

Im Namen des Stahls

DSA-4.1-Gruppenabenteuer für 2 bis 5 Helden

am Golf von Perricum und auf Kibrom

in neuerer Zeit (nach Borbarad).

Für wenig bis sehr erfahrene Spieler und Helden.

Für etwas bis sehr erfahrene Spielleiter.

Von Dennis Rüter, Juni 2010.

Mail: weyon@hotmail.de

Im Namen des Stahls

Hintergrund

Abergläubige rund um den Golf von Perricum glauben an die Sage, dass nach jedem Kometen, der über dem Vulkan der Insel Kibrom vor der Südküste Tobriens zu sehen ist, die Vorfahren der Zwerge ihren Nachkommen besondere Waffen anvertrauen, so diese ihren Fuß auf die Insel setzen. Im folgendem Abenteuer kommen die Helden mit der Sage in Berührung, nachdem sie eine Kiste Meteoreisen stehlen. Diese wird den Helden wiederum von einer Hexe entwendet. Ihr Freund *Oram* und die Helden machen sich auf die Suche nach ihr, geraten dabei in die dunklen Tunnel unter dem Berg der Insel und müssen sich mit einem Magier aus Yol-Ghurmak herumschlagen.

Vorraussetzungen

In der Gruppe sollte es mindestens einen Zwerg geben. Kämpfer schaden nicht, Einbrecher ebenso wenig. Problematisch mag es für sehr gesetzestreue Streiter sein, da sie ja erst einen Diebstahl begehen. Die Herausforderungen auf dem Eiland können nicht nur mit Waffengewalt, sondern auch List und (phexschem) Geschick gelöst werden.

Ausgangslage

Die Helden befinden sich bereits in einer Küstenstadt am Golf von Perricum. Die Obrigkeit sollte nichts gegen sie haben, zum Beispiel, weil sie in einer Heptarchie liegt und die Helden bekannte Gegner des Herrschers sind. Unbekannte Neulinge könnten sie aber sein. Empfohlen seien Perricum oder Zorgan. Wenn Sie in der Zeit vor den Schwarzen Landen spielen, wird aus dem Yol-Ghurmaker ein Borbaradianer, und die Insel gehört noch zum Reich der Brillantzwerg. Dies erfordert einige Anpassungen.

Es kann viele Gründe geben, warum die Gruppe sich in der Stadt befindet: sie besitzen ein Haus oder zumindest Unterkunft vor Ort, haben eine Karawane oder ein Schiff begleitet, wurden von einem Vorgesetzten in die Stadt gerufen oder sind einfach auf der Reise hier gestrandet.

Es sei noch erwähnt, dass es zur Zeit in der Stadt keinen Honig gibt. Im Winter ist dies natürlich nichts besonderes, denn außer in teuren Gefäßen mittels Magie haltbar gemacht, lässt er sich nicht lange lagern. Aber selbst diese sind aufgebraucht.

Kapitel 1: Ein Schläger hat's schwer

Was passiert:

Die Helden werden von ein paar Schlägern überfallen, doch selbige nach der Aktion von der Stadtgarde verhaftet. Verdächtig, daran beteiligt zu sein, wird die Kutscherin *Rosalinde Raddreh*. Die Helden machen auf der Wache eine Aussage und lernen dabei Rosalindes Freund *Oram*, *Sohn des Mixgrosch* kennen, der Rosalinde für unschuldig hält. Am nächsten Tag kommt es zur Gerichtsverhandlung, bei der die Helden als Zeugen aussagen. Die Schläger werden verurteilt, Rosalinde dagegen kommt frei.

Die Helden erhalten einen Brief, in dem sie die Kauffrau *Endilia Münsen* zu sich bittet. Die Frau hat erfahren, dass ein anderer Händler der Stadt, *Bronwin Hanizad*, bestes Meteoreisen zum Verkauf bietet. Sie bittet die Helden, die Kiste zu stehlen und ihr zu bringen, weil sie mit Bronwin noch eine Rechnung übrig hat. Als die Helden mit der Kiste zum Treffpunkt eilen, werden sie jedoch ihrerseits von *Braunlinde*, einer Hexe, bestohlen. Zwerg Oram und Kutscherin Rosalinde erscheinen und erklären, dass Braunlinde Rosalindes Tochter ist und wohl meint, ihre Mutter sei verurteilt worden und der fette Bronwin mit den Schlägern im Bunde. Daher wolle sie mit dem Diebstahl Bronwin eins auswischen. Endilia zahlt den Helden nur einen Bruchteil der verabredeten Belohnung, da selbige die Kiste nicht zu ihr gebracht haben.

Oram bietet den Helden an, mit ihm zu kommen zur Insel Kibrom. Er vermutet, dass Braunlinde die Kiste zum Vulkan der Insel bringen will, um ihn dort in die Lava zu werfen. Er sichert eine Belohnung zu (grundsätzlich 10 Dukaten pro Held). Händler Bronwin erklärt sich bereit, die Helden mitzunehmen nach Kibrom, wo nicht nur die Kiste wieder beschafft werden soll, sondern der Kerl Zwergenponys fangen lassen will, um sie an die Brillantzwerg zu verhökern.

Stimmung:

Eine quirilige Stadt mit geschäftigem Treiben am Tag, des Nachts um einiges ruhiger.

Harmlose Schläger

Die Helden (zumindest einer) befinden sich auf dem Rückweg vom Markt, einem Treffen mit den Vorgesetzten, einem Tempelbesuch oder sonst was. Auf der Hauptstraße werden sie unvermittelt von einem Trupp menschlicher Schläger attackiert. Ob diese eine alte Rechnung begleichen, die Helden einfach wegen deren Herkunft angreifen – zum Beispiel die Schläger als Exil-Maraskaner (adlige) Mittelreicher (oder was sie dafür halten) bedrängen – oder schlicht eine Räuberbande darstellen, sei Ihnen überlassen. Es darf sich

Im Namen des Stahls

allerdings nicht um offizielle Vertreter der örtlichen Machthaber handeln, wohl aber mag der Auftrag von einer andern Macht (wie einem Heptarchen) kommen.

Die Banditen verstecken sich in einem Planwagen, den jemand neben der Straße abgestellt hat. Die Plane bedeckt die Ladefläche, auf der sie hocken. Vorn auf dem Kutschbock tut einer von ihnen so, als würde er schlafen, um potentielle Opfer (oder Gardisten) zu erspähen. Den Mund verbirgt er unter einer schlichten Decke, die Augen unter einem Schlapphut, der unten ein kleines Loch zu gucken besitzt. Sobald die Helden am Wagen vorbei sind, greifen die Banditen an.

- Um das Vorhaben *vorher zu bemerken*, dürfen 10 Schritt vorher Sinnenschärfe-Proben +7 (Sehen). Mittels Gefahreninstinkt kann eine Bedrohung erkannt werden, sobald die dem Wagen näher als 1ß Schritt kommen. Allerdings kann der Grund für das ungute Gefühl nur geschätzt werden.
- Wenn die Helden überrascht werden, müssen sie natürlich erstmal Waffen und Schilde ziehen. Die Banditen haben dann den Vorteil eines *Hinterhalts (Wege des Schwerts)*. Wenn sie die Banditen irgendwie überraschen, dürften die schon ihre Waffen bereit halten, sodass die erstmal nur mit ihrer INI-Basis kämpfen.
- Ob die Helden, sobald sie die Gefahr erkennen (oder überrumpelt werden) den Kampf suchen, die Banditen dazu überreden, den Angriff nicht durchzuführen – durch eine je nach Argument erschwerte Überreden Probe, min. +4 – oder auf möglichst spektakuläre Weise (Transversalis) fliehen, sollten Sie sich merken und später einbringen.

Bei den Werten wurden bereits alle Modifikationen durch Rüstungen und Schilde eingerechnet.

Sechs Schläger:

Größe: von 1 Schritt 3 Spann bis 1 Schritt viereinhalb Spann **Gewicht:** 60 bis 80 Stein

Aussehen: beliebige Haar-, Haut- und Augenfarben, je nach Hintergrund

Kampfwerte: AT 12 PA 10 (mit Schild 11) **Ausweichen** 7

LeP 30 **AuP** 32 **MR** 2

Wundschwelle (WS) 6

GS 8 **INI** 10+W6

Nachteile: Aberglaube 6, Goldgier 7, weitere möglich

Sonderfertigkeiten: Finte, Gerade, Schnellziehen, Wuchtschlag

Kleidung/Rüstung: Wattierte Unterkleidung (RS 1) in Erdfarben

Waffen: Schwere Dolche (TP 1W6+2, TP/KK 12/4, BF 1, INI 0, WM 0/-1, DK H), zur Not Raufen-Faust (1W+1 TP(A) durch KK 14, 10/3, INI -2, WM -1/-2*, DK H)

Schilde: Lederschilde (groß, WM -1/+3, BF 5)

Taktik: Die Schläger sind keine herausragenden Kämpfer und versuchen, in der ersten Runde (mit Wuchtschlag/Finte und anschließender umgewandelter PA) gleich möglichst viel Schaden zu verursachen. Sobald einer zwei Wunden erleidet oder mehr als 18 LeP verliert, ergreift er die Flucht oder ergibt sich.

* Nur im Kampf gegen Bewaffnete.

Angelockt vom Lärm eilt ein Trupp Gardisten herbei, der einen oder alle Schläger ergreift. Die Besitzerin des Planwagens, eine alte Frau, wird abgeführt und verhört. Ebenso werden die Helden gebeten, eine Aussage zu machen. Sie sollten darauf achten, dass zumindest 3 Halunken überleben – so viele, wie sich später bei Gericht zu Wort melden.

Auf der Wache

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Gardisten begleiten euch zu ihrer Wache, einem schmucklosen Gebäude nicht weit vom Tatort entfernt. Ihr betretet den Eingangsraum. In dessen Mitte steht ein Schalter, dahinter sitzt ein Gardist und nimmt gerade sein Essen zu sich. Hinter ihm hat ein langer Holzschrank seinen Platz. Die Schläger mitsamt der alten Frau werden durch eine Tür abgeführt.

„Ich habe nichts mit dem Uns...“, hört ihr noch, bevor die Tür hinter ihr zufällt.

„Wieder 'ne Schlägerei?“, fragt der essende Gardist seine Kollegen, die euch begleiten.

„Ja“, antwortet eine ihm. „Die Herren hier sind die Opfer.“

„Verstehe. Nun, bitte setzt euch und wartet einen Moment, bis wir eure Aussage aufnehmen können.“

Ihr kommt der Aufforderung, während eure Begleiter auf die Kollegen warten, um wenige Augenblicke später wieder auf Streife auszuziehen. Nachdem ihr eine Weile gewartet habt, öffnet sich die Tür, und eine Frau um die Zwanzig schaut euch an.

„Seid ihr die Opfer dieses neuerlichen Überfalls?“, will sie wissen.

„Das sind sie“, bestätigt der Gardist hinter dem Schalter, bevor ihr antworten könnt.

„Gut. Dann kommt mal.“

Im Namen des Stahls

„Alle auf einmal?“
„Ich hab keine Lust, für 'nen einfachen Diebstahl 'ne Ewigkeit zu investieren. Also, bitte. Aber lasst die Waffen hier.“

Die Waffen werden im Schrank hinter dem Schalter versteckt.

Das Büro der Gardistin ist klein, mit zwei Schränken an der Seite – darunter einer mit Dokumenten, wie die Helden der geöffneten Türe wegen erkennen – und einem Schreibtisch, der auch schon gegen die Wand stößt. Der Stuhl vor dem Schreibtisch ist schlicht und hat Einkerbungen an den Armlehnen.

- Mittels Holzbearbeitung kann ein Held erkennen, dass es sich offenbar um Abdrücke vieler an den Lehen gefesselter Arme handelt.

Die Frau hält sich nicht lange mit der Aufnahme der Aussagen auf, sodass die Helden bald wieder entlassen werden.

Der aufgebrachte Zwerg

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr wieder den Eingangsraum betretet, hört ihr aufgebrachte Worte:

„...kann sie gar nichts damit zu tun haben!“ Erst als ihr weiter hinein geht, könnt ihr vor dem Schalter einen Zwerg erkennen, der offenbar bereits einige Götterläufe hinter sich gebracht hat. Er trägt einen schicken Wams mit rotweißen Längsstreifen und eine Hose mit ebensolchen Querstreifen, dazu eine rote Mütze mit angesteckter Rose. Die Blätter der Blume sind abwechselnd in rot und schwarz gehalten, wobei das schwarz glänzt. Auf dem Rücken ist ein Rucksack geschnallt, aus dem eine Axt ragt. „Warum hätte sie sich dran beteiligen sollen als Kutscherin?“

„Warum hat sie den Wagen dann nicht bei seinem Besitzer untergestellt?“, wundert sich der Gardist hinter dem Schalter.

„Weil Bronwins Remise die Tage eingestürzt ist. Die Folge eines Unwetters, wenn ihr mich...“

„Was soll der Radau?“, fragt die Frau, die eure Aussage aufgenommen hat, und drängelt sich an euch vorbei. „Wer macht hier...“

„Ich! Ihr habt eine gute Freundin von mir – Rosalinde Raddreh – mitgenommen, weil die was mit 'nem Überfall zu tun haben soll.“

„Die Schläger versteckten sich in ihrem Planwagen.“

„Das ist nicht ihrer! Sie hat nicht das Geringste...“

„Wem gehört er dann?“

„Seinem Besitzer.“

„Und wer...“

„Das ist der Großhändler Bronwin Hanizad. Nur wurde dessen Remise zerstört, daher hat Rosalinde den Planwagen neben ihrem Wohnhaus abgestellt.“

„Wen dem so ist, werden wir es rausfinden.“

„Fragt sich nur, wie lange ihr dafür braucht.“

„Wir arbeiten so schnell es geht.“

„Sie ist unschuldig! Glaubt mir einfach!“

„Warum sollte ich einem daher gelaufenem Zwerg...“

„Warum nicht? Glaubt ihr etwa...He, habt ihr etwas mit der Sache zu tun?“ Er blickt euch an. „Sagt einfach die Wahrheit.“

„Das sind die Opfer der Schläger.“

„Aha. Dann sagt mal an, was los war.“

„Zeugen haben sich nur mir gegenüber zu äußern. Ich bin schließlich zuständig.“

„Aber...“

„Ihr verlasst jetzt die Wache. Auf der Stelle!“

Ein Blinzeln lang legt der Zwerg eine Hand an seinen Axtgriff und blickt die Gardistin entschlossen an. Dann senkt er sie wieder, dreht sich um, gibt ein „pah“ von sich und schlägt beim Verlassen des Hauses mit der Hand hinter sich, als wolle er eine lästige Fliege vertreiben.

„Als wenn wir nicht schon genug mit Schlägereien zu tun hätten“, meint der Gardist hinter dem Schalter.

„Wenn ein Volk Geduld zeigen sollte, dann eigentlich die Zwerge. Ohne ihren Stahl gäbe es keinen Grund, dass wir uns mit den Halbwüchsigen abgeben.“

An dieser Stelle hat ein Zwerg aus der Gruppe die Gelegenheit, seine Einwände einzubringen – oder ein anderes Gruppenmitglied für Zustimmung.

Im Namen des Stahls

„Wie dem auch sei: ich wünsche euch noch einen schönen Tag.“
Ohne noch etwas von sich zu geben, verschwindet die Frau mit einem Stöhnen in ihrem Büro.

Der Gardist hinter dem Schalter gibt der Gruppe ihre Waffen zurück. Dabei kann es passieren, dass er eine vergisst. Das Opfer sollte ein impulsiver oder leicht zu reizender Held sein, der rasch eine Hand an seine Waffe legt.

- Dem betroffenen Helden steht eine Probe auf KL oder IN zu, bei deren Gelingen er sich daran erinnert. Vorteile kommen zum Tragen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Wache verlasst, seht ihr draußen den mürrischen Zwerg. Er hat auf einem Regenfass ein kleines Deckchen mit Spitzen und darauf wiederum ein Stück Käse gelegt. Mit einem Dolch schneidet er ein Stück ab und isst es. Sein Rucksack lehnt neben dem Fass. Dann bemerkt er euch, bindet das Deckchen über dem Käse zusammen, schultert den Rucksack und kommt auf euch zu. Mit einer Hand hält er seine Axt. „Habt es auch nicht lang drin ausgehalten, hä?“, sagt er. „Gardisten! Fluch und Segen gleichermaßen. Nun sacht mal an, habt ihr die gute Rosalinde da reingeritten? Dann möge Boron euch gnädig sein, denn Angrosch wird's nich' sein!“

Ein impulsiver/schnell reizbarer Held reagiert, indem er ebenfalls eine Hand an seine Waffe legt. Wenn die Waffe nicht da ist, wird der natürlich überrascht sein. Der Zwerg amüsiert sich einen Augenblick, dass der Kerl die Luft umfasst. Dann fordert er eine Antwort auf seine Frage.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr dem Zwerg eine Antwort gegeben habt, sieht er euch an und kraut mit der andern Hand in seinem langem Bart, die Axt nach wie vor bereithaltend.
„Schauen wir mal, wie die Sache ausgeht“, meint er unvermittelt und entfernt sich rückwärts gehend.
„Diese Zwerge“, meint eine vorbeikommende Frau mit kleinem Sohn an der Hand.
„Mama, ich will Honig“, murt der Junge.
„Ich hab dir schon gesagt, dass es keinen gibt. Warum weiß ich nicht.“
„Honig, Mama. Honig!“
„Schluss jetzt!“

Am nächsten Tag: bei Gericht

Gegen Morgen trifft ein Bote der Stadtgarde bei den Helden ein. Sie werden als Zeugen zum Gericht gerufen, wo eine Stunde vor Mittag die Verhandlung gegen die Schläger beginnen soll. Bis es soweit ist, können sie den Vormittag nach eigenem Gutdünken verbringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr beim Gericht ankommt, herrscht ein ziemliches Gedränge. Ihr könnt gerade so zum Tresen vordringen.
„Ihr seid wegen dieser Schlägerbande hier?“, fragt der Gardist, den ihr vom Tresen der Wache gestern kennt. „Nehmt da in dem Gang auf der Bank platz. Dürfte noch einen Augenblick dauern, bis euer Fall dran kommt. Ist Gerichtstag heute, da gibt's viel zu tun. Gebt eure Waffen ab. Ihr kriegt sie wieder.“
Ihr lasst euch auf der Bank nieder, die nebenbei im Flur steht, vor eurer Nase eine große Tür. Kaum habt ihr euch niedergelassen, da öffnet sie sich und eine junge Frau verlässt humpelnd den Saal dahinter. Die Kleider verraten, dass es sich um eine Magd handelt. Eine ältere Dame in feinem Zwirn, begleitet von Wächtern, schießt murrend an ihr vorbei. Zufrieden wiegt die Magd einen Geldbeutel in ihren Händen, um dann ohne hinkendes Bein leichtfüßig das Gebäude zu verlassen.
Ein Gerichtsdienner ruft Namen auf. Sie sind nicht eure. Ein paar Gestalten betreten den Saal. Ein Mann schuppt jemand Anderen, und die Beiden tauschen Hiebe aus. Hammerschläge dröhnen aus dem Saal, während zwei Gardisten hinaus stürmen und die Streithähne trennen.
Unzufrieden wartet ihr weiter. Wieder tut sich die Saaltür auf. Eine der vorhin prügelnden Gestalten lächelt zufrieden und schüttelt Hände, während der andere Prügelknabe in Ketten abgeführt wird. Die Gardisten schieben die sich gratulierenden Gestalten beiseite, dann ertönen eure Namen.
„Nehmt da vorn auf der ersten Bank rechts Platz“, mahnt euch der Gerichtsdienner. Der Saal ist etwa halb gefüllt, die vorderen Bände – bis auf die Erste – besetzt. Über dem Richterpult hängt das Banner des Reichs, wie ihr es schon öfters gesehen habt.* Als ihr euch setzt, werden die Banditen hinein geführt, die euch gestern an die Kragen wollten. Und die Frau Rosalinde Raddreh, die als Besitzerin des Wagens ebenfalls verhaftet worden ist. Sie wischt sich eine Träne von der Wange. „Alle Zeugen und Angeklagten

Im Namen des Stahls

anwesend.“

„Sehr gut“, sagt eine Frau hinter dem Pult. „Fangen wir also...“

„Immer mit der Ruhe!“, ruft eine euch bereits vertraute Stimme von hinten. Wie ihr es erwartet, könnt ihr den Zwerg mit der angesteckten Rose an der Mütze ausmachen, der die fast schon geschlossene Tür mühelos aufstößt. „Wollt auch noch rein.“

„So kommt denn hinein und setzt Euch“, mahnt die Richterin hinter dem Pult. Die Kutscherin ringt sich ein schwaches Lächeln ab, als sie die Gestalt des Zwergen erspäht. „So fangen wir an.“

„Wie ihr wünscht“, meint eine Dame hinter einem kleinerem Pult, gegenüber dem der Angeklagten. „Nun, wir verhandeln heute wegen des Vorwurfs der Schlägerei, ausgeübt durch...“

„Nehmt doch eine Bank weiter hinten“, unterbricht der Zwerg die Dame. Er redet mit einem Mann hinter euch, der in der zweiten Reihe am Gang sitzt. „Ist doch kein Pro...“

„Warum unterbrecht ihr die Anklage?“, fragt die Richterin.

„Ich will nur Platz nehmen.“

„Es gibt noch genug freie...“

„Wenn ich einen Sitzplatz hinten nehme, sehe ich kaum noch was anderes als Rücken von Menschen.“

„Dann sei es eben so.“

„Aber es ist für diesen Jüngling einfach, wenn er mir seinen Platz überlässt. Er kann schließlich von hinten auch noch was sehen.“

„Ich bin kein Jüngling“, wendet der etwa Vierzigjährige ein und rückt seinen Turban zurecht.

„Für mich schon.“

„Das bin ich nicht.“

„Ein Jüngling ist ein junger Mann. Und gemessen am Alter eines erfahrenen Angroscho wie mir...“

„Ruhe!“ fordert die Richterin und schlägt mit einem kleinen Hämmerchen auf ihr Pult. „Ihr Zwerg seid zu spät. Nehmt hinten Platz, oder ich verweise Euch des Saals.“

Einen Augenblick schaut der Zwerg die Richterin unzufrieden an. Dann wendet er sich abrupt ab und verschwindet auf einer der hinteren Bänke.

„Nun denn, fahrt fort“, sagt die Richterin seufzend.

„Danke“, meint die Dame, räuspert sich und beginnt abermals: „Also, die in Ketten gelegten werden angeklagt, diese ehrhaften Leute auf der ersten Bank angegriffen zu haben, um sie ihrer Habe oder gar ihres Lebens zu erleichtern. Zudem ist angeklagt die Kutscherin Rosalinde Raddreh, da die ehrlosen Halunken sich heimtückisch in ihrem Planwagen versteckten. So liegt der Verdacht nahe, dass sie mit ihnen gemeinsame Sache machte.“

„Ich hab nichts damit zu tun!“, erklärt die Kutscherin und schluchzt.

„Ruhe!“, verlangt die Richterin und klopft wieder mit dem Hammer aufs Pult. „Ihr werdet Gelegenheit erhalten, Stellung zu beziehen. Fahrt fort.“

„Danke“, sagt die Anklägerin. „Als Erstes zum Hergang der Tat. Eine Bande von Halunken hat sich gestern tagsüber auf einem neben der Hauptstraße abgestellten Planwagen versteckt. Einer von ihnen tat so, als würde er vorn auf dem Kutschbock schlafen. Doch scheint es vielmehr so gewesen zu sein, dass eben jener nur nach Opfern Ausschau hielt.“ Sie geht zu ihrem Pult und hält einen Hut hoch. Durch ein Loch steckt sie einen Finger. „Dieser Hut, den er trug, ist nach meiner Ansicht nicht zufällig kaputt, sondern absichtlich so präpariert, dass es dem vermeintlichen Schläger ein leichtes war, selbst im Liegen die Straße im Auge zu behalten.“

Sobald dann diese Herren dort – sie blickt zu euch – „des Wegs kamen, verständigte er seine Kameraden, um die Opfer anzugreifen. Doch scheiterte ihr Vorhaben kläglich, und die Wache konnte ihrer habhaft werden.“

*Hängt natürlich vom jeweiligem Land ab.

An dieser Stelle können die Spieler sich zu Wort melden, doch fordert die Richterin sie auf, bis zu ihrer Aussage zu schweigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zunächst werden die Halunken verhört.

„Ich war um die Zeit auf dem Markt“, meint der Erste.

„Und nach welcher Ware ließt Ihr Eure Augen Ausschau halten?“

„Nun, ich suchte...Honig.“ Einer seiner Komplizen stützt den Kopf auf seinem Pult, schüttelt ihn und seufzt. Der neben ihm schluckt schwer und schwenkt die Augen nervös hin und her. „Ich mag den einfach.“

„Das verwundert mich ein wenig. Denn es ist doch so, dass bekanntermaßen seit zwei Wochen keiner mehr angeboten wird.“

Im Namen des Stahls

„Wirklich?“
„Das ist doch eines der bekanntesten Themen zur Zeit. Nichtmal die Fachhändler, die magisch versiegelte Gefäße besitzen, führen noch welchen.“
„Och, ich kenn' da 'nen guten Kumpel...“
„Nehmen wir einmal an, Ihr wäht in der Lage, den sicherlich horrenden Preis eures *Kumpels* zu zahlen.“ Sie blickt auf einen großen, braunen Flicker auf der Schulter des schlichten Hemds, dass der Kerl trägt. „Könnt Ihr dem Gericht den Namen dieses ominösen Händlers mitteilen?“
„Ich...also...“
„Nun?“
„Psst!“, mahnt der andere Schläger von der Bank, der eben so schwer schluckte.
„Ruhe!“, erwidert die Richterin.
„Hab ihm versprochen, dass für mich zu behalten“, meint der Kerl im Verhör.
„Verstehe.“
Es folgt der nervöse Kerl.
„Wie Ihr der Garde sagt, wart Ihr...“
„Ja, schon gut!“, unterbricht der Kerl sie. „Wir haben's getan.“ Sein Komplize vergräbt den Kopf noch tiefer in seiner Hand. „Ich hab durch den Hut gespäht. Dachte, die Typen wären leichte Beute.“
„Halt's Maul!“, ruft sein Komplize, den Kopf von der Hand erhoben.
„Was hast du dir da nur für 'ne Truppe angelacht, Junge“, meldet sich ein Zuschauer zu Wort.
„Ruhe!“, mahnt die Richterin – wiederum.
„Las gut sein, Vater“, gibt der Komplize zurück.
„Das gilt für alle im Saal!“
„Gibt es noch einen Angeklagten, der sich bekennen möchte abkürzen möchte?“ Bis auf den Komplizen nuscheln die andern miteinander. „Laut und klar.“
„Ja“, sagt der Rest.
„Haltet die Klappe!“ empört sich der Komplize und schlägt um sich.
„Abführen! Abführen!“, befiehlt die Richterin.
Gardisten zerren den Kerl weg. Als er in der Mitte der Sitzbänke ist, stolpert einer der Gardisten. Den andern schuppt der Kerl beiseite und läuft schreiend auf euch zu. Plötzlich taucht der Zwerg hinter einer Sitzbank auf. Mit einem einzigen Schlag in den Magen stoppt er den Ausreißer, und der Kerl sinkt mit schmerzverzerrtem Gesicht auf die Knie. Schon sind die Gardisten wieder bei ihm und schleifen ihn keuchend hinaus.
„Ich würde gern fortfahren mit der Vernehmung der Zeugen“, bittet die Anklägerin.
„J...Ja, natürlich“, kommt die Richterin der Bitte nach einem Augenblick nach. „Es soll reichen, einen anzuhören.“
„Gut. Dann bitte ich...“

Entscheiden Sie sich, welcher der Helden aufgerufen wird. Die Anklägerin befragt ihn nach dem Tathergang. Nachdem sie den Zeugen entlassen hat, geht es so weiter:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Richterin schlägt mit ihrem Hämmerchen aufs Pult.
„So dies alles ist, verkünde ich...“, sagt sie, als der Zwerg sie unvermittelt unterbricht:
„Macht mit den Räubern, was Ihr wollt, aber lasst mir die gute Rosalinde außen vor! Sie hat mit der Sache rein gar nichts zu tun.“
„Es ist wenig Zeit, um fortzufahren.“
„Was ist schon eine Stund' gegen 'nen Monat im Kerker?“
„Schon gut.“ Die Richterin seufzt. „Ich rufe also die...Kutscherin in den Zeugenstand.“
Unbewegt, den Kopf gesenkt, sitzt Rosalinde da.
„Frau Raddreh, in den Zeugenstand“, wiederholt die Anklägerin, woraufhin die Kutscherin so erschrocken hochschnellt, dass der Stuhl unter ihrem Hintern umfällt und auf den Boden knallt. „Es reicht, wenn Ihr ruhigen Herzens des Weges geht.“ Unterwegs fast stolpernd, kommt die Kutscherin der Aufforderung nach und sitzt dort wie ein Eichhörnchen, dass sich aus Angst vor der Wildkatze unruhig zusammen kauert.
„Schildert uns doch, was Ihr während des gestrigen Überfalls so getan habt.“
„Gut, gut, mach ich gern“, sagt sie. „Ich war...“ Sie schluckt. „War den Tag vorher noch auf großer Fahrt. Bis in die Nacht hinein. Danach...Danach hab ich erstmal lang geschlafen. Ging dann auf den Markt, um was einzukaufen. Und...“
„Da hab ich sie gesehen“, ruft der Zwerg in den Saal.
„Ruhe!“, mahnt die Richterin und lässt den Hammer niedersausen. „Fahrt fort.“

Im Namen des Stahls

„Ja, Rosalinde, hab ich gesagt, suchst du wieder nach 'ner...“, erzählt der Zwerg.
„Die Zeugin!“
„Ja, da hab ich den alten...Oram getroffen.“
„Wir verabredeten uns zum Plausch“, ruft der Zwerg. Die Richterin seufzt.
„Deswegen bin ich gleich nach Haus, um noch sauberzumachen. Und dann hör ich auch schon draußen diesen Radau. Hab aber kein Fenster zur Straße. Und kaum, dass der Krach abebbte, kamen auch schon die Gardisten und haben mich mitgenommen. Dabei hab ich doch nichts mit dem Überfall zu tun.“ Sie schluchzt. „Wirklich nicht.“
„Ist es nicht so, dass der Planwagen, in dem sich die Banditen versteckten, üblicherweise von Euch gefahren wird?“, will die Anklägerin wissen.
„J...Ja.“
„Und warum stand der Wagen neben eurem Haus? Gehört er nicht dem Großhändler Bronwin Hanizad?“
„Der...der.“ Sie schluckt abermals. „Remise...Seine Remise ist kaputt, eingestürzt.“
„Und hat irgendwer Euch gesehen bei der...Hausarbeit?“
„Wer hätt' sie da oben sehen sollen?“, wirft der Zwerg ein.
„Ich frage die Zeugin.“
„Nein, keiner“, gibt die Kutscherin nach einem Zögern zu.
„Woher sollen wir dann wissen, dass Ihr nichts mit der Sache zu tun habt? Euer Hochwürden, mir ist Frau Raddreh nach wie vor verdächtig.“
„Ach, kommt schon!“, verlangt der Zwerg.
„Ruhe!“ wiederholt die Richterin und lässt den Hammer auftrumpfen. „Hat euch diese Frau ihren Wagen bereitwillig zur Verfügung gestellt? Redet schon!“
„Wah!“, fährt der nervöse Bandit hoch.
„Mit der?“, fragt ein Anderer. „Hatte nichts mit der.“
„Ihr wurdet gefragt, ob die Kutscherin hier euch den Wagen freiwillig zur Verfügung gestellt hat“, fügt die Anklägerin hinzu.
„Hab die noch nie gesehen, wirklich“, erklärt der Nervöse.
„Ich schon“, meint ein Anderer. „Wurde nach uns eingesperrt.“
„Da seht ihr's!“, ruft der Zwerg. „Glaubt es doch.“
„Ach“, seufzt die Richterin. „Gibt es sonst noch Zeugen?“
„Nein“, sagt die Anklägerin.
„Nun gut.“ Sie schlägt mit dem Hammer auf ihr Pult. „Dann verkünde ich nun das Urteil.“ Sie wendet sich der Kutscherin zu. „Ich erkläre Euch hiermit der Mittäterschaft an diesem hinterhältigem Überfall für Unschuld.“
Unsicher blickt Rosalinde die Richterin an und kratzt sich am Kopf.
„Das heißt, du bist frei!“, erklärt der Zwerg. „Angrosch sei's gedankt!“
Erleichtert atmet sie aus. Die Banditen jubeln.
„Euch hingegen verurteile ich zu zwei Jahren Hungerturm“, fährt die Richterin fort, den Blick diesmal auf die Übeltäter gerichtet.
„Ich dachte...“, meint einer der Schuldigen.
„Zwei Jahre? Ahh!“, erschrickt der Nächste.
„Ruhe! Abführen!“, befiehlt die Richterin und hämmert wieder. Während die Deliquenten unter erschrockenen oder böswilligen Ausrufen abgeführt werden, hebt sie ihr Hämmerchen hoch. Es ist gebrochen, sodass der Kopf nur noch locker am Stiel baumelt. „Ach.“
Der Zwerg läuft zu Rosalinde, die erleichtert vor dem Pult steht, und wirft sich ihr freudig um die Taille. Dann wendet er sich euch zu:
„Seht ihr? Unschuld.“ Er schaut sich um und entdeckt den kaputten Hammer. „Ich kenn' einen guten Schrei...“
„Die Verhandlung ist geschlossen!“, erwidert die Richterin so heftig, dass ein paar ihrer Haare wild durch die Luft schwingen.

