. Schon längst ist dem Drachen die Herrschaft über den Zwerg entglitten, der immer mehr die Kontrolle über seine neu erworbenen Fähigkeiten gewinnt.
Wenn die Helden ihm schließlich auf die Spur kommen, beginnt die Jagd nach dem 'Drachenzwerg'. Sobald feststeht, dass dieser sein Versteck im Djer Anghravash hat, sollten die Helden sich dorthin auf den Weg machen: Jeder im Berg arbeitende Zwerg (z.B. der Schachtfeger Marosch) kann den Helden bestätigen, dass sich in den obersten Ebenen niemand dauerhaft verstecken kann. Wenn überhaupt, dann muss die Kreatur tief im Fels hausen, wo die Höhlen, Grotten und Kavernen noch unerforscht sind.
Sofern die Gruppe keine Anstalten macht, die Kavernen nach dem Zwerg zu durchforsten, beauftragt König Cendrasch die Helden offiziell mit der Jagd nach dem Wesen und setzt eine entsprechende Belohnung aus (200 Dukaten für die Tötung oder Ergreifung der Kreatur). Gerade wenn die Helden zuvor schon durch ihre Nachforschungen auffällig geworden sind, wird der König die Gruppe ansprechen. Seine wenigen eigenen Leute kann er wegen der angespannten Lage in der Siedlung leider nicht entbehren, erst recht nicht nach dem letzen Vorfall mit der Lawine. Zudem weigern sich die meisten Zwerge inzwischen abergläubisch, den 'verfluchten' Berg zu betreten, der nach Angroschs Wille offensichtlich doch nicht von ihnen besiedelt werden soll.
Die Helden sollten sich möglichst alleine auf die Suche nach Xarn machen. Dennoch kann es geschehen, dass die Gruppe sich Unterstützung durch die Zwerge erbittet. In diesem Fall gibt Cendrasch den Helden doch zwei oder drei Bewaffnete mit auf den Weg. Auf halber Strecke wird dann ein Einsturz (zufällig oder durch die Hand Xarns?) dafür sorgen, dass die Helden von ihren Begleitern getrennt werden und alleine weitergehen müssen. Es bietet sich allerdings an (gerade wenn die Gruppe in Punkto Höhlenforschung keinerlei Erfahrung besitzt), dass der unerschrockene Schachtfeger Marosch die Helden begleitet oder ihnen im Berg begegnet.

Eine Falle für den Drachenzwerg

Wagen die Helden es nicht, in die Tiefen des Bergs hinabzusteigen oder sind sie der Meinung, ein solches Unterfangen hätte nicht viel Sinn, kann es passieren, dass die Gruppe es vorzieht, im Tal auf Xarn zu warten und ihm eine Falle zu stellen.
Dieses Vorhaben ist nicht von Erfolg gekrönt: Der Zwerg ist nun gewarnt und weiß, dass ihm die Helden auf der Spur sind. Deshalb hält er sich zurück und verlässt auch nachts die Höhlen nur noch selten. Der Gruppe sollte aber klar werden, dass Xarn sich im Vorteil befindet: Es ist nahezu unmöglich, die vielen Zugänge zum Berg alle im Auge zu behalten. Fallen, wie die Bereitstellung eines schmackhaften Ponys oder Gold, erkennt der gerissene Drachenzwerg frühzeitig und umgeht diese.
Spätestens wenn trotz aller Bemühungen der Helden weiterhin Arbeiter getötet werden (wie als Herausforderung oder zum Hohn

macht sich Xarn auch gar nicht mehr die Mühe, seine Opfer zu verstecken) und Gold gestohlen wird, sollte klar sein, dass der Gegner in seinem eigenen Hort gestellt werden muss.

In den Tiefen des Djer Anghravash

Xarns Hort, in dem er alle gestohlenen Schmuckstücke gesammelt hat, liegt tief im Djer Anghravash, in dem Bereich der Kristallgrotten, den auch die Brillantzwerge bislang noch nicht erforscht haben.
Wenn die Helden nun den Berg betreten, dann passieren sie zunächst die bereits ausgebauten, obersten Ebenen, danach die im Bau befindlichen Kammern (siehe **Die Kristallstadt Simiador**, S. 70). Schließlich kommt die Gruppe immer öfter durch natürliche Stollen und Höhlen. Hier liegen auch die Edelsteinminen (siehe unten). Noch tiefer im Berg sind die Helden auf sich allein gestellt.
Es besteht auch die Möglichkeit, dass die Helden mit einem der wenigen Aufzugskörbe in den Berg hinabfahren. Die Schächte reichen bis zu den Minen hinab, von da an muss die Gruppe zu Fuß weitergehen.

Unterwegs in den Höhlen

Eine Höhlenexpedition verlangt nach entsprechender Ausrüstung: Fackeln oder Laternen, Lampenöl, Seile, Kletterhaken, Steigeisen und Spitzhacken, dazu für alle Fälle auch Notrationen und Wasserflaschen. Auf jeden Fall wird man den Helden empfehlen, wie bei Bergleuten üblich, einen Vogel im Käfig mitzunehmen, der vor Grubengasen warnen kann (da er in diesem Fall deutlich eher stirbt als ein Mensch oder Zwerg).
Der Abstieg erfolgt durch dunkle Gänge und Tunnel oder schmale Schlünde und unsichere Spalten im Fels. Immer wieder öffnen sich vor den Helden größere Höhlen, Felsendome, Grotten und Kavernen. Diese können leer sein oder aber sie bergen faszinierende Kristallformationen oder Tropfsteine. Manches Mal steht man auch vor einem unterirdischen See oder Wasserlauf, der entweder flach und seicht oder aber sehr tief ist (und damit bestenfalls schwimmend durchquert werden kann, was in Begleitung von Zwergen problematisch wird).
Das ein oder andere Mal muss die Gruppe sich auch in dunkle Schächte oder Spalten abseilen (*Klettern*-Proben), auf schmalen Graten entlang balancieren oder gar steile Tunnel hinabrutschen, um an ihr Ziel zu kommen. Natürlich geht es nicht immer gerade bergab, vielmehr muss auch immer wieder ein Gang genommen werden, der bergauf führt, um an anderer Stelle wieder tiefer hinabsteigen zu können. Auf diese Weise erhält jeder Held pro Stunde 2 Punkte Erschöpfung, so dass auch gelegentliche Ruhepausen nötig sind.
Berücksichtigen Sie auch die besonderen Kampfbedingungen, vor allem die zu teilweiser Dunkelheit (siehe **MBK 34**), aber auch die eventuell vorhandene *Raumangst* eines Helden. Im Berg leben nur wenige Kreaturen: vor allem Fledermäuse und Ratten, tiefer im Berg nur noch die bleichen, augenlosen Grottenolme.
Begleitet Marosch die Helden, so haben sie in dem Schachtfeger einen wertvollen und höhlenkundigen Verbündeten, der bei vielen Kletteraktionen Hilfestellung geben und die Gruppe vor so mancher Gefahr warnen kann. Die tieferen Kavernen des Bergs kennt natürlich auch er nicht.
Während es hinab in den Berg geht, sollten Sie sich darum bemühen, nach und nach eine bedrohliche und unheimliche Atmosphäre aufzubauen: Die Helden sind alleine in der Finsternis unterwegs und jederzeit kann ihr mysteriöser Gegner aus dem Hinterhalt zuschlagen.

In den Bergwerken

Bereits recht tief im Berg, erschlossen über natürliche oder von den Zwergen erweiterte Schächte, liegen die Edelsteinminen der Brillantzwerge.
Sollten die Helden erstmals hier hinabsteigen, so begegnet die Gruppe den unerschrockenen und hart arbeitenden Bergleuten, die tief im Berg und in engen, dunklen Tunneln ihrem Broterwerb nachgehen. Doch hier herrscht auch Angst: Manch ein Arbeiter wagt sich nicht mehr in die Minen, nachdem schon einige seiner Kollegen bei der Arbeit verschwunden sind.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Die junge Bergfrau wischt sich über das staubige Gesicht und blickt unruhig in den dunklen Tunnel zu eurer Rechten. Aus dem Gang hinter ihr schallt unablässig das Klingen der Hacken zu euch herauf. Dann schüttelt sie den Kopf und wendet sich euch wieder zu: "Glaubt mir", beginnt sie halblaut, "was auch immer hier unten umgeht, es ist nicht normal, sage ich euch. Wir stellen inzwischen Wachen auf, doch gestern verschwand mein Vetter Hargox, und den kann nicht mal ein Drache erschrecken, auch wenn er direkt auf seinem Kopf landen würde. Und Schrate riecht der durch den Fels, nichts konnte den so einfach überraschen."

Keiner der Bergleute hat den Drachenzwerg bislang von Angesicht zu Angesicht gesehen (und die Begegnung überlebt), deshalb können Sie hier noch einmal nach Belieben übertriebene Geschichten von der Kreatur verbreiten.

Die Schätze des Djer Anghravash

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Wieder öffnet sich vor euch eine finstere, kühle Grotte, deren Decke ihr im fahlen Licht der Laterne nicht ausmachen könnt. Das Licht bricht sich in bizarren Kristallformationen, die sich wie Adern an den Felswänden entlang ziehen und hoch oben im Dunkel verschwinden: In diesem Berg schlummert wahrlich ein Vermögen an Edelsteinen. Ihr wandert an einem dunklen See entlang, in dem augenlose Kreaturen vor dem Lichtschein fliehen. Leise scharren eure Füße über den Stein, jedes Geräusch hallt vielfach und dumpf von den Wänden wider. Diese Luft hat sicher seit ewigen Zeiten niemand geatmet und diese Pracht hat seit Äonen niemand erblickt.

Auf der Spur des Drachenzwergs

Um die Helden auf Xarns Spur zu setzen, sollten Sie schon bald erste Hinweise geben. Streuen Sie nach und nach die folgenden Entdeckungen ein, um den Helden zu zeigen, dass sie sich auf der richtigen Spur befinden:

◆ **Verlorene Schuppen:** mal daumennagelgroß, mal von der Größe einer Handfläche

◆ **Reste von Mahlzeiten:** sorgsam abgenagte Höhlenfische, Ratten oder Grottenolme, schließlich ganze Knochen irgendeiner zweibeinigen Spezies (von Wühlschraten)

◆ **Xarns 'Überreste':** An einer Stelle findet sich büschelweise schwarzes Haar, dazu die teilweise zerrissene lederne Arbeitskleidung eines zwergischen Gussmaurergesellen. Aus Haarfarbe und Kleidung können die Helden schließen, dass es sich um die Überreste des Maurers Xarn handelt, der die Gruppe zuvor durch Simiador führte. (Tatsächlich handelt es sich um die Haare, die Xarn bei seiner Verwandlung ausfielen, sowie seine eigene Kleidung, die ihm inzwischen lästig wurde.)

◆ **Fußspuren:** noch feuchte Fußspuren am Rand eines unterirdischen Sees
◆ **Schmuck:** achtlos weggeworfener Schmuck aus Silber (Xarn interessiert sich tatsächlich ausschließlich für Gold und Edelsteine.)
◆ **Tote Zwerge:** Ein- oder zweimal sollte die Gruppe auf die Leiche eines grässlich zugerichteten Bergmanns oder Arbeiters stoßen, der von Xarn in die Höhlen verschleppt wurde (*Totenangst*-Probe). Sofern die Helden sich Beschreibungen der vermissten Arbeiter haben geben lassen, können sie möglicherweise den ein oder anderen wieder erkennen.
Sparen Sie in auch nicht damit, die Gruppe irrezuführen und zu verängstigen: Wind, der heulend durch die Tunnel fährt, das Rascheln von Ratten in der Finsternis, ein Stein, der sich irgendwo löst, schlurfende Schritte (oder doch das Echo der Helden?) oder das Geräusch von Wasser, durch das jemand zu waten scheint.

Die erste Begegnung

Wie tief genau die Helden in den Djer Anghravash hinab müssen, spielt keine Rolle, zumal es auch nicht die ganze Zeit gerade bergab geht. Wichtig ist, dass die Gruppe ein gewisses Gefühl von Verlorensein und Unsicherheit entwickelt hat. Inzwischen haben die Helden sicher jedes Zeitgefühl und jeden Orientierungssinn verloren.
Die folgende Begegnung spielt sich ab, während die Helden gerade eine steile Wand erklimmen müssen, es ist also angeraten, sich zuvor anzuseilen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Immer wieder neuen Halt suchend arbeitet ihr euch Stück für Stück den Fels hinauf. Einige Schritte über euch befindet sich ein Plateau, eine Art natürliche Galerie entlang der Höhle, die ihr auch in Kürze erreichen werdet.
> Es geht ein weiteres Stück hinauf. Das Licht eurer Laternen wandert an den schroffen Wänden entlang. Ein Rascheln, ein gelöster Stein lässt euch aufblicken: Bleich spiegelt sich der Lichtschein in den zwei großen geschlitzten Augen eines Wesens, das sich über den Felsvorsprung beugt und euch reglos entgegenblickt.
> Doch schon ziehen sich die totenbleichen Augen der Kreatur wieder hinter den Vorsprung zurück.

Reaktionsschnellen Helden (IN-Probe) gelingt vielleicht ein rasch gesprochener Zauber oder Fernkampfangriff, bedenken Sie dabei aber die unsichere Lage der Gruppe: ein Fehltritt, und schon stürzt ein Held von der Wand und muss von den anderen aufgefangen werden.
Die Gruppe sollte, sobald sie sich wieder gefangen hat, darüber im Unklaren bleiben, ob das Wesen noch immer dort oben auf sie lauert: Lassen Sie sich genau schildern, wie die Helden weiter vorgehen und wie sie das letzte Stück der Kletterpartie zurücklegen wollen. Xarn jedoch – denn um niemand anderen handelt es sich bei dem Wesen – ist schon wieder verschwunden, als die Helden den Vorsprung erreichen.
Sorgen Sie dafür, dass die Helden jetzt und auch während der späteren Angriffe den Drachenzwerg niemals genau zu Gesicht bekommen: Meist ist er viel zu schnell wieder entflohen, so dass Sie der Gruppe auch nur vage Beschreibungen zukommen lassen sollten. Vermeiden Sie es zudem, ihm vorschnell einen 'Namen' – so zum Beispiel "der Drachenzwerg" – zu geben, und streuen Sie stattdessen lieber wahllos vage Begriffe und Beschreibungen (was die Helden und Spieler nicht kennen und einordnen können, sorgt nur für um so mehr Verunsicherung und Furcht).

