

NR. 83
STUFEN 6-10

AVENTURIEN

BROGARS BLUT

JÖRG RADDATZ
HEIKE KAMARIS

DSA-GROUPENABENTEUER FÜR 3-5
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 6-10



Das Schwarze Auge

10326

Erhard



Brogars Blut

von

Jörg Raddatz und Heike Kamaris

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 6 – 10
für den Meister und 3 – 5 Helden

Vielen Dank an
Ulrich Kneiphof, Zdenko "Denny" Ivica Antunovic Vrandecic Kvinto
und Hadmar Freiherr von Wieser,
die Ideen zu diesem Abenteuer beigesteuert haben.





Inhalt

Das Abenteuer (Meisterinformationen)	5
Einige Hinweise für den Spielleiter	5
Vorspiel: Der Weg ins Abenteuer	6
Auf dem Jahrmarkt	6
Einige Gäste des Jahrmarktes	9
Ankunft des Beilunker Reiters	10
Zu Gast im Oberkommando	10
Ein Aufbruch, ein Abschied	13
Perricum	13
Unter den Bergen der Trolle	15
Der Aufbruch über den Darpat	15
Durch das freie Grenzland	15
Auf ins Gebirge	16
Die Höhle im Berg	18
Aradosch	18
Unter der Dämonenkronen	34
Die Geographie	34
Spezielle Regeln: Entsetzen	34
Begegnungen	40
Thorolosch	52
Agrimoths Schlund	53
Der Durchbruch von Agrimoths Schlund	53
Xenos' Resignation	55
Im Dämonentunnel	56
Zurück in der Halle	58
Der Auszug	60
Ingerimms Schlund	61
Das letzte Ritual	62
Das Ende des Abenteuers	63
Anhang I: Hintergrundinformationen	63
Die Geschichte der Zwerge	63
Die Zwerge von Brogars Blut	63
Der Stein der Simia	64
Anhang II: Dramatis Personae	65
Karte für die Spieler	68



Das Abenteuer (Meisterinformation)

Brogars Blut ist ein Abenteuer für Helden niedriger bis mittlerer Stufen, das im Umfeld des Borbarad-Zyklus angesiedelt ist und das Schicksal des bedrängtesten der Zwergenvölker behandelt: der Brillantzwerge. **Der Weg ins Abenteuer:** Zu Beginn sind die Helden Gäste auf dem großen Zwergenjahrmarkt, der unter der Schirmherrschaft des zwergischen Hochkönigs Albrax bei Burg Silz in Garetien abgehalten wird. Hier erreicht die Versammlung die Nachricht, daß die Brillantzwerge in den Beilunker Bergen massiv von den Schergen des Dämonenmeisters Borbarad bedrängt werden und die alte Taktik des Eingrabens nicht mehr hilft, da eine dämonische Präsenz immer weiter nach Lorgolosch vordringt – und dazu kommt noch eine Gruppe abtrünniger Zwerge, die behauptet, vom Blute des legendären Urvaters Brogar zu sein, und die ebenfalls auf der Seite der Schwarzen Horden agiert. Wenn nicht bald etwas geschieht, wird Curobans Volk erlöschen.

Also wird beschlossen, daß der mächtige Geode *Xenos von den Flammen* ins belagerte Lorgolosch reist, um den Eingeschlossenen in die Freiheit zu helfen – und die Helden sollen sich als Mitglieder der Schwarzen Horden ausgeben, um seine Sicherheit zu gewährleisten und zugleich eine gewisse Tarnung zu bieten.

Unter den Bergen der Trolle: Um unauffällig die Grenze zu den Schwarzen Landen zu überschreiten, bietet sich der Weg durch die vor Jahrtausenden verlassene Zwergenstadt Aradolosch unter den Trollzacken an.

Doch zwei Dinge sind den Helden und Xenos unbekannt, als sie die dunklen Hallen betreten: Zum einen hat ein Trupp der finsternen 'Brogarzwerge' seinerseits Aradolosch aufgespürt und begonnen, nach einem guten Einfallstor für Angriffe auf das Kaiserreich zu suchen. Dadurch haben sie den Schrecken neu erweckt, der schon von Jahrtausenden dafür verantwortlich war, daß die Brillantzwerge Aradolosch

verlassen haben: einen uralten Zwergenvampir, der bereits einen Großteil der vorwitzigen Brogarzwerge umgebracht hat. Die Helden und Xenos sind zwischen den beiden Feinden gefangen und müssen sich anstrengen, um auch nur lebendig das Tageslicht wiederzusehen.

Unter der Dämonenkron: Die Reise durch die Schwarzen Lande samt Radromüberquerung ist die zweite Etappe auf dem Weg nach Lorgolosch. Neben gefährlichen Feinden begegnen die Helden auch den unterdrückten Einheimischen und müssen viele Greuel mit ansehen, ehe sie ihr Ziel erreicht haben.

Agrimoths Schlund: In Lorgolosch angekommen, stellen die Helden fest, daß die Zwergensiedlungen teilweise bereits erobert und zahlreiche Zwerge verschleppt worden sind und daß die in wenigen Hallen zusammengepferchten Angroschim buchstäblich von einer Höllenkreatur bedroht werden: Agrimoths Schlund, einem Dämonenwesen, das die Kräfte von dämonischem Feuer und Erz vereint und sich wie eine Chimäre aus lebendigen, dämonischen und mechanischen Teilen durch den Fels frift.

Statt die unbesiegbare Monstrosität direkt anzugreifen, müssen die Helden den dämonenpaktierenden Geoden bezwingen, der die Zwerge von Brogars Blut anführt und auch den Dämonen beschworen hat. Dieser Sieg ist entscheidend für die Zusage des Elementarherren des Feuers, die Brillantzwerge durch sein Element in die Freiheit zu führen.

Als das Reich Lorgolosch mitsamt den rasenden Eroberern von Brogars Blut in den von Ingerimm gesandten Flammen untergeht, werden die Brillantzwerge sicher bis zu Ingerimms größtem Heiligtum geleitet, dem Schlund im Raschtulswall, wo sie erst einmal Zuflucht und Frieden finden.

Die Helden aber können als die Retter der Brillantzwerge in die Geschichte eingehen.

Einige Hinweise für den Spielleiter

Unpassende Helden

Auch wenn aventurisches Wissen und entschlossene Kampfkraft in diesem Abenteuer alles andere als unwichtig sind, so legt **Brogars Blut** doch an vorderster Stelle Wert auf die Gaben des Phex: List, Gerissenheit und der Mut zu Lüge, Tarnung und Rückzug im richtigen Moment. Helden, denen das von ihrem ganzen Wesen her zuwider ist (die Geweihten des Praios und der Rondra zum Beispiel) sind in diesem Abenteuer definitiv fehl am Platze und können mit ihrem Ehrbegriff leicht die ganze Gruppe in den Untergang reißen. Und auch Helden, denen die erwähnte Vorgehensweise gänzlich fremd ist, wären in

diesem Abenteuer eher unglücklich: Zum einen können sie kaum an den nötigen Strategieplanungen teilnehmen, zum anderen ist es auch für den Meister eine unnötige Anstrengung, stets vor sich und der aventurischen Stimmigkeit rechtfertigen zu müssen, warum die Auftraggeber ausgerechnet diesen Recken mit solch einer Mission betrauen.

Ferner sollten Sie bei der Zusammenstellung der Heldengruppe auch ein wenig darauf achten, daß sich unter den Helden mindestens ein Zaubermächtiger und ein Held befinden, der sich gut mit Magietheorie auskennt, ein meisterliches *Magiekunde*-Talent kann nämlich mehrmals sehr nützlich sein, um bestimmte Vorgänge zu begreifen und richtig darauf zu reagieren.



Vorspiel: Der Weg ins Abenteuer

Allgemeine Informationen:

Es ist Frühsommer, und auf Burg Silz in der Grafschaft Waldstein im reichen Garethien findet der außerordentliche Zwergenjahrmarkt statt – einige nennen ihn sogar den Markt der Alten Völker, denn neben dem ehemaligen Grafen und jetzigen Zwergen-Hochkönig Albrax hat auch die derzeitige Gräfin geladen, die Elfe Nahaniel Quellentanz.

Hier trifft sich ein buntes Völkergemisch, von Angehörigen der unterschiedlichsten Zwergenvölker über Menschen bis hin zu einigen neugierigen Vertretern der Elfenvölker.

Schon von weitem kann man ein schier unüberschaubares Farbgewirr der Zelte und Wimpel erkennen. Über dem gesamten Platz flattern lustig bunte Fahnen, und der Wind trägt bereits einige Meilen den schweren, süßen Malzgeruch herüber, der charakteristisch für Bierbrauereien ist – und es konkurrieren gleich drei große Bierzelte miteinander, um die sich unzählige kleine Buden und Stände scharen. Auch der Turnierplatz vor der Burg wurde mit einbezogen, und hier erhebt sich ein mächtiges Feldherrenzelt, über dem die Fahne mit dem rot-schwarz-goldenen Amboß-und-Flammen-Emblem des Zwergenvolkes weht.

Die Sommerluft ist warm und gesättigt mit den durchdringenden Gerüchen von Bier, Braten und Backwerk, zwischen den Ständen ertönt das Stimmengewirr Hunderter Kehlen, die sich auf Garethi und Rogolan unterhalten, das heisere Rufen von Verkäufern, die ihre Waren anpreisen, und die Musik auf Fiedel und Sackpfeife, die aus vielen Zelten dringt.

Wer einmal fernab hochgelehrter magiethoretischer Diskussion und höfischer Staatsgespräche richtig ausspannen will oder sich Hoffnun-

gen auf ein besonders günstiges Schnäppchen zwergischer Schmiedekunst macht, der ist hier genau am richtigen Platze.

Meisterinformationen:

Burg Silz liegt abseits der großen Reichsstraßen gut hundert Meilen nordnordwestlich von Gareth, am Rande des großen Reichsforsts. Der übliche Weg hierher trennt sich in Wagenhalt von der Reichsstraße 2.

Mögliche Gründe, warum die Helden anwesend sind, wurden ja bereits genannt: Der Jahrmarkt verspricht Entspannung und Unterhaltung, ein üppiges Angebot an Zwergenwaffen und -rüstungen, aber auch an Zwergensbier und -brannt.

Wer jedoch 'größere', wichtigere Gründe braucht, der hat gehört, daß sich hier nicht nur Händler, Musikanten und Handwerker treffen, sondern auch die großen Krieger und Staatsmänner der Zwerge und Menschen: Nicht nur der zwergische Hochkönig ist anwesend, auch sein weiser Bruder Arombolosch, Gesandte der übrigen Zwergenkönige, aber auch Geweihte und sogar Zauberer des kleinen Volkes; dazu Abgesandte des Kaiserhauses und der Kirchen. Die Vermutung liegt nahe, daß hier auch wichtige Entschlüsse, besonders für den Kampf gegen die schwarzen Horden Borbarads, besprochen werden. Vielleicht ist ja auch einer Helden zu diesen Besprechungen geladen.

Wenn Ihre Helden partout für jede Bewegung einen Auftraggeber benötigen, wäre es zum Beispiel möglich, daß Sie sie von einem zwergischen Würdenträger anwerben lassen, damit sie der versammelten Schar in diesen schweren Zeiten zusätzlichen Schutz gewähren.

Auf dem Jahrmarkt

Allgemeine Informationen:

Der Jahrmarkt findet auf der großen Wiese westlich der Burg statt – am entgegengesetzten Ende des Dörfchens Silz, das östlich der Burg liegt. Im Dorf sind alle vorhandenen Zimmer und Betten längst vermietet, und während manche der älteren Silzer über die unzähligen Fremden murren, mischen sich die meisten doch eifrig unter die feiernden Zwerge, und oft kann man Menschen sehen, die sich wohl überschätzt haben und nach einigen Krügen Zwergensbier von ihren schimpfenden oder lachenden Verwandten oder Freunden fortgeschleppt werden müssen.

Meisterinformationen:

Es sind derzeit etwa 400 Personen auf dem Markt anwesend, gut zwei Drittel davon sind Zwerge; immerhin etwa zwei Dutzend Elfen haben sich ebenfalls eingefunden. Wie, wo und mit wem die Helden übernachten, wollen wir Ihrem Ratschluß überlassen, es sind jedenfalls genügend Gast- und Ausnüchterungszelte aufgebaut.

Unzählige Banner und Wimpel wehen über dem Jahrmarkt, zwei Wappenbilder sind allerdings besonders verbreitet: Nach seiner Wahl zum Hochkönig wählte Albrax als Symbol seines Amtes und der ganzen Zwergenheit die alte Glyphe für den Namen Ingrim: Auf dem feuerroten Hintergrund ruhen ein schwarzer Amboß und zwei gekreuzte schwarze Hämmer vor einer goldenen Flamme. Rot, Gold

und Schwarz sind auch die vorherrschenden Farben bei der Tracht der meisten gerüsteten Zwerge.

Daneben ist vor allem das Wappen der Grafschaft Waldstein zu nennen, das auf goldenem Hintergrund den roten Fuchs Garethicus zeigt, der allerdings noch einen grünen Zweig in den Pfoten hält – dementsprechend wehen derartige Banner nicht nur auf der Burg, auch die Wappenröcke der grälischen Bediensteten sind goldgelb und mit roten und grünen Mustern versehen.

Zur Gestaltung des Jahrmarktes seien einige Örtlichkeiten und Personen näher beschrieben:

Die Wachposten

An verschiedenen Stellen stehen Zweiergruppen von Zwergenveteranen als Wachen – sie sind mit Helm, Kettenmantel und Kettenzeug gerüstet und tragen rote Wappenröcke mit dem schwarz-goldenen Wappen der Zwergenheit. Ihre Waffen sind stets eine schwere Windenarmbrust und eine Handwaffe, meist ein Lindwurmschläger oder ein Streikolben. Anders als die meisten menschlichen Wachposten sind die Zwerge auch im Dienst freundlich und umgänglich und reagieren auf Scherze und Freundlichkeiten gleichermaßen. Verabern lassen sie sich jedoch nicht.



Die Zweiergruppen sind oftmals echte Zwillinge, die sich ohne Worte verstehen und bei Anzeichen von Unruhe schnell eingreifen – zunächst, indem sie die Ruhestörer mit einigen freundlichen Worten ermahnen. Wenn das nicht hilft, wird der Störenfried mit deutlicher Dringlichkeit aufgefordert, Ruhe zu geben, dann folgen Ohrfeigen. Zu den Waffen greifen sie nur zu allerletzt, wenn auch ihr Gegenüber eine Waffe gezogen oder gezaubert hat.

Das Zelt des Hochkönigs

Das große Zelt ist derzeit nur für die speziellen Gäste des Hochkönigs zugänglich, und zwei zwergische Axträger bewachen es freundlich, aber entschieden. Wenn sich jemand hereinschleicht, sieht er einen großen Planungstisch, um den eine Reihe Stühle stehen. An den Zeltwänden sind weitere, kleine Sitzgruppen aufgebaut, im hinteren Teil des großen Zeltes befinden sich die Wohnräume des Königs und seiner Begleiter, aber auch einige unbenutzte Gästequartiere.

Ertappte Eindringlinge werden, wenn sie verwirrt tun, freundlich, ansonsten recht energisch des Zeltes verwiesen – es sei denn, es ist gerade der Hochkönig anwesend und sie werden mit einer gezogenen Waffe erwischt: Dann brauchen sie schon eine sehr gute Erklärung und einen hochrespektablen Bürgen, um nicht im Arrest zu landen oder zumindest von der Mission ausgeschlossen zu bleiben, die dieses Abenteuer bildet.

Das Ferdoker Bierzelt

Dieses blau-silberne Zelt hat einen zwei Schritt großen Holzumpfen neben dem Eingang stehen. Mit schwungvollen Buchstaben steht darauf sowohl in Zwergenrunen als auch in Kusliker Zeichen zu lesen, daß das einzig wahre Zwergenbier selbtsverständlich aus Ferdok komme. Außerdem verkündet ein Schild, daß derjenige, der es schaffe, einen Sechs-Maß-Humpen in einem Zug auszutrinken, nicht nur diesen Trunk nicht zu bezahlen brauche, sondern auch für den restlichen Abend freies Bier erhalte.

Es haben sich eine ganze Reihe Anwärter gesammelt, doch bislang konnte keiner diese fast unmögliche Herausforderung gewinnen. So ist der eigentliche Sieger auch Gumban Sohn des Garimon, ein rundlicher Zwerg mit rotem geflochtenen Haupthaar und Bart: der Wirt und Besitzer des stets gut besuchten Bierzeltes.

Neben dem Ferdoker Bierzelt steht ein weiteres Zelt, in dem nur durch den ab und an aufwehenden Türspalt drei riesige Wagen mit kupfernen Braukesseln erspäht werden können. Hier sorgen fleißige Hände dafür, daß der Nachschub nicht ausgete.

Neugierige werden freundlich, aber rigoros daran gehindert, dieses Zelt zu betreten, schließlich ist das genaue Rezept für dieses Bräu ein wohlgehütetes Geheimnis.

Neben dem Bierzelt ist eine Latrine ausgehoben, doch zum Glück steht der Wind günstig.





Das Angbarer Bierzelt

Ein einfaches, grünes Zelt trägt einen Wimpel, auf dem eine rote Sackpfeife auf rotem Grund eingestickt ist: das Angbarer Wappen.

Hier ist nicht nur ein Wagen mit zwei Braukesseln neben dem Zelt zu sehen, sondern auch zwei Dreibeine, über denen riesige Suppenkessel schwingen, sowie ein Speiß, an dem sich ein ganzer Ochse dreht. Agriane, Tochter des Ataran, eine laute, aber gutherzige Hügelzwergerin in mittleren Jahren, versteht sich nicht nur auf die Braukunst des berühmten Angbarer Starkbiers, sondern ist auch eine begnadete Köchin. Wer in ihre Töpfe lugt, bekommt schon mal die Suppenkelle übergezogen; andererseits mag es durchaus vorkommen, daß sie sich einen schlanken Helden anschaut und ihm mit den Worten „Hier Jungchen/Mädel, an dir is' ja nix dran, iß erst mal was Vernünftiges!“ ein dickes Stück Braten reicht.

Das Garethter Bierzelt

Das rote, über und über mit goldenen Gerstenähren bestickte Zelt des Brauhauses Eichstätter aus Gareth ist der Haupttreffpunkt für menschliche Besucher des Jahrmektes.

Der Wirt scheint mit seinem dunklen Weizenbier nicht ganz den Geschmack der Zwerge zu treffen. So sieht man häufig einzelne Zwerge in heftigem Disput mit dem etwa sechzigjährigen Torbian Eichstätter, ob er denn nicht ein wenig mehr Durchschlagkraft in seinen Saft brauen könne. Daß auch dieses Bier einen beträchtlichen Alkoholgehalt hat, bemerkt man spätestens nach dem zweiten Zwei-Maß-Humpen, wenn der Kopf seltsam frei ist und die Füße einen eigenen Willen entwickeln.

In der Mitte des Brauhauses ist eine Plattform mit aufgebaut, auf der sich Wettkämpfer im Armdrücken, Ring- oder Faustkampf messen können. Direkt neben diesem Podest sitzt Uscha, eine dralle Schwarzhäufige, die Wetten auf den Ausgang der Kämpfe annimmt.

Das Wettreiten

In dieser kleinen Arena können wahrhaft Tapfere den Ritt auf einer wilden Kuh oder einem Schwein wagen. Der Wettmeister Yurgo Sohn des Yargamon bietet demjenigen, der während der Dauer eines auf der Sackpfeife gespielten Stückes auf dem Rücken des bockenden Tieres bleibt, wahlweise Marken für zwölf Schank Maß schäumenden Gerstensafts oder einen Kuß von Yurgos vorlauter Tochter Yala.

Das Stück dauert etwa eine Minute. Für jeweils zehn Sekunden muß eine *Reiten*-Probe gewürfelt werden, insgesamt also sechs. Wer will, kann allerdings besonders riskante Manöver versuchen, um eine bessere Position zu gewinnen, für jeweils zwei selbstauferlegte Punkte Erschwernis kann eine nachfolgende Probe übersprungen werden. Wer also am Anfang direkt eine *Reiten*-Probe plus 10 riskiert und schafft, sitzt für den Rest des Musikstückes unangefochten und fest im Sattel!

Das Tanzzelt

Auf einem mit Holzbohlen ausgelegten Platz drehen sich ausgelassene Paare im Kreise, wobei erstaunlich viele Zwerginnen zu sehen sind. Immerhin besteht fast jedes fünfte Paar aus einem Zwerg und einer Zwergin. Besonders auffällig sind allerdings die Musikanten: Ein Zwerg in rot-gelb-gestreiften Hosen und grünem Rüschenhemd schlägt einen schnellen Trommelwirbel zum fröhlichen Flötenspiel einer in gleichen Farben gekleideten Elfe.

Die Gaukler

Eine Truppe aus neun Zwergen versucht, einen lebenden Turm zu errichten. Als es dem obersten der Akrobaten dann auch noch gelingt, einen langsam hochgereichten Bierkrug zu leeren, ertönt begeisterter Beifall.

Nebenan verblüfft ein zwergischer Feuerschlucker und -speier sein Publikum mit seinen Künsten.

Goldschmiede

Der amboßzwergerische Goldschmied Arthasch Sohn des Arnagosch hat eine Fülle von Ringen, Ketten, Ohrringen, Anhängern und Broschen im Angebot, die aus Gold, Silber und Mondsilber gefertigt sind; aber auch Schmuck aus Zwergengold und -silber ist erhältlich, wenn man gezielt danach fragt.

Arthasch ist in der Lage, binnen einiger Stunden Steine zu schleifen und zu fassen. Beim Gespräch mit Kunden schimpft der mürrische Meister jedoch unaufhörlich über Pfuscher wie den am Stand gegenüber ...

Schmuckstand

Wie sein Gegenüber handelt der Feinschmied Torox Sohn des Trax (ein Brillantzwerg) mit Geschmeide, allerdings mit Modeschmuck aus Messing, Zinn und anderen minderen Metallen – dafür sind aber auch einige der schönsten Stücke bereits für Heller, allenfalls Silbertaler erhältlich.

Der Strom der menschlichen Besucher, die ihrem Gemahl oder ihrer Gattin eine Schmuckstück original zwergischer Arbeit mitbringen wollen, reißt kaum ab.

Der Waffelstand

Der rundliche Hügelzwerg Irian Sohn der Irgotar betreibt eines der am besten laufenden Geschäfte auf dem Jahrmek: An einem großen Stand schubten insgesamt sieben Zwerge, damit der Nachschub an frischgebackenen, köstlich duftenden Waffeln nie abreißen muß. Neben den normalen Waffeln (2 Heller, Kompott, Butter, Honig je fünf Kreuzer) gibt es 'Irians Beste' für fünf Heller – die Waffeln schwimmen förmlich in einem harmlos wirkenden, aber mörderisch wirkenden Likör.

Die Heiratsbörse

Unter einer Empore findet sich eine Tribüne, wo sich zwergische Junggesellen hinstellen und lauthals ihre Qualitäten anpreisen. Das ganze ist eher ein Klamauk als ernsthafte Werbung, doch es finden sich immer wieder Zuschauer und Zuschauerinnen, die teil spöttische, teils bewundernde Bemerkungen machen.

Der Eiferer

Ein Zwerg mit faltiger Altershaut, aber stahlschwarzen Haaren steht auf einer Tribüne und hält eine Ansprache: „Hütet euch alle, hütet euch! Die Tage der Abrechnung sind nahe, und die Zeitenwende wird kommen. Dann wird ein Heulen und Zähneklappern sein, denn alle werden büßen, wie sie Angrosch gefrevelt haben. Kehrt um, folgt nicht den falschen Verkündern, sondern hütet euch vor dem Bösen. Der Herr



Angrosch hat den Drachen in seiner Gewalt, doch er wird ihn loslassen, um euch zu strafen, um die unzähligen Sünder auszulöschen wie unreine Feuer und nur die sieben mal sieben mal sieben Auserwählten übrigzulassen!“

Er wendet sich geziert an die Helden: „Ja, auch euch! Ich sehe es, der Drache erhebt sich über euch, und hinter seinem Leib gähnt die Leere des Nichts! Kehret um! Bereuet! Beschreitet nicht die Pfade der Finsternis, oder der Drache wird euch verschlingen!“

Tirasch Sohn des Ragosch ist ein verrückter Eiferer aus Xorlosch, der einfach alles ablehnt, was nicht den uralten Sitten entspricht, und die flammende Strafe Angroschs für alle Sünder erwartet. Seine 'Vision' ist bedeutungslos – abergläubischen Helden dürfte sie jedoch in den kommenden Tagen und Wochen noch einige Ängste einflößen.

Der Sternenkundler

Arazol Sohn des Aranax ist ein für erzzwergische Verhältnisse fast schon frivoler Charakter: Zwar ist er, wie es bei seinen Stammesbrüdern üblich ist, schlicht in einen dunklen Mantel mit einem breitkrepigen, dunklen Hut gehüllt, und man hört ihn niemals laut lachen, singen oder sieht ihn zechen. Doch die erzzwergische Neigung zu Mathematik und Zahlenmystik hat er in einem eigenen astrologischen System ausgelebt, und daher ist er auf dem lauten und turbulenten Jahrmarkt

mit einem kleinen Stand vertreten, an dem man sich Horoskope stellen lassen kann. Wenn die Helden sich dafür interessieren, wird er sie bitten, bei Dunkelheit zurückzukommen, und dann anhand der Geburtsdaten ermitteln, welche Sternbilder und Wandelsterne er besonders unter die Lupe nehmen soll:

„Das Madamal, der Stern der Sphärenbrecherin, ist hell, doch er steht nicht in der Stute, nicht im Greifen, nainai. Dazwischen steht er, genau dazwischen, wo einst der Finstere in die Welt kam. Das Ende einer Epoche ist da, denn hat nicht einst die Frevlerin genau hier die Sphären durchschlagen? Alles dreht sich, alles ändert sich und bleibt doch gleich. Vor dem Bösem ohne Namen sollte ihr gewarnt sein, jaja. Oioioi.“

Kor leuchtet hell, wehweh. Im Drachen steht er, daß hieß, daß es zum Streit mit einem Sieger kommt. Oder mit einem Drachen? Aber der Drache darf niemals siegen, nainai.

Simia steht im Nachen. Eine Reise beginnt, oioioi. Veränderung, immer wieder Veränderung. Alles ändert sich und bleibt doch gleich.

Die Rubine, sie sind die Steine Angroschs, jaja.

Aber weh, was ist das? Da ist noch einer, der hellste, weh, fast überstrahlt er sie. Aber es ist der Güldenstern, der Horas, wie ihn die Kurzlebigen nennen, aiai. Glück verheißt er, Glück durch die Rubine.

Folgt dem Herrn Angrosch. Aber befeiligt euch auch der klugen Planung und der gerissenen List, wenn ihr gewinnen wollt.“

Einige Gäste des Jahrmarktes

Xenos und Ayalamone

An einem der Plätze im Ferdoker Bierzelt sitzt ein eigenartiges Pärchen: Ein steinalter, weißhaariger und weißbärtiger Zwerg, der wie ein verliebter Jüngling mit der Frau turtelt, die sich eng an ihn schmiegt – doch sie ist, wie ihre großen, rätselhaften Augen, die schlanke Gestalt und die Haarfarbe verraten, ohne Zweifel eine Elfe. Als er jedoch eure Aufmerksamkeit bemerkt, grinst der Zwerg breit und winkt euch herüber. „Auf ein Bier, meine Herren und Damen. Eins geht immer noch rein, und Ihr scheint mir weltgewandte Leute zu sein, nicht so wie manche Fische hier!“

Klatsch:

„Xenos von den Flammen ist ein Zauberer. Er soll mit dem Feuerkönig reden können und Feuergeister als Diener haben. Doch die Zauberkunst hat ihn auch verrückt gemacht, und er hat sich von dieser Firnelfe einfangen lassen wie ein dressiertes Hündchen.“

Xenos ist neben den Helden die Hauptfigur dieses Abenteuers, sorgen Sie also rechtzeitig dafür, daß sie sich kennen- und schätzenlernen. Mit seiner direkten, spöttischen Art ist der Feuergeode ein guter Gesprächspartner, und er ist gerne bereit, bei einem gemeinsamen Spaziergang über den Jahrmarkt allerlei freundlichen und bissigen Klatsch zu verbreiten.

Die Firnelfe, die sich offensichtlich weniger wohl fühlt unter so vielen Leuten, hält sich hingegen eher abseits und wird sich bald verabschieden, und Xenos schämt sich nicht, ihr unter den tadelnden Blicken vieler Zwerge einen langen, gründlichen Gutenachtkuß zu geben.

Hochkönig Albrax

Zur Abendzeit erschallen kräftige Trommelwirbel, und inmitten von Bewaffneten tritt ein Zwerg im einfachen roten, flammenverzieren Waffentrock aus dem großen Zelt und begrüßt die Anwesenden mit freundlichen Worten – er freut sich über ihr zahlreiches Erscheinen und hoffe, daß es ihnen gut gefallen werde. Das nächste Maß Bier eines jeden Gastes solle auf seine Rechnung gesetzt werden.

Damit ist die kurze Begrüßung auch schon beendet, und der Zwerg kehrt unter dem Jubel der Anwesenden ins Zelt zurück.

Klatsch:

„Das war's schon? Schön kurz für eine königliche Ansprache. Den Erzzwergen von Xorlosch hat es ja kaum geschmeckt, daß Albrax der neue Hochkönig geworden ist.“

Aber derzeit brauchen wir keinen geschliffenen Redner und würdevollen Altvater, sondern einen tarckräftigen Heerführer, der zupacken kann.“

Die Gräfin von Waldstein

Naheniel Quellentanz, die einst von Kaiser Bardo ernannte elfische Gräfin von Waldstein, die mittlerweile eine ironisch-distanzierte Beziehung zu Albrax pflegt, dem 'zeitweiligen Verwalter ihrer Grafschaft', läßt sich bisweilen auf dem Jahrmarkt sehen oder erscheint ungefragt im Zelt des Hochkönigs. Viel lieber streift sie aber stundenlang durch die Wälder der Umgebung.

Klatsch:

„Die Gräfin hat sich ihre Würde ja auch unter Kaiser Bardo ..., hähä. Heute ist sie aber recht zurückgezogen und sucht vor allem nach der Elfenstadt Simyala, die hier irgendwo im Reichsfort gelegen haben soll.“



Der Convocatus Primus

Ein Zwerg mit wallendem Bart und in ungewöhnlicher Tracht schreitet zackig über den Platz, als würde er exerzieren – besonders auffällig ist allerdings seine Gewandung, trägt er doch über einer weißen Hose und schwarzen Schnürsandalen eine bodenlange, seitlich geschlitzte Magierrobe aus roter Seide und einen roten Hut mit breiter Krempe. In der Rechten trägt er einen fast anderthalb Schritt langen Zauberstab, am Gürtel scheint ein Zwergenschwert zu hängen. An seiner Seite schreiten zwei menschliche Magier in ähnlicher Tracht einher.

Clatsch:

»Saldor Sohn des Sablon aus der Sippe Foslarin – bis zum obersten Weißmagier hat er's gebracht, dabei ist er noch ein grünes Junge, nicht einmal hundert Jahre alt. Die Menschen sind schon sonderbar, wenn es darum geht, wem sie ihre mächtigen Ämter anvertrauen.«

Der Graf von Wehrheim

Ein hagerer, ergrauter Mann, der mit deutlichem Hinken geht und sich auf einen feingedrehten Gehstock stützt, entsteigt einer Kutsche mit dem Turmwappen der Grafschaft Wehrheim und schlendert

in Begleitung von zwei weiß uniformierten Leibwächtern eine Weile über den Jahrmarkt, ehe er im Großen Zelt des Hochkönigs verschwindet.

Clatsch:

»Offiziell ist der alte Nemrod zu einem freundlichen Nachbarschaftsbesuch hier – immerhin ist Ulmenhain die nördliche Nachbar-Baronie. Doch wenn der Geheimrat nicht aus staatlichen Gründen da ist, nehme ich freiwillig ein Vollbad.«

Der Baron von Osenbrück

Ein menschlicher Ritter im gelb-schwarzen Wappenrock hält einen großen Humpen Bier in der Hand und beobachtet kritisch einen heranrumpelnden Planwagen, auf dem sich die Fässer stapeln. Offensichtlich genießt er das Fest und hat neben sich mehrere Beutel mit Schnäppchen liegen.

Clatsch:

»Das ist der Baron Orlan von Osenbrück, der nordöstliche Nachbar der Gräfin. Schaut nur, wie er den Wagen mit dem kostbaren Bier beäugt, als hätte er Angst, da Gefährt könnte sich jeden Augenblick in Rauch auflösen.«

Ankunft des Beilunker Reiters

Allgemeine Informationen:

Plötzlich lenkt euch Stimmengewirr von eurer gegenwärtigen Beschäftigung ab, und als ihr euch nach der Ursache der Aufregung umschaud, könnt ihr beobachten, wie jemand in der Tracht der Beilunker Reiter herangeprescht kommt – und dieser Jemand ist offensichtlich ein Zwerg, der auf einem ausgewachsenen Pferd sitzt.

Die Menge macht ihm bereitwillig Platz, und einige rufen ihm freundliche Grüße zu, doch der Neuankömmling, anscheinend ist sein Name Bersim, antwortet kaum, sondern schwingt sich von seinem erschöpften Pferd und hastet zum Zelt des Hochkönigs. Selbst die Wachen scheinen ihm direkt den Weg freizugeben, und nach einem Moment ist er hinter den schweren Stoffbahnen verschwunden.

Spezielle Informationen:

Wie den Helden nahezu jeder anwesende Gast erklären kann (vielleicht wissen sie es ja auch bereits), ist Bersim Sohn des Bradash einer der bekanntesten Beilunker Reiter – und gewiß der erfolgreichste Zwerg, der jemals die Tracht des Botendienstes getragen hat. Schon allein die Tatsache, daß er wie seine menschlichen Kollegen tagelang auf einem Pferd durch das Land eilen kann, ist bemerkenswert. Seine ruhmvollste Tat jedoch war bislang der Ritt von Lowangen nach Gareth, bei dem er in nur drei Tagen die Nachricht vom Einfall der Orks zum Kaisersitz brachte.

Meisterinformationen:

Unter den Zwergen macht schnell die Vermutung die Runde, daß eine solche Eile immer von schlechten Nachrichten kündet. Und damit haben die Angroschim recht: Meister Bersim trägt bei sich die aus Perricum stammende Meldung, daß die Stadt Schatodor und das ganze Bergkönigreich Lorgolosch, seine eigene Heimat, extrem gefährdet ist und vermutlich in den nächsten ein, zwei Monden fallen wird.

Sein Erscheinen löst im Königszelt rege Aktivität aus, und in der nächsten (aventurischen) Stunde sollten Sie, während die Helden ihren Rundgang über den Jahrmarkt fortsetzen, immer wieder beschreiben, wie diverse zwergische und menschliche Persönlichkeiten (Vögt Nirwulf, Graf Ingramm, Botschafter Cendrasch, Spektabilität Saldor Foslarin, Marschall Golambes, selbst der Geode Xenos) nach und nach von Gardisten angesprochen und zum Königszelt geleitet werden.

Falls die Helden nun das Königszelt aufsuchen wollen, können sie kaum die dichtgedrängten Reihen der übrigen Neugierigen durchdringen und werden schließlich von den beiden Türhütern höflich, aber bestimmt damit beschieden, daß König Albrax zweifellos beizeiten eine allgemeine Erklärung herausgeben werde. (Ein Zwerg kann den beiden ansehen, daß sie selber fast vor Neugierde platzen.)

Zu Gast im Oberkommando

Allgemeine Informationen:

Etwa zwei Stunden mag es her sein, daß die Ankunft des Beilunker Reiters solches Aufsehen erregt hat – inzwischen allerdings hat die Aufregung deutlich nachgelassen und das ruhige Gemüt der meisten Zwergie die Überhand gewonnen. Die meisten haben sich zerstreut,

um wieder Auslagen zu betrachten, zu feilschen, zu schlemmen oder zu zechen.

Nun aber nähern sich euch zwei Soldaten in der rot-gold-schwarzen Tracht der Hochkönigsgarde, und der vornehmere und langhärtere stellt sich vor: »Angroschs Segen Euch und Euren Vätern. Hauptmann



Garlox, zu Euren Diensten. Der Hochkönig wünscht Euch zu sehen, bitte folgt mir."

Spezielle Informationen:

Hauptmann Garlox weiß selber nicht, um was es geht – nur, daß es keineswegs eine Verhaftung ist, sondern eine Einladung zu einem Gespräch.

Wenn die Helden ihm freundlich begegnen, erzählt er das und zudem, daß im Hochkönigszelt eine recht düstere Stimmung herrscht. „Bersim muß wirklich üble Kunde gebracht haben, meiner Treu.“

Meisterinformationen:

Wir gehen im folgenden einmal davon aus, daß die Helden hilfsbereit und notfalls auch einfach neugierig genug sind, um das Hochkönigszelt aufzusuchen. Anderenfalls wird Hauptmann Garlox einfach einen in der Nähe stehenden Angrosch-Geweihten bitten, die ausdrückliche Weigerung der Helden zur Kenntnis zu nehmen und im Königszelt zu bezeugen, daß die Herrschaften nicht bereit waren. Damit ist das Abenteuer für diese Heldentruppe allerdings auch zu Ende.

Ansonsten werden die Helden zum Zelt geführt und von den freundlich nickenden Türhütern eingelassen.

Allgemeine Informationen:

Das Hochkönigszelt ist innen noch geräumiger, als es von außen den Anschein hat – die Gruppe Zwerge und Menschen, die sich um den zentralen Tisch drängt, wirkt hier geradezu verloren, und auch wenn zwergische Helfer eifrig bemüht sind, die Öllampen und Kerzen rechtzeitig zu erneuern und den Bierstrom nicht abreißen zu lassen, ist die Stimmung kühl, ja eisig. Nichts ist hier mehr vom heiteren Treiben des Jahrmarktes zu spüren.

Spezielle Informationen:

Auch die Helden bekommen jeder von einer drallen zwergischen Maid einen Humpen Bier in die Hand gedrückt, noch ehe sie den zentralen Tisch erreicht haben.

Der Hochkönig – aus der Nähe wirkt er viel kleiner als eben auf der Tribüne – nickt ihnen erst knapp zu, ehe er sich an die Gebote der Gastlichkeit erinnert, sich für seinen Mangel an Höflichkeit entschuldigt und die Helden förmlich begrüßt: „Angroschs Segen Euch und Euren Ahnen. Albrax Sohn des Agam, zu Euren Diensten. Bitte seid meine Gäste und hört Euch unsere Sorgen an.“

Meisterinformationen:

Danach stellt der Hochkönig (förmliche Anrede: Majestät) reihum die übrigen Anwesenden vor, als da wären:

- der Gesandte Cendrasch Sohn des Odmar (förmliche Anrede: Eure Exzellenz) als Vertreter der Bergfreiheit Lorgolosch und damit der Brillantzwerge
- Convocatus Primus Saldor Foslarin (förmliche Anrede: Eure Spektabilität), der oberste Gildenrat der Weißmagier Aventuriens
- Erzmarschall Golambes von Gareth-Streitzig (förmliche Anrede: Eure Exzellenz) als Befehlshaber der kaiserlichen Truppen in der Provinz Darpatien und ehemaliger Graf der Trollzacken
- Bergkönig Arombolosch (förmliche Anrede: Eure hochwürdige Majestät), der Oberste Richter und Waffenmeister der Amboßzwerge und informeller Friedensrichter aller Zwerge
- Sidoneax von Silas (förmliche Anrede: Meister Sidoneax), der Kommandant der Hochköniglichen Späher

—Xenos von den Flammen (förmliche Anrede: Meister Xenos), der legendäre Freund der Feuergeister.

Spielen Sie diese Szene unter Berücksichtigung dessen aus, daß die Helden den meisten der hier versammelten Persönlichkeiten wohl zum ersten Mal gegenüberstehen und kaum damit gerechnet haben dürften, zu einer so illustren Runde geladen zu werden. Vor allem das offene und joviale Verhalten des Hochkönigs sollte von ihnen als Ehrung verstanden werden. Wenn sie ihrerseits mit Unverschämtheiten reagieren, wird Albrax sehr schnell wesentlich förmlicher, denn natürlich beherrscht er auch die menschliche Etikette.

Allgemeine Informationen:

Nach den unvermeidlich, aber knapp ausfallenden Artigkeiten fährt Hochkönig Albrax, ganz der erfahrene Feldkommandant, zügig fort: „Wir haben von einem Vorstoß der Schwarzen Horden erfahren, der das Bergkönigreich Lorgolosch im südlichen Tobrien und damit die schiere Existenz der Brillantzwerge auf das höchste bedroht. Wenn wir nichts unternehmen, wird eines der vier Völker der Angroschim auf immer verschwinden, vernichtet werden. Selbst wenn wir etwas unternehmen, ist der Erfolg nicht gewiß.“

Da ich Euch nichts befehlen kann, frage ich offen: Seid Ihr bereit, freiwillig eine Mission zu übernehmen, die Euch tief in die Schwarzen Lande führen würde und von der Ihr höchstwahrscheinlich nicht zurückkommt?“

Meisterinformationen:

Auch hier gehen wir von einer prinzipiellen Zustimmung der Helden aus. Wenn sie kategorisch ablehnen, werden sie höflich, aber ohne Wärme verabschiedet und erhalten zum beinahe spöttischen Dank für ihr Erscheinen von einem Diensthofen jeder eine Handvoll (W6+2) Biermarken. Anderenfalls beschreibt Albrax knapp den Notfallplan, den der Rat entworfen hat (siehe unten).

Allgemeine Informationen:

„Vor allem aber“, hier schweigt der alte Zwerg einen Moment, „müßt Ihr wissen, daß Ihr Euch nicht auf einen Greifenzug oder Schwertzug wider das Böse begeben. Vielleicht werdet Ihr gezwungen sein, Verbrechen zu begehen, um Eure Mission nicht zu gefährden, und sicherlich werdet Ihr Zeugen von Preveln werden, gegen die anzukämpfen es Euch mit jeder Faser drängen wird. Aber wenn Ihr dem nachgibt und aus einer noch so verständlichen Erregung heraus Eure wahre Gesinnung zeigt, gefährdet Ihr alles, Euer eigenes Leben noch als das wertigste ...“

Meisterinformationen:

Wenn die Helden immer noch zustimmen, werden sie vom König aufgefordert, bei Boron ihre Verschwiegenheit zu beschwören. Ist dies geschehen, bittet der König die Helden, Xenos und Meister Sidoneax, sich an einen anderen Tisch zurückzuziehen, um die Einzelheiten zu besprechen, während man sich am zentralen Tisch anderen, ebenso dringlichen Problemen zuwendet.

Die meiste Zeit beantwortet Sidoneax die Fragen der Helden, während sich Xenos eher zurückhält und mitunter gar einzunicken scheint. Wenn Fragen offensichtlich am besten von einem anderen Anwesenden beantwortet werden können, wird derjenige hinzugebeten, ansonsten bleibt man eher unter sich. (Das auch deshalb, damit Sie als Meister nicht allzuviel mit verschiedenen Identitäten jonglieren müssen ...)



Der Plan

Da jedes militärische Eingreifen mit einer Armee zu spät käme, soll eine kleine Gruppe Menschen in Uniformen der schwarzen Horden in die Schwarzen Lande eindringen und dabei den Geoden Xenos als ihren angeblichen Gefangenen mitführen. Der geheime Plan sieht vor, ihn bis zur belagerten Bergfreiheit Lorgolosch zu bringen, unter dem Vöwand, daß er dort von den Belagerern als Druckmittel verwendet werden soll.

Statt dessen wird er zu den eingeschlossenen Brillantzwerge vordringen und dort einen Gefallen vom Elementarherren des Feuers einfordern: Dieser soll möglichst viele Brillantzwerge, vor allem Frauen und Kinder, durch sein Element in die Freiheit geleiten.

Ein waghalsiger, ja, beinahe wahnwitziger Plan, doch derzeit einer der wenigen, die außer Beten möglich erscheinen.

Die Einzelheiten

Folgende Fragen werden so oder ähnlich vermutlich von den Helden gestellt werden:

—»Wie soll das Eingreifen des Elementarherren des Feuers genau aussehen?«

Xenos glaubt an eine alte Legende, der zufolge Angrosch den Herren des Feuers als seinen Nachfolger einsetzte, als er das feurige Element verließ und seine Herrschaft in Alveran antrat. In den fast 900 Jahren seines Lebens hat Xenos immer als Vorkämpfer dieses Elementes gelebt und hofft mit erheblicher Berechtigung, daß ihm der Feuerherr diesen, den wohl wichtigsten Wunsch seines Lebens, nicht abschlagen würde. Fremde sicher durch ihr Element zu geleiten, ist ein Dienst, den Elementarwesen durchaus gut beherrschen.

—»Wo werden die Geretteten erscheinen?«

Das im Detail zu fordern wäre vermessen, nur außerhalb der schwarzen Dämonenlande wird es sein. Man darf aber vermuten, daß es irgendwo nicht unnötig weit von Tobrien sein wird.

—»Werden wir auch auf diese Weise evakuiert?«

Ja, wenn die Helden nicht den Fußweg zurück vorziehen ...

—»Was ist dabei mit mitgeführten Besitztümern?«

Für die Brillantzwerge ist die Rettung ihres Lebens wohl das wichtigste. Dennoch werden unverzichtbare Erinnerungsstücke und Kultgegenstände ebenso dem Schutz des Feuerherrn anempfohlen. Die Helden sollten sich allerdings gut und effizient ausrüsten und keine Besitztümer mitnehmen, die sie dort ohnehin nicht brauchen werden und später vermissen könnten.

—»Was tun wir dann mit unseren ...?«

Falls die Helden irgendwelche Ausrüstung und Besitztümer bei sich haben, die sie nicht der Gefahr dieses Abenteuers aussetzen wollen, können und sollten sie sie hier auf der Burg bei der Gräfin in Verwahrung geben. Insbesondere gilt, daß keine geweihten Gegenstände mitgeführt werden dürfen, denn mit denen werden sich die Helden extrem verdächtig machen.

—»Wie und wo sollen wir die Schwarzen Lande betreten?«

Der Weg über die Berge ist fast aussichtslos, da die Borbaradianer diese Gegend inzwischen scharf bewachen. Statt dessen empfiehlt es sich, den unterirdischen Weg durch die Trollzacken zu nehmen: Einst hatten die Brillantzwerge dort eine Stadt erbaut, Aradolosch mit Namen, ehe sie in die Beilunker Berge weiterzogen, und durch deren verlassene Gänge müßte man unbemerkt die Grenzstreifen 'unterqueren' können. Xenos ist schon einmal dort gewesen und kennt weite Teile des Weges.

—»Warum nehmen wir nicht den weit schnelleren Seeweg?«

Xenos von den Flammen ist als einziger Geode so erfahren und so sehr dem Feuer verbunden, daß der Plan Erfolg haben könnte. Dadurch ist allerdings seine Aversion gegen das Element Wasser so groß, daß er keine Schiffsreise unternehmen kann, ohne sich danach monatelang neu sammeln zu müssen.

—»Wie ist die Nachricht hierhergelaufen?«

Ehe die Zwergensinsel Olrong an die Schwarzen Horden fiel, konnte ein Bote sich per Schiff absetzen und wurde von einer Kaiserlichen Galeere aufgelesen. Sein Bericht wurde in Pericum niedergeschrieben und von Bersim hierhergebracht.

—»Welche Gefahr droht den Brillantzwerge genau?«

Bislang konnten sich die Zwerge in ihren unterirdischen Hallen und Tunneln recht gut halten, auch wenn sie einige Außenposten verloren haben und vor allem das prächtige Blumental der Hauptstadt Schatodor mit ihren grünen Terrassen und kristallinen Fenstern aufgeben mußten. Die Nachricht spricht davon, daß nun eine gewaltige dämonische Präsenz erschienen ist, gegen die jede Abwehr machtlos ist; der Bote sprach von 'Agrimoths Schlund' (Abwehrzeichen der Zwerge folgen auf die Nennung des erzdämonischen Widersachers des Ingerimm/Angrosch), der die Hallen verschlinge. Ferner solle es auch zwergische Verräter geben, die auf der Seite der Schwarzen Horden kämpfen und behaupten, von Brogars Blut zu sein.

—»Was hat es mit Brogars Blut auf sich?«

Brogar war einer der Stammväter des Zwergenvolkes, von ihm stammte unter anderem Brendan, der erste Geode, ab. Später jedoch verließen die Zwerge dieses Stammes größtenteils die Stammstadt Korlosch und verschwanden – angeblich durchquerten sie das Eherne Schwert. Heutzutage gibt es Gerüchte, sie seien zurückgekehrt, andere meinen, sie seien vom Dämonenmeister unweit der legendären Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert entdeckt und gefügig gemacht worden. Wieder andere, so auch der Skeptiker Sidoneax, vermuten, daß Brogars Blut oder Brogars Volk nur die hochtrabende Bezeichnung einer Verräterbande ist, die sich aus ausgestoßenen Verbrechern aller Zwergenvölker zusammensetzt.

—»Wie sieht es hinter der Grenze aus?«

Marschall Golambes berichtet, daß das Land von den Trollzacken bis zu den Beilunker Bergen Borbarads Statthalter, dem untoten schwarzen Kaiserdrachen Rhazzazor untersteht, der in Warunk thront und dem neben diversen Söldnerhorden auch die übergelaufene Drachengarde, einst ein Kaiserliches Elitegarderegiment, gehorcht. Nur Beilunk ist noch frei und wird von den Geweihten des Praios und ihren Kämpfern verteidigt, doch die Belagerungsringe um die Stadt sind immens. Berichten zufolge herrschen derzeit Machtkämpfe oder zumindest herbe Rivalitäten zwischen Borbarads Statthaltern, so daß vermutlich niemand dort genau weiß, welche Truppen gerade wo stehen.

—»Welche Ausrüstung können wir bekommen?«

Waffen und Rüstungen werden gestellt – das Beste vom Besten, wenn auch bewußt nichts auffällig gutaussehendes, um keinen Verdacht zu erregen. In Pericum dient Quernax Sohn des Quarox, ein Brillantzweig, als Marschall und Waffenmeister im Orden der Grauen Stäbe. Die Helden können ein Empfehlungsschreiben bekommen, daß er bitte die Ausstattung mit Tränken und Elixieren bewirken möge. Dort können sie ebenso gefälschte Uniformen und Dokumente bekommen. Ferner erhalten sie eine Landkarte der Region (Karte IIa), die vom darpatischen Marschall Golambes zur Verfügung gestellt wird.