Nach der Verhandlung: die Einladung

Zufrieden verlassen der Zwerg und die Kutscherin das Gericht. Was die Helden tun, ist deren Sache. Am Nachmittag werden sie von einem Mädchen in Dienstkleidung aufgesucht, dass ihnen folgende versiegelte Einladung überbringt:

„Seid begrüßt, werte Leut. Mein Name ist Endilia Münsen. Mir ist zu Ohren gekommen, wie leicht ihr der Bedrohung durch ein paar Schläger entronnen seid. Daher erbitte ich eure Anwesenheit beim heutigen Abendessen in meinem Anwesen, um mit euch zu besprechen, wie ihr mir bei einer heiklen Angelegenheit zu helfen imstande sein könntet. Vergesst nicht eure Ausrüstung, damit ich selbige begutachten kann. Dafür

Im Namen des Stahls

lasse ich euch mein Anwesen und die Kunst meiner Köche ins Auge fassen. Kommt zur 6. Stunde. Auf der Rückseite habe ich eine kleine Skizze gemalt, damit ihr den Weg findet, so ihr ihm nicht ohnehin schon mächtig sein.

Mit hochachtungsvollen Grüßen

Endilia Münsen“

Am Abend: im Anwesen von Endilia

Zum Vorlesen der Nacherzählen:

Ihr erreicht rasch das Anwesen von Endilia, gelegen im besten Viertel der Stadt. Es ist von einer dornigen Hecke von zwei Schritt Höhe umgeben. An einer Stelle macht ihr ein Tor aus, dass die grüne Wand unterbricht. In zwei Steinpfeilern an den Seiten hängt es sicher. Zwei Diener öffnen euch von innen, und das Mädchen kommt euch wieder entgegen.

„Folgt mir“, bittet sie euch.

Sie führt euch einen kurzen Weg entlang, vorbei an runden Beeten auf dem Boden.

Ob die Beete blühen oder nicht, hängt von der Jahreszeit ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Remise ohne Tor steht neben dem Eingang. Sie ist leer. Daran schließt sich ein Stall an, aus dem ein Wiehern dringt. Er grenzt ans Haupthaus, das zwei Stockwerke besitzt. Über dem Eingang ist ein Vordach, um Besucher bei Regen oder Schnee trocken zu halten. Eine Wachfrau steht neben dem Eingang in einem kleinen Alkoven. Sie umklammert ihre Hellebarde fester und lässt euch nicht aus den Augen, als ihr das Haus betretet. Der Empfangsraum hat links und rechts Treppen, die nach oben führen.

Aus einem Zimmer zur Linken kommt eine Mittvierzigerin mit schwarzen Haaren und blauen Augen. Ihr leichtes Übergewicht ist unter dem feinen Stoff ihres Gewands, dass unten in einen Rock übergeht, nicht zu übersehen. Hinter ihr taucht eine weitere Wachfrau auf.

„Ah, wenn das nicht die werten Helden sind“, grüßt sie euch. „Mein Name Endilia Münsen, aber das habt ihr sicher schon geahnt. Bitte, erzählt mir doch, wie ihr geheißten werdet.“

Nach der Begrüßung bittet sie die Helden in das Zimmer zur Linken: ein Speisesaal mit einem langem Tisch, bereits mit Besteck darauf, die Stühle bezogen mit Samt. Neben gutem Wein hat sie auch etwas Bier vorrätig. Was sie an Speisen anbietet, können Sie frei entscheiden. Sie befragt die Helden nach deren bisherigen Abenteuern, hat vielleicht auch schon von der einen oder andern Begebenheit Kenntnis.

Der Auftrag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Gastgeberin nimmt einen Schluck Wein aus ihrem Becher, setzt ihn mit einem „ah“ ab und seufzt:

„1005 nach Bosparans Fall – ein herrlicher Jahrgang. Damals waren die Zeiten noch einfacher, Orks und Borbaradianer noch jenseits aller Wahrnehmung und das Mittelreich reichte von Havena bis Tuzak. Aber die Vergangenheit ist ein geschlossenes Buch, dass sich nicht mehr umschreiben lässt. Die Zukunft dagegen ist ein unbeschriebenes Blatt, dass wir mit unsern Taten wie der Schreiber mit Tinte oder der Maler mit seiner Farbe ausfüllen. Aber es haben sich schon Leute in derlei geschwafelten Vergleichen verloren.

Ich benötige eure Dienste gegen einen Konkurrenten: Bronwin Hanizad. Der Fettsack macht mir gern einen Strich durch die Rechnung. Da wird es Zeit, ihm selbst eins auszuwischen. Wie ich erfahren habe, hat er vor kurzem eine Kiste bestes Meteoreisen an sich gebracht – wie, ist mir unbekannt.

Die Kiste befindet sich in Bronwins Lagerhaus. Etwa ein halbes Dutzend Leute stehen im ersten Stock bereit und sichern sie. Eine Hälfte ist mit Hellebarden bewaffnet, die andere mit Säbeln und Schild. Angeblich gibt es auch ein paar geladene schwere Armbrüste. Der Raum der Kiste hat kein Fenster, und die Tür mit einem eigenem Schloss gesichert.

Die Kiste selbst besteht aus feuerfester Steineiche, zusätzlich verstärkt mit Eisenstreben. Das Tor des Lagerhauses besteht ebenfalls aus Steineiche mit Eisen. Das Schloss dürfte einen Möchtegern-Langfinger problemlos abhalten. Wird es geöffnet, wird ein kleines Seil bewegt, an dem drei Glöckchen hängen, eine in jedem Stockwerk. Das bedeutet natürlich, dass selbst jemand mit dem Schlüssel nicht reinkommt, ohne Lärm zu veranstalten.

Der fette Bronwin ist diese Nacht zur Hochzeit eines Freundes geladen. Das ist die Gelegenheit. Wenn ihr wartet, mag er das Zeug morgen schon an den Mann bringen – das wäre ein Verlust für mich und euch.“

Wenn ihr die Kiste habt, trifft mich am Hafen. Da werde ich die Kiste übernehmen. Ihr erkennt mich an einem roten Umhang. Ich überlasse euch einen der Barren als Belohnung. Denkt nicht mal daran, dass Meteoreisen für euch zu behalten. Es gibt wenige Händler und Käufer dafür, und sowohl ich als auch

Im Namen des Stahls

Bronwin würden euch jagen, von der Garde ganz zu schweigen.“

Enthaltene Infos:

- Bronwin Hanizad lagert in einer besonderen Kammer seines Lagerhauses eine Kiste bestes Meteoreisen, die von den Helden für Endilia entwendet werden soll.
- Am *Tor* des Hauses ist innen ein Seil mit drei Glöckchen (eins je Stockwerk) angebracht, dass bei der Öffnung der Tür bewegt wird, wodurch die Glöckchen klingen. Das Tor selbst wurde aus Steineiche gebaut und mit Metallstreben verstärkt.
- Diese Kammer liegt im ersten Stock, bewacht von (nach Endilias Kenntnissen) 6 Wächtern mit Hellebarden oder Säbeln und Schilden und Armbrüsten. Die Kammer hat keine Fenster.
- Die *Kiste selbst* besteht aus Feuereichenholz mit Metallstreben.
- Als Belohnung verspricht sie den Helden einen Barren (etwa 4 Stein), was dem Gegenwert von etwa 20 Dukaten entspricht (Schätzen oder Grobschmied). Heimlich verhökert bringt der Barren nicht unbedingt so viel.

Die Helden können die halbe Nacht hindurch – auch in Endilias Gästezimmern – rasten, wenn sie wünschen. Dies reicht für eine gewöhnliche Regeneration. Nach der Rast ist noch immer Nacht.

Bronwin Hanizads Lagerhaus

Das *Gebäude* besitzt drei Stockwerke und ist solide gebaut (entsprechend der örtlichen Tradition). Jedes Stockwerk ist 2 Schritt hoch – mangels Apparatur, um die schweren Kisten höher zu bekommen –, das Bauwerk insgesamt 15 Schritt lang und etwa 4 breit.

Es gibt ein paar *Fenster* in jedem Stockwerk. Sie besitzen kein Glas, aber nach innen öffnende Läden aus Holz mit schlichten Metall-Klappriegeln zum Verschließen. Nachts sind sie natürlich geschlossen. Außen davor sind Gitter angebracht.

- Die *Gitter* sind nicht sehr eng, eine menschliche Hand passt durch. Das Gitter lässt sich mit etwas Werkzeug und Geschick – Steinmetz-Probe zum Herausmeißeln der 4 Befestigungsnägel – relativ lautlos entfernen. Der Lärm lockt 1W6-(TaP*/2) Wachen an, die je nach Stelle früher oder später hinter dem Fenster auftauchen. Mit Gewalt – Brecheisen, Hammer – geht es nicht unbedingt schneller. Jedes Gitter ist so fest verankert, dass die Helden 20 Strukturpunkte bei einer Härte 7 und Struktur von 10 abarbeiten müssen, wobei diese Werte quasi LeP, RS und BF widerspiegeln. Nach dem Herausbrechen ist das Gitter nicht unbedingt kaputt, nur seine Verankerung entsprechend zerstört. Jedes Gitter wiegt gut 5 Stein.

Das große *Tor* ist aus Feuerholz und mit Metallstreben verstärkt. Das massive Schloss lässt sich mit passendem Werkzeug und Schlösser Knacken +5 öffnen; Strukturpunkte 30, Härte 11 und Struktur 12. Beim Öffnen/Gegenschlagen wird ein Seil gespannt, sodass in jedem Stockwerk ein Glöckchen ertönt.

Im *Innern* stehen viele Kisten. Darin finden sich Roherze und verarbeitete Metalle, die in kleinen Mengen nicht viel Gewinn einbringen, da es sich um Kupfer, Eisen etc. handelt.

Es gibt auch einen *Aufzug*, um die Güter zu transportieren. Er wird mit einem Flaschenzug bewegt, an dem ein Seil hängt, dass wiederum am Aufzug befestigt ist. Er ist nicht lautlos. Die übrigen Punkte einer KK-Probe ergeben, wie viele Schritt der Zieher in Schritt ihn mit jedem Zug bewegt. Jede Probe und anschließender Höhen- oder Tiefengewinn dauert 3 KR, unabhängig von der zurückgelegten Strecke.

Die *Kammer mit der Kiste (1)* selbst liegt an der Außenwand an einer Ecke des ersten Stocks. Dort fehlt das sonst vorhandene Seitenfenster. Sie ist nicht abgeschlossen. Die Kiste besitzt ein gutes Schloss: Schlösser Knacken +7 oder massive Gewalt gegen 30 Strukturpunkte, Härte 10, Struktur 11. Sie wiegt 40 Stein und beinhaltet in der Tat 9 Barren des schwarzen Metalls.

Daneben liegt ein kleines *Plumsklo (2)*.

Die Wachen

Die 9 Waffen führen entweder Hellebarden oder Säbel mit Schilden, die Hälfte dazu noch Leichte Armbrüste mit einigen Bolzen. Alle Änderungen durch WM, BE etc. wurden bereits eingerechnet.

Werte der 9 Wachen:

Größe: 1 Schritt 3 Spann bis 2 Schritt **Gewicht:** 60 bis 85 Stein

Aussehen: divers, passend zur Stadt

INI 8+W6	AT 14/12*	PA 10/12**	Ausweichen 6		
LeP 35	AuP 38	RS 3***	WS 7	MR 3	GS 6
Hellebarden:	TP 1W6+5	BF 5	DK S		

Im Namen des Stahls

Säbel: TP 1W6+3 **BF 2** **DK N**
Leichte Armbrüste: TP 1W6+6**** **RW 10/15/25/40/60 TP+ +1/+1/0/0/-1** **Laden 15** (16 ohne Schnellschuss)
Einf. Holzschild (Säbelkämpfer): groß **BF 3**
SF: Finte, Linkand (nur Säbelkämpfer), Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag
Nachteile: Aberglaube 5, Höhenangst 6, eventuell weitere
Taktik: Sie kämpfen, bis sie 20 LeP verlieren oder zwei Wunden erleiden. Ein Kollege versucht, Verletzte im sicherem Abstand in Deckung zu verarzten. Es verbleiben mindestens 2 vor der Kammer.
*12 mit der Armbrust.
**12 mit dem Schild.
***Wappenröcke und Lederhelme; im Zonensystem: (Kopf/Brust/Rücken/Bauch/Larm/RArm/LBein/RBein): 2/2/2/2/1/1/1/1/1)
****Wundschwelle (WS) -2.

Nach dem Überfall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zufrieden erreicht ihr den nahen Hafen, wo ihr schon eine Frau im roten Umhang erkennt. Ein paar Wächter begleiten sie. Ihre Kutsche steht an der nächsten Straßenecke. Sie winkt euch zu. Plötzlich wird es um euch herum schwarz. Ihr hört etwas an euch vorbei zischen, spürt die Kiste euch entgleiten. Endilias Stimme dringt als aufgeregter Schrei an eure Ohren. Ihr lauft los und verlasst die totale Finsternis.
„Da oben!“, hört ihr Endilia rufen.
Über euch erblickt ihr eine Gestalt mit langen, braunen Haaren auf einem Besen, die Kiste hinter sich auf ihrem Gefährt. Schon entschwindet sie aufs Meer. Einen Augenblick später tritt Endilia zu euch.
„Was soll das?“, fragt sie unzufrieden. „Habt ihr das eingerichtet? Wollt ihr das Meteoreisen behalten? Was fällt euch ein! Wachen!“
Sie tritt hinter die Bewaffneten zurück, als auch schon das Klappern schneller Kutschräder auf dem Straßenpflaster erklingt. Die Hafenpromenade entlang brettet das zugehörige Vehikel in eure Richtung. Erschrocken reißt ein Wachmann Endilia zur Seite, und die Pferde ihrer eigenen Kutsche wiehern panisch. Doch das Gefährt kommt mit quietschender Bremse und hart angezogenen Zügeln doch noch zum Stehen. Die Tür öffnet sich von innen, und der euch wohlbekannte Zwerg springt heraus.
„Da springt der Braten aus'm Ofen!“, entfährt es ihm, und er deutet auf die Zone der Dunkelheit hinter euch.
„War ganz schon finster, was? Wenn das mal nicht auf Braunlinde schließen lässt.“
„Das es...hicks...ihr Lieblingszauber ist, heißt nicht, dass sie...da war“, meint die Gestalt auf dem Kutschbock und nimmt ihren Hut ab. Es ist Rosalinde, die Kutscherin. Abermals hickst sie. „Kommt vielleicht von denen...Leuten da.“
„Welches Rad in Angroschs großer Weltmechanik lässt uns nur immer wieder die Wege kreuzen? Und was wollt Ihr hier? Ihr seid doch diese...Endilia?“
„Woher kennt Ihr meinen Namen, Zwerg?“, will die Händlerin erfahren.
„Wir haben uns vor drei Jahren gesehen. Ihr habt mich aus Eurem Haus geworfen, nachdem ich mit eurer damaligen Zofe die Nacht verbrachte.“
„Das ward ihr?“
„Glaubt mir, sowas vergess' ich nicht. Nicht grad die höflichste...“
„Nach der Invasion ist uns Tobriern das Vertrauen in Fremde abhanden gekommen. So wie der gute, alte Safran. Aber warum seid Ihr hier?“
„Nun, dass...“ Ein Fensterladen weiter hinten in der Straße wird geöffnet. „Ist nicht gerade der beste Ort dafür. Vielleicht können wir woanders besser reden?“
„Wollt Ihr etwa wieder in mein Anwesen? Ich...“
„Gar keine schlechte Idee.“
„Wenn Bronwin was...“
„Der ist noch auf 'ner Feier.“
„Na schön. Aber ihr Zwei fahrt voraus.“
„Natürlich. Ihr da! Steigt ein. Ich und Rosalinde nehmen euch mit. Oder wollt ihr lieber zu Fuß gehen?“

Während der kurzen Fahrt fragt Oram die Helden nach den Geschehnissen der Nacht. Er selbst hält sich erstmal zurück.

Von der Hexe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Rasch erreicht ihr das Anwesen der Münsens, wobei ihr mehr als einmal das Gefühl habt, gleich mit der

Im Namen des Stahls

Kutsche umzukippen oder gegen eine Hausfassade zu krachen. Aber immer sind es am Ende doch ein paar Finger Abstand. Ihr stoppt vor dem Tor. Beim Rauslehnen seht ihr einen Wächter mit Lampe. Er schaut skeptisch, bevor er öffnet. Beim Umblicken erkennt ihr Endilias Kutsche und erhascht gerade noch einen Blick auf ihren Kopf, bevor der wieder in dem Gefährt verschwindet. Ihr fahrt weiter bis vor die Remise.

„Aussteigen“, meint der Zwerg mehr zu sich selbst denn euch.

Eine Dienerin eilt herbei, verdutzt die Kutsche anstarrend und ebenfalls eine Lampe bei sich tragend.

„Parkt sie nicht vor *meiner* Remise“, verlangt Endilia nachdrücklich und gähnt müde. „Parkt sie meinetwegen daneben.“

„Wenn Euer Kutscher zurückjetzt, sonst geht...nicht“, meint Rosalinde.

„Tut es sogleich. Nun denn, hinein mit euch.“ Sie blickt sich um. „Bevor noch die halbe Nachbarschaft aufwacht.“ Ihr betretet das Haus. „In den Speisesaal.“ Die Dienerin, die sich wieder gefangen hat, eilt an euch vorbei und entzündet rasch einige Kerzen in Haltern auf dem Tisch. Zwei Wachen bleiben bei der Tür, die andern an Endilias Seite. „Das reicht. Bringt mir einen Schluck Wein.“

„Und für mich bitte...“, sagt der Zwerg, als die Dienerin davon eilt, wird aber jäh von der Kauffrau unterbrochen:

„Statt zum Schmecken meiner Getränke nutzt eure Zunge lieber zur Aufklärung. Was geht hier vor sich?“

„Trotz aller Unannehmlichkeiten durch die Invasion hättet Ihr Euch ruhig eine Priese Gastfreundschaft bewahren können.“

„Ich denk nicht, dass Ihr die Problematik nachvollziehen könnt, Herr Zwerg.“

„Nicht nachvollziehen? Ich bin Brillantzwerg. Wir hatten unser Reich in den Beilunker Bergen. Das Glas der großen Fensterfronten unserer Tunnel glitzerte im Licht manchmal in allen Farben der Gesteine. So wie jenes Wunder, dass Angrosch manchmal am Himmel erscheinen lässt. Ja, nach dem Regen. Das zeigt seine Genialität, sein Verständnis für Schönheit. Es ist ein Trost nach einem Unwetter, ebenso wie eine Mahnung, dass die Mechanik Angroschs sich nicht auf die Erde beschränkt. Ihr Menschen quetscht ihn als Ingerimm ja zu elf andern.“

„Ihr mögt ein Jahrhundert auf die Erklärung warten können, doch ich nicht.“

„Nun, ihr habt diese...Leute da angeheuert, um Bronwins Kiste zu stehlen?“

„Wieso fragt Ihr?“

„Weil es offensichtlich ist. Zunächst aufgrund...“

„Kommt zur Sache, Zwerg.“

„Die gute Kutscherin Rosalinde, die mich hergebracht hat, gehört zu Bronwins Leuten.“

„Mein herzlichstes Beileid für die Frau.“

„Sie wurde gestern beschuldigt, Straßenräubern mit ihrem Planwagen Unterschlupf für einen Hinterhalt geboten zu haben. Dabei hatte sie den da nur abgestellt, weil Bronwins Remise kaputt gegangen ist.“

„Selbst ihn verlässt sein Glück mal.“

„Sie wurde heute für unschuldig erklärt – zu Recht natürlich. Da haben wir den Freispruch richtig gefeiert. Dann sind wir zu Bronwins Anwesen, um...Nun ja, ich weiß nicht, ob ihr euch mit derlei auskennt, aber da der Hanizad heut Nacht auf 'ner Feier ist...Egal. Wir sind also zu dem Haus, wo wir an der Tür einen Zettel fanden.

Es war eine Abrechnung. Braunlinde hat darin geschrieben, dass sie Bronwin die Kiste mit dem Meteoreisen klaut und Mutter Sumus feurigem zurückgibt, weil sie meint, der sei mit den Banditen vom Überfall im Bunde gewesen. Da Rosalinde heute nicht zu Haus war, hat Braunlinde sicher gedacht, Rosalinde sei verurteilt worden.“ Endilia blickt verwirrt drein. „Ach ja, Braunlinde ist Rosalindes Tochter. Eine Hexe, wie ihr alle sicher schon gemerkt hat. Ich weiß nicht, wie sie euch und die Kiste entdeckt hat. Aber sie hat das Meteoreisen jetzt.

Und so gewitzt sie in ihren Plänen ist, so überschnell zieht Braunlinde ihre Schlüsse. Ach, ich dachte, sie würde mal dazulernen.“ Er haut mit beiden Händen zugleich auf den Tisch, wodurch sich Endilia erschreckt.

„Verdammt nocheins! Wir müssen das Mädel finden! Würde das Zeug bestimmt in den nächsten Vulkan schmeißen. Hm, das wäre der Damdabrosch auf Kibrom, keine große Strecke von hier im Flug.“

„Wieso sollte ich Euch helfen? Ich wurde ausgenutzt.“

„Aber...“

„Ausgenutzt!“

„Braunlinde meint es nicht böse.“

„Und der fette Bronwin ist herzensgut? Nein, lasst mich aus der Sache raus, Zwerg.“

„Nun gut, wenn Ihr meint.“ Er wendet sich zum Gehen. „Ihr habt die Informationen. Es gibt also nichts mehr zu bereden.“

So schnell seine kurzen Beine ihn tragen, verlässt er das Haus.

„Und worauf bei den Zwölfen wartet ihr noch?“, blafft euch Endilia an. Dann erhebt sie sich. „Ihr habt es nicht geschafft, mir die Kiste zu bringen. Also geht.“

Im Namen des Stahls

Protest der Helden ändert nichts daran. Wenn sie das Anwesen verlassen, treffen sie draußen Zwerg Oram und Kutscherin Rosalinde.

Ein Angebot

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr nach draußen tretet, seht ihr Rosalinde Raddreh, wie sie hinter einem Busch hochkommt, wo sie hockte. Endilias Kutscher, der ihr Gefährt inzwischen in der Remise untergebracht hat, läuft zu der Stelle, während Rosalinde euch entgegenkommt.

„Soll ich...hicks...zu Endilia bringen?“, fragt sie.

„Da sind wir schon“, meint der Zwerg, der gegen die Kutsche gelehnt dasteht. Der Kutscher von Endilia nimmt etwas Laub, legt es über die Stelle, wo Rosalinde eben noch war, und wirft der Frau einen unzufriedenen Blick zu. „Das dürfte nichts bringen. Und ihr? Habt ihr euren Lohn gekriegt?“

An dieser Stelle sollen die Helden (zumindest einer) antworten. Der Zwerg bietet ihnen an, mit ihm nach Rosalinde zu suchen. Er vermutet, dass sie auf dem Weg nach Kibrom ist, wo es den Vulkan Damdabrosch gibt. Sie habe in ihrer Nachricht schließlich vom feurigem Schoß der Sumu gesprochen, und das ist der nächste Vulkan.

Wenn die Helden zustimmen, verabredet der Zwerg ein Treffen eine Stunde vor Mittag in der Taverne *Goldkehlchen*. Er rät ihnen auch, sich mit dem Nötigen auszustatten für eine Reise.

Kapitel 2: Die Reise

Was passiert:

Die Helden begeben sich per Schiff zur Insel Kibrom. Unterwegs treffen sie zum ersten Mal auf *Yerodin Ebersensin*, ohne seinen Namen zu erfahren. Am Ziel angekommen, begegnen sie ein paar örtlichen Piraten. Deren Anführer *Elrik*, ein schwarzhaariger Kerl mit Spitzenärmel, ist nicht sehr zimperlich. Auch einige zwergische Wasserleichen machen die Reise nicht angenehmer.

Stimmung:

Im Wesentlichen liegt die Erwartung von Herausforderungen vor den Helden, wie die Ruhe vor einem Sturm in der Luft. In der Nacht mit der Wasserleiche kommt ein gewisser Grusel auf.

Im Goldkehlchen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist Zeit, und wie vereinbart sucht ihr die Taverne Goldkehlchen auf. Sie liegt unweit des Marktes, doch noch haben sich nur wenige Gestalten hierher verirrt. Von einer kleinen Bühne am Ende des Schankraums dringen vereinzelt Klänge eines Spielers zu euch, der ein seltsames Zupfinstrument auf einem Tischchen stimmt.

- Musizieren-Probe +3 oder Kulturkunde Maraskan: es handelt sich um eine maraskanische Zitter.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine bullige Tulamidin, deren Ohr- und Nasenring mit einem Kettchen verbunden sind, stellt gerade einen Tisch auf. Darauf wirft sie ein Deckchen. Dann wendet sie sich euch zu:

„Ah, Gäste. Könnt wohl nicht warten, bis der olle Praios im Zenit steht? Der strahlende Gott kennt immer nur denselben Takt, während uns die bunte Tsa jeden Tag, ja manchmal jede Stund 'ne neue Richtung eingibt. Was kann ich euch bringen?“

Die Wirtin hat eine reiche Auswahl an Getränken und Speisen, ganz nach Ihren Vorlieben (und der Spieler/Helden).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als die Wirtin mit euren Getränken wiederkommt, beginnt der Spieler, eine Melodie zu zupfen. Ein gleichermaßen schlanker wie hoher Mann vom Nachbartisch, der auf seinem Kopf einen Turban trägt, beginnt, dazu zu singen. Doch scheint es euch, dass der Fremde mit zwei Stimmen zugleich in seiner eigenen Mundart die Worte von sich gibt.

Im Namen des Stahls

Es handelt sich bei dem Fremden um einen Halbelfen, der des zweistimmigen Gesangs und Isdira mächtig ist. Entsprechende Erfahrungen in diesen Dingen sind zum Erkennen notwendig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unvermittelt stark wird die Tür der Schänke geöffnet, und Oram stapft hinein.

„Is' ja 'n herrliches Wetter!“ ruft er euch quer durch den Schankraum zu und kommt zu euch. „Sonne scheint, Vögel zwitschern. Das solcherlei Tage immer für 'ne Schiffsreise draufgehen müssen. Bring mir 'n Bier, Wirtin. Ich hab's eilig, da muss eins reichen.“ Er setzt sich zu euch und ragt mit dem Kopf gerade so über die Tischplatte. „Ich hab schon alles klar gemacht.

Bronwin wird uns mit 'nem Schiff rüberbringen nach Kibrom. Er will da ein paar Zwergenponys einfangen, während wir die Kiste holen. Ich hab natürlich nicht erwähnt, was Braunlinde oder ihr mit der Sache zu tun habt. Hat mir ein kleines Sümmchen für Helfer überlassen. Ihr müsst wissen, dass ich öfters für Bronwin arbeite. Wir Brillantzwerge versuchen, eine neue Heimat zu errichten. Da braucht es natürlich Geld. Ah, Danke.“

Er nimmt gleich einen großen Schluck seines Biers, dass die Wirtin soeben abgestellt hat.

