



DIE LETZTE WACHT



FS
05

Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

DIE LETZTE WACHT



FANTASY PRODUCTIONS

AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



COVERBILD

FLORIAN STITZ

INNENILLUSTRATIONEN

FLORIAN STITZ

WEITERE ILLUSTRATIONEN,

KARTEN & PLÄNE

ZOLTÁN BOROS,

DANIEL JÖDEMANN, INA KRAMER

LEKTORAT

FLORIAN DON-SCHAVEN,

MOMO EVERS, THOMAS RÖMER

UMSCHLAGEGESTALTUNG,

GRAPHISCHE KONZEPTION

UND SATZ

RALF BERSZUCK

GESAMTREDAKTION

FLORIAN DON-SCHAVEN,

THOMAS RÖMER

BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBINDUNG

OPOLGRAF SA, OPOLE, POLEN

DAS SCHWARZE AUGÉ und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997, 2006 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Printed in the EU 2006

ISBN-10: 3-89064-431-7

ISBN-13: 978-3-89064-431-8

Das Schwarze Auge

DIE LETZTE WACHT

VON KATHARINA PIETSCH, DANIEL JÖDEMANN
UND MARTIN LORBER
MIT BEITRÄGEN VON TYLL ZYBURA

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 BIS 6 ERFAHRENE HELDEN

MIT DANK AN:

TINA HAGNER, CARSTEN-DIRK JOST, SEBASTIAN MEYER, DOMINIK SIEMENS,
MARK WACHHOLZ, ANTON WESTE UND TYLL ZYBURA



FANTASY PRODUCTIONS

İNHALT

EİPLEİTVNG	5
DAS ABENTEVER	5
GROSCHAŦŦA ANGRÖSCHİP –	
DİE ANGRÖSCH-PRİESTERİP	8
DER EİNSTİEG İNS ABENTEVER	8
ÜBERFALL AUF EİNE GEWEİHTE	9
ANGRAXA	10
AUF DEM WEG NACH XORŁÖSCH	11
KA XOROLAP ANGRAP –	
İP DER HEİLİGEN STADT	13
ANKVİFT İP XORŁÖSCH (18. RÖPDRA)	13
TAGE DES WARTENS (19. BIS 21. RÖPDRA)	15
DİE DELEGATİON DES HOCHKÖNİGS	19
ANGRAXAS BEFREİVNG (21. ODER 22. RÖPDRA)	21
DVROSC BROPGRAMAP –	
DİE EHERPE GİLDE	23
DİE HALLE DER GİLDE	24
DİE HEİLİGE HALLE VON XORŁÖSCH	27
DER SCHRİTT DURCH DAS FEVER	29
PAKOSCH MALMARMARTORİP –	
DİE REİSE DER HAMMERTRÄGER	32
AUFBRUCH AUS XORŁÖSCH	32
WİEDER İP ALBEPHVS (28. ODER 29. RÖPDRA)	34
DİE REİSE DURCH TÖSCH MVR	35
DİE MALMARPFORTE (5. ODER 6. EFFERD)	41
MALMARZROM	42
ANNAŦG	44
DVROSC BROPGRAMAP, DİE EHERPE GİLDE	44
DRAMATİS PERSONAE	44
ARTEFAKTE VND RELİQVİEN	46
VERZEİCHNIS DER ROGOLAP-BEGRİFFE VND PAMEN ..	47
ZEİTTAFEL	47
DİE WEİTERE ENTWİCKLVNG	48
KARTEN, PLÄNE VND HANDOVTS	49



EINLEITUNG

»Dann wird kommen der Tag, wenn Angroschs Hammerschlag verstummt,
die ehernen Hallen werden hallen
und die Hämmer der Schmiede schmieden ehernen Klang.

Am Ort der Wacht der jungen Tochter
wird der Wille des alten Vaters verkündet,
und geeint werden die Streiter der letzten Schlacht.
Dem König der Helden wird offenbar
die heldenhafte Tat der Könige.

Wenn nach dem Weltenthron greifen
der sippenlose Schänder und die Gier des Goldenen,
wird der suchende Blick des geketteten Auges
auf das gefundene Herz des gefallen Drachen fallen,
um seine rechte Hand zu erheben.

Wenn seine Zunge spricht,
werden erbeben die Grundfesten der Erde
und das, was ewig schlief, wird bebend erwachen.
Kunde geben werden die Ahnen
jenen, die kündigt ahnen die letzte Pflicht,
und weit werden sein die Tore von Angroschs Hallen.

Dann wird das Ewige Zeitalter
die letzten Kinder willkommen heißen.«
—sinngemäße Übersetzung einer möglichen Deutung
eines Teils der Inschrift der 49. Stele in der Halle von Xorlosch

»Schwestern und Brüder, lasst uns Seite an Seite, Schulter an Schulter, Axt
an Axt, zusammenstehen und dem trotzen, was kommen mag! Schwören
wir dies, jetzt und heute: An jenem Tag, an dem der Donner des Amboss
Angraborosch das Tal von Malmarzrom erklingen lässt und die Hämmer
aller anderen heiligen Grotten, Stollen und Tempel des Angrosch seinen
mächtigen Ruf in jeden Winkel tragen werden, wird sie gekommen sein,
Angroschs letzte Prüfung: die entscheidende Schicksalsschlacht, an deren
Ende die Zwerge entweder untergehen oder ihre Erfüllung im verheißenen
Ewigen Zeitalter finden werden.

Angrosch, unsere Feinde mögen uns fordern, aber deine Kinder werden dir
keine Schande bereiten – und sei es unser letzter Kampf! Das schwören wir
beim ewigen Feuer, und darauf trinken wir mit feurigem Brannt – Gortoscha
Mortomosch!»

—Verkündung des bevorstehenden Zeitenwechsels durch
Hochkönig Albrax auf dem Rat von Ingrahall, Ronda 1028 BF



DAS ABENTEUER

Die Vorbereitungen der Zwergenvölker auf die Letzte Schlacht und die damit verbundenen Konflikte werden in Zukunft in Aventurien immer wieder eine Rolle spielen und durch DSA-Publikationen aufgegriffen werden. Das vorliegende Abenteuer thematisiert in erster Linie die Uneinigkeit zwischen den Anhängern des Hochkönigs und den Erzzwergen und verknüpft diesen Konflikt mit einer uralten Prophezeiung, die erste nähere Hinweise auf die Schicksalsschlacht liefert.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Bei den in diesem Band verwendeten Verweisen handelt es sich um die folgenden Publikationen:

AB xxx	Aventurischer Bote Nr. xxx
AG	Aventurische Götterdiener (aus der Box Götter & Dämonen)
Großer Fluss	Am Großen Fluss
Angrosch	Angroschs Kinder
GKM	Götter, Kulte, Mythen (aus der Box Götter & Dämonen)
MBK	Mit blitzenden Klingen (aus der Box Schwerter & Helden)
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

DIE HELDENZEIT DER ANGROSCHE

Mit dem Fall des brillantzwerghischen Bergkönigreichs *Lorgolosch* im Ingerimm 1021 BF durch Borbarads Schergen (Genauerer finden Sie in *Angrosch* 23f. und im Abenteuer *Brogars Blut*) endete nach zwergischer Zeitrechnung das *Eherne Zeitalter*, und es begann eine neue Heldenzeit,

die nach Meinung vieler Angroschim Übergang und Vorbereitung für das letzte, das 'ewige' Zeitalter sein wird.

Als im Tsa 1021 BF *Albrax Sohn des Agam* zum *Angarok Rogmarok*, dem Hochkönig aller Zwerge gewählt wurde, glaubte man, dass er die Angroschim in den Gefahren leiten sollte, die der Dämonenmeister Borbarad über Aventurien gebracht hatte. Erst sechs Jahre später erkannte Albrax, dass es eine ganz andere Prüfung war, in die er sein Volk führen sollte: In der *Schlacht von Wehrheim* (siehe das Abenteuer *Schlacht in den Wolken*), in der er nur knapp dem Tod entging, offenbarte sich dem Hochkönig das Bild eines neuen *Domadraschom* der Angroschim: einer Heldenzeit, auf die er alle Völker vorbereiten und in die er sie geleiten sollte. An deren Höhepunkt würde die entscheidende Schicksalsschlacht stehen, Angroschs letzte Prüfung seiner Kinder. Hier werden die Zwerge entweder untergehen oder ihre Erfüllung im verheißenen Großen Frieden des *Ewigen Zeitalters* finden.

Im Ronda 1028 BF rief Albrax die Bergkönige aller Zwergenvölker im Ingerimm-Kloster *Ingrahall* im Kosch zusammen, um ihnen von seiner Vision zu künden (nachzulesen im AB 112). Die Worte des Hochkönigs stießen auf geteiltes Echo. Während sich viele Ambosszwerge in wahrer Vorfreude in Kampfvorbereitungen stürzten, gab (und gibt) es so manchen Erzzwerg, der die Möglichkeit einer bevorstehenden Schicksalsschlacht bedingungslos leugnete und glaubte, Albrax habe bei der Schlacht von Wehrheim den Verstand verloren.

DER STREIT UM RHAZZAZORS KARFUNKEL

Weiter geschürt wurde der Konflikt zwischen Albrax und den Erzzwergen nach der *Schlacht der drei Kaiser* im Phex 1029 BF, in der *Rhazzazor*, der untote schwarze Kaiserdrache und Regent der Warunkei, unter anderem mit Albrax' Hilfe besiegt werden konnte (siehe das Abenteuer *Rückkehr des Kaisers*). Denn kurz darauf wurde bekannt, dass der Karfunkel des Schwarzen Drachen geborgen worden war und von der zukünftigen Kaiserin Rohaja Albrax zur sicheren Verwahrung überant-

wortet wurde. Die tiefen Gewölbe von *Okdrâgosch*, der neuen Feste des Hochkönigs in den Trollzacken, sollten fortan das Gefängnis für Rhazazors finstere Seele sein, doch neben verschiedenen Zwölfgötterkirchen sahen auch viele Zwerge den Karfunkel lieber zerschlagen. Gerade die Erzzwerge aus Xorlosch sehen sich nun in ihrer Befürchtung bestätigt, dass der Hochkönig *drax rardosch*, 'dem Drachen verfallen' sein muss, und haben im Praios 1029 BF eine Delegation nach Okdrâgosch entsandt, die die Herausgabe des Karfunkels forderte, damit dieser vernichtet werden könne. Seit die Xorloscher von Albrax abgewiesen wurden, ist das Verhältnis zwischen den Anhängern des Hochkönigs und den Erzzwergen denkbar schlecht. (Zu all diesen Ereignissen siehe auch den Artikel *Die neue Feste des Hochkönigs* im AB 116.)

DER WEG ZUM EWIGEN ZEITALTER

Unter den Angroschim gibt es seit jeher unterschiedliche Zukunftsvorstellungen. Verbreitet ist der Glaube an einen 'Großen Frieden', nachdem Prdrax, der Goldene Drache (unter Menschen als *Pyrdacor* bekannt), der große Feind der Angroschim, dereinst endgültig besiegt sein wird. Kaum weniger zahlreich sind Anhänger der Zukunftserwartung, in der sich die typisch zwergische Wahrnehmung vom Fortgang der Zeit als Entfernung von den Ursprüngen und damit als Niedergang wiederfindet: Nachdem Angroschs Weltenbau am Anfang der Zeiten vollendet konstruiert und geschaffen war, wurde er im Laufe der Zeitalter durch die Macht des Drachen korruptiert. Insbesondere die Erzzwerge glauben, dass Prdrax mitnichten besiegt ist, sondern dass sein unsterblicher Geist weiter wirkt und Unheil über Angroschs Schöpfung bringt, was irgendwann im Zusammenbruch des großen Weltenmechanismus gipfeln muss. (Verschiedene Mythen zur Zukunft der Zwerge finden Sie in *Angrosch 47*.)

Diese beiden Zukunftsvorstellungen stehen sich vermeintlich unvereinbar gegenüber. Gerade, da beide im *Barobarabba*, dem großen Epos der Angroschim, niedergelegt sind, haben sich an der Frage ihrer Gültigkeit immer wieder theologische Streitigkeiten entzündet. Erst im Zuge der Verkündung von Albrax' Vision und ihrer Untermauerung durch die in diesem Abenteuer beschriebenen Ereignisse entsteht die Überlegung, dass der Große Friede und der Zusammenbruch des Weltenmechanismus vielleicht die beiden möglichen Resultate der *Angaraxanan taroxom nardoschin*, der Schicksalsschlacht sind, die die große und letzte Prüfung von Angroschs Kindern sein soll.

Mit dieser Lesart geht eine weitere bedeutsame Erkenntnis einher, die allerdings nicht von allen Zwergen akzeptiert wird: Die Zukunft ist nicht festgelegt, sie ergibt sich nicht notwendig aus dem Aufbau des Weltenmechanismus, sondern die Angroschim müssen um sie streiten – und zwar gemeinsam.

Je nach Ausgang der Schicksalsschlacht wird sich das darauf folgende *Xorscharomdrosch*, das 'Ewige Zeitalter' für die Zwerge gestalten: Ihr Ruhm oder ihre Schande werden in Ewigkeit Bestand haben. Wenn sie siegreich sind, werden sie fortan in der Gewissheit leben, dass Väterchen Angrosch seinen Kindern und Geschöpfen auf immer gedenken wird – und zwar mit ebensolcher Ehrerbietung, mit der man einer ruhmreichen Waffe gedenkt, nachdem man ihrer nicht mehr bedarf, weil ihre Aufgabe erfüllt ist. Für die Angroschim wäre dies die höchste denkbare Anerkennung und Auszeichnung.

DIE VORGESCHICHTE DES ABENTEUERS

Kurz nachdem vor etwa 5.000 Jahren die Angram-Schrift entwickelt wurde, entstanden in Xorlosch 49 Stelen, auf denen das bisher nur mündlich überlieferte *Barobarabba* festgehalten wurde. Die chronologisch letzte Stele verkündete die Lehre von Angroschs letzter Prüfung seiner Kinder in einer – damals noch – fernen Zukunft.

DIE EHERNE GILDE

Etwa in dieser Zeit des Verlustes der alten Ordnung, des Streites zwischen Angrosch-Priestern und Geoden und der Zerstörung vieler alter Handwerksgeheimnisse durch den verblendeten ersten Hochkönig *Xagul Sohn des Xorax* gewann insbesondere innerhalb der Geweihtenschaft die Lehre vom Weltenmechanismus und dem berechenbaren Untergang an Bedeutung. Man war der Überzeugung, dass sich nur den wahren Angrosch-Gläubigen das Geheimnis des Weltenmechanismus offenbaren würde und sich nur auf dem Fundament dieser Erkenntnis eine neue angroschgefällige Ordnung würde errichten lassen.

Aus besonders eifrigen Anhängern dieser Lehre entstand die *Durosche Brongraman*, die 'Eherne Gilde', eine ordensähnliche Gemeinschaft, die noch heute Bestand und Bedeutung hat (siehe auch *Die Eherne Gilde* auf Seite 44). Sie hatte sich dem Zusammenhalt aller 'wahren' Angroschs-Kinder verschrieben, der nur durch die Einhaltung gewisser (von der Gilde festgeschriebener) Gebote gewährleistet werden würde. Dabei war ihnen die Prophezeiung der so genannten '49. Stele' ein Dorn im Auge. Denn diese sprach von einer letzten Schlacht, in der alle Angroschim (also auch die Geoden und andere 'Abtrünnige') einst streiten würden. Um ihren Unheil bringenden Einfluss von den Zwergen fern zu halten, nutzte die Gilde das Chaos des *Tags des Zorns* (3072 v.BF), um die 49. Stele verschwinden zu lassen und sie in ihrem geheimen Quartier tief unter der Erde zu verstecken. (Ausführliche Informationen zur Geschichte der Zwerge erhalten Sie in *Angrosch 7ff*.)

DIE VERGESSENE STELE

Im Lauf der Generationen geriet die Stele – vor allem auch durch den gezielten Einfluss der Ehernen Gilde – in Vergessenheit. Zwar sprach man auch in den Jahrtausenden danach noch von den '49 Heiligen Stelen von Xorlosch'; vor allem wegen der zahlenmystischen Bedeutsamkeit der Zahl 49. Die '49. Stele' jedoch wurde zum Inbegriff der kommenden Zeiten, über die Angrosch den Zwergen keine sicheren Hinweise gegeben hatte. Die Theorie lautete: Während die vorhandenen 48 Stelen von der Vergangenheit berichten, spricht die 49. von der Zukunft, und ebenso wie diese ist auch die dazugehörige Stele nicht greifbar.

In stark veränderter Form finden sich in den zahlreichen Rogolan-Varianten des *Barobarabba* allerdings auch heute noch Fragmente, die ursprünglich von der 49. Stele stammten, darunter aber auch etliche falsche Übersetzungen und Interpretationen. Insbesondere die beiden Zukunftsdeutungen vom Großen Frieden und dem Zusammenbruch des Weltenmechanismus haben sich gehalten (siehe Kasten in der Spalte links).

IN NEVERER ZEIT

Der Brillantzwerg *Kagram Sohn des Krimasch* hatte bereits in seiner Jugend begonnen, viele verschiedene Versionen des *Barobarabba* zusammenzutragen und zu vergleichen. Dabei kam er zunehmend zu dem Schluss, dass die Zukunftsvorstellungen von einer Angram-Urform stammen mussten. Vielleicht hatte es ja doch einmal eine 49. Stele gegeben? Kagrams Forschungen führten ihn bald nach Xorlosch, wo er vor knapp hundert Jahren als 'Spion' in die Hallen der Ehernen Gilde gelangte, dort die 49. Stele entdeckte und einen Wachsabdruck von einem Teil der Inschrift nehmen konnte. Kagram brauchte viele Jahrzehnte, um die Angram-Zeichen auch nur in Teilen zu entschlüsseln, doch Zweifel hielten ihn davon ab, seine Erkenntnisse publik zu machen. Die Jahre vergingen.

ANGRAXAS FUND

Kagram, der nach der Flucht aus Lorgolosch als Einsiedler in den südlichen Kosch-Bergen lebte, verstarb im Phex 1028 BF. Kurz darauf stieß die junge Angrosch-Geweichte *Angraxa Tochter der Irida* während ihrer Zeit der Wanderschaft auf seine Einsiedelei. Sie bestattete den alten Zwerg und entdeckte in seinem Nachlass die Tontafeln mit den Abdrücken der Angram-Inschrift. In mühsamer Arbeit arbeitete sie sich in Kagrams Aufzeichnungen ein, musste aber erkennen, dass dessen Geist durch das lange und einsame Studium der Angram-Schrift verwirrt war,

und viele der Aufzeichnungen waren unvollständig. Dennoch ahnte Angraxa, dass es sich bei ihrem Fund um ein Fragment der legendären 49. Stele handeln könnte. Sie erkannte, dass diese Inschrift der Prophezeiung von Hochkönig Albrax auf dem Rat vom Ingrahall entspricht, und sah sie als Beweis, dass er tatsächlich eine Botschaft Angroschs empfangen hatte.

Angraxa entschloss sich, diese Erkenntnis dem Bewahrer der Kraft *Xolgorim Sohn des Xaraf* mitzuteilen, dem obersten Angrosch-Geweihten in Xorlosch, um damit die an Albrax' Verkündung zweifelnden Erzzwerge zu überzeugen und auf den gemeinsamen Kampf einzustimmen. Im Ingerimm-Tempel von Albenhus weihte sie den zwergischen Hochgeweihten *Bomed Sohn des Borm* ein, da dieser als Kenner des Angram gilt. Bomed jedoch gab sich skeptisch, denn tatsächlich ist er ein Mitglied der Ehernen Gilde, und er heuerte sogleich eine Gruppe von Banditen an, um Angraxa die Tafeln zu stehlen.

HANDLUNGSÜBERBLICK

Das Abenteuer beginnt in Albenhus, wo die Helden den von Bomed initiierten Überfall auf Angraxa vereiteln und von dieser um Geleitschutz auf dem Weg nach Xorlosch gebeten werden.

Um dort eine Audienz bei Xolgorim zu bekommen, muss Angraxa zunächst beim Hochgeweihten des oberirdischen Angrosch-Tempels, *Gramosch Sohn des Gorro*, vorstellig werden. Dieser ist ebenfalls ein Mitglied der Ehernen Gilde und will verhindern, dass Angraxa den Bewahrer der Kraft von ihrem Fund unterrichten kann. Als die junge Zwergin voller Ungeduld ausfallend wird, weist Gramosch sie zur Strafe an, sich für einige Tage zur Meditation in eine Zelle zurückzuziehen.

Die Helden werden währenddessen Zeugen der Ankunft einer Gesandtschaft des Hochkönigs, der wegen der problematischen Beziehungen zwischen Albrax und den Erzzwerge großer Unmut entgegenschlägt. Auch über Angraxa machen beunruhigende Gerüchte die Runde, und schließlich müssen die Helden die Zwergin aus dem Tempel befreien. Dabei können sie beobachten, wie ein Zwerg Angraxas Bündel fortbringt. Diese möchte alles daran setzen, die Angram-Tafeln wiederzuerlangen.

Die Spur führt tief hinunter ins unterirdische Xorlosch. Im Quartier der Ehernen Gilde finden die Helden sowohl die zerschlagenen Tafeln als auch die 49. Stele – immer noch genau dort, wo sie vor 4.000 Jahren versteckt wurde. Die Helden müssen sich der Mitglieder der Gilde erwehren und mitsamt der Stele fliehen. Die Flucht endet in der Heiligen Halle, wo die menschlichen Eindringlinge von wütenden Zwergen zur Rede gestellt werden. Doch bevor die Situation eskaliert, kommt der Bewahrer der Kraft Xolgorim selbst hinzu und erkennt die Bedeutung der wiederentdeckten Stele.

Nach kurzem Studium erklärt er, dass die Verkündung der Letzten Schlacht durch Hochkönig Albrax von den uralten Runen bestätigt wird. Angraxa und die Helden werden zu Angroschs *Hammerträgern* ernannt, denn sie sollen *Largorax' Hammer*, eines der bedeutsamen Artefakte des Angrosch-Kultes, in das Heiligtum *Malmarzrom* im Ambossgebirge bringen.

Auf der Reise muss die Gruppe sich ihrer Gegenspieler erwehren, die den heiligen Hammer entwenden wollen. Nachdem diese Gefahr bezwungen ist, können die Hammerträger das Artefakt an den Hüter Malmarzroms *Norgram vom Stein* übergeben. Dieser bestimmt Angraxa zur neuen Hüterin, bis die Letzte Schlacht beginnt. Sie soll hier in Zukunft die *Morator nordom*, die 'Letzte Wacht' antreten.

Auch den Helden ist ein besonderes Schicksal bestimmt: Sie werden zu *Angraxanim*, 'Streitern der letzten Schlacht' erwählt, die einst den Angroschim beistehen sollen.

Eine Zeittafel der Ereignisse finden Sie im **Anhang** ab Seite 47.

AUSWAHL DER HELDEN

Das vorliegende Abenteuer ist für eine erfahrene, überwiegend menschliche Heldengruppe geschrieben. Geeignet sind alle Charaktere, die nicht nur aus reiner Eigennützigkeit handeln und keine ernststen Vorurteile gegenüber Zwergen und deren Glauben hegen.

Es ist möglich, das Abenteuer mit einer rein zwergischen Gruppe zu spielen; in diesem Fall sollten Sie jedoch einige Anpassungen vornehmen, denn die Reaktionen der zwergischen Meisterpersonen sind auf menschliche Heldengruppen zugeschnitten.

EMPFOHLENES UND VORBEREITENDES MATERIAL

Zur Darstellung der zwergischen Meisterpersonen und zur Ausgestaltung der Schauplätze und Hintergründe sei Ihnen die Lektüre der Spielhilfe **Angroschs Kinder** ans Herz gelegt, wo Sie ausführliche Informationen zur zwergischen Geschichte, dem Wesen, der Kultur, den Eigenheiten der Völker und vielem anderen finden.

Insbesondere wenn Sie die Reisepassagen und die beiden Aufenthalte in der Stadt Albenhus umfangreicher ausgestalten wollen, können Sie sich weitere Anregungen im Regionalband **Am Großen Fluss** holen.

Zur Vorbereitung dieses Abenteuers ist das Szenario **Der Schatten von Okdrâgosch** aus dem **AB 114** sehr gut geeignet. Hier können die Helden im Winter des Jahres 1028 BF Hochkönig Albrax und seinen Getreuen begegnen, die in der gerade entdeckten Ruine von Okdrâgosch durch einen toten Drachen aus Rhazzazors Gefolge festgehalten werden. Sie lernen bereits den Geweihten Artox Sohn des Gandresch kennen, der im vorliegenden Abenteuer nach Xorlosch entsandt wird, und können erste Einblicke in die Motivationen des zwergischen Hochkönigs erhalten.

EINE HELDIN AN ANGRAXAS STELLE

Möglicherweise führt ja einer Ihrer Spieler eine verdiente zwergische Heldin, vorzugsweise eine Angrosch-Geweihte, die in diesem Abenteuer Angraxas Rolle übernehmen kann. Verschiedene Szenarien wären denkbar:

- Arbeiten Sie ein Einstiegsszenario aus, in dem die Helden den toten Kagram und seine Aufzeichnungen finden, die die Spielerzwergin in der Folgezeit zu entziffern versucht. Alles Weitere nimmt dann im Wesentlichen seinen Lauf wie im Abenteuer vorgesehen.

- Sie können der Spielerzwergin Angraxas Rolle aber auch erst später übertragen: Entweder wird sie und nicht Angraxa in Xorlosch zur Trägerin von Largorax' Hammer bestimmt oder die Heldin wird erst in Malmarzrom zur neuen Hüterin des Heiligtums ernannt und tritt dann an Angraxas statt die Letzte Wacht an.

- Ist die Heldin bisher noch nicht geweiht, sollte sie nun nach einem kurzen Noviziat die Spätweihe erhalten. Ihre Aufgabe in Malmarzrom bedeutet natürlich, dass die Figur nur noch sporadisch als Spielercharakter – beispielsweise für bestimmte Questen im Auftrag Norgrams – geführt werden kann. Ebenfalls denkbar ist es, Angraxa – mit den entsprechenden Instruktionen – einem Spieler als Heldin anzuvertrauen, dessen eigener Spielercharakter für das Abenteuer eher ungeeignet ist.

GROSCHANGPA ANGROSCHIP – DIE ANGROSCH-PRIESTERIN

Das Abenteuer beginnt am 14. Rundra 1029 BF in der nordmärkischen Stadt Albenhus. Nachdem die Helden einen Überfall auf die junge Angrosch-Geweihte Angraxa vereiteln, bittet diese die Gruppe, sie auf ihrer wichtigen Mission nach Xorlosch zu begleiten, denn sie fürchtet nun weitere Angriffe. Die Reise

führt zunächst per Schiff ein Stück den Großen Fluss hinunter und dann den steilen Pilgerpfad in die Ingrakuppen hinauf.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

DIE HELDEN IN ALBENHUS

- Wer immer auf dem Großen Fluss zwischen Ferdok und Elenvina unterwegs ist, wird in Albenhus Station machen.
- Zum Abschluss von Handelsgeschäften mit den Zwergen könnte es die Helden nach Albenhus verschlagen, denn diese verkaufen hier neben vielerlei hochwertigen Handwerkswaren und Waffen den berühmten antimagischen Koschbasalt und einige andere kostbare Erze und Metalle, wie etwa Silber und sogar das teure Arkanium.

zwerger *Bomed Sohn des Borm* (siehe Seite 46) geleitet wird. Oder sie haben bei einem zwergischen Handwerker (vor allem Grob-, Huf-, Waffen-, Gold- und Silberschmiede, Steinmetze, Küfer, Drahtzieher und Zimmerleute gibt es hier) ein besonderes Werkstück von legendärer zwergischer Qualität erstanden oder in Auftrag gegeben. Der Überfall kann notfalls auch an einem anderen Ort in Albenhus improvisiert werden, falls Ihre Helden partout andere Wege einschlagen sollten.

ALBENHUS

ALBENHUS FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: um 3.000 Menschen, 550 Zwerge
Herrschaft / Politik: Stadtvikarin Galburga von Hardenfels

Tempel: Efferd (1), Ingerimm (2), Rahja (3), Rundra (4), Travia (5)

Wichtige Gasthöfe: Herberge *Zum torkelnden Einhorn* (6) (Q5/P5/S14*, große Auswahl an Fischgerichten), Herberge *Kielschwein* (7) (Q1/P2/S22, Treffpunkt der Fischer und Flößer), Hotel *Admiral Sanin* (8) (Q7/P8/S11, bestes Haus in der Stadt), Gasthaus *Am Großen Fluss* (9) (Q6/P7/S8, gute Unterkunft für Reisende), Schenke *Honigtopp* (10) (Q1/P1/S0, üble Kaschemme)

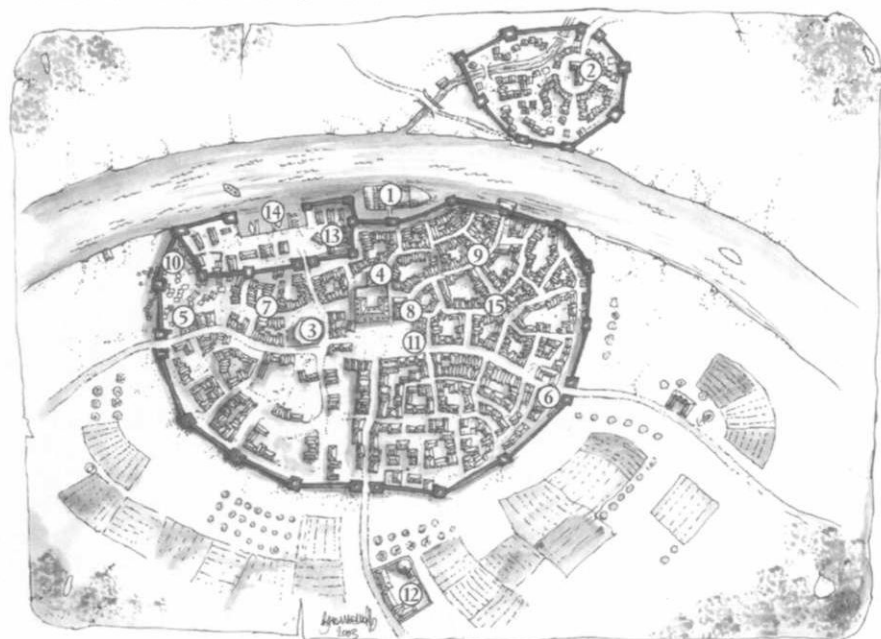
Besonderheiten: Steinbrüche, in denen der berühmte Koschbasalt gebrochen wird; südlich der Stadt liegt ein Ordenshaus des Heiligen Anconius (peraine- und hesindegefalliger Heilzauberorden); Stapelrecht; Handelsplatz für Waren der Angroschim; Verehrung des Flussvaters

Stimmung in der Stadt: freundlich, solange man kein Flusspirat ist, einer sein könnte oder einen kennt, der einen kennen könnte.

Was die Albenhuser über ihre Stadt denken:

„Die Flusspiraten sollte man im Fluss ersäufen.“

„Der Fluss ist das Leben, nur leider leben nicht alle gut.“



- Händler und Kaufleute suchen immer nach Helden, um ihre Waren sicher an den Bestimmungsort zu bringen. Gut als Abenteurerauhänger dienen kann hier der 'Albenhuser Bund', eine jüngst gegründete provinzübergreifende Gilde von Flusshändlern, die sich für freieren Handel auf dem Großen Fluss einsetzt und deren Hauptsitz sich in Albenhus befindet. Die Heldengruppe könnte von Mitgliedern des Bundes in Kyndoch, Elenvina oder Ferdok angeworben werden, um als Geleitschutz eines ihrer Schiffe zu dienen oder um den Umtrieben von unliebsamen Konkurrenten nachzugehen, die nicht im Bund vertreten sind.
- Der *Tempel der Rauschenden Wasser* ist der größte Binnentempel des Efferd und gilt als göttliches Wunderwerk, das (vor allem efferdgläubige) Helden anlocken kann.

Richten Sie es in jedem Fall so ein, dass Ihre Helden am 14. Rundra 1029 BF gegen Abend im Stadtteil Alben in Richtung der Fähre unterwegs sind. Hier werden sie Zeugen eines Überfalls auf die Geweihte Angraxa durch gedungene Banditen. Diese wurden von den Mitgliedern der Ehernen Gilde angeheuert, um Angraxa die Tontafeln zu stehlen. Die Helden könnten zum Beispiel den wuchtigen, aus dunkelgrauem Basalt erbauten Ingerimm-Tempel besucht haben, der von dem Erz-

Zwischen den Gebirgszügen des Eisenwaldes im Süden und der Kosch-Berge im Norden am Großen Fluss gelegen, bestimmt neben der Flussschifffahrt auch der Einfluss der Zwerge die Geschehnisse der Stadt. Im nördlichen Stadtteil *Alben* leben überwiegend Erzzwerge und einige wenige Ambosszwerge, die in den Silberminen oder Basaltbrüchen des südlichen Kosch arbeiten oder in niedrigen Steinhäusern rings um den Ingerimm-Tempel (2) verschiedene angesehene Handwerke ausüben.

Mit dem am Südufer des Flusses gelegenen Stadtteil, der von den Menschen als 'das eigentliche Albenhus' bezeichnet wird, ist Alben durch

*) Q und P stehen für Qualität und Preis eines Gasthauses, die auf einer Skala von 1 bis 10 eingeordnet werden, wobei 10 für 'hochwertig' bzw. 'teuer' steht. Nur wenn die Werte von Q und P etwa gleich sind, ist der Preis angemessen. Die Zahl S steht für die Anzahl an Schlafplätzen.

eine Fähre verbunden. Hier, nahe am Hafen, liegt auf einer künstlichen Insel der prächtige, dem Efferd geweihte *Tempel der Rauschenden Wasser* (1), in dem die Meisterin des Flusses *Quelina von Salmfang* residiert. Im südlichen Teil der Stadt befinden sich auch die Residenz der *Gräfin Calderine von Hardenfels* (11) und die Tempel von Rahja (3), Rondra (4)

und Travia (5). Etwas außerhalb der Stadt liegt eines der vier Hauptklöster der *Anconiten* (12), eines Ordens, der sich der Heilkunst verschrieben hat und in dem auch viele heilkundige Magier Mitglied sind. (Eine ausführlichere Beschreibung der Stadt Albenhus finden Sie in der Regionalspielhilfe *Am Großen Fluss* sowie im Abenteuer *Der Händler*.)

ÜBERFALL AUF EINE GEWEIHTE

Kurz nachdem Angraxa bei dem Hochgeweihten Bomed Sohn des Borm vorgesprochen hat, alarmiert dieser weitere Mitglieder und Sympathisanten der Ehernen Gilde in Alben und veranlasst den Überfall auf Angraxa durch Handlanger der menschlichen Unterweltgröße *Elida die Fromme*. Bomed ist keineswegs so skrupellos, dass er die Geweihte von den gedungenen Schurken töten lassen möchte. Er will lediglich das Bündel rauben – und spekuliert darauf, ihr mit dem Verlust der Beweise auch den Mut zu nehmen, dieser Angelegenheit weiter nachzugehen.

DER ÜBERFALL

*Zum Vorlesen
oder Nacherzählen:*

Durch die im abendlichen Zwielicht liegenden dunkelgrauen Gassen mit ihren gedungenen Häusern aus Basaltgestein nähert ihr euch dem Fährhafen. Auf Augenhöhe – der Augenhöhe eines Menschen – künden von rußigen Laternen erleuchtete schmiedeeiserne Schilder vom Handwerk der zwergischen Bewohner. Auch zu dieser Stunde klingen immer wieder Hammergeräusche aus den auf Bodenhöhe gelegenen niedrigen Fenstern herauf; der Geruch von Schmiedefeuer liegt in der Luft. Am anderen Ende der Gasse verlassen zwei kleine, stämmige, in dunkle Lodenmäntel gekleidete Gestalten ein Haus und entfernen sich, leise miteinander murmelnd.

Ihr steigt eine Treppe neben einer der vielen zum Hafen herabführenden Rampen hinunter, die zum Transport der schweren Basaltblöcke dienen, die hier verladen werden. Vom Fluss her zieht Nebel auf, so dass die schweren Lastkähne unten am Kai nur als Schemen zu erkennen sind. Das helle Läuten einer Glocke ertönt – das Zeichen, dass die letzte Fähre hinüber zur Südstadt gleich ablegen wird. Ihr müsst euch beeilen, wenn ihr noch übersetzen wollt.



an die Brust gepresst hält, während sie sich mit einem kostbar verzierten Ritualhammer in der Rechten die Angreifer vom Leib zu halten versucht. Bevor ihr nahe genug heran seid, um eingreifen zu können, läuft die Zwergin plötzlich auf den Kai zu und setzt mit

einem verzweiferten Sprung der Fähre hinterher, die schon mehrere Schritte vom Ufer entfernt ist. Dabei landet das Bündel mit dumpfem Poltern auf der flachen Ladefläche, während die Zwergin hart an der niedrigen Reling aufprallt, abrutscht und laut aufschreiend ins Wasser plumpst.

Einer der Angreifer wird ebenfalls auf die Fähre springen, um dort das Bündel der Zwergin an sich zu nehmen, wenn die Helden nichts unternehmen. Die Zwergin selbst befindet sich in akuter Lebensgefahr, denn sie kann wie die meisten Angehörigen ihres Volkes nicht schwimmen und droht aufgrund des schweren Körperbaus innerhalb kurzer Zeit zu ertrinken – sie sollte natürlich vorher von den Helden gerettet werden.

Die fünf Banditen kümmern sich nicht um die Ertrinkende, sie haben es allein auf das Bündel abgesehen. Sie verteidigen sich selbst und das Bündel vor den Helden und fliehen, wenn einer von ihnen kampfunfähig wird oder mindestens zwei von ihnen mehr als 15 LeP verloren haben.

Ein Held, der ebenfalls auf die Fähre springen möchte, muss eine *Athletik*-Probe bestehen, die pro

KR, die der Held zögert, um einen Punkt erschwert wird, da die Fähre sich weiter vom Ufer entfernt. Misslingt die Probe, fällt der Held ins Wasser. Banditen, die sich möglicherweise schon auf der Fähre befinden, versuchen die Helden am Betreten selbiger zu hindern. Auf der Fähre befinden sich der Fährmann sowie vier weitere unbewaffnete menschliche Passagiere (zumeist Handwerker). Diese versuchen, sich aus dem Gerangel herauszuhalten, und können auch der ertrinkenden Zwergin nicht helfen, da sie sich nicht an den bewaffneten Banditen verbeirauen.

Banditen

Dolch: INI 11+W6	AT 15	PA 12	TP 1W+1	DK H
Entmesser: INI 10+W6	AT 14	PA 13	TP 1W+3	DK N
LeP 31	AuP 29	KO 12	RS 1	MR 4
				GS 7

Kampfsonderfertigkeiten: Ausfall, Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Waffenloser Kampfstil Bornländisch, Wuchtschlag

Als die Helden zum Anlegeplatz kommen, müssen sie feststellen, dass die Fähre gerade ablegt. Der Grund dafür ist schnell ausgemacht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Anlegeplatz gibt es Tumult. Fünf Frauen und Männer, die wie ärmliche Hafenarbeiter gekleidet und mit langen Messern bewaffnet sind, haben eine kleinere, stämmige Gestalt umringt: eine Zwergin, die mit der linken Hand ein großes, rechteckiges Bündel

DIE ALBENHUSER UNTERWELT

Haben die Helden einen der Angreifer gefangen genommen, schweigt dieser verbissen und redet erst, wenn die Helden ihm stärker zusetzen oder ihm versprechen, ihn freizulassen, wenn er auspackt. Auch dann kann er nur verraten, dass die Bande von der in der Albenhuser Unterwelt weithin bekannten Schieberin *Elida die Fromme* den Auftrag bekommen hat, die Zwergin zu überfallen und ihr das Bündel abzunehmen. Über Elida könnten die Helden im *Honigtopp* (10) nähere Informationen bekommen. Dass der Honigtopp die berüchtigtste Kaschemme von ganz Albenhus ist, die für Uneingeweihte ohne die Kenntnis des richtigen Passwortes nur unter Gefahr für Leib und Leben zu betreten ist, verschweigt der Bandit allerdings.

ANGRAXAS BÜNDEL – DIE ABDRÜCKE DER 49. STELE

Für den Fall, dass die Helden nach dem Kampf oder später das Bündel, das Angraxa so eifrig hütet, näher in Augenschein nehmen oder sogar öffnen, sei dieses hier genauer beschrieben. Es handelt sich um ein in stabiles Leder eingeschlagenes, etwa zwei mal zwei Spann großes und einen Spann dickes Paket, das fest in Lederschnüre eingebunden ist. Das Leder ist zu dick, um die genaue Form des Inhalts zu ertasten. Das Bündel wiegt gut und gerne 10 Stein.

ANGRAXA

Wenn die Helden die Angreifer in die Flucht geschlagen und die Zwergin gerettet haben, erkundigt sich diese – noch immer keuchend und prustend – zunächst besorgt nach dem Bündel. Sie beruhigt sich erst, wenn sie es wieder an sich genommen hat. Hiernach untersucht sie es hektisch, wobei sie darauf bedacht ist, dass die Helden nicht zu sehen bekommen, was sich darin befindet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich wendet sich die Zwergin sichtlich gefasster euch zu: "Ka Angrosch garaschmox! Bei Väterchen Angrosch! Habt vielen Dank für eure Hilfe, edle und großherzige Recken. Möge Angrosch stets seine Hand halten über euer Tun und euren Werken. Ich bin Angraxa Tochter der Irida, eine Geweihte aus dem Volk der Groschadomadim, der Brillantzwerge", stellt sie sich nun höflich und in gutem Garethi mit erkennbarem Horathi-Dialekt vor. Aus ihrem rotblonden, zu dicken Zöpfen geflochtenem Haar tropft immer noch Wasser auf ein dunkelgraues, völlig durchnässtes Gewand aus feinem Leder, das mit einzelnen Rubinsplittern besetzt ist. Um ihren Hals hängt ein silbernes Hämmerchen an einer Kette. Daneben fällt euch vor allem ein schwarzer Fleck auf ihrer linken Wange ins Auge, der wie Ruß anmutet.

Erst nachdem sie sich vorgestellt hat, sammelt Angraxa ihren Ritualhammer und eine Laterne ein, die sie beide bei der Anlegestelle fallen gelassen hatte. Im weiteren Gespräch können die Helden noch erfahren, dass Angraxa aus Silas im Lieblichen Feld stammt, sich gerade auf dem Weg nach Xorlosch befindet, hier in Albenhus Rast machte und eben den Ingerimm-Tempel besuchte. (Eine ausführliche Beschreibung der jungen Angrosch-Geweihten finden Sie im *Anhang* auf Seite 44.) Über den Überfall zeigt sie sich erschreckt, ohne zu wissen, wer die Angreifer waren. Sprechen die Helden sie direkt auf das Bündel an, entgegnet sie, dass sie ihnen darüber keinerlei Auskunft geben dürfe.

Im Inneren befinden sich vier große Tafeln aus gebranntem Ton, jede für sich noch einmal in Wildleder eingeschlagen. Auf den Tafeln, die beim Aufprall des Bündels auf dem Deck der Fähre allesamt zerbrochen sind, kann man in unregelmäßiger Anordnung Glyphen erkennen, die zum Teil bildhafte Motive darstellen (ein Amboss mit einer Flamme darüber ist zu erraten, ein Drache und ein Hammer sowie eine Vielzahl weiterer nicht eindeutig zu identifizierender Zeichen). Einige Glyphen sind nur sehr schwer zu erkennen, da Kagram die Abdrücke damals unter großer Hast angefertigt hat.

Nur ein Held, der die Schrift *Angram* mit einem TaW von mindestens 3 beherrscht, kann wenige zusammenhanglose Zeichen entziffern wie etwa *Gefahr*, *Kampf*, *Feuer* und *Schicksal*. Immerhin hat auch Angraxa die Glyphen mehrere Monate lang studieren müssen, um zu einer ungefähren Deutung zu gelangen – und sie konnte dabei auf die umfangreiche Vorarbeit von Kagram zurückgreifen.

Ein Held, der das Talent *Steinmetz* besitzt, kann feststellen, dass die Zeichen nicht in den Ton graviert wurden, sondern vermutlich entstanden, indem der weiche Ton auf eine vorhandene Vorlage aufgedrückt wurden. *Drucker* (und clevere Helden) können dabei erkennen, dass diese Vorlage ein Negativ gewesen sein muss, also ihrerseits schon ein Abdruck eines Originals.

IM HAMMER UND AMBOSS

Zum Dank für die Rettung lädt Angraxa die Helden in die nahe gelegene Herberge *Hammer und Amboss* (15) ein, in dem die Zwergin auch untergekommen ist. Das Gasthaus wird vor allem von Angroschim besucht, hält aber auch für Menschen geeignetes Mobiliar bereit. Angraxa gibt den Helden erst einmal eine Runde Alt-Angbarer Starkbier aus, bevor sie alle zu einem kräftigen Abendessen einlädt. (Informationen zur zwergischen Küche sowie eine zwergische Schenke finden Sie in *Angrosch* 65f.)

ANGRAXAS BITTE

Im Laufe des Abends tritt Angraxa schließlich mit einer Bitte an die Helden heran: Der Überfall habe sie vorsichtig gemacht, und deshalb würde sie sich wohler fühlen, wenn die Helden sie bis Xorlosch begleiten. Falls die Helden die Aussicht, die Wunder der Heiligen Stadt der Zwerge zu sehen, allein nicht reizt, bietet sie ihnen eine Belohnung von 10 Dukaten pro Kopf an, die sie allerdings erst in Xorlosch auszahlen könne (so viel Geld hat Angraxa nicht bei sich, aber sie hofft, dass die Xorloscher Geweihten die Bezahlung aufbringen, wenn sie erst einmal von der Bedeutung ihrer Mission erfahren). Für die Ausgaben der Reise werde sie selbstverständlich auch aufkommen.

