

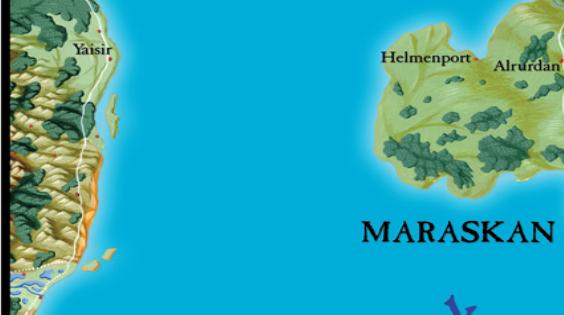
Golf von Perricum



Chalambusen



Golf von Tuzak



JANDRASKAN

ETLASKAN

JILASKAN

Praiodesk

BESKAN

FANTASIEPROJEKT

Maraskansund

Perlenmeer

MARASKAN

AMDEGGYN-MESSA

BULI
SAIJANA
ANDALKAN



VERSION 0.3 VOM 28. JUNI 2024

VERSIONSGESCHICHTE

0.3

Vereinheitlichung Zitation und andere Markups in den drei Abenteuern

Plätze für Grafiken (vorbehaltlich Textänderungen nach Feedback)

Hierarchie der Überschriften vereinheitlicht

0.2

Groblayout drei Abenteuer

Einbau Probenkästen

Interne Referenzen

ORGANISATION UND REDAKTION

Xaver Stiensmeier

ABENTEUER-AUTOR*INNEN

SPIELHILFEN-AUTOR*INNEN

ILLUSTRATIONEN

Bernhard Eisner

Zillie Zeh

LATEX-KLASSE

Lukas Ruhe

SATZ

Xaver Stiensmeier

Lukas Ruhe

Matthias Ott

KORREKTORAT

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.

Inhalt

VORWORT

HINWEISE ZUR ORIENTIERUNG

ASCHE IM WIND

ZUSAMMENFASSUNG & ABENTEUERVERLAUF

EINSTIEGE SPIELERCHARAKTERE

Charaktere, die einfaches Geld suchen und
sich verteidigen können

Charaktere mit hohem Sozialstatus

Naturverbundene Charaktere

Naturverbundene Magiebegabte

Charaktere mit niedrigem Sozialstatus
und Bedarf an Geld

Welcher Held weiß von welchen Ereignis-
sen?

BEGEGNUNGEN LOWANGEN

Kontor Stoerrebrandt (Alt-Lowangen)

Im Ordenshaus der Grauen Stäbe (Bunte
Flucht)

„Bestraft die Spitzel!“

REISEN IM SVELLT

Begegnungen auf und abseits der Straße

Der Qualmgeist

Die Weinlegende

Goblins

Hexen im Rorwhed

FINALE IM TAL DER DRYADE

DER MÜHEN LOHN

ANHANG

Karte des Svelllands

Tiere

Pflanzen

Kampfwerte

NSCs

Generische Namen

Quelle 1: Augenzeugenbericht

Quelle 2: Die Weinlegende

Eigenheiten der Archetypen

KLAMP UND HEIMLICH

ÜBERBLICK

DER WEG INS ABENTEUER

HÖHLENEINGANG

MINE

SCHMIEDE

BARACKE

VERHÖRRAUM

FINALE

IDEEN FÜR EIN FOLGEABENTEUER

KLARER ABSCHLUSS FÜR ONE-SHOTS

ANHANG

Greifax

Duglim

Ork-Schamane

*

Handout 1: Der Brief

Handout 2: Die Höhlenkarte

IN DEN HALLEN DES BERGKÖNIGS

EINLEITUNG FÜR DIE

SPIELLEITUNG

Aufbau und Verlauf

Was wird zum Spielen benötigt?

In eine andere Zeit verlegen?

Welche Gruppen sind geeignet?

Themen, Motive und Verbindungen

ERSTER AKT: DER TIEFE RAT

Finsterkoppen

Zur Ratsversammlung

ZWEITER AKT: DIE FINSTERKOPP-BINGE

Die erste Ebene

Die zweite Ebene

Weitere Ebenen

DRITTER AKT: DAS SZEPTER

Der Rückweg

Die Zeremonie

ABGESANG

ANHANG

Finsterkoppen als Abenteuerschauplatz

Beispiel-Charaktere

VORWORT

Einleitung von Xaver (input)

HINWEISE ZUR ORIENTIERUNG

Texte zum Vorlesen oder Nacherzählen sind generell durch diesen Kasten hervorgehoben.

Braune Kästen hingegen enthalten Hintergrund-Informationen zum besseren Verständnis.

Diese Kästen nutzen wir für Anweisungen an Sie als Spielleitung.

Probenkästen

weisen darauf hin, dass ein Würfelwurf die Szene entscheidend verändern kann.

GRÖßERE KÄSTEN



erlauben beispielsweise, mehrere Schwierigkeiten anzugeben. In so einem Fall wählt das würfelnde Gruppenmitglied die gewünschte Schwierigkeit jeweils selbst.

Die Symbole geben an, ob mit einem oder drei Würfeln gewürfelt wird (*Ilaris:7*) Zusammenarbeit möglich ist, ob es sich um eine *Gruppenprobe* handelt, welche *Schwierigkeit* (*Ilaris:8*) zu überwürfeln ist, welcher *Detailgrad* anliegt und ob die Probe *vergleichend* (*Ilaris:9*) oder als offener Wurf gegen eine feste Schwierigkeit abgelegt wird.



Dann kann man hier lesen, was im Erfolgsfall ...



...und hier, was bei einem Misserfolg passiert.

Asche im Wind

ZUSAMMENFASSUNG & ABENTEUERVERLAUF

Die Eruption der **Silberkrone** hat Ende 1039 BF den Vulkanismus im **Rorwhed** wieder geweckt. Ausgelöst wurde sie durch ein Ritual des Tairach-Priesters Gushrogh Drughai. Die örtlichen Hexen verloren als Folge ihren Tanzplatz, doch auch die Bewohner der Umgebung sind seitdem von den Auswirkungen betroffen. Die Eruption beschädigte auch das magische Geflecht, welches an diesem Ort besonders intensiv auftritt: Kraftlinien und Feenpfade sind in Unordnung oder zerrissen und ihre Kraft fließt ins Diesseits. Über die Feenpfade tauchen manche merkwürdigen Kreaturen auf und sorgen für Unruhe in der Umgebung.

Besonders hart getroffen hat es die örtliche Dryade Venaya: Sie wacht seit Jahren über ein Tal im Schatten des Gipfels. Doch seit der Schamane sie gezwungen hat, an seinem Ritual teilzuhaben, leidet sie unter einer permanenten Verbindung zu Tairachs Geisterwelt, welche jede Nacht droht, aktiv zu werden. Zudem ist sie als Dryade auch mit ihrem Baum durch ein magisches Band fest verbunden und müsste dadurch eigentlich immer vom Schwelbrand betroffen sein, der dessen Wurzeln versengt. Nur weil sie ein Wesen des Humus ist, regeneriert sie mit ganz besonderer Geschwindigkeit, sodass ihr des Tags wenig anzumerken ist. Doch in vielen Nächten wird sie Opfer einer Besessenheit, sodass die Regeneration nicht funktioniert – die Lebenskraft geht stattdessen direkt an Tairach. Ab da erleidet sie die vollen Auswirkungen des Schwelbrandes an ihrem Baum und wird zu einem rasenden Wesen aus Qualm. In diesem Zustand zieht sie durch die Lüfte und fährt auf nichtsahnende Bewohner des Svelltlandes herab.

Spätestens zum Morgengrauen würde die Besessenheit enden, doch oft ist Venaya vorher schon zerfallen und liegt als schnell neu keimender Schössling in ihrer eigenen Asche. Sie kehrt zu ihrem Tal zurück und hat nur wirre Erinnerungen an eine wüste graue Ebene. Das herauszufinden und eine Lösung zu finden soll die wichtigste Aufgabe der Helden in diesem Abenteuer sein. Dazu reist die Gruppe von **Lowangen** aus durchs Svellttal ins Rorwhed-Gebirge. Zu Beginn können sie zwischen der Route über **Arsingen** und der über **Ansvell** wählen, danach führt die Straße durch **Svellmia**, die Ruinen von **Tiefhusen** und über **Rorkvell** ins Gebirge.

EINSTIEGE SPIELERCHARAKTERE

Die hier vorgestellten Einstiege bieten eine Möglichkeit, wie die verschiedenen Charaktere in das Abenteuer starten und welche Motivation sie haben können, um die Reise anzutreten. Sie sind aber nicht verpflichtend. Sollten die Spielleiterin oder die Spieler weitere Ideen haben, können sie diese gerne hinzufügen.

CHARAKTERE, DIE EINFACHES GELD SUCHEN UND SICH VERTEIDIGEN KÖNNEN

Vanjescha Stoerrebrandt, Leiterin des Kontors in **Tjolmar**, plant den Ausbau der Handelsstraße von Tjolmar nach **Riva**. Ihr Sekretär **Valpo Lucianus von Sturzbach** hat dafür vom Kontor in Lowangen eine Lieferung topographischer Geräte und eine Projektkasse mit 5.000 Dukaten für diverse Lohnarbeiten entgegengenommen und benötigt nun eine Eskorte.

CHARAKTERE MIT HOHEM SOZIALSTATUS

Die Sprengung der Silberkrone, eines Berges im Rorwhed-Gebirge, durch ein Ritual eines orkischen Tairach-Schamanen sorgt für Unruhe unter den Führungskräften eurer Institution. Euer Vorgesetzter hat euch losgesandt, um einen versiegelten Brief an **Barngrimm Radobrecht**, den Großmeister des **Ordens der Grauen Stäbe** in Lowangen persönlich zu übergeben.

NATURVERBUNDENE CHARAKTERE

Euer Weg hat euch schon vor einer Weile nach **Lowangen** geführt. Zunächst angewidert von der lauten und engen Stadt habt ihr aber schon bald euren Platz als Beschützer und Heiler der wehrlosesten Bewohner gefunden: der Tie-re. Zuletzt häufen sich aber verletzte Wildtiere unter euren Patienten, die im Norden der Stadt mit bereits älteren Verbrennungen gefunden werden. Einige der Städter erzählten euch von einem Vulkan, der die Natur in seiner Umgebung verwüstet.

NATURVERBUNDENE MAGIEBEGABTE

Euer Zirkel hat von der Sprengung der Silberkrone und der Vernichtung des Tanzplatzes des örtlichen Hexenzirkels durch den orkische Tairach-Priester **Gushrogh Drughai** erfahren. Eurer Anführer hat euch daraufhin losgesandt, um Hilfe anzubieten. Zwar herrscht in der Region inzwischen Frieden zwischen Menschen und Orks und sogar eine vorsichtige Annäherung – allerdings sind besonders die lokalen Hexen noch skeptisch, ob dies auch für sie gilt.

CHARAKTERE MIT NIEDRIGEM SOZIALSTATUS UND BEDARF AN GELD

Das Leben während der Belagerung der Drughash-Orks (1031 BF) war für alle hart. Während der Adel auf seine sogenannte Ehre geachtet hat, hattet ihr nicht die Möglichkeiten für solchen Luxus. Also habt ihr für freies Geleit wichtiger Waren in die Stadt, manchen Ork mit Informa-

tionen über die Verteidigung versorgt. Dabei habt ihr gute Kontakte mit diesen geknüpft. Leider haben einige der „aufrechten“ Verteidiger von damals davon erfahren und wollen Rache nehmen, weswegen es günstig wäre zu verschwinden. In den Kneipen hört ihr Gerüchte über eine hohe Belohnung von der Torf-Compagnie für die Ergreifung von – wandernden Wildschweinfässern?

WELCHER HELD WEISS VON WELCHEN EREIGNISSEN?

	Ascheregen, verletzte Tiere	Stoerrebrandt- Lieferung	Brief an den Groß- meister	Hexen whed	im Ror- whed	Wildschwein- fässer
Streuner		x				x
Hexe	x			x		
Druide	x			x		
Geweichte	x		x			
Kriegerin		x	x		x	

BEGEGNUNGEN LOWANGEN

Die freie Stadt **Lowangen** ist der größte Handelsknotenpunkt im Norden. Nach Jahren des Widerstandes gegen die orkische Expansion, zuletzt bei der Belagerung der Stadt durch die Drughash-Orks 1031 BF ist man inzwischen zu einer Übereinkunft gekommen, in der zweimal im Jahr ein Tribut an die Schwarzenpelze entrichtet wird, die ohnehin inzwischen das Umland kontrollieren. Dafür konnte die Stadt ansonsten ihre alten Rechte behalten, beispielsweise wählt der Gildenrat weiterhin den Bürgermeister. Auch der **Lowanger Dualismus**, eine sektenartige Ausprägung des Zwölfgötterglaubens, in dem Praios als der Gott allen Glücks und Boron als das Böse betrachtet wird, ist weiterhin lebendig, wenn auch die Annäherung an die Orks eine Herausforderung für seine sittenstrengen Gläubigen darstellt.

Die Stadt teilt sich in drei Viertel auf. Auf einer Insel im Svellt liegt das reiche **Alt-Lowangen**, welches das Zentrum der Stadtverwaltung und des Handels darstellt. Im Norden am Flussufer liegt die „**Bunte Flucht**“, ein Künsterviertel mit einigen zugezogenen Elfen und vielen Tempeln. Südlich davon liegt **Eydal**, ein ehemaliges Dorf, das sich widerwillig aufgrund der Orküberfälle hat eingemeinden lassen. Das Bild ist geprägt von zwergischen Ursprüngen und dem Ingerimm-Tempel. (Mehr dazu in *Reich des Roten Mondes*:65–73 (Tabelle mit Unterkünften S. 69).)

KONTOR STOERREBRANDT (ALT-LOWANGEN)

Das Kontor ist kein Ort der Ruhe: Überall stehen Kisten und eilen Angestellte von Flur zu Flur. In einem edlen Büro im ersten Stock erledigt der diensteifrig Sekretär **Valpo Lucianus von Sturzbach** noch einige bürokratische Feinheiten, bevor er mit einer Eskorte aufbricht, um seiner Herrin **Vanjescha Stoerrebrandt** im Tjolmarer Kontor die benötigten Utensilien und Finanzen für ihr großes Herzensprojekt liefert: Der Ausbau der Handelsstraße von **Tjolmar** nach **Riva**. Er hat bereits zwei Haudegen angeworben, allerdings würde er sich angesichts des Wertes seiner Ladung über weitere Söldner freuen, die ihn zumindest einen Teil des Weges begleiten. Er Tageslohn dafür beträgt

4 Silber. Zunächst gilt es aber, die letzten Versicherungen abzuzeichnen, sollte es zu spontanen Tributforderungen oder Zollsperren durch orkische Truppen kommen.

IM ORDENSHAUS DER GRAUEN STÄBE (BUNTE FLUCHT)

Im Ordenshaus herrscht unruhiges Geflüster: **Magistra major Vistella Jolen** ist vor einer Woche mit bleichem Gesicht und seltsamen Neuigkeiten von einer Reise nach **Tjolmar** zurückgekehrt. So habe südlich des **Rorwheds** ein seltsamer Ascheregen in der Luft gehangen, der sich, nach einer *Oculus Astralis*-Analyse als magisch herausgestellt hat (*Ilaris*:80,141). Irritiert von ihrer Entdeckung legte sie eine *Sinnenschärfeprobe* nach, um eine *Strukturanalyse* (*Ilaris*:80) durchzuführen. Das wirre Muster der Kraftfäden habe sie an den Rande der Erschöpfung getrieben, doch mit Mühe konnte sie eine Sache erkennen: Es handelt sich um die Spur eines feenartigen Wesens, dessen urtümliche Magie von inneren Bränden verzehrt wird.

Nun sammelt der Orden eine Investigativ-Gruppe, die diese Beobachtung untersuchen soll. Sollte sich unter den Heldeninnen eine Person mit magischem Wissen und passendem Sozialstatus befinden, wird **Großmeister Barngrimm Radobrecht** ihm einen Platz anbieten, oder diese als Vorhut vorausschicken.

„BESTRAFT DIE SPITZEL!“

Die Helden biegen in eine Straße ein und sehen eine Gruppe von vier Personen (Werte im Anhang unter Banditen), die auf eine liegende Person eintreten. Sie können helfen: Mit einer *Laufen*-Probe (Schwierigkeit 14) wäre das Opfer in der Lage zu fliehen. Die Gruppe könnte die Angreifer einschüchtern und damit eine Erleichterung von +4 für die Probe des Opfers generieren, oder sie lenken sie mit Taschenspieltricks ab (+2).

Bei dem Opfer handelt es sich wie eventuell bei einem der Helden um einen ehemaligen Schmuggler und Spitzel, der den Orks 1031 BF wertvolle Informationen über die Verteidigung der Stadt hat zukommen lassen. Seine Angreifer sind ehemalige Mitglieder der Stadtmiliz, die die „Verräter an der Stadt und der Freiheit“ bestrafen wollen.

REISEN IM SVELLT

Hier werden ein paar mögliche Begegnungen beschrieben, die die Helden haben können. Im Anhang finden sich zudem kurze Auflistungen von Tieren und Pflanzen der Region. Auf jeden Fall sollte die Gruppe Hinweise auf den **Qualmgeist** erhalten und ihm vielleicht selbst schon gegenübertreten müssen.

Jagdregeln finden sich *Ilaris:68*. Die Basis bilden dabei Proben auf **Überleben**. Das Svelltland kann hierfür als *wildreich* gelten, die Schwierigkeit liegt also nur bei 12.

(Wesentlich ausführlichere Listen von Tieren: *Zoo-Botanica:277–280*.)

Die meiste Zeit wird die Gruppe Gewässer in der Nähe haben, zu Beginn die sumpfigen Gegenden zwischen **Lowangen** und **Svellmia**, dazu den **Lowanger Svellt** oder den **Svall**, die alle früher oder später in den großen Flusslauf münden. Diesen Umstand könnten die Helden nutzen, um nach Kräutern zu suchen, die nur in entsprechend feuchten Umgebungen wachsen, doch könnten sie dort auch auf ungewöhnliche Gegner treffen wie **Riesenamöben** (Werte im Anhang).

BEGEGNUNGEN AUF UND ABSEITS DER STRAßE

- ◆ An einem Stadttor diskutiert ein verzweifelt aussehender Schneider mit den **Torwachen**, einem Ork und einem Menschen. Für seine Stoffe und Tücher soll er Abgaben zahlen, er selbst spricht jedoch von „Wegelagerrei“.
- ◆ Zwei Orks kommen euch auf dem Pfad entgegen. Bögen, befüllte Köcher und Jagdmesser im Gürtel weisen sie als **Jäger** aus. Auf ihrem Karren liegt ein stattlicher Sechsender.
- ◆ Am Wegesrand spielen ein paar Kinder den Fall **Tieffhusens** nach. Die meisten haben sich die Gesichter bemalt und brüllen in einem Mischmasch aus orkischen, menschlichen und zwergischen Wörtern. Bei zweien artet das Spiel in eine wilde Prügelei aus.
- ◆ Zwergin **Bischa**, **Zahnreißer Dollinger** und **Maultier Atze** reisen die Straße entlang Richtung Praios. Dollinger verspricht eine „unglaublich billige und fast schmerzfreie Zahnbehandlung, naja, vermutlich.“
- ◆ Die Geräusche verraten es – durchs Halbdickicht eines bewaldeten Hangs brechen große Tiere. Dann kommen sie in Sicht und überraschenderweise sind es **Weinfässer**, denen metallene Beine und Köpfe gewachsen sind, sodass sie wirken wie größere Wildschweine. Ihnen auf den Fersen ist eine Rote **Goblins** auf echten Schweinen; einem gelingt es, auf ein Fass zu springen und sich festzuhalten.
- ◆ Aus einem Gehöft kommen drei stämmige **Orks**. Die vorderen beiden haben je eine Ziege unter den Arm geklemmt, der hinterste notiert etwas auf einer kleinen Wachstafel. Die wettergegerbte Bäuerin schaut ihnen auf eine Forke gestützt hinterher.
- ◆ Am Waldrand liegt das Nachtlager einer **Reisegruppe**, welche überstürzt aufbrechen musste. Gepäck und Schlafsäcke liegen noch da, sind aber von Ruß und Asche bedeckt oder halb verbrannt. Auch in der Um-

gebung finden sich Brandspuren an Bäumen und verschweltes Gras.

Vielleicht suchen die Helden die weitere Umgebung ab oder fragen in der nächsten Ortschaft, dann können sie mit einem Augenzeugen sprechen (*Quelle 1 im Anhang auf S. 14*). Später auf der Reise kann ein abgebranntes Gehöft die gleichen Spuren aufweisen, die Bauersleute kamen mit dem Leben davon.

FÄHRTENSUCHEN (ÜBERLEBEN), SINNENSCHÄRFE (WAHRNEHMUNG)



Recherche: Was ist hier geschehen? (Rechercheregeln *Ilaris:69*, Dauer: halbe Stunde)

Anhand der Spuren um das Gehöft herum lassen sich Schlussfolgerungen über mögliche Angreifer ziehen.

IG 1: Hier war etwas, das geglüht haben muss. In einem großen Kreis um die Szene herum ziehen sich Spuren von Asche und verkohlter Vegetation.

IG 2: An Bäumen in der Nähe sind Nadeln oder Blätter versengt, hier kam der Angreifer offenbar durch die Baumwipfel direkt vom Himmel herab.

IG 3: Die Spuren weisen weniger auf einen Drachen hin, eher auf eine Art Feuerwesen, ein Elementar oder Dämon vielleicht, doch die magischen Spuren sind bereits verflogen.

DER QUALMGEIST

Die Helden können auf der Reise auch selbst schon mit dem **Qualmgeist** Bekanntschaft machen. Er wird in den meisten Nächten aktiv (1–4 auf W6) und lässt sich vom Wind ins Land tragen. Hat er Opfer ausgemacht, fährt er vom Nachthimmel auf sie herab, umkreist die Gegner und bewirft sie mit Feuerzaubern. Die Helden können ihn töten, ohne das Finale in Gefahr zu bringen (Kampfwerte und eine detailliertere Beschreibung auf S. 10).

Noch ahnen nur die Hexen, dass die **Dryade** aus dem **Rorwhed** dahintersteckt.

DIE WEINLEGENDE

Auf der Reise bietet sich an, in einer prall gefüllten Taverne den alten **Strupp** die Legende von Jokmanns Wein erzählen zu lassen (Quelle 2 auf S. 14 im Anhang). Das bereitet die Begegnung mit den Goblins vor, außerdem unterhalten sich die Gäste auch über die gesichteten Wildschweinfässer, was Helden, die auf dieser Fährte sind, interessieren könnte.

Möglich sind hier folgende *Ermittlungen* und *Recherchen*:

ÜBERREDEN, BETÖREN, BELAUSCHEN (HEIMLICHKEIT), MENSCHENKENNTNIS



Recherche: Das Geheimnis von **Jokmanns** Wein (Dauer: 3 Stunden; Unterstützung: Von Sturzbach (+4), Berufung auf naturnahe Götter (+2))

Einige weitere ältere Gasthausbesucher kannten den alten **Jokmann** ebenfalls und haben seine legendäre Weinkaraffe gesehen.

IG 1: Die Figuren auf der Karaffe waren klein und rot – manche ritten auf Schweinen.

IG 2: In der Nähe von Jokmanns Revier wurden immer mal wieder Goblins gesichtet.

IG 3: Zwischen Rorwhed und Odenmoor lebt eine Goblinsippe, die von einer zauberächtigen Schamanin angeführt wird.

IG 4: Nach langen Nachfragen durch die Helden wird sich Strupp erinnern, dass er gesehen hat, wie Jokmann sich im Wald manchmal mit Goblins unterhalten hat.

ELEMENTARMAGIE

(MAGIEKUNDE),

WETTERKUNDE (ÜBERLEBEN),

ÜBERREDEN, BETÖREN,

BELAUSCHEN (HEIMLICHKEIT)



Recherche: Geschichten über den **Qualmgeist** (Dauer: 5 Stunden; Unterstützung: Autorität der Ordnungshüter (Berufung auf Auftrag des ODL oder eines Tempels oder Verweis auf Gruppenmitglieder) (+4), Freibier (+2))

Manche Besucher haben die Spuren des mysteriösen **Qualmgeist** gesehen. Sie könnten Hinweise auf dessen Ursprung geben.