„Ist ganz annehmbar“, meint er, nachdem die Wirtin sich mit seinen Münzen wieder entfernte. „Fehlt natürlich die gewisse zwergische Note. Am Besten sind immer noch die Hügelzwerge in allem, was Speis und Trank betrifft. Deswegen fahren einige von denen gar auf dem Angbarer See rum. Nicht für schöne Steine oder edles Erz, sondern Fische. Sonderbar, findet ihr nicht? Können ja ebenso wenig schwimmen wie ich. Klar, der See ist nicht so tief wie der Meeresgrund in den ewig dunklen, nasskalten Tiefen, aber trotzdem bleibt es tollkühn. Angesichts dieses Aufwands sollten deren Frauen gesalzene Fische als Schmuck tragen, das sag ich euch. Zum Wohl!“

Er prostet euch zu und trinkt wieder. Der fremde Mann steht inzwischen vor der Bühne und sinkt munter mit dem Spieler.

„Was is' das für 'n Gesäusel?“, wundert sich Oram und dreht sich um. „Elfengesang? Nur Traubensaft ist schlimmer: kein Alkohol. Und was zupft der dazu? He, Elf? Oh, wohl nur 'n Halbelf. Las mal gut sein, Bunferatosch.“ Der Fremde blickt euren kleinen Bekannten missmutig an. Dann fährt er fort. „Das hält ja keiner aus! Wenn's wenigstens die Borbaradianer vertreiben würd. Ach.“ Er erhebt sich. „Weiß nicht, wie's euch dabei geht, aber ich wart lieber draußen. Lasst euch nicht zuviel Zeit.“

Er verlässt die Taverne.

Sobald die Helden ebenfalls die Taverne verlassen, geht es weiter:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Da seid ihr ja“, grüßt Oram, kaum das die Tür hinter euch zufällt. „Bronwin lässt bereits das Schiff vorbereiten. Ich weiß noch nicht, wie weit die Jungs – und Mädels – sind, arbeiten aber immer fix. Ich denke, wir sollten mal nachfragen. Folgt mir einfach.“

Unterwegs redet der Zwerg über die Belohnung: er bietet 5 Dukaten pro Kopf, unter Umständen (Überreden bis +15) auch bis zu 15 für einzelne Helden.

Das Schiff

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Oram bringt euch zu einem Schiff mit drei Masten, das gerade beladen wird. Neben Säcken und Kisten schaffen schwitzende Arbeiter auch Strohballen an Bord. Da hört ihr Kutschenräder über das Pflaster hallen, und das euch schon bekannte Gefährt rast auf das Schiff zu. Einige Arbeiter springen zur Seite, andere gehen mit einem Schulterzucken weiter ihrem Werk nach. Die Kutsche stoppt so plötzlich, dass es ein Wunder ist, warum die Bremse keine Funken schlägt.

„Wiedermal 'ne saubere Bremsung, Rosalinde“, ruft Oram der Kutscherin zu.

„Eben das übliche“, gibt sie zurück.

„Ein Wunder, dass du so dieses Alter erreichst hast.“

„Einige Jahre dürfen es noch sein“, meint eine unbekannte Stimme, bevor ihr Besitzer – nach zwei Wächtern – der Kutsche entsteigt. Der Mann ist rundlich und zählt um die vierzig Götterläufe. „Ich sehe, Ihr seid mal wieder zuerst da, Oram. Erstaunlich für einen Zwerg.“

„Wir Zwerge haben schon Städte errichtet, als ihr Tulamiden noch durch die Berge zogt, und die Güldenländer...Nun, keine Ahnung, was da hinten passiert ist. Weit weg, und wir haben genug eigene Probleme, Bronwin“, antwortet Oram. „Ach, und meine Begleiter sind diese Helden...“

„Helden?“ Bronwin, der Händler, mustert euch skeptisch mit erhobenen Augenbrauen. „Ich hoffe, dass es die Richtigen für die Aufgabe sind. Mit der Obrigkeit ist schon alles geregelt. Ach, sagt, ihr *Helden*, habt ihr

Im Namen des Stahls

alles, was ihr braucht?“

Die Helden haben an dieser Stelle Gelegenheit, nochmal Besorgungen zu machen. Wenn sie schon alles haben bzw. sobald sie alles besorgt haben, geht es weiter.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr besteigt das Schiff. Oram folgt euch unzufrieden, irgendwas leise murmelnd.

„Alle an Bord!“, ruft der Kapitän. „Stege einziehen!“ Die Matrosen hieven die beiden Stege an Bord. „Leinen los!“ Arbeiter an Land lösen die Tauen und werfen sie hinüber, wo die Mannschaft sie verstaut. „Hisst die Segel!“ Menschen steigen die Takelage empor und lösen die großen Tücher, die der Wind sogleich aufbauscht wie drei Gelage hintereinander den Bauch. „Das ist 'ne Brise! Auf geht's!“

Ein Junge kommt auf euch zu.

„Kommt mit, ich bring euch Landratten in eure Kojen“, sagt er.

„Holla, verdammte Wellen!“, meckert Oram, als das Schiff wenige Grad hin und her schwappt. „Angrosch bewahre!“ Während euch der Junge unter Deck führt, fährt er fort: „Und warum müssen es gleich drei Masten sein? Zwei reichen doch auch.“

„Da haben wir mehr Platz für die Segel, Herr Zwerg. Stimmt es eigentlich, dass ihr Zwerge eure eigenen Höhlen grabt?“

„So haben wir's warm und trocken.“

„In der Erde?“

„Im Fels, Jungchen.“

„Ist Boden nicht kalt?“, fragt er und öffnet eine Kabine.

„Unsinn! Kalter Boden! Je tiefer es geht, desto näher geht's an Angroschs Feuer, dass seine Weltmechanik antreibt.“

„Eine Maschine im Boden? Klingt verrückt.“

„Nicht so verrückt, wie mit mehreren Tüchern den Wind einzufangen, um in einem schwimmenden Sarg über das Meer zu segeln.“

Das Schiff schaukelt etwas heftiger, sodass der Zwerg gegen die Wand stürzt und auf den Boden fällt. Der Junge will ihm aufhelfen und zieht an der Axt, die Oram – neben seinem Rucksack – auf dem Rücken trägt.

„Au!“, entfährt es dem Jungen, und er reißt die Hand weg.

„Ganz ruhig. Was is' denn?“

„Hab mich an Eurer Axt geschnitten, Zwerg.“

„Da musst du vorsichtig sein. Das ist 'n Lindwurmschläger, der macht auch vor Menschen keinen Rückzieher.“ Er greift sich die Hand des Jungen und begutachtet den Schnitt. „Blutet 'n bisschen. Wart mal.“ Oram stellt seinen Rucksack ab und entnimmt eine Rolle Stoff, den er um die Hand wickelt und schließlich mit einem Dolch abschneidet. Durch einen erstaunlich filigranen Knoten befestigt er den Verband. „Das sollte erstmal halten, Jungchen.“

„Das ist ein guter Knoten, ihr könntet Seemann...“

„Nichtmal, wenn ich noch nie einen Meeressturm erlebt hätte.“

„Aber müsst Ihr wirklich meine ganze Handfläche einbinden?“

„Wenn du Wunden nicht ordentlich versorgst, wirst du noch jünger sterben als gedacht.“

„Könnt Ihr etwa meine Lebenserwartung abschätzen? Habt Ihr meine Handlinien...“

„Wenn's nach der Länge der Linien geht, würden wir Zwerge nicht älter als ihr Gigrim.“ Er hält dem Jungen seine Hände hin, die einige Schnitte und Schrammen aufweisen. „Wie du siehst, meißelt Angrosch mit der Zeit selbst in den härtesten Stoff die Spuren des Lebens. Aber jetzt zurück mit dir an die Arbeit, Jungchen. Wenn du schon unbedingt Seemann werden musst, dann wenigstens ein richtiger. Ich hau mich erstmal auf'n Bart.“

Er breitet in dem kleinen Quartier einen Schlafsack aus und legt sich neben die Wand, während der Junge wieder nach oben entschwindet.

Aufbau des Schiffs

Es handelt sich um eine Zedrakke mit drei Masten, die dank niedrigem Tiefgangs trotz ihrer Größe auch Flussmündungen befahren kann. Sie hat zwei Decks und folgende Örtlichkeiten:

Das *Quartier der Helden* ist ein schlichter Raum, der sich auch als Lager eignen würde. Es gibt eine einzige Truhe. Licht fällt durch ein paar Spalten der Tür hinein, sodass es eher dunkel ist (erst recht nachts).

Das *Quartier der Mannschaft* liegt im untersten der zwei Decks. In Hängematten schlafen die Matrosen, wenn sie keinen Dienst haben.

Der *Frachtraum* nimmt die Mitte und den vorderen Teil der beiden Decks ein und ist etwa halb gefüllt. Ein paar Käfige und Strohhallen stehen bereit, um Zwergenponys einzufangen, abzutransportieren und zu

Im Namen des Stahls

versorgen. Um die lebende Fracht vor Entdeckung (durch Schwarzländer) zu schützen, lassen sich fünf Holzwände an den Seiten anbringen, damit die Käfige wie Kisten aussehen. Die Helden können hier auch größere eigene Besitztümer – Kutschen oder Tiere – unterbringen, letztere ab einer gewissen Größe nur in eigenen Käfigen.

Das *Kapitänszimmer* im Aufbau ist nur mit kleinen Fenstern ausgestattet und hat einen Riegel vor der Tür. Ein kleines Nebenzimmer beherbergt die *Waffen*, die im Notfall ausgegeben werden: Säbel und Enterhaken. Die *Kombüse* ist deutlich unterdimensioniert. Meist essen die Matrosen auf dem Schiff – nicht in ihrem Quartier, da wäre der Geruch zu stark. Wenn es regnet, quetschen sich die Meisten jedoch in die Kombüse, die unter dem hinteren Aufbau liegt. Suppe, Zwieback und Eintopf, eher deftiger Natur und mit Knoblauch, vertreiben Wesen mit Sensiblem Geruchssinn leicht. Wer aber zu spät kommt, kriegt vielleicht gar nichts ab. Zudem können verschüttete Portionen nicht nur bei krankhaft reinlichen Personen zu schlechter Laune oder Rauflust führen.

Zufällige Ereignisse an Bord (optional)

Wenn Sie wollen, können Sie die Reise einfach abhaken oder einige kleine Begebenheiten einflechten, die auf die Eigenheiten der Helden anspielen. Diese Ereignisse sollten nicht zu viel Zeit in Anspruch nehmen.

- Es regnet heftig. Um sich zu den ungewaschenen Matrosen in die enge Kombüse zu quetschen, ist eine Probe auf (so vorhandene) Krankhafte Reinlichkeit oder Raumangst abzulegen. Beim Gelingen bleibt der Held draußen oder sucht Deckung. Der Frachtraum ist zugig, Helden oder Kapitän lassen ihn nicht in ihren Quartieren essen, und Zwerg Oram, der ziemlich blass in der Unterkunft der Helden zu finden ist, mag es nicht, in seinem Zustand den Geruch von Essen zu vernehmen.
- Helden mit sensiblem Geruchssinn haben nach einer erfolgreichen Probe Probleme, die eher strenge Kost überhaupt zu sich zu nehmen. Ob der Koch dem Elfen erlaubt, einen Abvenenum auf den ganzen, großen Kochkessel zu wirken, und ihm dann das Ergebnis schmeckt, ist fraglich. Der Zauber auf eine einzelne Portion vertreibt nicht den Geruch der andern Mahlzeiten. Aber sicher lässt sich – für ein paar Münzen oder Gefallen – ein Arrangement finden, mit dem beide Seiten leben können.
- Jemand bekleckert einen stolzen Matrosen oder Helden mit Essen oder beleidigt selbigen. Zur Probe auf Eitelkeit, Jähzorn oder ähnlich passenden mag sich noch der Wert für (so vorhandene) Krankhafte Reinlichkeit addieren. Gegen Schlägereien an Bord hat der Kapitän nicht so viel einzuwenden, aber sobald einer ernsthaft Schaden nimmt – ab zwei Wunden oder LeP unter etwa 10 – schreitet er ein und lässt die Streithähne trennen. Auch gegen bewaffnete Kämpfe hat er was. Da die Matrosen selbst nur mit Knüppeln rumlaufen und nur der Kapitän ständig seinen Säbel trägt, kommt die Mannschaft der Forderung nach.

Notwendiges Ereignis: Der Fremde

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach ein paar Tagen an Bord gelangt ihr in einen dichten Nebel, den die Sonne nur etwas lichtet. Alle Matrosen beobachten das Meer aufmerksam. Schon, als der Schiffsjunge einen Putzeimer umstößt, zucken sie erschrocken zusammen.

Gerade, als ihr unter Deck geht, ertönt der Ruf „Ungeheuer Steuerbord“.

Wenn die Helden wieder an Deck sehen, sehen sie gerade so noch am Rand des Sichtfelds einen Walkadaver, der von einem Kraken mit zehn Armen aufgefressen wird. Im trüben Licht meinen sie, einen Schemen zu erahnen, der auf dem Wal steht.

- Sinnenschärfe (Sehen) +7: es handelt sich offenbar um eine Gestalt mit menschlichen Proportionen, den vielen Farben nach offenbar angemalt oder dem Zirkus entsprungen.

Der Kapitän befiehlt eine Wende hart Backbord (links).

- Die Helden müssen eine Akrobatik-Probe ablegen, erleichtert durch Balance, Standfest etc. Beim Fehlen nautischer Grundkenntnisse – was weiß der Xorloscher Krieger bitte von Seefahrt? – ist sie um 3 Punkte erschwert. Beim Scheitern verliert er das Gleichgewicht und kullert gegen die Bordwand, was 2W3 TP(A) verursacht (also zweimal W6/2).
- Wenn ein Held zaubern möchte, hat er dafür 2 KR Zeit. Am Ende der Runde vollführt das Schiff die Kurve. Das Schiff besitzt dabei eine INI von 4+W6. Diese Zeitdauern kennt ein Held mit nautischen Kenntnissen, einer ohne nicht. Das Zurufen der Informationen dauert mindestens eine Aktion, da Begriffe wie Aktionen und KR in Aventurien unbekannt sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Namen des Stahls

Als sich das Schiff wieder ausrichtet, kommt der äußerst mies gelaunte Oram an Deck, in der Hand seine Armbrust.

„Was soll der Unsinn?“, ruft er aus. „Verflucht noch eins!“ Er schluckt schwer. „Eine Seefahrt ist' schlimm genug auch ohne...“

„Leider ließ uns ein Seemonster keine Wahl, Zwerg“, entgegnet der Kapitän. „Wir mussten einem Kraken ausweichen. Da drüben.“

Dem Fingerzeig folgend, springt Oram an der Reihing hoch, um über selbige zu blicken. Aber das Monster ist schon wieder in der trüben Suppe verschwunden.

„Und da war ein Mann“, sagt die Matrosin aus dem Ausguck, die über die Takelage an Deck klettert. Ihre Kollegen schauen sie skeptisch bis amüsiert an. „Wirklich!“

„Ein Mann, ein Krake...“, wiederholt Oram. „Vielleicht noch 'ne Riesenspinne?“

„Wie sah der Kerl aus?“, fragt der Kapitän, den die Sache offenbar wenig amüsiert.

„Na, so“, meint die Frau und deutet auf eine fremde Gestalt, die vorn am Bug steht. Sie hält einen Stab in der Hand und trägt Kleider, die eines Schelms Gefallen finden würden. „Genau so.“

„Eine nette Zedrakke“, meint der Fremde, dessen Nacken einen kahlgeschorenen Streifen aufweist. Der Rest seiner Haare ist blond. Für einen Menschen fällt er relativ klein aus. „Ihr müsst vorsichtig in diesen Gewässern sein. Die Bienenkönigin sammelt fleißig den Nektar der Baumameisen. Hier gibt es allerhand Monstritäten.“

„Wer seid Ihr, und was sucht Ihr auf meinem Schiff, Fremder?“, will der Kapitän wissen und hält seinen Dolch bereit.

„Ich? Was seid du? Wie kommen du auf Frage?“

„Vielleicht ein Schiffbrüchiger“, mutmaßt die Frau aus dem Ausguck.

„Gestrandet war ich vor Jahren, bevor die Truhen verbotenen Honigs sich vor mir auftaten und ich der Königin der Bienensammler angesichtig wurde, deren Arbeiter ihr das Wissen bringen. Wusstet Ihr – und Ihr –, dass Fische nicht lang im Honig überleben? Er ist süß und schmackhaft, aber es scheint, dass ein Mangel an Bitterkeit die Lebenszeit schneller vergehen lässt als der Schneesturm die Flamme einer kleinen Kerze.

Kann ich euch etwas anbieten? Ich denke, ich werde beizeiten den Stinktrank fertig stellen, dessen Wert sich natürlich nur mit Gold aufwiegen lässt. Nun?“

„Ihr redet offenbar wirr.“

„Redest Ihr immer so eigenwillig?“ Er kraut sich mit der Rechten am Kinn. In Schwarz sind Zeichen auf die Hand geschrieben. „Mein Angebot ist gut, daran...“

Unvermittelt schießt Oram einen Bolzen auf den Kerl ab. Der Fremde strauchelt, bemerkt den Bolzen im Bein und lässt aus seinem Stab einen Flammenstrahl auf eins der Segel fahren. Dann, bevor jemand ihn ergreifen kann, verschwindet er.

„Lösch das Feuer! Ein Viertel Backbord!“, befiehlt der Kapitän. Sofort flitzen die Matrosen die Seile rauf.

„Das war leichtsinnig, Zwerg.“

„Das war 'n Packtierer, ganz sicher“, verteidigt sich Oram. „Wenn der schon auf toten Fischen steht, sinnloses Zeug von sich gibt und ein Dämonenmal hat. Hier in der Gegend macht man sich mit dem Mal keine Freunde; fragt die Praioten.“

Der Schaden am Segel ist gering, verzögert die Reise aber.

- Je ausgefallener ein Held versucht, beim Löschen zu helfen, desto mehr Extra-AP sollten Sie ihm für das Abenteuer gewähren.

Land in Sicht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid einige Tage unterwegs, wo weder Oram seine Nase aus dem Quartier gesteckt noch der Fremde euch einen weiteren Besuch abgestattet hat. Ihr seid am Essen, als der Ruf „Land in Sicht“ erklingt. Aufgeregt laufen alle an Deck. Einige Meilen vor euch liegt eine Insel, gekrönt von einem Berg. Die großen Tempel Gareths oder Vinsalts könnte er mühelos verschlucken, ohne das auch nur eine Spitze aus dem schwarzen Gestein ragen würde.

„Hervorragend“, sagt der Kapitän. „Wenn das nicht Kibrom ist, esse ich meinen Gürtel.“

„Da habt ihr recht, dass ihr nicht unrecht habt“, sagt Oram. Offenbar hat er sich von seiner Schlafstadt erhoben und begutachtet, ohne die Reihing loszulassen, das Ziel der Reise. „Wird auch Zeit, ich hab schon was abgenommen.“

„Für mich seht ihr noch genauso aus wie bei der Abfahrt“, meint der Schiffsjunge. Oram blickt den Menschen, der etwa seine Größe hat, erst unschlüssig an. Dann entspannt sich sein Gesicht, während der Junge die Insel betrachtet. „Ist ja ein seltsamer Berg.“

Im Namen des Stahls

„Das ist ein Vulkan, Jungchen. Ab und an, so es Angrosch gefällt, lässt er glühend heißes Gestein aus dem Schlot fließen und Aschewolken gen Himmel aufsteigen.“

„Wieso?“

„Dadurch vergrößert sich die Insel: das Gestein kühlt ab und bildet ihren Grund. Und der Rauch stammt aus Angroschs Schmiede, tief in der Erde. Dort fertigt er Zahnräder für seinen großen Mechanismus, der die Welt am Laufen hält.“

„Eine...interessante Vorstellung“, kommentiert der Kapitän. „Und auf der Insel habt ihr eure Pferde?“

„Auf allen Zwergen-Inseln. Sie waren Teil unseres Reichs Lorgolosch in den Bergen von Beilunk. Jahrtausende haben wir da unsere Stollen gegraben und die prachtvollen Fenster in die Felsen gebaut. Dann haben uns die elenden Paktierer vertrieben und die kunstvollen Hallen verwüstet. Alles, was von Lorgolosch noch übrig ist, sind die Pferde und Wiesen auf diesen Inseln, wo wir die Tiere grasen ließen. Gibt auch genug hohe Flächen, auf die sie sich vor Fluten zurückziehen können.“

„Pferde auf Inseln von Zwergen?“

„Wir haben einen Tunnel gegraben. Ist eingestürzt, als Lorgolosch fiel. Und so ein Vierbeiner ist ganz praktisch. Unsere Ponys sind natürlich auf unsere Proportionen zugeschnitten.“

„Eure Portionen?“, wundert sich der Schiffsjunge.

„Ihre Größe, Junge“, stellt der Kapitän klar.

„Was heißt hier Größe? Was uns an Spann fehlt, gibt uns Väterchen Angrosch an Jahren. Wah...Verdammte Welle. Wie lang noch?“

„Ich schätze, eine Stunde.“

„Na hoffentlich. Am Besten legt Ihr im Nordosten an. Es gibt hinter einem hammerförmigem Fels eine flache Stelle, wo man uns nicht sieht. Und die Strömung fließt nach Osten. Wer dagegen steuert, zerschellt unweigerlich an den Felsen.“

„Gut zu wissen.“

„Bei den ganzen Seeräubern da vor allem. Ihr müsst nur darauf achten, die Bucht in einem Kreis von Nord nach West und Süd zu befahren, sonst seid ihr alle tot.“

„Und Ihr?“

„Wenn's sein muss, latscht ich auf dem Meeresgrund zur Insel.“

Etwa eine Stunde später legt das Schiff an der kleinen, versteckten Bucht an. Hinter dem Kapitän ist der Zwerg Oram der Erste, der an Land geht – für seine kurzen Beine erstaunlich schnell. Zufrieden atmet er die Luft ein und hebt ein paar der Kiesel auf, die den Stand bedecken.

„Endlich wieder festes Land unter den Füßen. Seht ihr den Hammerfels? Als ich das erste Mal hierher kam, wuchs an seinem Ende ein einzelner Baumschössling. Er gedieh über die Jahre prächtig. Im Winter lag manchmal Schnee auf ihm. Ein großer Schneeball in der Morgensonne auf dem schwarzen Fels über dem Meer, was für ein Anblick. Gibt es einen besseren Beweis für die Weisheit, in der Angrosch die Welt gestaltet, und das Erz und Feuer über dem Wasser stehen?“ Er seufzt. „Ist übrigens ein erkalteter Strom geschmolzener Steine von einem Ausbruch, der sich abkühlte. Ich weiß nicht, ob ihr Menschen für heißes Gestein überhaupt ein Wort kennt.“

„Und was wurde aus dem Baum?“, möchte der Schiffsjunge erfahren.

„Am Ende seiner Zeit ist der Birnbaum in einem Sturm gebrochen und ins Meer gefallen. Für kurze Zeit konnten wir auf dem Stamm sitzen. Der Blick reichte rüber nach Olrong. Ein Freund von mir will sogar bis Ilderasch geblickt haben. Die Insel ist dafür aber dann zu weit entfernt, find' ich. Vielleicht vom Damdabrosch da hinten.“ Er deutet auf den Vulkan, der sich im Innern der Insel erhebt. „Bis dahin sind's 'n paar Meilen.“

„Bäume haben eine Zeit?“

„Natürlich, Junge. Birnen sind allerdings nicht die langlebigsten. Da fallen mir...“

„Ich unterbrech den Plausch, weil wir hier nicht zum Spaß sind“, mischt sich der Kapitän ein. „Wir wollen ein paar Pferde fangen. Ein paar von euch nehm ich mit, der Rest bleibt hier.“

„Gut.“ Oram wendet sich euch zu. „Und wir wollen mal unsern Auftrag angehen. Folgt mir. Aber seid nicht zu laut. Hier treiben sich allerlei Piraten herum.“ Er lädt seine Armbrust. „Und ich hab nicht so viele Bolzen dabei.“

Kibrom, die größte der Zwergeninseln

Wie bereits erwähnt, wird das Eiland vom Vulkan Damdabrosch gekrönt. Der schwarze Berg hat einen großen Krater und ist noch aktiv. Ansonsten ist die Insel flach, aber uneben. Hier und dort sind Steine mit zwergischen Rogolan- oder Angram-Zeichen, Steine in Form solcher Buchstaben, Bildnisse und Statuen zu finden, die meist Zwerge darstellen. Die meisten Stücke sind überwuchert und durch Verwitterung abgeschliffen. Die Wiesen werden von Hainen unterbrochen. Das Klima ist mild, sodass auch Palmen gedeihen.

Seid der Vertreibung der Brillantzwerge haben sich Seeräuber auf den Inseln angesiedelt.

Im Namen des Stahls

Blutige Ziegen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einer Weile Fußmarsch kommt ihr zu einem kleinen Hain aus Palmen. Daneben liegt ein windschiefer Zaun, der eine Wiese umgibt, auf der eine Herde Ziegen graszt. Plötzlich hört ihr unzufriedene Worte hinter dem nächsten Hügel und seht einen Trampelpfad, der von dort zur Weide führt.

„Schnell, hier hin!“, schlägt der Zwerg vor und springt hinter eine Palme.

Wenn die Helden dem Beispiel folgen, geht es so weiter:

Ihr tut es Oram gleich, und kaum, dass ihr Deckung habt, kommt auch schon ein Trupp von vier grimmigen Gestalten heran. Einer trägt einen Fez, einen tulamidischen Hut, dazu am Gürtel wie die andern einen Säbel. Große Lederschilder sind um die Rücken geschnallt, die Kleider wild zusammengewürfelt.

„Müssen es wirklich drei Ziegen sein, Elrik?“, fragt ein blonder Kerl. Der Schwarzhaarige, den er dabei ansieht, trägt zur Krötenweste einen Ärmel mit Spitzenenden, wie ihn ein Vinsalter Baron mögen würde, nebst Fechtwaffe. „Ihr habt die Viecher erst vor drei Monaten ran geschafft. Das fetteste Tier war nicht dicker als mein Arsch. Jetzt sind sie schon gut gewachsen und geben auch wieder Milch.“

„Und was sollen wir sonst machen?“, fragt der schwarzhaarige Elrik. „Du hast ihn doch gehört: entweder Opfer, oder das war's mit unserm Dorf. Sieht nicht gut aus. Und erst der Hüne!“

„Aber wir brauchen die. Erst gestern sind zwei weitere Fischer nicht zurückgekommen. Gierige Charyptoroth! Verständigen wir doch die Hauptfrau und dann...“

„Bis dahin hätten die uns schon längst platt gemacht, Idiot. Außerdem hast du dich gleich als Erster in deiner Hütte verkrochen. Pah!“ Langsam öffnen sie das Gatter und treiben ein paar Tiere in eine Ecke. Als eine der Ziegen ihrem Häsher im letzten Moment mit einem Sprung entkommt, trifft sie ihn dabei mit dem Fuß. Der Kerl geht zu Boden. Diesen Augenblick, wo die Andern rüberblicken, nutzt der Blonde und sticht den Kerl mit dem Fez von hinten nieder. Schreiend fällt sein Opfer zu Boden, während er seinen Lederschild vom Rücken zieht. „So so, willst also spielen.“

Der Schwarzhaarige zückt eine Fechtwaffe und pariert. Aus dem Griff zieht er einen Dolch und sticht mit beiden Klingen zu. Während die Fechtwaffe trifft, verfehlt der Dolch sein Ziel. Der Blonde ist am Zug, trifft aber nur die Krötenhaut des Gegners. Plötzlich ist der Kerl, den die Ziege niedergestreckt hat, dabei und verpasst dem Blondem einen Schnitt am Arm. Mit einem schnellen Schnitt durchtrennt der Schwarzhaarige ihm eine Vene am Bein. Der Blonde geht zu Boden. Noch ein paar Tritte, dann lassen die Andern von ihm ab.

„Idiot.“

„Und wer...nimmt...jetzt die...beiden andern Ziegen?“, fragt der Andere schwer atmend Elrik.

„Drei? Wir brauchen nur zwei.“

„Wieso, Elrik?“

„Weil wir schon ein Opfer haben.“ Rasch nimmt er den Säbel des Blondem an sich, bindet ihm die Hände zusammen und stopft einen Knebel in seinen Mund, als hätte er sowas schon dutzende Male gemacht. Dann legt er ihn einer Ziege auf den Rücken, die er schon mit einer Leine versehen hat. „Siehst du.“

„Und was wird aus...“

„Der?“ Der Schwarzhaarige blickt rüber zum Niedergestochenen. „Der macht es nicht mehr lang. Blondie hier hat seinen Säbel vergiftet.“

„Wirklich?“

„Erinner' dich nur mal an den Löwen. Den hat's gleich umgehauen. Da hat unser Freund hier keine Chance.“

„Der Arme.“

„War zu naiv und zu feige. Hast es ja erlebt, als wir letzten Monat den Aranier überfallen haben. Aber ich bin kein Unmensch.“ Er nimmt den Fez, der eine Hand weit neben seinem Besitzer liegt, und setzt ihn dem Mann auf den Kopf. „Vielleicht sieht Praios nicht so genau hin, wenn du den trägst.“

Mit zwei Ziegen und dem Blondem verlassen die Beiden den Schauplatz. Ihr Kamerad bleibt zurück.

Wenn die Helden sich nicht verstecken, passiert dies:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (nicht verstecken):

Ihr bleibt stehen.

„Was...?“, wundert sich Oram, als auch schon vier grobschlächtige Gestalten auf dem Hügel auftauchen.

Ihre Kleidung ist wild zusammen gewürfelt, während auf den Rücken große Lederschilder und an den Gürteln meist Säbel befestigt sind.

„Müssen es wirklich drei Ziegen sein, Elrik?“, fragt ein Blonder, als die Fremden euch angesichtig werden. Ein Schwarzhaariger, der zur Krötenhaut einen rechten Ärmel trägt, der in Spitzen endet, verzieht grimmig das Gesicht. „Was wollen die denn?“

Im Namen des Stahls

„Erledigen wir die Mistkerle“, meint Elrik.

Die Fremden ziehen ihre Säbel und großen Lederschilde und laufen auf euch zu. Da trifft ein Bolzen einen der Männer. Sofort kippt der Kerl, der einen Fez auf dem Kopf trägt, um, während zwei seiner Mitstreiter weiter laufen, der Mann mit dem Spitzenärmel sich den Säbel des Getroffenen schnappt und die Flucht ergreift – ohne, dass die andern Beiden es merken.