Zögern die Helden immer noch, betont Angraxa, dass es für jeden Menschen eine große Ehre sei, die uralte Heimat der Zwerge besuchen zu dürfen, nicht jeder 'Großling' werde dort eingelassen. Schließlich rückt sie damit heraus, dass es sich bei ihrer Mission um eine bedeutsame religiöse Angelegenheit der Angroschim handelt.

Für die weitere Sicherheit der Geweihten wäre es von Vorteil, wenn die Helden für diese Nacht ebenfalls im *Hammer und Amboss* bleiben (in der Herberge gibt es drei Zweibettzimmer, die für menschliche Bedürfnisse ausgelegt sind). Aber auch wenn die Helden das Gasthaus noch am Abend wieder verlassen, werden Bomedes Verbündete und Handlanger keinen weiteren Überfall auf Angraxa wagen, weil sie vermuten, dass die Helden sich auf die Lauer gelegt haben oder ein Ablenkungsmanöver veranstalten. (Auch im Folgenden unternimmt Bomed nichts weiter gegen Angraxa, denn er weiß, dass sie in Xorlosch zunächst bei Gramosch Sohn des Gorro vorsprechen muss – und auch dieser ist ein Mitglied der Ehernen Gilde).

INFORMATIONEN UND NACHFORSCHUNGEN

Möglicherweise wollen die Helden Angraxa zu dem Überfall befragen oder sogar Nachforschungen bezüglich seiner Hintergründe anstellen (bedenken Sie dabei, dass mittlerweile die Nacht hereingebrochen ist). Wichtig ist hier, dass die Helden noch nicht zu viele Informationen über die Hintergründe sammeln, denn diese sollen sich in ihrem vollen Ausmaß erst in Xorlosch offenbaren.

Angraxa vermutet übrigens bisher nicht, dass Zwerge etwas mit dem Überfall zu tun haben könnten. Daher gibt sie sich auch keine Mühe, ihre Stimme zu senken, während sie in der Gaststube mit den Helden spricht. Erst wenn diese zu mehr Vorsicht mahnen, wird auch Angraxa misstrauisch. Für die Helden ist das auch ein Hinweis auf die Unerfahrenheit der Zwergin, die offenbar der Hilfe von Leuten bedarf, die schon etwas mehr in der Welt herumgekommen sind.

Folgendes können die Helden erfahren:

- Angraxa ist gestern Abend in Albenhus angekommen und hat sich im *Hammer und Amboss* einquartiert. Heute Nachmittag hat sie den erzwergerischen Hochgeweihten des Ingerimm-Tempels, Bomed Sohn des Borm, in einer Angelegenheit aufgesucht, über die sie nicht sprechen darf. Vermuten die Helden, dass dies etwas mit dem Bündel zu tun hat, bejaht Angraxa; außerdem kann sie auf Nachfragen erklären, dass Bomed die einzige Person ist, die außer ihr den Inhalt des Bündels kennt.

- Bomed steht im Ruf, ein sehr auf die Traditionen bedachter Angrosch-Priester zu sein, der mit den Geweihten des menschlichen Ingerimm-Kultes aber immer gut zusammenarbeitet. Er unternimmt regelmäßige Pilgerfahrten nach Xorlosch – für Angraxa ein deutliches Indiz dafür,

dass Bomed absolut vertrauenswürdig ist. (Dass er zudem ein guter Kenner des Angram ist, will Angraxa den Helden nicht verraten, weil dies ein Indiz dafür sein könnte, was sie bei sich trägt.)

- Als der Überfall erfolgte, kam Angraxa gerade von der Werkstatt des Schusters und Lederhandwerkers *Bogumil Sohn des Bargasch*, bei dem sie ihre Wanderstiefel neu besohlen und einen Riemen am Rucksack ersetzen lassen hat, und war auf dem Weg zum *Hammer und Amboss*. Die Banditen hatten ihr in der Nähe der Fähre aufgelauert.

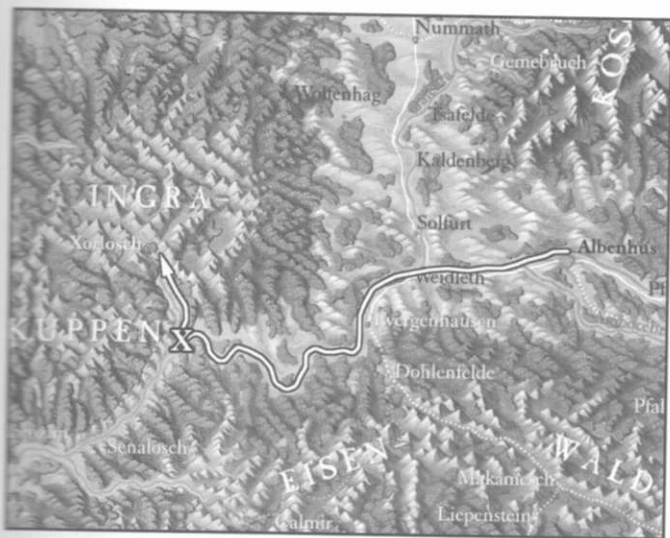
- Den Überfall kann Angraxa sich nicht erklären; die Menschen, die sie überfallen haben, hat sie vorher noch nie gesehen, und wer ein Interesse daran haben könnte, das Bündel zu stehlen, weiß sie auch nicht. Da Angraxa während des Kampfes eine wertvolle goldene Gewandfibel abhanden gekommen ist, vermutet sie, dass die Gauner es vielleicht darauf abgesehen haben. Die Helden wissen es besser, denn während Angraxa im Wasser um ihr Leben strampelte, konnten sie deutlich bemerken, dass die Schurken es auf das Bündel abgesehen hatten.

- Der Ingerimm-Tempel ist zu dieser späten Stunde bereits geschlossen; die Helden könnten also erst am nächsten Morgen dort vorsprechen.

Im Honigtopp

Wenn die Helden dem Hinweis zur Schieberin Elida und dem *Honigtopp* weiter nachgehen wollen, machen Sie es ihnen schwer: Als Ortsfremde haben sie es nicht leicht, den richtigen Weg zu der heruntergekommenen Schenke in der Fischerstadt zu finden. Und selbst dann wartet dort ohne die Kenntnis des richtigen Passworts nur Ärger auf sie. (Wenn Sie diese Nachforschungen weiter ausgestalten wollen, können Sie auf die Informationen zum *Honigtopp* und der Albenhuser Unterwelt im Abenteuer *Der Händler* zurückgreifen.)

AUF DEM WEG NACH XORLOSCH



Angraxa drängt darauf, so schnell wie möglich nach Xorlosch aufzubrechen. Der Überfall hat sie zwar verunsichert und vorsichtig gemacht, aber noch immer vertraut sie darauf, dass alles gut werden wird, wenn sie erst einmal vor dem Bewahrer der Kraft steht.

Die denkbar schnellste Reisemöglichkeit bis zur Mündung des Hardelbachs, von wo aus ein Weg in die Ingrakuppen und hinauf nach Xorlosch führt, ist eine Schifffahrt. Angraxa ist hier in einem Konflikt gefangen: Zum einen drängt sie zur Eile, zum anderen würde sie normalerweise (wie fast alle Angroschim) einiges daran setzen, um eine Schifffahrt zu vermeiden – noch dazu, wo sie am Vortag fast ertrunken wäre.

Die Helden können Angraxa dennoch überreden, denn sie stellt alles, auch ihre persönliche Sicherheit, hintan, wenn es nur darum geht, so schnell wie möglich nach Xorlosch zu gelangen und ihre Entdeckung kundzutun. (Deshalb kann sie gegebenenfalls sogar – nach etwas Herumdicksen – selber den Vorschlag machen, mit dem Schiff zu fahren.)

Lassen Sie Angraxa zunächst ablehnend reagieren, dann bittet sie sich eine kurze Bedenkzeit aus und erklärt schließlich in feierlichem Ton und mit blassem Gesicht, als habe sie gerade die gewichtigste Entscheidung ihres Lebens getroffen: "So sei es. Wir werden mit dem Schiff fahren!"

Insgesamt wird die Reise auf diese Weise von Albenhus nach Xorlosch vier Tage dauern.

AN BORD DER BLAUEN SALZARELE

Bereits am nächsten Morgen (15. Rondra) wird sich die *Blaue Salzarele*, ein Frachtschiff, das zwischen Albenhus und Kyndoch pendelt, flussabwärts auf den Weg machen, was die Helden im Zollhaus (13), am Hafen (14) oder im Efferd-Tempel (1) in Erfahrung bringen können. Der Kapitän des Flusseglers ist *Stover Parten*, ein erfahrener, allerdings dem Branntwein etwas zu sehr zugeneigter Mann um die 50.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Strahlen der Morgensonne vor einem makellos blauen Himmel spenden eine zu dieser frühen Stunde noch milde Wärme und zaubern ein Funkeln und Glitzern auf das Wasser des Flusses wie von aberhundertn von Edelsteinen, als ihr euch anschickt, über die schwankenden Planken an Bord der *Blauen Salzarele* zu gehen. Eine kühle Brise streicht über den Fluss, kräuselt das Wasser und verspricht einen angenehmen Sommertag.

Angraxa steht am Rande des Kais und blickt mit bleichem Gesicht auf den Fluss und das im leichten Wellengang schaukelnde Schiff. Die Schweißperlen auf ihrer Stirn stammen sicher nicht von der Morgensonne. Einen schweren Rucksack auf dem Rücken, mit der linken Hand das Bündel fest an sich gepresst, mit der rechten ein kleines Hämmerchen umklammernd, das um ihren Hals hängt, formen ihre Lippen lautlose Worte.

Dann geht sie vorsichtig auf das Schiff zu, langsam einen Fuß vor den anderen setzend.

Wenn die Helden ihr helfen, klammert sich Angraxa mit festem Griff an die dargebotene Hand und ist sogar bereit, das Bündel für einen kurzen Moment an einen der Helden abzugeben, um sich besser festhalten zu können. Während das Schiff ablegt, steht Angraxa mit noch immer blassem Gesicht in der Mitte des Seglers und hat einen Arm fest um den Mast gelegt, als hinge ihr Überleben davon ab.

DIE REISE MIT DEM SCHIFF

Die Gruppe fährt mit dem Schiff zweieinhalb Tage (etwa 130 Meilen) flussabwärts, bis zu jener Stelle (X), wo der Hadelbach in den Großen Fluss mündet (den Streckenverlauf können Sie anhand der Karte auf Seite 11 nachvollziehen). Dort geht das Schiff der Helden vor Anker, und die Gefährten werden mit einem Ruderboot ans nördliche Ufer gebracht. Dieser erste Teil der Reise ist wenig beschwerlich, das Wetter bleibt sommerlich sonnig und warm. Nutzen Sie die folgenden Ereignisse zur Ausgestaltung.

HERZOGLICHE PATROUVILLE

Der *Blauen Salzarele* begegnet ein patrouillierendes Schiff der herzoglichen Flussgarde, die an Bord kommt, um die Laderäume auf Schmuggelware zu überprüfen.

FLUSSPIRATEN

Weil die Augen der Garde nicht überall sein können, treiben nach wie vor Flusspiraten ihr Unwesen, die versuchen, das Handelsschiff anzuhalten und 'Zoll' einzutreiben. Als der Kapitän sich weigert, wollen die Piraten das Schiff kapern, können allerdings mit kampfkraftiger Hilfe der Helden zurückgeschlagen werden.

Flusspiraten

Dolch: INI 11+W6 AT 14 PA 13 TP 1W+1 DK H

Säbel: INI 12+W6 AT 15 PA 13 TP 1W+3 DK N

Wurfmesser: FK 19 TP 1W

LeP 34 AuP 33 KO 13 RS 1 MR 4 GS 7

Kampfsonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich (mit Dolchen), Wuchtschlag, Ausfall (mit Säbeln), Schmutzige Tricks (bei Raufen oder Ringen), Kampf im Wasser

Wichtige Vorteile: Balance

DIE REISE IN DIE INGRAKUPPEN

Nun muss die Gruppe noch knapp 30 Meilen bergauf dem Hadelbach folgen, denn nahe seiner Quelle, hoch oben in den sich steil auftürmenden Ingrakuppen, liegt die legendäre Zwergenstadt Xorlosch. Von einem schweren steinernen Wegweiser mit zwergischen Runen aus schlängelt sich der gepflasterte und gut in Stand gehaltene Weg zwischen sanften Hügeln hinauf ins Gebirge, stets in der Nähe des Hadelbachs bleibend. In regelmäßigen Abständen finden sich Ausweich- und Raststellen für Karren am Rand des Weges, etwa auf halber Strecke versorgt die Wegherberge *Ancarions Ende* die zwergischen Pilger mit Speis, Trank und Unterkunft.

Dieser Marsch dauert noch einmal gute anderthalb Tage, wobei Angraxa die Helden zusehends drängt, schneller zu gehen, je näher die Gruppe der Stadt kommt. Während der Reise gibt es keinerlei Hinweise auf Umtriebe von Bomedes Helfershelfern. Auch sonst verläuft die Wanderung recht ereignislos, denn dieser vielbegangene Pilgerpfad wird von den Xorloschern sorgsam in Stand und frei von Gefahren gehalten. Mögliche Begegnungen und Ereignisse zur Ausgestaltung finden Sie im Folgenden.

DER WEG ENTLANG DES HARDELBACHS

Je höher sich die Straße windet, umso felsiger wird die Umgebung; bald führt die Straße entlang einer tief eingeschnittenen Klamme, in der weit unten der Bach dahin schießt. Der Weg ist gerade nur noch so breit, dass ein Wagen ihn passieren kann, und oftmals auf beeindruckende und meisterliche Art direkt aus dem Stein geschlagen. An der einen Seite fällt

die Wand senkrecht bis zum Wasser ab, an der anderen ragt der Fels steil empor. Nur ein geübtes Auge vermag die gelegentlichen Schlitz- und Löcher im Fels richtig zu deuten: Schießscharten und Fenster sind es, angelegt, um ungebete Besucher früh zu entdecken und unter Beschuss nehmen zu können. Die Zugänge, die zu diesen nur in Kriegszeiten besetzten Befestigungen führen, sind gut versteckt.

Im letzten Drittel des Weges überspannen drei steinerne Brücken den Hadelbach, der in vielen Wasserfällen durch die schmale Schlucht hinabstürzt, um den Weg sicher vorbei an Geröllfeldern und brüchigen Felsen immer höher hinaufzuführen. Gerade an den Brückenpfeilern, aber auch an anderen bearbeiteten Passagen können die Helden hin und wieder verwitterte Runen entdecken (wie Namen von Baumeistern oder Lobpreisungen an Angrosch), die vom Alter dieses Weges zeugen (Proben auf *Geschichtswissen*, *Steinmetz* oder *Gesteinskunde* jeweils +6 offenbaren, dass der Weg ungefähr 2.000 Jahre alt sein muss).

Das sommerlich schwüle Wetter treibt den Helden und der Zwergin beständig Schweißtropfen auf die Stirn, und alle sind froh, sich bei den Rasten am kühlen Wasser des Hadelbachs erfrischen zu können. Am Abend entlädt sich die Schwüle in einem zünftigen Sommergewitter.

UNTERWEGS MIT ANGRAXA

Auf dem Weg können die Helden sich mit der Priesterin anfreunden. Greifen Sie bei ihrer Darstellung auf die Beschreibung auf Seite 44 zurück und machen Sie neben Angraxas Unerfahrenheit vor allem ihr hitzköpfiges und manchmal übereifriges Temperament deutlich. Mit jedem Tag der Reise wird die junge Zwergin aufgeregter und drängt immer mehr zur Eile. Dabei neigt sie durchaus ein wenig zum 'Herumkommandieren', denn sie verfügt über ein ausgeprägtes Selbstbewusstsein, dafür aber über umso weniger Erfahrung in den Belangen des Abenteuerlebens. Stellen Sie die Zwergin als eine durchaus sympathische Person dar, die sich durch ihre Ungeduld und Sturheit früher oder später wahrscheinlich noch einmal in arge Schwierigkeiten bringt – und genau das wird in Xorlosch ja auch bald geschehen. Dies ist wichtig, damit die Helden später verstehen, dass Angraxa sich nicht mehr von selbst aus den Schwierigkeiten herauswinden wird, in die sie sich gebracht hat, und sie ihr uneigennützig zu Hilfe kommen.

Angraxa erzählt den Helden immer wieder ehrfürchtig vom Alter und der Heiligkeit Xorloschs, auch wenn sie selbst noch nicht dort war (greifen Sie dabei auf die Informationen im nächsten Kapitel zurück). Ihrer priesterlichen Berufung kommt Angraxa mit regelmäßigen Gebeten nach, in Gesprächen mit den Helden bringt sie selbstverständlich, aber nicht missionarisch ihren Glauben an Angrosch als gütigem, aber auch strengem Vater aller Zwerge zum Ausdruck. Von den meisten anderen Zwergen auf der Reise wird die Priesterin trotz ihrer Jugend mit Achtung bedacht.

Das Bündel mit den Tafeln lässt Angraxa auch jetzt keinen Moment lang aus den Augen. Wenn die Gruppe das Vertrauen der Priesterin erlangt, verrät sie, dass sich in dem Bündel ein Gegenstand von besonderem Wert und hoher Bedeutung für die Zwergenheit befindet.

DER BORKENBÄR

Als die Helden am Unterlauf des Hadelbachs Rast machen, um sich in der Sommerhitze zu erfrischen, bemerken sie etwas weiter flussaufwärts einen Borkenbär (siehe ZBA 73), der im Bach nahe des Weges nach Forellen fischt. Den Bären zu umgehen, ohne den Unmut des leicht zu reizenden Tieres auf sich zu ziehen, erfordert einiges Geschick (*Tierkunde*-Proben können hier auf das richtige Verhalten hinweisen). Kommt es doch zum Kampf, zieht der Bär sich zurück, sobald er 20 Lebenspunkte verloren hat.

Borkenbär

Tatze: INI 8+W6 AT 11 PA 8 TP 1W+3 DK H

Biss*: INI 8+W6 AT 12 PA 8 TP 2W+2 DK H

LeP 45 AuP 35 KO 15 RS 3 MR 3 GS 15 GW 10

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (1), Raserei (2)

*) Den Biss setzt der Bär nur nach einem gelungenen Doppelangriff oder gegen am Boden liegende Gegner ein.

DER TÖTENZUG

Auf dem Pilgerweg können die Helden bereits dem Totenzug aus Elenvina begegnen (siehe Seite 17), der natürlich viel langsamer unterwegs ist als die Gruppe, so dass die Helden den Zug überholen müssen, wobei Angraxa das Sippenoberhaupt ehrerbietig grüßt. Wenn das Überholmanöver an einer schmalen oder anderweitig schwierigen Stelle des Weges stattfinden soll, erfordert es einiges an Geschick, den Zug zu umgehen, ohne dabei sich selbst oder andere Zwerge in Gefahr zu bringen oder schlicht die Würdigkeit der Familie der Toten und die zeremonielle Form des Zuges zu stören. Angraxa ist – insbesondere auch als Priesterin – in diesem Fall in einem Konflikt zwischen der Wahrung des Anstands und ihrer eigenen Ungeduld gefangen.

ΑΠΚΑΡΙΟΝΣ ΕΠΔΕ

Diese Wegherberge, die nach Pyrdacors drachischem Marschall *Anca-mion dem Roten* und seinem legendären Tod durch *Organa Tochter des Ordamon* in der Schlacht des Himmelsfeuers benannt ist, liegt etwa auf halber Strecke des Pilgerpfades. Wenn die Gruppe hier übernachtet,

kann sie den Geschichten der beiden jungen Zwillingbrüder *Ugin* und *Ugosch Söhne des Ubarschax* lauschen, die gerade von einer Pilgerreise aus Xorlosch zurückkommen. Sie erzählen von der Heiligen Stadt und zahlreichen Abenteuern, die sie dort und auf dem Weg bestanden haben – reichlich ausgeschmückt und gekrönt vom (erfundenen) Sieg über den (erfundenen) Höhlendrach *Islaragor*, der angeblich bereits seit Jahren den Pilgerweg unsicher gemacht haben soll.

Nutzen Sie diese Szene, um die ehrfürchtigen Gefühle der Angroschim gegenüber der Heiligen Stadt herauszustellen und den Helden einen kleinen Vorgeschmack auf das zu geben, was sie dort erwartet.

DAS ENDE DES WEGES

Um die letzte Steilwand führt der Weg nicht mehr herum – hier wurde ein großer Stollen durch den Fels getrieben, geräumig genug, damit selbst die schwer beladenen Erztransporte ihn passieren können. Dampf hallen die Schritte der Helden von den Wänden wieder. Dann, nach einer Ewigkeit, so scheint es, ist Licht am Ende des Tunnels zu sehen.

ΚΑ ΧΟΡΟΛΑΠ ΑΠΓΡΑΠ – ΙΝ ΔΕΡ ΗΕΙΛΙΓΕΝ ΣΤΑΔΤ

Der kommende Abschnitt des Abenteuers

spielt in Xorlosch, der heiligen Stadt der

Angroschim, die beinahe ebenso alt ist wie die Zwergenheit – und damit um mehrere Jahrtausende älter als jede dokumentierte menschliche Zivilisation auf aventurischem Boden. Als die Hochelfen den Himmelsnarm im ewigen Eis errichteten, als Pyrdacor im Zweiten Drachenkrieg fiel, als die güldenländischen Siedler nach Aventurien kamen – da war Xorlosch schon uralt. Nicht viele Menschen haben seither den inneren Ring der Stadt betreten, zumeist Händler und Gesandte menschlicher Herrscher, und kaum eine Überlieferung spricht davon, dass Menschen in das unterirdische Xorlosch eingelassen wurden. Von einem Menschen in der Heiligen Halle selbst – das größte und wichtigste zwergische Heiligtum überhaupt – weiß nicht einmal der gelehrteste zwergische Historiker zu berichten. Denn Xorlosch gehört seit eh und je den Angroschim. Hier hat Angrosch laut den alten Überlieferungen die Ureltern zum Leben erweckt, hier kämpften die Zwerge jahrtausendlang gegen die

Schergen des Goldenen Drachen, hier führten Gier, Verrat und Niedertracht fast zum Fall der Zwergenheit, und hier leben die Erzzwerge auch heute noch nach den altherwürdigen Traditionen.

All dies sollten Sie im Hinterkopf behalten, wenn Sie Ihre Heldengruppe nun nach Xorlosch führen. Menschen werden immer wieder misstrauisch beäugt und sind in ihrer Bewegungsfreiheit deutlich eingeschränkt.

Und das Wichtigste: Geben Sie den Spielern stets das Gefühl, nur einen kleinen Teil von den Wundern der Stadt gesehen zu haben, angesichts deren vieltausendjähriger Geschichte ihre eigene Lebensspanne nicht mehr ist als ein einziger Atemzug.

Die für das Abenteuer bedeutsamen Örtlichkeiten werden im Folgenden vorgestellt; eine ausführlichere Beschreibung von Xorlosch finden Sie in AK 95ff., eine Karte als Kopiervorlage finden Sie auf Seite 49.

ΑΠΚΥΠΤ ΙΝ ΧΟΡΛΟΣΧ (Ι8. ΡΟΠΔΡΑ)

XORLOSCH FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: etwa 1.600, meist Erzzwerge

Bedeutung für die Zwerge: heilige Stadt des Angrosch-Glaubens, mythische Urheimat aller Zwerge

Herrschaft: Bergkönig Tschubax Sohn des Tuagel

Tempel: Angrosch (ein oberirdischer Pilgertempel und die unterirdische Heilige Halle)

Wichtige Gasthöfe: Herberge *Drachentrutz* im äußeren Ring (Q5/P5/S17, einige Zimmer sind auf menschliche Größenverhältnisse angepasst), Herberge *Ewiges Schmiedefeuer* in der Heimkehrersiedlung (Q6/P5/S25)

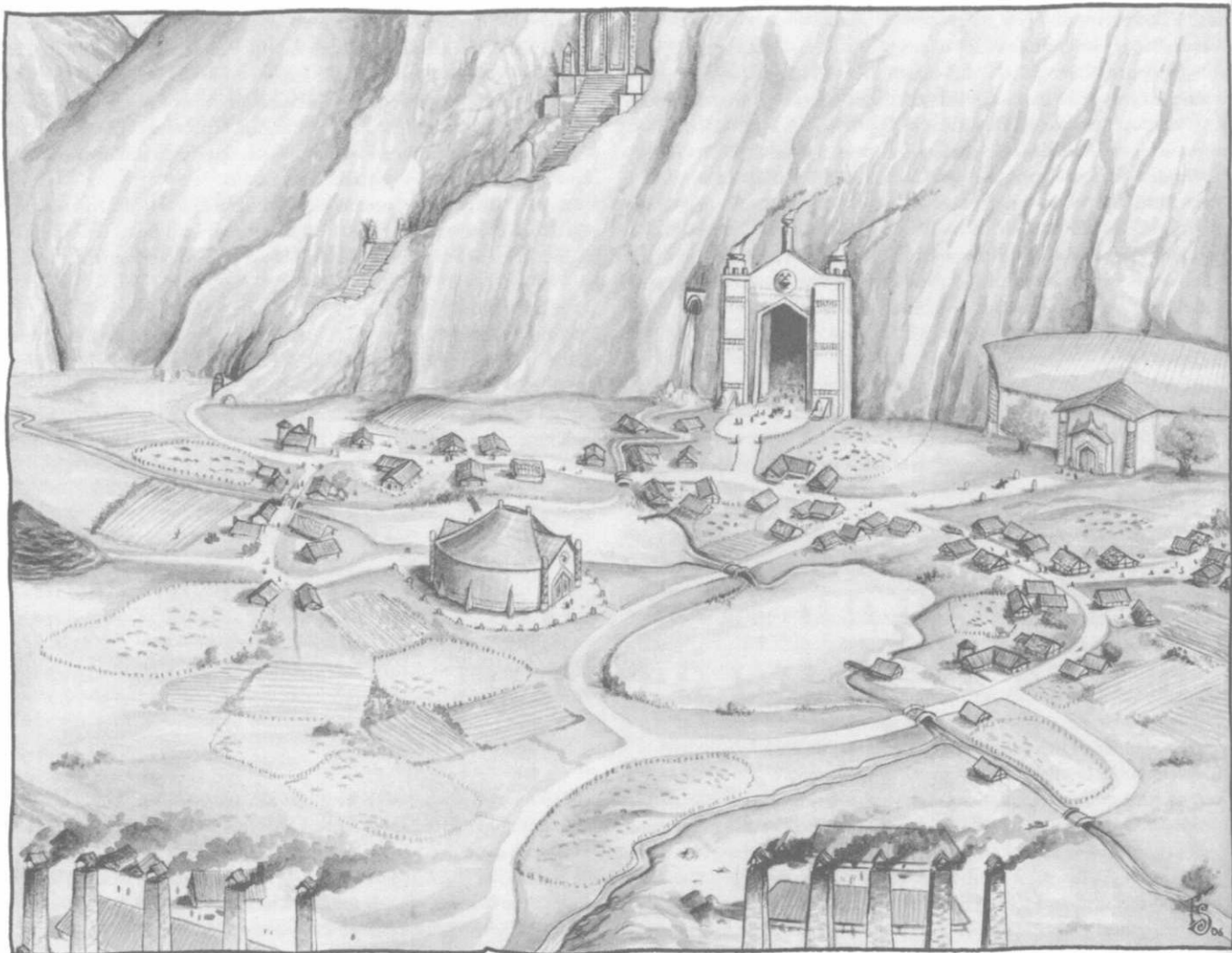
Besonderheiten: schwarzverbrannte Drachensinsel, Greifax-Palast, das weit oberhalb des Talkessels in der Wand des Weißkegels gelegene Goldene Tor, die Heilige Halle mit den Steinernen Stelen, die

Schule des Drachenkampfes, die ewig brennende Statue der Aghira, versiegelte Kammern der Kinder Aboralms und vieles mehr

Stimmung in der Stadt: Stolz, Traditionsbewusstsein und die Zeugnisse einer zehntausendjährigen Geschichte prägen die älteste Stadt der Zwerge.

Was die Xorloscher über ihre Stadt denken: "Xorloschs Hallen sind in Angroschs Schoß gebaut, Xorloschs Schmieden und Herdfeuer werden von seinem feurigen Atem genährt. Diesen Ort hat der Weltenbaumeister uns einst zugedacht, und nach seinen Gesetzen leben wir hier noch heute."

Die Gruppe tritt durch das Ende des Tunnels wieder ins Freie und lässt damit den 'Eisenring' (1), den äußeren der beiden Bergringe, die Xorlosch umgeben, hinter sich.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt ein flaches Tal, in dem auf verstreuten grünen Flecken zwischen Felsen Schafe und Ziegen weiden; auch einige Getreidefelder sind zu erkennen. Auf der anderen Seite wird das Tal durch einen weiteren Bergring begrenzt, hinter dem ihr mehrere Säulen dunklen Rauchs aufsteigen seht. Dahinter ragt die mächtige Kuppe des Weißkegels auf. In dem Bergring klafft gut erkennbar ein tiefer Spalt, durch den der Hardelbach ins Tal hinunter schießt.

An den gegenüberliegenden Berghang geschmiegt liegen mit Gras bewachsene Hütten, die aus der Ferne wie natürliche Hügel wirken (das Hirtendorf, 2). Nur die einstöckige Herberge *Drachentrutz* ist schon von weitem zu erkennen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sobald ihr den Tunnel verlassen habt, wird Angraxa sichtlich aufgeregt und scheint fast ein wenig enttäuscht, als die erste Sicht auf Xorlosch nur ein paar idyllisch im Sonnenschein daliegende Almwiesen freigibt. Doch sobald ihr Blick auf den zweiten Bergring fällt, beginnen ihre Wangen geradezu zu glühen vor Vorfreude, und sie erklärt feierlich: "Diese Klamm dort drüben, aus der der Bach herunterkommt, das ist 'Angroschs Axthieb'." Angrosch selbst hat am Tag des Zorns diese Bresche in den Fels geschlagen. Und dahinter – dahinter liegt Xorlosch. Der Berg dort, das ist der Weißkegel, und in seinem Schoß ...", Angraxas Stimme senkt sich zu einem ehrfürchtigen Flüstern, "... liegen die ältesten bewohnten Hallen, die es auf dieser Welt gibt!"

Denn auch, wenn Angraxa die Heilige Stadt noch nie mit eigenen Augen gesehen hat, so kennt sie sie doch – wie die meisten Angroschim – sehr genau aus Erzählungen.

ANGROSCHS AXTHIEB (3)

Die Klamm im inneren Ring stellt den einzigen bekannten oberirdischen Zugang zum Tal von Xorlosch dar. Sowohl am äußeren wie am inneren Ende des Spaltes erheben sich imposante Mauern aus Basalt, die die Klamm vollständig absperren, so dass der Weg hinein durch massive Tore führt, an denen auch tagsüber mehrere Wachen stehen, die alle Ankömmlinge nach ihrem Woher und Wohin befragen.

Nachdem Angraxa ihr Begehrt vorgetragen hat, werden die Tore geöffnet, und auch die Helden dürfen ihr auf ihren ausdrücklichen Wunsch hin folgen, da Angraxa für sie bürgt. Offensichtlich Magiebegabte werden von den Torwächtern besonders eindringlich gemustert.

Hinter dem Tor erwartet die Gruppe ein hölzerner, aufwärts führender Steg, der mit einem Geländer versehen und breit genug für einen Karren ist. Oberhalb des Steges verlaufen mehrere Wehrgänge im Fels, die weiteren Schutz vor Eindringlingen bieten. Gut ein Dutzend Schritt tiefer sind die Stromschnellen des Hardelbachs zu erkennen. Nach über hundert Schritt erreicht die Gruppe schließlich die obere Bastion.

IM INNEREN RING

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein weiter Talkessel liegt vor euch. Eine breite, gepflasterte Straße durchquert das Tal, und der Hardelbach schlängelt sich zwischen

saftigen Feldern hindurch, die mit Gerste und Rübenfrüchten bepflanzt sind, und bildet dabei zwei Weiher. Die Wiesen und Kleefelder dazwischen dienen Schafen und Ziegen als Weideplatz. Neben zahlreichen gedungenen Steinhäusern fallen euch zwei Gebäude besonders ins Auge: ein prächtiger Tempelbau in der Mitte des Tals und ein nah an die Felswand gebauter Palast, dessen goldenes Dach im Sonnenlicht schimmert. Links davon liegt ein gigantisches Tor in dem viele hundert Schritt aufragenden Berg, dessen eiserne Torflügel offen stehen und in der dahinter liegenden Dunkelheit das eigentliche, das unterirdische Xorlosch erahnen lassen.

Merkwürdig mutet dagegen ein weiteres Tor im Fels an, das sicherlich mehr als 50 Schritt oberhalb des Talgrundes liegt. Seine geschlossenen Torflügel scheinen aus lauterem Gold gefertigt. Welchem Zweck mag dieses mächtige Tor wohl dienen, wo doch lediglich ein schmaler Treppentief dort hinauf führt?

Gleich am Beginn des Tales zu eurer Rechten und Linken finden sich Schmelzöfen mit qualmenden Schornsteinen. Vom Ruß der Öfen ist die sie umgebende Felswand schwarz geworden und ähnelt damit jenem leblosen Schlackenhügel, der wie ein Schandmal etwas abseits von der Siedlung inmitten der grünen Weiden liegt.

DIE WICHTIGSTEN ÖRTLICHKEITEN

Die beiden auffälligsten Gebäude im inneren Ring sind der **Neue Angrosch-Tempel (6)** und der **Greifax-Palast (7)**. Eine Beschreibung des Tempels finden Sie ab Seite 21. Der Greifax-Palast, die 'Sommerresidenz' des Bergkönigs, wurde vor neunhundert Jahren vom damaligen Hochkönig **Greifax Rechtsetzer** erbaut, um dort die Abgesandten des Kaisers zu empfangen, mit denen er jahrelang um die genaue rechtliche Stellung der Angroschim im Mittelreich rang. Der Palast ist ein Bauwerk aus edlem Basalt und Gold, dessen Pracht den gesamten Talkessel beherrscht. Im Kontrast zu dem prächtigen Bau stehen die **Schmelzöfen (4)** am Eingang des Tales, in denen Metall aus erzhaltigem Fels geschmolzen wird. Der Qualm steigt Tag und Nacht zum Himmel. Die schwarze Insel wird **Dracheninsel (5)** genannt: Vor dem *Tag des Zorns* landeten auf der einzigen Insel im See, der den Talkessel damals erfüllte (bevor das Wasser durch *Angroschs Axthieb* abfloss), die drachischen Gesandten **Pydacors**, um ihre Tributforderungen vorzutragen. Durch ihr Feuer zerschmolz der Boden der Insel zu schwarzer Schla-

cke, und auch heute noch ist dieser Ort als leblose Erhebung inmitten der grünen Weiden ein Mahnmal an die Zeit der Drachenkriege. Ebenfalls aus der Zeit, als das Wasser des Bergsees noch weit hinauf reichte, stammt das **Goldene Tor (8)** hoch in den Felswand des Weißkegels. Heute wird der schmale Steig, der von dort hinunter ins Tal führt, vor allem für kultische Zwecke genutzt. Heutiger Eingang in das unterirdische, das eigentliche Xorlosch ist das **Stählerne Tor (9)**, das ständig von mehreren Angroschim bewacht wird und das fremde Zwerge nur auf die ausdrückliche Einladung der Bewohner durchschreiten dürfen.

DIE HEIMKEHRERSIEDLUNG

Um den unteren Weiher herum drängen sich etwa drei Dutzend gedrungene, steinerne Häuser: die 'Heimkehrersiedlung', wo sich viele Angroschim angesiedelt haben, die in den Jahrhunderten wieder nach Xorlosch zurückkehrten. Auch einige Pilger haben sich für immer hier niedergelassen. Zudem bietet die Siedlung all jenen Zwergen Quartier, die als Händler oder Wallfahrer vorübergehend hier wohnen. Gusseiserne Schilder kennzeichnen die verschiedenen Geschäfte und Tavernen, vom Armbrustbauer bis zum Krämerladen findet sich hier alles Nötige.

DAS QUARTIER DER HELDEN

Angraxa geleitet die Helden zu einer zweistöckigen Herberge, die auf einem eisernen Schild ein stilisiertes Flammenemblem und das Rogolan-Wort *Angaruschoromdrosch* ('Ewiges Schmiedefeuher') zeigt.

Die Wirtin *Darime Tochter der Grescha*, eine unersetzte Zwergin in mittleren Jahren, die ihr feuerrotes Haar in einem komplizierten Flechtwerk um den Kopf trägt, spricht stockendes Garethi, doch Angraxa bestellt eilfertig ein deftiges Abendessen (Hammelbraten mit Brot-Bovisten und in Zwergenbock gegartem Kohlgemüse) und eine entsprechende Anzahl von Zimmern für die Helden. Sie selbst verabschiedet sich gleich darauf, da sie es nun nicht mehr erwarten kann, beim Hochgeweihten Gramosch vorstellig zu werden. Sie verspricht, im Verlaufe des morgigen Tages wiederzukommen und den Helden dann auch ihre Belohnung auszuzahlen, kategorisch misstrauischen Helden gibt sie ihr Wort als Angrosch-Geweihte darauf. Besteht ein Spielerzweig darauf, sie zu begleiten, meint sie zwar, dass das nicht nötig wäre, aber natürlich kann sie ihm nicht verbieten, ihr zu folgen. Im Tempel wird Angraxa sogleich alleine in Gramoschs Privatgemächer geführt, so dass dem Heldenzweig nichts weiter bleibt, als zur Gruppe zurückzukehren.

TAGE DES WARTEPS (19. BIS 21. RONDRÄ)

HINTER DER KULISSEN

Während die Helden Quartier beziehen, eilt Angraxa zum oberirdischen Angrosch-Tempel, denn bei dessen Hochgeweihtem *Gramosch Sohn des Gorro* muss jeder Fremde zunächst vorstellig werden, der den Bewahrer der Kraft zu sprechen wünscht. Was Angraxa jedoch nicht weiß: Gramosch ist selbst ein hochrangiges Mitglied der Ehren Gilde. (Eine Beschreibung des Hochgeweihten finden Sie im *Anhang* auf Seite 45.) Als solches will er verhindern, dass der Bewahrer der Kraft die Angram-Tafeln zu sehen bekommt. Er nimmt das Bündel entgegen und verspricht Angraxa, ihr Anliegen zu prüfen, während sie in einem Quartier im Priestertrakt wartet.

Doch nachdem man sie am nächsten Tag immer noch nicht zu Xolgorum lassen will, wird die von der Dringlichkeit ihres Anliegens überzeugte Angraxa ungeduldig und stellt Gramosch im Beisein anderer Geweihter zur Rede. Gramosch bringt sie wutentbrannt ob dieser Respektlosigkeit zur Raison und weist sie an, sich für acht Tage in eine Priesterzelle zu Meditation und Besinnung zurückzuziehen, bis sie ihr jugendliches Temperament wieder unter Kontrolle habe. Gede-

mütigt zieht sich Angraxa zurück. Zunächst kann sie nichts weiter tun als hoffen, dass Gramosch nach Ablauf der acht Tage doch mit sich reden lassen wird. Auf jeden Fall aber ist er nun im Besitz der Tontafeln, der einzigen Beweise, die Angraxa besitzt. Gramosch hingegen alarmiert sofort die Eherne Gilde und lässt Angraxa heimlich bewachen.

Eines der Gildemitglieder ist *Murrox Sohn des Mutosch*, der allerdings schon seit längerem heimliche Zweifel am Umgang seiner Bundesgenossen mit der 49. Stele und den damit verbundenen Dogmen hegt. Murrox ist zwar zu feige, um sich selbst Klarheit über seine Zweifel zu verschaffen, sieht nun aber eine Möglichkeit, dem Geheimnis auf den Grund zu gehen. Dazu will er sich der Helden bedienen (deren Ankunft kaum einem Zwerg in der Heimkehrersiedlung verborgen geblieben ist), denn sie sind ein ideales Werkzeug für seine Zwecke: Jeder Zwerg in Xorlosch würde sich im Zweifelsfall davon überzeugen lassen, dass die Menschen mit bösen Absichten hierher gekommen sind. Alles, was er tun muss, ist, ihnen einige wenige Hinweise zukommen zu lassen (siehe Seite 19) – und darauf zu vertrauen, dass sie alles Weitere schon selbst in die Hand nehmen werden.

DIE HELDEN UNTER ZWERGEN

Das Essen in der Herberge *Ewiges Schmiedefeuer* ist deftig – nach Zwergerart, also sehr heiß serviert, salzig und scharf, und es hinterlässt ein unangenehmes Prickeln auf der Zunge, da es mit mineralienhaltigen Pilzen gewürzt ist. Doch auf menschliche Gaumen und Mägen abgestimmtes Essen werden die Helden innerhalb des inneren Ringes nicht finden – ebenso wenig wie auf ihre Größe angepasste Räumlichkeiten, Sitzmöbel und Schlafgelegenheiten. Das bedeutet bei einer Deckenhöhe von neunzehn Spann (1,90 Schritt) und zahlreichen unter der Decke aufgehängten Gegenständen, dass groß gewachsene Menschen schon das eine oder andere Mal den Kopf einziehen müssen. Charaktere mit dem Nachteil *Raumangst* fühlen sich deutlich beklommen. Die Betten sind dementsprechend zu kurz und die Bänke in der Taverne zu niedrig. Die Helden sind die einzigen Menschen in der Herberge (und in ganz Xorlosch). Neben ihnen sind hier Zwerge aus verschiedenen Völkern untergebracht, vor allem Pilger und Händler, aber auch eine ganze Erzwergenfamilie aus Senalosh im Eisenwald, die entfernte Xorloscher Verwandte besuchen möchte. Viele der Gäste sprechen besseres Garethi als die meisten Einheimischen (siehe **Sprachprobleme**).

SPRACHPROBLEME

Die meisten Einwohner dieser Stadt der Zwerge sprechen nur sehr schlecht (und ungen) oder gar kein Garethi. Um den nun folgenden Abschnitt des Abenteuers bewältigen zu können, ist es allerdings unumgänglich, dass die Helden zumindest Teile jener Gerüchte und Gespräche verstehen, die in den folgenden Tagen in Xorlosch die Runde machen werden. Falls keiner der Helden die Sprache Rogolan beherrscht, sollten Sie ihnen einen 'Dolmetscher' zur Seite stellen (wie etwa den Amboszwerg *Torgrim Sohn des Nargrim*, siehe Seite 18).

UNGEWISSHEIT UND GERÜCHTE

Die folgenden Tage sind für die Helden von Warten und zunehmender Unruhe geprägt, da Angraxa nicht wieder auftaucht und stattdessen Gerüchte von der Auseinandersetzung zwischen der jungen Brillantzwergin und dem Hochgeweihten die Runde machen, die die Zwerge in Aufregung versetzen. Verdichten Sie über die nächsten Tage mittels der unten aufgeführten Gerüchte, Begegnungen und die Ablehnung, die die Helden zunehmend zu spüren bekommen, die Anzeichen, dass Angelegenheiten von großer Bedeutung im Gange sind, die möglicherweise eine Gefahr für Angraxa und auch die Helden bergen. Was tatsächlich vor sich geht und welchen Hintergrund das Geschehen hat, können die Helden zunächst nicht in Erfahrung bringen. Wenn sie eigene Nachforschungen anstellen, treffen sie auf Murrox Sohn des Mutosch, der ihnen einen entscheidenden Hinweis gibt.

Der folgende Abschnitt ist modular aufgebaut und bietet Ihnen Material zur Ausgestaltung der Tage des Wartens. Passen Sie die Gerüchte und Ereignisse an, je nachdem, wie schnell oder langsam die Helden selbst aktiv werden. Auch die zeitliche Einordnung ist nur eine Richtlinie, die Sie jederzeit zugunsten der Dramaturgie verändern können.

AKTIVITÄTEN DER HELDEN

Während die Helden auf Angraxa warten, können sie sich ein wenig im oberirdischen Teil von Xorlosch umschaun, auch wenn einige der Einwohner das nicht gern sehen und den Menschen immer wieder grimmige Blicke zuwerfen. Zu sehen gibt es einiges: Der Kessel des verloschenen Vulkans, in dem die Stadt liegt, ist schon eine Sehenswürdigkeit für sich; die uralten, mächtigen **Festungsanlagen**, die gewaltigen **Schmelzöfen** (4), zahlreiche verwitterte **Gedenktafeln** (von denen jene der Drachenkämpferin Organa nur die berühmteste ist), die leblose **Drachensinsel** (5), der **Greifax-Palast** (7) und der **Neue Angrosch-**

Tempel (6) erzählen von der jahrtausendealten Geschichte der Stadt und künden vom Leben ihrer Bewohner, auch wenn die Helden die Gebäude nur von außen betrachten dürfen.

Auch das geschäftige Treiben in der Stadt können die Helden beobachten: Durch **Angroschs Axthieb** (3) werden mehrere Wagenladungen Getreide gebracht, die nach kurzer Prüfung im dunklen Inneren hinter dem **Stählernen Tor** (9) verschwinden. In der **Heimkehrersiedlung** klingen beständig Arbeitsgeräusche aus den Werkstätten, auf den umliegenden Wiesen weiden Schafe und Ziegen und auf den Weihern schwimmen Enten und Gänse. Pilger strömen in den Angrosch-Tempel, Arbeiter verlassen die unterirdische Stadt, um in den Schmelzwerken ihrer Arbeit nachzugehen. Allein die Drachensinsel wird von allen weitläufig gemieden.

Stellen Sie den Helden ruhig einen Zwerg – am besten Torgrim Sohn des Nargrim – zur Seite, der ihnen Geschichten und Legenden zu den Sehenswürdigkeiten des Tals und der Stadt selbst erzählen kann.