IG 1: Meistens wurden verbrannte Stellen oder Gebäude gefunden, nachdem in der Nacht zuvor einen seltsamen Ascheregen beobachtet wurde.

IG 2: Der Ascheregen taucht häufig auf, wenn der Wind in der Nacht aus dem Rorwhed kommt.

IG 3: Es ist eine Gestalt im Innern des Rauchs zu sehen, die nach einigen Stunden zu Asche zerfällt.

IG 4: In der Asche findet sich das Samenkorn einer Esche.

FEENMAGIE (MAGIEKUNDE), JAGEN (ÜBERLEBEN), ÜBERREDEN, BETÖREN, BELAUSCHEN (HEIMLICHKEIT)



Ermittlung: Wo sind die Wildschweinfässer? (Dauer: 2 Stunden; Unterstützung: Von Sturzbach (+2), Lokalrunde für 2 Silber (+4)) Viele der anwesenden Besucher haben die Fässer in der Nähe des **Rorheds** gesehen, wo diese etwas zu suchen schienen.

GOBLINS

Die Goblinsippe unter der Führung ihrer Schamanin **Aschka der Verhüllten** siedelt seit Jahrhunderten in der Region zwischen dem Rorwhed und dem Odenmoor. Allerdings ist es nicht der Wein, der das Jagdglück bringt, sondern die Karaffe, aus der er getrunken wird. Denn auf dieser liegt ein Adlerauge Luchsenohr (*Ilaris:130*), der die Wahrnehmung der Jäger erhöht. Wenn die Helden ein Lager der Goblins betreten, werden sie einige aufgeregte Jagdgruppen treffen, die sich ebenfalls für die Jagd auf die Wildschweinfässern vorbereiten. Diese sind aber nicht auf die Belohnung der Torf-Compagnie aus, sondern sehen in der tierischen Form der Fässer ein Geschenk **Mailam Rekdais** an ihre Kinder.

Sollte die Gruppe sich nach dem Ascheregen oder ähnlich komplexen Themen erkundigen, werden sie an die Schamanin **Aschka** weitergeleitet. Bezuglich des Qualmgeistes wird sie den Helden erklären, dass sie in ihrer Meditation ein Feuer in der Erde verspürt hat, dass, als sie es näher betrachten wollte, ebenfalls angefangen hat, an ihrem Astralleib zu zehren. Sie vermutet, dass die Hexen mehr wissen, zumindest wirkten diese bei Begegnungen zuletzt äußerst unstet.

Überreden (16)

Das Geheimnis des Weins wird sie den Helden nur mit einer gelungenen Probe verraten. Nur mit einer zweiten Überredenprobe (Schwierigkeit 20) wird sie ihnen eine Karaffe übergeben.



HEXEN IM RORWHED

Im **Svelltal** gibt es mehrere **Hexenzirkel**. Der mächtigste davon ist der Zirkel im **Rorwhed**, der von der Oberhexe **Xerin** angeführt wird. Ein weiterer ist der des **Grauen Waldes** unter dem Oberhexer **Bringimox**. Der **Graue Wald** hat den Hexen vom **Rorwhed** nach der Sprengung Asyl gewährt, was zu einer tiefen Freundschaft zwischen den Zirkeln geführt hat. Die aufbrausende Katzenhexe **Xerin** kämpft allerdings weiterhin mit der fulminanten Niederlage, die die Zerstörung des Tanzplatzes für ihre Pläne hinsichtlich der Macht im **Rorwhed** bedeutet. Denn statt den Widerstand gegen die Orks weiterzuführen, muss sie nun sehen, wie sie Auflösung ihres eigenen Zirkels verhindert.

Der Eulenhexer **Bringimox** sorgt sich dagegen mehr um das Loch in den Feenpfaden. Als die beiden Anführer die Umgebung des Berges untersucht haben, haben sie den glühenden Dryadenbaum gefunden und konnten sich angesichts der Berichte über die brennenden Höfe und den Qualmgeist zusammenreimen, wie diese beiden Dinge zusammenhängen. Sie sehen die Lösung in der Heilung des Baumes, wozu sie aber ausgewählte Leute aus beiden Zirkeln mit in das Tal der Dryade bringen müssen, die mit ihnen zusammen die Kraftfäden der Feenpfade wieder zusammenflicken und den magischen Brand in den Wurzeln des Baumes löschen.

Bisher sind sie noch nicht zur Tat geschritten, weil dieses Ritual zeitintensiv ist und sehr schmerhaft für die Dryade sein wird. Beide fürchten, dass der anhaltende Schmerz die Dryade zur Verwandlung zwingen wird, was ein lebensgefährliches Risiko für die Ritualteilnehmer darstellt. Beide möchten aber auch, dass diese Angelegenheit von den Hexen selbst geregelt wird.

Sollten die Helden den Zirkeln von der inzwischen bereits aufgebrochenen Untersuchungseinheit der **Grauen Stäbe** berichten, werden sich die beiden Oberhexen zum Handeln gezwungen sehen.

FINALE IM TAL DER Dryade

Die Hexen bereiten sich auf das Ritual vor, welches eine Stunde vor Mitternacht beginnen und die Kraftlinien und Feenpfade schließen soll. Während sie es vollziehen, müssen sie durch der Heldengruppe geschützt werden vor den Angriffen des **Qualmgeistes**. Falls es der Gruppe nicht schon klar ist, wissen **Bringimox** oder **Xerinn** zu berichten, dass die **Dryade** des Tals identisch ist zu dem **Qualmgeist**, der des nachts umgeht.

Die Helden könnten auf die Idee kommen, mit der **Dryade** zu sprechen. Sie hält sich tagsüber immer in ihrem Tal auf. Es ist durchzogen von einem warmen, brenzlichen Geruch. Hier sind manche Büsche und Bäume noch grün und frisch, andere verkohlt, dazwischen stecken Felsbrocken, Überbleibsel der Detonation der Bergspitze. Dazwischen steht einzeln der noch lebende, aber teils geschwärzte Baum der Dryade. Vom Ritual röhren die langen Nägel, die in den Stamm eingeschlagen sind und ein großer, rot eingefärbter Stierschädel über einem Ast.

Wenn die Helden sich den Baum ansehen, erscheint sie: Etwas größer als ein Mensch, so grün belaubt und schön wie es Dryaden eigen ist, aber auch müde und mit Ruß und Asche verschmiert. Während des Gesprächs schließen sich verkohlte Stellen, doch anderswo stiebt erneut Asche auf. Sie weiß um ihre Verwundung, aber erinnert sich nur verschwommen an die Nächte der letzten Wochen. Auf jeden Fall macht sie den Helden klar, dass sie für nichts garantieren kann, sobald die Dunkelheit hereinbricht: Ihre Qualmgestalt erscheint etwa zum Licht der ersten Sterne und dann hat sie keinerlei Kontrolle mehr. Bis dahin können die Helden versuchen, den Hexen bei den Vorbereitungen zu helfen.

Wenn die Nacht hereinbricht, beginnt **Venaya** immer stärker zu qualmen. Meist beginnt kurz danach eine Besessenheit, denn für die Geister ist sie in diesem Zustand ein offenstehendes Tor. Wenn das geschieht, erhebt sie sich meist mit einem Leib des Windes (*Ilaris:147f.*) in die Lüfte und lässt sich vom Wind weit ins Land tragen, um wahllos Gehöfte oder Reisende anzugreifen.

In Verteidigung gegen den Qualmgeist können die Helden auf einen schnellen Sieg im Kampf setzen. Wenn sie besiegt wird, zerfällt sie zu Asche, unter welcher sie als Sprössling bis zum Morgengrauen neu heranwächst.

Oder sie können Magie einsetzen, um sie sich und den Hexen vom Leib zu halten: Einflusszauber (*Ilaris:133–136*) könnten sie auf Abstand halten, mit einem Harmoniesegen (*Ilaris:177*) wäre sie für eine Weile besänftigt, ein Geisterbann (*Ilaris:166*) könnte sie wieder in ihr natürliches Wesen zurückfinden lassen – kreative Einfälle sollten belohnt werden.

Das Ritual der Hexen dauert etwa zwei Stunden. Sobald dieses abgeschlossen wurde, hebt sich ein Windhauch durchs Tal, schüttelt kräftig die Baumkronen durch und die wilden Magieströme finden zu einer Ordnung zurück. Die Verbindung der **Dryade** zu **Tairachs** Geisterwelt reißt ab und die Wunden im Tal können heilen.

QUALMGEIST

Ein Qualmgeist



Wundschwelle: 8

Magierresistenz: 6

Geschwindigkeit: 5

Initiative: 4

Aura (Hitze, Zähigkeit (20) alle 4 Initiativephasen, 1 Wunde), Immunität (Feuer), Verwundbarkeit I (Wasser), Flammenkörper (Alle Waffen, die Holz beinhalten, gelten gegen den Qualmgeist als Zerbrechlich (S. 47)).

Feuerpranken RW 1 VT 10 AT 16 TP 2W6+2
Nachbrennen

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I

AsP: 64

Feuer: 12 (Brenne, Caldofrigo, Leib des Feuers, Wand aus Flammen, Warmes Blut, Zorn der Elemente)

Luft: 10 (Aerofugo, Leib des Windes, Nebelwand, Tlalucs Odem (Qualm statt Gestank), Zorn der Elemente)

Eigenschaften: 8 (Atemnot)

Beschreibung und Verhalten: In ihrer nächtlichen Form ist die Dryade stark vom Vulkanismus gezeichnet, dessen Glut an den Wurzeln ihres Baumes nagt. Ihre feingliedrige Gestalt verkohlt und wird umhüllt von einer dichten Qualmwolke, die die Nacht noch mehr verdunkelt und auf Mensch und Tiere hustenreizend und erstickend wirken kann. Sie hat keinen Zugriff mehr auf das Element Humus, sondern wirkt Zauber aus den Bereichen Feuer und Luft, um Unbelebtes in Brand zu setzen und Lebewesen zu ersticken.

Der Mühen Lohn

Nach Abschluss des Rituals bekommt jeder Held 30 EP. Wenn die Gruppe ihre Verletzungen noch nicht selbst behandelt hat, werden sich die **Hexen** der beiden Zirkel darum kümmern. Sie veranstalten außerdem eine schnelle Kollekte, bei welcher 20 Silber als Belohnung für die Gruppe herauskommen – wenn die Helden noch Auftraggeber aus **Lowangen** mit ihrer Arbeit und ihren Ergebnissen zufriedenstellen konnten, lassen sich dort auch noch höhere Summen einstreichen.

Hexer **Bringimox** drückt einem der Helden noch etwas in die Hand: Ein Vogelknochen, auf welchem ein Zauber liegt. Zerbricht man ihn, löst das einmalig einen Krähens Ruf aus (*Ilaris:134*). Die **Dryade** kann zudem anbieten, von der Gruppe gesammelte Kräuter zu verzaubern, sodass sie lange frisch bleiben.

ANHANG

KARTE DES SVELTLANDS

Eine fangemachte Karte des Svelllandes findet sich im Blog von telling auf „**Zwischen Tisch und Telling**“. Mit freundlicher Genehmigung des Autors:



TIERE

Die Tierwelt im Svelltland ist typisch für Nordaventuren und besonders von der Nähe zum **Orkland** geprägt, welches Tieren wie **Orklandhörnchen** und **-karnickel** den Namen gegeben hat. Dabei bietet das Land ganz unterschiedliche Lebensräume: In Wiesen und Auen leben **Rebhühner**, **Rehe**, **Rotpüsche**, **Pfeifhasen** und **Steppenhunde**. Am Fluss gibt es **Fischotter**, **Biber** und **Molche**. All diese Tiere können die Helden zu Gesicht bekommen, ohne die Straße zu verlassen. In den weiten Ebenen leben sogar **Nashörner** und **Mammuts**. Zu den Raubtieren zählen vor allem die **Silberwölfe**, die nicht nur im Rorwhed auftreten. Nur selten sieht man auch **Rauwölfe** und **Orklandbären**. Erst abseits der Straßen im Wald findet man **Wildschweine**, **Streifendachse**, **Auerhühner**, **Waldwölfe** und (sel tener) **Waldlöwen**. Dazu kommen in den Gebirgen auch **Böcke**, **Murmeltiere** und die **Halmar-Antilope**.

PFLANZEN

Das Abenteuer spielt im Frühsommer, sodass sich viele örtlichen Pflanzenarten bereits zeigen und manche können auch schon geerntet werden. Entlang der Straßen und auf den Wiesen fallen darunter am häufigsten **Gulmond**, **Tarnele** und **Wirselskraut**, etwas seltener auch **Zwölflblatt**.

Am Waldrand hat man häufig Glück mit der **Vierblättrigen Einbeere**.

Nahe Flussufern und in Sümpfen wachsen **Donf**, **Roter Drachenschlund** und **Traschbart**.

KAMPFWERTE

BANDIT

Bandit



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 5
Geschwindigkeit: 4
Initiative: 2

Zweihändig

Keule	RW 1	VT 8	AT 8	TP 2W6
Kopflastig, stumpf				

RIESENAMÖBE

Riesenamöbe



Wundschwelle: 6
Magieresistenz: 14
Geschwindigkeit: 1
Initiative: 2

Körperlosigkeit, Schmerzimmun II

Scheinarm	RW 1	VT 2	AT 6	TP 1W6
Ätzend (Ein Opfer in der Umlammerung erleidet in jeder INITIATIVE-Phase 2W6 SP), Umlammern (-2, die Riesenamöbe kann nur ein Opfer umklammern)				

NSCs

LOWANGEN

◆ Kontor Stoerrebrandt

- ◆ Valpo Lucianus von Sturzbach, Sekretär von Vanjescha Stoerrebrandt, blonde Haare mit gezwirbelten Schnauzbart, immer nach neuester horasischer Mode gekleidet, Zwicker in der Westentasche
- ◆ Palla und Lothar – Angestellte des Kontors, freundlich, aber diskret

◆ Straßenbande

- ◆ Leon Winkelhauser – Veteran der Ork-Belagerung von 1031 BF, hat zwei Finger während einer Attacke verloren, grimmiges Auftreten
- ◆ Praiosmine Algerein – hat ihren Verlobten während der Belagerung verloren, hübsches Gesicht
- ◆ Raul Zerte – albernischer Söldner, ist nur aus Solidarität dabei
- ◆ Neowen Inveric – war zu jung, um selbst in der Belagerung zu kämpfen, verehrt aber bis heute die „Helden“ von damals
- ◆ Quin Lonnert – ehemaliger Schmuggler, hat zwei Töchter, die Mutter ist kurz vor der Belagerung an einem Fieber gestorben
- ◆ Hierosebia Damicilia Pantalogereon, ehemalige fahrende Medica und Quacksalberin, heute Besitzerin einer kleinen Apotheke in Lowangen, weiches Herz für Außenseiter

◆ Ordenshaus Graue Stäbe

- ◆ Barngrimm Radobrecht, den Großmeister des Ordens der Grauen Stäbe in Lowangen, kurze dunkle

Haare und Bart, sanfte Stimme, tatkräftig, bodenständig, Vorurteile gegen Orks

- ◆ Magistra ordinaria Vistella Jolen, hat den Aschergen als magisch erkannt, strenges Gesicht, glatte blonde Haare, die nach hinten gekämmt sind
- ◆ Meera, Luis und Götz – Adepten der Grauen Stäbe, tauschen sich über den neuesten Tratsch ihrer Vorgesetzten aus – auch wenn sie ernsthafte Schwierigkeiten bekommen würden, wenn diese erfahren würden, dass ihre Untergebenen die Verschwiegenheitsklausel nicht sonderlich ernst nehmen.

REISE ZUM RORWHED

◆ Gasthaus

- ◆ Der alte Strupp, sieht aus wie 90, arthritische Finger, kann aber noch gut erzählen
- ◆ Azzan (Ork), Gushrok (Ork), Kupunda, Gisbert und Koschrik – begeisterte Zuhörer
- ◆ Niedergebranntes Gehöft
- ◆ Bauernpaar Arba und Bredo Wollweber

RORWHED

◆ Hexenzirkel

- ◆ Xerinn, eigeborene Schöne der Nacht, Oberhexe des Rorwhed-Zirkels, aufbrausend und kontrollierend, wallende rote Haare und katzengrüne Augen
- ◆ Bringimox, Mitglied der Verschwiegenden Schwesternschaft, Oberhexer des Grauen Waldes, berechnend, aber sanftmütig, weiße Haare, haselnussbraune Augen, überraschend muskulös für sein Alter
- ◆ Alvina, Schlangenhexe, dunkle Haare, tiefblaue Augen

◆ Goblins

- ◆ Schamanin Aschka, die Verhüllte, ältere Goblinfrau, geduldig, aber vorsichtig, Vorurteil gegen bunt gekleidete Figuren
- ◆ Jägertrupp: Wassel, Broggo, Juulka und Frikka – aufgeregte Jäger, die von der Schamanin den Auftrag erhalten haben, die Wildschweinfässer zu fangen

◆ Menschlich-orkische Jägergruppen

- ◆ Herdlind Silkwies – wettergegerbte Jägerin, silberne Haare
- ◆ Avon Mühlensfels – Spezialist für Wildschweinjagd, dicker Pelzmantel
- ◆ Sequin Winterkalt – junger Rotschopf, trägt einen Fuchsschädel als Glücksbringer am Gürtel
- ◆ Korobai Felsvater, stoischer älterer Burrkuzk-Ork, guter Fallensteller
- ◆ Grashok Drachenschelle, reizbarer Burrkuzk-Ork, soll einen Drachen geohrfeigt haben

◆ Dryade Venaya, etwas größer als Menschen,

GENERISCHE NAMEN

weiblich: Dramina Gesse, Glenna Fassmacherin, Ilke Gerrholt, Traute Netzknüpferin

männlich: Drego Rastburger, Elfwyn Kevendoch, Irian Dinckel, Gerding Linnenschneider

QUELLE 1: AUGENZEUGENBERICHT

„Der Angriff hat nachts stattgefunden. Es schien plötzlich noch dunkler zu werden und ein Rauchgeruch hing in der Luft, der nicht von unserem kleinen Feuer stammen konnte. Beißender Qualm hat einen nach dem anderen zum Husten gebracht und die Sicht war schlecht. Die Gestalt, die dann aufgetaucht ist, schien geradewegs vom Himmel auf uns herabzufahren und aus Rauch und Qualm zu bestehen. Um sie herum begann das Gras zu schwelen und zu verkohlen. Wir leisteten kurz Widerstand, konnten aber gegen die allgegenwärtige Hitze nicht lange ankommen, zumal uns das Atmen schwer fiel. Inmitten des dichtesten Qualms habe ich aber eine etwa menschengroße Gestalt ausmachen können, die mich an ein Zündholz erinnert hat oder an eine halb erstickte Fackel, denn sie war dünn und verkohlt. Halb geblendet und nach Luft ringend sind alle in die Nacht geflohen, jeder in eine andere Richtung. Als ich an den Fluss kam, konnte ich mich dort im Dickicht am Ufer verbergen und mir den ganzen Fuß abwaschen. Noch am nächsten Morgen brannten mir die Augen.“

QUELLE 2: DIE WEINLEGENDE

Ihr betretet eine Holzhütte, die aussieht, als wäre sie vor kurzem aus frischen Buchenholz zusammengeschustert worden und die euch als Gasthaus beschrieben wurde. Innendrin entdeckt ihr einen schummrigen Saal mit vielen langen Tafeln und ihr seid erleichtert, dass der Duft des frischen Holzes noch nicht von diversen anderen Gerüchen jahrelangen Tavernenbetriebes überlagert wird.

Nur die bunt zusammengewürfelte Gruppe von Berufs- und Hobbytrinkern stört das würzige Aroma des hellen Schankraumes. Diese hat sich in der Nähe des Tresens um einen älteren Gesellen mit roter Nase versammelt, dem gerade ein neues Glas Schnaps eingeschenkt wird.

„Wo war ich?“, stammelt der Alte.

„Bei Jokmanns Wein, Opa“, erklärt einer der Männer ungeduldig.

„Ach ja. Also das war damals so: Wie ich schon sagte, hatte der alte Jokmann das Jagen schon halb aufgegeben, weil das Revier, das er damals vom alten Firnwulf geerbt hatte, von dem alten Gierschlund so richtig ratzekahl leerjaggt worden ist. Dahattest du vielleicht höchstens eine einzige Wildschweinrotte mit 10 Tieren, die Hälfte davon waren Frischlinge, alle noch an Mutterns Zitze und die andere Hälfte war so alt und zäh, die hätte nicht mal unser guter Alrik hier weichgeschmort bekommen.

Der Rest vom Wild hatte sich komplett drüben zu den Hexen verdrückt, weil die nix dagegen hatten, dass die die ganzen Jungtriebe von den Tannen abknabbern. Aber wenn du die das machen lässt, dann hast du ruckzuck den ganzen Wald kaputt und dann ist gar nix mehr mit jagen, das sag ich dir!

Na ja, wie ich sagte, Jokmann war ziemlich am Ende. Und dann sagte er sich: „Komm, einen letzten Ausflug machst du noch und wenn Firun dann nicht mit dir ist, dann gehst du zurück in die Stadt und suchst dir eine Anstellung bei einem Bogenbauer oder beim Jagdvogt oder so.“ Also schnappt er sich seinen treuen Hund Pix und marschiert in die Wildnis. Wir dachten damals ja, den sehen wir nie wieder, ich mein, wir waren damals ja auch nur kleine Stöpsel und der hatte so einen grimmigen Gesichtsausdruck. Und dann kam eine Woche später auch noch ein Sturm auf und keine Spur von Jokmann! Aber als wir schon alle Hoffnung aufgeben wollten, stapft der plötzlich in einer Vollmondnacht in den alten Gasthof und ihr glaubt nicht, wie der aussah! Nix mit dem schmucken Ledermantel, den er anhatte, als er losging, nein! Einen Wildschweinpelz trug er, mit so farbigen Verzierungen drauf und der roch! Der halbe Schankraum hat ihn angestarrt, als wäre er aus Borons Hallen selbst entwischt, gesegnet sei der Rabe.“

Ihr merkt wie die Spannung unter den Zuhörern steigt. Lange kann es nicht mehr dauern, bis die Geschichte ihrem Höhepunkt zustrebt.

„Na ja, dann waren natürlich alle erst mal heilfroh, dass Jokmann noch da war, vor allem, als man gemerkt hat, dass da immer noch der alte Halunke unter dem Pelz steckt. Den Hund hat er auch wieder mitgebracht und der sah auch aus, als hätte den jemand angemalt. Komisch wurde die Sache aber erst in den Wochen danach. Der ist nämlich dann nicht in die Stadt gegangen für eine Anstellung, nein, der ist im Jagdrevier vom alten Firnwulf geblieben. Der hat sogar die anderen zu einer Drückjagd eingeladen, weil er da den prächtigsten Hirsch gesehen haben wollte, den Tsa jemals auf Dere geschickt haben soll. Die einzige Bedingung war, dass sie alle vorher mit ihm diesen Wein trinken mussten, sonst würde die Jagd schiefegehen.“

Ihr könnt schwören, Opas Zuhörer halten den Atem an. Einer hustelt kurz, worauf ihn alle anzischen. „Das war ein seltsames Gesöff. Schmeckte fast wie Heidelbeerwein, aber irgendwie fad und erdig. Ich musste es einmal trinken, als sie mich bei einer Jagd als Treiber mitgenommen haben. Ist sofort in die Birne gestiegen und am Ende hab ich mein Mittagessen wieder ausgekotzt. Und die Flasche in der das war, ich will nicht wissen, wo die schon alles gewesen ist. Das war so eine raue Tonkaraffe mit ganz seltsamen Bildchen drauf, so Schweine und kleine Männchen mit Speeren.“

Na ja, Jokmann hat halt alle dazu gedrängt, das Zeug zu trinken und los. Und tatsächlich sind die nach sieben Stunden mit einer fetten Hirschkuh als Beute zurückgekommen und die Leute haben noch Tage danach davon geschwärmt, dass der Hirsch, der die Kühe begleitet habe, der größte gewesen sei, den sie je gesehen hätten. Der bekam mit jedem Mal erzählen mehr Enden an seinem Geweih, ich sag's euch!