—»Gibt es eine Belohnung?«

Ja. Neben aller sinnvoller Ausrüstung erhalten die Helden vorab eine Prämie von 100 Dukaten, die für sie oder ihre Erben auf die Nord-



landbank eingezahlt werden. Wenn sie bei der Rettung des Brillant-zwergenvolkes wichtige Beiträge leisten, können sie mit noch größeren Geschenken rechnen.

—»Sind wir die einzigen?«

Ja, aber. Es gibt nur einen Xenos, also sind die Helden die einzigen, die diesen Plan versuchen können. Ob es andere Pläne gibt, wird nicht gerade den Leuten verraten, die eventuell in die Hände des Feindes fallen.

—»Was soll unsere Tarnung sein?«

Dazu kommen wir direkt im folgenden...

Die Geburt der *Gruppe Irrlicht*

Schließlich stellt Meister Sidoneax noch sein Konzept vor, wie sich die Helden tarnen sollen: Die Schwarzen Horden kennen neben ihrer herkömmlichen Kompanie- und Regimentsstruktur auch diverse Sondertrupps für spezielle Aufgaben, die oft Namen tragen wie *Gruppe Nachtmahr*, *Gruppe Tatzelwurm* und dergleichen. Die Helden werden die 'Gruppe Irrlicht' bilden, eine imaginäre Einheit, deren Dokumente sie als sonderbevollmächtigte Elitetruppe im Range von Ban-

nerträgern unter Führung eines Hauptmannes ausweisen – zumindest die gewöhnlichen Söldner müßten darauf hereinfallen und allen Berichten zufolge wohl auch zu feige sein, um den massiven Ärger zu riskieren, den sie sich durch das Behindern und Aufhalten einer solchen Einheit einhandeln können: Die Disziplinarstrafen in den Schwarzen Horden haben einen blinden Gehorsam gegen vermeintlich Höherrangige erzeugt, der sich nun gegen die Feinde kehren wird. Von den Soldaten der Drachengarde, die ein fatales Nachfragen in Warunk eher riskieren können, sollten sich die Helden allerdings möglichst fernhalten und bei unvermeidlichen Kontakten keinen Streit provozieren.

Die Wappenröcke der Helden werden das typische Schwarz und Rot der Truppen Borbarads haben, aber statt der allgegenwärtigen Dämonenkrone das Emblem eines gelben Irrlichtes tragen, eine für Sondereinheiten nicht untypische Differenzierung. Für die Helden jedoch soll es als die segensreiche Kombination der Ingerimmsfarben Feuerrot, Goldgelb und Stahlschwarz gelten.

Hergestellt werden sollen die Wappenröcke und die gefälschten Dokumente in Perricum, wo man eine gewisse Übung im Ausrüsten von derartigen Spezialunternehmungen hat.

Ein Aufbruch, ein Abschied

Meisterinformationen:

Die Besprechung der genauen Einzelheiten sollte mehrere (aventurische) Stunden dauern, bis allen die Lider schwer werden. Wenn alles geklärt ist, ist die Mitternachtsstunde schon vorüber, und falls sich die Helden bisher noch nicht um einen Schlafplatz gekümmert haben, bietet niemand geringerer als Hochkönig Albrax ihnen einen Schlafplatz auf einem der Kissen-und-Fell-Lager hinter einem der Vordänge an.

Am nächsten Tag steht dann schon der Aufbruch an, auch wenn die Helden natürlich noch die Gelegenheit erhalten, sich in Begleitung von Meister Sidoneax nach Herzenslust bei den Händlern und Waffenschmiedern auszurüsten; allerdings achtet der Spitzelführer schon darauf, daß die Waffen nicht übermäßig kostbar und vor allem nicht als Zwergenhandwerk erkennbar: Verräterische Zwergenrunen, Ingerimmsglyphen, ja, sämtliche Symbole, die auf die Zwölfgötter hindeuten, lassen eine Waffe sofort unbrauchbar erscheinen. Erzählerisch bedeutet dies, daß die Helden Wünsche nach repräsentativen Waffen zurückstellen müssen – ist ein Gegenstand jedoch zugleich hochwertig und hinreichend schlicht, läßt Sidoneax es auf die Rechnung des Hochkönigs setzen und die Suche geht weiter. Mehr als eine Hauptwaffe, eine Fernwaffe und einen Dolch pro Held werden allerdings nicht bezahlt, und bei Rüstungen 'genehmigt' Meister Sidoneax nur Kombinationen bis zu einer BE von höchstens 6 Punkten.

Dann, gegen Mittag, kommt die Stunde des Aufbruchs, und der Hochkönig selbst läßt es sich nicht nehmen, die Helden in seinem Zelt mit einer kräftigen, rippenquetschenden Umarmung zu verabschieden. Nun, wenn alles an Vorbereitungen getroffen ist, kommt auch eine andere Verabschiedung:

Allgemeine Informationen:

Auf einmal steht Ayalamone Silberstreif vor dem Geoden, doch niemand hat sie herantreten sehen. Das ungleiche Paar schaut sich für einige Herzschläge tief in die Augen, und dann berührt die Firnelfe zart die Stirn des Zwerges. Dieser wiederum legt seine große, schwielige Hand mit ungeahnter Sanftheit auf ihr Herz. So stehen sie da, nur ein paar Augenblicke lang – dann wendet sich die Elfe als erste ab, wirft ihm eine kurzes, fast fröhliches „Ich weiß!“ zu und ist einige Momente später im Gewühl der Jahrmärkte verschunden. Die Reise kann beginnen.

Meisterinformationen:

Für die Fahrt bis Gareth steht für Xenos (und Helden, die nicht reiten wollen) die Kutsche des Hochkönigs bereit, für die Strecke von Gareth nach Perricum wird in der Kaiserstadt eine Reisekutsche gemietet. Die Fahrt sollte eigentlich ereignislos verlaufen, dient sie doch nur dazu, die Helden zum eigentlichen Ausgangspunkt der Mission zu transportieren.

Perricum

Meisterinformationen:

Hier ist nicht annähernd ausreichend Platz, um die Stadt am Darpatmund näher zu beschreiben – da müssen wir Sie auf die entsprechenden Einträge in der Box **Das Land des Schwarzen Auges**, im DSA-Lexikon **Aventurien** und in der Box **Stolze Schlösser, dunkle Gassen** verweisen.

Wichtig für dieses Abenteuer ist vor allem der relativ kleine Platz im Osten der Stadt, zwischen Markt und Kriegshafen, wo sich das *Grafenschloß*, das *Gästehaus des Ordens der Grauen Stäbe*, der *Tempel des Phex*, das *Zeughaus der Stadt* und das *Kontor des Handelshauses Stoerrebrandt* gegenüberliegen: Was in diesem Areal nicht zu bekommen ist, ist auch nicht nötig ...



Unter den Bergen der Trolle

Meisterinformationen:

Dieser Teil des Abenteuers beschreibt vor allem die Wege, die die Helden nehmen können bzw. müssen, um möglichst unauffällig die Grenze zu den Schwarzen Landen zu passieren. Und da selbst das Niemandsland in den Trollzacken immer wieder einmal von Kara-

kilim und anderen geflügelten Schrecken überflogen und dadurch überwacht wird, bietet sich am ehesten der Weg unter dem Gebirge, durch die ehemaligen Zwergenhallen, an. Daher bildet die verlassene Zwergenstadt Aradolosch auch den Schwerpunkt in diesem Teil des Abenteuers – eine ausführlichere Beschreibung der Stadt finden Sie ab Seite 18.

Der Aufbruch über den Darpat

Allgemeine Informationen:

Als ihr schließlich im Perricum Stadtteil Darpatstieg eine Fähre betretet, die euch und euren Begleiter über den Darpat bringen soll, schaut ihr zurück auf die alte und ruhmreiche Stadt der Rondra und des Efferd.

Gewiß, auch das Nordufer des Flusses ist noch in der Hand der Zwölfgöttertruen, aber dennoch hat dieser Aufbruch über den Strom etwas von einem Abschied von Sicherheit und Geborgenheit an sich.

Die Gehilfen des Fährmannes legen sich kräftig in die Riemen, und trotz der Strömung, die es auszugleichen gilt, kommt das flache Wasserfahrzeug schnell voran.

Die Häuser und Türme von Perricum sind noch gut zu sehen, als ihr in Dergelmund anlegt, dort, wo die Straße nach Beilunk beginnt. Ihr aber werdet, obgleich ihr ebenso in Richtung Beilunk reisen müßt, einen anderen Weg nehmen.

Spezielle Informationen:

Der Fischerhafen Dergelmund ist ein kleines Nest, das selbstverständlich vom vielfach größeren Perricum in den Schatten gestellt wird: Es gibt hier eine Taverne mit Gästeschlafplätzen, einen Schmied, einen Zimmermann und so weiter. Der Herrenhof, in dem der örtliche Amtmann des Barons wohnt, vervollständigt das Bild.

Meisterinformationen:

Es ist kaum zu vermuten, daß die Helden, wenn sie gerade aus Perricum kommen, bereits wieder geschäftliche Dinge in Dergelmund zu erledigen haben. Das würde ihnen auch sehr schwer fallen, da viele Handwerker und Fischer die Neigung haben, einige Tage bei Verwandten oder Bekannten südlich des Flusses zu logieren, wann immer die Gerüchte von einem barbarianischen Angriff über die Trollzacken lauter werden.

Durch das freie Grenzland

Allgemeine Informationen:

Euer Marsch (oder Ritt) durch das Trollzacker Land hat etwas gespenstisches an sich: Vielerorts wurden die Bauerndörfer durch Flucht oder Truppenaushebung so dezimiert, daß selbst die reifen Früchte nicht geerntet werden können, sondern auf den Feldern verrotten. An jedem Tag, den ihr durch die fruchtbaren Auen und Täler reist, hängt ein unverkennbarer Geruch in der Luft – nicht wie von Brand und Mord, sondern wie von Gärung und Fäulnis, ein Geruch wie von saurer Milch und schimmelndem Heu.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden zu lange in halb verlassenen Dörfern verweilen, kostet das nicht nur Zeit, es mag auch Gerüchte erwecken: Rätselhafterweise wandern selbst jetzt Behauptungen und Vermutungen wie mit dem Wind, und aus der bewaffneten Abenteurergruppe mag auf dem Weg ins übernächste Dorf gerüchtere schon eine „waffenstärkende Räuberhande“ geworden sein.

Meisterinformationen:

Machen Sie den Helden deutlich, daß auch die Gebiete unter dem Krieg leiden, die nicht im unmittelbar umkämpften Land liegen: Die Sicherheit auf den Wegen hat massiv nachgelassen, und nicht wenige Wehrpflichtige haben sich dem Kampf gegen Borbarads Horden durch die Flucht in wildere Teile des Lehens entzogen, um von dort aus die fast leerstehenden und damit wehrlosen Dörfer der Umgebung zu plündern.

Der geradezu 'klassische' Räuberüberfall zum Anwärmen der Würfel ist in diesem Abenteuer ausdrücklich nicht vorgesehen, zumal die hiesigen Gesetzlosen alles andere als kampf- und blutgierig sind und lieber verlassene Höfe ausräumen als einem Bewaffneten entgegenzutreten. Doch das brauchen die Spieler ja nicht zu wissen, und Sie sollten sie ermutigen, des Nachts immer Wachen aufzustellen. Xenos kümmert sich wenig um die Affären der Dörtler und sucht vor allem nach Wegmarken: Die kaum noch zu erkennenden Steinhäufen, die als Wegweiser dienen, ziehen das Interesse des Geoden an. Gelegentlich sollte er gar den Helden nahelegen, einen winzigen Feldweg oder Waldpfad einzuschlagen, der schließlich als überraschende Abkürzung wieder auf den eigentlichen Weg führt.

Darpatbullen

Allgemeine Informationen:

In einem kleine Dorf, das sich kaum von all jenen unterscheidet, durch die ihr in letzter Zeit gekommen seid, fällt euch ein Tumult auf: Bestimmt zwei Dutzend Bauern stehen an einem der Ställe des Dorfes und streiten sich erhitzt, Heugabeln und Sensen werden geschwenkt, und der saure Schweißgeruch kündigt von Wut, die kurz vor dem gewalttätigen Ausbruch steht.

Spezielle Informationen:

Falls sich die Helden für die Szene interessieren, wird ihre Ursache schnell deutlich: Etwa acht kräftige junge Maiden und Burschen ver-



suchen, einen stattlichen Darparbullen aus dem Stall zu treiben, was die übrigen Bauern, vor allem alte Leute und Halbwüchsige, verhindern wollen. Aus dem Geschimpfe läßt sich entnehmen, daß die jungen Leute aus den Nachbardörfern geflohen sind, als sie in den Krieg ziehen sollten. Heute hausen sie in einem Waldversteck und wollen nun den Darparbullen ihrer Bande als Schlachtvieh zutreiben.

Meisterinformationen:

Die ganze Begegnung ist eher atmosphärisch wichtig als von dramaturgischem Belang; der Konflikt kann ebenso mit Argumenten gelöst werden wie mit Drohgebärden, demonstrativer Zauberei oder offener Gewalt.

Obwohl die Dörfner gegenüber den Plünderern eindeutig im Recht sind, sollten auch die Deserteure als Menschen mit verständlichen Ängsten beschrieben werden, die eigentlich in erster Linie Opfer des fürchterlichen Krieges sind.

Einige Argumente und Ausrufe der Dörfner:

—»Das ist unser Bulle! Ihr seid ja nur zu feige, euch an das Vieh der Frau Baronin zu halten!«

—»Ich erkenne dich, Marja! Sei froh, daß dein alter Vater nicht mehr mit ansehen muß, was aus seiner Tochter geworden ist!«

—»Es wäre eure verdammte Pflicht gewesen, für die Zwölfe zu kämpfen! Wenn nun, bewahre, der Borbarad kommt?«

Einige Behauptungen und Begründungen der Wehrflüchtigen:

—»Pah! Hat's nicht immer geheißt, wir müssen ackern und fronen, weil der Adel für uns streitet und kämpft? Auf einmal sollen wir ackern und fronen, bluten und sterben, weil es der Adel nicht mehr schafft. Aber ohne mich!«

—»Ich hab noch den Amtmann gefragt, wo ich als Unfreier ja keine Waffen tragen darf, ob ich denn frei bin, wenn ich gegen den Borbarad kämpfe. Da hat er nur spöttisch gelacht.«

—»Du willst, daß ich kämpfe? Gut, kannst du was aufs Maul haben, wenn du dem Ochs nicht den Schwanz losläßt, aber ein bißchen plötzlich!«

—»Sieh mal, Alter, wo die Baronin jetzt all ihre Leute in den Tod schickt, tanzen hier sowieso die Räuber auf den Tischen. Und da will ich lieber auf dem Tisch mittanzen, als unter der Erde verfaulen, verstehst?«

—»Frag doch den fetten Bruder Travian, wie er für seine Zwölfe kämpft. Mit Bierhumpen und Wurststulle, was? Aber wir sollen ihm die Pfünde verteidigen!«

Xenos hält sich aus dem Streit der Menschen heraus und greift allenfalls ein, um einem Helden das Leben zu retten.

Besonders bitter kann es werden, wenn sich im nächsten Dorf eine fast identische Szene abspielt – nur daß die Rüpel diesmal einigermaßen einheitliche Wappenröcke tragen und den Bullen auf Geheiß der Baronin für ihre Truppen fortschleppen wollen.

Auf ins Gebirge

Allgemeine Informationen:

Schließlich habt ihr nach mehreren Tagen die Gebiete verlassen, in denen sich Felder und Wiesen um bäuerliche Dörfer gruppieren. Allmählich verschwinden die Felder völlig, und nur gelegentlich sieht man noch einige Hochweiden und Einödhöfe. Hier oben wird das Vieh von kräftigen Hirten mit gefährlich aussehenden Hunden bewacht, die sich nicht um euch kümmern, solange ihr den höflichen Abstand wahrt.

Die Luft ist klar und frisch, und der manchmal herbe Geruch von Kiefern und Fichten weht zu euch herüber. Immer wieder kommt ihr an klar sprudelnden Bächlein vorbei, deren Wasser irgendwann einmal in den Darpat und dann bei Dergelmund ins Meer fließen wird. Spuren von Jagdwild, aber auch von Raubtieren, sind inzwischen weit häufiger geworden als Anzeichen von menschlicher Kultur, und wenn ihr auf einer Lichtung rasten wollt, so scheint die größte Gefahr darin zu bestehen, sich das Gepäck mit den herumliegenden Losungen von Rehen oder Kaninchen zu beschmutzen.

Der Weg ist kaum noch zu erkennen, doch der alte Geode scheint wie von einem zusätzlichen Sinn geführt, die kürzeste, wenn auch nicht unbedingt bequemste Verbindung zwischen den gedrungenen Steinhäufen spüren zu können.

Meisterinformationen:

Die Helden nähern sich bereits dem auf keiner Karte eindeutig bestimmten Niemandsland, jener breiten Zone auf beiden Seiten des Gebirgsgrates, die effektiv niemandem gehört. Schon früher waren die höheren Teile der Trollzacken nicht wirklich unter der Kontrolle der Darpatier, dafür hausten hier einfach zu eigensinnige Barbaren, von Drachen und Trollen ganz zu schweigen; doch nun, wo beiden Hangseiten der Berge in den Händen von Feinden sind, gibt es niemanden, der auch nur den Anschein politischer Verwaltungskontrolle ausüben könnte.

Ein Lagerplatz der Barbaren

Allgemeine Informationen:

Gegen Abend, als ihr schon begonnen habt, nach einem Lagerplatz Ausschau zu halten, bemerkt ihr den Geruch von geronnenem Blut in der Luft.

Nachdem die Helden ihre Vorsichtsmaßnahmen getroffen haben und sich der Quelle des Geruches angenähert haben:

Vor euch seht ihr eine Lichtung, auf der wohl vor kurzer Zeit noch eine Gruppe gerastet hat. Das müssen ganz offensichtlich Jäger gewesen sein, denn auch im Licht der untergehenden Praiosscheibe erkennt man noch die Flecken vom Blut einer aufgebrochenen Jagdbeute, und direkt daneben frißt ein Fuchs von dem Gedärm, das hier beiseite geworfen wurde.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden den Platz näher untersuchen, stellen sie fest, daß die Jagdgruppe sehr primitiv zu Werke gegangen ist: Vermutlich wurde ein Teil des Wildbrets (es scheint sich um ein Reh gehandelt zu haben) noch warm und roh verspeist, und Splitter von Feuerstein wie auch zwei zerbrochene Pfeile mit Feuersteinspitzen deuten an, daß zumindest nicht jeder im Besitz von Metallklingen war.

Einige kleinere Knochen tragen Zahnspuren wie von ungeheuer kräftigen Menschen, vermutlich hat hier jemand die Knochen aufgebissen, um das Mark aussaugen zu können. Der mit einem Keulenhieb aufgebrochene Schädel einer Rieke beweist, daß die Jäger auch Zunge, Augen und vor allem Gehirn ihres Beutetieres keineswegs verschmäht haben. Alles in allem muß man davon ausgehen, daß hier ein Trupp Trollzacker Barbaren, der noch wilderen Vettern der Ferkinas, Jagdglück hatte.



Meisterinformationen:

Die Trollzacker Barbaren gelten als brutale Wilde, die an eine Nachwelt voller grausamer Foltern glauben und die sich daher mit Selbstquälereien, Schmucknarben etc. möglichst schon zu Lebzeiten abhärten wollen; viele Gelehrte leiten auch aus ihrer pessimistischen Weltsicht ab, daß sie ohnehin verfluchte Dämonenanbeter sind – sicher ist jedenfalls, daß sie ihren Göttern grausame Menschenopfer bringen.

Hier dient dieser Fund vor allem dazu, den Helden zu zeigen, in wessen Gebiet sie allmählich vordringen. Falls sich die (sachlich falsche) Meinung festsetzt, die Trollzacker seien allesamt dämonengläubig und daher mit Borbarad im Bunde, kann das in diesem Abenteuer gar nicht sonderlich schaden: Wenn die Helden den Eingang zur Zwergenstadt erreicht haben, sollen sie ruhig denken, sie hätten bereits Glück gehabt, überhaupt lebendig bis hier zu kommen.

Apropos Glück: Bekanntlich fraß ja gerade ein Fuchs an den Resten der Ricke. Füchse gelten nun auch denen, die keine eifrigen Phexanbeter sind, als Glücksbringer, und Sie sollten darauf achten, wie die Helden mit dem Tier umgehen: Ob sie es töten wollen, es verjagen, ihm seine Beute lassen oder gar zusätzliches Fleisch als kleine Geschenke zuwerfen, sagt einiges über sie aus, und je freundlicher sie zu dem Fuchs sind, desto freundlicher sollten Sie als Meister in kritischen, vom aventurischen Glück und Zufall abhängigen Situationen zu den Helden sein.

Und wenn doch ...?

Meisterinformationen:

Es kann natürlich geschehen, daß die Helden mehr oder minder darauf beharren, die Trollzacken ÜBERqueren zu wollen, selbst wenn all ihre Gewährleute davon eher abraten. Es hat wenig Sinn, sie an dieser Stelle bereits mit offenem Zwang unter die Erde nötigen zu wollen. Doch der Weg über die Trollzacken (zu dessen Ausgestaltung wir hier leider auf das entsprechende Kapitel in **Stolze Schlösser, dunkle Gassen** verweisen müssen) ist sehr gefährlich, denn zu unsicheren Wegen entlang steiler Berghänge kommen wilde Tiere, barbarische Ureinwohner, das unberechenbare Wetter und natürlich die Grenzpatrouillen – sowohl diejenigen der Borbaradianer wie auch die der Kaiserlichen: Und letztere sind dabei ebenfalls als Gefahr einzuschätzen, denn sie werden sicherlich nicht gerade jeden mit offenen Armen begrüßen, der behauptet, er sein gerade in geheimer Mission unterwegs in Borbarads Reich ...

Am besten ist es, wenn sich aus den genannten Gefahren eine Abfolge steigender (und eventuell gar für einzelne Helden lebensbedrohender) Risiken entwickelt und die Spieler dann doch die Benutzung der Untergrund-Wege beschließen, ohne sich dorthin gezwungen zu fühlen.

Steil hinauf!

Xenos' Erinnerungen:

»Hier irgendwo muß es sein ... Ich erkenne diesen ausgetrockneten Bachlauf. Bis vor fünfhundert Jahren floß hier ein Wildbach, aber dann verschob er seinen Lauf einige hundert Schritt weiter westwärts. War wohl die Folge eines kleinen Erdbebens, das meine Kumpels und ich bei einem Kampf gegen Trollzacker-Barbaren verursachen mußten ... Weiter oben kam er aus einer Höhle, etwa zweihundert Schritt ostwärts der Stelle, wo er heute zutage tritt. Da müssen wir hinein.«

Allgemeine Informationen:

Daß durch die Mulde im Boden einst ein Bach gerauscht sein soll, kann man fast nur noch an einer Schicht blankpolierter Kiesel erkennen, die hier und da durch das angewehrte Erdreich blitzt. Nichts Ungewöhnliches scheint es an diesem Weg zu geben.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden beim Anstieg exakt dem Bachbett folgen, scheint das Klettern ein wenig einfacher zu sein. Das liegt einfach daran, daß sich der Bach immer den einfachsten Weg bergab gesucht hat. Wenn sie allerdings an die zwei Stellen kommen, wo der Bach einst offensichtlich als Wasserfall abwärts gestürzt ist, ist Kraxelei angebracht.

Meisterinformationen:

Auch eine gründliche Untersuchung der Strecke fördert nichts Unnatürliches zutage. Die beiden einstigen Wasserfälle zu umgehen, würde jeweils einen Umweg von W3+2 Stunden bedeuten, das Klettern an den Felsvorsprüngen hingegen ist anstrengend, aber nur für sehr unerfahrene Leute gefährlich (jeweils eine *Klettern*-Probe ohne Aufschlag) – doch das müssen Sie ja nicht direkt bekanntgeben. Der Schatten eines Baumdrachen, der auf die Felsen fällt, während sich gerade der ungeschickteste Held emporhangelt, kann zusätzliche Nervosität erzeugen.

Xenos als Zwerg schafft den Anstieg ohne weiteres und bietet sogar an, zusätzliches Gepäck zu übernehmen.



Die Höhle im Berg

Xenos' Erinnerungen:

»Dort der Spalt – dahinter liegt eine Höhle, in der sich der Zugang nach Aradolosch verbirgt.«

Allgemeine Informationen:

Vor euch öffnet sich ein etwa vier Schritt breiter, sechs Schritt hoher Höhleneingang. Ein schwacher Geruch nach stehendem Wasser, dem Kot von Fleischfressern und verrottendem Pflanzenwerk umspielt eure Nasen, doch kein Geräusch dringt aus der Tiefe, das lauter wäre als das gelegentliche Tschilpen der Vögel in den Bäumen der Umgebung.

Spezielle Informationen:

Das Licht von Fackeln verliert sich nach einigen Metern – die Steine im Inneren der Höhle scheinen es förmlich aufzusaugen. Wenn die Helden die Höhle betreten, erkennen sie, daß es eine größere, offene Halle natürlichen Ursprunges ist, in der es durchaus einen angelegten Weg gibt, der sich in sanften Windungen einen schwachen Hang hinabschlängelt, vorbei an gut zwei Schritt hohen Steinsäulen, die sich alle zehn Schritt entlang des Weges erheben.

Ein Blick zur Höhlendecke, die zwischen vier und sechs Schritt über dem Boden liegt und an ein paar Stellen sogar als natürlicher Kamin weit höher hinaufstrebt, zeigt unzählbare Scharen von Fledermäusen, die hier hausen. Tagsüber schlafen sie und fühlen sich von Fackellicht gestört, ohne aber anzugreifen: Weit wahrscheinlicher ist es, daß sie Helme und Kleider der Helden mit weißgrauen Strahlen des gleichen Kots bedenken, der schon den Boden der Höhle bedeckt. Verursachen die Helden durch grelles Licht, großen Lärm etc. eine Panik unter den Tieren, können einzelne Recken durchaus von Wellen flüchtender Fledermäuse getroffen, verletzt oder umgeworfen werden. **Erinnern Sie die Spieler auch subtil an das Risiko, daß ein bei Tag aufsteigender Fledermausschwarm die Aufmerksamkeit von Grenzpatrouillen erweckt. Bei Nacht ist die Höhle weitgehend leer, da die Fledermäuse jagen.**

Meisterinformationen:

Ein EXPOSAMI vorab enthüllt dem Zauberrnden die Anwesenheit der gut zweihundert Fledermäuse. Die Fülle der einzeln wahrgenommenen Lebewesen dürfte dem Helden ordentlich zu schaffen machen.

Wenn Helden die Steinsäulen begutachten, entdecken sie in knapp zwei Schritt Höhe Löcher, in denen einst metallene Lampenhalter befestigt waren. Außer an einer Säule, wo das Material zu fest eingefügt war, sind alle Halter längst von Darpatiern gestohlen worden. Irgendwann kann ein aufmerksamer Held bemerken, daß sich Xenos wohl unbeobachtet fühlt und verstohlen einige Unzen Fledermauskot in einen Beutel sammelt. Spricht man ihn darauf an, erwähnt er nur „geodische Versuche“ und spricht dann über etwas anderes.

1. Der See mit der Brücke

Xenos' Erinnerungen:

»Wenn sich nicht alles geändert hat, müßte jetzt ein großes Wasserstück kommen, etwa von der Form einer Acht in euren Kusliker Zeichen. Wo es am schmalsten ist, in der Mitte, liegt es dem eigentlichen Eingang zu Füßen.«

Allgemeine Informationen:

Als ihr etwa eine Viertelstunde den Weg hinabgeschritten seid, gelangt ihr an einen See, der sich am hinteren Rand der Höhle erstreckt. Kein Schilf wächst an seinem Ufer, doch er ist auch nicht kahl: Statt dessen enthüllt das Licht eurer Lampen einen dichten, beinahe schritthohen Bewuchs wie mit Getreide, das sich nun in der windstillen Höhle aus eigener Kraft eurer Lampen entgegenneigt.

Der Weg führt offenbar noch einige Schritt am Ufer entlang und ist teilweise überwuchert. In etwa zehn, zwölf Schritt Abstand könnt ihr sehen, wie er vor einem hohen, hölzernen Tor endet.

Aradolosch

Allgemeine Informationen:

Sprachen kennen: „Aradolosch? Ein zwergisches Wort. Losch heißt Tal oder so, Arado ist, glaube ich, ein unterirdischer See ...“

Spezielle Informationen:

Geschichtswissen: „Einst lebten die Zwerge zusammen mit den Elfen dort, wo jetzt Gareth liegt, und so, wie die Elfen im Reichsforst ihre Hauptstadt hatten, lag die der Zwerge in großen, glitzernden Hallen unter der Erde. Sie pflegten gemeinsam die Künste der Musik, der Dichtkunst, der Schmiedekunst und der Bildhauerei. Aber dann kam die Zeit, da ihr Gott befahl, die Zwerge müßten weiterziehen. Also zogen sie gen Osten und ließen sich in den Bergen der Trolle nieder. Hier erbauten sie das Reich Aradolosch, und erneut wurden ihre Hallen zu einem Mittelpunkt der Künste und der schöpferischen Kraft. Diesmal waren es die Trolle, die Freundschaft mit ihnen schlossen, und die großen Geschöpfe der Felsen trieben Handel mit den kleinen Bewohnern der Bergeshallen. Viele lange Jahre lang gedieh das Reich von Aradolosch, doch dann zerstritten sich die Kleinen und die großen Völker. Der Grund soll ein Diebstahl gewesen sein, den die Brillantzwerge an einem der Trolle verübt haben, doch man muß sich fragen, was so wichtig gewesen kann, daß die Trolle dafür die Brillantzwerge verjagt haben. Aber was es auch war, der Streit war tief und bitter, und wenn die Trolle auch keine Erfolge gegen die Bewohner der Hallen verzeichnen konnten, so packten die Zwerge schließlich doch ihre Sachen zusammen, wichen vor der Übermacht, und statt sich in ihren Höhlen zu vergraben, brachen sie auf, setzten über den Radrom und besiedelten das Gebirge, das das Beilunker heißt.“ Ähnliche Überlieferungen sind am unteren Darpat allgemein verbreitet.



Meisterinformationen:

Die zuvor wiedergegebene Legende bietet eine Mischung aus Wahrheit und Dichtung. Wahr ist, daß die Brillantzwerge nach dem Verlassen der Gegend von Simyala eine neue Stadt in den Trollzacken gründeten, die für viele hundert Jahre zu einem blühenden Ort wurde, der mit den Trollen und später auch den Tulamiden an Darpat und Radrom Freundschaft pflegte und Handel trieb. Doch dann, vor gut 2.900 Jahren, fiel der Zwerg Crallag aus der Linie Curobans unter den Fluch des Namenlosen: Denn auf einer seiner Diebesreisen hatte er es gewagt, einem Trollschamanen eine sorgfältig bewachte Truhe zu stehlen, die einen uralten Schatz enthielt, dreizehn Tontafeln aus uralter Zeit. Nach trollischer Überlieferung stammten die Tafeln, die keiner mehr zu lesen verstand, von einem frühen Recken ihrer Rasse – und das war leider auch nur zu wahr: Die Tontafeln bildeten zusammen eine besonders mächtige Version der unheiligen *Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen*, die noch von einem Schüler des ketzerischen Kerbhold stammten, der der erste Hohepriester des Namenlosen gewesen sein soll. Daß der vorwitzige Dieb Crallag bei einer anderen Diebesfahrt ein echsisches Artefakt erbeutet hatte, das ähnlich wie der gegenwärtige Zauber XENOGRAPHUS wirkte, ist zweifellos dem Wirken des Namenlosen zuzuschreiben, denn dadurch gewann er einen neuen, eifrigen Anhänger im zuvor unzugänglichen Aradolosch.

Das Studium dieses einen Werkes erschuf den Fluch und weckte unheilige Gelüste in Crallag: Aus dem Zwerg wurde ein untoter Lebensräuber – ein Vampir, wie die Menschen sagen würden, die Zwerge aber nannten den ihnen bis dahin unbekanntem Schrecken einen **Xadurolokasch**, einen Lebensstehler. Viele Monde versetzte sie das Kränkeln und Verschwinden von Stammesbrüdern in Angst und Sorge, und mit der Zeit wurden auch die übrigen Bewohner der Berge auf die Präsenz eines Schergen des Namenlosen aufmerksam: Gerade die Trolle, die in ihrer eigenen Vergangenheit übelste Erfahrungen mit dem Namenlosen Gott gemacht hatten, reagierten mit Zorn und Aufruhr. So entstand schnell ein Zerwürfnis zwischen den Zwergen und den Trollen, und die Angroschim entschlossen sich zum Abzug aus Aradolosch – denn inzwischen waren auch die Minen weitgehend erschöpft und das Verbleiben in der Stadt, zwischen Xadurolokasch und zornigen Trollen, unmöglich geworden. Daß sie aber bei ihrem Aufbruch alle Ausziehenden von ihren Geweihten der Götter segnen ließen, das rettete wohl das Volk der Brillantzwerge, denn vor diesen Segnungen schreckte der Xadurolokasch zurück und wurde in den Hallen eingeschlossen, wo er in einen tiefen, traumlosen Scheinschlaf fiel.

Danach standen die Hallen von Aradolosch für beinahe zwei Jahrtausende leer, nur gelegentlich wurden einzelne Abschnitte von neugierigen Abenteurern untersucht, ohne daß ihre Erfahrungen bekannt geworden wären.

Erst in den letzten Jahren gab es eine gezielte Bestrebung, Aradolosch erneut zu erforschen und zu besiedeln: Denn aus seinen grausamen Zwergenforschungen wußte Borbarad von der Existenz der Hallen, und so schickte er eine Sippe der verbrecherischen Zwerge von *Brogars Blut* aus, um die Stadt zu kartographieren. Ein solcher geheimer Durchgang unter den Trollzacken, so lautete wohl die Spekulation des Dämonenmeisters, mochte seinen Horden noch einmal gute Dienste leisten, um unerwartet ins Darpattal vorzustößen und Perricum von übrigen Mittelreich abzuschneiden; die Brogarzwerge aber hofften wohl, Aradolosch als ihre eigenes Königreich besiedeln zu können.

Also brach unter hoher Geheimhaltung eine Expedition von etwa 50 ausgestoßenen Zwergen aller Völker auf, um unter dem Befehl des Häuptlings Xarmak Aradolosch zu untersuchen. Doch während noch die Forschungen im Gang waren, erweckten sie bereits den Xadurolokasch, die Kreatur des Namenlosen, die den Großteil der Expedition auslöschte.

Wenn die Helden in diese Situation hineinstolpern, haben sie es mit vielen verlassenen, aber keineswegs harmlosen Hallen, den halb wahnsinnigen Überlebenden der Brogarzwerge und schließlich dem vampirischen Xadurolokasch zu tun – und Aradolosch lebend wieder zu verlassen, ist ein Abenteuer für sich.

Zum Schluß noch ein paar Worte zu dem ungewohnten Format, in dem die Hallen von Aradolosch präsentiert werden: Während die einzelnen Räume das übliche Dreierschema mit Allgemeinen, Speziellen und Meisterinformationen aufweisen, findet sich mitunter auch ein weiterer Punkt vorangestellt: *Xenos' Erinnerungen* nennt jeweils ein Zitat, an was sich der alte Zwerg hinsichtlich der Hallen von Aradolosch erinnert. Natürlich war selbst er noch lange nicht geboren, als die Brillantzwerge ihre Heimat in den Trollzacken verließen, doch er kennt Berichte aus zweiter (oder gar erster) Hand und hat selbst früher einige Teile des verlassenen Aradolosch durchstreift.

Außerdem haben wir uns bei den dazwischenliegenden Gängen, Treppen, Rampen und dergleichen für eine Vereinfachung entschieden, denn die vollständige Kartographierung Aradoloschs wäre eher eine Sache für eine Box als für einen Abschnitt eines Abenteuers – und notgedrungen müßten viele, viele Räume dabei sein, die für dieses Abenteuer keinerlei Bedeutung haben, statt dessen aber zur langen (und kostbare Zeit raubenden) Schatzsuche einladen. Daher finden Sie auf der Seite XXX nur eine sehr schamatische Karte des Höhlensystems. An den Verbindungen zwischen zwei Räumen stehen dort jeweils zwei Werten, z.B. 2/5. Der erste Wert ist die Zeit in Stunden, die eine Heldengruppe im zügigen Fußmarsch braucht, um von einem wichtigen Raum zum nächsten zu kommen (in diesem Fall also 2 Stunden). Der zweite Wert gibt die Stundenzahl an, wenn die Strecke so sorgfältig kartographiert wird, daß man keine *Orientierungs-Probe* ablegen muß, um gegebenenfalls den Rückweg zu finden. Gleichzeitig dient der zweite Wert als Aufschlag auf die fällige *Orientierungs-Probe*, wenn nicht oder zu hastig kartographiert wurde.

Ist die Verbindung zwischen zwei Orten durch doppelte Linien markiert, so ist der betreffende Weg so groß, daß er auch für Trolle geeignet wäre; einfache Linien bezeichnen Verbindungen, die nur für Zwerge gedacht waren. Beide Arten werden später noch näher beschrieben, was ihre Gestalt und regeltechnische Bedeutung angeht.

Bei den Wegen haben wir auf eine Auflistung der jeweils zu findenden Schätze bewußt verzichtet. (Immerhin haben die Brillantzwerge Aradolosch ja geplant und keineswegs kopflos verlassen und daher kaum Schätze vergessen.) Wenn Sie ohnehin einmal Ihrer Heldengruppe ein besonderes Artefakt in die Hände spielen wollen, bietet sich für viele Dinge die Entdeckung in einer uralten Zwergenstadt natürlich besonders gut an.



Spezielle Informationen:

Die 'Getreidehalme' sind in Wirklichkeit extrem langstielige Pilze, die völlig harmlos sind – allerdings hinterlassen sie einen eklig-schleimigen Schleim auf Händen, Handschuhen oder Klingen, wenn sie ausgerissen oder abgemäht werden. Stapft man sie einfach nieder, bleibt der Schleim an den Schuhen und Sohlen, was später auf der Brücke zusätzlich riskant werden mag. Mit dem Wasser des Untergrundsees läßt sich der Schleim problemlos abwaschen.

Im See selber sind mitunter schneeweiße Aale zu sehen, die sich nicht um das Licht oder die Helden kümmern, während sie Pilzschleim- und -stückchen gierig verspeisen. Fangen die Helden mit einer raffinierten Methode eines der sehr glitschigen Tiere, erweist es sich als augenlos.

Von nahem läßt sich erkennen, daß der See sich auf vier Schritt verschmälert und das Holztor gegenüber eine fast fünf Schritt lange, drei Schritt breite Zugbrücke ist. Im Felsen zu beiden Seiten der Zugbrücke können einem aufmerksamen Beobachter (*Sinnenschärfe*-Probe +2) kleine, in regelmäßigen Abständen angebrachte Löcher auffallen. Diese sind knapp handgroß.

Meisterinformationen:

Der See ist nicht wirklich ruhend, sondern fließt sehr langsam von links nach rechts (bei Blick auf das Tor), um schließlich als der erwähnte Bach zum Darpat abzufließen. Die Pilze sind der aventurischen Pflanzenkunde bislang unbekannt – ein gelehrter Held sollte also zumindest versuchen, eine knappe Beschreibung zu erstellen. Die weißen 'Blindfische' (wie eine Testrunde sie taufte) ähneln den irdischen Grottenolmen und sind, wie gesagt, völlig harmlos. Die meisten Aventurier sollten aber mit Abscheu auf die Kreaturen reagieren.

Die Helden dürften sich am meisten für die Zugbrücke interessieren. Man kann mit Mühe die Stelle erkennen, wo einst jemand aus unbekanntem Grund einen Wurfspieß dagegen geschleudert hat, doch bis auf einen handbreiten Stumpf ist der Stiel verrotten. Die Brücke wird von eisernen Ketten hochgehalten, von denen jeweils nur das äußerste Glied zu sehen ist. Ein Mechanismus, um sie von außen herunterzulassen, existiert nicht, und ein freundlicher Portier, der auf Klopfen oder Rufen reagiert, ist ebenfalls nicht anwesend. Letzten Endes gibt es eigentlich nur zwei Möglichkeiten diese Zugbrücke zu überwinden. Die erste Methode besteht darin, irgendwie die beiden Kettenstücke in der rechten und linken oberen Ecke des Tores zu zerstören, um dadurch die Brücke herabstürzen zu lassen. Sie sind „sehr kleine“ Ziele und vom einem schießenden Helden etwas über 5 Schritt entfernt, sofern sich dieser nicht ins Wasser begibt, wo er u.a. von der herabstürzenden Brücke zermalmt werden könnte. Die Kettenstücke haben 'nur' 15 LP, aber einen RS von 12, so daß sich am ehesten Magie anbietet. Für einen Helden mit Axt oder dergleichen ist die hochgezogene Brücke schwierig zu erklettern (*Klettern*-Probe +7).

Die elegantere Möglichkeit bietet sich einem Helden, der den ADLERWOLF ... auf Spurling (oder allenfalls eines Tieres bis zur Größe eines Falken) beherrscht. Dieser kann durch die Schießscharten eindringen (die oben beschriebenen, handgroßen Löcher) und nach einer kurzen Suche die Brückenwinde entdecken. Nun sollte es ihm mittels einer einfachen Körperkraft-Probe möglich sein, die Brücke aus ihrer Verankerung zu lösen, so daß sie sich mit einem lauten Quietschen nach unten senkt.

Je nach der gewählten Methode zur Zerstörung der Ketten hat eventuell die Brücke noch größeren Schaden erlitten, als sie durch den

ungebremsten Absturz ohnehin schon hinnehmen mußte, sie sollte aber in jedem Falle (notfalls mittels GE- oder gar *Körperbeherrschung*-Proben) noch benutzbar sein.

2. Das Tor

Xenos' Erinnerungen:

»Hier müßte wohl zuerst einmal der Mechanismus für die Brücke zu finden sein. Glaube ich. Ich bin nie in diesem Teil Aradoloschs gewesen.«

Allgemeine Informationen:

Als ihr die bedrohlich unter euren Schritten knarrende und ächzende Zugbrücke überquert habt, seht ihr vor euch einen großen Gang, gut vier Schritt hoch, drei Schritt breit. Zu eurer Linken befindet sich eine kleine Tür von Zwergenformat, eine ähnliche liegt ihr direkt gegenüber. Vor allem aber führt der Gang nach gut zehn Schritt auf das bestimmte zwei Schritt hohe Porträt eines Zwergenkönigs zu, das direkt dem Tor gegenüber in die Wand gemeißelt ist.

Spezielle Informationen:

Die beiden kleinen Türen rechts und links sind verschlossen. Sie sind aus Stein gehauen und tragen in etwa einem Schritt Höhe ein kleines, von hinten verschlossenes Guckloch.

Wenn man das Porträtrelief näher betrachtet, erkennt man unübersehbare Beweise, daß es 'nach dem Leben' gefertigt wurde: Eine getreulich wiedergegebene Narbe an der Nase zeigt das ebenso wie der Leberfleck auf der Halbglatze; die Augen des Königs sind wie im Schlummer geschlossen. Der Zwerg trägt eine detailfreudig gemeißelte Kette mit Beschriftung in Zwergennunen.

Wenn jemand das Bild entweder berührt oder auf Zwergisch (Rogolan) oder Alt-Tulamida (oder dem polternden Idiom der Trolle, wie der Vollständigkeit halber erwähnt sei) anspricht, öffnen sich die steinernen Augenlider und enthüllen zwei weißmarmorne Augäpfel mit rotglühenden Pupillen aus Rubin. Die Lippen scheinen sich zu bewegen, als eine hallende Stimme in altertümlichem Zwergisch fragt: „Wer stört die Ruhe von König Crammay, dem Baumeister dieser Hallen?“

Meisterinformationen:

Die beiden Türen sind durch vorzügliche Zwergenmechanik verschlossen (*FORAMEN* +9, *Schlösser knacken*-Probe +12). Mit Gewalt sind sie nicht zu öffnen, vor allem magisches Feuer scheint sie kaum zu beeinflussen. Einmal geöffnet, führen sie in die Räume 3 und 4. Der eigentliche Kernpunkt dieses Vorräumens ist das Bild des Zwergenkönigs. Wenn sich die Helden ohne jede weitere Vorsichtsmaßnahme (wozu auch schon das sorgfältige Umschauen gehört) dem Porträt nähern, haben sie schon ein schweren Fehler gemacht: Eigentlich liegt die Befürchtung nahe, daß hier eine Falle lauert, die nur durch bestimmte Aktionen umgangen werden kann – und wenn die Helden hier ohne jede Vorsicht auf ein interessantes Objekt zustürmen, werden sie weiter drinnen im Gebirge höchst gefährlich leben ...

Das Gesicht stellt König Crammay Sohn des Carmaron dar, der diesen Teil Aradoloschs schuf. Es ist aber keineswegs der Zwergenkönig, dessen Geist und Seele in das Relief gebannt sind – so etwas wäre frevelhaft. Es handelt sich um einen Dschinn des Erzes, der von einem Geoden als Wächter in dem Bild angesiedelt wurde.

Der Dschinn ist so schwerfällig und bodenständig wie sein Element, das Erz, und hat sich selbst nach dem freiwilligen Abzug der Brillant-



4. Schießstände

Allgemeine Informationen:

Hinter der Tür seht ihr einen langen Gang, der bestimmt zwanzig Schritt weit in den Berg hineinführt. Auf der Seite, auf der die Höhle und der See liegen, sind etwa in einem Schritt Abstand tiefe Nischen in den Fels gehauen, und in ihnen stehen gabelförmige Stützen vor gemeißelten Schießscharten. In der gegenüberliegenden Wand sind andere Nischen zu sehen, die eher an offene Wandschränke oder Alkoven erinnern.

Meisterinformationen:

Selbstverständlich handelt es sich um Stellen, von denen aus das Vorfeld der Zugbrücke unter Beschuß genommen werden kann. Die Waffen selber (vermutlich modernen horasischen Arbalonen nicht ganz unähnlich) sind ebenso entfernt worden, wie die Vorratsnischen für Munition und Proviant der Wache leergeräumt wurden.

5. Markthalle

Xenos' Erinnerungen:

»Das muß die Markthalle sein, wo einst Trolle und Zwerge Handel trieben. Ein prächtiger Saal, heißt es, geschmückt mit Gold und Silber. Aber das heißt es von jedem wichtigeren Saal hier, schätze ich.«

Allgemeine Informationen:

Ihr steht in einem großen, hohen Saal, der vor allem von den zahlreichen steinernen Bänken und Verkaufstischen geprägt wird. Heute sind sie leer, aber einst müssen hier die verschiedensten Schätze zum Verkauf ausgebreitet gewesen sein. Die Wandelwege sind so angelegt, daß selbst ein Troll Platz hätte, um sich unter den Waren umzuschauen, und in der Nähe der rückwärtigen Wand hängt ein Relikt, das wohl für den Abtransport zu groß und zu schwer war: eine gewaltige, zweiarmlige Waage, gegen die selbst die großen Vielwaagen auf den Märkten von Gareth oder Balibo verlassen.

In der nordöstlichen Ecke der Nordwand, wie auch in der südöstlichen Ecke der Südwand führen enorme Durchgänge in die Dunkelheit. In der Mitte der Ostwand führt ein deutlich kleinerer Durchgang auf einen zwei mal zwei Schritt durchmessenden Gang.

Spezielle Informationen:

Wenn sich die Helden hier länger umschauen (mindestens eine Stunde lang), entdecken sie weitere vergessene oder zurückgelassene Überbleibsel: etwa eine in alten Runen ausgezeichnete Preistafel oder Stellen, an denen Reste von Lebensmitteln – beispielsweise Gemüseblätter – auf den Boden gefallen und im Lauf der Jahrhunderte bis auf charakteristisch umrissene Flecken verschwunden sind.

An den Wänden sind ein Sortiment aller möglichen und auch einiger unbekannter Waren eingemeißelt, darunter ihr Name in altmodischen Rogolan-Runen, und wiederum darunter, vermutlich von einem anderen Steinmetz, die Namen in altulamidischen Glyphen.

Unter einem Tisch findet sich jedoch etwas Überraschendes: eine Wachstafel, deren Wachs noch weich ist. Sie trägt eine grobe kartographische Skizze des Saales und in modernen Rogolan-Runen die Notiz „Markthalle“.

Meisterinformationen:

Die alten Schrifftafeln tragen ausschließlich belanglose Notizen über die damals geltenden Preise, Sonderrabatte und dergleichen sowie

Auszüge aus der Marktordnung, die – wenig überraschend – Ehrlichkeit und gegenseitigen Respekt gebot.

Der Wandschmuck diente vor allem als Schautafel, wann immer die Verständigung über ein Tauschgeschäft an der Sprachbarriere zu scheitern drohte. Eingestreut sind Texte lobpreisenden Inhalts, die man als frühe Form der Reklametafeln bezeichnen muß. Die eine, noch weiche Wachstafel wurde vor weniger als einem Jahr in Kuslik gefertigt und ist ein echtes Massenprodukt. Benutzt wurde sie von einem Kundschafter der Gruppe *Brogars Blut*, der sie hier zurückließ und alsbald vergaß, als das Morden im Königszimmer begann. Für die Helden sollte sie beweisen, daß es hier noch andere, zwerghische Erkunder gibt.

Die beiden großen Durchgänge führen auf sogenannte Trollgänge. Der in der Nordwand führt zur Gästehalle (**Raum 10**), der in der Südwand erst einmal zur Drachenfalle (**Raum 8**)

Die Gänge

Meisterinformationen:

Im Inneren des Berges gibt es Kategorien von Gängen – solche, die sich für Trolle, und die, die sich nur für kleinere Benutzer, Zwerge (und Menschen) eben, eignen. (Näheres hierzu finden Sie auf Seite 19 erläutert.)

Trollwege

Allgemeine Informationen:

Hierbei handelt es sich um sehr große und gründliche ausgehauene Wege. Diese riesigen, fast schon hallenartigen Gänge haben eine lichte Höhe von fünf Schritt sowie eine Breite von etwa sechs Schritt. Durch sie gelangten die früheren Handelspartner der Zwerge, die Trolle, problemlos zu den ihnen zugedachten Räumlichkeiten.

Hier befinden sich in drei Schritt Höhe steinerne Fackelhalter, an denen vereinzelt noch Talg klebt. Alle sechs Schritt sind kleine, zwei Schritt tiefe, etwa zwei Schritt hohe und einen Schritt breite Nischen in die rechte Wand eingelassen.

Der Boden ist an einigen Stellen von tiefen Kratzern durchzogen, außerdem sind an den Wänden teilweise Schmauchspuren zu entdecken.

