

E - DIE EINSIEDLERIN



Das Schwarze Auge

ARJAD.
© 02

AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



UMSCHLAGILLUSTRATIONEN

CARYAD

INNENILLUSTRATIONEN, KARTEN UND PLÄNE

SABINE WEISS

PORTRÄTS SKIZZE

DANIELA BARJOLLO

UMSCHLAGEGESTALTUNG & GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

LEKTORAT

THOMAS RÖMER

GESAMTREDAKTION

BRITTA HERZ, INA KRAMER, THOMAS RÖMER

BELICHTUNG

DTP STUDIO MEYER, DÜSSELDORF

DRUCK UND AUFBINDUNG

KRULL, PEUSS

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2002 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 06 05 04 03 02

Printed in Germany 2002

ISBN 3-89064-358-2

Das Schwarze Auge

DIE EINSIEDLERIN

TEIL 2 DER SPIELSTEINE-KAMPAGNE

VON FLORIAN DOP-SCHAVEN

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 – 5 EINSTEIGER-HELDEN

MIT DANK AN INES KRITSCHIL FÜR HILFREICHE TIPPS
UND DIE VORLAGE FÜR EINEN TROLLNAMEN.



FANTASY PRODUCTIONS

INHALT

VORWORT FÜR DEN MEISTER	5
Der Hintergrund	5
Das Abenteuer – eine Übersicht	5
DIE TROLLFAMILIE	6
Der Einstieg ins Abenteuer	6
Unterwegs im Eisenwald	7
Der fliegende Troll	9
Bei den Trolle zu Hause	12
Die Sorgen und Nöte einer Trollfamilie	15
Der Hintergrund: Streit zwischen Gläubigen	16
DAS SILBERBACHTAL	17
Das Tal allgemein	19
Die wichtigsten Orte im Tal	20
Das Übel an den Wurzeln packen	33
Begegnung mit den Streitenden	33
VINGOROSCH – DIE VERLASSENE ZWERGENBINGE	35
Vorbereitung für die Expedition	36
Die Zwergebänge	37
Pachwort	47
ERGÄNZUNGEN FÜR ERFAHRENE GRUPPEN.....	48
LEGENDEN DER KARTEN	48
KOPIERVORLAGEN	49
Das Silberbachtal (Karte für den Meister)	49
Die Bänge	50
Porrigeas Skizze der Bänge	51
Das Lager der Trolle	51
Das Silberbachtal (Karte für die Spieler)	52



VORWORT FÜR DEN MEISTER

Das Abenteuer, das Sie in Händen halten, ist der zweite Teil einer vierteiligen Abenteuerkampagne. Jedes dieser vier Abenteuer können Sie auch alleine spielen, nur das Finale von Teil 4 (**"Der Inquisitor"**) bezieht sich auf die Gesamtkampagne und ist deswegen ohne die anderen Teile nur teilweise sinnvoll. Den größten Spielspaß haben Sie auf jeden Fall, wenn Sie sich die vier Abenteuer in der vorgesehenen Reihenfolge vornehmen.

Nebenher führt die **Spielstein**-Kampagne sowohl Sie als auch Ihre Spieler nach und nach in die Welt des Schwarzen Auges ein. Von Abenteuer zu Abenteuer lernen Sie und Ihre Spieler, aber auch die Spielerhelden weitere Facetten dieser phantastischen Spielwelt kennen. Das ermöglicht Ihnen eine spannende erste Forschungsreise in die Weiten des **DSA**-Rollenspiels.

Alles, was Sie an Hintergrund für die Abenteuer benötigen, ist in dem jeweiligen Heft enthalten, so dass Sie außer der **Basis-Box** keine weiteren Hilfsmittel mehr brauchen. Darüber hinaus bekommen Sie innerhalb der Abenteuer auch noch allerlei nützliche Hinweise, die Ihnen beim Leiten des Abenteuers helfen können. Diese Hinweise wenden sich natürlich vor allem an diejenigen Meister, die bisher noch wenig oder keine Erfahrung mit dieser Aufgabe sammeln konnten. Sollten Sie hingegen schon ein "alter Hase" sein, der

seine Heldengruppe schon durch zahlreiche Abenteuer gelotst hat, können Sie die entsprechend markierten Textpassagen natürlich einfach überspringen. Aber vielleicht finden ja sogar Sie noch die eine oder andere interessante Anregung, die Sie in Zukunft verwenden können.

Obwohl dieser Kampagne für Einsteiger geschrieben ist, heißt das noch lange nicht, dass sie für andere uninteressant ist. Ebenso wie Sie jedes Abenteuer für niedrigstufige Helden in eine Herausforderung für erfahrene Helden verwandeln können, indem Sie die Werte oder die Anzahl der Gegenspieler erhöhen, wird es Ihnen sicherlich auch nicht schwer fallen, diese Kampagne so zu verändern, dass sie auch für erfahrene Spieler zu einem spannenden Erlebnis wird. Denken Sie sich noch ein paar falsche Hinweise aus, die Ihre Helden finden können, lassen Sie Ihre Meisterfiguren intelligenter und raffinierter agieren, flechten Sie vielleicht sogar noch zusätzliche Nebenhandlungen ein – als erfahrener Meister haben Sie sicherlich ein ganzes Arsenal an Ideen. Einige Hinweise, wie Sie **Die Einsiedlerin** entsprechend anpassen können, haben wir auf S. 48 für Sie zusammengestellt.

DER HINTERGRUND

Wie gesagt können Sie das folgende Abenteuer als zweiten Teil einer Kampagne spielen, aber auch unabhängig von den anderen **Spielstein**-Abenteuern. Wenn Sie auf die Kampagne verzichten, dann gehen Sie davon aus, dass die Helden zufällig gerade in der Gegend unterwegs sind und auf die Trolle stoßen (s. S. 9). Alle weiteren Hinweise auf die Kampagne können Sie dann einfach ignorieren.

In Teil 1 der Kampagne (**Der Alchemyst**) wurden die Helden scheinbar zufällig in die Geschichte um einen Gelehrten verwickelt, der dazu gezwungen wurde, seine Forschungen auf Kosten einiger Kinder durchzuführen. Die Helden haben sich, ohne dass ihnen dafür Geld versprochen wurde oder dass sie persönlich betroffen waren, selbst in große Gefahr gebracht und die Kinder retten können. Unwissentlich haben sie damit (hoffentlich) den ersten Teil einer vierteiligen Prüfung bestanden. Denn es war keineswegs ein

Zufall, der sie in diese Geschehnisse verwickelt hat. Im Hintergrund der Geschichte steht eine Art Wette, in der es darum geht, ob Menschen bereit sind, selbstlos zu handeln, selbst wenn sie dafür nicht einmal Ruhm und Ehre erwarten können. (Weitere Details zu dem Kampagnen-Hintergrund lesen Sie bitte im Abenteuer **Der Alchemyst** auf den Seiten 5 bis 6 nach.)

Doch kaum haben die Helden ihren Triumph genießen können und die Kinder zurück zu ihren Eltern gebracht, da wartet schon der nächste Teil der Prüfung auf sie. Auf dem Weg zurück in die Zivilisation werden sie in den Konflikt zwischen einem Druiden und einer zwölfgöttergläubigen Einsiedlerin verwickelt. Wieder sind die Helden nicht selbst betroffen, können aber dennoch von sich aus helfend eingreifen und den Streit schlichten. Wenn sie dies tun und sie dabei auch Erfolg haben, dann ist auch die zweite der vier Aufgaben erfüllt.

DAS ABENTEUER – EINE ÜBERSICHT

Auf ihrem Weg durch den unwirtlichen Eisenwald haben die Helden eine überraschende Begegnung mit einer Trollfamilie. Schon diese Begegnung ist ein Teil der zweiten Prüfung, denn Trolle sind fremdartig und gelten im Volksglauben als gefährlich (schon allein auf Grund ihrer schieren Größe). Doch in Wirklichkeit stellt die Trollfamilie keine Gefahr für die Helden dar (so lange diese nicht von sich aus angreifen), sondern sie befindet sich in einer Notlage: Das Silberbachtal, in dem diese Trolle schon seit Generationen wohnen, ist seit einigen Monaten wie verhext. Aggressive Geister verweigern den Trolle den Zugang in manche Bereiche des Tals, Tiere verhalten sich angriffslustig, eine Gruppe von Waldschraten lässt niemanden in das Waldstück, in dem die Trolle normalerweise ihr Brennholz gesammelt haben, und überhaupt scheint sich das ganze Tal gegen die Trolle verschworen zu haben.

Wenn die Helden sich mit den Trolle unterhalten, wird Trollvater Krschmerg sie bitten, sich der Sache anzunehmen. Die Helden können nun herausfinden, dass hinter all diesen Vorfällen der Druiden Daliseon steckt, der seine magischen Möglichkeiten dazu nutzt, die Natur dieser Gegend zu beeinflussen. Dabei gelten seine Bemühungen gar nicht den Trolle, er hat sich nur bisher noch gar keine Gedanken darüber gemacht, dass seine Zaubereien auch die Trollfamilie betrifft.

Sein Hass gilt einer Frau, die seit einigen Jahren als Einsiedlerin im Silberbachtal lebt und ihr Leben den Göttern gewidmet hat. Vor zwei Monaten kam es zu einem heftigen Streit zwischen ihr und dem Druiden, der sich vor allem auf ihre unterschiedlichen Glaubensansätze bezog. In ihrer Sturheit waren weder Daliseon noch die

Einsiedlerin Norrigea in der Lage oder willens, Verständnis für die Anschauung des anderen aufzubringen, und so entstand eine tiefe Feindschaft. Nachdem Norrigea dann auf die Idee kam, Daliseon die Überlegenheit ihrer Götter zu demonstrieren, indem sie einen für ihn lebenswichtigen Bach umzuleiten versuchte, nahm er diese 'Kriegserklärung' an und nutzt seitdem alle seine Möglichkeiten, um der Einsiedlerin umgekehrt zu beweisen, dass sein Glaube an die Urmutter Sumu ihn mit mehr Macht ausstattet, als dies die Götter der Einsiedlerin tun. Dabei ist er allerdings weit übers Ziel hinausgeschossen, denn er setzt seine Magie ohne Rücksicht auf andere Bewohner des Tales ein – und genau dies ist es, was die Trolle zu spüren bekamen, die mit der ganzen Angelegenheit ja an sich nichts zu tun haben.

Norrigea hat jedoch vor einiger Zeit geschworen, ihr Leben der Pflege eines alten, längst verlassen Tempels zu widmen. Selbst wenn sie das Tal verlassen wollte, um den Attacken des Druiden zu entgehen, hindert sie ihr Schwur daran. Und dass ausgerechnet ein Mann, der nicht an die Zwölfe als die höchsten Götter glaubt, sie daran hindern will, sieht sie nun als Prüfung ihres Glaubens an, weswegen sie geduldig alles erträgt, was Daliseon gegen sie unternimmt. Sollte er ihr allerdings irgendwann in die Finger geraten, könnte die aufgestaute Wut sie zu Taten verleiten, die sie später bereuen würde.

DIE HELDEN

Aufgabe der Helden ist also zunächst herauszufinden, was in dem Tal überhaupt vorgeht. Anschließend sollten sie versuchen, zwischen den beiden Streithähnen zu vermitteln und eine Möglichkeit zu finden, dass die beiden wieder Frieden schließen.

Daliseon, der anfangs glaubt, die Helden seien von Norrigea angeheuert, um ihn zu bekämpfen, tritt ihnen mit großem Misstrauen gegenüber. Wenn sie es allerdings schaffen, ihn von ihrer Neutralität zu überzeugen, zeigt er sich einsichtig und kooperiert. Norrigea hingegen ist dickköpfiger und willigt nicht ein, so lange ihre Götter ihr nicht ein entsprechendes Zeichen geben: Sie will die Entscheidung also durch ein Götterurteil herbeiführen. Wenn die Helden es schaffen, in eine alte und verlassene Zwergenmine einzudringen und aus ihren Tiefen eine bestimmte Waffe zu holen, die sie dort irgendwann zurücklassen musste, dann schließt sie Frieden mit Daliseon. Damit endet das zweite Abenteuer der **Spielstein**-Kampagne.

HINWEIS FÜR DEN MEISTER

Dieses Abenteuer hat durchaus ein paar Klippen, die Sie umschiffen müssen. Zunächst ist es wichtig, dass Sie die unterschiedlichen Meisterfiguren möglichst überzeugend darstellen. Natürlich lassen sich aus Heldensicht viele Probleme einfach dadurch lösen, dass man die Erzeuger dieser Probleme erschlägt. Aber das hieße nicht nur, dass wichtige Elemente dieses Abenteuers einfach verloren gehen (zum Beispiel das ganze Kapitel, das in der Zwergenmine spielt), sondern vor allem, dass die zweite Aufgabe in der Kampagne nicht gelöst wird.

Damit Ihre Helden also nicht diese 'Radikallösung' des Problems wählen, müssen sie erkennen können, dass sie es nicht mit widerlichen Finsterlingen zu tun haben, sondern mit Wesen, die durchaus noble und aufrichtige Ziele und Anschauungen haben. Das mag mitunter nicht ganz einfach sein, da diese Menschen den Helden selbst erst einmal misstrauisch gegenüberstehen.

Wir können Ihnen hier leider kein Patentrezept liefern, wie Sie die Meisterfiguren darstellen sollen, denn es hängt von Ihren Spielern ab, wie viel Sie ihnen zumuten können. Wenn Ihre Helden sowieso dazu tendieren, zuerst zuzuschlagen und dann nachzufragen, dann sollten Sie ihnen zum frühest möglichen Zeitpunkt deutlich vor Augen führen, dass weder die Trolle noch Daliseon oder Norrigea wirkliche Feinde sind, sondern hier Maßnahmen anderer Art gefragt sind.

Machen Ihre Spieler sich jedoch von sich aus viele Gedanken und suchen sie auch bei den Meisterfiguren nach Gründen, warum sie das tun, was sie tun, dann können Sie es ihnen um einiges schwerer machen, die wahren Hintergründe zu erkennen. Agieren Sie hier mit etwas Fingerspitzengefühl, um herauszufinden, wann der Punkt gekommen ist, an dem die Helden spätestens erkennen müssen, wie sich der Konflikt um das Tal am besten lösen lässt.

Damit Sie einerseits schon mal ein wenig nachforschen können, wie Ihre Spieler auf scheinbare Gegner reagieren, und andererseits, um Ihren Spielern auch den versteckten Hinweis zu geben, dass nicht jeder, der eine Waffe in der Hand hat, sofort umgebracht werden sollte, beginnt das Abenteuer mit einer Begegnung mit der Trollfamilie, die zwar im ersten Augenblick gefährlich wirkt, aber keineswegs so gemeint ist.

DIE TROLLFAMILIE

"Einverstanden. Diese beiden dickköpfigen Streithähne bieten sich für unsere Zwecke geradezu an. Wie typisch sie doch sind für die Engstirnigkeit von euch Menschlingen! Eigentlich könnten sie gute Freunde sein, wäre da nicht der kleinmütige Streit, wie man welchen Göttern am besten huldigt. Und so, wie sie sich verhalten, bringen sie Leid und Schmerz nicht über sich selbst, sondern auch noch über alle Wesen in ihrer Umgebung."

"Belehre du mich nicht über Glaubensdinge, kleiner Freund. Denkst du wirklich, ihr schuppigen Wesen wärt über derartige Verfehlungen erhaben? Doch brauchen wir jetzt nicht über solche Dinge zu diskutieren. Gehe zu deiner Herrin und berichte ihr, dass die zweite Prüfung vorbereitet ist und auf die Prüflinge wartet."

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Je nachdem, ob Sie **Die Einsiedlerin** im direkten Anschluss an das erste Abenteuer der **Spielstein**-Kampagne spielen oder es als eigenständiges Abenteuer nehmen, unterscheidet sich natürlich der Einstieg der Helden.

SEITENEINSTIEGER

Wenn Sie dieses Abenteuer eigenständig spielen, dann müssen Sie sich an dieser Stelle selbst einen Grund ausdenken, warum die Helden sich an diesem einsamen Ort inmitten des unwirtlichen Eisen-

walds aufhalten. Es ist auch nicht zwingend, dass die Helden in dem Dorf Appelquell waren; sie müssen nur innerhalb des Eisenwaldes unterwegs sein und dabei irgendwann der Trollfamilie begegnen (s. S. 9).

Möglich wäre, dass die Helden sich auf der Suche nach irgendeinem legendären Ort in dieser Gegend hierher verirrt haben. Besonders schön wäre es natürlich, wenn es sich hier um die alte Zwergenbinde handelt, die sie dann später mit Hilfe der Einsiedlerin im Silberbachtal finden werden (s. S. 35). Andere Möglichkeiten wären das Überbringen einer Botschaft oder die Jagd nach einem seltenen Tier, das es hier angeblich geben soll.

Sicherlich vereinfacht es die Angelegenheit, wenn die Helden sich bereits untereinander kennen, aber es ist genauso gut denkbar, dass sie sich in den letzten Tagen bei einer Übernachtung zufällig kennen gelernt und im Gespräch herausgefunden haben, dass sie in die gleiche Richtung reisen. Und in einer unwirtlichen Gegend wie dieser hier ist es nur naheliegend, sich in einem solchen Fall zusammenzuschließen und gemeinsam weiter zu ziehen.

Wenn Sie wollen, können Sie aus der Anreise in diese Gegend ja ein eigenes Abenteuer gestalten.

DIE SPIELSTEIN-KAMPAGNE

Im direkten Anschluss an das Abenteuer **Der Alchemyst** ist der Einstieg für die Helden schon vorgezeichnet. Folgenden Text können Sie vorlesen, Sie können ihn aber auch frei formulieren oder aber, wenn Sie und Ihre Spieler Spaß daran haben, die ganze Szene detailliert ausspielen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Ankunft in dem Dorf Appelquell war wirklich triumphal. Die Gesichter der erleichterten Eltern, die ihre Kinder wohlbehalten in die Arme schließen konnten, war eigentlich schon Lohn genug. Aber natürlich ließen die Dorfbewohner es sich nicht nehmen, zur Feier des Tages ein Fest auszurichten.

Ein Schaf wurde geschlachtet, und abends beim Schmausen bekam ihr ganz selbstverständlich die besten, fettesten und saftigsten Bratenstücke gereicht. Dafür musstet ihr ein ums andere Mal schildern, was ihr erlebt habt und wie ihr es geschafft habt, die Kinder aus den Verliesen des verrückten Ritters und seines Alchimisten zu befreien.

Schließlich packten zwei junge Dorfbewohner Flöte und Trommel aus und spielten (eher laut als schön) zum Tanze auf. Während Brinja und die anderen Kinder längst in den Armen ihrer dankbaren Eltern eingeschlafen waren, wurdet ihr vom Jung-

volk des Dorfes umschwärmt und immer wieder auf die Tanzfläche gezogen.

So verging der Abend und ein großer Teil der Nacht, und als es dann doch Zeit zum Schlafen wurde, haben viele Dorfbewohner ihre eigenen Betten zur Verfügung gestellt und sich selbst auf einfache Strohlager vor den Kochstellen in ihren Häusern zurückgezogen, damit ihr nur weich und gemütlich schlafen könnt. Vielleicht hat sogar der eine oder die andere von euch eine hübsche Bauerstochter oder einen ansehnlichen Burschen gefunden und die Nacht nicht alleine verbracht.

Als ihr am nächsten Tag erwacht, ist längst wieder der Alltag über das Dorf hereingebrochen. Die Appelqueller sind trotz der ausgiebigen Feier mit dem ersten Hahnenschrei aufgestanden und haben sich an ihre Arbeit gemacht. Die Spuren des Festes sind bereits beseitigt, und die Leute schuften längst auf ihren kargen Feldern.

Dennoch steht ein reichhaltiges Frühstück für euch bereit: frische Eier, Brot, Käse, sogar würzig duftender Schinken. Noch während ihr es euch schmecken lasst, kommen manchen von euch leise Bedenken: Ihr müsst euch nicht allzu genau umschauen, um zu merken, dass die Bewohner dieses Dorfes ein ärmliches Leben führen. Kaum jemand hier kennt den Luxus eigener Schuhe, die Kleider sind vielfach geflickt. Im ganzen Dorf gibt es nur eine Kuh, einige Schweine und ein paar Schafe – dass euch zu Ehren eines der Schafe geschlachtet wurde, muss für die Appelqueller wirklich einen Verlust bedeuten.

Doch keiner der Bewohner macht Anstalten, sich zu beklagen, denn sie glauben, es euch schuldig zu sein. Unter diesem Aspekt schmeckt manchem von euch das Frühstück nicht mehr ganz so gut: Für die Leute hier wäre das, was sie euch aufgetischt haben, so etwas ein Festmahl, das sie sich nur zu ganz besonderen Feiertagen leisten können. Und ihr könnt euch denken, dass sie euch solche Mahlzeiten jeden Tag anbieten werden, so lange ihr in Appelquell bleibt – und sie würden sich dabei selbst diesen Luxus vom Mund absparen. Daher ist der Entschluss recht bald gefasst, dass ihr die Dorfbewohner nicht länger beanspruchen wollt und noch heute wieder aufbrecht.

Sobald die Helden diesen Entschluss den Dorfbewohnern mitteilen, bekommen sie noch etwas Proviant für die nächsten drei Tage eingepackt, dann strömen alle Leute noch einmal zusammen, um die Helden zu verabschieden. Ein älterer Mann erklärt ihnen noch, wie sie am besten weiter Richtung Albenhus kommen, dann ist die Zeit des Abschieds gekommen.

UNTERWEGS IM EISEN WALD

Unabhängig vom Einstieg der Abenteurer können Sie auf jeden Fall mit dem folgenden Text fortfahren:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Laut Aussage der Einheimischen habt ihr acht oder neun Tage Fußmarsch vor euch, bis ihr endlich Albenhus erreichen werdet. Zwar habt ihr immerhin schon einige Meilen in diesem dichten und unwegsamen Wald verbracht, aber so recht geheuer ist er euch immer noch nicht. Das ist auch kein Wunder, seid ihr doch mehrfach vor Wölfen, Bären und anderen wilden Tieren

gewarnt worden, und selbst Waldschrate, Orks, Goblins, Trolle und andere Wesen sollen hier hausen und auf wehrlose Wanderer lauern.

So habt ihr eure Waffen ständig griffbereit, und eure Blicke schweifen misstrauisch zwischen den uralten Bäumen hin und her. Überall kann Gefahr lauern: inmitten des dichten Unterholzes, hinter den Stämmen der knorrigen Eichen verborgen, in den wogenden Farnfeldern, aber auch vielleicht in den Baumkronen oder unter der raschelnden Laubdecke. Wer weiß schon genau, was hier alles lebt und haust?

Zum Glück müsst ihr euch den Weg durch den Wald nicht selbst bahnen, sondern könnt dem schmalen Pfad folgen, der grob in Richtung Osten führt und damit dem Verlauf des Großen Flusses folgt, den ihr allerdings immer nur mal in der Entfernung aufblitzen seht.