Ja, und seitdem hatte der alte Jokmann nie wieder Pech beim Jagen, so lange er diesen Wein hatte. Und jedes mal, wenn

wir dachten, die Flasche muss doch jetzt mal leer sein, ist der wieder für eine Woche im Wald verschwunden und dann war die wieder voll. Und bis zu seinem Todestag hat er dicht gehalten, wo er diesen Wein her hatte! Obwohl sich alle die Mäuler darüber zerrissen haben, mit Feenhügeln und Dämonenpakten und sonst noch was. Nie hat der was durchschlüpfen lassen! So, das ist jetzt die ganze Geschichte, jetzt gib mir mal was zu trinken, meine Kehle ist ja schon ganz trocken!"

Nachdem das Glas eilig aufgefüllt wurde, breitete sich Gemurmel in der Schankstube aus. „Ob diese wandernden Fässer im Wald mit Jokmanns legendärem Wein zu tun haben?“

„Irgendetwas muss es damit auf sich haben, warum sonst sollte die Torfkompanie eine Belohnung auf die Fässer ausgerufen haben?“

EIGENHEITEN DER ARCHETYPEN

EISEN-ALA



Düstere Vergangenheit: Einen Teil ihrer Kampfausbildung verdankt sie ihrer Jugend bei den Schwarzamazonen. Zwar hat sie diesen Zeiten längst den Rücken gekehrt, doch beherrscht sie noch einige schmutzige Tricks und Techniken, die nicht als sonderlich ronragefähig gelten können. In vielen Regionen muss sie ihre Vergangenheit geheim halten.

Von Rang und Namen: Als Kriegerin wird sie hochgeschätzt und sie hat gelernt, sich entsprechend zu verhalten. Doch ihr Kriegerbrief ist in Wahrheit eine Fälschung.

FALKJA



Im Dienste der Schwänin: Sie hat ihr Leben Ifirn geweiht und befolgt ihre Gebote.

Meine Heimat - die Weite: Sie hat den Großteil ihres Lebens in den Weiten des Nordens verbracht. Große Städte sind ihr schnell zu eng und mit Kälte kann sie besser umgehen als mit Hitze.

Brückenbauen: Sie strebt danach, Brücken zwischen den Elfen und den Zwölfgötter-Anhängern zu schlagen, die oft getrennte Gemeinschaften sind.

MELCHER



Kein Ekel, aber ekelig: Er hat keine Scheu, sich alles anzusehen oder etwas anzufassen – kommt gut mit Schmutz klar, wirkt aber auch etwas ranzig.

Tiere sind die besseren Menschen: Er kommt einfach besser mit Tieren aus.

Netter Kauz: Man traut ihm zu, über manche speziellen Themen Bescheid zu wissen – aber sicher nicht über alles. Sympathischer Typ, aber ein bisschen verrückt.

ROANA



Nebulöser Charakter: Sie wirkt mysteriös und manchmal unauffällig, aber auch nicht immer sonderlich vertrauenswürdig – besonders auf abergläubische Leute.

Vergisst nie ein Gesicht: Sie erkennt Leute immer wieder, doch ist dabei auch nachtragend und rachsüchtig.

Wirren des Geistes: Sie ist manchmal etwas verwirrt ...in diesem Zustand kann sie leichter mit Geistern in Kontakt treten. Das mag zwar helfen, um diese zu bannen, führt aber manchmal im Gegenteil dazu, dass sie umso leichter einer Besessenheit erliegt.

WIESEL-RUPO



Kennt keine Furcht...und keine Vernunft: Er nimmt nichts wirklich ernst und alles auf die leichte Schulter und schätzt deshalb Risiken kaum ab. Mutproben sind oft erleichtert, aber er macht auch sehr riskante Sachen.

Da gibt es doch ein Mittelchen: Der Glaube des Charakters an die Wunder der Medizin ist stark ausgeprägt. Er hat selbst von eigentlich schlechten oder gar völlig unwirksamen Mitteln einen Placebo-Effekt und regeneriert eine Wunde oder einen Erschöpfungspunkt zusätzlich, doch wird dementsprechend beim Angebot jedes Quacksalbers schwach.

Die Wahrheit wäre auch zu langweilig: Er neigt zu Übertreibungen und schindet damit bei einigen ordentlich Eindruck, bei anderen eher das Gegenteil.

Die kriegen mich eh nie: Er muss geradezu zwanghaft am Tatort sein Markenzeichen zurücklassen - ein kleines Papier mit Schlangensymbol in die leere Hosentasche stecken oder in der leeren Schatztruhe platzieren. Wenn er das macht, ist sein Entkommen einfacher: Schleichen oder Klettern wird etwas erleichtert.

Klamm und heimlich

EIN DUNGEON-GRUPPENABENTEUER - EIN BEITRAG
ZUM 2. ILARIS ABENTEUERWETTBEWERB

Impressum

TEXT & KONTAKT

Matthias Thanos – [vorname].[nachname]<@>gmx[Pünktchen]de

LEKTORAT

Elisabeth Schmitt

DANKSAGUNG

Danke an alle, die an einer der vier Testrunden teilgenommen haben!

LAYOUT & DOKUMENTGENERIERUNG

Matthias Thanos

<https://brauerei.ilaris-online.de>

ILARIS-ARTWORK

Bernhard Eisner

TITELBILD, KARTE

Matthias Thanos

ÜBERBLICK

Im **Greifenfurter Umland** erfahren die Helden von einem Ork-Überfall, bei dem der **Knappe Alfdan** entführt wurde, und nehmen die Verfolgung auf. Die Fährte führt zu einer Klamm, wo sich die Orks eingenistet haben, um von hier aus **Gut Nebelstein** zu erobern. Nur mit List und Geschick werden es die Helden schaffen, die Orks und ihre Handlanger zu überwinden, den **Knappen Alfdan** zu befreien und dem plötzlich auftauchenden Elitetrupp des **Ork-Schamanen** zu entkommen.

Die Erfahrungsstufe der Helden

Dieses Abenteuer ist für 2-4 *unerfahrene Neulinge* (2000 EP) konzipiert. Falls sich die Abenteuergruppe noch nicht kennt, wird sie im Vorlesetext zusammengeführt.

DER WEG INS ABENTEUER

Vorlesetexte

Den folgenden Text kannst du deiner Gruppe direkt vorlesen. Lies ihn dir im Vorfeld einmal in Ruhe durch. Trage ihn dann am Spieltisch mit lebhafter Stimme vor.

Langsam sinkt die kalte Herbstsonne hinter das **Finsterkamm**-Gebirge und taucht das Tal um **Gut Nebelstein** in tiefe Schatten. Es klang nach einem bedeutsamen Auftrag, als die alte Ritterin, **Wahntraude von Rebenich**, euch in ihre Dienste nahm: In die Stadt Greifenfurt solltet ihr reisen und dort der **Markgräfin** die Unterstützung anbieten, um die sie angesichts der großen Bedrohung aus dem Norden schon seit langer Zeit verzweifelt bat. **Wahntraude** hat daher eine Gruppe an Abenteurern auf den Weg geschickt. Ihr seid ...

Fordere die Personen am Spieltisch nun auf, ihre Helden mit Namen und Aussehen kurz vorzustellen!

Ihr wart schon ein gutes Stück entlang des sich talwärts mäandernden Baches gewandert, da lief euch jedoch eine Dienerin in die Arme: **Treudane Degenhardt**, von Dornenbüschchen zerkratzt und völlig außer Atem. Sie war gemeinsam mit **Alfdan**, dem Knappen von Gut Nebelstein, und dessen Mutter und Gärtnerin **Alwena** auf dem Rückweg vom Markt in Greifenberg gewesen. Ein Dutzend grobschlächtiger Orks hat sie überfallen, wenige Meilen von hier, und den jungen **Alfdan** samt Markterlös in die Berge gezerrt.

Die fürsorgliche Ritterin wird völlig aufgelöst sein, wenn sie davon erfährt, dass ihr einziger Knappe ihren Feinden in die Hände fällt! Und das wird zweifellos geschehen, wenn ihr nichts unternehmt!

Gelenkte Passagen

Wie du sicherlich bemerkt hast, haben die Helden hier nicht wirklich eine Wahl, was zu tun ist. Solche Passagen können sinnvoll sein, um das Abenteuer ohne große Umwege zu starten. Damit allen am Spieltisch sofort klar ist, dass hier keine Interaktionsmöglichkeiten bestehen, ist der Vorlesetext in der Vergangenheitsform geschrieben.

Ihr wart also sofort zum Ort des Verbrechens geeilt, um die noch frische Fährte aufzunehmen und die Entführer einzuholen. Beim zurückgelassenen Ochsenkarren stockte euch der Atem: Zwischen zerschlagenen Weidenkörben und zerstreuten Äpfeln lag dort blutüberströmt eine Frau, deren noch zitternde Hand auf etwas in der Ferne zu deuten schien. Mit letzter Kraft hauchte sie euch entgegen: „Sie haben ... mein Sohn ...“ Da nicht mehr aus ihr herauszubekommen war, als Boron sie zu sich nahm, folgten eure Blicke ihrer nun toten Hand: Sie zeigte auf die Hänge des **Finsterkamms**. Sofort seid ihr losgeeilt und eine ab und an sichtbare Fährte aus Bluttropfen führte euch immer höher ins Gebirge. Schließlich endete die Spur in einem dunklen Höhleneingang.

HÖHLENEINGANG

Als ihr einen vorsichtigen Blick hineinwagt, schlägt euch Verwesungsgeruch entgegen. Im Dämmerlicht der von außen eindringenden Abendröte könnt ihr Tierknochen erkennen, die den ganzen Boden bedecken. Als ihr einen Moment den Atem anhaltet, hört ihr ein Nagen.

Was tut ihr?

Jetzt erfährst du, was die Gruppe hier entdecken könnte!

In der Höhle liegt ein toter **Ork** (aschfarbene Haut, dicke schwarze Behaarung, breite Nase, dominanter Überaugenwulst, Unterbiss mit hervorstechenden Eckzähnen, spitze Ohren), den gerade ein Schwarm Ratten abnagt.

Er wurde kürzlich von einem Schwert in den Bauch gestoßen, hat sich noch in die Höhle geschleppt und ist dann umgefallen und verblutet. Sein rechter Arm ragt in einen großen Haufen Unrat.

Wer seine Hand freilegt, sieht, dass sich, unter dem Haufen versteckt, eine aufschiebbare hölzerne Bodenabdeckung befindet, die der Tote offenbar öffnen wollte. Diese Abdeckung ist außerdem etwas zu kurz geraten und lässt nach vorne hin eine kleine Lücke.

Bei einer Bedrohung durch Feuer fliehen einige der Ratten in den darunter liegenden Abgang (**Mine**).

MINE

Ihr steigt den Abgang in die Finsternis hinab. Fast schnurgerade führt der enge Stollen in den Berg hinein. Die Gesteinswände sind feucht und glitschig. Ab und zu fällt ein dicker Wassertropfen auf euren Kopf. Die niedrige, tief zerfurchte Decke ist alle paar Schritt notdürftig mit frisch geschlagenen Holzpfosten abgestützt. Mehrere hundert Meter müsst ihr bereits gelaufen sein, da hört ihr von vorne ein Krachen und Rumpeln, begleitet von einem sich schnell entfernenden, panischen Blöken. Als ihr euch weiter traut, schlägt euch eine dicke Staubwolke entgegen. Das Tosen eines stürzenden Flusses dringt zu euch durch.

Als sich der Staub legt, erblickt ihr eine große natürliche Höhle schlucht. Zuerst fällt euch ein monströses, menschenähnliches Ungetüm ins Auge, das in den Abgrund schaut. Um seine nackten, fettglänzenden Schultern hängt eine Kette aus Totenschädeln. Daneben befinden sich drei affenähnliche Gestalten mit rotem Fell, die gerade herumfeixen.

Die Höhle wird lediglich von einer einzelnen Öllampe erhellt, die in der Höhlenmitte an einer vier Meter langen Metallkette befestigt ist und gerade heftig schwingt.

Offene Herausforderungen

Dieser Raum stellt eine Hürde dar, die sowohl auf kämpferische als auch heimliche Weise überwunden werden kann. Egal, welchen Ansatz deine Gruppe verfolgt: Lasse dich darauf ein, ohne zu beraten, und spiele die Aktionen neutral und fair aus. Beachte dabei, dass die Gegner ebenfalls alles versuchen werden, um siegreich aus einer Konfrontation hervorzugehen, aber auch fliehen werden, wenn sie die Niederlage kommen sehen.

Die enge, unterirdische Klamm wird in rund zehn Metern Tiefe von einem ohrenbetäubend rauschenden Gewässer durchströmt (einem Zufluss der **Breite** bei **Gut Nebelstein**). Die völlig ungesicherte Schlucht ist oben offen und macht den Nachthimmel sichtbar. Diesseits des Abgrunds hat gerade ein Minentrupp, bestehend aus dem beschriebenen **Oger** (starke Blähungen, dumm, launisch, spricht wie auch alle Orks und Goblins in der Sprache der Helden mit einfachen Worten; Werte *Ilaris:103*) und drei rotpelzigen **Goblins** (mager, lispien, unterwürfig, *Ilaris:101*), ein größeres Stück freiliegendes Erz abgeschlagen. Der Brocken hat jedoch einige benachbarte Stücke weggeschleudert und der folgende Steinschlag einen der beiden hier angebundenen, beim Überfall erbeuteten Ochsen in die Tiefe gerissen. Der mit Spitzhacken, Eimern und Seilen ausgerüstete Trupp blickt deswegen noch gebannt auf den Abgrund.

Neben dem gaffenden Minentrupp führt eine an stabilen Pollern befestigte Hängebrücke über die Klamm, endet jedoch vor einem geschlossenen (und von innen verriegelten) hölzernen Tor (**Baracke**). Vom um drei Meter erhöhten Standpunkt der Helden aus führt eine Strickleiter hinunter.

Auf der linken Seite kann ein hölzerner Kran Lasten zu einem höher gelegenen und von hier aus ansonsten unerreichbaren natürlichen Plateau (**Schmiede**) transportieren. Die Last wird eingehakt und dann mithilfe einer unten angebrachten Kurbel und einem über eine Rolle laufenden Seil hochgezogen. Ab und an dringt für Sekundenbruchteile orangefarben flackerndes Licht von der Schmiede in die Mine.

Immer dann, wenn jemand ein Wagnis unternimmt, kannst du eine Probe verlangen:



Untertauchen (12)

Um am Minentrupp vorbei zum Kran zu schleichen.

Die betreffende Person würfelt dazu drei zwanzigseitige Würfel (3W20), von denen nur das mittlere Ergebnis gewertet wird, und addiert ihren Probenwert (PW) von Heimlichkeit. Das Ergebnis muss den Zielwert von 12 erreichen, damit die Aktion glückt.

Schmiede

Wende dich nun an den ersten Helden, der hochkommt!

Als du dich der Felskante näherst, braust eine Stichflamme knapp über deinen Kopf hinweg. Du lauschst und hörst, wie sich eine krächzende Stimme die Seele aus dem Leib hustet. Von der Seite wird die Person über dir offenbar angebrüllt:

„AAAH! Jetzt hast du SCHON WIEDER meine Haare angesengt! WASSER!!“ Du hörst ein Zischen, bevor das Geschimpfe weiter geht: „Ich hätte **Shurrak Windzahn** sagen sollen, dass wir dich und das Ei über der Esse hätten braten sollen, anstatt dich als Lehrling einzustellen!!“

Als du über die Kante spähst, siehst du zu deiner Linken ein **Reptil** von knapp einem Meter Größe, das um Atem ringt und sich über eine in voller Glut stehende Feuerstelle beugt.

Zur Rechten siehst du gerade noch einen **Zwerg** mit qualmender Glatze davonstapfen. Der Zwerg verschwindet zwischen einigen großen Fässern in einem Nebenraum und schlägt laut die Tür zu.

Bei dem bemitleidenswerten Lehrling handelt es sich um den tollpatschigen Meckerdrachen **Greifax** (Werte siehe Anhang, S. 22). **Greifax** beherrscht die Sprache der Helden, ist anfällig für Schmeicheleien und kann ein wertvoller Verbündeter sein, wenn die Helden ihn auf ihre Seite ziehen. Er wird erpresst vom Ork-Schamanen (**Shurrak Windzahn**, siehe S. 21): Vor einigen Wochen haben die Orks das Nest von **Greifax** und seiner geliebten Meckerdrachin ausgeraubt und das einzige Ei in ihren Besitz gebracht. Von seiner Geliebten verstoßen, hat **Greifax** die Verfolgung aufgenommen, um das noch unausgebrütete Ei zu retten. Nun wird er vom Schamanen instrumentalisiert mit dem Versprechen, das Ei zurückzuerhalten.

Wenn die Helden oder **Greifax** zu viel Lärm machen, könnte dies den mit den Orks kollaborierenden Zwergenschmied **Duglim** (abgeschnittener Bart, paranoid, hasst Meckerdrachen, wurde von seiner erzzwergischen Sippe wegen Totschlags ausgeschlossen, Werte s. S. 22) aufmerksam machen. Um sich vor den seiner Meinung nach übergriffigen Orks zu schützen, hat er seine Tür von innen verriegelt.

Die Helden müssen ihn überlisten, denn von seinem Zimmer aus ist die stählerne Bodenklappe verriegelt, die am Ende des Durchgangs über eine Strickleiter zur **Baracke** führt. Erst wenn ein Hebel im Nebenraum umgelegt wird, wird eine Metallstange herausgezogen, die von unten die Klappe blockiert.

Die Fässer, auf denen „Kontor Bellentor, Lowangen“ eingearbeitet ist, beinhalten Eisenerz, Nägel, Holzstiele oder Wasser. Wenn man sie leert, sind sie überraschend leicht. Alle haben wiederverschließbare Deckel, die jedoch nicht ganz wasserdicht sind.

Hinter eines der Fässer ist eine kleine, vom Zwerg gesuchte Ledertasche gefallen, in der eine Handvoll dicker Nadeln, ein zusammengeknüllter Faden und eine rostige Schere zu finden sind.

Eine seitliche Raumöffnung gibt den Blick frei zum Kran in der tiefer liegenden **Mine**.

Baracke

Drei Schritt vor euch versperrt euch ein kreisrundes weißes Zelt die Sicht auf eine weitläufige Höhle. Spärliches Licht dringt zu euch herüber. In einer trockenen Einbuchtung neben euch liegen einige Felle und Lederreste aufgetürmt.

Das Zelt gehört dem **Ork-Schamanen** und beherbergt einen lose herumflatternden Brief (*Handout 1*), eine an die Zeltwand gepinnte, dahingekritzelter Höhlenkarte (*Handout 2*) und einen kleinen improvisierten **Tairach**-Schrein mit einem Stierschädel.

Unter dem Schädel versteckt ist eine Schatulle mit kaputter Schließe und über 1.000 laut klimpernden Kupfer- und Eisenmünzen im Gesamtwert von rund 5 Dukaten.

Umgang mit den Handouts

Drucke die Handouts aus und händige sie der Gruppe aus, sobald sie das entsprechende Objekt im Spiel gefunden hat.

Die Höhlenkarte ist als Orientierungshilfe bei der Flucht im Finale gedacht.

Der Brief hingegen deutet den Storyhintergrund an und soll die Gruppe dazu anregen, über die Motivationen der Nichtspielercharaktere zu rätseln.

Dir können die vagen Informationshappen zudem dabei helfen, ein Anschlussabenteuer einzuleiten. Mehr dazu unten unter „Ideen für ein Folgeabenteuer“.

Wenn die Helden am Zelt vorbeispähen, so entdecken sie entlang der Höhlenwand rund zwanzig leere Strohsäcke. In einem davon befinden sich ein Kurzbogen, ein Köcher mit 4 Pfeilen, darunter ein Brandpfeil, und einige bissige Bettwanzen.

Am linken Ende der Höhle bewacht ein zweiköpfiger Oger (Werte *Ilaris:103*, Variante Kriegsogger) eine Holztür. Seine zwei Köpfe **Bagmun** (misstrauisch und einigermaßen schlau, weiche Stimme) und **Ragmun** (aggressiv und einfältig, dumpfe Stimme) streiten wie ein altes Ehepaar und sind sich nur darin einig, dass sie beide gerne Menschen fressen. Die Holztür führt zum **Verhörraum** und ist von hier mit einem massiven, sehr schweren und fies eingeschlossenen Holzbalken blockiert. Zufälligerweise können die Helden beobachten, wie ein Wachork den Verhörraum verlassen will und dazu von innen ein Klopfzeichen macht (kurz, lang, kurz, lang), woraufhin der Wachogger die Tür öffnet und danach sofort wieder verriegelt.

Optionale Herausforderung

Der Wachork heißt **Olruk** und soll für die „Befragung“ des Knappen in der Schmiede eine glühende Eisenstange besorgen. Dabei droht er, die Helden zu entdecken.

Geradeaus hinter dem Zelt führt ein doppelflügliges Tor zum Orkland. Das Tor ist jedoch von der anderen Seite verriegelt und wird von dort streng bewacht.

Eine Strickleiter hinter dem Zelt führt hoch zur **Schmiede** und daneben ein von hier mit einer Planke verbarrikadiertes einflügeliges Tor zur **Mine**.

Verhörraum

Ein zehn Meter langer, schmaler und dunkler Gang führt euch zu einer nur angelehnten Holztür, aus der Licht dringt.

Triggerwarnung

Die folgende Szene thematisiert Folter. Damit soll vor dem Finale das Blut der Helden in Wallung gebracht werden. Wenn du das Gefühl hast, dass sich eine der Personen am Spieltisch dabei unwohl fühlen wird, dann überspringe den folgenden Vorlesetext.

Als ihr euch nähert, hört ihr einen schmerzverzerrten Schrei. Etwas Metallisches fällt zu Boden. Eine grunzige Stimme blökt: „Ich ziehe dir auch die anderen Nägel, wenn du nicht sofort verrätst, wo sich dieser verdammte Fluchttunnel befindet!!“

Was, immer noch nicht?? Na warte, bis ich mit dir fertig bin ...“

Durch den Türspalt kann man drei bis fünf mit **Arbach**-Säbeln bewaffnete Ork-Krieger (*Ilaris:104*) beobachten. Auf dem Tisch liegt das Kurzschwert des Knappen (mit Gut-Nebelstein-Gravur auf dem Knauf).

Hauptork **Siburash Eberschrei** (Kriegshammer, Nasenring, trägt gut sichtbar einen Schlüsselbund mit dem Schlüssel zu Alfdans Ketten) und Wachork **Blorg** (Hasenscharte) verhören gerade gewaltsam den an der Wand gegenüber in Ketten gelegten Knappen **Alfdan** (dunkelblonder Bürstenschnitt, pummelig, Doppelkinn, gutmütig; ak-

tuell kampfunfähig mit fünf Punkten Erschöpfung und nicht imstande zu gehen, Werte wie *Stadtwache, Ilaris:107*). Auf dem Boden liegen eine blutige verbogene Zange und eine dreckige Peitsche. Eine über dem Tisch hängende Laterne ist die einzige Lichtquelle.

Sollten die Helden es schaffen, den Knappen aus dem Verhörraum zu befreien, so beginnt das **Finale**.

Regeln für den Kampf

Sollte es zum Kampf kommen, bestimmst du zunächst, in welcher Reihenfolge die Beteiligten agieren können: Wer die höhere Initiative hat, handelt zuerst.

Bei jedem Angriff wird eine vergleichende Probe fällig: Beide würfeln 1W20, wobei der Angreifer den Attackewert (AT*) der verwendeten Waffe addiert, der Verteidiger hingegen seinen Verteidigungswert (VT*). Hat der Angreifer das höhere Ergebnis erzielt, hat er getroffen und würfelt die angerichteten Trefferpunkte (TP*) aus. Bei Gleichstand gewinnt der höhere Grundwert, andernfalls der Spieler. Um den Kampf zu beschleunigen, kannst du für Nichtspielercharaktere auf das Würfeln verzichten und stattdessen ein mittleres Würfelergebnis von 10 annehmen.

Wenn die ausgewürfelten Trefferpunkte die Wundschwelle (WS*) des Ziels übertreffen, erhält dieses eine Wunde. Sofern die Trefferpunkte sogar ein Vielfaches der Wundschwelle übertreffen, erhält das Ziel mehrere Wunden. Wunden gelten wie Erschöpfungen als Einschränkung. Für jede Einschränkung wird unter Status ein Kreuz (Wunde) bzw. ein Strich (Erschöpfung) gemacht.