Meisterinformationen:

In diesen Gängen (die im Plan mit einer doppelten Linie dargestellt sind) können zwei Helden bequem nebeneinander hergehen. Aufgrund der besonderen hallenartigen Form sollten Sie beschreiben, daß die Schritte der Helden wie ein dumpfes Echo von den Wänden zurückgeworfene werden. Bei den Nischen in den Wänden handelt es sich um Fluchterker, in die sich die Zwerge bei einem Drachenangriff zurückziehen konnten, um dem Gegner dann von hinten in den Rücken zu fallen. (Dieses Wissen kann allerdings nur von einem Zwergen der Gruppe beigesteuert werden). Die Kratz- und Schmauchspuren sind Zeugen, daß es hier früher häufig zu Drachenüberfällen kam. Dies sollte den Helden eigentlich zu Bewußtsein führen, daß die Zwerge vermutlich noch andere Möglichkeiten hatten, um sich vor Drachen und Angreifern zu schützen. Wenn die Helden trotzdem ohne weitere Vorsichtsmaßnahmen weiterziehen, können sie durchaus in einer der Fallen rappen. Sie sollten sich auf alle Fälle jedesmal, wenn die Helden einen Gang betreten, genau die Marschreihenfolge ansagen lassen, dies gilt natürlich ganz besonders für die kleineren Zwergengänge.



Zwergenwege

Allgemeine Informationen:

Grob behauene Steine prägen das Gesicht dieses zwei Schritt hohen und knapp zwei Schritt breiten Ganges. In regelmäßigen Abständen etwa alle sieben Schritt sind abwechselnd an der rechten und der linken Wand steinerne Fackelhalter eingelassen. Alleine die Steine im Boden sind an manchen Stellen von der langjährigen Beanspruchung glatt poliert.

Spezielle Informationen:

Die Zwergenwege verlaufen alles andere als geradlinig von einem hier beschriebenen Raum zum nächsten: Zwischendurch gibt es Kurven, scharfe Wegbiegungen, auf- und abwärts führende Treppen und auch Kreuzungen und kleinere Nebenräume, die aber auf den ersten Blick nichts an sich haben, was eine längere Untersuchung rechtfertigen würde.

Meisterinformationen:

Zwergenwege sind auf der Karte mit einer einfachen Linie dargestellt.

Die Verwendung einer Zweihandwaffe ist hier nicht möglich, es sei denn, der Träger will sie als Speiß benutzen. Normalwüchsige Helden dürften keine allzu großen Schwierigkeiten haben, da diese Gänge für Zwerge von fast verschwenderischer Höhe sind. Lediglich sehr groß gewachsene Helden (ab 1,90 Schritt) sollten bisweilen eine einfache Raumangst-Probe würfeln. Bei über zwei Schritt großen Helden ist für jeweils fünf angefangene Zentimeter die Probe um einen Punkt erschwert.

6. Werkhalle

Allgemeine Informationen:

Den Mittelpunkt dieser mächtigen Halle bildet zweifellos der mächtige offene Kamin in der Mitte des Raumes. Dieser ist bestimmt fünf mal fünf Schritt groß und von einigen gemauerten Abgrenzungen umgeben. An den Wänden der Halle befinden sich zahlreiche offene Verschlüge. Außerdem sind in allen Wänden und auch in der südwestlichen sowie südöstlichen Hallencke Durchgänge zu sehen.

Spezielle Informationen:

Bei den Abgrenzungen am Kamin handelt es sich um Arbeitsplatten, die die einzelnen Arbeitsplätze voneinander abgrenzen. In die Arbeitsplatten sind vereinzelt Nischen und Ablagen eingelassen.

Einer der Arbeitsplätze diente früher einem Grobschmied. Der Amboss selbst wurde entfernt, allerdings sind noch die gemauerten Auflagen erkennbar. Daneben befindet sich ein Verschlag, um Tiere festzuzurren.

Der benachbarte Arbeitsplatz war früher offensichtlich derjenige eines Goldschmiedes. Auf der steinernen Arbeitsplatte sind minimale Reste von Goldstaub zu entdecken.

An der anderen Seite des Kamins wurde früher offensichtlich eine Garküche und Destille betrieben. Die Halterungen für Kessel und Kühlschlangen sind noch deutlich zu erkennen.

Ein riesiger, steinerner Backofen erhielt ebenfalls seine Wärme von dem Kamin.

Die Verschlüge an der Wand enthalten zum einen eine Latrine für vier Personen sowie einen Brunnen, dessen Boden nicht erkennbar ist. Ein weiterer Verschlag diente, den steinernen Futtertrögen nach zu schlie-

ßen, vermutlich als Stall. Außerdem gibt es ein großes Schwungrad und gemauerte Regale, die Überreste einer Töpferwerkstatt. Verrottetes Holz und Metallteile auf die Werkstatt eines Küfers; nur wenige Schritt weiter zeugen Überreste von Metallrohren auf die Wirkungsstätte von Spenglern. Fast zu Staub verfallene Holzspäne deuten eine Zimmerei an, knochentrockene Lederreste zeugen von einer Sattlerei oder Schuhmacherei, die Werkstatt mit den vielen Granit und Marmorblöcken könnte einem Steinmetz gehört haben. Daneben hat jemand, vermutlich ein Schneider, beim Aufbruch einige Dutzend feine Nähnadeln verloren und liegen gelassen.

Kurzum: So gut wie jedes zwergische Handwerk war hier gleich mehrfach vertreten.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden sich sehr viel Zeit für eine gründliche Untersuchung der Werkstätten nehmen, was wiederum zu deutlichen Unmutsäußerungen von Seiten Xenos' führen sollte, haben sie die Möglichkeit, mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe + 3 an der Werkplatte des Goldschmiedes in einem versteckten Fach drei kleine Goldbarren im Gesamtwert von neun Dukaten zu finden. Des Weiteren befindet sich im Abzug des Backofens ein kleines Fach, in dem Rubine im Wert von vier Dukaten stecken. Im Brunnen hängt an einer verrosteten Kette ein Eimer, in dem ein Ring aus Zwergensilber seiner Entdeckung harret. Er trägt in zwergischen Runen den Namen Yalla: Ein enttäuschter Zwerg trennte sich so von der Erinnerung an die treulose Geliebte.

Der Durchgang in der südwestlichen Ecke führt auf einen Zwergengang, der kurz vor der Drachenfalle (8) mündet. Der östliche Durchgang ist ein Zwergengang, der letztendlich zur Hohen Brücke (12) führt. Die Durchgänge in der Nord-, West- und Südwestlichen Halle führen jeweils einigermaßen direkt in den Wohnkomplex einer Zwergensippe (7), die sich bis auf marginale Unterschiede sehr ähnlich sind.

7. Wohnkomplex

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen großen Vorraum, der ein wenig an einen unterirdischen Dorfplatz erinnert. Hier befindet sich ein Brunnen, daneben ein hoher Kamin und ein riesiges, gemauertes Becken, das offensichtlich als Badebecken genutzt wurde. Direkt daneben steht ein großes Latrinengebäude für etwa zwanzig Zwerge. In den Wänden gibt es unzählige Durchgänge, die die Wände regelrecht durchlöchern lassen.

Spezielle Informationen:

Die Latrinen sind, obwohl sie wohl recht häufig benutzt wurden, wie die vom häufigen Gebrauch hochglänzenden Sitze anzeigen, fast völlig ohne den strengen Geruch, den solchen Anlagen in Menschen-siedlungen haben. Die Zwerge verfügten wohl über eine wirklich ausgeklügelte Kanalisation. Das Badebecken konnte mittels einer mittlerweile zwar verrotteten, aber immer noch eindrucksvollen Röhrenkonstruktion einerseits problemlos mit Wasser aus dem Brunnen gefüllt werden, während das Abwasser über eine weitere Röhre in die Latrinen abgeleitet wurde. Andererseits war es möglich, das Wasser in einem Zwischenbecken mittels des Kamins so aufzuheizen, daß das Becken einen angenehme Baderemperatur erhielt.

Die Durchgänge führen auf schmale Gänge, von denen wiederum unzählige Türen abgehen.



Meisterinformationen:

Diese Wohntrakte der Sippen haben jeweils einige hundert Zwerge beherbergt. Dementsprechend weitläufig und verwinkelt sind sie dann auch. Die Helden haben hier absolut nichts verloren, wenn sie nicht ihrerseits verloren gehen wollen. Sollte eine Heldengruppe trotzdem in dieses Höhlenlabyrinth eindringen wollen, ist Ihre Improvisationsgabe gefragt. Auf alle Fälle sollte die Gruppe sich gehörig verlaufen und bei dieser Aktion 2W20 Stunden verlieren. Xenos wird sich weigern, bei solch einem Blödsinn mitzukommen, und auf eigene Faust weiterziehen. Wo die Helden ihn später wieder einholen können, sei Ihnen als Spielleiter überlassen.

8. Drachenfalle

Meisterinformationen:

Dieser Bereich erscheint eigentlich wie ein völlig normales Gangstück. Wenn die Helden die Wände und die Nischen jedoch aufmerksam untersuchen, können sie in der vorletzten Nische (mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe +3) einen metallischen Schimmer ausmachen: An der Rückwand dieser Nische befindet sich ein Hebel, mit dem man die Falle sichern kann. Ist dies geschehen, dann ist es gefahrlos möglich, die im Boden eingelassene Plattform zu überqueren.

Die letzte Nische hingegen führt auf einen Zwergengang, der eine Verbindung mit der Werkhalle (7) darstellt. Wenn die Helden Decke oder Boden betrachten, können sie sowohl in der Decke wie auch im Boden eine sechs Schritt große Platte entdecken. Wenn die Helden sie mit einem Stein oder ähnlichem auslösen wollen, so geschieht nichts. Die Platte ist für größere Gewichte ausgelegt und ermöglicht es einem einzelnen Zwerg (oder einem einzelnen Helden) problemlos hinüberzugelangen. Bei zwei Krieger in voller Ausrüstung sieht die Situation schon anders aus, hier hängt es von ihrem Gewicht und der Menge ihrer Ausrüstung ab (Meisterentscheidung). Spätestens wenn aber drei Helden mit voller Ausrüstung auf die ungesicherte Platte treten, wird die Falle ausgelöst. Die Bodenplatte kippt rasend schnell nach unten weg, und die betroffenen Helden landen unweigerlich in sieben Schritt Tiefe und erleiden dabei 5W6 TP. Ob irgendwelche Phiolen diesen Sturz überstehen, liegt in Ihrem Ermessen.

Im gleichen Augenblick, in dem der Boden kippt, landet über der Grube eine Metallplatte mit einigen wenigen Luftlöchern. In der Grube selber ist es stockdunkel. Nun sollte für alle Grubeninsassen erst einmal eine Raumangst-Probe fällig sein. Bei Gelingen ist der Betroffene erst einmal deutlich demoralisiert.

Es gibt zwei Möglichkeiten, wieder an die Oberfläche zu gelangen: Zum einen befindet sich unten in der Grube eine sehr schmale Röhre, die es tölpelhaften Angroschim ermöglichen sollte, aus der Grube zu entkommen. Diese Röhre ist nur einzeln robbend zu erklimmen; dazu ist eine *Gewandtheits*-Probe erforderlich. Mißlingt diese Probe, kann der Pechvogel sie nach einer Spielrunde wiederholen, oder er wird von einem Hinterher- oder Vorangekrochenen mittels einer *Körperkraft*-Probe vorangeschoben bzw. hinterhergezerrt.

Für Rucksäcke, Schwergürtel und dergleichen ist der Gang eindeutig zu eng. Ob kleinere Ausrüstungsgegenstände mitgenommen werden können, müssen Sie als Meister entscheiden. Sperrige Gegenstände können mittels eines nachgezerrten Seils nachgeschleppt werden, doch sollte hierbei einiges zu Bruch gehen. Am einfachsten ist es natürlich, wenn die Helden die Platte öffnen. Hinter der Grube befinden sich in der ersten Nische zwei ausgefeilte Flaschenzug-

mechanismen, mit denen sowohl die Decken-, wie auch die Bodenplatte wieder in Ausgangsposition versetzt werden können. Hier sollte eine *Mechanik*-Probe den Helden Aufschluß geben, welcher Mechanismus zuerst betätigt werden muß.

Nach Überwindung der Falle führt der Weg zur Vorratshalle (9).

9. Vorratshalle

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist groß genug, um ein Garethier Stadthaus mitsamt Stallungen zu beherbergen. In den Wänden finden sich herausgemeißelte Nischen, zum Teil groß genug, um einen Ochsen darin zu unterzubringen. In einer Ecke zeugt schmieriger Kohlenstaub von den Bergen Brennmaterials, das hier einst gelagert wurde. In mittlerweile verrotteten Fässern schimmert noch ein schmieriger, eingetrockneter Ölfilm. Vereinzelt liegen verrostete Nägel achtlos über den Boden verstreut.

Spezielle Informationen:

Über den Nischen kann man die Namen verschiedenster Waren und Güter lesen, allesamt Massengüter. Man kann sogar erkennen, daß jemand in Zwergengerunen mit Kreide vermerkt hat, wieviel Einheiten eines unbekanntes Schüttmaßes jeweils vorhanden waren.

In einigen Nischen befinden sich noch brüchige Pergamente, die ebenfalls auf Rogolan Angaben zu den gelagerten Waren geben. Auch in diesem Raum verstärkt sich der Eindruck, daß es sich beim Verlassen der Zwerge um einen sorgfältig geplanten Abzug und nicht um eine kopflose Flucht gehandelt hat.

Meisterinformationen:

Wenn ein Held die Ostwand genauer betrachtet, kann er mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 erkennen, daß die Steine an einer Stelle nicht von Mörtel umgeben sind. Wenn man auf diesen Stein drückt, schwingt ein Teil der Wand zur Seite und gibt den Blick auf das Schatzlager (11) frei.

11. Schatzlager

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum unterscheidet sich von den Ausmaßen wenig von der Vorratskammer, doch er ist völlig leer. Erst alles Xenos auf eine Runeninschrift an der Wand neben euch deutet und „Das war die Schatzkammer!“ murmelt, erfährt euch Unruhe, als ihr euch vorstellt, welche immensen Schätze hier früher wohl gelagert wurden.

Spezielle Informationen:

Der Boden ist an vielen Stellen zerkratzt, ein Zeichen für die großen Gewichte, die hier früher hin und her bewegt wurden. Vereinzelt schimmert es noch ein wenig golden in irgendwelchen Unebenheiten.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden es darauf anlegen und entsprechend Geduld aufbringen, können sie pro Stunde eine Unze Goldstaub zusammenklauben.

Spätestens nach anderthalb Stunden verliert allerdings der sonst eher ausgeglichene wirkende Xenos die Geduld. Mit barscher Stimme macht er die Helden darauf aufmerksam, daß man sich mitnichten auf einer Schatzsuche befindet, und droht damit, im Zweifelsfall alleine weiter zu ziehen.



10. Gastsaal

Allgemeine Informationen:

Hier trafen sich einst Zwerge und Trolle, um gemeinsam zu feiern. An den Wänden sind zahlreiche Vertiefungen für Fackeln und Öllampen zu sehen. Riesige steinerne Bänke ermöglichten es problemlos vier Trollen nebeneinander zu sitzen. Gegenüber den Trollbänken befinden sich kleinere, für Zwerge geeignete Sitzmöbel. An der Nordwand des Raumes steht ein auf Zwergenmaße zugeschnittener Thron, in dessen Lehne die Überreste einer riesigen trollischen Axt stecken.

Spezielle Informationen:

Der von allerlei Segensrunen verzierte Thron ist ein zwergisches Meisterwerk. In der Lehne und im Sitz befinden sich kleine Löcher, die in langen schmalen Röhren enden. Diese Röhren führen von der Rückseite des Thrones aus zu einem Kamin, so daß sich der König stets wohliger Wärme erfreuen konnte. Die im Thron steckende Axt ist verrottet, war aber wohl einst von ausgesprochen hochwertiger Qualität, wobei im verrosteten Blatt noch vereinzelt eigenartige Zeichen erkennbar sind. In der südöstlichen Ecke des Raumes befindet sich der Zugang zu einem Zwergengang, der letztlich zur Hohen Brücke (12) führt.

Meisterinformationen:

Bei der im Thron steckenden Axt handelt es sich um die Waffe des Trolles Krallhold. Dieser war außer sich vor Wut darüber, daß 'die Brillantzwerge' es gewagt hatten, die Truhe mit den alten Tontafeln zu rauben und damit das Unheil des Namenlosen in die Trollzacken zu bringen. Der wütende Troll schleuderte die gewaltige Axt auf den Thron, dessen Besitzer sich nur mit einem kühnen Sprung in Sicherheit bringen konnte, und beendete damit die jahrhundertelange Freundschaft zwischen Zwergen und Trollen. Dies bestärkte die Zwerge endgültig darin, daß es Zeit war, weiterzuziehen.

12. Hohe Brücke

Allgemeine Informationen:

Ihr verlaßt den Gang und befindet euch auf einem Felsvorsprung in einer, wie es euch im schwachen Schein eurer Fackeln erscheint, un-

endlich großen Höhle. Es ist unmöglich zu sagen, wie hoch über euch sich wohl die Decke befindet.

Der Felsvorsprung führt auf eine etwa fünf Schritt breite, waagerechte Felsnadel, eine natürliche Brücke, die eine ebenfalls unendlich tief scheinende Schlucht überspannt.

Meisterinformationen:

Die Brücke hat ein für Zwerge völlig ausreichendes Gelände von weniger als einem Schritt Höhe. Jeder Held, dem eine Klugheitsprobe gelingt, sollte schnell realisieren, daß sein Schwerpunkt, besonders bei einem wohlgefüllten Rucksack, deutlich höher als das Gelände liegt. Nun sollten Sie von den fraglichen Helden ein Höhenangst-Probieren verlangen. Helden, denen diese gelingt, sind nur unter gutem Zureden ihrer Kameraden davon zu überzeugen, auf Händen und Füßen diese Brücke zu überqueren.

Spezielle Informationen:

Als die Helden sich ungefähr auf der Mitte der fünfzig Schritt langen Brücke befinden, hören sie das Rauschen von gewaltigen Schwingen. Im diffusen Licht der Fackeln können sie eine riesige Kreatur erkennen. Ob es sich dabei um eine riesige Fledermaus, eine dämonische Kreatur oder gar beides handelt, vermögen sie nicht festzustellen.

Meisterinformationen:

Die Schlucht verengt sich nach oben in gut 40 Schritt Höhe; es gibt nach oben keinen Ausgang. Nach unten sind es etwa 60 Schritt. Sollten die Helden einen Gegenstand in die Tiefe werfen, hören sie jedoch keinen Aufprall.

Sollte ein flugfähiger Held die Höhe und Tiefe erkunden wollen, so kann er unten (immer vorausgesetzt, daß er über Licht verfügt) einen sinister brodelnden, unterirdischen Fluß entdecken. In den schwarzen Tiefen schaukeln gespenstisch schimmernde Totenschädel, aus deren Augenhöhlen muntere Fischlein springen, aus den aufgerissenen Mündern winden sich augenlose Aale.

Der Zwergenvampir in Fledermausgestalt wird die Helden nicht auf der Brücke angreifen, sondern belauert seine potentiellen Opfer zu erst einmal. (Näheres zu diesem Wesen finden Sie auf Seite 31f.) Sollte jedoch eine Hexe mittels Besen oder ein Held in Vogelgestalt die Schlucht erkunden, wird er oder sie von dem Xadurolokasch angegriffen. Die Attacke fühlt sich für den Betroffenen an, als ob er





mit einem nassen schweren Handtuch geschlagen würde (1W Trefferpunkte). Das Problem ist jedoch, nicht abzustürzen, denn dies ist das Ziel des Vampirs: Er will sein Opfer in die Schlucht stürzen. Bei jeder Attacke ist eine *Ausweichen*-Probe +2 sowie eine um die eventuell erlittenen Trefferpunkte erschwerte *Fliegen*-Probe fällig. Wenn der Held dabei abstürzt, gibt es bald einen neuen Totenschädel im Fluß ...

Wenn die Helden die Brücke überwunden haben, gelangen sie auf einen Felsvorsprung, der deutliche Ähnlichkeit mit jenem aufweist, von dem sie aufgebrochen sind. Ein Durchgang in der Wand führt wiederum auf einen Zwergengang.

Hier sollten Sie erneut versuchen, ein wenig unheimliche Stimmung aufzubauen. In Anbetracht der sinistren Erscheinung über der Schlucht sollte dies nicht weiter schwer fallen. Der Gang bringt die Abenteurer geradewegs zur Festhalle(13).

13. Festhalle

Allgemeine Informationen:

Diese Halle verfügt über farbenfroh bemalte Wände. Zahlreiche steinerne Kerzenhalter an den Wänden dienen normalerweise dazu, diese Räumlichkeit zu erleuchten. Bestimmt fünfzig steinerne Tische und doppelt so viele Bänke bieten bequem Platz für etwa tausend feiernde Zwerge. In der Hallenmitte ist ein riesiger, mit Grünspan überzogener Braukessel zu sehen.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden die Halle betreten und sich der Hallenmitte nähern, stoßen sie auf die Leichen von dreizehn Zwergen mit absolut schreckverzerren Gesichtern. Einige halten noch Äxte in ihren verkrampften Händen. Neben ihnen liegen Bierschläuche, die schon vor Wochen ausgelaufen sind.

Meisterinformationen:

Jetzt ist erst einmal eine Totenangst-Probe angebracht. Bei den Toten handelt es sich um Zwerge von Brogars Blut, die hier bei einem Gelage vom Xadurolokasch angegriffen und getötet wurden.

Helden, die die Opfer näher untersuchen oder gar ausplündern wollen, werden feststellen, daß die Leichen völlig ausgetrocknet sind. Eine sehr genaue Untersuchung (mindestens eine Stunde) durch einen meisterlichen Wundheilkundigen wird zu Tage fördern, daß sie jeweils von einem ungemein starken Griff erwürgt worden sind – vom Griff einer einzelnen Hand.

Der Gang in der Nordwand führt nach einer Weile in einen Wachraum (19), der in der Ostwand schließlich zum Thronsaal (16), und der südliche Gang ist der relativ direkte Zugang zur Heiligen Halle (14).

14. Heilige Halle

Allgemeine Informationen:

Selbst nach all den Jahren strahlt dieser Raum eine eherne Ruhe aus. Die Wände sind mit zahlreichen Fresken verziert. In der Mitte der Halle stehen neun mit allerlei Zeichen und Glyphen bedeckte Stelen. In der Südwand ist ebenso wie in der südöstlichen Raumecke ein Durchgang zu sehen.

An der südlichen Wand öffnet sich ein Feuerschacht, auf dessen Grund ein helles Feuer zu lodern scheint.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden die Stelen studieren, werden sie feststellen, daß es sich bei den Zeichen um sehr urchimliche Rogolanrunen handelt. Die mittlere der neun Stelen trägt keine Zeichen, sondern eine etwa zwei Hände große Aussparung.

Die Fresken an der Wänden des Raumes zeigen Bilder aus der Geschichte der Brillantzwerge: An der Ostwand sieht man die in vier Bildern dargestellte Geschichte des Stammesheros Calaman, wie sie den Helden durchaus bekannt sein mag (notfalls erläutert Xenos die Geschichte):

Zuerst sieht man das Werben eines jungen Zwerges um eine schöne Zwergin, die ihn jedoch abweist. Auf dem zweiten Bild trifft sich der Zwerg in einem hohen Gebirge mit einem Menschen in der Tracht eines Tulamiden, der interessanterweise mit einem unter seinem Burnus hervorragenden Fuchsschwanz dargestellt ist. Das dritte Bild stellt die beiden dar, wie sie ein Juwel vom Hort eines riesigen, schlafenden Drachen stehlen. Das vierte und letzte schließlich zeigt die Verbannung des Calaman aus Xorlosch, während die nun hämisch lachende Zwergin das Brautgeschenk besitzergreifend an sich preßt.

Auf der gegenüberliegenden, westlichen Wand findet sich die weit unbekanntere Fortsetzung:

Zuerst sieht man Zwerge in Reisekleidung, darunter den durch seine Größe hervorgehobenen Calaman, gemeinsam mit einer sehr großen, schönen Frau (vielleicht einer Elfe), die von einem Lichterkranz umgeben ist. Auf dem nächsten Bild beugt sich die Frau zu den Zwergen hinunter; das dann folgende zeigt, wie die Frau den Zwergen einen ebenfalls von einem Leuchten umgebenen Stein reicht. Das letzte Bild dieser Wand zeigt den in eine Stele eingepaßten Stein, umringt von froh lachenden Zwergen.

Auf dem Boden sind noch deutlich die Spuren der Feuerschale und des heiligen Ambosses sichtbar.

Meisterinformationen:

Auf den Stelen ist die Geschichte der Brillantzwerge bis zum Tage ihres Auszuges vermerkt. Um den Text wirklich zu entziffern, sind zwei Tage intensives Studium sowie vollendete Angramkenntnisse von Nöten.

Die Aussparung in der mittleren Stele hat früher den heiligen Stein der Brillantzwerge beherbergt, der auch in den Bildern beschrieben wird.

Die Bilder an der westlichen Wand berichten davon, wie Simia einst den Brillantzwerge erschien und damit einerseits den Segen, aber auch den Fluch der ewigen Wanderschaft über dieses Volk brachte, der auch in ihrem Geschenk, dem Brillanten, verankert ist.

Sollten sich die Helden für die Bilder interessieren, kann Xenos ihnen die Legende erzählen – Sie sollten sie aber keinen desinteressierten Spielern aufnötigen.

Falls sich die Helden irgendwie ungebührlich verhalten, wird Xenos den Frevler zur Ordnung rufen und ihn auf die immer noch mit einem Tempel zu vergleichende Heiligkeit des Ortes aufmerksam machen.

Der südliche Weg führt direkt zur Sakristei (15), der nordöstliche in den Thronsaal (16).

15. Sakristei

Allgemeine Informationen:

Der Raum verfügt über zahlreiche Nischen in der Wand. Fünf Zwerge stehen, offensichtlich versteinert, absolut reglos an der Nordwand.



Spezielle Informationen:

Nähere Betrachtung ergibt, daß es sich bei den Zwergen lediglich um sehr realistische Statuen handelt. Die Position ihrer Arme läßt darauf schließen, daß sie als Kleiderständer dienten – vermutlich für die liturgischen Gewänder. Die Nischen sind größtenteils noch mit Runen und Bildern bezeichnet. So befindet sich neben einer Rune das Bild eines von einem Leuchten umgebenen Hammers. Ein anderes Fach zeigt Körner, von denen Rauch aufsteigt. Eine weitere Nische enthielt früher offensichtlich Gold. Diese doppelte Kennzeichnung durch Runen und Bilder sollte es auch den nicht des Lesens mächtigen Angroschim erlauben, die heiligen Gerätschaften problemlos aufzuspuhen.

Meisterinformationen:

Besonders viel zu finden gibt es hier nicht, außer vielleicht bei Bedarf eine vergessene Sturmlaterne und ein wenig Öl. Der einzige Ausgang führt zurück in die heilige Halle.

16. Thronsaal

Xenos' Erinnerungen:

«Hier hat der König Gericht gehalten, und hier wurden auch die Urteile vollstreckt; aber auch besondere Feierlichkeiten wurden hier abgehalten, für viele fand hier wohl der Auftakt zu ihrer Feuertaufe statt.»

Allgemeine Informationen:

Auf einem steinernen Podest befindet sich ein gemauerter Thron, der noch deutlich kunstvoller ist als sein Gegenstück im Gastsaal. Die Wände sind von oben bis unten mit Glyphen und Runen bedeckt, wobei einige bildliche Darstellungen die Schriftreihen auflockern. Vor den Wänden stehen halbhohe Säulen.

Spezielle Informationen:

Der Thron verfügt ebenfalls über Röhren, um ihn zu beheizen. Die Texte an den Wänden enthalten die Gesetze des Zusammenlebens der Brillantzwerg: Die Darstellungen zeigen einen Zwerg, der einem anderen den Beutel abschneidet. Quer über dieses Bild sind zwei Striche eingemeißelt. Ein anderes Bild zeigt einen Zwerg, der offensichtlich Wasser in ein Bierfaß gießt, auch dieses Bild wird von zwei Strichen durchkreuzt. Eine weitere Darstellung zeigt einen Angroscho, der einen anderen von hinten mit der Axt niederschlägt – auch dies wird als verwerflich dargestellt. Der Raum hat Türen in allen vier Wänden zugänglich einem Durchgang in der südwestlichen Ecke.

Meisterinformationen:

Unter dem Thron befindet sich ein Geheimfach, in dem zwei fein gearbeitete Armbänder aus Zwergensilber liegen: Gunstbeweise, die der König an verdiente Untertanen vergab und die beim Aufbruch hier vergessen wurden. Die Türe in der Nordwand führt in den Wohnbereich des Königs sowie seiner Familie und seiner Verwalter (17). Der westliche Ausgang führt zur Festhalle, der südliche zum Aufzug (20), der östliche zur Äußeren Wachtstube (18) und der südwestliche zur heiligen Halle (14).

17. Königsgemächer

Xenos' Erinnerungen:

«In diesen Gemächern wohnte nicht nur der König, sondern hier befinden sich auch die Räumlichkeiten der Steuereinnahmer, seines Alchimisten und natürlich des obersten Angroschpriesters.»

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen Vorraum, von dem weitere Räume abgehen. Der Boden hier ist nicht so glatt abgetreten wie in den anderen Räumen, anscheinend lagen hier die meiste Zeit Teppiche.

Spezielle Informationen:

Hier gibt es einen Raum mit einer kleinen Larrine, wie auch ein kleines, beheizbares Badebecken. Direkt daneben befindet sich ein kleiner Raum, an dessen Decke noch ein zurückgelassener eiserner Leuchter hängt. An einer Stelle ist der Stein so auf Hochglanz poliert, daß man sich darin spiegeln kann. Daneben findet sich eine marmorne Büste eines Zwergs mit abgebrochener Nasenspitze. Der obere Teil des Kopfes ist stark zerkratzt, als ob hier oft etwas Schweres drauf abgelegt worden wäre. Spätestens jetzt sollte den Helden (oder Xenos) klar sein, daß sie sich im Schlafgemach des Königs befinden, der die Büste als Ständer für die recht unhandliche Krone nutzte.

Neben dem königlichen Schlafgemach befindet sich ein deutlich größerer Raum mit zahlreichen Nischen in den Wänden. Hier befinden sich noch einige alte Tontafeln und brüchige Pergamente mit endlosen Zahlenkolonnen. Ein weiterer Raum ist bis auf das Relief eines Hammers und einer Feuerschale leer. Die Werkstatt des Alchimisten beherbergt noch einen steinernen Arbeitstisch, auf dem vielfarbige Spuren von längst vergangenen Experimenten zeugen. Löcher im Tisch lassen noch die Befestigung einer Destillationsapparatur erkennen.

Meisterinformationen:

Ein sehr sorgfältiges Durchsuchen des Alchimistenlabors fördert ein brüchiges Samtsäckchen hervor, das den Karfunkel eines Höhlendrachens enthält. Im Raum der Schreiber kann man auf eine vergessenes silbernes Tintenfaß stoßen, dessen Tinte natürlich eingetrocknet ist. Die Ausgänge aus diesem Komplex führen im Westen zum Wachsaal (19) und im Süden zum Thronsaal (16).

18. Äußerer Wachraum

Xenos' Erinnerungen:

«Hier sind wir damals nicht gewesen.»

Allgemeine Informationen:

Nach einer Weile gelangt der Gang schließlich zu einer Treppe, die dreißig Stufen weit in die Tiefe führt. Nach weiteren dreißig Schritt eines geraden Ganges führt eine zweite Treppe dreißig Schritt hinauf, um unter einer hölzernen Platte zu enden.

Spezielle Informationen:

Offenbar haben es die Helden mit einem speziellen Wachraum zu tun: Wenn ein Eindringling sich ihm näherte, mußte er sich erst mühsam durch die über ihm liegende Falltür hacken – und dann sah er sich in einer sehr ungünstigen Position den Wachen gegenüber, die selbstverständlich angriffen, ehe der erste Feind die Treppe vollständig erklimmen konnte und in ihre Höhe vorgedrungen war.

Der Wachraum selber enthält einen Tisch und Bänke für acht Wachen, in einem Nebenraum können sechzehn Wachen schlafen. Zwei Falltüren verbinden den Raum über Treppen und Gänge sowohl mit der Eingangshalle (Raum 24) wie mit dem Thronsaal (Raum 16).

Meisterinformationen:

Wenn Sie wollen, daß sich die Helden ein Gefecht mit den überlebenden Zwergen von *Brogars Blut* liefern, ist hier der ideale Schau-



platz, denn hier haben sich die verzweifelten Brogarzwerge schließlich gegen den Vampir verschanzt. Die Falltür hat einen RS von 8 bei einer 'LE' von 15, man kann sie aber auch mit einer KK-Probe +15 aufdrücken – allerdings kann immer nur ein Held gegen die Tür aktiv werden. Im Gefecht gilt für den Held auf der Treppe eine AT/PA-Malus von jeweils 4 Punkten, er kann allerdings statt einer Aktion (Angriff oder Parade) pro KR eine Stufe emporsteigen. Nach fünf Stufen hat er die Wachstube erreicht.

Ein Kampf kann allerdings schnell zum Gemetzel an den Helden werden, wenn allzuviel Feinde hier versammelt sind – mehr als die Anzahl der Helden sollten es nicht sein.

Falls Sie eine 'friedlichere' Lösung ermöglichen wollen, kann ein unsichtbarer oder verwandelter Held eventuell belauschen, wie sich ein kleiner Spähtrupp der Brogarzwerge mit einem speziellen Klopfzeichen zu erkennen gibt – wenn die Helden es nachahmen, wird ihnen (von einem sehr gnädigen Meister) vielleicht ebenfalls die Falltür geöffnet, so daß sie emporstürmen und die Brogarzwerge überumpeln können.

19. Innere Wachstube

Xenos' Erinnerungen:

«Keine Ahnung, was sich hier befindet.»

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen schmalen Gang, an dessen beiden Wänden in gleichmäßigen Abständen Löchern zu sehen sind und der nach etwa zehn Schritt vor einer eisenverstärkten Tür mit einem vergitterten Fenster endet.

Spezielle Informationen:

Der Gang ist so gebaut, daß er mehrere Schritt weit in die Wachstube hineinragt, dadurch konnten die Wachen im Inneren der Stube rechts und links Stellung nehmen und durch die Löcher auf alle eventuellen Feinde schießen, die sich vor der Tür aufhalten.

Wenn die Helden die Türen öffnen, kommen sie in einen ungewöhnlich konstruierten Raum. An der westlichen Wand liegen zwei mit eisenverstärkten Türen verschließbare Zellen. Eine Tür in der Nordwand führt zur Schlafstube der Wachen.

Meisterinformationen:

Auch wenn sich diese Örtlichkeit durchaus für einen Hinterhalt einiger Brogar-Zwerge anbietet, sollten Sie bedenken, daß er für die Helden vielleicht zu gefährlich ist. Durch die Möglichkeit des Armbrustbeschusses können bereits wenige Feinde die Helden in relativ kurzer Zeit dezimieren. Sie sollten daher diese Örtlichkeit nur wählen, wenn die Helden über magische Mittel und damit einen von den Feinden nicht einkalkulierten Vorteil verfügen, mit dem sie sich recht schnell den Weg zur Wachstube öffnen können, so daß sie sich nur kurze Zeit den Armbrustschützen aussetzen müssen.

Die Schlafstube ist absolut leergefegt, in den steinernen Schlafnischen sind nicht einmal die Strohsäcke geblieben.

20. Aufzug

Xenos' Erinnerungen:

«Dieser Aufzug wurde früher von den Zwergen häufig benutzt, wenn sie dringend nach unten mußten. Dort unten liegt jedenfalls ein herrlicher Garten im Berg, von dort müßte man auch gut zum Ausgang kommen.»

Allgemeine Informationen:

Vor euch steht eine Kettenwinde mit einem knapp anderthalb Schritt durchmessenden, eisernen Eimer, der über einem etwa zwei Schritt durchmessenden Loch im Boden hängt. Der Schacht führt in unergründliche Dunkelheit.

Spezielle Informationen:

Der Eimer ist ausreichend groß und stabil, daß sich die gesamte Helden-Gruppe auf den Rand stellen und an der Kette festhalten kann. Wenn die Helden in den Spalt im Boden leuchten, können sie am Boden ein eisernes Gegengewicht schimmern sehen. Ein Sicherungsseil hält den Eimer in Position. Offensichtlich sorgt eine noch immer intakte Ratsche dafür, daß man sich hier im Schrittempo hinablassen kann, auch wenn ohne einen Helfer oben das Wiederaufsteigen unmöglich sein wird.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden die Abfahrt wagen wollen (Xenos scheint sehr dafür zu sein, anscheinend wecken derartige Aufzüge irgendwelche angenehmen Erinnerungen bei dem alten Geoden), sollten die Teilnehmer möglichst nahe beieinander stehen. Mit einem raschen Zug löst Xenos das Sicherungsseil, dann senkt sich der Eimer nur leicht schwankend in die Tiefe. Gleichzeitig bewegt sich das eiserne Gegengewicht langsam nach oben. Nun sollte jeder der Helden eine Höhenangst-Probe +1 ablegen. Gelingt diese, wird sich der Betroffene unter lautem Angstgeschrei an das Befestigungsseil klammern, was zu noch stärkeren Schwingungen führt und darauf von den Übrigen ebenfalls eine Höhenangst-Probe erfordert. Nach einer wie eine halbe Ewigkeit erscheinenden Zeit erreicht der Eimer den sechzig Schritt tiefer liegenden Schachtboden.

Fordern Sie den Helden mit dem höchsten *TuW: Mechanik* auf, eine Klugheits-Probe abzulegen, damit der Eimer gesichert wird, solange noch Passagiere absteigen. (Nurfalls kümmert sich Xenos darum.) Dieser Aufzug funktioniert nur von oben nach unten, jedoch nicht umgekehrt. Wenn der Eimer unten befestigt ist, können zumindest eventuelle Verfolger nicht auf dem gleichen Weg nachfolgen. Der einzige Ausgang ist eine Passage in der Südwand, diese führt nach (21).

21. Flammenwand

Xenos' Erinnerungen:

«Hier war das letzte Mal noch kein Feuer. Anscheinend hat ein Bergriß hier die Feuer der Tiefe näher herangebracht.»

Allgemeine Informationen:

Ihr seht vor euch eine immense Flammenwand. Die Hitze nimmt euch beinahe den Atem, während euch das Prasseln und Rauschen des Feuers zwingt, euch schreiend zu unterhalten.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden die Flammen näher betrachten, werden sie feststellen, daß diese aus einem scheinbar bodenlosen Riß emporschlagen. Eine genaue Untersuchung ergibt, daß es keinen anderen Ausweg als durch diese Flammen gibt.

Meisterinformationen:

Das Feuer ist tatsächlich natürlichen Ursprungs: Durch ein Erdbeben hat sich ein Spalt erweitert, so daß das Feuer aus dem Feuer-



schacht der heiligen Halle auch hier brennt. Der Spalt ist zwar nur vier Schritt weit, aber anscheinend nicht zu überwinden.

Lassen Sie die Helden ruhig ein paar Augenblicke zappeln, bis Xenos seine Vorschläge beisteuert. Es kann auch nicht schaden, wenn die Helden sich wiederum des Zeitdrucks bewußt werden, indem sie über dem ständigen Prasseln des Feuers eventuell auch die Stimmen einiger Brogarzwerge vom Aufzugschacht herüberhallen hören. Vermutlich wird hier keiner der Helden allzuviel ausrichten können. Wenn deutlich wird, daß die Helden nicht weiter wissen, bittet Xenos sie, ein wenig zurück in den Gang zu gehen. Während der alte Geode bisher stets zur Eile gemahnt hat, öffnet er nun seelenruhig einen seiner zahlreichen Beutel und entnimmt ein Stück Kreide. Mit sicherer Hand zeichnet er zuerst ein Hexagramm und darum einen Bannkreis auf den Boden. Anschließend entzündet er eine Fackel an dem elementaren Feuer und legt sie in die Mitte des Hexagramms. Nachdem er diese Vorbereitungen getroffen hat, setzt sich der Geode mit untergeschlagenen Beinen vor den Bannkreis und beginnt kaum hörbar zu summen. Nach einer Weile erhebt sich Xenos und ruft mit donnernder Stimme: „Dschinn des Feuers, eil herbei, diene mir und dann sei frei!“

Das Tösen des Feuers schwillt zu einer ohrenbetäubenden Kakophonie an, und dann wächst aus der Mitte des Hexagramms zuerst eine deckenhohe Feuersäule, die die Helden wohl instinktiv weiter in den sicheren Gang zurückweichen läßt. Schließlich ebbt das Tösen ab und die Lohb verwindelt sich in den feurigen Leib eines Dschinns. Von oben schaut er auf den Zwergen hinab: „Du hast mich gerufen, was ist dein Begehrt?“

Der kleine Geode bietet einen sehr starken Gegensatz zu der riesigen Feuergestalt, als er mit fester Stimme erwidert: „Dschinn, bringe meine Begleiter und mich unbeschadet durch die Flammen auf die andere Seite.“

Für einen Moment fixiert der Dschinn den lächelnden Geoden, dann verneigt er sich vor Xenos: „So soll es geschehen. Wen soll ich zuerst hindurchleiten?“

Der Dschinn verschränkt abwartend die Arme. Nun ist der Mut der Helden gefragt. Wenn freiwillig jemand hervortritt, lassen Sie ihn eine Mut-Probe ablegen. Gelingt sie, so ist er der erste auf dem feurigen Ritt. Wenn keiner hervortritt, packt der Dschinn wahllos einen der Helden und macht sich auf den Weg. Xenos wird auf alle Fälle als letzter durch das Feuer gelangen. Sie sollten diese Passage jeweils einzeln mit den Helden ausspielen.

Allgemeine Informationen:

Du fühlst dich von erstaunlich festen und zugleich sanften Armen umschlungen. Die Flammen hüllen dich völlig ein, spielen sanft mit deiner Kleidung, zerzausen deine Haare, lieblosen dein Gesicht. Du siehst nur tiefstes rotes Glühen um dich herum, und wenn dein Verstand auch sagt, daß du eigentlich verbrennen müßtest, verspürst du doch nur angenehme Wärme wie an einem lauen Sommertag. Du fühlst, wie alle Anspannung von dir abfällt, und möchtest dich einfach nur diesem Tösen hingeben, für immer in dieser Wärme schweben. Dann ist es vorbei. Der Dschinn läßt dich achtlos hinter dem Feuer in den Gang fallen. Nach der Wärme empfindest du die normale Luft kurzfristig als eisig und schlingst zitternd die Arme um dich. Nur einen Herzschlag später taucht neben dir [Namen des nächsten Helden bzw. Xenos] auf. Eine kurze Untersuchung zeigt, daß ihr und eure Ausrüstung die Feuertaufe unbeschadet überstanden haben. Als ihr euch umschaud, seht ihr vor euch einen weiteren Gang, der zum Wassereinbruch (22) führt.

22 Wassereinbruch

Xenos' Erinnerungen:

„Oh nein. Das war ganz gewiß hier. Hätte ich Tölpel doch nie vorge schlagen, hierherzukommen ...“

Allgemeine Informationen:

Während ihr dem Gang folgt, stellt ihr fest, daß dieser langsam, aber stetig in weiter in die Tiefe führt. Nachdem ihr eine Weile gegangen seid, bemerkt ihr, daß der Boden feucht schimmert. Zuerst sind es nur winzige Pfützen, die aber, je weiter ihr vordringt, immer größer werden. Schließlich steht das Wasser etwa knöchelhoch. Ihr merkt, daß Xenos den Boden sorgenvoll betrachtet.

„Ich hoffe, das Wasser steigt nicht noch weiter“, murmelt er vor sich hin.

Spezielle Informationen:

Je weiter die Helden dem Gang in die Tiefe folgen, um so höher steigt das Wasser an. Im Licht der Fackel ist nicht auszumachen, wie weit und wie tief der Gang noch weiter führt. Spätestens wenn Xenos das Wasser bis zur Hüfte reicht (gut drei Spann), bleibt er, am ganzen Körper zitternd, stehen. Man merkt deutlich welche Mühe es ihm bereitet, nicht einfach den Rückzug anzutreten.

Meisterinformationen:

Um einem Granitblock auszuweichen, waren die Brillantzwerge gezwungen, den Tunnel ein wenig gewunden in die Tiefe zu bauen. Im Laufe der Zeit wurde trat aus einem kleinen Rinnsal stetig Wasser ein, das nun einen Teil des Tunnels vollständig überflutet hat. Es dauert also noch etwa dreißig Schritt von der Stelle ab, an der Xenos stehenbleibt, bis die Wasseroberfläche die Tunneldecke erreicht.

Der Wassereinbruch im Tunnel sieht aber deutlich schlimmer aus, als er ist: So steht nicht der gesamte Tunnel, sondern nur ein Teilstück völlig unter Wasser. Wenn ein mutiger Held weiter in den Gang vordringt, wird er feststellen, daß der Tunnelboden nach etwa zehn Schritt wieder ansteigt und er nach weiteren zehn Schritt den Kopf wieder aus dem Wasser und tief durchatmen kann.

Diese zwanzig Schritt unter Wasser sollten jedem Helden möglich sein, so daß genaue Regeln fehl am Platze wären. Besser sind hier kurze Beschreibungen, in denen Sie den schwächeren (niedrige KK-Werte) Helden vor Augen führen, wie sich ihnen die Wassermassen scheinbar entgegen stemmen, wie feindselig die nasse eisige Finsternis um sie wirkt, wie heiß es in ihren Lungen brennt, wie mühsam sie gegen den Drang ankämpfen müssen, einen tiefen Atemzug zu nehmen, der den kläglichen Tod viele hundert Schritt unter der Erdoberfläche bedeuten würde.

Für den Feuergeoden Xenos ist diese Situation jedoch fast unüberwindbar und auch bewußt als erzählerischer Ausgleich seiner Schlüsselrolle beim Überwinden der Flammenwand gedacht, denn nun ist er ganz auf die Hilfe der Helden angewiesen. (Wie heißt es schon im *Großen Elementarium*: »Beachte nun, dasz die Elementhe nicht sind eyns wie das andere und sich gleych in ihrer Vielfulth, sondern dasz sie auch sind beygeordnet und aehnlich oder contrair und vizversaal. Wenn du aber sagest; meyn sey das Feuer! So sagest du auch. Das Wasser sey mir fern!«) Aus eigener Kraft kann Xenos dieses Hindernis nicht überwinden. Machen Sie den Helden deutlich, daß ihre gesamte Mission nur Sinn ergibt, wenn sie Xenos sicher zu seinem Ziel bringen. Nun haben die Helden verschiedene Möglichkeiten, den Geoden durch das ihm feindliche Element zu geleiten (einer Testrunde ge-



lang in diesem Zusammenhang ein meisterlicher PARALÜ auf den bereitwilligen Geoden ...):

—Die Helden können Xenos mit seiner Einwilligung sanft, aber nachdrücklich bewußtlos schlagen.

—Xenos kann den Helden vorschlagen, daß er sich in eine tiefe, fast todesähnliche Trance versetzt und sich dann von dem Helden, dem er am meisten traut (Meisterentscheidung), durch das Wasser ziehen läßt.

Gleichgültig, für welche Methode die Helden sich auch entscheiden, nach der Durchquerung des Wasser benötigt Xenos auf jeden Fall W6 Spielrunden, bis er in der Lage ist, weiterzuziehen. Der Gang steigt anschließend stetig an und mündet schließlich in (23) in einer riesigen Halle.

23. Der Garten im Berg

Xenos' Erinnerungen:

»Ich denke, es hat sich trotz allem gelohnt: Ihr werdet Augen machen ...«

Allgemeine Informationen:

Ihr tretet aus dem Gang und haltet unwillkürlich den Atem an: Vor euch, von einem sanften Leuchten erfüllt, liegt eines der großen vergessenen Wunder dieser Welt. Eine immense Tropfsteinhöhle, deren Decke sich fünfzig Schritt über euren Köpfen erhebt. Auf ihrem Grund breitet sich ein kristallklarer See aus; das sanfte Licht stammt ebenso von den unzähligen Pilzen, die in allen Farben des Regenbogens phosphoreszieren und schimmern, wie auch von den in sanften Weiß- und Blautönen leuchtenden Kristallen, die an den Wänden zu Tage treten. Auf einigen der Stalagmiten erheben sich fein ziselerte Laternen aus Messing, Bronze, Silber und Gold.

In der Mitte des Sees könnt ihr eine gewaltige Säule sehen, wo zwei Tropfsteine zusammengewachsen sind, fast, als würden sie die Halle tragen. Dies muß einst der Lustgarten der Zwergge von Aradosloch gewesen sein.

Spezielle Informationen:

Bei näherem Hinschauen können die Helden von Leuchtpilzen fast überwucherte Wandelpfade erkennen, von denen viele zum See führen, andere zu schmiedeeisernen, von schimmernden oder bunt leuchtenden Pilzen und Moosen überrankten Bänken und Lauben.

Am Seeufer liegen immer noch hölzerne Boote bereit, und von hier aus führt eine ebenfalls schmiedeeiserne, mit zahlreichen Ornamenten verzierte Brücke zum Fuß der gewaltigen Säule, um die sich eine Wendeltreppe nach oben windet. Von dieser Höhle führen unzählige weitere Gänge ab.

Meisterinformationen:

Diese natürliche Höhle im Berg diente den Brillantzwergen tatsächlich als Lustgarten und Erholungsgebiet, tatsächlich ist hier der unterirdische See zu finden, dem Aradosloch seinen Namen verdankt. Vermitteln Sie den Helden in dieser Höhle ein Gefühl des Staunens und der Ergriffenheit, aber auch der Sicherheit und Geborgenheit. Sollte ein Nachtlager nötig sein, wäre hier sicher ein geeigneter Platz, der mit einer etwas erhöhten nächtlichen Regeneration belohnt werden sollte.

Es spricht nichts dagegen, daß sich die Helden vielleicht ein Stückchen des am Boden herumliegenden Kristalls mitnehmen, gezielte Demontage von Lampen oder gewachsener Kristalle sollte den Helden jedoch als Entweihung dieses Ortes erscheinen.

Wenn die Helden die Höhlen erkunden wollen, wird Xenos, der den Helden immer noch für ihre Hilfe bei der Wasserdurchquerung dankbar ist, dennoch mit Nachdruck an die bevorstehende Aufgabe erinnern: Die diversen anderen Wege sind für dieses Abenteuer unwichtig – es sei denn, Sie wollen noch weitere Gangsysteme hinzufügen oder aber einen zusätzlichen Weg in die Freiheit gewähren, falls die Helden es nicht schaffen, zum eigentlichen Ausgang zu gelangen.