Xarns Gedanken

Der Drachenzwerg scheut die direkte Konfrontation. Stattdessen zieht er es vor, die Helden zu verunsichern, um sie entweder aus den Höhlen wieder zu vertreiben oder aber einzeln in die Falle locken zu können. Spätestens jetzt bekommt auch die Gruppe mit, was die Zwerge im Tal meinten, als sie von 'schrecklichen Stimmen in der Finsternis' berichtet haben:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Behutsam setzt ihr euren Weg fort, sichert dabei nach allen Richtungen. Selbst der kleine Singvogel ist in seinem Käfig verstummt. Angestrengt starrt ihr in die Dunkelheit jenseits des Laternenscheins und versucht, eure Umgebung zu erkennen. Ist das nur ein Felsvorsprung? Oder lauert dort etwas bewegungslos auf euch?
> "So hilflos und allein. Ganz allein, tief im Berg. Und jetzt auch ... *tot*!", schnarrt plötzlich eine dumpfe Stimme gleich unter euch.

Lassen Sie die Helden – in der sicheren Gewissheit, Xarn wäre direkt neben ihnen – auf diese Worte reagieren. Doch der Drachenzwerg ist nicht mal in der Nähe: Xarn nutzt die drachische Gedankensprache, die ihm mit dem Karfunkel verliehen wurde, um seine Stimme direkt in ihren Köpfen erklingen zu lassen. Damit will er die Helden natürlich verängstigen und auch sein grausames Spiel mit ihnen treiben.
Es gibt keine Möglichkeit herauszufinden, wo sich der Drachenzwerg gerade befindet oder gar seine Gedanken irgendwie abzublocken: Xarns mal beschwichtigenden, mal drohenden Einflüsterungen, aus denen Wahnsinn, Boshaftigkeit, Hass und Mordlust sprechen, kann die Gruppe sich nicht entziehen. (Einem Helden, der die Sonderfertigkeit *Gedankenschutz* beherrscht, können Sie nach eigenem Ermessen zugestehen, dass er die fremden Gedanken abblocken kann; siehe **AZ 156**.)
Xarn kann auf diese Weise immer wieder Kontakt zu den Helden aufnehmen, ohne dass er dabei tatsächlich in die Nähe der Gruppe kommen muss:
◆ "Ja, ja, nehmt nur diesen Gang. Er führt euch direkt zu mir. Nehmt nur diesen Tunnel, er ist sicher und führt euch direkt hinab zu mir. Weit, weit hinab."
◆ "Ihr denkt, ihr könnt mich finden. Mich finden und töten. Doch will ich euch nichts Böses, nein, gar nicht. Ihr könnt gehen, verlasst die Höhlen, verlasst den Berg und das Tal und euch wird nichts geschehen. Das verspreche ich euch."
◆ "Ich habe nichts gegen euch Langbeiner, wisst ihr? Ihr wart sehr nett zu mir, ihr habt mir geholfen."
◆ "Ich war alleine, so allein. Alle hassten mich und ich hasste *sie*! Einer von ihnen und doch allein und verhasst, ja. Doch dann kamt ihr und brachtet mir ein Geschenk. Und alles sollte sich ändern. Alles wurde ganz wunderbar."
◆ "Ich bin euch dankbar, wisst ihr das nicht? Euch alleine verdanke ich, was ich bin."
◆ "Ich bin ganz nahe. Seht ihr mich nicht? – Nein, nein, falsche Richtung, hier bin ich!"
◆ "Das funkelnde Edelsteinamulett. Das Gold und der Juwel und *er*. *Seine* Stimme, die in meinen Träumen zu mir spricht. Von Tod und Hass und Blut spricht *er*, ja. Und das ist, was ich wollte."
◆ "Zerfleischen werde ich euch! Euch die Haut abziehen, euer Blut trinken und euer Fleisch verspeisen! Und ich werde lachen, ja ganz recht: Lachen werde ich über eure Dummheit."
◆ "Nun ist *er* mein. *Er* hat gedacht, *er* kann mich beherrschen. Doch nun herrsche ich!"
◆ "Ja, mein Juwel, mein Gold. Es gibt mir Kraft. Kraft, sie alle zu töten – Kraft, *euch* zu töten!"

Erfinden Sie anhand dieser Beispiele noch eigene 'Gedankenübertragungen' hinzu. Falls es Ihnen angemessen erscheint, kann Xarn auch direkt die Gedanken der Helden lesen, auf diese reagieren, ihnen antworten und natürlich die ein oder andere Falle oder Vorgehensweise der Gruppe vorausahnen.
Dies bietet Ihnen natürlich auch die Möglichkeit, einige Wissenslücken der Helden zu schließen: So etwa Xarns Motivation oder wie er zu dem wurde, was er ist.

Xarns Angriffe

Xarn belauert und beobachtet die Helden zunächst nur aus sicherer Entfernung. Aufgrund seiner Lautlosigkeit und Ortskenntnis gelingt ihm das auch lange Zeit. Schließlich, wenn die Gruppe seinem Hort immer näher kommt, beginnt er damit, die Helden anzugreifen. Er scheut den direkten Kampf gegen die ganze Gruppe und verlegt sich zunächst darauf, immer wieder unvermittelt zuzuschlagen, um sich dann ebenso schnell wieder in die Dunkelheit zurückzuziehen.

◆ Xarns Angriffe können **von überall** erfolgen: aus einem Seitengang, eine dunkler Nische, von der Decke herab oder hinter einem Felsen hervor. Der Drachenzwerg ist schnell, außerordentlich gewandt und klettert selbst ohne Hilfsmittel ganz ausgezeichnet (es gelten die Regeln für *Hinterhalte*, wobei die IN-Probe, um reagieren zu können, in diesem Fall um 15 Punkte erschwert ist; siehe **MBK 18 ff.**).

◆ Da Xarn das **Licht** scheut, versucht er zunächst einmal, alle Lichtquellen, die die Helden bei sich tragen, auszuschalten: Einen Laternenträger attackiert er mit dem Ziel, ihm die Laterne aus der Hand zu schlagen oder diese gleich zu stehlen. Dies mag die Helden aber auch auf die Idee bringen, seine Verletzlichkeit auszunutzen (siehe unten).

◆ Absichtlich gelegte Spuren führen die Helden in **unsichere Gangstücke**, in denen Steinschlag droht (Probe auf GE oder *Ausweichen* nötig, ansonsten je nach Situation 1W6 bis 3W6 TP).

◆ Zumindest einmal sollte es Xarn tatsächlich gelingen, einen Helden **von der Gruppe zu trennen**; so vergehen bange Momente, bis die Gruppe wieder zusammenfindet.

◆ Einmal zeigt Xarn sich der Gruppe und flieht. Wenn die Helden ihm um die nächste Biegung folgen, laufen sie dort überraschend vor einen **Abgrund** (IN-Probe, erschwert um die derzeitige Geschwindigkeit, um nicht den Halt zu verlieren, ansonsten kann ein nachfolgender Held den Stürzenden mittels einer GE-Probe retten. Es drohen 1W6–1 SP pro Schritt Fallhöhe, siehe **MFF 11**).

◆ Während die Helden sich einen **Schacht** hinab abseilen müssen, löst sich weiter oben ein Stein und stürzt auf die Gruppe herab (*Ausweichen*-Probe für den obersten Helden, gelingt diese, ist der nachfolgende Held dran; bei der ersten misslungenen Probe erleidet der betreffende Held 2W6 SP und rutscht ab).

◆ Die **Einbildung** sollte den Helden manches Mal einen Streich spielen und auf nicht vorhandene Gefahren reagieren oder Schatten in der Dunkelheit mit dem Drachenzwerg verwechseln lassen, während der möglicherweise vorhandene *Gefahreninstinkt* eines Helden sich alsbald als nützlich erweist.

Spätestens jetzt ist auch die Zeit gekommen, um eventuelle Begleiter der Helden von der Gruppe zu trennen. Dies gilt auch für Marosch, sofern Sie der Meinung sind, dass die Gruppe sich Xarn alleine stellen sollte. Später, wenn die Helden den Drachenzwerg besiegt haben, können sie ihren Begleitern auf dem Rückweg wieder begegnen.

Der Wühlschrat

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Unsicher betrachtet ihr das kindsgroße Wesen mit der rissigen graubraunen Haut und den langen Armen, das unsicher in das Licht eurer Fackel blinzelt. Immer wieder zuckt sein kleiner Kopf mit den schreckgeweiteten großen Augen hin und her, als überlege es, ob es die Flucht antreten soll. Könnte das etwa die Kreatur sein, die ihr sucht?

Auch die Wühlschrate des Bergs (zu identifizieren mittels einer *Tierkunde*-Probe +3 für alle Angroschim außer Hügelzwergen bzw. +7 für alle anderen; siehe auch **ZBA 168ff.**) leiden unter dem immer mächtiger werdenden Drachenzwerg: Hat dieser sich zunächst nämlich nur von Grottenolmen und Ratten ernährt, beginnt er nun auch, Jagd auf die Schrate zu machen.
Das Exemplar, dem die Helden begegnen, wenn sie bereits tief unten im Berg sind, kämpft tatsächlich gegen seinen angeborenen Fluchtinstinkt. Es bleibt zu hoffen, dass die Gruppe merkt, dass es sich nicht um die gesuchte Kreatur handelt.
Solange die Helden ihn nicht bedrohen (und ihm mit allzu starken Lichtquellen fern bleiben), flieht der Wühlschrat nicht. Er ist nur mäßig intelligent und verständigt sich durch zusammenhanglose Laute, hat aber erkannt, dass die Helden gegen das Wesen im Berg kämpfen. Je nachdem, wie die Helden ihn behandeln, weist er ihnen die Richtung zu Xarns Hort oder führt sie sogar ein Stück weit durch das Labyrinth im Berg. Aber auch er wagt sich nicht in die unmittelbare Nähe des Horts. (Besonders tragisch wird die Rolle des Wühlschrats natürlich, wenn er ein Opfer von Xarns Angriffen wird, sobald dieser bemerkt, wohin der Schrat die Helden führt.)

Wühlschrat
Hieb: INI 9+1W6 AT 10 PA 5 TP 1W6+4 DK H
LeP 35 RS 8 KO 17 AuP 75 MR 10 GS 2 GW 9
Besondere Kampfregeln: **Gezielter Angriff (Biss)* / Verbeißen, Gelände (Höhle), Raserei (1, wenn in Ecke gedrängt)**
Besonderheiten: **Wühlschrate sind *lichtempfindlich*, verfügen aber über *Nachtsicht*.**
***) Bei einem gezielten Angriff gelingt dem Wühlschrat ein Biss mit seinen gewaltigen Kiefern (3W6+4 TP), für je 10 TP sinkt der RS permanent um 1.**

Im Hort des Drachen

Das Finale des Abenteuers sollte natürlich im sprichwörtlichen 'Hort des Drachen' stattfinden, der tief im Djer Anghravash liegt. Hier können die Helden schließlich Xarn stellen und besiegen.

Xarn als Drachenzwerg

Xarn hat kaum noch etwas Zwergisches an sich – zu sehr beherrschen Hass, Gier und Mordlust inzwischen seinen Geist. Doch erst die Kraft des Karfunkels hat diese Wesenszüge zur Gänze hervorbrechen lassen. Xarn ist dabei keineswegs zu einem tierhaften Etwas verkümmert, im Gegenteil: Der 'Drachenzwerg' ist bösartig und gerissen, plant im Voraus und macht es den Helden schwer, ihn zu übertölpeln.
Der Angrosch gleicht auch äußerlich kaum noch einem Zwerg: Seine inzwischen haarlose, ausgemergelte Gestalt hält Xarn selten aufrecht, stattdessen ist er in einen gebückten, stets lauernden und sprungbereiten Gang verfallen. Schon eine Weile trägt er keine Kleidung mehr, stattdessen haben überall auf seiner Haut giftgrüne Schuppen zu wachsen begonnen. Vor allem seine Rückseite

und seine Brust, rund um das funkelnde goldene Amulett, sind inzwischen von harten Schuppen bedeckt. Xarns große geschlitzte Augen scheinen bei Dunkelheit geradezu aus sich selbst heraus zu leuchten, spitze weiße Zähne ragen aus seinem Mund und auch die Finger und Zehen sind zu hornartigen Krallen verwachsen. Amulett und Karfunkel sind inzwischen untrennbar mit der Brust des Zwergs verschmolzen, genauso wie die finstere Drachenseele und der Zwerg selbst eins geworden sind.

Xarn

Biss: INI 11+1W6 AT 13 PA 9 TP 1W6+4 DK HN
Krallen: INI 11+1W6 AT 14 PA 9 TP 1W6+3 DK HN
LeP 40 AuP 60 RS 3/8* KO 16 MR 10 GS 11 GW 13
Besondere Kampfregeln: **Hinterhalt (15), Gelände (Höhle), Gezielter Angriff (Biss), Umklammern/Würgen bzw. Verbeißen/Festkrallen**
Vor- und Nachteile: **Nachtsicht, Goldgier 12, Lichtscheu**
Magie: **Xarns magische Fähigkeiten (die er mit dem Drachenkarfunkel erhalten hat) sind noch relativ unausgebildet, sollen Ihnen aber vor allem eine Möglichkeit an die Hand geben, das Gleichgewicht der Kräfte zwischen dem Zwerg und den Helden auszugleichen. Beispiele: ALPGESTALT, BLITZ, BÖSER BLICK: FURCHT, HALLUZINATION, PANIK ÜBERKOMME EUCH!, PLUMBUMBARUM, SILENTIUM, SOMNIGRAVIS. Handhaben Sie Xarns Magie locker und passen Sie seine Fähigkeiten nach Belieben Ihren Anforderungen an – immerhin hat er diese Kräfte von einem Drachengeist erhalten.**
***) RS 8 gilt für die völlig schuppenbedeckte Rückseite des Zwergs (ansonsten gilt RS 3).**

Der Kampf gegen Xarn

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Verblüfft starrt ihr hinab in die mehrere Schritt durchmessende Senke, die sich vor euch auftut: Zwischen natürlichen, scharfkantigen Kristallformationen liegen hier goldene Münzen, Ringe, Amulette, Ketten, Reife, Pokale und ganzen Barren neben blassen Rohedelsteinen, geschliffenen Brillanten, vielfarbigen Opalen, funkelnden Diamanten und glänzenden Rubinen. Ein kleines Vermögen hat die Kreatur, die ihr hierher verfolgt habt, bereits zusammengeraubt.
> "Es gehört alles *mir*!", kreischt plötzlich eine Stimme in der Dunkelheit auf. Schon springt er wieder mit hasserfüllt funkelnden Augen auf euch zu.