Ab der dritten Einschränkung erleidet der Charakter Wundabzüge für alle Proben, ab der fünften Einschränkung wird er kampfunfähig.

FINALE

Als die Helden den Verhörraum verlassen, öffnet sich in der Baracke mit einem lauten Schlag das doppelflügige Tor zum Orkland. Der Schamane **Shurrak Windzahn** (Knochenkeule, Fellüberwurf, trägt Greifax' Ei bei sich, spricht kehlig-brüllend, braucht militärische Erfolge, Werte siehe Anhang) betritt mit einem Trupp aus fünfzehn Ork-Kriegern (*Ilaris:104*) die Baracke.

Er will sich nach der Entführung des Knappen erkundigen, aus diesem die Lage eines geheimen Fluchttunnels zu **Gut Nebelstein** herauspressen und die Burganlage dann noch in derselben Nacht überfallen.

Wenn **Shurrak** die Eindringlinge bemerkt, wird er sofort seine Krieger lossetzen und zudem die Ausgänge schließen und stärker bewachen lassen.

Regeln für Verfolgungsjagden

Verfolgungsjagden können als vergleichende Proben abgehandelt werden. Beide Seiten würfeln dazu 1W20 und addieren den Probenwert (PW) von *Athletik*. Sollte einer der Beteiligten ein passendes Talent (z. B. Laufen) einsetzen, darf er statt des Probenwerts den Talentprobenwert PW(T) verwenden.

Offener Handlungsabschnitt

Damit die Helden gefordert werden und echte Spannung aufkommt, ist das Finale offen gelassen: Weder ist festgelegt, ob die Helden entkommen können, noch wie sie das anstellen.

Wahrscheinlich ist, dass sie die Beine in die Hand nehmen, zur Schmiede hinaufklettern und die Strickleiter kappen. Dort könnten sie auf die todesmutige Idee kommen, über die nach draußen führende Wasserströmung zu fliehen.

Oder sie haben **Greifax** auf ihre Seite gezogen, der ihnen mit seinem Feuerodem Zeit zur Flucht verschaffen könnte.

Vielleicht sind die Helden bei der Rettungsaktion aber auch heimlich vorgegangen und versuchen nun, sich unbemerkt davonzuschleichen.

Sofern die Helden aufgegriffen werden, werden sie in Ketten gelegt und bis auf Weiteres für niedere Arbeiten in der Mine eingesetzt.

Gescheitert, und dann?

Falls die Helden gefasst werden, dann ist das Abenteuer nicht vorbei! Gerade solche unerwarteten Wendungen machen euer Abenteuer erinnerungswürdig. Zelebriere in diesem Falle die Dramatik und nutze die Situation, wenn möglich, als Cliffhanger. Auf diese Weise hast du direkt einen perfekten Aufhänger für dein Folgeabenteuer: die Flucht aus den Fängen der Orks!

Gelangen die Helden hingegen zusammen mit dem Knap-

pen an die Oberfläche, haben sie das Abenteuer bestanden und erhalten im Gut Nebelstein von der Ritterin **Wahntraude von Rebenich** (vernarbtes Gesicht, rauе Stimme, Geldsorgen) zum Dank jeweils 3 Dukaten. Zudem können sie sich je 100 Abenteuerpunkte notieren und erhalten 20 Bonus-EP, falls sie Greifax als Verbündeten gewonnen haben.

Verbündete NSCs im Rollenspiel

Eigenständig agierende, friedlich beeinflussbare Nichtspielercharaktere wie **Greifax** können die soziale Interaktion bereichern. Du solltest jedoch vermeiden, sie als ständige Begleiter zu verwenden, da dies den Fokus weg von den eigentlichen Helden lenkt. Daher verabschiedet sich Greifax am Ende des Abenteuers und kann später wieder auftauchen, um sich für die Hilfe der Helden zu revanchieren.

IDEEN FÜR EIN FOLGEABENTEUER

Sofern deiner Spielrunde das Thema des Abenteuers gefallen hat und du daran anschließen möchtest, kannst du aus den Geschehnissen neue Abenteuer ableiten:

Offenbar muss irgendjemand den Orks den Tipp gegeben haben, dass der Knappe gerade zu dieser Zeit auf der Straße entführt werden kann. Die Dienerin **Treudane Degenhardt** (hässliche Warze am Kinn, sonst hübsch, spricht etwas zu schnell und abgehackt) steht im Verdacht, ich für die Enteignung ihrer einst landadligen Eltern revanchieren zu wollen, welche sich im vorletzten gräflichen Kleinkrieg auf die falsche Seite geschlagen hatten.

Womöglich hat sie sich zwischenzeitlich dem **Geheimbund der Schnitter** angeschlossen, der **Tairach** verehrt, und plant, im Bündnis mit den Orks **Gut Nebelstein** einzunehmen. Denn der Bund hat erfahren, dass in der dortigen Krypta eines schwach orkblütigen Vorfahren der Ritterin ein Kriegsartefakt der Orks liegt. Nur mithilfe von **Shurrak Windzahn** kann sie es bergen. Vielleicht befürchtet sie, dass **Alfdan** beim Überfall Verdacht geschöpfkt hat, taucht bei nächster Gelegenheit unter und wird schließlich vermisst. Ein Fall für (ahnungslose!) Helden!

KLAKER ABSCHLUSS FÜR ONE-SHOTS

Falls du den Handlungsfaden hier enden lassen willst, dann ist **Treudane** noch nicht untergetaucht und hat auch ihre Aufzeichnungen zum orkischen Kriegsartefakt noch in ihrem Zimmer liegen. Äußern die Helden einen Verdacht, werden diese Aufzeichnungen entdeckt und **Treudane** eingekerkert.

ANHANG

humanoid

GREIFAX

* „Mächtiger“ Meckerdrache*

| WS | GS |INI| MR | :---:|:---:|:---:|:---:| 4/6|1, fliegend
12|5|8|
| KK | KO | KL | IN | FF | GE | MU | :---:|:---:|:---:|:---:|:
-:|:---:|:---:| 6|6|4|8|2|4|4|
| Nahkampf | RW | AT | VT | TP | :-----|:-:|:-:|:-:|-----:
| **Klauen** | 0 | 10 | 6 | 2W6+1 || *Sturmangriff (max. +6 TP)*
|||||

| Fernkampf | RW | LZ | FK | TP | :-----|:-:|:-:|:-:|-----:
| **Feuerodem** | 4 | 1 | 12 | 2W6+2 || *Flächenangriff (90° vor dem Drachen), Nachbrennen* |||||

Kampfverhalten: :: Bei Gefahr stellt sich Greifax bei der ersten sich bietenden Gelegenheit theatralisch tot.

humanoid

DUGLIM

Skrupelloser Zwergenschmied

| WS | GS |INI| MR | :---:|:---:|:---:|:---:| 6/7|5|4|9|
| KK | KO | KL | IN | FF | GE | :---:|:---:|:---:|:---:|:
-:| 8|16|6|8|8|8|
| Nahkampf | RW | AT | VT | TP | :-----|:-:|:-:|:-:|-----:
| **Schmiedehammer** | 1 | 9 | 10 | 2W6 || *Kopflastig, Rüstungsbrechend, Schwer (4), Stumpf* |||||

Kleidung: ::Schmiedeschürze (verleiht Resistenz I gegen Feuer).

humanoid

ORK-SCHAMANE

Shurak Windzahn, Schamane des Schwarzen Banners

| WS | GS |INI| MR | :---:|:---:|:---:|:---:| 5/6|4|2|8|

| KK | KO | KL | IN | FF | GE | CH | MU | :---:|:---:|:---:|:
-:|:---:|:---:|:---:|:---:| 8|12|10|16|8|8|12|12|

| Nahkampf | RW | AT | VT | TP | :-----|:-:|:-:|:-:|-----:
| **Knochenkeule** | 1 | 10 | 10 | 2W6+1 || *Kopflastig, Stumpf, Niederwerfen* |||||

Zaubersprüche: :: Tairachs Krieger (Regelwerk S. 164), Brazoraghs Hieb (Regelwerk S. 164, wirkt auf Knochenstab und ist dort bereits eingerechnet), Geistertausch (Regelwerk S. 165) **Vorteile:** :: Tradition der Schamanen I+II

*

Geistertausch einsetzen Der Schamane hat sich ein paar Schuppen von Greifax gesichert und könnte die Flucht behindern, indem er mit ihm die Seele tauscht und den Helden mit dem Flammenodem den Ausweg versperrt. Seinen eigenen Körper lässt er währenddessen von zwei Ork-Kriegern festhalten. Wenn er in Eile ist, verringert der Schamane die Vorbereitungszeit mittels der Modifikation *Vorbereitungszeit verkürzen* (Regelwerk S. 71) von 16 auf 8 Aktionen.

HANDOUT 1: DER BRIEF

Mächtiger Shurak,

in vier Tagen wird der weiche Wurm vom Markt zurückkehren. Er weiß alles, was ihr braucht, um N. zu besetzen. Denkt daran, wozu wir gemeinsam fähig sind, wenn wir endlich das alte Orkblut bergen!

-- D.

HANDOUT 2: DIE HÖHLENKARTE

IN DEN HALLEN DES BERGKÖNIGS

AUTOR

für den Ilaris-Abenteuer-Wettbewerb anonymisiert

ILLUSTRATIONEN

Bernhard Eisner
game-icons.net

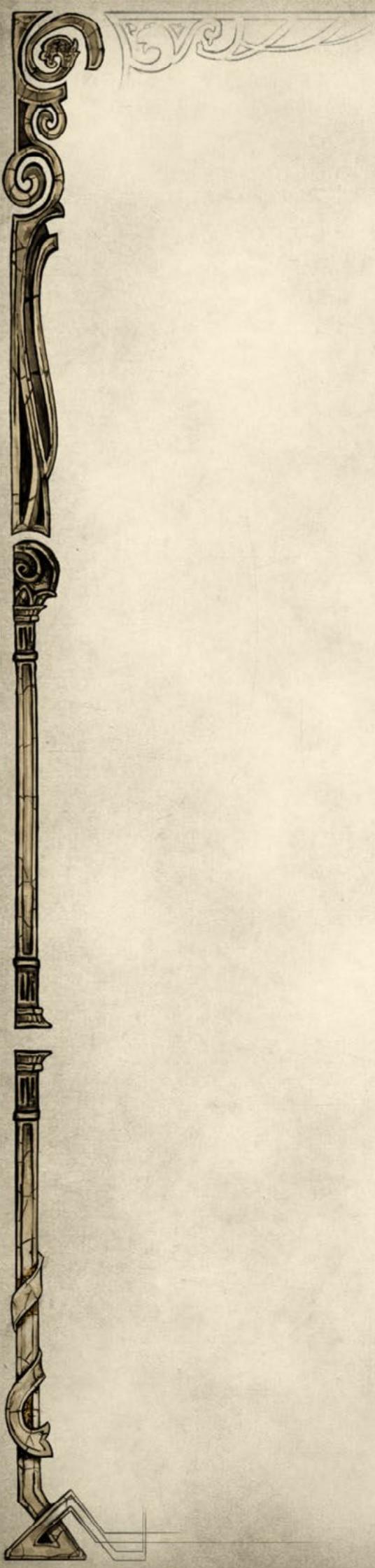
LATEX-KLASSE

Lukas Ruhe

MIT DANK AN

Kilian Linder für konstruktives Feedback,
Xaver Stiensmeier für die Ausrichtung des Wettbewerbs und Odir Sensendengler
sowie die geduldige Testgruppe: Jascha, Gloria, Meike und Hannes

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.



EINLEITUNG FÜR DIE SPIELLEITUNG

In diesem Abenteuer kann eine Gruppe in **Finsterkoppen**, der Hauptstadt des Bergkönigreichs eines zwergischen Volkes im **Finsterkamm**, eine Intrige um die Einsetzung eines Hochkönigs aufdecken und damit die Spaltung in zwei Völker auslösen.

Dies ist auch der Plot von *Im Traumlabyrinth* (Schmidt Spiele, 1990). Während die Ergebnisse dieses Abenteuers in jüngeren Publikationen (wie *Angroschs Kinder* (Fanpro, 2005)) übernommen wurde, passen die Inhalte des Abenteuers selbst nicht in das später entwickelte Aventurienbild und ergeben auch keinen spannenden Spielabend. Ich wollte daher die Möglichkeit bieten, die historische Entwicklung im Rahmen einer anderen Handlung miterleben zu können und dabei Orte und Figuren kennen zu lernen, die in später stattfindenden Abenteuern wieder eine Rolle spielen (können).

Den Schauplatz Finsterkoppen und die Finsterkopp-Binge war schon im Computerspiel *Sternenschweif* (Attic, 1994) zu erkunden. Ich habe für den Anhang auf die Liste der Gebäude aus Kunars Reiseführer zurückgegriffen. Die Idee von Rattengold als überschwerem 13. Unmetall haben Simon Schollenberger, Stefan Weber und Stefan Löffler für das Wettbewerbs-Abenteuer „Totgeboren“ entwickelt. Auch wenn sie den Weg ins kanonische Aventurien noch nicht gefunden hat, habe ich sie hier aufgegriffen.

AUFBAU UND VERLAUF

Ich habe das Abenteuer in drei Akte unterteilt, die nach meiner Einschätzung jeweils eine bis zwei Stunden Spielzeit ergeben sollten. Sie bauen inhaltlich aufeinander auf. Neben den beschriebenen Schlüsselszenen kann Ihre Gruppe durch eigene Schwerpunktsetzungen die Handlung mitbestimmen – beispielsweise, indem sie im ersten Akt mit der Bevölkerung von **Finsterkoppen** Handel treibt oder im zweiten Akt weitere Räumlichkeiten erkundet. Wegen des beschränkten Platzes müssten Sie die da-zugehörigen Szenen jedoch gemeinsam improvisieren.

Zu Ihrer Orientierung ist zu Beginn jedes Aktes angegeben, welche Ziele die Gruppe hier verfolgen (und gegebenenfalls erreichen) sollte. Ebenso gebe ich hier Tipps, wie Sie – falls die Zeitplanung für Sie nicht passt oder der Abschnitt Ihrer Gruppe keinen Spaß machen würde – ein längeres oder kürzeres Spiel erreichen könnten.

Im *ersten Akt* wird die Gruppe an das Problem herangeführt: Die Gruppe bringt die Nachricht einer äußeren Gefahr in die Stadt. Um dieser zu begegnen, würde der **Tiefe Rat** der Finsterkamm-Zwerge gern einen Hochkönig wählen. Der greise Bergkönig **Gerambolosch**, der das Verfahren einleiten muss (und der natürliche Kandidat für dieses Amt wäre), ist jedoch nicht ansprechbar – wie es scheint, aus Altersgründen. Die einzige Alternative ist, das **Szepter der Stärke** durch den örtlichen Hochgeweihten des Angrosch neu schmieden zu lassen. Das Szepter lagert jedoch in einer alten Binge, die die Finsterkamm-Zwerge nicht mehr betreten wollen.

„Binge“ ist ein Fantasie-Wort, das zwergische unterirdische Anlagen beschreibt, die sowohl Bergwerk als auch Wohnsiedlung umfassen.

Die Suche führt die Gruppe im *zweiten Akt* in ebendiese Hallen. Hier gilt es, Fallen zu entgehen, Wühlslrate zu ertragen und schließlich ein Rätsel zu entschlüsseln, um Zugang zum Szepter zu erhalten. Eine Begegnung mit einem **Bosnickel** gibt den Hinweis, dass das Unmetall **Ratten-gold** in der Binge zu finden ist. Die Gruppe entdeckt, dass jemand davon an die Oberfläche bringt.

„Unmetalle“ sind Materialien, die in der Regel Dämonen zugeordnet werden. Einzige Ausnahme ist das hier vorkommende, dem Namenlosen zugeordnete **Ratten-gold**. Ihre Eigenschaften sind nicht festgelegt.

Im *dritten Akt* versucht die Gruppe herauszufinden, wer dies gewesen sein könnte. So kann es ihnen gelingen, während der Hochkönigwahl den Intriganten **Bonderik** zu enttarnen, der diese zu seinen Gunsten beeinflussen wollte.

WAS WIRD ZUM SPIELEN BENÖTIGT?

Für erfahrene Spielleitungen dürfte das Abenteuer selbst sowie die Ilaris-Regeln (im folgenden: *Ilaris* und die entsprechende Seitenzahl) als Grundlage zur Gestaltung des Spielabends ausreichen. Wenn Sie mit der Welt Aventurien noch nicht viel Kontakt hatten, empfehle ich zur Vorbereitung den Band *Angroschs Kinder* (Fanpro, 2005, im folgenden *AK*). Dieser Band ist leider vergriffen und gebraucht kaum erhältlich. Günstiger ist *Die Zwerge Aventuriens* (Schmidt Spiele, 1993, im folgenden *DZA*) gebraucht zu bekommen, das jedoch älter und weniger umfangreich ist.

Ebenso empfehle ich weniger erfahrenen Spielleitungen einen Blick in eine Spielhilfe zum Thema Dungeon. *Katakomben und Kavernen* (Ulisses, 2010, im folgenden *KK*) ist noch als ebook erhältlich. Die kostenfreie Spielhilfe „Fackelschein und Kellerstaub“ von Ulrich Lang zum selben Thema ist meines Erachtens ähnlich nützlich.

Ich habe darauf verzichtet, eine Karte der Finsterkopp-Binge anzufertigen, weil die genaue Platzierung der beschriebenen Räume zueinander keine Rolle spielt und ich mir die Freiheit erhalten wollte, sie nach dramaturgischen Gesichtspunkten spontan umzuverteilen. Wenn Ihre Gruppe großen Spaß an Karten hat oder Sie mehr Anregungen für die Ausgestaltung der Details suchen, finden Sie in **Malatosch** (*KK:147*) ein geeignetes Vorbild für zwergische Architektur.

IN EINE ANDERE ZEIT VERLEGEN?

Meine Gruppe hat die Dringlichkeit einer Hochkönigwahl selbst hergestellt, indem sie die Botschaft von einer drohenden Orkgefahr nach Finsterkoppen brachte. Mit dieser Prämisse lässt das Abenteuer sich problemlos im Zeitraum vom Auftauchen Ashims 1003 bis zum Einfall der Orken ins Svelltal 1010 BF verschieben und etwa mit der Suche nach dem **Salamanderstein** (vgl. *Sternenschweif*) verbinden.

Wenn Sie näher an der aventurischen Jetztzeit spielen, sich jedoch eng am aventurischen Kanon orientieren, sitzt der Hochkönig des Finsterkamm-Volks fest im Sattel, während sein Konkurrent sich als Anführer der **Finsterzwerge** in der südlichen Hälfte des **Finsterkamm**-Gebirges eingerichtet hat. Nach dem dritten Orkensturm sollten Sie die Ereignisse also in einer anderen Zwergenstadt spielen lassen und die Namen der Nichtspielerfiguren austauschen. Die äußere Gefahr, die Anlass der Hochkönigwahl wird – bei mir ein Orkangriff –, tritt im Abenteuer noch nicht ein. Sie können sie für Ihre Gruppe frei festlegen. Ein Drache, eine Naturkatastrophe oder eine in der Nachbarschaft grassierende Seuche wären beispielsweise andere Möglichkeiten, die die Zwerge bewegen können, einen Hochkönig zu wählen.

WELCHE GRUPPEN SIND GEEIGNET?

Das Abenteuer ist für eine Gruppe von rund 4.000 Erfahrungspunkten nach dem Ilaris-System ausgelegt. Vorfertigte Beispiel-Figuren finden Sie im Anhang. Vorausgesetzt werden **Rogolan**-Kenntnisse bei mindestens einem Gruppenmitglied sowie ein gewisses Interesse an zwergerischer Kultur und dem Wohlergehen des Bergkönigreichs. Orks und Echsenmenschen sind sicher ungeeignet, weil das Finsterkamm-Volk ihresgleichen nicht in ihrer Stadt dulden würden. Goblins und (Halb-)Elfen werden mit Anfeindungen und Unverständnis zu kämpfen haben. Grundsätzlich spricht nichts dagegen, das Abenteuer auch mit einer rein zergischen Gruppe zu spielen. In diesem Fall liegt eine Herausforderung darin, das Besondere an zwergerischer Kultur für ihre Mitspielenden rüberzubringen, während es für ihre Figuren selbstverständlich ist. Sie können jedoch davon ausgehen, dass das Finsterkamm-Volk ein durchaus eigenes Völkchen ist. Viele Details dürfen daher auch für Vettern und Cousinen aus dem Eisenwald oder Amboss-Gebirge erwähnenswert sein.

THEMEN, MOTIVE UND VERBINDUNGEN

Das Abenteuer ist kompakt, ermöglicht ihrer Gruppe jedoch den Einstieg in eine zergische Kultur – im wahrsten Sinne des Wortes, geht es doch hinab in Abschnitte einer Binge, die das Finsterkamm-Volk selbst nur noch in Ausnahmefällen betritt.

Legen Sie daher Wert darauf, diese Kultur auch vorzustellen. Das Abenteuer bedient hier insbesondere

- ◆ das andere Zeitgefühl der langlebigen Spezies,
- ◆ die Bindung an die Tradition und Misstrauen gegenüber anderen Völkern,
- ◆ der hohe Respekt vor dem Alter und
- ◆ die an Sturheit grenzende Konsequenz.

Sie können hier Spuren zur untergegangenen **Binge Umrazim** (KK:173) legen, falls Ihre Gruppe im späteren Spiel nach diesem großen Geheimnis der Kinder Angroschs suchen soll. In diesem Sinne habe ich es an *Wohin der Schatten fällt* von Kathrin Lieb (in: *Ehrenhändel* (FanPro, 2006)) angeschlossen, wo ebenfalls Hinweise auf **Umrazim** zu finden sind.

Ebenso ruht unter **Finsterkoppen** – tiefer, als dieses Abenteuer führt – bis 1011 BF der **Salamanderstein**, der als Zeichen des **Saljeth-Paktes** Symbol des geeinten Kampfs von Kindern Angroschs und Elfen gegen die Orkgefahr darstellt. Die Suche nach diesem Artefakt könnte die Gruppe nach **Finsterkoppen** führen. Genauso wäre es möglich, einige Jahre später im Rahmen dieser Suche zurückzukehren. Und hat der Salamanderstein nicht vielleicht etwas mit dem **Stein der Simia** (*Brogars Blut*, Fanpro 1998), dem **Feuer Ingras** (*Feuerbringer*, Ulisses 2013) oder **Angroschka Broschardosch** (KK:11) zu tun?

Weitere verlassene Bauten der Finsterkamm-Zwerge spielen in den Abenteuern *Odem der Kälte* (Fanpro, 2010) sowie *Das Geheimnis des Drachenritters* (Ulisses, 2019) eine Rolle.

ERSTER AKT: DER TIEFE RAT

Ziel der Gruppe: Das Finsterkamm-Volk über die Gefahr informieren und den Auftrag erhalten, das Szepter zu suchen.

Vorschläge für längeres Spiel:

1. Finsterkoppen im unwegsamen Finsterkamm zu finden kann ein Abenteuer für sich sein. Mehr dazu hier (work in progress).
2. Nehmen Sie sich Zeit, Finsterkoppen zu erkunden – nutzen Sie die Ortsbeschreibung im Anhang. Der **Tiefe Rat** kommt erst in einigen Tagen zusammen, zuvor kann die Gruppe gemeinsam ein zünftiges Pilzbier bei **Schwarzbart** trinken, von **Muragolosch** auf offener Straße ausgeschimpft werden, bei **Gandrasch** eine besondere Armbrust zu bestellen versuchen oder **Turgol** nach Geheimnissen der Geoden fragen – Bitten, die jetzt vielleicht abgeschlagen und nach dem dritten Akt erfüllt werden.

Vorschläge für kürzeres Spiel:

1. Lassen Sie die Gruppe statt der in der Ratsversammlung auf S. 6 vorgesehenen Recherche noch in der Ratsversammlung eine *Gebräuche-Probe* (Zwerge, 24) würfeln. Misst sie, geschieht nichts schlimmes, sondern **Bonderik** bringt das Wissen um das Szepter ein und wird von Inradon **Xermosch** bestätigt.
2. Auf dem **Nôrrnstieg** wird die Gruppe von einer zwergischen Schar mit vorgehaltenen Armbrüsten überfallen. Sie sollen einen Schatz – das Szepter – aus einer Binge bergen, die das Finsterkamm-Volk selbst nicht mehr betreten will.