Der eigentlich vorgesehene Weg aber führt die Treppe um die Tropfsteinsäule hinauf. Die Brücke ist trotz ihres hohen Alters noch in Ordnung und benutzbar, wie auch zwei der am Ufer liegenden Boote noch wassertauglich sind. Xenos selber wird die Brücke wählen. Der Aufstieg über die Treppe dauert etwa eine Stunde (die letzte Viertelstunde verläuft die Wendeltreppe im Inneren der Tropfsteinsäule), wobei die Helden, je weiter sie sich von der Halle entfernen, ein immer unheimlicheres, nicht genau definierbares Gefühl der Angst verspüren werden.

24. Ausgangshalle

Xenos' Erinnerungen:

»Hier geht es ins Freie – nur durch die Türe dort!«

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet eine natürliche Höhle. In etwa fünf Schritt Höhe verläuft ein schmaler Felssims. Im Süden des Raumes führt eine gewundene Treppe nach unten, im Westen verengt sich die Höhle bis auf einen schmalen Gang. In der Nordwand ist eine eisenverstärkte Türe zu sehen, vor der eine zertrümmerte steinerne Bank liegt.

Meisterinformationen:

Bevor die Helden diesen Raum erreichen, sollten Sie wieder einmal die Marschordnung feststellen: Denn hier lauert der Xadurolokasch auf die Heldengruppe, um sie am Entkommen aus 'seinem' Revier zu hindern. Der Blutschatten trachtet eher danach, die Helden einzuschüchtern und in die Gänge zurückzutreiben, als sie alle auf der Stelle zu töten. Er wird versuchen, den zuerst eintretenden Helden zu packen und niederzuringen, um dadurch die anderen Helden einzuschüchtern. Gelingt ihm dies nicht, geht es im folgenden Kampf hauptsächlich darum, dem Vampir auszuweichen und den Ausgang freizuräumen: Um zu verhindern, daß die Helden oder jemand anders das Höhlensystem von Aradosloch verlassen kann, hat er eine steinerne Bank vor die Türe geworfen, die zu dem in die Freiheit führenden Tunnel führt.

Die Ergreifung des Kameraden soll die Helden davon überzeugen, daß sie keine Möglichkeit haben, dem Vampir zu entkommen. Dies teilt er ihnen auch in böhmischen Worten mit. (Diese sind jedoch nur für Helden mit eventuellen Angramkenntnissen verständlich.) Wenn der Vampir mit Feuer oder magischen Waffen bedroht wird, weicht er zurück, wenn er gar fliehen muß, wird er sich am ehesten die Wendeltreppe hinunterstürzen und während des Sturzes erneut seine Fledermausgestalt annehmen. Wenn die Helden ihn verfolgen wollen, sollte Xenos sie ermahnen, daß sie lieber rasch die Höhlen verlassen sollten. Die Aufgabe der Helden wird es gegebenenfalls sein, den Gefährten aus seiner mißlichen Lage zu befreien, während sich ein paar andere daran machen, die Reste der steinernen Bank zu entfernen. Dazu sind insgesamt zwölf Helden-Kampfrunden notwendig, d.h. ein Held braucht 12 KR, zwei Helden brauchen 6 KR, vier brauchen 3 KR etc.



Wenn die Helden den Ausgang schließlich freigelegt haben und die Tür öffnen, sehen sie vor sich ein kurzes Gangstück. An der Seite sind eine steinerne Bank und ein Tisch zu erkennen, wo früher Besucher einen Augenblick verharren, bevor sie endgültig eingelassen wurden. Der Gang endet nach neun Schritten vor einer stabilen eisernen Tür, die erstaunlicherweise sehr leichtgängig ist und einfach aufgestoßen werden kann. Auf der Außenseite besteht diese Tür aus glattem Felsen. Nachdem die Helden hindurchgetreten sind und die Tür hinter ihnen zufällt, können man keinen Zugang mehr erkennen. Sollten die Helden sicherheitshalber auf die Stelle noch einen CLAUDIBUS sprechen, um den Vampir an der Verfolgung zu hindern, sollten Sie dies später mit ein paar zusätzlichen Abenteuerpunkten belohnen.

In Freiheit

Allgemeine Informationen:

Ihr habt, schwer atmend, die dunklen Hallen von Aradolosch hinter euch gelassen und babt nun endlich wieder freien Himmel über euch. So weit ihr es erkennen könnt, breiten sich Berge und Wälder um euch aus, und keine Menschenseele ist zu sehen. Doch im Osten leuchtet ein ferner, roter Schein, und ihr erkennt, daß ihr es geschafft habt: Ihr seid in die Dunklen Lande eingedrungen.

Meisterinformationen:

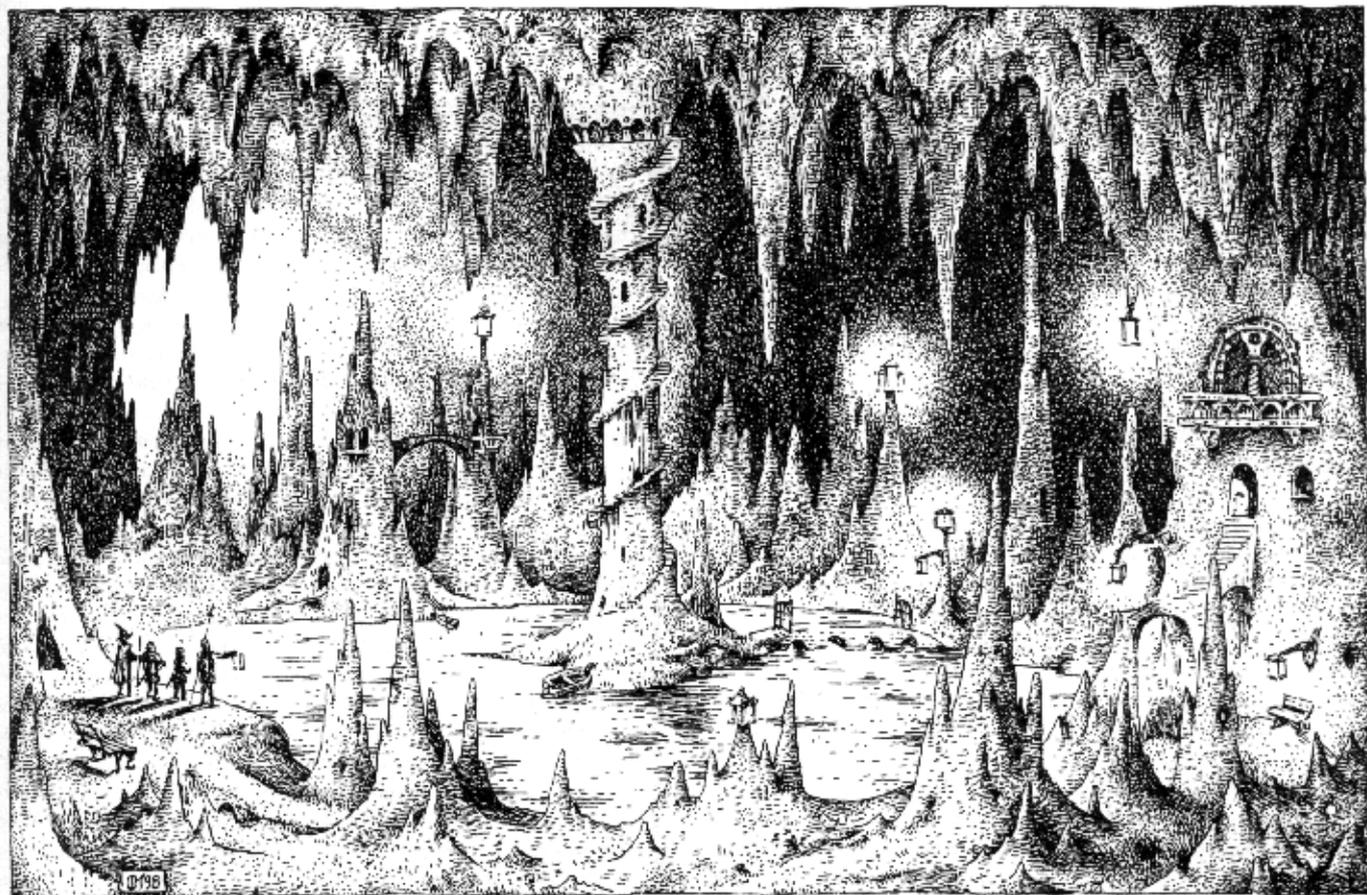
Wenn die Helden ein wenig verschauft haben und sich dann als die Gruppe *Irrlicht* kostümieren (falls das noch nicht geschehen ist), kann es weitergehen mit Kapitel 2.

Crallog, der Xadurolokasch

Zur Geschichte des Vampirs wurde bereits einiges bei der Geschichte Aradoloschs gesagt – und nun wurde der Xadurolokasch durch die achtlosen Zwerge von Brogars Blut wiedererweckt und strebt danach, seine Herrschaft über die Zwergenstadt zu festigen und möglichst wenige 'Nutztiere' entkommen zu lassen: Nachdem er eine lange Zeit ohne Nahrung auskommen mußte, ist er zwar zur Zeit gesättigt, will aber um jeden Preis verhindern, daß die Helden das Höhlensystem verlassen.

Regeltechnisch sei hier auf den Eintrag zu Vampiren im **Bestiarium Aventuricum** auf Seite 241 verwiesen.

Der uralte Zwergenvampir raubt seinen Opfer ihr Sikaryan durch erzwungenen Blickkontakt und besitzt daher keine 'klassischen' spitzen Zähne. Er unterscheidet sich auch sonst in mancher Hinsicht vom herkömmlichen Klischee des Vampirs – zumindest äußerlich: Denn er wirkt eher wie ein noch junger Zwerg mit rotbraunen Haaren, sorgfältig gestutztem Backenbart und einem verwegenen Grinsen – er kann jedoch auch (binnen 5 KR) eine Gestalt annehmen, bei der er als riesige Vampirfledermaus (**Bestiarium Aventuricum**, S. 72) mit vage zwergischen Gesichtszügen erscheint. In dieser Gestalt besitzt er seine normalen Werte, abgesehen von folgenden Ausnahmen: Die GS steigt auf 15, AT/PA sinken auf 12/4. Beide Gestalten kann er auch zur doppelten Größe 'aufblasen', sein Leib wird dann nebulös und durchscheinend. So kann er auch durch Türritzen und andere minimale Öffnungen gleiten. Allerdings kann er in dieser Gestalt keine Greifattacken ausführen, und seine kraftvollste Berührung wird nur als feuchter Schlag (von W6 TP Stärke) empfunden.





Den Blickkontakt erzwingt er, indem er sein Opfer am Hals packt und dann gemäß den üblichen Regeln für Vampirbisse niederzwingt. Gegen Feinde, die ihn direkt bedrohen, setzt der Blutschatten seine krallenbewehrte Klauen ein und verursacht aufgrund seiner immensen Kraft 1W+5 Trefferpunkte. Auch wenn ein Teil dieser Punkte von der Rüstung der Helden aufgefangen werden sollte, wird der Getroffene auf alle Fälle ein Stück nach hinten geschleudert und benötigt 1W3 Kampfrounden, um wieder in das Geschehen eingreifen zu können. Die Helden haben ihrerseits eigentlich keine Möglichkeit, den Xadurolokausch zu töten: Normale Waffen gleiten durch ihn hindurch, die Wunden schließen sich sofort wieder, gleiches gilt für durch Magie erzeugte Verletzungen, gegen die er zusätzlich einen RS von 20 besitzt. Geweihte Waffen und Feuer verursachen dem Vampir Schmerzen, können ihn jedoch nicht töten. Die heilige Halle, aber auch die große Grotte mit dem Garten der Zwerge meidet er intuitiv, auch wenn er sie prinzipiell betreten könnte. Vor offenen Flammen, also auch dem Flammenschwert eines Magiers weicht er zurück. Sollte Crallog einige Male ernsthaft getroffen worden sein, wird er lieber fliehen, als seine Existenz aufzugeben.

Die erzählerische Aufgabe dieses Vampires besteht darin, den Helden schon das lebendige Verlassen der Hallen von Aradolosch als anerkanntenswerte Leistung zu präsentieren, und Sie sollten ihn so darstellen, daß eine rasche und erfolgreiche Flucht nicht als Feigheit, sondern als Heldentat aus eigenem Recht erscheint, auch wenn eine nicht unpassende düstere Stimmung zurückbleiben sollte. Während der Zwergenvampir natürlich nicht wirklich völlig unbesiegbar ist, wird seine Zerstörung doch eine Aufgabe für andere, mächtigere Helden sein.

(Sollten Sie einen etwas spürbareren Erfolg ermöglichen wollen, können Sie auf die nicht allzu originelle Methode zurückgreifen, die Helden an einer passenden Stelle in Aradolosch etwas finden zulassen, was dem Vampir bei einer gelungenen Attacke ausreichend Schmerzen zufügt, daß er flieht: Hier bietet sich etwa eine vor Urzeiten aus Zwergensilber geschmiedete und gesegnete Pfeilspitze an, die neu geschaffet werden müßte – die unvermeidlichen Ungenauigkeiten gäben auch eine glaubwürdige Erklärung, warum der Zwergenvampir selbst bei einem meisterlich gezielten Schuß nur so weit verletzt wird, daß er kreischend flieht (und die Pfeilspitze erst einmal mitschleppt, bis er sich unter Schmerzen davon befreien kann.)

Crallog, der Zwergenvampir

MU 20	KL 13	IN 14	CH 11	FF 14	GE 20	KK 23
AG 2	HA 2	RA 0	TA 0	NG 2	GG 7	JZ 7
ST 13	MR 38	LE 90	AE/KE: —	AU: unendlich		
AT/PA: 16/13	TP: speziell	Ausweichen: 12				
RS/BE: 20/0						

Hinweise auf den Vampir:

Zu einem stimmungsvollen Vampirszenario gehört auch, daß es lange vor dem persönlichen Auftritt des Ungeheuers eine Reihe von vagen, zunehmend beunruhigenden Hinweisen gibt: Zwei davon, nämlich die Fledermaus über der langen Brücke und die ermordeten Brogarzwerge in der Festhalle, sind örtlich vorgegeben, andere können Sie immer dann einstreuen, wann es passend erscheint – die Reihenfolge ist jedenfalls auf die zunehmende Gewißheit abgestimmt, daß es hier um einen Vampir geht.

—**Der trockene Leichnam:** Relativ früh können die Helden die einzelne Leiche eines Brogarzwerger finden, der ganz am Anfang dem Vampir zum Opfer fiel. Der Leichnam ist staubtrocken und scheinbar Jahrhunderte alt, die Rüstung ist jedoch offensichtlich brandneu. Die

Augen des Opfer sind weit aufgerissen, die Augäpfel rasseln, zu trockenen Murmeln geschrumpft, in den Augenhöhlen. (TA-Probe)

—**Die Fußspuren:** In einem Gang sind im Staub der Jahrtausende die Spuren eines barfuß laufenden Zwerges zu sehen, die darauf hindeuten, daß er irgendwie stehengeblieben ist und sich hingekauert hat. Danach hören sie vollständig auf. (Crallog hat hier seine Fledermausgestalt angenommen).

—**Der versperrte Weg:** Unvermittelt beginnt sich vor den Helden ein schweres, eisernes Tor zu schließen. Nur wenige Augenblicke, und der Gang wird versperrt sein. (Crallog will die Gruppe vom Weg in die Freiheit ablenken.) Es ist relativ gleichgültig, ob die Helden das Tor aufhalten – in diesem Falle sehen sie nur einen davonhuschenden Nebel –, es mit Gewalt oder Magie öffnen oder einen anderen Weg suchen: In letzterem Fall können Sie entscheiden, ob eine kurzer Umweg doch als Teil der gewählten Verbindung zwischen zwei Räumen funktioniert oder ob eine Verbindung ganz unterbrochen wurde.

—**Die nächtliche Vision:** Wenn die Helden übernachten, träumt einer von ihnen von einem freundlichen jungen Zwerg, der ihm verschwörerisch zunickt und ihn in einen Gang lockt, wo etwas besonders zu finden ist – ein Geheimgang in die Freiheit, eine verborgene Schatzkammer, ein wichtiges Artefakt, das zur Rettung der Zwerge von Lorgolosch dienen kann; was immer den Helden am ehesten anspricht. Ob es bei dem Traum bleibt oder ob die Helden tatsächlich einen fortgelaufenen Schlafwandler suchen müssen, überlassen wir Ihrer Entscheidung; zu lange sollten Sie den Helden aber nicht von der Gruppe trennen.

—**Der tote Vampirjäger:** In einer Nische liegt ein toter Zwerg in Lederrüstung, in seinen Händen hält er noch einen Hammer und einen Holzpflock. Irgend jemand hat ihm das Genick gebrochen und den Kopf auf den Rücken gedreht. (TA-Probe)

Die Expedition der Brogarzwerge

Meisterinformationen:

Wie schon gesagt, diente die Expedition vor allem dem Zweck, in Borbarads Auftrag die Hallen von Aradolosch nach einem möglichen Vorstößweg ins Darpattal zu untersuchen und nebenbei auf Geheiß des 'Stammeskönigs' Bunthul zu erkunden, ob sich hier die Zwerge von Brogars Blut dauerhaft niederlassen könnten.

Von der aufgebrochenen 'Sippe' von vierzig Zwergen sind bereits fast dreißig tot, dem Xadurolokausch zum Opfer gefallen. Die Überlebenden sind extrem nervös und verunsichert, zugleich aber zu feige, um zurückzukehren und ihr Versagen einzugestehen. Sie können die Überlebenden der Expedition nach Belieben als Gegner der Helden einsetzen, wann immer sich diese zu sicher fühlen, am besten sind allerdings Hinterhalte in den beiden Wächerräumen geeignet.

Von den Ereignissen an der Oberfläche haben sie seit Monden keine Nachricht mehr erhalten, und so wissen sie nur wenig Aktuelles: Den Helden können gefangene Brogarzwerge unter Wirkung eines Beherrschungszaubers die allgemeinen Fakten über ihren 'Stamm' mitteilen (siehe Seite 63f.) und schauerliche Dinge vom allmählichen Verschwinden von immer weiteren Mitgliedern ihres Trupps erzählen. Es sollte deutlich werden, daß die Helden sinnvollerweise keine Gefangenen in die schwarzen Lande mitnehmen sollten.

Falls die Helden auf die Idee kommen, ihre Wappenrücke anzulegen und bereits als die *Gruppe Irrlicht* aufzutreten, lassen sich die Zwerge durchaus von dieser Behauptung überzeugen. Wirklich kooperativ werden sie jedoch keineswegs, und es bleibt ein erhebliches



Misstrauen gegen die Helden – nicht, weil sie ihnen nicht glauben, sondern weil sie Doppelspiel befürchten und vermuten, ein feindseligen Starthalter Borbarads habe die *Gruppe Irrlicht* ausgeschickt, um sie zu hintergehen.

Falls es zu einer Norgemeinschaft der Helden und der Brogarzwerge gegen den Vampir kommt, können und sollten Sie die Brogarzwerge nach Belieben erzählerischen Zwecken opfern: Manche fliehen beim Erscheinen des Vampirs in nackter Panik, andere verschwinden rätselhaft, wieder andere werden von dem Xadurolokasch einfach mit zwei, drei nachlässigen Hieben getötet. In keinem Fall sollten die Helden auch noch mithelfen, Brogarzwerge in die Freiheit zu retten, doch wenn die Spieler Skrupel haben, Kampfgefährten zurückzulassen, kann ein von einem bedrängten Zwerg ausgestoßenes „Agrimoth, hilf!“ oft eine Meinungsänderung herbeiführen ...

An 'Schätzen' haben gefangene Brogarzwerge jeweils etwa 2W6 Silbertaler und eventuell ein paar Blätter Roten Pfeilblütentees bei sich, außerdem persönlichen Besitz wie Würfel und Spielkarten, Pfei-

fen und Tabaksbeutel und natürlich allerlei (nicht-zwölfgöttergefällige) Talismane, manche davon mit der 'glückverheißenden' Dämonenkrone.

Ein typischer Brogarzweig

MU 11	KL 11	IN 11	CH 8	FF 12	GE 12	KK 15
AG 5	HA 4	RA 1	TA 1	NG 4	GG 8	JZ 6
ST 3	MR -2	LE 50	AE/KE: —	AU: 75		
AT/PA: 13/11		TP: 2W+2 (Felsspalter oder Kriegshammer)				
Ausweichen: 8		RS/BE: 5/5 (Kettenhemd und Kettenhaube)				
GS: GST 2		43	47			

Armation-Werte

BW 8	AT 13	PA 11	FK —	TP 2	RS 6
LE 2	AE —	MU 11	GE 12	INI 0	

Talente: keine





Unter der Dämonenkrone

Meisterinformationen:

Letzten Endes besteht dieser Teil des Abenteuers nur aus einer einzigen Herausforderung für die Helden: Sie müssen gemeinsam mit ihrem Begleiter Xenos die Bergfreiheit Lorgolosch erreichen, ohne aufzufallen und den Geoden einzubüßen. Daß dessen Durchkommen den Auftraggebern weit wichtiger ist als das einzelner Helden, sollte immer bewußt bleiben; auch wenn Xenos selbst sich keineswegs großspurig verhält.

Um diese gefährliche Reise nachdrücklich und eindringlich darstellen zu können, finden Sie im folgenden eine Reihe von zusätzlichen Regeln, Geländebeschreibungen und Begegnungsvorschlägen.

Die Strategie

Hier sei noch einmal wiederholt, daß es eigentlich nur eine erfolgverheißende Strategie gibt: Die Helden müssen sich überzeugend als *Gruppe Irrlicht* ausgeben, die angeblich mit Sonderbefehl den gefangenen Geoden zu den Belagerern von Lorgolosch geleiten soll.

Um diese Strategie erfolgreich durchzuhalten, müssen sich die Helden nicht nur bei Begegnungen mit anderen Soldaten der Schwarzen Horden sowie mit unterdrückten Einheimischen wie rauhe, götterlose Söldlinge verhalten, sondern am besten auch dann, wenn sie sich alleine glauben – denn Späher und Lauscher können überall sein. (Bei einem Testspiel haben sich die Helden bewußt vor dem Aufbruch eine Woche lang an einem abgeschiedenen Ort gegenseitig angepöbeln und verflucht, um dadurch das verräterische 'Ihrzen' auszutreiben, das sie normalerweise pflegen.)

Xenos jedenfalls wird sich rollengerecht als sturer, wortkarger Gefangener verhalten, der so wenig wie möglich mit seinen Wärtern redet.

Dadurch kann er zugleich möglichst viel Zeit auf das Meditieren und das Sammeln seiner Kräfte für den Einsatz in Lorgolosch verwenden. (Für Sie als Meister bedeutet das ferner, daß Sie nicht jederzeit die Reaktion des Zwergs auf Begegnungen, Debatten der Helden etc. darstellen müssen – auf Dauer kann das nämlich recht ermüdend sein.)

Die Tödlichkeit

Das ganze Genre der Geheimmissionen, zu dem auch dieses Kapitel gehört, betont die Gefährlichkeit derartiger Unternehmungen: Die Todesrate, gerade unter den Nebenfiguren, ist extrem hoch. Da dieses Szenario keine weiteren Figuren außer den Helden und dem unverzichtbaren Geoden Xenos verwendet, stellt sich die Frage, wie tödlich es für die Helden sein soll. Eigentlich raten wir vom beiläufigen Töten von Spielercharaktern wegen Meisterentscheidungen oder Würfelpech deutlich ab, andererseits darf keinesfalls der Eindruck entstehen, daß die Reise ein reiner Spaziergang sei. Um den Schrecken der Region zu verdeutlichen, haben Sie daher die Regel zu Grauen und Entsetzen zur Verfügung; um fahrlässige oder absichtliche Tölpelereien der Helden zu ahnden, finden Sie bei den Begegnungen auch Vorschläge, wie eine Gefangennahme der Heldengruppe ablaufen kann.

Darüber hinaus sollte man nicht unterschätzen, wie groß die Bereitschaft mancher Spieler ist, ihrem Helden einen spektakulären, opfermütigen Heldentod zu bescheren. Dieses Kapitel eignet sich dafür vorzüglich, und wenn Sie den Eindruck haben, ein Spieler sei dazu bereit, daß der Tod seines altgedienten Recken, der seinen Gefährten den Rücken zur Flucht freihält, zum ebenso denkwürdigen wie ernüchternden Erlebnis für Runde wird, sollten Sie mit ihm darüber reden und sich auf eine passende Situation einigen.

Die Geographie

Meisterinformationen:

Der Weg führt die Helden von den Trollzacken in der Nähe des Gugelforstes über den Radrom bis zu den Beilunker Bergen. Um diese gefährliche Reise besser darstellen zu können, haben wir die verschiedenen Gebiete, durch die die Helden samt Xenos reisen, in verschiedene Kategorien unterteilt. Während die Spieler auf der Landkarte im Anhang angeben können, welchen Weg sie nehmen wollen, können Sie auf der Schemakarte auf Seite 37 ablesen, welche Art von Gelände sie dabei durchqueren. In der Regel sind zu

jeder Geländekategorie als *Allgemeine Informationen* die Landschaftsform und die Vegetation beschrieben, unter *Spezielle Informationen* die Tierwelt (vor allem Jagdwild und Raubtiere), als *Meisterinformationen* schließlich Angaben zur Präsenz der Schwarzen Horden im jeweiligen Gebiet und zu typischen Beobachtungen, die die Helden hier machen können – anders als bei Begegnungen handelt es sich hier eher um Szenen, bei denen die Helden nicht agieren, sondern wirklich nur zuschauen können. Sie sollen den Helden verdeutlichen, wie die Situation in den Schwarzen Landen aussieht.

Spezielle Regeln: Entsetzen (Meisterinformationen)

Im DSA-System sind die sogenannten Helden nicht allein Hauptfiguren, wie die Helden eines Buches, sie sollten auch hilfsbereit, edelmütig, opferbereit, kurzum: heldenhaft sein. Daher darf man ihnen auch zugute halten, daß sie anders als gewöhnliche Landleute, ja selbst sogar anders als viele einfach Soldaten, nicht in blinde Panik verfallen, wenn ihnen gefährliche Ungeheuer und andere Bedrohungen von Leib und Leben gegenüberstehen. Anders verhält es sich hingegen, wenn sie Zeugen von entsetzenerregenden Szenen werden:

Unter **Entsetzen** verstehen wir (im Gegensatz zur unmittelbaren Angst, die aus dem Gefühl persönlicher Bedrohung entsteht) das zugleich allgemeinere und tiefergehende Gefühl der Abcheu, des Grauens, des Ekels, das entsteht, wenn irgend etwas massiv gegen alle



Gesetze der Natur, der Götter oder der Menschlichkeit verstößt. Entsetzen führt schnell zur Resignation, zum unterschweligen Glauben, daß alles hoffnungslos sei, wenn solche Dinge geschehen können. Immer wenn Sachen geschehen, die hinreichend unheimlich und widerwärtig sind, um einen solchen allgemeinen Zweifel und ein Gefühl der Hoffnungslosigkeit und der Machtlosigkeit auszulösen, können Sie als Meister eine Probe verlangen – bei einer Reihe von Begegnungen im folgenden Kapitel sind sogar derartige Proben ausdrücklich vorgeschlagen.

Regeltechnisch werden solche Entsetzens-Proben als MU-Proben gewürfelt, die je nach Schwere des Schreckens erschwert oder erleichtert sein können: Eine gute Richtlinie ist, wie gefühls- oder gar vernunftbegabt das Opfer ist und ob es einem der Götter heilig ist; übliche Modifikatoren sind:

Objekt	-10
Pflanze	-8
Tier	-6
vernunftbegabtes Lebewesen	-2
Geschöpf der eigenen Art	+/- 0
einem Gott heilig	+4
verbunden mit großen Schmerzen	+2 bis +6

Betrifft ein Greuel mehrere verschiedenartige Opfer, so bestimmt sich der Modifikator nach dem emotional bewegendsten Opfer, für die übrigen kommt je nach Anzahl +1 bis +3 hinzu.

—Manche Situationen sind zudem recht eng mit einer latenten Angst der Beobachter verbunden, so daß die entsprechende Schlechte Eigenschaft als Malus gerechnet wird.

Beispiel: Wird ein Held in einer engen Kammer eingeschlossen, so ist wegen der Bedrohung eine RA-Probe angebracht. Wird der Held hingegen Zeuge, wie ein anderer bei vollem Bewußtsein versteinert oder eingemauert wird, so ist es (zumindest in den Schwarzen Landen) an der Zeit, die Widerstandskraft gegen diese grauenvolle Erfahrung zu überprüfen, indem eine MU-Probe + RA gewürfelt wird: Die eigene Angst vor dem Eingeschlossenwerden wirkt sich erschwerend aus.

In ähnlicher Weise können bei abscheulichen Vorgängen mit Leichnamen die TA mit einbezogen werden, oder die HA bei Szenen, die mit Abstürzen zu tun haben; ebenso der AG, wenn der Held einen zu der Situation passenden Aberglauben verfügt. (GG, JZ und NG sind, da keine Ängste, hier weniger anwendbar.)

—Mißlingt eine derartige MU-Probe, so sinkt zuerst einmal der MU-Wert um einen Punkt; das macht eventuell die Neuberechnung der Werte für MR, AT und Ausweichen nötig. Mißlingt sie spektakulär (indem eine natürliche 20 fällt), raubt der Schock dem Helden einstweilen W6 Punkte.

Rollenspielerisch sollte die entsetzenerregende Szene in einer gewissen Weise die Charakterdarstellung in den nächsten (aventurischen) Wochen prägen: Das stetige, nahezu besessene Reden und Grübeln über die Erfahrung ist ebenso denkbar wie der jäh aufwallende Zorn gegenüber dieser und ähnlichen Szenen oder auch eine nackte Abscheu, verbunden mit dem Wunsch, eine möglichst große Entfernung zwischen sich und die entsetzenerregende Szene zu legen. Dieses Gefühl des Entsetzens hält etwa pro verlorenem MU-Punkt einen Monat an.

—Zurückverhalten kann man verlorene MU-Punkte in einer ruhigen Umgebung (und die muß beinahe automatisch außerhalb der Schwarzen Lande liegen) mit einer Rate von einem Punkt pro Monat. Das bedeutet nicht, daß der Held in dieser Zeit nicht gespielt werden darf, nur, daß er sich möglichst von aufwühlenden und entsetzenerregenden Erlebnissen fernhalten soll – die normalen Gefahren des Abenteuerlebens hingegen machen nicht viel aus ...

Der Aufenthalt in einem Kloster des Noionitenordens oder an der Schule der Austreibung zu Perricum stellt einen verlorenen Punkt pro Woche wieder her, für die Obhut eines guten Seelenheilers oder einer erfahrenen ÄNGSTE LINDERNDEN Hexe kann nach Meisterentscheidung das Gleiche gelten.

—In manchen Situationen ist es den Helden eventuell möglich, den Greuel einigermaßen Ungeschehen zu machen oder zumindest den Urheber der gerechten Strafe zuzuführen. In einem solchen Fall können Sie als Meister entscheiden, daß der MU-Verlust dadurch wieder ganz oder teilweise aufgehoben wird.

—Eine Ausnahme zur MU-Regeneration gibt es: Fällt der MU-Wert jemals unter 8 (eigentlich das regeltechnische Minimum), dann sind entsprechend viele Punkte vom Höchstwert verloren.

Beispiel: Alrik hat schon erhebliche Grauen miterleben müssen (MU-Grundwert 15, derzeit MU 11). Nun muß er noch mit ansehen, wie ein hilfloses Opfer von einem Karakil in eine Schlucht fallengelassen wird. Der Meister verlangt eine MU-Probe, erschwert um die HA. Leider fällt exakt eine 20, und beim Nachwürfeln eine 4. Alriks Mut fällt durch den Schock jäh auf 7, also einen Punkt unter 8. Das macht ihn nicht nur derzeit zu einem entsetzengeschüttelten, brabbelnden nervlichen Wrack, auch später wird er maximal einen MU-Wert von 14 zurückverhalten.

—Die natürliche Ausnahme zu dieser Regel sind neben göttlichen Wundern (vor allem des Praios, der Rondra, des Boron und der Hesinde, aber auch der Peraine und der Rahja) der Gebrauch des 'Wunderkrauts' Finage.

—Wenn der Meister es zuläßt, kann dieser permanente MU-Verlust (und nur der permanente) ganz oder teilweise auf eine andere Gute Eigenschaft übertragen werden. Erklärt werden kann das gut mit 'Abstumpfung' (IN oder KI), einem nervösen Zucken oder Zittern (CH oder FF) oder einem 'schwächenden Nervenfieber' (KK oder GE).



Geländekategorie A: Hochgebirge

Allgemeine Informationen:

Die höheren Lagen der schroffen, zerklüfteten Trollzacken, der Schwarzen Sichel und der Beilunker Berge erheben sich über die Baumgrenze, und hier oben findet man statt Waldgebieten nur mehr niedrige Pflanzen und allerlei Blumen, Sträucher und Kräuter: zähe Berggräser, Edelweiß und Enzian, Latschenkiefern und Heidekraut.

Bei Tag trägt der Wind Gerüche aus dem Flachland bergauf, und es scheint, als würde immer wieder einmal der ferne Gestank von Blut und Brand herübergetragen. Nachts, wenn der Wind bergab streift, ist die Luft klarer, doch auch kalt, mitunter eisig.

Spezielle Informationen:

Die Jagd liefert hier oben nur wenig Beute, da es einfach nicht ausreichend Nahrung für große Wildbestände gibt. Gamsen und Gebirgsböcke kommen zwar recht zahlreich vor, doch stellt die Pirsch an schrägen Hängen eine ebenso große Herausforderung dar wie die Bemühungen, eine mit Pfeilen getroffene Beute vom Sturz in unerreichbar tiefe Klüfte abzuhalten, wo sie dann nur den immer wieder zu erblickenden Bergadlern als bequeme Nahrung dient.

Zu den potentiellen tierischen Bedrohungen der Helden zählen hier oben vor allem Berglöwen, eventuell auch Grimwölfe.

Meisterinformationen:

Zusätzliche Informationen zur natürlichen Flora und Fauna finden Sie im Heft **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** auf Seite 96. Für den detaillierteren Kampf in diesem Gelände sei ebenfalls auf die Regeln aus dem gleichen Heft (Seite 57) verwiesen. Beachten Sie auch, daß hier oben in der Kälte die nächtliche Regeneration um einen Punkt vermindert ist. Wenn der Bergwind talwärts weht, sollten die Helden eigentlich über Mittel nachdenken, zu verhindern, daß irgend etwas, das in den Schwarzen Landen lauern mag, ihre Witterung aufnimmt.

Das Vorankommen im unwegsamen Hochland ist sehr mühsam: Pro Stunde ist eine halbe Meile schon eine gute Leistung – und dafür muß auch geklettert werden: Steile An- und Abstiege, Gamsenpfade zwischen Steilwand auf der einen Seite und Abgrund auf der anderen und mitunter gar glatte Eisflächen halten die Reisenden auf, manche mögen ein weiteres Vorankommen an dieser Stelle gar endgültig unmöglich machen.

Die Höhenlagen der Gebirge bilden derzeit auch das Niemandsland zwischen Zwölfgötterland und Schwarzen Landen. Obwohl hier oben keine gezielten Truppenbewegungen stattfinden, werden sie doch von beiden Seiten überwacht: Die gelegentliche Sichtung eines Karakils am Himmel sollte rein atmosphärisch sein und ebenso wie die Vermutung eines Helden mit hohem Gefahreninstinkt, er habe eine blitzschnelle rostrote Kugel (also einen Difar) beim 'Patrouillieren' erahnen können, nur einem Zweck dienen: Die Helden müssen einsehen, daß sie recht daran taten, das Hochgebirge zu 'unterqueren' und es auch jetzt besser schnell hinter sich lassen. In den Beilunker Bergen deuten solche Sichtungen darauf hin, daß jemand massiv verhindern will, daß die Brillantzwerge auf diesem Wege fliehen.

Daneben besteht immer die Möglichkeit (pro Tag 1–2 auf dem W20), daß die Helden auf eine Streife von W6+1 Spähern stoßen, die für eine der beiden Seiten unterwegs sind. In den Trollzacken ist zudem die Begegnung mit einheimischen Barbaren möglich (pro Tag bei einer 1-3 auf dem W20).

Geländekategorie B: Bergland

Allgemeine Informationen:

Die niedrigeren Regionen der Trollzacken, der Schwarzen Sichel und der Beilunker Berge sind abwechselnd von Almweiden und kleineren Waldstücken bedeckt, die teilweise schon seit Jahrtausenden durch Holzschlag reduziert wurden. Vor allem Nadelbäume, namentlich Lärchen, Firunsföhren und Zirbelkiefern sind hier zu finden, und die Luft duftet an Sonnentagen nach Harz.

Ebenso oft sieht man aber auch aschenbedeckte Plätze, wo aus unbekannten Gründen ganze Wäldchen niedergebrannt wurden, und in der Nähe dieser Brandstellen sind auch die verkohlten Überreste von allerlei Wildtieren zu finden.

Spezielle Informationen:

Hier oben ist das Jagen vor allem mühsam, denn Wild ist nicht allzu häufig: Neben den gelegentlich anzutreffenden Kühen (Bornländer Buntvieh, um genau zu sein), die von ihren geflohenen Besitzern im Stich gelassen wurden, gibt es an echten Wildtieren vor allem Rehe, Reb- und Auerhühner.

Meisterinformationen:

Zusätzliche Informationen zur natürlichen Flora und Fauna finden Sie im Heft **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** auf Seite 96 (Gebirge, bis Baumgrenze). Für den detaillierteren Kampf in diesem Gelände sei ebenfalls auf die Regeln aus dem gleichen Heft (Seite 57) verwiesen.

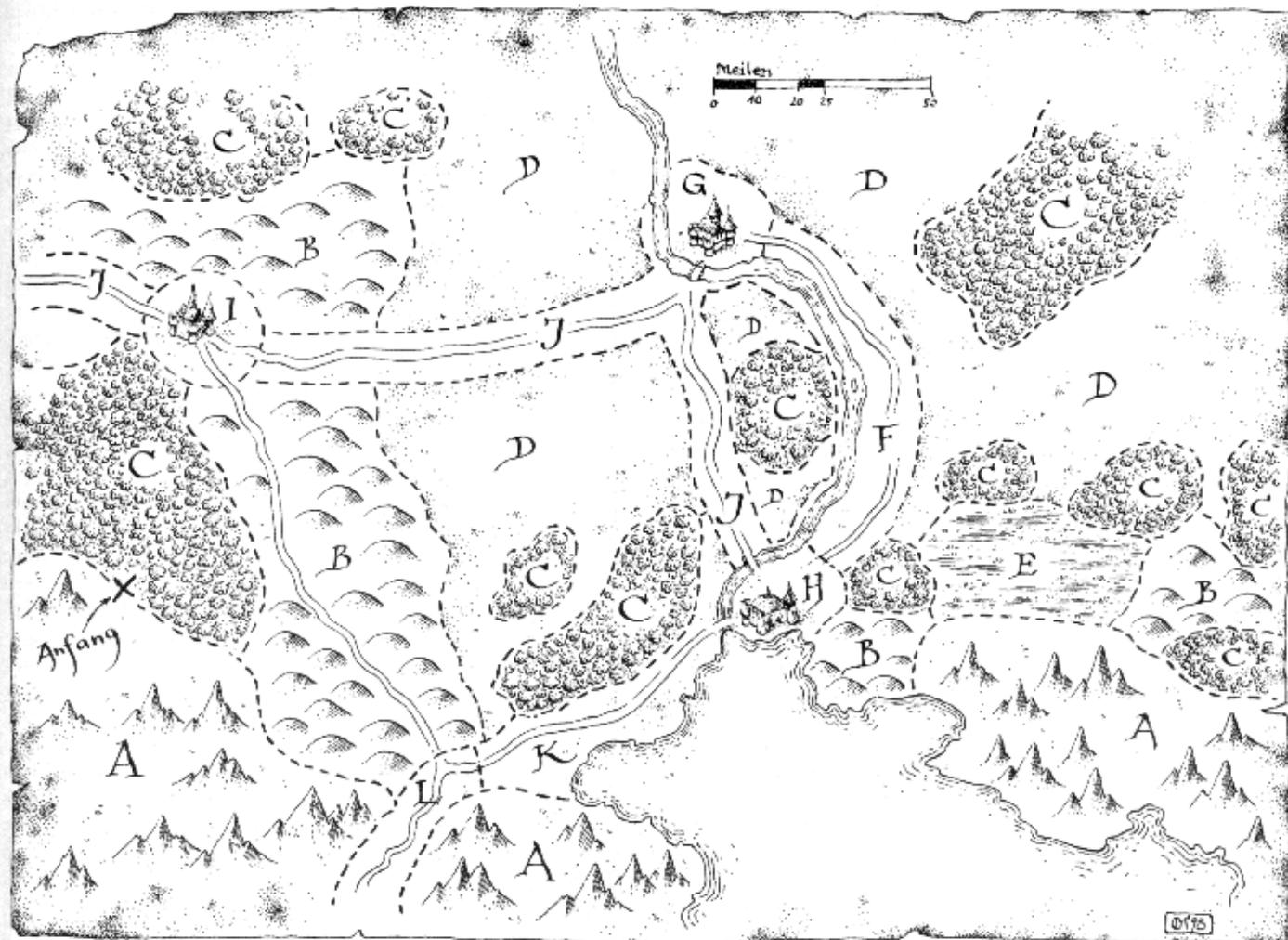
Pro Stunde kann man etwa eine Meile zurücklegen, denn der Weg hügel- und -abwärts ist mühsam und kraftraubend.

Während man hier nicht im eigentlichen Sinne von Niemandsland sprechen kann, ist die Präsenz der Schwarzen Horden götterlob doch recht schwach, weil es kaum militärisch wichtige Punkte gibt. Dennoch liegt die Gefahr, daß die Helden auf einen Spähtrupp der Borbaradianer stoßen, pro Tag bei 1-4 auf dem W20. Atmosphärisch sollte der Gegensatz zwischen der scheinbar von Menschenkriegen unbeeinflussten Landschaft und einzelnen Orten unverständlicher Brutalität betont werden. Neben den bislang erwähnten niedergebrannten Waldstücken bieten sich noch andere Szenen an:

—Eine sanft abfallende, von Blumen übersäte Gebirgsweide, auf der bis vor kurzem noch Rinder geweidet haben müssen, wie die zahlreichen Kuhfladen zeigen. Doch das Gras und viele Blumen sind wie nach einer Massenflucht niedergetrampelt, und wenn die Helden zu der Stelle gehen, wo die sanft abschüssige Weide abrupt an einem Steilhang abbricht, können sie in einem Dutzend Schritte tiefer die Kadaver von gut dreißig Kühen sehen, die wohl von irgendeinem Ungeheuer in den Abgrund gejagt wurden.

—Ein sanft plätschernder Gebirgsbach, der für alle Angler deutlich vernehmbar „Forellen!“ schreit. Doch kein Fisch lebt in dem faulig schmeckenden Wasser, denn etwa hundert Schritt weiter bachaufwärts liegt der verwesende Kadaver eines mächtigen Trolls, dem vor gut zwei Wochen eine noch mächtigere Kreatur achtlos das Rückgrat gebrochen hat. (Entsetzen-Probe: MU-2+TA)

—Ein spiegelklarer See, dessen kaltes Wasser frisch riecht und Kühlung verheißt. Allerdings erblickt jeder, der sich zum Trinken (oder aus anderen Gründen) herunter beugt, über seinem eigenen Kopf das Spiegelbild einer geflügelten Schlange, nämlich eines dämonischen Karakils. Diese Erscheinung ist rein illusorisch (oder eine Reminiszenz an eine frühere dämonische Präsenz, doch sie sollte die Helden erheblich irritieren (keine Entsetzen-Probe)).



Geländekategorie C: Urwald

Allgemeine Informationen:

Der Guggelforst am Fuße der Trollzacken, der Radromsbusch, der Drileuenwald, die Beilunker Wälder und der Ogerbusch sind insofern klassische Urwälder, als daß sie kaum intensivere Nutzung durch die Menschen der Umgebung erlebt haben, von der Jagd und gelegentlichem Holzschlag an den äußeren Rändern einmal abgesehen. Erlen, Roßkastanien und Haselbüsche prägen die Wälder, mitunter auch hoch aufragende Firunsföhren. Unterholz und Krautwerk aus Spinnendorn, dichtem Farn und Brennsegelgestrüpp, oft auch Brombeer- und Wacholdersträuchern behindert den Wanderer ebenso wie die häufigen kleinen Bächlein, Weiher und Sumpflöcher.

Spezielle Informationen:

An Jagdwild bieten die darpatischen Urwälder vor allem Rebe und Kaninchen, aber auch Reb- und Auerbühner und Fasane; an Raubtieren sind Grim- und Waldwölfe und Baumdrachen zu nennen. Gefährlich kann es zudem werden, wenn eine Rote Wildschweine, ein Auerochse oder (an einer feuchten Stelle) eine Riesenamöbe den Weg der Helden kreuzt.

Meisterinformationen:

Zusätzliche Informationen zur natürlichen Flora und Fauna finden Sie im Heft **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotus** auf Seite 99 (Wälder, Tobrisches Klima). Im dichten Urwald kommt der Wanderer etwa anderthalb Meilen in der Stunde voran.

Die Waldgebiete sind prinzipiell fest in der Hand der Schwarzen Horden – zumindest gibt es niemanden, der ihnen die Herrschaft darüber streitig machen könnte. In der Praxis werden sie allerdings von den neuen Herren des Umlands weitgehend ignoriert, gerade weil sie keinen größeren Widerstandsgruppen (mehr) Unterschlupf bieten. Für die Helden ist es daher immer sinnvoll, im Wald zu bleiben, wenn sie den Kontakt mit Borbaradianern vermeiden wollen: Nur bei einer 1-2 auf dem W20 wird ihnen am fraglichen Tag eine Schwarze Patrouille begegnen.

Zu den möglichen Anzeichen menschlicher Aktivität zählen in den Urwäldern verlassene Kohlenmeiler und Räuberlager, die teilweise offenkundig gewaltsam entvölkert worden sind.

Geländekategorie D: Offene Landschaft

Allgemeine Informationen:

Das offene Land zwischen Trollzacken und Beilunker Bergen ist grün und leicht hügelig, recht verstreut sind Äcker und Felder mit Roggen-



ähren und zwei Schritt hohen blauen Flachs- und gelben Bedonblumen. Rund um einzelne Gehöfte findet man Grasland und Heide, die oft von Feldsteinmüerchen in einzelne Weidestücke geteilt werden, auf denen allerdings nur selten Kühe oder Schafe zu sehen sind.

Spezielle Informationen:

Weit häufiger als die Nutztiere des Menschen sind hier schon Rotpüschel, Pfeifhasen, Riesenläffler und andere Kaninchen, die den Kriegen der Menschen und Dämonen eher gelassen zuschauen, doch auch verwilderte Hunde findet man immer wieder.

Meisterinformationen:

Zusätzliche Informationen zur natürlichen Flora und Fauna finden sie im Heft **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** auf Seite 98 (Mittelländische Grasländer und Heide). Hier kann man auf Feldwegen und Karrenpfaden sicher zwei Meilen pro Stunde zurücklegen.

Das offene Land der Radromebene und der Gegend um Beilunk spürt die volle, schwere Last der Borbaradianerherrschaft: Hier sind die Schwarzen Horden sehr präsent, und ihre Proviantplünderer, Steuerernehmer und Schergen sind ebenso aktiv wie ihre Soldaten: Die Wahrscheinlichkeit, auf eine Patrouille zu stoßen, liegt an jedem Tag bei 1–10 auf dem W20.

Kulturell ist dieses Gebiet bereits zum südlichen Tobrien zu zählen, und das zeigt sich auch an den Bauernhäusern: Oft sind es einzelne Großbauten aus Fachwerk, wo unter dem schilfgedeckten Dach Scheune, Stallungen und menschliche Wohn- und Arbeitsräume beieinander liegen, die älteren Bauwerke zeigen oft noch die typisch tobriische Giebelzier, die beiden weißbemalten Wolfsköpfe. Zwischen den einzelnen Gehöften liegt oft eine halbe Meile und mehr, und viele sind verlassen, in anderen haben sich Söldlinge eingenistet. Die meisten (selbst die noch von den Einheimischen bewohnten) wurden bereits geplündert, so daß allenfalls das Lebensnotwendigste verblieben ist. Die verbliebenen Einheimischen zeigen eine erschreckende Apathie gegenüber allem, was sie nicht unmittelbar betrifft: Sie haben in kurzer Zeit so viele Magier, Dämonen, Drachen und dergleichen gesehen, daß sie nicht einmal von einem leibhaftigen Alveraniar aus ihrer Abstumpfung aufgerüttelt würden, wie man befürchten muß.

Geländekategorie E: Moorland

Allgemeine Informationen:

Im durchwanderten Gebiet gibt es viele kleine stehende Gewässer und Moore, teils inmitten dieser Waldstücke, teils auch eingeschlossen von Weideland oder Äckern; das größte Sumpfgelände liegt jedoch nördlich der Beilunker Berge. Hier bedeckt eine gut schrittdicke, nasse Torfschicht den Boden, die unter jedem Schritt und Tritt nachgibt und schmatzende Laute ausstößt, schwarzes Wasser steigt dem Wanderer dann bis zum Knöchel oder gar Knie.

Hier wachsen vor allem Schilf, Ried- und Wollgras, Torfmoos und Dotterblumen, mitunter erheben sich auch Schwarzerlen und Boronsweiden auf kleinen Inseln im schwarzen Wasser.

Spezielle Informationen:

Jagdwild gibt es im Moor so gut wie keines – zumindest nichts, was man normalerweise essen würde. Statt dessen sind die schier unzähligen Moskitos zu nennen, die jeden Helden, der seinem Aberglauben erliegt, auf das übelste an die borbaradianische Abart erinnern; und diese gibt es natürlich auch, wenn auch weit seltener. Des weiteren

sind Sumpfratten und Biber zu nennen, aber auch Feuermolche und allerlei anderes amphibisches Getier.

Meisterinformationen:

Zusätzliche Informationen zur natürlichen Flora und Fauna finden Sie im Heft **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** auf Seite 98 (nördliche Moore). Für den detaillierteren Kampf in diesem Gelände sei ebenfalls auf die Regeln aus dem gleichen Heft (Seite 57) verwiesen. Im Moor kommt ein Wanderer im besten Falle pro Stunde eine Meile vorwärts. Zu den nicht zu vernachlässigenden Problemen zählt das Fehlen von genießbarem Wasser und guten Stellen zum Übernachten.