Bringen Sie den Helden hier auch wichtige Konzepte der zwergischen Geschichte und Weltsicht nahe: das Wesen des Schöpfergottes Angrosch als allmächtiger Baumeister der Welt und mythischer Urvater aller Zwerge, das große Feindbild des Goldenen Drachen *Prdrax*, die harten Kämpfe gegen seine Diener in der zwergischen Vergangenheit – gerade hier in Xorlosch –, der Glaube, dass der Geist des Drachen noch immer wirkt und sein Leib eines Tages auferstehen wird. Streuen Sie hier auch Gerüchte über die Verkündung der neuen Heldenzeit und der folgenden Letzten Schlacht der Angroschim durch den Hochkönig ein (vergleiche **Die Heldenzeit der Angroschim**, Seite 5).

Ziehen Sie wenn möglich zur weiteren Ausgestaltung dieses Abschnitts die Beschreibung von Xorlosch sowie die Kapitel zu Geschichte, Glaube, den Mythen und Legenden und zur Lebensweise der Angroschim in der Spielhilfe **Angroschs Kinder** hinzu.

Mit etwas Verhandlungsgeschick und einem zwergischen Fürsprecher haben die Helden auch die Gelegenheit, Werkstücke von legendärer zwergischer Qualität (und zum entsprechenden Preis) in den Werkstätten der Heimkehrersiedlung zu erwerben oder in Auftrag zu geben.

Ein ZWERG IN DER GRUPPE

Ist eines der Mitglieder Ihrer Heldengruppe ein Zwerg, müssen Sie insbesondere im Xorlosch-Abschnitt dieses Abenteuers einige Anpassungen vornehmen. Zum einen kann ein Angroscho oder eine Angroschna leichter Kontakte in der Heimkehrersiedlung knüpfen und schneller an bestimmte Hintergrundinformationen gelangen. Zum anderen besteht für Zwerge natürlich durchaus die Möglichkeit, den Angrosch-Tempel zu besuchen. Als einfache Pilger werden sie aber nicht zu Gramosch vorgelassen. Falls ein zwergischer Held unumwunden nach Angraxa fragt, wird er mit dem Hinweis abgewimmelt, dass diese Angelegenheit ihn nichts angehe – und wahrscheinlich ist er noch so jung, dass Alter und Ehrwürdigkeit der Geweihten für ihn eine echte Autorität darstellen sollten.

Bedenken Sie, dass man im Tempel durchaus darüber Bescheid weiß, dass die Helden zusammen mit Angraxa nach Xorlosch gekommen sind. Damit haben auch Spielerzwerge, die es mit Gramosch und anderen Erzzwergen zu tun bekommen, einen ähnlich schweren Stand wie menschliche Helden – oder werden, wenn die Situation sich zuspitzt, als Gefährten selbiger erst recht mit Misstrauen und offener Ablehnung behandelt. Vor allem, wenn Ihr Spielerzwerg sich mehrmals im Tempel nach Angaxa erkundigt, kann Gramosch ihn als Störenfried einordnen und ihn zu einem einschüchternden Vier-Augen-Gespräch bitten, das der Gruppe den Ernst der Lage verdeutlicht und den Druck zum Handeln erhöht. Sollte der Jung-Held in diesem Fall den nötigen Respekt vermissen lassen, wird sich das sehr bald überall herumsprechen, so dass er hier mit noch mehr Ablehnung als seine menschlichen Gefährten rechnen muss.

IN XORLOSCH – SZENEN ZUR AUSGESTALTUNG

Würzen Sie den Aufenthalt der Helden in Xorlosch mit kleinen Szenen zur Darstellung des Lebens im oberirdischen Teil der Stadt, wie zum Beispiel:

EIN PILGERZUG

Einem Pilgerzug schreitet ein Angrosch-Priester voran, der einen kleinen Amboss um den Hals trägt und darauf mit einem Ritualhammer einen gleichmäßigen Rhythmus schlägt. Die Pilger tragen verschiedene Arten von Opfergaben bei sich: kunstvoll gearbeitete Werkstücke, altgediente Waffen, kostbares Geschmeide und sogar einige nur grob behauene Brocken aus Granit, Basalt oder Marmor – Steine aus der Heimatbinge der Pilger als Zeichen der immer noch bestehenden Verbindung der eigenen Siedlung mit der Urheimat Xorlosch.

ZWERGENKINDER

Ein Handwerker hält zwei in der Hand, die beim Anblick der Helden aufgeregt auf ihren Vater einreden und immer wieder mit dem Finger auf die Gruppe zeigen – die Zwillingenbrüder haben noch nie Menschen gesehen. Nähern sich die Helden, verstecken die beiden sich hinter den Beinen ihres Vaters.

„NICHT GUT GENUG“

Eine in den traditionellen Lodenumhang gekleidete Erzzwergin unterzieht bei einem Feinmechaniker in der Heimkehrersiedlung ein bestelltes Türschloss einer langen Prüfung. Schließlich gibt sie das Werkstück mit abschätzigem Blick zurück: „Dor koschmagro.“ (Nicht gut genug.)

DAS LIED DES ROTKEHLCHENS

In der Herberge *Ewiges Schmiedefeuer* hängt unter der Decke ein Vogelkäfig aus Drahtgeflecht, in dem ein Rotkehlchen unermüdlich sein Liedchen trällert. Die Wirtin *Darime Tochter der Grescha* hält es als Erinnerung an die heimatlichen Stollen, die sie vor langer Zeit verlassen hat. Dort diente das Tier als Alarmgeber, wenn Gefahr durch Grubengase drohte. Noch immer wird Darime unruhig, wenn der Vogel in seinem Lied innehält, auch wenn hier im oberirdischen Teil der Stadt natürlich keine Grubengase vorkommen.

DARIMES VEREHRER

Darime ist bereits in jungen Jahren kinderlos verwitwet und konnte sich bisher noch nicht entschließen, wieder zu heiraten – was aber nicht etwa an einem Mangel an Verehrern liegt: Fast jeden Tag kommt einer von einem halben Dutzend Zwergen in die Herberge, um seiner Angebeteten die Aufwartung zu machen und ihr kleine Aufmerksamkeiten zu überreichen.

VERWANDTSCHAFTSBESUCH

Die im *Ewigen Schmiedefeuer* untergebrachte Erzzwergenfamilie aus Senaloch möchte in Xorlosch entfernte Verwandte besuchen, die sie allerdings nicht in den Sippenhöhlen, sondern in der Heimkehrersiedlung empfangen – ein übliches Verfahren, wenn es sich nicht um wirklich nahestehende Angehörige handelt. Nach einem genau festgelegten Ritual wird den Ältesten die meiste Ehrerbietung zuteil, werden Gastgeschenke ausgetauscht und Segenswünsche gemurmelt.

UNTERWEISUNG DER JÜNGSTEN

Ein uralter Zwerg mit einem langen, schlohweißen Bart führt eine Schar Kinder durch das Tal, hält unterhalb der prachtvoll gestalteten Gedenktafel *Organas* inne (siehe **Angrosch 96**) und erzählt den Kindern die Geschichte der großen Drachenkämpferin und ihres Opfertodes gegen *Ancarion den Roten*.

RUF ZUM GOTTESDIENST

Dreimal am Tag schallt achtmal hintereinander lauter Klang wie ein Gongschlag vom Neuen Angrosch-Tempel herüber und ruft die Gläubigen zum Gottesdienst. Die Gottesdienstzeiten folgen nicht dem Tag-Nacht-Rhythmus, sondern den drei Arbeitsschichten der unterirdischen Stadt.

DER TOTENZUG

Aus *Elenvina* kommt der Totenzug (siehe Seite 13) der Erzzwerge an: In einem mit metallenen, runenverzierten Bändern beschlagenen schwarzen Kastenwagen wird eine verstorbene Zwergin in Begleitung ihres mehr als 300 Jahre alten Ehemannes und zahlreicher Verwandter nach Xorlosch gebracht, um im Feuerschacht des Neuen Angrosch-Tempels nach altem Ritus bestattet zu werden. Dem Wagen mit der Toten folgen ein halbes Dutzend Karren mit Besitztümern und besonders gelungenen Werkstücken der verstorbenen Silberschmiedin, die ebenfalls dem Feuer übergeben werden sollen.

DIE DRACHENJÄGER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Gruppe von vier zwergischen Kriegerern erregt Aufsehen in der Heimkehrersiedlung: die Kettenhemden mit Schmutz und Blut befleckt, einer der achteckigen Schilde geborsten, die Zwerge selbst vom Kampf gezeichnet, aber voller ungebrochenem Stolz. Zwischen sich tragen zwei von ihnen einen Drachentöter, eine beeindruckende, vier Schritt lange, pikenartige Waffe, an deren Spitze noch Reste von Blut zu erkennen sind. Ein jeder führt einige Zähne oder Klauen des erlegten Untiers mit sich. Der vorderste Zwerg trägt eine geöffnete flache Schatulle aus *Toschkrl* vor sich her.

In der Schatulle liegt – nur aus der Nähe zu erkennen – ein kirschgroßer, milchigweißer, hin und wieder von dunkelroten Schlieren durchzucker Stein.

Die Krieger sind Drachenkämpfer aus der Schule des *Dachenkampfes* zu Xorlosch (siehe **Angrosch 43** und **MBK 117**), die einen Höhlendrachen getötet haben und nun dessen Karfunkel in die Heilige Halle bringen, damit er dort zeremoniell zerschlagen werden kann, wie es üblich ist. (Für eine genauere Darstellung der Drachenkämpfer können Sie auf die Liste von Seite 32 zurückgreifen.)

REAKTION AUF DIE HELDEN

Die Helden selber werden von vielen Zwergen in der Heimkehrersiedlung eher argwöhnisch gemustert, und man versucht, Begegnungen mit ihnen zu vermeiden. (Das verstärkt sich noch, nachdem die ersten Gerüchte über *Angraxas Streit* mit *Gramosch* die Runde machen, siehe unten.) Es gibt allerdings auch zahlreiche Pilger von weit her, die zumeist deutlich weltoffener sind als die ansässigen Erzzwerge.

Für weitere Begegnungen in der Heimkehrersiedlung finden Sie auf Seite 47 eine kurze Liste mit zwergischen Namen.

GERÜCHTE

Ab dem Nachmittag des zweiten Tages (19. Rondra) machen in der Stadt Gerüchte die Runde, die durch die Auseinandersetzung zwischen Angraxa und Gramosch ausgelöst wurden. Damit einher geht eine Stimmung von Unsicherheit und Unruhe unter den Pilgern und Einwohnern; der Andrang auf den Angrosch-Tempel nimmt merklich zu. In den Tavernen stecken Zwerge die Köpfe zusammen, tuscheln aufgeregt und gestikulierend. Wenn die Helden sich einer solchen Gruppe nähern, senken diese ihre Stimmen noch weiter. Zuweilen können die Helden bemerken, dass man ihnen verstohlene Blicke zuwirft und im Gespräch auf sie deutet. Suchen die Helden selbst die Konversation mit den Zwergen, werden sie mit grimmigen, abweisenden Mienen und einigen gebrummelten Rogolan-Floskeln abgewiesen.

Die folgenden Gerüchte (oder Teile davon) können die Helden aufschneiden, falls sie Rogolan verstehen oder sie sich von wohlmeinenden Zwergen wie etwa Torgrim wiedergeben lassen.

- "Heute ertönten die Gongschläge, die die Gläubigen zum Gottesdienst rufen, fast eine halbe Stunde später als gewöhnlich. So etwas ist nicht mehr vorgekommen seit damals vor über 80 Jahren, als nach der Schneeschmelze das Wasser der beiden Weiher so stark anstieg, dass der Tempel rundum von Wasser eingeschlossen war. Was das wohl zu bedeuten haben mag? Na, jedenfalls nichts Gutes." (wahr)
- "Eine junge, einfache Priesterin soll die Autorität des Hochgeweihten herausgefordert haben. Man hat sie ihres Amtes enthoben, und morgen soll sie mit einer Schandfrisur versehen und aus der Stadt gejagt werden." (Die erste Aussage ist wahr, die zweite falsch.)
- "Die Priesterschaft um Meister Gramosch hat sich mit dem Bewahrer der Kraft überworfen. Den Erzzwergen steht eine Spaltung bevor, es wird wieder einen Auszug geben wie damals am Tag des Zorns! Oh weh, womit haben wir diese Strafe Angroschs verdient?" (falsch)
- "Jetzt mischen sich die Schergen von diesem Emporkömmling Albrax schon in die Angelegenheiten unserer Priesterschaft ein! Aber ich habe gehört, dass der Rogmarok künftig allen Pilgern, die nicht aus dem Volk der Erzzwerge stammen, den Zutritt in den inneren Ring verwehren will. Richtig so, sage ich, wer die alten Traditionen der Heiligen Stadt nicht achtet, soll draußen bleiben!" (falsch. Der Rogmarok ist Bergkönig Tschubax.)
- "Ein Bruder der Ehernen Gilde hat mir gesagt, der Hochgeweihte Gramosch habe von Angrosch selbst ein Zeichen empfangen: Die Xomaschim, die in Begleitung der jungen Priesterin gekommen sind, werden Unglück über unsere Stadt bringen. Man hätte sie niemals hineinlassen dürfen." (Gramosch hat zwar kein Zeichen empfangen, aber die Eherne Gilde lässt entsprechende Gerüchte verbreiten. Xomaschim bedeutet 'Kinder der Sonne', gemeint sind natürlich die Menschen.)
- "Habe ich es nicht gesagt? Dass der verrückte Hochkönig den Karfunkel des Schwarzen Drachen nicht zerschlagen hat, bringt Angroschs Zorn über die Zwergenheit." (falsch)

WEITERE INFORMATIONEN

Wenn die Helden weiter nachfragen, können sie erfahren, dass Gramosch Sohn des Gorro der Hochgeweihte des oberen Angrosch-Tempels ist und dass jeder Fremde, der die Heilige Halle sehen oder zum Bewahrer der Kraft *Xolgorim Sohn des Karaf* vorgelassen werden möchte, zunächst bei ihm vorstellig werden muss.

Erkundigen sich die Helden nach der 'Ehernen Gilde', so erfahren sie, dass es sich um eine alte und sehr geachtete ordensähnliche Gemeinschaft handelt, die sich der Bewahrung der ehrwürdigen Traditionen, des rechten Glaubens und dem Zusammenhalt aller 'wahrhaft' Angrosch-Gläubigen verschrieben hat und die ihre Mitglieder nach strengen Kriterien auswählt. (Weitere Informationen zur Ehernen Gilde finden Sie im Anhang auf Seite 44.)

Ebenso wissen die meisten Zwerge zumindest vage darüber Bescheid, dass Rhazzazors Karfunkel nach der Vernichtung des Schwarzen Drachen geborgen werden konnte und von Albrax in seine neue Feste Okdrägosch gebracht wurde – obwohl alle Traditionen gefordert hätten, den Stein, in dem die gefährliche Drachenseele gebunden ist, zu zer-

schlagen (siehe auch *Der Streit um Rhazzazors Karfunkel* ab Seite 5). Seit die Xorloscher Delegation, die Albrax diese Sicht des Bewahrers der Kraft übermitteln sollte, vor knapp zwei Wochen unverrichteter Dinge zurückgekehrt ist, schwelt in Xorlosch das Unbehagen. Denn den Karfunkel des mächtigsten, gefährlichsten und finstersten Drachen der vergangenen Jahrhunderte nicht zu zerstören, kann nicht in Angroschs Sinne sein – umso schlimmer, wenn ausgerechnet der gewählte Hochkönig aller Zwerge dafür verantwortlich ist. Viele Xorloscher sind deshalb nur zu schnell bereit, hinter jeder Unregelmäßigkeit einen Zusammenhang zu vermuten und sich auf Schlimmes gefasst zu machen.

EREIGNISSE

Mit der Verbreitung der Gerüchte geht einher, dass die Helden mehr als vorher mit offenem Misstrauen bedacht werden und man sie mittels kleiner Ärgernisse spüren lässt, dass sie hier nicht länger willkommen sind (dies gilt auch für einen zwergischen Helden). Auch versucht man die Helden immer wieder zu provozieren, um sie aus der Stadt werfen zu können, wenn sie den Zwergen einen Grund dafür liefern. Selbst wenn sich sehr jähzornige Helden in der Gruppe befinden, sollte es jedoch nicht so weit kommen (auch hier kann Torgrim vermittelnd eingreifen).

- Sind die Helden in der Siedlung unterwegs, scheuchen Eltern ihre Kinder ins Haus, kaum dass sie die Helden erblicken.
- Das Essen in der Herberge ist kalt, fade oder versalzen (oder sogar mit Mineralien gewürzt, die menschlichen Mägen nicht gut bekommen). Darauf angesprochen, kostet Darime das Mahl und behauptet, dass damit alles in Ordnung sei. Bleiben die Helden beharrlich, fragt sie herausfordernd, ob man sie der Lüge bezichtigen wolle.
- Auch Zwerge, die sich den Helden gegenüber bisher offen und freundlich verhalten haben, werden abweisend und sprechen auf einmal viel schlechteres Garethi als vorher oder ausschließlich Rogolan.
- Des Öfteren werden die Helden von Zwergen angerempelt, die sich daraufhin lauthals beschweren, ob die Großlinge nicht aufpassen können, wohin sie ihre plumpen Füße setzen.
- Versuchen die Helden, bei einem Handwerker etwas zu kaufen, weisen man sie brüsk mit dem Hinweis ab, dass Angroschs Gaben nicht in ihr verderbten Hände gehören. Haben die Helden etwas in Auftrag gegeben, werden sie nun damit getröstet, dass wichtige Rohstoffe nicht vorhanden seien oder es sich aus anderen Gründen für unbestimmte Zeit verzögern würde.
- Wenn Torgrim sich mit den Helden angefreundet hat, wird er noch schlimmer geschnitten als die Helden und zuweilen als Verräter beschimpft. Torgrim allerdings lässt sich nicht beeindrucken und reagiert dies auch den Helden.

BEGEGNUNGEN

Natürlich ist insbesondere den Zwergen in der Heimkehrersiedlung nicht verborgen geblieben, dass die Helden in Begleitung jener jungen Priesterin in Xorlosch ankamen, über die man sich nun allerhand merkwürdige Gerüchte erzählt. Früher oder später werden verschiedenen Zwergen an die Helden herantreten, um von ihnen Näheres zu erfahren oder aber Drohungen auszusprechen.

TORGRIM SOHN DES PARGRIM

Der ambosszwergische Pilger Torgrim ist wie die Helden im *Ewigen Schmiedefeuer* untergekommen und verfolgt die Gerüchte mit Neugier, aber auch Besorgnis. Er trägt feste Lederkleidung und legt sein Kettenhemd auch im Gasthaus nicht ab. Gesicht und Hände wirken schmutzig, da der Ambosszwerg sie entsprechend der Tradition seines Volkes täglich mit einer Paste aus Fett und Kohlestaub einschmiert, sein kupferroter Bart ist in zahlreiche Zöpfe geflochten. Torgrim spricht recht gutes Garethi und hat keinerlei Berührungsängste mit den Langbeinern, denn er ist schon ein wenig in der Menschenwelt herumgekommen und hat in der *Schlacht von Angbar* unter Hochkönig Albrax gekämpft (vergleiche *AB 111* Seite 6f.).

Torggrim hat erst hier in Xorlosch erfahren, dass viele Erzzwerge die Verkündung des neuen Heldenzeitalters offen ablehnen und Albrax spätestens seit der Bergung von Rhazzazors Karfunkel für verrückt erklärt haben. Die Helden können Torggrim mehrmals dabei beobachten, wie er lauthals und hitzig mit einigen Erzzwergen diskutiert und diese sogar zu Prügeleien herausfordert.

Nachdem Torggrim die Gerüchte vernommen hat, fragt er die Helden, ob sie mehr über die Hintergründe des Geschehens und die Pläne der jungen Priesterin wissen. (Sie können ihn aber auch ruhig schon vorher mit den Helden bekannt machen.) Torggrim kann den Helden als Dolmetscher oder sogar als echter Verbündeter zur Seite stehen und sie eventuell später auch in die Hallen der Ehernen Gilde begleiten. Über ihn sollten Sie den Helden die Informationen zur Verkündung des Heldenzeitalters und des Zwistes zwischen Erzzwergen und den Anhängern des Hochkönigs zugänglich machen (siehe **Die Heldenzeit der Angroschim**, Seite 5). Über Okdrägosch und den Karfunkel des Schwarzen Drachen weiß Torggrim allerdings auch nicht mehr als das, was allgemein gemunkelt wird. Auch er kann sich nicht recht erklären, warum Albrax den Stein nicht zerstört, vertraut aber darauf, dass der Hochkönig seine Gründe hat.

RUMON SOHN DES RUMAN

Die Helden sollten Rumon, ein Mitglied der Ehernen Gilde, möglichst nach Einbruch der Dunkelheit treffen. Er hat davon gehört, dass sie zusammen mit Angraxa angekommen sind, und möchte ihnen deutlich machen, dass sie hier nicht erwünscht sind. Das Haus, in dessen Nähe die Helden ihm begegnen, befindet sich zwischen oberem Weiher und Goldenem Tor und birgt den geheimen Eingang in die Hallen der Ehernen Gilde (siehe Seite 23). Hier betreibt *Rogloroxa Tochter der Tormoscha* zusammen zwei Gesellen eine Laternenmacher-Werkstatt, wo Lampen, Laternen und Feuerschalen hergestellt werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus den Schatten eines einstöckigen, gedungenen Steinhauses, das das eiserne Zeichen einer Laterne mit stilisierter silberner Flamme darin über der niedrigen Tür trägt, tritt ein kleiner Zwerg mit Schmerbauch und kohlschwarzem Bart, der ihm bis knapp oberhalb des Gürtels reicht. Unter einem weiten Mantel aus dunkelgrauem Lodenstoff ist ein schwerer, schmuckloser Halsring aus dunkelgrauem Metall zu erkennen, den Hut hat er tief ins Gesicht gezogen. In holprigem Garethi raunt er euch zu: "Blick von Angrosch auf euch ist wie Flammen. Ihr verschwinden besser, sonst versengen er euch! Heilige Stadt nicht für Großlinge. Besser gehen schnell, sonst Angroschs Zorn auf euch!"

SAGALNA TOCHTER DER SAGESCHA

Die uralte Zwergin hat salzweißes Haar, tausend Fältchen im Gesicht und wache, braune Augen. Sie trägt über der schlicht geschnittenen Kleidung aus edlem schwarzen Stoff ein aus verschiedenen kostbaren Metallen gefertigtes Modell eines Abakus an einer feingliedrigen silbernen Kette um den Hals, das traditionelle Symbol der Morgartosch-Sippe,

DIE DELEGATION DES HOCHKÖNIGS

Vor knapp einem halben Jahr hat der *Angarok Rogmarok*, der Hochkönig aller Zwerge Albrax Sohn des Agam, seine neue Feste Okdrägosch ('Schwarzdrachenwacht') in den Trollzacken bezogen (siehe auch das Szenario **Der Schatten von Okdrägosch** im AB 114 sowie den Artikel **Die neue Feste des Hochkönigs** im AB 116, weitere Informationen zu Okdrägosch finden Sie in **Angrosch 110f.**, zu Albrax in **Angrosch 113**). Doch das Bauwerk, das in den Ruinen einer monumentalen Trollfeste errichtet wird, ist noch lange nicht fertig gestellt. Der Angrosch-Tempel steht jedoch kurz vor der Vollendung, und Albrax schickte deshalb vor gut einem Monat eine Delegation von Getreuen nach Xorlosch, um einen Funken von der Heiligen Flamme zu holen, der nach alter Tradi-

deren Mitglieder als die größten Rechenmeister und Zahlenmystiker unter den Erzzwergen gelten. Sagalna spricht stets leise und bedient sich eines altertümlichen Garethi in ungewohnter Betonung, das sie aus alten menschlichen Schriften erlernt hat.

Die Morgartoschs haben schon vor langer Zeit das Angram der Xorloscher Stelen in Ziffern gefasst und arbeiten seither daran, das Geheimnis dieser Zahlenkolonnen und Gleichungen zu lösen. Dabei sind sie allerdings immer wieder auf eine Leerstelle gestoßen: Irgendwo fehlt sozusagen eine Variable, ohne die die Gleichung nicht aufgehen kann. Das Einzige, was die Zahlenmystiker diesbezüglich bisher ausgerechnet haben, ist, dass genau tausendundvier mal neunundvierzig Monate nach dem **Tag des Zorns** eine bedeutende Umordnung der Zahlen stattfinden wird. Und das ist der Hitzemond dieses Jahres – der Monat Rondra nach menschlicher Zeitrechnung (in dessen kommenden Tagen ja die Helden die 49. Stele entdecken und zu den anderen 48 zurück in die Heilige Halle bringen werden.)

Auch Sagalna erkundigt sich aufgrund der Berichte bei den Helden, was sie über Angraxa und ihre Queste wissen. Wenn die Helden erwähnen, dass es sich dabei wohl um eine bedeutsame Angelegenheit der Angroschim handelt, macht sich Sagalna Notizen auf einer Schiefertafel. Bevor sie sich verabschiedet, murmelt sie geheimnisvoll: "Eure Zahl ist die (*Anzahl der Helden*). Bindeglied und Multiplikator in einem ..."

MURROX SOHN DES MUTOSCH

Wenn die Situation sich schon etwas zugespitzt hat und die Helden Nachforschungen anstellen, vielleicht auch erst, wenn sie bereits in den Tempel eingedrungen sind, wendet sich Murrox Sohn des Mutosch heimlich an sie und gibt ihnen den entscheidenden Hinweis, mit dem sie später den Eingang zu den Hallen der Ehernen Gilde finden und das Rätsel lösen können, das die Tür öffnet. Murrox arrangiert die Begegnung als reinen Zufall, will er doch nicht den Eindruck erwecken, als habe er die fremden Begleiter der unliebsamen Priesterin absichtlich kontaktiert. Auch Murrox trägt den metallenen Halsring der Ehernen Gilde unter dem Umhang (aber so, dass nur aufmerksame Helden ihn sehen).

Im Vorbeigehen raunt er den Helden zu: "Sagt Angraxa, der Schlüssel, den sie sucht, ist Angroschs Lampe."

Was Murrox hier eigentlich meint, ist das Wort *Toschaxalagrom*, 'Laterne'; die ungenaue Übersetzung ist seinen ungenügenden Garethi-Kenntnissen geschuldet. Die Laterne ist zum einen das Zeichen jenes Hauses, in dem sich der geheime Eingang zu den Hallen der Ehernen Gilde befindet und vor dem die Helden schon Rumon Sohn des Ruman begegnet sind. Zum anderen ist die Übersetzung von 'Angroschs Laterne', *Toschaxalagrom Angroschin* auch das Lösungswort und damit der Schlüssel, mit dem die eigentliche Tür zu den Quartieren der Gilde geöffnet werden kann (siehe **Das Runenschloss**, Seite 24).

Möglicherweise interpretieren die Helden diese Worte zunächst auch als Hinweis auf den Geweihten Artox in der Delegation des Hochkönigs (siehe unten), der ja ebenfalls eine Laterne in der Hand trägt. Dies ist zwar eine falsche Fährte, die Sie aber dennoch dazu nutzen können, die Helden mit den Albrax-Anhängern bekannt zu machen.

tion das Feuer in einem neu gegründeten Tempel entzünden soll. Dies erscheint ihm umso dringlicher, als in den tiefen Gewölben der Feste auch Rhazzazors Karfunkel aufbewahrt wird und Albrax die Wacht über das unheilige und gefährliche Artefakt so bald wie möglich unter Angroschs Schutz stellen möchte.

Albrax ist sehr darum bemüht, getreu dem alten Brauch zu handeln, der heutzutage kaum noch befolgt wird, denn er möchte damit insbesondere den Erzzwergen signalisieren, dass er die Traditionen der Angroschim achtet und den Rang Xorloschs als Heilige Stadt der Zwerge voll und ganz anerkennt – ein Signal, das gerade angesichts der Ablehnung des Hochkönigs durch die Mehrheit der Erzzwerge bedeutsam ist. Doch

da Albrax sich so vehement und aus Sicht der Erzzwerge völlig unverständlich gegen die Zerstörung des Seelensteins des Schwarzen Drachen wehrt, werden es die Abgesandten des Hochkönigs in Xorlosch nicht leicht haben.

ANKUNFT DER DELEGATION (20. RONDR)

Zwei Tage nach der Ankunft der Helden in Xorlosch trifft die Delegation unter Führung des kampferfahrenen Geweihten *Artox Sohn des Gandresch* ein (eine Beschreibung von Artox finden Sie auf Seite 45).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine neu angekommene Gruppe von Pilgern erregt Aufsehen in der Heimkehrersiedlung. Sie erscheinen eher wie Krieger denn wie Wallfahrer. Angeführt wird die Gruppe von einem großen, muskulösen Zwerg mit felsgrauem, geflochtenem Bart, Helm, goldverziertem Kettenhemd und einer einblättrigen Axt an der Seite, der eine schmiedeeiserne Laterne ohne Flamme darin in der Hand trägt. Eine Zeichnung aus schwarzen Rußflecken im Gesicht verleiht ihm ein grimmiges und unnahbares Aussehen. Fast würde man ihn für einen Krieger halten, wäre da nicht der kleine metallene Hammer, den er um den Hals trägt und der ihn als Angrosch-Geweihten ausweist.

Dahinter folgen sechs Zwerge und eine Zwergin, die ebenfalls mit Rußzeichen bemalt und mit schweren Kettenhemden und Fellspaltern gerüstet und bewaffnet sind. Ihre Ausrüstung ist zwar durchaus prachtvoll anzusehen, aber auch deutlich von Kampfeinsätzen gezeichnet. Jeder trägt einen mit Metall beschlagenen, feuerroten Rundschild mit einem schwarzen Amboss und zwei gekreuzten schwarzen Hämmern über einer goldenen Flamme darauf und schwere Rucksäcke auf dem Rücken. Auch die eine oder andere Armbrust ist zu sehen.

Ohne innezuhalten und den Umstehenden mehr als einen Blick zu schenken, macht sich die Delegation sogleich auf den Weg zum Neuen Angrosch-Tempel.

Für einen Zwerg oder *Heraldik*-kundigen Helden (Probe +4) ist das Zeichen auf den Schilden als Wappen des Hochkönigs zu erkennen. Wie auch Angraxa muss die Gesandtschaft zunächst beim Hochgeweihten Gramosch vorsprechen – und wie auch bei Angraxa ist Gramosch nicht gewillt, die Delegation zum Bewahrer der Kraft vorzulassen. Denn Gramosch ist einer der eifrigsten Verfechter der Politik gegen den Hochkönig und möchte keine seiner Unternehmungen unterstützen. Seiner Meinung nach hat der Hochkönig seit der Bergung von Rhazzazors Karfunkel endgültig Angroschs Wohlwollen verwirkt und deshalb keinen Anspruch auf das heilige Feuer Xorloschs.

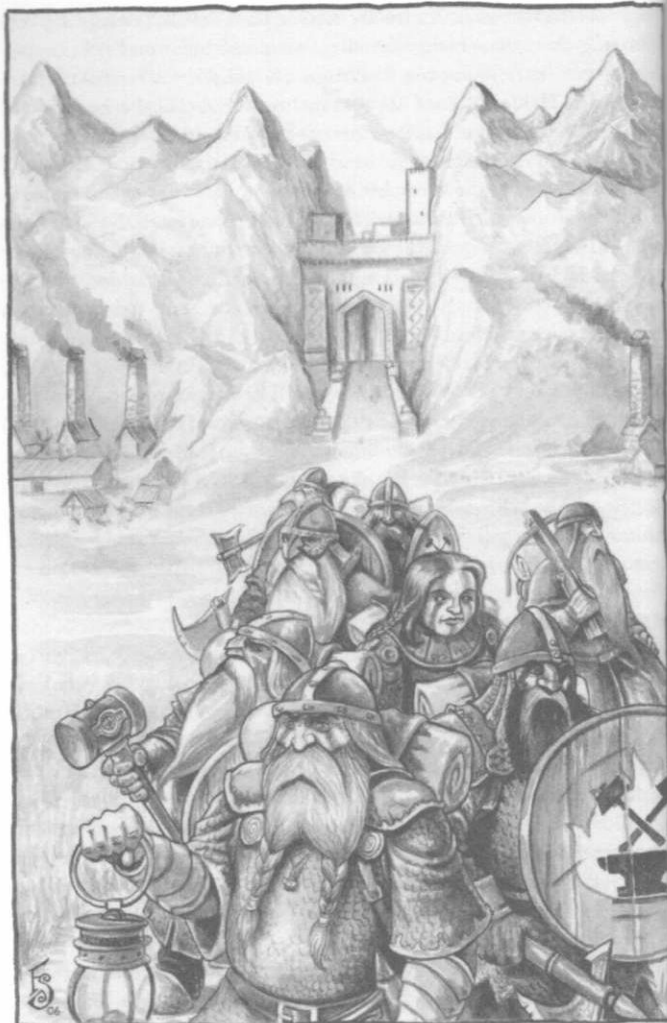
Die Ambosszwerge, unter ihnen auch einige der berühmten 'Kor-Knaben', werden von Gramosch mit barschen Worten auf den morgigen Tag vertröstet und quartieren sich in der Zwischenzeit im *Ewigen Schmiedefeuer* ein.

DIE DELEGATION UND DIE HELDEN

In der Herberge können Sie die Helden mit den Gesandten Albrax' bekannt machen, die sich in einer ähnlichen Situation befinden wie die Gruppe: Sie werden von den Einwohnern Xorloschs mit Misstrauen oder offener Ablehnung behandelt.

Lassen Sie den Kontakt notfalls durch Torgrim herstellen, der zwei der Kor-Knaben persönlich von der Schlacht um Angbar kennt. Wenn die Helden das Szenario *Der Schatten von Okdrägosch* aus dem AB 114 gespielt haben, treffen sie mit Artox und den Zwillingen *Karok und Molmak Söhne des Angrobax* selber alte Bekannte wieder.

Alle Zwerge der Delegation sprechen zumindest passables Garethi, und sie alle sind bereits weit in der Welt herumgekommen und haben in den letzten Jahren unter Albrax viele Kämpfe gefochten. Artox, Karok und Molmak waren in der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* vor Wehrheim dabei, wo Albrax die Vision von der Heldenzeit empfing, später kämpften sie in der *Schlacht von Angbar* gegen den Alagrimm (siehe AB 111),



und auch in der *Schlacht der drei Kaiser* vor Gareth standen sie ihm zur Seite, als Rhazzazor vernichtet wurde.

Von den Gesandten können die Helden auch mehr über den Hochkönig, die Heldenzeit und Rhazzazors Karfunkel erfahren. So weiß Artox, dass Albrax sich erst nach längerer Beratung mit Rohaja und deren Ratgebern entschlossen hat, den Karfunkel nicht zu zerschlagen, weil sie fürchteten, dass die mächtige Drachenseele dadurch freikommen und neues Unheil anrichten könnte. Nachdem Albrax kurz darauf in den tiefen Gewölben von Okdrägosch eine Kammer entdeckte, die offenbar schon unter den trollischen Erbauern der Feste als Drachengefängnis gedient hatte, war er überzeugt, dass Angrosch ihm den Weg gewiesen habe und es sein Wille sei, den Karfunkel hier aufzubewahren (siehe auch AB 116).

DIE ESKALATION (21. RONDR)

Am nächsten Tag spricht die Delegation noch einmal bei Gramosch vor und wird abermals abgewiesen. Nun macht sich Unmut unter den Gesandten breit, der sich bald in Form gereizter Stimmung in der Heimkehrersiedlung manifestiert. Es kommt zu den ersten Pöbeleien und Handgreiflichkeiten zwischen Erzzwergen und der Gesandtschaft, wobei sich Torgrim Sohn des Nargrim mit Feuereifer auf der Seite von Albrax' Leuten einmischt. (Sie können Torgrim zeitweilig inhaftieren lassen, um den Ernst der Lage zu verdeutlichen.)

Bald werden die Gesandten und allen voran Artox für alle Übeltaten verantwortlich gemacht, die der Hochkönig nach Meinung der Xorloscher begangen hat, und vorsorglich für alles beschuldigt, was an schlimmeren Ereignissen daraus noch folgen wird. Beschimpfungen wie "Für seine Missachtung von Angroschs Willen will der Verrückte jetzt auch noch den Segen des Bewahrers der Kraft und des göttlichen Vaters selbst! Mit Xorloschs Feuer soll die Untat des Hochkönigs besiegelt werden!" machen die Runde. Auch die dubiosen Ereignisse um Angraxa werden

damit in Zusammenhang gebracht: Sie sei eine Spionin des Hochkönigs, bereits von dessen Frevel befleckt und geschickt worden, um Zwiß und Hader unter die Xorloscher Geweihtenschaft zu bringen, und dies sei ganz eindeutig das Werk des Drachen. Einige wollen gehört haben, dass Gramosch bereits Maßnahmen ergriffen und die junge Geweihte kurzerhand in den Feuerschacht des Tempels hat werfen lassen. Dieses Schicksal wünschen sicher nicht wenige Xorloscher auch den Albrax-

Gesandten – und vielleicht sogar den Helden. Gegen Abend greifen die ersten wachhabenden Zwerge ein, und es ist davon die Rede, dass König Tschubax die Störenfriede (zu denen vermutlich auch die Helden gezählt werden) höchstpersönlich aus der Stadt werfen lassen wird. Es ist klar, dass ein solcher Ausgang der Situation den schwelenden Konflikt zwischen dem Hochkönig und den Erzzwergen zu einer offenen Auseinandersetzung anheizen würde.

ANGRAXAS BEFREIUNG (21. ODER 22. RONDRÄ)

Irgendwann sollte den Helden klar geworden sein, dass sie Angraxa aus dem Tempel befreien müssen, weil sie dort tatsächlich gefangen gehalten wird, und dass dies ihre einzige Möglichkeit ist, in der sich zuspitzenden Situation selbst etwas Sinnvolles zu unternehmen.

'ÜBEREIFRIGE' ODER UNPÄTIGE HELDEN

Es ist gut möglich, dass die Helden den Tempel bereits aufsuchen wollen, sobald sie vermuten, dass Angraxas Mission nicht nach Plan läuft. Als Menschen haben sie allerdings keine Möglichkeit, auf legalem Wege in den Tempel zu gelangen – sie werden schon an den Toren brüsk und bestimmt abgewiesen. Ein Zwerg, der sich nach Angraxa erkundigt, bekommt nur gesagt, dass diese Angelegenheit ihn nichts angehe.

Es ist natürlich auch möglich, dass die Helden den Ernst der Lage nicht erkennen, die Situation einfach 'aussitzen' oder sich nicht in die Angelegenheiten der Zwerge einmischen wollen. Eine *Menschenkenntnis*-Probe kann darauf hinweisen, dass eine junge, ungeduldige und sture Brillantzwergin, die noch dazu aus dem Lieblichen Feld und nicht aus einer traditionellen Zwergenstadt stammt, im ehrwürdigen Umfeld Xorloschs leicht Schwierigkeiten bekommen kann. Lassen Sie die Helden schließlich ein Gespräch zwischen einem Mitglied der Ehernen Gilde und einem Geweihten des Tempels belauschen, in dem der Gildenzwerg darauf beharrt, dass aus Angraxas Verhalten endlich entsprechende Konsequenzen gezogen werden müssten, denn sie habe Angrosch selbst erzürnt.

Einer möglichen Angst der Spieler, sich heimlich in einen Angrosch-Tempel zu stehlen, können Sie mit Proben auf *Götter/Kulte* begegnen: Als frevelhafte Handlung zählt nur ein Angriff auf einen Tempel oder einen Geweihten, nicht aber, wenn die Helden sich lediglich heimlich in den Tempel schleichen, ohne jemanden zu verletzen oder etwas zu stehlen.

DER PEVE ANGROSCH-TEMPEL

Die unterirdische Heilige Halle Xorloschs gehört nur dem Volk der Erzzwerge – und Angrosch. Für die zahlreichen Pilger anderer Zwergenvölker wurde darum vor zweieinhalb Jahrtausenden ein neuer Tempel errichtet: Aus Marmor und Eisen, Silber, Granit und Stahl ist er gefügt und zum Teil in die Erde eingelassen. In seinem Innern reicht ein schier bodenloser Schacht bis hinunter ins feurige Herz der Welt. Hier bringen die angereisten Angroschim ihre Opfergaben dar, hier werfen sie sie hinab in das ewige Feuer. Auch die immer wieder eintreffenden Totenzüge lassen ihre Leichname in einer langen Zeremonie in den Schacht hinab, damit sie in Angroschs feurigem Atem aufgehen.

Geleitet wird der Tempel von Gramosch Sohn des Gorro, einem fanatischen Erzzwerg aus dem Königreich Koschim, der auch den Zugang zum Bewahrer der Kraft kontrolliert (eine Beschreibung finden Sie auf Seite 45).

Da sich auch der oberirdische Angrosch-Tempel nach dem Schichtensystem der unterirdischen Stadt richtet und nicht nach dem Tag- und Nacht-Rhythmus, ist der Tempel auch nachts für Gläubige zugänglich, und auch zu dieser Zeit sind immer mehrere Priester in der Halle und den Seitentrakten beschäftigt. (Gerade wenn die Helden nachts heimlich in den vermeintlich ruhigen Tempel einsteigen wollen, kann dies eine Überraschung sein.)

Der Tempelbau liegt etwa anderthalb Schritt niedriger als der ihn umge-

bende Erdboden; zwei breite Rampen führen zu den Eingängen hinunter, die durch an den Seitenwänden entlanglaufende schachtartige Gänge verbunden sind. Im Süden führt eine kleine Treppe zum Seiteneingang hinunter. (Die Nummerierungen in diesem Abschnitt beziehen sich auf den Plan des **Neuen Angrosch-Tempels** auf Seite 51. Diesem Plan entnehmen Sie bitte auch die Abmessungen der verschiedenen Räume und Gänge.)

Falls die Helden während des Eindringens ertappt werden, geben Sie ihnen die Gelegenheit, zu entkommen, bevor sie festgenommen werden – denn angesichts der gegenwärtigen Stimmung in der Stadt droht den Helden ansonsten kein gutes Schicksal (bestenfalls und wenn man ihnen keine schlimmeren Vergehen nachweisen kann, werden sie der Stadt verwiesen).

EINGANGSTORE (1)

Breite, flache Rampen führen hinunter zu den beiden mächtigen Toren aus Stahl, die das silberne Zeichen Angroschs ziert (der Amboss mit der Flamme und zwei gekreuzten Hämmern). Die Tore sind stets geschlossen, lassen sich aber durch eine besondere Mechanik im Innern an einem einfachen Knauf lautlos und mit einer Hand öffnen – wobei stets beide Torflügel nach innen aufschwingen. In alle vier Torflügel ist zudem eine große bronzene Klangschaale eingearbeitet, die zu den Gottesdienstzeiten von Geweihten oder Novizen geschlagen wird und einen Ton ähnlich dem eines Gongs erzeugt.

SEITENGÄNGE (2)

Hinter dem Tor erwartet den Besucher eine Wand aus einfachem Granit, in die noch einmal das Angrosch-Symbol eingelassen ist. Nach rechts und links führt jeweils eine Treppe weiter nach unten und um die Ecke. Dann tritt man durch eines von vier schlichten Portalen in der inneren Wand über eine weitere Stufe in den eigentlichen Tempelraum.

TEMPELHALLE (3)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Feuerschalen an den Wänden tauchen den vor euch liegenden achteckigen Raum in ein orangefarbenes, flackerndes Licht, das kaum bis zur Mitte der fensterlosen Halle vorzudringen vermag. Dort thront – am Fuß zweier weiterer Stufenabsätze und hinter einer sicher acht Schritt langen, gezackten Spalte im Boden – ein mächtiger Altar in Form eines Ambosses auf einem niedrigen Felspodest. Am Rande der zweiten Stufe tragen achteckige Säulen die steinerne Decke, die sich zur Mitte hin etwas absenkt und von unregelmäßigen Einlegearbeiten überzogen ist, die wie Erz- und Goldadern wirken.

Neben drei weiteren einfachen Portalen, hinter denen nur Dunkelheit zu erkennen ist, befinden sich in zwei Seitenwänden geschlossene Eingänge. Von irgendwoher klingen dumpfe Hammergeräusche.

Ihr habt unwillkürlich den Eindruck, als würdet ihr euch tatsächlich tief in der Erde befinden.

Die Spalte in der Mitte der Halle, die bis tief ins feurige Herz der Erde reicht, ist ebenso wie Angroschs Axthieb ein Relikt des *Tages des Zorns*. Damals bebte in Xorlosch die Erde, der innere Bergring riss auf, das Wasser des Sees im Talkessel floss ab, und auch diese Spalte im Talgrund

klaffte auf. Als die Xorloscher etwa 1.500 Jahre später einen oberirdischen Tempel errichten wollten, wählten sie dafür den Ort um den Feuerschacht.

In der Tempelhalle halten sich zu jeder Zeit mindestens ein Geweihter und meist auch mehrere Gläubige auf. Den Arbeitsschichten der unterirdischen Stadt entsprechend findet hier dreimal am Tag ein Gottesdienst statt, eine Tradition, die jedem Zwerg die Möglichkeit geben soll, täglich an zumindest einer Zeremonie teilzunehmen, egal in welcher Schicht er arbeitet. Dass der Neue Tempel vor allem von Pilgern besucht wird, tut der Einhaltung dieser alten Sitte keinen Abbruch.