Der erste Tag eurer Wanderung neigt sich langsam seinem Ende zu, und wenn die Angaben der Einheimischen stimmen, dann solltet ihr in nächster Zeit einen Platz finden, der sich für eine Übernachtung anbietet.

Fragen Sie an dieser Stelle nach der Marschordnung Ihrer Helden. Wer geht vorne, wer geht hinten, wer achtet auf den Weg und wer auf die Umgebung – oder finden die Helden, dass ihnen hier sowieso nicht viel passieren kann, und unterhalten sich lieber ein wenig miteinander und achten gar nicht weiter auf den Weg?

Tipp: Marschordnung und andere 'Nebensächlichkeiten'

Routine-Fragen wie zum Beispiel die nach der Marschordnung der Helden, oder auch, wer gerade wo steht und was in seiner Hand hält, können und sollten Sie im Verlauf eines Abenteuers immer wieder einmal stellen – vor allem auch hin und wieder dann, wenn die Antwort eigentlich keine entscheidende Bedeutung hat. Wenn Sie solche Fragen nämlich immer nur dann stellen, wenn Gefahr im Verzug ist, werden Ihre Spieler das sehr schnell herausfinden und schließlich alleine die Frage nach der Marschordnung schon als untrügliches Gefahrensignal erkennen und sich entsprechend verhalten.

Tipp: Rollengerechtes Verhalten

Schön wäre es an dieser Stelle, wenn sich Ihre Spieler wirklich überlegen, wie ihre Helden wohl mit der Situation umgehen, durch einen fremden und bedrohlichen Wald zu wandern. Schreiben Sie ihnen kein bestimmtes Verhalten vor, denn Spieler, die sich in irgendeiner Weise gegängelt oder gemaßregelt vorkommen, verlieren schnell den Spaß am Spiel. Wenn sich allerdings einer oder mehrere Ihrer Spieler im Umgang mit der Rolle unsicher fühlen, dann können Sie ihnen Vorschläge machen, wie sich ihr Held vermutlich verhält. Aber, wie gesagt, es sind nur Vorschläge, und wenn ein Spieler der Meinung ist, sein Held agiert und empfindet anders, dann ist das legitim und richtig.

Im Folgenden einige beispielhafte Vorschläge anhand der Archetypen aus der Basisbox:

- **Der garetische Krieger** will immer an der Spitze der Gruppe laufen, um im Falle eines Kampfes in vorderster Linie zu stehen. Außerdem muss er ja seinen Mut beweisen (das gehört sich schließlich so!) und insgeheim fühlt er sich auch als der Anführer der Gruppe.

- **Die horasische Einbrecherin** hält sich am liebsten in der Mitte der Gruppe auf, wo sie sich am sichersten glaubt. Dieses 'Gestrüpp' ist ihr gar nicht geheuer, denn im Gegensatz zu einer Stadt hat sie hier keinerlei Vorstellungen, was für Gefahren überall lauern könnten. Nur mit Schaudern erinnert sie sich

an all die Märchen über wilde Wälder und ihre Bewohner, die sie als kleines Mädchen zu hören bekam.

- **Der garetische Forscher** hingegen findet das alles hier hoch interessant und würde am liebsten alle paar Dutzend Schritt stehen bleiben, um eine unbekannte Pflanze zu untersuchen, einen merkwürdigen Stein zu begutachten oder nachzuschauen, ob die Risse in dem übermoosten Felsen nicht vielleicht doch irgendwelche uralten Runen sein könnten. So ist es kein Wunder, dass er ständig am Ende der Gruppe unterwegs ist, und wenn die anderen nicht aufpassen, kommt es immer wieder vor, dass er zurückbleibt und dann unter lautem Geschrei, man solle doch gefälligst auf ihn warten, hinterhergerannt kommt.

- **Die thorwalsche Piratin** hingegen übernimmt freiwillig die Nachhut – denn irgendwer muss ja 'die Mannschaft' beisammen halten und darauf achten, dass niemand verloren geht. Sonderlich wohl fühlt sie sich hier sowieso nicht: Ihr ist es lieber, jeden Feind auf einige Meilen Entfernung hin schon sehen zu können, und über Feen, Kobolde und andere übelwollende Waldgeister hat sie mehr als genug Geschichten gehört, um ständig auf der Hut zu sein. Schließlich kann es jederzeit geschehen, dass einer dieser Bäume plötzlich Augen bekommt und um sich schlägt oder dass irgendein Gnom oder eine Waldhexe ihr Warzen ins Gesicht hext oder sogar Schlimmeres.

- **Der tulamidische Gaukler** hingegen sieht das alles "viel unverkrampfter". Was soll schon groß passieren in diesem Wald, und bisher haben ihn sein Glück und seine flinke Zunge noch aus jeder Gefahrensituation befreien können. Statt also seine Zeit mit übertriebener Vorsicht zu vergeuden, versucht er lieber, die weiblichen Mitglieder der Heldengruppe mit den Erzählungen von seinen Heldentaten zu beeindrucken.

- **Die aelfische Waldläuferin** ist von allen diejenige, die sich in dieser Umgebung am ehesten heimisch fühlt. Sie versteht nicht so ganz, warum alle anderen so nervös sind, hält sie doch eine menschliche Stadt grundsätzlich für viel gefährlicher als den Wald. Daher betrachtet sie das Verhalten der 'Rosenohren' (elfische Bezeichnung für Menschen) auch mit leichtem Unverständnis, lässt sie aber gewähren, so lange sie sich nicht allzu ungeschickt anstellen.

- **Der Zwergensöldner** marschiert unbeeindruckt von der Umgebung vor sich hin, ohne nach links oder rechts zu blicken. Schließlich weiß er, dass seine bewährte Axt noch gegen jedes Ungeheuer geholfen hat. Wenn jetzt auch noch dieser Geck mit den bunten Kleidern und den Jonglierbällen seinen geschwätzigen Mund halten könnte, dann wäre er wirklich ganz zufrieden. Ein bisschen nervös macht ihn nur der Gedanke, dass es hier angeblich recht große Waldspinnen geben soll, die sogar Zwerge auf ihrem Speiseplan haben.

- **Die tulamidische Magierin** bevorzugt ähnlich wie die Einbrecherin die Mitte der Gruppe. Im Falle eines Kampfes kann sie ihre Zaubersprüche sowieso am besten aus der zweiten Reihe heraus wirken, warum sollte sie sich also mehr als nötig einer Gefahr aussetzen. Die Umgebung ist ihr unheimlich, und auch wenn sie es nicht zugeben würde, wünscht sie sich heimlich zurück in die warme, trockene und ruhige Studierstube. Andererseits ist es natürlich schon sehr spannend hier, und sie kann sicherlich auch Dinge lernen, von denen ihre Lehrer und Lehrerinnen ihr nie etwas erzählen könnten.

DER FLIEGENDE TROLL

Die folgende Szene ist nicht ganz einfach in ihrer Darstellung. Sie lebt vom Tempo und der Überraschung, daher ist es wichtig, dass Sie während des Spielens möglichst wenig in den Text schauen, sondern auf die Helden reagieren und keine langen Pausen entstehen lassen.

Das Ziel ist es, den Helden einen gehörigen Schrecken einzujagen und sie im ersten Moment an einen Angriff denken zu lassen. Andererseits darf es aber auch nicht zu bedrohlich wirken, denn eigentlich sollen die Helden ja gar nicht in einen Kampf gegen die Trolle verwickelt werden, sondern mit ihnen sprechen und auf diese Weise von den merkwürdigen Vorkommnissen im Silberbachtal erfahren.

Die Kunst besteht also darin, den Auftritt des Trolljünglings Krschtonn gefährlich wirken zu lassen, aber nicht zu gefährlich.

Der Hintergrund der Szene ist, dass Trollvater Krschmerg seinen Sohn Krschtonn ausgesandt hat, um den Weg nach Westen zu überwachen und eventuelle Fremdlinge rechtzeitig zu melden. Leider ist Krschtonn mit seinen gerade mal 20 Jahren noch ein recht junger und verspielter Troll, so dass er sich zwar ganz brav auf seinen Wachposten auf der Spitze eines Felsens begeben hat, dort aber aus Langeweile angefangen hat, sich mit ein paar bunt schillernden Käfern zu beschäftigen. Als er dann plötzlich sehr nahe Stimmen hört, ist er außerordentlich erschrocken und springt auf, verliert aber das Gleichgewicht und fällt wild schreiend von dem Felsen – mitten zwischen die Helden. Aus deren Perspektive wirkt es allerdings so, als hätte er dort oben gelauert und stürze sich nun unter Kriegsschrei in den Kampf.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Pfad, dem ihr folgt, führt am Fuß eines recht steilen Hangs entlang. Wenn die Beschreibungen stimmen, muss er jetzt demnächst um ein paar Felsen herumführen und dann an einer Lichtung enden. Dort soll ein kleiner Bach sein, der zu einem Teich aufgestaut ist und sich wunderbar für ein erfrischendes Bad eignet. Sogar Fische soll es dort geben, die man mit etwas Geschick fangen kann. Von einem überhängenden Felsen war die Rede, der vor Wind und Wetter schützt, und in der Nähe soll es ein großes Feld mit wilden Brombeersträuchern geben, die um diese Jahreszeit voller saftiger Beeren hängen. Alles in allem also ein idealer Platz, um die Nacht nach diesem anstrengenden Tag zu verbringen.

Gerade, als ihr zwischen einigen Felsen hindurchgeht, hört ihr plötzlich schräg über euch ein lautes Knacken und im nächsten Moment einen wilden Schrei: Ein riesiger Schatten stürzt sich von oben auf euch!

Lassen Sie den Spielern nur einen kurzen Augenblick zum Reagieren. Wenn jemand sagt, dass sein Held sich sofort zur Seite wirft, dann lassen Sie ihn gewähren. Wer aber gar nichts sagt oder erst einmal nachfragt, was denn da herabgefliegen kommt, aber auch, wer

einfach nur zur Waffe greift, hat die Chance auf den rechtzeitigen Sprung in Sicherheit verpasst. Vor allen Dingen denjenigen, die in der Mitte der Gruppe laufen, kann dies schnell zum Verhängnis werden. Schildern Sie, wie ein gewaltiger Hüne mit einem jaulenden Kriegsschrei vom Felsen gesprungen kommt und sich genau auf sie stürzt.

Vermutlich werden jetzt auch die letzten auf die Idee kommen, zur Seite springen zu wollen. Allerdings ist es dafür mittlerweile reichlich spät: Verlangen Sie von Helden, die in der Mitte der Gruppe waren und bisher noch nicht weg gesprungen sind, dass sie ihre Initiative auswürfeln (INI-

Basis +W6 abzüglich der aktuellen Behinderung, wobei Sie für Rucksack und ähnliches Gepäck noch einen weiteren Punkt BE veranschlagen sollten). Die Sonderfertigkeit *Kampfreflexe* gibt den üblichen Bonus von 4 Punkten, während ein Held mit der Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* zweimal würfeln und das höhere Ergebnis auswählen darf. Wer über die Gabe *Gefahreninstinkt* verfügt, darf eine Probe auf dieses Talent ablegen und übrig behaltenen Talentpunkte zusätzlich zu seiner Initiative addieren.

Nur, wer ein Ergebnis von mehr als 12 erreicht, kommt noch rechtzeitig davon, wer das nicht schafft, wird unter dem abstürzenden Trolljüngling begraben und erleidet 2W6 Schadenspunkte (Rüstung schützt nicht gegen das gewaltige Gewicht des Trolls).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für 'begrabene' Helden:

Du bist völlig überrascht von dem Angriff aus heiterem Himmel, und bevor du recht begriffen hast, was eigentlich vorgeht, fühlst du dich, als hätte dir ein Zyklop einen Felsbrocken auf den Kopf geworfen. Doch so plötzlich, wie der Fels gekommen ist, so schnell ist er auch verschwunden – und du brauchst einige Sekunden, um dich zu orientieren.

Für die übrigen Helden stellt sich die Situation anders dar:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Niemand hat einen solchen selbstmörderischen Angriff vorher ahnen können. Mit einem gewaltigen Sprung, der den meisten von euch vermutlich sämtliche Knochen gebrochen hätte, ist dieser Riese direkt von dem hohen Felsen auf euch herabgesprungen. Wie ein Fischschwarm, in den ein Hecht eingefallen ist, seid ihr in alle Richtungen auseinandergestoben.

Doch der Riese ist nicht faul, er springt auf, bevor ihr etwas unternehmen könnt, und fuchelt nun unter wildem Geschrei mit einer Keule, die sicherlich anderthalb Schritt lang ist und ihre zwanzig bis dreißig Stein wiegen mag. Anscheinend kann er sich nicht entscheiden, wen er zuerst angreifen will.

An diesem Punkt können Sie Ihren Helden wieder Zeit zu einer Reaktion geben. Achten Sie dabei darauf, dass nicht nur diejenigen Spieler zu Wort kommen, die die lautesten Stimmen haben, sondern auch diejenigen, die zwar etwas tun wollen, aber aus Höflichkeit die anderen ausreden lassen. Nur diejenigen, die der Troll bei seinem Sturz unter sich begraben hat, brauchen noch etwas länger, um die Lage einzuschätzen.

Versetzen Sie sich nun in die Lage des armen Krschtonn. Eben noch ganz versunken in seine glänzenden Käfer, findet er sich jetzt inmitten einer Horde schwer bewaffneter 'Wimmelkrieger' wieder, vor denen ihn seine Eltern immer gewarnt haben. Nicht nur der Schreck des Sturzes steckt ihm noch in den Knochen, nebenbei hat er sich auch noch den Fuß heftig verknackt. Das tut zwar sehr weh, aber er versucht verzweifelt, es sich nicht anmerken zu lassen, damit die Menschen diese Schwäche nicht ausnutzen.

Er hat schlicht und einfach Angst und versucht durch bedrohliche Gesten und wildes Schreien, seine vermeintlichen Gegner von einem Angriff abzuhalten. Außerdem weiß er, dass sein Geschrei seine Familie herbeirufen wird, so dass er nur die Zeit bis zu deren Eintreffen überleben muss.

Gewähren Sie jedem Helden, der nicht sofort zum Angriff übergeht, eine *Sinnenschärfe*-Probe: Bei Gelingen sieht er, dass der Troll sein ganzes Gewicht auf einen Fuß verlagert, als sei der andere verletzt. So lange die Helden nicht angreifen, wird auch Krschtonn nichts dergartiges tun. Sobald er jedoch zum ersten Mal einen Angriff parieren muss, dann belastet er bei der Ausweichbewegung den falschen Fuß und knickt ein. Er stürzt zu Boden, krümmt sich zusammen und legt wimmernd die Hände um den Kopf.

Es bleibt zu hoffen, dass spätestens dann die Helden ihre Angriffe einstellen.

Wenn die Helden ruhig bleiben und ihn sogar ansprechen, dann wird er zwar sehr misstrauisch bleiben, aber immerhin das Fucheln mit dem Knüppel und sein Geschrei einstellen. Da er jedoch nur Trollisch spricht, versteht er nicht, was die Helden sagen, sondern schaut sie nur misstrauisch an und reagiert auf jede Bewegung, die ihm bedrohlich vorkommt, mit einem warnenden Heben der Keule.

Wenn die Situation auf diese Weise zur Ruhe kommt, können Sie den Spielern endlich einmal genauer beschreiben, wer da eigentlich vor ihnen steht:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf den ersten Blick sieht die Gestalt aus wie ein riesenhafter Mensch. Er ist bestimmt über zweieinhalb Schritt groß und sehr kräftig gebaut. Zottelige, lange Haare umrahmen ein grobes Gesicht mit einer beachtlichen Knollennase. Bekleidet ist er nur mit einem Fell, das er wie einen Lendenschurz trägt. Spätestens

seine Haut verrät aber, dass er kein Mensch sein kann: Sie ist merkwürdig dunkel und borkig. In der Hand trägt dieser Hüne einen knotigen Ast, der für ihn als Knüppel durchgehen mag – er dürfte aber so schwer sein, dass jeder von euch ihn nur mit Mühe anheben könnte.

Typische Stadtbewohner wie die Einbrecherin oder der Gaukler werden kaum einordnen können, um was für ein Wesen es sich handelt. Gelehrte Helden wie ein Forscher oder eine Magierin könnten schon einmal in irgendwelchen Büchern Bilder von Trollen gesehen haben, aber nur Charaktere, die in der Wildnis aufgewachsen sind, haben vermutlich schon einmal einen leibhaftigen Troll gesehen.

Geben Sie ruhig Ihren verschiedenen Helden verschiedene Theorien an die Hand, was für einem Waldwesen sie hier begegnet sind (wenn Sie wollen, können Sie noch weitere Texte entwickeln, die an den jeweiligen Hintergrund und das Wissen Ihrer Helden angepasst sind):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für Stadtbewohner:

Ist das ein Riese? Naja, das Wesen ist zwar hünenhaft, aber Riesen hast du dir immer größer vorgestellt. Es könnte auch ein Oger sein, oder ein Troll. Von Waldschraten hast du auch schon mal gehört, und die Haut dieses Ungetüms hat auch eine deutliche Ähnlichkeit mit Baumrinde. Offen gestanden hast du aber keine Ahnung, was das da ist – und vor allem, wie gefährlich es denn ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für Gelehrte:

Offensichtlich ein menschenähnliches Wesen. Keine Hauer, also kann es weder Ork noch Goblin sein – dafür ist es allerdings auch ein wenig zu groß. Oger sollen sehr groß sein, aber auf dem Bild in Prens Tierleben haben sie sehr spitze Zähne. Die Gattung Troll käme auch noch in Betracht, aber dafür ist er wiederum zu klein, in der einschlägigen Literatur ist die Rede von vier Schritt Körpergröße und mehr. Etwa doch ein Mensch? Bei den Thorwalern soll es ja durchaus beachtliche Hünen geben, und aus den Trollzacken wird ebenfalls von sehr großen und kräftigen Bewohnern berichtet. Dagegen spricht allerdings die sehr grobe Haut. Man müsste ihn vermessen und untersuchen, dann würde eine veritable Klassifizierung leichter fallen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für Wildnisbewohner:

Du musst schon ein zweites Mal hinschauen, bevor du dir ganz sicher bist. Denn dieser Troll ist wirklich sehr klein geraten, auch das Haupthaar ist kürzer als bei allen Trollen, die du bisher gesehen hast, und ein Bart fehlt vollständig. Das kann eigentlich nur bedeuten, dass es sich hier um einen sehr jungen Troll handelt.

Vielleicht beginnen die Helden nun, ihre Theorien auszutauschen. Wenn Krschtonn merkt, dass die Helden sich miteinander unterhalten, statt ihn anzugreifen, wird ihn das zwar irritieren, aber er beruhigt sich auch – und hofft insgeheim weiter auf die Ankunft seines Vaters, der bestimmt weiß, wie man am besten mit diesen Menschlingen umgeht.

Lassen Sie Ihren Helden nun genug Zeit, um Kontakt mit dem jungen Troll aufzunehmen. Tun Sie dabei aber immer so, als würden Sie kein Wort von dem verstehen, was die Helden sagen, und denken Sie daran, dass Krschtonn immer noch in erster Linie Angst hat. Aber vielleicht entwickelt sich ja ein kurzes Gespräch mit Händen und Füßen. Sobald das Gespräch feststeckt, ist Zeit für den Auftritt der restlichen Familie.

FAMILIE TROLL TRIFFT EIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich hört ihr etwas, das klingt, als würde eine kleine Rinderherde auf euch zukommen, und der Boden erbebt unter schweren Schritten.

Augenblicke später kommen einige Wesen auf dem Weg daher, gegen die euer bisheriges Gegenüber geradezu niedlich wirkt: Der vorderste davon scheint Papa Troll zu sein, über vier Schritt groß, mit Bart und Haaren, die bis über seinen Gürtel hängen,

in der Hand eine gewaltige Axt, die über zwei Schritt lang ist. Und hinter ihm läuft der Rest der Familie: Mama Troll, einen Kopf kleiner als der Mann (also immer noch etwa doppelt so groß wie der größte von euch), und zwei weitere, die neben den Eltern zwar klein aussehen, aber allesamt wenigstens so groß sind wie das Exemplar, das hier zwischen euch steht. Und alle tragen riesige Knüppel.

Der Troll, der bisher zwischen euch gestanden hat, humpelt zu der Trollfrau, die ihn sorgsam in ihre Arme schließt. Spätestens bei diesem Anblick wird euch klar, dass ihr es bisher mit einem halbwüchsigen Troll zu tun hattet, eher sogar ein Trollkind, das seiner Mutter gerade einmal bis unter die Brust reicht.

Sollte es zu einem Kampf zwischen Krschtonn und den Helden gekommen sein, dann rennt die ganze Familie herbei und stellt sich drohend zwischen die Kämpfenden. Trollvater Krschmerg gibt aber in dem kehligen Trollisch Anweisungen an den Rest der Familie, eine Fortsetzung des Kampfes möglichst zu vermeiden.

Kampf gegen die Trolle

Schön wäre es, wenn Ihre Helden von sich aus auf einen Kampf verzichten. Aber Spieler reagieren bekanntlich selten so, wie der Meister es gerne hätte.

Lassen Sie im Zweifelsfall die Trolle so bedrohlich erscheinen, dass die Helden das Risiko eines Kampfes als sehr hoch einschätzen. Wenn sie jedoch gar kein Einsehen haben und unbedingt kämpfen wollen, dann haben sie es nicht besser verdient. In diesem Fall sind Sie als Meister auch nicht verpflichtet, Gnade walten zu lassen. Denn wer sich mit einem überlegenen Gegner anlegt, der kann sich nicht darauf verlassen, ungeschoren davon zu kommen.

Nur für diesen Fall die nötigen Werte:

Vater Krschmerg (ca. 4,2 Schritt groß)

INI 12+W6	AT 15	PA 10	LeP 70
RS 4 (borkige Haut plus Fellumhang)	TP 4W6+3	(Troll-Axt)	
MR 9	GS 12	DK SP	

Mutter Krschtil (ca. 4 Schritt groß)

INI 11+W6	AT 12	PA 9	LeP 67
RS 3 (borkige Haut)	TP 3W6 (Keule)		
MR 10	GS 12	DK SP	

Sohn Krschwasch und Tochter Krschark (ca. 2,7 Schritt groß)

INI 10+W6	AT 9	PA 6	LeP 60
RS 2 (borkige Haut)	TP 3W6 (Keule)		
MR 7	GS 9	DK NS	

Krschtonn (ca. 2,5 Schritt groß)

INI 9+W6	AT 6*	PA 3*	LeP 49*
RS 2 (borkige Haut)	TP 3W6 (gewaltige Keule)		
MR 7	GS 9	DK NS	

*) Reduzierte Werte aufgrund des verknacksten Knöchels, die LE ist durch seinen Sturz vermindert und kann aufgrund von eventuellen Spielerangriffen noch weiter gesunken sein.

Wenn die Helden Krschtonn einfach niedergemetzelt haben, obwohl er sich nicht gewehrt hat, dann wird es unweigerlich zu einem Kampf kommen. In diesem Fall können wir Ihnen nur noch den Tipp geben, keine Gnade walten zu lassen.