An jedem Morgen sollten die Gruppe einen Helden zum 'obersten Pfadfinder' berufen, für den Sie als Meister dann verdeckt eine *Orientierungs*-Probe würfeln. Wenn sie mißlingt, schlägt die Gruppe eine zufällige Richtung ein und verläßt das Moorland an einer von Ihnen bestimmten Stelle wieder, die nur vage in der Nähe des gewünschten Zieles liegen muß.

Zu den zusätzlichen Gefahren, die Sie allerdings mit Bedacht einsetzen sollten, gehören einerseits Irrlichter, andererseits überwachsene Sumpflöcher und urplötzlich vor einem Helden aufplatzende Faulgasblasen. Bedenken Sie auch, daß die feuchte Umgebung dem Feuergeoden Xenos zutiefst widerwärtig ist und er sie zwar durchreisen kann, das aber nur unter Protest und bei dringender Notwendigkeit tun wird.

Diese Notwendigkeit mag darin bestehen, daß selbst die borbaradianischen Herren des Landes die Mooregebiete eher meiden und hier im Normalfall keine Patrouillen anzutreffen sind. Selbst wenn die Helden bereits auf sich aufmerksam gemacht und sich dann ins Sumpfland geflüchtet haben, ist eher mit einer fliegenden Streife (auf dem Rücken eines Karakil) zu rechnen als mit der nötigen Vielzahl von Fußtruppen, die zum Durchsuchen des Gebietes nötig wären.

Geländekategorie F: Auland

Allgemeine Informationen:

Die Auenlandschaft des Radrom – denn das ist die einzige, die die Helden zu sehen bekommen sollten – ist geprägt von Schwarzerlen und Boronsweiden, die teils am eigentlichen Stromlauf, teils an Seiten- oder Altarmen stehen, umgeben von allerlei niedrigeren Pflanzen wie Ufergras, Riedgras, Schilf, Froschlöffel, Dotterblumen und Pfeilkraut.

Spezielle Informationen:

Der Aulandstreifen am Radromufer ist so schmal, daß man hier kaum von besonderer Tierwelt sprechen kann, erwähnenswert sind allenfalls Biber und Fischotter, die manchmal zu beobachten sind.

Meisterinformationen:

Mit einer Maximalbreite von einer Meile seitlich des Radrom ist das eigentliche Auland gut binnen einer Stunde zu durchqueren. Wegen seiner geringen Breite sind hier auch weder Patrouillen der Schwarzen Horden noch Widerstandskämpfer oder Flüchtlinge zu finden.

Gefährlich ist es eigentlich nur, wenn gerade ein Trupp Borbaradianer auf dem Radrom unterwegs ist (bei einer 1–2 auf dem W20) und die Helden am Ufer erblickt, wo eigentlich niemand etwas verloren hat.



Geländekategorie G: Umland der Stadt Warunk

Allgemeine Informationen:

Prinzipiell ist hier die gleiche Landschaft wie in *Kategorie D* (Offene Landschaft) zu finden, doch sind die Gehöfte zahlreicher und mitunter zu kleinen Dörfern zusammengefaßt. Wild gibt es so gut wie keines mehr.

Meisterinformationen:

Warunk ist der Sitz des untoten Drachen Rhazzazor und seiner Drachengarde, einer abtrünnigen einstigen Eliteeinheit des Neuen Reiches. Die Wahrscheinlichkeit, hier einer Patrouille zu begegnen, liegt bei 1–20 auf dem W20, kurzum, man kann ihnen nicht entgehen. Tatsächlich wird die Heldengruppe sogar alle W6 Stunden einer Streife begegnen. Bei dieser handelt es sich bei 1–5 auf dem W20 um eine Streife von W6+2 Soldaten, bei 6–15 um eine Einheit von 2W20+20 Soldaten, bei 16–20 um einen Lanze von W6+7 Drachengardisten unter einem herrischen Drachenweibel.

Anders gesagt: Wenn sich die Helden hierher begeben, ist das Abenteuer mit großer Wahrscheinlichkeit vorbei.

Geländekategorie H: Umland der Stadt Beilunk

Allgemeine Informationen:

Prinzipiell ist hier die gleiche Landschaft wie in *Kategorie D* (Offene Landschaft) zu finden, doch sind die Gehöfte zahlreicher. Wild gibt es so gut wie keines mehr, dafür um so mehr Borbaradianer, die die zweifelt widerstehende Stadt Beilunk belagern.

Meisterinformationen:

Seit dem Beginn der borbaradianischen Invasion leistet die Stadt Beilunk Widerstand gegen die Schwarzen Horden. Ausschlaggebend sind dabei die Willenskraft und Glaubensstärke der Beilunker Praisogeweihten unter der Führung der Fürst-Illuminatin Gwiduhenna, der Markgräfin von Beilunk. Dank der Waffenmeisterschaft der hier stationierten Teile des Bannstrahl-Ordens und der Sonnenlegion konnten die gewöhnlichen, unmagischen Angeifer zurückgeworfen werden; die magiebannende Wirkung der unaufhörlich gesungenen Sonnenchoräle wiederum verschonte die Stadt vor Dämonen, Untoten und anderen widernatürlichen Attacken.

Entsprechend erbittert sind die Führer des borbaradianischen Belagerungsheeres, das die Stadt im Norden und Osten eingeschlossen hat.

Die ganze Zone H wimmelt von Schwarzen Horden, und es ist fast unmöglich, ihnen zu entkommen: Hier ist nicht ein Würfelmechanismus angebracht, sondern gezielte dramaturgische Gestaltung durch Sie als Meister: Wenn die Helden durch Zone H reisen, sollten sie in jedem Fall einmal einer Einheit borbaradianischer Söldner begegnen, vermutlich sogar einer Lanze Drachengardisten.

Weitere Szenen, die im Umland von Beilunk angebracht wären:

—Eine weniger geschickte (?) Expedition von vier Kaiserlichen wurde enttarnt, als sie sich auf dem Weg von oder nach Beilunk durch die Reihen der Belagerer schleichen wollte. Daraufhin wurden den Soldaten die Buchstaben K, G, I und A auf der nackten Brust eingegraben, bevor man sie so auf Holzpfähle aufspießte, daß sie nun langsam und qualvoll sterben. Bewacht werden sie von zwei gelangweilten Schwarzen Söldlingen, die jeden am Berühren oder gar vorzeitigen Töten der Unseligen hindern. (Entsetzen-Probe: MU+6)

—Auf einer Anhöhe bei Beilunk wird mühsam ein Katapult in Stellung gebracht. In Körben rechts und links des Gerätes liegt die 'Munition', die auf die Stadt geschleudert werden soll: Die abgeschlagenen Köpfe von Bewohnern des Umlandes. (Entsetzen-Probe: MU+2+TA)

Geländekategorie I: Umland des Ortes Altzoll

Allgemeine Informationen:

Rund um die alte Trollzacker Landgrafenstadt ist eigentlich die gleiche Landschaft wie in *Kategorie D* (Offene Landschaft) zu finden, doch sind die Gehöfte und damit die bestellten Felder und Äcker zahlreicher. Wildtiere gibt es nur noch selten.

Meisterinformationen:

Altzoll dient heute allen Truppen als Stabsitz, die sich auf der Reichsstraße zur Ogermauer hin aufstellen. Aus diesem Grund sind hier auch immer zahlreiche Soldaten zu finden: Neben Söldnern verschiedener kleiner Einheiten sind dabei vor allem die Mitglieder der verräterischen Drachengarde zu nennen, die den Ort abseits des Hortes ihres untoten Meisters Rhazzazor in ein Zentrum des Terrors verwandelt haben und es sich auf Kosten der Bevölkerung gutgehen lassen. Der kleine Ort mit den engen Gassen und den Fachwerkhäusern, die weit über die Sträßchen überkragen, wurde Schauplatz unzähliger beiläufiger Grausamkeiten und Willkürakte.

In diesem Gebiet liegt die Wahrscheinlichkeit, einer Streife zu begegnen, pro Stunde (!) bei 1–10 auf dem W20. Wenn die Helden die eigentliche Ortschaft betreten, treffen sie in jedem Fall auf borbaradianische Bewaffnete. Von 1–16 sind es W6+1 gewöhnliche Söldlinge, bei 17–20 eine Lanze (W6+7) Drachengardisten.

Eine für das Gebiet typische Szene wäre die 'Kontrolle' eines Sklavenzuges durch drei hochnäsige Drachengardisten in schwarzer Rüstung. Während der Sklavenhändler verhalten protestiert und feige winselt, 'beschlagnahmen' die Gardisten jeweils einen kräftigen Sklaven beliebigen Geschlechtes, der ihr Interesse geweckt hat, und verjagen den unzufriedenen Sklavenhändler dann mit Schlägen mit der flachen Klinge, eine Behandlung, die er umgehend, kaum daß die Gardisten außer Sicht sind, mit Peitschenhieben an seinen zehn verbliebenen Sklaven abreagiert.

Geländekategorie J: Umland der Reichsstraße

Allgemeine Informationen:

Die Reichsstraße 1 verläuft in den Schwarzen Landen von der Ogermauer bis nach Warunk, also grob gesagt von der Zentrale des Terrors zur Front. Auch in dieser Beziehung gleichwertig ist die westlich des Radrom verlaufende Straße von Warunk nach Beilunk zu nennen.

Prinzipiell ist hier die gleiche Landschaft wie in *Kategorie D* (Offene Landschaft) zu finden, doch sind die Gehöfte entlang der Straße zahlreicher, wenn auch oft verlassen oder von einquartierten Soldaten belegt.

Meisterinformationen:

Auf der Reichsstraße kann man drei Meilen in der Stunde zurücklegen, doch trifft man hier recht häufig auf eine Einheit Borbaradianer: Pro Tag liegt die Wahrscheinlichkeit bei 1–16 auf W20, daß gerade Soldaten verlegt werden und etwa W20+4 Kämpfer auf die Helden treffen: Bei 1–12 sind es marschierende Söldlinge, bei einer 13–18 ist es ein Transport mit zusätzlichem Proviant, Waffen oder



Munitionswagen, bei 19 und 20 eine Lanze (W6+7) Drachengardisten.

—Eine typische Szene: Eine Truppe von zwanzig nackten Sklaven schleppt mühsam einen schwerbepackten Wagen vorwärts. Wenn die begleitenden Soldaten gerade einmal nicht die Peitsche über den Köpfen der Sklaven knallen lassen, machen sie es sich auf den Maultrieren bequem, die den Wagen eigentlich ziehen sollten.

Sklaven geleistet werden muß, die von einer Lanze Söldner bewacht werden. An anderen Stellen sind kleinere Sklaventrupps damit beschäftigt, zur Abwehr von Landungen den Strand mit Zäunen und Palisaden zu befestigen.

Gerade weil es für einen Gefangenen transport keinen schlüssigen Grund gibt, diese Route zu benutzen, sind die Weibel in den Wehrtürmen besonders mißtrauisch.

Geländekategorie K: Umland der Küstenstraße

Allgemeine Informationen:

Entlang der Küstenstraße, die vom Arvepaß nach Beilunk führt, ist prinzipiell ist die gleiche Landschaft wie in *Kategorie D* (Offene Landschaft) zu finden, doch sind die Gehöfte zahlreicher und in kleinen Dörfern zusammengeschlossen, deren Bewohner offenkundig mindestens ebenso vom Fischfang wie vom Feldbau lebten – heute allerdings ist die Fischerei verboten, die Boote sind beschlagnahmt und verbrannt.

Meisterinformationen:

Als eine der kürzesten und damit naheliegendsten Verbindung zwischen dem Darpattal und dem belagerten Beilunk wird die Küstenstraße stets gut gegen eventuelle Vorstöße der Kaiserlichen bewacht. Eigentlich müßte man hier pro Stunde zweieinhalb Meilen zurücklegen können, doch die häufigen Kontrollen und Wachtposten wirken sehr zeitraubend, wenn alles ansonsten glatt geht. Wenn!

Entlang der Küsten sind daher im Abstand von zehn Meilen neue Wehr- und Aussichtstürme zu sehen, auf deren Plattform Feuer entzündet werden, wenn entweder Heere auf der Straße oder Kaiserliche Galeeren auf der See gesichtet werden. In jedem dieser Türme ist eine Lanze Söldner unter einem Weibel stationiert, in der Praxis sind es zwischen 8 und 13 Soldaten (W6+7). Einige dieser Türme werden derzeit gerade erst gebaut, eine Fronarbeit, die von etwa 40

Geländekategorie L: Umland des Arvepasses

Allgemeine Informationen:

Der Paßweg zwischen dem Darpattal und der Radromebene führt über den südöstlichen Teil der Trollzacken; prinzipiell ist hier die gleiche Landschaft wie in *Kategorie B* (Bergland) zu finden. Die Straße zieht sich zwischen hohen, bizarr geformten Berggipfeln, in schmalen Schluchten, breiten Sätteln und an steilen Hängen entlang und ist mit hölzernen und steinernen Barrikaden übersät.

Meisterinformationen:

Hier am Arvepaß ist einer der wenigen Punkte, wo es kein Niemandsland gibt, sondern wo sich kaiserliche Truppen (vor allem einheimische Darpatier) und Schwarze Horden relativ nahe kommen. Auf Seiten der Kaiserlichen, wenn auch keineswegs ihrem Kommando unterworfen, wacht ein Greif über den Paß, auf Seiten der Borbaradianer erheben sich immer wieder Karakile in die Lüfte.

Da die Borbaradianer hier durch aus mit feindlichen Eindringlingen rechnen, verwenden sie ein komplexes System von Losungen und Passierscheinen, im Zweifel wird jeder Unbekannte erschlagen. Die Kaiserlichen gehen kaum anders vor, und selbst Schwüre bei den Zwölfen können kaum helfen: Allenfalls lassen sie sich erweichen, die Helden zur weiteren Überprüfung nach Pericum zu schaffen, wodurch das Abenteuer schnell beendet sein dürfte.

Begegnungen

Meisterinformationen:

Neben den Geländebeschreibungen sind zur Gestaltung dieses Kapitels auch eine Reihe von speziellen Begegnungen sinnvoll bis notwendig. Die Beschreibung dieser Szenen ist folgendermaßen aufgebaut: Unter *Grundlagen* erfahren Sie das Wichtigste über die mögliche Lokalisierung der Begegnung und ihren prinzipiellen Inhalt. Als *Allgemeine Informationen* erhalten Sie Texte, die Sie den Spielern zur Einleitung der Begegnung direkt vorlesen können; als *Spezielle Informationen* sind Angaben gekennzeichnet, wie die Begegnungen nach der ersten Einleitung vermutlich weiter verlaufen. *Meisterinformationen* schließlich enthalten weitere Informationen zur Motivation der Personen oder zum erzählerischen Sinn der Szene.

Begegnung 1: Einheimische

Grundlagen:

Hier soll vor allem das übliche Verhalten der unterworfenen Einheimischen beschrieben werden, denen die Helden eventuell begegnen werden.

Allgemeine Informationen:

Die Einheimischen sind zumeist hellhaarig und stämmig. Sie sind rustikal, teilweise auch eher ärmlich gekleidet: Zu einem groben Hemd

und einer einfachen Hose aus Wolle oder Leinen, bei Frauen auch einem Rock, kommen mit Schnüren festgehaltene Strümpfe oder Fußlappen – Schuhe kann sich kaum jemand leisten bzw. sie wurden für die Söldner der Schwarzen Horden beschlagnahmt. Nur auf 'reichen' Gehöften trägt der Bauer manchmal noch eigene Holzschuhe. Das um die Schultern gelegte Schafsfell oder die Schafsfellweste ist ebenfalls ein Zeichen von verbliebenem 'Reichtum'. Die meisten sind jedoch in zerlumpte Kleidung gehüllt und zeigen deutliche Anzeichen vom Elend der letzten Jahre: Von den unwahrscheinlich häufigen nervösen Zuckungen und nicht gerade seltenen kleineren und größeren Verkrüppelungen ganz abgesehen, ist kaum einer zu sehen, dem nicht die verbliebenen Kleider am Leibe schlottern, als sei er in letzter Zeit drastisch abgemagert.

Waffen sind verboten und für die Schwarzen Horden beschlagnahmt, doch auf abgelegeneren Gehöften haben die Bauernmägde und -knechte immer noch ihre Heugabeln, Sensen und dergleichen, um sich gegen Raubtiere zur Wehr zu setzen.

Spezielle Informationen:

Die Einheimischen sind Fremden gegenüber verständlicherweise reserviert und mißtrauisch, es sei denn, man droht ihnen mit Magie und Gewalt – dann sind sie dienstfertig, ja, geradezu unterwürfig, um die 'Hohen Herren' nicht zu verärgern und möglichst bald zufrieden fort-



ziehen zu sehen. Sie vermeiden es, die Namen der Götter zu verwenden, und wenn einmal einem kleinen Kind ein 'Peraine' oder 'Travia' herausrutscht, wird es eilig fortgezerrt und ausgescholten.

Meisterinformationen:

Neben der offenkundigen Resignation (die auch im Einklang mit den Regeln für wachsendes Entsetzen steht) der einheimischen Bevölkerung ist immer wieder auch das Bestreben zu erkennen, sich mit den neuen Verhältnissen zu arrangieren – und das kann unter den gegebenen Umständen nur bedeuten, als Spitzel und Zuträger der neuen Herren zu arbeiten und mitunter auch willkürliche Verleumdungen zu wispeln, um die eigene Treue und Unentbehrlichkeit zu beweisen.

Die Wahrscheinlichkeit, daß die Helden auf einen solchen Kollaborateur stoßen, ist zwar relativ gering (19 und 20 auf dem W20, wenn Sie es dem Zufall überlassen wollen), doch kann Vertrauen am falschen Ort rasch katastrophale Folgen haben.

Während die große Mehrheit der Einheimischen verdächtige Verhaltensweisen der Helden nicht direkt melden würde, finden sich jedoch nur wenige offene Widerstandskämpfer unter ihnen (vielleicht ein Zwanzigstel: 1 auf dem W20), da die meisten zu große (und berechnete) Angst um das Leben ihrer Familien, Hofgenossen und Nachbarn haben, denn die neuen Herren sind dafür berüchtigt, schon manches Mal den ganzen Heimatort eines auffällig gewordenen Rebellen ausgelöscht zu haben. Die wenigen Widerständler hegen zudem recht illusorische Träume über die Macht des Kaiserreichs und die Hilfe, die sie von dort erwarten können, und werden den Helden in diesem Abenteuer von keinem erkennbaren Nutzen sein.

Kampfwerte für die Einheimischen sind eigentlich nicht notwendig, da es in der Regel keinen Grund gibt, warum die Helden sie angreifen sollten – von sich aus werden die Bauern jedenfalls keinen Kampf beginnen. Wenn es doch nötig sein sollte, nehmen Sie die Werte eines unerfahrenen ('nullstufigen') Abenteurers.

Begegnung 2: Die Patrouille

Grundlagen:

Diese Streife steht für die Patrouillen, denen die Helden im Normalfall begegnen werden: eifrig und mißtrauisch, aber nicht unüberwindlich.

Spezielle Informationen:

Eine Gruppe von etwa fünf Bewaffneten in roter und schwarzer Tracht (oder zumindest mit schwarz-roten Schärpen), die oft auch das Abzeichen der Dämonenkrone oder der Sechsfingerigen Hand zur Schau stellen. Ihre Bewaffnung ist gut und umfaßt meist die üblichen Söldnerwaffen wie etwa Säbel. Für den Gebrauch von Infanteriewaffen sind die meisten solchen Streifen zu klein und auch zu undiszipliniert. Angeführt werden sie meist von einer Korporalin oder einem Korporal.

Meisterinformationen:

Vorausgesetzt, die Helden folgen dem Plan und geben sich als der kleine Sondertrupp *Gruppe Irrlicht* aus, sind diese herkömmlichen Streifen einigermaßen gut zu überzeugen: Manche werden die 'hohen Tiere' einfach stumm durchwinken, andere werden gar versuchen, sich und ihre Einheit bei den vornehmen Herrschaften beliebt zu machen, indem sie ihnen ungefragt Ratschläge für die Wei-

terreise geben – die Natur der Söldner führt dazu, daß es dabei nicht selten um „schwächliche Bauern mit gutgefüllten Kellern“ oder „gefügige Jungchen und willige Maiden“ geht. Die Helden sollten hier eine überzeugende Rolle spielen und entweder scheinbar dankbar auf derlei Empfehlungen eingehen oder aber die unbestechlich-kalten Elitgardisten herauskehren, die hoch in den Diensten der 'Obere' und damit weit über solchen leiblich-fleischlichen Begierden stehen. Angesichts von Xenos kommen nicht wenige Söldner auch auf Bunthul, den 'Stammeskönig' der Zwerge von Brogars Blut zu sprechen, von dem sie aber nur wissen, daß er ein verrückter, aber mächtiger Dämonenpaktierer ist, der gerade die Beilunker Berge 'befriedet'.

Andere Korporale hingegen sind erkennbar mißtrauischer und stellen eine Reihe von Fragen über das Woher und Wohin der Gruppe. Hier sollte allerdings kalte Arroganz und deutliche Zurückweisung dieser unziemlichen Neugier ausreichen, um den Zweifler auf seinen Platz zu verweisen (eine der deutlichsten Schwächen der auf Macht und Arroganz basierenden Verhältnisse in den Schwarzen Horden). Das eifrige Beantworten dieser Fragen hingegen ist schon eher geeignet, weiteres Mißtrauen zu wecken, da sich eine wichtige Sondereinheit nicht so verhalten würde.

Zu einem Kampf sollte es nur kommen, wenn die Helden dies durch rülpelhaft Antworten provozieren oder offenkundig unpassende Dinge tun (z.B. zu den Zwölfgöttern beten, Flüchtlingen helfen etc.). Selbst dann kann man unglaublich viel mit einem schnodderigen: „Kriegslast. Bist du befugt, mehr darüber zu wissen, Soldat?“ abwenden.

Müssen Sie es als Meister zu einem Kampf kommen lassen, um nicht die schwarzen Horden unglaubwürdig werden zu lassen, sollten Sie sich an folgenden Werten orientieren. Überwältigte Söldner sind relativ schnell zum Reden zu bringen, allerdings wissen sie an militärischen Details kaum mehr, als bei den einzelnen Geländebeschreibungen zur Patrouillenhäufigkeit im jeweiligen Gebiet steht. Dennoch mag es für die Helden nützlich sein, eine einzelne, kleine Streife zu attackieren, um die Gefangenen ausfragen zu können. Auch hier sollten Hinweise auf den 'Dämonenzwerg Bunthul Sohn des Brogar' nicht fehlen.

Borbaradianische Söldner

MU 13	KL 10	IN 12	CH 11	FF 11	GE 13	KK 13
AG 5	HA 4	RA 2	TA 1	NG 5	GG 7	JZ 5
ST 4	MR 0	LE 40	AE/KE: –		AU: 53	
AT/PA: 12/10		TP: 1W+3 (Säbel)				
Ausweichen: 10		RS/BE: 3/3		GS: GST 1		

(Sollten Sie das Spiel ARMALION besitzen und verwenden wollen, was bei einem Gefecht gegen eine Borbaradianer-Patrouille durchaus ratsam sein kann, finden Sie hier auch die entsprechenden Kampfwerte. Die Streife wird als Einheit behandelt.)

Armalion-Werte

BW 10	AT 12	PA 10	FK –	TP 1	RS 3
LE 1	AE –	MU 11	GE 13	INI 0	

Talente: keine

Nach einem Sieg über die Söldner (der nach Lage der Dinge nur mit der völligen Auslöschung der Einheit ohne überlebende Zeugen erreicht ist) müssen natürlich noch die Leichen verborgen, am besten zuvor entkleidet werden, um nicht die Aufmerksamkeit ande-



rer Streifen auf Eindringlinge zu richten, die ganze Patrouillen abschlagen und in der Gegend herumliegen lassen. Zum Abschluß finden Sie hier noch einige Redewendungen, die die Helden zu hören bekommen werden:

— „... von höchster Stelle ...“ (eine schwammige Formulierung, die auf Borbarads unmittelbaren Statthalter hindeutet und so gut wie nie in Frage gestellt wird.)

— „Der Befreier“, „Der Meister“, „Der Ewige“ (gängige Bezeichnungen für Borbarad)

— „Der Große Schwarze“, „Der Schwarze Drache“ (gängige Bezeichnungen für den untoten Kaiserdrachen Rhazzazor, einen der Statthalter Borbarads, Herrscher zu Warunk. Andere, weit frivoler und natürlich verbotene Bezeichnungen sind „der Skelettdrache“ und „der Knochenwurm“.)

— „Der Portifex“ (gängiger Titel des borbaradianischen Statthalters und selbsternannten Hohepriesters Xeraan zu Mendena)

— „seit der Befreiung“ (inoffizielle borbaradianische Zeitrechnung und Jahreszählung, in der das Jahr 26 Hal das Jahr 0 und 27 Hal das Jahr 1 der Befreiung bilden.)

— „Bei Belas Bart!“ – „Bei Zarfeis Zähnen!“ (Viele Söldner sind nun wirklich zu ungebildet, um dämonologische Kenntnisse zu besitzen, und plappern einfach das oftmals Gehörte nach.)

Begegnung 3: Drachengardisten

Grundlagen:

Die Drachengarde stellt die vom Kaiserreich zu Borbarad übergeliefene Elite dar, die heute dem untoten Drachen Xeraan dient. Sie sind ebenso stolz wie grausam und gnadenlos, und sich mit ihnen anzulegen, ist eine ganz schlechte Idee.

Spezielle Informationen:

Die Soldaten der Drachengarde schwitzen geradezu Kompetenz aus, und ihre Arroganz leuchtet förmlich. Gerüstet sind sie mit Plattenharnisch, Plattenzeug und Sturmhaube, alles schwarz emailliert und mit dem Bild eines aufsteigenden schwarzen Drachen versehen, bewaffnet mit Zweihändern aus dunklem Stahl. Auf ihren Helmen wehen schwarze Federbüsche, um ihre Schultern liegen schwarze Mäntel: Der Verzicht auf die Farbe Rot ist geradezu auffällig.

Auch wenn sie eine Fußkämpfer-Einheit sind, reisen Drachengardisten doch in der Regel zu Pferde, nämlich auf Rappen des Warunker Schlags. Kommandiert wird jede der fünfzig Lanzen der Drachengarde von einer Weibelin oder einem Weibel, manchmal auch von einem Leutnant.

Meisterinformationen:

Den Einheiten der Drachengarde können die Helden eigentlich nur auf der Reichsstraße oder im Umland der Orte Warunk, Beilunk und Altzoll begegnen. Eine solche Begegnung sollte mit der angemessenen Dramatik dargestellt werden: Die Helden haben es mit Frauen und Männern zu tun, die alle heiligen Eide auf die Zwölfe und den Kaiser gebrochen haben und nun einer untoten Abscheulichkeit die Treue halten (müssen). Solche Leute lassen es sich nicht gutgehen, sie richten ihren Selbsthaß auf ihre Umwelt und gefallen sich in der Zelebrierung ihres Elitestatus' und der Schikanierung aller Untergeordneten. Widerspruch erzürnt sie sehr schnell.

Glücklicherweise sind Lanzen der Drachengarde nicht zu ihrem Vergnügen, sondern mit einem konkreten Befehl unterwegs und haben nicht allzuviel Zeit, um sich mit anderen Reisenden zu amüsieren.

Die Helden sollten das Gefühl haben, daß ihnen hier ihr potentiell Verderben gegenübersteht, und sich wirklich anstrengen, die Rolle der ebenfalls elitären Sondereinheit zu spielen. Selbst dann sollten die Drachengardisten unverhohlen ihre Meinung ausdrücken, daß die Helden ihren Sonderstatus sicherlich eher erfolgreicher Krieberci und politischer Manöver als echter Begabung verdienen: Teils sind die Gardisten davon überzeugt, teils wollen sie auch einen Angriff provozieren, um es diesen widerwärtigen Emporkömmlingen einmal richtig zu zeigen.

Von sich aus sollten Sie die Drachengardisten nur angreifen lassen, wenn die Helden deutlichen Grund bieten, an ihrer Loyalität 'zu der Sache' zu zweifeln; dann allerdings kämpfen die Gardisten, um zu töten – ihr nekromantischer Gebieter kann ja schließlich die Überreste immer noch verheeren. Geraten sie selbst in Gefangenschaft, schweigen sie ebern – selbst unter Folter. Nicht einmal der BANNBALADIN wird viel bewirken, da sie auch ihren 'Freunden' nicht wirklich vertrauen. Werden noch schwere Beherrschungszauber aufgeföhren, können Sie als Meister entscheiden, welche Information den Helden weiterhelfen, ohne zu viel zu vereinfachen. Über den Dämonenbündler Bunthul erzählen Drachen-





gardisten nur etwas, wenn man sie gezielt ausfragt – dann müssen Sie entscheiden, wieviel der jeweilige Gardist weiß.

Drachengardisten

MU 14 KL 11 IN 13 CH 11 FF 12 GE 14 KK 14
 AG 4 HA 3 RA 1 TA 1 NG 5 GG 6 JZ 5
 ST 8 MR 4 LE 50 AE/KE: – AU: 64

AT/PA: 15/12 TP: 2W+4 (Zweihänder)

Ausweichen: 10 RS/BE: 8/6 (Plattenharnisch und -zeug, Sturmhaube)

GS: GST 1

Armation-Werte

BW 7 AT 15 PA 12 FK – TP 2 RS 9
 LE 2 AE – MU 14 GE 13 INI 0

Talente: Selbstbeherrschung

Begegnung 4: Gefangen!

Grundlagen:

Diese 'Begegnung' markiert eigentlich das direkte Ende des Abenteurers in der hier beschriebenen Form – denn sie wird dann aktuell, wenn die Helden sich auf eine Weise verhalten haben, daß Sie als Meister ihre Gefangennahme ansetzen müssen.

Meisterinformationen:

Wegen der schweren Folgen sollte die Verhaftung der Helden nicht aufgrund von schlechtem Würfelpech erfolgen; andererseits sind Sie als Meister schon verpflichtet, die Gefahren der Schwarzen Lande überzeugend zu präsentieren, Sie dürfen nicht zulassen, daß die Schwarzen Horden harmlos, leicht zu übertölpeln oder gar lächerlich erscheinen. Alles gehört an seinen Platz, und die Borbaradianer sind eindeutig nicht die Römer im *Leben des Brian!*

Wenn die Spieler also allzu achtlos werden, ihre Helden gedankenlos und grundlos nach Warunk in die Höhle des Drachen schicken oder anderen gefährlichen Unfug treiben, so sollte zuerst eine Konfrontation mit einer mißtrauischen Streife erfolgen, der die Helden nur unter großen Mühen entkommen können. Wenn diese letzte Warnung wirkungslos verpufft (oder sich die Helden erst recht für unbesiegbar halten), sollten Sie nicht zögern und die 'Störenfriede' von einer größeren Truppe Borbaradianer, vermutlich nach erbittertem Kampf, festnehmen lassen.

Die weiteren Vorgänge sind schnell erzählt (und teilweise nur wichtig, damit sich die aventurischen Ereignisse nicht zu weit voneinander entfernen): Xenos wird, diesmal als echter Gefangener, tatsächlich bis in die Umgebung von Lorgolosch gebracht, wo ihn ein Trupp Brillanzwerge unter großen Opfern befreien kann, die weiteren Ereignisse hinsichtlich Lorgoloschs laufen wie hier beschrieben ab; nur eben mit anderen Protagonisten als den Helden.

Diese nämlich werden als Sklaven eingesetzt, um den Belagerern von Beilunk zu dienen. Wie lange sie hier überleben, ist Ihrer Entscheidung überlassen, eine Flucht ohne Waffen und Kleider jedenfalls sollte sehr schwierig sein. Glaubwürdig ist dann noch, wenn demnächst Fürst-Illuminatin Gwiduhenna eine Gruppe anderer Helden mit einem Handstreich gegen einen Offizier oder eine Fernwaffe der Belagerer beauftragt und dabei auch einige heruntergekommene Sklaven befreit werden können ...

Begegnung 5: Die junge Hirtin

Grundlagen:

Diese Begegnung dient vor allem dem Zweck, nackten Schrecken und Horror zu verbreiten. Zu tun ist hier wenig, nur die Grausamkeit der Schwarzen Lande kann weiter aufgezeigt werden. Örtlich läßt sich diese Begegnung dann einsetzen, wenn die Helden im Bergland (Geländekategorie B) unterwegs sind.

Allgemeine Informationen:

Neben einer Bergweide voller munterer Klippziegen steht ein kleiner Unterschlag für einen Hirten, und die heitere Musik einer Hirtenflöte klingt herüber. In dem Unterschlag sitzt ein etwa zwölf Jahre altes Mädchen, die Hirtin Petta; neben ihr hockt der Leichnam ihres gleichaltrigen Freundes Heido.

Spezielle Informationen:

Das Mädchen ist (zumindest für die Fähigkeiten der Helden) unheilbar wahnsinnig und besteht darauf, daß ihr Freund noch lebt und sich nur etwas unwohl fühle und aufopferungsvoller Pflege – so füllt sie ihm auch stets den Mund mit zerlassendem Käse und Ziegenmilch; der gleichen Nahrung, von der sie auch lebt.

In einer Ecke des Unterstandes finden sich zwei Strohsäcke, eine Vorrat an Käse und Brennholz und eine kleine Feuerstelle samt Schmelz- und Kochkesselchen.

Zu den Helden ist sie arglos und freundlich, sofern man ihr nicht ihren Heido wegnehmen will; dann wird sie zur Rasenden, die sich mit Käsesser und Schemel auf den nächsten Helden stürzt.

Meisterinformationen:

Sowohl AT wie PA der Kleinen sind allerdings vernachlässigbar niedrig, doch es sollte die Frage auftauchen, wie mit dem Mädchen zu verfahren ist.

Sie längere Zeit mitzunehmen, lehnt Xenos rundweg ab, und höchstwahrscheinlich werden die Helden sie mit einigen guten Worten zurücklassen müssen. Das vermutlich bestmögliche wäre, sie (mitsamt dem Leichnam ihres Freundes!) bis zu einem Bergbauernhof zu führen, doch selbst das ist mit erheblichen Risiken verbunden; vor allem, wenn die Helden persönlich mit den Einheimischen Kontakt aufnehmen wollen – denn derartige Fürsorge Unbekannten gegenüber ist in diesem abgestumpften Land geradezu verdächtig. (Entsetzen-Probe: MU+TA)

Begegnung 6: Die Jagdgesellschaft

Grundlagen:

Diese Begegnung mit einer dekadenten Jagdgesellschaft dient vor allem dem Zweck, die Selbstbeherrschung der Helden zu überprüfen und zugleich die Möglichkeit zu einem relativ aussichtsreichen Kampf mit einem gut informierten Diener der Schwarzen Herren zu bieten. Örtlich läßt sich diese Begegnung sowohl im Urwald (Geländekategorie C) wie im Offenen Land (Geländekategorie D) einsetzen.

Allgemeine Informationen:

In der Ferne erklingt das Tröten eines Jagdhornes, das von einem kunstlosen Bläser geblasen wird. Schnell kommt es näher, und nun hört man



auch das Bellen von Hunden und das Geräusch eines schweren Körpers, der durch das Gesträuch bricht. Noch ehe ihr euch verbergen könnt, stolpert euch eine nackte Frau in mittleren Jahren entgegen. Ihre Hände sind auf den Rücken gebunden, und sie ist offensichtlich das Ziel der Jagd – und am Ende ihrer Kräfte.

Spezielle Informationen:

Ehe die Hunde heran sind, können die Helden ihre Waffen bereitmachen. Die drei Tiere kümmern sich anfangs nicht um die Fremden, sondern stürzen sich auf die Frau – nicht um sie zu töten, sondern um sie für den Todesstoß durch den Jagdherren festzuhalten. Die Hunde sind Onjaro-Bracken, allerdings keine reinrassigen, sondern Mischlinge, die einiges an Tuzaker-Blut in den Adern haben. Sie greifen die Helden nur an, wenn man sie von der Frau fortscheuchen will.

Meisterinformationen:

Die Helden können sich zu diesem Zeitpunkt immer noch aus dem Staub machen, ohne verfolgt zu werden – die Jagdgesellschaft wird sich nicht um ihre hinterlassenen Spuren kümmern. Wenn sie allerdings bleiben oder gar die Hunde angreifen, ist auch nach drei Kampfrunden die Jägerschar heran.

Bei dem Jagdherren handelt es sich um den Freiherrn Hinbrand von Neidenwein-Seidenmein zu Eckelstor. Er ist der jüngere Bruder des rechtmäßigen Freiherrn Timor von Eckelstor, einer Baronie östlich von Altzoll, und frühzeitig zu den Schwarzen Horden übergelaufen, die ihm die nominelle Herrschaft über das Familienlehen geschenkt haben. Zu sagen hat er außerhalb seines kleinen Stammhofes allerdings nichts, und so ist er in der ganzen Radromehene als adliger Offizier und Jagdherr unterwegs. Derzeit ist er gerade vom Frontdienst beurlaubt und will sich etwas bei einer Menschenjagd entspannen. In seiner Begleitung sind vier weitere Jäger, zwei Frauen (Roswitha und Terulla) und zwei Männer (Alrik und Bärfried), alles seine Gefolgsleute. Die fünf Jäger sind nur leicht gerüstet, nämlich durch dichte (und kostspielige) Pelzkleidung; ihre Waffe ist der Stoßspeer in der Hand.

Sofern die Helden einfach nur anwesend sind und die 'richtigen' Uniformen tragen, wird Herr Hinbrand ihnen bestimmt, wenn auch höflich befehlen, weiterzuziehen. Haben sie hingegen etwas getan, um seine Jagd zu stören (die Hunde angegriffen, der Frau gebolfen etc.), wird er sie mit schriller Stimme auffordern, den Schaden wiedergutzumachen. Für jeden verletzten Hund fordert er den irrwitzigen Preis von 200 Dukaten. Selbstverständlich fühlt er sich als Adliger gegenüber dahergelaufenen Söldnern völlig im Recht und wird natürlich auch mit Gewalt drohen, wenn seine Fragen nach Einbeit, Dienstrang und Namen der Helden nicht zu seiner Zufriedenheit beantwortet werden. Wenn die Helden jedoch drohend zurückblaffen, wird der eigentlich feige Stutzer zurückstecken, seine Begleiter zu sich rufen und unter wilden Drohungen davonreiten, die er doch nicht wahr machen kann.

In sämtlichen Testspielen reichte allerdings der Anblick der geschundenen Gefesselten aus, um die Helden ihrerseits zum Angriff auf den Firnlästerer und seine Meute zu bewegen. In einem solchen Kampf kommt es natürlich am meisten darauf an, daß keiner der Jäger entkommt, um Alarm zu schlagen – das reine Hervortreten von Alarmrufen auf dem Horn hingegen wird ebenso unbeachtet verhallen wie später die Tatsache, daß die Jagdgesellschaft überfällig ist: Dafür ist der Baron zu sehr den örtlichen Machthabern auf die Nerven gegangen, als daß sie ihn verhätscheln und irgendwie bewachen würden.

Jäger

MU 12	KL 10	IN 11	CH 11	FF 10	GE 12	KK 12
AG 5	HA 4	RA 2	TA 3	NG 6	GG 8	JZ 7
ST 1	MR -2	LE 30	AE/KE: -		AU: 42	
AT/PA: 10/8		TP: 2W+2 (Stoßspeer)				
Ausweichen: 8		RS/BE: 2/1 (Pelzkleidung)				
GS: GST 1						

Armion-Werte

BW 10	AT 10	PA 8	FK -	TP 2	RS 2
LE 1	AE -	MU 12	GE 12	INI 0	

Talente: keine

Die vier gewöhnlichen Jäger wissen nur wenig über die gegenwärtige militärische Lage, was den Helden weiterhelfen könnte (allerdings kennen sie sich recht gut in der Umgebung aus und können Beschreibungen der verschiedenen Gelände und Warnungen vor den verdammten arroganten Drachengardisten geben).

Der feige Baron ist schnell zum Reden zu bringen und weiß recht viel über die Armee, das meiste davon aber irrelevante Interna über Querelen zwischen Offizieren, gute oder unzureichende Bewaffnung und Ausstattung einzelner Einheiten etc. (Die Auftraggeber daheim im Mittelreich wie auch der KGIA und andere würden für dieses Wissen allerdings recht dankbar sein und einiges springen lassen.) Welche abenteuerrelevanten Fakten er ausplaudert, müssen Sie anhand des bisherigen Erfolges oder Mißerfolges der Helden entscheiden.

Vielleicht am wichtigsten sind allerdings die fünf Messingfläschchen, die ein gefallener oder gefangener Jagdgehilfe im Rucksack mit sich führt: Zum Schutz der eigenen kostbaren Person hat der Baron üppig Heiltränke einpacken lassen, die (je nachdem, wie sehr die Helden inzwischen auf dem Zahnfleisch kriechen) die Stufen C, D oder gar E haben. Ferner enthält der Rucksack (neben üppigem Proviant höchster Qualität) fünf Dosen des Waffengiftes Arax (auch hier können Sie nach Zustand Ihrer Helden variieren).

Die Jagdgesellschaft war übrigens beritten, hat die Pferde aber unter der Aufsicht eines jungen Pferdeknechtes eine halbe Meile entfernt zurückgelassen, als das Gelände zu schwierig für einen schnellen Ritt wurde. Es handelt sich um fünf unerfahrene Warunker und einen erprobten Elenviner Vollblutwallach, an deren Sätteln noch zusätzliche Ausrüstung Ihrer Wahl zu finden wäre – Schätze sollten jedenfalls nicht dabei sein.

Die Frau, ihr Name ist Parainora, wurde wegen einer angeblichen Lästerung als Beute ausgewählt und stammt aus einem der Gehöfte der Umgebung. Sie ist den Helden sehr dankbar und von unerschütterlicher Gewißheit, sich nur ein wenig im Wald verbergen zu müssen, ehe sie nach Hause zurückkehren kann. (Entsetzen-Probe, wenn die Helden die Frau ihrem Schicksal überlassen: MU+6)

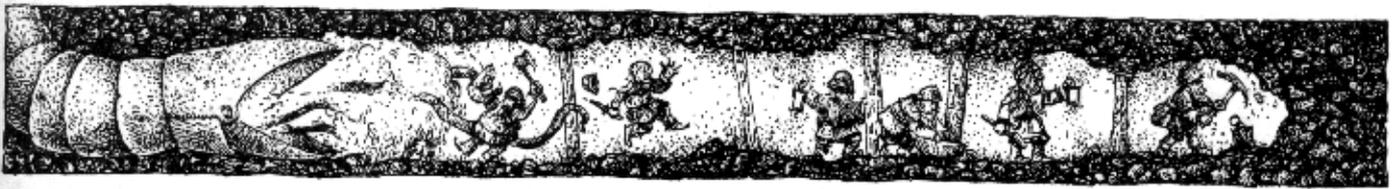
Begegnung 7: Der Trollzacker Freischütz

Grundlagen:

Hier werden die als Borbaradianer kostümierten Helden von einem versprengten Partisanen beim Wort und aufs Korn genommen. Stattfinden kann diese Begegnung vor allem im Urwald (Geländekategorie C).

Allgemeine Informationen:

Urpötzlich verändert sich die bislang trügerisch friedliche Situation: Als ihr in einer ungünstigen Position seid – gerade habt ihr mühsam



den Stamm eines umgefallenen Baumriesen überklettert, schon liegt vor euch der nächste –, da hörst du ein merkwürdiges Sirren, und bevor du irgendwie reagieren kannst, zuckt ein jäher Schmerz durch deine Schulter: Der Schaft eines Pfeiles ragt aus deiner Brust, keine ganze Handbreit über dem Herzen.

Spezielle Informationen:

Vermutlich bricht jetzt erst einmal das große Spektakel los, doch ganz egal, was die Helden nun direkt tun – der Schütze verhält sich ruhig und ist außer mittels EXPOSAMI nicht aufzufspüren. Der Pfeil ist weiß und blau gefiedert und hat 9 TP verursacht.

Meisterinformationen:

Der Schütze ist ein versprengter Bogenschütze der Landgräflisch Trollzacker Landwehr, der hier einen einsamen Kampf gegen die Besatzer seines Heimatlandes führt, zu denen er natürlich auch die Helden zählt. Einem Heraldiker unter ihnen könnte einfallen, daß Blau und Weiß die Wappenfarben der Landgrafschaft Trollzacken (und des Herzogtums Tobrien) sind, auffallen sollte jedenfalls jedem, daß diese Farben gewiß nicht von den Schwarzen Horden benutzt werden.

Wie Sie die Begegnung weiterführen, hängt vor allem vom Verhalten der Spieler ab. Schütze Eisenhorn ist jedenfalls angemessen mißtrauisch, und nur offene Bekenntnisse zu den Zwölfgöttern, das Sprechen eines Gebetes etc. können ihn dazu veranlassen, überhaupt aus seinem Versteck heraus ein Gespräch mit den Helden anzufangen. Wenn sie es wirklich schaffen, überzeugend ihre Ehrlichkeit zu beteuern, stellt er sich ihnen: Ein verwilderter, hagerer Mann mit langem braun-grauem Bart und Halbglatze, der in notdürftig gebastelte Fellkleidung gebüllt ist und seine Habseligkeiten am Gürtel mit sich trägt – darunter auch das Abzeichen mit dem Grafschaftswappen, das er von seiner fortgeworfenen Uniform gerissen hat.

Von den Vorgängen außerhalb 'seines' Waldes weiß er nur sehr wenig und ist für Neuigkeiten 'aus dem Reich' dankbar, besonders will er wissen, ob die Helden zufällig seine Heidegard getroffen haben, die in die Schlacht von Eslamsbrück gezogen war. Für seinen Schuß entschuldigt er sich in keinem Fall.

Begegnung 8: Die Söldner vom Blutigen Säbel

Grundlagen:

In dieser Begegnung treffen die Helden auf eine kleine, kampierende Söldner-Einheit, die für die Schwarzen Horden kämpft. Sie können sich rasch wieder von ihr trennen oder aber sich ihr als Reisegefährten anschließen, um besser (und unauffälliger) den Radrom passieren zu können. Örtlich sollte die Begegnung im Offenen Land (Geländekategorie D), an der Reichsstraße (Geländekategorie J) oder der Küstenstraße (Geländekategorie K), in jedem Fall aber westlich des Radrom stattfinden.

Spezielle Informationen:

Der Aufbau der Begegnung hängt stark davon ab, zu welcher Tageszeit sie stattfinden soll. Am sinnvollsten wird sie am späten Nachmittag oder gegen Abend inszeniert, wenn die Söldner gerade ihr Lager aufschlagen oder bereits am Lagerfeuer rasten. (Im folgenden wird von dieser Variante ausgegangen.) Bei Begegnungen am Tage ist zu bedenken, daß die Söldner beritten sind und ihre Waffen weit schneller parat haben als später am Abend, wenn sie zudem leicht angetrunken sind.

Meisterinformationen:

Die Söldnerinheit vom Blutigen Säbel gehörte früher zu den Armanischen Säbelschwingern, die schon bei Mendena und Eslamsbrück für die borbaradianischen Invasoren kämpften. Nach der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden fiel die Überreste der arg dezimierten Truppe allerdings in Unnade. Die hier versammelten Söldner bilden nicht einmal eine knappe Halbschwadron, deren Rittmeisterin, Marcossa Daramsunni, nur mit Mühe den Auftrag an Land ziehen konnte, bei der Belagerung von Beilunk mitzukämpfen.

Das Singen und Grölen der Leute am Lagerfeuer hallt weit in die Nacht und sollte deutlich machen, daß es sich hier nicht um eine herkömmliche Patrouille handelt. Es ist durchaus möglich, die Söldner zu umgehen, wenn man etwa hundert Schritt vor dem Lager einen Bogen schlägt. Etwa im Umkreis von fünfzig Schritt um das Feuer stehen allerdings in allen Himmelsrichtungen Wachen, insgesamt vier an der Zahl. Sie rufen die Helden an, sobald sie sie sehen, und fragen nach Woher und Wohin.

Bei alarmierenden Antworten oder wenn die Helden sich wieder entfernen wollen, verständigen die Wachen mit einem Pfeifsignal die Kameraden am Lagerfeuer. Ein abendliche Treibjagd sollte jedoch ergebnislos verlaufen, wenn die Helden nicht gar zu ungeschickt vorgehen.

Wenn die Helden sich hingegen als Sonderereinheit *Gruppe Irrlicht* ausgeben oder (glaubwürdig) ausweichend oder abweisend antworten, werden sie, je nach Lage mehr oder minder freundlich und jovial, ans Lagerfeuer eingeladen. Ein Abend im Lager der Blutigen Säbel sollte denkwürdig verlaufen: Die Armanier erzählen offen (wenn sie die Helden nicht gerade für die persönlichen Vertrauten der Hohen Anführer halten müssen), daß sie wohl auf das falsche Pferd gesetzt haben, nun aber halt nicht umkehren können. Aber sie haben es ja nicht wirklich böse gemeint: Schnaps ist Schnaps, Krieg ist Krieg, Geschäft ist Geschäft, und bei dem ganzen widersprüchlichen Zeug, das die studierten Leute so reden, weiß man ja sowieso nicht, woran man ist.

Die erzählerische Rolle dieser Begegnung besteht nicht zuletzt darin, daß die Spieler hier mit der zugleich hilflosen und skrupellosen Haltung vieler Mitläufer der Schwarzen Horden konfrontiert werden – und wenn sie sich fragen, ob sie nicht ebenfalls unter anderen Umständen derart auf die falsche Seite hätten geraten können, haben Sie die Söldner genau richtig dargestellt.

Handlungstechnisch ist hier die Möglichkeit gegeben, daß die Helden sich an die mit korrekten Marschbefehlen etc. ausgestatteten Söldner anhängen und zumindest bis Beilunk 'mitschwimmen' können, ohne weiter von jeder Patrouille befragt zu werden. Auf diese Idee sollten die Spieler eigentlich von alleine kommen, doch gegebenenfalls kann auch die Söldnerführerin diesen Vorschlag machen. (Wenn Sie diese Abendunterhaltung forcieren wollen, können Sie sie umgekehrt präsentieren: Dann sind es die Helden, die irgendwo rasten und denen sich die Blutigen Säbel mit den tröstlichen Worten aufdrängen, man habe auch Brennholz für ein größeres Feuer und einige Schläuche Brannwein mitgebracht.)