SEITENTRAKTE

In den beiden Seitenflügeln liegen das **Quartier des Hochgeweihten Gramosch (6)** mit einem eigenen Andachtsraum (7), die **Zellen der anderen Priester (10)**, **Speise- und Vorbereitungsräume (9)**, **Scriptorium (12)** – wo die Runen zum großen Teil auf Steinplatten gemeißelt oder in Metall geprägt werden – und **Archiv (13)** sowie zwei **Reliquienräume (5)**. Die Seitentrakte sind durch die Portale vom Tempelraum aus sowie durch vier **Geheimtüren (4)** an den Enden der vier Treppen, die von den Eingängen herunterkommen, zu betreten.

Im nördlichen Trakt ist Angraxa in einer kargen Priesterzelle untergebracht (11). Der südliche Seitentrakt verfügt über eine Versorgungstür (14), durch die regelmäßige Lebensmittel und Alltagsgegenstände für die Geweihten hereingebracht werden.

GEHEIMTÜREN (4)

Diese Türen sind erst bei genauerem Hinsehen (*Sinnschärfe*-Probe +4 oder einfache *Zwergennase*-Probe) als solche zu erkennen, denn die Ritzen sind in Wandreliefs verborgen, die über und über mit Rogolan-Runen beschrieben und mit stilisierten Werkzeugen, Waffen, Rüstungen oder Flammensymboliken verziert sind. Der Öffnungsmechanismus verbirgt sich jeweils in einer im Zentrum des Reliefs gelegenen NG-Runen, das Zeichen für Angrosch, die man eindrücken muss, um die Tür zu öffnen (für die Helden kann das schon ein Hinweis zur Lösung des Runenrätsels sein, siehe Seite 24). Falls die Helden nicht von selbst auf diese Lösung kommen, können sie heimlich einen Priester beim Öffnen einer Geheimtür beobachten.

KELLERGESCHOSS (8)

Von beiden Seitentrakten aus führen schmale Treppen weiter nach unten in ein Kellergeschoss, in dem unter anderem verschiedene Werkstätten, weitere Archive mit langen Regalen voller Steinplatten und Lagerräume untergebracht sind. Über lange und tief in die Erde hinabführende Gänge ist der Keller mit der Heiligen Halle im Innern des Berges verbunden, so dass der Hochgeweihte sich mit dem Bewahrer der Kraft treffen kann, ohne ans Tageslicht hinaustreten zu müssen.

IN DEN TEMPEL

Angraxa aus dem Tempel zu befreien ist nicht einfach, da die Helden nicht wissen, wo sie sich befindet, und sie sich kaum als harmlose Besucher tarnen können. Neben den im Folgenden aufgeführten Möglichkeiten, wie die Helden in den Tempel gelangen können, sollten Sie natürlich auch auf weitere Vorschläge Ihrer Spieler eingehen.

- Die Helden können versuchen, während einer Lebensmittellieferung durch die Seitentür zu schlüpfen. Zur Gottesdienstzeit (die durch die Gongschläge angekündigt wird) halten sich in den Seitentrakten kaum Geweihte auf.

- Nachts besteht die Chance, dass sich die Helden von außerhalb der Heimkehrersiedlung an den Tempel heranpirschen und darauf warten können, dass die Eingänge verlassen sind. Sobald sie unbeobachtet durch die Tore geschlüpft sind, müssen sie sich mit *Schleichen*- und *Sich Verstecken*-Proben vor Geweihten und Gläubigen verbergen und den Öffnungsmechanismus an den Geheimtüren finden, um in die Seitentrakte eindringen zu können.

- Während der Beisetzung der mit dem Totenzug eingetroffenen Zwergin aus Elenvina sind die meisten Priester im Tempelraum mit der

langwierigen Zeremonie beschäftigt (dies können die Helden bei Erkundigungen über den Totenzug herausfinden); Eindringlinge in den Seitentrakten laufen entsprechend weniger Gefahr, entdeckt zu werden.

Die Helden werden allerdings von keinem der ansässigen Zwerge oder Pilger Unterstützung erhalten, denn diese würden das Vorgehen der Helden als Frevel ansehen. Allein Torgrim ist bereit, den Helden zu helfen.

FORT MIT DEN TAFELN

Während ihres Aufenthaltes im Tempel und vor Angraxas Befreiung werden die Helden Zeugen, wie *Rumon Sohn des Ruman* (jenes schwarzbärtige Mitglied der Ehernen Gilde, dem die Gruppe schon einmal in der Nähe des Laternenmacherhauses begegnete, siehe Seite 19) Angraxas Bündel aus dem Tempel fortbringt – nach der Untersuchung durch Gramosch sollen die Tafeln in den Quartieren der Ehernen Gilde aufbewahrt beziehungsweise zerstört werden.

Gestalten Sie die Szene so, dass die Helden dem Zwerg weder die Tafeln abnehmen noch ihm sofort folgen können, zum Beispiel weil man sie dann entdecken würde. Ebenfalls denkbar ist, dass die Helden durch eines der Portale zur Tempelhalle beobachten, wie auf der anderen Seite der von Priestern und Gläubigen besuchten Halle der Hochgeweihte Gramosch das Bündel an Rumon übergibt, der daraufhin damit davon-eilt.

ANGRAXAS ZELLE (II)

Die karge Priesterzelle, in der Angraxa sich aufhält und abwechselnd ihr unbeherrschtes Handeln bereut oder mit bangem Herzen das Ende der Frist herbeisehnt, ist nicht im eigentlichen Sinne bewacht – denn dies würde unnötig die Aufmerksamkeit der liberaleren Priester auf Angraxas Fall lenken, zudem weiß Gramosch, dass Angraxa nicht ausbrechen wird, weil sie sonst jede Chance verspielt hätte, doch noch angehört zu werden. Stattdessen hat Gramosch mehrere ihm loyale Geweihte damit beauftragt, mehrmals am Tag nach dem Rechten zu sehen. Die Tür ist verschlossen, den Schlüssel trägt einer der Geweihten bei sich; als Alternative bieten sich *Schlösser Knacken* oder *FORAMEN* (jeweils +5) an. Wenn die Helden in Angraxas Zelle auftauchen, zeigt diese sich zunächst schockiert über deren unbefugte Anwesenheit und verunsichert – glaubt sie doch immer noch daran, dass es sich bei Gramoschs Disziplinarmaßnahme um eine verdiente Strafe für ihr Ungestüm handelt. Die Helden sollten sie, nach allem, was sie mittlerweile wissen oder zumindest ahnen, vom Gegenteil überzeugen. Spätestens, wenn Angraxa erfährt, dass die Tafeln offenbar heimlich aus dem Tempel fortgebracht worden sind, sieht sie ein, dass hier etwas nicht mit rechten Dingen zugeht, und folgt den Helden.

BESPRECHUNG MIT ANGRAXA

Irgendwann, nachdem die Helden Angraxa befreit haben und bevor sie den Weg in die Tiefe zu den Quartieren der Ehernen Gilde antreten, sollten Sie ihnen die Möglichkeit geben, zusammen mit Angraxa das Vorgefallene und seine Hintergründe zu rekonstruieren und Informationen auszutauschen. Lassen Sie dabei die Helden selbst so viel wie möglich selber schlussfolgern und helfen Sie nur wenn nötig durch Hinweise von Seiten Angraxas nach.

- Das Bündel, das Angraxa so eifrig hütete, sind in Ton gebrannte Abdrücke von der 49. Stele aus der Heiligen Halle von Xorlosch, die vermutlich seit dem Tag des Zorns verschwunden ist und heutzutage nur noch als Legende gilt. Viele traditionelle Erzzwerge behaupten gar, es habe nie eine 49. Stele gegeben. Auf dieser Stele wird die Zukunft der Angroschim prophezeit – eine Prophezeiung, die sich nach Meinung Angraxas in nicht allzu ferner Zeit erfüllen wird, denn auf den Fragmenten ist die Rede von einer 'kristallinen Blume, die unter der Klaue des Herrn des schwarzen Drachen zersplittert' – was Angraxa als Fall des brillanzwergischen Bergkönigreichs Lorgolosch (Rogolan: 'Blumental') unter Borbarad im Jahre 1021 BF deutet. Auch ein 'König der Helden' wird erwähnt; nach Angraxas Meinung handelt es sich dabei um Hochkönig Albrax.

● Angraxa erzählt den Helden außerdem von Kagram, der diese Abdrücke offensichtlich von der echten 49. Stele abgenommen haben muss – allerdings war in seinen Aufzeichnungen kein Hinweis auf deren Standort zu finden. Falls die Helden hier schon vermuten, dass sich die Stele in Xorlosch befindet, antwortet Angraxa: "Nein, das glaube ich nicht. Xorlosch ist zwar groß, aber wenn die Stele sich tatsächlich hier befände, dann hätte sie doch gewiss schon vor langer Zeit jemand entdeckt."

● Angraxa kann den Helden – wenn sie die Tragweite der Ereignisse bisher noch nicht errahnen – auch klarmachen, was die Fragmente politisch für die Zwergenheit bedeuten: Da durch sie die Ankündigung einer neuen Heldenzeit und der letzten Schlacht der Angroschim durch den Hochkönig gestützt und bestätigt wird, könnte eine Anerkennung der Fragmente durch den Bewahrer der Kraft den Zwiſt zwischen Albrax-Anhängern und Erzzwergen beenden und dafür sorgen, dass alle Zwergenvölker sich gemeinsam auf das Kommende vorbereiten.

● Hier können die Helden den Konflikt um Rhazzazors Karfunkel darlegen – von dem Angraxa selbst noch gar nichts gehört hat. Auch von der im Tal wartenden Delegation des Hochkönigs sollten die Helden nun berichten, die nach der aktuellen Lage kaum eine Möglichkeit hat, zum Bewahrer der Kraft vorgelassen zu werden – außer wenn die Helden die Angram-Tafeln zurückgewinnen können und Angraxa den Bewahrer der Kraft davon überzeugen kann, dass die Visionen des Hochkönigs sich mit der uralten Prophezeiung decken. Nur wenn Albrax' Verkündung und seine Taten auf diese Weise gerechtfertigt werden, besteht die Chance, den eskalierenden Konflikt beizulegen und damit auch das Gelingen der Mission der hochköniglichen Gesandtschaft zu ermöglichen.

● Angraxa bittet die Helden, ihr dabei zu helfen, die Tontafeln zurückzubekommen, die möglicherweise nach ihrem Kenntnisstand immer noch bei Gramosch in Verwahrung sind. Berichten die Helden ihr, dass sie erst vor kurzer Zeit einen Zwerg mit dem Bündel gesehen haben, der diese offenbar wegbrachte, drängt Angraxa, sofort aufzubrechen und diesen Zwerg aufzuspüren. Wie man das genau anstellen soll, weiß sie allerdings nicht. Sie macht jedoch noch einmal klar: "Ich weiß, dass das,

was auf den Tafeln steht, von hoher Bedeutung für die gesamte Zwergenheit ist."

● Sprechen die Helden die Eherne Gilde an, kann Angraxa lediglich beisteuern, dass mehrere Geweihte im Tempel, darunter auch der Hochgeweihte Gramosch, den eisernen Halsring tragen.

● Außerdem sollten die Helden Angraxa von dem merkwürdigen Hinweis unterrichten, den Murrox Sohn des Mutosch ihnen mit auf den Weg gegeben hat – "der Schlüssel, den Angraxa sucht, ist Angroschs Lampe". Angraxa kann sich auch nicht erklären, was es damit auf sich haben könnte.

DAS WEITERE VORGEHEN

Im nächsten Abschnitt des Abenteuers sollen die Helden auf der Suche nach Angraxas Bündel in die Quartiere der Ehernen Gilde eindringen, wo sie zwar die Tafeln zerstört vorfinden, aber dafür die echte 49. Stele entdecken. Der geheime Eingang liegt im Haus der Laternenmacherin, vor dem die Helden Rumon Sohn des Ruman schon einmal begegnet sind.

Folgendermaßen können die Helden nun weiter vorgehen:

● Sie erinnern sich an den Ort, an dem sie Rumon zum ersten Mal gesehen haben: in der Nähe eines Hauses mit einer Laterne als Schild. Wenn sie sich dort genauer umsehen, finden sie das Haus dunkel und verschlossen vor.

● Die Helden suchen ausgehend von dem Hinweis Murrox' nach etwas, auf das der Begriff 'Angroschs Lampe' passt, und stoßen dabei auf die Laternenmacher-Werkstatt.

● Sie halten Ausschau nach einem Zwerg, der den Eisenring der Ehernen Gilde trägt, und werden Zeuge, wie dieser im Haus der Laternenmacherin verschwindet. Nehmen die Helden das Haus näher in Augenschein, stellen sie fest, dass die Tür verschlossen und das Haus dunkel ist. Durch ein Fenster können sie erkennen, dass der Verkaufsraum leer ist. Und wie lange sie auch warten, der Zwerg kommt nicht wieder heraus.

DUROSCH БРОПГРАМАП – DIE EHERNE GILDE

Die Helden haben nun eine Spur, die sie in das unterirdische Xorlosch und die Hallen der Ehernen Gilde führt. Und nicht nur das: Zuletzt werden sie auch die Heilige Halle betreten, eine Ehre, die Nicht-Zwergen unter normalen Umständen niemals zuteil werden würde.

(Die Nummerierungen in diesem Abschnitt beziehen sich auf den Plan der Hallen der Ehernen Gilde auf Seite 51. Entnehmen Sie diesem bitte auch die Abmessungen der Räumlichkeiten.)

ANGRAXAS ROLLE

Wenn Angraxa die Gruppe begleitet, besteht natürlich die Gefahr, dass sie den Helden Arbeit abnimmt: vor allem bei der Entschlüsselung des Runenrätsels und bei der Entdeckung der Stele. Wirken Sie dem mit der Ungeduld der jungen Zwergin entgegen. Je näher die Gruppe ihrem Ziel kommt, desto aufgeregter wird sie, auch wenn die Helden vermutlich behutsam eine Halle nach der anderen erforschen: Sie will unbedingt die Tontafeln wiederfinden, Vorsicht liegt ihr gar nicht. Sobald dann die Stele entdeckt wird, ist Angraxa kaum noch ansprechbar – geradezu verzückt hat sie fortan nur noch Augen für diese und die Runen darauf. Dennoch können Sie mit Hilfe Angraxas den Helden natürlich Hinweise zukommen lassen, zum Beispiel wenn die Gruppe Schwierigkeiten hat, das Runenrätsel allein zu lösen.

DIE WERKSTATT (1)

Da sich die Öffnungszeiten der Werkstatt nach dem Schichtsystem der unterirdischen Stadt richten, können Sie auch bei Tage glaubwürdig dafür sorgen, dass das Geschäft geschlossen ist, wenn die Gruppe dort eintrifft. Um hier unbemerkt einzubrechen (*Schlösser Knacken* +8 oder *FORAMEN* +6 für 4 AsP; notfalls lässt sich mit einem geeigneten Werkzeug auch der Riegel eines Fensters von außen öffnen: FF-Probe +2), sollten die Helden sehr vorsichtig vorgehen und einen unbeobachteten Moment abwarten.

Rogloroxas Laternenmacherwerkstatt ist auch Verkaufsraum: ein einzelner großer Raum mit einer kleinen Schmiede im hinteren Teil. Im vorderen Bereich, durch eine Theke von der Werkstatt getrennt, stehen Regale. Dort warten fertige Laternen, Lampen, Leuchter und Feuerbecken in verschiedenen Größen und Ausführungen auf Käufer. Rogloroxa stellt auch Laternen für die Geweihten her (den Helden sollten die kunstvollen Laternen mit der NG-Rune des Rogolan-Alphabets auffallen, die auch als Abkürzung für den Namen Angrosch verwendet wird). Gleich hinter der Theke befindet sich eine Luke im Boden, die zum Keller führt.

KELLERRAUM (2)

Eine schmale Leiter führt hinab in den Keller, wo Material für die Werkstatt lagert: Roheisen, Zwergenkohle, Glasscheiben in unterschiedlichen Größen und Farben, aber auch Edelmetalle (in verschlossenen Truhen).

Auch im Keller hält sich niemand auf; dafür kann die Gruppe in einer Ecke des Raums eine schmale Wendeltreppe entdecken, deren Stufen in die Tiefe führen. Daneben liegen Öllaternen und Fackeln bereit. Nach mehreren Windungen endet die Treppe in einem Gang.

OBENER AUFZUGSRAUM (3)

Ein niedriger, mehrere Dutzend Schritt langer Gang verbindet die Treppe mit diesem Raum. An den glatt behauenen Steinwänden hängen erloschene Fackeln, die sich leicht entzünden lassen. In der Mitte des Raums befindet sich die Öffnung eines Schachts, darüber hängt ein großer Korb aus mit Metall beschlagenem Holz, der ausreichend Platz für die Helden und Angraxa bietet.

MAGIE IN XORLOSCH

»Viel wurde erzählt von den Leiden Xorloschs, als die vom Drachen unterworfenen Elementargeister über die überraschten und schier wehrlosen Zwerge herfielen, und ebenso viele Sagen berichten von den Heldentaten der Geoden, die schließlich diese Wesen zurückdrängten und dem Drachen eine empfindliche Niederlage beibrachten.

Der größte aller Geoden aber war Brandan, und seine wichtigste Tat war es, den Herren des Erzes selbst zu rufen. In der tiefsten Kammer Xorloschs geschah dies. [...]

Der Oberste Geode hingegen begann das Gespräch mit dem Erzherren und erreichte nach langer Verhandlung, dass der Herrscher die Kammern und Hallen Xorloschs mit einem unzerstörbaren Mantel aus Basalt umgab, der nun und in alle Ewigkeit auf magischem Wege das Eindringen verhindern sollte.«

—aus den Sagen über die Stadt Xorlosch

Es kommt wohl einem Jahrhundertereignis gleich, wenn in Xorloschs Hallen Magie angewendet wird: Ein Geode verirrt sich nur selten hierher, und Nicht-Zwerge werden ohnehin nicht geduldet.

Neben dem Korb ragt eine komplizierte Mechanik aus der Wand: Über mehrere Umlenkrollen läuft dort ein stabiles Seil aus Hanf und dünnen Stahldrähten. Ein Hebel, den man vom Korb aus bequem erreichen kann, löst die Verriegelung der Mechanik und lässt den Korb langsam in die Tiefe sinken.

Wirft jemand einen Stein in den Schacht, so lässt sich aus dem fernen Geräusch des Aufschlagens schließen, dass der Schacht etliche Dutzend Schritt tief sein muss.

Dieser Raum ist, ebenso wie der Aufzugsschacht und die Mechanik, 'nur' wenige hundert Jahre alt (Probe auf *Baukunst* oder *Gesteinskunde*). Tatsächlich wurde dieser Hintereingang von der Gilde erst viel später eine weitere Zugangsmöglichkeit geschaffen.

Wenn ein Zauberer in Ihrer Gruppe seine Kräfte einsetzt, wird er feststellen, dass die Versiegelung gegen magisches Eindringen, die vom Elementarherrscher des Erzes vor über 5.000 Jahren vorgenommen wurde (siehe **Angrosch 11**), noch immer Wirkung zeigt. Wenn die Helden dies erstmals bemerken, kann Angraxa ihnen von der Sage erzählen.

Der Schutzpanzer ist inzwischen zwar an vielen Stellen geschwächt oder durch spätere Bauarbeiten durchlöchert worden, das Magiewirken wird dennoch erschwert. Greifen Sie auf die Regeln zur Zauberschwernis durch *Koschbasalt* zurück (siehe **SRD 114**), wobei hier jedoch alle Aufschläge um 4 Punkte verringert sind: Damit sind Zauber um 8 Punkte erschwert (für Hexen um insgesamt 16 Punkte, da ihnen die Verbindung zu Sumus Leib fehlt), magische Wesen (Dschinne, Dämonen ...) finden oftmals keine Lücke und können den Fels nicht durchqueren. Ähnliches gilt für Rituale und Zauber wie den **WEG DURCH SUMUS LEIB** und die *Durch Fels und Erz*-Variante des **LEIB DES ERZES**.

Ob es sich dabei jedoch tatsächlich um eine Versiegelung aus Koschbasalt handelt oder nicht, können auch die Helden hier nicht herausfinden.

DIE HALLE DER GILDE

Die Hallen und Gänge, die die Helden nun betreten, sind uralte. Hierhin schaffte die Eherne Gilde vor über 4.000 Jahren, am *Tag des Zorns*, die 49. Stele, um deren 'verderbenden Einfluss' von den Zwergen fern zu halten. Die Räume liegen tatsächlich nur wenige Dutzend Schritt unter der Heiligen Halle, so dass die vermisste Stele sich ganz in der Nähe ihrer 48 Geschwister befindet.

Die Hallen und größeren Räume sind mit einer Deckenhöhe von bis zu 3 Schritt auch für Menschen unproblematisch zu begehen, während die kleineren Räume und Gänge maximal 9 Spann (1,80 Schritt) messen und damit für hochgewachsene Helden ein Problem darstellen. Waffen, die viel Platz zum Ausholen benötigen (vor allem Zweihandwaffen), können hier gar nicht oder nur eingeschränkt benutzt werden (Meisterentscheid).

UNTERER AUFZUGSRAUM (4)

Langsam sinkt der Korb in den dunklen Schacht hinab, die Abfahrt scheint fast eine Ewigkeit zu dauern. Auf halber Höhe passieren die Helden ein Gegengewicht, das neben ihnen im Schacht aufsteigt. Helden mit *Raum-* oder *Höhenangst* wird an dieser Reise in das Erdinnere wenig Freude haben (Probe -2; bei Gelingen gerät der Held in Panik und muss ruhig gehalten werden; ansonsten schlägt der Korb hin und her, was auch die anderen Helden beunruhigen sollte).

Dann sinkt der Korb in einen Raum von ähnlichen Ausmaßen wie der, in dem sie ihre Reise angetreten haben, und setzt dort auf den Boden auf. Neben dem Korb ist eine ebenso aufwendige Mechanik und ein weiterer Hebel zu sehen, der den Aufzug von unten in Betrieb setzt und den Korb wieder aufsteigen lässt. Auch hier hängen erloschene Fackeln an den Wänden.

ZUGANG ZU DEN GILDENHALLEN (5)

Nach wenigen Schritten steht man schon wieder vor einer Wand aus Stein. Erst auf den zweiten Blick sind die schmalen Fugen zu erkennen, die rund um die Wand laufen: Es handelt sich um eine Tür. Diese besitzt keine Klinke und kein Schloss, stattdessen aber eine Vertiefung in der Mitte der Tür, die etwa 20 auf 20 Finger misst, in 3 mal 3 Felder unterteilt ist und in der acht steinerne Runensteine eingelegt sind (eines davon mit einem Rubin in der Mitte), die sich innerhalb dieser Felder verschieben lassen.

DAS RUNENSCHLOSS

Der 'Hintereingang' zu den Hallen der Gilde ist durch ein komplexes mechanisches Schloss in der Tür gesichert, das kein Schlüsselloch hat, dafür aber eine Anordnung von Runensteinen, die, in die richtige Reihenfolge geschoben, die schwere Tür öffnen.

Die Lösung besteht darin, hier den Begriff zu verwenden (sprich: die Runensteine in die korrekte Anordnung zu schieben), den die Helden bereits als Hinweis von Murrox Sohn des Mutosch bekommen haben: 'Angroschs Lampe'.

Um dies am Spieltisch nachzustellen, finden Sie Abbildungen der Runensteine im **Anhang** auf Seite 52 abgebildet: Kopieren Sie die entsprechende Seite und schneiden Sie die Steine aus. Um der Lösung auf die Spur zu kommen, müssen die Helden sich in die Besonderheiten des Rogolan hineinendenken (siehe auch **AG 39ff.**).

● Die Ausgangsposition der Steine entspricht der Anordnung, wie Sie sie auf der Kopiervorlage finden. Legen Sie die Kärtchen auch so vor den Spielern aus, das mittlere Feld ist von keinem Stein belegt.

● Das mittlere Feld gibt leicht nach, wenn man auf dieses Druck ausübt (zudem ist auch ein leises Klicken in der Tür zu hören). Es liegt nahe, dass es sich dabei um den Auslöser der Mechanik handelt.

● Die acht Steine können innerhalb der Anordnung frei verschoben werden, wobei natürlich ein Stein immer nur auf das gerade freie Feld verschoben werden kann, und nur, wenn er direkt an dieses Feld angrenzt. (Die Steine sind fest, können also nicht entnommen und wieder zurückgelegt werden.)

● Die vorgegebenen Buchstaben (Runensteine) sind: X, SCH, G, M, R, T, L sowie NG (der Stein mit dem geschliffenen Rubin in der Mitte).

● Die Helden können darauf kommen, dass sie Lösungswort bereits kennen: 'Angroschs Lampe'. Ein des Rogolan kundiger Held (oder Angraxa) kann diesen Begriff übersetzen, wobei es mehrere Übersetzungsmöglichkeiten für das Wort 'Lampe' gibt. Neben *Toschaxalagrom* (eine leuchtende Laterne oder Grubenlampe) ist auch *Taschalaxam* (erloschene Laterne), *Galaxogrom* (ölgespeiste Lampe) oder *Angrotaxam* (Laterne der Angrosch-Geweihten) denkbar, außerdem noch beliebig viele Varianten dieser Begriffe. Dieses Wort muss dann jeweils noch um den Begriff *Angroschin* ('des Angrosch') ergänzt werden. Aufgrund der vorhandenen Buchstaben sollten die Helden schließlich auf *Toschaxalagrom Angroschin* kommen.

● Angraxa kann für die Helden den Begriff in Rogolan-Runen niederschreiben (siehe beiliegende Vorlage).

● Nun steht die Gruppe vor dem Problem, dass der Begriff 19 (Rogolan-) Buchstaben hat, aber nur acht Runensteine vorhanden sind. Die Lösung liegt darin, dass die Vokale im Rogolan weniger Bedeutung genießen (hier also gestrichen werden können), während 'Angrosch' oft durch die heilige NG-Runen abgekürzt wird. (Hinweise auf die Bedeutung der NG-Runen konnten die Helden bisher sowohl durch die Geheimtüren im Neuen Angrosch-Tempel als durch die Handwerksstücke in der Laternenmacherwerkstatt erhalten.)

● Damit bleiben acht Buchstaben, die in die Reihenfolge T-SCH-X-L-G-R-M-NG geschoben werden müssen.

● Um die Tür zu öffnen, müssen die Runensteine in der korrekten Reihenfolge hintereinander stehen, die heilige NG-Runen muss den Platz in der Mitte einnehmen. Wie genau die anderen angeordnet sind, ist unwichtig, solange man sie durchgehend lesen kann.

● Sobald die Steine in die richtige Reihenfolge geschoben wurden und die NG-Runen in der Mitte gedrückt wird, reagiert die Mechanik im Inneren und die Tür schwingt auf. (Die Runensteine schieben sich dabei wieder in ihre Ausgangsposition. Auf der Innenseite ist ein simpler Hebel zu erkennen, der die Tür ebenfalls öffnen und schließen kann.)

Sofern die Helden selbst nach längerem Probieren nicht auf die Lösung des Rätsels kommen, können Sie ihnen mit Proben auf KL, *Sprachenkunde* oder *Götter/Kulte* beziehungsweise mit Hilfestellungen von Angraxa auf die Sprünge helfen. Als letzten Ausweg könnten Sie ihnen auch gestatten, die Tür mittels Magie oder passendem Werkzeug zu öffnen.

ANDACHTSHALLE (6)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch öffnet sich eine Halle mit hohen Deckengewölben. Zwischen mächtigen Pfeilern hindurch erkennt ihr ein großes Relief an der Wand. Die Darstellungen sind auf den ersten Blick erschreckend: Zwerge fliehen in Panik aus einfallenden Hallen, stürzen in sich auftuende Schlünde oder werden von Feuersbrünsten verzehrt. Andere werfen sich um Vergebung flehend zu Boden. Vor dem Relief steht ein schmuckloser Altarstein. Mehrere Feuer-schalen tauchen den Raum in flackerndes rotes Licht und werfen unheimliche Schatten auf das Relief.

Es handelt sich um eine einfache (nicht geweihte) Andachtshalle. Die teilweise schon unleserlichen Reliefs deuten darauf hin, dass diese Halle etliche tausend Jahre alt sein muss.

Dargestellt ist der *Tag des Zorns* in einer besonders Furcht einflößenden Weise, als ständige Ermahnung an die Mitglieder der Gilde.

LAGERRAUM (7)

Eine schmale Seitentür führt in einen dunklen Abstellraum. Auf mehreren Regalbrettern liegen hier Ritualgegenstände und mit kleinen Eisenplättchen besetzte Gewänder, die von den Gildenmitgliedern während ihrer Andachten verwendet werden. Eine Hand voll Menschen könnte sich hier gerade so hineinquetschen.

(Sollte es nötig sein – etwa wenn sie unvorsichtig waren und einer der Zwerge im Wachraum einem Geräusch nachgeht – können die Helden sich hier verstecken.)

WACHRAUM (8)

Eine hölzerne Tür trennt diesen Raum vom Hauptgang. Schon beim Näherkommen sind halblaute Stimmen und gelegentliches Lachen zu hören. Die Tür steht einen Spalt weit offen, so dass die Helden einen Blick riskieren könnten: Dahinter liegt ein größerer Raum mit Schlafstätten, Kamin und einem Tisch mit Schemeln. Derzeit halten sich sechs Zwerge als Wachen hier auf: Zwei dösen auf den Betten, vier weitere sitzen bei einer kleinen Mahlzeit zusammen und sind in ein Gespräch vertieft. An den Wänden hängen griffbereit Äxte und Armbrüste.

Die Zwerge rechnen nicht damit, dass jemand in die Gildenhallen eindringt, greifen aber schnell zu den Waffen und schlagen Alarm, wenn sie angegriffen werden (die Armbrüste sind allerdings ungespannt und werden deswegen kaum zum Einsatz kommen). Die Zwerge werden nicht aufmerksam, wenn die Helden sich leise zurückziehen (*Schleichen-Probe*). Werden die Angroschim alarmiert oder von der Gruppe ausgeschaltet, so wird Verstärkung trotzdem auf sich warten lassen. Somit haben die Helden Zeit, die Stele zu entdecken.

(Wollen die Helden über den Gang im Süden tiefer in die Gildenhallen vordringen, so improvisieren Sie weitere Gänge und Hallen, wo sich wiederum Zwerge aufhalten, so dass die Gruppe sich schließlich doch wieder zurückziehen muss.)

Werte für die Gildenzwerge finden Sie im **Anhang** auf Seite 44.

VERSAMMLUNGSRAUM (9)

Eine große zweiflügelige Tür versperrt den Durchgang. Lauschen die Helden oder wagen sie es, einen vorsichtigen Blick hineinzuworfen, so werden sie feststellen, dass der Raum dahinter zwar hell erleuchtet, aber zwergenleer ist. Sobald die Helden erstmals diesen Raum betreten, fahren Sie bitte mit dem Abschnitt **Die 49. Stele** auf S. 26 fort.

VORBEREITUNGSRAUM (10)

In diesem Nebenraum der Versammlungshalle lagern Vorräte, aber auch Geschirr, Kerzenhalter und dergleichen. Auf einer Anrichte stehen schmutzige Becher und Teller. Es gibt einen Zugang zur Versammlungshalle und einen Durchgang zum Schlafrum, der nur von einem Vorhang versperrt ist. An einer Ecke befindet sich ein steinernes Becken mit einem Abfluss. Darüber ragt ein kupfernes Wasserrohr aus der Wand; ein Hebel daran öffnet und schließt den Wasserstrom.

Die 49. STELE

Die Helden betreten nun den Raum, in dem die acht *Eingeweihten*, die Mitglieder des höchsten Kreises der Ehernen Gilde, normalerweise ihre Besprechungen abhalten. Und genau hierhin haben die Gildenmitglieder einst die 49. Stele geschafft: über einen inzwischen längst vergessenen Versorgungsaufzug in einem Nebenraum der Heiligen Halle, die sich nur wenige Dutzend Schritt über den Köpfen der Helden befindet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Halle hinter dem Tor hält sich niemand auf, und ihr schlüpfte leise hinein. Zwischen steinernen Pfeilern steht ein langer Tisch in Zwergengröße mit acht Lehnstühlen. Mehrere Fackeln erleuchten den Raum, auch ein Podest am Ende der Halle. Und dort steht, zwischen großen Zahnradern, Umlenkrollen, Antriebswellen und Hebeln, eine große graue Steinstele auf einer Holzplattform.

„Das ... das kann doch nicht ...“
Angraxa lässt einen verblüfften Schrei hören und stürzt auf die Stele zu.

An den Wänden stehen schwere Regale mit sauberlich geordneten Steintafeln. Ein des Angram oder Rogolan kundiger Held kann erkennen, dass es sich dabei um in Jahrhunderten gesammelte 'Wahrheiten' der Gilde handelt: dass die Magie der Geoden von dem Drachen stammt; theologische Abhandlungen über die richtige Art, angroschgefällig zu leben, und Schmähungen der 'Irrlehre' des hügelzwergisch-menschlichen Ingerimm-Glaubens. Die Zugänge zur Halle lassen sich alle von innen mit einfachen Riegeln (die einem Ansturm nicht lange standhalten würden) verschließen. Und tatsächlich handelt es sich um die verschollene 49. Stele, die dort auf einer großen Aufzugsplattform steht (wie aus den Tragseilen, die in einem Schacht über der Plattform verschwinden und der komplizierten Mechanik ersichtlich wird). Der Aufzug kann bestimmt ein Gewicht von etlichen Quadern anheben, aber dichte Spinnweben und einige verrostete Schrauben und Zahnräder verraten, dass er schon seit Jahrhunderten, vielleicht Jahrtausenden nicht mehr in Betrieb genommen wurde.

Wenn den Helden der Zusammenhang nicht sofort klar wird, lassen Sie ihnen die Schlussfolgerung durch Angraxa zukommen: „Natürlich! Warum sollten sie auch eine etliche Quader schwere Steinstele aus Xorlosch hinausschaffen, wenn man sie genauso gut nur einige Hundert Schritt weit fortbringen kann!“

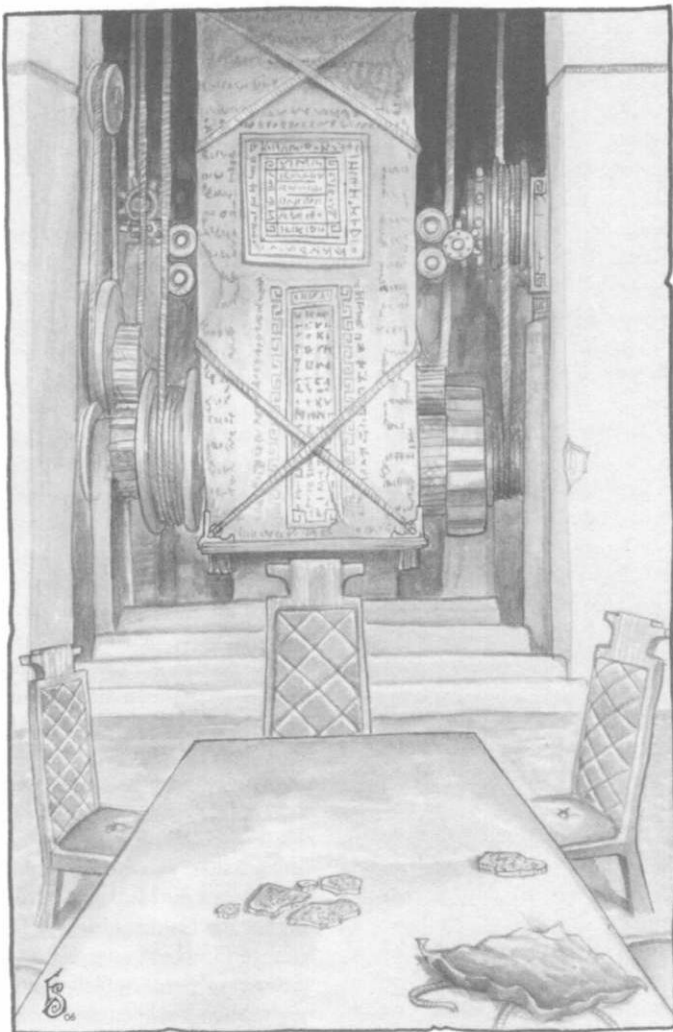
EIN NEUER BEWEIS

Hier können die Helden nun auch die gesuchten Ton-Abdrücke der Stele finden: Rumon Sohn des Ruman hat die Abdrücke auf Gramoschs Anweisung hin hierher gebracht, um sie mit dem Original zu vergleichen und dann zu vernichten; die Splitter der Tontafeln liegen auf dem Tisch, daneben die Lederumhüllung.

Angraxa beachtet diese gar nicht, sie ist wie verzaubert: Mit zitternden Fingern streicht sie über die uralten Runen auf der Stele und flüstert halblaut die Übersetzung mit.

Angraxa ist fest davon überzeugt, dass die Gilde die Erzzwerge hintergangen hat. Ohne lange nachzudenken, fasst sie den Entschluss, den Bewahrer der Kraft von ihrem Fund und dem Verrat der Gilde zu unterrichten. Bevor sie jedoch mit den Helden wieder in das oberirdische Xorlosch zurückkehren will, braucht sie noch irgendeinen Beweis.

Es sollte möglichst einer der Helden auf die Idee kommen, dass sich ein Teil der Runen beispielsweise mittels Papier oder Pergament und einem passenden Stift einfach durchreiben lässt. Ansonsten sucht Angraxa in dem Raum nach Pergament und Kohlestiften und beginnt dann behutsam damit, einen Teil der Stele zu kopieren.



ANGRIFF DER GILDE

Stimmen Sie den Moment, in dem die Gildenmitglieder bemerken, dass sie ungebetenen Besuch haben, mit dem Vorgehen und den Sicherheitsmaßnahmen der Helden ab: Ist die Gruppe allzu sorglos, betritt einer der Zwerge den Raum, hält verblüfft inne und rennt dann zurück, um die anderen zu alarmieren.

Halten die Helden an den Zugängen Wache, so werden sie dabei von einem passierenden Zwerg bemerkt oder belauscht, der daraufhin in aller Stille seine Gildenbrüder unterrichtet.

In jedem Fall wird Angraxa noch damit beschäftigt sein, eine Kopie der Runen anzufertigen, so dass die Helden nicht sofort aufbrechen können. So oder so werden alle Fluchtwege binnen wenigen Augenblicke versperrt: Bewaffnete Zwerge eilen zu beiden Ausgängen der Halle und legen mit Armbrüsten auf die Eindringlinge an. (Die Werte der Zwerge finden Sie auf Seite 44.)

Nachdem die Zwerge einen ersten Angriff gewagt haben (und die Helden bewiesen haben, dass sie sich durchaus wehren können), ziehen sie sich wieder zurück, um sich neu zu formieren. Nun sollten sich die Helden in der Halle

verschanzen (Tisch und Regale bieten sich an, um die Türen zu versperren). Sind sie damit besonders erfolgreich, werden die Zwerge sich auf ihre Jahrtausende alte Erfahrung im Tunnelkampf besinnen.

- Die Gilde holt provisorische Rammböcke (schwere Eichenholzbänke) heran und stürmt zu viert gegen die Türen, die unter den Angriffen ächzen und splintern.

- Lässt ein Held sich blicken (in der Tür oder in den durch die Angriffe entstandenen Lücken in der Tür), so fliegen sofort Armbrustbolzen.

- Verfügen die Helden über Fernkampfwaffen oder setzen Magie ein (zum Magieeinsatz siehe S. 44), so errichten die Zwerge im Gang vor der Tür mehrere Barrikaden aus Tischen und Schränken, hinter denen sie in Deckung gehen können. Irgendwann holt man schwere Eisenplatten herbei, die dank zwergischer Alchimie gegen magisches (Drachen-) Feuer versiegelt sind und einem IGNIFAXIUS problemlos standhalten.

- Dann wird es ruhig vor der Tür. Wagt es ein Held, nachzuschauen, so springen hinter den Barrikaden zwei Zwerge auf, zwischen sich einen

Drachentöter, mit dem sie sofort zum Angriff übergehen: Gelingt dem Held eine *Ausweichen*-Probe, so wird er dem scharfen Stahl, der nur knapp an seinem Kopf vorbei geht, gerade so entkommen.

Misslingt die Probe, so lassen Sie Gnade walten: Die Waffe (die den Helden ansonsten mit ziemlicher Sicherheit getötet hätte) streift den Betreffenden nur (immer noch 2W6+4 TP).

● Auf Verhandlungen lassen sich die Gildenangehörigen nur ein, wenn sie dadurch Zeit für einen Angriff gewinnen können.

Der Gildenmitglieder befürchten jedoch auch schon bald, dass die Helden auf die Idee kommen könnten, den uralten Aufzug in Betrieb zu nehmen und zu fliehen (im Gegensatz zu den Helden wissen die Zwerge genau, wohin dieser führt). Deshalb werden sie alles daran setzen, um schnell in den Versammlungsraum zu gelangen oder die Helden möglichst lange beschäftigt zu halten.

Auf Dauer ist die Lage der Helden ohnehin unhaltbar: Vor der Halle wartet eine vierfache, gut bewaffnete Übermacht auf die Gruppe. Früher oder später werden die Zwerge einen Weg finden, in die Halle zu gelangen. So bleibt zu hoffen, dass auch die Helden irgendwann dahinter kommen, worin ihr einziger Fluchtweg liegt: der Aufzug.

DER AUFZUG

Die Aufzugsmechanik, die einst dazu gedacht war, Vorräte, Baumaterial und Ritualgegenstände in die Heilige Halle zu schaffen, ist etliche tausend Jahre alt. Glücklicherweise sind die Seile mit Stahldrähten verstärkt, so dass der Aufzug noch immer funktioniert. Es gilt nun, die Vorrichtung wieder zum Laufen zu bringen, damit die Helden mit dem Aufzug (und der Stele darauf) aus den Hallen der Gilde fliehen können.

Sorgen Sie für ein spannendes Rennen gegen die Zeit: Draußen versuchen die Gildenanhänger weiter, in die Halle zu kommen. Drinnen muss der Aufzug in Betrieb genommen werden, die Helden sollten aber weiterhin dafür sorgen, dass ihre Gegner nicht durch die Türen kommen.

Ein möglicher Versuch der Helden, die Stele von der Plattform zu schaffen, um die Flucht zu beschleunigen, wird schon durch deren Gewicht unmöglich gemacht. (Notfalls wird Angraxa darauf bestehen, die Stele mitzunehmen und dem Zugriff der Gilde zu entziehen.)

Ihnen nach Spaß Ihrer Spieler an einer solchen Instandsetzungsaktion können Sie die Arbeiten entsprechend gestalten: Entweder gilt es nur, einige Hebel umzulegen, oder es müssen mehrere Teile ausgetauscht, die Zahnräder geölt, Schrauben neu angezogen und Umlenkrollen geprüft werden, bevor der Aufzug in Betrieb genommen werden kann (verlangen Sie diverse Proben auf *Mechanik*, *Feinmechanik*, FF und KK). Außerdem darf die Flucht der Helden nicht gestoppt werden, etwa indem die Zwerge in der Halle den Aufzug anhalten, blockieren oder zurückholen, während die Gruppe gerade einmal auf halbem Wege ist (beides ist von unten aus möglich). Die Gruppe sollte also entsprechende Vorkehrungen treffen: Die Konstruktion lässt sich durch eine *Mechanik*-Probe +6 so manipulieren, dass der Aufzug – wenn er einmal

in Gang gesetzt wurde – nicht mehr anhält. Ebenso kann ein FORTIFEX oder HEXENKNOTEN die Zwerge lange genug von dem Podest fern halten, bis die Helden angekommen sind. (Notfalls können Sie den Helden erlauben, nur den Antriebshebel abzubrechen. In diesem Fall wird es den Zwerge einfach nicht rechtzeitig gelingen, die Mechanik zu sabotieren.)

AUFWÄRTS

Die Zwerge stürmen genau in dem Augenblick in die Halle, als die Plattform sich in Bewegung setzt. Hier bieten sich heldenhafte Aktionen an, etwa die Angreifer so lange wie möglich abzuwehren und erst im letzten Moment auf die Plattform zu springen (*Athletik*- oder notfalls *Körperbeherrschungs*-Probe). Sollte einer der Helden zurückbleiben, so wird er von den Zwerge gefangen genommen, kann seine Freunde jedoch später in der Heiligen Halle treffen: Die Gildenmitglieder nehmen ihn dorthin mit, um ihn ebenso wie seine Gefährten anklagen zu können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem der Hebel umgelegt wurde, beginnt sich das große Rad neben der Plattform zu drehen, Antriebswellen und Zahnräder stimmen ächzend und knirschend mit ein. Ein Ruck geht durch die hölzerne Plattform. Die Seile spannen sich zum ersten Mal nach sehr langer Zeit wieder; dann erhebt sich der Aufzug mitsamt der quaderschweren Stele darauf langsam in die Höhe.

DIE FAHRT DURCH DEN SCHACHT

Eventuelle Bedenken der Helden, die Seile oder die Mechanik würden nicht mehr voll einsatzfähig sein, dürfen Sie ruhig schüren, während es durch den finsternen Schacht aufwärts geht. Angraxa dagegen beachtet dies alles gar nicht: Im Schein ihrer Laterne studiert sie die uralten Runen auf der Stele und wischt immer wieder mit zitternden Fingern über die Basaltoberfläche.

Die Mitglieder der Gilde sind derweil nicht untätig: Hastig machen sie sich auf den Weg in die Heilige Halle, um die Helden abzufangen, bevor es zu spät ist. Wenn es ihnen gelungen ist, in den Versammlungsraum zu kommen, werden sie zudem versuchen, die Mechanik außer Betrieb zu setzen.

Sorgen Sie dafür, dass der Aufzug gelegentlich bedrohlich knarrt oder kurzzeitig langsamer wird – entweder aufgrund seines Alters oder wegen der Manipulationsversuche der Zwerge.