Auch in Aventurien sollte man sich nicht an Wehrlosen vergreifen, vor allem, wenn diese Wehrlosen große und kräftige Freunde haben ...

Sobald Krschmerg sich ein Bild über die Lage gemacht hat, fragt er seinen Sohn auf Trollisch, was denn hier geschehen ist. Der berichtet recht kleinlaut und immer wieder von Schluchzern geschüttelt über seinen Sturz und die unsanfte Begegnung mit den Menschen. Natürlich verstehen die Helden die Unterhaltung nicht (außer es beherrscht jemand die trollische Sprache), aber Sie können ihnen eine *Menschenkenntnis*-Probe gestatten, die aufgrund der Fremdartigkeit der Trolle um 7 Punkte erschwert ist. Bei Gelingen vermutet der betreffende Held, dass der Vater den Sohn gerade zurecht weist und er eher zornig auf den Sohn ist, als dass er den Menschen gegenüber angriffslustig wäre.

Nach einem kurzen Wortwechsel nickt der alte Troll und blickt nun die Helden fragend an, während der bartlose Jungtroll (Tochter

Krschark) sich den Knöchel (und eventuelle Wunden durch einen Kampf) ihres Bruders anschaut. Derweil tritt die Trollmutter vor und spricht den größten der anwesenden Helden mit rauer Stimme an: "Ich Krschtil Tochter von Krschark. Wer du?"

Die Trolle betrachten ganz selbstverständlich den größten Helden als den Anführer, und zwar unabhängig von dessen Geschlecht oder Bewaffnung. Wenn sich jemand anders im Gespräch vordrängt, dann werden sie das mit etwas Verwunderung zur Kenntnis nehmen, sich aber an die 'merkwürdigen Sitten' der Menschen halten. Krschtil ist die einzige in der Trollfamilie, die ein paar Brocken Garethi spricht. Sie möchte von den Helden wissen, was hier aus ihrer Sichtweise passiert ist und was sie überhaupt hier wollen.

Tipp: Unterhaltung mit der Trollin

Denken Sie im Gespräch immer daran, dass die Trollin die Sprache nur sehr unvollkommen beherrscht. Verzichten Sie in Ihren Aussagen auf jegliche Grammatik und deuten Sie Nebensätze nicht einmal an. Im Idealfall besteht jeder Satz aus Subjekt und Prädikat, eventuell noch Objekt – das alles in Grundformen und ohne jegliche Artikel.

Wenn die Helden in ihren Antworten komplizierte Sätze bauen oder Worte verwenden, von denen Sie glauben, dass Krschtil sie nicht kennt und sich deren Bedeutung auch nicht denken kann, dann glotzen Sie den Sprecher nur verständnislos an und zucken mit den Schultern.

Andererseits ist Krschtil sehr interessiert an einer Unterhaltung und gibt sich wirklich Mühe, sich verständlich zu machen. Worte, die die Helden ihr erklären, nimmt sie sehr schnell in ihren Wortschatz auf, so dass die Unterhaltung nach und nach immer leichter werden sollte.

Gehen Sie hier darauf ein, wie viel Spaß Ihre Spieler an einer solchen Unterhaltung haben. Wenn Sie merken, dass ihnen das Kommunikationsproblem auf die Nerven geht, dann sollten Sie es ihnen erleichtern. Andererseits kann sich auch eine sehr phantasievolle Unterhaltung mit Händen und Füßen entspinnen – zumindest, wenn Sie selbst auch Spaß daran haben.

Die anderen Trolle beobachten die Unterhaltung mit misstrauischem Interesse, mischen sich aber nicht ein. Wenn keiner der Helden sich irgendwie auffällig oder feindselig benimmt, dann werden sie jedoch immerhin ihre Waffen sinken lassen.

EIN KLEINER GEFALLEN

Sobald Krschtil die Helden als einigermaßen vertrauenswürdig eingestuft hat, stellt sie auf einmal eine Frage, wobei sie sich vorrangig an Elfen oder an Kuttenträger (also in der Regel Magier) wendet: "Du Heil?"

Vermutlich werden die Helden diese Frage so interpretieren, als wolle sie sich nach der Gesundheit des betreffenden Helden erkundigen, aber genau das Gegenteil ist der Fall: Sie sucht einen Heilkundigen. Eigentlich sollte es also heißen: "Bist du ein Heiler?", aber dafür reichen ihre Garethi-Kenntnisse nicht aus.

Nach und nach wird sich aber auch dieses Missverständnis ausräumen lassen – wobei ihre eindringliche Aussage "Krikonk kein heil!", verbunden mit einem heftigen Deuten in die Richtung, aus der die Trolle gekommen sind, eventuell die Verwirrung sogar noch verstärken kann. (Gemeint ist: "Krikonk ist nicht gesund.")

Sobald die Helden den Eindruck erwecken, sie könnten eventuell über heilerische Fähigkeiten verfügen, oder wenigstens Interesse zeigen, bittet Krschtil sie, mit in das Troll-Lager zu kommen ("Du laufen Wohnung! Wohnung Troll. Du heil Krikonk.").

BEI DEN TROLLEN ZU HAUSE

Wenn die Helden Krschtil zustimmen und sich bereit erklären, Krikonk anzusehen, dann werden die Helden nun von der gesamten Familie in ihr Lager geleitet.

Tipp: Unwillige Helden

Falls Ihre Helden zu den eher vorsichtigen und misstrauischen Gesellen gehören, dann kann es natürlich passieren, dass sie sich schlicht weigern, den Trolle in ihr Lager zu folgen. Schön wäre es allerdings, wenn es Ihnen von vornherein gelingen würde, dieses Problem nicht entstehen zu lassen – versuchen Sie daher, jeden Troll und natürlich vor allem Krschtil zu einer sympathischen Persönlichkeit zu machen, die trotz ihrer gewaltigen Größe und scheinbaren Wildheit sehr menschliche Züge hat. Wenn Ihre Spieler darauf aber nicht eingehen, dann bleiben Ihnen noch weitere Möglichkeiten:

- Das sinnvollste ist es wohl, die Helden weiterziehen zu lassen. Den schönen Lagerplatz können sie allerdings in den Wind schreiben, denn genau dort haben es sich die Trolle eingerichtet. In diesem Fall geraten die Helden im späteren Verlauf eher zufällig in das Einflussgebiet des Druiden, ohne dass sie im Auftrag der Trolle danach suchen. Da das jedoch voraussetzt, dass sie ihr Weg durch das Silberbachtal führt, müssen Sie mit den Beschreibungen des Tals, das ja eigentlich eine Sackgasse ist, etwas improvisieren. Wenn die Helden auch durch merkwürdige Vorgänge nicht neugierig werden, dann haben sie es nicht anders verdient (siehe die unterste Möglichkeit).

- Die 'Holzhammer-Methode' ist es, die Trolle drohen zu lassen: Sobald die Helden nicht auf Krschtils Bitte eingehen, nehmen die Hünen ihre Waffen wieder kampfbereit in die Hand, blicken die Helden sehr finster an und deuten an, dass sie sehr unangenehm werden können, wenn die Helden nicht kooperativ sind. Allerdings läuft diese Lösung der eigentlichen Idee des Abenteuers entgegen, das ja darauf ausgelegt ist, dass die Helden sich freiwillig darauf einlassen. Andererseits wäre es schade, wenn die Helden ganz an dem Abenteuer vorbei gehen würden. Daher empfehlen wir Ihnen, im Notfall wirklich zu Drohungen der Trolle zu greifen, dies aber am Ende des vierten Bandes (**Der Inquisitor**) entsprechend zu vermerken: Diese Aufgabe ist dann nur unvollkommen gelöst.

- Sogar noch drastischer ist die Möglichkeit, die Helden in der Tat das Abenteuer wirklich verpassen zu lassen. Spielen Sie in diesem Fall noch ein paar beliebige Begegnungen im Wald aus (einheimische Menschen, eine Orkbande, angriffslustige Tiere), aber das Abenteuer um die Einsiedlerin können Sie gestrost beiseite legen: Andere Helden werden kommen und sich der Lösung dieses Problems annehmen. Eine solche Maßnahme wollen wir aber nur fortgeschrittenen Meistern empfehlen, die schon wiederholt die Erfahrung gemacht haben, dass sie ihre Spieler 'ins Abenteuer zwingen' müssen. Wenn Helden immer wieder jedem möglichen Abenteuer aus dem Weg gehen, dann sind es schlicht keine Abenteurer, sondern wohl eher an einem sicheren und ungefährlichen Leben interessiert. Dann sollen sie halt auch bekommen, was sie wollen: ein langweiliges Leben ohne Abenteuer.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist schon ein merkwürdiges Gefühl, zwischen diesen riesigen Hünen den Weg entlang zu gehen. Der Boden erzittert unter jedem ihrer Schritte, und für die Strecke, die sie mit einem einzigen Schritt zurücklegen, braucht ihr drei oder vier. So müssen sich kleine Kinder zwischen Erwachsenen vorkommen.

Aber die Bedrohlichkeit ist dennoch zum großen Teil verschwunden. Aus ihren wettergegerbten Gesichtern spricht keine Kampfbereitschaft mehr, und wenn sich eure Blicke treffen, verziehen sie ihre Mienen sogar zu so etwas wie einem freundlichen Grinsen.

Ob diese Freundlichkeit allerdings ernst gemeint ist, ist schwer zu sagen. Wer weiß schon, was in diesen Köpfen wirklich vorgeht? Ihre Waffen tragen sie locker über den Schultern, als würden sie mit keinem Kampf mehr rechnen. Aber es entgeht euch nicht, dass sie diese Waffen in Sekundenschnelle auch wieder kampfbereit machen können.

Krschtotts Knöchel ist nicht so schwer in Mitleidenschaft gezogen, dass er nicht mehr laufen könnte. Er hinkt zwar sehr stark, kommt aber dennoch ohne Hilfe aus.

ANKUNFT IM LAGER

(Einen detaillierten Plan des Trolllagers finden Sie als Kopiervorlage am Ende des Buches.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach nur etwa zweihundert Schritt auf einem Weg, der weitgehend zwischen hohen Felsen hindurchführt, öffnet sich vor euch eine große Lichtung: Ein kleiner Wasserfall rauscht eine Felswand herunter, an deren Fuß sich ein kleiner See gebildet hat. Die Sonne steht gerade so tief, dass ihr Licht über die Baumwipfel in den Wasserfall hineinfällt und einen kleinen Regenbogen entstehen lässt: Das ist das Zeichen der Göttin Tsa, der Herrin von Geburt und Anfang – und man könnte es als Omen deuten, dass für euch jetzt und hier irgendetwas seinen Anfang nehmen wird.

Am Rand des Tümpels sind aus zusammengebundenen Stöcken und darübergelegten Tüchern aus Lederlickern vier Behelfsdächer, aufgestellt, und auch ohne heranzukommen, könnt ihr erkennen, dass diese Bauten auf Trollgröße zurecht geschnitten sind.

In der Mitte ist eine große Feuerstelle, über der ein großes Dreibein steht. Neben dem Feuer seht ihr einen gewaltigen Kessel, in den jeder von euch vollständig hineinpassen würde. Dem einen oder anderen schießt nun unvermittelt die Frage durch

den Kopf, ob Trolle nicht etwa doch Menschenfresser sind. Unter einem der Dächer ist eine liegende Gestalt zu sehen, die sich nun mühsam aufrichtet: ein weiterer Troll, und zwar anscheinend ein junges Exemplar. Also scheint die Geschichte, dass sie Hilfe brauchen, doch wahr zu sein – ein Umstand, der zu eurer Beruhigung beiträgt.

Offensichtlich ist dieser Platz derjenige, der euch im letzten Dorfs Übernachtsplatz empfohlen worden ist. Von einer Trollfamilie war da jedoch nicht die Rede. Dennoch sieht diese Lichtung alles in allem sehr einladend aus, wie geschaffen für ein Nachtlager nach einer anstrengenden Wanderung.



Die Helden, die sich nicht um die verletzte Krikonk kümmern wollen, können sich frei in dem Trolllager bewegen. So lange sie sich nicht am Besitz der Trolle zu schaffen machen oder aber eine Unterhaltung mit den anderen Trollen suchen, werden sie vollständig in Ruhe gelassen.

Die Trolle widmen sich ihrem Tagwerk: Krschwasch und Krschark wuchten den Kessel über das Feuer und beginnen, in seinem Inhalt herumzurühren und einige Wurzeln kleinzuschneiden und hineinzuwerfen, während der alte Krschmerg ein Schnitzmesser von der Größe eines Kurzschwerts ergriffen hat und nun an einer erstaunlich kleinen Holzfigur eines Rehs herumschnitzt. Wenig später umgibt die Feuerstelle der würzige Duft einer Kräutersuppe.

Benutzen Sie die Kurzbeschreibung des Trolllagers auf S. 16 und fragen Sie die Helden, was sie tun wollen. Improvisieren Sie alle Details, zu denen Sie keine ausreichenden Angaben finden.

Die Verständigung mit den Trollen ist schwierig bis unmöglich, so weit sie über einfach verständliche Gesten hinausgeht. Nur Krschtott hat die Unterhaltung zwischen seiner Mutter und den Helden aufmerksam verfolgt und dabei ein paar Worte Garethi aufgeschnappt – zumindest wenn Sie Lust darauf haben. Welche Worte er nun kennt und ob er ihre Bedeutung richtig begriffen hat, das sei ganz Ihrer meisterlichen Phantasie überlassen.

KRIKONKS BEIN

Krschtill führt den Helden, den sie für heilkundig hält, auf kürzestem Weg zu dem Patienten. Krikonk ist ein Trollmädchen, sogar noch etwas jünger als Krschtott und 'nur' zwei Schritt und einen Spann groß (2,2 Meter). Sie liegt auf einem mit Farn gepolsterten Lager aus Fellen,

und an ihrer ganz untrollischen Blässe ist deutlich abzulesen, dass es ihr nicht gut geht. Krschtill redet erst einmal beruhigend auf ihre Töchter ein und stellt ihr den 'Wimmelkrieger' vor, was allerdings natürlich auf Trollisch geschieht, so dass kein Held das wirklich verstehen wird.

Dann schlägt sie ein Fell zurück, das bisher Krikonks Beine bedeckt hat. Die Diagnose ist auch ohne heilerische Fähigkeiten sehr einfach: Krikonks rechtes Fußgelenk ist gebrochen, denn der große Trollkinderfuß ist in einem Winkel abge-

knickt, der auch für trollische Anatomie nicht richtig sein kann. Das gesamte Gelenk ist dunkelblau angelaufen und geschwollen. Sobald der Held auch nur andeutet, Krikonks Bein berühren zu wollen, zuckt das Mädchen zusammen und verbeißt sich einen Schmerzenslaut. Sollte er mit einer Behandlung beginnen, sind dem Mädchen heftige Schmerzen anzumerken, und die bekümmerte Krschtill wischt ihrer Töchter die dicken Trolltränen von den Wangen.

Die Versorgung von Krikonks Bein ist recht aufwendig, vor allem, weil der Held kaum in der Lage ist, das Bein auch nur anzuheben. In solchen Fällen muss jeweils Krschtill helfen.

Magie: Der einfachste Weg, um den Bruch zu versorgen, ist ein Heilzauber. Wenn ein Zauberkundiger dem Trollmädchen 9 LeP gibt,

dann fügen sich die Knochen zusammen. Allerdings bleiben die heftigen Blutergüsse, so dass Krikonk auch in den nächsten Tagen noch nicht auftreten können wird. Wenn sie sogar 14 oder mehr LeP spendiert bekommt, dann verschwindet auch die dunkelblaue Färbung, und das Fußgelenk ist vollständig regeneriert.

Heilkunde Wunden: Wenn die Helden keine Magie anwenden können oder wollen, dann können sie es auch mit profaner Heilkunde versuchen. Der Bruch muss gerichtet werden und anschließend das Bein gründlich geschient. Dazu sind neben einigen Stücken Verbandstoff auch noch zwei stabile Stöcke nötig – wenn der Held es schafft, Krschtil dieses Problem zu erklären, wird sie Krschtonn los-schicken, der wenig später mit passenden Knüppeln zurückkommt. Ob das Richten der Knochen und das Schienen gut gemacht wird, entscheidet eine Probe auf *Heilkunde Wunden* +5. Wenn Sie wollen, können Sie diese Probe verdeckt auswürfeln und dem Spieler nur das Ergebnis mitteilen:

● **Probe +5 gelungen und sogar noch 2 oder mehr Talente**punkte übrig: "Auch wenn Trolle größer sind als Menschen, ihre Anatomie scheint sich nicht sonderlich zu unterscheiden. Jedenfalls sitzen Verband und Schiene so gut, wie du selbst kaum vermutet hättest." (Der Verband ist wirklich außerordentlich gut gelungen, und Krikonk wird bald wieder durchs Lager humpeln können.)

● **Probe +5 gelungen:** "Naja, du hast schon bessere Verbände angelegt. Aber es ist halt doch etwas anderes, einen Menschen zu behandeln oder ein solches Körperteil. Immerhin, er scheint einigermaßen zu halten." (Der Verband ist gelungen, aber keine Meisterleistung. Immerhin ist der Bruch gerichtet und wird im Lauf der Zeit so verheilen, dass die Knochen vollständig zusammenwachsen.)

● **Probe nur ohne den Zuschlag von +5 gelungen:** "Nein, das übersteigt deine Fähigkeiten. Die Knochen sind leicht verkanntet, und du bist schlicht nicht kräftig genug, um sie sauber zu richten. Nachdem du es längere Zeit probiert hast und das Gesicht des Trollmädchens vor Schmerzen tränenerfüllt ist, musst du es aufgeben." (Immerhin hat der Held die Angelegenheit nicht verschlimmert. Wenn der Bruch aber nicht doch noch in näherer Zukunft gerichtet wird, muss Krikonk wohl Zeit ihres Lebens humpeln. Aber vielleicht denken die Helden später im Abenteuer noch an das Trollmädchen und bitten den Druiden, der an dem Malheur ja schuld ist, die Sache wieder in Ordnung zu bringen.)

● **Probe misslungen:** "Naja, du hast schon bessere Verbände angelegt. Aber es ist halt doch etwas anderes, einen Menschen zu behandeln oder ein solches Körperteil. Immerhin, er scheint einigermaßen zu halten." (Leider sind die Knochen nicht sauber gerichtet. Im Laufe der kommenden Nacht wird Krikonk unter zunehmenden Schmerzen leiden, bis ihre Mutter die Schiene entfernt. Aber immerhin honoriert sie, dass der Held sich Mühe gegeben hat.)

● **Patzer (Doppel-20):** "Auch wenn Trolle größer sind als Menschen, ihre Anatomie scheint sich nicht sonderlich zu unterscheiden. Jedenfalls sitzen Verband und Schiene so gut, wie du selbst kaum vermutet hättest." (Ein verhängnisvoller Irrtum ... und Krikonk hat mittlerweile vor Schmerzen die Besinnung verloren. Der Held hat sich so ungeschickt benommen, dass bei der geringsten Belastung ein Knochensplitter in den Muskel eindringt – und dann wird die Angelegenheit für das arme Trollmädchen erst recht schmerzhaft, und sie wird wohl nie

wieder gehen können, wenn ihr nicht in nächster Zeit magisch geholfen wird. Aber auch hier erkennen die Trolle den guten Willen an.

Wenn ein zweiter Held die Heilungsversuche des ersten Helden beobachten will, dann können Sie auch für ihn eine verdeckte *Heilkunde Wunden*-Probe+5 ablegen, allerdings mit den Eigenschaften KL/KL/IN statt KL/CH/FF (schließlich tut er ja nichts, sondern schaut nur zu).

● **Probe +5 gelungen:** Der Held schätzt die Leistung seines Kollegen richtig ein. Geben Sie ihm die Informationen, die jeweils in Klammern stehen.

● **Probe nur ohne Zuschlag gelungen:** Der Held ist sich nicht sicher und kann nur eine grobe Einschätzung abgeben. Dass diese Einschätzung richtig ist, weiß er nicht.

● **Probe misslungen:** Der Held ist sich nicht sicher und kann nur eine grobe Einschätzung abgeben. Dass diese Einschätzung falsch ist, weiß er nicht. Geben Sie ihm also falsche Informationen. (Er hält den Verband für gelungen, wenn er misslungen ist, und umgekehrt.)

● **Patzer:** Der Held schätzt die Leistung seines Kollegen falsch ein, ist sich seiner Sache aber ganz sicher. Geben Sie ihm falsche Informationen.

Lassen Sie bei dieser ganzen Sache nicht durchblicken, wer nun Recht hat. Das sollen die Helden ruhig unter sich diskutieren und dann überlegen, ob sie den Verband ein zweites Mal anlegen wollen – was natürlich auch an den Nerven von Krschtil und den anderen Trollen zehrt.

ABENDESSEN

Wenn die Helden sich auch nur einigermaßen so verhalten, wie es von Gästen zu erwarten ist, dann werden sie von den Trollen auch so behandelt: als Gäste, die zwar einer anderen (und aus Trollsicht auch reichlich merkwürdigen) Kultur entstammen, aber dennoch Respekt und Höflichkeit verdient haben. Je nachdem, wie sehr sich die Helden in diese Rolle fügen und auch ihrerseits respektvoll und höflich mit den Trollen umgehen, steigen sie im Ansehen der Trollfamilie.

So werden sie schließlich zum Abendessen eingeladen, dessen Zubereitung sie ja zum Teil schon beobachten konnten. Alle Trolle setzen sich dafür rund um das Feuer und erhalten von Krschtil Schalen mit Kräutersuppe. Die Helden werden eingeladen, sich auch in den Kreis zu setzen und am Essen teilzunehmen. Allerdings sind die Trolle zunächst etwas ratlos, als es um angemessenes Geschirr für die Menschen geht – sollten die Helden keine eigenen Teller oder Näpfe haben, bekommen sie schließlich jeweils zu zweit einen Trollnapf angeboten: eine hölzerne Schüssel mit etwa drei Liter Fassungsvermögen.

Wenn einzelne oder alle Helden die Einladung ablehnen, reagieren die Trolle mit Schulterzucken, sind aber nicht beleidigt. Die Suppe selbst riecht sehr würzig und hat einen leicht säuerlichen Beigeschmack, ist aber erstaunlich schmackhaft.

Wenn die Helden ihrerseits etwas zu dem Essen beitragen und die Trolle dazu einladen, dann steigen sie natürlich noch weiter im Ansehen.

DIE SORGEN UND PÖTE EINER TROLLFAMILIE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Essen war fremdartig, so wie manches hier fremdartig ist. Schon allein der gewaltige Größenunterschied erweckt in euch manchmal den Eindruck, dass ihr auf die Trolle wie Kinder wirken müsst. Aber wenn sie so etwas denken, dann geben sie sich zumindest sehr viel Mühe, es euch nicht merken zu lassen.