Die beiden übrigen Seeräuber stürzen sich auf die Helden. Verwenden Sie folgende Werte, wobei die Erstgenannten für den blonden Kürassträger mit vergiftetem Säbel und die Zweiten für seinen Kollegen gelten (alle Mods schon verrechnet):

Größe: von 1 Schritt 3 Spann/1 Schritt viereinhalb Spann **Gewicht:** 62/80 Stein

Aussehen: blond, gewisse Bräune/braun, tulamidisch gebräunt, beide braunäugig

AT 16 PA 16 (mit Schild, ohne 12) **Ausweichen 6**

LeP 35 AuP 38 MR 3 Wundschwelle 7

GS 6 INI 8+W6/7+W6

Nachteile: Aberglaube 4, Goldgier 6/Angst vor Gewitter 6, Goldgier 5, Höhenangst 5

Sonderfertigkeiten: Finte, Gerade, Linkhand, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I+II, Sturmangriff, Wuchtschlag

Kleidung/Rüstung: Kürass unter normaler Kleidung/Tuchrüstung unter dicker Kleidung, schlichte Ausführungen, je RS 3/BE 3 (schon verrechnet); im Zonensystem (Kopf/Brust/Rücken/Bauch/(LArm/RArm/LBein/RBein): 0/5/1/2/0/0/0/0 bzw. 0/3/3/3/1/1/1/1; die normale bzw. dicke Kleidung verbirgt zunächst die Rüstungen, sodass Gezielte Stiche/Todesstöße die ersten KR um je W3-Punkte zusätzlich erschwert sind

Waffen: Säbel (TP 1W6+3+Gift*, BF 4, INI +1, WM 0/0, DK N) bzw. Sklaventod (1W+5 durch hohe KK, BF 4, 0/0, N), beide im mäßigen Zustand (BF); zur Not Raufen-Faust (1W+1 TP(A), INI -2, -1/-2 gegen Bewaffnete, H)

Schild: große Lederschild (groß, WM -1/+4, INI -1, BF 6)

Taktik: Die Piraten versuchen zunächst, einen Sturmangriff auf ihre Opfer anzusetzen. Im Nahkampf wandeln sie gern die gewöhnliche Parade, die sie haben, in einen Angriff um und verlassen sich auf die zweite Schildparade (durch Schildkampf II) zur Abwehr. Auch das Niederwerfen mögen sie. Sobald einer unter 10 LeP fällt, versucht er, zu fliehen.

*Der blonde Kerl mit dem Säbel hat diesen mit einer Portion Schlafgift versehen. Richtet er einen SP an, kommt es zur Wirkung: Stufe 5, alchemistisches Waffen-/Einnahmegift, beginnt sofort, lässt das Opfer für 7 SR tief schlafen, bei gelungener KO-Probe nur 1 SR lang bewegungsunfähig und betäubt, aber mit verschwommener Wahrnehmung. Nachdem die Waffe das erste Mal Schaden angerichtet hat, ist sie wieder ungiftig.

Nach der Begegnung

Vor allem ein Pirat ist zurückgeblieben: entweder niedergestochen oder -geschossen. In beiden Fällen war es Schlafgift. Wenn er niedergestochen wurde, müssen die Helden das Gift natürlich erstmal identifizieren: Heilkunde Gift. Oram hat seinen Bolzen entsprechend bestrichen, weiß dies natürlich und gesteht. Er kann das Gift notfalls auch selbst erkennen, wenn er nicht geschossen hat (weil sich die Helden versteckt haben). Zudem sollte die Wunde versorgt werden. Dieser Pirat, der Fez-Träger, erlebt eine SR lang verschwommen, was passiert, kann sich aber nicht rühren. Es bleibt deswegen nur Zeit zum Erkennen und (Erst-)Behandeln des Giftopfers.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam fängt der Fez-Träger an, mit den Augen zu blinzeln, und mustert euch mit den Augen. Als das Gesicht des Zwergs Oram über ihn erscheint, erschrickt er furchtbar, hält beschwichtigend die Arme vor sich und fleht:

„Fort mit dir! Praios scheint noch!“

„Ich fürchte ihn nicht“, meint Oram. „Warum auch? Praios und Angrosch könnten Brüder sein.“

- Wenn Oram den Jungen niedergeschossen hat, meint er, der Junge solle sich beruhigen: wenn er wollte, hätte er ihn schon längst in Borons Jenseits für Menschen geschickt.

„Oh, du bist noch am Leben?“, wundert sich der Mensch.

„Warum sollte ich tot sein?“, erwidert Oram.

„Ähm...Ja, natürlich. Aber was soll das eigentlich?“ Er blickt euch an, verzieht das Gesicht und entdeckt

Im Namen des Stahls

seine Wunde. „Habt ihr das etwa gemacht? Ihr Halunken!“ Wütend versucht er, sich zu erheben, doch zusammen mit Oram könnt ihr ihn ohne Probleme unten halten. „Loslassen!“ Mit einem kräftigen Schlag auf die Wange sorgt Oram dafür, dass der Kerl aufhört. „Jetzt hör mal zu, Pirat:“

- Oram erzählt ihm, wie er die Wunde erhalten hat.

„Warum hast du gedacht, ich sei tot?“
„In diesem Licht...“
„Blödsinn! Damit hättest du mir nicht mal kommen können, als dein Großvater noch ins Bett gemacht hat.“
Er packt ihn am Kragen, zieht ihn hoch und blickt in seine Augen. „Raus mit der Sprache!“
„Wasserleichen! Wasserleichen...von Zwergen. Manchmal des Nachts, wenn Praios' Aug ruht und allenfalls Madas Mal am Himmel steht, bewegen sich diese stinkenden...“
„Immer schön vorsichtig, Bürschchen!“
„Jedenfalls kommen sie an Land, um die Unvorsichtigen ins Verderben zu reißen.“
„Und woher stammen die bitte?“
„Aus euren Gräbern, schätze ich.“
„Unsinn! Wir verbrennen unsere Toten in Angroschs Tempeln.“
„Götzentempel?“
„Das sagt der Richtige!“ Er verpasst dem Fremden einen weiteren Schlag, und es erscheint euch als Wunder, dass der nur hustet, aber keinen Zahn verliert. Dann kraut sich Oram nachdenklich den Bart und sagt mehr zu sich selbst: „Es müssen Verteidiger Lorgoloschs sein. Ob sie in einem Ritual entweiht wurden? Hm. Sag...“
„Ich weiß es nicht. Aber wir waren's nicht. Ach, ich wollte nicht mehr ein Opfer sein. Ein bisschen Beute, ist das zuviel...“
„Jetzt mal zu 'ner andern Sache: Was wolltet ihr mit den Ziegen? Drei Stück wolltet ihr mitnehmen.“
„Wir...Nun, wisst Ihr...“
„Wenn ich es wüsste, würd ich nich' fragen.“
„Also, da ist so ein Trupp vom Festland aufgetaucht. Haben für die Überfahrt bezahlt. Die Typen allein würden uns keinen Respekt abverlangen. Aber einer von denen, der redet vollkommen unsinniges Zeug.“
„Dann passt er ja zu euch.“
„Es reicht, dass sein Hüne ihn versteht. Ja, so 'n richtig kräftiger Kerl, mit Fäusten wie Fels. Der hat dem alten Janik den Kiefer gebrochen, mit nur einer Hand. Wenn da kein Troll drinnen steckt.“
„Und diese Kerle wollen die Ziegen opfern?“ Der Kerl nickt. „Nicht gut. Ich nehm an, du weißt nicht, wozu?“
„Nein, weiß ich nicht...Ich mein, ja, weiß ich nicht.“
„Hm. Das werden wir unterbinden. Habt ihr eine junge Frau gesehen? Mit braunen Haaren?“
„Was will ein Zwerg mit 'ner Frau? Ihr wachst doch aus Steinen em...“
Bevor der Fremde den Satz vollenden kann, versetzt ihm Oram einen weiteren Schlag. Bewusstlos bleibt der Kerl liegen.
„Kommt mit“, sagt Oram zu euch. „Lassen wir den Mistkerl hier liegen. Wenn er Glück hat, retten seine Leute ihn, bevor irgendein Wildtier ihm zu Leibe rückt. Vielleicht glauben sie dann, dass wir sie stören wollen, und stellen mehr Wachen ab. Aber Braunlinde is' wichtiger. Mit Glück könnten wir das Piratendorf sicher zerstören, aber die versenken uns derweil noch das Schiff. Schaut nich' so, ist mir schon passiert. Dann würden wir hier festsitzen, und darauf hab ich sowas von kein Interesse.“

Fauliger Schrecken

Die Dämmerung bricht langsam herein, während die Gruppe dem großen Vulkan näher kommt. Da es laut Oram noch ein Stückchen ist, beschließen sie, sich einen Lagerplatz zu suchen.

- Eine Wildnisleben-Probe (Wald) entscheidet über die Qualität des Platzes: gibt es da eine Pfütze? Oder einen Ameisenhaufen? Vielleicht hat ein Vogel über den Helden etwas dagegen, dass die sich da aufhalten, weil sein Nest in der Nähe liegt. Oder ein ganzer Schwarm verlässt schlagartig seine Schlafstadt, was auffällt. Andererseits bedeutet gutes bis sehr gutes Gelingen, dass die Helden einen ebenso geschützten wie versteckten Ort aufstöbern, wo sie die Umgebung trotzdem noch im Blick haben. Ein kleines Feuer, vielleicht für den abendlichen Tee, erfreut die Gruppe bestimmt ebenso – Stubenhocker und verwöhnte Helden nicht so sehr wie den nivesischen Jäger, der teils weniger gewohnt ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zufrieden sitzt ihr da. Oram zeichnet inzwischen etwas auf ein Stück Papier – echtes, weißes Papier, kein

Im Namen des Stahls

Pergament oder Leder. Er bemerkt eure Blicke und sagt:

„Zeichnen entspannt. Und es kann Begebenheiten wieder zum Leben erwecken, die sonst niemand außer dem, der sie erlebt hat, mehr kennt.“ Er dreht das Blatt um. Ihr seht eine Skizze aus grauen Linien, auf der ihr einen Felsen, Wasser und einen runden Ball darüber entdeckt. „Das ist die Szene unten an der Bucht. Ohne die Farben fehlt natürlich was, aber für eine Skizze ist es schon gut.“

Der Zwerg macht noch eine Bemerkung zum Lagerplatz wie: „So gut wie dieser Lagerplatz.“ Oder. „Besser als unser Lager hier. Da müsst ihr noch was dazulernen.“

„Fern der Heimat ist es immer gut, ein gemütliches Lager zu beziehen. Heimat.“ Einen Augenblick lang schaut er an der untergehenden Sonne rechts vorbei.

- Orientierungs- oder Wildnisleben-Probe: diese Himmelsrichtung ist Norden bzw. Nordwesten.

„Nun denn, wird Zeit, zu ruhen. Morgen werden wir den Eingang in den Vulkan erreichen. Ich kenn da 'ne Abkürzung, damit sollten wir der ortsfremden Braunlinde auf den Fersen bleiben können. Ich hoffe, das Mädchen macht nicht noch mehr Dummheiten. Ich übernehme die erste Wache. Wer will danach?“

Während einer der Helden wacht, passiert folgendes:

Mitten in der Nacht erhebt sich Oram. Als ihr ihn anschaut, sagt er:

„Ich muss mal.“

Er verschwindet ein Stück entfernt hinter einem Baum, der sich im Halbdunkel der Nacht kaum ausmachen lässt. Einen Moment später erscheint die kleine, bärtige Gestalt wieder, leicht wankend, als würde sich der Boden bewegen, dass die kleine Axt mit der flachen Seite gegen ein Bein schlägt.

Es handelt sich nicht wirklich um Oram, sondern eine der zwergischen Wasserleichen. Als Untoter kann das Wesen Lebewesen auch in tiefster Schwärze erkennen.

- Umgekehrt würfeln Sie für den wachenden Helden eine Probe auf Sinnenschärfe (ein Sinn außer Tastsinn) +9, für Dämmerungs- und Nachtsichtige nur +6 bzw. +3. Alternativ bietet sich ein eventuell vorhandener Gefahreninstinkt an. Beim Gelingen erkennt der Held, dass die Kreatur eine etwas dunklere Bartfarbe aufweist und sich eine Art Schnodder unter den Augen befindet. Bei Gefahreninstinkt hat er das unbestimmte Gefühl, dass etwas an der Gestalt nicht stimmt. Sensibler Geruchssinn kommt nicht zum Tragen, da sie Gegenwind hat.

Wenn die Wasserleiche unerkannt näher kommt, hat sie mit ihrer Waffe den ersten Angriff (als Überraschung) frei und diesen noch um 4 erleichtert. Der Held kann erst danach agieren. Ansonsten beginnt ein normaler Kampf. Werte finden Sie im Anhang. Wegen dem Schrecken sind alle Regenerations-Würfe um 1 verringert/erschwert. Nach oder während des Kampfes kommt Oram zurück.

- Ein Held mit Totenangst mag in wilder Panik das Weite suchen. Er fällt über eine Wurzel (1W-2 SP oder GE-Probe). Er landet vor einem Rudel Wölfe, die eine Ziege verspeisen. Mit einem wütenden Knurren versuchen die Raubtiere, den Eindringling zu vertreiben. Wenn er nicht geht, verschwinden sie, als Oram auftaucht (vielleicht ist der Held einen Augenblick bewusstlos).

Kapitel 3: Die Esse der Toten

Was passiert:

Als die Gruppe den Vulkan Damdabrosch erreicht, passiert gerade ein Trupp unter Führung von Yerodin Ebersensin, zu dem auch der Piratenanführer Elrik gehört, ein offenes Tor in den Berg. Die Gruppe nimmt unter Orams Anleitung einen Geheimgang. Im Berg selbst gelingt es Yerodin, die Helden zu überraschen. Sie stürzen ohne Oram in einen Abgrund, werden im Flug jedoch auf wundersame Weise (von unsichtbaren Geistern) gerettet. Nun sind sie in einer Anlage, die dazu dient, Besucher zu prüfen. Denn der Berg beinhaltet in seinen Tiefen die Esse der Toten, wo Geister der Zwerge dafür arbeiten, in ihrem Jenseits später einen besseren Platz zu erhalten: als Schmiede an Angroschs Seite in dessen heiliger Esse. (Das wissen die Helden zu Anfang aber nicht über den Berg.)

Zunächst können sie eine von drei Prüfungen ablegen. Dadurch erhalten sie einen Schlüssel. Sie gelangen in eine Schlucht. Dort treffen sie Yerodin, der sich einfach mittels seines Transversalis und Hartes Schmelze

Im Namen des Stahls

durch den Berg bewegt, und Zwerg Oram. Der Schwarzmagier und seine Spießgesellen nehmen den Helden ihren Schlüssel ab. Dabei stellt sich heraus, dass der Hüne unter Yerodins Begleitern dessen Steingolem ist.

Danach wirft er ihn einer der Ziegen in der Schlucht um ein Horn. Nachdem die Helden ihn wieder haben, betreten sie mit Oram den hinteren Teil der Anlage. Dort erwartet sie ein kleines, mit Fallen gespicktes Labyrinth. Der Zwerg wird von Yerodin mit einem Somnigravis kurz außer Gefecht gesetzt.

Als er wieder erwacht, können die Helden das Rätsel des Labyrinths lösen. Über zwei Treppen, die wieder Fallen besitzen, gelangen sie in einen Tunnel. In einer kleinen Kammer daneben finden sie eine in Spinnfäden gehüllte Gestalt, dazu die entsprechende Spinne. Nachdem sie die Spinne überwunden haben, stellt sich heraus, dass die Gestalt die Hexe Braunlinde ist. Sie hat das Meteoreisen noch dabei. Mit der Hexe gehen sie weiter. Sie treffen wieder auf Yerodin. Auf Orams Rat hin laufen sie weiter.

Am Ende finden sie die Esse, errichtet über dem brennendem Herz des Vulkans. Dort kommt es zum Endkampf mit Yerodin. Vor einem mächtigem Wunder der geweihten Schmiedin *Hamame* flieht der Schwarzmagier zusammen mit dem Piratenanführer. Aus Dank für den Kampf gegen die Paktierer an diesem quasi heiligem Ort – und weil sie die Prüfungen bestanden haben – schenkt Hamame den Helden neue Waffen. So ist es Brauch.

Mit Braunlinde reisen die Helden zurück, und das Abenteuer endet.

Stimmung:

Je tiefer es in den Berg geht, desto beklemmender wird es. Schließlich kommen noch ein paar Schockmomente dazu, bevor der große Finalkampf den Helden einiges abverlangt. Den Abschluss bildet ein kurzer Ausklang.

Gleißend heller Schein

„Das war ja eine widerliche Ausgeburt dämonischer Pervertierung!“, empört sich Oram. „Wir Angroschim werden aus Feuer geboren und gehören zurück in Feuer. Wenn es...Was soll das denn?“ Überrascht blickt der Zwerg nach oben. Als ihr es ihm gleichtut, seht ihr über euch den schwarzen Nachthimmel von einem feuerroten Schein durchschnitten, wie eine große Sternschnuppe. Bei genauerer Betrachtung fällt allerdings auf, dass sie nicht zu Boden fällt, sondern sich unvermittelt in der Luft auflöst. Nichts scheint übrig zu bleiben, und kein Laut von ihr dringt an eure Ohren.

„Was war das? Sowas hab ich ja noch nie erlebt – und das will was heißen. Hm.“ Nachdenklich kraut Oram seinen ausgeprägten Bart. „Kommt, beeilen wir uns. Ich hoffe, Braunlinde nimmt den längeren Weg.“

So schnell die kleinen Füße ihn tragen, marschiert der kleine Mann vor euch her. Keine Spur von Müdigkeit zeigt sich. Auf eure Frage, wo es hin geht, deutet er mit einem Zeigefinger auf den dunklen Umriss, der sich selbst vom dunklen Nachthimmel abhebt, wenn auch nur leicht: den Berg.

Auf dem Weg über die flache Insel mit gelegentlichen Wäldchen kommt ihr an einer dunklen Erhebung vorbei, einer Hügelkette. Das Gestein ist bewachsen. Teilweise hat es die Form einer Welle, unter dessen Hohlraum ihr eine Rinne entdeckt. An der Rinne liegen ab und an Becken. An einem hält Oram inne. Seerosen wachsen darin. Als es quarkt, erschreckt ihr. Dann erst macht ihr den kleinen Frosch aus, der es sich auf einem Blatt gemütlich gemacht hat.

„Machen wir eine kurze Rast“, schlägt Oram vor. Während ihr etwas trinkt, esst oder entleert, fertigt der Zwerg rasch eine Skizze an. „Die Becken haben wir für unsere Ponys angelegt. Ist klares Wasser aus einer Zisterne.“

Unvermittelt lässt er den Zeichenblock fallen, zückt seine Axt und schlägt auf den Rand des Beckens. Dann packt er die vordere Hälfte von etwas und hebt es hoch.

- Probe auf Sinnenschärfe +5, bei Dämmerungssicht nur +3 und bei Nachtsicht +1: es handelt sich um eine kleine Schlange. Tierkunde +3: eine ungiftige Schlange.

„Wolltest dir wohl den Frosch reinziehen, was? Wisst ihr, die Echsen würde es ohne Wärme gar nicht geben. Dabei haben sie Feuer immer bekämpft: die Sonne und Angrosch. Der goldene Drache wollte alle Macht an sich reißen. Und was ist passiert? Er wurde gestürzt. Genauso werden diese Paktierer aus den schwarzen Landen zugrunde gehen. Fragt sich nur, wie viel Schönheit sie vorher noch vernichten oder pervertieren.“ Er wirft es weg und verstaut seinen Zeichenblock wieder. „Kommt weiter.“

Wenig später, als die Morgendämmerung langsam einsetzt, stoßt ihr mitten in der Felswelle auf ein Haus. Es reicht nur bis zum oberen Ende der Welle, misst also keine zwei Schritt Höhe. Es scheint aus flüssig geformtem Gestein zu bestehen, ohne einzelne Steine.

- (Unterirdisch lebende) Zwerge wissen, dass ihr Volk solche Werke mit Gussgranit herstellen kann.

Im Namen des Stahls

Die Rezeptur ist jedoch nur wenigen Spezialisten bekannt. Ein Mensch würde wohl am ehesten an eine elementare Formmagie denken.

Eine kleine Treppe führt an einem buntem Rundfenster vorbei hinauf auf das Dach, welches die Welle selbst ist. Dort könnt ihr ein ebenso steinernes Geländer erkennen, wie um einen Balkon. Als ihr vorbei geht, seht ihr, dass die andere Hälfte des Hauses zertrümmert wurde. Ein Steintisch liegt halb auseinander gerissen in einer Ecke, und Gras wächst in Ritzen und Spalten. Ein Hase springt vor euch davon.

„Hatte fließend Wasser“, meint Oram. „Mit einem kleinen Schöpfrad konnte es aus der Wasserrinne, die unter dem Haus verläuft, in den Kochtopf oder die Badewanne befördert werden.“ Etwas melancholisch schaut er hinein. „Die zweite Hälfte hatte eine große Front aus Kristallglas. Ein Kunstwerk, würdig selbst die Hallen Xorloschs zu schmücken – wenn es dort Licht gäbe, um es zu zeigen. Und Kunstliebhaber, die auch Werke schaffen, die einen Finger von viertausend Jahren alten Normen abweichen dürfen.“

Gab viele solcher Häuser hier auf der Insel. Auf allen Zwergeninseln haben wir sie Lorgolosch nachempfunden.“ Er betastet ein Stück der Hauswand und seufzt. „Das Alte geht, und etwas neues kommt. Irgendwann wird jede Waffe neu geschmiedet. Irgendwann gibt es neue Hirten in neuen Häusern neben den Weiden ihrer Pferde. Gehen wir weiter.“

Meisterinformationen:

Der Schein:

Yerodin, der die Legende um die Esse der Toten kennt, hat einen Braggu beschworen, der diesen Schein verursacht.

Der Damdabrosch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Gelände steigt an, erst langsam, dann deutlich. Schließlich, als ihr die Spitze einer Felskuppe erreicht, stößt die Sonne über den Horizont und verleiht dem Umriss des Bergs vor euch eine gleißende Aura. Steinbrocken, teils größer als ein Bauernhaus, liegen in der Landschaft, als habe ein riesiger Steinmetz sie mit einem gewaltigen Hammer aus dem Berg gehauen und nach Lust und Laune in die Gegend geworfen. Daneben finden sich Ketten aus Gestein, die wirken wie Stahlschwerter aus der Esse desselben Riesen. Bäume, Sträucher und Gras wachsen auf den schwarzen Steinen. Einige Halme hängen über, sodass der Eindruck entsteht, es seien schlafende Wesen, die jeden Moment die Augen öffnen und euch anstarren könnten.

Ihr folgt weiter dem Zwerg zum Berghang. Hinter einem Fels bleibt Oram plötzlich stehen.

„Runter!“, rät er euch und lugt vorsichtig hinter der Kante hervor. Als ihr es ihm nachmacht, entdeckt ihr einige Menschen, die nicht wenige Schritt vor dem Berg stehen. Der schwarzhaarige Pirat mit dem Spitzenärmel und der bunt gekleidete Zauberer werden von einem großen Kerl überragt, der seine Gestalt unter einem Kuttentmantel verbirgt. Auf seinem Rücken trägt die Last einer ganzen Expedition. Zwei Kämpfer komplettieren die Kerle. „Die wollen doch nicht...!“

Der Verrückte betritt den Berg. Gibt es da einen Eingang? Die Andern folgen.

„Unfassbar!“, empört sich Oram und zieht seine Axt. „Haben das Tor betreten. Was hat sie nur...“ Er schaut euch einen Augenblick lang an, dann steckt er sie wieder weg. „Folgt mir! Ich kenn 'ne Abkürzung – wie ihr ja wisst.“

Er läuft ein ganzes Stück zur Felswand, wo ihn die Felsen verbergen, zu einer steilen Stelle. Mit der Hand fährt er an dem Gestein entlang, fasst in eine kleine Leerstelle und zieht. Zu eurer Überraschung gibt die Wand nach und offenbart einen kleinen Gang, der in den Berg führt.

„Ihr müsst wissen, dass der Damdabrosch nicht nur ein Berg oder Vulkan ist, sondern Gänge bis hinab an sein feuriges Herz führen“, erklärt euch Oram. „Braunlinde wird den Weg von oben, nahe des Gipfels, nach unten nehmen oder schon genommen haben. Wenn sie auf diese Typen trifft, kann es nur schlecht ausgehen. Auf diesem Pfad müsstet wir sie abfangen können. So umgehen wir die Kammern. Glaubt mir, dass macht es einfacher.“

Nach kurzer Strecke steigt der Weg an, macht eine Kurve und endet wieder vor Fels. Oram drückt, und ein weiterer Durchgang tut sich auf. Ihr kommt auf einem schmalen Felsgrad heraus, einem Rundweg. Vor euch bedeckt eine glatte Felswand den Ausgang, daneben geht es nach links hoch und rechts hinunter. Oram holt ein Fernrohr hervor und lugt hinter der Felswand hervor in die Schwärze.

„Scheint alles ruhig zu sein. Kommt, gehen wir nach links. Braunlinde wird sicher da sein.“

Als ihr dem Zwerg folgt, bemerkt ihr, dass der Rundweg von einem tiefen Abgrund umgeben ist, dessen Grund so tief liegen mag, dass ganze Drachenschwärme sich darin verstecken könnten. Dahinter liegt, schwach zu erahnen, ein Berg im Berg. Plötzlich fühlt ihr unter euch den Boden zittern, und bevor ihr überhaupt blinzelt, gibt der Fels nach. Die Brocken purzeln unter euch zu Boden. Im Fallen nehmt ihr kurz

Im Namen des Stahls

einige Steine wahr, die in der Luft liegen bleiben, während ihr weiter fällt. Unvermittelt wird der Erste von euch verlangsamt und landet auf einer Treppe, die an den inneren Berghang geschlagen ist. Die Stufen sind offenbar für kleinere Wesen als Menschen entworfen worden. Dann folgt der Zweite auf einer tieferen Stufe usw. Erleichtert atmet ihr durch, als ihr unten, ein Stück unter euch, dumpf etwas aufschlagen und euren Kameraden NAME DES HELDEN aufschreien hört.

Wenn die Helden die Treppe nach unten nehmen, dauert es einige Augenblicke, bis sie den Grund erreichen. Dort finden sie ihren Kameraden bewusstlos liegen. Eine Handvoll Wunden schließen sich gerade, und als er aufwacht, erklärt er, er habe sein bisheriges Leben vor seinem inneren Auge ablaufen sehen. Je nach Hintergrund mag er etwas Anderes vernommen haben, was ihm als Zeichen für die Schwelle zum Tod gilt. Doch dann entfernte er sich vom Licht, hörte die Schwingen Golgaris sich wieder entfernen oder sonstwas.

In der Tat ergibt eine Untersuchung – Heilkunde Wunden, übernatürliche Mittel –, dass der Held vor kurzem einigen Schaden erlitten hat, nun jedoch wieder bei voller Gesundheit ist. Allerdings können die Helden niemanden ausmachen.

Meisterinformationen:

Ausgelöst wurde der Erdrutsch durch Yerodin. Durch einen beschworenen Gotongi hat er die Helden bemerkt, sich mit einem Visibili unsichtbar gemacht und mit einem modifizierten Fortifex eine Brücke über den Abgrund erschaffen. An der Felswand wirkte er schließlich einen Hartes schmelze, woraufhin er selbst von einem Stein am Kopf getroffen wurde und zu Boden sank. Auf dem Fortifex kamen dann weitere Steine zum liegen.

Die Helden wurden von den Geistern der Esse gerettet, die dort die einfachen Aufgaben übernehmen müssen. Der Held, der fast zu Tode kam, wurde von Schmiedin Hamane mit ihren geweihten Kräften zurück ins Leben gerufen. (Sie kennt mehr Wege im Berg als Oram.) Danach machten sich die alte Geweihte und Geister wieder an die Arbeit.

Am Fuß des Abgrunds

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid erleichtert, dass es eurem Kameraden besser geht – auch wenn ihr keine Erklärung habt, warum er und ihr diesen tiefen Fall unbeschadet überstanden habt. Oram ist offenbar nicht gefallen. In derselben Felswand, in die fleißige Hände die Treppe geschlagen haben, könnt ihr ein Stück entfernt ein Glimmen erkennen. Darunter entdeckt ihr einen Durchgang, der von einem Bild umgeben ist. Aus dieser Entfernung könnt ihr es nicht erkennen.

Es gibt nicht viel hier unten: hier und dort erschlagene Höhlenspinnen, deren Todesursache ein erfahrener Held mit Tierkunde +3, dazu eventuell Heilkunde Wunden als Hilftalent als Fall aus großer Höhe oder kräftige Fausthiebe erkennt. Sonst nur den Eingang und die Treppe nach oben.

Die Prüfung des Stahls

Im Folgenden finden Sie eine Beschreibung der Räumlichkeiten im Berg. Erster Teil der Prüfung bilden Kammern. Je zwei davon sind miteinander verbunden. Im zweiten Raum finden die Helden dann einen Schlüssel, der dazu dient, das Tor zum zweiten Teil zu öffnen. So gelangen sie in ein kleines Labyrinth. Dort verbirgt sich der Durchgang zu den Treppen, die nach unten zum Herz des Bergs führen. Dort liegt hinter einem Gang und einem See die Esse der Toten.

Welchen Weg die Helden zur Erlangung eines Schlüssels wählen, ist letztendlich egal.

Der Weg des Opfers (untere Ebene)

Ordamons Raum (1)

Der Eingang liegt am Fuß des Abgrunds. Das Bild drumherum zeigt einen Zwerg, der mit starren Augen nach einem Ring über einem spitzen Speer greift. Hinter dem Eingang folgt ein langer, sich schlängelnder Gang, dessen Wände von Leuchtpilzen in goldenes Licht getaucht werden.

An den Gang schließt sich ein kleiner Raum an, gerade mal anderthalb Schritt hoch. Wände und Boden sind glatt. Tropfsteine an der Decke machen es Menschen unmöglich, den Raum stehend zu passieren. Sie müssen kriechen. Eine Tür aus Bronze versperrt den weiteren Weg. Sie sieht aus wie eine rechte Hälfte eines Tors (der Rand also teils in Bogenform), doch die Andere fehlt, und ist mit dem Rogolan-Zeichen für r, d, m und n verziert. Links neben ihr auf dem Boden sind die Zeichen für b und r in den Boden gemeißelt, der hier aus Steinen (kein Felsgestein wie sonst) besteht.

Im Namen des Stahls

- Wenn die Helden die Steine entfernen, entdecken sie, dass die Buchstaben auf dem steinernen Deckel einer ungefähr einen halben Schritt hohen und 2 Brok (13 Stein) schweren Tonkaraffe mit Griffen angebracht sind. Darin befindet sich Lampenöl, was ein Zwerg natürlich problemlos erkennt, während mancher Bauer oder gar Waldelf ohne Erfahrung mit diesem Stoff ratlos dasteht.