Schließlich können die Helden über sich das Ende des Schachts erspähen – eine massive Steinplatte! Augenscheinlich ist das obere Ende des Schachts verschlossen. Doch der Aufzug wird nicht langsamer – fast scheint es, als würde die Gruppe nun ein unschönes Ende nehmen. Erst wenige Schritte unter der Platte löst die Plattform im Vorbeifahren einen versteckten Mechanismus aus, der die Verschlussplatten nach oben aufschwingen lässt. Gleich unter dieser Platte liegen zu beiden Seiten die Umlenkrollen, über die die Gegengewichte laufen.

DIE HEILIGE HALLE VON XORLOSCH

Wohin genau es geht, werden die Helden bald erfahren: in einem Nebenraum der Heiligen Halle selbst. Auf dem Plan der Heiligen Halle (siehe *Anhang* auf Seite 50) kommen die Helden in dem Lagerraum an, der an die westliche Seitenkapelle anschließt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Aufzug stoppt, nachdem die schweren Gegengewichte die Plattform die letzten Schritte hinauf in einen Lagerraum gehoben haben. Fast scheint es so, als würde die uralte Mechanik erleichtert aufatmen, nachdem sie euch und die Stele so weit gebracht hat.

Ihr befindet euch in einem großen Lagerraum. Auf hohen Regalen liegen erloschene Laternen, Feuerschalen, altes, zum Teil verrostetes Werkzeug und andere Dinge. Die schwere Platte, die den Schacht verschlossen hat, ist zur Seite aufgeschwungen. Nun steht die Plattform mit der Basaltstele mitten im Raum.

Angraxa blickt sich stirnrunzelnd um, dann deutet sie auf den Ausgang, einen dunklen Torbogen in der Südwand: "Dies ist der einzige Ausweg, also nehmen wir ihn auch, in Angroschs Namen." Ihr folgt der Geweihten durch den Gang in einen riesigen kreisrunden Raum: Über euch verliert sich ein mächtiges Gewölbe in

sicher zwanzig Schritt Höhe in der Dunkelheit. Flackernde Feuer-
schalen werfen ein wärmendes Licht auf euch. Doch aus einem der
Zugänge sind Schritte zu hören.

“Xomaschim! Xomaschim!”

Zwei Zwerge sind im Durchgang links von euch aufgetaucht. Einer
deutet mit großen Augen auf euch, der andere wirbelt bereits herum
und läuft laut rufend zurück.

Ganz egal, ob die Helden nun nach einer Fluchtmöglichkeit suchen
oder sich in den Lagerraum zurückziehen, durch die aufgeregten Rufe
des Zwergs tauchen binnen kürzester Zeit weitere Angroschim auf, die
die Xomaschim (‘Oberflächenbewohner’) sofort einkreisen. Die Erz-
zwerge sind äußerst erzürnt und beschimpfen die Helden in ihrer polt-
rigen Sprache.

Ein des Rogolan kundiger Held kann aus den aufgebracht Stim-
men heraushören, wieso die Zwerge so wütend sind. Auch Angraxa
blickt sich um und lauscht auf die Worte der Zwerge, dann scheint ihr
ein Licht aufzugehen und sie wendet sich mit deutlichem Unbehagen
an die Helden: “Ka Angrosch garaschmox! Wir sind in der Heiligen
Halle ...”

RONGRASCHAX BRODARIN – DER BEWAHRER DER KRAFT

Lassen Sie es zunächst ruhig so erscheinen, als würden die aufgebracht-
ten Erzzwerge, deren wichtigstes und ältestes Heiligtum gerade unein-
geladen von Nicht-Zwergen betreten wurde, die Helden auf der Stelle
zur Rechenschaft ziehen wollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unentschlossen, ob und wie ihr euch gegen die Zwerge zur Wehr
setzen sollt, blickt ihr die aufgebrachte Menge an. Viele haben
bereits Waffen zur Hand genommen, manch einer beschimpft euch
lauthals. Angraxas Erklärungsversuche werden einfach ignoriert.
Über die Köpfe der Menge hinweg entdeckt ihr plötzlich einige
Zwerge, die den eisernen Halsschmuck der Ehernen Gilde tragen.
Ihr entdeckt sogar den Angroscho, der euch jenen Hinweis gegeben
hat, der euch in die Gildenhallen führte. Und auch Gramosch ist
bei ihnen.

Zögernd betrachten sie euch und die erzürnten Zwerge. Schon tritt
Gramosch mit süffisantem Lächeln auf dem Gesicht vor, um das
Wort an die Menge zu richten.

Lassen Sie den Helden Zeit, zu reagieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ka roboschan hortiman Angroschin! Rim drax rardosch gosch?”,
donnert es plötzlich durch den Raum. Schlagartig herrscht Ruhe in
der Halle. Langsam weichen die Zwerge; auch Gramosch und die
Gildenangehörigen treten wieder zurück.

Nur das gleichmäßige Klicken eines Gehstocks ist zu hören, als
sich nun ein Zwerg einen Weg zu euch bahnt: Gestützt auf einen
jungen Priester und seinen Stock tritt ein gebeugter, greisenhafter
Zwerg mit silberweißem Haupthaar und Bart auf euch zu.

Angraxa erleichtert und verneigt sich tief: “Garaschmox Xolgorim
...”

Tatsächlich ist es der *Rongraschax Brodarin*, der Bewahrer der Kraft,
der Erhabene der Angrosch-Kirche selbst (Anrede ‘Garaschmox’: Ehr-
würdiges Väterchen), der hier mit eindeutigen Worten (“Bei Angroschs
langem Bart! Seid ihr denn alle verrückt geworden?”) für Ruhe sorgt.
Es ist angebracht, dass die Helden dem Bewahrer durch eine Verbeu-
gung ihren Respekt zeigen (*Etikette*-Probe), auch wenn dieser kaum
reagiert. Wortlos mustert er die Gruppe, dann geleitet der junge Zwerg
an seiner Seite Xolgorim zur Stele. (Weitere Informationen zu Xolgorim
finden Sie auf Seite 45.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Menge bleibt zurück, während ihr dem Greis zur Stele folgt.
Mit angehaltenem Atem beobachtet ihr, wie der Patriarch von Xol-
losch sich von seinem Begleiter zur Aufzugsplattform führen lässt.
Kurz nur flüstern die beiden miteinander, dann streicht der uralte
Geweihete fast schon bewundernd über die sauber gemeißelte
Runen im Stein. Auf diese Weise begutachtet der Bewahrer eine
Reihe nach der anderen. Während Xolgorim die Angram-Runen
in Augenschein nimmt, herrscht atemlose Stille. Ein Blick zurück
verrät euch, dass die Erzzwerge noch immer auf eine Anweisung
des Patriarchen warten. Dahinter steht Gramosch im Kreis der Gil-
denmitglieder und funkelt euch wütend an.

Xolgorim wendet sich wieder von der Stele ab. Sein Begleiter
bedeutet euch, zu folgen.

DAS HERZ DES ANGROSCH-KULTS

„... so nahm er ihre schlafenden Körper und brachte sie an den besten Platz
auf Dere, den er finden konnte. Eine verborgene Halle tief im Fels, unter
einem schneebedeckten Gipfel. Von dort aus reichten feurige Schüchte hin-
aus bis zur Glut der Tiefe.

Nachdem sie erwachten, dankten sie dem ehrwürdigen Väterchen und bega-
ben zu seiner Ehre ein Heiligtum zu schaffen, genau an jener Stelle, die
für sie gewählt hatte.“

—Erzählung eines Geweihten über die Entstehung der Heiligen Halle,
neuzeitlich

Der Raum, den die Gruppe zuvor betreten hat, ist tatsächlich nur eine
‘kleine’ Seitenkapelle der Heiligen Halle. Den eigentlichen Tempel-
raum betreten die Helden erst jetzt – als erste ‘Großlinge’ seit Zwerg-
gedenken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sichtlich verwirrt machen die Erzzwerge euch Platz. Der eine oder
andere tuschelt mit seinem Nachbarn, nicht wenige werfen euch
misstrauische Blicke zu.

Xolgorim schreitet langsam voran. Ihr tretet durch einen sicher
sechs Schritt hohen Bogen ... und der Anblick, der sich euch dann
bietet, verschlägt euch schier den Atem.

Eine gewaltige Halle erhebt sich vor euch. Der Raum wird von den
unzähligen Laternen, Fackeln und Feuerschalen, die hier stehen
und hängen, nicht einmal annähernd vollständig erleuchtet. Gigan-
tische Wandpfeiler, jeder so stark wie ein uralter Baum, übersät mit
Runen und bildhaften Darstellungen, streben der Decke entgegen,
die irgendwo, weit über euch im Dunkel des Gewölbes liegen muss.
Eine Treppe klimmt etliche Schritt weit zu einem Portal empor; in
der Mitte der Halle steht ein großer Altar in Form eines Ambosses,
der in diesem Raum dennoch winzig wirkt.

Unglaublich, welche Gesteinsmassen auf diesem Raum lasten
müssen. Noch nie seid ihr euch so klein und unbedeutend vorge-
kommen wie in diesem Augenblick.

Die Heilige Halle ist vielleicht das größte unterirdische Gewölbe Aven-
turiens und misst im Durchmesser rund 50 Schritt, in der Höhe mei-
st als 60 Schritt.

Helden mit *Höhenangst* müssen angesichts der steil aufragenden Wände
eine Probe auf diese Schlechte Eigenschaft ablegen. Ansonsten werden
sie von Angstzuständen befallen und wagen sich nicht weiter in die
Halle hinein (jede SR kann die Probe wiederholt werden; entspre-
chende Hilfe – eine gelungene Probe auf *Heilkunde Seele*, *Überzeugen*
ein ÄNGSTE LINDERN oder ein HARMONIESEGEN – kann die Probe
erleichtern). Den anderen sollten Sie zumindest ein flausches Gefühl in der
Magengegend beschreiben. Für einen Zwerg (oder frommen Ingerimm-
Anhänger) in der Gruppe sollte allein dieser Anblick schon einer reli-
giösen oder mystischen Erfahrung nahe kommen: Vielleicht versucht

ja hoch oben die Nische zu erspähen, in der Angrosch einst der Legende nach die ersten Zwerge abgelegt haben soll (diese liegt jedoch im Dunkeln). Angraxa ist übrigens genauso überwältigt wie die Helden, schließlich war sie auch noch nie in der Heiligen Halle. Man bedeutet der Gruppe zu warten, während Xolgorim sich mit den anderen Priestern (darunter auch Gramosch) berät. Dann kommt sein Helfer zu der Gruppe hinüber und bittet sie, ihm zu folgen. Wenn die Helden dagegen Einwände erheben, wird er sie darauf hinweisen, dass dies nicht der rechte Ort für Widerspruch ist.

IN DEN GÄSTEQUARTIEREN

Rund um die Heilige Halle erstrecken sich auf mehreren Etagen zahlreiche Nebenräume, darunter auch Gästequartiere. In eines dieser Quartiere werden die Helden und Angraxa geleitet: eine karg eingerichtete Zelle mit niedriger Decke und sechs einfachen Lagern in Zwergengröße. Xolgorims Helfer (der sich als *Dolmar Sohn des Dolmax* vorstellt) bedeutet der Gruppe, hier zu warten, bis man sie holen lässt. Sollten die Helden

DER SCHRITT DURCH DAS FEUER

Die 49. Stele wird, möglicherweise entgegen der Befürchtungen der Helden und Angraxas, ihre Wirkung nicht verfehlen. Der Patriarch erkennt auch die besondere Rolle, die Angraxa und die Großlinge spielen, und fasst den Entschluss, ein Zeichen zu setzen.

IN DER ZWISCHENZEIT

Die Zwerge schaffen die verlorene Stele in die Heilige Halle, wo sie wieder ihren angestammten Platz erhält. Aus dem Text der kompletten Stele Erkenntnisse zu gewinnen ist einfacher als aus den fragmentarischen Tafeln des Kagram: Xolgorim – ein überaus versierter Kenner des Kagram – übersetzt in den folgenden Stunden einige Teile des Textes und kommt dabei zu dem Schluss, dass die Inschriften die Vision des Hochkönigs (siehe **Die Heldenzeit der Angroschim**, Seite 5) bestätigen und dass demzufolge Albrax tatsächlich in Angroschs Namen gesprochen zu haben scheint. Und mehr noch: Er erkennt, dass Angrosch alle seine Kinder dazu aufruft, in der letzten Schlacht zusammenzustehen. Gramosch und die Vertreter der Ehernen Gilde verfolgen diese Entwicklung mit Besorgnis; sehen sie doch ihre Lehre in Gefahr. Doch da nun bekannt ist, dass die Gilde die Stele all die Zeit versteckt hat, haben ihre Worte deutlich an Gewicht verloren.

Xolgorim bittet auch die Delegation des Hochkönigs (sehr zu deren Verwunderung) in die Heilige Halle und ruft die Zwerge zu einer Verlautbarung zusammen. Schließlich werden auch Angraxa und die Helden benachrichtigt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt versucht, in der auf Zwergengröße zugeschnittenen Priesterzelle etwas Ruhe zu finden, doch eure Gedanken sind mit Sorge gefüllt: Welche Entscheidung wird der Patriarch wegen eures Schicksals treffen? Und wird der Fund der Stele etwas bewirken? Intrigiert Gramosch bereits wieder gegen euch?

Ein dumpfer Klang lässt euch aufhorchen. Kaum ist dieser verhallt, dringt ein weiterer Schlag durch den Fels an eure Ohren. Wenn ihr das Gestein berührt, könnt ihr deutlich die Schwingungen spüren. Die Tür zu eurer Kammer schwingt auf und Dolmar tritt ein.

„Folgt mir“, weist er euch mit ernstem Gesicht an. Auf eurem Weg durch die Stollen wird der stete Klang immer lauter, dringt euch schon bald durch Mark und Bein und übertönt alle anderen Geräusche.

Dann öffnet sich vor euch die Heilige Halle. Wieder seid ihr von dem Anblick in den Bann geschlagen, doch hat sich jetzt einiges verändert: Der Raum ist angefüllt mit Hunderten von Zwergen und Zwerginnen, die dicht gedrängt im Rund stehen. Zwischen ihnen

mit Dolmar sprechen wollen, so wird er sich gerne etwas Zeit für sie nehmen. Er ist ein aufgeschlossener junger Geweihter, der ausgezeichnet Garethi spricht und den Patriarchen seit einigen Jahren umsorgt.

Wahrscheinlich wollen die Helden ihm nun von Gramoschs Untaten und der Ehernen Gilde erzählen. Sollten die Helden selbst nicht darauf kommen, wird Angraxa den Geweihten auf die wartende Delegation des Hochkönigs aufmerksam machen (die Nachricht von deren Anwesenheit im Tal ist noch immer nicht zum Bewahrer vorgedrungen). Dolmar verspricht, dass er alles an den Patriarchen weiterleiten wird.

Vor der Tür nehmen zwei Priester Aufstellung, die die Helden freundlich, aber bestimmt am Verlassen ihres Quartiers hindern. Gönnen Sie der Gruppe auch etwas Schlaf, um sich von den Strapazen zu erholen; Xolgorim benötigt ohnehin eine ganze Weile, um einige Teile der Stele zu übersetzen. Zudem bringt man ihnen Essen und Getränke, und wenn es nötig sein sollte, werden schwere Verletzungen versorgt. (Sollte es einem Ihrer Helden besonders schlecht gehen, so dass er den Schritt durchs Feuer eventuell nicht überlebt, dann können Sie ihm sogar einen heilkräftigen Kräuterschnaps zukommen lassen, der 2W6 LeP zurückgibt.)

stehen große Feuerschalen, die auflodernden Flammen erhellen die riesige Halle und lassen euch erst jetzt erkennen, wie gigantisch dieser Raum wirklich ist.

DIE HEILIGE FLAMME

In der Mitte der Halle steht Xolgorim im prachtvollen Ornat des obersten Angrosch-Priesters. Als die Helden eintreten, schlägt er gerade ein achtetes und letztes Mal mit *Largorax' Hammer*, dem wichtigsten und heiligsten Talisman der Kirche, auf den Zeremonienamboss (siehe auch Seite 47). Der helle Klang erfüllt die ganze Halle und bricht sich an den Wänden. Dolmar bedeutet den Helden, hier mit ihm zu warten. In der Menge entdecken die Helden auch die Abgesandten des Hochkönigs. (In den folgenden Szenen wird ausschließlich Rogolan gesprochen. Angraxa oder Dolmar übersetzen den Helden aber jedes Wort.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Xolgorim hält einen Holzseicht in die hell lodernde Feuerschale neben dem Altar.

„Die Heilige Flamme von Xorlosch“, beginnt der Patriarch mit volltönender Stimme und hebt das Feuer in die Höhe. „So, wie sie in jedem von uns glüht. Lebendig und ewig. So, wie sie in jedem von uns brennt. Lebendig und ewig. So, wie es immer war, und so, wie es auch im kommenden Zeitalter sein wird ...“

Angraxa übersetzt flüsternd und stockt, als der Greis die letzten Worte gesprochen hat. Ihr wisst, dass die Lehre vom Zeitalterwechsel bei den meisten Erzzwergen nicht anerkannt ist. Doch nun spricht der Patriarch eindeutige Worte, die den Hochkönig in seiner Vision bestätigen.

Xolgorim wendet sich um. Die Flamme in seiner Hand lodert hell, taucht ihn und sein mit Metallplatten und Edelsteinen versehenes Ornat in helles Licht. Auf einen Wink von ihm tritt der Geweihte Artos aus Albrax' Delegation vor und verneigt sich. In den Händen hält er eine einfache schmiedeeiserne Laterne.

„Das ist unsinnig!“, ruft eine Stimme aus der Menge. Ihr seht Gramosch, der zwischen den Zwergen hervortritt. „Wollen wir wirklich einem König folgen, dessen Verstand von Angrosch verlassen ist? Der Zeitalterwechsel mag kommen, ja. Aber wer sagt denn, dass er schon jetzt eintritt? Ehrwürdiges Väterchen, glaubt Ihr, die Gilde hätte die Stele noch länger vor dem Volk der Erzzwerge bewahrt und geschützt, wenn der Wechsel so unmittelbar bevorstehen würde? Wer weiß, in einigen hundert Jahren vielleicht ...“

Gramosch unternimmt einen Versuch, sich und die Gilde zu rechtfertigen und den Patriarchen zum Einlenken zu bewegen. Dabei hat er jedoch nicht mit Angraxa gerechnet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Lügner!", platzt es aus Angraxa hervor, und schon bahnt sie sich einen Weg durch die Menge nach vorne. "Du hast es die ganze Zeit gewusst, Gramosch!"

"Ach, meinst du?", erwidert der Angesprochene abfällig. "Und wie kommt eine Priesterin, die gerade erst ihre Weihe erhalten hat, zu solchen Erkenntnissen?"

"Es steht dort, gemeißelt in Stein!", ruft Angraxa aus und deutet auf die 49. Stele, die wieder einen Platz in der Halle, zwischen den anderen Stelen gefunden hat: "Der Schwarze Drache, der Rhazzazor genannt wird, und der Fall Lorgoloschs werden erwähnt. Diese Ereignisse deuten darauf hin, dass die Zeit für das neue Zeitalter gekommen ist, unser Angarok Rogmarok, der 'König der Helden' wird uns führen, und ..."

"Wie kannst du nur!", fährt ihr Gramosch ins Wort.

"Schweig!", erhebt der Patriarch wieder seine Stimme.

Sofort verstummen die beiden. Ihr seht, wie Angraxa erschrocken zusammenzuckt.

"Sie hat Recht, Gramosch", fährt Xolgorim ungewöhnlich leise fort. "Die Stele kündigt vom Schwarzen Drachen und dem Fall der Gärten von Lorgolosch. Angrosch selbst offenbarte mir die Deutung: 'Eine Tochter Lorgoloschs wird den Weg weisen. Sie wird den letzten Gang gehen und sie wird Morator nordom, die Letzte Wacht, antreten.' So steht es gemeißelt."

Gramosch ist wie vom Donner gerührt, während Angraxa mit großen Augen den Patriarchen anstarrt. Ihr könnt nicht sagen, wer von beiden überraschter ist.

Xolgorim wendet sich nun wieder Artox zu und hebt den brennenden Scheit in die Höhe: "Möge die Flamme dem Angarok Rogmarok Erleuchtung und Mahnung bringen in seinem Streiten wider den Drachen und seine Brut und in seiner Wacht über das finstere Drachenherz."

Mit diesen Worten entzündet der Patriarch die Laterne. Sorgfältig schließt Artox diese wieder und tritt zurück.

Nachdem nun mit der 49. Stele ein eindeutiger Beweis vorliegt, dass Hochkönig Albrax tatsächlich in Angroschs Namen sprach, als er die neue Heldenzeit verkündete, gibt ihm der Patriarch seinen Segen und heißt sein Vorgehen für gut und richtig.

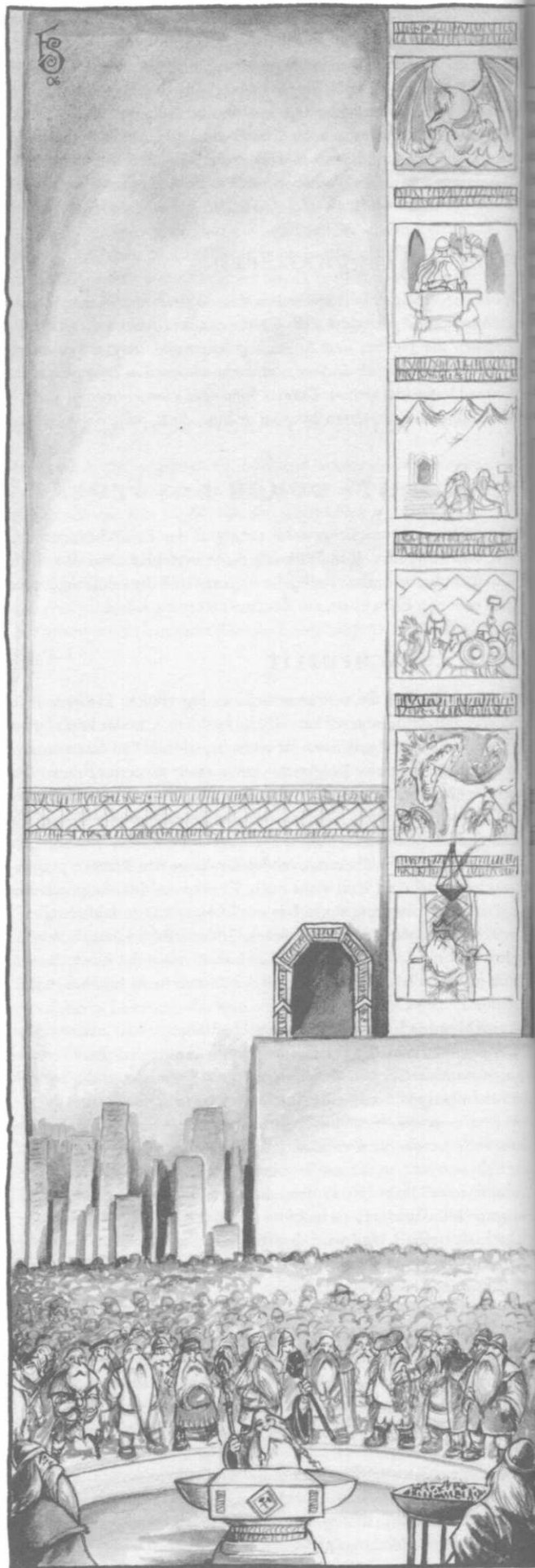
FEVERTAUFE

Jetzt bedeutet Dolmar Angraxa und den Helden, ihm zum Altar zu folgen. Die umstehenden Zwerge machen ihnen Platz, doch viele mustern die Großlinge misstrauisch, viele sogar mit deutlicher Missbilligung. Dolmar tritt wieder an die Seite des Patriarchen, der sich den Helden zuwendet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer noch trägt Xolgorim das brennende Scheit in der Hand. Kurz verharrt er, so als würde er überlegen, was zu tun sei. Doch dann schleudert er entschlossen das Scheit vor eure Füße.

Plötzlich fegt euch eine Hitzewelle entgegen, Flammen lodern auf, eine mehrere Schritt hohe Feuerwand trennt euch nun vom Altar. Durch die Lohen könnt ihr Xolgorim im Kreise der Priester sehen. "Nicht immer verstehen wir die Motive unseres Vaters Angrosch", übersetzt Angraxa leise, als Xolgorim wieder seine Stimme erhebt, "so wie wir nicht wissen, wohin ein Feuer sich wendet oder wo ein Strom aus flüssigem Erz seinen Weg sucht, so überrascht uns auch der Weltenbaumeister mit seinen Entscheidungen. Wir mögen auserwählt sein, doch mag nun die Zeit der Oberflächenbewohner gekommen sein."



Tretet vor, so ihr Seine Umarmung nicht fürchtet, und empfangt Seine Wärme, Seine Gegenwart, Seinen Zorn und Seine Kraft."

Von Angraxa und den Helden wird erwartet, dass sie mutig den Schritt durch das Feuer tun und vor den Patriarchen treten – eine Zeremonie, die der zwergischen Feuertaufe nicht unähnlich ist und tatsächlich eine Art Prüfung und 'Taufe' für die Helden bedeutet. Angraxa, die nun ungewöhnlich gefasst scheint, tut diesen Schritt ohne zu zögern; die Helden können beobachten, wie Angraxa durch die Flammen und an den Altar tritt.

Um die Feuerwand zu durchqueren, ist eine gelungene MU-Probe +2 Manöten, die bei einer passenden *Schlechten Eigenschaft* (Angst vor Feuer) noch einmal um den vollen Wert der Eigenschaft erschwert ist. Wer die Feuerwand durchquert, erleidet Verbrennungen in Höhe von 2W6 SP (Zwerge, die bereits eine Feuertaufe erlebt haben, nur 1W6 SP), die später versorgt werden. Natürlich sollte dieses Erlebnis Eindruck bei den Helden hinterlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du zögerst, stehst du doch nun so nahe vor der Flammenwand, dass die Glut feurig deine Haut streift und dir die Luft aus den Lungen saugt. Dennoch nimmst du all deinen Mut zusammen und machst einen entschlossenen Schritt vorwärts.

Das Tosen der Flammen umfängt dich und brüllt in deine Ohren. Die Hitze umgibt dich und droht dich zu verzehren. Eine Ewigkeit lang, so scheint es dir, stehst du in den Flammen. Und dennoch spürst du keinen Schmerz, nur Wärme. Fast erscheint es dir so, als würde dich das Feuer auf deinem Weg tragen und schützen.

Dann schlägt dir abrupt Kälte entgegen, die Flammen geben die Sicht auf den greisen Bewahrer der Kraft frei, der am Amboss auf dich wartet. Die Wärme, die dich eben noch geborgen und geführt hat, ist fort.

Helden, die die Mut-Probe beim ersten Versuch nicht schaffen, dürfen es erneut versuchen, wenn die ersten ihrer Gefährten das Feuer durchquert haben. Ob Sie nach einem zweiten Scheitern weitere Versuche zulassen wollen, sei Ihnen und dem Rollenspiel Ihrer Helden überlassen. Wenn Sie hier keine Helden zurücklassen wollen, können Sie natürlich ganz auf die Probe verzichten und die Situation rein rollenspielerisch lösen.

ANGROSCHS HAMMERTRÄGER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Xolgorim nickt euch zu: "Seht die Malmarmartorim Angroschin, die Hammerträger Angroschs, getauft von der Flamme und vom Allmächtigen Vater auserkoren!", ruft er.

In den Augen der Umstehenden zeichnet sich Verblüffung ab. Dolmar reicht dem Patriarchen eine goldene Schale, aus der Xolgorim einige Ketten mit kleinen Hämmern daran nimmt. Dann winkt er euch zu.

Die kleinen Hämmerchen ähneln denen, die Angrosch-Geweihte als Zeichen ihres Amtes tragen, nur bestehen diese hier aus blankem Zwergerstahl.

Alle Helden, die nach Angraxa das Feuer passiert haben, erhalten vom *Angraschax Brodarin* einen solchen Anhänger. (Helden, die den Schritt durch die Feuerwand nicht gewagt haben, kann Angraxa nach passenden Bewährungsungen auf der kommenden Reise die Hämmerchen ebenfalls noch überreichen.)

Anschließend wendet sich Xolgorim wieder dem Altar zu und ergreift *Largorax'* Hammer, einen der heiligsten Kultgegenstände der Angrosch-Kirche.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Patriarch wiegt den schweren schwarzen Hammer in den Händen. "Es wird der Tag kommen, an dem Angrosch sein Volk zur Angaraxanan taroxom nardoschin, der letzten Schlacht, ruft. Es wird der Tag kommen, an dem all seine Kinder vereint sind: Priester, Krieger, Handwerkerinnen und solche, die Macht über die Erdkraft haben. Es wird der Tag kommen, an dem Angrosch sein Volk seiner Bestimmung zuführt. Und dieser Tag scheint nun nicht mehr fern."

Xolgorim überreicht Angraxa den Hammer, die den Kultgegenstand behutsam entgegennimmt. Nun übersetzt Dolmar für euch die Worte des Patriarchen: "Nimm dies, meine Tochter, und gehe nach Malmarzrom, auf dass Hammer und Amboss vereint sind, wenn der letzte Ruf an Angroschs Kinder ergeht!"

Der Patriarch scheint plötzlich älter und gebeugter zu sein als zuvor; zwei Priester müssen ihn stützen, während er sich an sein Volk wendet. Und doch ertönt seine Stimme klar und fest in der ganzen Halle: "Dir zu Ehren dienen wir. Dir zu Ehren wachen wir. Dir zu Ehren halten wir aus. Dir zu Ehren leben wir, ..."

"... Angrosch!", stimmen Hunderte Zwerge wie aus einem Munde ein.

Damit ist diese außergewöhnliche Zeremonie beendet, und ganz allmählich zerstreuen sich die Anwesenden wieder. Dolmar und Angraxa erklären den Helden, was sie gerade erlebt haben: Der Patriarch hat beschlossen, *Malmar Largoraxin* (Largorax' Hammer) nach *Malmarzrom* zu entsenden, der Hammerhöhle im Ambossgebirge. In diesem uralten Heiligtum der Angroschim soll der Klang des Hammers auf dem heiligen Amboss *Angraborosch* dereinst die Zwerge zur letzten Schlacht rufen.

Götter/Kulte-Probe: Die Verlegung eines so wichtigen Kultgegenstands kann nie leichtfertig vollzogen werden und geschieht meist nur auf ein göttliches Zeichen hin. (Es soll hier nicht verschwiegen werden, dass Xolgorim ein solches Zeichen bereits während der Zeremonie erhofft hat – tatsächlich wird Angrosch dem Vorhaben erst in Malmarzrom seinen Segen geben.)

Die Helden sind als *Malmarmartorim Angroschin* ('Angroschs Hammerträger'; Einzahl: männlich: *Malmarmartoro*, weiblich: *Malmarmartorna*) für die Überführung des Talismans auserkoren worden. Damit gelten sie für die Reise quasi als Akoluthen der Angrosch-Kirche. Jeder Angrosch-Gläubige kann diesen Rang sofort anhand der getragenen Hämmerchen ablesen, auch wenn eine solche Ehre nur selten einmal jemandem zuteil wird – und noch nie einem Nicht-Zwerg.

DIE DRACHENKÄMPFER

Zuletzt lernen die Helden ihre Gefährten auf der Reise kennen: Unter Führung des legendären einbeinigen Drachenkämpfers und Leiters der *Schule des Drachenkampfes* Trommok Sohn des Tralak (siehe **Angrosch 43**) treten eine Reihe Drachenkämpfer auf die Gruppe zu: Um die Gesamtzahl des Zuges auf die heilige Acht zu erhöhen, sollen die Helden von den besten Kriegern dieser Schule begleitet werden, die Trommok auf Geheiß des Patriarchen ausgewählt hat und nun unter das Kommando der *Malmarmartorim* stellt. Die Drachenkämpfer sind bereits voll gerüstet und begrüßen die Gruppe mit einer respektvollen Verbeugung.

Trommok erklärt den Helden, dass sie als 'Hammerträger' die Wahl treffen müssen; dann stellen die Kämpfer sich der Reihe nach vor. Die Kämpfer tragen Ehrennamen, die sie beim Abschluss ihrer Ausbildung erhalten haben. Für alle gilt, dass sie hervorragend ausgebildete Streiter sind, die es gut verstehen, mit ihren Waffen (vor allem Lindwurmschläger oder Wurmspieß) umzugehen, aber eher wenig von der Welt wissen. (Wenn Sie Gefallen an einer solchen Ausgestaltung finden, dann kann sich jeder der Zwerge auch mit Name, Auflistung seines Stammbaums bis in mehrere Generationen und einer Aufzählung seiner wichtigsten Taten, Erfolge und Siege bei den Helden 'bewerben'.)

● **Nagratom 'Schuppenspalter'**: Der Zwillingbruder von Nagrax und der Besonnene der beiden, kraftvoll, aber eher behäbig. Wie sein Bruder ist Nagratom recht offen und freundlich gegenüber den Helden.

● **Nagrax 'Schuppenschleifer'**: Zwillingbruder von Nagratom und der Hitzkopf der beiden, eher schnell als kräftig. Nagrax ist sehr neugierig, kennt aber wenig von der (Außen-)Welt.

● **Grambrok 'Grimmbart'**: Trotz seiner geringen Größe wirkt die Statur des muskulösen Kriegers geradezu 'bärenhaft'. Sein zotteliger, brauner Bart tut dazu sein Übriges. Grambrok ist ruhig und gemütlich, was sich im Kampf überraschend schnell ändern kann.

● **Rugrim 'Schotterhaupt'**: ein verwegen aussehender Geselle mit sträh-nigem schwarzem Haar. Seine tief vernarbte, fast wie Bimsstein wirkende Haut gab ihm seinen Namen. Rugrim ist sehr verschlossen und scheint nicht viel von Menschen zu halten.

● **Omboruk 'Eisenzahn'**: ein angeberischer Glatzkopf, der nicht nur wegen seines fast vollständig aus stählernen Zähnen bestehenden Gebis-ses bedrohlich wirkt. Auf Nachfrage erzählt er, dass er seine Zähne bei einem Kampf gegen einen Baumdrachen verlor. Die anderen Abgänger der Xorloscher Akademie wissen aber, dass er sie bei einem Übungs-kampf gegen Grambrok einbüßte.

● **Elnaxa 'Drachenglut'**: eine ehrgeizige Kämpferin mit rotgoldenen Haar und eher abweisendem Wesen. Es ist gut möglich, dass beispielweise Artox ihr Avancen macht, die sie jedoch harsch abwehrt. Elnaxa eine besonnene Taktikerin.

Drachenkämpfer

Drachenzahn: INI 11+W6	AT 14	PA 13	TP 1W+3	DK H	
Lindwurmschläger: INI 10+W6	AT 14	PA 13	TP 1W+5	DK H	
Wurmspieß: INI 11+W6	AT 14	PA 11	TP 1W+5	DK S	
Leichte Armbrust: INI 11+W6	FK 14	TP 1W+6*			
LeP 34	AuP 38	KO 14	RS 4	MR 4	GS 5

Kampfsonderfertigkeiten: Hammerschlag, Niederwerfen, Speißgespann, Sturmangriff, Wuchtschlag

Wichtige Vor- und Nachteile: Prinzipientreue (Verteidigung aller Zwergenvölker, Kampf gegen Drachen), Gezielte Rachsucht gegen Drachen 9, Vorurteil gegen geschuppte Wesen 6

Wichtige Talente: Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Kriegskunst, Geschichtswissen

PAKOSCH MALMARMARTORIM – DIE REISE DER HAMMERTRÄGER

Nun beginnt die Reise der Malmarmartorim Angroschin von Xorlosch nach Malmarzrom. Unterwegs werden die Helden jedoch erneut mit

den Intrigen der Ehernen Gilde konfrontiert, ehe Angraxa endlich Letzte Wacht antreten kann.

AUFBRUCH AUS XORLOSCH

Die Helden können ihre Reise beginnen, sobald sie bereit sind. Man hat bereits für alles gesorgt, so dass der Zug aus Geweihten, Helden und Drachenkämpfern ihre 'Wallfahrt' alsbald beginnen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Angeführt von Xolgorim werdet ihr von einer Delegation durch Stollen, über Rampen und Treppen immer weiter nach oben geleitet. Aufmerksame Blicke begleiten euch, wo immer ihr vorbeikommt. Schließlich passiert ihr die brennende Statue einer Zwergin.

"Seht ihr nicht in die Augen!", murmelt euch Angraxa zu und senkt selbst den Blick. "Das ist Aghira, die Angroschs Zorn erweckte und von diesem in einen lodernen Stein verwandelt wurde, um uns alle vor Streitlust und Habgier zu warnen."

Gleich neben diesem göttlichen Zeichen seht ihr das Innere jenes prachtvollen Portals aus Gold, das euch schon vom Tal aus auffiel. Die großen Flügel öffnen sich, und ihr tretet mit dem Hammer des Largorax hindurch. Es scheint, als hätten sich alle Bewohner Xorloschs auf dem Platz unter dem Tor versammelt. Die Zwerge recken ihre Äxte und Werkzeuge in die Höhe, um euch ihre Hochachtung mit auf den Weg zu geben. Spätestens die Gänsehaut, die euch nun überkommt, zeigt euch, welche große Ehre euch zuteil wird und wie bedeutsam ihr für die Angroschim geworden seid.

Xolgorim und die Geweihten Xorloschs bleiben nun zurück. Ihr schreit alleine über die steile Rampe hinab ins Tal, allen voran Angraxa, die den heiligen Hammer ehrfurchtsvoll vor sich her trägt. Unten angekommen, tritt der Priester Artox von der Delegation des Hochkönigs hervor und spricht die Gruppe an, in seiner Hand die Laterne, in der nun wie erhofft die im Tempel entzündete Flamme brennt. Er hat gehört, dass die Helden beim Patriarchen ein gutes Wort für ihn eingelegt haben, und bedankt sich für die Vermittlung. Dann bietet er ihnen an, sie

zumindest noch ein kleines Stück der Strecke zu begleiten – an der Stelle der Malmarmartorim Angroschin zu reisen ist ihm eine Ehre.

Ein weiterer Zwerg tritt aus der Menge hinzu: Torgrim Sohn des Rugrim möchte sich der Delegation des Hochkönigs nach Okdrágos anschließen.

Als sich die Reisegruppe auf ihre Pilgerfahrt begibt, besteht sie aus folgenden Personen.

Die acht Hammerträger:

- Angraxa (sie trägt den heiligen Hammer des Largorax stets bei sich)
- die Helden
- die Drachenkämpfer (so viele wie nötig sind, um die Gesamtzahl auf 8 zu erhöhen)

Dazu die Gesandtschaft von Hochkönig Albrax, die das Feuer aus Xorlosch zum Hochkönig nach Okdrágos bringen soll, inklusive des dortigen zugestoßenen Torgrim.

DIE REISEROUTE

Largorax' Hammer, der heilige Talisman des Angrosch, wird natürlich nicht mit dem Schiff transportiert (siehe auch den Kasten **Im Namen des Angroschs**), und auch die Flamme aus Xorlosch soll keine längere Schiffsreise unternehmen. Stattdessen wird die Reise die Helden zum Landweg zurück nach Albenhus führen. Dort soll der Hammer dann in feierlicher Zeremonie den Großen Fluss überqueren. Das führt der beste Weg am Fluss *Ambrocebrâ* entlang bis zum Amboss. Das dortige Bergkönigreich soll unterirdisch durchquert werden.

VON XORLOSCH NACH ALBENHUS

Zunächst reist die Gruppe wieder entlang des Hardelbachs. Erst am Ende eines Tages der Wanderschaft auf dem bereits bekannten Pilgerweg seinen uralten Brücken gelangt man an eine Abzweigung, einen w



...nd überwucherten Pfad, der auf dem Hinweg deshalb auch nicht
...fiel. Er führt aus den schroffen Ingrakuppen hinaus und durch das
Land Isenhag (vergleiche **Angrosch 102** und **Großer Fluss 120ff.**), jene
Grafschaft, die einst selbst von den Garethr Kaisern als Stammland
der Zwerge anerkannt wurde und wo bis heute ein Angroscho als Graf
regiert. Isenhag ist ein eher karges Gebiet mit urwüchsigen und dichten
Wäldern, die sich über die zerklüfteten Höhen bis in das häufig von
Nebel durchzogene Tal des Großen Flusses erstrecken. Die Landwege
sind alt, aber überraschend sicher und gut erhalten.

IM PAMEN ANGRASCHS

Sorgen Sie dafür, dass Ihre Spieler die Bedeutung und den feierlichen Charakter der Reise verstehen: Immerhin erhält nun der Talisman eines Gottes einen neuen Aufbewahrungsort.

Es ist allein Angraxa gestattet, Largorax' Hammer zu berühren, sie wird ihn deshalb während der Reise auch kaum einmal aus der Hand legen. Oft ist sie in Gebet und innerer Einkehr versunken. Es ist nahezu undenkbar, dass sie sich in Kämpfe einmischt; in solchen Fällen wird sie den Talisman betend an sich drücken und muss geschützt werden.

Täglich hält die Gruppe eine kleine Andacht zu Ehren Angroschs, die von den Geweihten Angraxa und Artos geleitet wird. Immer, wenn die Schar einen Bach passiert, stimmt sie einen kurzen, stoßgebethaften Choral auf Rogolan an (*"Angrosch garascho, martor motaschol"*), der übersetzt so viel wie "Vater Angrosch, wache über uns!" bedeutet. Dies ist ein alter Brauch, um Gefahren, wie sie etwa von Wasser ausgehen, vom Artefakt und den Trägern fern zu halten.

Zwerge, denen die Gruppe begegnet, verstehen sofort die Bedeutung und erweisen den Hammerträgern und ihrer Begleitung offenkundigen Respekt, einige sind auch erstaunt (und im Falle konservativer Erzzwerge gar entrüstet). Oft begleiten Zwerge die Helden für eine Weile, sei es, um einfach Anteil zu nehmen, oder aber mit dem aufrichtigen Vorhaben, die Reisegruppe zumindest für wenige Stunden zu schützen. Auch kleine Geschenke sowie Essen und Trinken reicht man den Hammerträgern und wünscht ihnen alles Gute für den weiteren Verlauf der Reise.

Menschen, die der feierlichen Prozession ansichtig werden, spüren zumindest, dass etwas Besonderes, gar Erhabenes damit zusammenhängt.

DIE ROLLE DER DRACHENKÄMPFER

Die Drachenkämpfer haben die Aufgabe übernommen, die Hammerträger zu schützen – und sind bereit, dafür ihr Leben aufs Spiel zu setzen. Verwenden Sie die Zwergenkämpfer als echte 'Bodyguards': So halten sie den Weg frei für Angraxa und die Helden, kümmern sich in Herbergen um Zimmerbestellungen und halten allzu aufdringliche oder neugierige Passanten auf Abstand.

Ein Zusammenstoß

Um der Gruppe noch einmal klar zu machen, wie bedeutsam ihr Vorhaben für die Zwerge ist und welchen Status sie nun besitzen, sollten Sie die Helden zu Beginn der Reise in einer Herberge auf einige angeheiterte Ambosszwerge treffen lassen. Wählen Sie einen geeigneten Helden für die folgende Begegnung aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Drachenkämpfer mussten zunächst einen Tavernengast bitten, sich einen anderen Tisch zu suchen, um Platz für euch alle zu schaffen, winken euch nun jedoch zu. Da rempelt dich jemand an und presst einen derben zwergischen Fluch hervor, während kaltes Bier auf deine Hose spritzt.

Du schaust auf einen gerüsteten zwergischen Krieger herab, dessen glänzende Augen verraten, dass er schon einige Humpen von dem Bier getrunken haben muss. Ebenso wie seine Kameraden blitzt er dich jetzt jedoch feindselig an: "Was bildest du dir ein, Großling? Trägst deinen Kopf wohl so hoch, dass ..."

Mit einem Mal verstummt er, sein Blick fällt auf den Anhänger um deinen Hals, dann auf Angraxa, die Largorax' Hammer im Arm trägt.

"Verzeiht!", stammelt er und wird sichtbar blass über seinem granitgrauen Bart. "Das konnte ich ja nicht wissen. Hier – nehmt dies als Zeichen meiner Entschuldigung an."

Hastig zieht er einen breiten Dolch aus dem Gürtel und reicht ihn dir. "Dieser Drachenzahn ist schon seit zwölf Generationen in meiner Familie."

Der rüpelhafte Krieger, *Dorgan Sohn des Dolgan* mit Namen, besteht darauf, dass der Held das (wahrlich großzügige) Geschenk als Entschuldigung annimmt.

ANGRAXA AUF DER REISE

An Angraxa fällt auf, dass sie seit der Abreise aus Xorlosch zunehmend ruhiger und nachdenklicher wirkt. Die einst so hitzköpfige und sture Jungzwergerin scheint sich der Bedeutsamkeit dieser Reise allmählich bewusst zu werden.

Sollte es unter den Helden noch Wissenslücken geben, ist dieser Abschnitt der Reise eine gute Gelegenheit, sie zu schließen, indem sie mit Angraxa oder Artos sprechen. Die Gruppe sollte sich im Klaren sein, was es mit der Heldenzeit im Vorfeld der Schicksalsschlacht auf sich hat, wie wichtig Largorax' Hammer für die Angrosch-Gläubigen ist und was für eine bedeutsame Handlung es darstellt, dass der Patriarch diesen Talisman von Xorlosch nach Malmarzrom bringen lässt – und damit die Schicksalsschlacht, die er einläuten soll, anerkennt.