Nun, als alle einigermaßen satt sind, räuspert sich die Trollmutter, die sich als Krschtıl vorgestellt hat, und blickt euch bedeutungsschwer an. Offensichtlich will sie euch etwas wichtiges mitteilen: "Wimmelkrieger viel wissen, Wimmelkrieger viel Hilfe Troll."

Bei diesen Worten deutet sie auf den Verband des Trollmädchens Krikonk.

"Troll Not. Viel Not. Trollheim weg. Bös' Ding bei Trollheim, viel bös' Ding. Machen Krikonk Bein tot, machen Trollessen weg, machen Baum böse, machen Stein böse. Troll wissen nicht. Wimmelkrieger wissen? Wimmelkrieger Hilfe?"

Um Ihnen den Umgang mit diesem Gespräch etwas zu vereinfachen, hier noch einmal eine sinngemäße Übersetzung von Krschtıls Worten: "Wir haben ein Problem, und zwar ein ziemlich großes. Wir können unsere Wohnhöhle nicht mehr benutzen, denn da gehen üble Dinge vor. Diese üblen Dinge sind auch die Ursache für Krikonks gebrochenes Bein. Außerdem kommen wir nicht mehr an unsere Vorräte heran, deswegen müssen wir uns mit solchen Dingen wie dieser Suppe begnügen. In dem Tal, in dem wir wohnen, haben sich Bäume und Steine gegen uns gewendet, deswegen mussten wir fliehen. Aber wir wissen nicht, was dort los ist. Könnt ihr das vielleicht herausfinden?"

Den Fortgang des Gesprächs müssen Sie nun je nach Verhalten improvisieren. Folgende Dinge kann Krschtıl den Helden auf Nachfrage berichten. Passen Sie die Aussagen jeweils an die Fragen der Helden an, wobei Sie möglichst viel selbst formulieren und mit Händen und Füßen arbeiten sollten. Es ist nicht schlimm, wenn die Helden nicht alles verstehen, was Krschtıl ihnen erzählt, das macht das Abenteuer eventuell sogar noch spannender und überraschender.

Die Trolle wohnen schon seit Generationen in ihrer Höhle, und es gibt keine Überlieferungen darüber, dass es hier irgendwann schon einmal so merkwürdige Dinge gegeben haben könnte.

Es begann vor etwa zwei Monaten ("Nachtlcht zwei ganz, Nachtlcht zwei weg", verbunden mit einem Fingerzeig zum Himmel, denn gemeint ist der Mond), als die Trolle beim Holzsammeln in ihrem angestammten Wald völlig überraschend von zwei Waldschraten ("Baumlafen") angegriffen wurden. Da sie normalerweise mit Waldschraten recht gut auskommen, war dieser Angriff um so unverständlicher. Doch auch weitere Versuche, in den besagten Wald einzudringen, endeten jeweils mit Angriffen der Schrate.

Wenig später bekamen die Trolle regelmäßig Alpträume ("Schlafen-Bild machen Angst"), in denen es oft um fürchterliche Stürme, Waldbrände und Steinlawinen ging.

Vor einigen Tagen schließlich wurde Krikonk von einem Fels-Elementarwesen ("Stein laufen, Stein hauen") angegriffen, das ihr den Fuß zertrümmerte. Zum Glück war Vater Krschmerg in der Nähe und konnte Krikonk retten, indem er seine Tochter aus der Reichweite des Elementars wegtrug. Als dann auch noch in einem Tümpel ein Wesen ("Wimmelg in Wasser, sein Wasser, atmen Wasser") erschien und es ihnen untersagte, von dem Bach zu trinken, sah sich die Familie gezwungen, ihr angestammtes Heimatal zu verlassen.

Und kaum hatten sie ihr Tal verlassen, da hörten all die Unglücke und auch die Träume auf. Also schlugen sie vor drei Tagen hier an diesem Teich ihr neues Lager auf und sind etwas ratlos, was sie nun tun sollen.

Wenn die Helden sich konkreter nach dem Gebiet erkundigen, in dem diese Dinge vorgefallen sind, können sie Folgendes erfahren:

- Das Gebiet der Trolle umfasste vor allem ein langgestrecktes Tal, das man findet, wenn man von hier aus etwa eine Stunde lang bachaufwärts geht.

- Sie haben dort eine große Höhle bewohnt (wobei sie selbst nicht sagen können, ob die Höhle natürlichen Ursprungs ist oder von ihren Vorfahren oder gar noch jemand anderem angelegt wurde).

- Außer ihnen selbst lebte dort eine kleine Goblinsippe ("Rotpelz-Mutter mit viel Kind") und zwei Menschen ("Wimmelkrieger"), die sich beide aber immer von den Trollen fern gehalten haben.

- Der eine 'Wimmelkrieger' ist ein Mann, der viel in der Natur unterwegs ist und in einem Gebüsch haust.

- Die zweite ist eine Frau, die in mehreren alten Steinhäusern wohnt und den größten Teil der Zeit am Feuer steht und schmiedet ("Eisen hauen, kling-klong, Ding machen von Eisen").

EINE BELOHNUNG?

Möglicherweise sind die Helden nicht unbedingt gewillt, den Trollen auch diesen Gefallen noch zu tun, ohne dass ihnen ihre Mühen bezahlt werden. Vor allem solche Helden, die den großen Wesen immer noch mit viel Misstrauen gegenüber treten, wird der Gedanke, sich auf ihre Aussage hin in Gefahr zu bringen, nicht sonderlich begeistern.

Von sich aus kommt Krschtıl nicht auf die Idee, den Helden eine Belohnung oder etwas derartiges anzubieten, denn sie geht von den Gesetzen der Gastfreundschaft aus: So, wie es selbstverständlich ist, dass die Gäste Essen und Unterkunft angeboten bekommen, so ist es auch selbstverständlich, dass die Gäste bereit sind, den Gastgebern aus einer Notsituation zu helfen.

Wenn die Helden jedoch von sich aus die Frage nach einer Belohnung stellen, dann runzelt sie zunächst einmal verwundert die Stirn, erklärt es sich aber (wieder einmal) mit den merkwürdigen Sitten der 'Wimmelkrieger'. Dann fragt sie die Helden, was sie sich denn als Belohnung wünschen. Geld haben die Trolle keines (woher auch, denn sie führen mit niemandem Handel), und auch Gold oder Edelsteine können sie nicht bieten. Ihre sonstigen Besitztümer sind für Trollhände gemacht und damit für Menschen unbrauchbar, aber nach einiger Zeit kommt Krschtıl auf die Idee, den Helden Felle anzubieten: Jeder Held kann sich ein Fell aus folgendem Vorrat aussuchen: drei Silberfuchs-, ein Bären- und zwei Wolfsfelle.

Wenn Sie oder Ihre Helden auf andere sinnvolle Ideen kommen, dann gehen Sie darauf ein. Vielleicht haben Sie ja auch eine Vorstellung, was für einen Gegenstand Sie Ihren Helden zukommen lassen wollen – eventuell etwas, worauf Sie später ein neues Abenteuer aufbauen können. Allerdings sollte die Belohnung an sich nicht zu hoch ausfallen, denn eigentlich geht es hier ja um eine Prüfung, was die Helden freiwillig zu tun bereit sind (siehe den Kampagnenhintergrund im Abenteuer **Der Alchemyst** auf S. 5 bis 6).

DAS ZIEL DIESES ABSCHNITTES

Unabhängig davon, wie sympathisch die Trolle den Helden werden, ist es wichtig, dass die Helden im Anschluss an diese Begegnung in das Tal gehen und dort nach dem Rechten sehen. Wenn Sie dieses Ziel nicht erreichen, dann wird es schwierig, das Abenteuer fortzuführen. In diesem Fall gibt es nur noch die Möglichkeit, die Helden 'mit Gewalt' in das Abenteuer zu schubsen, indem sie auf ihrem weiteren Weg von Bäumen angegriffen werden (siehe S. 20). Sollten sie selbst dann noch der Meinung sein, dass sie das alles nichts angeht, dann ist das Abenteuer für sie vorbei: Als Meister haben Sie nicht die Verpflichtung, Ihre Helden gegen deren Willen in ein Abenteuer hineinzuziehen.

DAS LAGER DER TROLLE (PLAN S. 51)

1. Der Teich ist groß genug, dass alle Helden gleichzeitig darin baden können. An der tiefsten Stelle hat er eine Tiefe von knapp zwei Schritt, der Grund ist schlammig und von allerlei Wasserpflanzen bewachsen. An den Rändern wächst zum Teil Schilf, zwischen dem Vogelnester und Frösche zu finden sind. Das Wasser ist kalt und recht klar (jedenfalls so lange niemand den Grund aufwühlt), und es sind Fische und Molche zu sehen. Gespeist wird der Teich von einem Wasserfall, der sich über die Felsen ergießt.
2. Die Kochstelle ist das Zentrum des Trolllagers. Hier wird gekocht und gegessen, und abends erzählen die älteren Trolle hier alte Geschichten und Legenden aus der trollischen Vergangenheit.
- 3 bis 6. Die Zelte der Trolle bestehen nur aus jeweils einer Plane aus Lederflicken, die nach vorne hin von zwei Stöcken getragen wird, während sie auf der Rückseite mit Heringen am Boden befestigt sind. So entsteht ein provisorischer und an drei Seiten offener Unterstand, der einigermaßen vor Regen und nur wenig vor Wind schützt.

Unter jeder Plane sind ein bis zwei Liegeplätze aus Moosen und Farnen hergerichtet, über die Felle gebreitet sind, als Decken dienen zusammengenähte Felle oder Tücher aus groben Stoffen.

Neben den Lagern liegt die persönliche Habe der Trolle: einfaches Werkzeug aus Stein oder Holz, aber auch einige Gegenstände aus Metall, zum Beispiel eine Säge und mehrere Messer.

3. In diesem Zelt liegt die verletzte Krikonk.

4. Hier hat es sich das Trollmädchen Krschark gemütlich gemacht.

5. Dies ist das Zelt von Krschwasch und Krschtonn.

6. Das größte der Zelte bietet den beiden erwachsenen Trollen Unterschlupf.

7. Ein Felsüberhang diente schon immer Wanderern als Schutz vor Regen. Jetzt ist er der Ort, an dem die Trolle sich zum Essen versammeln, wenn es anderswo zu nass ist. Er bietet sich als Schlafplatz für die Helden an.

DER HINTERGRUND: STREIT ZWISCHEN GLÄUBIGEN

Bevor wir Ihnen nun das Silberbachtal beschreiben wollen, sollen Sie erst einmal erfahren, was hinter den merkwürdigen Vorfällen

der jüngeren Zeit steckt. Die Helden sollen nach und nach auf diese Informationen stoßen und durch Vermittlung erreichen, dass der Streit beigelegt werden kann. Wenn sie das schaffen (und davon gehen wir aus), dann haben sie das Ziel dieses Abenteuers erreicht. Im hinteren Bereich des Tals liegt eine Stätte, die unter Druiden seit vielen Generationen als heiliger Ort verehrt wird (siehe **Der Steinkreis**, S. 26). Wächter über diesen Ort ist seit über zwanzig Jahren Daliseon, ein sturer, menschen scheuer Mann, der sich lieber mit Tieren und Pflanzen umgibt, als die Gesellschaft von Menschen zu suchen.

Doch der Steinkreis ist nicht der einzige interessante Ort, den das Tal zu bieten hat. Neben dem versiegelten Eingang zu einer verlassenen Zwergenstadt, die später in diesem Abenteuer noch eine Rolle spielen wird (s. S. 30), gibt es auch noch ein altes und vergessenes Heiligtum, das zur Zeit der Priesterkaiser hier errichtet wurde (siehe Kasten auf der Seite gegenüber). Später wurde dieses verborgene Heiligtum verlassen und geriet in Vergessenheit, bis vor neun Jahren eine Gruppe von Abenteurern auf der Suche nach Zwergenschätzen in diese Gegend kam. Sie drang in die alte Zwergenstadt ein, fand dort aber einer nach dem anderen den Tod. Die letzte Überlebende, eine junge Frau namens Norrigea, flehte in ihrer Not zu ihren Göttern und schwor, sie werde den Rest ihres Lebens in den Dienst der Götter stellen, wenn sie nur lebendig aus den Zwergenminen entkommen sollte. Ob die Götter diesen Eid gehört haben oder ob es reiner Zufall war, ist schwer zu beurteilen, aber Norrigea fand wenig später einen Ausgang und entkam dem Tod.

Um ihren Schwur zu erfüllen, hat sie es sich zur Lebensaufgabe gemacht, das alte Heiligtum wieder zu errichten und dort dem Gott

Ingerimm, dem Herrn über Handwerk und Schmiedekunst, und der Göttin Rondra, Herrin über Sturm und Kampf, zu dienen, indem sie Waffen schmiedet. Nur einmal im Jahr verlässt sie das Silberbachtal und zieht in das ferne Abilacht, um ihre Erzeugnisse dort zu verkaufen. Von dem Erlös kauft sie sich die Dinge, die sie zum Überleben braucht und nicht selbst herstellen kann, den größeren Teil spendet sie in den dortigen Tempeln.

Auf den Märkten Abilachts ist sie inzwischen als 'die Einsiedlerin' bekannt, und ihre Waffen sind aufgrund ihrer erstaunlichen Qualität sehr begehrt. Doch trotz einiger sehr lukrativer Angebote ist sie immer wieder in ihr Heiligtum zurückgekehrt und widmet sich ihrer Arbeit.

Norrigea und Daliseon kennen einander ebenso, wie sie von der Anwesenheit der Trolle und der Goblins wissen. Lange Zeit gingen sie sich möglichst aus dem Weg. Dann geschah es jedoch, dass Norrigea in einem kalten Winter schweres Fieber bekam und hilflos in ihrer Hütte lag. Daliseon bekam das mit und überwand seine Vorbehalte gegen andere Menschen. Er pflegte die Schmiedin mit einigen Salben und Tinkturen, bis sie wieder aufstehen konnte. Seitdem steht die Schmiedin in der Schuld des Druiden, und sie bedankt sich bei ihm, indem sie schwere Arbeiten für ihn erledigt, zum Beispiel das Zerkleinern von Brennholz. Nach und nach entstand dabei so etwas wie eine Freundschaft zwischen den beiden sehr eigenbrötlerischen Menschen – und auch wenn sie es beide niemals wahrhaben wollen, ist daraus sogar eine heimliche Liebe geworden. Dennoch (oder vielleicht gerade deswegen) mieden die beiden längere Gespräche miteinander. Allzu schnell glitten Unterhaltungen nämlich in theologische Dispute ab, und in diesem Bereich kam die Dickköpfigkeit

DRUIDEN

In Aventurien gibt es unterschiedliche Arten von Zauberkundigen. Neben den Magiern, die an speziellen Akademien ausgebildet werden, und den Elfen, denen die Zauberkunst angeboren ist, gibt es unter anderem die sogenannten Druiden. Deren Fähigkeiten werden immer von Meister zu Schüler weitergegeben, und die Ausbildung zum Druiden umfasst nicht allein das Erlernen von Zaubersprüchen, sondern ist schon fast eine eigene Religion, und die Druiden sind sozusagen Priester dieser Religion. Sie glauben an Sumu, die Urmutter, deren Leib die Erde ist, auf der die Menschen leben. Alles Leben und alles Sein entspringt ihrem Körper, und daher ist ihnen auch alles Leben heilig. Druiden leben in der Regel zurückgezogen von den Menschen irgendwo in der Natur, und den meisten abergläubischen Menschen sind sie sehr unheimlich. Oft behüten sie alte Kraftplätze, oft durch Steinkreise oder Megalithen gekennzeichnet.

Weitere Einzelheiten über Druiden (auch über die Möglichkeit, selbst einen Druiden zu spielen) finden Sie in der Box **Zauberei und Hexenwerk**.

PRIESTERKAISER

Vor über fünfhundert Jahren geschah es, dass der damalige junge Kaiser ermordet wurde, bevor er einen Erben hatte. Der Kirchenoberste der Praios-Priesterschaft nutzte damals die merkwürdigen Umstände des Mordes, um sich selbst zum neuen Kaiser ausrufen zu lassen. Damit begründete er die Dynastie der sogenannten Priesterkaiser, die mehr als hundert Jahre lang eine gnadenlose Herrschaft ausübten. Im Namen des Sonnengottes Praios wurde alles verfolgt und ausgelöscht, was seinen Priestern ein Dorn im Auge war. So wurde auch die gesamte Kirche der Kriegsgöttin Rondra verboten und ihre Anhänger aufs Grausamste gejagt, wenn sie nicht freiwillig abschwören wollten. Manche Gläubige, die sich diesem Terror nicht beugten, mussten flüchten, und so entstanden an manchen verborgenen Orten heimliche Anbetungsstätten der Rondra.

Im Silberbachtal gibt es aber nicht nur den verborgenen Rondra-Tempel, sondern auch noch ein Haus des Schmiedegottes Ingerimm. Dessen Anhänger wurden zwar nicht von den Priesterkaisern verfolgt, aber in diesem Fall solidarisierte sich ein Ingerimm-Geweihter mit den Rondra-Priestern und zog an ihrer Seite in die Verbannung.

der beiden in aller Härte zum Vorschein. Verschärft wurde dieser Konflikt noch dadurch, dass der Druide durch seinen Glauben den Umgang mit geschmiedetem Metall meidet und daher Norrigeas Arbeit gerne als "nicht der Herrin Sumu gefällig" bezeichnet.

Vor zwei Monaten allerdings ließen sich die beiden doch auf ein Streitgespräch ein – ein Wort ergab das andere, und bald wurde aus der Diskussion ein handfester Streit, in dem sich beide gegenseitig Irrglauben, Uneinsichtigkeit und Anbetung falscher Götter vorwarfen.

In ihrem Zorn (der kaum so groß gewesen wäre, hätte sie den Druiden nicht eigentlich geliebt) begann Norrigea nun ganz absichtlich, gegen den Glauben des Druiden zu verstoßen, den sie bisher respektiert hatte. Unter dem (nicht ganz falschen) Vorwand, sie brauche eine bessere Wasserversorgung für ihre Schmiede, begann sie einen Kanal zu graben, um einen Bach zu der Schmiede umzuleiten. Dabei wusste sie sehr genau, dass das Umleiten des Baches zum Austrocknen der Kräutergärten führen würde, die Daliseon mit viel Hingabe angelegt hat. Aber sie wollte dem 'Sturkopf' eine Lektion

erteilen und ihm zeigen, dass sie in ihrem Glauben an die zwölf Götter zu allem bereit sei. Das war natürlich eine Maßnahme, die der Druide nicht gestatten konnte. Aber anstatt Norrigea zur Rede zu stellen, begann er nun, seine 'sumugegebenen' Kräfte gegen die Einsiedlerin einzusetzen. Dabei war es ihm wichtig, seine Magie nicht direkt auf Norrigea anzuwenden, sondern er wollte sie 'überzeugen', indem er ihre Umwelt dazu brachte, ihr das Leben schwer zu machen. Doch je mehr Mühe er sich gab, desto fester hielt die Einsiedlerin an ihrem Glauben und tat alles, um nicht nachzugeben.

Dass alle anderen Bewohner des Tales, vor allem die Trolle und die Goblins, unter den Auswirkungen dieses Konflikts zu leiden hatten, entging den beiden Kontrahenten. Und mitten in diesen Konflikt geraten nun die Helden.

Der Druide wird das Eindringen der Helden recht bald bemerken, und er glaubt, sie seien von der Schmiedin herangeholt worden, um ihr beizustehen. Daher betrachtet er sie von vornherein als Gegner und behandelt sie entsprechend.

DAS SILBERBACHTAL

"Du hast es wirklich gewagt?! Bist mit einer Axt auf die Ehrwürdigen Schwestern losgegangen, als seist du von der Dunklen Wut ergriffen?"

"Ja, ich habe versucht, dir zu zeigen, auf wessen Seite die wahren Götter stehen! Und wäre nicht dieses Ungetüm herbeigeeilt und hätte mit seinen unbeiligen Ästen nach mir geschlagen, dann hättest du es auch endlich begriffen. Aber sei gewarnt, Druide, ich werde es dir beweisen! Keine Macht kann sich über längere Zeit gegen die Macht der einzigen und wahren Götter auflehnen!"

"Sei du gewarnt, du hirnlöse Närrin! Mag sein, dass deine Götter über die Menschen herrschen. Doch hier im Tal ist Sumu die Herrin, und

du bist nur ein Gast. Aber wenn du dich nicht verhältst wie ein Gast, dann wirst du ihre Macht mit all ihrer Kraft und Härte zu spüren bekommen!"

"Die Zwölfe werden ihre Hand schützend über mich halten, wie sie es schon einmal getan haben. Renn doch zu deinen Waldungetümen und heul dich aus. Irgendwann wirst auch du begreifen ..."

"Warte nur ab, du Närrin! Ich komme wieder. Und dann wirst du um Gnade wimmern und deinen Göttern abschwören!"

DIE KARTE DES TALS

Auf Seite 49 finden Sie eine vollständige Karte des Silberbachtals. Sie dient zu Ihrer Orientierung, denn darauf sind alle wichtigen Örtlichkeiten eingetragen, die für dieses Abenteuer Relevanz haben. Auf S. 52 finden Sie eine Kopie dieser Karte, in der diese Örtlichkeiten nicht eingetragen sind. Die zweite Karte können Sie kopieren den Spielern vorlegen. Allerdings sollten Sie die Bereiche, die Helden noch nicht erforscht haben, mit Papier oder Pappe abdecken – oder Sie zerschneiden die Karte und geben immer nur Teilstücke an die Spieler heraus. So können sich die Helden nach und nach einen Überblick über alle Teile des Tals verschaffen und eine halbwegs vollständige Karte zusammenstellen, ohne dass sie aber Informationen über Bereiche erhalten, die sie noch gar nicht kennen.

Anhand der 'Meisterkarte' können Sie im Einzelfall herausfinden, was den Helden dort, wo sie sich gerade aufhalten, passieren kann. Zusätzlich zu den Dingen, die an bestimmte Örtlichkeiten gekoppelt sind, gibt es auch noch zwei 'Joker', die Sie an einem beliebigen Ort innerhalb des Tals einsetzen können, wenn Sie es gerade für passend halten: Wildschweine und Goblins (s. S. 26 bzw. 20).

Es gibt keinen vorgesehenen Weg, den die Helden nehmen, wenn sie durch das Tal gehen. Daher ist es auch nicht wichtig, ob sie alle Eigenheiten des Tals erforschen, eigentlich dürfte es sogar besser sein, wenn sie nicht alles auskämpfen müssen. Am Ende müssen sie jedoch herausgefunden haben, dass Daliseon hinter den Vorfällen steckt, und schließlich auf die Idee kommen, zwischen ihm und Norrigea zu vermitteln.