Aus einem kleinen, flachem Becken in der Mitte des Raums, in das von einigen Steinen Wasser tropft, leuchtet etwas. Wenn die Helden nachsehen, entdecken sie unter seinem Grund eine Laterne unter Glas, in der munter ein Feuer brennt. Auf den Deckel ist ein (zwergisches) ng eingemeißelt, und darum liegt im Becken ein schwerer Stirnreif aus Gold und Silber. Dabei winden sich die Edelmetalle wie Schlangen umeinander. Das Becken ist über einen gemauerten Bogen auf dem Boden des Raums mit der Tür verbunden.

- Wenn die Helden ein paar Steine entfernen, können sie einen Hebelmechanismus ausmachen, der Tür und Becken offenbar verbindet. So einen Mechanismus muss man aber auch erstmal erkennen (Mechanik +3 oder Feinmechanik +5), sonst sehen die Helden nur eine Verbindung.
- Wenn sie die Decke mustern, können sie mit einer Gesteinskunde-Probe +4 ein Stück neben der Tür einen Stein ausmachen, der gar nicht zum Rest passt. Darüber ist ein kleines, rechteckiges Loch, vielleicht 4 Finger breit und 2 hoch.

Meisterinformationen:

Zur Bedeutung der Buchstaben:

R, d, m und n stehen für die Konsonanten im Wort Ordamon (siehe Anhang). B und r sind Bestandteile jener Wörter, die brauen oder kochen heißen. NG steht für Angrosch (siehe im Anhang zur zwerghischen Schrift).

Die Lampe:

Sie besteht aus klarem Kristallglas, auf dem Deckel ist das bereits erwähnte ng zu sehen. An ihrem Fuß sind einige kleine Löcher angebracht. Wenn sie versenkt im Becken steht, strömt über kleine Tunnel Frischluft zu den Löchern und die Abluft weg. Diese winzigen Tunnel enden übrigens versteckt draußen an der Wand des Abgrunds. Wenn sie hochfährt, weil der Reifen entfernt wird, strömt Wasser in die Löcher und löscht sie. Sie ist fest im Becken verankert und wird von einem kleinen Vorrat speziellem Lampenöl gespeist, der sich in ihrem Sockel befindet. Dieses Öl ist schwerer als Wasser und mischt sich nicht damit. Die Geister füllen ihn bei Zeiten auf, wozu sie vorher das Wasser durch Kochen verdampfen.

Die Tür öffnen:

Die Tür ist von der andern Seite mit einem Stahlriegel gesichert und nur mit Bronze beschichtet, in Wahrheit aber aus Stahl. Es müsste daher schon außerordentliche Kraft angewandt werden, um sie gewaltsam zu öffnen. Gehen Sie von einem Gewicht um 100 Stein aus, einer Struktur von 75, Härte von 15 und Stabilität von 19. Es gibt – außer durch Gewalt – zwei Möglichkeiten, sie zu Öffnen: wenn der Stirnreif (5 Stein) entfernt wird, steigt die Lampe darunter empor, und der Hebelmechanismus schiebt auf der andern Seite den Riegel beiseite und öffnet die Tür. Dabei erlischt die Flamme in der Lampe, weil durch kleine Löcher unten an der Seite Wasser eindringt.

Oder die Helden entzünden das Lampenöl bzw. kippen es auf das Wasser und entzünden es dann. Das Öl brennt auch auf dem Wasser (was ein bewandeter Held natürlich weiß). Der Dampf steigt empor, durch die kleine Öffnung neben der Tür und öffnet diese nach ein paar Augenblicken. Er drückt nämlich gegen den Riegel-Mechanismus und strömt dann ebenfalls durch eine verborgene Öffnung in den Abgrund, wo er sich in der Luft verliert.

Hintergrund:

Der Raum symbolisiert das Verhalten Ordamons, der durch Leichtsinn und Gier die Zwergenheit fast vernichtet hätte. Aber die zweite Lösungsmöglichkeit stellt den Wert von Wissen und Gewitztheit da.

Organas Raum (2)

Nach kurzem, dunklem Gang folgt ohne Tür ein weiterer Raum, der die Form eines Tropfens und glatte Wände hat. Die Wände bestehen aus Koschbasalt (Gesteinskunde +3), der Magie unmöglich macht. In der Mitte befindet sich eine große Steinplatte in Form eines Sterns mit sieben Zacken, die bei genauer Betrachtung schmale Ritzen aufweisen, und einer achteckigen Mitte. Die Mitte misst etwa einen Spann (20 cm). Die Decke ist wieder niedrig gehalten (anderthalb Schritt), mit einer nach unten ragenden Pyramide mit sieben Seiten über der Mitte des Sterns mit scharfer Spitze. Sie besteht offenbar aus (nicht rostendem) Stahl. Ein Leuchtpilz drumherum erfüllt den Raum mit mondhellem Schein in rot. Es gibt eine Tür: am Ende steht sie, gefertigt aus Stahl und wieder mit Bronze beschlagen. Diesmal ist es die linke Hälfte, und sie

Im Namen des Stahls

würde perfekt zur andern Hälfte aus Raum 1 passen. Auf ihr ist in Rogolan *8 Brok* geschrieben. Sobald sich niemand mehr im Gang befindet, der Raum 1 und 2 verbindet, fällt vom Durchgang ein enges Fallgitter herunter. Die Helden sitzen in der Falle.

Meisterinformationen:

Die Tür öffnen:

Um die Tür zu öffnen, muss sich ein Held auf die eckige Platte in der Mitte stellen. Beträgt sein Gewicht (mit Ausrüstung) mindestens 8 Brok (52 Stein), dann sinkt sie langsam zu Boden. Es ist auch möglich, dieses Gewicht nur mit Gegenständen zu erreichen. Da der Raum jedoch mit Koschbasalt verkleidet ist, kann das Material nicht einfach herbeigezaubert werden – auch nicht von Elementarwesen. Auch magische Gegenstände wie Zauberstäbe und -besen wirken nicht. Es ist möglich, durch das Gitter schmale Gegenstände durchzureichen: einen Speer oder Kettenhemd zum Beispiel, aber keine Kristallkugel etc.

Sobald das Gewicht erreicht ist, knarscht die Tür, und aus den Zacken des Sterns steigen messerscharfe Speere aus Metall empor. Sie verursachen bei Berührung 1W6+4 TP. Wer eine KR lang auf ihnen stehen bleibt, erleidet automatisch 1W6 SP pro Runde und erleidet bereits Wunden, wenn seine Wundschwelle um 2 Punkte unterschritten wird (zu verrechnen mit eventuellen Vor- und Nachteilen wie Glasknochen).

Ein Gegenstand, der auf die Speere gelegt wird, um diese im Boden zu halten, wird von 1W6 Speeren getroffen und muss schon ein hohes Gewicht aufweisen (ab 50 Stein) oder sehr stabil sein und festgehalten werden (KK +6), damit dies klappt. Die meisten Gegenstände werden beschädigt, sodass die BE oder BF steigen, der RS sinkt oder ähnlich nachteiliges geschieht. Eine Rüstung, die auf die Speere gelegt wird und auf die sich ein Held setzt, sollte sowohl eine BE-Steigerung als auch RS-Minderung erhalten. (Sie kann später zu üblichen Kosten repariert werden, wenn die Spitzen sie nicht zerstören.)

Wenn jemand in der Mitte steht, muss er drei GE- oder Ausweichen-Proben (+BE) ablegen, um nicht von den Speeren erwischt zu werden. Wegen der in den Raum ragenden Pyramide an der Decke ist diese Probe für Menschen und dergleichen um 2 Punkte erschwert. Misslingt die Probe, schneidet ihn eine Spitze am Rand. Da einige der inneren Spitzen später hochfahren, ist es möglich, nach der ersten verpatzten Probe Sachen abzulegen, bevor er wieder würfeln muss, indem er kurz auf den Platz der späteren Spitzen ausweicht.

Sobald die Speere eine Höhe von einem Schritt erreicht haben, öffnet sich die Tür. Rasch fahren die Speere weiter empor, während die Pyramide von der Decke nach unten stößt. Binnen zwei KR stoppen die Speerspitzen einen Hauch unter der Decke, während die Spitze von oben zustößt. Ein Gegenstand in der Mitte erleidet dadurch starke Schäden, während ein Held, der nur über zurückgehaltene Speere weglaufen kann, gefangen ist, zu Boden gedrückt wird und 3W6+10 TP erleidet. Die Wundschwelle ist dabei um 4 Punkte verringert.

Danach fahren die Speere runter und die Pyramide hoch, doch kippt die Mitte des Sterns sogleich nach unten. Ein Gegenstand oder Held dort fallen dadurch unweigerlich zu Boden. Bevor die Andern sich's versehen, geht die Mitte wieder nach oben.

Wohin der Fall führt:

Die Opfergabe landet im See (14). Geister sind für die Bergung zuständig und tun dies auch. (Dies stellt eine Möglichkeit da, Helden von vorübergehend verhinderten Spielern aus dem Spiel zu nehmen.)

Manipulationen des Gitters und der Tür:

Wenn die Gruppe versucht, das Gitter zu öffnen, müssen mindestens zwei Helden KK-Proben +6 schaffen. Wenn drei anpacken, beträgt der Zuschlag nur +4 für jeden. Mehr passen nicht davor. Um es danach oben zu halten, müssen mindestens zwei Helden weiter stemmen, was diesmal je eine KK-Probe +2 bedeutet, oder etwas Stabiles darunter stellen. Die Öffnung des Gitters misst nicht ganz anderthalb Schritt, was heißt, dass hier durchaus passende Waffen drunter gestemmt werden können. Diese werden jedoch von der Kraft des Gitters zerstört – idealerweise gerade dann, wenn alle den Raum verlassen haben und der Besitzer sie gerade wegziehen wollte.

Wenn die Helden versuchen, es gewaltsam auszuschlagen, müssen sie gegen den hervorragenden Meteoreisen mit einer Struktur von 50, Härte von 12 und Stabilität von 16 ankämpfen. Die Tür hat dieselben Werte wie vorher in Raum 1: 75, 15 und 19.

Bedeutung des Raums:

Ordamons Tochter Organa und der Rest von Ordamons Stamm fochten nach dem Untergang ihres Ahnherrn besonders verbissen, um Xorlosch vor den Drachen zu retten. Dabei fand der Stamm den Tod. An dieses Opfer erinnert der Raum: wer sich nicht selbst opfert, der muss doch zumindest einen Gegenstand opfern, um seine Kameraden (und vielleicht sich selbst) zu retten.

Im Namen des Stahls

Ein kleiner Raum... (3)

...schließt sich an 2 an. Er ist rund und eher grob aus dem Gestein gehauen. In seiner Mitte steht ein 1 Schritt hoher Steinpfeiler, wieder aus Koschbasalt (im Zweifel Gesteinskunde +3), auf dem ein 1 Spann (20 cm) langer Schlüssel in schwarz und rot liegt. Gehalten wird er von vier aus dem Pfeiler gehauenen Fingern, die wie eine fest zugreifende Hand gearbeitet sind, freilich ohne Daumen. Der Schlüssel lässt sich einfach herausziehen. Durch ein Gitter am Ausgang dringt Tageslicht hinein. Sobald die Helden den Schlüssel an sich nehmen, sinkt der Pfeiler ein Stück hinab, und das Gitter fährt hoch (Werte wie das Gitter in Raum 2).

Meisterinformationen:

Der Pfeiler besteht aus Koschbasalt, was die Anwendung von Magie auf ihn und den Schlüssel, solange der auf ihm liegt, unmöglich macht.

Der Eingangsbereich (4)

Wenn die Helden nach oben steigen, landen sie hinter dem Eingang. Durch das Stahltor scheint Licht. Es gibt zwei Durchgänge in der Felswand: um den zu Raum 5 windet sich ein eingemeißeltes Drachenbildnis, über den zu 6 ist ein Knotenrelief unter einer gemeißelten Flamme.

- Die Treppe vom Anfang endet versteckt hinter einer Geheimtür. Dahinter liegt ein ansteigender Geheimgang. Erst nach einigen Dutzend Schritt kommen die Helden wieder auf die offene Treppe, von wo aus sie mit Nachtsicht den Eingangsbereich überblicken können. Da sie in der Mitte jedoch unterbrochen ist – auf einer Länge von fünfeinhalb Schritt –, kommen die Helden ohne weiteres nicht weiter.

Der Weg der Axt (5)

Nach einem kurzen, ansteigenden, unbeleuchteten Gang, der groß genug ist, dass ein Planwagen durchpassen würde, folgt ein dagegen winzig wirkender Durchgang, in seinen Ausmaßen ausreichend gerade so für einen kleinen Menschen. Er ist schmucklos und das Gestein drumherum glatt und grau, ganz anders als der Rest im Gang, der schwarz und eher grob behauen ist. Vor dem Raum liegt ein halbes Skelett an der Seite.

- Anatomie-Probe: es sind menschliche Überreste.
- Heilkunde Wunden +5/Tierkunde +5: an einem Oberschenkelknochen sind breite Schneidspuren zu erkennen. Offenbar stammen sie von Zähnen. Mit der Tierkunde wird erkannt, dass es sich um einen Drachen handelt. Bleiben mindestens 5 TaP* übrig oder verfügt der Held über entsprechendes Wissen – wie ein Xorloscher Krieger – kann als Verursacher einen Tatzelwurm identifiziert werden.

Der Raum, der sich anschließt, gleicht eher einem Saal, mit Säulen links und rechts und ohne irgendeine Beleuchtung. Er misst etwa 4 Drumadim Höhe (ungefähr 6,7 Schritt), 8 in der Breite (davon 4 zwischen den Säulen) bzw. 13,5 Schritt und 12 Länge (20 Schritt). Neben dem Eingang liegt in einer Ecke ein Haufen Dung. Daraus schauen noch ein paar Knochen hervor. Eine kleine Tür in rot steht am Ende, darin eine zahnförmige Vertiefung. Daneben lagert in einer Ecke ein wenig Tand: ein mitgenommener Dolch, ein paar Geldmünzen – 2W6 Silbertaler und 3W6-1 Heller – und glitzernde Steine. Dazu noch ein abgebrochener Zahn des Drachen. Vom Tand geht ein unangenehmer Gestank aus.

Der Tatzelwurm verbirgt sich auf der rechten Seite. Sobald alle Helden den Gang verlassen haben, klappt ein Fallgitter herunter (zum Entfernen finden Sie Anmerkungen bei Raum 2). Daraufhin wacht der Drache auf und sucht die Helden als nächstes Häppchen.

Der Tatzelwurm

Es handelt sich um ein recht altes Exemplar (über 150 Jahre alt), dem die Augen entfernt worden sind. Der blinde Drache spürt seine Opfer über Geruchssinn und Gehör auf. Seine sechs Beine tragen das Tier zuverlässig.

- Um zu erkennen, dass der Drache blind ist, bedarf es einer Tierkunde-Probe +2 (für Xorloscher Krieger und ähnliche einfache Probe) oder Heilkunde Wunden +6.

Größe: 4 Schritt **Gewicht:** 475 Stein

Vorteile: Resistenz gegen Feuer

INI 8+1W6* **PA** 7 **LeP** 60 **RS** 4

Biss: DK N* **AT** 12 **TP** 2W6+1

Klauen: **DK** HN* **AT** 10 **PA** 7 **TP** 1W6+5

Schwanzschlag: **DK** NS* **AT** 8 **PA** 3 **TP** 1W6+3

GS 5 **AU** 100 **MR** 9

Im Namen des Stahls

Besondere Kampfregelein: Doppelangriff (Biss und Klauen, je +4), Gezielter Angriff (bei glücklicher AT)/Verbeißen (autom. TP, Opfer hat keine PA, aber eigene AT, nur DK H), Niederwerfen (Klauen/Schwanzschlag, 2); großer Gegner

Magie: keine

Wer bis auf DK N herankommt, muss jede KR eine KO-Probe +1 ablegen. Beim Scheitern wird ihm übel, was 1 SP bewirkt und alle Kampfwerte um 1 verringert. Sinkt ein Wert auf 0, erleidet das Opfer eine Ohnmacht. Wesen mit Sensiblen Geruchssinn können sich nur von der Ferne aus am Kampf beteiligen. Nach dem Kampf haben alle Nahkämpfer den Nachteil übler Geruch – kurzfristig überdeckbar durch ein Bad, endgültig vergehend nach 2 bis 4 Wochen.

Taktik: Erst, wenn seine LeP auf ein Drittel senken, zieht sich der Drache zurück, so weit es geht.

* Biss +2, Schwanzschlag -2

Meisterinformationen:

Der Ausgang:

Um die Tür zu öffnen, bedarf es eines Zahns des Drachens. Dieser wird in die Öffnung der Tür gesteckt, sodass sich selbige wie von Geisterhand öffnet. Dadurch wird ein Stift zur Seite gedrückt, der wiederum in der Wand einen Dampfstrom umleitet und so diesen Trick bewirkt. Ein simpler Foramen reicht nicht aus, da der Stift ohne Widerstand durch Zahn gleich wieder zurück schnell. Ein Drachenzahn-Dolch hat eine andere Form. Vielleicht bricht ein Schlag dem Drachen einen Zahn aus dem Maul. Sonst muss einer aus dem toten Tier gezogen werden.

Ein weiterer Zahn liegt wie schon erwähnt im Haufen Tand. An diesen kann ein Held durch Schleichen gelangen (Probe nach jeder zurückgelegten Strecke in GS-Schritt des Helden) – oder wenn die Andern den Drachen ablenken, weil das Tier es gar nicht gut findet, wenn jemand seinen Hort plündert.

Das Skelett vor dem Eingang...

...stammt von einem neugierigem Menschen. Er erkletterte vor Jahren den Krater und erkundete die Kammer. Er konnte das Fallgitter offen halten, indem er einen Speer unterstellte. Vom Drachen wurde er tödlich verwundet und starb im Gang. Das war vor einigen Jahren – bevor sich die Piraten festsetzten.

Der dreieckige Raum (6)

Grob aus Stein gehauen, schließt sich ein kleiner Raum an. Es gibt einen kleinen Block Koschbasalt in der Mitte, auf dem ein langer Schlüssel in schwarz und rot angebracht ist. Auf der andern Seite findet sich der Ausgang zum Korridor (8). Sobald alle Helden den Raum verlassen haben, schießt wieder ein Gitter herunter.

Weg des Glaubens (7)

Nach wenigen Schritten biegt der Gang rechtwinklig nach links ab und endet abrupt vor einer Wand. Darauf ist in Rogolan ein Satz gemeißelt:

*Dem ehrfürchtigen Zwerg weist
Angrosch den rechten Weg
im hellen Schein.*

Meisterinformationen:

Das NG-Zeichen der zwergischen Rogolan-Schrift ist gleichzeitig das Zeichen für Heiligkeit. Neben verdeckten Proben auf Götter/Kulte, die die Heiligkeit des NG verraten, kann auch eine Rechenprobe +3 abgelegt werden, um festzustellen, dass das NG hier breiter geschrieben ist als üblich. Nicht-Zwerge müssen größere Erschwernisse hinnehmen (+10 als Richtwert für Helden mit wenig Erfahrung mit Zwergenkultur). Natürlich erfordern beide Lösungen Kenntnis des Rogolan (Schrift und Sprache). Wenn ein Held auf das Zeichen drückt, schiebt sich die Wand ein Stück nach links, sodass ein Durchgang entsteht.

Der folgende Gang ist klar, glatt und misst etwas weniger als anderthalb Schritt Höhe bei 2 Dumodim (3,4 Schritt) Breite. In Abständen von je 2 Drumodim (3,4 Schritt) hängen rote Leuchtkristalle an den Wänden, abwechselnd links und rechts. Sie erhellen nur einen kleinen Bereich um sich herum (in Helligkeit einer Fackel im Zentrum des Scheins), der am Rand in einem kleinem Feld den Schein des nächsten Kristalls berührt. Dazwischen ist es dunkel. Im ersten Lichtschein links liegt ein zerschmetterter Schädel, offenbar von einem Menschen (Anatomie-Probe).

Nach einigen Schritten, vom Anfang aus nicht zu erkennen, biegt der Gang mit einem Knick nach rechts ab.

Im Namen des Stahls

Meisterinformationen:

Wenn die Helden einen der dunklen Bereiche betreten, schießt aus dem Boden, von der Seite oder der Deckel entweder ein Zwergenschlägel oder Wurmspieß hervor. Sie können das mit 1W6 bestimmen: bei einem geraden Ergebnis erscheint ein Schlägel, sonst der Hammer (beide 1W6+5). Jede Lücke hat einmal beide Waffen. Nach dem Schlag verschwindet die Waffe wieder hinter einer Abdeckung im Boden, der Wand oder Decke. Betroffene Helden mit Gefahreninstinkt, Sinnenschärfe- oder Gesteinskunde-TaW 10+ – oder entsprechend ein Wert von 10+ mit allen Modifikationen – haben beim ersten Auslösen einer solchen Falle eine PA +5 (ohne DK-Mod) mit gezogener Waffe oder Ausweichen +5. Erst beim zweiten Auslösen dürfen alle Helden mit einer Erschwernis von 3 dem Angriff entgehen. Nach dem Auslösen haben die Helden eine KR, um wieder in einen Lichtschein zu treten, bevor wieder eine Waffe ausgelöst wird. Der Anfang vom Gang liegt übrigens auch im Lichtschein des ersten Kristalls.

Wenn sie sich im Licht der Kristalle halten, lösen sie keine Falle aus. Da selbige auf dem Betreten der unbeleuchteten Flächen beruhen, nicht etwa der Helligkeit, bringt es nichts, die dunklen Flächen zu beleuchten.

Für Wesen, die größer als Zwerge sind, ist das gebückte Gehen unangenehm und schwierig, sodass sie ab und an GE-Proben (+BE) ablegen müssen, um nicht umzukippen und dabei wohlmöglich auf eine dunkle Fläche zu fallen. Leichter geht es auf allen Vieren, wodurch sie dann mal kleiner als ein Zwerg sind.

Hinter dem Knick befindet sich eine nach oben führende Treppe (wieder mit Beleuchtung und Fallen). Nach 64 Schritten endet die Treppe vor einer Wand. Der Schein zweier Kristalle – einer links und der andere rechts – enthüllt eine Feuerschale in schwarz und rot, die nicht brennt.

Meisterinformationen:

Weiter geht's so:

Wenn die Helden die Feuerschale entzünden, klappt der Boden weg, und sie rutschen die entstandene Schräge hinab. Das Entzünden von Beleuchtung in den dunklen Tunneln der Zwerge ist beim kleinen Volk üblich.

Hintergrund:

Ein Zahlenmystiker wird die Abstände der Fackeln auf Furalm und seine Frau zurückführen – es sind immerhin jeweils zwei Einheiten des zwergischen Längenmaßes Drumod. Das der sehr gläubige Furalm die Feuerschale zu Ehren Angroschs entzündet hätte, ist da nur logisch. Zumal Furalms Meisterstück die ewige Flamme gewesen sein soll, was auch immer das heißen mag.

Der Schädel:

Er stammt von einem Abenteurer, der vor Jahren heimlich einigen Angroschim folgte, auf einer der dunklen Flächen tödliche Verwundungen empfing und ins Licht zurück getaumelt starb.

Der viereckige Raum (8)

Die Geschwindigkeit im Rutschen verringert sich, als die Helden in einen Tunnel übergreifen, und endet kurz darauf. Dumpf kracht die Decke hinten zu. Die Helden finden sich in einer kleinen Kammer. An der Decke des Raums leuchtet ein heller Kristall rot. In der Mitte des kleinen Raums ist auf der Rückseite einer zur Decke reichenden Säule ein Schlüssel angebracht. Er lässt sich nach oben hinausziehen. (Die Säule besteht aus Koschbasalt).

Dahinter ist der Ausgang zum Korridor (9), aus dem Tageslicht einfällt. Sobald alle Helden den Raum verlassen, schießt ein Gitter hinunter und sperrt so den Ausgang.

Die Schlucht (9)

Eine Felsspalte zieht sich von oben in die Tiefen des Bergs. Licht scheint hinein, Vorsprünge in den Felswänden sind mit Büschen bewachsen, teils rankt auch Efeu über die Kanten. Links verläuft die Treppe vom Anfang. Von einem flachen Teich am Boden der Spalte trinken ein paar Ziegen, die rasch das Weite suchen, sobald die Helden näher kommen. In der Felswand, wo die Ausgänge der drei Schlüsselräume liegen, gibt es auch einige künstliche Vorsprünge, die mittels Treppen verbunden sind.

Eine gerade, kantige Brücke ohne Geländer führt auf die andere Seite. Hinter der Brücke ragt über einem schmalen Vorsprung ein Tor auf, aus Stahl und schwarz lackiert. Es ist auch von unten zu erkennen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor dem Tor seht ihr die Fremden. Im Sonnenlicht macht sich der irrwitzig gekleidete Anführer der Truppe am Tor zu schaffen. Offenbar ist er dabei nicht sehr erfolgreich, hallen doch unzufriedene Laute aus seinem

Im Namen des Stahls

Munde zwischen den Felsen. Die Sprache – so die Laute denn einer Einzelnen entstammen – kennt ihr nicht. Unzufrieden beordert der Anführer den großen Kerl herbei. Mit bloßen Händen scheint er auf das schwarze Metall einzuhämmern, so laut, dass ihn zehn Zwerge mit Trommeln nicht übertreffen könnten. Da trifft ihn ein Bolzen, prallt mit großer Wucht ab und fällt in den Teich. Sein Mantel fällt halb auseinander und offenbart ein Stück Steinhaut in grau.

Der Anführer blickt unzufrieden zur Seite, wo Oram auf der Treppe steht, die Armbrust noch in Händen. Dann legt der Fremde eine Hand an sein Ohr, so als wolle er der Luft neben sich lauschen.

„Es fallen die Körner der Matrixe zu“, murmelt er laut, deutet auf euch, ohne euch anzublicken, und fährt fort: „Die haben einen Schlüssel.“

Seine Begleiter, ausgenommen der Steinmann, laufen auf euch zu.

Der Golem stellt sich zwischen seinen Erschaffer und Oram, während der Rest der Truppe sich den Helden nähert.

- Wie viel Zeit vergeht, hängt davon ab, wo sich die Helden befinden. Von oben zum Fuß der Schlucht brauchen sie länger, so etwa 3 bis 4 KR, von einer zur andern nur anderthalb.

Kampf in der Schlucht

Die Kerle wollen einen Schlüssel. Da die Helden wohl nur einen erlangt haben, sollte klar sein, dass es genau dieser ist. Es handelt sich um Yerodins Söldner und Elrik. Gerade Letzterer zeigt sich jetzt von seiner fieseren Seite, damit die Helden ihn richtig verabscheuen können. Werte siehe im Anhang.

Während die Kerle angreifen, benutzt Yerodin einen Motorikus, um den Schlüssel an sich zu bringen. Sobald das Tor offen ist, folgen sie ihm – zumal Oram wieder seine Windenarmbrust in der Deckung der nächsten Ecke durchlädt. Ein Fortifex auf die Brücke verhindert, dass die Helden nachkommen, während Yerodin den Schlüssel fort wirft. Der Pirat, der als Letzter durch die Tür geht, schließt sie von innen mit einem Grinsen.

Meisterinformationen:

Auch diesmal weiß Yerodin durch sein „fliegendes Auge“ – seinen Gotongi – bestens Bescheid. Er selbst hat sich über den Dämon auch in die Schlucht teleportiert: erst Sichtkontakt hergestellt und dann den Zauber angewandt. Vorher versuchte er sich vergeblich in Raum 7.

Der Schlüssel und die Ziege

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Verdammt!“, flucht Oram laut. „Elende Gigrim! Versucht mal, den Schlüssel zu schnappen. Da vorn, mit dem Griff hat er sich um dieses Ziegenhorn gelegt. Ich komm inzwischen zu euch.“

Wenn ein Held nicht gerade über gute Kenntnisse im Foramen verfügt (erschwert um 10), brauchen die Helden den Schlüssel, der wiederum um ein Ziegenhorn baumelt. Und das Tier steht auf einem Vorsprung der Felswand, von der Brücke etwa 10 Schritt entfernt.

- *Die sanfte Methode:* ein Motoricus (mit feiner Bewegung den Schlüssel abziehen oder grob die Ziege bewegend), Hilfreiche Tatze, Herr über das Tierreich etc. sind in dieser Situation ausgesprochen nützlich. Ein Vertrauten- oder Haustier, dass die Ziege erreichen kann, braucht schon eine Probe, wenn es selbst nicht gerade ein harmloser Pflanzenfresser ist, um dem fliehenden Horntier den Schlüssel abzunehmen.
- *Die gemäßigte Methode:* Wenn einer der Helden ein Wurfnetz, Lasso, Bola, Wurfkeule oder Jagddiskus dabei hat, die TP(A) verursachen oder das Opfer fesseln, muss er erstmal nah genug an das Tier herankommen, um seine Waffe einzusetzen. Ein Schuss, um sie nah genug heran zu bringen, ist um die Entfernung erschwert. Ein Treiber muss erstmal die Felswand rauf kommen. Am Ende mag sie an einem Ort gefesselt (oder beim Somnigravis schlafend) liegen, an den die Helden erstmal klettern müssen (ohne Hilfsmittel +4).
- *Die harte Methode:* Es spricht nichts dagegen, auf das Tier mit scharfer Munition oder schädlichen Zaubern zu zielen. Die Ziege sucht das Weite und schließt sich ihren paar Artgenossen an. Jeder Schütze muss eine Sinnenschärfe-Probe +5 (Sehen) ablegen, um unter der sich schnell bewegendem Herde das richtige Ziel auszumachen. Die Probe ist neben der Entfernung noch um die Bewegung erschwert. Auch hier mag das Tier an einer Stelle zum Liegen kommen, die ein Hinaufklettern (auch hier ohne Hilfsmittel +4) erfordert. Oram ist bei dieser Lösung gern behilflich. Jede Ziege hat eine LE von 22, GS 10 im schnellen Lauf und AU von 30. Die MR beträgt 1/5 (Geist/Körper).
- *Einen andern Schlüssel besorgen:* Über die Treppe können die Helden nur zum Haupteingang und in eine andere Prüfung gelangen, wenn sie die Lücke, die Yerodin in die Treppe gerissen hat,

Im Namen des Stahls

überwinden. Oder ein Held beherrscht den Transversalis.