WIEDER IN ALBEPHVS (28. ODER 29. RONDRA)

Dunkle Wolken hängen tief über der Stadt, als die Gruppe wieder im zwergischen Stadtteil Alben ankommt. Hier sollen die Hammerträger den Großen Fluss überqueren (während die Delegation des Hochkönigs am Nordufer bis nach Ferdok weiterreisen wird), was die Geweihten für ein gewagtes Unterfangen halten. Largorax' Hammer als bedeutendes Artefakt Angroschs hat seit Zwergengedenken nie einen derart breiten Strom überqueren müssen. Angraxa beschließt, Vater Angrosch im hiesigen Ingerimm-Tempel um seinen Beistand zu bitten. Sie sucht dort den Geweihten Bomed Sohn des Borm auf, mit dem sie schon auf dem Hinweg sprach. Mit ehrfürchtig glänzenden Augen lässt Bomed sich Largorax' Hammer zeigen und sagt einer gemeinsamen Andacht freudig zu. Bis dahin bietet er der Gruppe die Gelegenheit, sich auszuruhen und bei einem guten Mahl zu stärken.

DIE ZIELE DES HOCHGEWEIHTEN VON ALBEPHVS

Der Albenhuser Hochgeweihte Bomed Sohn des Borm sieht es mit gut verborgenem Groll, dass es der Ehernen Gilde offenbar nicht gelungen ist, Angraxa aufzuhalten. Im scheinbar freundlichen Gespräch mit ihr erfährt er mehr über die Hintergründe. Bomed sieht nach der Entdeckung der 49. Stele und der Offenbarung ihrer geheim gehaltenen Botschaft die alten Lehren und die Bedeutung der Ehernen Gilde in Gefahr. Damit hat er durchaus recht, denn beispielsweise kann sie die Geoden nicht länger als Verfluchte der Drachen verleumdern, nicht mehr verbreiten, dass Hochkönig Albrax mit seiner angekündigten Heldenzeit falsch liege, dass nur sie das unausweichliche Ende der Welt vorausrechnen können und alleine ihre Lehre vom Willen Angroschs die dem Untergang Geweihten zu retten vermag.

Tief verwurzelte Glaubensgrundsätze, nach denen Bomed seit frühester Jugend lebte, geraten nun ins Wanken. Den einzigen Ausweg, die jahrtausendelange Bedeutung der Gilde zu retten, sieht er nun darin, den Hammer des Largorax in den Besitz der Gilde zu bringen und dies dann als Willen Angroschs darzustellen. Xolgorim könnte dann als zu alt und vergreist abgesetzt werden und die letzte Stele würde als vermeintliche Fälschung auf Geheiß der Gilde für immer vernichtet.

DIE ABENDLICHE ANDACHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die große Andachtshalle des Ingerimm-Tempels reicht natürlich nicht einmal annähernd an die ehrfurchtgebietende Heilige Halle von Xorlosch heran, dennoch ist es sehr beeindruckend zu sehen, welchen Andrang eure Anwesenheit hervorgerufen hat: Die Tempelgehilfen, aber auch die zahlreichen Gläubigen tragen allesamt Laternen und Fackeln, deren Schein in dem wuchtigen basaltenen Raum eine feierliche Stimmung erzeugt.

Vor dem Altar stehen Bomed und Angraxa, beide in glänzende metallbeschlagene Ornate gehüllt.

Viele sind gekommen, um dieses seltene Ereignis zu zelebrieren, denn das Gerücht um Largorax' Hammer und die Hammerträger hat sich tagsüber wie ein Lauffeuer verbreitet. Ein Raunen geht durch die Reihen, als der Talisman der versammelten Gemeinde als Höhepunkt des Götterdienstes gezeigt wird. Achtungsvoll werden auch die Helden behandelt, die während der Feier einen Ehrenplatz erhalten.

Anschließend zieht die Gemeinde samt ihren Laternen gemeinsam mit den Hammerträgern und dem Talisman hinunter zum Fährhafen, wo bereits eine festlich beleuchtete Fähre wartet. Auch auf dem gegenüberliegenden Südufer versammeln sich Schaulustige, zumeist Menschen.

DER WEITERE WEG

Doch bevor die *Malmarmartorim* zusammen mit Bomed und einigen seiner Gehilfen auf die Fähre steigen, verabschieden sich Artox und seine Begleiter von den Helden, da sie am nächsten Morgen nach Ost weiterziehen wollen, damit die Flamme aus Xorlosch rechtzeitig zur Einweihung des Tempels in der neuen Hochkönigsfeste Okdrägo ankommt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zum Abschied gibt Artox euch noch mit auf den Weg, wie ihr nach Malmarzrom kommt: "Am schnellsten und sichersten erreicht ihr Malmarzrom, indem ihr unter den Ambossbergen durch meine Heimat, das Bergkönigreich Tosch Mur reist, das Bollwerk gegen die Drachenbrut aus dem Süden. Ihr Menschen kennt es unter dem Namen 'Waldwacht'. Durch die tückischen Stollen der Grawax, deren Fallen ich euch noch genau erklären werde ... über die Stählernen Hallen von Lûr, vorbei an den Minen und Glühenden Bingen von Roterz kommt ihr schließlich an die Malmarpforte. Das ist ein Verteidigungswerk gegen die Drachen an einem der Ausgänge, also seid ihr dann auch schon fast da – nur noch einen kurzen Pfad bei Tageslicht, im Schatten des Drachensang-Gipfels hinauf zum Eingang des Heiligtums von Malmarzrom. Ich wünsche euch weiterhin Angroschs Segen!"

DIE ÜBERFAHRT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Begleitet vom feierlichen Gesang des "Angrosch garascho" der am Ufer zurückbleibenden Angrosch-Gläubigen legt die Fähre ab. Am Bord befinden sich nun außer euch Hammerträgern nur noch Bomed mit drei Gehilfen und eine kräftige Fährfrau, die sich von ihren zwergischen Passagieren fern hält. Als die Fähre etwa die Hälfte des Weges über den breiten Strom zurückgelegt hat, verlangsamt sie die Fahrt merklich. Der Gesang der Zwerge weht nur noch leise zu euch herüber.

Bleiben die Helden untätig, fragt Angraxa unruhig, warum man je anhält. In diesem Moment können die Helden ein kleines Segelschiff bemerken, dass sich mit hoher Geschwindigkeit von links nähert. Wenn sie sich an die Fährfrau wenden, erkennen sie diese als eine der Banditen vom ersten Überfall auf Angraxa wieder, die nun auch ein in ihrem weiten Umhang verborgenes Entermesser zieht, während sich das Segelschiff weiter nähert und die Fähre kurz darauf in voller Fahrt rammt.

DER KAMPF AUF DER FÄHRE

Nur mit einer um *Körperbeherrschungs*-Probe +5 gelingt es trotz des heftigen Ruckes, auf den Beinen zu bleiben. Wer dies nicht schafft, beginnt den nun anschließenden Kampf mit um 4 Punkte verringerte INI. Die Werte der Banditen, die nun vom Segelboot auf die Fähre springen, entnehmen Sie Seite 9, handelt es sich doch offenbar weitgehend um dieselbe Bande wie damals, wenngleich sie sich nun um einige Mitglieder aufgestockt erweist. (Gehen Sie von 10 bis 12 Gegnern aus, abhängig von der Kampfkraft Ihrer Helden.)

● Die Banditen haben es auf den Hammer abgesehen. Angraxa hält diesen jedoch fest umklammert und wird ihn nicht hergeben, solange noch atmet.

● Die Drachenkämpfer versuchen, Angraxa zu schützen und die Banditen mit ihren Wurmspießen auf Abstand zu halten. Gerade wenn wenige Drachenkämpfer die Gruppe begleiten, sollten ein oder zwei Helden Angraxa ebenfalls beistehen.

● Während des Kampfes erhalten die Helden Unterstützung von Artox und seinen Zwergen, die die Banditen vom Ufer aus mit ihren Armbrüsten aufs Korn nehmen.

● Bomed und seine Gehilfen halten sich aus dem Kampf heraus, in einem geeigneten Moment wird der Hochgeweihte Angraxa aber zu zwingen versuchen, ihm den Hammer zu übergeben – vorgeblich, um ihn zu schützen. Als Angraxa ihm das Artefakt nicht überlassen will, kommt es zu einem kleinen Gerangel zwischen beiden, das Bomed hin- und her durch übereifrigen Beschützerinstinkt rechtfertigt.

● Die Fähre liegt sicher im Wasser, sollte ein Held jedoch auf dem schwankenden Segelboot gegen einen Banditen kämpfen müssen, so sollten Sie zusätzliche *Körperbeherrschungs*-Proben verlangen und den Erfolg und Misserfolg komplizierter Manöver vom Ausgang der Probe abhängig machen.

● Berücksichtigen Sie auch sonst immer die besondere Kampfsituation auf der Fähre: Selbst wenn Sie keine Skizze des Kampfplatzes verwenden, um festzuhalten, wer wo steht, sollten Sie wegen des Gedränges häufige Passierschläge erlauben. Manöver, die viel Raum benötigen (wie Ausweichen, Sturmangriff, Windmühle), sind nicht möglich. Eine Person, die in einem Ausfall zurückgedrängt wird, kann rasch an den Rand der Fähre geraten und sollte sich bemühen, den Ausfall früh zu stoppen. Bei *Entwaffnen*-Manövern besteht zudem eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass die Waffe im Wasser landet.

Sobald der Kampf vorbei ist und die Fähre mit vereinten Kräften sicher ans andere Ufer gebracht wurde, kümmert Bomed sich rasch darum, dass einige in der Nähe patrouillierende Stadtwachen eventuell im Kampf gefangene Banditen abführen. Eine möglicherweise von den Helden geplante Befragung der Gefangenen wird dadurch verhindert – jedoch wäre auch diesmal über die Hintergründe nicht mehr zu erfahren gewesen, als dass abermals Elida die Fromme als Auftraggeberin ihre Schuppen zog.

Da es sich bei den Banditen als Handlanger der berüchtigten Elida um gesuchte Diebe und Flusspiraten handelt, wird den Hammerträgern eine Belohnung von 20 Dukaten übergeben.

Bei einer anschließenden kleinen Feier in der Gaststube *Zum torkelnden Einhorn* verabschiedet sich Bomed und wünscht den Hammerträgern noch viel Glück auf ihrem weiteren Weg.

BOMEDS PEVER PLAN

Natürlich ist der Geweihte Bomed alles andere als glücklich über den gescheiterten Überfall. Er scharft ein gutes Dutzend Albenhuser Mitglieder und Freunde der Ehernen Gilde um sich und beschließt, die Sache nun selbst in die Hand zu nehmen. Fortan verfolgen er und seine Begleiter die Helden heimlich. Dabei kommt es ihm zugute, dass er bei der Verabschiedung der Helden von der Albrax-Delegation mithören konnte, welchen Weg die Hammerträger wählen werden.

VON ALBENHUS IN DEN AMBOSS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Weg führt am ungezähmten Fluss Ambrocebrâ entlang durch eine hügelige Landschaft. Von Ferne grüßen die Gebirgszüge des Eisenwaldes zur Rechten und der Ambossberge zur Linken. Diese Richtung nimmt der Weg, bis der Fluss neben euch mehr und mehr einem sprudelnden Gebirgsbach gleicht.

Nach zweieinhalb Tagesreisen erreicht ihr die ersten Ausläufer des rötlich in der Sonne glänzenden Ambossgebirges. Zwischen Tannen liegen mannshohe Felsbrocken. Bald begleiten euch auf dem schmalen und unebenen werdenden Pfad erste mit Runen verzierte Wegsteine, die davon künden, dass man jenes Gebiet erreicht hat, unter dessen Erde sich das weit verzweigte Bergkönigreich Tosch Mur erstreckt: das ehrwürdige und in Jahrtausenden unbezwungene Bollwerk der Zwergenheit gegen die Drachen, die eigentliche Heimat des Ambossvolkes.

DIE REISE DURCH TOSCH MUR

Die Bergfreiheit Waldwacht, die die Zwerge *Tosch Mur* nennen, erstreckt sich durch weite Teile des Ambossmassivs und ist eines der größten Reiche der Angroschim (siehe auch **Angrosch 105**). Auch für Nicht-Zwerge gilt hier das Recht des hiesigen Bergkönigs Arombolosch, des älteren Bruders von Hochkönig Albrax, der als weise gilt und großen Respekt genießt.

Die unterirdische Reise quer durch Tosch Mur wird etwa vier Tage dauern und ein vermutlich einmaliges Erlebnis für die Gruppe bedeuten. Sie können sich aber auch mehr Zeit dafür nehmen und die Reise weiter ausgestalten, um die Details des zwergischen Lebens kennen zu lernen.

DAS REICH UNTER DEM BERG

Die zwergische Siedlungsweise unter dem Berg unterscheidet sich stark von der menschlichen unter freiem Himmel: Tosch Mur ist ein dreidimensionales Netzwerk von durch Verkehrswege verbundenen Siedlungen und Sippenhallen – die horizontale Distanz zwischen zwei Orten spielt oft eine weniger wichtige Rolle als die vertikale. So kann eine 'Nachbarsiedlung' zwei Meilen auf- oder abwärts liegen, was stundenlanges Wandern in verwirrenden Treppenschächten oder auf breiten Spiralarampen bedeutet. Mittels Muskel-, Wasser- oder gar Dampfkraft betriebene Lastenaufzüge sind hier und da gebräuchlich, überwinden aber nur geringe Höhenunterschiede. Lange Straßen, die größere Zentren direkt verbinden, sind selten, die wichtigsten Verkehrswege führen meist und quer, auf und ab von Siedlung zu Siedlung.

Siedlungen – die meist zwischen einer und einem Dutzend Sippen umfassen – wiederum werden dort erbaut, wo zwergisches Handwerk ein Auskommen haben kann: an ergiebigen Schürfstellen (von wo aus der Berg in weitem Umkreis ausgehöhlt wird), Kristall- und Tropfsteinhöhlen oder Lavaseen, an bedeutenden Wegmarken (wo reger Handel

betrieben wird) und am Rande fruchtbarer Bergtäler (in denen Schafe und Ziegen gehütet werden). Da die Ambosszwerge immer ein kriegerisches Volk waren, kommt auch den befestigten Bastionen in den äußeren Gebirgsbereichen große Bedeutung zu.

Die Reise durch ein seit Jahrtausenden ausgebautes Zwergenreich ist eigentlich nicht sonderlich gefährlich, doch die Zwerge sind heute nicht mehr so zahlreich, und Siedlungen wurden aufgegeben, wo ihre Ressourcen erschöpft sind, so dass es durchaus abgelegene und verfallene Wegstrecken gibt, die für ein Abenteuer gut sind.

ALLGEMEINE ASPEKTE DER REISE

● Auch wenn viele Wegstrecken gut ausgebaut sind, gibt es immer wieder Passagen, die allen Helden mit dem Nachteil *Raumangst* zu schaffen machen. Möglicherweise muss man dann bequemere Wege finden.

● Unter dem Berg spielen Tageszeiten kaum eine Rolle. Zwergischer Alltag ist in Schichten eingeteilt, die sich nicht mit menschlichen Gewohnheiten decken, so dass die Helden schnell ihr Zeitgefühl verlieren. Die vier Tage der Reise können so um Einiges länger erscheinen.

● Nur Siedlungen und Wege, die unmittelbar unter der Bergoberfläche liegen, werden durch Lichtschächte erhellt (wenn draußen Tag ist), ansonsten ist die Dunkelheit überall präsent. Man tut gut daran, Licht mit sich zu tragen. Nur wenige Wege werden von Fackeln gesäumt, manche sind aber über Meilen hinweg von Leuchtpilzen bewachsen. (Die *Ewige Flamme* eines Magierstabes oder ein FLIM FLAM werden von den Zwergen sehr skeptisch beäugt, aber bei den *Malmarmartorim* toleriert man ausnahmsweise auch Zauberei.)

- An Kreuzungen und Weggabelungen sowie in regelmäßigen Streckenabschnitten finden sich eingemeißelte wegweisende Inschriften und Wegmarken, zuweilen mit Hinweisen zu Reisedauer, Fahrzeugtauglichkeit und anderen Besonderheiten. Andere Inschriften oder Muster weisen auf Fluchttunnel, Wartungsschächte und einsturzgefährdete Bereiche hin. Diese Wegmarken lassen sich auch im Dunkeln ertasten. Das Problem bei diesen Zeichen ist, dass sie keinem einheitlichen System folgen, sondern ein buchstäblich über Jahrtausende gewachsenes Runengemisch aus Rogolan, Angram und unterschiedlichsten Symbol-, Geheim- und Gildenschriften darstellt. Insbesondere in den älteren und verlassen Bereichen Tosch Murs kann es für Ortsfremde lebensgefährlich sein, sich auf die Orientierung nach Wegmarken zu verlassen.

- Die Luft ist in der Regel recht frisch, denn eine gute Belüftung ist für vieles zwergische Handwerk entscheidend. Große Transportstollen sind meist sogar zugig. In alten oder verfallenen Teilen des Bergkönigreiches kann es jedoch sehr muffig und stickig sein.

- Im Inneren von Tosch Mur herrschen große Temperaturschwankungen: Meist ist das Gestein der Wände und des Bodens sehr kalt, aber gerade die Siedlungsbereiche werden aufwendig geheizt, indem natürliche oder kanalisierte Lavaströme genutzt werden, um Luft- und Wasserströme zu erhitzen oder direkt den Fußboden zu wärmen. Sippenhallen mit einem kleinen Lavasee gelten als besonders privilegiert.

- Brunnen und fließendes Wasser sind fast überall vorhanden. Letzteres wird in breiten Bodenrinnen kanalisiert (oft durch Trittröste abgedeckt, damit man nicht versehentlich hineinfällt) oder durch Blei- und Kupferleitungen gepumpt. Manche Wege werden von Bächen begleitet, auf denen auch Lasten transportiert werden können. Unterirdische Seen werden meist als angroschverlassene Orte gemieden.

I. TAG: HINTER DER DRACHENWACHT

Die Helden betreten Tosch Mur in einer weniger bewohnten Region. Nachdem sie die Tor-Bastion hinter sich gelassen haben, durchqueren sie am ersten halben Tag der Reise die düsteren, etwas verfallenen und muffigen Stollen zweier seit Jahrtausenden verlassener Siedlungen. Immer wieder erinnern Heldenstandbilder, Reliefs oder Plaketten an die Taten bekannter Recken und Kämpferinnen aus den Kriegen gegen Drachen, Echsen, Orks, Elfen oder Menschen. Begegnungen gibt es nur wenige.

DIE TOR-BASTION

Der Zugang nach Tosch Mur erfolgt durch einen unscheinbaren Stolleneingang: eine Felsspalte, die sich nur bei einem bestimmtem Betrachtungswinkel überhaupt von der Felswand abhebt. Verlangen Sie gegebenenfalls erste *Raumangst*-Proben, um den engen und niedrigen Gang zu betreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr müsst geduckt gehen und euch vorsichtig bewegen, denn euer flackerndes Licht erhellt granitene Wände, die geriffelt und mit scharfen Obsidiansplittern besetzt sind und zahlreiche kleine Löcher aufweisen.

“Ein widerwärtiges Drachenhaupt mit seinen Schuppen und Hörnern kann hier leicht stecken bleiben”, erklärt (*Name eines Drachenkämpfers*), “und durch die Löcher wird Wasser geleitet, um seine Flamme zu ersticken.”

Nach zwei scharfen Biegungen gelangt ihr in eine große Halle, die von Feuerschalen erhellt wird. Ihr stockt, denn hunderte von menschengroßen und armdicken Pfählen mit stählernen Spitzen

ragen euch schräg aus dem Boden entgegen, und drei Torsionsgeschütze auf erhöhten Posten im hinteren Teil der Halle richten sich in diesem Moment auf euch aus.

“Wer verlangt Zutritt zu den ehrwürdigen Hallen von Tosch Mur? Gebt euch zu erkennen, im Namen des Bergkönigs!”, hallt eine grimmige Stimme zu euch hinüber – einmal auf Rogolan, einmal auf Garethi.

Während Angraxa und die Drachenkämpfer den Torwachen deutlich machen, wer sie sind und was sie wollen, können die Helden sehen, wie die hohen Wände der Bastion mit martialischen Reliefs bedeckt sind. Zwergische Kämpfer und sterbende Drachen und phantasievolle Eisenwesen zeigen. Achteckige Schilde und prunkvolle Waffen schmücken den Raum, und eine bewehrte Galerie ermöglicht den Beschauern einen Blick auf die Feinde. Ein Held mit einem *Kriegskunst*-TaW von 4 oder mehr kann sich überlegen, dass hier bereits fünf Schritte massive Felswand zwischen ihm und der Außenwelt liegen – die Bastion scheint für den Feind erbaut zu sein, dass ein Feind an dieser Stelle *durch* die Wand bricht. Nach der länglichen Vorstellung führt der grimmige Hauptmann *Radagox Hammerstahl* Angraxa und die Helden persönlich mit geschuldetem Felspalter durch die Bastion zum Hauptstollen in den Berg hinein. Dabei erzählt er von den tapferen Taten seiner Torgarde in den Morkrieg (vor über vierhundert Jahren), als er den Dienst antrat, und beklagt, dass die Garde seitdem nicht mehr auf Sollstärke bemannet worden sei (in der Tat wirkt die Bastion mit ihren zwei Dutzend Kämpfern etwas verwaist).

Die Siedlungsgewölbe hinter der Bastion, wo sich auch Lagerhallen, Schmieden und Unterkünfte für eine Hundertschaft Zwerge finden, wirken festungsartig, und noch immer ist zu spüren, dass diese Anlagen in den Drachenkriegen errichtet wurden. Mehrmals führt Radagox eine Gruppe an Fallen gegen drachische und menschliche (oder orkische) Eindringlinge vorbei, Fallgitter, Schießscharten und Geschütze beschießen Tore und Durchgänge.

HELDEN DER JAHRTAUSENDE

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Mehrfach seid ihr an prächtigen Gedenktafeln aus Gold, Silber und Edelsteinen oder an Heldenstandbildern und -reliefs aus wertvollem Gestein vorbeigekommen. In einer kleinen Kapelle am Wegrand, die durch ein Feuerbecken schweißtreibend beheizt wird, flankieren eine alte Zwergin und ein junger Zwerg in Prunkrüstungen eine Stele, die einen rohen Steinbrocken von der Größe eines Ambosses trägt.

Als Angraxa (*oder die Helden?*) interessiert nachfragt, erklärt die Zwergin stolz, dass es sich um ‘Brumas Stein’ handelt: “Dieser angroschgesegnete Felsen warf einst unsere Ahnin Bruma Tochter der Branda, Hauptfrau der Nordwacht unter Bergkönig Krangasch dem Alten, mit bloßen Händen dem Purpurdrahen Abendflamme in den Rachen und zerschmetterte dem Wurm den Kiefer. Seit diesem denkwürdigen Kampf stehen die Kindeskinde unserer Sippe hier als Ehrengarde im Gedenken an die tapfere Bruma: seit 3.000 Jahren, unermüdlich und wachsam.”

Den Helden soll hier deutlich werden, wie stolz die Ambosszwergin auf ihre kriegerische Geschichte ist. Solche traditionsreichen Ehrentafeln können Sie auch an den folgenden Tagen immer wieder aufdecken, denn es gibt kaum eine Sippe, die nicht zumindest eine Plakette pflegt, die an ihre großen Kämpfer und Drachentöter erinnert.

Ein Tal im Amboss

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein weißliches Licht leuchtet weit vor euch im Tunnel, und ein Lufthauch schlägt euch entgegen. Einige hundert Schritt weiter müsst ihr euch erst eine Weile an das gleißende Sonnenlicht gewöhnen. Der Tunnel führt direkt aus einer senkrechten und immens hohen Felswand hinaus, über den gähnenden Abgrund führt eine breite Brücke auf die andere Seite der Kluft.

Bei der Überquerung der zwanzig Schritt langen Brücke sind Proben auf den Nachteil *Höhenangst* angemessen. Jenseits der Brücke führt der Weg in ein geradezu idyllisches Tal hinab, in dem Schafe und einige Hühner zwischen Äckern und Hopfengärten weiden. Zwergische Hirten hüten die Tiere, Holzfäller arbeiten in einem Nadelwäldchen am gegenüberliegenden Hang und man kann Rauch aus einem Dutzend Schornsteinen aus der Erde steigen sehen – die zu unterirdischen Wohnhallen gehören. Die mit großen Steinplatten gepflasterte Straße durchquert das Tal und führt durch ein reich verziertes (und gut bewachtes) Tor wieder in den Berg hinein.

Spüren Sie hier ein wenig mit dem surrealen Wechsel der Umgebung: Die Stollen und Tunnel sind für Zwerge die *normale* Lebenswelt, während man sich in das Tal nur begibt, wenn es nötig ist. Das Tal eignet sich gegebenenfalls, um wildniserfahrene Helden anzuspüren: Die kleinen Herden werden seit einigen Tagen von einer hungrigen Berglöwin bedroht, der bereits ein Hirte zum Opfer fiel. Zwar verfügen die ansässigen Angroschim über treffsichere Armbrustschützen, aber ihnen fehlt die Erfahrung, um dem Raubtier nachzuspüren oder ihm eine Falle zu stellen. Tatkräftige Helden haben sich mindestens einen saftigen Schinken als Wegzehrung für die Weiterreise verdient.

Berglöwe

Tatze: INI 10+W6	AT 15	PA 11	TP 1W+4	DK H
Biss: INI 10+W6	AT 15	PA 11	TP 2W+1	DK H
LeP 42	AuP 55	KO 15	RS 2	MR 1/7 GS 10 GW 12

Besondere Kampfregeln: Gelände (Gebirge), Hinterhalt (6), Anspringen (12) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

Wenn die Helden nicht im Tal übernachten, können sie in *Xormok* unterkommen, einer kleinen Kupferbau-Siedlung. Sobald sie dort als *Marmartorim* erkannt werden, müssen sie allerdings vor der verordneten Nachtruhe einen erbitterten Streit zwischen den drei ansässigen Sippen schlichten, in wessen Sippenhalle die Gruppe übernachten dürfte.

Weitere mögliche Begegnungen und Ereignisse

- gut bewaffnete Stafettenläufer und Schachtfeger der Torgarde
- Stollenarbeiter bei Ausbesserungsarbeiten
- eine einzelne Händlerin mit Handkarren
- ein Historiker, der alte Runen aus den Zeiten der Drachenkriege studiert
- ein Prospektor mit Lehrling

2. Tag: ins Herz des Berges

Bereits am Ende des ersten Reisetages (nach der Durchquerung des Tals) geht es stetig tiefer hinab. Die sehr gut ausgebaute Straße passiert regelmäßig Stolleneingänge, Treppen, Schächte und Rampen zu Arbeitshallen, Bergbau-Ebenen oder unterirdischen Seen; etwa jede Stunde gelangt man zu einer kleinen Siedlung, einem Brunnen oder zumindest einer Trinkhalle, wo man sich erfrischen kann. Überall sind stählerne Schienen für Loren und Karren verlegt. Begegnungen sind häufig, die Helden werden fast überall schnell als Hammerträger erkannt und angesprochen (was durchaus anstrengend sein kann und das Fortkommen behindert).

Die Glühenden Bingen von Roterz

Im Herzen des Ambossgebirges liegen die *Glühenden Bingen von Roterz* (was Wegrunen schon lange vorher ankündigen), ein großes Minen- und Hallensystem, wo vor allem Eisen abgebaut, verhüttet und zu Stahl verarbeitet wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kommt an unzähligen Minen vorbei, in denen Eisenerz aus dem roten Gestein gebrochen wird, und an beeindruckenden Steinbrüchen und Abraumbalden. Überall herrscht geschäftiges Treiben, monotone Gesänge der Bergleute im Takt der auf den Fels schlagenden Pickel klingen aus den Stollen, schwer beladene, unter der Last ächzende Loren kreuzen euren Weg. Die Wagen fahren über einige Meilen in eingefurchten Pfaden entlang breiter Tunnel eine leichte Schräge hinab in eine gewaltige natürliche Höhle. Deren schweißtreibendes Inneres wird fast völlig von einer von Dampf umnebelten, stählernen Welt aus Gerüsten, Gängen und riesigen Kesseln erfüllt. Es riecht nach Kohle und Eisen; laut donnernd und zischend ergießen die Kessel einen Strom aus gelb glühendem Erz in die dafür vorgesehenen Rinnen. Mit Ruß verschmierte Angroschim stehen mit freiem Oberkörper in der Hitze und bearbeiten die glühenden, Funken sprühenden Bahnen aus flüssigem Metall. *[Für Helden mit hoher Intuition und Ingerimm- oder Angrosch-Geweichte:]* Dein Blick folgt jenem glühenden Bach, fasziniert beobachtest du, wie das Erz – das aus unscheinbarem Stein geboren wurde – nun durch die Kraft des Feuers geformt und in glänzende Formen gegossen wird. Du siehst, wie es sich in einen wahren Schatz verwandelt, während heller Funkenregen diesen Moment begleitet wie ein Feuerwerk. Das monotone Hämmern verschmilzt in deinen Ohren zu einem donnernden Summen, die Funken verfließen für einen Augenblick in ein verschwommenes Bild: Tausende Zwerge schwingen glänzende Äxte im Getümmel einer gewaltigen Schlacht, todesmutig stürmen sie einem im Dunkel verborgenen Ziel zu, das Summen wird zu einem ohrenbetäubenden Gebrüll ... das im nächsten Moment schon wieder zum vertrauten Hämmern der Binge verklängt.

Dieser Held konnte einen kurzen Einblick in die *Angaraxanan*, die entscheidende Schlacht des Schicksals erhaschen.

Der Markt von Droxum Psorr

An der Kreuzung dreier größerer Handelswege liegt der große Markt von *Droxum Psorr*, dessen lautstarkes Treiben einem tulamidischen Basar Ehre machen würde. Hier kann man vom Grubenpony bis zum Gartenelfen, von der Pinzette bis zum Torsionsgeschütz alles kaufen, was Zwerge herstellen, und zudem auch menschliche Ware, die in Tosch Mur Abnehmer finden könnte.

Übernachtung im Fässchen

Von den weitläufigen Marktgewölben aus erreicht man das *Fässchen* – unter Zwergen auch über den Amboss hinaus bekannt – von Mütterchen *Himscha* und ihrem Mann *Torbolx*, wo Angraxa übernachten will. Im verwinkelten Schankgewölbe ist ein gewaltiges hölzernes Bierfass aufgebahrt. Die Herberge ist zum Zerbersten gefüllt, denn im *Fässchen* steigen Zwerge aus verschiedensten Bereichen des Gebirges für eine Nacht ab. Es wird reichlich gegessen, noch mehr getrunken und viel gesungen – auch eine kleine Musikkapelle mit Stahlpfeifen, Trommeln, Schepperschellen und Posaunen darf nicht fehlen. Eine Gruppe weitgereister Brillantzwerge wird von einigen Ambossern unter den Tisch getrunken.

Die menschlichen Helden und der Hammer des Largorax ziehen schnell die Aufmerksamkeit auf sich, und man drängt darauf, den Hammer einmal genauer betrachten zu dürfen. Das Artefakt wird sodann laut staunend im dichten Kreis beäugt. Einer wird vielleicht neugierig versuchen, ihn anzufassen, bekommt aber vorher von einem älteren Zwerg einen raschen Schlag auf seine vorwitzigen Finger.

Auch die Helden werden als auserwählte Hammerträger an den Tisch Fremder eingeladen, aufgefordert, spannende Geschichten über ihre Heldentaten (und die ihrer Ahnen) zu erzählen, und zu kleinen Kraftproben im Armdrücken, Tischstemmen oder Wetttrinken herausgefordert. Der Schlafsaal besteht aus einer natürlichen, aber ausgebauten Felspalte von 20 Schritt Höhe, 50 Schritt Tiefe und etwa 4 Schritt Breite, in deren Wände bis unter die Decke Dutzende von über Stahlleitern zu erreichende Kojen eingehauen wurden, in denen ein sitzender beziehungsweise liegender Zwerg gerade noch bequem Platz findet.

LANGFINGER

Im Getümmel des Marktes fällt es den Gehilfen des Albenhuser Hochgeweihten Bomed Sohn des Borm, die den Hammerträgern gefolgt sind, nicht schwer, sich zu verbergen und heimlich gegen die Helden aktiv zu werden. Während die Helden hoffentlich verhindern, dass sie den Hammer des Largorax stehlen können, versuchen sie zumindest, den Helden auf einem Einkaufspaziergang auf dem belebten Markt, im Gedränge des *Fässchens* oder im schummrigen Schlafsaal die Anhänger zu stehlen, die sie als Hammerträger auszeichnen.

Richten Sie es so ein, dass ein bis zwei der Hämmerchen unbemerkt abhanden kommen – was schnell zu kleineren Tumulten führt, denn weder respektiert man Menschen, die ihr Würdenzeichen einfach verlieren, noch reagiert man verständnisvoll, wenn diese Menschen sogleich Zwerge des Diebstahls bezichtigen.

Wenn Ihre Helden dann vorsichtiger geworden sind, macht der Gehilfe *Xarim* einen Fehler und wird auf frischer Tat ertappt. Die Verfolgungsjagd durch den zu jeder Zeit belebten Markt (die Zwerge leben nach 'Schichten' und kennen keine allgemeine 'Nachtruhe') sollte darin enden, dass *Xarim* gestellt wird und ihm die erbeuteten Hämmerchen wieder abgenommen werden können. Die Marktgarde von *Droxum Psorr* besteht darauf, sich um *Xarim* zu kümmern – allerdings wird der Dieb nach Abreise von *Angraxas Gruppe* von *Bomed* selbst ausgelöst, dessen Autorität als Hochgeweihter hier niemand zu widersprechen wagt.

WEITERE MÖGLICHE BEGEGNUNGEN UND EREIGNISSE

- bei den Bingen von *Roterz* vor allem Minenarbeiter, Bergleute und Handwerker, aber auch Pilz- und Kristallzüchter, oder einfache Wanderer auf dem Weg zu Freunden und Verwandten.
- Aufzugswärtern entrichtet man einen kleinen Obolus für ihre Dienste, auf mächtigen Gerüsten bessern Handwerker Stollenabschnitte aus, und gelegentlich versammeln sich die Arbeiter aus dem Umkreis in einem *Angrosch-Tempel* für die Schichtmesse.
- später vermehrt Handelszüge (mit Karren und Ponys als Zugtieren, manchmal mit lebendem Federvieh in Käfigen)
- Auf dem Markt von *Droxum Psorr* sind sämtliche zwergischen Völker und Professionen vertreten.
- Helden oder Drachenkämpfer könnten hier alte zwergische Bekannte (oder Feinde) wiedertreffen und so Grund zum Feiern (oder zum Streit) bekommen. Insgesamt werden die Hammerträger ständig eingeladen, mit Fragen bedrängt oder zu Berichten über ihre Mission aufgefordert.

3. TAG: AUF DUNKLEN PFADEN

Angraxa beschließt nach einer Beratung mit den Helden und den Drachenkämpfern, dass sie die belebten Hauptstraßen lieber meiden will, weil ihr die Gefahr durch *Bomeds Helfer* zu groß und das Fortkommen zu mühsam erscheinen. Auf den alten Nebestollen jedoch kann man sich leicht verirren – und wenn man erst einmal in die verlassen Bereiche *Tosch Murs* gelangt, dann machen Kreaturen der Finsternis und Einstürze den Weg unsicher.

BITTE FESTHALTEN!

Es ist ohne weiteres möglich, sich diskret nach einem weniger frequentierten Weg zu erkundigen und halbwegs unbemerkt von den großen Hauptstollen in einen Seitengang abzubiegen. Von Mütterchen *Himscha* im *Fässchen* kann man erfahren, dass man sich an den alten Weg-runen **KL<4>JK** orientieren solle, die über die *Stählernen Hallen*

von *Lûr* nach *Malmarzrom* führten. (**KL<4>JK** ist die zwergische Abkürzung für "zu den Stählernen Hallen von *Lûr*".)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit einer Stunde folgt ihr schwitzend einem brodelnden Strom aus Erdenblut, der neben dem Weg in einer Rinne fließt, doch es wird kühler, als der Tunnel in einer gewaltigen Kaverne im Fels endet, wo der Lavastrom im Boden verschwindet. Im rötlichen Glosen ist eine endlose Treppe zu erkennen, die sich im Zickzack ins Dunkel über euch windet – und daneben eine Konstruktion aus Stahl und Holz, die wie ein Aufzug aussieht.

"Schnell, schnell!", ruft euch ein griesgrämiger Zwerg von dort aus zu. "Eine halbe Schicht müsst ihr warten, wenn ihr jetzt nicht mitkommt!"

Wenn die Helden und ihre Begleiter die Gebühr von zweieinhalb *Abrox* (etwa fünf Heller) entrichtet haben, können sie die Plattform betreten, die genug Platz für ein Dutzend Zwerge oder andere Lasten bietet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch wird etwas mulmig zumute, denn die Plattform beginnt unter euren Füßen spürbar zu beben, und ein tiefes Grollen aus der Tiefe wird immer lauter. Einige weitere Zwerge – kohlenstaubschwarze Bergleute vor allem – gesellen sich zu euch und werfen euch neugierige Blicke zu, während sie geduldig auf die Abfahrt warten.

"Festhalten!", ertönt es schließlich mürrisch – warum bloß setzt sich der Aufzugwart sogar einen Helm auf? Ihr ahnt es, als er einen schweren Hebel umlegt und das Grollen plötzlich zu einem ohrenbetäubenden Brüllen anschwillt. Der Aufzug wird wie von der Hand eines Riesen in die Höhe gerissen, so dass ihr fast das Gleichgewicht verliert. Heißer Wasserdampf hüllt euch ein, Ketten rasseln, ihr fühlt euch durch die Luft gewirbelt – dann ein metallisches Kreischen und plötzlich hält der Aufzug abrupt an. [Verlangen Sie an dieser Stelle Körperbeherrschungs-Proben, um nicht das Gleichgewicht zu verlieren.] Während ihr und eure Gefährten mit zitternden Knien die Fassung zu gewinnen versucht, grüßen die Bergarbeiter seelenruhig und treten von der Plattform in den großen Tunnel hinein, der hier weiterführt. Fünfzig Schritt unter euch seht ihr durch den Nebel aus Wasserdampf den Lavastrom glühen.

Ähnliche Konstruktionen wie dieser wagemutige Aufzug sind in tieferen Regionen von *Tosch Mur* keine Seltenheit: In großen Kesseln wird durch Erhitzung von Wasser mittels kanalisierter Lavaströme zum Teil gewaltiger Dampfdruck erzeugt. Dieser kann in regelmäßigen Abständen entladen werden, um Lasten zu heben, Dampfhammer anzutreiben, Metallbehälter mit Nachrichten oder Werkzeug durch lange Röhren zu schicken oder Signalpfeifen zu blasen.

WO GEHT'S LANG?

Es zeigt sich schnell, dass *Angraxas Reisegruppe* im uralten Reich *Tosch Mur* unerfahren ist, denn bald finden sich statt der Wegrunen **KL<4>JK** nur noch **KL<4>JF** und **KL<4>JK**, wobei ungewiss ist, ob Abnutzung die gemeißelten Buchstaben hat unleserlich werden lassen oder ob die Wegmarken Feinheiten vermitteln, die nur Kund zu verstehen vermögen. *Angraxa* entscheidet sich, der letzteren Wegrunen zu folgen, doch die Stollen werden immer älter und verzweigter. Als schließlich statt gewöhnlicher *Rogolan-Runen* komplizierte (vollständig unverständliche) *Gildenschrift-runen* den weiteren Weg markieren, beschließt *Angraxa* umzukehren.

Schaffen Sie bis hierhin eine unheimliche Atmosphäre: fingerdicke Staub auf dem Boden, knarrende Stützbalken, durch Ritzen dringende Feuchtigkeit, verlassen und leer geräumte Sippenhallen mit trostlos verfallenden *Angrosch-Kapellen*, versiegelte Tunnel – so präsentiert sich jener Winkel eines Jahrtausende alten Reiches, das seine größten Zeiten lange hinter sich hat.

Mit ALLEN Mitteln ...

Wenn die Gruppe umkehrt, kommt sie durch eine hohe Halle, die halb eingestürzt ist, so dass man sich an einer bis zur Decke reichenden Halde aus Schutt und Abraum vorbeizwängen muss. Helden mit *Gefahreninnensinn* oder wachem Blick (*Sinnenschärfe*-Probe mit 7 TaP*) können im hinteren Teil der Halle eine davonhuschende Gestalt erkennen, bevor sich die Halde mit Knarren und Knarren in Bewegung zu setzen beginnt. Es bedarf einer gelungenen *Athletik*- oder *Körperbeherrschungs*-Probe, um inmitten der Staubwolke nicht vom Steinschlag der Geröll-Lawine getroffen (2W6 SP) oder gar verschüttet zu werden (wenn mehr als 7 Punkte zum Gelingen der genannten Probe fehlen: 1W6+6 SP mit drohendem Erstickungstod. Pro KR ist eine KO-Probe fällig, die jedes Mal um 1 Punkt schwerer wird. Bei Gelingen verliert der Held 1 AuP; misslingt sie, verliert er 1W AuP. Sinkt die AU auf 0, wird der Held bewusstlos und verliert sodann 1W6 Lebenspunkte pro KR).

Den ausgrabenden Rettern steht pro Person und KR eine KK-Probe zu, die ihren Hilfsmitteln entsprechend modifiziert ist: je nachdem, ob die Helden mit bloßen Händen graben (um 5 Punkte erschwert) oder entsprechende Werkzeuge wie Schaufel oder Pickel einsetzen (um 3 Punkte erleichtert). Nach jeweils 5 gelungenen Proben sollte ein verschüttetes Mitglied befreit werden können. Mindestens einer der Drachenkämpfer sollte ebenfalls verschüttet werden, Angraxa kommt allerdings mit dem Schrecken davon.

Gerade wenn einige Helden noch nicht ganz die volle Tragweite des gemeinsamen Vorhabens und den göttlichen Willen, der dahinter steht, erfasst haben, bietet sich die folgende Ergänzung zu dieser Szene an:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Macht Platz!", hört ihr hinter euch eine feste Stimme. Ihr habt Angraxa kaum beachtet, nun steht sie jedoch da, den schwarzen Hammer des Largorax fest mit beiden Händen gepackt. Stumm wendet ihr beiseite, als Angraxa auch schon ausholt.

Rauschend fährt der Hammer herab, das Krachen betäubt eure Ohren, und schon zersplittert der erste Brocken zu feinstem Staub. Wiederholt Angraxa aus und lässt den Hammer niedersausen.

Nachdem Angraxa so mit nur wenigen Schlägen den Verschütteten befreit hat, ist sie äußerst erschöpft und kann sich kaum noch auf den Beinen halten. Jedem Anwesenden sollte klar sein, dass hier gerade göttliches Wirken am Werk war.

Unbemerkt dieses Steinschlages war ein weiterer der Gehilfen Bomeds, der mittlerweile selbst vor einem Mordanschlag nicht mehr zurückschreckt, um an den heiligen Hammer zu kommen. Allerdings hat die Lawine nun den Durchgang versperrt, so dass den Helden der Rückweg und Bomeds der Zugriff auf den Hammer verwehrt ist.

SIPPEN UND SCHRÄTE

Die Lawine kann ohne weiteres einen Teil der Ausrüstung der Helden zerstört haben: Lampenöl wurde verschüttet, Fackeln sind zerbrochen und unbrauchbar, Wasserschläuche geborsten, Vorräte verschüttet. Unter solchen Umständen kann auch gestandenen Recken angst und bange werden, denn ohne Licht muss die Gruppe sich ganz auf die Wegmarken-Reliefs verlassen, die aber ausgerechnet hier niemand mehr lesen kann.

Lassen Sie Ihre Helden immer tiefer in verlassene Gebiete vordringen und beschreiben Sie ihnen die Kälte und die Dunkelheit. Ein zunächst sicherer Stollen wird von einem drei Schritt breiten Riss gespalten, eine Sackgasse oder eine deutliche gemeißelte Warnung zwingen zur Umkehr, im über Jahrtausende entstandenen Geflecht aus Fluchtschächten, natürlichen Höhlen, verfallenen Haupt- und Nebentollen verirrt man sich nur immer weiter. Statt auf vergessene Schätze stößt man hier allenfalls auf Schratfallen.

Denn dort, wo die Angrosch im Gewissen sind, treiben sich andere Kreaturen herum: Wühlschrate bauen ihre Nester im Gestein und reagieren empfindlich auf Störungen, Höhlenspinne machen normalerweise Jagd auf Wölfratten, verschmähen aber eine größere Beute nicht, und dergleichen mehr.

Wühlschrat

Hieb: INI 9+W6 AT 10 PA 5 TP 1W+4 DK H
LeP 35 AuP 75 KO 17 RS 8 MR 10 GS 2 GW 9

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff (Biss)* / Verbeißen, Gelände (Gebirge, Höhle), Raserei (1, wenn in die Ecke gedrängt)

Besonderheiten: Wühlschräte 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.

Höhlenspinne

Biss: INI 7+2W6 AT 8 PA 5 TP 1W+2(+Gift)* DK H
LeP 25 AuP 20 KO 13 RS 2 MR 9/8 GS 5 GW 5

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände (Höhle)

*) Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 4; Wirkung: AT, PA, GE und KK je -1; Beginn: 3 KR, Dauer: Die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungenem Resistenzwurf zeigt das Gift keine Wirkung.

2W+6 Wölfratten

Biss: INI 9+2W6 AT 5 PA 0 TP 1W-2* DK H
LeP 6 AuP 20 KO 9 RS 1 MR 0 GS 4 GW 1

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4/ PA+7), Raserei (1, bei Tollwut)

*) Wenn man durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen musste, besteht eine 5%-ige Gefahr einer Infektion mit einer der folgenden Krankheiten: Lutan (1-5), Sumpffieber (6-8), Schlachtfeldfieber (9-11), Rascher Wahn (12-15), Zorganpocken (16-17), Tollwut (18-19), Jahresfieber (20). Ob die Krankheit zum Ausbruch kommt, hängt vom Gelingen der KO-Probe ab.