Erst als die Helden tatsächlich in die Nähe seines Horts vordringen, stellt Xarn sich zum offenen Kampf. Die finale Konfrontation sollte möglichst hier stattfinden, im Hort können die Helden auch die gestohlenen Schmuckstücke wiederfinden. Hier schläft der Drachenzwerg zwischen Edelsteinen und Gold, auch wenn er bislang noch nicht allzu viele Stücke erbeuten konnte.
Das Finale gegen den Zwerg sollte spannend gestaltet werden und eher an stimmungsvollen Situationen als an Regeln festhalten. Einige Anregungen:

◆ Die Helden könnten auf die Idee kommen, die **Lichtempfindlichkeit** Xarns gegen ihn einzusetzen und in mit geeigneten Zaubern oder einer Laterne zu blenden (er erleidet Abzüge von je 2 Punkten auf AT und PA; Zauber sind nur erschwert oder gar nicht möglich).

◆ In gänzlicher oder teilweiser **Dunkelheit** kommen für die Helden Abzüge auf AT und PA zum Tragen, während Xarn deutlich im Vorteil ist (siehe **MBK 34**).

◆ Auch im Kampf kann der Drachenzwerg seine **Gedankensprache** verwenden, um die Helden zu verwirren oder abzulenken.

◆ Gelingt es Xarn, sich in einen Gegner zu **verkrallen** oder ihn zu **umklammern**, so können die anderen Helden nur auf seinen Rücken einschlagen – der einen erhöhten RS besitzt.

◆ Mehrere scharfkantige **Kristallformationen** wachsen in der Senke, die Xarn sich als Hort auserwählt hat (1W6 TP, wenn ein Held – etwa nach einem Patzer – dagegen stolpert oder Halt sucht).

◆ Selbst auf Gold und Edelsteinen kann man **ausrutschen**: Misslingt bei einer schwungvollen Aktion (z.B. einem gewagten Manöver) oder einem beliebigen Patzer eine anschließende *Körperbeherrschungs*-Probe +6, so rutscht der betreffende Held aus und stürzt hin.

◆ Auch hier löst sich Xarn immer mal wieder von der Gruppe, **verschwindet** über den Rand der Senke in der Dunkelheit, um dann unvermittelt an anderer Stelle wieder in den Lichtschein zu springen und einen anderen Helden anzugreifen.

◆ Hier, in der Nähe seines Horts, **flieht** Xarn allerdings nicht, sondern wird bis zum Tode kämpfen, um seine Reichtümer zu schützen.

Sorgen Sie dafür, dass die Gruppe Xarn nicht lebend zu fassen bekommt. Eine Gefangennahme der Kreatur macht ohnehin kaum Sinn: Zwerg und Drache wieder voneinander zu trennen ist inzwischen unmöglich. Wohl erst bei näherer Betrachtung werden die Helden merken, dass es sich bei der seltsamen Kreatur um den vermissten Gussmaurer handelt.

Der Karfunkel

Um den Helden die Bedeutung des Amuletts zu verdeutlichen (und die Gefahr, die von der darin wohnenden Drachenseele ausgeht), sollten Sie dem ersten Helden, der nach dem Sieg über Xarn das Amulett mit dem Karfunkel berührt (bevorzugt ein Held mit *Goldgier*) die folgende Beschreibung vorlesen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Erstmals kannst du das Amulett genauer ins Auge fassen – und tatsächlich: Du erinnerst dich, dass sich dieses Schmuckstück unter den Geschenken an König Cendrasch befand. Es handelt sich um ein verschlungenes Stück aus Gold mit einem funkelnden, beinahe aus sich selbst heraus leuchtenden geschliffenen Stein in der Mitte. Zunächst meinst du, es handele sich dabei um einen Rubin, doch bei näherer Betrachtung wird dir klar, dass dieses finstere rote Juwel etwas ganz anderes sein muss.
> Doch als du das schimmernde Amulett berührst, schrickst du zurück. Kurz war dir so, als wärst du in Feuer gehüllt und dein Herz hätte ausgesetzt. Krampfhaft bemühst du dich, den Hass, der plötzlich in dir aufgestiegen ist, wieder aus deinem Kopf zu vertreiben.

Der Stein ist mittels einer *Magiekunde*-Probe +6 oder aber einer *Tierkunde*-Probe +10 als Drachenkarfunkel zu erkennen (wenn zumindest 5 TaP* übrig bleiben: Es handelt sich um den Karfunkel eines Kaiserdrachen). Selbst wenn die Helden nicht dahinter kommen, können die Zwerge den Karfunkel als solchen identifizieren.
Das eben Erlebte – auch wenn es sich nicht wiederholt – sollte es eigentlich jedem Helden verleiden, den Karfunkel zu behalten (trotz seines Werts für Alchimisten und Artefaktzauberer). Wenn ihn doch jemand wider besseren Wissens an sich nimmt, sollten Sie dem betreffenden Helden in nächster Zeit ruhig des öfteren mal einen beklemmenden Alptraum schicken. Und fallen ihm da nicht auch schon ein paar Haare aus?
Der Held wird dennoch nicht zu einem Wesen wie Xarn mutieren (es sei denn, Sie wünschen dies), aber das muss er ja nicht wissen.

Ausklang

Zurück im Tal sollte die Gruppe das Amulett den Zwergen übergeben und ihnen verraten, wo sich der Hort des Drachenzwergs befindet. Erst eine öffentliche Ansprache der Matriarchin sorgt aber dafür, dass die Zwerge sich allmählich wieder beruhigen. Wenn die Helden hierbei die wiederbeschafften Schmuckstücke oder gar Xarns Leichnam vorweisen können, unterstreicht dies natürlich die Aussage, dass die Gefahr im Tal gebannt ist (und keinesfalls ein Fluch auf dem Volk der Brillantzwerge ruht).

König Cendrasch zeigt sich nun, wo die Gefahr endlich gebannt ist, sehr dankbar. Neben einem Festmahl zu Ehren der Helden beschenkt er sie mit wertvollen Schmiedearbeiten aus edlem Zwergengold. Sofern Ihnen dies angemessen erscheint, kann Cendrasch den Helden als Dank speziell für die Gruppe angefertigte Waffen (gar aus Zwergenstahl) oder Rüstungen schenken (siehe auch **AK 144**) bzw. können die Helden diese in einigen Monaten oder Jahren wieder in Angralosch abholen (zur Zeit sind die Ressourcen knapp, und eine solche Arbeit braucht Zeit).

Zwar müssen die Helden nun niemanden mehr zurück nach Fasar begleiten, für die Reise aus dem Gebirge heraus bekommen sie jedoch von den Zwergen neben Proviant und Ausrüstung auch zwei Kamahs zur Verfügung gestellt (alternativ besteht die Möglichkeit, sich mit Astul und Feres über die Rückreise zu einigen).

Sofern Sie mögen, können Sie natürlich ein Anschlussabenteuer in Fasar inszenieren, in dessen Verlauf die Helden vielleicht dem eigentlichen Auftraggeber Fazids auf die Spur kommen. Es ist auch denkbar, gleich an Ort und Stelle mit dem Szenario **Xenos' Ring** (siehe Seite 87) fortzufahren.

Die Hintergründe

Cendrasch und Ingrascha interessieren sich natürlich ganz besonders für die Hintergründe der Vorfälle, auch wenn wohl im Unklaren bleibt, wer den Zwergen den Drachenkarfunkel geschickt hat. Die Helden können die Spur des Amuletts zumindest zu Fazids Auftraggeber zurück verfolgen. Es scheint jedenfalls so, als wäre irgendjemand in Fasar nicht einverstanden mit der Anwesenheit der Zwerge.

Wie genau es zu Xarns verhängnisvoller Veränderung und Verschmelzung mit dem Drachengeist kam, bleibt ebenfalls offen. Die Vermutungen der Zwerge gehen aber dahin, dass es offensichtlich mit seiner krankhaften Habgier zusammenhängt. Wenn er tatsächlich früher schon so gierig nach Reichtümern war, dann war er bestimmt bereits 'dem Drachen verfallen' – und was liegt dann näher, dass er selbst zu einem Drachen wird, sobald eine so mächtige Magie wie die des Igar'Kaarn in ihm zu wirken beginnt?

Nach über vier Jahrtausenden nimmt dann aber der Karfunkel mitsamt der darin wohnenden, zerstörerischen Drachenseele ein Ende: durch einen kräftigen Schlag mit dem geweihten Schmiedehammer von Matriarchin Ingrascha.

Der Mühen Lohn

Jeder Held hat sich neben der materiellen Belohnung pauschal **350 AP** verdient. Dazu kommen noch *Spezielle Erfahrungen* auf den Gebieten *Klettern*, *Orientierung*, *Wildnisleben*, *Baukunst*, *Geographie*, *Sagen/Legenden*, *Schätzen* und *Sprachen kennen: Rogolan*. Zudem gibt es für Helden mit diesem Nachteil eine *Spezielle Erfahrung* auf *Raumangst*.

Dramatis Personae

Fazid ibn Aramud, Unterhändler und Kundschafter

Erscheinung: ein schlaksiger Tulamide mit rotbraunem Haar und weichen Gesichtszügen. Der geschwungene Oberlippenbart ist stets sorgsam frisiert, den Augenbrauen hilft Fazid anscheinend mit dunkler Farbe nach. Fazid trägt Weste, Pluderhose, Schärpe und Fez, auf der Reise auch einen Burnus. Um seinen Hals baumeln stets mehrere Talismane (eine Fuchspfote, eine Haarlocke, ein Schwarzes Auge aus Obsidian etc.).

Hintergrund: Fazids Erscheinung entspricht nicht zur Gänze seinen Fähigkeiten, der Tulamide zieht es jedoch vor, einen unbeholfenen und blasierten Eindruck zu erwecken. Tatsächlich ist Fazid ein begabter Diplomat und Gelegenheitsspion, der seine Umgebung mit wachen Sinnen wahrnimmt. Von Daraban ibn Khalid hat er den Auftrag bekommen, die Siedlungsbemühungen und die Edelsteinminen der Zwerge in Augenschein zu nehmen. Auch Fazid weiß nichts über die Eigenschaften des Amuletts, das er König Cendrasch übergeben soll. Er ahnt zwar, dass Daraban nur Befehlsempfänger eines der Mächtigen Fasar ist, sein Geschäftsethos verbietet ihm aber, dies zu hinterfragen (ganz zu schweigen davon, dass man sich mit den Erhabenen nicht anlegt). Gegenüber den Helden spielt Fazid zumeist seine Rolle als eitler Unterhändler.

Fazid ist ein tief phexgläubiger Mensch, der (entgegen des Fasarer Mystizismus) eine sehr pragmatische Form seines Glaubens pflegt: So stellt er sein Gegenüber immer wieder auf die Probe, befolgt jede Abmachung und jeden Handel wortgetreu und versucht in jeder Situation, diese zu seinem Vorteil zu nutzen.

Zitate: "Effendis, in der Götter Namen, nun wartet doch! Ihr mögt ja allesamt Söhne und Töchter von Bergziegen sein, doch meine bescheidene Person ist eine solche Kletterei nicht gewohnt."

"Ein jeder wird von den Zwölfen mit ihren Gaben gesegnet und sollte diese auch nutzen. Ich für meinen Teil wurde besonders ausgiebig vom Listenreichen beschenkt und nutze dies freimütig."

Alter: 42 **Größe: 1,77 Schritt**
Haarfarbe: rotbraun **Augenfarbe: braun**
Herausragende Eigenschaften: **MU 14, KL 15, CH 15; Eitelkeit 6, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit**
Herausragende Talente: **Überreden (Feilschen) 13, Menschenkenntnis 12, Schätzen 12, Etikette 11, Überzeugen 11, Handel (Edelsteine) 10, Schleichen 10, Klettern 9, Sagen/Legenden 9**

Xarn Sohn des Lukox, Gussmaurer

Erscheinung: ein recht junger Zwerg mit pechschwarzem Bart und felsgrauen Augen. Der Brillantzwerg trägt die lederne Kluft der Gussmaurer, die ebenso wie Haare und Bart fast immer staubbedeckt ist, und dazu einen Gürtel, an dem zahlreiche Werkzeuge und Taschen baumeln.

Hintergrund: Xarn wurde in Lorgolosch als Sohn eines Goldschmieds und einer Edelsteinschleiferin geboren. Da ihm jedoch jedes künstlerische Talent fehlt, war es ihm nicht vergönnt, in die Fußstapfen seiner Eltern zu treten – eine Schmach, die ihm sein Leben lang anhing. Stattdessen erlernte Xarn den Beruf des Gussmaurers.

Als die Truppen Borbarads dann seine Heimat einschlossen, befand er sich gerade auf Wanderschaft. Doch im Verlauf der Kämpfe

um Lorgolosch wurde Xarns Sippe ausgelöscht. Der Maurer, von Schuldgefühlen geplagt, schob jedoch schon bald den Überlebenden von Lorgolosch die Schuld am Tod seiner Sippe zu: Wütend und hasserfüllt musste Xarn erfahren, dass es diesen auf wundersame Weise gelungen war, aus der alten Heimat zu entkommen, während aus seiner Sippe niemand mehr am Leben war.
Dennoch suchte Xarn die Nähe seines Volks und begann wieder als Maurer unter Seinesgleichen zu arbeiten, wenn er auch keinerlei freundschaftliche Bande mehr zu anderen Angroschim aufbauen konnte. Gold und Edelsteine dagegen wurden sein einziger Trost: Schon immer hatte ihm die Anhäufung von Reichtümern Freude bereitet (wobei Xarn ehrlich erworbenes Gold schon lange nicht mehr genügte). Der Glanz des Goldes und das Blitzen der Edelsteine wurden nun aber zu einer Obsession: Wenn er Gold nicht zu edlem Schmuck und Steine nicht zu kostbaren Juwelen verarbeiten konnte wie seine Eltern, so wollte Xarn beides dennoch besitzen.
Unter den Angroschim bezeichnet man einen Zwerg, in dem die Habgier übermächtig wird, als *drax rardosch* ('dem Drachen verfallen'). Und tatsächlich konnte Xarn Stunden allein mit der Betrachtung seiner Schätze verbringen. Eine beinahe ebenso große Freude bereitete es ihm aber, Seinesgleichen zu bestehlen und sich an ihnen zu bereichern. So schlug ihn schon der bloße Anblick des Karfunkelamuletts in den Bann, doch mehr noch hatte die darin eingeschlossene Drachenseele Igar'Kaarns in Xarn einen verwandten Geist erspürt – ohne zu ahnen, dass der hasserfüllte Zwerg am Ende doch der Stärkere sein würde.
Anmerkung: Xarns Erscheinung und seine Werte als 'Drachenzwerg' finden Sie auf den Seiten 82–83.
Zitate: "Fragt einen anderen, ich bin beschäftigt."
"Nicht mein Problem."