Ein paar Antworten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Gute Arbeit“, lobt Oram und rückt seine Kopfbedeckung zurecht. „Ihr habt sicher ein paar Fragen. Alles andre wär' unverständlich. Also, wenn ein Zwerg stirbt, geht er ein in Angroschs Schmiede. Die Würdigen helfen dem großen Gott bei seinem Tagwerk, während die Andern die Kohlen für die göttliche Esse schleppen müssen, den Dreck wegräumen usw. Wir Brillantzwerge, müsst ihr wissen, siedelten nach unserm Auszug aus den Hallen von Xorlosch in jenem Höhenzug, den ihr Menschen die Trollzacken nennt. Wir lebten dort lange und freundschaftlich neben den Trollen. Doch einige Jahre nach dem zweiten Drachenkrieg kam es zu einem Streit. Habgierig sollen die Trolle geworden sein, sodass wir weiter zogen nach Osten, in die Berge, neben denen später die Stadt Beilunk entstand.

Einer der alten Heerführer des verfluchten Drachen, den die Götter im zweiten Drachenkrieg vernichtet hatten, machte uns Angroschim für den Fall des Goldenen verantwortlich. Als er – auf der Flucht vor der gerechten Strafe – die Beilunker Berge erreichte und dort unser junges Reich Lorgolosch vorfand, begann er, zu wüten. In der Nacht kam er und versteckte sich am Tag in einer Höhle, weil er das Licht scheute. Diese Höhle lag auf der nördlichsten der Zwergeninseln. Wir sind keine Seefahrer, daher konnte niemand die Insel erreichen.

Die junge Schmiedin Agrima Tochter der Raxala wollte das nicht länger hinnehmen. Sie reiste aus der Ferne an, mit drei Begleitern: Kibrom Sohn des Kollox, ein Ambrosszwerg; Erzzwerg Orlong Sohn des Olgrax; und der Hügelzwergin Ildera Tochter des Migrosch. So zumindest erzählen es die Alten – und mir gefällt der Gedanke besser, dass die Zwergeninseln nach ihnen benannt sind, als irgendeine simple Umschreibung.

So zogen die Vier nach Lorgolosch. Doch es blieb ja noch das Problem mit dem Übersetzen. So baute Ildera schließlich nach dem Vorbild schwimmender Bäume ein Boot. Sie wäre dabei fast ertrunken. Doch sie gab nicht auf, und nach acht mal acht – oder auch nur einem Dutzend – Versuchen gelang es ihr und den Andern, in dem mit Moos ausgepolsterten Stück die Insel zu erreichen.

Der Kampf war hart, und Ildera fand den Tod. Der Drache floh zur zweiten Insel, und die drei Verbliebenen folgten ihm. Dort kämpften sie weiter, und nur dem Zuspruch des Geweihten Orlongs, der seine Gefährten noch im Sterben anfeuerte, verdankten sie, so lange durchzuhalten. Abermals erhob sich das Ungetüm und suchte Zuflucht auf der letzten Insel. Als sich Agrima und Kibrom umwandten, sahen sie, dass ihr Geweihter tot danieder lag.

Sie verfluchten den Drachen und zogen ein letztes Mal weiter. Auf dieser Insel stiegen sie hinab in den Damdabrosch. Als sie diese Schlucht erreichten, stieß der Drache von unten hervor und schnappte sich Kibrom mit dem Maul. Das Untier flog empor, Agrima richtete ihre Armbrust aus. Doch erst, als es nur noch ein Umriss in der Sonne war, schoss sie. Der Bolzen traf das Herz und ließ den Drachen zu Boden stürzen, auf den Grund dieser Schlucht. Wie eine Sternschnuppe fiel er zu Boden. Seht ihr den kleinen Teich am Grund? Das ist die Kuhle, die durch den Einschlag entstanden ist.

Agrima hatte als Einzige überlebt. Sie und die andern Brillantzwerge Lorgoloschs waren so dankbar, dass sie die drei Zwergeninseln nach den verstorbenen Gefährten benannten. Doch als sie nach Kibroms Körper suchten, fanden sie den Krieger in der tiefsten Spalte des Bergs, wo die Feuer der Erde selbst zu Tage treten. Sein Leib war verbrannt, wie es unsere Riten vorschreiben, aber er lebte...als Geist. Er fertigte für Agrima seine letzte Arbeit im Diesseits: einen Schmiedehammer.

Agrima aber blieb an diesem Ort, und mit einigen Verwandten baute sie die Höhlen des Bergs zu dieser Anlage aus. Immer, wenn ein Drache erlegt wird, soll ein Stern vom Himmel fallen. Denn die Sterne sind durch die Macht der Drachen verdorben oder erst aus ihrer Verderbnis entstanden. Mein Vater pflegte zu sagen, dass in der alten Zeit, als der Goldene noch herrschte, so viele Drachen lebten, dass der Himmel des Nachts vor Licht überquoll: ein Stern für jedes schuppige Untier, ein Teil seines zusammen geraubten Schatzes.

Wenn ein Stern vom Himmel fällt, öffnen sich die Tore dieser Hallen und lassen jene Angroschim hinein, die mutig genug sind, die Prüfungen zu meistern. Dann schenkt ihnen Agrimas Nachfolger eine herausragende Waffe. Ich weiß, der letzte Teil der Geschichte ist hier am Golf im Munde des einen oder andern Geschichtenerzählers, aber so ist es. Die Toten schenken den Lebenden hier ihr Werk – wenn sich die Lebenden als würdig erweisen.

Diese Verrückten haben sich die Mühe gemacht, der Sache auf den Grund zu gehen. Nur wenige Gigrim, meist Könige, durften diese Hallen betreten und ihr Leben behalten. Ich hab Braunlinde vor Jahren von der Sache erzählt, als wir...Nun ja, wir Brillantzwerge sind keine Kostverächter und manchmal Jahre von zu Haus fort. Natürlich erzählte ich nur den unter Menschen bekannten Teil der Sage – und das es diese Anlage gibt. Ich hatte nur leider erst hinterher wieder dran gedacht, dass sie sich als Meisterin dieses Fortramen...Forimmen...Zaubers von einem Schloss nicht aufhalten lassen würd. Aber damals gab es für sie ja keinen Grund, hierher zu kommen.

Im Namen des Stahls

Wir müssen sie finden und diese Kerle davon abhalten, diesen Ort zu entweichen. Bei Paktieren weiß man nie, was die mit mächtigen Waffen als Geschenk alles beschwören. Ich schätze, dass ihr weiter mitmacht? Wir sind immerhin schon so weit gekommen, und ich bin sicher, dass ihr jetzt nicht aufgibt. Was sagt ihr? Die Belohnung steht noch, ganz zu schweigen davon, was euch erwartet, wenn wir die Esse erreichen.“

Es wird davon ausgegangen, dass die Helden zusagen – ansonsten können Sie an dieser Stelle ja die heutige Volksmusik-Sendung einschalten.

Das Labyrinth (10)

Ins Labyrinth

Nachdem Oram den Helden die Hintergründe verraten hat, müssen sie weiter. Dazu dient der Schlüssel. Hinter dem Tor liegt ein kleiner Raum. Ein Portal führt weiter. Darüber ist etwas in Rogolan geschrieben:

*Curthags Sohn Calaman verbarg sich im Schatten,
um dem Goldenen sein Diebesgut zu entwenden.
Doch war er dabei stets in Demut
vor Angrosch und seinem Diener Fekol*.*

*Fekol ist der (brillant-)zwergische Name des Gottes Phex.

Oram betritt als Erster das Labyrinth, wo er jedoch im ersten Raum unvermittelt vornüber umkippt. Einen Raum weiter sehen die Helden Yerodin, der jedoch „Bein summt Bienen“ ruft und aus ihrem Blickfeld entschwindet.

Meisterinformationen:

Der Schwarzmagier hat den Zwerg mit einem Somnigravis für eine halbe Stunde in Tiefschlaf versetzt.

Im Labyrinth

Es wird von Zeit zu Zeit geändert. Sie finden im Folgenden eine Beschreibung der grundsätzlichen Merkmale, Fallen, die mit Buchstaben auf Ihrem Plan markiert sind, und besonderen Räume. Einige Fallen wurden durch Yerodin und seine Begleiter bereits aktiviert und so unschädlich gemacht (durchgestrichenes Symbol). Die andern Fallen können auch gegen den Golem eingesetzt werden (siehe unten).

Aufbau: Die 8 Räume sehen gleich aus: viereckig, etwa 2 Schritt hoch, Wände, Böden und Decken mit leichten Unebenheiten, und Stützpfeilern je einen Drumod voneinander entfernt (1,7 Schritt); dies ist auch die Länge der Räume. Mit einer Probe auf Bergbau (abgeleitet Baukunst) ist es möglich, mit passenden Waffen oder Zaubern die Pfeiler so zu zerstören, dass Teile der Decke einstürzen. Wer den Raum nicht innerhalb von W3 KR nach Terminierung des letzten Pfeilers verlässt, erleidet 3W6+5 TP durch das herabstürzende Gestein. Danach kann der Raum unter Umständen nur noch kriechend passiert werden. Kurze Gänge verbinden die Räume. Gen Norden ist die ganze Anlage leicht abschüssig, und der Boden wird wärmer, je weiter es geht.

Beleuchtung (K/A): Nur etwa jeder zweite Raum hat Beleuchtung in Form von Leuchtpilzen oder Kristallen, abgekürzt K. Teilweise werden diese ergänzt oder in andern Räumen ersetzt von Angrosch-Stehlen, sozusagen Mini-Leuchttürme. Diese bündeln ihren Schein auf eine Stelle. Im Plan sind sie mit A markiert. Beide Methoden erzeugen die Helligkeit einer Fackel im Raum. Alle Proben auf Sinne, Aktionen und Reaktionen sind je nach Beleuchtung der Räume und passende Vorteile/aktive Zaubern der Helden erschwert.

Fallen:

Beachten Sie, dass ein Held, der Fallen sucht, eine GS von gerade mal 2 besitzt, solange er dies tut.

Grubenfalle (GZ/GG): Eine Falle, die ausgelöst wird, sobald ein einzelner Held sie betritt oder berührt und dann weg klappt. Das Opfer fällt zwar nur einen Schritt tief, erleiden dabei aber 1W6-1 SP (kein RS-Abzug), da der Boden der Gruben aus Gestein besteht. Eine Körperbeherrschungs-Probe +1 kann den Schaden abwenden. Ins Gestein geschlagene Griffe ermöglichen es, mit einer Klettern-Probe -5 wieder nach oben zu kommen. Neuer Schaden entsteht beim Scheitern der Probe nicht. Bei Hilfe durch die Kameraden kann auf den Wurf verzichtet werden. Wenn das Opfer hinauf gehievt werden soll, ist für einen Heber eine KK-Probe +1 je 10 Stein Gewicht des Opfers erforderlich, für zwei Heber nur jeweils die Hälfte etc.

Sie sind – im Gegensatz zum restlichen Boden – von oben mit glattem Zwergenguss oder einem gelblichen

Im Namen des Stahls

Gestein versehen (GZ bzw. GG). Darunter ist Holz. Ein aufmerksamer Held mit genug Licht sollte in der Lage sein, sie zu bemerken: ohne Auslösen, wenn er in einem Stollen aufgewachsen ist oder sich zumindest etwas in Gesteinskunde auskennt (TaW 3+). Aufmerksames Suchen reicht vor der ersten Aktivierung nicht. Nach dem ersten Auslösen kennt er schon mal Grubenfallen entsprechender Tarnung, der andere Typ muss erst ausgelöst werden. Danach reicht Aufmerksamkeit.

Bolzenfalle (B): In einer Wand, Decke oder Boden versteckte Falle, die beim Betreten einer bestimmten Stelle im Boden (manchmal sogar der Decke) ausgelöst wird. Eine Eisenwalder verschießt aus einer kurz geöffneten Scharte einen Bolzen, der wegen der kurzen Entfernung 1W6+4 TP anrichtet (Wundschwelle um 2 verringert). Schildparaden sind, so das Schild griffbereit, um 8 Punkte erschwert, ebenso Ausweichen. Auch beim Versuch, sie aus ihrem Versteck zu entfernen, wird sie ausgelöst. Dann sind Paraden/Ausweichen um 10 erschwert. Sie zielen auf die Lichtpunkte im Raum oder gelbe Gesteinsbrocken an den Wänden und können je bis zu dreimal ausgelöst werden. In einigen Räumen gibt es Angroschstehlen, deren Schein den Zielpunkt verrät (siehe auch Beleuchtung).

Die Schussrichtung ist auf dem Plan mit einem Pfeil angegeben.

Deckenklinge (D): Um allzu neugierige Großlinge abzuhalten, sind unter den Decken dünne Fäden gespannt. Bei einigen davon kommt es vor, dass sie nach dem Durchtrennen sofort einen Säbel auslösen, der aus der Decke fährt und unter dieser in etwa 1,7 Schritt Höhe sein Ziel trifft. Es handelt sich um einfache Khunchomer (TP 1W6+4), deren BF recht hoch ist (BF 7). Zum Erkennen des BF bedarf es eines Wurfs auf Grobschmied, erleichtert um 2, oder FF-Probe +2 (beide verdeckt), da sie von außen ganz normal aussehen. Sie verbergen sich hinter Abdeckungen in den Wänden. Eine PA +3 (mit BF-Test für den Säbel) oder Ausweichen +2 sind erlaubt. Nach dem Auslösen können die erkannten Verkleidungen mit Werkzeug aufgebrochen werden, was aber wieder einen Bruchtest erfordert, der den Säbel zerstören kann. Zum frühzeitigen Erkennen passender Fäden ist eine Sinnenschärfe-Probe (Sehen) +3 erlaubt, die den Raum erfasst. Sonst müssen Großlinge gebückt oder kriechend das Labyrinth passieren.

Neue Wand (W): Unvermittelt schießt eine Wand hervor und versperrt einen Durchgang, ausgelöst durch einen Tritt auf ein Feld davor. Der glatte Zwergenguss ist mit Gewalt nahezu unüberwindbar, mit einem Motorikus muss schon gegen ein Gewicht von 100 Stein gezaubert werden. Da es der Wand an Griffmöglichkeiten fehlt, bietet sie keinen Halt, um beiseite geschoben zu werden. Im Vorfeld erkannt werden kann diese Falle nicht.

Mehrere Fallen auslösen: Ein Held, der eine Falle auslöst, kann auch danach weitere auslösen, weil er beispielsweise rückwärts taumelt oder einen Augenblick benommen und unachtsam ist. Selbst- und Körperbeherrschung können Sie zur Verhinderung heranziehen.

Bestimmte Ereignisse:

- Aus dem Augenwinkel vernehmen die Helden hinter sich plötzlich einen durchsichtigen Schemen. Wenn sie sich umdrehen und nachsehen, ist nichts mehr zu erkennen.
- Wenn die Helden nach einer Weile zum Raum oben rechts kommen, finden sie dort den Golem, der ein Loch im Boden bewacht. Sollten sie ihm näher als 2 Schritt kommen, greift er an und verfolgt sie kurz. Von den andern Eindringlingen fehlt jede Spur.

Die Darstellung des Labyrinths (Meisterhinweis):

Sie sollten darauf, verzichten, die Helden nicht endlos durch die Räume zu schicken oder ewig vom Golem hetzen zu lassen.

Ein Zwerg erwacht

Unvermittelt beginnt Oram, sich wieder zu rühren. Er erwacht, erhebt sich, reibt seine Augen und sucht – so selbige nicht zugegen sind – die Helden. Wenn er sie findet, beginnt er, zu reden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Verdammt noch mal, hat mir doch glatt was die Äuglein ausgeknipst. Habt ihr gesehen, was das war?“

An dieser Stelle haben die Helden Gelegenheit zur Antwort. Oram ist über diesen Trick alles andere als erfreut und fragt sich, warum der Kerl ihm nicht den Rest gegeben hat. Immerhin sei er ja der einzige Ortskundige.

„Hört mir mal zu: ich denk, ihr habt schon mitgekriegt, dass hier alles ziemlich gleich aussieht. Es gibt einen Trick, um weiter zu kommen. In zwei Räumen stehen besondere Angroschstehlen. Die sind achteckig. Wenn ihr sie dreht, aktiviert ihr damit einen Mechanismus, der eine Wand beiseite schiebt. Aber wir hab'n nich' viel Zeit, wie mir Opa im Traum verraten hat. Kommt nicht oft vor, dass ein Zwerg träumt, daher nehm

Im Namen des Stahls

ich die Warnung ernst. Also, der Raum, den ich meine, liegt da.“ Er zeigt euch den Weg. „Wenn ihr fertig seid, treffen wir uns am Eingang. Ich geh inzwischen nach unten mit...“

Oram teilt die Gruppe in zwei: mit einem geht er in den Raum unten rechts, die andern oben links. Da sich das Labyrinth gelegentlich ändert, kennt er selbst nicht alle Fallen, weiß aber, wie sie zu erkennen sind. Da in dem Raum, wo er die Andern hin schickt, der Golem Wacht hält, brauchen die Helden ein Ablenkungsmanöver, dass ihnen Zeit lässt, die Säule zu aktivieren. Dies dauert etwa 3 KR, mit erfolgreicher KK-Probe eine weniger.

Sobald die Säulen aktiviert sind, führt sie Oram wieder zum Eingang, wo sich vor dem Eingang in der Wand ein Durchgang aufgetan hat.

Die Fallensäule (11)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Durchgang führt eine Wendeltreppe aus grauem Granit nach unten. Sie ist breit gebaut. In Ihrer Mitte steht eine Säule, an deren Spitze unter der Decke Bolzen, Gruben und Hämmer als Reliefs angebracht sind. Schwache Pilze an den Wänden erhellen die Treppe wie Mondlicht.

„Ihr müsst sehr vorsichtig sein“, rät euch Oram. „Hier wurden Fallen wie oben angebracht, nur statt aus den Wänden schießenden Säbeln Hämmer. Sind aber genauso zu erkennen wie im Labyrinth. Ich hoff mal, ihr habt das noch nicht vergessen. Nun mal los, bestehen wir die Prüfung.“

Es gibt drei Arten von Fallen (markiert wie im Labyrinth): Grubenfallen, Bolzenfallen und Hammerfallen.

Bei *Grubenfallen* (G) gibt die Treppenstufe nach, das Opfer fällt zweieinhalb Schritt tief bis zur nächsten Stufe darunter. (Es besteht also ein entsprechender Höhenunterschied von zweieinhalb Schritt zwischen zwei Spiralen). Der Schaden beträgt 2W6-2 SP. Mit einer Probe auf Körperbeherrschung +2 kann er abgewandt werden: für jeden TaP* wird ein Würfel (erst der mit dem höchsten Ergebnis) nicht gewertet. Diese Stufen sind aus weißem Gestein und schließen sich einem Moment nach dem Betreten wieder.

Bei den *Hammerfallen* (H) handelt es sich um einen den Deckenklingen ähnlichen Mechanismus. Unterschiede liegen in der Höhe: so sind die dünnen Fäden meist knapp über die Stufen gespannt, nur bei einer (auf dem Plan mit dem *) auf Höhe von anderthalb Schritt, sodass ein Zwerg diese eine nicht auslöst. Zudem schießt keine Klinge, sondern ein Schmiedehammer hervor. Ansonsten gelten die gleichen Bedingungen wie bei Deckenklingen.

Bolzenfallen (B) sind mit denen aus dem Labyrinth vollkommen identisch.

- Eine erfolgreiche Rechnen-Probe kann abgelegt werden. Für Nicht-Zwerge ist sie um 4 Punkte erschwert, für Nicht-Erzzwerge noch um 2. Die übrigen TaP*/2 geben an, wie viele Fallen der Fachmann durch diverse Kalkulationen schon im Vorfeld erkennt: weil die Baumeister gewisse Zahlenmuster – acht Stammväter und -mütter der Zwerge, vier große Völker heutzutage, eine heilige Stadt usw. – zur Bestimmung der Stellen herangezogen haben. Würfeln Sie unbedingt verdeckt, wenn ein Spieler diese Option wahrnehmen will! (Ab einem TaW in Rechnen von 18 oder mehr, wobei eine einzige Spezialisierung angerechnet werden darf, kann auf die Probe verzichtet und der Abstieg somit zum reinen Spaziergang werden.)

Oram hält sich erstmal zurück: er möchte sehen, ob die Helden diese Aufgabe auch allein meistern können. Außerdem ändern sich die Positionierungen ab und an.

Die Feuer- und Kratzsäule (12)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erleichtert atmet ihr durch, als ihr endlich die dritte und letzte Ebene der Treppe verlassen habt, da jagen euch heller Feuerschein und eine anschließend aufsteigende Rauchfontäne im nächsten Raum einen gehörigen Schreck ein. Nach kurzem, geraden Gang erreicht ihr eine weitere Wendeltreppe, die sich diesmal in die andere Richtung windet. Entlang der Wand könnt ihr Brand- und Kratzspuren ausmachen. Die Säule in der Mitte dreht sich langsam. Zwei Drachenaugen sind in ihre Spitze gemeißelt. Als sich der Drehung wegen die Augen von euch abwenden, erscheint unter ihnen ein Flammenstrahl einige Stufen tiefer, der offenbar dem Verlauf der Treppe folgt. Er kommt aus einer Öffnung in der Säule, die sich mit ihr bewegt.

„Die Feuer- und Kratzsäule“, meint Oram. „Eine sehr gefährliche Erfindung, die...“ Unterbrochen wird der Zwerg von einem unvermittelt aus der Säule schießenden Morgenstern, der dort, wo eben noch der Flammenstrahl zog, gegen die Wand kracht, über die Stufen kullert und zurück in die Säule gezogen wird. „Na, ihr seht's ja. Die Flammenstrahlen kommen regelmäßig und ziehen sich die Treppe von oben nach unten, die Morgensterne fahren zwischendurch aus. Ihr könnt die Flammen mit 'nem Schild abwehren

Im Namen des Stahls

oder nich' rein geraten. Los geht's."

Der *Flammenstrahl* ist nicht breit, aber heiß, und zieht mit einer GS von 9 einen halben Schritt über die Stufen entlang. Er schafft die Strecke in 2 KR. Ein schnellerer Held kann die Strecke in einem Lauf zurücklegen, ohne einmal erwischt zu werden. Jede Probe zum Ausweichen oder Schild-Parieren ist um 2 erleichtert, da der Strahl ja nicht überraschend kommt. Bei der Parade mit einem brennbarem Schild muss ein Bruchtest abgelegt werden, wobei vom Ergebnis ein Punkt abgezogen wird. Trifft der Strahl ein Opfer, verursacht er 1W6+3 TP und kann entzündliche Stoffe in Brand setzen. Metallrüstungen können sich so sehr erwärmen, dass sie bei jedem weiteren Treffer 1W3 KR lang je 1W3 SP verursachen.

Die *Morgensterne* erscheinen einmal je KR alle gleichzeitig, aber nicht zugleich mit dem Strahl. Sie können 1W6+5 TP und INI 6+W6 (jedes Mal neu würfeln) ansetzen. Bei Schild-Paraden wird der Bonus durch den Wild-WM auf die PA nicht eingerechnet, wohl aber Boni durch SF wie Linkhand. Alle Waffen-Paraden sind um 2 erschwert, Ausweichen nicht.

Die Treppe ist so breit, dass zwei Personen nebeneinander gehen können. Dann reicht es, wenn der näher an der Säule befindliche Held pariert. Weicht er aus, muss auch der Andere reagieren.

- Ein verdeckter Wurf auf Rechnen- oder Mechanik +3 ist erlaubt, wenn ein Held den Vorgang einen Moment beobachtet hat (einige KR). Die halben TaP* erlauben eine ungefähre Einschätzung, wann die Morgensterne auftauchen, werden also als Bonus auf Reaktionen gegen die Morgensterne angerechnet.

Die kleine Höhle (13)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich lasst ihr die Treppe hinter euch. Vor euch führt ein dunkler Tunnel durch das Gestein.

„Wir kommen bald zur Esse“, meint Oram. Als ihr ein paar Schritt voran getan seid, hört ihr ein Klopfen nicht weit entfernt. Ein Stück weiter findet ihr zur Linken eine kleine Höhle, darin vor der Wand auf einer aus dem Fels gehauenen Schlafstadt eine in weiße Fäden ähnlich al'anfanischer Seide gehüllte Gestalt. Nur ein Fuß mit festem Schuh und die Augen sind frei. Der Schuh hat einen aufgemalten Schmetterling. „Braunlinde? Keine Angst, ich komme. Einer von euch muss mir helfen. Die Andern halten im Gang Ausschau. Das Vieh muss hier sein.“

Sobald Oram und ein Held hinein gehen, blickt die Gestalt mit aufgerissenen Augen erschrocken nach oben, und sogleich stürzt sich eine Fischerspinne auf den Zwerg. Mit dem Netz, dass sie über die Vorderbeine auf ihn stülpt, macht sie ihn bewegungsunfähig, obwohl er heftig zappelt. Danach wendet sie sich gegen den Helden, der Oram helfen wollte. Der Kampf gilt von hier an als normal, nicht als Hinterhalt. Der Durchgang kann von einem einzelnen Held bewacht werden.

Fischerspinne:

Größe: 2 Schritt

INI 5+W6 **PA** 6/0*

Fangnetz: **DK** NSP

Aussagen: **DK** H

GS 7 **AuP** 20

Beute: nichts

Gewicht: 20 Stein

LeP 20 **RS** 1

AT 11

AT automatisch

MR 10/8 (Geist/Körper)

Wundschwelle 5

TP -

TP 1 SP/KR

GW 6

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (8), Netz (8)

Taktik: Das Tier versucht, die Helden mit seinem Netz zu fangen. Befreien kann sich ein Opfer von selbst nur mit einer GE-Probe +8, wobei für jeden misslungenen Versuch die Erschwernis um 1 steigt. Aktionen und Reaktionen im Netz sind ebenfalls um diesen Wert erschwert (inklusive Steigerung für jeden misslungenen GE-Wurf). Wenn alle eingesponnen sind, die sie kriegen kann, beginnt sie, bei einem zu saugen. Wenn sie weniger als 10 LeP hat, erleidet sie -1 auf AT und PA., bei weniger als 5 -2 und versucht, zu fliehen. Sie kann einen Wächter im Eingang mit ihrem Angriff lähmen, sich vorbei drücken und entkommen. Ob der Wächter dabei einen Passierschlag hat, hängt von seiner Ausbildung ab: seine AT muss trotz Erschwernis – Netz und +4 für den Schlag – noch mindestens 1 betragen.

Nach der Flucht mag sie später nochmal einen Helden angreifen, diesmal aus dem Hinterhalt, und verschleppen. Wahrscheinlich hält sie sich aber versteckt irgendwo über dem See.

* Während des Saugens kann sie nicht parieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erleichtert, dass ihr das achtbeinige Ungetier überwunden habt, reißt ihr die Fäden von Oram runter.

„Verdammt!“, ärgert sich der Zwerg. „Ne billige Fischerspinne! Hätt' ich sowas früher zugelassen, wär mein

Im Namen des Stahls

Feuer schon hundert Jahre früher erloschen. Helft mir mal hiermit.“
Jetzt rupft ihr die Fäden von der Gestalt herunter, die auf der Schlafstadt kauert. Es überrascht euch nicht, dass sie braune Haare, aber kaum gebräunte Haut besitzt.
„Was sollte das denn?“, fragt sie sogleich, als ihr Mund wieder frei ist.
„Hat mich überrascht“, erklärt Oram.
„Wozu hast du dann die ganzen Jahrzehnte hinter dich gebracht? Und was wollen die hier?“
„Hör zu: es war keine gute Idee von dir, hier her zu kommen.“
„Ich muss leider eine Ladung...entsorgen.“
„Die Helden hier haben die Kiste gestohlen, Braunlinde.“
„Die waren das?“ Erschrocken springt sie auf; da sie auf der Schlafstadt ist, stößt sie gleich gegen die Decke, flucht und hält sich die Stelle auf dem Kopf. „Mist!“
„Deiner Mutter geht es gut, Mädels.“
„Im Ernst?“
„Warum sollte ich dich anlügen?“
„Um an das Meteoreisen zu kommen?“
„Hör zu: wen ich das wollte, hätten wir nur deinen Mund befreit. Ich weiß ja, dass du unvorbereitet keine Gefahr darstellst.“
„Unterschätz mich nicht! Was ist das hier eigentlich für ein Raum? So eine Art...“
„Schlafkammer, ja. Vier Schlafstädten hier und ein Plums klo aus Fels nebenan.“
„Arg.“ Sie tritt gegen die Schlafstadt unter ihr, sagt „au“, flucht unverständlich und hält den Fuß mit der andern Hand. „Verdammt!“
„Für noch 'ne Verletzung fehlt dir 'ne Hand!“, scherzt Oram vergnügt.
„Sehr lustig.“ Sie blickt ihn einen Moment an und vollführt mit den Händen Gesten. „Was?“
„So schnell wirst du mich nicht verzaubern – zumindest du nicht“, fügt er an euch gewandt hinzu.
„Wenn es hier nichts gibt...“
„Es gibt leider ein paar Verrückte, die hier eingedrungen sind.“
„Wirklich? Für so einen geheimen Ort scheint es leicht reinzugehen, was?“
„Wenn ein Stern vom Himmel fällt, öffnen sich eben die Tore, weil...“
„...Die Drachen da so 'ne Verbindung haben, ich weiß.“
„Und diese Typen haben irgendwie einen Feuerball simuliert.“
„Ihr Zwerge lasst euch leicht täuschen, was?“
„Ich kann ja beim nächsten Mal mit 'ner Hundertschaft und Tulmadron-Kisten anrücken, dann machen wir hier alles nieder. Komm jetzt, wir müssen weiter.“
„Ich wäre fast im Magen dieser Spinne gelandet. Da brauch ich einen Moment...“
„Nich' zu lang, klar? Wo sind eigentlich deine Sachen?“
„Als die Spinne ankam, hab ich sie vorn im Gang liegen lassen. Vergreift euch ja nicht dran! Ich nehm die an mich!“
„Bronwin will die Kiste wieder haben.“
„Bist du sein Lakai?“
„Der Aufbau einer neuen Heimat kostet Geld, Braunlinde. Außerdem haben wir dein Leben...“
„Schon gut! Nehmt die verdammte Kiste! Wäre eh zweimal fast abgestürzt wegen dem Mist.“

Wie erwähnt, hat der Raum vier Schlafplätze aus Stein und nebenan ein kleines Plums klo. Beleuchtet ist er nicht.

Der See (14)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt dem Gang weiter und gelangt zu einer großen Höhle, angefüllt mit einem See. Ein Damm, der ein paar Schritt misst, zieht sich gerade hindurch. Dampf steigt vom Wasser auf, und es ist warm, fast wie in einem Badezuber. Oram voran begeben sich euch hinein, die Waffen bereit haltend. Die Decke der Höhle könnt ihr nicht sehen und nur die Wand zur Rechten erahnen. Sie ist mit rotem Moos überwuchert.