FINSTERKOPPEN

Finsterkoppen ist die Hauptstadt des Finsterkamm-Volkes. Der Begriff „Stadt“ trifft es nicht ganz: zumindest unterirdisch hat Finsterkoppen keine klare Grenze. Die Wohnhöhlen, Minen und Bingen ziehen sich weit unter dem Gebirge hindurch. Jede Sippe dürfte ein anderes Verständnis dafür haben, was davon noch zu Finsterkoppen gehört.

Vier Besonderheiten kommen jedoch auf engem Raum zusammen und machen deutlich, dass hier das politische und geistliche Zentrum des Bergkönigreichs liegt:

- ◆ ein teilweise aufgegebenes und verschlossenes Bergwerk, das den Aufzeichnungen zufolge der Ausgangspunkt der zwergischen Besiedelung des Finsterkamms war (es wird im zweiten Akt näher erkundet)
- ◆ der damit verbundene, zentrale **Angrosch**-Tempel (s. S. 4)
- ◆ die Versammlungshalle/Halle des **Tiefen Rats** (s. u.)
- ◆ (für eine zwergische Siedlung) ungewöhnlich viele oberirdische Gebäude, die auch den endgültigen Sieg über Horndrachen und Orks verdeutlichen, die in anderen Ecken des Gebirges durchaus noch Gefahren darstellen.

In diesem Abschnitt sind nur die zwei Schauplätze beschrieben, an denen die Handlung spielt: Die Versammlungshalle (in der der **Tiefe Rat** tagt) und der Angrosch-

Tempel (durch den die Gruppe die Binge betreten kann). Weitere Details zu Finsterkoppen als Abenteuerschauplatz finden Sie im Anhang mitgeliefert.

Großlinge würden vielleicht von einem *Hohen Rat* sprechen – deutliches Zeichen, dass die Sonne ihnen das Haupt verbrannt hat. Selbstverständlich ist es der **Tiefe Rat**, was die *tiefe* Weisheit seiner Mitglieder und Bedeutung seiner Beschlüsse anzeigt!

DIE VERSAMMLUNGSHALLE

Die Versammlungshalle verbindet das große Tor mit dem Angroschtempel. Vier weitere Gänge führen seitlich tiefer in den Berg. Die Halle ist für zwergische Bedürfnisse wahrlich großzügig bemessen – bei wichtigen religiösen Zeremonien finden mehrere Tausend hier Platz. Im Verteidigungsfall können große Geschütze aufgestellt und auf den Gang gerichtet werden. Häufiger dient sie zu repräsentativen Zwecken wie dem Empfang hohen Besuchs anderer Völker – und den regelmäßigen Sitzungen des **Tiefen Rats**.

In zwei Reihen sind je vier Podeste angeordnet, ein neuntes – das des **Bergkönigs** – an ihrer Stirnseite.

Die Podeste haben auch außerhalb der Ratssitzungen ihren Sinn. Hitze aus dem Schlot des Berges wird nämlich durch ein sinnreiches Röhrensystem auch unter den Boden der Halle geleitet. In etwa ein Spann großen Öffnungen auf den Podesten findet dieses System Ausgang, so dass sich einerseits kein Überdruck aufbaut, wenn „Väterchen Angrosch mal kräftiger heizt“ und andererseits solche spontanen Entladungen nicht entlang von Laufwegen auftreten.

Regelmäßig flimmert daher die Luft über den Podesten vor Hitze, seltener treten schweflig riechende Wolken aus, noch seltener Gase, die Traumbilder verursachen. Erst bei einer Hand voll Gelegenheiten in tausendjährigen Geschichte dieser Halle ist so ein Austritt mit einer Ratssitzung zusammengefallen; das Finsterkamm-Volk interpretiert diesen Einfluss auf die Ratsmitglieder als direkte Inspiration durch Angrosch.

DER ANGROSCHTEMPEL

Im gesamten Tempel ist es heiß (*Ilaris:35*), da stets mehrere Feuer und Öfen brennen. Seine Grundfläche entspricht etwa der der Versammlungshalle, doch gibt es hier mehr Nischen mit **Altären** – oft zugleich Werkbänke oder Ambosse. Die Wände sind mit Angram-Runen bedeckt, die die Geschichte der Kinder Angroschs im Allgemeinen und des Finsterkamm-Volk im Besonderen im Lichte des Angrosch-Glaubens auslegen.

Den Platz der heiligen Flamme nimmt in diesem Tempel ein sechs Spann breiter **Schlot** ein, der direkt senkrecht in das vulkanische Herz der Berge führt. Hier hinein werden Opfergaben und die Toten aus dem Finsterkamm-Volk geworfen. Die Hitze aus der Tiefe ist in zwei Schritt Umkreis deutlich spürbar (*Khômglut, Ilaris:35*). Hier treten mehrmals pro Jahr und in höherer Konzentration als in der Versammlungshalle Gase aus, die bei empfindlichen Zwergen und Menschen Atemnot, bei empfänglichen (Vorteil: *Prophezeien* (*Ilaris:30*) zudem Visionen auslösen können.

Hinter dem Schlot führen einige Stufen hinauf zum großen Altar-Amboss. Auf dessen Rückseite setzen sich die Stufen zu einer langen **Treppe** hinab in die Dunkelheit fort.

Diese Treppe endet vor einer kleinen Halle, die außer einigen alten Kohlebecken nichts enthält. Ein stets verschlossenes **goldenes Portal** führt von hier aus in den aufgegebenen Teil der Finsterkopp-Binge.

ZUR RATSVERSAMMLUNG

DER TIEFE RAT

Der **Tiefe Rat** trifft jene Entscheidungen, die das gesamte Bergkönigreich angehen. Er setzt sich aus den Häuptern der acht bedeutendsten Sippen zusammen. Mit dieser Zahl erinnert das traditionsbewusste Finsterkamm-Volk an die acht Stammväter und acht Stammütter (*AK:8*) – seit Beginn der Siedlung sind somit immer acht Sippen vertreten gewesen, auch wenn sich alle paar Jahrhunderte ändert, welche acht.

Diese acht wählen aus ihrer Mitte den **Bergkönig** oder die **Bergkönigin**, für die dann ein weiteres Mitglied aus derselben Sippe nachrückt. Als Anführer der Golgrasch-Sippe tritt an Stelle von Bergkönig **Gerambalosch Sohn des Gengram** somit dessen Sohn **Garbalon** (tatkräftig, schlägt darum gern die Hände zusammen) auf.

Die übrigen Sippen sind vertreten wie folgt:

- ◆ **Bonderik** (schwarzhaariger Zwerg mit knarzender Stimme, legt die Fingerspitzen aneinander)
- ◆ **Parsezel Sohn des Pemoin** (Zwerg, spricht aufgeregt, wirft an passenden und unpassenden Stellen ein „oder?“ ein)
- ◆ **Rodrik** (ungewöhnlich dicker Zwerg, der gern in ein- und zwei-Wort-Sätzen spricht, klopft sich aufs Knie, wenn er fertig ist)
- ◆ **Barselok** (weißhaarige Zwerigin, die jeden Satz mit einem gesummen mmmh beginnt)
- ◆ **Fendor** (außerordentlich gutaussehender Zwerg, unterstreicht seine Worte mit Fingerspiel)
- ◆ **Drumbal** (Zwerg, der beim Sprechen kaum die Zähne auseinander nimmt)
- ◆ **Borsok** (von vielen Kämpfen vernarbte Zwerigin)

Der Geode **Turgol** (Kapuze stets tief ins Gesicht gezogen, denkt über jedes Wort dreimal nach) ist von der Hand voll **Geoden**, die es im Finsterkamm gibt, als ihr Sprecher anerkannt. Am Rat nimmt er jedoch als Berater des Bergkönigs teil und hat selbst keine Stimme.

Der Hochgeweihte („Inradon“) **Xermosch** des örtlichen Angrosch-Tempels (kahlköpfig, bezieht sich in jedem zweiten Satz auf Angrosch) ist offiziell ebenfalls nur beratend bei den Sitzungen des tiefen Rates. Im Gegensatz zu den abergläubisch gefürchteten Geoden kann er aber voraussetzen, dass seinen Worten Gewicht beigemessen wird.

Vermutlich wird es für Ihre Gruppe – und für Sie – zu unübersichtlich, wenn sie in der Versammlung alle Ratsmitglieder inklusive den beiden Beratern als Sprechrollen führen. Nutzen Sie **Bonderik** als klugen Mahner, **Garbalon** als sympathischen Aktionisten, **Borsok**, um der Gruppe kontra zu geben und **Xermosch** als Wissenshüter.

Dennoch ist es nicht schlecht, weitere Rollen in der Hinterhand zu haben, falls auch in Ihrer Gruppe unterschiedliche Positionen eröffnet werden und die Verhandlungen sich im Spiel in die Länge ziehen.

Bergkönig oder Hochkönig?

Das ständige Amt, das die Menschen als „Bergkönig“ bezeichnen, ist nicht mit den Befugnissen ausgestattet, die man gemeinhin für einen König erwartet. Es handelt sich eher um einen obersten Friedensrichter des jeweiligen zwergischen Volkes. Gerade im Finsterkamm-Volk ist seine formale Macht begrenzt – er ist lediglich Vorsitzender des Tiefen Rates ohne eigenes Stimmrecht. Nur bei Stimmengleichstand obliegt es ihm, den Ausschlag zu geben.

In Zeiten äußerer Gefahr oder großer Not wählen die Zwerge dagegen Hochkönige – formal über die ganze Zwergenheit, wobei gerade das Finsterkamm-Volk sich schon öfter nicht die Mühe gemacht hat, andere Völker in die Wahl einzubeziehen oder die Anerkennung des Hochkönigs von diesen zu verlangen.

Vom Hochkönig wird gemeinhin erwartet, dass er sein Amt aufgibt, wenn die Gefahr vorüber ist.

DER ABLAUF DER SITZUNG

Auftritt des Bergkönigs

Der Bergkönig wird von vier kräftigen Angehörigen seiner Sippe auf einem Stuhl mit hoher und reich verzierter Lehne hereingetragen. Sie setzen ihre Last ab, ziehen die Tragestangen heraus und ziehen sich unauffällig zurück.

Geramboloschs mit Hermelinfell gesäumte Robe aus schwerem roten Samt wallt über dem Kettenhemd, das mit breiten goldenen Armreifen am Handgelenk abschließt. Der prächtige weiße Bart ruckt auf der Brust des Bergkönigs hin und her, den Bewegungen seines herabgesunkenen Kopfs folgend, wie man es von Schlafenden kennt. Die Lider sind halb über die Augen gesunken. Deren untere Hälfte wirkt milchig.

Nachdem der Stuhl abgesetzt wurde, lässt **Gerambolosch** keine Regung mehr erkennen.

Der Bericht

Statt dessen ergreift **Xermosch** das Wort (selbstverständlich auf Rogolan):

„Geschätzter König Gerambolosch, hochverehrte Mütterchen und Väterchen: Angrosch ist mein Zeuge, viele Fragen treiben den Tiefen Rat heute um. Tauwetter steht uns bevor und wie jedes Jahr müsst Ihr beschließen, wann welche Schleuse geöffnet und welche Weide bewässert werden soll. Angroschs Tempel in Hilltorp erbittet einen weiteren Baumeister für die Reparatur eines Amboss-Sockels in der Tempelhalle.

Zu allererst würde ich jedoch gern einen Punkt aus der Welt außerhalb unseres von Angroschs gesegneten Bergkönigreichs aufrufen: Die Fremden, die Ihr hier vor euch seht, berichten von einer – weiß Angrosch! – großen Gefahr. Wir haben sie darum gebeten, persönlich vor Euch zu erscheinen, damit Ihr den Bericht aus ihrem eigenen Munde hört. So keine Gegenrede besteht, wollten wir ihnen unter Angroschs Augen das Wort erteilen.“

Bonderik erhebt eben solche:

„Hochverehrter Vater Xermosch, Eile mit Weile und alles, wie es Angrosch gefügt! Wie Ihr selbst sagt, sind es Fremde. Einige von ihnen nicht einmal Angroschim. Ich würde doch gern zunächst wissen, um wen es sich handelt und ob es vertrauenswürdige Leute von Stand und Ansehen sind, bevor ich ihnen mein Ohr leie.“

Die Gruppe hat nun Gelegenheit, von ihrer Person und ihren bisherigen Taten zu berichten. Menschlicher Adel und akademische Erfolge – selbst ein Krieger*innenbrief – zählen wenig. Siegreiche (oder doch zumindest mutige) Kämpfe gegen Drachen, Oger und Orks wissen die Ratsmitglieder dagegen zu schätzen.

Legen Sie die Latte für Vertrauenswürdigkeit nicht zu hoch. Der anschließende Konflikt soll sich am Umgang mit der Gefahr entzünden, nicht die Wahrheit des Berichts in Zweifel gezogen werden. Anschließend werden sie daher gebeten, die drohende Gefahr darzustellen. In der Diskussion sollte deutlich werden, dass das Finsterkamm-Volk gewohnt ist, sich gegen alle Gefahren in den Stollen und Höhlen seines Bergkönigreichs zu verschanzen. Verantwortung für die Reiche der Menschen oder gar Elfen übernimmt es nicht.

Während des Berichts zeigt der Bergkönig weiterhin kein Zeichen des Zuhörens oder des Erwachens. Wer bewusst darauf achtet, kann immerhin ab und an Heben und Senken der Brust erkennen. Der Bergkönig lebt.

MENSCHENKENNTNIS



Die übrigen Teilnehmenden scheinen **Geramboloschs** Zustand vollständig zu ignorieren.

16: Sie unternehmen sogar bewusste Anstrengung, ihn nicht anzusprechen oder direkt anzusehen.

20: Der Zustand scheint ihnen unangenehm oder peinlich zu sein.

24: Offensichtlich befürchten die Teilnehmenden, dass **Gerambolosch** in den Zustand der Vergreisung eingetreten ist – jenen bei manchen Zwergen auftretenden rapiden Verfall von Körper und Geist, der an Stelle der hoch geschätzten Weisheit des Alters tritt und vom Tod gefolgt wird (DZA:20). Dieses ruhmlose Ende wünscht man seinem ärgsten Feind nicht – die Ratsmitglieder wollen nicht darüber nachdenken.

28: Gerade die milchigen Augen des Bergkönigs und eine schwer zu bemerkende Verfärbung der Fingernägel sprechen aber eher für eine Krankheit oder eine Vergiftung.

Das Ziel

Natürlich müssen Sie die folgende Diskussion an die von Ihnen gewählte Gefahr für das Finsterkamm-Volk anpassen. Geben Sie Ihrer Gruppe die Gelegenheit für Einwürfe, die – solange sie ihren Gaststatus beachten und dem Rat mit Achtung begegnen – auch argumentativ aufgegriffen werden.

Als erstes spricht **Garbalon**:

„Das klingt wirklich ernst. Ich für meinen Teil bin froh, dass wir so früh davon erfahren. Wir können nicht nichts tun! Wie mein Vater, einer der ältesten und gewiss der weiseste Angroscho unter dem Berg mehr als einmal gesagt hat, war gestern der beste Tag, ein Werk zu beginnen und ist heute der zweitbeste. Also sage ich: Essen anheizen, Waffen schmieden, Vorräte anlegen, Befestigungen verstärken.“

Bonderik wirft ein:

„Das ist schneller gesagt als getan. Ich bin mir nicht sicher, ehrwürdiger Garbalon, ob ich auf eurer Seite stehe. Und selbst wenn: Wie viele Waffen genau, wie viele Vorräte, welche Befestigungen? Wir haben die besten Bauleute und Schmieden. Aber wir sind ein kleines Volk und jede Stunde kann nur einmal gearbeitet werden.“

So geht es eine Weile hin und her, bis **Parsezel** fragt:

„Vielleicht ist der Tiefe Rat nicht der richtige Ort für diese Frage, oder? Wenn wir alle glauben – oder? – dass uns wirklich dieses Schicksal bevorsteht, muss vielleicht ein anderer – oder? – Weg gefunden werden. In Zeiten großer Gefahr hat unser Volk immer den Hochkönig der Zwerge und Zwerginnen gewählt ... oder?“

Für einige Atemzüge herrscht peinliche Stille.

„Wohl wahr, bei Angrosch“, sagt Inradon Xermosch schließlich langsam. Wie um Zeit zu gewinnen, erklärt er die Gesetze, die den meisten Anwesenden klar sind: „Ein Hochkönig. Die Wahl eines Hochkönigs vorzuschlagen ist vor Angroschs Augen das Vorrecht des Bergkönigs. Er ist in diesem Fall der erste Kandidat. Falls er auf die Kandidatur verzichtet, obliegt es ihm, ein anderes von Angroschs Kindern zur Wahl zu benennen.“ Seine Stimme gerät ins Zittern: „Erst danach können andere Kandidaturen erklärt werden und die Wahl erfolgt durch den Tiefen Rat.“

Garbalon ist rot angelaufen. Er erklärt:

„Mein Vater wäre gewiss ein guter Hochkönig. Seiner Weisheit kommt kaum jemand in unserem Volk gleich. Seine Kampferfahrung ...“ Er bricht leicht verzweifelt ab. Dann fast er seinen Mut zusammen und wendet sich an Gerambolosch: „Geliebter, ehrwürdigster Vater! Befürwortet Ihr die Hochkönigswahl? Stellt Ihr Euch zur Verfügung?“
Doch es scheint, als würde der Bergkönig ihn nicht hören.

Eine Pattsituation: Die Mehrheit im Rat könnte sich auf die Wahl einigen. Auch mögliche Kandidaten gibt es. Niemand wird jedoch vorschlagen, die Tradition zu brechen und im Wahlverfahren den Bergkönig zu übergehen.

Die Gruppe kann sich mit einem solchen Vorschlag eine harsche Zurechtweisung einhandeln. Auch das Angebot, den König – gar mit magischen Mitteln – zu untersuchen, weckt Widerstände.

Die Ratsmitglieder sind bereit, die Diskussion mit zwergischer Gründlichkeit fortzuführen. Argumentativ bewegen sich dabei im Kreis. Nach – für Menschen endlosen – Stunden vertagt man sich ergebnislos.

Bonderiks Plan

Bonderik ist einer der klügsten Zwerge im Rat und leidet darunter, dass dem alten Bergkönig regelmäßig mehr Gehör geschenkt wird als ihm. Daher lässt er diesen seit einiger Zeit durch **Turgols** Schüler **Muragolosch** vergiften. Der Vorschlag einer Hochkönigswahl eröffnet ihm nun neue Möglichkeiten. Er würde sich nicht als Kandidaten benennen, um seine Position nicht zu schwächen. Er weiß jedoch, dass das **Szepter der Stärke**, denjenigen wählen wird, der ihm etwas Rattengold beigibt und dass dieses Material in der Finsterkopp-Binge zu finden ist.

Im Anschluss kommt **Garbalon** auf euch zu:

„Ihr habt recht getan, dass Ihr uns die Kunde brachtet. Ich wünschte wirklich, wir wüssten schon, was als nächstes zu tun ist. Aber es scheint, als sei heute kein Weg voran zu finden.“

Bonderik mischt sich ein: „Ich bin mir da nicht so sicher. Ich meine mich zu erinnern, dass es zu Zeiten unserer Vorfäder auch andere Wege gab, einen Hochkönig zu bestimmen. Müsste das nicht im Tempel verzeichnet sein? Mein Angram ist leider seit meiner Jugend nicht besser geworden ...“

ERMITTlung (ILARIS:69): GEBRÄUCHE (ZWERGE)



Mit dieser Information kann die Gruppe eine *Ermittlung* anstellen, die den größeren Teil eines Tages in Anspruch nimmt. Für den nächsten Tag wird der **Tiefe Rat** erneut zusammengerufen.



In den alten Tagen gab es noch ein zweites Verfahren der Hochkönigwahl: Der Inradon schmiedete im Bedarfsfall das **Szepter der Stärke** neu. Danach machte es Angroschs Willen offenbar und bestimmte den Hochkönig.

28: Das Szepter wurde in einem aufgegebenen Teil der Mine eingelagert. Dort müsste es eigentlich bis heute liegen.

32: Der Brauch wurde aufgegeben, nachdem eine fremde Gottheit einen Weg gefunden hatte, die Wahl zu unterwandern.

36: Es handelte sich um den **Namenlosen**, der durch seine Gläubigen etwas **Rattengold** unter die Schmiedematerialien geben ließ.



Bonderik wird Inradon **Xermosch** – der nicht selbst auf die Idee kommt – bitten, die **Angram**-Runen zu studieren. Damit geht er das Risiko ein, dass auch die Möglichkeit der Manipulation zur Sprache kommt. Tatsächlich hält der Inradon diese Möglichkeit jedoch für eher theoretisch und wird sie nicht erwähnen.

Barselok setzt an:

„Mmmhabt Dank dafür, an die Tradition zu erinnern. Mmmhaber wenn das Zepter in der alten Binge liegt, ist es unerreichbar. Mmmhdiese Binge nicht mehr zu betreten, ist ebenfalls Teil unserer Tradition.“

„In der Tat“, erklärt der Inradon, „der Schlüssel zum goldenen Portal wird in unserem Tempel unter Angroschs Augen aufbewahrt, aber nicht mehr genutzt.“

Es handelt sich nicht um ein echtes Tabu oder ein Gesetz, sondern um Tradition. Niemand aus dem Finsterkamm-Volk betritt die Binge, weil niemand es tut. Es werden auf Nachfrage sogar unterschiedliche Gründe genannt, war-

um die Binge aufgegeben wurde:

- ◆ Dass die Bodenschätze zur Neige gegangen seien,
- ◆ dass **Angrosch** dem Finsterkamm-Volk auferlegt habe, dort Geheimnisse zu bewahren,
- ◆ dass **Angrosch** die Mine verflucht habe, weil man in einer Zeit der Verwirrung auch Elfen als Gäste dort bewirkt hätte,
- ◆ ...

Vermutlich wird die Gruppe vorschlagen, sich um dieses Problem zu kümmern. Der Tiefe Rat steht dem aus Gründen der Tradition kritisch gegenüber. Damit ist ein Rededuell (*Ilaris:55*) mit DG 2 begonnen:

REDEDUELL



Für Menschen kann *ungewohnte Umgebung* angenommen werden. *Überreden* und *Rhetorik* sind *angemessene* Talente, ebenso *Einschütern* – falls die Gruppe die Gier und die Kampfkraft der Orks und nicht etwa die eigene ins Feld führt. Andernfalls wäre es ebenso *unsinnig* wie *Betören*.

Für den tiefen Rat gelten folgende Werte: *Willenskraft* 14, *Menschenkenntnis* 10, *MU* 12, *KL* 10.



Die Gruppe wird beauftragt, in die Binge hinabzusteigen. Inradon **Xermosch** persönlich geleitet sie vor das goldene Tor und überreicht Ihnen den Schlüssel:

„Ihr werdet das Szepter auf der dritten Ebene finden – wenn ihr dem Schacht bis zu den letzten Plätzen gefolgt seid, wo wir in Angroschs Namen bis zuletzt Erz abbauten, biegt links ab und folgt dem Duft nach Magma.

Aber gebt acht, dass ihr nicht den Zorn Angroschs auf euch zieht. Er wird jeden zerschmettern, der den Zugang sucht, ohne das Andenken der Vorfahren zu ehren. Denkt deswegen daran, im alten Tempel direkt nach dem goldenen Tor an Angroschs Altar zu beten, um die Weisheit der richtigen Wahl.

Dann mögt ihr das Szepter der Stärke bergen, auf dass es neu geschmiedet werde.“



Verliert die Gruppe das Duell, wird sie wahrscheinlich dennoch in die Binge wollen. Dies sollten Sie auch ermöglichen.

Im *zweiten Akt* wird die Gruppe es dann schwerer haben: Ohne die Hinweise des Hohepriesters werden sie am Angrosch-Altar nicht ahnen, dass sie später ein Rätsel zu lösen haben.

Im *dritten Akt* werden viele Ratsmitglieder in ihnen zwielichtige oder ehrlose Gestalten sehen.

Hier drei Ideen für alternative Wege in die Binge – ergänzen Sie bei Bedarf, was zu Ihrer Gruppe passt, bis etwas gelingt:

DG 2 (20): Untertauchen, Stehlen
Der Schlüssel wird in den Tempelräumen verwahrt. Er ist nicht öffentlich zugänglich, aber auch nicht bewacht und kann mit etwas Geschick zunächst unbemerkt ausgediehen werden.