DER VERLAUF DES ABENTEUERS IM SILBERBACHTAL

Niemand kann genau sagen, was die Helden im Silberbachtal tun werden, deswegen ist der genaue Verlauf auch nicht vorherzusagen. Im Idealfall läuft es aber etwa so ab:

Die Helden streifen durch das Tal und erleben dabei einige der Phänomene, von denen ihnen die Trolle bereits berichtet haben, am eigenen Leib. So liegt das Gebiet der **Waldschrate** auf ihrem Weg, von denen sie angegriffen und verjagt werden. Im **Steinbruch** können sie schmerzhaft Bekanntschaft mit dem Erz-Elementar machen, und am **Wasserfall** lauert der Wassergeist. Darüber hinaus können Sie eventuell auch noch ein paar Details über die Vergangenheit des Tals herausfinden: Eine **Statue** und der **Eingang in die unterirdische Stadt** verraten, dass hier früher einmal Zwerge gelebt haben müssen.

Schließlich werden sie früher oder später den **Steinkreis** finden und dort auf die Spuren der druidischen Zauberei stoßen, so dass sie eventuell darauf kommen können, dass er der Urheber der merkwürdigen Phänomene ist. Allerdings können sie mit dem begonnenen Kanal auch ein Anzeichen dafür finden, dass jemand versucht hat, in die Natur des Tals einzugreifen, so dass sie möglicherweise jetzt schon auf den Gedanken kommen, dass der Druiden Gründe für seine Taten hat, die nicht so übel sind.

Schließlich begegnen sie Norrigea, die ihnen ihre Sicht der Sache schildert. Nun sollten sie auch den Druiden aufsuchen, der die ganze Angelegenheit aus eigener Perspektive erzählt. Wenn die Helden diese Informationen verarbeiten, sollten sie darauf kommen, dass das Problem am besten durch Vermittlung gelöst werden kann.

Wenn die Helden von diesem Weg allzu sehr abweichen, müssen Sie improvisieren, um doch irgendwie zum Ziel zu kommen.

DIE ZEIT IM TAL

Am besten führen Sie ein wenig Buch über die Zeit, die die Helden in dem Tal verbringen. Wenn Sie den Helden schildern können, wo die Sonne steht und dass langsam die Dämmerung hereinbricht, macht das die Abenteuerwelt, in die Sie die Spieler versetzen, noch anschaulicher. Lassen Sie es aber keinesfalls in eine aufwändige Buchhalterei ausarten. Schätzen Sie die Zeiten einfach grob ab – auf eine Stunde mehr oder weniger kommt es nicht an. Und wenn Ihnen das Ganze zu umständlich ist, dann verzichten Sie einfach darauf. Lieber eine Facette weniger dargestellt, als selbst die Übersicht verloren.

Wenn die Spieler morgens früh vom Lager der Trolle aufbrechen, dann kommen sie etwa zwei Stunden später am Eingang des Tals an. Wenn sie lange genug im Tal unterwegs sind, dann werden sie vielleicht vom Einbruch der Nacht überrascht. Als Übernachtungsplatz eignet sich natürlich das verlassene Lager der Trolle, aber möglicherweise auch das Goblinlager oder, wenn die Helden schon so weit sind, das ehemalige Dorf, in dem nun die Einsiedlerin lebt. Im Fall einer Übernachtung können Sie die Helden mit den im Folgenden beschriebenen Alpträumen quälen.

ALPTRÄUME

Wenn die Helden irgendwann im Tal übernachten, dann werden sie von Alpträumen heimgesucht. Diese Träume sind ein Effekt eines Rituals, das der Druiden an jedem Morgen vor Sonnenaufgang an dem Steinkreis vollzieht. Da er jedoch in dieser Spielart der Magie nicht sonderlich bewandert ist, ist er nicht in der Lage, einer ausgewählten Person üble Träume zu schicken, sondern alle träumenden Wesen in einer bestimmten Umgebung um den Steinkreis herum (die etwa die Größe des Silberbachtals hat), werden Opfer des Rituals.

Die Träume erreichen nur die Personen, die zum Zeitpunkt des Rituals schlafen, und wenn sie geweckt werden, endet der Traum auch sofort.

Wählen Sie die Träume je nachdem, was der einzelne Held am meisten fürchtet. Natürlich steht es Ihnen frei, eigene Alpträume zu entwerfen, die speziell auf Ihre Helden zugeschnitten sind. Ausnahmsweise können die Helden nicht in die Handlung eingreifen, sondern müssen sich den gesamten Traum anhören. Deswegen sind die einzelnen Träume auch bewusst kurz gehalten.

Der riesige Wolf

Du stehst in einem dunklen Wald. Es ist Nacht, und du bist allein. Irgendwo entfernt jault ein Wolf, und aus einer anderen Richtung hörst du einen zweiten. Plötzlich raschelt in deiner Nähe etwa im Unterholz, und als du hinschaust, siehst du dort gelbe Augen glänzen. Sie sind geschlitzt wie Wolfsaugen, aber viel größer, als es bei einem Wolf jemals sein könnte. Im nächsten Augenblick vernimmst du ein Knurren, das so tief und rau ist, dass dir die Angst sofort die Kehle zuschnürt. In panischer Angst drehst du dich um und beginnst zu rennen, rennst quer durch den Wald, stolperst über Wurzeln, brichst durch Gebüsche hindurch, achtest nicht darauf, wie dir Dornen Kleider und Haut zerreißen, denn du weißt: Es ist hinter dir. Was auch immer es ist, du hörst es, wie es dich mit gewaltigen Sprüngen verfolgt, wie es immer mehr aufholt, hörst seinen rasseln- den Atem ...

Dann rammt du mit der Schulter einen dicken Ast, strauchelst, versuchst, dich zu fangen, fällst aber doch. Du achtest nicht darauf, dass dein Arm von dem Aufprall taub wird, dass dir die Lunge vom langen Rennen brennt. Denn es ist über dir. Heißer Atem streicht über deinen Nacken, er stinkt nach Aas und Fäulnis, heißer Geifer tropft dir ins Genick. Und dann wieder dieses grollende Knurren ... Du weißt, es ist vorbei ...

Die Spinne

Ein Gang in einem Gebäude. Auf dem Boden liegt fingerdicker Staub – offensichtlich ist seit Jahren niemand mehr hier entlang gekommen. Die Fackel in deiner Hand wirft flackernde Schatten auf die Wände aus großen Steinen. Du musst tief unter der Erde sein.

Plötzlich hörst du hinter dir ein merkwürdiges Klackern. Du fährst herum und starrst in die Dunkelheit. Ja, dort bewegt sich etwas, aber es lauert noch genau am Rande des Lichtscheins – du kannst nicht erkennen, was es ist.

Vorsichtig gehst du ein paar Schritte rückwärts, doch das Ding folgt dir. Es weiß genau, wie weit der Schein deiner Fackel reicht, und es hält sich im Dunkeln. Du drehst dich um und beginnst zu laufen – immer weiter über den dunklen Gang, der Staub knirscht unter deinen Füßen. Im Laufen drehst du dich um und schaust zurück, aber da ist es immer noch: Du glaubst, die Umriss zahlreicher Beine zu erkennen, die dir krabbelnd folgen. Auf einmal stößt du gegen etwas, bleibst darin hängen, die Fackel fällt zu Boden. Zu deinem Schrecken musst du erkennen, dass du in einem riesigen Spinnennetz festhängst, das quer durch den Gang gespannt ist. Du kannst dich kaum bewegen, denn Arme, Beine, dein ganzer Leib hängen bereits an den klebrigen Fäden. Nur deinen Kopf kannst du noch wenden, und so kannst du sehen, wie sich aus der Dunkelheit eine pferdegroße Spinne heranschiebt. Sie klappert gierig mit ihren Kiefern, während sie dich mit ihren acht ausdruckslosen Augen mustert. Das letzte, was du erlebst, ist der Anblick der Spinnenkiefer, an denen ein zähflüssiges, gelbliches Gift heruntropft.



Tod

Ein heißer Tag. Du stehst am Ufer eines munter plätschernden Baches, auf einem Apfelbaum zwitschern einige Vögel, und über der blühenden Wiese summen Käfer und Bienen. Du beugst dich herab, willst deinen Durst löschen. Doch als du in der Oberfläche des Baches dein Spiegelbild erkennst, erstarrst du: Dich grinst ein Totenschädel an, in leeren Augenhöhlen winden sich fette Maden. Und dennoch, Haare und Kleidung des Spiegelbilds lassen keinen Zweifel zu: Das bist du!

DAS TAL ALLGEMEIN

Das Tal hat eine Länge von etwa drei Meilen und eine Breite von rund zwei Meilen. Umgeben ist es von bewaldeten Berghängen, die nur an wenigen Stellen so steil sind, dass man sie nicht ersteigen könnte. An der Rückseite ist eine größere Felswand zu sehen, dort erhebt sich auch der höchste Berg der Umgebung. Das gesamte Tal ist an sich keineswegs eben, sondern es steigt nach hinten hin immer weiter auf bis es am Fuß eben jener Felswand endet.

Wege gibt es in dem Tal nur als Trampelpfade, die durch den dichten Wald führen. Der Untergrund ist dabei nicht gleichmäßig und eben, sondern von Hügeln, Erhebungen und kleineren Einschnitten durchzogen. An vielen Stellen liegen große Felsen, die ihrerseits vom Wald überwuchert sind, und an manchen Stellen hat sich brackiges Wasser in den Vertiefungen gesammelt, so dass außer dornigem Unterholz auch sumpfiger Untergrund das Vorankommen erschweren.

Erschrocken fährst du zurück, springst auf und schaust dich um. Von den fauligen Ästen des Baumes fällt gerade ein toter Vogel zu Boden, eine gnadenlose Sonne brennt auf eine vertrocknete Wiese, in der Vipern, Asseln und Skorpione wimmeln. Dich verlässt alle Kraft, du sinkst in die Knie. Das Gewicht von Jahrzehnten lastet auf deinen Schultern, und du bist nicht mehr in der Lage, es zu tragen. Das Alter erdrückt dich, und noch während du vornüber kippst, merkst du, dass deine Knochen sich auflösen und zu Staub werden, dass deine Haut abblättert, deine Haare vom Wind davon geweht werden.

SPUREN IM TAL

Da das gesamte Tal vielen unterschiedlichen Wesen Heimat bietet, gibt es auch überall Spuren zu finden. Neben den Trollen, Goblins, Menschen und Waldschraten gibt es hier zum Beispiel Wildschweine, Rehe, Füchse und Hasen. Wölfe oder andere größeren Tiere haben sich längst in die unbelebteren Bereiche des Gebirges zurückgezogen.

Wenn Helden in irgendeinem Bereich des Silberbachtals nach Fährten suchen, werden sie fast immer irgendwie fündig. Entscheiden Sie ja nach Gegend, was für Spuren vorwiegen. Trolle und Goblins haben sich im ganzen Tal ebenso wie in den umliegenden Berghängen bewegt, in erster Linie aber natürlich dort, wo ihre Lager zu finden sind. Spuren von

Daliseon sind ebenfalls an vielen Stellen zu finden (leichte Lederschuhe), während Norricea ihr Dorf seit drei Wochen nicht verlassen hat. Ältere Abdrücke ihrer schweren Stiefel kann ein guter Spurenleser jedoch auch bei dem Kanal, dem Wasserfall und im Steinbruch entdecken.

Wirkliche Probleme sollte ein Fährtensucher jedoch mit den Spuren der Waldschrate bekommen: Dort, wo sie sich über weichen Waldboden bewegt haben, bleiben merkwürdige Fußabdrücke von der Form langezogener Baumwurzeln zurück. Wer keine Waldschrate kennt (und das dürften die meisten Helden sein), kann mit einem solchen Abdruck nichts anfangen.

DER WALD

Fast das ganze Tal ist mit dichtem, altem Mischwald bestanden, und das Unterholz verhindert an dem meisten Stellen, dass man viel weiter als 5 Schritt sehen kann. Wo keine Büsche und Hecken das Durchkommen unmöglich machen, wachsen Farnfelder oder jüngere Nadelbäume. Umgestürzte Bäume liegen auf dem Boden herum, von Moosen und Flechten bewachsen. Der Untergrund ist selten eben, sondern hügelig und mit Steinen oder Felsen übersät, die meistens von Moos und Schlingpflanzen überwuchert sind.

Wenn die Helden sich für einen Weg quer durch den Wald entscheiden, kommen sie kaum schneller als eine halbe Meile pro Stunde voran (also knappe 4 cm auf der Karte).

DIE WEGE

Im Tal gibt es kaum Wege, die diesen Namen verdient hätten. Was auf dem Plan als Weg eingezeichnet ist, sind Trampelpfade – auch wenn sie oft von Trollen benutzt wurden. Sie sind in der Regel etwa einen Schritt breit und schlängeln sich durchs Unterholz und zwischen den Felsen hindurch. Dort, wo ein Pfad einen Bach überquert, gibt es natürlich keine Brücken, sondern allerhöchstens Trittsteine. Selbst auf den Wegen kann man nur selten weiter als 10 Schritt weit sehen, und die Helden schaffen auf den Wegen bis zu drei Meilen pro Stunde.

MÖGLICHER ANGRIFF DER GOBLINS

Mit den Goblins geben wir Ihnen einen kleinen 'Joker' in die Hand. Wenn Sie Ihrer Heldengruppe einen zusätzlichen Kampf bieten wollen, dann bieten sich die Goblins dafür an. Sind Sie jedoch der Meinung, dass so etwas Ihre Helden zu sehr schwächen würde, oder hat Ihre Gruppe nicht so viel Spaß an Kämpfen, dann vermeiden Sie einen solchen Angriff. In diesem Fall können Sie einfach bestimmen, dass auch die Goblins inzwischen am eigenen Leib erfahren mussten, dass das Leben in dem Tal derzeit recht schwer ist, und sind deswegen ähnlich wie die Trolle vorübergehend ausgewandert. Allerdings haben sie sich als Rückzugsort die umgebenden Berge ausgesucht, so dass von ihnen derzeit nichts zu sehen ist. Wenn Sie sich für einen zusätzlichen Kampf entscheiden, dann tritt der folgende Fall ein: Daliseon, der ja glaubt, die Helden seien von Norrigea angeheuert, sucht die Rotpelze auf und verspricht ihnen eine Belohnung, wenn sie es schaffen, diese 'Eindringlinge' wieder aus dem Tal zu verjagen. Dementsprechend werden die Goblins nicht gleich am Talanfang auf die Helden warten, denn der Druiden muss selbst erst einmal auf die Helden aufmerksam werden, dann die Goblins aufsuchen und mit ihnen handelseinig werden. Der erste Angriff wird demnach frühestens zwei Stunden nach dem Betreten des Tals stattfinden.

Der Ort dieses Angriffs sei Ihnen überlassen, aber die Goblins su-

chen sich einen Hinterhalt, aus dem heraus sie die Helden erst einmal mit einem Schauer von Schleudersteinen eindecken können, bevor sie zum offenen Angriff übergehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr vorsichtig durch den Wald geht, ertönt plötzlich ein schriller Pfiff aus einem Gebüsch nicht weit von euch. Im nächsten Augenblick scheint die ganze Umgebung zu Leben zu erwachen: Hinter Felsen und Baumstämmen springen rotpelzige Männchen hervor, schreien mit ihren heiseren Stimmen irgendwelche Kampfrufe und befeuern euch mit Schleudersteinen.

Schleudersteine kann man natürlich nicht mit einer Waffe parieren, sondern höchstens mit einem Schild – aber das auch nur, wenn man den Schild bereits am Arm hat. Ansonsten ist es allerhöchstens möglich, den Steinen auszuweichen. Dies gelingt mit einer Probe auf den Parade-Basiswert, erschwert um die aktuelle Behinderung. Da der Signalfiff aber deutlich zu hören war, sind die Helden zumindest so weit vorgewarnt, dass sie alle genug Zeit für dieses Ausweichen-Manöver haben.

Anschließend können Sie die Initiative aller Beteiligten ermitteln. Die Goblins sind etwa 10 bis 15 Schritt von den Helden entfernt, so dass es eine Aktion kostet, sich dem Gegner zu stellen. Am besten stellen Sie die Kampfsituation mit einer Skizze dar, und im Idealfall stellen Sie dabei die Helden und auch die Goblins mit Zinnminiaturen oder anderen geeigneten Figuren dar (zur Not tun es auch Mensch-ärgere-dich-nicht-Pöppel oder Würfel).

Goblins

Schleuder:	INI 7+W6	FK 11	TP 1W	
Speer:	INI 7+W6	AT 9	PA 8	TP 1W+2
LeP 14	AuP 20	RS 1 (Fell)	MR 1	GS 7

Goblins – eine variable Bedrohung

Passen Sie die Anzahl der Goblins an die Kampffähigkeit Ihrer Helden an (und denken Sie daran, dass die noch ein paar andere Kämpfe vor sich haben). Auch ihre Kampfmoral ist Ihrer Entscheidung überlassen. Sobald die Goblins merken, dass die Menschen durchaus wehrhaft sind, vielleicht sogar noch über Magie verfügen, und spätestens wenn der erste Goblin zu Boden gegangen ist, werden sie sich Hals über Kopf zurückziehen. Die Belohnung des Druiden kann gar nicht hoch genug sein, als dass sie sich dafür umbringen lassen würden.

DIE WICHTIGSTEN ORTE IM TAL

DER WALD DER SCHRÄTE

In diesem Gebiet haben die Trolle bis vor kurzem ihr Feuerholz gesammelt, gejagt und Kräuter und Wurzeln gesucht. Allerdings gehörte es auch gleichzeitig zu dem Jagd- und Sammelgebiet von Norrigea. Letzteres war der Grund für Daliseon, einen Waldschrat dazu zu überreden, niemanden mehr ungeschoren in dieses Gebiet zu lassen.

Der Waldschrat, der sich wegen seiner Begegnung mit den Trollen inzwischen Verstärkung in seiner Waldschrat-Familie gesucht hat, bekommt es sehr schnell mit, wenn die Helden dieses Waldgebiet betreten, und lauert ihnen dann auf.

Es ist sehr wahrscheinlich, dass es hier zu einem Kampf kommt, doch dabei sollte es keine Toten geben: Helden, die zu Boden gehen,

werden von dem Waldschrat als ungefährlich betrachtet und dann nicht mehr angegriffen, und umgekehrt sucht der Waldschrat, wenn er ernsthaft verletzt wird, sein Heil in der Flucht. Sollten die Helden auf die Idee kommen, den fliehenden Schrat verfolgen zu wollen, rennen sie nach einer kurzen Verfolgungsjagd seiner übrigen Familie in die borkigen Arme: zwei weitere Waldschrate, deren Werte denen des ersten entsprechen.

Unerwarteter Angriff

Wenn die Helden das besagte Waldstück betreten haben, lauert der Waldschrat ihnen auf. Dazu stellt er sich an den Rand des Weges, an dem sie voraussichtlich vorbeikommen werden, und spielt Baum:

eine herausragende Fähigkeit dieser Wesen, die mit dem Wald völlig verschmelzen können. Indem sie ihre Arme ausstrecken, die Augen schließen und sich völlig reglos hinstellen, sind sie so gut wie nicht von einem Baum zu unterscheiden.

Gestatten Sie Ihren Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe+7, während sie sich durch den Wald bewegen. Für Helden, die sich viel in Wäldern aufhalten, also etwa Jägern oder Waldläufern, können Sie die Probe nach Ihrer Einschätzung um bis zu 3 Punkte erleichtern. Wenn ein Held über *Gefahreninstinkt* verfügt, dann können Sie ihm vorher eine Probe auf diese Gabe gewähren und die *Sinnenschärfe*-Probe um die übrig behaltenen Talentpunkte erleichtern.

Der folgende Text ist für Helden gedacht, die die Probe geschafft haben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig folgt ihr dem Pfad, jederzeit darauf gefasst, dass irgendetwas passiert. Während du den Blick durch die Umgebung schweifen lässt, fällt dir plötzlich eine Merkwürdigkeit auf: Unter den Wurzeln des Baumes, an dem ihr gerade vorbeigeht, liegen umgeknickte Farne, gerade so, als wäre der Baum gerade erst hier hergestellt worden.

Warten Sie nun einen kurzen Augenblick die Reaktion des betreffenden Spielers ab (bzw. der betreffenden Spieler, wenn mehrere die Probe geschafft haben). Achten Sie aber darauf, dass andere Helden nicht reagieren können, so lange sie nicht von dem ersten auf diese **Merkwürdigkeit** aufmerksam gemacht oder anderweitig alarmiert worden sind.

Wenn der Held sofort seine Gefährten warnt, dann ist die Überraschung des Waldschrates misslungen. Sollte er jedoch erst einmal überlegen oder aber auf die Idee kommen, sich die Angelegenheit zunächst näher anzuschauen, dann wird er zum ersten Opfer eines Überraschungsangriffs.

Sollte gar keiner der Helden die oben genannte *Sinnenschärfe*-Probe schaffen, dann kommt die erste Attacke aus heiterem Himmel. Der Waldschrat greift zunächst solche Helden an, die ihm am bedrohlichsten vorkommen – und das sind in erster Linie diejenigen, die deutlich sichtbar bewaffnet sind. Hierbei empfindet er große Äxte natürlich als am gefährlichsten. (Nebenher können und sollten Sie den "Zufall", wen es zuerst erwischt, auch ein wenig manipulieren: Wählen Sie einen Helden, der einen Treffer des Waldschrats auf jeden Fall überlebt und im Idealfall auch noch ganz gut wegstecken kann.)

Waldschrat

INI 8+W6 AT 14 PA 8 TP(A) 2W+4 (Faust) RS 4*
LeP 60 AuP 60 KO 16 MR 12 GS 8

*) Nur Hieb Waffen, also Hämmer und Äxte und vergleichbare Waffen richten normalen Schaden an, gegen andere Waffen zählt ein Rüstungsschutz von 7.

Die erste Attacke kommt so plötzlich, dass ein Held, der nicht damit rechnet, weder parieren noch ausweichen kann. Ist der Held alarmiert, dann kann er parieren, wenn er eine Waffe in der Hand hat, oder aber ausweichen: Dies gelingt ihm, wenn er eine Probe auf seinen PA-Basiswert schafft, die um seine BE erschwert ist. Nach diesem ersten Angriff wird die Initiative auf die bekannte Weise ausgewürfelt.

Wenn die Helden irgendwie versuchen, einem Kampf auszuweichen und statt dessen mit dem Schrat zu sprechen, dann lassen Sie

ihnen die Chance: Lassen Sie den Sprecher eine um 4 Punkte erleichterte CH-Probe würfeln, die um 2 Punkte für jeden Helden erschwert ist, der eine Axt oder einen Hammer in der Hand trägt.

Misslingt die Probe, lässt sich der Waldschrat nicht auf ein Gespräch ein. Andernfalls stellt er seine Angriffe ein und hört sich an, was die Helden zu sagen haben. In diesem Fall müssen Sie den Fortgang des Gesprächs improvisieren.

Der Waldschrat ist äußerst misstrauisch, und nur wirklich überzeugend vorgebrachte Argumente können dazu führen, dass er den Helden von dem Auftrag des Druiden erzählt. Ansonsten ist er aber bereit, den Helden freien Abzug zu gewähren, so lange sie versprechen, seinen Wald auf dem kürzesten Weg zu verlassen (und das dann auch tun).