Alter: 55 **Größe: 1,33 Schritt**
Haarfarbe: pechschwarz Augenfarbe: felsgrau
Herausragende Eigenschaften: **KL 13, FF 15, GE 15; Goldgier 10, Rachsucht 8**
Herausragende Talente: **Schlösser knacken 13, Taschendiebstahl 12, Selbstbeherrschung 11, Klettern 10, Maurer (Gussmaurer) 10, Gesteinskunde 9, Holzbearbeitung 8, Schleichen 8**

Marosch Sohn des Mutromax, Schachtfeger

Erscheinung: Ein leicht untersetzter, dennoch aber sehr gewandter Zwerg in dunkler Kleidung, der so gut wie nie ohne Werkzeuggürtel und Rucksack anzutreffen ist. Den braunen Bart trägt Marosch zumeist zweckmäßig geflochten, von seinem Lindwurmschläger trennt er sich nie.
Hintergrund: Marosch wurde in Lorgolosch geboren und hat dessen Untergang miterlebt. Gemeinsam mit dem Großteil seines Volks floh der Brillantzwerg aus seiner alten Heimat. Nun hofft er, in Simiador ein neues Zuhause gefunden zu haben.
Marosch ist gelernter Schachtfeger, zu seinen Aufgaben gehört es demnach, die vielen Zu- und Abluftschächte sowie die Versorgungs- und Fluchttunnel einer Siedlung zu kontrollieren und von Ungeziefer und Einstürzen zu befreien. Zur Zeit hat man für seinen Berufszweig in Simiador noch nicht allzu viel Verwendung, deshalb nutzt Marosch seine Fähigkeiten während der Besiedlung vor allem dazu, den Prospektoren in den Kavernen des Djer Anghravash zur Hand zu gehen.
Der Schachtfeger erscheint auf den ersten Blick pessimistisch, ungesellig und mürrisch. Erst wenn man Marosch etwas besser kennen lernt, taut er auf und wird umgänglicher.
Marosch ist verheiratet, seine Frau Agrima Tochter der Atoxa ist Steinmetzin und, ganz im Gegensatz zu ihrem Mann, eine gesprächige und warmherzige Person. Beide hoffen seit ihrer Heirat vor über 30 Jahren auf Nachwuchs, der sich bislang aber noch nicht eingestellt hat.
Zitate: "Wenn Euch Euer kurzes Leben lieb ist, *Gigrim*, bleibt stehen und rührt Euch nicht von der Stelle, bis ich bei Euch bin!"
"Ich sage Euch – und hört mir ganz genau zu: Wenn die da oben nicht bald mal ihren Hintern hochkriegen, wird noch in 100 Jahren an der Stadt gebaut."

Alter: 74 **Größe: 1,28 Schritt**
Haarfarbe: dunkelbraun Augenfarbe: saphirgrün
Herausragende Eigenschaften: **MU 15, KO 15, KK 15, Innerer Kompass, Platzangst 8**
Herausragende Talente: **Klettern 12, Sinnenschärfe 12, Bergbau 11, Hiebwaffen 11, Mechanik 11, Armbrust 10, Gesteinskunde 9**
Sonderfertigkeiten: **Höhlenkundig, Meister der Improvisation**

Astul ibAn Kodim und Feres ibAn Sajik, Ferkina-Pfadfinder

Erscheinung: Beide Männer besitzen eine drahtige, athletische Gestalt, struppige Vollbärte und dunkle Augen. Gekleidet sind Astul und Feres in lederne Flickenhosen, um den Oberkörper tragen sie lediglich Wolldecken, dazu den für Ferkinamänner so typischen blutroten Schleier, der nur das Gesicht freilässt, aber einige Schmucknarben enthüllt.
Hintergrund: Die beiden Ferkinas gehören zum Stamm der Bân Khalil, deren Stammesgebiet sich direkt nördlich an Fasar anschließt. Astul und Feres haben ihre Dienste und die ihrer Kamahs schon oft Händlern und Reisenden angeboten, da sie den Raschtulswall und seine Gefahren gut kennen.
Wie alle Mitglieder ihres Stamms verehren sie die Göttin Rascha mehr als ihren Kriegsgott Raschtula und akzeptieren auch die Gleichstellung mit der Göttin Rahja (zwölfgöttergläubige Helden mögen so vielleicht einen Zugang zu den beiden Männern finden, wenn auch ihre barbarischen Sitten nicht viel mit dem gängigen Bild Rahjas gemein haben). Da sie in direkter Nachbarschaft zu Fasar leben, sind Astul und Feres zugänglicher und 'zivilisierter' als andere Ferkinas, dennoch hängen sie den gleichen Sitten an: Dazu gehört die rigorose Ächtung von Schwäche genauso wie der ausschließliche Verzehr tierischer Kost.
Astul bevorzugt Speer und Dolch als Waffen, während Feres gut mit dem Kurzbogen umzugehen versteht. Im Gegensatz zu der Mehrzahl ihrer Verwandten im Raschtulswall haben die Bân Khalil Zugriff auf stählerne Waffen. In Anghrashak bleiben Astul und Feres in der Nähe ihrer Kamahs und sprechen dem Alkohol zu, bis es Zeit ist, wieder aufzubrechen.
(Wenn Sie Werte für Astul und Feres brauchen, können Sie auf die Werte der Ferkinas auf Seite 65 zurückgreifen.)

Bergkönig Cendrasch Sohn des Odmar

Erscheinung: ein freundlicher Zwerg mit sorgfältig frisiertem rotbraunem Bart. Als Zeichen seines Amtes trägt er allerhöchstens eine in Regenbogenfarben emaillierte Kettenschärpe, dazu ein schlankes Kurzschwert.
Hintergrund: Der zuvorkommende junge Herrscher der Brillantzwerge (geb. 941 BF) hat erst kürzlich die Krönung akzeptiert, nachdem sein Volk endlich eine neue Heimat gefunden hatte – wenn auch weniger aus Überzeugung denn aus Pflichtbewusstsein, weshalb Cendrasch die tatsächliche Regierungsgewalt noch immer mit seiner Mentorin Ingrascha teilt.
Der abenteuerlustige Cendrasch ist ein begabter Goldschmied,

Kunstliebhaber und bekennender Simia-Verehrer. Für sein Volk bemüht der König sich immer, mit gutem Beispiel voranzugehen und stets Zuversicht auszustrahlen.

Matriarchin Ingrascha Tochter der Irin

Erscheinung: eine mütterlich-streng wirkende Zwergin, deren blonde Haare immer noch nicht von grauen Strähnen durchzogen sind. Aus ihren grünen Augen spricht die Weisheit von Jahrhunderten. Ingrascha trägt zumeist das einfache dunkle Priestergewand und ist dann nur an dem metallenen Anhänger in Form eines Hammers und dem reich verzierten rituellen Schmiedehammer an ihrer Seite als Hochgeweihte zu erkennen.
Hintergrund: Die charismatische Hohepriesterin der Brillantzwerge (geb. 705 BF) steht ihrem Volk in dieser Funktion schon seit über 200 Jahren vor und war in dieser Zeit sechs Königen Erzieherin und Ratgeberin. Die vorzügliche Diplomatin zeichnet sich auch für die guten Handelsbeziehungen der Zwerge mit Aranien und Fasar verantwortlich. Sie ist die tatsächliche graue Eminenz hinter dem Thron von Angralosch. Für ihr Volk ist Ingrascha eine liebevolle Mutterfigur, dahinter verbirgt sich aber ein unnachgiebiger, mitunter strenger Wesenszug. Die Matriarchin versucht auch, das Ansehen der zerrissenen Angrosch-Kirche der Brillantzwerge wieder zu stärken.

Igar'Kaarn

Keine Person im eigentlichen Sinne, bildet die Seele des Kaiserdrachen Igar'Kaarn doch den Ausgangspunkt für die Geschehnisse im Abenteuer. Einst einer von vielen Gefolgsleuten des Gottdrachen Pyrdacor, der vor 4.500 Jahren im Krieg mit dem Volk der Zwerge lag, wurde Igar'Kaarn zu dieser Zeit von den Angroschim zu Fall gebracht und getötet.
Doch die Seele des Drachen lebte in seinem Karfunkel weiter, und mit ihm der Hass auf diejenigen, die ihn mordeten. Der hühnereigroße Karfunkel überdauerte die Zeit und geriet dabei schließlich in die Hände der ersten Tulamiden, die sich nach Pyrdacors Tod die Lande am Fuß des Raschtulswalls untertan machten.
Geschliffen und eingearbeitet in ein kostbares goldenes Amulett wurde der Karfunkel von einem Träger zum nächsten weitergereicht, nicht selten begleitet von Gewalt und vergossenem Blut. Doch seine neuen Besitzer waren auch nicht besser dran als ihre Vorgänger: Die finstere Drachenseele sorgte stets mit Träumen und subtilen Einflüsterungen dafür, dass sein Träger ins Unglück gestürzt wurde.
Von diesem ungewöhnlichen 'Fluch' wusste auch der letzte Besitzer des Amuletts, als er dieses in der Hoffnung dem Volk der Brillantzwerge schenkte, es würde ihnen nur Unglück bringen. Sehr wahrscheinlich konnte dieser geheimnisvolle Drahtzieher aber auch nicht wissen, was dann tatsächlich geschehen würde: Nach Jahrtausenden erstmals wieder in der Nähe von Zwergen, entflammte der alte Hass des Drachen auf die Angroschim erneut und heftiger als jemals zuvor. Dass sich jedoch sein damaliges Schicksal auf bizarre Weise wiederholen und erneut ein Zwerg den Sieg über ihn davontragen sollte, hatte Igar'Kaarn sicher nicht vermutet.

Xenos' Ring (Szenariovorschlag)

von Armin Bundt

Mit Dank für Kommentare und Anregungen an Daniel Jödemann und Stephanie von Ribbeck.

»Eine Heimat nennen wir Geoden ein Siedlungsgebiet der Zwerge aber erst dann, wenn es auch über einen – zumindest nahegelegenen – Steinkreis verfügt, der uns als Stätte spiritueller Zusammenkunft und des elementaren Gleichgewichts dient.«
—Eschin vom Quell, gegenüber dem Magister der Magister Poldoron von Marvinko, 555 BF

Der Hintergrund

Der Exodus der Brillantzwerge aus der alten Bergfreiheit Lorgolosch und ihr Umzug in den Raschtulswall stellen das gesamte Volk vor die gewaltige Aufgabe, sich eine neue Heimat aufzubauen. Simiador, die erwählte Hauptstadt im Berg Djer Anghravash, wird wohl auf Jahre eine Baustelle bleiben und im Mittelpunkt des Interesses der Brillantzwerge stehen. Doch es ist nicht die einzige Baustelle im Königreich Angralosch: Von den meisten anderen Angroschim unbemerkt, bereiten sich die wenigen dem Pfad der Diener Sumus folgenden Geoden des Volkes auf die Errichtung eines neuen Steinkreises vor, der ihnen den Verlust des alten Heiligtums in den Beilunker Bergen ersetzen soll.
Unter der Führung des ehrwürdigen *Xenos von den Flammen* (siehe auch **AK 118**) sind sie auf der Suche nach einem geeigneten Ort in den umliegenden Tälern unlängst fündig geworden, und auch die sonstigen Voraussetzungen für die baldige Weihe des Steinkreises scheinen weitgehend erfüllt zu sein. Als Xenos jedoch aufbricht, um ein noch benötigtes Artefakt aus der alten Heimat Lorgolosch zu bergen, treten Konkurrenten um die Nutzung der elementarmagischen Stätte auf den Plan: Den örtlichen Ferkinas und sogar einem Trollschamanen dient der Ort seit langem als Ritualplatz – und man ist keineswegs bereit, das dortige Wirken der Geoden einfach hinzunehmen. Nach einigen Zwischenfällen sieht sich der Stellvertreter Xenos', der dem Erz verbundene Geode *Diorgrim*, daher gezwungen, sich in Angralosch nach einigen vertrauenswürdigen Recken umzusehen, die ihn und die übrigen Zirkelmitglieder vor weiteren Übergriffen schützen sollen. Eine dauerhafte Lösung des Konflikts kann jedoch erst nach einer erfolgreichen Vermittlung zwischen den konkurrierenden Parteien gelingen.
Als Ausgangspunkt der Handlung dient das brillantzwergische Königreich Angralosch, das die Helden aufgrund eines Handelsauftrags, wegen ihrer eigenen Neugier (um etwa den Gerüchten der dortigen Edelsteinfunde nachzugehen ...) oder im Verlauf des Abenteuers **Vermächtnis des Drachen** (ab S. 87) erreichen können. Zeitlich lässt sich die Handlung ab 1026 BF beliebig einordnen.

Die Helden

Veteranen der Abenteuer **Brogars Blut**, **Berge aus Gold** und **Vermächtnis des Drachen** sind wegen ihrer Verdienste für die Brillantzwerge besonders geeignet und bevorzugte Ansprechpartner. Eine Verknüpfung mag auch mit dem Abenteuer **In den Schluchten des Raschtulswalls** (aus der Anthologie **Karawanenspuren**) gelingen, etwa wenn der Weg der Helden sie aus dem inneren Raschtulswall zunächst nach Angralosch führt.

Angralosch

Eine ausführliche Beschreibung des Königreiches Angralosch, des im Tal gelegenen Dorfes Anghrashak und der Kristallstadt Simiador findet sich ab Seite 65 im vorliegenden Band. Wenn die Helden nicht ohnehin bereits wegen ihrer Verdienste für die Brillantzwerge bekannt sind, wird Diorgrim wahrscheinlich im Gasthaus *Brillant und Opal* auf sie aufmerksam.