DG 2 (20): Menschenkenntnis, Einschütern
Ebenso könnte ein jüngerer Geweihter oder Tempeldiener überzeugt werden, den Schlüssel zu besorgen.

Der Misserfolg führt bei diesen Wegen zu einem Betretungsverbot des Tempels für alle Beteiligten (wenn auch nur für die nächsten 3x3 Jahrzehnte).

Das Schloss des goldenen Tors ist echte Zwergenarbeit und nur mit enormem Aufwand zu knacken. Dieses Tor wurde aber erst später in der Nutzungsgeschichte errichtet.

DG 2 (20): Körperkraft, Mechanik
Ein vor Jahrhunderten vermauerter, weniger repräsentativer Eingang ist hinter einem der Kohlebecken zu entdecken. Er lässt sich mit einfaches Werkzeug freilegen und aus den Angeln heben.

Misslingen führt zu einem Steinschlag (4W6 TP für die würfelnde Figur).

ZWEITER AKT: DIE FINSTERKOPP-BINGE

Ziel der Gruppe: Das Szepter finden und Hinweise auf den Saboteur erhalten.

Vorschläge für längeres Spiel:

1. Durch die Gänge der Wühlschrate sind neben der Riesenamöbe auch Höhlenspinnen (*Ilaris:101*) und Gruftasseln eingedrungen.
2. Der Bosnickel hat Lust auf Gesellschaft und einen zünftigen Rätselwettstreit und erzählt erst danach etwas von seinen Umtrieben.
3. Der Fund des Szepters weckt den Geist von einem von **Geramboloschs** Vorgängern. Die Erscheinung lockt die Gruppe zu einem zugemauerten Eingang, doch wird dieser aufgebrochen, finden sich dahinter bloß einige seiner Gefolgsleute, die sich untot erheben – schwerfällige, aber auch schwer gerüste te und furchterregende Gestalten.

Vorschläge für kürzeres Spiel:

1. Streichen Sie die Wühlschrate.
2. Verzichten Sie auf die Begegnung mit dem Bosnickel und seien sie stattdessen großzügig mit den Informationen beim Auffinden des Rattengolds.

Der reich verzierte, vierbärtige Goldschlüssel passt in das große Schloss des goldenen Portals. Nach jeweils einer Viertelumdrehung ist Klicken und Schaben zu hören – offensichtlich öffnen sich mehrere Riegel. Schließlich schwingt die Tür – trotz ihres Alters und Gewichts beinahe lautlos – nach außen auf. Solange die Tür offen steht, ist der Schlüssel beim besten Willen nicht zu entfernen, ohne ihn zu zerstören.

Da das Tor offen bleibt, kann sich **Bonderik** über die Tradition hinweg setzen und in einem unbeachteten Moment hinter der Gruppe in die Binge eindringen.

Die Gruppe ist auf das **Licht** angewiesen, das sie mitbringt. Zwar gibt es in fast allen Räumen Fackelhalter oder sogar Ölschalen, die über ausgeklügelte Rinnen verbunden sind, doch kein Öl dafür. Vereinzelt hat sich Phosphorpilz ausgebreitet, so dass **Sternenlicht** (*Ilaris:38*) herrscht.

Die gesamte Binge gilt als *enger Raum* (*Ilaris:38*). Die meisten Gänge und viele der Räume haben nur 8 Spann Deckenhöhe. Hier sind zwerg- oder wühlschratgroße Kämpfende gegenüber größeren stets **vorteilhaft** positioniert. Ausnahmen bilden einige der Werkstätten (für Luftzirkulation) und Tempelräume (aus repräsentativen Gründen).

DIE ERSTE EBENE

VERLASSENE TEMPELRÄUME

Unmittelbar hinter dem Portal liegen Räume, die unschwer als älterer und aufgegebener **Tempel** identifiziert werden können, beispielsweise an einem großen **Angrosch**-Relief, das einst mal mit großer Kunstfertigkeit gestaltet wurde, aber in der Tiefe verblieben ist. Die Raumaufteilung mit ihren Nischen ähnelt dem neueren Tempel. Die Werkzeuge und metallenen Amboss-Altäre sind jedoch mit umgezogen.

Nur ein steinerner Altar ist zurückgeblieben. Dahinter sind in die Wand acht Runen des **Rogolan** eingelassen, umgeben jeweils von acht Feldern, die manchmal ein Amboss-Symbol zeigen und manchmal nicht. Der Name Angroschs **\KK** – prangt darüber.

Es handelt sich um die Anleitung für die **Rätseltür**, die den Zugang zum **Szepter** versperrt.

Zeigen Sie die Seiten im Anhang (ab S. 22) und händigen Sie sie aus, falls die Gruppe eine solche Bedeutung vermutet und sich entsprechende Notizen macht. Andernfalls wird sie später noch einmal wiederkommen müssen.

In den Tempelräumen findet sich auch die Fortsetzung des **Feuerschlots**, der wegen der Hitze ohne magische oder karmale Hilfsmittel nicht zu beklettern ist.

FÄLLEN

In echt zwergischer Gründlichkeit hat das Finsterkamm-Volk bei seinem Rückzug die Gänge mit einigen **Fallen** präpariert, die Sie nach dramaturgischer Notwendigkeit im folgenden beliebig positionieren können.

Die Bolzenfalle

Als ihr um die Ecke biegt, spürst du, wie eine der Steinplatten unter deinen Füßen um eine halbe Fingerbreite nachgibt. Weiter geschieht nichts. Die Platte lässt sich nicht mehr bewegen und unterscheidet sich nicht von den übrigen, mit denen der Boden hier belegt ist.

Hinter den Wänden und unter dem Boden sind Hohlräume, in denen ein System von Drähten verläuft. Durch das Herabdrücken der Platte wird eine Bolzenfalle hinter der Wand am gegenüberliegenden Ende des Ganges gespannt. Die auslösende Platten sind in der Mitte des Ganges ebenso unauffällig verlegt. Indem sie betätigt werden, wird das System auch zurückgesetzt und die erste Platte wieder angehoben.

Hat jemand in der Gruppe den **Vorteil Zwerghennase** (*Ilaris:30*) oder **Gefahreninstinkt** (*Ilaris:29*) ist eine Probe möglich (ohne diese Vorteile tritt die Wirkung der misslungenen Probe ein):

WACHSAMKEIT



Da ihr wisst, wonach ihr sucht, findet ihr bald Platten im Boden der Gangmitte, die ein wenig herausstehen. Vorsichtig übersteigt ihr sie. In der gegenüberliegenden Wand entdeckt ihr schließlich drei in Unebenheiten des Steins versteckte Löcher.

Mit diesem Wissen ist es kein Problem, die Platten zu blockieren oder die Falle gefahrlos auszulösen.



Zwei Figuren werden von Bolzen ($2W6+4$ TP) getroffen. Verteidigung gegen diesen *Fernkampfangriff* (vgl. *Ilaris:47*) ist nur möglich, wenn die Gruppe mit einer Falle rechnet und betont, wie vorsichtig (hinter den Schild geduckt, Schritt für Schritt ...) sie sich durch den Gang bewegt.

Die Grubenfalle

Auf dem Boden des Gangs liegt eine zerbrochene Lampe – anscheinend menschlicher Bauweise – und ein vom Alter mürber Beutel mit zerrissenem Tragriemen.

In dem Beutel ist eine leere Glasflasche und ein Pergament. Bemerkenswerterweise handelt es sich um mit **Is-**

dira-Zeichen geschriebenes **Bosparano**. Der Unterschrift nach bestärkt Erzmagus **Asteratus Deliberas**, „meine liebe Freundin und Kollegin“ ihre Forschung dazu zu vertiefen „ob nicht das kleine Volk und das schöne Volk“ vor einigen Jahrhunderten „Frieden und selbst ein Bündnis gegen die Geißel des Nordens“ geschlossen hätten und ob es Hinweise darauf gibt, wann dieses Bündnis gelöst wurde.

SINNENSCHÄRFE



Die folgende Untersuchung des Ganges ist für Zergennase oder Gefahreninstinkt jeweils -4 leichter.



Es handelt sich um eine einfache Wippfalle, bei der ein Teil des Bodens weggkippt und den unwillkommenen Besuch in eine Stachelgrube befördert. Da ihr sie entdeckt habt, könnt ihr euch gegenseitig so sichern, dass ihr die andere Seite problemlos erreicht.



Bis zu drei Figuren (wenn die Gruppe eine Marschordnung festgelegt hat: die hintersten, ansonsten: die mit den wenigsten Wunden) legen eine *Akrobatik-Probe* (I, 24) ab, bei deren Misslingen sie Bekanntschaft mit den Stacheln am Grund der Grube in Form von $3W6+3$ TP schließen.

Bevor die Fackel erloschen und Lampen zerbrechen zeigt ihr letztes Aufflackern die herumliegenden Knochen derer, die dieses Geschick zuvor ereilte.

Aus der Grube zu klettern dürfte nicht schwer sein, wenn die übrigen Gruppenmitglieder von oben den Bodenteil wieder ankippen.

Eine Ecke weiter findet sich dann ein Hebel an der Wand, der den Mechanismus deaktiviert.

VERLASSENE LAGERRÄUME

Einige Truhen wurden wegen ihres schlechten Zustandes einfach zurückgelassen. Sie enthalten jedoch nichts mehr von Wert. Daneben gibt es auch noch Felsnischen. In einer davon liegt eine seit Jahrhunderten gespannte Bärenfalle (*Ilaris:63*). Wer nach Beute sucht und eine *Sinnenschärfe-Probe* (III, 24, -4 durch jede Stufe *Angepasst* (*Dunkelheit*)) misslingt, schnappt die Falle zu und Wundfieber (*Ilaris:35*) droht.

Anschließend oder bei gelungener Probe wird ein verzaußerter **Asthenil**-Ring gefunden (*Ilaris:78*: *ladungsbasiert, aufladbar*, eine Ladung, Elementarbann mit *Modifikation Gegenzauber* (*Ilaris:126*), *Erfolgswert* 20). Das Artefakt hat einen wahrlich komplexen Auslöser: Sobald ein Feuerzuber gegen die tragende Person gesprochen wird, wirkt der Gegenzauber.

VERLASSENE WERKSTÄTTEN

In diesen Höhlen sind die Luftschächte deutlich häufiger. Doch liegt auch nach Jahrhunderten noch der Geschmack von Eisen in der Luft. Nur an Spuren von Ruß und Abfällen lassen sich zuordnen, welche Höhlen für welches Handwerk genutzt wurde. Einige einfache Werkzeuge wie Ketten, Hammer und Brechstangen wurden zurückgelassen, die verschleißbedingt die hohen Ansprüche der Kinder An-groschs nicht mehr erfüllten. Sie können aber durchaus noch benutzt werden, falls die Gruppe einen entsprechenden Bedarf haben sollte.

Etwas mehr Ausrüstung wurde einer ehemaligen Eisenhütte zurückgelassen, in der einst alchemistische Experimente durchgeführt wurden, die das Finsterkamm-Volk bei seinem Auszug schon aufgegeben hatte. Sie wäre als *archaisches Labor* (*Ilaris:64*) benutzbar. Auch einige seltene mineralische und metallische Zutaten lassen sich mit etwas Mühe (und **Rogolan** (Schrift) III) finden.

VERLASSENE WOHNHÖHLEN

In diesem Teil hatten mehrere Sippen ihre Wohnstätten und lebten in jeweils mehreren Familien in guter Nachbarschaft. Die Wohnhöhle einer Familie besteht jeweils aus einer kleinen Gemeinschafts-Halle, um die herum persönliche Schlafkammern angeordnet sind. Mit einer Ausnahme – siehe nächster Abschnitt – sind sie alle restlos leer geräumt. Da sie sich somit kaum unterscheiden, von jeder Gemeinschafts-Halle mehrere Schächte abgehen und diese wie die Ausgänge ebensooft nach oben wie nach unten oder ebenerdig verlaufen, kann man hier durchaus die Orientierung verlieren.

Der Bosnickel

Eine der Wohnhöhlen macht einen keineswegs verlassenen Eindruck. Hier ist ein Federbett aufgeschüttet. Eine Truhe steht offen und ist bis zum Rand mit grob gestampftem, würzigem Kartoffelbrei gefüllt. Einige Schnüre sind auf einer Höhe von etwa anderthalb Schritt kreuz und quer durch den Raum gespannt. Daran hängen ausschließlich hauchdünne Glaskugeln bis zu doppelter Faustgröße, die im kleinsten Luftzug schwingen. Auf einem niedrigen Tisch sind verschiedene Stoffstücke in grellen Farben ausgebreitet. Darauf liegt eine riesige Gartenschere.

Wenn sich die Gruppe etwas umgesehen hat, manifestiert sich der **Bosnickel**: Ein Kobold in der typischen Gestalt eines Kindes mit einem unvorstellbar runzligen Greisengesicht, gekleidet in eine schwere Ritterrüstung mit zusätzlichen Visieren an verschiedenen Körperteilen, die gelegentlich und anlasslos auf- und zuklappen.

Vor Jahrhunderten hat **Xolozyhtrantantix** damit begonnen, die in den Erzadern des Bergwerks verbleibenden Edelmetalle nach und nach gegen wertlose, ja selbst gegen Unmetalle auszutauschen. Was ihn dazu bewegt hat lässt sich – wie bei Kobolden üblich – schlechterdings nicht in menschliche Begriffe von Ursache und Wirkung übersetzen.

Das Finsterkamm-Volk sah sich nicht in der Lage, mit dem flatterhaften Wesen in den Austausch zu treten. Die Versuche, ihn durch Gewalt zu vertreiben, waren ebenfalls zum Scheitern verurteilt. So gaben sie das Bergwerk schließlich auf.

Spielen sie den Kobold als eine völlig andersartige Entität. Er reagiert auf Kommunikationsversuche mit Wortspielen, spontanen Gedichten – bauen Sie dort die Hintergrundinformation aus dem nächsten Absatz ein – und gackerndem Gelächter.

Fragen nach dem Woher, Wohin und Warum kann er nicht auf für Sterbliche verständliche Weise beantworten.

Bei Angriffen dematerialisiert er sich.

„Immer fader,
die Kupfererzader,
ist jetzt voll wie ein Heuschober
mit schönstem Zinnober.
Wer von den Zwergen kannte schon
das Antimon?
Dem wirklich Weisen
schmeckt es besser als Eisen.
In meinem Bergwerk ist kein Silber drin,
nur noch Zinn,
und Silber-Queck
und Kupfer-Neck.
Hab' ich wegversteckt.
Mein ganzer Stolz:
Rattengold anstatt des Golds.“

DIE ZWEITE EBENE

Der größte Teil der verlassenen Binge hat noch immer den Charakter eines Bergwerks. Rostige Schienen führen in die Dunkelheit. Immer wieder hallt das Fallen von Wassertropfen unerwartet laut durch die Stollen: Verschiedene künstliche Wasserwege, die die Arbeit einst erleichterten, führen nach starken Regenfällen an der Oberfläche und zu Zeiten der Schneeschmelze noch immer kleine Rinnale.

DAS RATTENGOLD

Mehrfaich passiert die Gruppe **Kippen**. Teilweise handelt es sich um taubes Gestein, teilweise um Erze der für das Finsterkamm-Volk wertlosen Materialien, die der Bosnikel benannt hat.

Als ihr an einer weiteren Kippe vorbeikommt, glitzern die Erzbrocken im Licht eurer Fackeln verheißungsvoll. Das Gestein scheint von reichlich Gold durchzogen zu sein. Ein etwa faustgroßer Brocken direkt zu euren Füßen wirkt, als bestünde er hauptsächlich aus Gold. Doch als ihr versucht, ihn anzuheben, seid ihr von seinem Gewicht überrascht. Selbst die Stärkste von euch braucht zwei Hände, um den Brocken überhaupt vom Boden zu bekommen. Weder Blei noch reines Gold in dieser Menge dürften nur annähernd so schwer sein.

ANALYSE, SCHMIEDEN ODER GÖTTER UND KULTE



Es muss sich um **Rattengold** handeln, eines der sogenannten 13 Unmetalle.

20: Rattengold wird dem **Namenlosen** zugeordnet. Es heißt, dass Gefolgsleute dieses Gottes nicht mit dem hohen Gewicht zu kämpfen haben.

24: Wegen seiner Affinität zum Namenlosen ist Besitz und Verarbeitung in zwölfgottertreuen Landen verboten – soweit überhaupt bekannt.

24: Rattengold lässt sich für einige **Alchemika** verwenden, beispielsweise als potentes Substitut für Gold und Bernstein im **Bannstaub** (*Ilaris:64*) oder für Zinnober im **Purpurblitz** (*Ilaris:66*).

28: Es heißt, dass der **Kaisertöter** – eine mythische Klinge, mit der der Kult des Namenlosen Herrscherhäuser stürzt – aus Rattengold geschmiedet wird.

DIE WÜHLSCHRATE

Eine Sippe von **Wühlschraten** hat sich aus der Tiefe auf die Höhe der Zwergentunnel vorgearbeitet. Insbesondere einer Gruppe noch recht junger Schrate hat dabei auch die Tunnel beschädigt. Keiner von ihnen ist über einen Schritt groß, so dass die Löcher zu klein sind, als dass Spielfiguren ihnen folgen könnten.

Wie ein Sembelquast Ab der zweiten Ebene gibt es in einigen Tunneln Löcher in Boden, Decken und Wänden und Beschädigungen am Stützwerk. Mit einer Probe auf *Wachsamkeit* (III, 24, +4 für Vorteil: *Gefahreninstinkt* und jede Stufe *Angepasst (Dunkelheit)*, -8, falls keine Lichtquelle zur Verfügung steht), lässt sich der Gefahr jeweils entgehen. Den Weg anschließend fortzusetzen erfordert zusätzlich eine GE-Probe (I, 12). Schlägt eine der beiden Proben fehl, kommt es zu Einstürzen oder Einbrüchen in den löchrigen Boden mit jeweils 2W6+4 SP.

Angriffe aus dem Dunkeln Die Schrate empfinden die Gruppe als Eindringlinge. Insbesondere die Lichtquellen flößen ihnen Angst ein. Gleichzeitig vermuten sie, dass ohne das Licht der Aufenthalt für die Gruppe sehr viel ungemütlicher wird. Sie sind intelligent genug, Lichtquellen zu identifizieren und ein Bündel Fackeln aus einer Lagerstelle zu stehlen oder eine zur Untersuchung abgestellte Lampe zu zerstören.

Durch ihre Ortskenntnis und die von ihnen gegrabenen Gänge können die Wühlschrate in unbeachteten Momenten immer wieder zuschlagen.

Spielen Sie die Schrate als eine Jugendbande, die ihr Zuhause zu verteidigen versucht: Ihre Versuche, die Gruppe zu behindern, sind eher Streiche.

Beispielsweise schieben sie im Dunkeln eine Lore an, so dass sie quietschend im Lichtkreis der Fackeln zu stehen kommt. Nutzt die Gruppe trotz dieser unheimlichen Situation die Gelegenheit zu einer Fahrt, nimmt die Lore auf der abschüssigen Strecke beachtliche Geschwindigkeit auf. Das von den Schraten durchbissene Gleis sorgt schließlich für ein schepperndes Ende und 2W6+4 SP.

Bei Angriffen mit Waffengewalt oder Licht ziehen sie sich sofort zurück. Je nach Erfolg werden sie für eine Weile eingeschüchtert. Zu regelrechten Kämpfen dürfte es nur kommen, wenn die Gruppe beschließt, eine Falle zu stellen.

Neben der **Bärenfalle** (*Ilaris:63*) sollten Sie auch kreativere Lösungen ermöglichen und belohnen. Beachten Sie aber, dass eine solche Falle nur bewacht funktionieren kann: Selbst ein Käfig aus Stein oder Metall stellt für das Gebiss eines Wühlschrats kein Hindernis dar und wäre in ein bis zwei Initiativephasen zerkaut.

JUNGER WÜHLSCHRAT

scheuer Schrecken zwergischer Baukunst



Wundschwelle: 8/12

Magieresistenz: 10

Geschwindigkeit: 2

Initiative: 2

Lichtscheu

Hieb RW 0 VT 5 AT 7 TP 2W+2
Umklammern (-4, 16)

Biss RW 0 VT 0 AT 12 TP 4W6+6
Rüstungsbrechend

Attribute: GE 6, KK 6, KL 0, KO 16, MU 4

Fertigkeiten: Klettern 14, Wachsamkeit 8, Pirschen 6, Zähigkeit 6

DAS RÄTSEL

Als ihr die nächste Höhle betretet, entdeckt ihr an deren anderen Ende auf den ersten Blick das Ziel eurer Suche. Von dem dreiflügeligen Portal trennt euch eine breite Schlucht. Zwar wölbt sich die mit vereinzelten Stalaktiten behangene Decke lediglich einige Schritt über euch. Jedoch geht es mindestes fünfundzwanzig Schritt in die Tiefe. Dort wälzt sich träge das graue Magma; immer wieder platzt rot glühend eine Blase und schickt einige leuchtende orangenen Tropfen in die Höhe. Deswegen herrscht hier *Mondlicht* (*Ilaris:46*). Die wabernende Hitze (*Khömglut*, *Ilaris:35*) treibt euch den Schweiß aus den Poren.

Der einzige Weg auf die andere Seite ist ein schmaler, gekrümmter Rücken, anscheinend aus reinem Obsidian. Die obere Kante verjüngt sich von etwa zwei Schritt zur Mitte hin auf einen knappen Schritt. Ihre Oberfläche wurde abgeschliffen und poliert. Auf diesem Weg könnt ihr auf die andere Seite gelangen. Über die letzten drei Schritt führt eine Brücke, deren Aufhängung euch verrät, dass sie nach unten weggeklappt werden kann.

Was von fern wie ein dreiflügeliges Tor gewirkt hat, erweist sich aus der Nähe als schmales Portal. Rechts und links sind einige **Rogolan**-Runen-Bänder zu erkennen, die jeweils eine Rune wiederholen. Rechts unten endet ein Band in einem Amboss-Symbol. Der Öffnungsmechanismus befindet sich in der Mitte: Drei Räder sind so in das Portal eingelassen, dass sie jeweils eine Rogolan-Rune zeigen. Sie lassen sich drehen; das gesamte zwergische Alphabet ist auf ihnen dargestellt. Darüber ist ein reich verzierter, aber glatter und spitz zulaufender Hebel.

Geben Sie Ihrer Gruppe nun das Rätsel auf den folgenden Seiten (Lizenzhinweise auf der letzten Seite). Ich empfehle, es auf zwei verschiedenen Seiten auszudrucken, auszuschneiden und passgenau aufeinander zu kleben – doppelseitiger Ausdruck gibt leider ein verschobenes Ergebnis. Legen Sie das resultierende Blatt möglichst flach auf den Tisch. Die Entdeckung der Rückseite soll schon den ersten Aha-Effekt darstellen:



Sinnenschärfe (16)

Gruppenprobe, Zusammenarbeit möglich.

Als ihr den Stein betastet entdeckt ihr, dass die Runenbänder rechts und links jeweils in vier etwa gleich hohe Paneele geteilt sind. Sie lassen sich nach vorne klappen. Auch ihre Rückseiten sind mit Runen gezeichnet.

Schneiden Sie nun die waagrechten Linien bis zu den senkrechten ein und knicken Sie die Elemente um. Je nach Geschmack Ihrer Gruppe können Sie das Rätseln den Mitspielenden überlassen oder mit einer Probe die Figuren auf entscheidende Tipps kommen lassen:

KLUGHEIT



Die Anordnung der Paneele erinnert an die Runen hinter dem **Angrosch-Altar** auf der ersten Ebene.

16: Die drei Sorten Runen entsprechen den Buchstaben des Namens Angrosch und geben damit eine Reihenfolge (1. N 2. GR 3. SCH) vor.

20: Ihr könnt euch an die einzelnen Kombinationen hinter dem Altar erinnern.

24: Eine ununterbrochene Verbindung zwischen zwei Ambossen erfordert jeweils eine bestimmte Kombination. Diese entspricht einer der Platten am Altar und bezeichnet somit einen Buchstaben.

28: Die richtige Reihenfolge wird durch den Namen Angroschs vorgegeben. Es ergeben sich: NG-Band: D, R-Band: G, SCH-Band: M.