Wenn die Helden jedoch gegen den Schrat kämpfen und seine Lebensenergie dabei auf unter 30 LeP sinkt, dann flüchtet er. Dann können sich die Helden ab sofort in diesem Gebiet frei bewegen, so lange sie dem Ort nicht zu nahe kommen, der auf der Karte mit einem Kreuz markiert ist. Hier warten die anderen Waldschrats, und diese greifen jeden Helden, der sich ihnen nähert, gnadenlos an.

DIE HÖHLE DER TROLLE

Die Umgebung

In der Nähe der Trollhöhle ist der Wald wesentlich 'aufgeräumter' als in anderen Bereichen: Es liegt nur wenig Holz auf dem Boden herum, das Unterholz ist nicht so dicht, und es gibt viele Trampelpfade.

Der Vorplatz vor der Höhle ist gerodet und eingeebnet. Neben dem Eingang zur Höhle ist unter einem Felsüberhang aus großen Steinen ein Herd errichtet worden, mit Vorrichtungen zum Aufhängen eines großen Kessels und zum Einhängen von Spießen. Die Wand dahinter ist rußgeschwärzt, und neben dem Herd liegt ein Stapel Feuerholz, obwohl zu erkennen ist, dass der Platz für einen wesentlich größeren Holzvorrat vorgesehen ist. Nicht weit davon steht ein Haublock zum Zerkleinern des Holzes, eine Axt ist jedoch nicht zu sehen – die haben die Trolle mitgenommen.

In einem großen Halbkreis um den Herd herum stehen sechs große, behauene Felsblöcke, die auf den zweiten Blick als steinerne Sessel in Trollgröße zu erkennen sind.

Wenn sich einer der Helden *Steinmetz* ist und Herd oder Stühle inspiziert, kann er nach einer gelungenen Probe herausfinden, dass diese Bauten sehr alt sein müssen. Der Herd ist ohne jeglichen Mörtel aus quaderförmigen Steinen zusammengesetzt, und dennoch sind die Fugen so fein, dass kein Blatt Pergament zwischen die Steine geschoben werden könnte.

Die Höhle

Der Eingang zu der Höhle ist mit über drei Schritt Höhe und gut anderthalb Schritt Breite recht groß – aber ein ausgewachsener Troll muss den Kopf einziehen, um hineinzukommen. Verhängt ist der Eingang mit einem schwarzen Wollstoff, der dick und schwer ist. Dahinter ist es zunächst einmal dunkel, denn von außen kommt keinerlei Licht in die Höhle – vor allem, so lange der Vorhang vor der Tür nicht zur Seite geschlagen ist.

Die Luft ist abgestanden, und es riecht (wen wundert's) nach Troll. Nach wenigen Schritten durch einen Gang gelangt man in einen großen Raum, der wohl zum Teil natürlichen Ursprungs ist, aber deutliche Bearbeitungsspuren aufweist. In die Wände sind zahlreiche Nischen, Simse und Höhlungen eingearbeitet, von denen die größten als Betten für die Bewohner, die anderen als Regale dienen. Hier befindet sich der größte Teil des trollischen Hausrates, so weit die Trolle ihn nicht mitgenommen haben: Werkzeug, Geschirr, Töpfe, Schalen, aber auch Fässer und Kisten.

Wenn die Helden die Höhle näher untersuchen wollen, finden sie nichts weiter aufregendes: In einigen Schalen sind noch getrocknete Kräuter zu finden, und im hinteren Bereich hängen große Wurzelknollen neben einem angeschnittenen geräucherten Bärenschinken von der Decke. In den Truhen sind in erster Linie Felle und grobe Stoffe. Im hinteren Höhlenbereich ist auf einem Sims in Troll-Augenhöhe eine ganze Sammlung an erstaunlich filigranen Tierfiguren aufgereiht, fast alle aus Holz geschnitzt: Insgesamt sind es deutlich über 100 Figuren, und die meisten stellen einheimische Tiere dar, doch es finden sich auch Abbildungen von Mammuts, Hornechsen und einem Strauß, die alle nicht in dieser Gegend leben. Wenn ein Held die Figuren noch näher untersucht, findet er in einem hinteren Winkel ein halbes Dutzend Figuren aus anderen Materialien: ein Einhorn aus Kristall, ein Pottwal aus Walbein, ein Wolf aus Elfenbein, eine Eule aus Silber und zwei aus Zinn gegossene Pferde.

Diese Sammlung wird schon seit Generationen von den Trollen gehütet und erweitert, und auch wenn die meisten Figuren selbst geschnitzt sind, gibt es auch einige, die die Trolle eingetauscht oder irgendwann geschenkt bekommen haben. Sie sind der Stolz der Familie, und die Helden würden sich nicht gerade beliebt machen, wenn sie Figuren stehlen. Andererseits ist die Tatsache, dass die Trolle die Figuren hier gelassen haben, auch ein deutliches Zeichen dafür, dass sie fest damit rechnen, irgendwann hierher zurückkehren zu können.

DIE STATUE

Vor langer Zeit war der Berg am Rand des Tals von Zwergen besiedelt. Wann und warum die Zwerge ihre unterirdische Stadt verließen, können Sie auf S. 35 nachlesen, denn diese Siedlung wird zu einem späteren Zeitpunkt noch eine wichtige Rolle in diesem Abenteuer spielen.

Heute gibt es nur noch zwei überirdische Zeugnisse, die einen Hinweis auf die zwergische Besiedelung geben: das vermauerte Tor (siehe S. 30) und eine uralte Statue, die mitten im Wald steht. Einstmals führte der Weg zu dem Haupttor der Zwergenstadt direkt an ihr vorbei, und der in Stein gemeißelte Zwerg sollte ein Willkommensgruß für die Eintreffenden und ein guter Wunsch für den Gehenden sein. Doch als die sich die Natur die Straße zurückholte, da blieb allein der Zwerg auf seinem Platz.

Nur mit Glück ist die Statue inmitten des dichten Waldes überhaupt noch zu erkennen. Wenn die Helden dem Pfad folgen, an dem auf der Karte die Statue eingezeichnet ist, dann können Sie die Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 ablegen lassen. In diesem Fall hilft weder *Gefahreninstinkt* noch irgendein anderes Talent.

Der folgende Text ist für Helden geschaffen, die die Probe geschafft haben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer wieder sind dir große, moosüberwucherte Steine aufgefallen, die den Waldboden hier noch unwegsamer machen. Aber dieser eine Stein, der dort nicht weit vom Weg in die Höhe ragt, sieht merkwürdig aus. Fast hast du das Gefühl, als habe er menschliche Umrisse.

Vor allem, wenn die Helden schon Bekanntschaft mit Waldschraten oder Erz-Elementaren gemacht haben, sollte dies einen Augenblick lang für Panik sorgen. Aber in diesem Fall ist es wirklich nur ein harmloser und unbelebter Stein. Wenn die Helden den Stein untersuchen und an ein paar Stellen Moos abkratzen, dann können sie Folgendes erkennen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter dem Moos kommt ein menschliches Gesicht zum Vorschein, das versonnen in die Ferne zu blicken scheint. Doch irgendwie sind die Proportionen dieser Statue merkwürdig. Ja, es sieht so aus, als würde sie einen Zwerg darstellen – auch wenn sie eine Höhe von gut zwei Schritten hat. Sie muss schon sehr alt sein, denn sie ist recht verwittert und ihre Oberfläche von Wind und Regen abgeschliffen. Dennoch ist zu erkennen, dass der Zwerg die rechte Hand wie zu einem Gruß erhoben hat, während seine Linke auf einer Axt ruht, die in seinem Gürtel steckt. Der rauen Oberfläche nach zu urteilen, trägt er wohl ein Kettenhemd, das bis zu seinen Knien reicht.

Auch nähere Untersuchungen bringen keine weiteren Erkenntnisse. Keine Schriftzeichen oder anderen Hinweise verraten etwas über den dargestellten Zwerg oder den Grund, warum er hier aufgestellt wurde. Wenn die Helden allerdings die Einsiedlerin oder den Druiden auf die Statue ansprechen, können beide die (zutreffende) Vermutung aussprechen, dass die Statue etwas mit der alten Zwergenstadt zu tun hat.

Wenn die Helden allerdings auf die Idee kommen, die Richtung weiter zu verfolgen, die durch die Linie Taleingang-Statue vorgegeben wird, stoßen sie nach einem recht beschwerlichen Weg quer durch den Wald auf das Tor zur Zwergenstadt (s. S. 30).

DAS GOBLINDORF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet eine Lichtung, in der sich ein halbes Dutzend merkwürdig symmetrischer Erdhügel finden. Erst auf den zweiten Blick erkennt ihr, dass es sich um primitive Hütten handeln muss: Über hölzerne Gestelle sind Äste, Mooslappen und Grassoden gelegt worden. Keine der rundlichen Hütten ist höher als anderthalb Schritte, und die ovalen Eingänge haben einen Durchmesser von gerade einmal einem Schritt.

Aber obwohl ihr schon am Rand dieser Siedlung steht, gibt es kein Anzeichen für die Anwesenheit von irgendwelchen Bewohnern.

Lassen Sie die Helden ruhig einen weiteren Hinterhalt vermuten. In Wirklichkeit ist das Dorf verlassen worden – entweder vor etwa einer Woche, weil die Goblins die Umgebung für zu gefährlich halten, oder aber erst vor kurzer Zeit, weil die Goblins gemerkt haben, dass die Helden ihnen im Kampf überlegen sind.

Passen Sie die Beschreibung des Dorfes entsprechend an: Während im ersten Fall das Dorf recht gründlich leerräumt wurde und außer den Hütten selbst nichts mehr hier zu finden ist, haben die Goblins im zweiten Fall nur die wichtigsten Sachen mitgenommen, so dass die Helden jetzt allerlei wertlosen Kram finden können: Holzschalen, altes Werkzeug, muffige Woldecken und mottenlöchrige Felle.

In der Mitte des Dorfes ist eine große, mit Steinen umfasste Feuerstelle, und in der Nähe liegt auch noch ein ansehnlicher Haufen Brennholz. Am Rand der Lichtung sind große Holzrahmen aufgestellt, in denen frische Tierfelle zum Trocknen aufgespannt werden können, die jetzt aber leer sind. Die Luft im Innern der Hütten riecht nach Raubtierbau: abgestanden, muffig und nach jahrealten Goblinausdünstungen. Ein wenig Licht fällt durch die Ritzen in den Wänden, aber zu finden ist hier nichts von Wert.

DER WASSERFALL

Sobald die Helden in die Nähe des Wasserfalls kommen, ist das erste, das ihnen auffällt, ein kontinuierliches Rauschen. (Wenn Sie wollen, können Sie auch hier über eine *Sinnenschärfe*-Probe festlegen, wer das Rauschen zuerst bemerkt, aber da es früher oder später sowieso alle hören, ist die Probe an sich überflüssig.) Vielleicht kommen die Spieler von selbst darauf, aber notfalls können Sie ihnen auch nach einiger Zeit erklären, dass das Rauschen nach einem kleinen Wasserfall klingt.

Nach zwei Wegbiegungen stehen die Helden dann auch an diesem Wasserfall.

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Nur wenige Schritte vor euch erhebt sich eine Felswand bestimmt 10 Schritte senkrecht in die Höhe. Von dort oben ergießt sich der Bach in ein natürliches Becken, das sich am Fuß der Felswand angestaut hat. Große Libellen huschen über das schäumende Wasser, und mit seinen felsigen Rändern lädt der Teich zu einem erfrischenden Bad ein.

In der Tat nutzte Norrigea diesen Ort als Bad und Reinigungsbecken. Da dies Daliseon durchaus bekannt war, sah er hier eine weitere Möglichkeit, seiner Gegnerin das Leben schwer zu machen: Er rief einen Wasser-Elementar herbei und überredete ihn, keinen Menschen mehr an das Wasser zu lassen – weder zum Trinken noch zum Baden. Nebenbei sei noch angemerkt, dass sich der Wassergeist in den Feinheiten von Menschen und menschenähnlichen Wesen nicht sonderlich gut auskennt, so dass er, seit er hier wohnt, Trolle und Goblins genauso tyrannisiert wie die Schmiedin selbst.

Sobald also einer der Helden an das Ufer herantritt und Anstalten macht, sich über das Wasser zu beugen, davon zu trinken oder seine Wasserflaschen zu füllen, dann schlägt der Wassergeist zu. (Wenn ein Held sogar auf die Idee kommt, ein Bad nehmen zu wollen, um

so besser: Dann wartet der Geist so lange, bis sein Opfer sich ihm ganz ausgeliefert hat ...)

Sobald ein Held am Ufer steht, schießt plötzlich ein Arm aus reinem Wasser aus dem Tümpel hervor, ergreift den Helden und zieht ihn in den Teich. Gestehen Sie dem Helden noch eine Ringen- oder Raufen-Parade zu, erschwert um 5 Punkte (und eventuell erleichtert um übrig behaltene Punkte aus einer *Gefahreninstinkt*-Probe), bei deren Gelingen er den Arm abwehren kann. Wenn er dann allerdings nicht sofort vom Ufer wegspringt, wird er wieder angegriffen, bis er entweder im Wasser liegt oder aus der Reichweite des Wasserarms gelangt ist.

Wenn mehrere Helden am Rand des Wassers stehen, kann der Wassergeist sie auch gleichzeitig angreifen – die Anzahl seiner möglichen Arme ist quasi unbegrenzt. Waffeneinsatz hilft übrigens gar nichts gegen die Arme, jede Klinge durchdringt sie, als seien sie aus Wasser – was sie ja schließlich auch sind. Nur Feuer in jeglicher Form kann den Wassergeist verletzen. Aber auf eine solche Bedrohung antwortet er mit einem sehr gezielten Wasserstrahl.

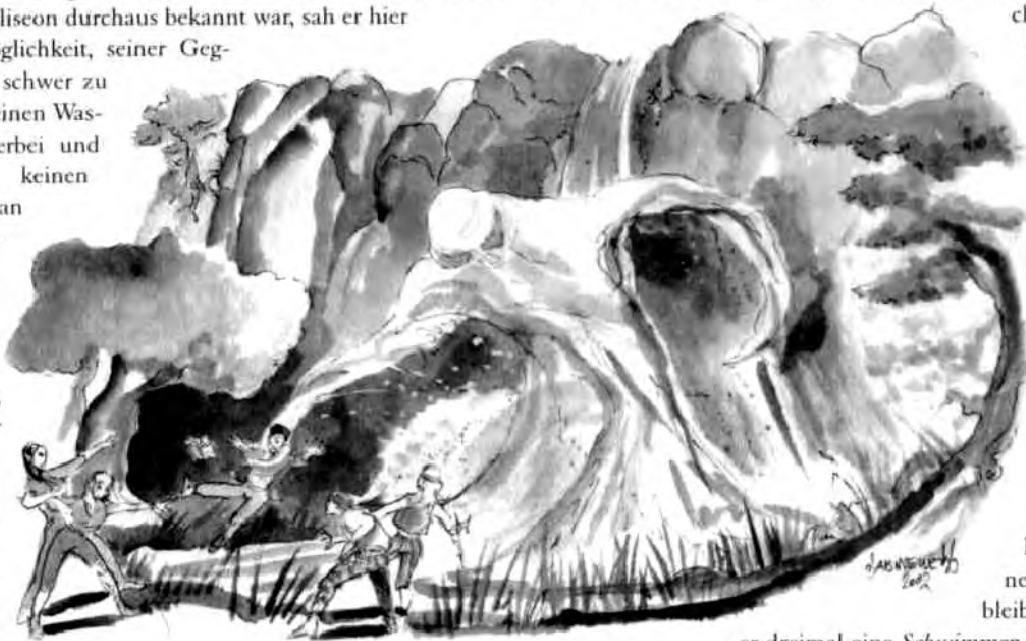
Im Wasser

Sobald ein Held (oder auch mehrere) ins Wasser gefallen ist, zieht ihn eine heftige Strömung nach unten und presst ihn auf den Boden des Tümpels. Er verliert hier sofort 2W6 Ausdauerpunkte (AuP). Nun darf er eine *Schwimmen*-Probe ablegen, benutzt aber statt der üblichen

Eigenschaften die Werte KK/KK/KO. Wenn diese Probe gelingt, kann er sich nach oben abstoßen und gelangt kurz an die Wasseroberfläche, so dass er Luft schnappen kann, bevor es ihn wieder nach unten zieht. Bei Misslingen der *Schwimmen*-Probe verliert er erneut 2W6 AuP und bleibt unten. Nachdem

er dreimal eine *Schwimmen*-Probe abgelegt hat (und bei jedem Misslingen wieder Ausdauerpunkte verloren hat) oder aber sobald er aufhört, sich zu wehren, wird er in hohem Bogen an Land geschleudert. Wenn es ihn hierbei nicht mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe gelingt, seinen Sturz abzufangen, verliert er durch den harten Aufprall auf den Felsen 1W6+2 LeP.

Wenn die Ausdauer eines Helden unter Wasser auf 0 sinkt, dann



AUSDAUER

Wenn Sie wollen, können Sie die Ausdauer einfach so behandeln, dass ein Held genau so lange handlungsfähig ist, wie er wenigstens 1 AuP hat. Sinkt die Ausdauer aber auf 0, so wird er bewusstlos und kommt erst wieder zu Bewusstsein, wenn er eine Konstitutionsprobe schafft, die er einmal pro Spielrunde (also alle 5 Minuten) ablegen kann.

Ein detaillierter Umgang mit der Ausdauer sieht so aus: Sobald die Ausdauer auf weniger als ein Drittel des Ursprungswertes sinkt, erleidet der Held einen Punkt Erschöpfung und seine AT, PA, INI und GE sinken um je einen Punkt; bei weniger AuP als einem Viertel des Maximums sinken die genannten Werte um einen zweiten Punkt. Wenn die Ausdauer auf 0 sinkt, erleidet der Held weitere 2W6 Punkte Erschöpfung und ist zu keinen Handlungen mehr in der Lage. Die Ausdauer regeneriert sich mit 3W6 Punkten pro Spielrunde. (Näheres zu Erschöpfung finden Sie in den **Basisregeln** auf S. 114.)

ELEMENTARGEISTER

In Aventurien gibt es unterschiedliche magische Wesen. Viele davon, wie Drachen oder Einhörner, leben in dieser Welt, andere, wie etwa Dämonen, müssen extra aus einer anderen Sphäre herbeigerufen werden. Eine weitere Variante sind die sogenannten Elementargeister, bei denen sich die aventurische Wissenschaft streitet, ob das eigenständige Wesen sind, die von Zauberern herbeigerufen werden können, oder nur Verkörperungen des reinen Elementes, dem durch die Beschwörung eine feste Form verliehen wird.

Elementargeister gibt es in unterschiedlichen Varianten: Die kleinsten davon tauchen überall dort auf, wo ein Element sehr stark präsent ist oder sich zwei Element vermischen (in Vulkankratern, in der Gischt von Wasserfällen, in Stürmen ...). Wenn ein Beschwörer einen Elementargeist herbeiruft, dann ist das bei den Tulamiden zumeist ein Dschinn, bei anderen Zauberern einfach ein Elementar. Obwohl diese beiden Arten sich äußerlich unterscheiden, scheinen sie von ihren Fähigkeiten und ihrer Macht ähnlich zu sein. Angeblich gibt es auch noch Elementarherren, also die obersten Herren aller Geister eines Elementes, aber manche Theoretiker verweisen die Existenz dieser Wesen ins Reich der Legende.

Ein guter Beschwörer kann ein beschworenes Elementarwesen um bestimmte Gefallen bitten, die es ihm in der Regel auch erfüllt. Bekanntlich gibt es sechs Elemente in Aventurien (Wasser, Feuer, Erz, Humus, Luft und Eis), und zu jedem dieser Elemente gibt es auch entsprechende Geister, die nicht nur einen zu ihrem Element passenden Charakter haben (unbeständiges Wasser, aggressives Feuer, stures Erz ...), sondern auch die Fähigkeit, ihr eigenes Element durch Willenskraft zu formen und gegebenenfalls auch als Waffe einzusetzen.

Daliseon versteht sich als Druiden gut auf das Beschwören von Elementargeistern, daher hat er auch zwei von ihnen beschworen, um Norrigea das Leben schwer zu machen. In der Zwergenstadt werden die Helden aber die mit Abstand gefährlichste Begegnung mit einem Elementarwesen haben, und in diesem Fall hat Daliseon nichts damit zu tun.

wird er bewusstlos. In diesem Fall speit der Wassergeist ihn sofort aus dem Becken, aber da der Held seinen Sturz nicht abmildern kann, verliert er auf jeden Fall die 1W6+2 Lebenspunkte.

Wenn ein Held auf die Idee kommt, dem unter Wasser Gezogenen zu Hilfe kommen zu wollen, wird er ebenso zum Opfer des Wassergeists wie der erste Held.

Hier gibt es keinerlei Möglichkeiten, mit dem Wassergeist zu kommunizieren oder gar zu verhandeln. So lange der Druiden nicht in der Nähe ist, darf sich niemand ungestraft dem Wasser nähern.

Eine dramatischere Variante ist es, wenn die Helden aus irgendeinem Grund durch den Wald rennen, zum Beispiel auf der Flucht vor den Wildschweinen (s. S. 26).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du durch das Unterholz rennst, in der Hoffnung, entweder deine Verfolger abzuhängen oder doch wenigstens eine sichere Zuflucht zu finden, öffnet sich plötzlich der Boden zu deinen Füßen.

DER TRICHTER

Wie auf S. 19 beschrieben, ist der Boden des gesamten Tals nicht sonderlich eben. Überall wechseln sich Erhebungen mit Einschnitten ab, große Felsen liegen herum und in kleinen Vertiefungen sammelt sich abgestandenes Regenwasser.

Doch an einer Stelle gibt es ein trichterförmiges Loch im Boden, das deutlich größer ist als die anderen. Es ist durch den Einsturz eines Teils der unterirdischen Stadt entstanden. Das Loch misst etwa 20 Schritt im Durchmesser und ist fast genauso tief.

Kein Pfad führt unmittelbar an dem Trichter vorbei, so dass die Helden vermutlich nur darauf aufmerksam werden, wenn sie die Pfade verlassen und quer durch den Wald gehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor dir öffnet sich mal wieder eine kleine Lichtung in dem dichten Baumbewuchs. Erst als du näher kommst, kannst du erkennen, dass diese Lichtung merkwürdig ist: Sie hat keinen Boden. Es handelt sich offensichtlich um eine Vertiefung im Untergrund, wie sie in felsigen Berggegenden hin und wieder vorkommt.

Zu deinen Füßen öffnet sich ein Loch im Waldboden, etwa 20 Schritt im Durchmesser und mit fast senkrechten Wänden. Etwa 20 Schritt unter dir hat sich braunes Brackwasser zwischen dem felsigen Wänden angesammelt, Ihre felsigen Ränder fallen an manchen Stellen senkrecht ab, sind aber von Schlingpflanzen überwuchert, und am Boden hat sich ekliges Brackwasser gesammelt.