Diorgrim Sohn des Dwarosch

Der Stellvertreter Xenos' als Koordinator der Bemühungen zur Errichtung des Steinkreises ist ein Geode mittleren Alters (er zählt etwa 160 Götterläufe), der durch seine Spezialisierung auf das Element Erz gelegentlich auch bei Problemen in den unterirdischen Gewölben Simiadors gefragt ist und daher öfters im Tal weilt. Dort ist er als zwar geschätzter, doch wenig redseliger und einzelgängerischer Kauz bekannt – und dementsprechend sollte auch sein Auftreten den Helden gegenüber sein. Dass er überhaupt auf die für ihn Fremden zurückgreift, hat vor allem zwei Gründe:
—Die übrigen Brillantzwerge sind überwiegend selbst mit dem Aufbau ihrer neuen Heimat beschäftigt.
—Xenos selbst hat ihm den Rat gegeben, sich bei Problemen durchaus auch an die Menschen zu wenden. (Dies war zwar eher auf die einheimischen Ferkinas bezogen, doch kennt Diorgrim nicht diese, sondern vor allem die 'Zivilisierten' aus Angralosch als 'Menschen'.)
Diorgrims Zwiespalt zwischen der Suche nach Hilfe und dem Bedürfnis, zunächst nicht mehr als nötig über seine Tätigkeit preiszugeben, sollte ihm deutlich anzumerken sein. So wird er die Helden zunächst um "einen Dienst im Sinne der Zwerge" bitten und dann (auf Nachfragen der Helden) allmählich weiter präzisieren. (Es geht um einen Konflikt mit Einheimischen; der Ort liegt abseits des eigentlichen Angralosch; wichtig ist der Schutz der dortigen Zwerge; es handelt sich um Geoden; diese wollen einen Steinkreis errichten.)
Je offener und ehrlicher das Auftreten der Helden Diorgrim gegenüber ist, desto leichter fällt ihm selbst die Preisgabe jedes weiteren Details. Im Gegenzug wird er mehr über die Herkunft und die Absichten der Charaktere zu erfahren versuchen. Verlangen die Helden nach einer Belohnung für ihre Dienste, kann ihnen Diorgrim zwar keine Reichtümer versprechen, aber doch zumindest die Dankbarkeit der Geoden und eventuell eine Zuwendung aus der königlichen Schatzkammer (für die sich später Xenos einsetzen würde).

Bisherige Zwischenfälle

◆ Ein zauberfähiger Ferkina (der Schamane *Urdesh*, siehe unten) hat die Geoden mit herrischen Gesten und schließlich einem elementarmagischen Angriff (einer tänzelnden Feuerlohe, die er auf die Zwerge gehetzt hat) zu vertreiben versucht. Nachdem sie den Angriff mit einem dienstbaren Geist des Wassers konterten, zog er sich verschreckt zurück.
◆ Bereits mehrmals sind in den letzten Tagen Gegenstände aus dem Besitz der Geoden scheinbar spurlos verschwunden.
◆ *Ibrax Sohn des Iridaxosch* (siehe unten) ist während seiner Erkundungen beinahe einem Hinterhalt mehrerer berittener Ferkinas zum Opfer gefallen – nur mit dem Ritual WEG DURCH

SUMUS LEIB (**MWW 53f.**) konnte er noch rechtzeitig vom Schauplatz des Überfalls fliehen.

Das erwählte Tal

Bekunden die Helden ihre Bereitschaft zur Hilfe, wird Diorgrim baldmöglichst zusammen mit ihnen aufbrechen wollen. Wenn sie selber über kein allzu schweres Gepäck verfügen, bietet sich nun bereits die Mitnahme noch in Angralosch befindlicher Materialien an (siehe **Ein 'kleines' Transportproblem**, Seite 89). Der Weg zum Steinkreis ist zwar lang, aber ohne größere natürliche Hindernisse.

Das Tal, zu dem Diorgrim die Helden führt, ist eines von vielen hundert im Raschtulswall, seine besondere elementare Affinität ist aber auch für Laien erkennbar: An gleich mehreren Stellen stürzen schmale Wasserfälle hinab, die kleine Seen und Bäche speisen. In regelmäßigen Abständen schießen aus manchen der Gewässer dampfende Geysire in die Höhe. Der Talgrund wird fast vollständig von einem gewaltigen, urwüchsigen Wald eingenommen. Durch in das Tal mündende und wieder hinausführende Schluchten wehen (je nach Tageszeit) starke Ab- oder Aufwinde.

Der Steinkreis

Im Zentrum des Tals, auf einer sich leicht erhebenden Lichtung im Wald, entsteht der Steinkreis – auch wenn sich das bei der Ankunft der Helden erst erahnen lässt. Von den Monolithen, die hier demnächst stehen sollen, liegen viele noch säuberlich geordnet am Rand der Lichtung, an den bereits aufgestellten lässt sich bislang keine Struktur ablesen. Zwischen den Steinen wächst vielerorts noch struppiges Kraut, durch das offensichtlich 'gewachsene' Pfade führen. Mit magischer Hellsicht (ODEM, OCULUS und ähnlichem) lässt sich feststellen, dass das Zentrum des Steinkreises im Schnittpunkt dreier arkaner Kraftlinien liegt (siehe **MWW 95 ff.**). Bei den Arbeiten am Steinkreis können die Helden vielleicht auf die Idee kommen, dass die leichte Erhebung an dieser Stelle nicht natürlichen Ursprungs ist. Tatsächlich wurde sie vor langer Zeit von Trollen aufgeschichtet und mit Erde bedeckt – ein so genannter Trolltisch.

In etwa einer Viertelmeile Entfernung vom Steinkreis haben die Geoden mehrere kleinere Höhlen in Beschlag genommen, in denen sie nun ihre wenigen Besitztümer und manche, für das Ritual kostbare Materialien lagern. Auch haben sie hier ihre notdürftigen Ruhestätten eingerichtet. Bewachen können die wenigen Zauberer diese Höhlen selber aber nicht, ohne dass ihre Vorbereitungen anderswo aufgehalten würden.

Komponenten der Steinkreisweihe

Die meisten Steinkreise der Geoden existieren schon seit vielen tausend Jahren und werden von den heutigen Vertretern der zwergischen Zauberer nur noch erhalten und gepflegt. Dennoch wird das Wissen über die Weihe eines neuen Steinkreises von Generation zu Generation weitergegeben. Die Vorbereitungen und Pläne für das elementare Heiligtum der brillantzwergischen Geoden stammen vor allem von Xenos, die wichtigsten Komponenten des Rituals sind die Folgenden:

◆ der **Kreisstein**, ein verzaubertes Artefakt, das im Zentrum des Steinkreises vergraben wird und die persönliche Beziehung zwischen dem Geoden-Zirkel und dem Ort seiner Treffen herstellt. Statt einen gänzlich neuen Kreisstein zu benutzen, möchte Xenos denjenigen des alten Steinkreises in Lorgolosch wieder verwenden. Mit dem dort ausgegrabenen Artefakt kehrt er am Ende des Abenteuers zurück.

◆ Die **Monolithen**, eine (je nach geplanter Größe des Steinkreises) unterschiedliche Zahl an verschieden großen, ausgesuchten und oft vage säulenartigen oder zumindest länglichen Steinen, werden nach einem exakt vorherberechneten Muster um das Zentrum angeordnet. Diese Aufgabe fällt den verbliebenen Geoden zu. Besonders schwere Monolithen müssen dabei von Elementargeistern bewegt werden.

◆ **Ort** und **Zeitpunkt** der Weihe sind bereits im Voraus festgelegt worden. Der Standort des Steinkreises wurde sowohl unter elementar-affinen wie arkanen Gesichtspunkten ausgewählt; der Zeitpunkt des Rituals ist von einer besonderen Sternenkonstellation abhängig. Während des Abenteuers kann er dazu dienen, die Helden im richtigen Moment zur Eile anzutreiben oder sie am Erfolg des gemeinsamen Unternehmens zweifeln zu lassen, wenn man hinter dem Zeitplan hinterher hängt.

◆ Unterstützend wirken vielerlei **elementare Ritualmaterialien** (ein Dämonologe würde sie *Donaria* nennen): Quellwasser aus einer Berggrotte, Vulkangestein, Gletschereis und Anderes wurden entweder schon beschafft oder sollen noch herbeigebracht werden. Manche dieser Materialen sind unlängst geraubt worden, so dass die Helden bei der (Wieder-)Beschaffung helfen sollten (siehe **Exotika**, S. 90).

◆ Das **Ritual** selbst, das heißt die zauberischen Gesten und Techniken, die die Geoden bei der eigentlichen Weihe des Steinkreises ausführen, wird am Ende des Abenteuers vollzogen.

Die anderen Geoden

Während Diorgrim an der Baustelle des Steinkreises vor allem für das Aufstellen der Monolithen zuständig ist, fallen den übrigen Geoden des Zirkels andere Aufgaben zu. *Sumosch Sohn des Sagolim*, ein mürrischer Humus-Geode von etwa 200 Jahren Alter, befreit den künftigen Ritualplatz vom wild wuchernden Kraut, wobei er peinlich darauf bedacht ist, keiner Pflanze zu schaden. Neben dem profanen Umpflanzen greift er dazu gelegentlich auch auf HASELBUSCH und Humusdschinn zurück. *Nargam Sohn des Simlik* ist ein beinahe schon geschwätziger Wasser-Geode und ein entfernter, wenige Jahre jüngerer Vetter Sumoschs. Seine Aufgabe ist vor allem die Zubereitung der kargen Speisen, daneben hilft er oft am Steinkreis aus. *Ibrax Sohn des Iridaxosch*, ein noch relativ junger (um die 90) Luft-Geode, erkundet häufig die Umgebung des Tals und ist mit der Beschaffung letzter elementarer Ritualmaterialien betraut. Einmal fiel er dabei fast einem Hinterhalt mehrerer Ferkinas zum Opfer.

Ob der Zirkel noch weitere Geoden umfasst, ist offen. Sie alle würden selbst bei Angriffen gegen sich selbst nur in allerhöchster Not zaubern – ihre Kräfte werden derzeit vor allem für die Errichtung des Steinkreises gebraucht. Alle Mitglieder des Zirkels folgen der Denkschule der Diener Sumus (vergleiche **AZ 45 f.**). Als solche besitzen sie bis auf Diorgrim auch jeweils einen tierischen Vertrauten: Sumosch den Schwarzen Olporter *Waskam*, Nargam den Weißen Berghund *Arik* und Ibrax den Sturmfalken *Xorxori*. Die beiden großen Hunde sind während der Arbeit am Steinkreis beinahe unzertrennlich und scheinen sich in ihrer Lebhaftigkeit noch gegenseitig anzustacheln. Im rechten Moment können sie Geoden und Helden aber auch vor sich nähernden Feinden warnen.

Die Konkurrenten

Von den Konkurrenten um die Nutzung des Ritualplatzes ist den Geoden bislang nur der bereits offen aufgetretene Schamane

Urdesh bekannt – die übrigen sollten erst während des Abenteuers entdeckt werden.

Urdesh iban Feruch

Urdesh ist der Schamane eines der den Bân Anghrachan benachbarten Ferkina-Stämme und betrachtet das Tal, das sich die Geoden für ihren Steinkreis ausgewählt haben, ganz eindeutig als sein Revier. Der von Narben übersäte Mittvierziger setzt bei seinem Kampf gegen die Angroschim vor allem auf Einschüchterung und – nachdem diese ohne Erfolg bleibt – auf den offenen Konflikt. Mit den ihm verbundenen Stammeskriegern verfügt er über ein durchaus ansehnliches und vor allem ortskundiges Gefolge.

Urdesh

MU 14 KL 11 IN 13 CH 14 FF 11 GE 11 KO 14 KK 11
Knochenkeule: **INI 8+W6 AT 12 PA 10 TP 2W+2 DK N**
LeP 32 AuP 36 AsP 33 KO 14 MR 3 GS 8 RS 1
Wichtige Vor- und Nachteile: Halbzauberer, Resistenz gegen Tiergifte; Eingeschränkte Elementarnähe (Fels, Luft, Eis), Rachsucht 5, Vorurteile (Nicht-Ferkinas) 5
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung
Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Ferkina-Schamane): *Geister rufen*, *Geister bannen*, *Geister binden* und *Geister aufnehmen* allesamt kompetent (7+); Blutmagie, Verbotene Pforten, weitere nach Bedarf
Rituale: Adlerschwinge (Stinktier, zum nächtlichen Ausspionieren), Blutsbund (beim finalen Ausgleich mit einem der Geoden oder Helden durchaus denkbar), Kraft des Tieres, Macht der Elemente, weitere nach Bedarf (siehe AG 136/152)

Bulkad iban Paykhaban

Bulkad ist zwar ebenso wie Urdesh ein Ferkina, aber kein ins Stammesgefüge integrierter Schamane, sondern ein einzelgängerischer Druide. Dennoch missbilligt auch er die 'Besetzung' des Tals durch die Geoden. Der für einen Ferkina geradezu schmalbrüstige Enddreißiger versucht deren Bemühungen deshalb vor allem mit verschiedenen Mitteln der Sabotage scheitern zu lassen. Den Umgang mit Fremden ist Bulkad eher gewöhnt als Urdesh, weil er auch Beziehungen zum Konzil der Elementaren Gewalten in Drakonia unterhält.

Bulkad

MU 13 KL 13 IN 14 CH 13 FF 11 GE 11 KO 13 KK 10
Obsidiandolch: **INI 8+W6 AT 12 PA 9 TP 1W–1 DK H**
LeP 30 AuP 33 AsP 42 RS 1 KO 13 MR 4 GS 8
Wichtige Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Vollzauberer; Rachsucht 5, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Material
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung, Sagen/Legenden
Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Druide) 10, Druidenrache, Verbotene Pforten; Schutz des Dolches (um sich vor Verfolgern zu verstekken), weitere Dolch- und Druidenrituale nach Wahl (siehe MWW 43 ff.)
Wichtige Zauber: Blick durch fremde Augen (zum Ausspionieren), Böser Blick (Hass; um Helden gegeneinander zu hetzen), Wand aus [Element] (um die Flucht zu decken), Zwingtanz (vor allem gegen einzelne Widersacher nützlich), weitere nach Bedarf (siehe AZ 25)

Tralluschampf Sohn des Kroppgomp

Der im Raschtulswall heimische Trollschamane Tralluschampf ist seit seiner Geburt blind. Dass er deswegen keineswegs wehrlos ist, liegt wohl an seinen geschulten übrigen Sinnen – und natürlich seiner magischen Begabung. Auch die Ankunft der Geoden bleibt ihm nicht lange verborgen. Tralluschampf weiß um den uralten Zwist zwischen Trollen und Brillantzwergen, der letztere vor rund dreitausend Jahren zum Auszug aus den Trollzacken zwang (siehe **AK 17**), und ist über die 'Dreistigkeit der kleinen Diebe', sich nun wieder in der Nähe der Trolle niederzulassen, einigermaßen erbost. Bevor er wirklich unangenehm wird, versucht er jedoch die Hintergründe für die Ankunft der Zwerge herauszubekommen – indem er sich einen der Geoden zu einem unfreiwilligen 'Gespräch' einlädt (siehe **Entführung**, S. 90).