Begegnung 9: Die Freiwilligen

Grundlagen:

Diese Begegnung ist nur möglich, wenn sich die Helden zuvor in Begegnung 8 den Söldnern vom Blutigen Säbel angeschlossen haben. Hier treffen Söldner und Helden auf eine Schar verzweifelter Darpatier, die sich um des Überlebens willen den Söldnern anschließen wollen, was



zu einer Gewissensprüfung für die Helden führt. Als ihr zur Mittagszeit über die Straße marschiert, seht ihr in der Ferne einen kleinen Trupp von etwa zehn Einheimischen – anscheinend wollen sie etwas von euch oder den Söldnern vom Blutigen Säbel; zumindest haben sie eine vorsichtig abwartende Haltung eingenommen. Waffen sind an ihnen aber nicht zu sehen.

Spezielle Informationen:

Nach einem Moment vorsichtigen Takrierens, bei dem die Söldner ihre Waffen ziehen, kommt es zum Kontakt. Der Anführer der Einheimischen erklärt nach einigen höflichen, ja unterwürfigen Grußworten, sein Trüppchen wolle sich den Söldnern anschließen: „Darob, Fraue, ersuchen wir Euch, uns Eurer Schwadron anschließen zu dürfen. Denn wir sind zu allem entschlossen und bereit, für Nahrung und Geld gegen Götter und Dämonen zu fechten. Schlechter als nun kann es uns nicht ergehen!“

Meisterinformationen:

Diese ungeschönt offenen Worte sollen (gerade den Spielern) den Eindruck vermitteln, daß es sich hier weniger um hartgesottene Schlagetots handelt als vielmehr um Hoffnungslose, die an den Göttern verzweifelt sind und nun irgendwie im Kriegsland überleben wollen.

Die Rittmeisterin hört sich die Bitte ruhig an, überlegt einen Moment und entscheidet dann: „Gut. Aber ihr seid zehn, und so viele Neulinge auf einmal will ich nicht in meinem Trupp. Außerdem will ich nur die härtesten, und Waffen sind eh nur für fünf von euch da. Also sollt ihr jeweils zu zweit mit Stöcken und Steinen gegeneinander kämpfen bis zum Tode, und der Überlebende darf mitkommen, wenn er noch gesund genug ist.“ Während sich die Freiwilligen entsetzt anschauen, beginnen die Söldner zu schmunzeln, als ob sie sich auf das Spektakel freuen, und schon fangen die ersten an, Kampfpaarungen und Wetteinsätze vorzuschlagen.

Eigentlich geht das die Helden ja nichts an – aber bei Testspielen war kaum eine Gruppe in der Lage, dem Gemetzel seinen Lauf zu lassen. Wenn die Helden allerdings die kalte Vernunft walten lassen, dann sollten Sie um der Götter willen den Kampf der Freiwilligen nicht auswürfeln, sondern mit einigen dramatischen Wendungen schildern und dabei vor allem betonen, daß die Verzweifelten, die sich bis auf den Tod bekämpfen, einander an den Haaren reißen, mit den Daumen in die Augen stechen und die Köpfe auf den steinigen Boden hämmern, gerade noch Freunde und Leidensgenossen waren.

Wenn allerdings die Helden diesen Kampf verhindern wollen, haben sie eigentlich nur eine Chance, wenn sie unter Bezug auf besondere Kenntnisse die Flüchtlinge überprüfen. (Bei einem Testspiel improvisierte ein Medicus eine neuartige Ohrenkunde und konnte „anhand der Ohrklappen der Freiwilligen diagnostizieren, welche für den Söldnerdienst geeignet sind“.) Mit genügend Frechheit und Selbstsicherheit vorgetragen überzeugen solche Behauptungen die Rittmeisterin, auch wenn die übrigen Söldner etwas über das entgangene Spektakel murren werden.

Eine andere, nahezu fatale Möglichkeit wurde auch einmal gewählt, nämlich der Kampf gegen die Söldner: Damit das überhaupt Erfolg haben kann, müssen die Helden unverzüglich die Söldner vom Blutigen Säbel angreifen und die Freiwilligen auffordern, sich dem anzuschließen. Ob diese das tun, hängt jedoch auch vom Charisma dessen ab, der ihnen einen solchen Vorschlag zuruft. Kommt es zum Kampf, sollten Sie für die Blutigen Säbel die Werte der Patrouille

aus **Begegnung 2** verwenden, für die Freiwilligen die der Jäger aus **Begegnung 6**, allerdings haben diese gerade mal Knüttel als Waffen (ARMALION: TP 1 (-2), einbändig), bis ihnen Waffen von gefallenen Söldnern in die Hände fallen.

Werden die Söldner restlos besiegt, was allerdings sehr unwahrscheinlich ist, haben die Helden eventuell die Möglichkeit, sich und überlebende Freiwillige in die Tracht der Blutigen Säbel zu hüllen und die erbeuteten Marschbefehle selber zu nutzen.

Sofern es nicht zum Kampf kommt, werden die überlebenden (oder ausgewählten) Freiwilligen in den Trupp eingegliedert und es geht weiter Richtung Beilunk.

Begegnung 10: Der Gefangene

Grundlagen:

Diese Begegnung ist nur möglich, wenn sich die Helden in **Begegnung 8 nicht** den Söldnern vom Blutigen Säbel angeschlossen haben. Örtlich kann diese Begegnung in fast jedem Gelände westlich des Radrom stattfinden. Allerdings wird sich der Offizier mit seiner Truppe kaum freiwillig im Auland oder Urwald aufhalten. Entscheidend ist bei dieser Begegnung vor allen Dingen, daß die Helden ihre Uniformen tragen.

Allgemeine Informationen:

Ihr erblickt vor euch eine acht Mann starke Lanze der Drachengarde, die einen gefesselten Mann hinter sich her schleift, dessen zeretzter und beschmutzter weißer Wappenrock noch Teile des roten Schwertwappens der Ardariten erkennen läßt.

Eine Begegnung ist unausweichlich, denn die Drachengardisten haben euch bereits erblickt. Kaum sind sie in Rufweite, als der Anführer, ein besonders arrogantes Exemplar seiner Gattung, wie es scheint, euch bereits seinen Rang entgegen schnarrt. „Leutnant Arlan von Bergbrück, unterwegs in dringlicher Mission. Erklärt Euch!“

Spezielle Informationen:

Nachdem die Vorstellung seitens der Helden hoffentlich zufriedenstellend verlaufen ist, verlangt Leutnant Bergbrück, den Marschbefehl der Helden zu sehen.

Meisterinformationen:

Die Erkenntnis, daß die Helden in Richtung Beilunk müssen, erfreut ihn sichtlich: Leutnant Bergbrück ist mit seiner Truppe eigentlich zur Front unterwegs. Vor einigen Meilen mußte er jedoch von einer hoffnungslos unfähigen Söldnerstreife den gefangenen Rondrianer übernehmen, da diese dem ‘Leuenpaktierer’ viel zu viel Respekt entgegenbrachten. Eigentlich soll der Gefangene nach Beilunk geschafft und dort zur Demoralisierung der Eingeschlossenen verbraucht werden.

In der *Gruppe Irrlicht*, die bereits einen Gefangenen eskortiert, erblickt er die Möglichkeit, sich dieser lästigen Aufgabe schnell wieder zu erledigen. Zu diesem Zweck will er die Helden eine gesiegelte Nachricht mitgeben. Außerdem erwartet er eine Empfangsbestätigung, sobald die Helden die Gefangenen abgeliefert haben – die Helden sollen sie ihm nach Warunk senden.

Sollten die Helden nach Ausflüchten suchen, warum sie den gefangenen Rondrianer nicht übernehmen können, sollte der Leutnant schnell aggressiv und mißtrauisch werden und eine Reihe sehr unangenehmer Fragen stellen. Wenn ihm daraufhin nur die geringsten Zweifel an der Integrität der Helden erscheinen, beschlagnahmt



er kurzerhand 'aus Sicherheitsgründen' den zwergischen Gefangenen der Helden. Auf den wohl unvermeidlichen Protest antwortet er mit dem Befehl an seine Truppe, die Helden zwecks genauerer Befragungen festzusetzen.

Die Werte für den nachfolgenden Kampf können Sie der **Begegnung 3** entnehmen. Wie drastisch er verläuft, sollten Sie auch ein wenig davon abhängig machen, wie ungeschickt sich die Helden angestellt haben. Wenn die Helden die Garde besiegen können, sollte ihnen klar sein, das sie sehr großes Glück gehabt haben. Auf alle Fälle haben die Helden dann immer noch das Problem mit dem Ardariten, der nach dem Tode der Drachengardisten vor sich hinmurmelt, er habe schon immer gewußt, daß sich das Böse letztendlich immer gegeneinander richtet. Keinesfalls wird er nun die Helden als seine Retter betrachten.

Wenn die Helden den Gefangenen, Meralon von Vallusa, übernehmen, haben sie ebenfalls ein ziemliches Problem: Selbst wenn sie den Ardariten überzeugen können, daß sie zwölfgöttergläubige Streiter sind und ihn gar in ihre Mission einweihen, wird der schwer angeschlagene Rondrianer sich weigern, sich in eine feindliche Uniform zu kleiden und lieber offen für die Leuten in den Kampf schreiten. Wenn sie den Ardariten als Gefangenen mitnehmen, wird er für allerlei Scherereien sorgen und ihnen das Fortkommen möglichst sauer machen. Wenn die Helden nicht von selber drauf kommen, wird Xenos vorschlagen, den Gefangenen irgendwo entkommen zu lassen und ihm nach Möglichkeit wenigstens ein Messer zur Verteidigung zuzuspielen.

Wenn sie den Ardariten streng bewacht mitnehmen, haben sie kaum eine Möglichkeit, ihn hinter der Radrombrücke nicht bei den Belagern abliefern zu müssen – und das dürfte in Zukunft sehr schwer auf ihrem Gewissen lasten.

Begegnung 11: Die Köhlerin

Grundlagen:

Diese Begegnung kann ebenfalls nur stattfinden, wenn sich die Helden in Begegnung 4 *nicht* den Söldnern vom Blutigen Säbel angeschlossen haben. Örtlich muß die Begegnung im Urwald (Geländekategorie C) stattfinden.

Allgemeine Informationen:

Ihr seht vor euch einige rauchende Holzhaufen von gut vier Schritt Höhe, die sich beim Näherkommen als Kohlenmeiler entpuppen. Nachdem ihr bis auf wenige Schritt an sie herangekommen seid, könnt ihr eine gut verborgene Hütte erkennen.

Spezielle Informationen:

Wenn sich die Gruppe der Hütte nähert, öffnet sich die Tür und eine unscheinbare Frau in mittleren Jahren tritt heraus. Ihr dunkelblondes Haar ist im Nacken zu einem Knoten zusammengefaßt. Als sie die Helden erblickt, verneigt sie sich tief und demütig. Offensichtlich hat auch sie bereits ihre Erfahrung mit den Besatzern gemacht. „Die Hohen zum Grube. Ich bin nur eine arme Köhlerin, aber wenn mir die hohen Herrschaften folgen wollen, kann ich einen kräftigen Griebbrei und einen Tee anbieten. Ich bin zwar nur eine arme alte Frau, aber ich kenne meine Pflichten.“

Meisterinformationen:

Bei der Köhlerin handelt es sich um die Hexe Wandelind, die hier alleine mit ihre Kröte Corrx lebt. Sie wird den in ihren Augen bei-

nabe halbgöttlichen Feuergeoden Xenos schnell erkennen und versuchen, ihn zu befreien – selbst wenn sie bei dem Versuch sterben sollte. Im Inneren ihrer Hütte steht ein einfacher Holztisch mit vier Schemeln. An der hinteren Wand ist eine mit Fellen bedeckte Bettstatt zu sehen, schräg gegenüber eine Feuerstätte, über der an einem eisernen Haken ein Metallkessel hängt; verführerischer Duft nach einem leckeren Griebbrei steigt daraus auf. Wandelind zerrt den Tisch vor die Lagerstatt, um mehr Sitzplätze zu schaffen. Sie nötigt die Helden dazu, doch Platz zu nehmen. Sobald die Helden sitzen, nimmt Wandelind einige Holzschalen und geht zum Kochkessel hinüber. Sie würzt noch etwas mit etwas Honig, Rosinen und Mohnsaat nach, schmeckt selber ab und füllt die Schalen dann mit dampfendem Griebbrei – dann schneidet noch eine dicke Scheibe frisches duftendes Honighrot dazu ab. Statt zu den Samen des gewöhnlichen Bunten Mohns, der auch in Kuchen verwendet wird, hat Wandelind allerdings zu ihrem kleinen Vorrat an Samen des Schwarzen Mohns (**Herbarium Aventuricum**, Seite 41) gegriffen. Sie selbst wird eifrig mitessen, um keinen Verdacht aufkommen zu lassen, dabei aber ausreichend die eifrig bemühte Gastgeberin spielen und umherlaufen, um die einschläfernde Wirkung abwehren zu können. Es ist relativ egal, ob die Helden bereits angemessen mißtrauisch sind, denn Sie können und sollten die Situation bewußt frühzeitig entschärfen: Denn schon als sie den Helden ihre Schalen reicht, wartet sie einen kleinen Augenblick und tauscht einen langen Blick mit dem Geoden, dann raunt sie ihm in ersten Moment, wo sie sich unbeobachtet wähnt, die tröstlichen Worte ins Ohr: „Keine Sorge. Die sind bald ausgeschaltet, und dann seid Ihr frei.“ Diese Ankündigung wird bei Xenos herzhaftes Gelächter auslösen.

Während Wandelind ihren Gast fassungslos anstarrt, wird der Geode lachend nach Luft japsen, sich die Tränen aus den Augen reiben und die Situation schließlich erklären, indem er die Hexe über die wahre Identität der Helden aufklärt: „Ach, tut das gut, in diesen Zeiten auch einmal zu lachen ...“

Die Hexe beichtert etwas verlegen, daß sie die Helden im Schlaf habe erstechen wollen: „Das Kraut an sich ist nicht schlecht, man schläft sehr tief, und ich habe es auch schon häufig selbst genommen.“

Der Rest der Begegnung sollte leiter und gelöst verlaufen: Die Helden haben eine kleine Aufmunterung wirklich verdient. Wenn einer der Helden massiv unter erlittenem Entsetzen leidet, kann die Hexe eventuell seine ÄNGSTE LINDERN und ihm (nach Ihrer Entscheidung) einen verlorenen MU-Punkt zurückgeben.

Nach einer kurzen Debatte mit der Hexe schlägt Xenos vor (sofern nicht die Helden selber darauf kommen), daß man die Sicherheit der Hütte als guten Rastplatz nutzen solle, und der mit dem Schwarzen Mohn versetzte Griebbrei könne auch durchaus nützlich sein. Er für seinen Teil ist auf alle Fälle seine Schale leer.

Für das nun folgende Nachtlager gilt, daß alle Helden, die von dem Brei gegessen haben, einen tiefen, erholsamen Schlaf mit doppelter Regeneration haben, alle anderen mit der normalen Regeneration. Am nächsten Morgen können Sie die Helden nach eigenem Ermessen noch mit einigen Kräutern ausstatten, wobei Sie bedenken sollten, daß auch die Vorräte der Hexe sehr begrenzt sind und sie keine alchemistischen Elixiere, Heil- und Astraltränke besitzt. Vom Schwarzen Mohn kann sie allerdings den Helden eine Dosis mitgeben. Ebenso einen Kräutertee aus getrockneten Ulmenwürger-Blättern (10 Portionen, verbessert nächtliche Regeneration um 2 Punkte und verringert Wundfieberisiko um 20 %) und etwas Wirselsud (5 Portionen, je 3W6 LP).



Begegnung 12: Der Kampf um die Beute

Grundlagen:

Diese Begegnung sollte im Bereich Offene Landschaft (Geländekategorie D) oder in der Nähe von Reichsstraße (Geländekategorie J) oder Küstenstraße (Geländekategorie K) angesiedelt werden.

Allgemeine Informationen:

Ihr seht vor euch ein größeres Gehöft, auf dem ein ziemlicher Tumult herrscht: Ein Trupp Söldner mit einem schwarz-roten Wimpel befindet sich in einem heftigen Streit mit einer etwa gleich starken Truppe in den schwarz-roten Wappenröcken offizieller Soldaten. Kämpfer beider Parteien versuchen, einige laut blökende Schafe in ihre Richtung zu treiben, während wiederum andere versuchen, einige Weidenkörbe in ihren Besitz zu bringen beziehungsweise zu verteidigen. Eine Bauersfrau steht hilflos daneben, während sich zwei kleine Jungen heulend an ihre Röcke klammern.

Spezielle Informationen:

Bei den Streithähnen handelt es sich einerseits um eine Truppe Söldner, die im Auftrage ihres Hauptmannes Ausrüstung und Nahrung für die Truppen requirieren sollen, andererseits (bei den Uniformierten) um die Schergen des örtlichen Statthalters: Steuereintreiber, die für ihren Herrn und dessen Gebieter Rhazzazor die Tribute abbolen wollen.

Meisterinformationen:

Diese Begegnung dient eigentlich hauptsächlich dazu, den Helden zu zeigen, wie chaotisch und willkürlich es in den Schwarzen Länden zugeht.

Das klügste wäre eigentlich, einen Bogen um das Gehöft zu machen und sich nicht einzumischen. Sollten die Helden sich jedoch dem Gehöft nähern, werden sich beide Parteien an die 'hohen Tiere' der Sondereinheit wenden, damit diese die Verantwortung übernehmen und entscheiden, wem das Plündergut zusteht. Es sollte den Helden klar sein, daß ein Kampf von Anfang an aussichtslos ist. Außerdem wird die Partei, die das Nachsehen hat, die Helden mit haßerfüllten Blicken bedenken und diese eventuell (Meisterentscheidung) verfolgen. Am sinnvollsten mag es tatsächlich sein, wenn die Helden die Beute teilen, wobei sie sich selber auch einen Anteil zuschanzen sollten, um keinen Verdacht zu erregen.

Begegnung 13: Über die Brücke

Grundlagen:

Diese Begegnung ist am ehesten möglich, wenn sich die Helden in Begegnung 8 den Söldnern vom Blutigen Säbel angeschlossen und in Begegnung 9 nicht gegen sie gewandt haben ODER wenn sie in Begegnung 10 den gefangenen Rondrianer übernommen und noch mit samt Papieren bei sich haben. Sie findet dann statt, wenn die Helden den Radrom offiziell an der Stelle überqueren wollen, wo die Straße von Warunk über eine Notbrücke verläuft.

Allgemeine Informationen:

Ihr seht vor euch die Brücke nach Beilunk: Der einst hier errichtet Überweg aus Stein ist jedoch mittlerweile zerstört, und heute verläuft der Weg über mehrere große, aneinandergekettete Flöße, die unter den darüberwummelnden Fuhrwerken beunruhigend tanzen und schwanken.

Auf beiden Seiten der Notbrücke befinden sich hohe Wachtürme, auf der einen sogar neben der Straße ein kleines Lager, in dem gewiß mindestens eine Kompanie Soldaten untergebracht ist. Ihr seht, daß alle, die diese Brücke überqueren wollen, einer gründlichen Kontrolle unterzogen werden. Einige davon haben anscheinend nicht die richtigen Papiere, denn sie werden abgewiesen.

Spezielle Informationen:

Wenn sich die Truppe der Brücke nähert, können die Helden auf den Brückenpfeilern eine Reihe von abgeschlagenen und aufgespielten Köpfen sehen.

Grinsend und feixend deuten die Söldner (oder andere Reisende) nach oben: „Da, der dritte von links, das der ist Rafim, der hat sich glatt vom Geheule einer Frau beeindrucken und ihren Bruder, den Pfaffen, entkommen lassen ... die daneben, die hat nicht vom Glauben an ihren Delphingötzen lassen wollen, man sieht ja, was man von sowas hat.“

Meisterinformationen:

Wenn sich die Helden, eventuell mit den Söldnern, den vier Wachtürmen nähern, wollen diese die Truppe nach einem kurzen Blick auf die Uniformen einfach durchwinken. Doch dann bemerken sie den Zwerg und beschließen, der Sache nachzugehen: Wenn die Helden Xenos als ihren Gefangenen deklarieren, werden sie informiert, daß Gefangene die Brücke nicht benutzen dürfen, sondern an einem Seil durch den Fluß gezogen werden müssen. Außerdem würde der Zwerg ja sowieso ein wenig streng riechen. (Das Gleiche behaupten sie gegebenenfalls von dem Ardariten.)

Es ist offensichtlich, daß sich die vier Wachen nur einen grausamen Spaß machen wollten – die Helden sollten hier am besten auf möglichst diplomatische Weise ihren Rang hervorkehren, am allerbesten auch mit dem Hinweis, das dieser Gefangene laut Befehl von ganz oben unbeschadet in die Beilunker Berge geschafft werden müsse. Diese Szene lebt vor allen Dingen von der Interaktion der Helden mit den zwar begriffsstutzigen, aber keineswegs dummen Wachen. Wenn die Söldner vom Blutigen Säbel bislang mitgereist sind, werden sie sich noch vor Ende der Debatte über die Brücke auf die andere Seite verdrücken, um keinen Ärger zu bekommen.

Wenn die Debatte eine Weile gedauert hat, erscheint die Kommandantin des Kompanielagers, Szadraka Elwandsdottir, eine zwei Schritt große Hüsin, beobachtet das Treiben einen Augenblick und gibt dann Befehl, die Helden auf die andere Seite ziehen zu lassen. Sie besteht aber darauf, daß ihr einer der Helden (nämlich der Mann mit dem höchsten Charisma-Wert) folgen und ausführlichen Bericht erstatten soll. Dem Betroffenen wird kaum etwas anderes übrig bleiben, als zu folgen, wenn er nicht Verdacht erregen und die ganze Gruppe gefährden soll.

Lassen Sie die Helden ruhig ein wenig schwitzen, und gehen Sie nach Möglichkeit mit dem Spieler in einen anderen Raum, um ihn zu verhören. Sobald Szadraka mit dem Held in ihrer Unterkunft, einer einfachen hölzernen Baracke (die mit allerlei Trophäen und Plündergut geschmückt ist) angekommen ist, wird sie ihn zu ihrer Pritsche schubsen und ihm nach Thorwalerart deutlich machen, was sie von ihm erwartet: die rasche Befriedigung ihrer Lüsterheit: „Mach mir die Seeschlange, Herzen!“

Sie duldet keinen Widerstand, und wenn der Held sich weigert, auf ihr Ansinnen einzugehen, wird sie ihm jähzornig ein paar Ohrfeigen versetzen. Wenn der Held der Kommandantin gefällig ist, können Sie ihm dafür nach eigenen Ermessen nützliche Hinweise zukommen lassen.



Nach etwa einer halben Stunde wird die Thorwalerin jedoch ihres Spielzeugs überdrüssig und schickt ihn wieder zu seinen Gefährten, die nun ihren Weg fortsetzen können.

Begegnung 14: Über den Radrom

Grundlagen:

Diese 'Begegnung' findet statt, wenn die Helden es nicht wagen, die bewachte Brücke zu nehmen, und stattdessen irgendwo den Fluß überqueren wollen.

Allgemeine Informationen:

Ihr befindet euch am Ufer des Radrom, und munter fließen die Wasser des Flusses vorbei. Um in die Beilunker Berge zu gelangen, müßt ihr den etwa vierzig Schritt breiten Strom überqueren, und diese Stelle erscheint euch für diesen Zweck relativ gut geeignet, da weit und breit weder Wachtürme noch Wachposten zu sehen sind.

Spezielle Informationen:

Xenos ist durchaus klar gewesen, daß er irgendwie über dieses Wasser muß, dennoch fängt er nun am ganzen Körper an zu zittern: Schwimmen scheidet für ihn auf jeden Fall aus.

In der Nähe des Flußufers liegen vereinzelt tote Baumstämme, aus denen man mit ein paar Seilen, etwas Zeit und einem bißchen handwerklichen Geschicks ein provisorisches Floß bauen könnte. Wenn die Helden sorgfältig suchen, können sie auch ein beschädigtes Boot finden, das behelfsmäßig zu flicken wäre.

Bei sorgfältiger Beobachtung bemerkt man, daß im munter fließenden Fluß erstaunlich viele Algen zu sehen sind – das ist auch an allen anderen Stellen zwischen Wårunk und Beilunk so, falls die Helden es woanders versuchen.

Meisterinformationen:

Die größte Schwierigkeit besteht auf alle Fälle darin, den Gooen möglichst unbeschadet und trocken über den Fluß zu schaffen. Mit Hilfe der herumliegenden Bretter und des Treibholzes ist es möglich, das Boot so notdürftig zu flicken, daß eine Person damit ans andere Ufer gelangen kann, wobei ab der Flußmitte immer mehr Wasser eindringt und das Boot nur mit Mühe das rettende Ufer erreicht. Der Bau eines Floßes erfordert neben den herumliegenden Baumstämmen zusätzlich zwei Seile und etwa eine Stunde Bauzeit. Dann ist es möglich, daß jeweils drei Personen mit Ausrüstung übersetzen, wobei eine natürlich wieder ans andere Ufer zurückkehren muß. Das Ganze sollte mit dem ständig lauernden Algenteppich für deutliche Anspannung der Helden führen.

Denn aus der allgegenwärtigen Rivalität der Statthalter Borbarads heraus hat der Magus Xeraan von Mendena seinem Standesgenossen und Widersacher Rhazzazor von Wårunk vor einiger Zeit einen Ulchuchu in den Radrom beschworen. Der Algendämon ist nun, wie beabsichtigt, zwischen den steilen Radromfällen von Wårunk und der Praiosstadt Beilunk an der Radrommündung gefangen und recht gereizt. Dadurch ist selbst für Rhazzazors Elitesoldaten die Überquerung des Flusses zwischen den beiden Städten ein zu unsicheres Geschäft.

Ob der Algendämon die Helden bei der Überquerung des Flusses angreift, sollten Sie je nach Zustand der Gruppe entscheiden (seine genauen Werte können Sie den **Mysteria Arkana**, Seite 170 entnehmen); schließlich wartet ja im weiteren Verlauf des Abenteuers auch noch einiges an Gefahren auf die Helden.

Sie sollten aber auf alle Fälle mit der Angst der Helden spielen, indem Sie schildern, wie sich einzelne Algen fast spielerisch um das Gefährt oder gar um die Beine von schwimmenden Helden legen. Die Helden sollen auf alle Fälle das Gefühl haben, daß sie (falls es nicht zu einem Kampf mit dem Algendämon kommt) nur sehr knapp davongekommen sind. Wenn die Helden ihrerseits den Ulchuchu angreifen, wird er natürlich auf alle Fälle den Kampf mit den Helden aufnehmen, in diesem Falle sollten Sie die Helden auch nicht schonen.

Begegnung 15: Das Mirakel von Beilunk

Grundlagen:

Diese Begegnung folgt auf die Überquerung des Radrom auf der Brücke (Begegnung 13). Je nachdem, wo genau die Helden in Begegnung 14 den Fluß auf eigene Faust überquert haben, kann sie auch in diesem Falle eingebaut werden. Besonders wenn die miterlebten Greuel die Helden allzusehr mitgenommen haben, bietet sie sich vorzüglich an, da sie die Moral aller zwölfgöttergläubigen Beobachter hebt.

Allgemeine Informationen:

Vor euch steht ihr Beilunk, die Stadt des Praios, der dort in seinem prächtigen Haus mit der weithin bekannten Goldenen Kuppel residiert. Über der Stadt kreist allerdings gerade ein Karakil, eine dämonische geflügelte Schlange, mit einem Dämonenbeschwörer auf dem Rücken. Immer tiefer kreist die Kreatur, immer näher kommt sie der Gestalt, die nicht mehr als ein weiteres goldenes Blitzen auf einem der Tempeltürme ist. Doch dann fährt direkt von der Sonne, buchstäblich aus heiterem Himmel, ein gleißender Sonnenstrahl hernieder, und Dämon und Beschwörer sind nicht mehr, dafür weht nur für einen Herzschlag die Melodie eine vielstimmig gesungenen Chorals herüber.

Meisterinformationen:

Dieser Akt göttlichen Eingreifens sollte alle bislang durch Grauen und Entsetzen erlittenen Verluste an MU-Punkten aufheben und den Helden für einen Tag einen MU-Bonus von 3 Punkten schenken, der sich auch als MR-Bonus von 1 Punkt niederschlägt. Machen Sie aber deutlich, daß die Helden gerade Zeugen eines göttlichen Wunders wurden, eine Erfahrung, der sich auch der verstockteste Magierphilosoph, Elf, Novadi oder Maraskaner nicht völlig entziehen kann. Umgekehrt bedeutet das aber auch, daß Sie auf diese 'Begegnung' verzichten sollten, wenn Ihre Spieler die Bedeutung dieses göttlichen Zeichens nicht verstehen würden.

Begegnung 16: Die Brogarzwerge

Grundlagen:

Hier treffen die Helden auf die 'Schwarzen Zwerge', die sich die Eroberung Lorgoloschs auf die Fahnen geschrieben haben. Örtlich kann diese Begegnung vor allem im Umland von Lorgolosch stattfinden.

Allgemeine Informationen:

Vor euch steht ihr einen wilden Haufen, zum Teil recht verlotterte, zum Teil auch in gutes Rüstzeug gehüllte Zwerge. Eure vorsichtige Schätzung sagt euch, daß es sicher mehr als vierzig Gestalten sind, die dort mehr herumlungern als Wache stehen. Doch etwa zwanzig von ihnen haben Armbrüste griffbereit. Es ist, so weit ihr sehen könnt, nicht möglich, sie zu umgehenden, zumal einige euch anscheinend bereits erspäht haben.



Spezielle Informationen:

Die Brogarzwerge beäugen die Helden vorsichtig, warten allerdings, bis sich die Heldengruppe ihnen nähert. Die Armbrustschützen spannen ihre Armbrüste. Dann erhebt sich einer, von der kostbaren, wenn auch schmutzigen Kleidung her offensichtlich der Anführer, und tritt auf die Helden zu. Er stellt sich als Sariakor von Brogars Blut vor, und während er mit den Helden spricht, hat er die ganze Zeit seine Hand am Griff seines Felspalters. Seine Spießgesellen stehen mit gespannten Armbrüsten bereit. Während Sariakor den Marschbefehl der Helden prüft, herrscht eine absolute gespenstische Stille. Sollten die Helden auch nur eine unvorsichtige Bewegung machen, eventuell ihrerseits nach den Waffen greifen, werden sofort zur Warnung einige Armbrustbolzen sehr knapp neben den Helden einschlagen. Nachdem er die Dokumente der Helden überprüft hat, gibt Sariakor den Schützen ein Zeichen, die daraufhin die Armbrüste senken.

Meisterinformationen:

Diese Begegnung müssen die Helden auf alle Fälle durchlaufen, bevor sie in die Hallen von Lorgolosch eindringen. Am wahrscheinlichsten ist sie in Durbosch anzusiedeln, dem ehemaligen Baronsitz von Kaiserlich Lorgoloschs Ring. In der verlassenen Ortschaft haben sich etwa fünfzig Brogarzwerge eingenistet.

Stellen Sie die Zwerge als die schmutzigen Besitzer dar, die sich überall breitmachen und jegliches fremdes Eigentum mißachten. So steht eine große Suppenterrine, die das Baroniewappen trägt, als Spucknapf auf dem Boden, samtene Vorhänge dienen als Fußabtreter, Pergamente und Papyri, offensichtlich aus Folianten oder Quartalsbänden gefleddert, liegen achtlos um eine Latrine verstreut etc. Wenn die Helden den Ort Durbosch vermeiden haben, muß diese Begegnung an einem kleineren Ort namens Sardosch stattfinden, den Sie beliebig plazieren können.

Die Brogarzwerge schwelgen völlig im baldigen Sieg ihres 'Königs' Bunthul und werden die Helden mit hochmütigem Gleichmut behandeln; daß die Helden immerhin dem illustren Sondertrupp *Gruppe Irrlicht* angehören, imponiert den verbrecherischen Zwergen nicht besonders. Sie haben im Laufe der Zeit schon zahlreiche Sonderkommandos gesehen, die an einem Tag die gefeierten Lieblinge der Statthalter waren und deren Köpfe am nächsten Tag auf den Pfählen steckten. Mögen die Helden auch einen Auftrag von Rhazzazor persönlich haben –

Warunk ist doch weit weg, aber ihr direkter Befehlshaber König Bunthul Sohn des Brogar mit seiner Kreatur, die sind nahe. Die Brogarzwerge haben keinerlei Absicht, irgend etwas zu tun, um den Schwarzen Leibdrachen Borbarads zu verärgern, werden den Helden aber doch sehr nahe legen, daß sie ihren Gefangenen Xenos zu Meister Bunthul im eroberten Schatodor geleiten sollen, der ihn sicher als Opfer für seine Kreation zu schätzen weiß und die Überbringer gewiß reich belohnen wird.

Diese Information dient spieltechnisch vor allem dazu, den Helden schon einmal erste Hinweise auf die dämonische Kreation/Kreatur 'Agrimoths Schlund' zu geben. Lassen Sie die Helden am besten aber erst einmal im Glauben, daß sie diese Begegnung natürlich auf alle Fälle vermeiden müssen.

Wenn sie sich nach dem 'eroberten' Schatodor erkundigen, geben die Brogarzwerge knurrend zu, daß sich die Feinde immer noch in irgendwelchen Tunneln verschanzt haben, daß aber die oberen Teile der Stadt bereits erfolgreich 'befreit' seien.

Bei der schieren Übermacht der zwar zum Teil betrunkenen Zwerge sollte den Helden deutlich sein, daß ein Kampf nicht nur töricht, sondern wohl auch tödlich wäre, und zumindest die Mission in große Gefahr bringen würde. Die Brogarzwerge werden die Helden, immer vorausgesetzt natürlich, daß diese sich nicht völlig unglaublich gemacht haben, unbehelligt weiterziehen lassen, nachdem sie ihnen den Weg erklärt haben.



**Begegnung 17:
Der Eingang im Turm**

Grundlagen:

Der Turm bildet einen der befestigten Orte in der Bergfreiheit Lorgolosch, an denen Tunnel aus Schatodor die Oberfläche erreichen. Hier müssen die Helden, notfalls gewaltsam, eindringen, um ihr Ziel zu erreichen.

Allgemeine Informationen:

Vor euch ragt ein trutziger Turm aus der schrägen Felswand hervor. Schießscharten dienen zur Abwehr von potentiellen Angreifern, ob sich dort derzeit Schützen befinden, könnt ihr nicht erkennen. Was ihr jedoch seht, ist, daß die Zugbrücke hochgezogen ist. Fragend blickt ihr zu Xenos. Er nickt: „Das ist einer der Zugänge nach Schatodor.“

Spezielle Informationen:

Wenn sich die Helden dem Turm weiter nähern, bleibt es absolut ruhig. Niemand ruft herüber, um nach der Parole zu fragen. Keine Pfeile oder Bolzen sirren heran. Sollte ein Held zu den Schießscharten fliegen, wird er feststellen, daß diese unbemannt sind.



Meisterinformationen:

Je nachdem, wie der zeitliche Verlauf Ihres Abenteuers bislang war, können Sie mehrere Türme beschreiben: So mag Xenos die Helden zuerst zu einem völlig zerstörten Turm führen, dessen Zugang zur Bergfreiheit eingestürzt ist, so daß die Helden ein Stück weiter durch das Gebirge müssen, um den nächsten Turm zu erreichen. Dabei laufen sie natürlich ständig Gefahr, einigen Brogarzwerge über den Weg zu laufen, die dann doch ein wenig mißtrauisch sind, warum sich die *Gruppe Irrlicht* nicht direkt zu König Bunthul begibt, sondern hier durch die Berge streift.

In dem Turm befinden sich sechs Zwerge von Brogars Blut. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, daß sie diesen Ausgang aus Schatodor bewachen und die Flucht der eingeschlossenen Zwerge verhindern sollen. Aber die Tunnel sind zur Zeit leer, und es hat schon lange Zeit keiner mehr versucht, hier hinaus zu gelangen. Dadurch ist die Wachsamkeit der Zwerge stark herabgesetzt.

Zwar sind sie nicht völlig unvorsichtig, sie haben die Zugbrücke hochgezogen und werden sie kaum ohne Grund herablassen, allerdings rechnen sie nicht wirklich damit, daß ein Angriff von außen erfolgt, um den Eingeschlossenen zur Hilfe zu eilen, und so verbringen sie ihre Zeit damit, sich ein lustiges Leben zu machen.

Es sollte den Helden normalerweise nicht weiter schwer fallen, die allesamt nicht völlig nüchternen Wächter zu übertölpeln und zum Verlassen des Turmes oder wenigstens zum Herablassen der Zugbrücke zu verleiten. Ob dies mit Magie, List oder drastischen Mitteln wie Ausräuchern geschieht, sollten Sie dem Einfallsreichtum Ihrer Spieler überlassen. Sie sollten es ihnen auf alle Fälle nicht allzu schwer machen.

Im Verlauf eines Kampfes mag allerdings einer der Zwerge versuchen, ein großes Horn zu erreichen, das in der Wächstube an der Wand hängt – offensichtlich will er ein Signal geben. Wenn die Helden das zulassen (müssen), hallt ein überraschend lautes und schrilles Geräusch durch den Turm und bis nach draußen, wo es sich an den Bergen als Echo vervielfältigt.

Sofern die Helden jetzt nicht umkehren und zurückreisen, hat das Signal keine Auswirkungen für sie, es hat sich in Testspielen aber als Quelle zusätzlicher Nervosität sehr bewährt.

Nachdem die Wachen fortgelockt, verjagt oder besiegt sind, führt der Weg über eine steile Treppe nach unten in den Berg.

Fast am Ziel

Grundlagen:

Beinahe haben es die Helden geschafft – nur ein kleines Hindernis ist noch zu überwinden ...

Allgemeine Informationen:

Mit fast nachtwandlerischer Sicherheit geleitet euch Xenos zu einer Falltür, die sich in einen zwei mal zwei Schritt hohen Tunnel öffnet. Ihr seht, wie sich die Schultern des Geoden straffen, als er festen Schrittes den Gang betritt. Seine Rechte umschließt die Fackel, seine Stimmung scheint nun von einer beinahe heiteren Gelassenheit geprägt zu sein.

Ihr seit bereits seit etwa zwei Stunden in dem grob behauenen Gang marschiert, als ihr in weiter Ferne hinter euch eine Glocke hört – und nur kurze Zeit später hört ihr im Gang hinter euch leise ein heiseres Bellen ...

Spezielle Informationen:

Nun drängt euch Xenos zu deutlich mehr Eile. Je weiter die Helden vordringen, desto lauter wird das Bellen hinter ihnen. Ihre Verfolger, eine Meute Wehrheimer Bluthunde, sind ihnen gnadenlos auf der Spur und holen immer mehr auf.

Meisterinformationen:

Entweder sind die abgelenkten Wachen zurückgekehrt oder eine (eventuell vom Hornsignal alarmierte) Streife hat den 'eroberten' Turm entdeckt. So oder so haben die Zwerge von Brogars Blut einen Zwinger geöffnet, in dem neun Bluthunde darauf warteten, potentiellen Flüchtlingen den Garaus zu machen. Die Hunde werden immer näher kommen, wobei das Bellen durch die langen Tunnel natürlich verstärkt und auf weite Entfernung fortgetragen wird. Die Hunde sind noch gut fünfzig Schritt hinter den Helden, als diese auf einmal vor einem unterirdischen Fluß stehen.

(Wenn die Helden eine magische Barriere errichten – wobei ein **HEXENKNOTEN** gegen Tiere bekanntlich nicht wirksam ist –, entfällt das Problem mit den Hunden natürlich.)

Die Fähre

Allgemeine Information:

Vor euch breitet sich unvermittelt ein gut fünfzehn Schritt breiter unterirdischer Fluß. Eine einfache hölzerne Fähre ist an eurem Ufer sorgfältig vertäut. Das Bellen ist nun nahezu ohrenbetäubend laut hinter euch zu hören.

Spezielle Informationen:

Während einige Helden versuchen, die Fähre loszulösen, kommen die Hunde bedrohlich näher. Ihre böse funkelnden Augen und die weit aufgerissenen, schäumenden Mäuler mit den hellen blitzenden Zähnen sind alles, was man im dunklen Tunnel von ihnen erkennen kann, doch dies wirkt unheimlich genug.

Meisterinformationen:

Die Fähre wurde von den Brogarzwerge bewußt auf 'ihre' Seite geholt, um den Brillanzzwerge die Flucht zu erschweren. Wenn die Helden nun nichts tun, wird Xenos seufzend zu den Helden schauen, dann zu den herannahenden Bestien. Danach legt er seine kräftigen Hände vor der Brust zusammen, breitet die Arme aus und ruft mit lauter Stimme "Wand aus Feuer, erhebe dich!"

Rasch entsteht im engen Gang eine Wand aus elementarem Feuer, hinter der das Bellen der Bluthunde, das schnell in ein klägliches Winseln umschlägt, kaum hörbar ist. Mit einem weiteren vernehmlichen Seufzer betritt Xenos die Fähre und verharrt hier stocksteif, bis die Helden ans andere Ufer gestakt haben.

Nun liegen vor den Helden noch ein paar Stunden Marsch, bis sie zu den ersten Brillanzzwerge gelangen, die sich hinter einer schweren Stahltür verschaukelt haben – ihre Anführerin ist niemand anders als Dershorra, die Schwertmaid und Tochter der Dagrime, deren Beschreibung Sie im Anhang **Dramatis Personae** finden können. Das anfängliche Mißtrauen sollte sich schnell beseitigen lassen, sobald sich Xenos zu erkennen gibt. Nach einem kurzen Wortwechsel auf Rogolan werden die Helden nach Thorolosch, den unterirdischen Zufluchtsort der Brillanzzwerge, eskortiert: Sie haben es geschafft.



Thorolosch

Allgemeine Informationen:

Der erste Eindruck von der Halle ist die fast greifbare Dunkelheit. Nur wenige Fackeln brennen und werfen ihr mattes Licht auf die Häupter der Zwerge, die hier auf engstem Raum zusammengedrängt sind – es müssen viele hundert, ja mehr als tausend sein.

Als ihr mit Xenos in die Halle geleitet werdet, verstummt für einen Augenblick das allgegenwärtige Stimmengewirr, um dann einem ehrfürchtigen Raunen zu weichen. Zuerst ist es nur ein Wispern, als sie die Nachricht verbreitet, dann wird es immer lauter, bis zum einem Jubelschreien: Der legendäre Geode Xenos ist gekommen, um sein Volk zu retten.

Der Feuergeode hebt beschwichtigend lächelnd die Arme und lenkt mit weittragender Stimme die Aufmerksamkeit der Anwesenden auf euch: „Nach dem Gott und höheren Mächten gebührt der eigentliche Dank diesen wackeren Recken, ohne deren Opferbereitschaft ich nun nicht hier wäre.“ Schon wird auch euch zugejubelt.

Spezielle Informationen:

Wenn sich die erste Begeisterung gelegt hat und einer erwartungsvollen Stille Platz macht, tritt Dershorra zu den Helden und schlägt ihnen lächelnd vor, sich in einem Nebenraum ein wenig frischzumachen und auch eine Kleinigkeit essen. Xenos wiederum wird von einem Zwerg zu einem Gespräch mit dem König und der Matriarchin von Lorgolosch gebeten.

Meisterinformationen:

Thorolosch ist der Name für die unterirdischen Gänge und Tunnel unter Schatodor, den Ort, an den sich die Brillantzwerge in ihrer Not und ganz entgegen ihre eigentliche Neigung zu lichten, offenen Räumen hinter schwere Stahl Tore geflüchtet haben.

Die Kammer, in die die Helden von Dershorra geleitet werden, ist fast deckenhoch mit Kisten und Fässern vollgestellt. Einige junge Zwerge füllen auf Dershorras Geheiß einen Zuber mit Wasser, dann legt die Schwertmaid ein Stück Rosenseife dazu. Mit einem bitteren Lächeln bittet sie um Entschuldigung, daß es sich nur um ein Reststück handelt – aber derzeit seien die Handelsbeziehungen nach Aranien etwas unterbrochen ...

Das karge Mahl der Helden besteht aus jeweils zwei Scheiben Schwarzbrot, einem Stückchen Hartwurst oder Käse sowie einer Scheibe Speck, dazu einer Kanne dünnes Bier – daß das für die derzeitigen Verhältnisse eine wahrhaft fürstliche Ration ist, werden sie später noch erfahren. Nach dem Mahl erhalten sie Betten in kleinsten und damit ruhigsten der improvisierten Schlafsäle zugewiesen. Damit dürften die Helden nun erst einmal aufatmen, denn die Schwarzen Lande liegen hinter ihnen, und fast sieht es so aus, als würde nur noch ein stimmungsvoller Abspann folgen. Wenn da nicht Agrimoths Schlund wäre ...

Thorolosch (Meisterinformationen)

Eine genaue Beschreibung der einzelnen Räume des letzten Zufluchtsortes der Brillantzwerge ist eigentlich unnötig: Denken Sie einfach daran, daß hier unten eigentlich nie Zwerge gewohnt haben, sondern daß es sich um ehemalige Lagerhallen, Stollen und dergleichen handelte. Neben der großen Versammlungshalle, die die Helden schon kennen, gibt es sieben weitere, kleinere Hallen, von denen vier als (hoffnungslos überfüllte) Schlafsäle dienen, einer als Lazarett, ein weiter als improvisierte Heilige Halle, der letzte als Thron- und Beratungssaal. Dazu kommen noch einige Vorratsräume und zwei Waffenkammern. Mittlerweile sind die Vorräte sehr stark zusammengeschrumpft, frische Lebensmittel gibt es keine mehr, und auch die Dauerlebensmittel reichen bei der derzeitigen Rationierung nur noch für knapp einen Monat. Das Essen, das den Helden bei ihrer Ankunft gebracht wurde, ist normalerweise fast die Wochenration für einen Brillantzwerg, wie die Helden irgendwann auf einem Anschlag entdecken können: *Ab dem ersten Tag des Saatmondes erhält ein jeder pro Tag eine Scheibe Schwarzbrot sowie einmal pro Woche einen Finger Speck, Kinder und Frauen erhalten zusätzlich einmal pro Woche zwei Finger Käse.*

Lassen Sie die Helden das Elend der eingepferchten Zwerge spüren: Man sieht kranke, fiebernde Zwergenkinder, uralte, weinende Zwerge, die das Ende des Zeitalters beschwören: „Die alten Völker werden untergehen, Tod und Verderben überall ...“, erwachsene Zwerge, die ihre kargen Essensportionen an Kinder abgeben: „Ich habe schon soviel gesehen, und wenigstens unsere Kinder sollen überleben“, einen Zwerg, der mit tränenblinden Augen im schwachen Fackellicht auf einer Leinwand seine Erinnerung an die Schönheit Schatodors zu bewahren sucht. Einige Eltern besprechen mit ruhiger Stimme, daß sie erst die Kinder und dann sich töten werden, wenn es keinen Sinn mehr hat, auszuharren. So mancher erwähnt eine Prophezeiung, daß das Ende des Zeitalters und damit das der Alten Völker gekommen sei – und die Brillantzwerge seien einfach die ersten, die verschwinden würden.

Doch man hört auch das fröhliche Singen von Reiseliedern und die fast beschwörenden Gespräche über Simias Segen und die feste Überzeugung, daß jetzt, da Xenos da ist, alles gut werden würde. Obwohl in der Halle deutlich mehr Zwerge versammelt sind als auf dem gesamten Zwergenjahrmarkt, ist die Gesamtlautstärke deutlich niedriger. Lassen Sie den Helden eine Weile Zeit, mit den unterschiedlichen Eindrücken fertig zu werden.



Agrimoths Schlund

Meisterinformationen:

Dieses abschließende Kapitel schildert, wie die Helden die entscheidende Voraussetzung für die Rettung der Brillantzwerges schaffen

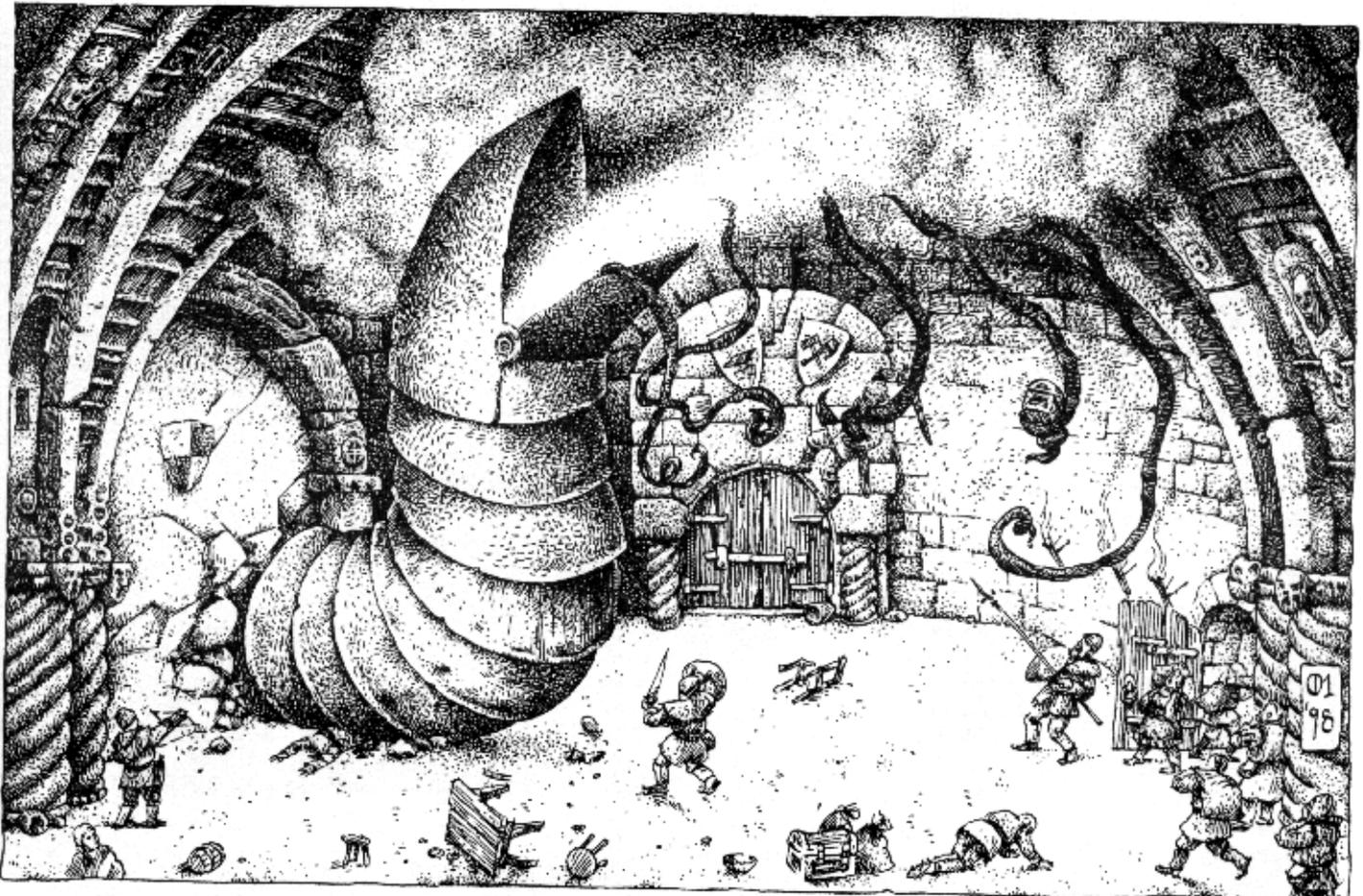
müssen, indem sie den König der Zwerge von Brogars Blut und sein dämonisches Konstrukt 'Agrimoths Schlund' beseitigen.