Riesenamöbe

Scheinarm: INI 1+W3 AT 6** PA 0 TP 1W3+KR/2** DK H
LeP 30 AuP unendlich KO 0 RS 0* MR 18/10 GS 0,25 GW 6

Besondere Kampfregelein: großer Gegner, Umklammern (0)

*) Riesenamöben lassen sich effizient nur mit Waffen bekämpfen, die eine scharfe Schneide besitzen.

**) Gelingt es der Riesenamöbe, einen Gegner zu treffen, versucht sie ihn vollständig zu *Umklammern* (ihn quasi zu verschlucken). Die Proben, um sich zu befreien, sind für jeden misslungenen Versuch um 1 erschwert. Übersteigt die Erschwernis den kleineren der Werte GE oder KK, so ist das Opfer vollständig umschlossen und kann sich ohne fremde Hilfe nicht mehr befreien. Angriffe des Opfers auf die Amöbe sind ebenfalls um obigen Probenzuschlag erschwert.

Die Riesenamöbe greift keine anderen Gegner an, solange sie ein Opfer umschlungen hat. Für die übrigen Kampfbeteiligten gilt: AT um 3 Punkte erschwert, ein AT-Patzer bedeutet, dass der Umschlungene getroffen wurde.

Wenn Ihre Helden aber lang genug herumgeirrt sind und sich ihrer Haut erwehren mussten, dann ist es Zeit für die Rettung. Wie genau diese erfolgt, entscheiden Sie am besten je nach Ihrer Gruppenzusammensetzung: Einem frischen Lüftchen kann man einfach bis zur glücklichen Abzweigung folgen (falls die Spieler ungeduldig werden) oder ein fromm erbetener Fingerzeig Angroschs, Ingerimms oder Phexens kann in die richtige Richtung führen; ein dramatischer Einsturz oder Bodendurchbruch kann die Helden in eine sichere Sippenhalle plumpsen lassen, oder sie müssen erst durch Feuerschächte klettern, durch Bergbäche tauchen und über klaffende Spalten springen; und Forscher-Helden freuen sich vielleicht über eine mühsame Entzifferung der Wegmarken, denen man dann schnell in bekannte Gefilde folgen kann. Letztlich kann aber auch ein Schachtfeger-Trupp die Geröll-Lawine gehört haben und zu einer spektakulären Rettung der Hammerträger eilen.

Doch auch Bomeds werden die Helden bald wiedersehen.

WEITERE MÖGLICHE BEGEGNUNGEN UND EREIGNISSE

Wenn Sie den Besuch in den ältesten Teilen von Tosch Mur ausdehnen wollen, so können Sie an dieser Stelle natürlich eine vollständige Nebenqueste um alte Zwergengeister, verschollene Schätze, legendäre Kristallhöhlen oder schlummernde Drachenkarfunkel einbauen.

4. TAG: DEM LICHT ENTGEGEN

Gönnen Sie den Helden nach dieser Aufregung eine kleine Rast. Am besten können sie in der Sippenhalle einer etwas abgelegenen Siedlung unterkommen, wo man sie mit allen Ehren versorgen und pflegen wird. Die Weiterreise muss sich daher nicht übermäßig verzögern, aber eine Verschiebung des hier vorgeschlagenen Zeitplans ist auch nicht weiter schlimm. Der weitere Weg führt jetzt wieder aufwärts. Begegnungen sind eher selten, wenn die Helden weiterhin die große Hauptstraße vermeiden (sie könnten sich zur Sicherheit von ihren Gastgebern einen Führer erbitten).

DIE STÄHLERNEN HALLEN VON LÛR

Im Westen der Ambossberge liegen die *Stählernen Hallen von Lûr*, eine ertümliche Arena, die gleichermaßen eine freie Kampfschule ist. Diese Stätte brachte vor Jahrtausenden legendäre Kämpferinnen und Kämpfer hervor, wurde jedoch erst vor kurzer Zeit, im Licht der Heldenzeit wiederbegründet. Seitdem hat sie sich rasch mit Leben erfüllt, und im Umkreis ist eine blühende kleine Stadt mit Wohnstätten, kleinen Läden und Trinkhallen entstanden.

Die Siedlung gruppiert sich um eine hohe Halle, in deren Mitte einige zwergische Krieger ihre Kräfte im Ringkampf messen. Etwa ein Dutzend ähnlich stämmig und kampferprobt wirkende Angroschim stehen in einem weiten Kreis darum und kommentieren jeden Schlag und jedes Manöver der Kontrahenten, geben fachkundige Ratschläge und feuern die Kämpfenden an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Lärm hallt an den steinernen, mit mächtigen Platten aus poliertem Stahl geschmückten Wänden wider. In mehreren Stockwerken umlaufen Arkaden den Platz, in denen gut 50 weitere Zwerge den Kampf mitfiebernd beobachten. Es handelt sich offenbar um eine Art Kampfarena.

"Das sind die Stählernen Hallen von Lûr", flüstert einer der Drachenkämpfer. Angraxa ergänzt: "Sie wurden einst vom großen Helden Athax Stahlauge gegründet, damit sich hier die besten Krieger miteinander messen und dadurch noch unbezwingbarer werden. Hochkönig Albrax hat die Hallen nach langer Zeit nun wieder mit Leben erfüllt, denn er weiß, dass wir in der Schicksalschlacht wieder die Stärke großer Helden benötigen werden!"

Zustimmend brummen und nicken die Ambosszwerge um euch herum.

In den Seitenstollen des Kampfplatzes, auf dem nicht nur Ringkämpfe, sondern auch bewaffnete Duelle – vor allem mit Zwergenschlägeln oder Felsspaltern – ausgetragen werden, haben sich Waffen- und Rüstungshändler niedergelassen. Wundärzte stehen bereit, um verletzte Duellanten zu versorgen – und natürlich können nun auch Helden ihre Dienste in Anspruch nehmen. Ebenso bieten erfahrene Krieger ihr über Jahrhunderte gesammeltes Wissen im Dienst für Angrosch und den Hochkönig an, messen jedoch auch gerne ihre Kräfte. Die meisten wählen ihre Schüler gut aus, denn nur die besten stehen die harte Ausbildung durch. Mittlerweile stählen sich hier nicht nur Streiter aus dem Ambossvolk, sondern auch von weit angereiste Angehörige der anderen Zwergenvölker.

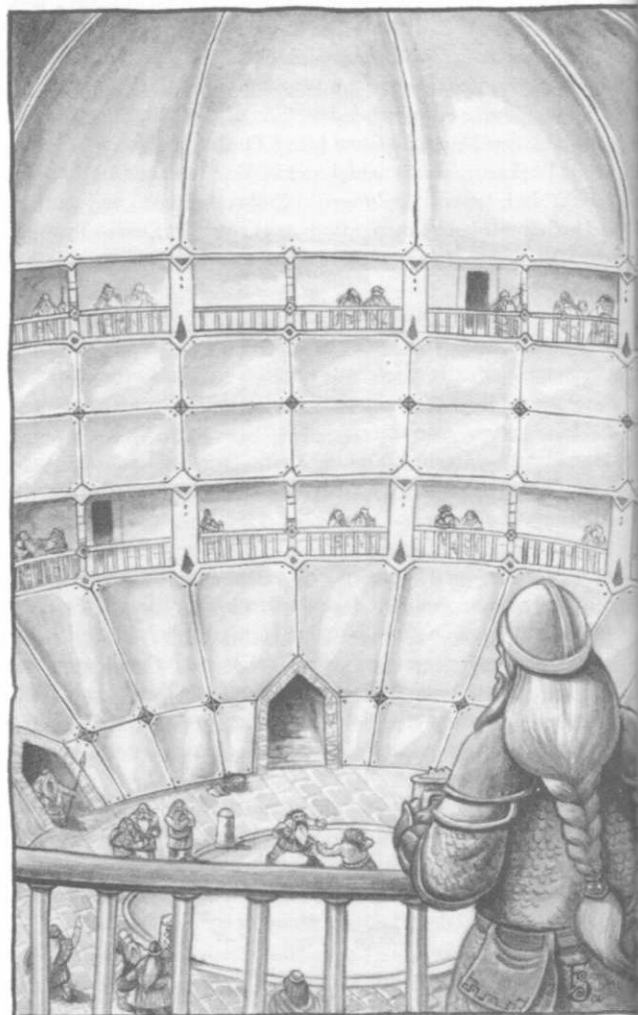
Hier können sich die Helden ihre Waffen und Rüstungen richten lassen, aber auch ein wenig Erfahrung im Zweikampf mit alten Veteranen gewinnen. Anschließend sitzt man bei gutem Bier und Brannt in der Runde und erzählt sich Geschichten aus längst vergangenen Kriegen (etwa aus der Kaiserlosen Zeit der Menschen, der Ogerschlacht oder dem Orkensturm). Man spürt, dass die Offenbarung der Heldenzeit

durch den Hochkönig hier fast euphorische Vorfreude ausgelöst hat. Die Hammerträger werden natürlich aufgefordert, ihre Geschichten erzählen, denen man gebannt und mit großer Anerkennung zuhört.

Zwergenveteran (ein Beispiel)

Faust: INI 12+W6	AT 18	PA 14	TP(A) 1W+2	DK H
Zwergenschlägel: INI 12+W6	AT 17	PA 14	TP 1W+5	DK N
Felsspalter: INI 12+W6	AT 17	PA 13	TP 2W+2	DK N
LeP 45	AuP 45	KO 15	RS 5	MR 7
			GS 6	

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Betäubungsschlag, Gegenhaken, Finte, Niederwerfen, Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch (Klammern, Fußfeger, Würgegriff), Wuchtschlag



DER EISENHÄNDLER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein von zwei Grubenponys gezogenes, schweres Fuhrwerk rumpelt hinter euch heran. Der zwergische Kutscher scheint es eilig zu haben: "Weg da, auf die Seite! Und stoßt euch nur nicht den Kopf an der Stollendecke, ihr Sonnenanbeter seid eindeutig zu lang für diesen Tunnel!"

Als ihr wachsam beiseite tretet, wird sein Blick auf Angraxa und den Hammer des Largorax frei. Sofort lässt der Angroscho seinen Wagen halten – seine Augen weiten sich, und er springt vom Kutschbock.

"Ihr seid es!", ruft er begeistert. "Von den Malmarmatorim Angroschin erzählt man sich bereits im ganzen Bergkönigreich. Steigt auf meinen Karren, ich werde euch ein Stück mitnehmen!"

Der Eisenhändler stellt sich als *Nargrim Sohn des Murgrim* vor – er ist der Vater Torgrims, den die Helden in Xorlosch kennen gelernt haben.

Helden können auf dem Karren fahren, während Nargrim nebenher laut und stolz verkündet, dass noch seine Urururenkel davon erzählen werden, wie er die Malmarmartorim zum Ziel ihrer Mission befördert

hat. Kurz bevor die Handelszüge das Bergkönigreich verlassen, zweigt der Weg Richtung Malmarzrom ab. Der Händler fährt weiter zu den 'Schmieden von Hammerschlag'.

DIE MALMARPFORTE (5. ODER 6. EFFERD)

Schon seit Stunden begegnet den Helden niemand mehr. Immer häufiger sehen sie stattdessen Runen des Rogolan, die vor Drachen an der Oberfläche warnen. Daran ist erkennbar, dass das sichere Herz des Reiches hinter ihnen liegt und dass die Helden sich der Seite des Amboss nähern, die dem einstigen Bannland, dem Reich des Gottdrachen Pyrlas, zugewandt liegt. Tatsächlich verrät ein kühler, frischer Luftzug leicht vermisch mit dem Gestank von Pech –, dass man sich endlich der Malmarpforte nähert. Schließlich sind die mit Axtblättern verzierten Stahlflügel des Tores am Ende eines steil bergauf steigenden Stollens in etwa 100 Schritt Entfernung zu sehen. An seinen Seiten liegen im Halbdunkel einige Nischen, aus denen Dampf steigt. Bereits hier ist jener metallische Klang zu vernehmen, der im Abstand von etwa einer Minute aus der Hammerhöhle dringt (siehe unten) – und den die Gruppe fortan für den Rest des Abenteuers stets vernehmen wird. Die Helden haben es nun fast geschafft.

DER KAMPF AN DER MALMARPFORTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet den aufwärts führenden Stollen. Plötzlich erklingt das laute Kreischen uralter Scharniere über euch. Doch nicht das Tor bewegt sich, sondern aus den daneben liegenden Nischen ergießt sich eine Flut flüssigen Pechs. Mit einem beherzten Sprung bringt ihr euch in Sicherheit – doch die siedende schwarze Masse donnert unaufhaltsam die Schräge hinab und versperrt den vor euch liegenden Weg zur Pforte. Noch ehe ihr die neue Lage ganz erfasst, schwirrt ein Armbrustbolzen aus dem hinter euch liegenden Tunnel heran und verfehlt Angraxa nur knapp. Vor euch liegt der unüberwindbare Teppich aus Pech, und hinter euch steht nun eine Gruppe aus zehn grimmig dreinblickenden, ihre Zwergenskras in der Hand wiegenden Zwergen, die offenbar etwas dagegen haben, dass ihr nach Malmarzrom gelangt.

Die Helden können spätestens während des folgenden Kampfes an den metallenen Halsringen erkennen, dass es sich bei einigen ihrer Gegner um Mitglieder der Ehernen Gilde handelt; die Mehrheit ist den Gildemitgliedern lediglich freundschaftlich verbunden. Einer von diesen hat die vorher sorgfältig vorbereiteten Pechkessel, die Teil der Verteidigungsanlage sind, durch einen Hebel ausgelöst. Aufmerksamen Helden mag auffallen, dass die Gegner keine Armbrust tragen, der geschossene Bolzen also von einer elften Person stammen muss. Dabei handelt es sich um Bomed selbst, der sich zunächst im Dunkel des Tunnels verbirgt.

BOMED OFFENBAR SICH

Sobald sich der Kampf deutlich zu Gunsten der Helden zu entwickeln beginnt – und nur noch fünf Gegner kampffähig sind –, folgt Bomedes Auftritt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus dem Dunkel des in den Berg führenden Tunnels taucht ein glatzköpfiger Zwerg mit einer gespannten Armbrust im Anschlag auf. Der Albenhuser Hochgeweihte Bomed Sohn des Borm steht mit funkelndem Blick vor euch: "Angrosch muss den alten Xolgon verlassen haben, wenn er einer blutjungen Priesterin und einer Meute von umherstreunenden Abenteurern die Obhut über unsern wichtigsten Kultgegenstand überlässt – so tief ist sein Stolz schon gesunken. Largorax' Hammer gehört in Hände, die seiner würdig

sind – in die Hände einer Gemeinschaft, die die Geheimnisse von Angroschs Willen seit Generationen erforscht und kennt."

Dann richtet er sich an die Drachenkämpfer in euren Reihen: "Was ist mit euch, ehrbare Drachenkämpfer von Xorlosch? Ihr solltet wissen, dass der Hammer immer schon in der heiligen Stadt Xorlosch lag, der Wiege unserer Völker. Ihr solltet wissen, dass er dorthin gehört, und wir werden ihn auch gemeinsam wieder dorthin zurückbringen! Bei Angrosch, unserem Vater!"

Tatsächlich blicken sich zwei der Drachenkämpfer [Namen einfügen] zunächst zögerlich an, um dann entschlossen die Reihen zu wechseln und sich neben Bomed zu stellen, der ihnen zufrieden zunickt und dabei die Armbrust kurz senkt.

(Sollten in Ihrer Gruppe nur zwei Drachenkämpfer mitgereist sein, dann lassen Sie nur einen überlaufen – mindestens einer sollte auf Seiten der Helden bleiben.)

Das ist natürlich die Gelegenheit, Bomed anzugreifen. Der Kampf setzt sich sodann fort, wobei Sie darauf achten sollten, dass die an sich sehr ehrbaren Drachenkämpfer nicht allesamt als Verräter dastehen. Die auf der Seite der Helden verbliebenen Xorloscher Kämpfer sollten umso energischer für die gute Sache streiten und sich notfalls auch opfern.

DAS ENDE DES KAMPFES

Der Kampf sollte durchaus drohen, sich zugunsten der Gegner zu wenden. Wenn Bomed den Hammer des Largorax schon fast an sich gebracht hat, greift ein weiterer alter Bekannter aus Xorlosch in den Kampf ein: Murrox Sohn des Mutosch hat sich mit der Gilde überworfen, Xorlosch verlassen und ist den Spuren der Hammerträger gefolgt, denn die Ereignisse in der Heiligen Halle haben ihn überzeugt, dass die Eherne Gilde einen Irrweg beschreitet. Sein Ziel ist es, künftig zweifelnde Zwerge von der Wahrheit der Stele zu überzeugen. Er erreicht die Hammerträger gerade noch rechtzeitig, um seinen Teil zu ihrer Rettung beizutragen.

Murrox nutzt seine verborgene Position so lange wie möglich, um den Helden zu helfen. Er könnte ihnen mit einem Ablenkungsmanöver Raum verschaffen oder mit seiner Armbrust einen der übergelaufenen Drachenkämpfer ausschalten. Wichtig ist aber, dass es letztlich die Helden sind, die den finalen Sieg über Bomed und seine Handlanger herbeiführen. Im Idealfall endet der Kampf damit, dass Bomed in das heiße Pech stolpert oder gestoßen wird.

Als Murrox Sohn des Mutosch nach dem Kampf zu den Helden tritt, können diese erkennen, dass er nun keinen metallenen Halsring mehr trägt. Der weitere Weg der Gruppe durch die Malmarpforte ist durch das Pech versperrt, doch Murrox kennt einen weiteren Weg nach Malmarzrom, der über einen Umweg von einer guten Stunde eine fast vergessene Passstraße entlang des Drachensanggipfels führt.



Seit die ersten Siedler ihre Tunnel in die Felsen des Ambossgebirges trieben, ist den Angroschim eine Höhle bekannt, die bei den Zwergen *Malmarzrom* heißt. Eine genauere Übersetzung aus dem Rogolan würde 'Höhle, in der Angroschs Hammer klingt' lauten, was die Menschen jedoch meist zu 'Hammerhöhle' verkürzen. Es heißt, hier sei Angroschs Hammer aufgeschlagen, als er einst die Zwerge schmiedete.

Oberhalb einer steil aufragenden, 600 Schritt hohen Steilwand kurz unterhalb des Drachensang-Gipfels befindet sich der Eingang zu einem sanft abfallenden Gang, der in einer nahezu kugelförmigen Höhle endet. Der Durchmesser derselben mag gut und gerne 40 Schritt betragen; den Augen bietet der Raum ansonsten nichts außer dunkelgrauem Gestein, einigen wenigen Feuerschalen an den Wänden und einem mächtigen, ertümelnd wirkenden Amboss im Zentrum.

Im Abstand von etwa einer Minute hallt ein lauter, metallischer Klang durch die Höhle und das darunterliegende Tal, der aus dem Fels selbst zu kommen scheint und nur langsam abklingt. Fromme Zwerge meinen, darin das Schlagen von Angroschs Hammer zu hören, weshalb viele Schmiede dem gefährvollen Pilgerpfad folgen, um ihrem Gott nahe zu sein.

DER HÜTER DER HAMMERHÖHLE

Neben dem großen Amboss in der Mitte der Höhle steht ein alter Geweihter mit weißem, kunstvoll geflochtenem Bart, der mit freundlichem Blick auf die Gruppe zugeht, sich als *Norgram vom Stein* vorstellt und sie willkommen heißt. (Eine Beschreibung des Geweihten finden Sie im *Anhang* auf Seite 45.)

Fast scheint es so, als hätte er die Gruppe bereits erwartet. Auch Angraxa stellt sich vor (was an dieser Stelle auch Ihre Spieler, Murrox und die verbliebenen Drachenkämpfer tun sollten) und erzählt die gesamte Geschichte – beginnend mit dem Fund des Abdrucks der 49. Stele in Kagrams Höhle, der Reise nach Albenhus und Xorlosch und dem Zusammentreffen mit den Helden. Diese können dann einhaken und den weiteren Verlauf aus ihrer Sicht wiedergeben.

Als die Sprache auf die Heldenzeit und die Schicksalsschlacht kommt, unterbricht er die Erzählung und führt die Gruppe in eine kleinere Höhle neben dem kreisrunden Saal mit dem Amboss. Dort haben er und seine Vorgänger als Hüter von *Malmarzrom* ihre Gedanken und Erlebnisse in die Höhlenwände geschrieben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Norgram streicht über einige der auf Rogolan geführten Aufzeichnungen: "Viele vor mir sind schon davon überzeugt gewesen, dass sie die Natur dieses Lautes erkannt haben. Und auch ich bin nun, nach 300 Jahren zu dem Schluss gekommen, dass dieser tief aus dem Felsen kommende Schlag das Geräusch von Angroschs Hammer selbst ist. Doch habe ich auch bemerkt, dass die Schläge – wenn auch kaum merklich – immer langsamer werden. Es ist gut möglich, dass sie den Beginn der Schicksalsschlacht anzeigen, so wie es alte Legenden der Ambosszwerge über die Zeitenwende schon lange vermuteten."

Er deutet auf eine der offenbar ältesten und schon mit Flechten überwachsenen halbverwitterten Inschriften: "Und dereinst wird Angroschs Hammer verstummen, und die Wurzel aller Gefahren wird ihr Haupt erheben ... und es wird sich erweisen, wer sein Haupt zum letzten Mal erhoben hat – die Kinder Angroschs oder ihr Widersacher!"

All das scheint tatsächlich darauf hinzudeuten, dass hier in *Malmarzrom* die Letzte Wacht stattfinden soll und dass dereinst der uralte Amboss *Angraborosch* den Beginn der Schlacht verkünden wird – zumal sein Klang schon seit Jahrhunderten die Gläubigen der umliegenden Täler und Stollen herbeiruft.

AMBOSS UND HAMMER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Norgram geleitet euch zurück in die Haupthöhle und nimmt seinen Ritualhammer auf, der dort auf dem Amboss liegt.

"Nur, dass es nicht euer Hammer sein soll, der dereinst zur Schlacht ruft", sagt Angraxa und präsentiert dem alten Norgram den Hammer des Largorax. Der Hüter von *Malmarzrom* zeigt sich erstaunt und kann im ersten Moment gar nicht recht glauben, dass es sich tatsächlich um das heilige Artefakt handelt – war es doch schon immer in Xorlosch und schien zu dieser Stadt zu gehören wie die Statue der Aghira. Schließlich nimmt Norgram den schwarzen Hammer vorsichtig und ehrfürchtig von Angraxa entgegen.

Sachte wiegt er den heiligen schwarzen Hammer in seiner Hand. Dann legt er ihn sehr behutsam auf dem riesigen Amboss *Angraborosch* nieder – doch sobald das Artefakt auf dem Amboss zu ruhen kommt, geht ein tiefer, schwingender Klang durch die Höhle, der sich binnen Augenblicken zu einem Donnern steigert, das sich an den Wänden bricht und tausendfach verstärkt zurückgeworfen mit ohrenbetäubendem Dröhnen Boden und Wände zum Erzittern bringt. Hinter dem Amboss lodern Feuer brüllend hoch, unter euch bebt die Erde, ihr werdet von einer urgewaltigen Macht, die das ganze Gebirge bis zu seinen tiefen Wurzeln zu erschüttern scheint, zu Boden geworfen. Kleine Steinbrocken lösen sich von der Decke, Feuerschalen kippen um und leeren brennende Kohlen auf den Boden. Das Beben fährt euch durch Mark und Bein, erschüttert alles in euch und um euch wie das wilde, ertümelnde Grollen eines gigantischen Tieres oder eines zürnenden Gottes.

Nur eine aufrechte Gestalt steht da inmitten der Urgewalten, unerschütterlich und ohne zu wanken: Angraxa.

Nach und nach ebbt das Beben ab. Schwankend, aber unverletzt können sich die Helden, Norgram und Murrox aufrappeln. Dann erst begreift Norgram, dass Angraxa während des Bebens aufrecht stehen geblieben ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam schreitet der weißhaarige Priester auf Angraxa zu: "Ich bin alt und spüre, dass es nicht mehr meine Aufgabe sein wird, selbst die Morator nordom, die Letzte Wacht zu halten. Doch du, Angraxa Tochter der Irida, bist auserwählt, den Grund, auch wenn er schwankt, nicht zu verlassen. Du wirst dereinst auch nicht wanken, wenn die Zeit der Schicksalsschlacht gekommen ist. Dich werde ich in die Geheimnisse von *Malmarzrom* einweihen, auf dass du mich ablöst, wenn meine Zeit gekommen ist."

Dann wendet er sich euch zu: "Und auch ihr seid mehr noch als die *Malmarmartorim* Angroschin, deren Aufgabe mit der Überbringung des Hammers erfüllt ist. Ihr wart die ersten, die von der Wahrheit der Schlacht, die da kommen wird, vernommen haben. Ihr oder eure Nachkommen sollen auserwählt sein, den Kindern Angroschs dereinst zur Seite zu stehen. Ich ernenne euch zu *Angaraxanim*, zu Streitern und Streiterinnen der Letzten Schlacht."

Seine Worte hallen durch die Höhle hinaus ins Tal. Als er die Arme hebt, lodert das Feuer der umgestürzten Brandkessel zu hellen Flammensäulen auf und erfüllt den Raum für einen Augenblick mit seiner Hitze. Die kleinen Hammeramulette aus Zwergerstahl, die ihr von *Xolgorim* überreicht bekam, scheinen für einen Moment rot zu glühen und sich in eure Haut einzubrennen.



Das Mal der Streiter

Es spielt keine Rolle, ob die Amulette auf der blanken Haut, über der Kleidung, Rüstung oder im Rucksack getragen werden. In der jeweils nächsten Stelle auf der Haut verspürt jeder Held ein kurzes Brennen. Wenn er hinblickt, wird er kein Brandzeichen entdecken. Jedoch wird ab an dieser Stelle immer, wenn Feuerschein darauf fällt, das Mal in Form eines Hammers sichtbar. Geweihte können die *Angaraxanim* auch

durch eine Seelenprüfung als von Angrosch besonders gesegnet erkennen. Allein Angrosch weiß, wann er seine Kinder und die *Angaraxanim* in der Schicksalsschlacht prüfen wird – sei es in 5 oder auch erst in 500 Jahren. Daher wird sich das Mal auch auf die erstgeborenen Kinder Ihrer Helden weitervererben, und wenn es dereinst soweit ist, wird das Mal sichtbar werden.

(Sie als Meister können jedoch entscheiden, dass ein Held seine Aufgabe und damit das Mal anstatt auf einen leiblichen Nachkommen auch an einen anderen würdigen Nachfolger übergeben kann: ein Ritter an seinen Knappen, eine Magierin an ihren Lehrling ...)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Angraxa strahlt tiefe Zufriedenheit aus, als sie sich euch zuwendet. Man sieht ihr an, dass sie hier in Malmarzrom ihre Bestimmung gefunden hat. "Ich danke euch für eure Hilfe, die ihr mir und der gesamten Zwergenheit gewährt habt. Angroschs Segen möge über euerem weiteren Weg liegen."

Dann blitzt für einen Moment die junge, gewitzte Brillantzwergin in ihr wieder auf, als sie hinzufügt: "... und kommt eure alte Freundin 'Angraxa vom Stein', wie ich jetzt wohl heißen werde, besuchen, wenn ihr in der Nähe seid."

AUSKLANG

Die Helden können gerne noch einige Tage in Malmarzrom bleiben, um sich von der Reise zu erholen, vielleicht auch, um das Erlebte zu verarbeiten und sich über dessen Bedeutung klar zu werden.

Es steht ihnen danach frei, zu gehen, wohin es ihnen beliebt. Der Ruf, der sie oder aber ihre Nachfahren zur Letzten Schlacht ruft, wird sie mit Sicherheit erreichen. Angraxa tritt nun endlich *Morator nordom*, Die Letzte Wacht an.

DER MÜHEN LOHN

Jede Heldin und jeder Held hat sich **400 Abenteurpunkte** verdient, dazu noch je eine Spezielle Erfahrung in *Götter/Kulte*, *Geschichtswissen*, *Sprachen Kennen Rogolan* und auf weitere Talente, die in Ihrer Runde besonders zum Tragen kamen, wie zum Beispiel *Mechanik*, *Sagen/Legenden* oder vielleicht auch *Zechen*. Mit einer weiteren Speziellen Erfahrung dürfen alle Helden das Talent *Lesen/Schreiben Angram* aktivieren, sofern sie dieses nicht schon beherrschen. Zudem gibt es für Helden mit dem entsprechenden Nachteil eine Spezielle Erfahrung zum Abbau von *Raumangst*.



DUROSCH BRONGRAMAN, DIE EHERNE GILDE

Bruderschaften spielen eine wichtige Rolle in der erzzeigischen Gemeinschaft. Sie ähneln vielerorts den bei Zwergen nicht bekannten Handwerksgilden oder sind schon beinahe ordensähnliche Gemeinschaften.

Die Eherne Gilde gehört zu den ältesten Bruderschaften der Erzzeiger. Ihre Gründung fällt in eine Zeit vor über 4.000 Jahren, als die Zwerge sich mit dem Auseinanderfallen ihrer Rasse in viele Einzelvölker konfrontiert sahen. Die *Durosch Brongraman* hat sich vorgeblich dem Zusammenhalt der Zwerge verschworen, verbreitet jedoch in Wahrheit nur ihre eigene Ideologie, die keineswegs die Einheit aller Zwerge beinhaltet: Gerade die Prophezeiung der 49. Stele, die fordert, dass alle von Angroschs Kindern (auch die von ihnen verhassten Geoden) gemeinsam in der Letzten Schlacht streiten werden, fand nicht ihre Zustimmung. Stattdessen hängt die Gilde dem Glauben an, dass sich nur den wahren Angrosch-Gläubigen das Geheimnis des Weltenmechanismus offenbaren wird und sich nur auf dem Fundament dieser Erkenntnis eine neue Ordnung errichten lässt.

Gezielt verbreiteten die Mitglieder der Gilde deshalb ihre eigenen Lehren und Auffassungen, wodurch sie mehr als einmal in der Geschichte die Geschicke der Zwerge beeinflussen konnten. Die Gilde war es auch, die die Verwirrungen am Tag des Zorns nutzte und die Stele mit der (in ihren Augen) unheilbringenden Prophezeiung 'in Sicherheit' brachte.

Bis heute bewahrt die Gilde diese Traditionen und das Geheimnis der 49. Stele, auch wenn ihre Motive in diesen Tagen noch weit weg von ehrbar sind als damals. Heute gehören der Gilde rund drei Dutzend Zwerge an, darunter viele konservative Geweihte, vor allem aber es flussreiche Zwerge, die sich gegenseitig beistehen, um ihre Macht zu mehren. Es gibt mehrere Kreise der Einweihung mit unterschiedlichem Wissensstand; der höchste wird von den acht *Eingeweihten* gebildet, gemeinsam die Geschicke der Gilde lenken.

In Xorlosch kennt jeder die Gilde als ehrwürdige und ehrbare Bruderschaft mit langer Tradition, doch handelt es sich um eine eingeschlossene Gemeinschaft, deren Hallen nur Eingeweihten zugänglich sind.

Gildenmitglied

Zwergenskraja: INI 12+1W6	AT 16	PA 15	TP 1W+3	DK N
Lindwurmschläger: INI 11+W6	AT 14	PA 11	TP 1W+5	DK HN
Leichte Armbrust: INI 12+1W6	FK 16	TP 1W+6*		
LeP 36	AuP 36	KO 14	RS 2	MR 5 GS 6

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Überrennen, Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch (Klammer), Wuchtschlag

Anmerkung: Hierbei handelt es sich um die Werte eines normalen Mitglieds der Gilde, aber einzelne Zwerge können auch deutlich bessere Kämpfer sein.

DRAMATIS PERSONAE

ANGRAXA TOCHTER DER IRIDA, GEWEIHTE DES ANGROSCH

Erscheinung: Die stämmig gebaute, energisch wirkende Zwergin hat ihr rotblondes Haar zu dicken Zöpfen geflochten. Sie trägt ein Priestergewand aus Leder, das mit Rubinsplittern besetzt ist, dazu einen kostbar verzierten Ritualhammer aus Stahl und Zwergengold nebst einer stets brennenden Laterne. Ein silbernes Hämmerchen an einer Kette weist sie als Angrosch-Geweihte aus.

Die Zwergin scheint sich allerdings wenig um ihr Äußeres zu kümmern: Immer ist Straßenstaub auf ihrem Gewand zu sehen, oder eine Strähne ihres Haars ragt aus den Zöpfen heraus. Auffällig ist ein schwarzer Fleck an ihrer linken Wange, der wie Ruß anmutet.

Hintergrund: Schon früh war Angraxa der Lebensweg einer Priesterin vorherbestimmt: Die Brillantzwergin wurde mit einem *Angroschsmal* auf der Wange geboren, das bei vielen Angroschim als Zeichen besonderer Zugehörigkeit zu ihrem Gott angesehen wird.

Angraxa wuchs behütet in der Brillantzwergen-Gemeinde von Silas im Lieblichen Feld auf. Ihre Eltern, reiche Goldschmiede, betrachteten ihre Tochter als von Angrosch auserwählt. Die Zwergin bereitete sich schon früh auf die ihr bestimmte Priesterlaufbahn vor: Mit Feuereifer studierte Angraxa die alten Sagen, lernte Angram und wurde zudem eine gute Goldschmiedin.

Nach ihrer Novizenzeit begab sich die Priesterin auf mehrjährige Wanderschaft, so wie es von allen jungen Geweihten gefordert wird. Ihr besonderes Interesse hatte schon immer den uralten Aufzeichnungen der Zwergenheit gegolten, und so reiste sie von Tempel zu Tempel und studierte deren Schriften.

Während dieser Wanderschaft hörte Angraxa von dem Einsiedler Kagram Sohn des Krimasch, der als vielgerühmter, wenn auch verschrobener Kenner des Angram galt und in einer unzugänglichen Schlucht des Kosch-Gebirges leben sollte, und sie begab sich auf die Suche nach ihm. Als sie ihn schließlich fand, war er kurz zuvor eines natürlichen Todes gestorben. Nachdem sie Kagrams Leib den Flammen über-



antwortet hatte, wollte Angraxa dessen Nahtlass bergen. Dabei stieß sie auf die Tontafel mit den Abdrücken der 49. Stele und Kagram anscheinend in geistiger Umnachtung niedergelegte und deshalb auch nur sehr fragmentarische und wirre Überzeugungen.

Nach Monaten des Studiums wurde Angraxa klar, womit sie es zu tun hatte (siehe die Vorgeschichte auf Seite 48). Felsenfest davon überzeugt, dass ihre Ent-

deckung die sture Priesterschaft und sogar das ganze Volk der Zwerge verändern und einen könnte, machte sie sich umgehend auf den Weg nach Xorlosch, um den Bewahrer der Kraft aufzusuchen.

Darstellung: Angraxa ist sehr hitzköpfig und will immer mit dem Kopf durch die Wand. Von einem einmal gesetzten Ziel lässt sie sich kaum abbringen; wenn sie von einer Sache überzeugt ist, hält sie stur und unverrückbar daran fest. Als Reisebegleiterin ist Angraxa ein wenig anstrengend; sie 'kommandiert' die Helden herum, besitzt aber selbst wenig 'Felderfahrung' und benötigt oft Hilfe. Machen Sie neben ihrer Unerfahrenheit vor allem ihr hitzköpfiges und übereifriges Temperament deutlich. Geduld ist absolut nicht ihre Stärke, und genau das wird ihr später in der Begegnung mit dem Hochgeweihten Gramosch zum Verhängnis. Erst auf dem Weg nach Malmarzm wird Angraxa ganz allmählich ihre Berufung klar – was sie erlebt hat, verändert die junge Geweihte und lässt sie allmählich besonnener werden.

Geb.: 1. Ingerimm 986 BF **Größe:** 1,36 Schritt
Haarfarbe: rotblond **Augenfarbe:** rotbraun
Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 13, FF 15, Gutes Gedächtnis, Neugier 8, Arroganz 7
Herausragende Talente: Götter/Kulte 10, Sagen/Legenden 10, Goldschmied 10, Geschichtswissen (zwergisch) 9, Lehren 8, Überzeugen 8, beherrscht neben Bogolan auch Angram und Garethi
Liturgien: alle allgemeinen Liturgien und alle Angrosch-Liturgien des I. Grades, außerdem ANGROSCHS OPFERGABEN, HANDWERKSSEGEN UND LICHT DES URSÜNDIGEN PFADES

GRAMOSCH SOHN DES GORRO, VORSTEHER DES PEVEN ANGROSCH-TEMPELS

Der fanatische Erzzwerg aus Koschim (geboren 901 BF) steht dem Neuen Tempel im oberirdischen Teil Xorloschs schon seit über zwanzig Jahren vor. Der Geweihte mit dem aufwendig geflochtenen stahlgrauen Bart tritt stets in den mit Edelmetallen und Edelsteinen versehenen Ritualgewändern der Angrosch-Priesterschaft auf. Seine Predigten sind immer ermahrend, oftmals maßregelnd und nicht selten auch offen makelnd.

Gramosch übt einen nicht zu unterschätzenden Einfluss aus, denn traditionell ist es seinem Amt vorbehalten, Audienzgesuche zu prüfen und in den Bewahrer der Kraft weiterzuleiten.

Gräulich gehört auch Gramosch zu den *Eingeweihten* der Ehernen Halle, der er sich nach seinem Umzug nach Xorlosch anschloss. Er teilt seine Ideale und ist aufgrund seiner Machtposition auch in den Rängen dieser Bruderschaft schnell aufgestiegen.

XOLGORIM SOHN DES XARAF, BEWAHRER DER KRAFT

Der greise (geboren 791 BF) *Rongraschax Brodarin* stellt nominell den nächsten Angrosch-Geweihten, auch wenn sein Anspruch nicht von allen Zwergen anerkannt wird. Xolgorim ist ein mitreißender Prediger, weiser Ratgeber und geachtetes Kirchenoberhaupt. Zudem ist er der wohl beste lebende Kenner des Angram überhaupt. Xolgorim hat sich sein Leben mit der Deutung der Heiligen Stelen von Xorlosch beschäftigt. Da der Erhabene sich darauf konzentriert, den Willen Angroschs zu erforschen, und er sich von politischen Dingen fern hält, geschieht es oft, dass er von den Intrigen und Ränken der Politiker, Botschafter, Ratgeber und Speichellecker um ihn herum nichts mitbekommt. Seine Autorität ist jedoch unangefochten.

Achten Sie darauf, dass die Helden Xolgorims Geheimnis, seine völlige Blindheit, nicht errahnen. In Xorlosch findet der Bewahrer sich ohnehin blind zurecht, eingemeißelte Runen kann er ebenso schnell ertasten, wie andere sie lesen. Einige wenige Eingeweihte unterstützen ihn und sorgen dafür, dass das Unglück nicht bekannt wird. (Weitere Informationen zu Xolgorim finden Sie in Angrosch 116ff.)

ARTOX SOHN DES GANDRESCH, GEWEIHTER DES ANGROSCH

Der recht große, muskulöse Hüter der Wacht mit dem felsgrauen, geflochtenen Bart gehört zu den engsten Vertrauten des Hochkönigs. Er stand Albrax schon zur Seite, als dieser noch Söldnerführer der Kriecher-Knaben war, und hat mit ihm in den vergangenen hundert Jahren manche Schlacht geschlagen.

Artox ist ein Mann der Tat, der zupacken kann und dem beispielhafte Lehren mehr liegen als ausschweifende Predigten. Dass ihn sein Lebensweg an die Seite des späteren Hochkönigs geführt hat, sieht der Erhabene als Fügung Angroschs an, liegt ihm doch die Einigkeit der Zwergenvölker ebenfalls sehr am Herzen. Artox ist sehr aufgeschlossen, hat er doch schon oft an der Seite von Nicht-Zwergen gekämpft und ist auch kein fanatischer Echsenhasser wie viele andere Angrosch-Priester.



Xolgorim Sohn des Xaraf, Bewahrer der Kraft

Stattdessen sieht er 'den Drachen und seine Geschöpfe' eher im übertragenen Sinne und hat deren Schliche in den Handlangern der Schwarzen Lande erkannt.

Der Geweihte ist stets mit einem goldverzierten Kettenhemd gerüstet, das so manchen Kampf und sogar kochendes Drachenfeuer überstanden hat. Mit Axt und Armbrust versteht Artox meisterhaft umzugehen, während er schon lange keine Zeit mehr findet, seiner heimlichen Leidenschaft, der Steinmetzkunst, nachzugehen.

Die Helden hatten möglicherweise Gelegenheit, den Geweihten bereits in dem Szenario *Der Schatten von Okdrâgosh* zu begegnen (siehe AB 114).

Geb.: 881 BF **Größe:** 1,41 Schritt
Haarfarbe: felsgrau **Augenfarbe:** blau
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KK 16, Hitzeresistenz
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 14, Götter/Kulte 13, Kriegskunst 13, Steinmetz 12, Überzeugen 11, Zechen 11, Sagen/Legenden 10
Liturgien: alle allgemeinen Liturgien und alle Angrosch-Liturgien bis inklusive des III. Grades, dazu HERR ÜBER FEUER UND GLUT

NORGRAM VOM STEIN, HOCHGEWEIHTER DES ANGROSCH IN MALMARZROM

Der Ehrentitel 'vom Stein', so schlicht er auch ist, zeichnet seit Zwergengedenken jeden Hüter des uralten Angrosch-Heiligtums Malmarzrom aus. Sein jetziger Träger, Norgram Sohn des Norwalosch, übernahm vor über 250 Jahren dieses Amt, in das traditionell niemand gewählt oder bestimmt, sondern berufen wird: So zog auch Norgram aufgrund

eines Wahrtraums nach Malmazrom, wo sich ihm seine Bestimmung offenbarte. Der uralte Ambosszwerg (geboren 701 BF) mit dem langen, schneeweißen Bart hat die Hammerhöhle seitdem nur selten verlassen. Er empfängt hier Pilger und Ratsuchende und verteidigt das Heiligtum zur Not auch mit dem Felsspalter.

In letzter Zeit hat ihm sein fortschreitendes Alter jedoch immer öfter zugesetzt. Tatsächlich hofft er, dass Angrosch ihm schon bald einen würdigen Nachfolger sendet.

BOMED SOHN DES BORM, VORSTEHER DES INGERIMM-TEMPELS VON ALBENHUS

Der glatzköpfige Erzzwerg steht dem Albenhuser Ingerimm-Tempel vor und bewegt sich dort auf einem schmalen Grat zwischen der menschlichen und zwergischen Verehrung des Gottes.

Jenen Menschen, die Rat suchen oder einfach nur eine Ingerimm-Andacht besuchen wollen, begegnet Bomed offen, obwohl er kein Freund von großen Worten ist und sich deutlich lieber seinem Handwerk (Bomed ist ein fähiger Messinggießer) als den Angelegenheiten von dahergelaufenen 'Großlingen' widmet. Aufgeschlossener ist er Zwergen gegenüber, denn natürlich sieht Bomed in der zwergischen Verehrung seines Gottes die richtige Herangehensweise. Der Geweihte ist auch das heimliche Oberhaupt aller Albenhuser Zwerge, und ohne seine Zustimmung kann die Stadtvögtin nur wenige Dinge durchsetzen, die Alben oder die zwergischen Bewohner betreffen.

Der Ehernen Gilde gehört Bomed schon sehr lange an, und er glaubt unerschütterlich an deren Ideale und Motive. Der Umstand, mit seinem Anschlag auf Angraxa versagt zu haben, bewegt ihn schließlich sogar dazu, die Gesandtschaft des Patriarchen offen anzugreifen, wobei er sein Ende findet.

Geb.: 878 BF **Größe:** 1,30 Schritt
Haarfarbe: grau (grauer Bart, Haupthaar hat er keines mehr)
Augenfarbe: dunkelbraun
Herausragende Eigenschaften: KL 15, IN 14, FF 14, Arroganz 9
Herausragende Talente: Götter/Kulte 14, Metallguss 14, Geschichtswissen 13, Rechtskunde 13, Sinnenschärfe 12, Überzeugen (Predigt) 12
Zwergenskraja: INI 12+1W6 AT 17 PA 14 TP 1W+3 DK N
Leichte Armbrust: INI 12+1W6 FK 21 TP 1W+6*
LeP 37 AuP 39 KO 16 RS 2 MR 6 GS 6
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Wuchtschlag

WEITERE MEISTERPERSONEN

Neben den oben genauer beschriebenen Meisterpersonen kommen im Abenteuer noch zahlreiche weitere vor, die meist nur kurze Auftritte haben oder lediglich durch andere erwähnt werden. Damit Sie den Überblick behalten, werden all diese hier noch einmal kurz aufgeführt. In Klammern steht jeweils die Zahl der Seite(n), auf der oder denen die Person Erwähnung findet:

Aghira Tochter der Hescha: Zwergin, die durch großen Frevel den Tag des Zorns heraufbeschwor und noch heute als brennende Statue in Xorlosch steht (32, 42).

Albrax Sohn des Agam: Hochkönig der Zwerge (5, 19)

Arombolosch Sohn des Agam: Bergkönig von Waldwacht, oberster

Richter der Ambosszwerge und *Angroschs Waffenmeister*; älterer Bruder Albrax' (Seite 35)

Bogumil Sohn des Bargasch: Albenhuser Schuster und Lederhandwerker (Seite 11)

Darime Tochter der Grescha: Wirtin der Herberge *Ewiges Schmiefeuer* (Seiten 15, 17)

Dolmar Sohn des Dolmax: Gehilfe und Schüler des Bewahrers der Kraft (Seite 29)

Dorgan Sohn des Dolgan: Ambosszwerg (Seite 33)

Elida die Fromme: in Albenhus berüchtigte Schieberin und Unterwergin, die den Überfall auf Angraxa in die Wege leitet (Seiten 9, 10, 11)

Elnaxa 'Drachenglut': Kämpferin von der *Schule des Drachenkampfes* (Seite 32)

Grambrok 'Grimmbart': Kämpfer von der *Schule des Drachenkampfes* (Seite 32)

Himscha: Wirtin des *Fässchens* in Tosch Mur (Seite 37f.)