Tralluschampf

MU 20 KL 11 IN 13 CH 12 FF 6 GE 10 KO 24 KK 30
Faust: **INI 11+W6 AT 14 PA 11 TP 2W+7 DK HN**
Knochenkeule: **INI 11+W6 AT 12 PA 9 TP 3W+7 DK NS**
LeP 70 AuP 120 AsP 45 RS 3 KO 24 MR 10 GS 7
Wichtige Vor- und Nachteile: Halbzauberer, Herausragendes Gehör, Magiegespür, Natürlicher Rüstungsschutz; Aberglaube 6, Blind, Neugier 8, Trollwut 10 (vergleiche ZBA 182)
Herausragende Talente: Sinnenschärfe, Geschichtswissen
Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Troll-Schamane): *Geister rufen*, *Geister bannen*, *Geister binden* und *Geister aufnehmen* allesamt meisterlich (10+); Verbotene Pforten; Befreiungsschlag, Schwitzkasten, Wuchtschlag, Würgegriff
Wichtige Rituale: diverse schamanistische Rituale und schamanistische Varianten druidischer Zauber (unter anderem BLICK IN DIE VERGANGENHEIT)

Drachen

Der Raschtulswall ist auch die Heimat vieler Drachen (siehe hierzu **ZBA 80 ff.**), die sich über die Ankunft der Brillantzwerge nicht sonderlich erfreut zeigen dürften. Wenn es Ihnen gefällt, können Sie das Szenario daher noch um den einen oder anderen Zusammenstoß mit einem dieser Geschöpfe erweitern. Im Gegensatz zu den anderen Konkurrenten ist bei den Drachen an eine finale Aussöhnung mit den Zwergen jedoch kaum zu denken.

Heldenarbeit

Im Mittelpunkt des Abenteuers sollten natürlich die für die Helden zu lösenden Probleme stehen. Die folgende Auswahl kann nach Belieben um weitere Ideen und 'Subplots' (sprich: Unter- und Nebenstränge der Handlung) bereichert werden. Die Reihenfolge ist weitgehend beliebig.

Ein 'kleines' Transportproblem

Die Monolithen des Steinkreises wurden teilweise von weither erst nach Angralosch gebracht – vor allem dann, wenn sie transportabel genug waren, dass man vom Kräfte zehrenden DSCHINNENRUF absehen konnte. In einem gewöhnlichen Lagerhaus in Angralosch lagern nun noch immer ein Dutzend ein bis anderthalb Schritt große Steine, die erst noch zum Steinkreis gebracht werden müssen. Für die rund 500 Stein schweren Monolithen haben sich die Geoden sänftenartige Transportgerüste anfertigen lassen, die von jeweils zwei Ochsen (Weißen Gadangstieren, siehe **ZBA 157**) getragen werden müssen und über eigene Flaschenzüge verfügen, um die schwere Last überhaupt aufnehmen zu können. Die Aufgabe der Helden ist natürlich die Eskortierung dieser ungewöhnlichen Karawane durchs Gebirge. Neben allen unvermeidlichen Transportproblemen (Bäche müssen überwunden, aufgeschreckte Ochsen beruhigt und sich lösende Lasten wieder gesichert werden) kann es dabei auch zur ersten Begegnung mit einem Trupp Ferkinas kommen, der entweder von Urdesh geschickt wurde oder sich einfach nur die wertvollen Lasttiere aneignen möchte.

Zusätzlich zu den schweren Monolithen harren vielleicht auch noch einige weitere Ritualmaterialen sowie Lebensmittel des Transports, die dann jedoch eher in Rucksäcken auf den Rücken der Helden Platz finden.

Exotika

Bei der Beschaffung der unterschiedlichen elementaren Exotika – eigentlich die Aufgabe des Luft-Geoden Ibrax – ist es durch die bisherigen Diebstähle zu einigen Rückschlägen gekommen. Deshalb könnten auch die Helden entsendet werden, die erkaltete Lava eines nahen Vulkans, Wasser aus einem Geysirsee oder die wurzellose Talaschin-Flechte zu beschaffen. Bei ihren Expeditionen im Gebirge mögen ihnen vor allem Ferkinas begegnen, doch auch mancherlei natürliche Gefahren des Raschtulswalls (Steinschlag, Khoramsbestien und anderes) können ihnen das Leben schwer machen.

Sabotage

Als Urheber der Diebstähle vermuten die Geoden bislang den ihnen auch schon offen gegenübergetretenen Ferkina-Schamanen Urdesh, doch dürfte dahinter vor allem der Druide Bulkad stecken. Angesichts sich fortsetzender Diebstähle könnten die Helden auf die Idee kommen, dem Täter eine Falle zu stellen, um ihn bei seinem nächsten Eindringen in die Wohnhöhlen zu überraschen. Dies sollte aber nur dann gelingen, wenn sie sich wirklich geschickt anstellen. Bulkad wird sich den Helden – so er die Möglichkeit bekommt – mit seiner Zauberei zu entziehen versuchen (BÖSER BLICK, DUNKELHEIT, GROSSE VERWIRRUNG, NEBELLEIB und ZWINGTANZ sind nur einige seiner Möglichkeiten). Zum Kampf stellt er sich jedoch nicht. Nach seinen Motiven befragt (Bulkad versteht sowohl Tulamidya als auch wenige Worte Garethi), wird er über seine Ablehnung gegen eine 'Besetzung' des Tals durch die Geoden keinen Hehl machen. Neben dem Druiden können auch junge Ferkinas aus Urdeshs Stamm in die Diebstähle verwickelt sein – vor allem wenn sie sich in den Augen des Schamanen auszeichnen wollen. Dass diese von der parallelen Tätigkeit des Druiden nichts wissen, kann zu einigen Missverständnissen führen.

Bulkad vermag die Bemühungen der Geoden daneben auch auf andere Weise zu sabotieren: Die Beherrschung Einzelner durch Druidenrituale (wozu er natürlich Körperteile benötigt), das Herbeirufen eines Unwetters (WETTERMEISTERSCHAFT, WINDHOSE) oder einer tierischen Meute (HERR ÜBER DAS TIERREICH) können den Fortschritt an der Baustelle entscheidend aufhalten. 'Amüsant' mag es sein, wenn ein von Bulkad beschworener Elementargeist die von den Geoden gerade aufgestellten Monolithen immer wieder umschmeißt – bis er von ihnen oder den Helden entdeckt wird und einer der Zwerge ihn in die eigenen Dienste übernimmt.

Entführung

Wenn die Helden einmal anderweitig beschäftigt sind, taucht der Trollschamane Tralluschampf am Steinkreis auf. Die überraschten Geoden sind dem gewaltigen, zaubermächtigen Troll dabei ein leichtes Opfer: Nach einem kurzen magischen Geplänkel greift sich Tralluschampf einen der Geoden, nimmt ihn unter den Arm und marschiert mit großen Schritten wieder davon. Den Helden bleibt nur die Verfolgung des Schamanen.

So unübersehbar die Spuren des Trolls auf weichem Boden sind, so schwer sind sie auf felsigem Untergrund zu finden. Wenn Sie mögen, kann Tralluschampf auch einen der legendären Trollpfade (mit dem auf magischem Wege große Distanzen binnen kürzester Zeit zurückgelegt werden können) benutzen, so dass die Helden seine Spur an einer weiter entfernten Stelle erst wieder finden müssen. Der verschleppte Geode wird zur Wohnhöhle des Schamanen getragen und dort zum Hintergrund der Anwesenheit der

Zwerge befragt. Zur Überbrückung der Sprachbarriere (Tralluschampf spricht Trollisch, der Geode nicht) dient dabei ein herbeigerufener Dschinn. Nach dem Gespräch – und einer dürftigen Fesselung des Angroscho – zieht sich der Troll (zum Nachdenken) in einen anderen Teil seiner Höhle zurück. Die Befreiung des Geoden sollte heimlich geschehen, wenn die Helden die Urgewalt des Trolls nicht auf sich selbst herabbeschwören wollen.

Offener Konflikt

Auch die Rückkehr des verschreckten Ferkina-Schamanen Urdesh lässt nicht ewig auf sich warten. Nachdem die Geoden seinen ersten direkten Angriff abgewehrt hatten, hat er sich nun mit einem größeren Kriegertrupp verstärkt. Die Annäherung der Ferkinas dürfte dabei allerdings nicht unbemerkt bleiben, so dass die Helden eine gewisse Vorbereitungszeit haben. Passen Sie die Anzahl der Angreifer den Fähigkeiten der Helden an – es sollte ihnen knapp gelingen, den Vorstoß der Ferkinas zurückzuschlagen.

Ferkina-Krieger

Speer:	**INI 10+W6**	**AT 15**	**PA 10**	**TP 1W+4**	**DK S**
Axt:	**INI 11+W6**	**AT 14**	**PA 11**	**TP 1W+3**	**DK N**
Messer:	**INI 9+W6**	**AT 14**	**PA 9**	**TP 1W+1**	**DK H**
Bogen:	**INI 11+W6**	**FK 14**	**TP 1W+4**		

LeP 34 AuP 38 KO 14 MR 2 GS 7 RS 2 (robuste Kleidung)
Sonderfertigkeiten: einfache Manöver je nach Waffe (Ausweichen I (PA 11), Finte, Wuchtschlag u.a.), Reiterkampf

---

Alte Bündnisse

Dass die Geoden sich im Zwist mit ihren Konkurrenten kaum als alleinige Nutzer des Tals durchsetzen können, sollte irgendwann auch den Helden klar werden – ein Kompromiss wäre dagegen anstrebenswert. Lassen Sie die Helden bereits frühzeitig auf Hinweise stoßen, die auf frühere Bündnisse zwischen den Zwergen, Ferkinas und Trollen hindeuten. Die Calamans-Sage, die auch die Freundschaft zwischen dem Zwergen-Prinzen und dem (im Raschtulswall heimischen) Tulamiden Assaf behandelt, mag ihnen schon bekannt sein.

Von den Beziehungen zwischen Zwergen und Trollen weiß vor allem Tralluschampf, der darauf in seinem Gespräch mit dem entführten Geoden wahrscheinlich eingehen wird. Eine besondere Entdeckung mag eine Höhlenmalerei sein, die an der Größe deutlich auseinander zu haltende Menschen und Zwerge zeigt, die sich im Kampf gegen echsische Ungeheuer gegenseitig beistehen. Wollen die Helden diesen Hinweisen weiter auf die Spur gehen, mag ihnen einer der Geoden mit dem BLICK IN DIE VERGANGENHEIT dienen. Das eigentliche Problem stellt schließlich aber das Überzeugen der Konkurrenten dar, dass bereits früher freundschaftliche Bande gepflegt wurden. Wenn dies gelingt, kann man ihnen ein neues Bündnis anbieten.

Der geeigneteste Ansprechpartner ist zunächst der Druide Bulkad, dessen Skepsis den Zwergen gegenüber am geringsten ist. Mit seiner Hilfe lässt sich auch der Schamane Urdesh überzeugen, auch wenn die Helden diesen vermutlich zunächst mit Gewalt zu einem Gespräch zwingen müssen (Bulkad dient ihnen dann als Übersetzer).

Der im wahrsten Sinne des Wortes härteste Brocken ist der Trollschamane Tralluschampf: Zwar lässt er sich auf ein Gespräch ein, doch wird es schwer, ihn zu überzeugen. Vor allem der Hinweis auf die fruchtbare Zusammenarbeit der jungen Völker mit den Trollen bei der Dritten Dämonenschlacht ist dabei hilfreich – und wie bei fast allen Trollen mancherlei süßes Naschwerk.

Die Steinkreisweihe

Am Tag vor der endgültigen Weihe des Steinkreises kehrt auch Xenos mit dem Kreisstein aus Lorgolosch zurück. Neugierig wird er sich über alles bisher Geschehene aufklären lassen und die Anwesenheit der Helden wohlwollend zur Kenntnis nehmen. Zu diesem Zeitpunkt sollten zumindest zwei der drei Konkurrenten für eine Erneuerung des alten Bündnisses bereits gewonnen sein, so dass es vielleicht mit Xenos' Hilfe gelingen kann, den letzten auch noch zu überzeugen.

Als stimmungsvoller Abschluss des Abenteuers dient die gemeinsame Steinkreisweihe. Neben den Geoden und den Helden nehmen daran auch die beiden Schamanen und der Druide teil. Xenos' Ring soll zukünftig ein Treffpunkt aller Elementaristen des näheren Raschtulswalls sein.

Der Lohn der Mühen

Neben dem vielleicht ausgehandelten materiellen Lohn haben die Helden auch einige nützliche Erfahrungen gesammelt. Je nach eigener Ausgestaltung des Abenteuers sind wohl bis zu **200 AP** angemessen, dazu Spezielle Erfahrungen für *Überzeugen*, *Geographie* und weitere besonders geforderte Talente.

Der zweite Mann (Szenariovorschlag)

von Stephanie von Ribbeck

Schauplatz dieses Szenarios ist Gareth, und zwar zu einem beliebigen Zeitpunkt, jedoch vor Beginn der Kampagne um das 'Jahr des Feuers', also vor dem Abenteuer **Schlacht in den Wolken** (Ende 1027 BF). Wenn Sie nach der Schlacht in den Wolken spielen, müssen Sie die Handlung und Atmosphäre entsprechend anpassen. Oder Sie verlegen die Geschichte in eine andere Großstadt, wo zahlreiche Zwerge zwischen vielen Menschen wohnen, so dass nicht jeder jeden kennt, und die von den Ereignissen im Jahr des Feuers nicht betroffen ist. Besonders Fasar bietet sich an.

Einen Stadtplan und eine ausführliche Beschreibung Gareths finden Sie in der Box **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen**.

Hintergrund

Die hügelzwergischen Zwillinge *Kuwim* und *Engerim Sandsteiner* haben vieles gemeinsam: Sie sehen gleich aus, wohnen beide in Gareth, sind Grobschmiede, arbeiten in derselben Werkstatt, und sie sammeln kleine Döschen, Tiegel und Phiolen, die aus Stein geschnitten sind. Bei Kuwim, dem älteren der beiden, der dem Ältestenrecht gemäß auch als Meister der Werkstatt fungiert, ist die Sammelleidenschaft allerdings krankhaft ausgeprägt. Sieht er bei einem Kunden, dessen Ofen oder Ofenrohr, Kochkessel, Türangeln, -schlösser oder Fensterläden er auszubessern hatte, ein kleines Steingefäß, das er haben will, dann stiehlt er es. Manchmal lässt er kleine Gegenstände einfach so bei der Arbeit mitgehen,

häufiger aber bricht er nach erledigtem Auftrag bei den Kunden ein, um das Objekt der Begierde an sich zu nehmen, ohne dass Verdacht auf ihn fällt. Manchmal nimmt er dabei auch Bargeld und andere Wertgegenstände mit, manchmal stibitzt er nur die Dose und hofft, dass der Einbruch unbemerkt bleibt. Sein Bruder Engerim unterstützt ihn dabei (wenn auch nicht gerne), wie es sich für den Jüngeren gehört. Wenn Kuwim auf Beutezug geht, arbeitet Engerim in der Schmiede oder sitzt demonstrativ in einer Kneipe und verschafft seinem Bruder so ein Alibi – es weiß nämlich niemand in der Stadt, dass Meister Kuwim Sandsteiner einen Zwillingsbruder hat.