„Kommt dem Feuermoos da nicht zu nah, das brennt“, rät euch der Zwerg.

„Oh, da wären wir von allein ja nie drauf gekommen“, erwidert Braunlinde. Nach ein paar Schritten fährt sie nach oben schauend fort: „Wo ist eigentlich die Decke? Ich würde zu gern...“

„Bei deinem Glück stößt du dir nur den Kopf und fällst ins Wasser. Und wer darf dich dann retten?“

„Als ob du einem feuchten Frauenkörper widerstehen könntest, Lüstling.“

„Ich hatte in meinem Leben weniger als du. Da kannst du Tulmadron drauf nehmen. Im Übrigen solltest du deine *phänomenalen* Kräfte für Ernstfälle aufsparen. Hast du überhaupt noch Kraft zum Zaubern?“

„Ein wenig, Oram. Ein wenig.“

Im Namen des Stahls

Ein Blubbern im Wasser zu eurer Linken lässt euch innehalten. Aber außer einem Schwall dichterem Nebels entlässt das Nass nichts.

„Kommt schon, los jetzt!“, ruft euch Oram zu, den der Nebel verhüllt. „Es gibt Treppen, falls ihr ins Wasser fallt, um heraus zu kommen.“

Als ihr wieder seinen Rücken sehen könnt, weil die Nebelwand weiter zieht, hängt ihm ein Stück Seegewächs über der Schulter.

Diesmal handelt es sich tatsächlich um Oram und keine Wasserleiche.

- Wenn die Helden ihn angreifen, pariert er mühelos und meckert sie an, was das denn soll.

Urpötzlich, gerade als die Sache geklärt ist, tauchen drei zwergische Wasserleichen vor ihm aus dem Dampf auf. Hinter den Helden sind ebenfalls zwei bis ein halbes Dutzend der Kreaturen erschienen.

- Den Helden steht grundsätzlich eine Probe auf Sinnenschärfe (beliebiger Sinn außer Tastsinn) +4 zu, um die Gegner hinter ihnen zu bemerken. Helden mit Nachteil Totenangst dürfen diese nur ablegen, wenn die Angst-Probe scheitert. Sonst nimmt der Anblick der Leichen vor ihnen sie in Beschlag. Bei einem Misslingen aller Proben haben die Leichen die erste Runde freie Hand, die Helden können nicht reagieren – ein Überraschungsangriff eben.

Oram erledigt seine Gegner relativ sicher alleine und kann den Andern nach ein paar KR (optional 2W6 KR) Hilfe anbieten. Auch Braunlinde hilft gern mit einem Plumbumbarum aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Verdammnis!“, empört sich Oram. Dass die Überreste der Untoten plötzlich vor euch auf dem Damm entlang von dannen schweben, scheint ihn nicht zu stören – anders als die Hexe Braunlinde, die ihren Besen umklammert. „Kommt weiter.“ Erst nach ein paar Schritten dreht er sich zu euch um. „Ach, das? Nun...“

„Heh da!“, ruft jemand. Beim Nachsehen könnt ihr im Schein einer Fackel vier Gestalten erkennen, die über den See paddeln. Einige pralle Säcke, zusammengebunden an einem Gestell aus Holzstangen, tragen sie. Eine von ihnen steht vorn am Bug und hält einen Stab in der Hand. Es fällt euch nicht schwer, sie als die Eindringlinge wieder zu erkennen. „Wollt ihr etwa ohne uns aufsteigen? Eine Biene macht noch keinen Früchtekuchen, und die Aranie wächst im gelben Licht wie die Biene. Yerodin heißen sie mich. Sie können euch auch so heißen.“

„Was bei Sat...“, wundert sich Braunlinde.

Ein Bolzen, den Oram auf den Kerl abschießt, unterbricht sie, prallt ein Stück vorher in der Luft ab und landet mit einem Platsch im Wasser. Unzufrieden richtet Yerodin seinen Blick auf eine der Leichen hinter euch, die ebenfalls schweben, und aus seinem Stab fährt ein Flammenstrahl. Der Zauber verfehlt die Leiche, doch das Feuer breitet sich unter ihr einen Moment aus, als hätte es etwas getroffen. Als die Flämmchen vergehen, ist da...nichts.

„So ein Mistkerl!“, flucht Oram und läuft weiter auf dem Damm. „Los, kommt mit!“

Zwei Begleiter von Yerodin spannen ihre Armbrüste, während der Pirat mit seiner gezogenen Fechtwaffe droht. Hinter ihm platzt etwas großes ins Wasser.

„Der Aufforderung komm ich mal nach“, meint Braunlinde und überholt Oram mühelos.

„So schnell nun auch wieder nicht!“, mault er.

Meisterinformationen:

Die Wasserleichen gelangen durch einen kleinen Spalt in die Höhle, genau wie das Wasser und vorher die Fischerspinnne. Es handelt sich also um einen gespeisten See aus Süßwasser, der deswegen nicht verdunstet. Nachdem die Helden sich mit den Wasserleichen auseinander gesetzt haben, werden deren Überreste von den Geistern ergriffen, um sie bei 15 in die Lava zu werfen. Ihre Ausrüstung ist dabei als Opfer gedacht. Yerodin benutzt ein improvisiertes Floß mit luftgefüllten Säcken, einen Fortifex zur Deckung und Ignifaxius auf einen der Geister. Den nimmt er mittels eines Zaubers wahr. Das Platschen stammt von seinem Golem, den er zu sich ruft.

An dieser Stelle werden die Helden wahrscheinlich eine von zwei Optionen wahrnehmen: Flucht nach vorn mit dem Zwerg oder Kampf gegen die Kerle an Ort und Stelle.

Kampf vor Ort

Bei einem Kampf vor Ort werden die Helden zunächst von den Söldnern angeschossen, die dazu, sobald sie nah genug sind, ins flache Wasser springen. Auf dem Damm können Helden wie Schurken die DK nur

Im Namen des Stahls

einmal erhöhen, ohne dabei ins (in Dammnähe flache) Wasser zu geraten und so die Mali für Knetiefe zu erleiden. Mit einer zusätzlichen Erschwernis +4 kann der Held sie erhöhen, ohne ins Wasser zu geraten: er weicht auf dem Damm zurück (genauer gesagt entlang dessen Längsachse). Zum Herauskommen aus dem Wasser ist die AT ebenfalls zusätzlich um +4 schwieriger. Alternativ kann sich der Kämpfer einfach vom Gegner lösen, was diesem jedoch einen Passierschlag gewährt.

Besonders gemein ist, dass Yerodins Schutzwall noch anhält, wenn er und der Pirat den Damm erreichen. Der Magier drückt damit die Gegner zur Seite. Den Rest seiner AsP hebt er sich für einen Transversalis-Fluchtzauber mit dem Piraten auf. Auch der Golem taucht nach einer Weile auf und mischt mit.

Nach dem Sieg geht es in die Esse, wo Schmiedin Hamame die Helden wie unten beschrieben belohnt.

Die Esse der Toten (15)

Neben der unten beschriebenen Esse gibt es noch Hamames Privaträume: ein Schlafraum, eine Küche (mit Lebensmitteln) und Plumsblo. Außerdem zwei Vorratsräume: einen mit Arbeitsmaterial – darunter Blöcke von Koschbasalt – und die Waffenkammer, beide von Geistern bewacht. Dieser Teil unter einem Felsvorsprung wird zunächst von einer künstlichen Mauer verdeckt, die wegen des Vorsprungs auch von oben nicht zu überblicken ist.

Es gibt eine Belüftungsanlage, die aus einem großen Schaufelrad besteht, dass der Rauch des Magmas antreibt, und einen vom Rad in Bewegung gehaltenen Blasebalg. Der Balg saugt den Rauch an und befördert ihn durch einen Lüftungsschacht nach draußen. So wird die Luft erträglich. Die Anlage liegt versteckt unter dem Vorsprung, auf der die Esse liegt (und verursacht das seltsame Geräusch).

Eine Treppe führt hinab zu der Anlage. Die Helden sind dort noch etwa 10 Schritt vom brodelndem Abgrund entfernt. Abzüge wegen mangelnder Beleuchtung kommen höchstens bei nachtblinden Helden zum Zug (-1 AT/-1 PA).

Zum vorlesen oder Nacherzählen:

So schnell wie möglich folgt ihr. Am Ende der Höhle kommt eine S-Kurve mit Rampe. Schon tut sich vor euch eine gewaltige Kaverne auf, an deren Fuß zwanzig Schritt unter euch zähflüssiges Gestein scheint. Trotzdem ist die Luft noch schwer und stickig, und der Boden warm wie das Innere eines frisch ausgezogenen Schuhs. In die Mitte über den See aus ewig schmelzendem Gestein erhebt sich ein spitzer Vorsprung, auf dem sich eine Esse findet. Eine schmale Wasserrinne führt daneben in ein flaches Becken. Neben euch fließt gerade ein Schwall hinein, offenbar aus der Höhle vorher. Komplettiert wird das Ganze durch einen Amboss, der glitzert wie ein riesiger Edelstein. Stufen führen am Rand des Vorsprungs nach unten, während ein Geräusch wie von einem schmatzendem Untier an eure Ohren dringt. Über die Kante fallen die Wasserleichen in die Tiefe.

„Zurück in die Hallen des Väterchens“, meint Oram bei diesem Anblick. „Die Esse wird mit den glühenden Steinen betrieben. Ist einfacher als Säcke von Holz her zu schaffen. Außerdem schmilzt ein Kuss von Angrosch Metall auf geradezu liebenswürdige Weise. Ist ja klar, Erz und Feuer sind die Elemente Angroschs. Holz wächst nur über der Erde, wo es regnet. Der Wasseranteil im Holz stört dagegen bei der Verbrennung. Ist ja eine Mischung von Humus und Wasser.“

Hamame! Hamame? Wo ist die Frau? Ich...

Unterbrochen wird der Zwerg von schnellen Schritten aus dem Gang, und es dauert nicht lang, bis die vier Gestalten auftauchen. Die Söldner zielen mit ihren Armbrüsten, hinter ihnen zieht Pirat Elrik seine schlanke Klinge. Der Magier Yerodin keucht.

„Bäume bunt schweben am Meeresgrund der maraskanischen Gipfel“, labert er. Braunlinde schwingt sich auf ihren Besen und braust nach oben davon in die Dunkelheit. Das Meteoreisen lässt sie eben euch stehen. „Vergesst sie!“

Der finale Kampf

Yerodin selbst mischt sich nicht in den Kampf ein, hat er seine AsP doch weitgehend verbraucht. So sind es zunächst die Söldner und der Pirat Elrik, die sich über die Helden hermachen. Einige Besonderheiten:

- Der Platz ist begrenzt: entweder liegt eine Wand oder der Abgrund im Rücken. Durch die Bedingungen ist es nicht möglich, mehr als zweimal die Distanzklasse zu erhöhen. Wer über die Kante fällt, landet auf der linken Seite auf der Treppe: 1W6 Schritt Falltiefe, pro Schritt 1W6-1 SP, wieder pro übrigem TaP* einer Körperbeherrschungs-Probe ein W6 weniger. Auf der rechten Seite beträgt die Entfernung dagegen 10-W3 Schritt. Unter dem Vorsprung mit der Esse ist es kochend heiß (1W6 TP(A)/KR und kein RS-Schutz). Schaden durch Erstickern kommt wegen der Belüftung nicht zum Tragen. Auch hier unten gelten obige Anmerkungen zum Platz.
- Yerodin muss überleben.
- Sie können die Kampfkraft der menschlichen Gegner bei Bedarf anpassen und dies durch Bisse und

Im Namen des Stahls

Gift von Höhlenspinnen erklären – es ist ja nicht gesagt, dass es am See keine Exemplare davon gibt.

- Kräftige Schritte kündigen das Nähern des Golems an. Es sei Ihnen überlassen, wann er die Stelle erreicht. Schon ein Kampf einer Übermacht gegen den Golem ist für die Helden sehr gefährlich. Hamame kann mit ihrem Wunder sowohl den Überrest als auch intakten Golem zerstören (siehe folgenden Abschnitt).
- Ein Held, der aus 2 gefallen ist, landete im See eine Höhle vorher und wurde von den Geistern und Hamames Kräften gerettet. Spätestens, wenn er Kampfärm hört, wird er seine Ruhestätte wohl verlassen und sich einmischen – seine Ausrüstung ist noch bei ihm.

Angroschs Zorn

Sobald die Helden getan haben, was sie können (wie Elrik um die Ecke bringen), taucht Hamame auf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unerwartet sinkt eine Wand neben euch zu Boden, und eine kleine, rothaarige Gestalt steht vor euch. Sie blickt unzufrieden auf die Gestalten vor euch. Plötzlich wird es hinter ihr heller, bis ein gleißender Klumpen des zähflüssigen Gesteins mit seinem Schein ihren Umriss umgibt.

„Angrosch!“, brüllt die Zwergin, zeigt mit beiden Fäusten nach vorn und lässt das wie eine riesige Hand auf die Eindringlinge zu fliegen.

„Runter!“, rät euch Oram.

Während sich der Zwerg noch kleiner macht, trifft der Brocken, was von den Widersachern noch übrig ist. Nur Yerodin bewahrt die Ruhe und verschwindet mirnichts dirnichts. Dann schießt der Klumpen zurück in den Abgrund.

„Wie hat er das gemacht?“, wundert sich die fremde Zwergin. „Wie nur?“

„Diesen Zauber nennen die Menschen Transversalis, Hamame“, antwortet Oram.

„Zauber, hm? Dann werde ich ein paar der alten Koschbasalt-Blöcke am Gang anbringen lassen. Aber nun zu dir. Du bringst einfach diese Gigrim zur Esse der Toten? Was hast du...“

„Ich wollte nur eine Bekannte wiederfinden. Braunlinde hat dem Händler Bronwin Hanizad eine Kiste Meteoreisen...“

„Du meinst die Kiste da?“

„Ja. Jedenfalls hatte ich Braunlinde das eine oder andere über die Esse erzählt.“

„Was? Wieso?“

„Nur das es sie gibt.“

„Ich könnte dich für diese Dummheit in den Abgrund schicken, um zu sehen, ob auch du in diesen Hallen schuften musst.“

„Lass ihn am Leben“, bittet eine Stimme neben ihr, und ein durchsichtiger Schemen eines Zwergs erscheint.

„Hamame, Tochter des Cobaltam, mein Enkel meint es nicht böse. Leider teilt er mit den Gigrim nicht nur das Bett...“

„Allein das klingt seltsam. Schult lieber eure Arme und schärft eure Äxte, Brillantzwerge. Dann wird eure neue Heimat nicht fallen wie die Alte.“

„Wenigstens haben mir diese Gigrim dabei geholfen, die Eindringlinge aufzuhalten. So, wie du mir im Traum geraten hast, Opa.“

„Zu den Helfern hab ich dir zwar nicht geraten, aber egal“, meint der Geist. „Wie geht es eigentlich Mixgrosch? Zeichnet mein Sohn immer noch stundenlang die Täler der Beilunker Berge?“

„Dein Sohn ist schon lange tot, Opa.“

„Oh. Hm. Ich sehe, dass er nicht hier schuften muss. Jetzt graviert er die Schwerter in Angroschs Schmiede.“

„Unser Väterchen fertigt sicher keine Schwerter“, widerspricht Hamame.

„Ich denk...“

„Ich bin hier immer noch die Geweihte! Da ist ja auch die Frau wieder.“

Ihr wendet den Blick empor und seht Braunlinde, die sich den Kopf hält, während sie mit dem Besen zu euch hinab sinkt.

„Ich sehe, du hast die Decke gefunden, hübsches Kind!“, scherzt Oram vergnügt.

„Ach, du...“, erwidert sie.

„Ihr habt einen quasi heiligen Ort betreten“, mischt sich Zwergin Hamame ein. Neben ihr fliegt eine Schale vorbei und landet vor euch auf dem Boden. Darin liegen ein paar Nadeln. „Ich will, dass jeder von euch etwas Blut in die Schale träufelt und schwört, mit keinem außer einem Bergkönig oder Angrosch-Geweihten über diese Hallen zu sprechen.“ Rund um euch tauchen weitere Zwergengeister auf. „Wenn ihr den Schwur brecht, tragt ihr ein Frevlermal. Also, was sagt ihr?“

Im Namen des Stahls

Die Helden müssen nicht auf eine bestimmte Gottheit schwören. Angesichts der Geisterhorde und der Geweihten stellt ein Schwur hier die beste Lösung da.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Nun, damit ist der Schwur besiegelt. Also, Oram, welcher Drache wurde erlegt?“
„Wie soll ich's sagen...“, stammelt der sonst so redselige Zwerg.
„So wie's is', Oram“, wendet der Geist seines Großvaters ein.
„Also, es sieht so aus, dass diese Kerle eine Art...Illusion erzeugt haben, um einen Feuerschweif vorzugaukeln.“
„Wie können sie es wagen!“, empört sich Hamame und stampft mit dem Fuß auf. „Eine solche Frechheit verdient den Tod!“
„Und wie wollt ihr das anstellen?“, fragt Braunlinde.
„Das werdet ihr schon noch sehen! Oh ja, das werdet ihr!“
„Ich möcht' dich ja nicht unterbrechen, Hamame“, meint Oram.
„Warum tust du's dann?“
„Ich – und meine Begleiter – haben uns hier unten durchgeschlagen. Verdient das keine Belohnung?“
„Eine Belohnung? Hm.“ Sie tritt an den Rand des Abgrunds und starrt einen Augenblick nach unten auf die glühende Masse. „Ja, so ist es Brauch. Die Würdigen tragen ihnen würdige Waffen.“ Sie wendet sich wieder euch zu. „Oram, ich habe dir schon vor Jahren deine Axt geschenkt. Daher...“
„Mir reicht es, wenn ich die Kiste mit dem Meteoreisen behalten kann.“
„So sei es. Und ihr Helden? Wenn ihr eine Waffe opfert, gewähre ich euch ein besseres Exemplar derselben – entsprechend euren Fähigkeiten.“

Eine neue Waffe

Wie Hamame schon gesagt hat, dürfen die Helden eine Waffe opfern und erhalten dafür eine bessere Variante. Als Opfer gilt dabei auch, wenn sie die Waffe schon vorher bei den Prüfungen verloren haben.

- Beachten Sie, dass Hamame einem frisch gebackenem Held keine Superwaffe aus ihrem Vorrat gibt, sondern die Belohnung nur besser ist. Ein einfacher Felsspalter mag durch einen ersetzt werden, der zwei kleine Verbesserungen wie einen zusätzlichen TP, einen Bonuspunkt auf die INI, einen auf AT oder PA oder geringeren Bruchfaktor besitzt.
- Außerdem führt die Zwergin längst nicht alles, was in Aventurien der Verteidigung des Lebens dient. Neben den zwergischen Waffen, Kriegs-, Brand- oder sonstigen Bolzen (von denen sie pro Person höchsten ein halbes Dutzend herausgibt) hat sie auch noch Dolche, Schwerter, einige Speere, Einhand- und Zweihandhieb Waffen im Angebot. Ob ihr ein Stab oder Zweihänder im Arsenal rum liegt, können Sie bei Bedarf entscheiden. Seltene Kettenstäbe oder Rondrakämme sind aber definitiv nicht vorrätig.

Zurück aufs Schiff

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Hört her, ihr Geister: ich will, dass ihr den Gang da mit Koschbasalt auskleidet. Es kann nicht sein, dass jemand zum Herzen des Bergs vorstößt, der das Feuer verdirbt, um dann wieder zu verschwinden.“ Die Geister murren unzufrieden. „Los jetzt.“

„Es wird Zeit, dass wir gehen“, sagt Oram, während die Schemen wieder unsichtbar werden und aus einer Kammer Steinblöcke heran schweben. Ihr wendet euch dem Gang hinter euch zu. „Der geht auch, dauert aber länger.“ Als ihr ihn anseht, grinst er. Schon öffnet sich in der Felswand ein Durchgang und gibt einen kleinen Raum frei. An der Decke leuchtet ein Kristall. „Mach's gut, Hamame. Vielleicht sehen wir uns nochmal dieses Jahrhundert.“

„Beim nächsten Mal magst du dich wieder mit dem mechanischen Monster plagen müssen. Im Namen Angroschs, gehabt euch wohl.“

„Und ich krieg nichts?“, meckert Braunlinde.

„Wenn du deinen Dolch opferst...“, meint Oram.

„Das war ein Geschenk meiner Oberhexe. Den las ich doch nicht einschmelzen.“

„Irgendwann wird alles neu geschmiedet, Braunlinde. Glaub mir einfach.“

„Wenn du meinst.“

Mit ihr und Oram betretet ihr den kleinen Raum, der sich eben auftat. An den Wänden und der Decke ist ein Metallgitter angebracht. Oram schließt das Stück vor euch. Schon setzt sich der Käfig mit einem Rattern in Bewegung. Ihr werdet immer schneller, bis er oben stoppt. Ihr steht in der Eingangshalle, hinter dem Tor. Als ihr hinaustretet, erscheint eine Hand voll Geister hinter euch – darunter Orams Großvater.

Im Namen des Stahls

„Nun, Junge, grüß deinen Vater, wenn du ihn siehst“, meint der Geist. „Ich habe noch ein Jahrhundert abzuleisten.“

„Und ich dachte, es seien noch mindestens zwei“, scherzt Oram und umarmt ihn. Dass seine Finger durch die Gestalt gleiten, stört ihn offenbar nicht.

Als ihr das große Tor durchschreitet, ist es Mittag. Kaum draußen, schon schließt es sich mit einem Poltern. Eine täuschend echt wirkende Felswand wird herunter gelassen und verbirgt es wieder vor den Augen neugieriger Menschen.

„Dann mal zurück zum Schiff.“

„Extra mit einem Schiff, ich bin fast beeindruckt“, findet Braunlinde.

„Der alte Tunnel wurde ja zerstört.“

Da kommt ein Rabe und setzt sich unvermittelt auf Braunlindes Schulter.

„Wirklich?“, meint sie, blickt den Raben an, dann euch und sagt: „Ich hab ein paar...Begabungen.“

„Las gut sein. Also, was meint das Flattervieh?“

„Der Schwarzmagier hat sich verdünnsiert, bevor die Hauptfrau der Piraten ankam. Offenbar dachte sie, dieser...Yerodin würde an der Insel anhalten, und hat ihre Leute nach ihm suchen lassen. Dabei fanden sie das Schiff. Jetzt segelt es an der Westseite der Insel entlang.“

„Dann können wir sie noch einholen. Kommt mit.“

Es dauert nicht lang, bis ihr euer Gefährt findet, wie es mit leicht ramponierten Segeln auf euch zu kommt. Als sie Oram sehen, machen sie halt.

„Beeilt euch, die Piraten sind auf'm Weg“, meint der Kapitän, als ihr auch schon aus dem nächsten Wäldchen einen Schwarm Vögel aufsteigen seht und lautes Gebrüll hört. Eine ganze Horde Seeräuber kommt auf euch zu. „Beim Klabautermann nochmal! Alle Mann zu den...“

Bevor er ausreden kann, schießt an einer Stelle der Insel eine Feuersäule in den Himmel empor. Die Piraten halten erschrocken inne. Einige laufen am Ufer entlang davon, andere zu der Stelle.

„Meinst du, dass war...“, will Braunlinde von Oram wissen.

„Ja“, antwortet der Zwerg, während ihr an Bord geht. Aus dem Laderaum hört ihr ein Wiehern. „Lohnende Beute gemacht, Kapitän?“

„In der Tat“, sagt der.

„Eine gute Nachricht. Bringen wir die Kiste erstmal unter Deck.“

„Machst du dir keine Gedanken wegen der Piraten?“, wundert sich Braunlinde. Ihr Tier sitzt oben auf einem der Masten. „Ist zwar ihr Dorf, dass da brennt aber...“

„Wenn sie's wieder aufbauen wollen, nur zu. Piraten haben Lorgolosch nicht zerstört. Gibt Wichtigeres zu tun. Und wenn sie nochmal eindringen, wird es ihnen richtig leid tun. Zwergische Großzügigkeit.“

„Wenn du meinst.“

Als ihr die Kiste unten verstaut, öffnet sie Oram und zählt die Barren.

„Einer fehlt“, stellt er fest und läuft zurück an Deck. „Wo ist Braunlinde? Hm?“

„Die Frau?“, fragt der Kapitän. Er lässt alles absuchen, aber gefunden wird sie nicht. „Als habe sie sich in Luft aufgelöst.“

„Dieses Mädchen!“

Das Schiff segelt zurück zum Heimathafen, wo die Helden ihre Belohnung erhalten. Braunlinde fliegt mit ihrem Raben zu ihrer Mutter. Vielleicht begegnen die Helden ihr vor Ort wieder?

Epilog

Belohnung: Geld...

Oram hat den Helden ja eine Belohnung versprochen: standartmäßig 5 Dukaten pro Kopf. Sobald die Helden wieder im Hafen ankommen, überreicht er ihnen die Münzen.

...und AP

Es sei Ihnen empfohlen, jedem Helden 250 bis 300 AP gutzuschreiben. *Spezielle Erfahrungen* können auf Gesteinskunde, Sinnenschärfe, bei Anwendung Gesteinskunde, Klettern und Schlösser Knacken, bei niedrigen Werten Tierkunde vergeben werden. Dazu weitere entsprechend dem Abenteuer-Verlauf.

Anhang

Personen

Alle Werte wurden bereits mit den Modifikationen durch WM etc. verrechnet.

Im Namen des Stahls

Rosalinde Raddreh

Die Kutscherin ist Braunlindes Mutter, arbeitet als – ebenso schnell fahrende wie bremsende – Kutscherin für Bronwin und verträgt fast so viel Schluck wie ein Zwerg. Die Verwandtschaft ist an den braunen Haaren durchaus zu erkennen. Die alte Frau kennt Oram schon seit vielen Jahren, und zusammen haben sie auch ein paar Abenteuer erlebt. Sie wird verdächtigt, mit den Banditen, die am Anfang des Abenteuers die Helden überfallen, zusammen zu arbeiten, doch das stimmt nicht.

Oram Sohn des Mixgrosch (und Enkel des Ingrasch)

Der Brillantzwerg hat schon einige Sommer hinter sich gebracht, in denen das Mittelreich mehr und mehr auseinander brach. Ihn selbst kümmerte die große Politik allerdings nie – bis zur Vertreibung seines Volks aus ihrem Königreich Lorgolosch in den Beilunker Bergen durch die Borbaradianer. Nun verfolgt er gebannt die Geschehnisse und versucht, am Wiederaufbau einer Heimat mitzuwirken. Dazu braucht er Geld, sodass der zeitweilige Schaukämpfer des öfteren für Bronwin arbeitet. Schönen Frauen gegenüber ist der Zwerg nicht abgeneigt. Die meisten Artgenossen würden jedoch viele der schlanken Gigrim, mit denen Oram was hatte, nicht gerade als wohl geformt betiteln. Zu seinen ehemaligen Liebschaften zählt Braunlinde.

Zudem schwelgt er gern in Erinnerungen an die guten, alten Zeiten vor der Vertreibung, und hat immer seinen Zeichenblock dabei, falls er einen schönen Anblick entdeckt. Allerdings versteht er es auch vortrefflich, mit seiner persönlichen Axt und Windenarmbrust umzugehen. Mit einem Fernrohr späht er bei freier Sicht Gegner aus.

Zitate: Zu einem andern Zwerg: „Wenn du das so machst, wirst du keine hundert Götterläufe alt.“

Zu einem Menschen: „Wenn du das so machst, wirst du noch schneller sterben als sonst bei euch Gigrim üblich.“

Größe: 1 Schritt anderthalb Spann **Gewicht:** 70 Stein **Geburt:** 919 BF

Aussehen: hellgraue, kurze Haare, gezwirbelter Bart, grüne Augen

Kampfwerte: AT 19 PA 18 FK 25 **Ausweichen** 5

LeP 48 **AuP** 52 **MR** 10 **Wundschwelle** 10

GS 5 **INI** 10+W6

Vorteile: Nachtsicht, Schwer zu verzaubern

Nachteile: Angst vor Gewitter 5, Meeresangst 3

Sonderfertigkeiten: Finte, Gladiatorenstil, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Meisterschütze (Armbrust), Schildkampf I+II, Waffenspezialisierung (Lindwurmschläger), Wuchtschlag

Kleidung/Rüstung: Wams mit rotweißen Längsstreifen, ebensolche Hose, aber mit Querstreifen, rote Mütze mit angesteckter Rose, deren Blätter abwechselnd in rot und einem glänzendem schwarz gehalten sind, Rucksack, Deckchen mit Spitze (als Unterlage zum Essen), dazu eine Iryanrüstung (3/2, im Zonensystem: 0/3/2/2/0/0/1/1)

Waffen: Lindwurmschläger (1W6+8 durch Verbesserungen und KK, BF 0, INI 0, WM +1/0, DK HN), Drachenzahn (1W6+3 durch KK, 0, H), Raufen-Faust (1W6+2 TP(A)), Windenarmbrust (2W6+6, WS-2, 10/30/60/100/180, +4/+2/0/-1/-3, Laden dauert 30 Aktionen)

Schild: Großer Lederschild (groß, WM -1/+4, INI -1, BF 6)

Taktik: Er macht gern kurzen Prozess mit Gegnern, was ihm selten schwer fällt. Im Nahkampf verwendet er dazu meist die Axt zum Zuschlagen und den Schild zur Parade, auf Entfernung die Armbrust.

Endilia Münsen

Die schwarzhaarige Mitvierzigerin mit den blauen Augen und leichtem Übergewicht ist gebürtige Tobrinerin – wie Kulturkunde Mittelreich oder KL/IN-Probe +3 verrät. Sie versucht, ihre Handelsbeziehungen auszubauen. Dabei kommt ihr Bronwin öfters in die Quere, was von ihr mit ebenso unfreundlichen Aktionen beantwortet wird. Oram kennt sie von früher, weil der Zwerg mal was mit einer ihrer Dienerinnen hatte. Sie schätzt den Schürzenjäger nicht sehr.

Bronwin Hanizad

Der wohl genährte Vierziger ist ebenfalls Kaufmann in der Stadt. Bekannterweise schreckt er nur vor ganz und gar illegalen Gewaltverbrechen zurück, um seinen Reichtum zu mehren. Die Kutscherin Rosalinde arbeitet für ihn, Zwerg Oram kennt ihn schon seit Kindesbeinen an und lässt sich ab und an für Aufträge anheuern. Die braunen Augen und schwarzen Haare passen wie der Turban zu dem Tulamiden, der in Endilia eine lästige Konkurrentin sieht, die er nicht dulden will.