Der Durchbruch von Agrimoths Schlund

Allgemeine Informationen:

Plötzlich bemerkt ihr, daß das allgegenwärtige Pochen und Dröhnen im Fels stetig lauter wird – und dann ist für die Dauer eines Herzschlags unnatürlich still. Im nächsten Augenblick beginnt eine unvorstellbare Kakophonie: Ihr könnt im Nachhinein nicht sagen, was zuerst da war, die schrillen Schreie der Kinder, das laute Kreischen berstenden Felsens, die wimmernden Entsetzenrufe vieler erwachsener Zwerge oder das tosende Zersplittern von Gestein. Fassungslos starrt ihr zu der Wand, wo sich wie aus dem Nichts ein riesiger Spalt im Gestein auftut. Schon schlängeln sich Tentakel durch den immer breiter werdenden Riß und ergreifen einige unglückliche Zwerge, die sich vor wenigen Augenblicken noch in einem angeregten Gespräch befanden. Dann quetscht sich ein immenses, mit dolchscharfen Zähnen bewehrtes Maul durch den Riß, glänzend wie schwarzer Obsidian und von lodernden, blauschwarzen Flammen umgeben.

Die Tentakel verschwinden kurz mit ihrer Beute im gährenden Schlund der Kreatur, und schon stößt die doppelte Anzahl an Fangarmen hervor und ergreift neue Opfer. Schlangengleich windet sich ein abscheulich glänzender, metallischer, nur zehn Schritt langer Leib durch den Riß in den Saal. Unaufhörlich schlagen Tentakel und Flammen aus der gewaltigen Öffnung, während sich die Kreatur langsam, aber stetig fortbewegt. Feurige Zungen schlängeln schrittweit nach vorne, gleiten brennend über schreiende Zwerge, die nun auch in blauschwarzen Flammen stehen, einem dämonischen Feuer, das offensichtlich durch nicht zu löschen ist, und während die Unglücklichen qualvoll verschmoren, liegt der Geruch von verbranntem Fleisch und Haaren bald überall in der Luft. Trotz des allgemeinen Aufruhrs beginnt jedoch ein geordneter Rückzug der Zwerge, als Krieger mit bellender Stimme ihre Befehle brüllen.





Meisterinformationen:

Die Kreatur ist *Agrimoths Schlund*, das von Bunthul Sohn des Brogar geschaffene Dämonenkonstrukt. Sie ist mit den Helden derzeit zur Verfügung stehenden Waffen nicht zu besiegen. Wenn sich die Helden umschauchen, werden sie feststellen, daß sich keiner der Zwerge dem Wesen zum Kampf stellt, sondern alle aus dem Saal flüchten. Die Besonneneren sind dabei, eilig, aber dennoch sehr ruhig, umherlaufende Kinder oder herumliegende Gegenstände zu packen und zum hinteren Ausgang der Halle zu schaffen. Folgende Szenen sollten den Helden Möglichkeit zum Eingreifen geben:

—Mit einem jähen Vorschnellen haben sich die Tentakel eine neue Beute gepackt, eine junge Zwergin. Sie schleudert dem nächsten Helden mit letzter Kraft ihren Säugling entgegen, bevor sie in dem Schlund verschwindet.

—Unweit der Kreatur ist eine Trage zu sehen, auf der ein alter, lahmer Zwerg liegt, um den sich offensichtlich niemand kümmert. Er selbst betet stumm und will bewußt keinen anderen Flüchtling ablenken, indem er um Hilfe bittet. Es mag nur noch wenige Augenblicke dauern, bis die Tentakel ihn erreichen.

—Ein Kämpfer stürzt sich mit erhobener Waffe auf einen der Tentakel und wird nach dem ersten Schlag gepackt. Noch kann es gelingen, ihn zu retten.

—Sollte einer der Helden in den Bereich der Tentakel geraten und gepackt werden, hat er vier Kampfrunden Zeit, um sich aus der Umklammerung zu befreien, danach verschwindet er unwiderruflich im Schlund.

Natürlich können Helden einem in Bedrängnis geratenen Gefährten oder Zwerg helfen, indem sie auf den Tentakel einhacken oder versuchen, ihn festzuhalten etc. Für jeweils zehn Schadenspunkte, die der Tentakel erleidet, dauert es eine Kampfrunde länger, bevor ein Opfer im Schlund verschwindet. Beschädigte Tentakel zeigen, daß es sich bei *Agrimoths Schlund* um eine widernatürliche Kombination von Dämon und Artefakt handelt, denn die Monstrosität verliert statt Blut und Haut Metallsplitter von der Oberfläche und Metalldrähte aus dem Inneren.

Das Dämonenfeuer wird den Helden dann gefährlich, wenn sie von einer Feuerzunge attackiert werden und nicht ausweichen können:

Agrimoths Schlund (Meisterinformationen)

Agrimoths Schlund ist, wie astrale Wahrnehmung zeigen kann, letzten Endes die Kombination zweier Phänomene: Was die Helden sehen können, ist eine Konstruktion aus Unmengen Meteorsteinen, einigen Stein Mondsilber und sogar einigen Unzen Mindorium und Arkanium tief im inneren der Kreation. Sie hat die Form eines zehn Schritt langen, in Ringsegmente gegliederten Wurmes mit einem riesigen Maul, das aufgerissen den ganzen Durchmesser von dreieinhalb Schritt einnimmt. Im Inneren des Rachens entspringen sieben Tentakel von dreizehn Schritt Länge, und einem Spann Durchmesser, sowie drei Feuerzungen, die in scheinbar ständigem Dämonenfeuer stehen und sieben Schritt lang und einen Spann dick sind. Diese Feuerzungen sind es auch, mit denen er das Gestein der Beilunker Berge so weit anschmilzt, daß er es verschlingen kann. Was mit dem Gestein (und allem anderen, was er verschlingt) geschieht, ist unbekannt, es verschwindet jedenfalls und wird in der dritten Sphäre nicht mehr gesehen.

Die Tentakel dienen dazu, Gegner zu *umschlingen* (siehe dazu auch *Drachen*, *Greifen*, *Schwarzer Lotos*, S. 66 und 67)

Die Kreation besitzt weder Augen noch andere Sinnesorgane.

Bewegt und 'beseelt', wenn man den etwas ungenauen Ausdruck verwenden will, wird der Eisenwurm von einem Agribaal, einem Gehörnten Dämonen aus dem Gefolge des Agrimoth. Dieser Dämon nimmt keine eigene Gestalt an, sondern kann nur in Artefakte beschworen werden (*Mysteria Arkana*, S. 148), selten einmal hat aber ein Agribaal ein so mächtiges Gefängnis gehabt wie nun *Agrimoths Schlund*.

Ein Gefängnis ist es aber, denn Dämonen verabscheuen den Aufenthalt in der Dritten Sphäre und hassen es, dorthin gebunden zu werden. Um die Bindung und damit Gefangenschaft des Agribaal aufrechtzuerhalten, muß König Bunthul, der Erschaffer, jeden Tag um Mitternacht einen LP und einen ASP opfern, eine Notwendigkeit, die den entscheidenden Schwachpunkt der Konstruktion darstellt – denjenigen, den die Helden ausnützen können.

Agrimoths Schlund

Hier muß zwischen den einzelnen Tentakeln bzw. Feuerzungen und dem Rumpf des Wurms unterschieden werden. Der Rumpf kämpft nur, indem er sich aufbäumt und auf Unglückliche fallen läßt. Dagegen hilft nur Ausweichen, keine Parade!

Rumpf

MU 20 AT 2 PA 0 LE 999 RS 15* TP 5W20+20 (Zermalmen)
GS 1 AU unendlich MR 25 GW 20

Sieben Tentakel und drei Feuerzungen

MU 20 AT 13 PA 4 LE 33 RS 10** TP speziell***
GS 3 AU unendlich MR 25 GW 10

*) Dieser RS gilt gegen Treffer mit magischen und geweihten Waffen. Gegen nichtmagische Waffen ist der Rumpf wegen der Dämonenpräsenz immun.

**) Dieser RS gilt gegen Treffer mit nichtmagischen, magischen und geweihten Waffen.

***) Feuerzungen: Dämonenfeuer (s.o.), Tentakel: Umschlingen (s.o.), Reine Hiebe verursachen 3W6 TP



Dann stehen ihre Kleidungs- und Rüstungsstücke in Flammen, als hätte ein BRENNE, TOTER STOFF sie getroffen – und zwar ein doppelt starker, der W20+20 Sekunden lang brennt und durch die Hitze der brennenden Ausrüstung auch dem Träger W20+20 SP zufügt.

Es wäre eigentlich das Sinnvollste, wenn sich die Helden bei der Evakuierung der Halle beteiligen und dabei die dämonische Kreatur mit Fernwaffen oder Magie auf Distanz halten. Es sollte den Helden schnell klar werden, daß sie diese Kreatur mit ihren derzeitigen Mitteln nicht besiegen können und daß es im Moment das Hauptziel sein muß, möglichst schnell möglichst viele Personen in einen hinteren Stollen zu evakuieren und dann die Tore zu schließen.

Sobald die Halle evakuiert ist, gibt Dershorra den Befehl, die schweren Stahl-tore zu schließen. Knirschend bewegen sich die Absper-

rungen in ihre Position; wieder ist ein Raum dem Feind zum Opfer gefallen.

Mit fast tränenrstickter Stimme nehmen König Omgrasch und die Matriarchin den Zählappell der Überlebenden ab, lassen die Namen der Toten und Vermißten notieren und organisieren die neue Verteilung der Sippen auf die verbliebenen Räume.

Wenn die Helden mit den Zwergen die vorläufige Sicherheit des nächsten Raumes erreicht haben, wird ihnen Dershorra erzählen, daß sie an diese Kreatur in jedem der vergangenen Monate ein bis zwei Hallen verloren haben. Zwar sei es ihnen bislang immer noch gelungen, dem Monster zu entkommen, aber aufhalten kann man es nicht, und es sind mittlerweile auch schon über fünfhundert Opfer zu beklagen – aber nun wäre ja Xenos da und würde helfen, sie alle hoffentlich bald aus diesem Kerker zu befreien.

Xenos' Resignation

Allgemeine Informationen:

Ihr habt euch gerade ein wenig beruhigt und die schlimmsten Verletzungen bei euch und euren Gefährten versorgt, als ein sehr müder und blasser Xenos in die Halle tritt. Mit hängenden Schultern kommt er auf euch zu: „Freunde, alles war vergebens. Es hat keinen Sinn, zu groß ist der Frevel, den die Dämonen hier an den Elementen begangen haben. Dadurch, daß hier verfluchte Dämonenkräfte ihr Unwesen treiben, weigert sich der Herr des elementaren Feuers, überhaupt mit mir oder sonst jemandem zu sprechen. Ja, ich weiß nicht einmal, ob er hier seine Kraft ausreichend entfalten könnte.“

Meisterinformationen:

Xenos weiß nicht einmal vom gerade erfolgten Angriff durch Agrimoths Schlund – aber er hat gespürt, daß dämonische Präsenzen die Kontaktaufnahme mit dem Elementarherren beinahe unmöglich gemacht haben – und statt einer Form des Grußes hat der Feuergeode nur die Wut und den Zorn des Feuerherren gespürt.

Zum ersten Mal ist er wirklich resigniert, nicht einfach aufgewühlt oder erregt wie zum Beispiel bei der Konfrontation mit großen Mengen Wasser, sondern wirklich fast bar jeder Hoffnung.

Die (naheliegende) Aufgabe der Helden besteht nun darin, die erfolgversprechendste Lösung zu finden – und die muß darin bestehen, zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen und Agrimoths Schlund zu vernichten. Lassen Sie die Helden in Ruhe darüber beraten, was sie wissen:

—Der vorangegangene Kampf sollte eigentlich deutlich gemacht haben, daß ein direkter Angriff auf die Kreatur völlig sinnlos wäre.

—Daß es beim Kampf gegen Dämonenangriffe zu den sinnvollen Verteidigungen gehört, statt des Dämons den lenkenden Beschwörer auszuschalten, wissen auch die Brillantzwerge, doch wissen sie ebenso, daß von den fast vierzig Zwergenreken, die einzeln oder in Gruppen aufgebrochen sind, kein einziger wiedergekehrt ist. Sie wissen allerdings mehr oder minder sicher, daß die Kreatur von König Bunthul, dem selbsternannten Herrn der Brogarzwerge, beherrscht wird.

—Daß Agrimoths Schlund in vielen Dingen wie eine Maschine funktioniert, können die Zwerge beisteuern. Hier ist dann eine guter, am besten meisterlicher *TaW: Magiekunde* angebracht, um die Erkenntnis zu formulieren, daß die Kreatur letztlich ein hochentwickeltes Kunstbild ist, daß von einem hineingebundenen Dämonen belebt und bewegt wird. (Diese Erkenntnis ist vielleicht schon vorher durch

einen ODEM oder OCULUS auf die Kreatur oder – wenn Sie als Meister nett sind – einen Teil eines Tentakels o.ä. gewonnen worden.)

—Entscheidend ist nun das Wissen, daß gebundene Dämonen nur mit großem Aufwand in dieser Sphäre gehalten werden können und daß der Beschwörer an jedem Tag zur Mitternacht von seiner astralen Kraft und seiner Lebenskraft investieren muß, um die Bindung aufrecht zu erhalten. Gelingt dies nicht, wird sich der Dämon entweder einfach entfernen oder den Beschwörer rachsüchtig angreifen. (*Mysteria Arkana*, Seite 130 f.)

Wenn man König Bunthul daran hindern könnte, das allnächtliche Opferritual durchzuführen, müßte sich also das Problem mit der dämonischen Kreatur aus der Welt schaffen lassen. Die Brillantzwerge kannten bei aller Weltweisheit diese dämonologische Feinheit nicht, und daher wird auch keiner ihrer Recken auf die Tages- oder Nachtzeit geachtet haben. Selbst Xenos kannte diesen Umstand nicht, wie er kopschüttelnd zugibt. (Es sei denn, Sie benötigen solches Wissen als letzte Rettung, wenn die Helden hoffnungslos inkompetent auf diesem Gebiet sein sollten. Andererseits gibt es genügend Geweihte, die Inkompetenz auf dem Gebiet der Dämonenbindung als eher lobenswert betrachten ...)

—Über den Beschwörer König Bunthul und seinen Wohnsitz wissen die Brillantzwerge, daß er irgendwo in den bereits gefallenem Teilen Schatodors residiert, eine Information, die die Helden anhand der Behauptung der Patrouille von Brogars Blut bestätigen können.

Damit bleibt die Frage, wie die Helden von Thorolosch am besten und unauffälligsten zum Beschwörer gelangen:

—Die einfachste, aber auch beunruhigendste Möglichkeit besteht darin, den Gängen zu folgen, die die Kreatur quer durch Lorgolosch gefressen hat. Diese Methode geht davon aus, daß das Metallkonstrukt nicht einfach verschwinden kann und die 'Dämonenröhre' demnach irgendwie zu seinem Lager führen müssen. Vor allem wird König Bunthul, ungeachtet dessen, wo er sonst wohnt, seine allnächtliche Opferzeremonie an einem bestimmten Ort vollführen, wo seine Kreatur 'ruht' – höchstwahrscheinlich in seinem Beschwörungsraum.

Die Zwerge könnten den Helden einen verlassenem und abgesperrten Raum öffnen, in den Agrimoths Schlund einige Wochen zuvor eingedrungen ist, und zeigen, in welcher Richtung genau Schatodors



liegt. Ob der entsprechende Gang wirklich bis dorthin führt, können sie natürlich nicht sagen. Für die hoffentlich noch nötige Rückkehr schlagen die Zwerge ein Klopfsignal an die Sperrtür vor, auf das hin sie die Helden wieder nach Thorolosch hereinlassen.

—Vor der Möglichkeit, einen der regulären Ausgänge nach Schatodor zu benutzen, raten die Zwerge ganz entschieden ab: So sind die allermeisten Verschwundenen auf diesen Wegen gezogen, und es gibt dort aller Wahrscheinlichkeit nach jede Menge Wachen, so daß ein unbemerktes Anschleichen an den Beschwörer nicht möglich wäre. Wenn Sie es als Meister dennoch so wünschen und/oder die Spieler diese Methode entschieden vorziehen, müssen Sie die entsprechenden Räume entwerfen, indem Sie die Räumlichkeiten von Aradalosch zum Vorbild nehmen. Bedenken Sie aber, daß die Helden an etwa 1.000 mißtrauischen Brogarzwerge vorbei müssen, ehe sie Bunthul erreichen.

An Ausrüstung für diesen Einsatz ist in Thorolosch nicht allzuviel zu bekommen, insbesondere bei magischen und alchemistischen Ressourcen sieht es düster aus – an sonstiger Ausstattung gibt es das, was die Zwerge auf der Flucht einzupacken geschafft haben (Meisterentscheidung). Eines ist jedoch in jedem Fall möglich: Da es nun auf Subtilität nicht mehr ankommt, kann und wird Ihre Eminenz Ingrascha, die Matriarchin von Lorgolosch, Helden auf deren Wunsch ihre Waffen weihen.

Zur Zeitplanung ist zu sagen, daß die Zwerge dank ihrer mechanischen Uhren recht genau wissen, wie spät es jeweils ist; und wenn Helden gezielt danach fragen, erinnert sich ein Zwerg an eine (etwa cigroße) Taschenuhr, die er von einem Stammesbruder in Silas erworben hat – mit ihr können Helden zumindest auf eine Zwölfstunde ('Runde', entsprechend einer SR) genau feststellen, wieviel Uhr es ist.

Im Dämonentunnel

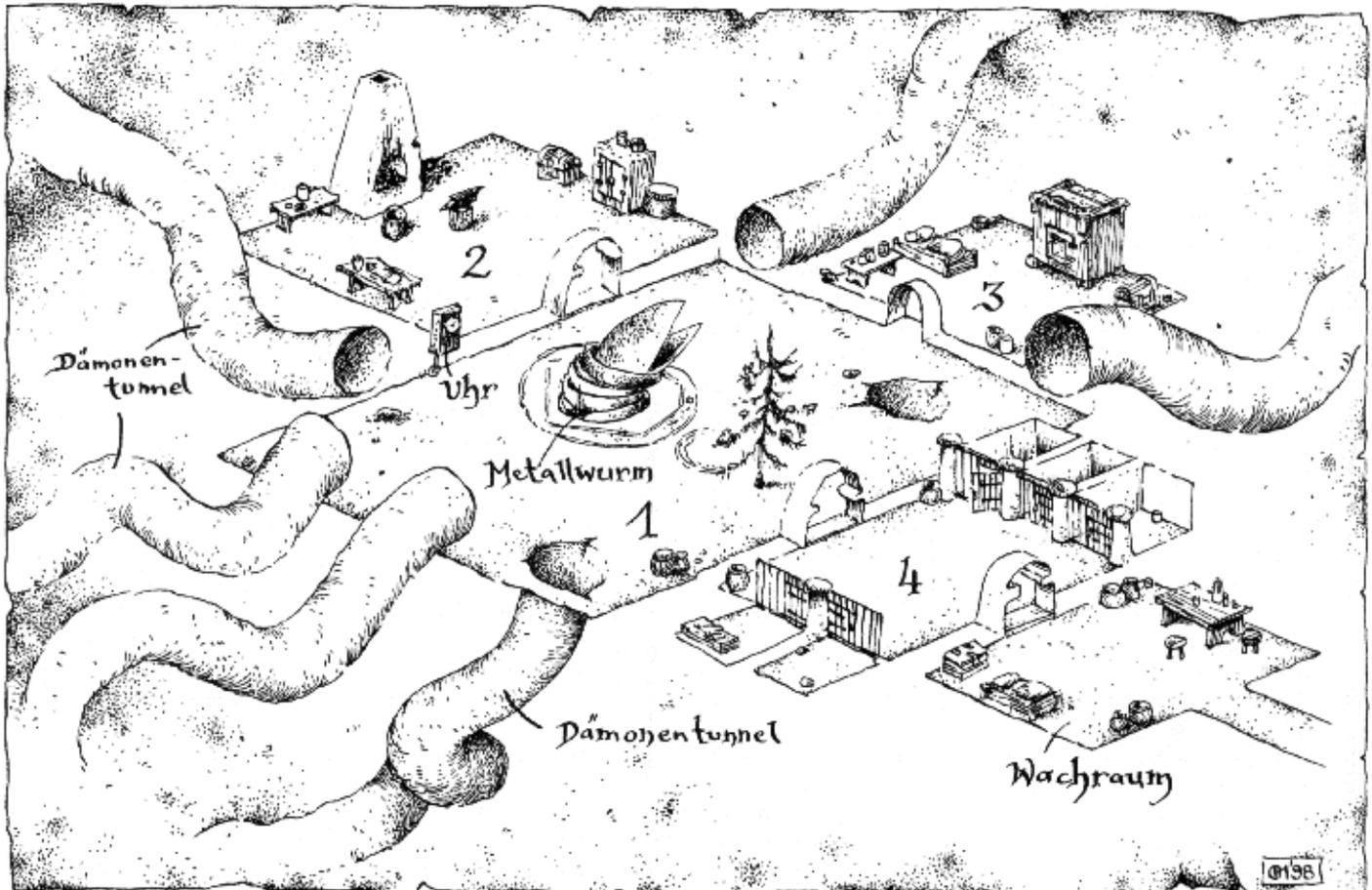
Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr die letzten Vorbereitungen getroffen habt und sich Xenos und die Zwerge von Thorlosch von euch verabschiedet haben (selbst König Omgrasch hat es sich nehmen lassen, zum Aufbruch zu erscheinen), öffnen zwei kräftige Zwergeunmännchaften die schweren Stahltore zu einem verlassenen Saal. An den Wänden könnt ihr noch das getrocknete Blut der Zwerge sehen, die hier dem Angriff der Dämonen-

maschine zum Opfer fielen, und dann erblickt ihr auch das große, drei Schritt weite Loch, das in der hinteren Wand gähnt. Hinter euch schließen sie die Stahltore wieder mit einem Scharren und Klacken, und dann seid ihr auf euch gestellt.

Meisterinformationen:

■ Beschreiben Sie die gewundenen, teils nach oben dann wieder nach





unten führenden Windungen. Wenn Sie dabei an einen Termitenhau denken, haben Sie schon die richtige Assoziation. Die Wände sind unnatürlich glatt und haben eine beinahe ölige Oberfläche wie nasser, polierter Marmor – und es mag Stellen geben, wo es nötig ist, sich auf allen Vieren oder an Wände gestützt fortzubewegen, weil der Boden glatt, rutschig und abschüssig zugleich ist.

Der Weg durch diese Tunnel ist für die Helden ungefährlich, aber trotzdem sollten Sie stets mit der düsteren Vorahnung spielen, daß Agrimoths Schlund zurückkehrt und die Helden überrascht oder daß der Tunnel einstürzen könnte, schließlich gibt es immer wieder kleinere Steinschläge.

Alles in allem sollte der Aufstieg zwischen drei und sechs Stunden dauern. Gegen Ende, nachdem die Helden einen langen, spiralförmig verlaufenden Tunnel hinaufgeklettert sind, kommen sie an eine größere Höhle, in der nicht weniger als sieben solcher Tunnel zusammenreffen bzw. abgehen. Es ist lohnenswert, wenn Helden mit der Möglichkeit einer raschen Flucht rechnen und dafür 'ihren' Tunnel markieren.

In dieser Höhle befindet sich sonst nichts, sie ist nur der Punkt, von dem aus der Schlund seine Angriffe beginnt. Aus einem Tunnel allerdings fällt Lichtschein, und dieser Gang führt in die Höhle des Bösen:

1 Beschwörungshalle

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist fast acht Schritt hoch, seine Decke wird von einer freitragenden Kuppel gebildet.

In seinem Zentrum steht, einem Altar gleich, eine aus Metall hergestellte Nachbildung eines Nadelbaumes, auf dessen grausam spitzen Nadeln verschieden Opfertiere aufgespießt sind.

In einem gewaltigen Bannkreis ruht der zusammengerinkelte Leib von Agrimoths Schlund, die meiste Zeit ruhig und regungslos. Zwischen Baum und Bannkreis ist ein Schutzkreis zu sehen, in den sich wohl der Beschwörer vor dem Angriff von beschworenen, aber nicht kontrollierbaren Dämonen zu schützen versucht. Die Wände sind teilweise mit eingemeißelten Glyphen bedeckt, die 'Angrimosch' preisen, und auch mit Reliefs, die Bilder vom Wirken des Erzdämonen darstellen.

Spezielle Informationen:

Hier hat Bunthul den Agribaal in den fertigen Metallwurm beschworen, und hier hält er auch Zeremonien für 'Angrimosch' ab.

Auf einem kleinen Wandregal ruhen verschiedene Paraphernalia, aber auch ein abgegriffener Oktavband in schwarzem Leder, auf dem in *Zhayad Metaspekulative Dämonologie* zu lesen steht (**Mysteria Arkana**, Seite 237). Einzelne Seiten sind von Bunthul herausgetrennt und andere mit eigenen Anmerkungen versehen worden.

An der Wand hängt eine komplizierte mechanische Uhr, die mit ihren zwei Zeigern Stunden und Zwölfelstunden anzeigt. Sie schlägt zu jeder vollen Stunde und außerdem eine Viertelstunde vor Mitternacht.

2 Werkstatt

Spezielle Informationen:

Dieser Raum ist effektiv eine sehr spezialisierte Schmiede: Während Bunthul die größeren Rumpfteile seiner Konstruktion andernorts hat herstellen lassen, verfügt er hier über das nötige Material und Werkzeug, um Schäden an den Tentakeln auszubessern und sogar abgetrennte Tentakel zu ersetzen, bis hin zu Meteorereisenblechen.

An der Wand sind mehrere Konstruktionsskizzen von Agrimoths Schlund zu sehen. Wenn die Helden gezielt danach suchen (W6 SR) oder die ganze Werkstatt in Augenschein nehmen (W6 Viertelstunden), entdecken sie einen Kasten, der 3W6 Unzenbarren Mondsilber und einen Beutel mit 3W6 Skrupel Mindorium- und W6 Skrupel Arkaniumdraht enthält.

In einer Zinnkanne befindet sich Bier, daneben steht ein Zinnbecher – bei der Arbeit trinkt Bunthul gerne mal ein guten Schluck.

3 Schlafraum

Spezielle Informationen:

Dieses Gemach von König Bunthul ist zweckmäßig, ja gar spartanisch eingerichtet – aber er residiert hier ja auch nicht, sondern schläft er was, wenn seine Studien ihn erschöpft haben. Der Schlafraum besteht aus einer kleinen Kammer mit einer einfachen, mit Fellen bedeckten Lagerstatt, einer kleinen hölzernen Truhe mit zwei Ersatzhemden und einer Hose, alles eher nachlässig geflickt. Ein großer Wandschrank enthält allerlei Zeremonialgewänder und eignet sich sogar als Versteck, da er sehr tief ist und die Gewänder in zwei Reihen hängen. (Wenn sich hier wirklich einmal Helden verstecken sollten, sollten Sie es sich nicht nehmen lassen, daß Bunthul irgendwann zum Schrank kommt und nach einem Gewand sucht, für das er immer tiefer hineingreifen muß, bis er schließlich, einige Finger, bevor er den vordersten Helden berührt, das Gesuchte findet, herausnimmt und die Schranktüre schließt.)

Weiterhin liegen auf einem einfachen Tisch aus Eisen eine einfache Eisenschale und kunstloses eisernes Besteck. (Es braucht gute Alchemie-Kenntnisse, um das Metall als Meteorereisen zu erkennen.)

4 Zellentrakt

Spezielle Informationen:

Dieser Teil der Anlage ist der einzige, der noch aus der Zeit der Brillanzzwerge stammt. Früher wurden hier Störenfriede festgesetzt, die Sicherheitsvorkehrungen sind allerdings nicht gerade gründlich. Nachdem zweimal Gefangene, die als Opfer vorgesehen waren, entkommen konnten, hat Bunthul die Nutzung des Traktes aufgegeben und läßt sich seine Opfer lieber aus einer anderen, neuen Anlage bringen. Die einzelnen fünf Zellen, die nur mit Gitterstangen vom Gang getrennt sind, stehen daher leer.

Hinter dem Zellentrakt führt eine eiserne Tür in einen Wachraum, wo sich ständig sechs erfahrene Brogarzwerge aufhalten – für Bunthul, der Angriffe eher von draußen erwartet, die letzte Verteidigungsreihe in einem System von vielen Dutzend Abwehrstellungen vor seinem 'Allerunheilgsten'. Ein Angriff auf die Zwerge, von wo auch immer, löst unfehlbar sofortigen Alarm aus.

Der Tagesablauf in Bunthuls Unheiligtum

(Diese Angaben dienen nur als Anhaltspunkt, wie Bunthul seinen Tag normalerweise einteilt. Gezielte Ablenkungen etc. können das natürlich verändern.)

00.00 bis 1.00 Uhr: Bunthul hält eine kurze Anrufung des 'Angrimosch' ab, beschäftigt sich mit dem neuerlich gebundenen Dämonen, hält Monologe über seine Macht und Brillanz etc. Eventuell (aber nicht, wenn die Helden in der Nähe sind) entsendet er Agrimoths Schlund gegen die Zwerge von Thorolosch.



1.00 bis 9.00 Uhr: Schlafenszeit. Bei einer 1–4 auf dem W20 übernachtet Bunthul hier, ansonsten irgendwo anders im eroberten Schatodor.

9.00 bis 11.00 Uhr: Bunthul kleidet sich an und frühstückt ausgiebig. Wenn er hier übernachtet hat, verläßt er den Raum gegen 9.30 Uhr.

11.00 bis 20.00 Uhr: Tagsüber erledigt Bunthul allerlei Geschäfte außerhalb seines Unheiligtums.

20.00 bis 23.00 Uhr: Bunthul befaßt sich in seiner Werkstatt mit mechanischen Basteleien, wenn nötig auch Reparaturen an seiner Kreation: In einem solchen Fall trennt er beschädigte Bauelemente heraus, um sie in der Werkstatt auszubeuken, zu ersetzen etc.

23.00 bis 23.45 Uhr: Diese Zeit nutzt der Zwerg, um sich im Beschwörungsraum mit seiner Magie zu beschäftigen, zu meditieren, Skizzen von Kraftlinien zu studieren etc.

23.45 bis 0.00 Uhr: Vorbereitung der Zeremonie, indem Bunthul den Bannkreis um den Dämon mit Lampen präpariert, einen Schutzkreis für sich selbst zieht und dann mit seinem Obsidianmesser seinen Finger ritzt, um unter Anrufungen einen Tropfen Blut und etwas von seiner Astralkraft in das Konstrukt fließen zu lassen.

Denkbare Vorgehensweisen

Prinzipiell haben die Helden mehrere Möglichkeiten, zu verhindern, daß Bunthul rechtzeitig die Bindung erneuert:

—Zum einen könnte jemand in die Gemächer schleichen und die Uhr verstellen – das sollte durchaus möglich sein und mit allerlei Nervosität verbunden sein, ob sich der Dämonenbeschwörer wirklich von einer solchen einfachen Taktik durcheinander bringen läßt: Wenn die Differenz mehr als eine halbe Stunde beträgt, sollte dem Beschwörer die Abweichung von seiner 'inneren Uhr' auffallen.

—Ebenso könnte man ihn mittels des eventuell von der Hexe erhaltenen Schlafmohns (oder mit einem anderen Mittel) ruhig stellen.

—In einer Testspielrunde sorgte ein wohlvorbereiteter PARALÜ für einen durchschlagenden Erfolg.

—Natürlich können die Helden ihn auch schlicht und ergreifend angreifen – da das allerdings zum Erfolg nicht nötig ist, sollten Sie den Beschwörer angemessen darstellen und seine kämpferischen und zerstörerischen Fähigkeiten voll ausspielen, auch wenn das eventuell zum Tod einiger Helden führt. (Vor allem, weil man davon ausgehen kann, daß nach W6 KR die Wachen aus dem Vorraum eingreifen, wenn die Helden den Weg nicht versperrt haben, und alle W6 KR weitere W6 Wachen hinzustoßen.) Bunthuls Kampfwerte finden Sie im Anhang, die Werte durchschnittlicher Wachen auf Seite 64.

—Sollten die Helden durch den Angriff vor allem verhindern wollen, daß sich König Bunthul für die Opferzeremonie in seinen Schutzkreis begeben oder die Opferzeremonie überhaupt ausführen kann, mag das zwar auch zum Erfolg führen, es birgt aber auch für die Helden eini-

ges an Risiko, und sie sollten eigentlich danach trachten, die Konfrontation zwischen der Kreatur und König Bunthul möglichst aus sicherer Entfernung zu betrachten.

—Der Versuch, das regungslos daliegende Metallkonstrukt zu zerstören, ist eigentlich die schlechteste Idee – zum einen ist es eigentlich viel zu groß, um durch Gewalt oder Magie zerstört zu werden (für den DESINTEGRATUS ist es zu magisch, für den ZAGIBU-UBIGAZ zu materiell wertvoll); zum anderen beginnt die Kreatur auch bei der leichtesten Verletzung zu erwachen und sich zu wehren.

Wenn die Mitternachtsstunde herannaht, muß der Beschwörer der Kreatur Kraft opfern – sollte er dazu nicht in der Lage sein, erlischt die Bindung und der Agribaal ist frei. Falls in diesem Fall noch Helden in der Nähe sind, sollten Sie ihnen einen denkwürdigen 'Aufstand des Kampfsklaven' beschreiben, bei dem der Dämon feststellt, daß sein Meister Bunthul nicht in der Lage ist, ihn länger zu halten – und ihn daraufhin ganz unzeremoniell packen und den kreischenden Zwerg in sein riesiges Maul stopfen. Wenn der Geode verschlungen ist, erstarrt Agrimoths Schlund – für immer. Gleichzeitig ertönt ein niederhöllisch schrilles Gelächter, das bei allen, die sich im Umkreis von zwanzig Schritt aushalten, 1W6+2 Schadenspunkte verursacht. Danach bricht die Hülle in sich zusammen.

Falls die Helden neugierig genug sind und die Überreste untersuchen, können sie feststellen, daß sich in dem noch zwei Spielrunden lang niederhöllisch kalten Metall keine Spur von König Bunthul oder anderen Opfern findet: Anscheinend wurde alles, was von Agrimoths Schlund verschlungen wurde, direkt in die Niederhöllen geschleudert. Der Materialwert ist zwar hoch, aber schon das Gewicht von drei Quaddern sollte die Helden davor zurückschrecken lassen, die Hülle mitzuschleppen. (Wenn sie sich hingegen ein wenig von dem Mindorium oder einem anderen Edelmetall mitnehmen, haben Sie als Meister bereits einen guten Aufhänger für ein weiteres Abenteuer, in dem es um die immer noch schwache dämonische Präsenz in dem Metall geht, oder vielleicht um einen Fluch, der dadurch auf den Helden lastet. Unbedenklich ist hingegen die Mitnahme der Metallvorräte aus der Werkstatt, die noch in keiner Weise dämonisch belastet sind.)

Wenn Sie die Helden daran hindern wollen, allzu lange in den Räumlichkeiten des Beschwörers zu verweilen, denken Sie daran, daß durch die Feuerzungen mittlerweile einiges in hellen Flammen stehen kann und vermutlich immer noch die Wachen vor der Tür stehen oder gerade vom Kampflärm in den Raum gelockt werden.

Falls die Helden sich bereits die *Metaspekulative Dämonologie* geschnappt haben, ist auch dies kein Problem: Xenos wird dieses Werk bei dem Weg durch das Feuer sicherlich nicht schützen. Der Rückweg durch die Tunnel sollte jedenfalls ohne größere Problem ablaufen, und auf das Klopfzeichen der Helden öffnen die Zwerge ihnen schnell und zügig.

Zurück in der Halle

Allgemeine Informationen:

Als ihr wieder in die Halle zurückkehrt, verstummen sofort alle Gespräche, und es scheint, als ob für einen Augenblick die ganze Welt die Luft anhält, als Xenos euch fragend anblickt. „Ist es ... vollbracht?“ Fast beschwörend klingt seine bange Frage.

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden von der erfolgreichen Niederwerfung des Dämo-

nen berichten, bricht in der Halle ein allgemeiner Jubel aus. Die Helden werden an den Beinen gepackt, in die Luft gestemmt, umarmt. Von irgendwoher wird ein kleiner Krug Brannt gereicht, und es beginnt eine kleine, improvisierte Siegesfeier für die Helden.

Meisterinformationen:

Während dieser Siegesfeier, die trotz aller Knappheit deutlich macht, einen welche großen Erfolg die Helden errungen haben, zieht sich



Xenos erneut zurück, um erneut zu versuchen, mit dem Herrn des Feuers Kontakt aufzunehmen.

Ob Sie die nun folgenden zwei Stunden, die Xenos mit dem Feuerherrscher verhandelt, für die Helden mit Schilderungen der Feier füllen oder ob Sie sie mit einigen Worten übergeben, sei ganz Ihnen überlassen.

Das Ritual des Feuers

Allgemeine Informationen:

Nach einiger Zeit kommt der alte Geode zurück, offensichtlich sehr erschöpft, aber auch aus einer inneren Glut heraus strahlend: „Es ist vollbracht, der Handel ist geschlossen. Der Herr des Feuers wird uns alle geleiten, damit ihr diesen Kerker verlassen können. Nun fehlt nur noch der Schutz – folgt uns in die Heilige Halle.“

Gemeinsam mit den Zwergen betreten die Helden nun die improvisierte Heilige Halle von Thorolosch. Allmählich füllt sich die Halle, bis niemand mehr hineinpaßt und man doch immer noch die Stimmen der Wartenden auf den Gängen hören kann.

Xenos nimmt seinen Platz neben einer rituell geschmückten Feuerschale ein und wendet sich an alle Anwesenden: „Wir müssen nun alle, die wir den feurigen Pfaden folgen wollen, Bekanntschaft und Freundschaft mit dem Herrn des Feuers und seinem Element schließen. So möge nun ein jeder herbeitreten und sein Zeichen empfangen.“

Jeweils vier Zwerge treten zu der Feuerschale herum und fassen einander an der Hand.

„Thasorasch ax Rambatosch!“

Nachdem Xenos die Weihformel gesprochen hat, deutet er auf die Schale. Wortlos senken die Zwerge ihre verschlossenen Hände in die Flammen, verharren für die Dauer eines Herzschlags und machen dann den nächsten Platz. Nach und nach treten alle Zwerge kurz an die Schale heran, und wer nicht selber hingelangen kann, wird herangebracht und von helfenden Händen unterstützt. Mütter halten ihre Kleinkinder in die heiligen Flammen.

Und schließlich, nach gut drei Stunden, ist es auch an euch, zu der Schale zu treten. Trotz der unzähligen Male, die er die Formel bereits gesprochen hat, klingt Xenos' Stimme immer noch kraftvoll, dann ist es an euch, die Hände in die Flammen zu senken. Für einen Augenblick atmet ihr tief ein, als ihr den scharfen Schmerz an euren Handflächen spürt, doch etwas hält euch davon ab, die Hände zurückzuziehen. Im nächsten Augenblick verehrt das Stechen, und ihr fühlt eine vollkommene Einheit mit dem Feuer. Ihr begreift das Wesen des Elementes, die unbändige Wildheit, weder gut noch böse, sondern reinste Energie und Leidenschaft. Warm und lebensspendend oder zerstörerisch und tödlich.

Dann ist es vorbei, und ihr stellt erstaunt fest, daß ihr eure Hände aus den Flammen zurückziehen könnt. Als ihr zurücktretet, bemerkt ihr, daß in jeder eurer Handflächen ein kleines, etwa kreuzergroßes Brandmal prangt.

Meisterinformationen:

Mit diesem Ritual, das in mancher Hinsicht einem gigantischen FEUERBANN ähnelt, wurden diejenigen vorab gekennzeichnet, die der Feuerherr unbeschadet samt Kleidern durch das Feuer führen soll, und dadurch enthält der Zauber (astral analysiert) auch Komponenten der Verständigung und der elementaren Beschwörung. Wenn Taschen, Rucksäcke etc. gekennzeichnet werden sollen, um nicht verloren zu gehen, geschieht dies mit einer Berührung mit ei-

ner glimmenden Kohle, die ein erkennbares Mal auf dem Gegenstand hinterläßt.

Prinzipiell gestattet Xenos den Helden schon die Kennzeichnung wichtiger Besitztümer, nicht aber die Mitnahme von Haufen an Plündergut und Trophäen – schließlich kostet ihn jeder Gegenstand zusätzliche Zeit und Kraft.

Der Segen der Simia

Allgemeine Informationen:

Ingrascha, Tochter der Irin, die Matriarchin des gefallenen Lorgolosch, tritt an die Flammen und hält ein Objekt in ihren Händen verborgen. Auf ein Kopfnicken von Xenos hin senkt sie es in das Feuer und tritt zurück. Die Flammen verändern ihre Farben, schimmern plötzlich in allen Farben des Regenbogens und sinken langsam hernieder – dann ist nur noch ein strahlendes, regenbogenfarbiges Licht zu erkennen. Ein tiefes Lächeln der Zufriedenheit und Zuversicht liegt auf den Gesichtern aller Zwerge, und auch ihr fühlt eine feierliche Ergriffenheit. Dann hebt die Matriarchin einen funkelnden Stein aus der Schale und hält ihn hoch: „Meine Kinder, Simias Segen ist mit uns. Seht diesen Stein: Wenn wir die nächste Station auf unserer ewigen Wanderschaft erreichen, wird er erneut das heilige Feuer entflammen.“

Dann trägt sie den Stein zu einer etwa einen Raumschritt großen Lade aus Zwergensilber und Zwergengold und legt ihn sorgsam hinein. Acht kräftige Zwerge, würdige, langhärtige Sippenoberhäupter, nehmen die Lade, die wie eine Sänfte getragen wird, auf. An ihre Seite treten Xenos und die Matriarchin, der Platz direkt hinter ihnen ist für euch reserviert.

Meisterinformationen:

Der Stein der Simia wird im Anhang näher beschrieben. Ansonsten enthält die Lade (nur für den Fall, daß die Helden irgendwie hineinblicken können) die hauchdünn abgeschnittenen Oberschichten der Heiligen Stelen, so daß zumindest die Schriftzeichen bewahrt werden, den Weihhammer und Weihemboß aus der Heiligen Halle, einige Karfunkelsteine als Trophäen vieler Jahrhunderte, den mondsilbernen, mit Türkisen verzierten Brust- und Rückenpanzer einer Rüstung (absolut stilgleich mit der Panzerhand, die das Vierte Zeichen darstellt: siehe das Abenteuer **Bastrabuns Bann**), diverse Waffen und kostbare Schmiedestücke, aber auch einige unkenntliche kleine und große Beutel, von denen einer (der erste neugierig untersuchte) einen extrem dicken Packen Schuldscheine diverser Banken und Geldhäuser Aventuriens, von Festum bis Al'Anfa, enthält – die Zwerge haben für ihren Neuanfang auch handfeste Besitztümer mitgenommen.

Ein Rücktritt

Allgemeine Informationen:

Nun tritt König Omgrasch vor. Langsam nimmt er mit beiden Händen die Krone von seinen dunkelbraunen Haaren: „Mein Volk, Angrosch weiß, daß ich mich stets bemüht habe, euch ein guter König und Richter zu sein, auch wenn Phex weiß, daß ich mich nie als unbedingter, distanzierter Richter gesehen habe.“

Nun ist es für mich an der Zeit, mein Amt und meine Würde niederzulegen. Ich weiß, daß es euer Schicksal ist, weiterzuziehen und eine neue Halle zu errichten, aber ich weiß auch, daß es meine Aufgabe ist, weiter gegen die Invasoren zu kämpfen. Ich werde mit einigen getreuen Freunden hierbleiben und den Kampf fortführen.“

Nach diesen Worten reicht er seine Krone der Matriarchin, die sie mit



einem wehmütigen Lächeln entgegennimmt. Dann berührt sie vorsichtig mit ihrer Hand Omgraschs Stirn: „Angrosch mit dir, mein Sohn, mögen uns die Flammen des Herrn eines Tages gemeinsam erleuchten.“ „Wenn die Feuerstelle gerichtet ist, möge dies geschehen!“

Nach diesen Worten wendet sich Omgrasch erneut an seine Untertanen: „Angrosch, Phex und Simia mit Euch!“

Dann erhebt er die Hände zum Zeichen des Hammers und verläßt in Begleitung von etwa fünfzig Getreuen den Saal.

Die Matriarchin Ingrascha legt die Krone ebenfalls in die Lade zu den übrigen Heiligtümern: „Nun, ich denke, wir müssen nun aufbrechen: Wir werden uns jetzt zum Feuerschacht begeben, es gibt einen alten, fast vergessenen Weg, der uns dorthin führen wird. Dort im Feuerschacht werden wir unser Leben in die Hand der höheren Mächte legen.“

Mit diesen Worten wendet sie sich dem Ausgang zu.

Meisterinformationen:

Der Rücktritt König Omgraschs ist Folge eines fast visionären Traumes, in dem der ruhm- und abenteuerstüchtige König erkannt hat, daß sein Gott Phex ihn tatsächlich auserwählt hat – doch nicht als verspielten Dieb und Draufgänger, sondern als tödlich ernsten Kämpfer, der wie einst im Widerstand gegen die Drachen und Echsen ein stetes Leben im Verborgenen führt, um von Zeit zu Zeit buchstäblich aus dem Untergrund verstohlene, präzise, tödliche Schläge gegen den übermächtigen Feind auszuführen.

In Testrunden ist es vorgekommen, daß sich einzelne Helden dieser Gruppe anschließen wollen – und wenn die Spieler wissen, daß dies für den Helden höchstwahrscheinlich einen baldigen, wenn auch heroischen Tod bedeutet und sie den Rest dieses Abenteuers nur passiv miterleben können, ist auch nichts dagegen einzuwenden.

Der Auszug

Allgemeine Informationen:

Die Matriarchin und Xenos schreiten voran. Direkt dahinter folgt die Lade mit den Heiligtümern der Zwerge. Ihr, die geehrten Gäste, schreitet direkt dahinter. Der Weg führt euch in einen etwa zehn Schritt breiten und gut fünf Schritt hohen Gang. Das Murmeln und Schepfern der hinter euch marschierenden Zwerge nimmt in diesem Gang fast eine ohrenbetäubende Lautstärke an.

Wenn man jedoch bedenkt, daß sich knapp zweitausend Zwerge mit samt ihrer Ausrüstung fortbewegen, könnte man es beinahe noch als Stille bezeichnen.

Meisterinformationen:

Nun bietet es sich an, den zuletzt doch sehr zahlreichen Vorträgen eine weitere, letzte Sequenz zuzugesellen, die noch einmal die Helden als Nothelfer agieren läßt – wenn ein solcher 'Nachkampf' dem Spielstil ihrer Gruppe allerdings nicht passend erscheint, können sie ihn auch mit einigen Worten umschreiben und schließlich mit dem Gebet der Matriarchin fortfahren.

Ansonsten geht es folgendermaßen weiter: Als die Gruppe etwa eine halbe Stunde unterwegs ist, schwirren auf einmal Armbrustbolzen heran. Schon sinken die ersten Zwerge zu Boden, darunter auch





zwei der Ladenträger. Ein heftiges Raunen geht durch die Menge, als gut fünfzig zu allem bereite Zwerge mit Äxten und Streithämmern auf die Gruppe zustürmen, während hinter ihnen die Armbrustschützen ihre Waffen erneut spannen.

Bei den Angreifern handelt es sich um Brogarzwerge, die nun nach dem Tode ihres Anführers die Brillantzwerge vernichten, mindestens aber die heilige Lade erbeuten wollen. Die Helden haben in dem nun folgenden Kampf drei Möglichkeiten, wie und wo sie eingreifen können:

—Einerseits können sie die heilige Lade verteidigen und schützen, am besten sogar schultern, um die gefallenen Zwerge zu ersetzen.

—Andererseits ist es denkbar, daß sie mit Fernwaffen oder Magie versuchen, den Ansturm der Brogarzwerge zu brechen.

—Schließlich ist zu hören, daß die Matriarchin in dieser Situation ein Gebet beginnt, das natürlich auch die Aggression der Brogarzwerge auf sie lenkt. Sie gegen die Angriffe der herangestürmten Feinde zu beschützen, damit sie ihr Gebet (von sechs Zeilen, die jeweils 2 Sekunden oder eine KR benötigten) vollenden kann, wäre ebenfalls eine wichtige Aufgabe für einen Helden.

Das Gebet

Während des Angriffs betet die Matriarchin zu Angrosch um ein Wunder:

*„Herr Angrosch, der Du herrschst in den Flammen,
Herr Angrosch, der Du herrschst im ehernen Herzen der Welt,
Herr Angrosch, der Du diese Welt geschaffen hast aus Feuer und Erz.
Sieh, wie Dein Volk bedroht, Dein Name gelästert wird.
Laß Deinen feurigen Blick in diesen Kerker fallen:
Strafe die Frevler, sende uns Deine reinigenden Flammen!“*

Der Weg durch das Feuer

Allgemeine Informationen:

Kaum sind die Worte der Matriarchin verklungen – ihr habt schon eure Waffen für den nächsten Schlag erhoben –, da hört ihr ein Rauschen, erst leise, dann schwillt es zu einem ohrenbetäubenden Brausen und Tösen an.

Von dort, wo der Feuerschacht auf euch wartet, rast tosend eine Flammenwand heran, die die schreienden Zwerge von Brogars Blut vor sich herreibt. Und dann erreichen auch euch die Flammen, und um euch herum ist alles grellrot. Aus weiter Ferne hört ihr Schreien und Jammern, dann merkt ihr, wie euer Geist wieder eins wird mit den Flammen. Ihr selber werdet zur alles verzehrenden Flamme, die über die entsetzten Gesichter der Brogarzwerge hinwegrast, ihr fühlt euch frei, bar aller Sorgen und eures bisherigen Seins.