Kagram Sohn des Krimasch: brillantzwergischer Angram-Kundiger, der vor etwa hundert Jahren die Abdrücke von der 49. Stele genommen hat (Seiten 6, 44).

Murrox Sohn des Mutosch: zweifelndes Mitglied der Ehernen Gilde (Seiten 15f., 19, 23f., 41)

Nagratom 'Schuppenspalter': Kämpfer von der *Schule des Drachenkampfes* (Seite 32)

Nagrax 'Schuppenschleifer': Kämpfer von der *Schule des Drachenkampfes* (Seite 32)

Nargrim Sohn des Murgrim: Eisenhändler aus Tosch Mur, Vater von Torgrim (Seite 40)

Omboruk 'Eisenzahn': Kämpfer von der *Schule des Drachenkampfes* (Seite 32)

Organa Tochter des Ordamon: große Heldin der zwergischen Geschichte, die Ancarion den Roten, den Marschall Pyrdacors, tötete und damit Xorlosch rettete (Seiten 13, 16f.).

Radagox Hammerstahl: Hauptmann einer Tor-Bastion von Tosch Mur (Seite 36)

Rogloroxa Tochter der Tormoscha: Laternenmacherin und Mitglied der Ehernen Gilde, aus deren Werkstatt in der Heimkehrersiedlung ein geheimer Zugang in die Quartiere der Gilde führt (Seite 19).

Rugrim 'Schotterhaupt': Kämpfer von der *Schule des Drachenkampfes* (Seite 32)

Rumon Sohn des Ruman: treues Mitglied der Ehernen Gilde (Seiten 22f., 26)

Sagalna Tochter der Sagescha: Rechenmeisterin aus der Morgartoss-Sippe (Seite 19)

Stover Parten: Kapitän des Handelsschiffes *Blaue Salzarele* (Seite 11)

Torgrim Sohn des Nargrim: ambosszwergischer Pilger und Gefolgsmann des Hochkönigs (Seiten 16, 18, 20, 32)

Trommok Sohn des Tralak: legendärer Drachenkämpfer und Leiter der *Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch* (Seite 31)

Tschubax Sohn des Tuagel: Bergkönig von Xorlosch (Seite 13)

Ugin Sohn des Ubarschax: junger Pilger und Zwillingbruder Ugoschs (Seite 13)

Ugosch Sohn des Ubarschax: junger Pilger und Zwillingbruder Ugoschs (Seite 13)

Xagul Sohn des Xorax: erster Hochkönig der Zwerge um 3900 BF (Seite 6)

Xarim: Albenhuser Handlanger der Ehernen Gilde (Seite 38)

ARTEFAKTE UND RELIQUIEN

DIE STEINERNEN STELEN VON XORLOSCH

Die Stelen, auf denen die Geschichte der Angroschim niedergeschrieben ist, bestehen aus einfachem, dunklem Basalt, sind durchweg sehr schwer und massiv und immer von unterschiedlicher Höhe und Form. Manche gleichen Obelisk, die nach oben hin leicht zulaufen, andere besitzen einen quadratischen oder rechteckigen Querschnitt, einige wenige sind

sogar rund. Einige sind nur auf einer Seite mit Runen versehen, andere auf allen Seiten. Es gibt sogar zwei, die auch auf der Unterseite Schriftzeichen haben und deshalb bisweilen von einem guten Dutzend Zwergen umgedreht werden müssen, damit diese Runen gelesen werden können. Die Stele, die die Helden in diesem Abenteuer bergen werden, ist ca. 12 Spann hoch, hat einen Grundriss von 4 auf 4 Spann, läuft aber an der Spitze hin leicht zusammen. Da sie aus massivem Basalt besteht, ist

die sich ob ihres enormen Gewichts kaum ohne Hilfsmittel vom Fleck bewegen. Sie ist auf allen Seiten mit Angram-Runen bedeckt, die gleichmäßig über die vier Seiten verlaufen. Es lässt sich ohne eingehendes Studium nicht feststellen, ob die Runen von oben nach unten, von rechts nach links um die Stele herum oder ganz anders gelesen werden müssen – oder ob sogar mehrere Möglichkeiten denkbar und vielleicht sogar vorgelesen sind.

Die 49. Stele bekommt nun wieder ihren alten Platz in der Heiligen Halle. Die Übersetzung und Deutung wird die Geweihten und Sprachkundigen allerdings noch auf Jahre hin beschäftigen.

LARGORAX' HAMMER

Neben den ältesten Aufzeichnungen zwergischer Geschichte liegt in Xorlosch auch der *Malmar Largoraxin* (Largorax' Hammer). Dieser aus einer unbekannten schwarzen Legierung gefertigte Hammer ist über und über mit Runen bedeckt, deren Bedeutung bis heute nur zu Teilen

entschlüsselt werden konnte. Der Hammer ist überraschend schwer und kann von seiner Größe her auch bequem von einem Menschen verwendet werden.

Von einem kundigen Schmied geführt, lassen sich damit Arbeiten legendärer Güte herstellen. In der Not jedoch vermag ein mit voller Kraft geführter Hieb auch den härtesten Stein zu zerschmettern. Nichts kann einem solchen Hieb widerstehen, so heißt es, und mit seiner Hilfe soll sich auch ein verschütteter Geweihter seinen Weg zurück in die heimatischen Stollen gebahnt haben.

Aufbewahrt wird dieses heiligste Artefakt der Angrosch-Kirche im Xorloscher Tempel. Dort kann nach langer Prüfung (und nur vom Bewahrer der Kraft selbst) auch die Liturgie zum Rufen des mächtigen Gegenstands erlernt werden. In diesem Abenteuer wird der Hammer erstmals seit Zwergengedenken seinen Aufenthaltsort ändern und liegt fortan in *Malmarzrom*. Natürlich lässt er sich weiterhin von Angrosch-Geweihten herbeirufen. (Siehe auch GKM 114; die entsprechende Liturgie zum Rufen des Kultgegenstands heißt LARGORAX' HAMMER RUFEN.)

VERZEICHNIS DER ROGOLAN-BEGRIFFE UND NAMEN

BEGRIFFE

Im Folgenden sind noch einmal alle im Text vorkommenden Rogolan-Begriffe mit Übersetzung aufgeführt. Weitere Rogolan-Vokabeln und Bedeutungen finden Sie in **Angrosch 40**.

Angaraxanan taroxom nardoschin: 'Schlacht des letzten Dienstes / der letzten Prüfung', die Schicksalsschlacht; kurz Angaraxanan

Angaraxanim: Streiter der Letzten Schlacht

Angarok Rogmarok: 'Großer erwählter Bergkönig', der Hochkönig aller Zwerge

Angarochoromdrosch: Ewiges Schmiedefeuer

Angrosch garascho, martor motaschol: Vater Angrosch, wache über uns!

Choral der Angrosch-Kirche

Domadraschom: Heldenzeit

Der Ischmagro: nicht gut genug

Deruch Brongraman: Eherne Gilde

Garaschmox: (Ehrwürdiges) Väterchen

Garscha Mortomosch: 'Schuppen und Zähne' (Kriegsruf der Amboss-Zwerge)

Garschadomadim: 'Kinder der Kühnheit', Selbstbezeichnung der Brillantzwerg

Garschagna Angroschin: Angrosch-Priesterin

Ha Angrosch garaschmoxl: Bei Väterchen Angrosch!

Karaboschan hortiman Angroschin!: Bei Angroschs langem Bart!

Ha Xorolan Angran: in der Heiligen Stadt

Largoloch: 'Blumental' (verlorene Heimat der Brillantzwerg)

Malmar Largoraxin: Largorax' Hammer

Malmarmartorim Angroschin: Angroschs Hammerträger

Malmarzrom: 'Höhle, in der Angroschs Hammer klingt', meist kurz als 'Hammerhöhle' bezeichnet

Morator nordom: Letzte Wacht

Okdrâgosch: Schwarzdachendrache (Feste des Hochkönigs in den Trollzacken)

Pakosch Malmarmartorin: die Reise der Hammerträger

Rim drax rardosch gosch?: Seid ihr denn alle dem Drachen verfallen / verrückt geworden?

Rogmarok: Bergkönig

Rongraschax Brodarin: Bewahrer der Kraft

Toschaxalagrom: Laterne

Tosch Mur: 'rotes, brüchiges Erz von den Wurzeln der dunklen Bäume' (zwergische Bezeichnung für die Bergfreiheit Waldwacht)

Xomaschim: 'Kinder der Sonne', Menschen

Xorscharomdrosch: Ewiges Zeitalter

ZWERGISCHE NAMEN

Greifen Sie auf die folgende Liste zurück, wenn Sie weitere Namen für Zwerge benötigen.

Weiblich: Argomana, Cendara, Dorgrimme, Herema, Kolgaxa, Lugrette, Zendralla

Männlich: Balram, Dolman, Fendrix, Ingrasch, Korlosch, Murtox, Naurax, Ugrim, Xolgorix

ZEITTADEL

Hier finden Sie die wichtigsten Geschehnisse zum Hintergrund des Abenteuers noch einmal chronologisch aufgelistet. Die Daten zu den Ereignissen des Abenteuers sollen vor allem Ihrer Orientierung dienen, Sie müssen sich aber natürlich nicht streng daran halten, wenn Ihre Gruppe ein anderes Tempo anschlägt. Verschieben Sie dann einfach die nachfolgenden Daten nach vorne oder hinten.

● **um 3900 v.BF**: Entstehung der Angram-Runen; das *Barobarabba*, das große Epos der Angroschim wird auf den 49 Stelen von Xorlosch erstmals schriftlich festgehalten.

● **um 3800 v.BF**: Gründung der *Ehernen Gilde*

● **1072 v.BF**: der *Tag des Zorns*; ein mächtiges Erdbeben erschüttert Xorlosch; die 49. Stele wird von der Ehernen Gilde in die geheimen Quartiere gebracht.

● **928 BF**: *Kagram Sohn des Krimasch* dringt in die Quartiere der Ehernen Gilde ein und nimmt einen Wachsabdruck von der 49. Stele.

● **Tsa 1021 BF**: *Albrax Sohn des Agam* wird zum Hochkönig gewählt.

● **Ingerimm 1021 BF**: Die Brillantzwerg entkommen nach mehrmonatiger borbaradianischer Belagerung aus Lorgolosch; auf den Fall Lorgoloschs wird später das Ende des *Ehernen Zeitalters* und der Beginn der zwergischen Heldenzeit datiert.

● **24. Peraine 1027 BF**: *Schlacht von Wehrheim*; Hochkönig Albrax hat eine Vision von der Heldenzeit der Zwerge.

● **Rondra 1028 BF**: *Rat von Ingrahall*, Albrax verkündet den Bergkönigen die Heldenzeit und die Letzte Schlacht, viele Erzzwerg schenken ihm keinen Glauben.

● **Hesinde 1028 BF**: Hochkönig Albrax findet in den südlichen Trollzacken die Ruinen einer alten Trollfeste; er beginnt, dort seinen neuen Sitz, die Feste *Okdrâgosch* einzurichten (siehe AB 114).

● **Phex 1028 BF**: Tod *Kagrams Sohn des Krimasch*; die junge Geweihte *Angraxa Tochter der Irida* entdeckt seinen Nachlass, darunter auch die Stelen-Abdrücke.

- **15. Phex 1028 BF:** Rhazzazor wird in der *Schlacht der drei Kaiser* vernichtet, sein Karfunkel geborgen.
- **23. Ingerimm:** Schlacht von Angbar gegen den Feuervogel Alagrimm
- **Ende Phex 1028 BF:** Hochkönig Albrax bringt Rhazzazors Karfunkel nach Okdrâgosch, die Bauarbeiten an der neuen Hochkönigsfeste beginnen.
- **Anfang Praios 1029 BF:** Eine Delegation von Erzzwergen aus Xorlosch kommt nach Okdrâgosch und verlangt die Herausgabe von Rhazzazors Karfunkel, um diesen zu zerstören. Sie werden abgewiesen.
- **10. Rondra 1029 BF:** Die Delegation kommt aus Okdrâgosch nach Xorlosch zurück, dort schlägt die Stimmung gegen den Hochkönig endgültig um.
- **13. Rondra 1029 BF, abends:** Angraxa kommt in Albenhus an.
- **14. Rondra, abends:** Die Helden vereiteln einen Überfall auf Angraxa in Albenhus.
- **15. Rondra, morgens:** Aufbruch nach Xorlosch auf der *Blauen Salzarele*
- **17. Rondra, mittags:** Ankunft an der Hadelbachmündung

- **18. Rondra, abends:** Ankunft in Xorlosch
- **20. Rondra:** Eine Delegation des Hochkönigs erreicht Xorlosch.
- **21./22. Rondra:** Befreiung Angraxas aus dem Angrosch-Tempel, Eindringen in die Quartiere der Ehernen Gilde, Transport der 49. Stele in die Heilige Halle
- **22. Rondra:** Entzünden der Heiligen Flamme für die Delegation des Hochkönigs und Übergabe von *Largorax' Hammer* an Angraxa durch den Bewahrer der Kraft
- **23. oder 24. Rondra:** Aufbruch nach Malmarzrom in Begleitung der Gesandten des Hochkönigs
- **28. oder 29. Rondra:** Ankunft in Albenhus, Überquerung des Großflusses
- **5. oder 6. Efferd:** Ankunft in Malmarzrom, Finale, ein Erdbeben erschüttert Malmarzrom und die Berge im Umkreis, Angraxa Tochter der Irida tritt die 'Letzte Wacht' an.
- **1. Travia:** Einweihung des neuen Angrosch-Tempels von Okdrâgosch (siehe AB 119)

DIE WEITERE ENTWICKLUNG

In Ihren zukünftigen Abenteuern können Sie den Helden hin und wieder Details aus der folgenden Entwicklung zukommen lassen. Die folgenden Ausführungen können Sie natürlich auch als Anregungen für eigene Szenarien und Abenteuer verwenden.

OKDRÂGOSCH

Der Tempel in der Feste des Hochkönigs wird am 1. Travia 1029 BF in einer feierlichen Zeremonie eingeweiht, wobei das Feuer mit dem Funken der ewigen Flamme von Xorlosch entfacht wird (siehe auch AB 119). Artos Sohn des Gandresch, der das Angebot bekommt, den Tempel künftig zu leiten, verzichtet jedoch zugunsten eines anderen Geweihten. Er ist eher ein Mann der Tat: Schon am nächsten Tag zieht er mit einer Söldnerpatrouille an die Grenze der Schwarzen Lande – gut möglich, dass die Helden ihm dort irgendwann wieder begegnen.

DIE 49. STELE

Die Stele zieht viele Gelehrte und angroschgläubige Philosophen nach Xorlosch. Sie alle versuchen in den Folgejahren, die Inschriften weiter zu entschlüsseln. Verschiedene Methoden werden angewandt, unterschiedlichste Theorien über die Schicksalsschlacht und den Gegner entwickelt, und manche Erzzwerge versuchen, unter Bezug auf die Berechnungen der Morgartosch-Sippe, das genaue Datum der Schlacht zu ermitteln. Immer deutlicher wird vor allem, dass es in der Hand aller Zwerge liegen wird, ob Angroschs letzte Prüfung bestanden werden kann – und dazu gehören auch die Geoden, aber welche Rolle sie letztlich zu spielen haben, darüber hat man noch keinen Aufschluss.

BERGKÖNIG TSCHUBAX VON XORLOSCH

Der Bergkönig akzeptiert nach dem Auftauchen der 49. Stele überraschend schnell und eindeutig die Prophezeiung. Jedoch sieht er sich als jener erwählte und entscheidende (Hoch-) König, der auf der Stele genannt wird. Er wird dabei von der Ehernen Gilde unterstützt, die damit argumentiert, dass es zur Zeit der Erschaffung der Stele nur einen König von Xorlosch gab, also auch nur der König von Xorlosch mit besagtem 'König der Helden' gemeint sein kann. Tschubax wird in den kommenden Jahren mehr denn je als heimlicher Gegenspieler von Albrax eine Rolle spielen.

DIE EHERNE GILDE

Die Macht der Gilde ist zwar geschwächt, aber nicht gebrochen und kann sich in den kommenden Jahren, auch dank der Unterstützung durch Bergkönig Tschubax, wieder erholen. Sie stellt sich nun als Hüter der 49. Stele dar, die nur auf den richtigen Moment gewartet hätten, um sie der Öffentlichkeit zu offenbaren. Zähneknirschend akzeptiert die Gilde die Entschlüsselung der Stele, beteiligt sich jedoch federführend selbst an der Deutung der Inschriften und versucht so, ihre Lehren (über

die Verdorbenheit der Geoden und dass nur fromme Streiter im Sinne der Gilde die Schlacht siegreich bestehen können) weiter zu verteidigen. Dadurch entsteht so mancher Streit im Kreis der gelehrten Stelendeute. Weiterhin arbeitet Gramosch Sohn des Gorro, der als Hochgeweihter des Neuen Tempels noch immer einflussreich bleibt, insgeheim an einer Ablösung des 'greisen' Bewahrers der Kraft Xolgorim als Patriarch der Angrosch-Kirche. Spätestens dann will er die Eherne Gilde wieder an die alte Blüte führen und den Helden nachsetzen, denen er sicher nicht vergessen wird, dass sie die Gilde fast zerschlagen hätten.

MURROX SOHN DES MUTOSCH

Murrox wird die Lehre von der 49. Stele unter den Völkern der Zwerge verbreiten. Möglicherweise treffen die Helden ihn irgendwann wieder und er hält sie über die aktuelle Entwicklung auf dem Laufenden.

MALMARZROM UND DIE GEODEN

Manche Geoden-Zirkel sehen es nicht gerne, dass die Hammerhölle Malmarzrom, die auch als Geoden-Heiligtum gilt, nun für die Angrosch-Priesterschaft derart an Wichtigkeit gewonnen hat. Es mag gut sein, dass Nogram und Angraxa irgendwann Schwierigkeiten mit einem verbliebenen Geoden-Zirkel bekommen.

RHAZZAZORS KARFUNKEL

Auch der Konflikt um Rhazzazors Karfunkel scheint zunächst beilegt: War der Bewahrer der Kraft zuvor noch – ebenso wie viele andere – überzeugt davon, dass der Karfunkel zerstört werden müsse, so glaubt er nun (ausgehend von den neu gewonnenen Erkenntnissen durch die 49. Stele), dass Albrax tatsächlich in irgendeiner Weise von Angrosch Willen geleitet wird. Und wenn der feurige Blick des Weltenbaumeisters auf dem Hochkönig liegt – wer mag dann schon wissen, was hinter dessen Entscheidung steht, den Karfunkel zu bewachen, nicht aber zu zerstören.

Vom gewichtigen Wort des Patriarchen lassen sich die meisten Erzzwerge überzeugen und in der Folgezeit auf die vom Hochkönig ausgerufenen Heldenzeit einswören. In der Zwergenheit herrscht nun Aufbruchsstimmung, aus allen Völkern machen sich Angroschim auf den Weg nach Okdrâgosch, um dem Hochkönig beim Aufbau der Feste zu helfen oder Instruktionen für die Vorbereitungen auf die prophezeite Letzte Schlacht zu erhalten. Rhazzazors finstere Seele schläft derweil in den tiefen Gewölben der 'Schwarzdrachenwacht'.

DIE ZUKUNFT DER HAMMERTRÄGER

Ihnen als Spielleiter steht es frei, eigene Szenarien und Abenteuer zu entwickeln, in denen Ihre Helden sich schon jetzt als Streiter der Schicksalsschlacht bewähren und Erfahrungen sammeln können. Vergessen Sie auch nicht, die Gruppe immer wieder an ihre Rolle zu erinnern:

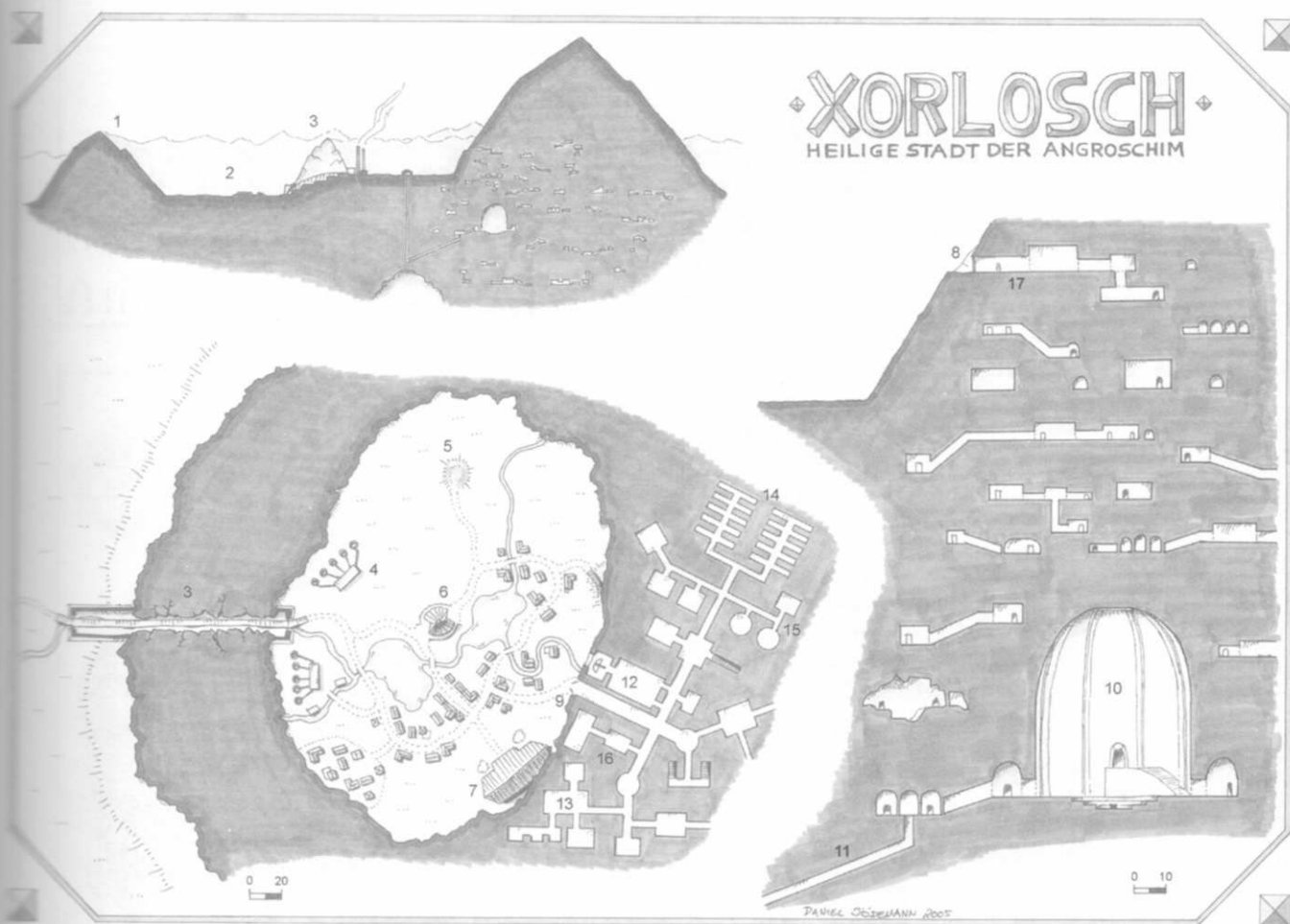
- Zwerge haben von den Hammerträgern gehört und suchen diese auf, um mehr über die Schicksalsschlacht und die Geschehnisse in Xorlosch und Malmarzrom zu erfahren.
- Angraxa, Albrax oder gar Xolgorim betrauen die Helden mit Missionen und Aufgaben.
- Es gilt, zwischen den Zwergenvölkern zu vermitteln, wenn wieder einmal Zweifel und Misstrauen aufkommen.
- Auch die Eherne Gilde hat noch nicht aufgegeben und wird versuchen, die Bemühungen der Helden zu sabotieren.
- Schrecken Sie auch nicht davor zurück, den Helden bisweilen Visionen (etwa beim Blick in Feuer) zukommen zu lassen. (Vergleiche Die Glühenden Bingen von Roterz, Seite 37)
- Zudem sollte jeder Held sich rechtzeitig Gedanken darüber machen, dass er möglicherweise die Schicksalsschlacht nicht mehr selbst erleben wird und einen Nachkommen oder Nachfolger benötigt, der diese Aufgabe übernehmen kann.

Wichtig ist es zudem, dass die Helden auch in Zukunft immer wieder mit Zwergen zusammentreffen, zu diesen Kontakte knüpfen und ihr Wissen über die Angroschim erweitern. (Gleich mehrere Abenteuer, die unter Zwergen spielen, finden Sie in der Anthologie **Kar Domadrosch**.)

ΑΓΓΑΡΑΧΑΠΑΠ ΤΑΡΟΧΟΜ ΠΑΡΔΟΣΧΙΠ

Irgendwann (aber noch in Angraxas Lebenszeit) wird der Tag gekommen sein, an dem Angroschs Schlag in Malmarzrom verstummt und Angraxa in Väterchen Angroschs Namen zur letzten Prüfung – zur Schicksalsschlacht – ruft. Largorax' Hammer wird den Amboss Angraborosch und das gesamte Tal zum Erklingen bringen, und alle Angrosch- oder Ingerimm-Tempel, alle Schmieden des Kontinents werden den Ruf wie eine Welle weitertragen. Auch die mit dem Mal der Streiter gesegneten Helden – beziehungsweise ihre Nachkommen – werden gerufen, um gemeinsam mit den Zwergen um deren Schicksal zu kämpfen.

KARTE, PLÄNE UND HANDOUTS

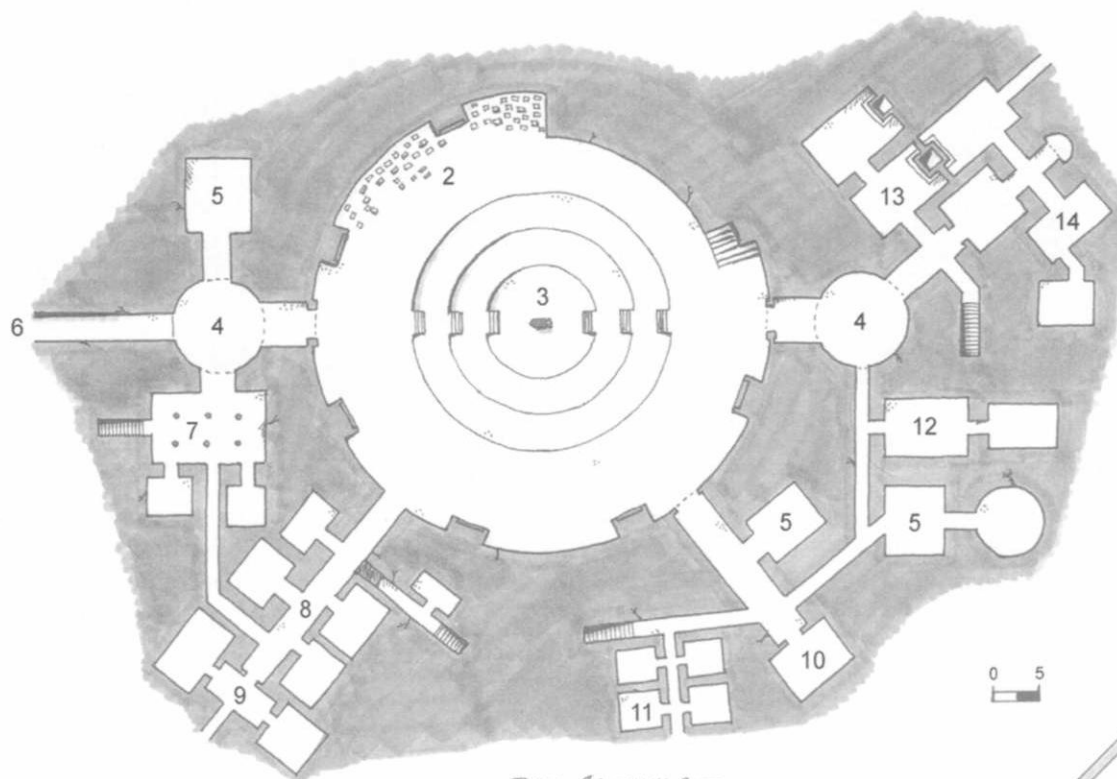
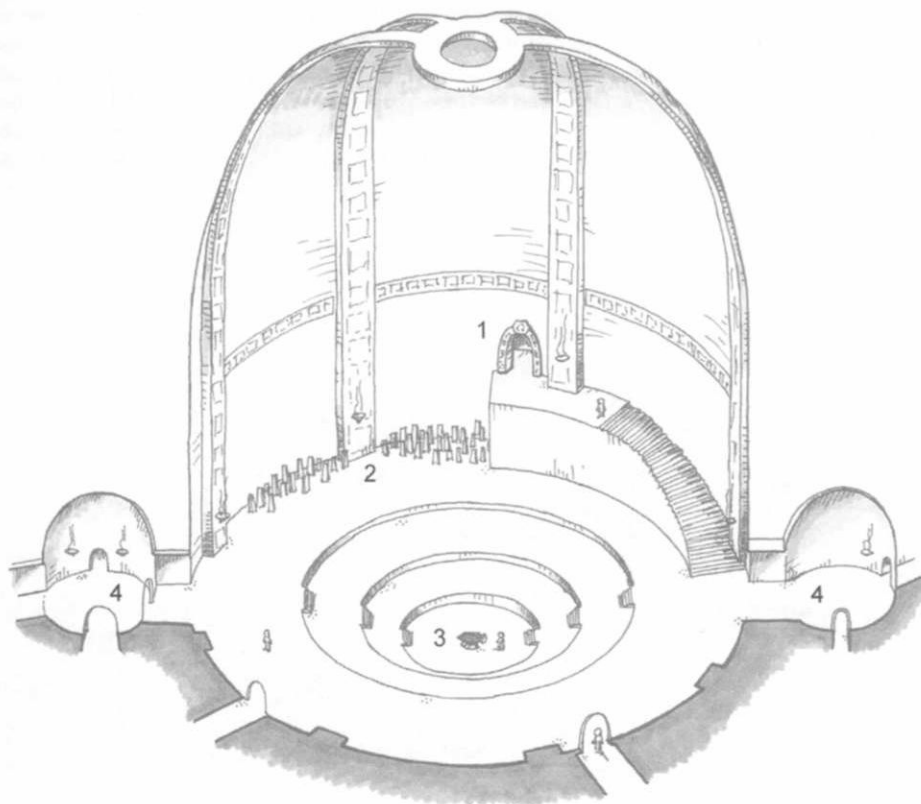


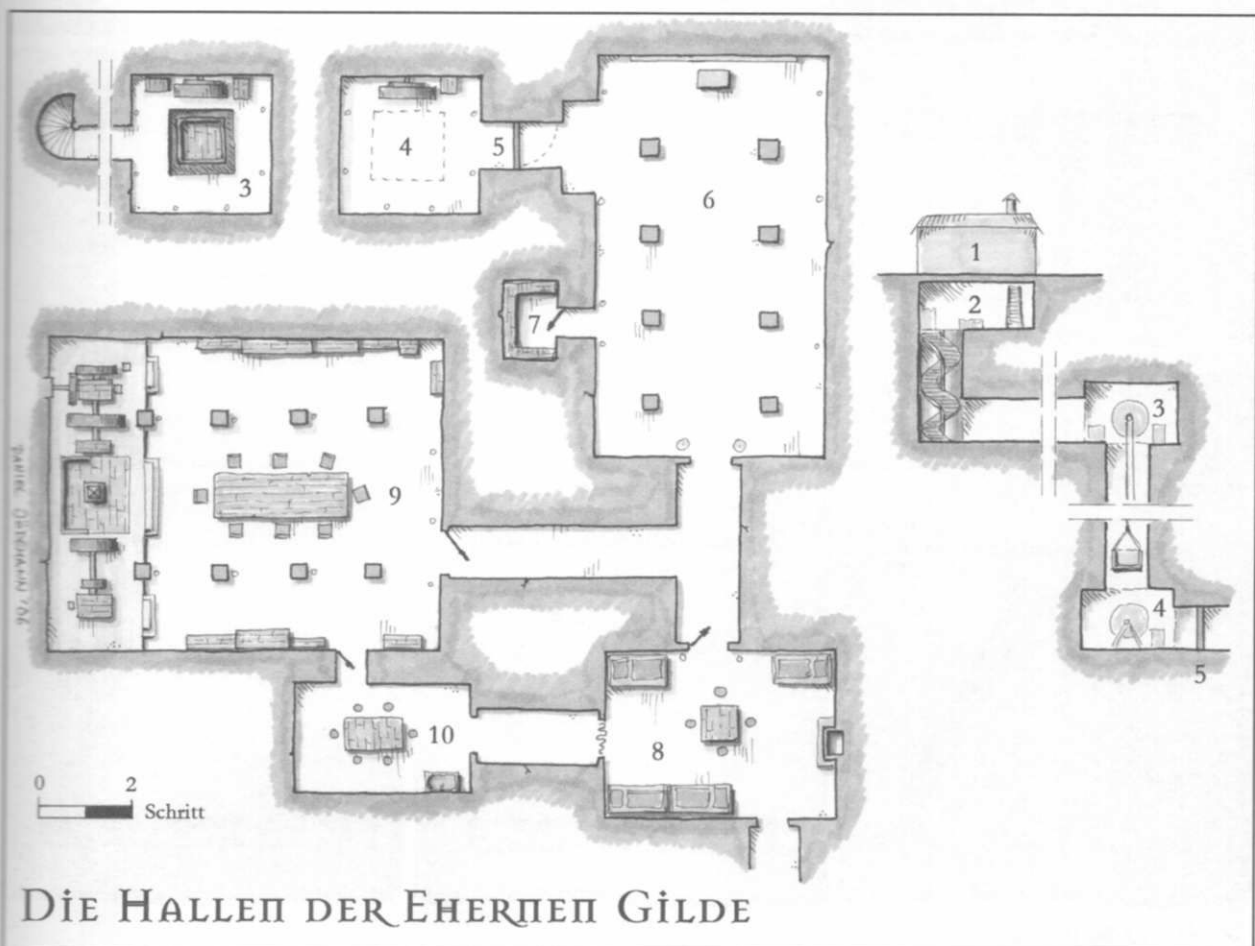
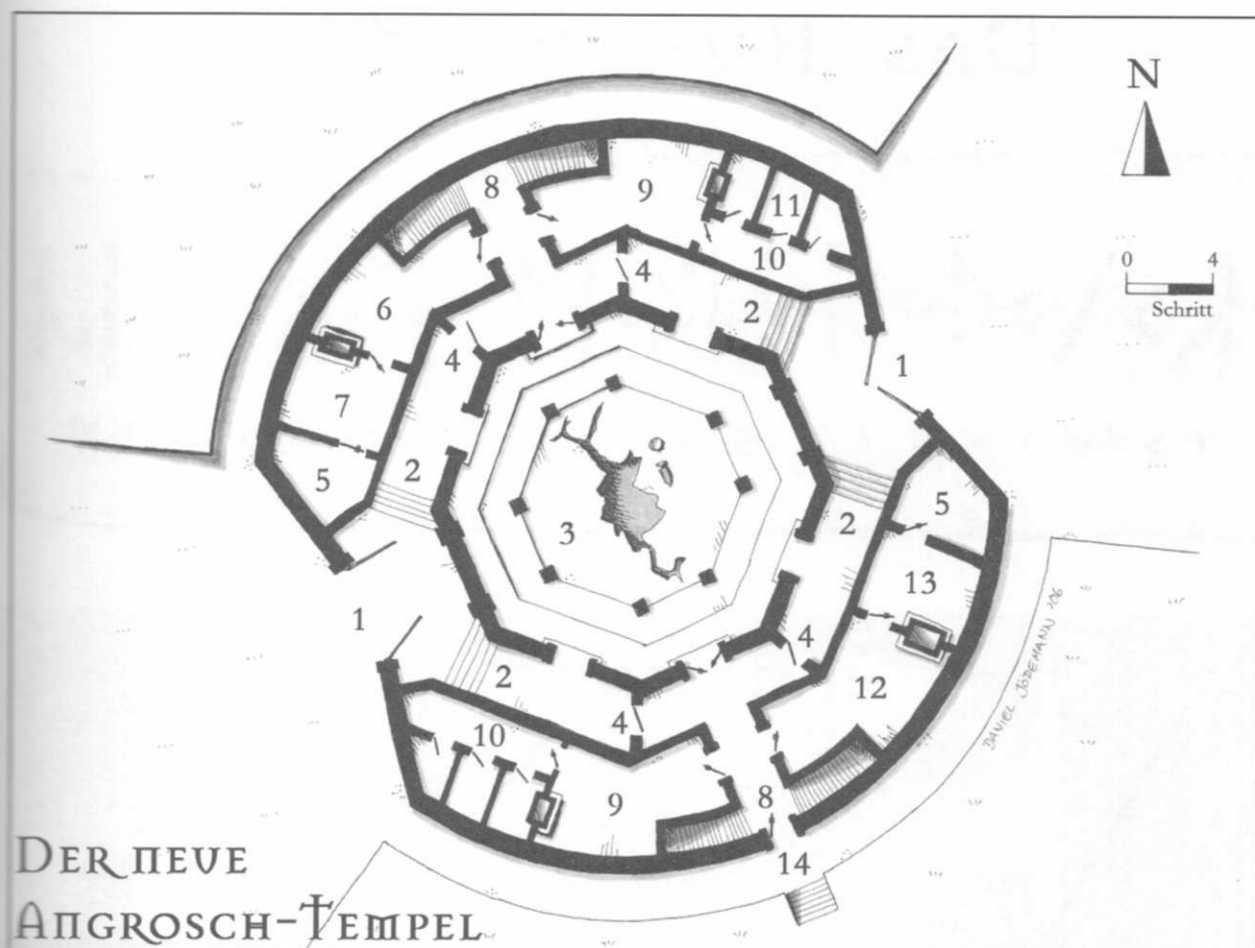
- 1 Äusserer Ring
- 2 Hirtendorf
- 3 Angroschs Axthieb
- 4 Schmelzöfen
- 5 Dracheninsel
- 6 Neuer Angrosch-Tempel

- 7 Greifax-Palast
- 8 Goldenes Tor
- 9 Stählernes Tor
- 10 Die Heilige Halle
- 11 Großer Feuerschacht
- 12 Waffenkammer

- 13 Schule des Drachenkampfes
- 14 Pilzgärten
- 15 Lagerräume und Zisternen
- 16 Halle der Heilung
- 17 Statue der Aghira

DIE HEILIGE HALLE VON XORLOSCH

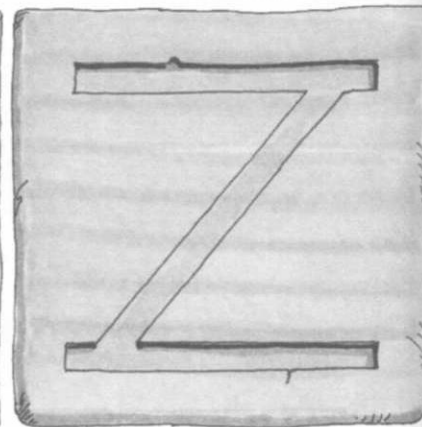
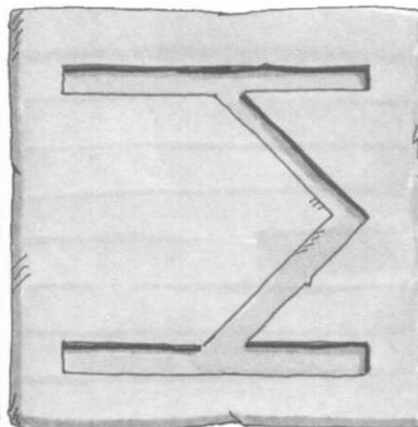
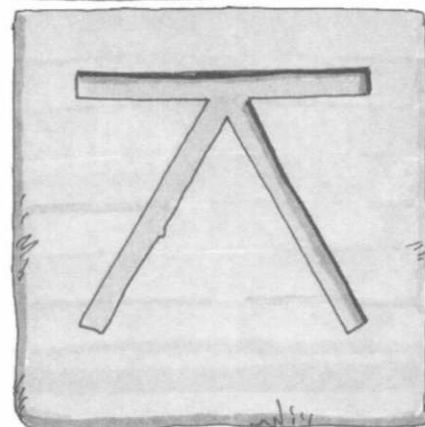
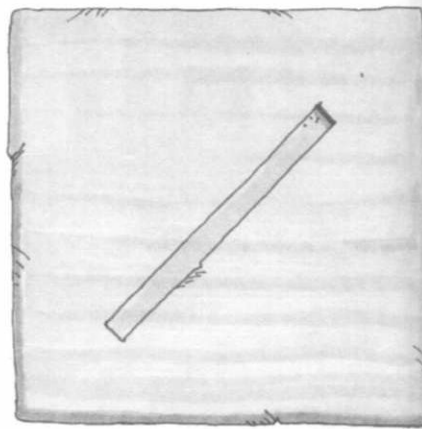
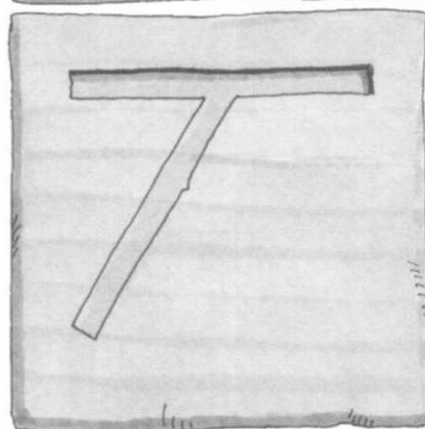
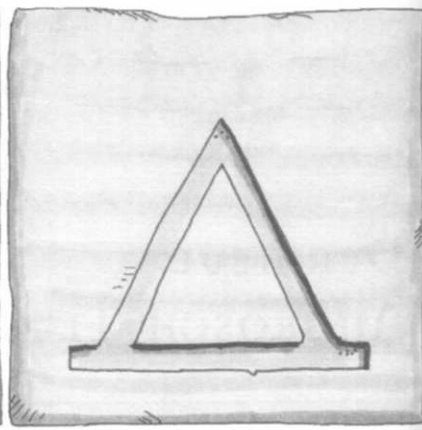
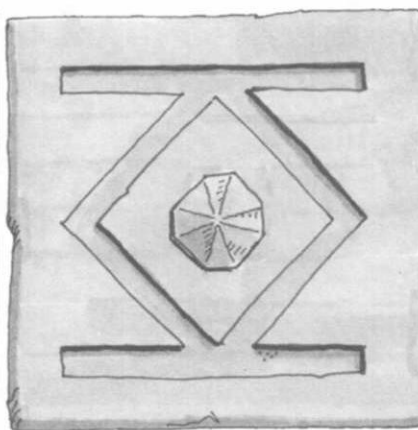
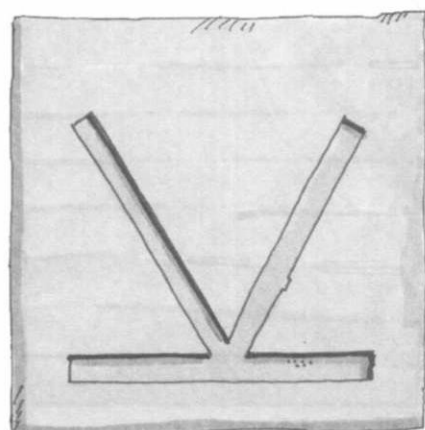




DAS RUNENRÄTSEL

h> \ o d o > o N K > H o K K > \ " M

T O S C H A X A L A G R O M A N G R O S C H I N



DANIEL JÖDEMANN '06

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 untergegangener 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.*

DIE LETZTE WACHT

AUTOREN: KATHARINA PIETSCH, DANIEL JÖDEMAHN UND MARTIN LORBER MIT BEITRÄGEN VON TYLL ZYBURA

Vor einiger Zeit erhielt der Hochkönig der Zwerge, Albrax Sohn des Agam, eine Vision von einer neuen Heldenzeit der Angroschim. Doch die Erzzwerge aus Xorlosch sind skeptisch – und als der Hochkönig die traditionsgemäße Zerstörung eines gefährlichen Artefaktes verweigert, kommt es zum Konflikt.

Derweil macht sich eine junge Angrosch-Geweihte, die eine alte Prophezeiung neu entdeckt zu haben glaubt, auf den Weg in die Heilige Stadt der Zwerge. Doch nicht alle Angroschim wollen, dass ans Licht kommt, was Jahrtausende verborgen war – und während die Helden einen Überfall auf die Zwergin in Albenhus noch abwenden können, sehen sie sich in Xorlosch selbst dem Misstrauen und den Anfeindungen der zwergischen Bewohner ausgesetzt. Als Gerüchte von bösen Omen und einem Zwist in der Priesterschaft die Runde machen, ist es Zeit für die Helden, zu handeln ...

Zum Leiten dieses Abenteuers ist für den Meister die Kenntnis der Basis-Box *Das Schwarze Auge* erforderlich. Darüber hinaus ist Kenntnis der Spielhilfe *Angroschs Kinder* empfehlenswert; Kenntnis der Boxen *Schwerter & Helden* und *Götter & Dämonen* sowie der Spielhilfe *Am Großen Fluss* ist hilfreich, aber nicht zwingend erforderlich.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 144

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)
INTERAKTION, MAGIE,
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT

ALBENHUS, PORDMARKEN,
XORLOSCH UND
AMBOSSGEBIRGE;
RONDRA BIS EFFERD
1029 BF



€ 10,00 [D] • CHF 18,30



9 783890 644318

I3025

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 2006 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Neigel, I. Kramer.

ISBN-10: 3-89064-431-7

ISBN-13: 978-3-89064-431-8