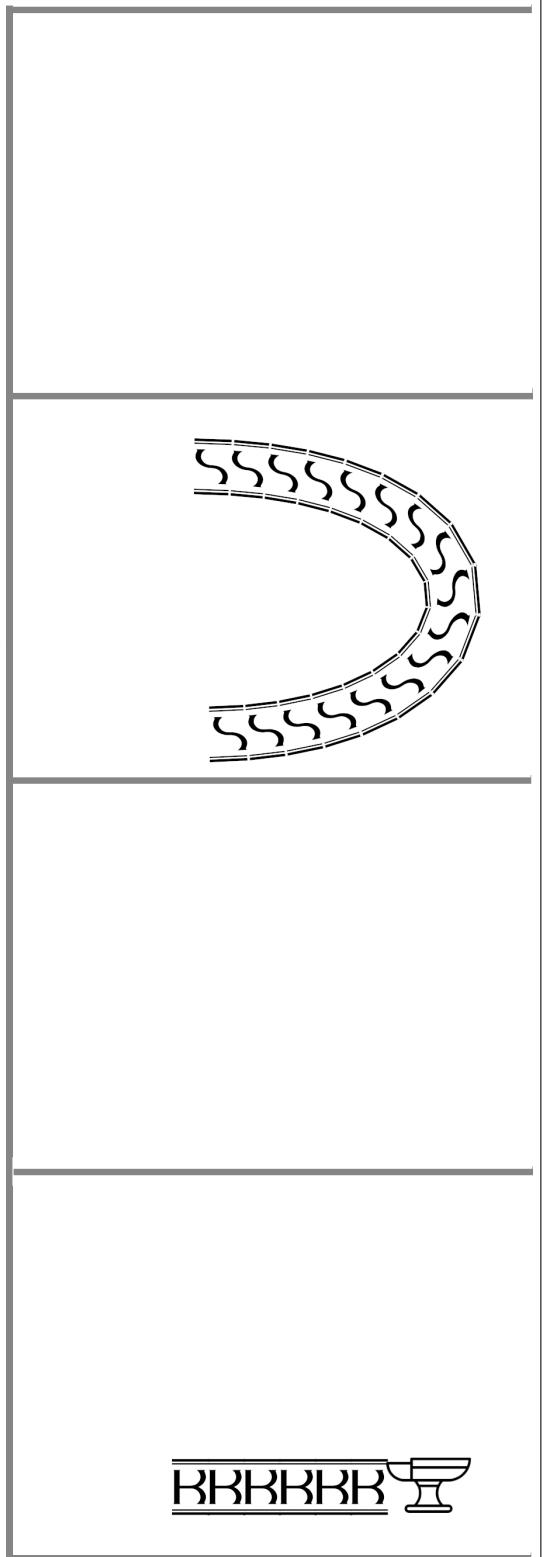
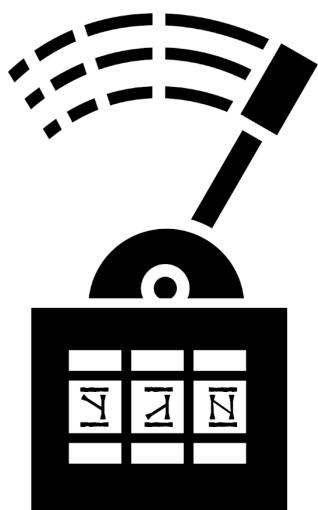
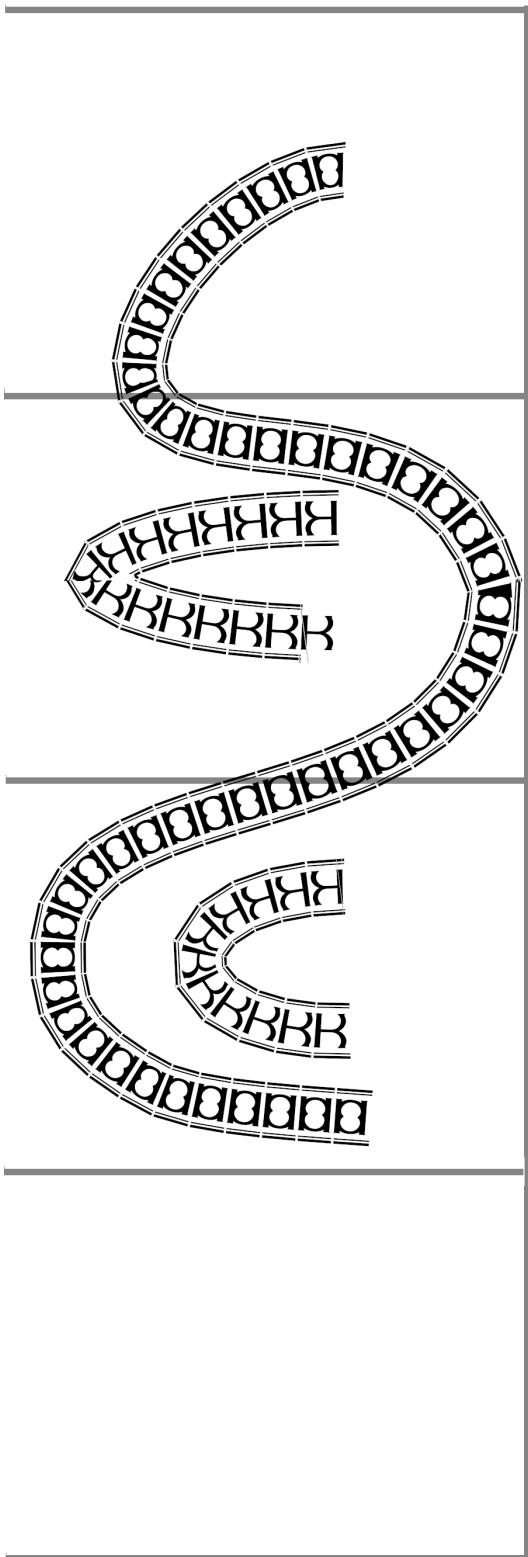
Wird der Hebel gezogen, während eine falsche Kombination eingestellt ist, klappt die Brücke weg und die Person am Hebel stürzt unweigerlich in die Tiefe. Dies könnte leicht den Tod im Magma bedeuten, so dass sich glücklich schätzen muss, wen scharfkantige Obsidianfelsen aufhalten. $4W6+4$ Sturzschaden verursachen diese dennoch; nach einer *Akrobatik-Probe* (16) die Hälfte (*Ilaris*:34). Ist die stürzende Figur mit einem Seil gesichert, würfelt die haltende Figur

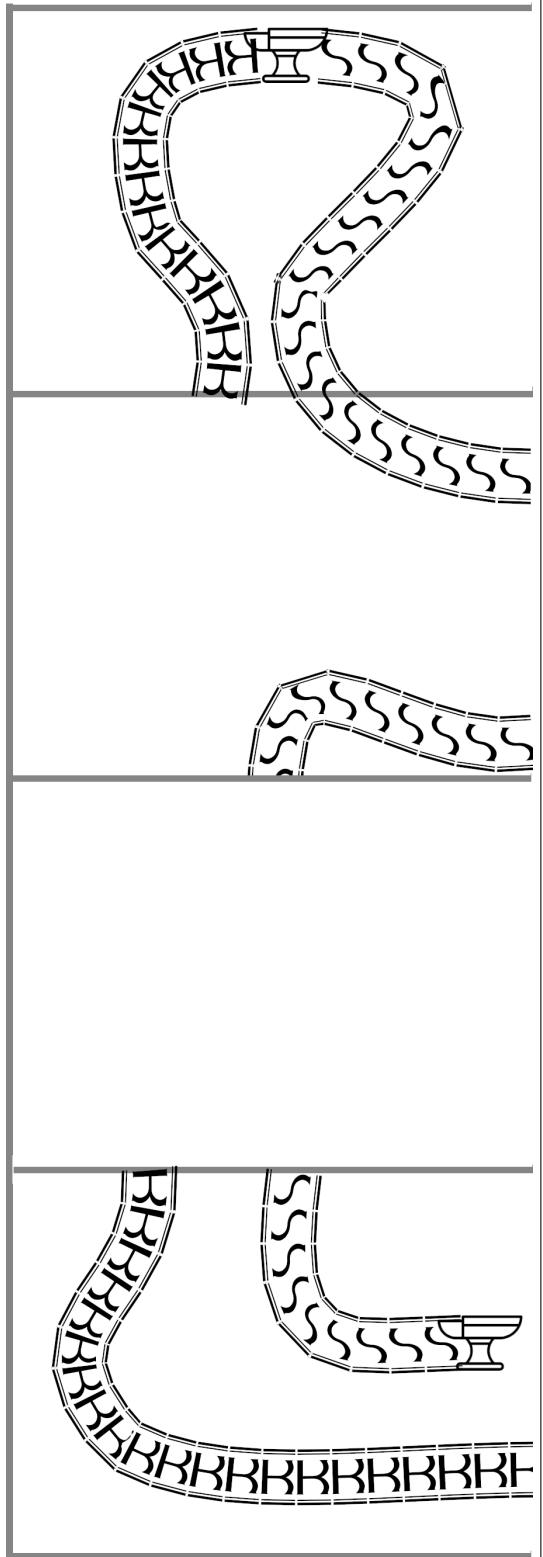
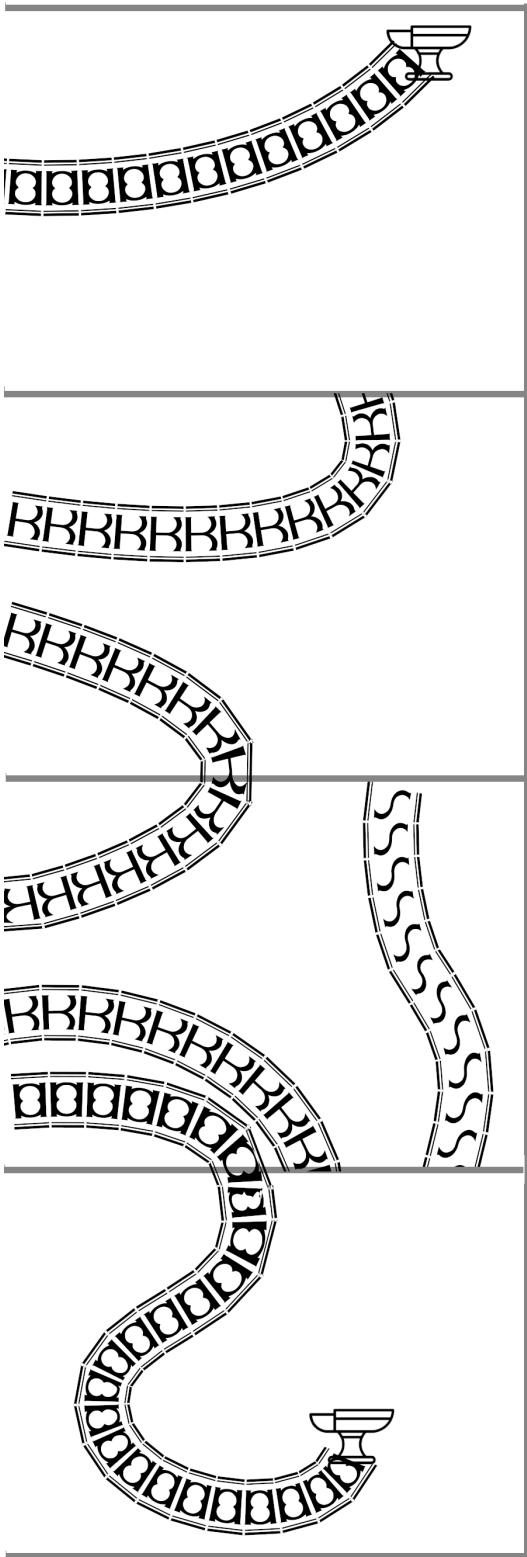
Körperkraft (24)

Zusammenarbeit mit 1 Person möglich
Bei Erfolg bleibt der Sturz ohne schmerzhafte Folgen. Bei Misserfolg rutscht auch die haltende Person auf dem glatten Grat aus und beide stürzen.



Das Seil erleidet an den scharfen Kanten in jedem Fall $2W6$ SP (*Ilaris*:32) bei jedem Sturz.





Des Rätsels Lösung ist somit „**Dorgrim**“ – Hochkönig und Träger des **Szepters der Stärke** während des **ersten Orkensturms**.

Wird diese Kombination eingestellt und der Hebel gezogen, versinkt der mittlere Teil knirschend im Boden und es öffnet sich für einige Minuten ein schmaler Eingang.

Die Brücke steigt allmählich wieder auf ihre ursprüngliche Position, sobald der Hebel losgelassen wurde.

DIE GRUFT

Auf der Innenseite der Tür gibt es einen zweiten Hebel, mit der sich der Ausgang ebenfalls öffnen lässt.

In der Mitte des Raums erinnert eine drei Schritt hohe Statue – zugleich die tragende Säule – an **Dorgrim „Orkenbrandt“ Sohn des Darglosch**. Das steinerne Szepter in ihrer Hand hat eine Aussparung, in die das eigentliche Szepter hineinpasst. Diese ist jedoch leer. An den Wänden erinnern Platten an große Angehörige des Finsterkamm-Volks und ihre wichtigsten Taten. In den Nischen darunter liegen jedoch nur Werkzeug und Waffen. Die Körper wurden dem Schöpfer **Angrosch** zurückgegeben und in den Feuerschlot geworfen. Dieser **Schlot** kommt in Sicht, als ihr die Statue umrundet. Doch das feurige Glosen aus der Tiefe wird durch eine weitgehend transparente, wabernde Masse verzerrt.

Eine **Riesenamöbe** (*Ilaris:105*) muss durch ein von den Wühlschraten gegrabenes Loch ihren Weg in die Gruft gefunden haben. Zu den Dingen, die sie sich hier einverleibt hat, gehört ausgerechnet das Szepter!

RIESENAMÖBE

allesfressender Schleimhaufen; großer Gegner



Wundschwelle: 6

Magierresistenz: 14

Geschwindigkeit: 1

Initiative: 0

Immunität (Niederwerfen, Umreißen und ähnliche Effekte), Körperlösigkeit, Resistenz I (Stichwaffen, stumpfe Waffen), Schmerzimmun II

Scheinarm RW 1 VT 2 AT 6 TP 1W6+0

Umklemmen (-2, 16), Ätzend (Ein Opfer in der Umklammerung erleidet in jeder INI:phase 2W6 SP. Die Riesenamöbe kann nur ein Opfer Umklammern.)

Fertigkeiten: Laufen -8

Quelle: None

Nach dem Kampf kann die Gruppe dieses bergen. Es besteht hauptsächlich aus **Asthenil**, mit Applikationen aus **Toschkrikil** und **Zwergengold**. Ein großer **Serpentin** ist an zentraler Stelle eingebettet.

Auch einige Waffen und Werkzeuge finden sich in den amorphen Überresten der Amöbe. Diese sind natürlich von hervorragender Qualität (3xHQ und mehr, *gutes Werkzeug* (*Ilaris:61*)), waren hier aber eigentlich zur ewigen Ruhe gebettet. Etwas mitzunehmen könnten Angrosch und auch Boron als Frevel auffassen ...

IMMER DIESE SCHRÄTE!

Beim Austritt aus der Gruft stellt sich heraus, dass die Wühlschräte während des Kampfes den Mechanismus der Brücke zerissen haben. Sie bleibt dauerhaft abgesenkt.

AKROBATIK



Der Sprung auf den Grat ist leicht. Schwer ist, punktgenau auf der schmalen und glatten Oberfläche zu landen.



Nach dem ersten Erfolg kann ein Seil herübergeworfen werden. Weitere Proben entfallen.



Ein Fehlschlag führt bäuchlings auf die harte Oberfläche: W6+4 SP.

WEITERE EBENEN

Auf der Suche nach Abstiegen nehmen die Wühlschrat-Schäden zu. Auch muss hier und da an einer Schutthalde ein Durchschlupf gegraben werden.

Mit etwas Mühe finden sich aber Wege in die Tiefe, etwa

zum großen Wasserspeicher, den **Felswandler** (*KK:113*) bewachen, oder einem zugewachsenen Hinterausgang, wo vor Jahrhunderten Abraum entsorgt wurde.

Weitere Geheimnisse mögen sich hier verbergen, doch sind sie nicht Teil dieses Abenteuers.

DRITTER AKT: Das Szepter

DER RÜCKWEG

Als ihr das **Rattengold** passiert, fällt euch auf, dass der Brocken von der Mitte des Gangs verschwunden ist. Als ihr euch umseht, findet ihr stattdessen einen handtellergroßen goldenen **Knopf** von zwergerischer Machart.

Bonderik ist ein Schurke, aber kein Anhänger des Namenlosen. Der Brocken ist auch für ihn sehr schwer und er hat sich beim Einpacken den Knopf abgerissen.

Der natürliche Anlaufpunkt nach dem Fund des Szepters ist wiederum Inradon **Xermosch**. Für den nächsten Feiertag wird das Ritual angesetzt, das Szepter neu zu schmieden.

DIE ZEREMONIE

Stimmen Sie mit der Gruppe ab, von wo diese das Ritual miterleben wollen: Angroschgläubigen Figuren können daran mitzuwirken. Andere können ehrenhalber einen der begehrten Plätze im Tempel einnehmen. Wer sich irgendwann dem Vertrauen des Finsterkamm-Volks als unwürdig erwiesen hat, wird wohl in der Halle ganz hinten stehen müssen – ein interessanter Ausgangspunkt für die *Verfolgungsjagd*.

Im Tempel ist jeder Platz besetzt. Auch in der großen Versammlungshalle sind hunderte, wenn nicht tausende Zwerge in ihren schönsten Kettenhemden zusammengekommen. Dicht gedrängt, murmeln sie seit Stunden gemeinsam Gebete in monotonem Singsang. Schließlich ist der große Moment da: Auf ein Zeichen von Inradon **Xermosch**, der im Portal des Tempels steht, werden Pauken und Ambosse geschlagen und unter einzelnen, tiefen Posaunenstößen wird das Szepter von einer Prozession in den Tempel gebracht. Dort ist ein Muffelofen aufgebaut worden, in dem die Metalle geläutert werden sollen. Zahlreiche Beteiligte gehen dem Hohepriester zur Hand, darunter alle **Angrosch**-Geweihten des Finsterkamms und die meisten Mitglieder des **Tiefen Rats**. In jahrtausendealsten steinernen Schalen fangen sie die geschmolzenen Metalle. Der Inradon, den Serpentin in Händen, leitet sie zum großen Altar-Amboss. Danach greift er zum Hammer: „Mit den Schlägen dieses Werkzeugs werden wir unsere Zukunft in deine Hände legen, oh einziger Gott unseres Volkes.“

DIE ENTTARNUNG DES BÖSEWICHTS

Wachsamkeit (16)

keine Zusammenarbeit möglich. Einer mit-schmiedenden Figur fällt auf, dass das geschmolzene Zwergentgold in einer der Schalen in Bewegung gerät. Wer weiter entfernt steht, bemerkt stattdessen, dass die Knöpfe an Bonderiks Robe dem gefundenen gleichen.



Bei genauerem Hinsehen lässt sich entdecken, dass an Bonderiks Ärmel ein Knopf fehlt. Sobald sich ein Gruppenmitglied bemerkbar macht, erfasst Unruhe die Mitbetenden und setzt sich in der Menge fort, auch wenn die Ursache von den Wenigsten verstanden wird. **Xermosch** unterbricht das Ritual, um die Details zu erfragen. **Bonderik** gerät nicht aus der Ruhe, tritt aber den Rückzug an.

Nun kann eine *Verfolgungsjagd* (*Ilaris:57, DG 3*) beginnen: In der dicht stehenden Menge ist die Grund-GS 1. *Laufen* wäre *langsam*. Bonderik drängelt sich also durch die Menge und probt auf *Körperkraft*, PW 12, um *schnell* voranzukommen. Er versucht, in die Hallen seiner Sippe zu gelangen und den verräterischen Rock los zu werden.

Wer ihn verfolgt, kann ebenfalls *KK* einsetzen, oder sich mit *Akrobatik* über die Schultern (darüber einigermaßen empörter) Zwerp*innen bewegen. Die Grund-GS beträgt dann 4. Diesmal ist auch möglich, stattdessen die Menge auseinander zu treiben und den EW einer Probe auf *Anführen* oder *Einschüchtern* der Geschwindigkeit zuzuschlagen. Wird die Verfolgungsjagd gewonnen, ist der Bösewicht gestellt und kann beschuldigt werden. **Bonderik** streitet alles ab. Die Aussagen einiger Fremder und das Vorzeigen des Knopfs reichen als Beweis nur so weit, dass er sicherheitshalber vom Ritual ausgeschlossen wird. Anschließend werden die Metalle erneut getrennt und das Szepter ohne Rattengold geschmiedet. Nach einem letzten Gebet kreiselt es auf dem Altar, bis es auf **Garbalon** zeigt. Nach dessen Krönung wird **Bonderik** unzufriedene Zwerge um sich scharen und in verlassenen Bauten im Süden des Finsterkamms ein neues Volk ausrufen.

UND WENN NICHT?

Wenn die Gruppe die Manipulation nicht entdeckt, dann erleben sie eben ein einzigartiges Ritual mit, an dessen Ende **Bonderik** zum Hochkönig gewählt wird. Entkommt er bei der Verfolgungsjagd, so fehlt ein Stück der Indizienkette und es ist die Gruppe, die wegen der Störung des Rituals von der restlichen Zeremonie ausgeschlossen wird. Haben sie zuvor das Vertrauen des Inradon gewonnen, so wird dieser dennoch sicherheitshalber von vorn beginnen.

ABGESANG

Für die Krönung wird auch **Gerambolosch** wieder hereingetragen. Als die Krone das Haupt des neuen Hochkönigs berührt, erwacht der Bergkönig ein letztes Mal. („Ich kehre aus dem Labyrinth meiner Träume zurück.“) Je nachdem segnet er seinen Sohn oder prophezeit dem Verräter Unglück.

Eine hervorragende Gelegenheit für Sie, durch den Mund des greisen Königs eine Prophezeiung hinzuzufügen, die ihre Gruppe ins nächste Abenteuer führt.

Dann schließt er die Augen für immer.

ANHANG

FINSTERKOPPEN ALS ABENTEUERSCHAUPLATZ

Das Finsterkamm-Volk siedelt seit 3.000 Jahren im **Finsterkamm**; dies dürften in den meisten Familien rund 15 Generationen sein.

GROßLING, SEI AUF DER HUT

Menschen sind in der Stadt **Finsterkoppen** äußerst selten zu Gast. Zwar unterhält das Finsterkamm-Volk regen Handel über **Lowangen** und **Gashok**. Dieser wird jedoch hauptsächlich über das deutlich leichter erreichbare **Hill-torp** abgewickelt. Und auch der Weg über den **Nôrrnstieg** nach **Nordhag** fällt Kaufleuten aus Finsterkoppen deutlich leicht als umgekehrt.

Somit gibt es in Finsterkoppen schlechterdings kein Gebäude, das auf menschliche Maße ausgerichtet und keine Höhle, die für Menschen auskömmlich ausgeleuchtet wäre.

Selbst in prunkvollen Räumen wie der Versammlungshalle oder dem Angroschtempel herrscht *Dämmerung* (*Ilaris*:38). Überall kann eine herabhängende Leuchte, ein Durchgang oder ein Sitzmöbel zum Hindernis für jemanden von mehr als sieben Spann Körpergröße werden.

DAS GROSSE TOR

Es ist durchaus möglich, aus einigen der oberirdisch zugänglichen Gebäude in die Siedlung im Berginneren zu gelangen. Diese Wege sind jedoch nicht öffentlich zugänglich, sondern führen in der Regel über Privatgemächer und Keller durch die Wohnhöhlen der ansässigen Sippen. (Außerdem haben diese Vorsorge getroffen, denn der Drache schläft nicht! Im Falle eines Angriffs lassen sich alle diese Zugänge mit wenigen Handgriffen zerstören.)