Kürzlich hat Kuwim bei dem Alchimisten *Parinor Grabensalb* einen Spezialofen gewartet. Dabei ist ihm ein Kästchen aus Koschbasalt aufgefallen, das er unbedingt haben wollte. Das Abenteuer beginnt mit dem Raub dieses Kästchens. Der Koschbasaltkasten enthält ein magisches Artefakt, das der Alchimist im Auftrag eines Pfandleihers untersuchen sollte und das er für gefährlich hält; die Helden werden damit beauftragt, es wiederzufinden. Dabei werden sie unter den zwergischen Einwohnern der Stadt recherchieren, können sich also ausgiebig mit der Lebensweise von Zwergen in einer Menschenstadt vertraut machen.

Ein überfallener Alchimist

Eines Abends schlendern die Helden auf dem Rückweg von der Kneipe, dem Theater oder anderen Aktivitäten durch die Altstadt. Die Tür eines Bürgerhauses schwingt auf, ein älterer, bärtiger Mann taumelt heraus – einem Helden direkt in die Arme – und stammelt "Hilfe!" und etwas von "Überfall". Der Mann trägt über seiner Kleidung eine schwere Lederschürze und Handschuhe aus Iryanleder. Er hinkt, an seinem Hinterkopf klebt Blut, und auf einer Seite sind Kopf und Oberkörper mit gelbgrüner Farbe bespritzt. Kurz nach ihm kommt ein Großer Schröter aus dem Haus. (Diese Riesenkäfer sind dressierbar und werden gelegentlich als Haustiere gehalten.) Das Tier – es hört auf den Namen 'Paramanthus' – hält die Helden für Angreifer und versucht, sein Herrchen vor ihnen zu beschützen, außerdem lässt es niemanden ins Haus. Natürlich möchte sein Besitzer nicht, dass die Helden dem "lieben Tierchen" auch nur einen Kratzer in die Flügeldecken machen. Während die Helden den Verletzten verarzten und befragen, den Käfer bändigen und die aufgeschreckten Nachbarn beruhigen, entkommt Kuwim Sandsteiner mit dem Koschbasaltkasten durch die Hintertür.

Sobald der Verletzte wieder bei klarem Verstand ist, stellt er sich als Parinor Grabensalb vor. Er ist spät noch einmal ins Labor gegangen, um einen Trank fertig zu stellen, der den ganzen Tag auf kleiner Flamme köcheln musste. Dabei muss er einem Einbrecher in die Quere gekommen sein, jedenfalls hat ihn jemand von hinten angegriffen. Der Alchimist bittet die Helden, dafür zu sorgen, dass in seinem Labor nichts überkocht und kein Feuer ausbricht, während er sich bei Nachbarn von dem Schreck erholt. Außerdem sollen sie nach Spuren des Einbrechers suchen.

Der Große Schröter Paramanthus

Körperlänge: 12 Spann (2,4 Schritt) **Gewicht:** 60 Stein

INI 5+1W6	**PA** 4	**LeP** 35	**RS** 5	**KO** 16
Zangen: **DK N**	**AT** 12*	**TP** 1W6+4	**RS–1**	
Biss: **DK N**	**AT** 16*	**TP** 1W6+2	**RS–1**	
GS 3 **AuP** 60	**MR** 15/12**	**GW** 9	**LO** 13***	

*Besondere Kampfregeln (siehe **ZBA 11, 12**)*: Doppelangriff (Zangen) / Umklammern (16), Verbeißen

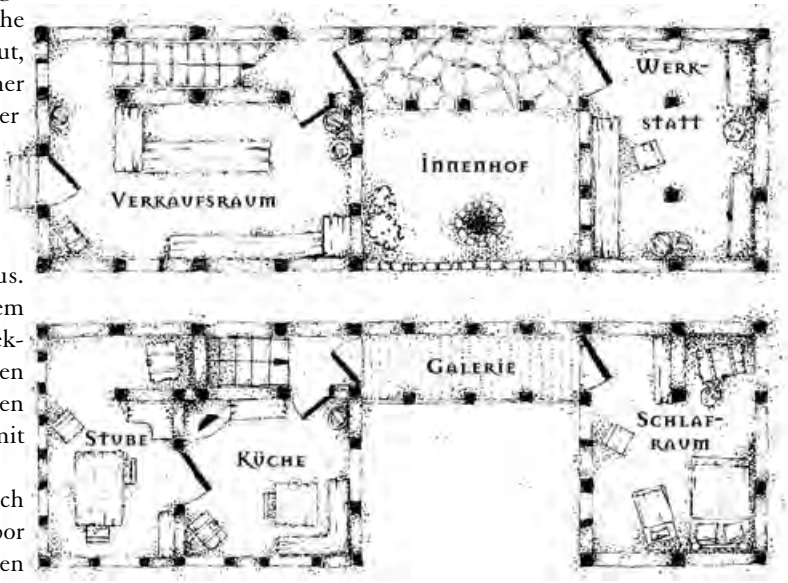
*) Der Schröter packt seinen Gegner zunächst mit den Zangen. Während er ihn festhält, beißt er zu, wobei durch den Zangengriff pro KR zusätzlich 1W6–2 TP entstehen. Zangen und Beißwerkzeuge durchdringen Metall; pro KR sinkt dadurch der RS des Opfers an der betroffenen Stelle je um 1. Für jede Stelle, an der der Käfer die Rüstung völlig durchbeißt (RS 0), sinkt der Gesamt-RS der Rüstung um 1.

**) gegen geistbeeinflussende Zauber / Verwandlungszauber

***) Paramanthus verteidigt Haus und Herrchen treu und hört meist aufs Wort. Derzeit ist der von dem Schlag noch etwas benommene Alchimist aber nicht in der Lage, ihn 'bei Fuß' zu rufen und von den Helden abzubringen.

Die Werkstatt des Alchimisten

Für das Haus des Alchimisten können Sie den unten stehenden Grundriss benutzen (vergleiche auch **TTT 89**). Im Labor stehen noch einige Tiegel rotglühend im Ofen, auf Kohlebecken oder Brennern stehen Retorten, in denen es brodelt, bunte Dämpfe steigen auf, und es stinkt nach Schwefel. Lassen Sie die Spieler einige Proben auf *Alchimie* und Fingerfertigkeit ablegen, und geben Sie ihnen das Gefühl, damit eine katastrophale Explosion zu verhindern. Tatsächlich sollten die Helden bei Misslingen nur leichte Verbrennungen, Verätzungen oder Farbflecken erleiden. Als der Alchimist benommen zur Haustür torkelte, sind einige Terrarien zu Bruch gegangen, in denen er Schlangen, Spinnen, Skorpione, Eidechsen, Kröten und Nachtfalter hielt. Die Tiere kriechen, krabbeln oder fliegen nun frei herum, und einige sind giftig. Man sollte sie einfangen, damit sie nicht die Nachbarn gefährden.



Spuren

◆ Der Alchimist wurde in die Kniekehle getreten und mit einem stumpfen Gegenstand auf den Hinterkopf geschlagen. (Daraus kann man folgern, dass der Angreifer zu klein war, um ihn im Stehen am Kopf zu treffen.)

◆ Der Alchimist ist auf einer Seite mit Farbe bespritzt. Die gleiche gelbgrüne Farbe – nebst Scherben von einem Glasgefäß – ist auf dem Labortisch verteilt. Auf dem Fußboden gibt es eine Aussparung im Farbfleck, die für eine Person zu groß ist. (Wenn der Angreifer neben dem Alchimisten stand, muss er auch Farbe abgekriegt haben.)

◆ Im Kräutergarten hinter dem Haus gibt es Abdrücke von kurzen, breiten Schuhen.

Verdächtige Personen

Sobald der Alchimist den Bericht der Helden entgegengenommen und sich im Labor umgesehen hat, fällt ihm auf, dass etwas fehlt: ein Kästchen aus Koschbasalt, ca. 1x1x1 Spann groß. Darin befindet sich ein Artefakt (siehe Kasten), das er eiligst zurückhaben will: Es gehört ihm nicht, und er hält es für höchst gefährlich. Er bittet die Helden um Hilfe. Was er für ihre Dienste zu zahlen oder an Büchern und Elixieren zu geben bereit ist, ist Verhandlungssache.

Das Artefakt

In dem dickwandigen Behälter aus Koschbasalt liegt ein naturbelassener Rauchquarzkristall, der mit einem Golddraht spiralförmig umwunden ist. Ein Abenteurer hat das Ganze bei dem Pfandleiher *Xaglom* beliehen. (Xaglom muss also dieses Pfand zurückgeben, falls der Eigentümer seinen Kredit fristgerecht zurückzahlt.) Der Pfandleiher wollte vom Alchimisten wissen, was Artefakt und Kästchen ungefähr wert sind. (Selbstverständlich hat er es zu keiner der Magierakademien gebracht, die es möglicherweise konfisziert hätten.) Herr Grabensalb hat das Artefakt bisher nur flüchtig untersucht. Er glaubt, es sei geodischen Ursprungs und sehr gefährlich. Seiner Meinung nach wird, sobald man den Kristall aus dem magie-abschirmenden Behälter nimmt, eine Windhose oder ein Sturm von verheerenden Ausmaßen ausgelöst. Der Alchimist ist allerdings beileibe kein erfahrener Analysemagier, und es kann ebenso gut sein, dass er sich irrt und dass das Artefakt nur einen Platzregen oder einen Mindergeist beschwört. Dies sei Ihnen überlassen.

Herr Grabensalb kann den Helden eine Liste von Leuten geben, die den Koschbasaltkasten mit dem Artefakt bei ihm gesehen haben könnten. Es sind alles Zwerge, wie die meisten Kunden des auf Handwerksbedarf spezialisierten Alchimisten:

◆ **Fughal Sohn des Fusakel**, der Wirt der hauptsächlich von Zwergen besuchten Kneipe *Ferdoker Fass*, hat Rattengift gekauft, was ihm natürlich peinlich ist. Wenn die Helden ihn befragen, benimmt er sich deshalb auffällig. Im *Ferdoker Fass* können die Helden auch andere Verdächtige antreffen und sich umhören. Tische, Bänke, Tresen und Deckenhöhe sind allerdings auf zwergische Kundschaft ausgelegt, und die Gespräche werden überwiegend auf Rogolan geführt. Außer einigen Nachbarn, Handwerkern und Lehrlingen, die man natürlich persönlich kennt, kommen kaum Menschen hierher, so dass die Helden Aufmerksamkeit erregen.

◆ **Ubar Sohn des Otmar** braucht als Tischler alchimistische Beizen und Lacke. Unter Zwergen geht über ihn das Gerücht, er habe einen Vetter oder Onkel, der Geode ist. Man könnte also vermuten, dass er das – vermutlich – geodische Artefakt im Auftrag dieses Verwandten gestohlen hätte.

◆ **Bartram Breitenklein**, Graveur und Kupferstecher, benötigt Säuren, um Metall zu ätzen. Hin und wieder arbeitet er für den *Aventurischen Boten* und kann den Helden dort Zugang zum Archiv verschaffen. Man kann dort – oder bei der Stadtgarde – in Erfahrung bringen, dass es in letzter Zeit mehrere Einbrüche gegeben hat, bei denen nur kleine Gegenstände ohne besonderen Wert gestohlen wurden. Falls die Helden bereits Herrn Sandsteiner verdächtigen und frühere Einbruchsopfer nach ihm fragen, finden sie bestätigt, dass er bei allen gearbeitet oder etwas angeliefert hat. Von allein erwähnen die Leute ihn nicht, da sie ihn für ehrlich halten.

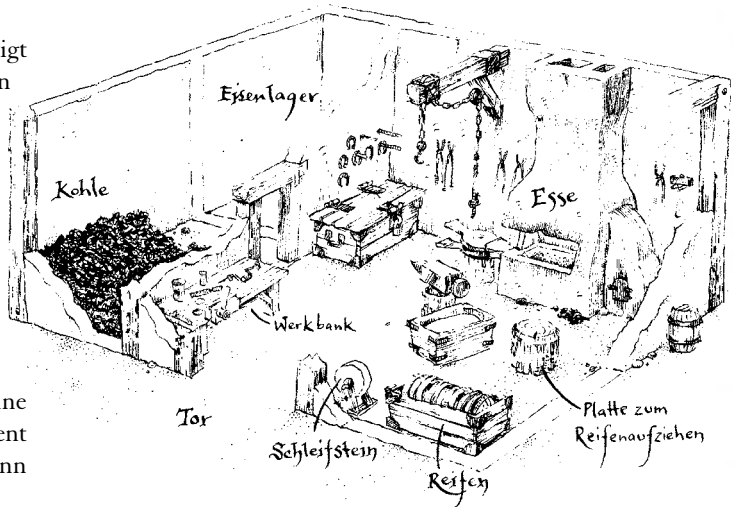
◆ **Gine Köchelpötter**, Fleischerin, hat Pökelsalz abgeholt. Gine hat mehrere Verehrer. Einer überreicht ihr gerade in dem Moment eine Schmuckschatulle, als die Helden bei ihr aufkreuzen. Wenn die Helden nun durchblicken lassen, dass sie ein gestohlenes Kästchen aus Koschbasalt mit einem hübschen Rauchquarz darin suchen, sieht der eifrige Galan die Chance, einen Konkurrenten um Gines Hand loszuwerden: Er schwärzt einen Brillantzwerg an, der im *Tempel von Handel und Wandel* arbeitet: "Ein Brillantzwerg im Phex-Tempel, wenn das nicht verdächtig ist!"
Tatsächlich ist der Beschuldigte ein ehrlicher Steinmetz und fertigt dort eine Statue an.

◆ **Kuwim Sandsteiner**, Grobschmied, hat den Ofen des Alchimisten gewartet und war der Einbrecher, siehe oben. Allerdings saß sein Zwillingsbruder zur Tatzeit im *Ferdoker Fass*, um ihm ein Alibi zu verschaffen. Kuwim hat Spritzer von der gelbgrünen alchimistischen Farbe, die sich nicht abwaschen lässt, ins Gesicht und in den Bart bekommen. Daher arbeitet zur Zeit sein Bruder in der Schmiede, und Kuwim versteckt sich im Keller.