Gestatten Sie dem Helden eine *Körperbeherrschungs*-Probe +7, ob er sich im letzten Moment noch abfangen kann (auch in diesem Fall können Sie die Probe um die übrig behaltenen Punkte aus einer *Gefahreninstinkt*-Probe erleichtern). Gelingt die Probe, dann kann er im letzten Augenblick einen dicken Zweig ergreifen und findet sich frei schwebend über dem Loch wieder. Von diesem Zweig aus zurück auf den festen Boden zu klettern, sollte kein Problem sein – fragt sich nur, ob die Wildschweine das zulassen.

Misslingt die *Körperbeherrschungs*-Probe, dann stürzt der Held – aber zum Glück nicht auf der Seite, wo der Rand wirklich senkrecht abfällt, sondern er rutscht und rollt bis hinunter in das Brackwasser. Dabei verliert er durch Prellungen und Abschürfungen 1W6+2 Lebenspunkte (Rüstungsschutz wird in diesem Falle angerechnet). Außerdem sollten Sie ihn fragen, ob er irgendwelche zerbrechlichen Dinge bei sich trägt, die bei dem Sturz zu Bruch gegangen sein könnten. Wenn er zum Beispiel gläserne oder tönernen Flaschen im Rucksack hat, ohne dass sie ausdrücklich gepolstert sind, dann ist die Wahrscheinlichkeit recht hoch, dass diese zerbrochen sind. (Entweder Sie entscheiden es willkürlich, oder Sie würfeln aus: Bei einem Ergebnis von 11 oder höher bei einem W20-Wurf ist der betreffende Gegenstand kaputt.)

Hinzu kommt, dass der Held am Ende seines Sturzes in einem knietiefen Brackwassertümpel landet, so dass seine Kleidung und sein Gepäck nass und schlammig sind – und dies kann wasserempfindliche Gegenstände durchaus verderben.

Egal, wie diese Szene ausgeht, machen Sie eine spannende und dramatische Situation daraus, die aber ohne größere Umstände zu

lösen ist. Wenn ein Held erst einmal abgestürzt ist, lassen verfolgende Tiere von ihm ab, und wenn er am Ast über dem Abgrund hängt, dann sollten Sie ihn nicht mehr allzu lang mit lauernenden Wildschweinen belasten, sondern diese dann bald von anderen Helden verjagen lassen.

Sie haben genug Material, um hier spannende und vielleicht auch witzige Situationen entstehen zu lassen. Nutzen Sie es, wenn Sie wollen, aber denken Sie daran, dass all das wirklich in erster Linie dazu dient, die Spieler etwas Spannendes erleben zu lassen.

Die Grube

Ein Held, der sich mit *Bergbau* auskennt (und eine Probe –3 schafft), kann diesen Trichter recht eindeutig als den Hinweis auf eine eingestürzte Höhle interpretieren. Unter diesem Boden muss sich früher einmal ein sehr großer Hohlraum befunden haben, der dann eingebrochen ist und diese Vertiefung hat entstehen lassen.

Wenn nach dieser Erkenntnis noch ein Held eine Probe in *Wildnis* schafft, kann er anhand des Bewuchses erkennen, dass dieser Einsturz vermutlich ein- bis zweihundert Jahre her ist, also eigentlich sehr jung.

Nur wenn ein Held die Wände der Grube ausdrücklich untersucht, dann kann er im unteren Bereich der nördlichen Wand eine Öffnung entdecken, die weitgehend hinter einem großen Farnbusch verborgen ist.

Diese Höhle hat einen Durchmesser von etwas weniger als einem Schritt, und sie befindet sich etwa 2 Schritt oberhalb der Wasseroberfläche.

Dies ist der Rest eines alten Belüftungsschachtes der Zwergenmine und seit der Versiegelung der Tore der einzige verbliebene Zugang zu der unterirdischen Stadt. Da es aber im Moment noch nicht vorgesehen ist, dass die Helden die Stadt erforschen, sollten Sie sie wirklich nur auf diese Höhle stoßen lassen, wenn die Helden gründlich suchen. Die Beschreibung des Schachtes finden Sie auf S. 37.

STEINBRUCH UND ERZSCHMELZE

Dort, wo früher einmal nur ein steiler Hang war, haben die Menschen, die das Rondra-Heiligtum angelegt haben (vergleiche S. 16/17) Baumaterial aus der Bergflanke abgebaut und dabei eine tiefe Wunde in den Berg gerissen. Da sie dabei gleichzeitig auf eine kleine Eisenerz-Ader stießen (einen Ausläufer der Ader, die die Zwerge unterirdisch abgebaut hatten), begannen Sie, hier auch noch Eisen zu gewinnen, das sie in der Schmiede des Ingerimm-Heiligtums zu Waffen und Werkzeug verarbeiten.

Heute zeugen von dieser Zeit nur noch die felsigen Wände des Steinbruchs, in dem längst wieder Bäume und Unterholz wachsen, und eine Ruine, die früher einmal die Erzschnmelze beherbergte. Von der Schmelze ist nichts mehr übrig geblieben außer Grundmauern und einem aus Natursteinen errichteten Schuppen, der aus irgendwelchen Gründen bis heute noch steht und dessen ebenfalls steinernes Dach mit Gras überwuchert ist. In diesem Schuppen befindet sich bis heute der Rest des Eisenvorrates, den die Siedler damals aus irgendwelchen Gründen zurückgelassen haben.

Und seltsamer Weise (sollte hier etwa Ingerimm seine Finger im Spiel haben?) ist das Eisen nicht etwa völlig verrostet, sondern im Gegenteil haben die Barren eine Reinheit, wie sie sonst nur selten zu finden ist. Die Einsiedlerin, die diesen Vorrat hier vorfand, nutzt ihn seitdem, um Rondra und Ingerimm zu Ehren Schwerter und Dolche zu schmieden.

Auch diese Tatsache ist dem Druiden durchaus bekannt, doch in seinem Glauben bedeutet die Schmiedearbeit, dass Norrigea – der Göttin Sumu die Knochen aus dem Leib reißt und diese mit Feuer und Hammer in Formen zwingt, die der lebensspendenden Göttin nie-

mals recht wären“ (denn die Erde gilt als der Leib Sumus und jegliches Gestein als ihre Knochen – Erzabbau ist also ein Raub ihrer Knochen). Deswegen hat er auch hier Maßnahmen ergriffen, um die Schmiedin zu schikanieren und sie an ihrer Arbeit zu hindern: Er hat einen Elementargeist des Erzes beschworen (zu den Elementargeistern siehe Kasten gegenüber) und ihm befohlen, jeden Menschen anzugreifen, der das Gelände des Steinbruchs betritt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor längerer Zeit muss dies ein Steinbruch gewesen sein: Hacken und Schaufeln haben sich tief in die Flanke des Berges gegraben, und mittlerweile wachsen hier zwar schon wieder Bäume, aber dennoch hat es die Natur bis heute nicht vollständig geschafft, die blanken Felswände zu verstecken.

An der Seite dieses Steinbruchs seht ihr die längst verfallenen Überreste von zwei oder drei Steinhäusern. Nur ein fensterloser Schuppen aus groben Bruchsteinen, der sich altersschwach an die Felsen lehnt, scheint die letzten Jahre überdauert zu haben. Er hat sogar noch ein hölzernes Tür – fast scheint es, als sei er bis heute in Benutzung.

Doch noch bevor ihr euch diese Sache näher anschauen könnt, ertönt ein unheilverkündendes Knirschen zwischen den Felsen: Einer der großen Felsbrocken, die am Fuß der Felswand liegen, beginnt sich zu bewegen. Mit einem Geräusch, das an übereinander schabende Steine erinnert, richtet sich dort ein Wesen auf, das aus schierem Stein zu bestehen scheint: grob menschenförmig, mit einem tonnenförmigen Leib, kurzen, aber gewaltigen Armen und einem flachen Kopf, der ohne Hals direkt auf den steinernen Schultern sitzt.

Ihr fühlt, dass jeder Schritt dieses Wesens den Boden erbeben lässt, und seht, dass die Füße tiefe Eindrücke in dem Waldboden hinterlassen, während euch kleine schwarze Augen unter dicken Brauenwulsten hervor fixieren.

Der Erzelementar reagiert überhaupt nicht darauf, wenn er angesprochen wird. So lange sich auch nur ein Mensch (oder etwas, das er für Menschen hält, also auch ein Elf, Zwerg oder Troll) noch im Steinbruch aufhält, wird er diesem Menschen hinterherstampfen und ihn angreifen. Zum Glück bewegt er sich aber recht langsam, so dass die Helden ihm so lange entgehen können, wie sie sich ihm nicht direkt stellen oder sich in eine Sackgasse drängen lassen. So ist der Elementar zwar nicht in der Lage, den Schuppen zu betreten, aber er kann sich vor den Eingang stellen und abwarten, bis das Opfer wieder hervorkommt.

Die Aktionen des Elementars sind nicht sonderlich clever, und er lässt sich auch recht leicht ablenken oder von jemandem weglocken. Dennoch ist er nicht wirklich dumm, sondern einfach nur außerordentlich langsam in seinen Denkvorgängen – ein Trick, auf den er zweimal hereingefallen ist, wird in Zukunft nicht mehr funktionieren. Außerdem zeichnet er sich durch eine geradezu unendliche Geduld aus – nichts kann ihn aus der Ruhe bringen, und wenn es Jahre dauern sollte, irgendein Ziel zu erreichen, so ist das für ihn überhaupt keine Hinderungsgrund: Er hat Zeit, viel Zeit ...

Gegen diesen wandelnden Felsbrocken haben die Helden nicht wirklich eine Gewinnchance, deswegen sollten Sie ihnen klar machen, dass ein offener Kampf sinnlos ist: Schildern Sie, wie ein wuchtiger Schwerthieb, der den Arm des Wesens trifft, dort kaum eine tiefere Scharte hinterlässt als in dem Schwert selbst. Der erste Schlag des Elementars hingegen geht fehl und trifft statt dessen einen Stein, der daraufhin auseinanderbricht.

Es ist nicht möglich, die Schläge des Erz-Elementars zu parieren

(keine Waffe kann die steinernen Fäuste aufhalten), und einzig eine Flucht kann verhindern, dass sich dieses Wesen dem Kämpfer nähert (es überwindet Distanzklassen ohne Proben).

Erzelementar

INI 1W6	AT 7	PA 3	TP 2W6+6	LeP 40
AuP unendlich	RS 8	KO 18	MR 15	GS 1

DIE VORWARNUNG

Der Auftritt des Elementars hat nebenher noch eine zweite Funktion: Er soll die Helden warnen, dass es Gegner gibt, gegen die sie im Kampf keinerlei Chance haben, denen sie also möglichst aus dem Weg gehen sollten. Wenn sie diese Lektion nicht begreifen, laufen sie später bei der Begegnung mit dem Steinernen Zwerg Gefahr, sich zu überschätzen und damit in tödliche Gefahr zu geraten (s. S. 42).

DIE WILDSCHWEINE

Obwohl für diese Rotte von Wildschweinen auf der Karte ein bestimmtes Gebiet vorgesehen ist, in dem sie sich vorwiegend aufhält, können Sie die Tiere auch an einem beliebigen anderen Ort auftauchen lassen. Der Druiden kann das Leittier magisch lenken, und das sogar, ohne es selbst zu sehen.

Daher kann er ihm befehlen, beliebige Bereiche des Tals aufzusuchen und dort die Helden anzugreifen.

Eigentlich diene ihm diese Beherrschungsmagie dazu, der Einsiedlerin Angst einzuflößen, denn er hat sie zweimal außerhalb ihres Dorfes erwischt und dann von den Wildschweinen über längere Strecken durch den Wald hetzen lassen.

Sobald die Wildschweine den Angriffsbefehl bekommen haben, galoppieren sie quer durch den Wald, um die Helden zu attackieren. Da aber eine galoppierende Rotte

Wildschweine nicht gerade leise

ist, können die Helden rechtzeitig mitbekommen, dass sich etwas auf sie zubewegt, und entsprechende Vorsichtsmaßnahmen ergreifen (also ihre Waffen ziehen, die Flucht ergreifen oder sich wenigstens einen geeigneten Platz für eine Konfrontation suchen).

Dann kommen sie hervorgeschossen: vier ausgewachsene Wildschweine, und sie rennen direkt auf die vordersten Helden zu und versuchen, sie umzurennen.

Wildschweine

INI 8+W6	AT 10	PA 4	TP 1W+1	LeP 22
AuP 30	RS 2	KO 8	MR 2	GS 10

Ein Held, der über diese Angelegenheit nachdenkt und eine Probe auf *Wildnisleben* oder *Tierkunde* schafft, weiß, dass Wildschweine ei-

gentlich nicht angriffslustig sind, außer wenn sie sich in die Ecke gedrängt fühlen oder sie Frischlinge beschützen müssen – und beides ist nicht der Fall. Vor allen Dingen die Form des Angriffs spricht dafür, dass die Wildschweine abgerichtet oder anderweitig zu diesem Verhalten gezwungen worden sein müssen.

DER STEINKREIS

Wenn die Helden den Steinkreis gefunden haben, sind sie der Lösung des Rätsels schon recht nahe. Dieser Ort ist von magischer Kraft erfüllt, und vor langer Zeit haben hier zauberkundige Zwerge (Geoden genannt) diese Kraft kanalisiert und fokussiert, indem sie nach einem althergebrachten Muster Megalithen aufstellten.

Seit Generationen haben sich nun menschliche Druiden dieses alten Erdheiligtums angenommen, und der jetzige Druiden Daliseon lebt seit über 20 Jahren in diesem Tal, um den Steinkreis zu hüten. Gleichzeitig weiß er auch die Kräfte dieses Platzes zu nutzen, so dass er wesentlich mehr und besser zu zaubern in der Lage ist, als es ihm ohne diesen speziellen Ort möglich wäre. Dafür musste er jedoch verschiedene Gegenstände, die die unterschiedlichen Zaubere aufrecht erhalten, innerhalb des Steinkreises deponieren, und wenn die Helden diese Gegenstände nun finden und entfernen oder sogar zerstören, dann ist ein großer Teil der Macht des Druiden gebrochen und die meisten Phänomene, die das Tal heimsuchen, enden. Dennoch würde diese 'Radikallösung' nur vorübergehend helfen, denn so lange der Machtkampf zwischen Daliseon und Norrigea nicht beigelegt ist, wird er seine Zaubere bei nächster Gelegenheit einfach erneuern – damit würde das Spiel wieder von vorne losgehen und niemandem wäre geholfen.

Zum Vorlesen

oder Nacherzählen:

Wieder einmal erreicht ihr eine kleine Lichtung inmitten des dichten Waldes. Doch diese Lichtung ist recht ungewöhnlich: Umgeben von drei mächtigen und uralten Eichen stehen in der Mitte der Lichtung mehrere große Steine.

Sie sind etwa kreisförmig angeordnet und

bis zu vier Meter hoch, so dass kein Zweifel daran besteht, dass ihre Anordnung kein Zufall sein kann.

Sollten unter Ihren Helden ein oder mehrere sein, die unter Aberglauben leiden, dann können Sie nun ruhig eine Probe verlangen. Abergläubische Helden, die aus nördlichen Kulturen kommen (denn im Süden kennt man keine Steinkreise), werden von dem Gefühl beschlichen, dass von den Steinen eine Gefahr ausgeht: Meist beherbergen sie Geister oder andere Wesen, die Fremdlingen gegenüber nicht wohlgesonnen sind, und oft unterstehen sie dem Schutz von mächtigen Druiden oder anderen finsternen Zaubern.

Helden, die ihre Aberglauben-Probe geschafft haben, weigern sich, dem Steinkreis nahe zu kommen, und betrachten auch alle Aktivitäten ihrer Kameraden rund um die Steine mit äußerstem Misstrau-



ZAUBERN UNTER DEM EINFLUSS DES MAGISCHEN ORTES

Wie gesagt kann Daliseon unter Ausnutzung des Steinkreises mächtigere Magie wirken, als ihm das anderswo möglich ist. Dafür ist allerdings ein Wissen nötig, das den Helden nicht zur Verfügung steht: Er muss genau wissen, welcher Ort an diesem Platz welche Kräfte verstärkt und welche abschwächt, um diese Kräfte dann sogar noch durch spezielle Rituale zu lenken und zu kontrollieren.

Wenn Sie wollen, können Sie im Steinkreis allerdings den Zufall mit hineinbringen. Immer, wenn ein Held irgendeinen beliebigen Zauber innerhalb des Steinkreises wirkt, würfeln Sie mit einem sechsseitigen Würfel. Ein Ergebnis von 1 oder 2 bedeutet, dass ein gelungener Zauber wesentlich schwächer ist als normal (nur halbe Reichweite, halbe Wirkungsdauer, halbe Auswirkungen oder dergleichen, je nach Zauber), bei 3 oder 4 geschieht nichts Außergewöhnliches, und bei einer 5 oder 6 sind die Auswirkungen wesentlich stärker als üblich – und zwar unabhängig davon, ob die Zauberprobe gelungen ist oder nicht. Allerdings kostet der Zauber auch doppelt so viele AsP wie normal, und es können eventuell ganz andere Effekte erscheinen: etwa spontanes Auftreten von winzigen Elementargeistern, ein gleichzeitiges Entstehen einer anderen Zauberwirkung wie zum Beispiel eine Illusion etc. Hier ist Ihre Phantasie gefragt.

en. Abergläubische Helden, die die Probe nicht geschafft haben, sind zwar immer noch sehr vorsichtig, wagen sich aber dennoch zu den Steinen – wenn der jeweilige Held es will.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch dem Kreis aus sechs großen Steinen nähert, könnt ihr erkennen, dass die Fläche zwischen den Steinen nur wenig Bewuchs aufweist. Statt dessen liegen hier zahlreiche andere Steine scheinbar achtlos auf dem Boden verteilt, die kleinsten faustgroß, andere bis zu einem halben Schritt hoch. Doch ohne dass ihr es genau festmachen könnt, scheint die Anordnung nicht völlig willkürlich zu sein. Zwischen den Steinen, die sich nicht nur in ihrer Größe, sondern auch der Gesteinsart unterscheiden, ist meistens genug Abstand, um bequem zwischen ihnen hindurchgehen zu können. Viele Steine sind oben abgeflacht, und manche weisen Einkerbungen und Vertiefungen auf, die sicherlich keinen natürlichen Ursprung haben.

In einigen dieser Vertiefungen liegen wiederum andere Steine – aber um nähere Einzelheiten erkennen zu können, müsstet ihr den Kreis aus großen Steinen betreten.

Das Betreten des Steinkreises hat keine Folgen – aber das müssen die Helden ja nicht unbedingt wissen. Vor allem solchen Helden, die unter Aberglauben leiden, selbst zaubern können oder die Gabe des Gefahreninstinktes haben, können Sie beschreiben, wie sie ein kalter Lufthauch streift, als sie sich zwischen die Steine begeben – als sei es hier ein wenig kälter als außerhalb. Ob sich dieser Eindruck wiederholt, wenn der Held mehrfach hinaus- und wieder hineingeht, können Sie abhängig von der Höhe von Aberglaube und Gefahreninstinkt spontan entscheiden.

Ein Held, der sich mit *Gesteinskunde* auskennt, kann innerhalb des Steinkreises insgesamt 12 unterschiedliche Gesteinsarten zählen, und bei einer gelungenen Probe +5 weiß er auch, dass einige davon in hundert Meilen Umgebung nicht vorkommen.

Wer sich die sechs Hauptsteine anschaut und dabei eine Probe in *Alchimie* oder *Magiekunde* schafft, entdeckt auf fünf von ihnen jeweils auf der nach innen gerichteten Seite das stark verwitterte Symbol eines der sechs Elemente. Humus, Wasser, Luft, Feuer und Erz sind vertreten, nur Eis fehlt.

Lassen Sie nun alle Helden, die den Steinkreis näher in Augenschein nehmen, *Sinnenschärfe*-Proben ablegen. Bei Gelingen finden sie einen der folgenden Gegenstände. Wenn sie dann noch weitersuchen, können Sie weitere Proben erlauben, die je nach Suchdauer sogar erleichtert sein können.

- In dem Spalt eines in der Mitte geborstenen Steins klemmt ein in Leder eingewickelter Gegenstand. Wenn die Helden das Bündel auseinandernehmen, dann finden Sie darin eine etwa einen halben Spann (10 cm) große Statuette eines Keilers, geformt aus Wachs. Auf Rücken und Bauch sind irgendwelche Symbole eingeritzt. Eine *Gerber/Kürschner*-Probe-3 oder eine *Tierkunde*- oder *Lederarbeiten*-Probe+2 verrät, dass das Leder von einem Wildschwein stammt.

Sie werden es ahnen, verehrter Meister: Mit diesem Abbild des Leittieres kontrolliert Daliseon die Wildschweinrotte und kann ihr selbst aus größerer Entfernung heraus Befehle geben. Dazu muss er sich allerdings in den Steinkreis begeben und mit seinem Ritualdolch bestimmte Symbole nachfahren.

- Am Fuß des Steines, der das Symbol des Erzes trägt, liegt ein Basaltbrocken, der grob menschliche Proportionen hat. (Helden, die schon Bekanntschaft mit dem Erzelementar gemacht haben, können eine gewisse Ähnlichkeit erkennen.) Auf dem Rücken dieser

GEODEN UND DAS ELEMENT EIS

Die meisten zwergischen Druiden* empfinden das Element Eis als die Verkörperung von Stillstand und Tod und sehen es daher als ihrer Verehrung der Mutter Sumu gegenläufig. Daher kommt es oft vor, dass sie dieses Element nicht darstellen oder im Extremfall sogar verleugnen. In diesem Steinkreis ist diesem Umstand dadurch Rechnung getragen, dass zwar einer der Hauptsteine dem Eis gewidmet ist, ihm aber im Gegensatz zu den anderen eine entsprechende Kennzeichnung fehlt. Einem Helden sollten Sie dieses Wissen allerdings nur weitergeben, wenn er einen *Magiekunde*-Wert von wenigstens 7 und außerdem aus irgendeinem Grund Erfahrung mit zwergischer Kultur hat.

* Es sei hier noch einmal ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die Bezeichnung der Geoden als zwergische Druiden eine grobe Vereinfachung ist. Zwar ähneln sich die Magie und der Glauben und die Zauberei von Druiden und Geoden in vielen Bereichen, und man kann auch davon ausgehen, dass die ersten menschlichen Druiden ihre Kunst von den zwergischen Geoden gelernt haben, dennoch gibt es deutliche Unterschiede. Nähere Einzelheiten können Sie den entsprechenden Kapiteln in der Box **Zauberei und Hexenwerk** entnehmen.

Figur ist eine dicke Wachsschicht aufgetropft, und in dieses Wachs sind einige Symbole eingeritzt. Falls ein Held die Zwergenschrift *Rogolan* mit einem Talentwert von wenigstens 5 lesen kann, kann er das Wort 'Herrschaft' entziffern. Ein Zerschlagen dieser Statuette ist möglich und hat zur Folge, dass der Erzelementar im Steinbruch (s. S. 25) sich in einen simplen Felsblock zurückverwandelt.