Der vorgesehene Weg führt durch das **große Tor**. Dieses Wahrzeichen Finsterkoppens ist ein beeindruckendes Zeugnis zwergischer Baukunst: Das ungeschulte Auge vermag nicht zu sagen, welcher Teil gewachsen, welcher gemeißelt, welcher gegossen und welcher gemauert worden sein mag. Ein Gebirgsbach wurde so geleitet, dass die letzten Schritt zum Tor über eine Brücke führen, unter der schäumend das eiskalte Wasser tost. Zwei Statuen von Helden der Vorzeit in doppelter Lebensgröße halten als steinerne Wächter ewige Wacht. Zwei lebendige Wächter, die deren Nachfahren sein könnten, warten vor dem äußeren der vier Torbögen. Jeder dieser Bögen ist etwas kleiner als der nächste und jeder enthält eine Vorrichtung zur Verteidigung gegen Drachen oder andere Angreifende:

1. Fallgatter,
2. Schießscharten und Pechnasen sowie
3. steinerne Torflügel, die auf Schienen geführt und mit einem System von Gegengewichten gesteuert, von einer einzigen Hand ins Schloss geführt werden, so dass kaum eine Fuge bleibt;

An das Tor schließt sich ein etwa zwanzig Schritt langer Gang von acht Spann Höhe an. Dieser führt direkt in die **große Versammlungshalle**. Seine einzige Funktion ist, im Verteidigungsfall eine Engstelle zu bilden: Sollten angreifende Drachen und Würmer das Tor tatsächlich überwin-

den, so lassen sie sich hier bekämpfen.

Historisch waren sowohl dieser Gang als auch die anschließende Halle und der **Angrosch**-Tempel in ihrer Verlängerung einst Teil des zentralen Einfuhr-Schachtes der ersten Mine von Finsterkoppen. Der Gang wurde als Wehranlage verengt, die Halle zu Repräsentationszwecken vergrößert und der Tempel ausgebaut. Die Verlängerung dieses Schachtes in die Tiefe wurde durch eine steilere Treppe ersetzt und sein ursprünglicher Verlauf zu verschiedenen Zwecken umgebaut. Diese Höhlen werden im *zweiten Akt* erkundet.

HANDWERK

Wie bei allen zwergischen Völkern wird das Handwerk in hohen Ehren gehalten und die Bergleute, Mechaniker*innen, vor allem aber die Schmiedewerkstätten bringen Ergebnisse hervor, die für die meisten Menschen unerreichbar bleiben. **Ogrim Sohn des Olgosch, Arombosch Eisenarm** oder **Xagula, Tochter der Xebrima** wären unter Umständen auch bereit, einem Menschen eine Waffe zu verkaufen. Sie als Lehrmeister*innen zu gewinnen, setzt dagegen für nichtzwergische Figuren einen großen Verdienst voraus (wie ihn dieses Abenteuer darstellen kann).

Unter Fachleuten berühmt ist auch **Gandrasch Sohn des Gengram**. Der geniale, aber leicht abzulenkende Tüftler ist dafür zuständig, die Geschütze und andere mechanische Verteidigungsanlagen für das Finsterkamm-Volk zu warten. In seiner wenigen freien Zeit bastelt er am liebsten an Armbrüsten und hat schon manch eine Verbesserung zu Stande gebracht – ebenso wie eigenwillige Einzelstücke.

TRUPPEN

Das Finsterkamm-Volk ist immer von Feinden umgeben gewesen und es wird allseits erwartet, dass alle Erwachsenen im Fall des Falles eine Axt nicht nur zu schmieden, sondern auch zu führen verstehen.

Daneben hat das Bergkönigreich einige erfahrende **Kämpfer*innen**, die regelmäßig Hatz auf **Tatzelwürmer** und **Horndrachen** oder Orksuppen planen, die für die Siedlungen oder Siedlungsvorhaben der Zwerge zur Gefahr werden. Die Wachdienste in Finsterkoppen selbst – einschließlich der Wache am großen Tor – sind jedoch so auf die Sippen verteilt, so dass alle mal für einen Mond dran sind. Angesichts der relativ friedlichen letzten Jahrhunderte sind diese Wachen vor allem durch ihre ausgezeichnete Ausrüstung gefährlich – weniger, weil sie nach einer Gelegenheit suchen, diese einzusetzen.

GASTHÄUSER

In Finsterkoppen gibt es drei **Tavernen**:

1. „**Bei Schwarzbart**“ – hier verkehren auch Jugendliche vor der Feuertaufe –,
2. „**Rote Erde**“, wo **Dragoran Sohn des Denderan** vor allem Bergleute begrüßt und
3. „**Hammer und Amboss**“ von Wirt **Vothan Dengeler** – wo mehr Handwerker*innen anzutreffen sind.

HEILER

Wer an Krankheiten leidet oder zahlreiche Wunden zählt, kann den **Heiler Thoram Sohn der Cadrima** aufsuchen. Allerdings ist auch dieser auf zwergische Anatomie spezialisiert und wird den ein oder anderen Fluch, wie viel Verbandsmaterial auf weiches Großling-Fleisch verwendet werden muss, nicht unterdrücken können.

Wer jeglichem Aberglauben abhold ist, kann sein Glück auch bei **Turgol** suchen, dem Berater des Bergkönigs, der sich in letzter Zeit besonders häufig in der Stadt aufhält. Von der Bevölkerung wird dieser Name allerdings meist nur gemurmelt und von einem Besuch abgeraten. Noch weniger als seine Hilfe in Anspruch nehmen würden sie jedoch ein wirklich schlechtes Wort sagen – so sehr ängstigt sie allein der Gedanke an den (eigentlich sehr gutwilligen) Geoden.

SONSTIGE BESONDERHEITEN

An den Hängen der umliegenden Berge grasen **Ponys**, die unter Tage Maschinen für den Bergbau betreiben. Die Monde von Hesinde bis Tsa verbringen sie in Stallhöhlen.

WEITERE WICHTIGE BEWOHNER

Die Beschreibung der Mitglieder des **Tiefen Rats** finden Sie im ersten Akt.

Muragolosch Der Schüler **Turgols** schlägt im Wesen nicht nach dem gutmütigen Sumudiener, sondern hat sich dem Element Eis zugewandt. Seit Jahrzehnten wächst seine Verachtung für andere Völker. Er ist einer der wenigen Vertrauten **Bonderiks** und vergiftet in seinem Auftrag Bergkönig **Gerambolosch** in seinen (beklagenswerten, aber beschwiegenen) Zustand.

Falls die Gruppe auf diese Spur stößt, kann **Muragolosch** eine größere Rolle spielen. Im unwahrscheinlichen Fall eines Kampfes gegen **Bonderik** kann er als Joker eingreifen und diesen mit Zaubern wie Weg durch Sumus Leib in Sicherheit bringen.

Arglescha Tochter der Angrarda Die Tochter **Garbalons** ist erst ein halbes Jahrhundert alt, gilt aber dennoch schon jetzt als eine der besten Kämpferinnen im Finsterkamm-Volk. Jüngst zeigt sie Interesse, auch ihre Fähigkeiten als Anführerin auszubauen – ein Vorhaben, das durch die Wahl ihres Vaters zum Bergkönig noch plausibler wird. Arglescha eignet sich hervorragend als romantisches Interesse für einen Zwergenkavalier als Spielerfigur.

BEISPIEL-CHARAKTERE

Graboxa, Zwergische Angrosch-Geweihte, Hüterin der Wacht

Dascha, Gjalsker Tierkriegerin

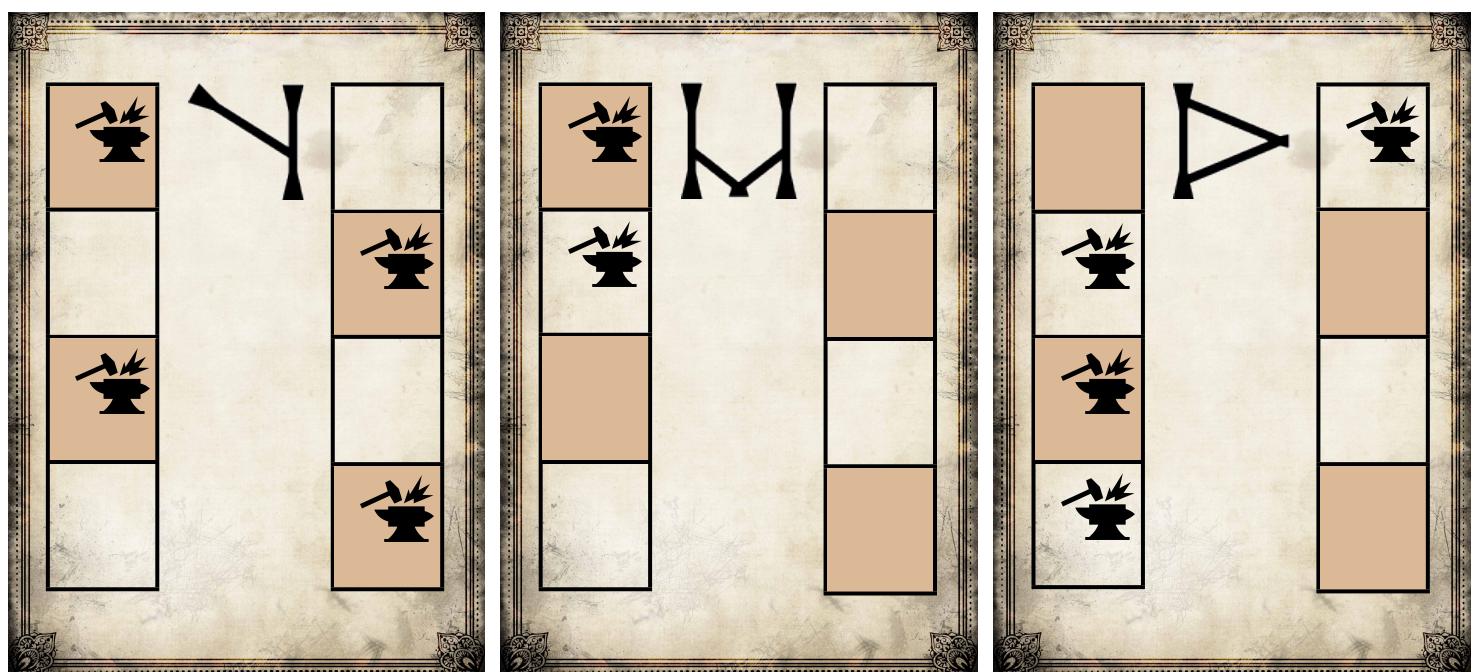
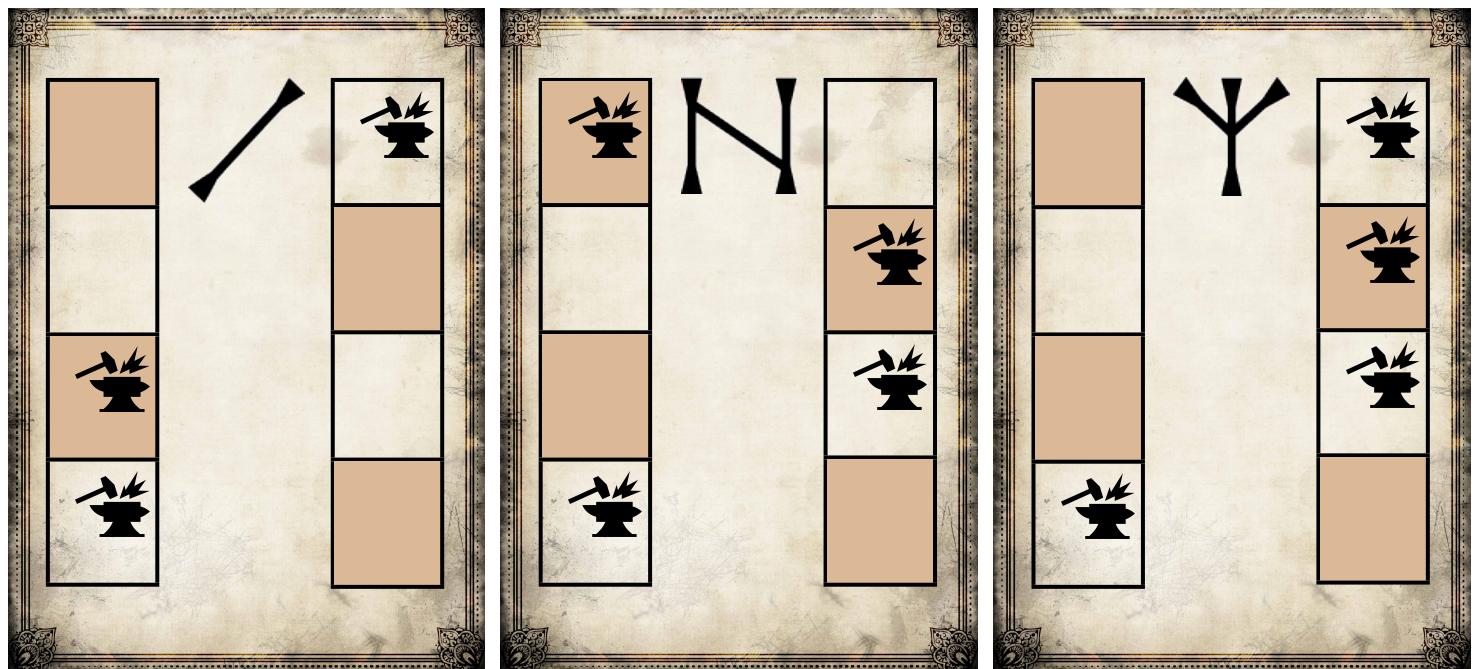
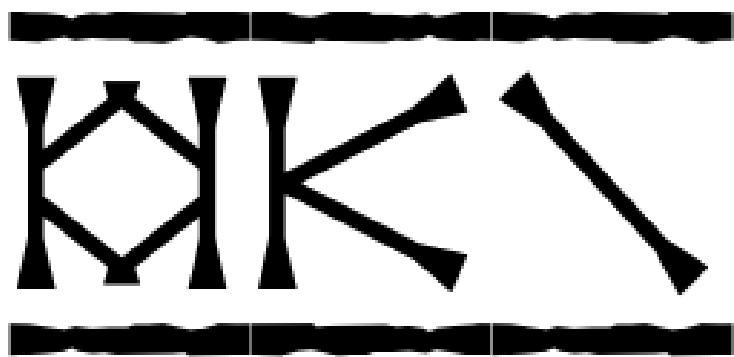
Jasinthe, Garether Gelehrte

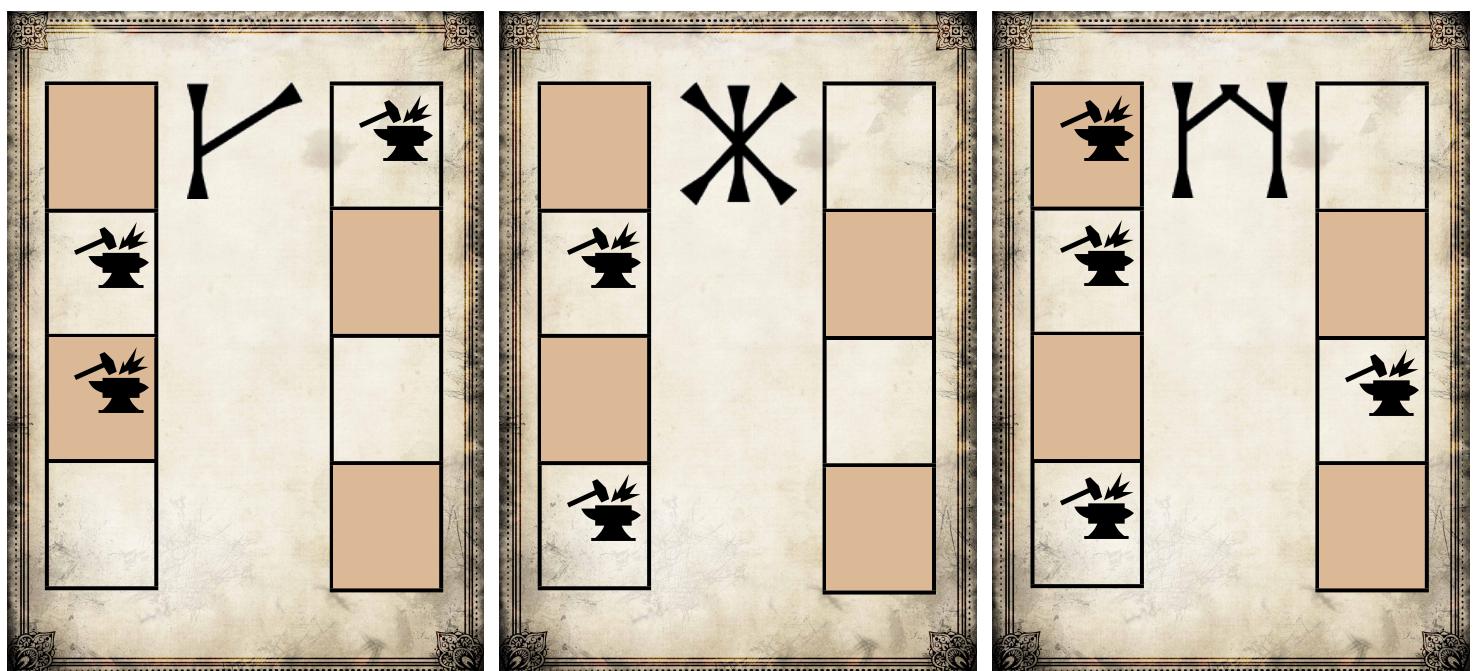
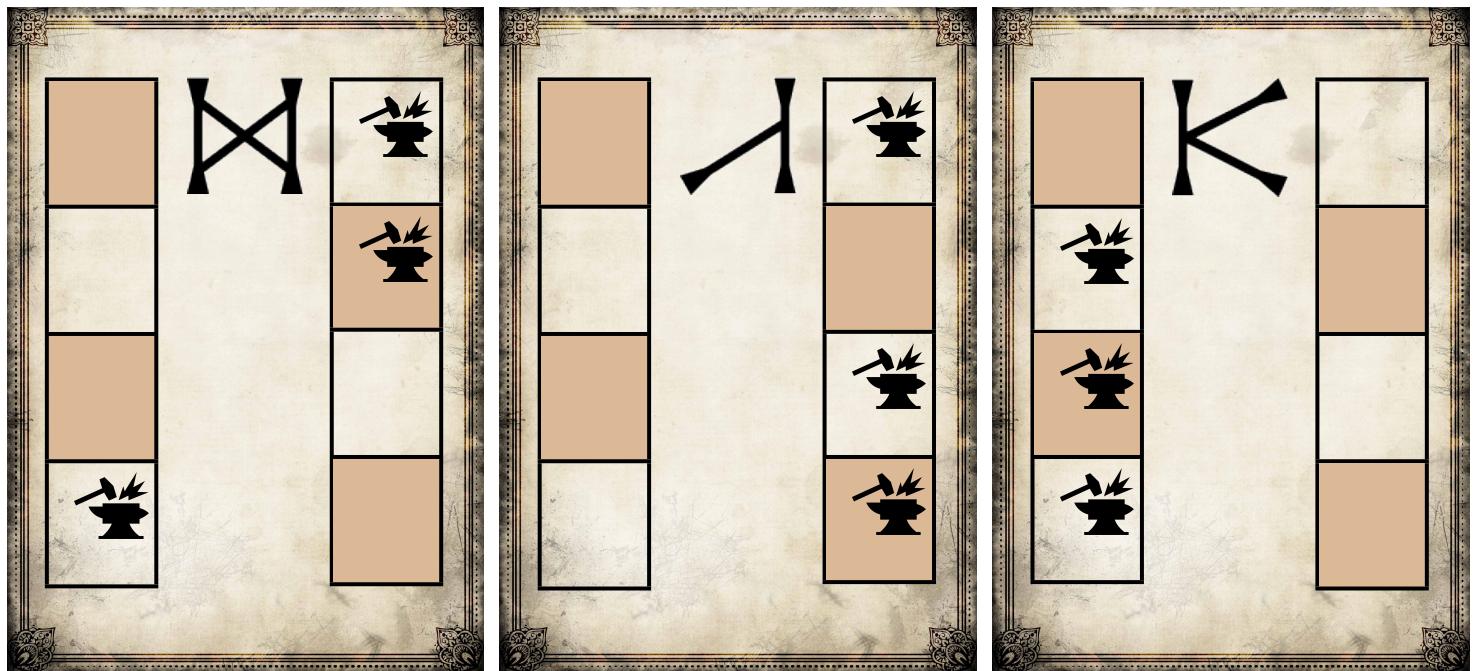
Odir Sensendengler, Abenteurer und Pferdedieb

SZENEN/EIGENHEITEN-TABELLE

Hier eine Übersichts-Tabelle, mit welchen Eigenheiten Sie den Figuren in welcher Szene *das Leben schwer machen* (*Ilaris:15*) können, um Schicksalspunkte zu verteilen:

	DER TIEFE RAT	DIE FINSTERKOPP-BINGE	DAS SZEPTER
Graboxa	Alter bringt Weisheit Dascha könnte sich einer im Rat geäußerten Meinung einfach deswegen anschließen, weil sie von einer deutlich älteren Person kommt. Bieten Sie einen Schicksalspunkt, wenn daraus Spannungen mit der Gruppe entstehen.	Für Angrosch! Graboxa empfindet unmittelbar den Frevel, die Artefakte nicht wieder in die zugehörigen Nischen zu legen. Gönnen Sie ihr einen Schicksalspunkt, wenn sie die anderen davon überzeugt, auf diese handfeste Belohnung zu verzichten.	Drachendiener überall Warum hat der Hohepriester beim Gebet die Einzigkeit des Gottes so betont? Und warum hat er ihn nicht beim Namen genannt?? Eine vorübergehende Verwirrung kurz vor Schluss darüber, wer hier (eigentlich) alles Übles im Schilde führt, gibt einen Schicksalspunkt.
Dascha	Gewalt ist immer eine Lösung Wenn Dascha vorschlägt, den greisen Bergkönig einfach zu erschlagen, ist das schon einen Schicksalspunkt wert – selbst dann, wenn es der Gruppe gelingt, sich auf einen Übersetzungsfehler rauszureden.	Singender Stahl Für Dascha ist es ein Unding, die hervorragenden Äxte einfach allesamt in der Gruft liegen zu lassen. Gönnen Sie ihr einen Schicksalspunkt, wenn sie sich darüber mit Graboxa überwirft.	Trolltochter Bei Daschas Größe ist nicht die Frage, ob sie sich den Kopf stößt, sondern wie oft ... Während der Verfolgungsjagd kann Dascha für einen Schicksalspunkt auf einen Würfelwurf verzichten und den Vergleich verlieren.
Jasinthe	Wisst ihr eigentlich ...? Wenn den Rat eine Sache nicht interessiert, dann wie die Eslamiden eine ähnliche Situation gelöst haben. Für eine peinlich-weitschweifige Erklärung könnte es einen Schicksalspunkt geben.	Wunder der Technik Wenn Jasinthe begeistert darauf eingeht, wie gut die zwergische Technik auch nach Jahrhunderten ohne Pflege noch funktioniert und dabei als erste in die Bolzenfalle tritt, gibt es einen Schicksalspunkt.	Chronistin Nein, der Hohepriester möchte nicht die vorige Strophe des Gebets noch einmal wiederholen, damit es mitgeschrieben werden kann. Ob wir jetzt endlich mit dem heiligen Ritual fortfahren können ...?
Odir	Baliho? Nie dagewesen ... Ein Lederwaren-Händler will in Odir einen Mann erkennen, der beim Pferdemarkt in Baliho am Pranger stand. Es braucht einen Aufwand, ihn vom Gegen teil („Menschen sehen doch alle gleich aus!“) zu überzeugen.	Wo ist meine Hasenpfote? Dass die Wühlschräte Lichtquellen stehlen, ist das eine. Aber dass sie dabei auch den Glücksbringer haben mitgehen lassen! Die Suche nach dem Szepter muss sofort unterbrochen werden. Was ist ein Szepter gegen die Hasenpfote?!	Gold, was glänzt Einerseits ist der goldene Knopf ein wichtiges Indiz, andererseits ist er auch einiges wert. Wenn Odir eindringlich andere schlechtere – Wege der Anklage sucht, um den Knopf behalten zu können, kann das mit einem Schicksalspunkt belohnt werden.





Lizenzhinweise:

Rogolan-Font von Thorsten Most auf Basis der Spielhilfe „Angroschs Kinder“.

Ambossymbole: Anvil Impact SVG Vector von game-icons.net unter der CC Attribution License.

Hebel-Symbol von game-icons.net unter der CC Attribution License