Mit diesem Gefühl geht ihr ein in die allesumfassenden Präsenz des Feuers.

Meisterinformationen:

Da die Brillantzwerge nicht zum Feuer kommen können, kommt das Feuer, von Ingerimm geschickt, zu ihnen – und in diesem Feuer gehen auch die Reste von Thorolosch unter, und ebenso die abtrünnigen Zwerge von Brogars Blut, sofern sie sich in die Tiefen unter Schatodor vorgewagt hatten.

Für diejenigen, die gerne eine mythologische Verbindung einzelner Abenteuer und Hintergrundtexte aufspüren, gibt es hier auch etwas zu finden. Die Worte der Matriarchin erinnern den Magic- und Geschichtskundigen vermutlich an die Prophezeiung des Nostria Thamos: *Dann wird in den Kerker der feurige Blick des Weltenschöpfers fallen.* (5. Spruch, 1. Zeile)

Ingerimms Schlund

Allgemeine Informationen:

Ihr erwacht, von wahnsinnigem Durst geplagt. Als ihr euch umschaut, seht ihr über euch blauen Himmel. Einen Augenblick lang fragt ihr euch, ob ihr einen überaus realistischen Traum hattet, dann seht ihr die anderen zum Teil erwachten, zum Teil noch schlafenden Zwerge. Eine lächelnde Zwergin beugt sich zu euch und reicht euch einen Krug Wasser. Gierig trinkt ihr ihn aus, und ihr könnt euch nicht erinnern, wann ihr das letzte Mal etwas derartig köstliches getrunken habt. Die Brillantzwerge sind frei, ihr habt es tatsächlich geschafft. Ihr werdet die Strapazen der letzten Wochen gewiß nie vergessen, aber wenn ihr euch umschaut und die strahlenden Gesichter der geretteten Zwerge seht, dann wißt ihr, daß ihr es wieder tun würdet.

Meisterinformationen:

Der Herr des Feuers hat die Brillantzwerge und die Helden an einen der heiligsten Orte des Ingerimm geführt: zum Schlund im nördlichen Raschtulswall. Dieser Ort liegt im wildesten Teil Garetiens, etwa 60 Meilen südlich von Wandleth, der Hauptstadt der Grafschaft Schlund, die von Graf Ingramm Sohn des Ilkor regiert wird.

Hier fand vor kurzer Zeit, im Rondra 28 Hal, die feierliche Zwölfgötterjoste der Rondrakirche statt, bei der auch das legendäre Schwert Siebenstreich neu geschmiedet wurde.

Eine detailliertere Beschreibung des Angroschbeiligtums im Schlund finden Sie in der Box **Stolze Schlösser, dunkle Gassen** und auch im Abenteuer **Siebenstreich**; hier nur einige kurze Anmerkungen: Der

Schlund liegt in einem zwei Meilen durchmessenden Krater im Vorgelände des Raschtulswalls. Die Kraterwände sind von zahllosen Rissen und Schründen durchbrochen, und stets wabern neblige Schwaden über dem Schlund. Zwischen dem Kraterwand und der eigentlichen bodenlosen Öffnung des glühenden Schlundes liegen vier nennenswerte Bauwerke: ein kleiner Pilgertempel der Ingerimmkirche Angbarer Tradition unter Leitung von Hochwürden Ingund vom Schlund; ein kleiner Rondraschrein; ein wohl älonenalter Obeliskenkreis, der angeblich von Zyklopen errichtet wurde; und schließlich ein jahrtausendealter Angroschtempel – hier werden die Brillantzwerge von Hochwürden Fehrn Sohn des Fendahl willkommen geheißen, einem gemütlichen, väterlichen Zwergengreis mit schlohweißem Bart und faltiger Haut.

Vor dem Tempel erhebt sich ein Steinkreis, der der Überlieferung gemäß von Brandan, dem ersten Geoden, selbst errichtet wurde.

Der Rest ist schnell erzählt: Das überraschende Auftauchen der Zwerge in Ingerimms höchstem Heiligtum wird sowohl von der Matriarchin als auch vom Bewahrer des Feuers im Schlundtempel als deutliches Zeichen des Gottes gesehen, daß er mit dem Auszug der Brillantzwerge einverstanden ist.

Die Zwerge beginnen eilig, gut vier Meilen vom Krater entfernt eine provisorische Heimstatt zu errichten, dort, wo noch vor kurzem das Heerlager der Rondrakirche lag.

Der sehr erschöpfte und mit vielen neuen Falten gezeichnete Xenos verbringt die meiste Zeit meditierend im Steinkreis vor dem Heilig-



tum. Die Zwerge selber sind voller Ehrfurcht ob des Wunders, das sie erlebt haben, und zeigen ganz im Gegensatz zu ihrer ansonsten geschwätzigen Natur wenig Neigung, mit Außenstehenden darüber zu reden. Zwar erhält Graf Ingramm einen relativ umfassenden Bericht über die Ereignisse, allerdings sind schon seine Berichte nach Gareth deutlich zurückhaltender.

Im Lauf der nächsten Tage erscheinen die durch Boten benachrichtigten Mitglieder des Kriegsrates – Bergkönig Arombolosch, Marschall Golambes, die Elfe Alayamone und Vogt Nirwulf samt zwergischem Brauwagen – im Lager. Sie bestehen darauf, daß die Helden ihnen noch einmal ganz ausführlich berichten, was sie auf ihrem Weg alles erlebt haben.

Das letzte Ritual

Spezielle Informationen:

Nachdem die Geschichten erzählt sind, kehrt Xenos in Begleitung der Matriarchin ins Lager zurück und bittet die Anwesenden zu einem Ritual im Steinkreis: Inmitten der uralten Monolithen ist ein steinerer Altar zu sehen, auf dem eine silberne Feuerschale steht. Xenos tritt an den Altar heran und verbarrt einige Augenblicke in Andacht. Dann öffnet die Matriarchin vorsichtig eine Schatulle und entnimmt ihr den funkelnden Stein der Simia. Ihre kräftige Stimme klingt durch das Kraterrund: "Schaut her, meine Kinder und Freunde, sehr den Stein, den Simia uns gab. Wohin immer wir bisher gegangen sind, überall hat er uns begleitet, er spendete stets die Flamme der Hoffnung bei einem Neuanfang und nahm die heilige Flamme, wenn es Zeit war weiterzuziehen."

Mit diesen Worten legt sie den Stein in Xenos Hände.

Auch der Geode betrachtet ihn lange und legt ihn fast zärtlich in die Feuerschale: "Es ist eine Zeit der Änderungen und Umwälzungen. Nicht nur für die Brillantzwerge, sondern für alle Alten Völker. In diesen dunklen Zeiten brauchen sie alle ein Licht, das ihnen den Weg in ein neues Zeitalter weist."

Aus der Schale erstrahlt zuerst ein funkelndes Licht, dann züngeln sieben Flammen empor, und jede hat ihre eigene Farbe: eine rot, eine orangefarben, eine gelb, eine grün, eine blau, eine violett und zuletzt eine schwarz. Munter umkreisen sich die Flammen, formen eine Einheit, und doch strahlt eine jede für sich allein.

Einen Augenblick herrscht atemlose Stille, dann lächelt Xenos und greift in die Schale. Als er die Hand mit großer Geste wieder hervorzieht, tanzt darauf die rote Flamme, die er in eine Geweihtenlaterne setzt, ehe er die Worte ausspricht: "Väterchen Arombolosch, nehmt diese rote Flamme des elementaren Feuers und überbringt sie Eurem Volk, denn in den Amboßzwerge glüht das Feuer schon immer am heißesten."

Als nächstes hebt Xenos die orangefarbene Flamme empor, setzt sie in ihre Laterne und reicht sie Ghambir von Isenhag mit den Worten: "Ewig und fest wie das Erz ist Euer Volk, so soll es auch die orangefarbene Flamme des Erzes sein, die es geleitet. Bitte bringt sie dem erhabenen Xolgorim im heiligen Xorlosch."

Die nächste wird den Brillantzwerge gewidmet: "Ehrwürdige Ingrascha, die gelbe Flamme der Luft ist Eurem Volk zugedacht, denn Ihr seid von jeher unsterblich wie der Wind."

Als der alte Geode die nächste emporhebt, spukt ein Koboldslächeln auf seinem Gesicht: "Nirwulf, mein Freund, die grüne Flamme des Humus ist Euer Bote. Denn die Zwerge der Hügel wissen die Früchte der üppigen Erde von allen am meisten zu schätzen."

Vier Flammen für die vier Völker der Angroschim, doch noch tänzeln drei weitere in der Feuerschale. Und drei Elfenvölker wandern durch die Weiten Aventuricens.

Ein Raunen geht durch die Menge der versammelten Zwerge, als der alte Geode weiterspricht: "Die blaue Flamme des Wassers sei dem Volk der Auen und der Flüsse zugedacht, und hüten soll sie die edle Naheniel Quellentanz von den Auelfen. Da sie derzeit nicht bei uns ist, bitte ich Euch, liebe Freunde", bei diesen Worten wendet er sich an die Helden, "bringt diese Flamme nach Burg Silz."

"Das violette Feuer hat die Farbe des elementaren Eises, sie gebührt den Firnelven. Ayalamone, meine Liebe, sei du ihre Hüterin."

"Die letzte, die schwarze Flamme, ist die der Kraft. Exzellenz Golambes, nehmt und tragt sie zu Eurer Ahnfrau Oionil Tauglanz aus dem Volke der Waldelfen, der Hüterin des Dunklen Brunnens."

Nach der Zeremonie sieht man Xenos zum ersten Mal seine neunhundert Jahre an, erschöpft aber glücklich tritt er zurück in die Schatten an die Seite Ayalamones. Erneut hebt die Matriarchin des gefallenen Lorgolosch an: "Geht nun zu Euren Völkern und bringt ihnen das Licht der Hoffnung. Der Segen der Simia ist mit ihnen, und diese Flammen werden ihnen, mit Weisheit bewahrt, einen kraftvollen Neubeginn in dem Zeitalter ermöglichen, das sich vor uns auftut."

Meisterinformationen:

Ob Sie als Meister um den Transport der Flamme der Auelfen nach Burg Silz ein eigenes Abenteuer aufbauen oder die Helden einfach im Anspann dorthin gelangen lassen, sei ganz Ihnen überlassen. Gräfin Naheniel jedenfalls ist sehr bewegt über diese Gabe und wird den Helden gegenüber mit Dank nicht geizen – vor allem aber wird sie eine detaillierte Beschreibung aller Vorgänge erwarten.



Das Ende des Abenteuers

Jeder der Helden erhält auf alle Fälle neben der bereits zu Anfang ausgehandelten Belohnung noch eine persönliche Waffe nach Wahl, die von den besten zwergischen Künstlern geschmiedet und verziert wird. Für eventuell erlittene MU-Verluste bietet sich die Möglichkeit, eine Weile in der Schule der Austreibung in Perricum zu logieren, ein normalerweise kostspieliger Aufenthalt, der aber im Falle der Helden ebenfalls vom Hochkönig bezahlt wird.

An regeltechnischen Belohnungen erhält jeder Held zwei freie Steigerungsversuche auf die Talente *Lügen* und *Geschichtswissen*, je einen auf die Talente *Geographie*, *Magiekunde* und *Götter und Kulte*; au-

ßerdem die außerordentliche Möglichkeit, mit drei Würfeln die schlechte Eigenschaft *Raumangst* zu senken. Abenteuerpunkte werden für dieses Abenteuer 500 pro Held vergeben, wenn nur die in den einzelnen Begegnungen vorgeschlagenen Probleme gelöst werden mußten. Wenn es dazu noch viele Zufallsbegegnungen gegeben hat, die kreativ behandelt wurden, können Sie bis zu 250 AP pro Held zusätzlich vergeben. Geweihte sollten (abhängig von ihrem Verhalten – immerhin sind sie durch Land gereist, wo man ihre Kirchen und Gläubigen tagtäglich verfolgt und verspottet) zwischen 10 und 30 Karmapunkte erhalten, davon ein Fünftel permanent.

Anhang I: Hintergrundinformationen

Die Geschichte der Zwerge

Hier soll nur in Kürze die Urgeschichte zweier Zwergenvölker rekapituliert werden: Wesentlich detailliertere Beschreibungen finden Sie in der Box **Dunkle Städte, lichte Wälder**.

Einmal lebten die Zwerge vor allem in der Stadt Xorlosch in den heutigen Nordmarken. Lange Zeit führten sie blutige Kriege gegen die Drachen und Echsen, die dem goldenen Gottdrachen Pyrdacor in der heutigen Khom-Wüste dienten. Doch schließlich hatte ein Zwerg aus dem Stamm des Brogar die Hallen von Xorlosch verlassen und in freier Natur die Künste der Magie gemeistert, angeblich den heiligen Ort Ingerimms Schlund im Raschulswall entdeckt und dort einen Steinkreis errichtet – er war zum ersten Geoden geworden. Dieser Zwerg, Brendan mit Namen, hat einen Friedensschluß zwischen Drachen und Zwergen erzwungen.

Mehr als tausend Jahre später aber versprach der kühne und draufgängerische Jungzwerg Calaman aus dem Stamme des Curoban seiner Angebeteten, er werde ihr ein Geschenk machen, das kein anderer ihr geben könne – und tatsächlich brach er auf und stahl zusammen mit dem Menschen Assaf eine Krone vom Hort des Gottdrachen Pyrdacor. Damit aber hatte er den alten Frieden verletzt, und die strengen Priester von Xorlosch verbannten ihn aus den heimatischen Hallen – aber seine ganze Sippe hielt zu ihm und folgte ihm ins Exil. Nach einer Reihe von Jahren, die sie auf der Gareth Ebene unweit der Elfen-

stadt Simyala verbracht haben sollen, zog diese Zwergensippe für ein Jahrtausend in die Trollzacken, dann weiter in die Beilunker Berge. In Lorgolosch jedenfalls verehren die Brillantzwerge den listenreichen Phex und die wechselhafte Simia beinahe mehr als ihren Urvater Angrosch.

Um die gestohlene Krone aber brach ein Streit zwischen den Priestern und der Sippe der Braut aus, und als einige Wochen später zum ersten mal ein Zwerg von Zwergen ermordet wurde (die Brüder der Braut hatten den Hohepriester gemeuchelt), ließ Ingerimm am Tag des Zorns die Erde erbeben.

Neben anderen Stämmen flohen damals auch die Nachfahren des Brogar aus Xorlosch – angeführt von ihrem König Bromil zogen sie in den fernen Nordosten. Angeblich war es das Ziel Bromils, dort eine verheißene Waffe zu finden, die einst Ingerimm selbst geschmiedet hatte, und mit ihr wollte er zurückkehren und die zerstrittenen Zwerge einen. Doch diese 'Waffe' war das Eherne Schwert, das kein Sterblicher führen kann, und so verliert sich dort oben die Spur der Zwerge von Brogars Blut. Doch da das Eherne Schwert einst geschmiedet wurde, um den vom Namenlosen gesäten Baum aus dem Samen des verderbten Agrimoth niederzuhalten, muß man davon ausgehen, daß die Zwerge beim Schürfen unter den Einfluß des Dämonenbaumes gerieten und vergingen.

Die Zwerge von Brogars Blut

Die gegenwärtige Zwergengruppe, die sich mit dem Namen des Urabnen Brogar schmückt, hat nur wenig mit ihm gemeinsam – denn letztlich sind sie eine Schöpfung eines heutigen Zwerges, der großwahnwahnigen Geoden Bunthul, der sich selbst als Nachfolger des Urvaters Brogar und des ersten Geoden Brendan sieht.

Wann immer er von der Verbannung eines zwergischen Verbrechers aus den heimatischen Hallen hörte, versuchte er ihn zu seiner Vision vom Gott 'Angrimosch' zu bekehren und als Mitglied seiner wachsenden Schar zu rekrutieren. Da nur die böartigsten Schurken aus dem Verband der Sippe gestoßen werden, hatte er unter diesen Sippenlosen recht großen Erfolg. Organisiert ist der etwa 1.000 Zwerge umfassende 'Stamm' in Sippen von etwa 50 Mitgliedern unter einem Häuptling-

Das Hauptproblem besteht darin, daß kaum Zwerginnen verbannt werden und selbst bei Überfällen auf abgelegene Zwergendörfer selten Frauen lebend in die Hände der Brogarzwerge fallen.

Die Brogarzwerge in diesem Abenteuer sind durch die Bank korrumpierte Seelen, die an den mächtigen 'Angrimosch', eine Tarnung des Erdämonen Agrimoth, glauben und danach streben, sich ein eigenes Königreich zu erobern. Da sich ihr 'König' Bunthul den Lakaiken des Dämonenmeisters Borbarad angeschlossen hat, ist seine Wahl auf die Beilunker Berge gefallen, wo sie die reichen Hallen von Lorgolosch an sich reißen wollen.

Während sich auch einige Herren der Erde dem Stamm von Brogars Blut angeschlossen haben (so etwa der im Abenteuer **Siebenstreich** er-



wähnte Eisgeode Atogar Frostgrimm), sind die die Mehrheit doch verschlagene, kriegserfahrene Kämpfer:

Durchschnittlicher Brogarzweig

MU 13	KL 11	IN 11	CH 9	FF 13	GE 13	KK 15
AG 2	HA 5	RA 1	TA 1	NG 3	GG 8	JZ 8
ST 7	MR 10	LE 60	AE/KE —	AU 75		

AT/PA 13/11 TP 2W+3 (Kriegshammer) Ausweichen 9
RS/BE 5/4 (Kettenhemd/Kettenhaube) GS GST 2

Armation-Werte

BW 6	AT 13	PA 11	FK —	TP 2	RS 7
LE 2	AE —	MU 13	GE 13	INI -1	

Talente: Selbstbeherrschung

Der Stein der Simia

1. Wir flohen einst vor Jahren fort von der Herrschaft Xorloschs, da trafen wir die Frau, die zugleich schön und furchtbar war. So schlank und hochgewachsen, wie keine Tochter Angroschs, Wildfeuer in den Augen, Flammenlohe war ihr Haar.

2. Ihr Haar wie Regenbogen war siebenfach gefärbet. Sie sprach: "Kehrt um nach Xorlosch oder tragt, was ihr bekommt. Verbleibt, wo ihr geboren, bewohnt, was ihr ererbet. Seid standhaft, stur und ehern, wie es Angroschs Kindern frommt!"

3. Da sagte ihr Prinz Calaman: "Erhabne, wir bedauern. Verbannt bin ich aus Xorlosch wegen einer Diebestat, wir dürfen nicht mehr hausen in seinen heil'gen Mauern, drum werden wir ein Leben führen völlig neuer Art."

4. Nun lächelte die Fremde: "So sollt ihr weiter wandern: An allen Orten Gast, bei Troll'n und Elfen zu Besuch. Liebt Kunst, Musik und Blumen! Nehmt, was ihr braucht, von andern! Vernehmet Simias Urteil, sei es Segen oder Fluch!"

5. So fragte da Prinz Calaman: "Bleibt doch an meiner Seite!" Sie sagte: "Ich muß fort, doch nehmet diesen Funkestein! Und wollt ihr Neues schaffen, hilft er, daß ich euch leite." Wir zogen glücklich weiter, denn sie wird stets mit uns sein.

6. Der Stein gab uns den Namen, wir sind brillante Zwerge. Und über uns'rem Königreich strahlt hell der Diamant. Im blumenreichen Schatodorf, der schönsten Stadt der Berge, wacht über uns're Zukunft strahlend Simias Unterpfand.

—ein zwergisches Lied aus der Feder des Komponisten Gramax Sohn des Ormax. Die Melodie dieses Liedes wurde später auch von dem Barden Uriel Hipp für sein Stück Die Dame in Schwarz verwendet.

Während manche Spielrunden die mythologische Anbindung ihrer Abenteuer für fast unverzichtbar halten, gibt es wieder andere, die das Aventurien zum Anfassen schätzen und wenig für 'esoterischen Ilokuspokus' übrig haben. Da die meisten Spielrunden irgendwo zwischen diesen Extremen angesiedelt sind, wollen wir Ihnen als Meister die Möglichkeit bieten, die mythologische Komponente der Ereignisse ganz nach eigenem Gusto darzustellen. Im folgenden finden Sie jedenfalls die 'geheime Wahrheit' über einige Vorgänge: Während die Halbgottheit Simia (von manchen als Frau, von anderen als Mann gesehen), die Tochter von Ingerimm und Tsa, als die Schützerin und Regentin der ersten Elfen gilt, wird ihr Vater Ingerimm oder Angrosch als Schöpfer der Zwerge gesehen – soweit die allgemein anerkannte Lehre. Eine gelegentlich unter Brillanzzwergen zu hörende Überlieferung besagt jedoch, daß Simia sich Prinz Calaman und seinen Getreuen offenbart habe, als diese wegen eines Diebstahls vom Hort des Gottdrachen Pyrdacor aus Xorlosch verbannt worden waren, weil man ein neues Aufblühen der Kriege mit den Drachen befürchtete.

Damals soll Simia erst gefordert haben, die Zwerge sollten zu den starren, ehernen Wegen ihrer Verwandten zurückkehren – und als Prinz Calaman statt dessen seinen Willen bekundet habe, einen Neuanfang zu wagen, neue Dinge zu sehen und neue Kunstwerke zu schaffen (alles Dinge, für die Simia steht), habe sie ihn und die Seinen gesegnet und mit einem prächtigen Brillanten beschenkt, in dem das Feuer ihres Vaters Angrosch glomm und der das regenbogenfarbene Licht ihrer Mutter Tsa warf. Dieser Edelstein soll es gewesen sein, von dem die Zwerge ihren Stammesnamen ableiteten, und der ihnen in all ihren Wohnsitzen Schutz und Glück gebracht haben soll, bis es nach dem Urteil der Gottheit an der Zeit war, weiterzuziehen – und für zwergische Verhältnisse sind sie oft weitergezogen ...

Der Stein Simias ist aber auch ein unter manchen Zwergen, besonders den Geoden, bekanntes Artefakt geworden, dem außerordentliche Kräfte zugeschrieben werden: So wie Simia einen kraftvollen Neuanfang fördert, soll auch der Stein sehr dienlich sein, um Wechselfälle und Änderungen erfolgreich und mit Gewinn zu überstehen.

Wenn Sie nun eine starke mythologische Komponente im Abenteuer wünschen, so kann Simias Stein leicht zum Fokus aller Bestrebungen der Brogarzwerge werden, denn dann erstrebt ihr 'König' Bunthul das Juwel noch weit dringlicher als die Hallen und Minen von Lorgolosch. Denn wie manch anderer auch kennt er eine Prophezeiung, daß das Ende des Zeitalters unmittelbar bevorsteht und damit die Zeit der alten Völker abgelaufen sei. Elfen und Zwerge sollen danach in wenigen Jahren völlig verschwunden sein, die Zwerge mit dem Stein verschmolzen, die Elfen auf immer verbannt auf die mythischen Inseln im Nebel. Simias Stein jedoch soll, wie es seine Natur ist, dem Besitzer einen Neuanfang im nächsten Zeitalter ermöglichen – und daher setzt der abtrünnige Zwerg alles daran, daß er und seine Getreuen die Überlebenden sind und nicht die Brillanzzwerge.

Nicht zuletzt dank der Helden ist dieser Plan jedoch vereitelt worden und Simias Stein im Besitz der Brillanzzwerge geblieben, die seine Kraft – wie am Ende des Abenteuers beschrieben – mit allen Stämmen der Alten Völker teilen, so daß sich Zwerge und Elfen vielleicht verändern und anpassen, in jedem Falle auch im nächsten Zeitalter weiterbestehen werden.

Wenn Sie diese 'epochale' Komponente dieser Geschichte mit einbeziehen – ein Teil der 'offiziellen Kosmologie' ist sie in jedem Fall –, müssen Sie nur einige kleine Akzente anders setzen: Dann sollten Sie dafür sorgen, daß nicht allein die Helden im ersten Kapitel die heilige Halle von Aradolosch aufsuchen, um die diesbezüglichen Reliefs zu studieren, ebenso sollten die Zwerge der Brogar-Expedition auch von der Gier ihres König nach dem Stein erzählen können. In Lorgolosch wiederum sollte deutlich hervorgehoben werden, daß es der Stein Simias ist, dem die Angriffe der Brogarzwerge und Agrimoths Schlund gelten – so bietet es sich an, die Lade mit den Reliquien in den Raum zu plazieren, den der Schlund angreift – und auch die letzte Attacke der Brogarzwerge gilt dann natürlich vor allem dem Stein in der Lade.



Anhang II: Dramatis Personae

Xenos von den Flammen, Sohn des Xoniosch

Selbst unter den Zwergengeoden ist der Geode Xenos ungewöhnlich: Denn schon seit mehr als achthundert Jahren zieht der Seelenhirte durch Aventurien, und das nicht allein, sondern von der Elfe Ayalamone Silberstreif begleitet.

Die Gründe für die Alterslosigkeit des weißbärtigen Brillantzwerges sind unbekannt, besondere Mäßigkeit kann es allerdings kaum sein: Wer ihm zufällig in der Schenke begegnet und ihn beim Zechen beobachtet, glaubt kaum, daß es sich bei ihm um einen der fähigsten Zauberwiker Aventuriens handelt. Und doch ist dem so, und wenige hätten den ständigen Kontakt mit den elementaren Gewalten und häufige Entkräftungen so schadlos überstanden.



Xenos' Darstellung im Abenteuer ist für den Meister alles andere als einfach: Immerhin ist es ähnlich, als würden die Helden ein Abenteuer gemeinsam mit Nahema durchleben ... Wichtig ist vor allem, daß Xenos weder alle Probleme mit einem Fingerschnippen löst und dadurch die Helden und Spieler frustriert, noch daß er nichts tut, aber den Eindruck vermittelt, er könnte es ja wesentlich besser ...

Wenn Sie in den Schwarzen Landen eine Begegnung mit einem Offizier etc. darstellen müssen, kommt Ihnen zugute, daß sich Xenos als 'Gefangener' sehr ruhig verhält und nicht wagt, ins Gespräch einzugreifen. Ansonsten haben Sie folgende Möglichkeiten:

—Spielen Sie Xenos als Kumpel der Helden, der schon viel erlebt hat, ohne hochmässig zu werden. Dabei mag es helfen, wenn er direkt beim Kennenlernen auf dem Jahrmarkt mit ihnen Brüderschaft trinkt. Hier mögen einige durchaus menschliche Schwächen helfen, etwa daß im Inneren von Xenos ständig der Heißhunger brennt und er stets nach Essen verlangt, daß er mitunter einen über den Durst zu trinken scheint und sich mit Brannt scheinbar bis zur Besinnungslosigkeit abfüllt etc.

—Spielen Sie Xenos als in sich gekehrten Mystiker, der, einmal aufgebrochen, sich vor allem auf sein Inneres konzentriert, um die richtigen Worte für den Kontakt mit dem Herrn des Feuers zu finden – in einem solchen Fall ist er erzählerisch praktisch nicht vorhanden bzw. auf ein 'Gepäckstück' reduziert.

—Spielen Sie Xenos als wirklich fremdartig und nicht für Menschen begreiflich, d.h. lassen Sie ihn rasche und jähe Stimmungswechsel erleben. Mal ist er ruhig und in sich gewandt, mal flammen Jähzorn oder Pyromanie auf und er vollbringt scheinbar unsinnige Taten, deren Sinn sich erst später erweist, wenn er etwa einen beliebigen Baum in Flammen setzt und dadurch verborgene Wegelagerer erschreckt oder später eine Patrouille die Helden ignoriert, weil sie sich um das kleine Feuer am Waldrand kümmern müssen. Diese Variante ist die spielerisch eindeutig anstrengendste und leicht kann man so überzeichnen, daß der Geode von den Helden für verrückt gehalten und verlassen wird.

Xenos von den Flammen

MU 17	KL 19	IN 16	CH 17	FF 16	GE 14	KK 13
AG 0	HA 0	RA 0	TA 0	NG 3	GG 1	JZ 1
ST 21	MR 26	LE 82	AE 151	AU 95		
AT/PA 14/13		TP W6+1	(improvisierte Hiebwappe)			
Ausweichen 9		RS/BE 1/1	(Normale Kleidung)			
GS GST 2						

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 18, Zechen 14, Menschenkenntnis 11, Pflanzenkunde 15, Orientierung 13, Tierkunde 14, Wildnisleben 17, Alchimie 10, Alte Sprachen 15, Geographie 13, Geschichtswissen 14, Magiekunde 13, Sprachen Kennen 12, Sternkunde 15, Heilkunde Wunden 10, Heilkunde Krankheit 13, Heilkunde Seele 15, Holzbearbeitung 10, Gefahreninstinkt 14, Prophezeien 11, Sinnenscharfe 13

Magische Fertigkeiten: Xenos' Element der Wahl ist das Feuer, und es heißt, daß er mächtige Feuerelementare praktisch auf ein Fingerschnippen hin herbeirufen kann. In diesem Abenteuer wird er jedoch seine Fähigkeiten sehr sparsam einsetzen, da er seine Kraft für den alles entscheidenden Handel mit dem Herrn des Feuers aufsparen muß.

Armation-Werte

BW 8	AT 14	PA 10	FK -	TP 1	RS 1
LE 4	AE 30	MU 18	GE 15	INI +1	

Talente: Wildnisgang

Als Zauber für den Kampf wählt er einen *Balsamsalabunde* und einen *Blitz dich Find*, der restlichen Optionen werden auf *Ignifaxius* und *Ignisphäro* verteilt. Er wird allerdings nicht mehr als 10 seiner Punkte einsetzen.



Albrax Sohn des Agam, Hochkönig der Zwergenvölker

Der Sohn des Agam ist der jüngere Bruder des Bergkönigs Arombolosch vom Amboß, doch lange Zeit sah es aus, als hätte er keinerlei Interesse an Herrschaft – statt dessen gab der Amboßzweig seiner Kampfeslust nach und wurde zum Söldnerführer, der seine *Kor-Knaben* gegen Thronanwärter, Oger, Orks und Answinisten führte, bis ihn König Brin mit der Würde des Grafen von Waldstein belohnte, ein Posten, in dem er ständige Streitereien mit der vormaligen Gräfin Nahaniel führte und genöß.

Erst spät als Kandidat für die Hochkönigswürde vorgeschlagen, gewann er einfach deswegen, weil er als der beste Strategie und Heerführer der Zwergenheit gilt und vom Hochkönig derzeit vor allem militärisches Geschick erwartet wird – und sein aufbrausendes Temperament im Zaume zu halten hat der alte Offizier inzwischen gelernt. Sein derzeitiges Hauptquartier hat er unweit der Weidener Pfalz Donnerschalck in den Höhen der schwarzen Sichel aufgeschlagen.

Darstellung: Freundlich zu Helden, besonders zu Kämpfern, dabei polternd und grummelnd.

Arombolosch Sohn des Agam; Bergkönig von Waldwacht, Oberster Richter der Amboßzwerge

Seit vielen Dutzend Jahren hat der Amboßzweig nun schon das oberste Richteramt seines Volkes inne, mit dem sich auch zahlreiche kultische Aufgaben verbinden, und viel Weisheit hat er gesammelt – ein Zug, der ihn langsam und bedächtig gemacht hat. Wohlbekannt ist die Rolle, die der Amboßkönig als Berater seiner königlichen Amtsbrüder und auch seines hochköniglichen Bruders spielt.

Darstellung: milde, freundlich, väterlich

Nirwulf Sohn des Negromon;

Oberster Richter der Hügelzwerge

Der behäbige und gemütliche Oberste Richter eines so ruhigen Völkchens ist für seine Faulheit berühmt: Freiwillig nämlich setzt der überaus beleibte Monarch keinen Fuß vor die Tür seines Backsteinhauses in Angbar und reist – wenn es denn sein muß – allenfalls per Kutsche. Der überraschend scharfsinnige und hartnäckiger Nirwulf betrachtet sich selbst (wohl zurecht) als Meister von Pfanne und Topf und einen der besten Köche Aventuriens – von den Anwesenden ist er wohl der einzige, der zum Thema 'Fall von Würunk' vor allem den Verlust der Sembelquast-Käsereien beklagt.

Darstellung: eigensinnig, neigt zu Abschweifungen zum Thema Kochkunst

Ghambir Sohn des Gruin

Der erfahrenen Buchhalter und Rechenmeister aus dem Volk der Erzwerge wurde von seinem Volk mit dem Amt des Grafen von Isenhag betraut – in dieser Funktion verwaltet er das oberirdische Land der Zwergenreiche Xorlosch und Eisenwald. Persönlich ist von ihm wenig zu sagen, denn Ghambir ist so pflichtbewußt, trocken und seriös, daß er fast völlig farblos ist.

Darstellung: dröge, pedantisch, langweilig

Cendrasch Sohn des Odmarr

Der Vertreter der Bergfreiheit Lorgolosch und damit der Brillanzzwerge

ist der Neffe des alten Königs Orbal und der Vetter König Omgraschs. Cendrasch hat als einer der letzten seines Volkes die Bergfreiheit verlassen können, um unter großen Gefahren den magischen Kelch des Erzes zum Schlund zu bringen, wo er zu einem Teil des Schwertes Siebenstreich wurde. Der mit etwa achtzig Jahren noch junge Brillanzzweig ist ein Abenteurer, der das Risiko nicht scheut, noch lieber aber arbeitet er als Künstler an einem Schmuckstück aus weichem Gold, in das er meisterliche Miniaturen zu treiben versteht. So hat er bereits ein siebenteiliges Sortiment kleiner silberner Schnapsbecherchen geschaffen, die den Sieben Magischen Kelchen nachgebildet sind. Der unabwendbare Verlust so vieler Kunstwerke aus Lorgolosch macht ihm zu schaffen, nicht deren Materialwert.

Nach der Auswanderung der Brillanzzwerge ist Cendrasch ihr neuer König im Exil, eine Würde, die er notgedrungen annimmt – doch so lange sie keine neue, langfristige Heimat gefunden haben, verweigert er die Krönung.

Darstellung: offen und hoffnungsvoll, aber etwas melancholisch, was die Kunstwerke Lorgoloschs angeht.

Saldor Sohn des Sablon aus der Sippe Foslarin

Der oberste Gildenrat der Weißmagier Aventuriens ist einer der vier, fünf zauberkundigen Angroschim dieser Generation, die nicht bei den Geoden ihres Volkes gelernt, sondern eine Akademie der menschlichen Gildenmagier besucht haben. Mit zwergischer Entschlossenheit brachte es Saldor zum Leiter der Akademie *Schwert und Stab* und wurde gar als erster Zwerg der Geschichte Gildensprecher.

An seiner Schule ist besonders sein Jähzorn berüchtigt: Wenn der Zwerg mit hochrotem Kopf erstmal in Fahrt ist, kann man seine Stimme im ganzen Stadtviertel hören, seine Maßnahmen gegen die schwarze Magie sind hingegen weitsichtig und besonnen, aber nichtsdestotrotz wirkungsvoll.

Darstellung: aufbrausend, 'jähzorniger Drilloffizier'

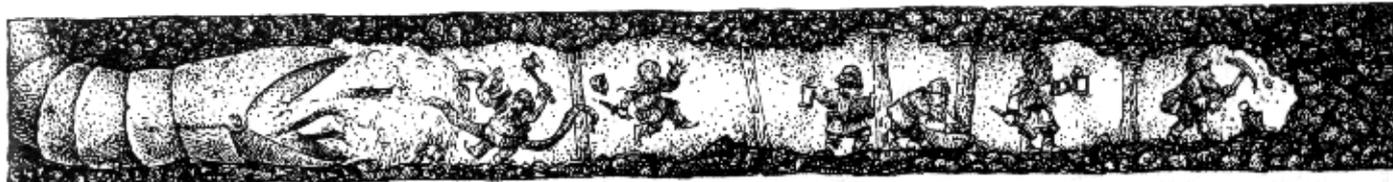
Golambes von Gareth-Streitzig

Der halbelfische Erzmarschall ist als Befehlshaber der kaiserlichen Truppen in der Provinz Darpatien und ehemalige Graf der Trollzacken beim Rat des Hochkönigs anwesend, da er sowohl als profunder Kenner der Trollzacker Geographie als auch als Botschafter zu den Waldelfen bekannt ist.

Sidoneax Sohn des Sargosch

Sidoneax ist ein Brillanzzweig und stark auf sein Äußeres bedacht: Sein Vollbart ist gestutzt und gepflegt, der Schnäuzer mittels Bartwachs gewirbelt, die beginnende Halbglatze wird von einer gepuderten Perücke kaschiert. Er spricht neben dem zwergischen Rogolan (sowie Tulamida und Bosparano) ein gepflegtes Garethi mit dem leicht schleppend-singendem Tonfall der Horasier: Er ist in der großen Zwergenkolonie von Silas geboren und aufgewachsen.

Sidoneax hat die letzten neunzehn Jahre im horaskaiserlichen Direktorium für Besondere Angelegenheiten, dem Geheimdienst des Horasreiches, gearbeitet und zuletzt den Rang eines Commissarios (etwa ein Hauptmann) inne. Nach der Rückkehr Borbarads allerdings wuchs sein Interesse für die Vorgänge in Tobrien und Beilunk, und nach der Wahl des zwergischen Hochkönigs schied er (in gutem Einvernehmen und mit einer stattlichen Prämie) aus dem horaskaiserlichen Dienst aus, um seine Fähigkeiten als Planer und Organisator von Ge-



heimmissionen in den Dienst seines Volkes zu stellen.

Darstellung: findig, verschlagen, stets ein skrupellose Idee im Ärmel

Ingrascha, Tochter der Irin; Matriarchin von Lorgolosch

Die Hohepriesterin der Brillanzzwerg hat den für Zwerginnen ungewöhnlichen Weg der Ehelosigkeit gewählt – dafür bezeichnet sich die Frau gerne als 'Braut Angroschs' oder 'Mutter ganz Lorgoloschs', doch hinter dieser Maske der Eitelkeit verbirgt sich der scharfe Geist einer vorzüglichen Diplomatin.

Nun, während der Belagerung, zeigt sich auch ihr Talent zur Führung: Die Matriarchin ist die Seele des Widerstandes, die immer wieder verzweifelte Zwerg vor die Frage stellt, ob sie ihr ganzes Erbe aufgeben und damit ihr Scheitern von Angrosch und den Ahnen eingestehen wollen. Sie wird dem Zauberer Xenos anfangs mit Vorsicht begegnen, bis er in einem Gespräch ihre Zweifel zerstreuen kann, auf welcher Seite er steht.

Darstellung: mütterlich, aber mit einem unnachgiebigen Kern.

Omgrasch Sohn des Orbal; König von Lorgolosch

Der Kronprinz von Lorgolosch verbrachte viele Jahre unter der Vormundschaft der Matriarchin, und erst in letzter Zeit begann er, sich aus dem Schatten seiner Erzieherin zu lösen. Dazu bediente er sich vor allem den nach Ruhm strebenden Kavalieren seines Volkes, ganz so, wie es auch ihn selbst nach kühnen Taten verlangte – zumal er bislang noch keine Frau hat und die Tradition der Beilunker Zwerg auch vom König verlangt, daß er sich wenigstens formell am allgemeinen Brautwerben beteiligt.

Seit Beginn der Belagerung hat er kühne Unternehmungen gegen die Zwerg von Brogars Blut und ihre borbaradianische Verbündeten geplant, dann aber auf Druck der Matriarchin mehr Zurückhaltung geübt, um den eingeschlossenen Zwergen nicht den Monarchen zu rauben. Beim Eintreffen der Helden ist er daher schlecht gelaunt, und wenn er auch höflich und pflichtbewußt ist, kann man doch seinem Herzenswunsch nach eigenen Abenteuern und Heldentaten durchschimmern spüren.

Den allgemeinen Ausbruch aus den Beilunker Bergen nimmt er daher als Anlaß, abzudanken und als Untergrundkämpfer mit einigen Getreuen zurückzubleiben.

Darstellung: höflich, voller Sehnsucht, leicht fähig

Dershorra Tochter der Dagrira

Die junge Vögtin von Olrong hatte ein schweres Amt auf dieser abgelegenen Insel, denn immer wieder versuchten Piraten, die legendär reiche Zwerginsel zu plündern – doch die hübsche und für eine Zwergin sehr schlanke Dershorra hatte stets eine Schar von Kavalieren um sich, die ihr nur zu gerne in die Schlacht folgten.

Während der Belagerung gelang ihr die Räumung ihres Außenpostens ohne Verluste, doch man merkt der Kämpferin an, daß ihr vieles auf der Seele liegt, so daß sie sich stets als erste in riskante, ja selbstmörderische Gefechte stürzt – und wenn man mit ihr darüber spricht, wird sie schließlich erröten und eingestehen, wie sehr ihr der offene Himmel und das Segeln auf ihrem Schiff *Angroschs Sporn* fehlen.

Darstellung: kampfgewohnt, tapfer bis tollkühn, etwas prahlerische Schwertmaid

Bunthul Sohn des Brogar

Dieser Brillanzzwerg kam wie manche Zwerg nach dem frühzeitigen Tod seines Zwillingsbruders zu den Seelenhirten, wie die Geoden sich auch nennen, doch der Tod seines Bruders hatte ihn weniger mit nagendem Kummer als mit allesverzehrendem Haß erfüllt. Es gelang ihm rasch, diesen Haß zur Triebkraft seines Daseins zu machen und die Künste der finsternen Geoden zu meistern, die sich die Herren der Erde nennen, weil sie glauben, daß die vernunftbegabten Rassen dazu da sind, die unbelebte und belebte Natur nach eigenem Ermessen zu formen und zu nutzen. Als sein Element wählte er das Erz, und er wurde ein Experte darin, Fels und Metall auf ungeahnte Weise seinen Befehlen zu unterwerfen.

Als ihn selbst die grimmigen Meister seines Zirkels verjagten, brach er auf, um einer alten Legende nachzugehen und im Ehernen Schwert nach den Zwergen von Brogars Stamm zu suchen. Dort stieß er nur noch auf verlassene Gänge, in denen Kreaturen hausten, die nicht mehr zwergisch zu nennen waren – und letzten Endes hatte er eine Vision vom Dämonenbaum aus Agrimoths Samen, der tief unter dem Ehernen Schwert wächst. Die Vision raubte ihm den Verstand, und als er zurückkehrte ans Licht, hielt er sich für den erwählten Propheten des 'Angrimosch' und den letzten von Brogars Stamm, der nun sein Volk neu sammeln und zur Herrschaft führen müsse. Das war etwa im Jahre 90 vor Hal.

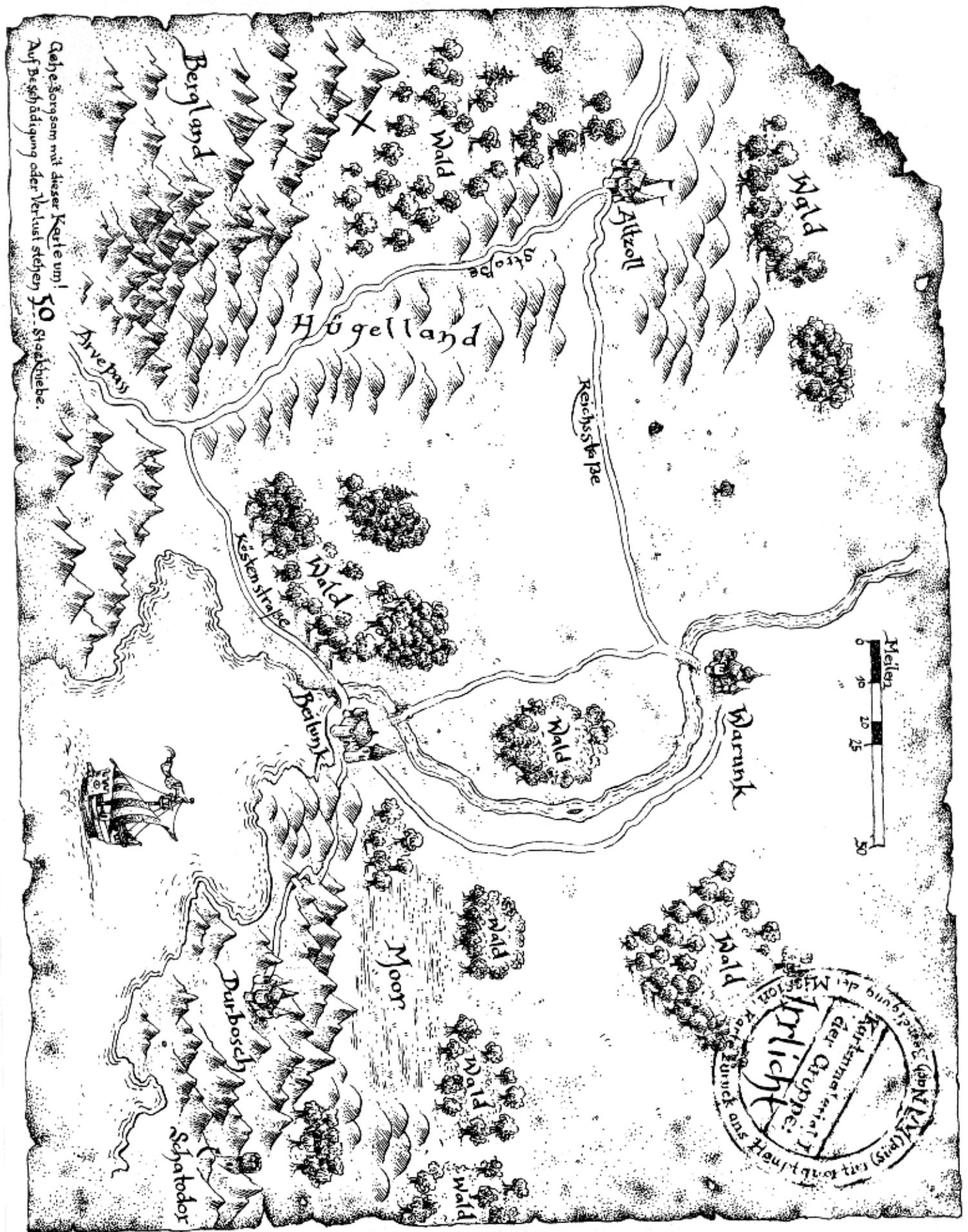
In den folgenden Jahrzehnten scharte er die Ausgestoßenen aller Zwergstämme um sich und unterwarf diese Gesetzlosen seinem Willen. Insgeheim setzte er seinen Studien fort und wurde zum tiefen Kenner der Dämonen aus der Domäne des Agrimoth. Der in diesem Abenteuer auftauchende 'Schlund' ist nur die größte Apparatur, die von ihm geschaffen und mit dämonischer Kraft gefüllt wurde. Den Kampf mit Bunthul sollten die Helden möglichst vermeiden, aber wenn es dazu kommt, kann er auf eine ganze Reihe von geodischen und dämonologischen Sprüchen zurückgreifen. Drei persönliche Zauber haben bei Testspielen den größten Eindruck gemacht: eine eigene Variante des PANDÄMONIUM, bei der der Boden statt Mäulern und Tentakeln scharfe Klängen, wirbelnde Ketten und quasi-mechanische Greifarme produziert; der ARCHOFAXIUS SCHWERMETALL (statt Ignifaxius), der einen rasenden Bolzen aus dämonisch-elementarem Erz produziert, und der KRISTALLOSPHAERO (statt Ignisphaero), der eine Kugel aus trübem Kristall erzeugt, die in unzählige mörderische Splitter explodiert. Alle Zauber sind regeltechnisch mit ihren genannten Vorbildern identisch.

Um die Darstellung des 'dummen Schurken', der sich in Ruhe abschlachten läßt, zu vermeiden, sollte Bunthul direkt zu Kampfbeginn mit der geodischen Form der WIDER HELLSICHT' ... seine MR um 10 erhöhen und bei Bedarf nach einem Kristallfläschchen greifen, dessen Inhalt ihm 20 verlorene LP zurückgibt. (Dieser Trank ist übrigens dämonischer Natur, wer ihn jemand anders trinkt, zieht er den Verlust von W20 LP nach sich, davon einen permanent.)

Bunthul

MU 15	KL 16	IN 10	CH 14	FF 17	GE 19	KK 11
AG 2	HA 1	RA 1	TA 1	NG 8	GG 10	JZ 6
ST 15	MR 15	LE 67	AE 98	AU 78		
AT/PA 10/11		TP W6	(Improvisierte Hiebwaaffe)			
Ausweichen 8		RS/BE 2/2	(schwere Robe)GS GST 2			

Gehesorgsam mit dieser Karte um!
Auf Beschädigung oder Verlust stehen 50 Schillinge.



Meilen
0 10 20 25 30 40 50

Königliche Kartographische Anstalt der Kaiserlichen Marine
Königliche Kartographische Anstalt der Kaiserlichen Marine



AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer
Krieger oder weise Magierin, als unerschütter-
licher Zwerg oder weltgewandte Streunerin
Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu
erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges
stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen
Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines
finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen
mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen
uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister
des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und
Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre
Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich
aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre
Kreativität, Ihr Wille*, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien
begeistern zu lassen.

BROGARS BLUT

Schatodor, die lichtdurchflutete Hauptstadt der
Brillanzwerge, ist unter dem Ansturm der
Schwarzen Horden gefallen, die unterirdi-
schen Teile des Bergkönigreichs Lorgolosch
werden erbittert umkämpft. Verräter unter
den Angroschim – die sich selbst

Angehörige von Brogars Blut nennen –
und finsterste Zauberei warten darauf,
Calamans Volk den Todesstoß zu
versetzen.

Und so faßt Albrax, der neue Hochkönig
aller Zwerge, einen verwegenen Plan, in
dessen Mittelpunkt der uralte Geode
Xenos und die Helden stehen ...

Ein Abenteuer am Rande der Borbarad-
Kampagne.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 83

SPIELER:

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT:

(Meister/Spieler):
hoch / mittel

ANFORDERUNGEN (Helden):

Interaktion,
Kampffertigkeiten,
Talenteinsatz, Zauberei

STUFEN: 6 – 10

ORT UND ZEIT:

Garetien und Schwarze
Lande, Gegenwart

Zum Spielen dieses Abenteuers
benötigen Sie das Abenteuer-Basis-
Spiel; dieses Buch enthält alle weite-
ren Informationen, um als Meister
des Schwarzen Auges eine Gruppe
von Spielern durch das Abenteuer zu
führen. Kenntnis der Boxen **Mit
Mantel, Schwert und Zauberstab,
Götter, Magier und Geweihte und
Dunkle Städte, Lichte Wälder** ist
für den Meister hilfreich, aber nicht
erforderlich.

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen
von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©1998 by
Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H.J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.
Alle Rechte vorbehalten.

DM 26,95 SFr 25,00 ÖS 195



ISBN 3-89064-326-4

10326