Braunlinde aus Beilunk

Braunlinde ist Rosalindes Tochter, ihr Beiname eine Erfindung. Die leicht sarkastische Hexe hatte vor einigen

Im Namen des Stahls

Jahren eine kurze Beziehung mit Oram. Der verriet ihr dabei, dass es die Esse der Toten wirklich gibt. Da sie gehört hat, dass ihre Mutter verdächtigt wird, schaut sie zu Haus vorbei. Als sie die alte Frau nicht vorfindet, glaubt sie, das Gericht habe sie verurteilt. Sie vermutet, dass Bronwin irgendwie mit den Banditen zusammen arbeitet, und um sich zu rächen, will sie sein Meteoreisen vernichten. Wenn die Helden sie in der Höhle finden, hat sie den Großteil ihrer Astralkraft verbraucht.

Ihr Vertrauter ist ein Rabe, ihre Spezialität Zauber zum heimlichem Vorgehen wie Dunkelheit und Foramen; Letzteren kennt sie von ihrem Vater, einem Scharlatan. Offenen Kampf scheut sie, obwohl sie auch den Plumbumbarum beherrscht. Da flieht sie mit dem Besen. Sie hält auch gern ein paar Heiltränke vorrätig.

Größe: 1 Schritt dreieinhalb Spann **Gewicht:** 50 Stein **Geburt:** 1002 BF

Aussehen: Braune Augen und schulterlange Haare, kaum gebräunte Haut

Kampfwerte: AT 14 PA 13 Ausweichen 10

LeP 30 **AsP** 38 **AuP** 40 **MR** 7 **Wundschwelle** 6

GS 8 **INI** 10+W6

Nachteile: Feste Gewohnheit (erdgebunden), Rachsucht 5

Sonderfertigkeiten: Beiß auf Granit, Schlaf rauben, Vertrautenbindung, Warzen sprießen, Vollzauberer (Hexe mit entsprechender Repräsentation etc.)

Kleidung: kastanienbraunes Mieder samt rotem Rock und Lederstiefeln, auf dem Besen gern ein Kapuzenumhang in grau

Waffen: Langdolch (1W6+2 TP, BF 1, DK H), Faust (1W6 TP (A))

Herausragende Zauber: Dunkelheit 10, Foramen (SRL) 17, Hexenspeichel 10, Katzenaugen 10, Plumbumbarum 9, Spurlos 11

Taktik: Sie ist eine exzentrische Einzelgängerin, die eine Gruppe fast nur mit ihren Heiltränken und dem Plumbumbarum unterstützen kann.

Elrik Gansköpf (eigentlich Gansglück)

Einst wegen Wegelagererei in den Hungerturm zu Mendena gesperrt, konnte sich der gebürtige Darpatier später durch die Zahlung seiner versteckten Beutestücke an die xeraanischen Machthaber freikaufen – gegenüber dem Tod durch Dämonen erschien ihm dies die günstigere Lösung. Er schloss sich danach Piraten an und arbeitet inzwischen fast schon auf eigene Faust. Ungewöhnlich ist die Kombination aus Krötenweste mit einem Hemd, dass einen Ärmel besitzt, der in Spitzen endet, und der Einsatz von Florett und Linkhanddolch. Für Notfälle führt er zudem noch ein paar Portionen Schlafgift mit sich.

Größe: 1 Schritt 4 Spann **Gewicht:** 68 Stein

Aussehen: schwarze Haare, kurz, grüne Augen, gebräunte Haut

Kampfwerte: AT 17* PA 17* Ausweichen 9

LeP 38 **AuP** 42 **MR** 5 **Wundschwelle** 8

GS 7 **INI** 9+W6 (mit Rapier +3)

Nachteile: Angst vor Schlangen 5, Goldgier 6

Sonderfertigkeiten: Finte, Gerade, Gezielter Stich, Linkhand, Parierwaffen I+II, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Tod von Links

Kleidung/Rüstung: Krötenhaut über normaler Kleidung, RS 3/BE 1 (Rüstungsgewöhnung I), im Zonensystem (Kopf/Brust/Rücken/Bauch/(LArm/RArm/LBein/RBein): 0/3/2/2/1/1/0/0

Waffen: Florett (TP 1W6+3, TP/KK 13/5, BF 4, INI +3, WM +1/-1, DK N), Linkhand (1W+1, 12/5, 0, 0/+1, H, als Parierwaffe 0/+2), zur Not Raufen-Faust (1W+1 TP(A), INI -2, -1/-2 gegen Bewaffneten, H)

Taktik: Elrik greift am Liebsten mit einem Sturmangriff an und setzt gern seine Manöver ein. Er kann bis zu drei Angriffe durchführen: einen Regulären, eine umgewandelte PA und die Zusatzaktion aus Parierwaffen II. Er hat ein gutes Gespür für Kämpfe, die sein Leben kosten könnten, und lässt sich nur ungern auf Kämpfe ein, aus denen es keine Fluchtmöglichkeit gibt. Er versucht nicht, mehr zu erreichen, als gerade nötig ist (zum Beispiel einfach einen Schlüssel holen und nicht bis zum Tod kämpfen). Bei weniger als 15 LeP sucht er in der Regel das Weite.

Schlafgift: hat er sein Florett mit Schlafgift versehen, kommt das Gift einmalig zur Wirkung, sobald er mindestens 1 SP anrichtet. Danach müsste die Waffe wieder mit einer Giftdosis bestrichen werden. Stufe des Gifts ist 5, es ist ein alchemistisches Waffen- bzw. Einnahmegift, dass sofort wirkt und beim Misslingen der gegnerischen KO-Probe den Gegner für 7 SR in Tiefschlaf legt. Bei gelungener Probe ist das Opfer für 1 SR lediglich bewegungsunfähig.

*Mit Rapier und Dolch; nur mit Dolch AT/PA 13/12, nur mit Rapier 17/11, beim Raufen 11/10.

Söldner

Zwei dieser nicht sehr sympathischen Gestalten begleiten den Magier Yerodin. Ihre Waffen und Rüstungen

Im Namen des Stahls

sind gut, und sie auch recht diszipliniert, da sie sich langfristig eine Aufnahme bei der Irrhalkengarde erhoffen. Sie führen je ein Dutzend Bolzen mit sich, darunter auch Brandbolzen mit halbierte Reichweite, die zusätzlich 1W6 TP anrichten (auf die TP draufschlagen) und entzündliche Materialien entflammen können. Dadurch können Rüstungen Schaden nehmen (je 10 TP durch Feuer verringern den RS um 1).

INI 7+W6 **PA** 14/13* **LeP** 40 **AuP** 42 **RS** 5** **WS** 8 **MR** 7 **GS** 6

Schwert: **AT** 15 **TP** 1W6+7*** **BF** 0*** **DK** N

Raufen-Faust: **AT** 13 **TP(A)** 1W6+2**** **DK** H

Leichte Armbrust: **AT** 16 **TP** 1W6+6***** **Reichweiten** 10/15/25/40/60 **TP+** +1/+1/0/0/-1

Laden 15 Aktionen (dazu 1 zum Zielen, sonst Schnellschuss, der um 2 Punkte zusätzlich erschwert ist)

Schild: Lederschild (großer Schild, WM -1/+3, INI 0, BF 5)

Nachteile: Aberglaube 7, Angst vor Vögeln 6, Vorurteile 7 (gegen Götterdiener und -kulte)

Sonderfertigkeiten: Finte, Linkhand, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Schildkampf I, Wuchtschlag

Taktik: Angesichts der Strafen, die bei einem Scheitern oder Gefangennahme auf sie warten, ziehen sie es vor, so lang wie möglich zu kämpfen. Wenn sie überlegt fliehen, dann möglichst ins gegenüber Yol-Ghurmak neutrale Ausland (Tulamidenlande oder Süden).

* Mit dem Schild/dem Schwert.

** Lederharnisch (RS 3/BE 2 durch Gewöhnung), Sturmhaube (RS +2/BE+1), im Zonensystem (Kopf/Brust/Rücken/Bauch/LArm/RArm/LBein/RBein): 3/3/3/0/0/0/0.

*** Verbessertes Exemplar und hohe KK (16).

**** -1/-2 gegen Bewaffnete.

***** WS des Ziels um 2 reduziert.

Zwergische Wasserleichen

Als die Horden Borbarads immer tiefer in Lorgolosch eindringen, entschlossen sich die Brillantzwerg, ihr Reich aufzugeben. Um den Feinden nicht das Resultat vieler Jahre mühsamer Arbeit zu überlassen, fluteten sie die Tunnel mit heißem Gestein aus den Tiefen der Welt und brachten so alles zum Einsturz. Einige Verteidiger aus dem Tunnel zu den Zwergeninseln konnten sich nicht mehr retten – oder waren sie gar schon tot? Jedenfalls streckte Charyptoroth ihre gierigen Tentakel nach deren Leibern aus und machte sie zu Wasserleichen.

Nur im Licht ist zu erkennen, dass sie Seetang und -gras in den Bärten, zwischen den Gliedern der angerosteten Kettenhemden und an den fast unrostbaren Waffen haben, ihre Haut blassgrün bis blau ist, einigen unendlich Wasser aus bestimmten Körperöffnungen tropft und den Meisten die Augen fehlen. Der Faulgeruch ist kaum ausgeprägt, daher kann auch ein Elf die Wesen im Nahkampf bekämpfen. Sie verwenden vor allem Lindwurmschläger und Zwergenskraja, die wegen ihrer unheiligen Kraft besonders stark wirken. Manche sind sogar im Zweihandkampf bewandert...

INI 9+W6 **PA** 5 **LeP** 40 **RS** 3* **WS** 7 **GS** 2

Lindwurmschläger: **AT** 12 **TP** 1W6+6 **BF** 5 **DK** HN

Zwergenskraja: **AT** 13 **TP** 1W6+5 **BF** 5 **DK** HN

Felsspalter: **AT** 11 **TP** 2W6+5 **BF** 4 **DK** N

***Rüstung:** Kettenhemd, lang (RS 3, BE 4, da mitgenommen)

Besondere Eigenschaften: Immun gegen Gifte/Krankheiten, Herrschaft und Form, Resistenz gegen Einfluss und Eigenschaften, Lichtscheu (-1 auf alle Kampfwerte im Sonnenlicht), mindere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, hohe gegen Boron geweihte Objekte, Schreckgestalt I (MU-Probe +5, beim Scheitern -1W6 auf MU, KL, CH, FF; AT, PA, FK, INI-Basis, bis zur ersten erfolgreichen Handlung gegen sie); können Wunden erleiden (WS 10).

Yerodin Ebersensin

Der Magier aus Yol-Ghurmak ist ein fähiger Golembauer und Zauberer mit Kenntnissen der borbaradianischen und gildenmagischen Repräsentation. Wenn er spricht, dann oftmals unverständliches Zeug – der Preis jenes Wissens, dass Amazeroth ihm für seinen minderen Pakt zukommen ließ. Er nutzt seine Magie, um sich durch den Berg zu bewegen – Hartes Schmelze, Transversalis – und einen beschworenen Gotongi, um die Helden zeitweilig auszuspionieren (nicht die ganze Zeit). Sein Zauberspeicher im Stab ist mit Transversalis und Fortifex gut gefüllt.

Größe: anderthalb Schritt **Gewicht:** 45 Stein

Aussehen: blonde Haare, am Nacken kahlgeschorener Streifen, braune Augen, hellhäutig

Kampfwerte: **AT** 11 **PA** 12 **Ausweichen** 8

Im Namen des Stahls

LeP 33 AsP 40 AuP 33 MR 8 Wundschwelle 6

GS 8 INI 10+W6

Nachteile: Dämonenmal (Glyphen auf rechter Hand), Sprachfehler (teils falsche Grammatik)

Sonderfertigkeiten: Vollzauberer, Zauberspeicher

Kleidung: schreiend bunte Kleider, aber nahezu lautlos (ohne Schellen oder dergleichen)

Waffen: langer Zauberstab (1W6+1 TP, unzerbrechlich, WM -1/-1, DK NS)

Herausragende Zauber: Fortifex 12, Hartes Schmelze 12, Ignifaxius 11, Invocatio Minor 11, Odem 13, Stein Wandle 11, Transversalis 10

Taktik: Yerodin lässt kämpfen: entweder die Söldner und den Piraten Elrik oder seinen Steingolem. Für den Notfall hebt er sich immer einen Transversalis auf.

Yerodins Steingolem

Das Wesen hat eine menschliche Anatomie und Größe. Sein gräuliches Gestein und das ausdruckslose Gesicht, dass nur notdürftig modelliert wurde, verraten keine Emotionen. Aber woher sollte es die auch kennen? Es wurde mit einer Amazeroth-Variante des Stein Wandle erschaffen, was bedeutet, dass es gegen geweihte Objekte eine leichte und Ingerimm-/Angrosch-Objekte eine mittlere Empfindlichkeit besitzt. Feuer- und Stichschaden kann ihm gar nichts anhaben (vielleicht mal von einem Magmabad abgesehen). Es hüllt sich in einen schlichten Überwurf, der seine wahre Natur zunächst verschleiert.

AT 6 PA 2 TP 2W6+3 LE 90 AU 300 RS 5 GS 2 MR 15
MU 14 KL 2 IN 1 CH 1 FF 2 GE 8 KO 20 KK 18

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen Zauber mit Merkmal Form, Schaden durch Feuer und Stiche, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere gegen Ingerimm-/Angrosch-geweihte Objekte

Hamame, Tochter des Cobaltam

Die mittlerweile sehr betagte, rothaarige und schwarzäugige Ambosszwerгин aus einer Sippe in den Tulamidenlanden versieht nun schon seit über einhundert Jahren ihren Dienst als Schmiedin in den Tiefen des Bergs. Dank der Kräfte, die ihr Väterchen Angrosch seit ihrer Weihe fünfzig Jahre vorher zur Verfügung stellt, und der Hilfe der Geister fertigt sie meisterliche Waffen und Rüstungen, deren Qualität Jahrhunderte überdauern kann. Außerdem verteidigt sie damit ihre Esse gegen ungebetene Eindringlinge und heilt zu ihr vorstoßende Absolventen der Prüfung des Stahls – zumindest Zwerge.

Regeln und Hintergrund

Geister sehen: Es ist möglich, Geister zu sehen, wenn ein Held einen entsprechenden Magiesicht-Zauber anwendet. So kann er die quasi magischen Wesen wahrnehmen (erschwert um 1).

Eigenschaften der Geister: Da die Helden sich – wenn das Abenteuer halbwegs so verläuft wie beschrieben – nicht mit den Geistern anlegen, finden Sie hier nur ein paar Anmerkungen. Die Geister in der Esse können schweben und sind gegen Feuerschaden vollkommen immun.

Zur zwergischen Schrift und Sprache

Rogolan, die zwergische Sprache mit gleichnamiger Schrift, hat die Eigenheit, dass ähnliche Worte sich meist dieselben Konsonanten an bestimmten Wortstellen teilen. So haben Worte mit den Bedeutungen brauen, kochen oder brodeln am Anfang ein b und meist am Ende ein r. NG ist Bestandteil des Worts Angrosch und somit als Abkürzung für den Gott gebräuchlich. Dadurch bedeutet das Zeichen auch Heiligkeit. Bei ihrer oft nuschelnden Aussprache verschlucken Zwerge ohnehin Vokale meist regelrecht.

Zu Ordamon

Ordamon war einer der acht Stammväter der Zwerge, der sich aufmachte, um den goldenen Drachen Prdax (Pyrdakor) zu bestehlen. Aber er wurde gefangen und mit einem Fluch belegt, der ihn zwang, zu den damals drei Städten der Zwerge zurück zu kehren und deren Standorte so den Drachen zu verraten. Auf der Schwelle von Xorlosch konnte er noch eine Warnung aussprechen, bevor er in Flammen aufging. Ob dies an dem Fluch lag oder Gott Angrosch ihn so bestrafte, ist umstritten. Er trug der Legende nach einen Stirnreif (nicht den hier im Abenteuer).

Zu Organa, Tochter des Ordamon

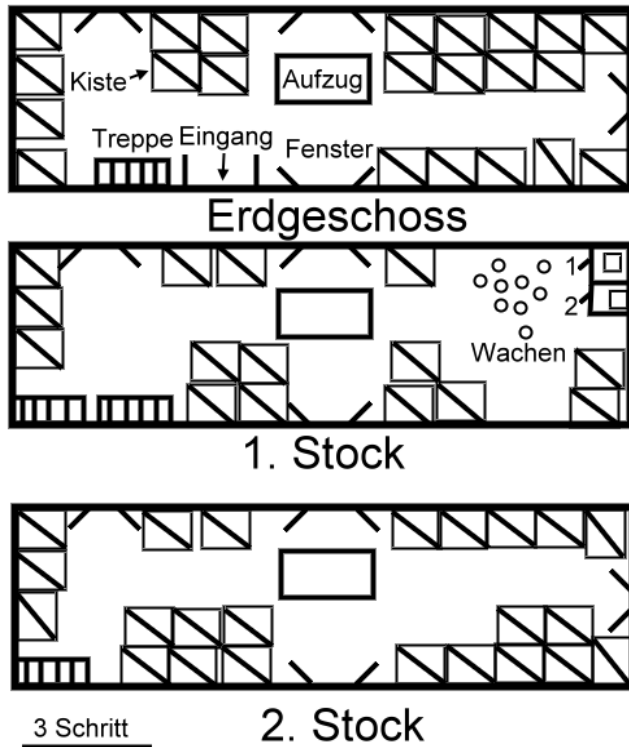
Nachdem ihr Vater den Drachen die Existenz der Zwerge und ihrer Städte unfreiwillig offenbart hatte, vernichteten die Feinde zwei der drei alten Zwergenstädte. Nur Xorlosch blieb übrig. Als die Drachen dort angriffen, war es vor allem Ordamons Stamm, der – zur Wiedergutmachung der Fehler ihres Ahns – sich den Feinden in den Weg stellte. Organa forderte Ancarion, den Heerführer der Geschuppten heraus, und die Beiden stürzten sich aufeinander. Der Drache verbrannte die Zwergin, doch auch er fand den Tod. Damit

Im Namen des Stahls

endete die Schlacht des Himmelsfeuers 7200 v.BF, und die Zwergenheit und Xorlosch existieren durch Organas Opfer weiter. Nur Ordamons Stamm ging in diesem Gemetzel vollständig unter.

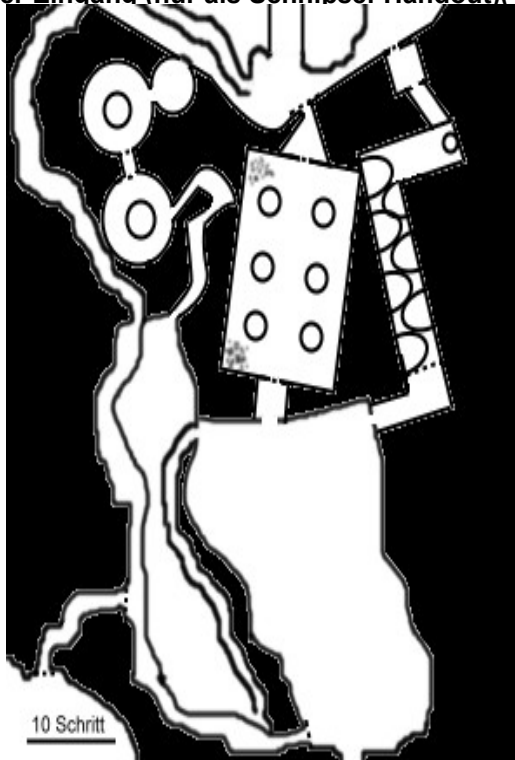
Pläne für Spieler

Das Lagerhaus von Bronwin Hanizad:

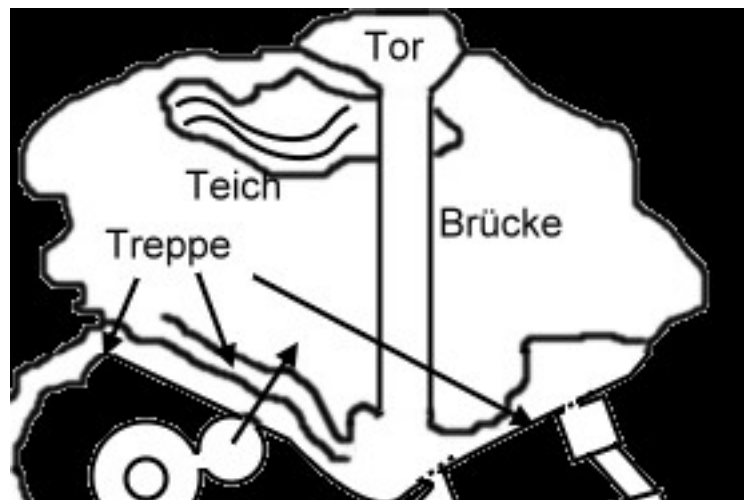


Das Innere des Damdabrosch

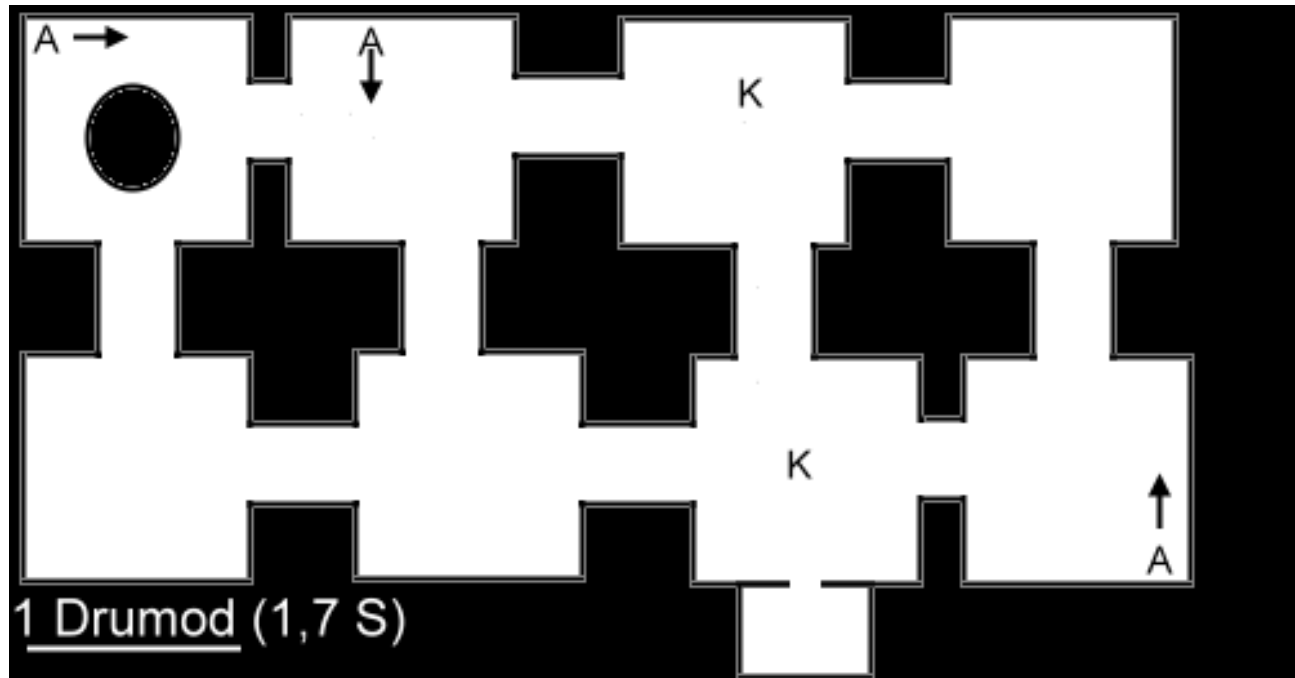
Der Eingang (nur als Schnipsel-Handout)(1-8):



Die Schlucht (9):

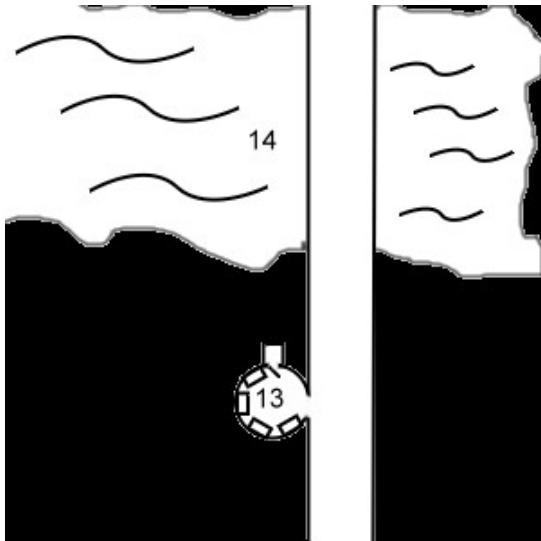


Das Labyrinth (10):

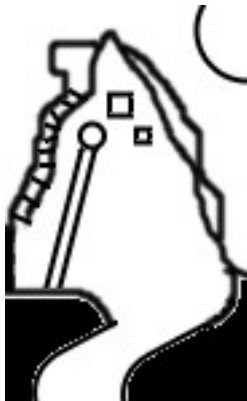


Im Namen des Stahls

Der See (auch für den SL, 13/14):

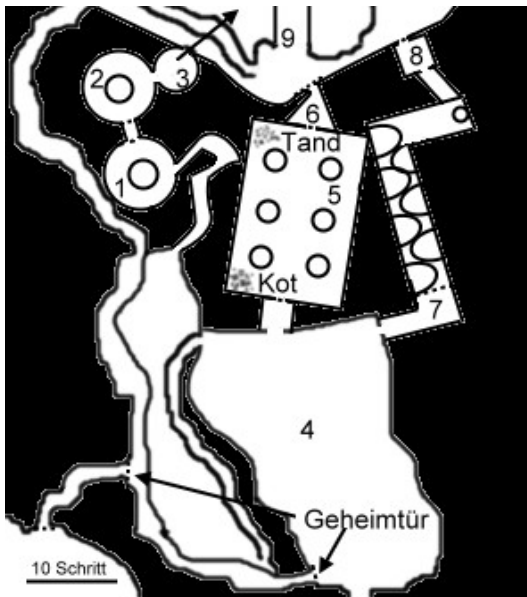


Die Esse (15):

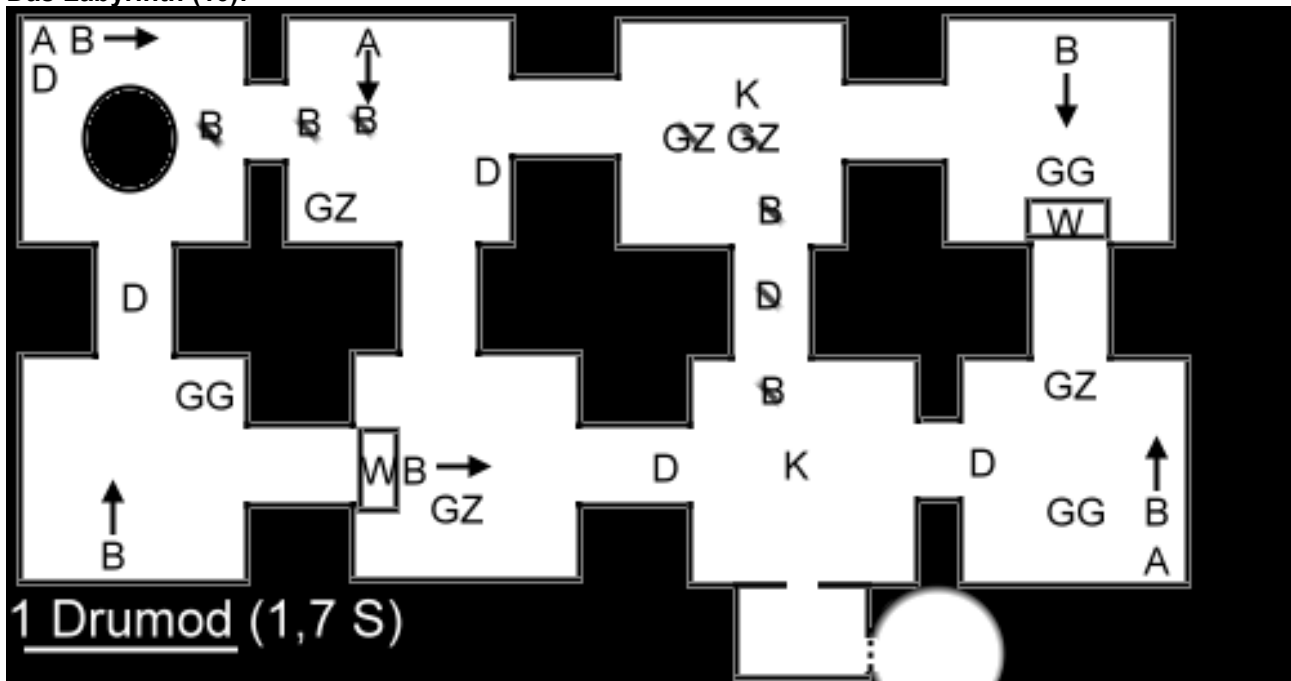


Im Namen des Stahls Pläne für den Meister

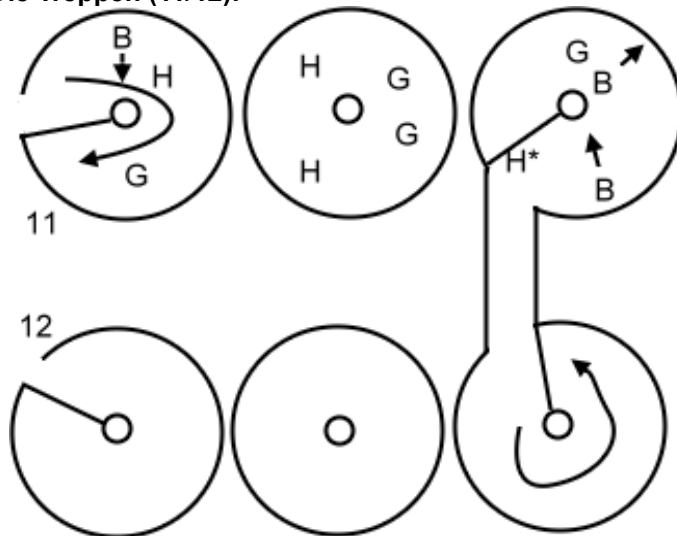
Räume 1-8 des Bergs:



Das Labyrinth (10):



Die Treppen (11/12):



Die Esse (15):