◆ Außerdem wissen natürlich der zwergische Pfandleiher **Xaglom Sohn des Xurin** und sein Zwillingsbruder **Xerberum**, der bei ihm als Wächter arbeitet, dass der Alchimist das Kästchen mit dem Artefakt in Verwahrung hatte, weil sie es bei ihm abgegeben haben. (Wenn die Helden das Leihhaus besuchen, finden sie dort zwergische Kleidung mit gelbgrünen Flecken. Eine (menschliche) Tagelöhnerin hat sie hier für einige Heller abgegeben. Wenn die Helden die Frau aufspüren, erzählt sie, dass sie die Kleider hinter Meister Sandsteiners Schmiede beim Abfall gefunden hat.)

Meister Sandsteiners Schmiede

Ohne handfeste Beweise dürfte es den Helden kaum möglich sein, die Stadtwache dazu zu bewegen, bei einem angesehenen Schmiedemeister eine Hausdurchsuchung zu veranstalten. Sie werden bei den Sandsteiners eindringen und das Kästchen selbst suchen müssen. Dort finden sie eine hausfüllende Sammlung gestohlener und ehrlich erworbener Dosen und Schatullen vor, unter denen sie das richtige Exemplar heraussuchen müssen. In der Schmiede mit der glühenden Esse, heißen Eisen, Kohlenhaufen, Wasserfässern, zahlreichen Werkzeugen, einem drehbaren Schleifstein und dergleichen mehr können Sie einen turbulenten Kampf inszenieren.
Sie können zudem das Artefakt einsetzen, wenn es während des Kampfes aus seinem Behälter fallen sollte oder wenn Kuwim Sandsteiner es herausnimmt, kurz bevor die Helden eintreffen. (Schließlich ist er nur an dem Kasten interessiert, nicht am Inhalt.) Wenn Sie wollen, braut sich daraufhin ein Sturm zusammen, der langsam zunimmt, immer stärker an den Dächern der umstehenden Häuser rüttelt und die Helden so zur Eile zwingt. Der Sturm sollte abflauen, wenn der Kristall wieder sicher im Koschbasaltkasten liegt. Für das Haus der Sandsteiners können Sie ebenfalls den Grundriss von Seite 93; eine Schmiede finden Sie unten.



Kuwim und Engerim Sandsteiner

Die Zwillinge sind für Zwerge recht groß (1,38 Schritt). Sie haben grüne Augen und dunkelgraue Haare und Bärte, die sie sorgfältig frisiert tragen. Kuwim hat in Haar, Gesicht und Bart gelbgrüne Farbflecken. Wenn die Helden Engerim in der Werkstatt oder Kneipe ansprechen, um ihn auszufragen, gibt er sich natürlich als Kuwim aus. Die Brüder sind erst vor zwei Jahren aus dem Angbarer Land, wo ihre Diebstähle langsam auffielen, nach Gareth gekommen und haben die Schmiede eines Onkels übernommen. Wenn die Helden ins Haus eindringen, trägt Engerim Arbeitskleidung aus schwerem Leder (RS 2) und Kuwim einen bequemen Hausanzug aus Samt (RS 0).

Ringen: **INI 10+W6 AT 11 PA 10 TP 1W (A) DK H**
Streitkolben: **INI 10+W6 AT 15 PA 9 TP 1W+5 DK N**
LeP 35 AuP 35 KO 16 MR 4 GS 5 RS 0/2
Vorteile: **Dämmerungssicht, Resistenz (Mineralgifte, Krankheiten), Schwer zu verzaubern, Zwergennase 6**
Nachteile: **Gesucht (Kosch), Goldgier 5, Meeresangst 5, Platzangst 6, Sammelleidenschaft 6/12, Unfähigkeit Schwimmen**
Sonderfertigkeiten: **Rüstungsgewöhnung I (Lederkleidung), Wuchtschlag; waffenlos: Beinarbeit, Fußfeger, Tritt**
Besondere Talente: **durchschnittlich in Armbrust, Zechen, Schlösser Knacken, meisterlich in Grobschmied (Schwarzschmied)**

Nachspiel

Für die Lösung des Falls stehen den Helden je **120 AP** zu. Für gefährliche Gifttiere beim Alchimisten, für Artefakt-Auswirkungen und für etwaige Kämpfe mit Ganoven in dem miesen Viertel, wo die Tagelöhnerin wohnt, die Kuwims Kleider gefunden hatte, sollten Sie zusätzliche Punkte vergeben. Für Spezielle Erfahrungen bieten sich die Talente *Raufen* oder *Ringen*, *Gassenwissen*, *Menschenkenntnis, Geographie, Rechtskunde* und *Alchimie* an.

Sie können das Abenteuer mit der Ergreifung der Sandsteiner-Zwillinge beenden. Es kann aber auch noch weitergehen: Laut *Lex Zwergia* werden zwergische Übeltäter zur Urteilsfindung gegen Lösegeld an ihren Bergkönig überstellt. Die Helden können als Boten fungieren oder als Zeugen geladen werden. Wenn Sie ein Abenteuer in einer Zwergenstadt planen, in die Menschen nicht ohne besonderen Grund eingelassen werden, ist dies eine mögliche Überleitung. Machen Sie die hier als Hügelzwerge beschriebenen Brüder dann zu Amboss-, Erz-, oder Brillantzwergen, so wie Sie es brauchen.

Um des Königs Bart (Szenariovorschlag)

von Stephanie von Ribbeck

Seit einem guten Jahrzehnt tuschelt man in Xorlosch über ein für (Erz-)Zwerge heikles Thema: den fehlenden Bart ihres Bergkönigs Tschubax Sohn des Tuagel. Tschubax war mitnichten schon immer bartlos, er hatte im Gegenteil einen außerordentlich stolzen Bart. Andernfalls hätte er nie und nimmer den Thron besteigen können. Warum und wie aber kam der Bart ihm abhanden? Er selbst schweigt sich dazu aus.

Bartgemurmel (Gerüchte)

◆ Verlor der König seinen Bart durch einen alchimistischen Unfall, etwa eine Verätzung mit einer Säure, wie Hüttenkundige sie verwenden? Allerdings sind keine Narben zu sehen.

◆ Oder geschah ein weit weniger ehrenhafter Alchimie-Unfall, nämlich mit einem magisch-alchimistischen Bartwuchsmittel, das misslungen war?

◆ Liegt ein Fluch der Elfen oder gar Drachen auf dem König? Manche munkeln auch von einem Hexenfluch, der Tschubax zur täglichen Rasur zwingt. Wären die Haare nachts länger als am Tag, könnte der König zu Stein werden, seine Fruchtbarkeit verlieren, oder die Echsen würden über Xorlosch herfallen. Aber warum kann weder die Geweihtenschaft noch ein Geode diesen Fluch brechen?

◆ Ist es eine böse Krankheit?

◆ Hatte Tschubax womöglich einen Zwillingsbruder mit anderer Haarfarbe, der nun an seiner Statt als Bergkönig ...? Dann müssten die Haare des Königs aber gefärbt sein, und wenn das so wäre, was würde ihn dann hindern, auch den Bart zu färben?

◆ In Kindergeschichten heißt es, ein Kobold habe dem Väterchen König den Bart rosa gezaubert. (Allerdings ist anzunehmen, dass Tschubax ein rosafarbener Bart lieber wäre als gar keiner.) Oder es heißt, der Kobold habe den Bart gestohlen und wolle ihn nur gegen alles Gold Xorloschs wieder herausgeben, oder des Königs Bart sei schlicht und einfach unsichtbar.

◆ Wohlmeinende Gefolgsleute verbreiten, der König habe einst einer schönen Jungfrau versprochen, er würde alles für sie tun, worauf sie schnippisch verlangt habe, er solle sich rasieren. Nun sei der König an sein Wort gebunden und könne sich erst wieder einen Bart wachsen lassen, wenn die Dame ihn von seinem Versprechen entbinde.

Was tatsächlich geschah

Tschubax' große Leidenschaft ist die Historienkunde. Auch nach seinem Amtsantritt als Rogmarok (Bergkönig) erforschte er noch auf eigene Faust alte Stollen und aufgegebene Bingen. Eines Tages ließ er sich von der Holzfällerin *Lignine Tochter der Lugra* zu einer Höhle führen, die diese in einem entlegenen Teil der Ingrakuppen entdeckt hatte. Dort fanden sich uralte, durch Sinter und Tropfstein fast unleserliche Inschriften in Angram-Zeichen. Diese entpuppten sich als Warnung, die Höhle – eine ehemalige Pilzzucht – nicht zu betreten, weil sich dort ein schädlicher Pilz ausgebreitet hatte, dessen Sporen bei Zwergen Bartausfall und dauerhafte Bartlosigkeit verursachen können. Für Tschubax kam die Warnung zu spät. Seine Leibwächter hatten sich in sicherem Abstand aufgehalten, sie schweigen seitdem eisern. Niemand soll jemals von dieser schrecklichen Waffe gegen die Zwergenheit erfahren. Der Holzfällerin war die Angelegenheit schrecklich peinlich, sie hat die Heimat verlassen und ist unter Menschen untergetaucht. Selbstverständlich schweigt auch sie.

Das Abenteuer

Ein Alchimist in irgendeiner Stadt, wo die Helden sich gerade aufhalten, hat von Bergkönig Tschubax' Bartlosigkeit gehört und hofft auf eine fette Belohnung für ein Bartwuchsmittel. Die Helden sollen die Tinktur nach Xorlosch bringen. Tschubax ist bekanntermaßen jähzornig, und das Wort 'Alchimist' lässt ihn erst recht die Wände hoch gehen. (Den Grund dafür können Sie im **Aventurischen Boten 56** nachlesen.) Sobald die Helden ihr Anliegen vortragen, werden sie verhaftet und eingekerkert.

Inzwischen ist ein Geode namens *Mangam Sohn des Murax* dem Gerücht nachgegangen, Tschubax rasiere sich einer Frau wegen. Mangam sucht nach einer Möglichkeit, König Tschubax zu erpressen. Er möchte erzwingen, dass ein bestimmter Berg in den Ingrakuppen für jegliche Nutzung gesperrt wird, sei es Bergbau, Holzeinschlag oder Landwirtschaft. Inzwischen hat Mangam die Holzfällerin Lignine – Tschubax' vermeintliche Angebetete – ausfindig gemacht und entführt. Zufällig befindet sich die Laubhütte, in der er sie gefangen hält, ganz in der Nähe der verlassenen Pilzzucht, wo Tschubax seinen Bart verloren hat. Der Höhleneingang ist allerdings überwuchert und für Uneingeweihte kaum zu finden.

Nachdem Mangam seine Forderungen gestellt hat (wohlweislich als Brief, von einem mit HERR ÜBER DAS TIERREICH verzauberten Uhu überbracht), werden die Helden freigelassen. Ihnen als Oberflächenbewohnern traut man zu, den Geoden im wilden Gebirge zu finden und die Zwergin zu befreien, bevor die gesetzte Frist abläuft. Den wahren Hintergrund erzählt man ihnen nicht.

Der Uhu ist noch da und kann magisch befragt werden, oder man kann ihn fliegen lassen und verfolgen. Man kann auch folgern, dass der Geode in der Nähe des Berges wohnt, den er schützen möchte, und sich dorthin aufmachen.

Mangam ist ein erfahrener Herr der Erde (siehe **AZ 47**), sein Element ist Erz. Er beherrscht das Ritual Gestalt aus Rauch (MWW 54) und hat mehrere Kerzen vorbereitet, deren Rauch Tiere der Gegend wie Wölfe und Wildkatzen nachbildet, aber auch eine Riesenamöbe, die als Rauchgestalt geradezu dämonisch wirkt. Machen Sie den Geoden zu einem fordernden Gegner für die Helden!

Es geschähe Mangam recht, wenn er auf der Flucht vor den Helden die Pilz-Höhle fände und sich dort Bartausfall einhandeln würde. Lignine könnte den Helden dann alles erklären. Menschen, Orks und Goblins werden von dem Pilz übrigens nicht befallen. Falls ein Zwerg unter den Helden die Höhle betritt, sollte er unbedingt auf gut Glück das alchimistische Bartwuchsmittel ausprobieren. Es tötet den Pilz ab und verhindert so den Bartausfall. (Wenn die Eingeweihten in Xorlosch das erfahren, werden sie viel Geld ausgeben, um das Rezept zu bekommen.) König Tschubax ist damit leider nicht zu helfen: Der Pilz hat die Haarwurzeln an seinem Kinn zerstört. Er wird auch weiterhin bartlos bleiben. Die Helden erhalten eine anständige Belohnung für ihre Hilfe, müssen aber Schweigen geloben.

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!
Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst unter-gegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.
Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.
Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 139

SPIELER
1 SPIELLEITER UND 3 – 5 SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION, TALENTEINSATZ, KAMPF

ORT UND ZEIT
ANGRALOSCH, HÜGELLANDE, PHECANOWALD UND FASAR IN NEUERER ZEIT

KAR DOMADROSCH

REDAKTION: MOMO EVERS • *AUTOREN / AUTORIN:* ARMIN BUNDT, DANIEL JÖDEMANN, STEPHANIE VON RIBBECK UND SEBASTIAN THURAU

Uralte Tunnelsysteme, mechanische Wunderwerke und ein gutes Zwergenbräu erwarten Helden, die auf den Spuren des Kleinen Volkes wandeln. So vielseitig wie die Völker der Angroschim sind auch die Herausforderungen in diesem Band. Wo in *Bruderzwist* Trink- und Verkupplungskünste gefragt sind, benötigt man *In den Hallen von Hartromlosch* neben Kraft und Mut auch kriminalistisches Gespür, und wo nur unerschrockene Charaktere *Das Vermächtnis des Drachen* ergründen können, fordert *Sagenhaftes Lolgrolmosch* wahren Heldenmut im Kampf gegen einen ungewöhnlichen Gegner. "Kar domadrosch" ist Rogolan, die Sprache der Zwerge, und es bedeutet "Auf ins Abenteuer!".
Brechen Sie auf in die dunklen Stollen der Zwerge Aventuriens, teilen Sie die uralten Geheimnisse des Kleinen Volkes, tauchen Sie ein in das Leben der Angroschim. Ein faszinierendes Volk erwartet Sie – stur, dickköpfig und ein wenig verschroben, aber auch herzlich, mutig und gerade heraus. Ein Volk mit einer langen, geheimnisvollen Geschichte, die zu lüften sich den Menschen nur allzu selten die Gelegenheit bietet.

Zum Leiten dieses Abenteuerbandes sind für den Meister die Kenntnis der Boxen *Schwerter & Helden, Zauberei & Hexenwerk, Götter & Dämonen*, sowie die Spielhilfe *Angroschs Kinder* nötig. Kenntnis der Spielhilfe *Geographia Aventurica* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

ULISSES SPIELE

13019 PDF