● In dem Wasser-Stein ist in etwa zweieinhalb Schritt Höhe ein Loch zu finden, das sich im Innern des Steins zu einem kleinen Becken ausweitet. Wer dort hineingreift, kann ein kleines Bündel hervorziehen, das in ein seltsames glänzendes Material eingeschlagen ist. Im Inneren des Bündels findet sich eine kleine, grob menschenähnliche Puppe, die aus einem Rohrkolben, einigen Strohhalmen und etwas Gras angefertigt ist.

Mit einer gelungenen *Fischen/Angeln-* oder *Lederarbeiten-*Probe +3 kann man herausfinden, dass es sich bei dem seltsamen Material um Fischhaut handelt – sind trotz Probenzuschlag noch wenigstens 3 Talentpunkte übrig geblieben, kann der Held es sogar auf eine Forelle festlegen.

Für Strohhalme und Gras kann nach einer *Wildnisleben-*Probe +3 wiederum gesagt werden, dass es sich bei all diesen Pflanzen um Wasserpflanzen handelt – und wenn die Helden bereits bei dem Wasserfall waren, können sie sich eventuell sogar daran erinnern, dass es dort all diese Pflanzen gab. (Erklären Sie dies einem Helden, wenn er von sich aus eine entsprechende Frage stellt, oder machen Sie ihn mit einer IN-Probe darauf aufmerksam.)

Diese Figur diente nicht nur dazu, das Wasser-Elementarwesen zu beschwören, das nun in dem Tümpel unter dem Wasserfall haust (s. S. 23), sondern mit seiner Hilfe kann Daliseon es auch kontrollieren. Wenn die Helden die Puppe mit Gewalt zerstören (zum Beispiel verbrennen), dann wird der Elementargeist eines fürchterlichen Todes sterben – durchaus ein Grund, den Druiden mit noch mehr Abneigung gegen die Helden zu erfüllen. Wird einfach die Puppe in ihre Einzelteile zerlegt, dann kann sich der Geist aus der Kontrolle befreien – beschließt aber, seine Freiheit dazu zu nutzen, weiterhin in dem Tümpel zu wohnen, denn dieses Gewässer ist eigentlich ganz nach seinem Geschmack. Allerdings wird er weiterhin allen menschenähnlichen Wesen gegenüber misstrauisch bis feindlich gesinnt sein, was sich nur mittels eines neuen Rituals Daliseons ändern lässt – oder aber, indem man ihm die Einzelteile der genannten Puppe überlässt.

● Am Fuß des Feuer-Steins ist eine kleine Nische zu finden, deren Wände rußig sind – offensichtlich werden hier hin und wieder kleine Feuer entzündet. Hier liegt, halb verborgen unter einem Stein, eine kleine Schatulle aus Birkenrinde. Darin liegt ein aus Zunderschwamm geschnitztes Püppchen von knapp 4 Finger (8 cm) Höhe. Auch in seinen Rücken sind die Rogolan-Zeichen für 'Herrschaft' eingeritzt.

Dies ist die letzte Waffe des Druiden, die er aber nur einsetzen wird, wenn er sein Leben bedroht sieht (und er noch genug Zeit hat, das notwendige Ritual zu vollenden). Mit diesem Püppchen, das schon entsprechend vorbehandelt ist, kann er nämlich mit einem etwa fünfminütigen Ritual einen Feuergeist herbeirufen und ihm für die Dauer eines Tages beliebige Befehle geben.

Eine Zerstörung des Püppchens auf beliebige Art und Weise hat keine weiteren Folgen, außer dass Daliseon darüber nicht sonderlich erfreut sein wird, weil seine Vorarbeit zunichte gemacht wurde. Sollten die Helden aber auf die Idee kommen, die Figur zu verbrennen, dann wird dies den Geist herbeirufen, aber ohne dass ihn jemand kontrollieren kann. In diesem Fall verwandelt sich die kleine Figur in eine fast trollgroße Gestalt aus Feuer, die etwas ruft, das man als "Frei! Endlich frei!" interpretieren kann, bevor sie sich in die Luft erhebt und davon fliegt.

Ein Feuelementar

Ein übel gelaunter und unkontrollierter Feuelementar kann durchaus allerlei Schaden anrichten. Wenn Sie wollen, können Sie daraus ja ein eigenes Abenteuer gestalten.

● Etwa im Zentrum der ganzen Anlage liegt ein großes Kastanienblatt auf einem größeren, flachen Stein. Damit der Wind es nicht wegweht, ist es mit sechs Kieselsteinen beschwert. Wenn es aufgehoben wird, kommt darunter eine Vertiefung im Stein zum Vorschein, in der, sorgsam auf ein Polster aus Moos gebettet, eine kleine Figur liegt, die aus unterschiedlichen Zweigen und Baumteilen zusammengesetzt ist. Auf dem Rücken der Puppe ist etwas Wachs aufgetropft, in das mehrere Runen eingeritzt sind.

Eine erfolgreiche Probe +3 in wahlweise *Wildnisleben* oder *Holzbearbeitung* lässt erkennen, dass das Figürchen einen Körper aus einem Eichenzweig hat, Arme aus Weiden- und Birken-Ästchen, Beine aus Buche bzw. Esche und einen Kopf aus einem Kiefernzapfen. Alle diese Bäume sind hier in diesem Tal zu finden.

Daliseons Magie reicht nicht aus, um Wesen wie die Waldschrate in einer Weise zu beherrschen, wie er es zum Beispiel mit den Wildschweinen tut. Aber mit Hilfe dieser kleinen Figur kann er immerhin erreichen, dass die Schrate ihn respektieren und seine Hinweise anhören, ohne dass das sonst gegen Menschen übliche Misstrauen durchbricht. So ist es ihm gelungen, die Baumwesen von der Frevelhaftigkeit der Einsiedlerin zu überzeugen, weswegen sie sie nicht mehr in ihren Wald lassen.

● An sechs symmetrisch verteilten Punkten können einem sehr aufmerksamen Helden (entweder nach besonders gründlicher Suche oder nach einer *Sinnenschärfe-*Probe +5, alternativ nach einer *Zwergennase-*Probe) etwa kindskopfgröße Steine auffallen, die alle recht ähnlich aussehen. Wenn sie näher untersucht werden, stellt sich heraus, dass sie alle zweiteilig und hohl sind – sie haben also die Form von archaischen Steinschüsseln mit Deckeln, wobei die Deckel so gut schließen, dass jeder Stein zunächst wirklich wie ein normaler Felsbrocken aussieht. Im Inneren jedes Steins liegen vertrocknete Pflanzenteile: Blätter, Samen, Blüten, Stengel, Wurzeln.

Hinter den sechs Steinen verbirgt sich das einzige Geheimnis Daliseons, das nichts mit der Einsiedlerin zu tun hat. Durch bestimmte Rituale hat er die Möglichkeit, ausgewählte Pflanzen außergewöhnlich gut wachsen zu lassen oder ihre Wirksamkeit deutlich zu verstärken.

Mit *Pflanzenkunde* oder *Wildniskunde* lässt sich einiges über die Pflanzen herausfinden:

Einfach gelungene Probe: In jedem der sechs Steine liegen unterschiedliche Pflanzenteile. Allerdings kommt es vor, dass unterschiedliche Teile einer Pflanze in verschiedenen Steinen auftauchen: etwa ein Eichenzweig in dem einen Stein, eine Eichel in dem anderen.

3 übrig behaltene Talentpunkte: Alle vorhandenen Pflanzen kommen in dieser Gegend hier vor, obwohl einige davon recht selten sind.

6 übrig behaltene Talentpunkte: Den meisten der hier vorhandenen Pflanzenteile werden bestimmte Wirkungen zugeschrieben, meist heilsam, teilweise aber auch giftig oder mit anderen besonderen Wirkungen.

9 übrig behaltene Talentpunkte: Die Pflanzen liegen unterschiedlich lang hier, einige erst seit einigen Tagen, andere bestimmt schon seit mehreren Wochen.

Die Eiche

Wer sich nicht nur den Steinkreis selbst anschaut, sondern auch die drei alten Eichen, kann ebenfalls eine wichtige Beobachtung ma-

chen. Damit ist diese Szene speziell für Helden geeignet, die sich nicht in den Steinkreis hineinwagen und sich sonst während der Untersuchung eventuell langweilen würden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während die anderen diese merkwürdige Steininformation näher in Augenschein nehmen, lässt du deinen Blick ein wenig durch die Umgebung schweifen. Dabei fällt dir auf, dass eine der drei gewaltigen Eichen, die neben dem Steinkreis stehen, offensichtlich beschädigt ist. Als du näher hingehst, um dir die Sache näher anzuschauen, erkennst du, dass hier offensichtlich jemand versucht hat, diesen Baum zu fällen. Sehr weit ist er allerdings nicht gekommen, denn es ist schon eine größere Angelegenheit, einen über einen Schritt durchmessenden Eichenstamm mit einer Axt durchzuschlagen. Dennoch hat der Holzfäller dem Baum eine große Wunde zugefügt, er ist bis zu einer Tiefe von anderthalb Spann vorgedrungen.

Die Wunde ist nicht mehr ganz frisch, denn das Holz darunter ist nicht so hell, wie es frisches Eichenholz wäre.

Eine nähere Untersuchung bringt folgende Details zum Vorschein: Dort, wo das Holz freilag, hat jemand eine dunkelbraune Paste aufgetragen.

Holzbearbeitung+7 oder Pflanzenkunde+7: Es gibt bestimmte Pasten, die in der Lage sind, Beschädigungen an lebendem Holz so zu versiegeln, dass der Baum sich von dieser Verletzung besser erholen kann. Das Wissen um die genaue Rezeptur ist allerdings nicht sehr verbreitet. Hier könnte es sich eventuell um eine derartige Paste handeln.

Falls ein Held danach fragt, können Sie ihm sagen, dass der Baum, wenn er denn gefallen wäre, wohl in den Steinkreis hineingestürzt wäre. Und es ist anzunehmen, dass unter seinem Gewicht auch die Anordnung der Steine zerstört worden wäre.

Wenn die Umgebung der Eiche absucht, findet im hohen Gras verborgen eine zerbrochene Holzfälleraxt.

Hintergrund: Als Norrigea in ihrer Entschlossenheit, die Macht des Druiden zu brechen, hierher kam, wagte sie es nicht, den Steinkreis zu betreten. Daher nahm sie ihre Axt und begann, die Eiche zu fällen, um das 'götterlose Monument' auf diese Weise zu beschädigen. Allerdings kam ein Waldschrat herbei, der über das versuchte Fällen des alten Baumes in fürchterlichen Zorn geriet und die Schmiedin angriff. Nachdem er ihre Axt zerschmetterte, gelang es ihr, zu fliehen und sich in ihre Schmiede zurückzuziehen. Als Daliseon von diesem Vorfall erfuhr, war er ebenso erzürnt wie der Waldschrat, und begann nun, all seine Macht einzusetzen, um Norrigea zu bestrafen und zu verjagen, und zwar unter Einsatz all seiner Möglichkeiten.

DALISEONS HÜTTE

Verborgen in einem Waldstück, dessen Unterholz von Brombeeren und anderen Dornenbüschen dominiert ist, steht die Hütte des Druiden. Dieser Ort ist schon seit Generationen Heimstatt desjenigen Druiden, dessen Aufgabe Schutz und Wacht über den örtlichen Kraftplatz ist.

Das Unterholz

Von außerhalb des Unterholzes ist der Platz nicht zu sehen, nur ein guter Spurenleser kann einen der beiden verborgenen Zugänge finden, die durch das Gebüsch hindurch führen. Wer am Rand des Gebüschs gezielt nach Spuren sucht, kann nach einer gelungenen

Fahrtensuchen-Probe+7 eine Stelle auf dem steinigen Untergrund finden, an der anscheinend öfter jemand in das Gebüsch hineingeht bzw. daraus hervorkommt. Wenn man dann einige Brombeerranken vorsichtig zur Seite schiebt, kommt eine Art Tunnel durch das Unterholz zum Vorschein.

Ein kleiner Bach durchquert das Wäldchen, aber das Unterholz wuchert so dicht über das Wasser, dass es so gut wie unmöglich ist, dem Bach zu folgen und so in das Gehölz hineinzukommen.

Die Zugänge

Zwei Wege führen zu der Hütte, wobei der eine eher die Funktion eines Notausganges hat, falls Daliseon sich irgendwann vor irgendwelchen Feinden verbergen will. Beide Wege sind enge Tunnel, die durch das dornige Unterholz führen. Selbst, wer einmal den Eingang zu einem dieser Gänge gefunden hat, wird immer wieder auf Stellen stoßen, an denen es scheinbar nicht weiter geht und erst das zur Seite Schieben von Ranken die Fortsetzung des Weges offenbart. Erschwerend kommt hinzu, dass der Weg fast überall nur knapp anderthalb Schritt hoch ist, an einzelnen Stellen kaum über einen Schritt. Wenn also die Helden diesen Weg nehmen, dann sollten Sie darauf achten, wie groß der einzelne Held ist und ob er sogar noch sperrige Ausrüstung wie Schilde, Speere, Bögen oder am Gürtel baumelnde Schwertscheiden mit sich führt. So kann das Durchqueren des Gebüschs für einen großen und kräftigen Helden mit entsprechendem Gepäck durchaus in erster Linie daraus bestehen, über den Boden zu kriechen und trotzdem ständig in den Dornen hängen zu bleiben.

Daliseon hingegen, der die Wege selbst im Schlaf finden würde, kann hier hindurchhuschen und dabei problemlos jeden Verfolger abschütteln.

Die Hütte

Beide Wege enden an einer winzigen Lichtung von kaum zehn Schritt Durchmesser. Dabei bedeutet der Begriff 'Lichtung' hier nur, dass der Platz kein Unterholz hat – die ausladenden Äste von fünf alten Eichen schützen den geheimen Ort vor den Blicken von oben. Direkt am Fuße des größten dieser altherwürdigen Bäume steht eine kleine Hütte aus Natursteinen, deren Dach mit Gräsern bewachsen ist. Eine niedrige Tür aus groben Brettern führt in das Innere, kein einziges Fenster lässt Licht in den einzigen Raum, der Schlafraum, Wohnzimmer, Küche und Vorratsraum in einem ist. Die Luft ist erfüllt von einem seltsamen Gemisch aus dem Duft nach frischen Kräutern, Holzfeuer und menschlichen Ausdünstungen.

An allen erreichbaren Dachbalken hängen Bündel aus Kräutern, aber auch Vogelkrallen, Felle und Fellstücke, Federn und andere Tiererteile.

An einer Seite ist eine Feuerstelle, neben der auf einem Regal Töpfe, Tiegel und Teller unterschiedlichster Größen stehen. Daneben steht ein grob gezimmerter Tisch mit einem gleichartigen Stuhl, und mit einem Bett, auf dem ein Bärenfell liegt, ist die Einrichtung der Hütte schon vollständig.

Auf dem Platz vor der Hütte sind einige Beete mit unterschiedlichen Pflanzen angelegt, die meisten davon seltene Kräuter.

DER DRUIDE UND SEINE HÜTTE

Ob die Helden Daliseon hier an seiner Hütte begegnen oder ihn sogar stellen können, hängt von dem Stadium des Abenteuers ab, in dem sie sich befinden. Am Anfang des Abenteuers können die Helden zwar die Hütte mit viel Glück finden, aber Daliseon fürchtet sie und wird deswegen lieber flüchten, als sich mit ihnen zu unterhalten.

Sollten die Helden jedoch schon einiges über das Tal herausgefunden haben und, sobald sie glauben, dass der Druide sie hören kann, ihm zurufen, dass sie in friedlicher Absicht kommen, dann wird er sich auf ein Gespräch einlassen – allerdings zunächst noch sehr misstrauisch und vorsichtig.

DAS VERMAUERTÉ TOR

Wie bereits auf S. 22 beschrieben, erbauten Zwerge in diesem Tal oder besser: unter den umgebenden Bergen die kleine, nicht sonderlich bedeutende Binge Ungoroch. Schon bevor die ersten Menschen in dieses Gebiet vordrangen, hatten die Zwerge diese Siedlung aufgegeben und verlassen. Nur noch wenige zwergische Gelehrte wissen überhaupt von der Existenz dieses Ortes, und vor allem der Grund, warum sie verlassen wurde, spukt nur noch durch einige alte Märchen.

Als Ungoroch verlassen wurde, versiegelten die abziehenden Einwohner den einzigen Zugang zu der unterirdischen Stadt, indem sie einen Erzelementar herbeiriefen, der die Scharniere des steinernen Tores auf ewig unbeweglich machte. Nur ein zwergischer Baumeister in Zusammenarbeit mit einem Zauberer, der Elementare beschwören kann, wäre in der Lage, die Türen wieder zu öffnen, und selbst das nur nach aufwendiger und umständlicher Arbeit. Aber da die Stadt so gut wie unbekannt ist, hat sich bis heute kein Zwerg diese Mühe gemacht. Viele Jahrhundert lang hat kein lebendes Wesen die unterirdischen Säle und Gänge betreten – außer einer Gruppe wagemutiger Abenteurer, die einen anderen Zugang gefunden haben (siehe S. 36).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Pfad, dem ihr gerade folgt, wird offensichtlich nicht sonderlich oft benutzt. Er ist schon halb zugewuchert, und umgestürzte Baumstämme liegen quer und versperren den Weg. Doch dann steht ihr plötzlich vor einer Felswand – und aus dieser Felswand heraus blickt euch ein riesiges, steinernes Gesicht an.

Schauen Sie an dieser Stelle wieder einmal erwartungsvoll in die Runde. Vermutlich haben die Spieler mittlerweile aus den unterschiedlichen Vorfällen gelernt, dass sie nun schnell reagieren müssen, und verkünden eilig, dass ihre Helden in Deckung springen, Waffen ziehen oder dergleichen.

Aber diesmal sind alle ihre Reaktionen vergeblich, denn das steinerne Gesicht ist nichts anderes als ein uraltes Bild, das über den Eingang der Zwergenstadt wacht.

Tipp: Erwartungen der Spieler

Ein guter Film, ein gutes Buch zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass in dem Zuschauer bzw. Leser bestimmte Erwartungen erweckt werden, genau diese Erwartungen durch überraschende Wendungen aber nicht erfüllt werden. Denn andernfalls wäre die Handlung immer vorhersehbar und damit reizlos.

Als Meister können Sie diesen Kniff ebenfalls anwenden: Überraschen Sie Ihre Spieler, indem Sie bestimmte Erwartungen erzeugen und dann die Handlung doch einen anderen Fortgang nehmen lassen.

Im bisherigen Abenteuer haben Ihre Helden vermutlich gelernt, dass ein plötzlich auftauchendes Gesicht immer Gefahr

bedeutet, vor allem wenn Sie als Meister den Helden einen kurzen Augenblick zum Reagieren lassen. Wenn Sie das immer so fortsetzen würden, würde es eintönig weil berechenbar. Hier aber zeigen Sie Ihren Spielern, dass es halt nicht immer so ist: Ein Gesicht in einer Wand kann auch völlig harmlos sein. Damit geht es Ihren Spielern schließlich nicht anders als ihren Helden: Auch die vermuten hier im Wald mittlerweile hinterhältige Attacken aus jeder möglichen Richtung, und es ist nur stimmig, wenn sie dann alarmiert in Deckung springen, sobald eine potentielle Gefahr auftaucht.

Wenn die Helden also nun aus ihrer Deckung heraus genauer nachschauen, was sie denn da so erschreckt hat, sehen sie in der Felswand ein etwa drei Schritt hohes und zweieinhalb Schritt breites Portal, über dem das etwa zwei Schritt hohe Gesicht in den Fels geschnitten ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr das Gesicht näher anschaut, erkennt ihr, dass es sich wohl nur um das Werk eines Bildhauers handelt, der hier vor langer Zeit dieses etwa zwei Schritt hohe Gesicht in den glatten Felsen modelliert hat. Von den Proportionen her könnte es ein Troll sein, der euch dort mit leeren Augen mustert, vielleicht aber auch ein Zwerg. Jedenfalls scheint das Bild schon sehr alt zu sein, denn der Stein, aus dem es modelliert wurde, ist verwittert, in den Falten des Gesichts haben sich Pflanzen angesiedelt. Efeu hangelt sich an der Nase entlang und in den Haaren hat eine gar nicht mehr so junge Birke ihre Wurzeln festgekrallt. Direkt unter dem wallenden Bart des Zwergs ist die Felswand auf einer Fläche von zwei auf drei Schritt auffällig glatt poliert. Erst auf den zweiten Blick könnt ihr erkennen, dass es sich wohl um ein großes Tor handelt, das direkt in den Felsen hineinführt. Allerdings ist ein großer Teil der Fläche zugewuchert und hinter einem Weißdornstrauch verschwunden. Die Fugen, die andeuten, dass das Tor aus zwei großen Flügeln besteht, sind zu großen Teilen hinter Flechten verborgen, und es wirkt so, als sei die Unterkante des Tors im Boden versunken.

Mit einer *Wildniskunde*-Probe kann man feststellen, dass das Tor sicherlich seit weit über hundert Jahren nicht mehr geöffnet wurde. (In Wirklichkeit sind es über zweitausend Jahre, aber das ist so genau nicht festzustellen.)

Auch ohne Probe ist aber zu erkennen, dass ein Öffnen des Tores eine sehr aufwändige Arbeit ist, die ohne geeignetes Werkzeug gar nicht möglich ist. Außerdem ist nirgends die Andeutung eines Öffnungsmechanismus zu sehen, so dass fast anzunehmen ist, dass sie mit Gewalt aufgebrochen werden müsste – und ein steinernes Tor wie dieses einzurennen, dürfte schon eine ganze Einheit von Sappeuren erfordern.

Ein Held, der selbst Zwerg ist oder aber sich irgendwie mit zwergischer Kultur auskennt (beispielsweise weil er die Zwergensprache Rogolan erlernt hat), kann das Gesicht und das Tor als zwergische Machart einschätzen. Mit einer *Geschichtswissen*-Probe +9 (für Zwerge nur +5) kann man auch anhand von Details der Darstellung einschätzen, dass das Gesicht mehrere tausend Jahre alt sein muss.

Sollten Ihre Helden sich wirklich an der Erforschung des Tors festbeißen, dann wird ihnen wenig Erfolg beschieden sein. Auch bei intensivster Suche ist kein Hinweis auf einen geheimen Öffnungsmechanismus zu finden (denn es gibt keinen, das Tor konnte schon immer nur von innen geöffnet werden), der untere Rand des Tors

liegt einen halben Meter unter jetzigem Erdniveau (früher lag es einen Meter darüber und mehrere Stufen führten hinauf zum Eingang), jeder Türflügel hat eine Dicke von anderthalb Spann (30 cm) und wiegt mehrere Tonnen.

Als die Stadt noch bewohnt war, wurden die Türflügel über einen komplizierten, durch Wasserkraft angetriebenen Mechanismus bewegt, aber mit dem Verlassen der Binge wurde dieser Mechanismus zerstört und die Tore mit Hilfe eines beschworenen Erz-Elementars geschlossen und versiegelt: Die Scharniere sind von dem Geist so 'verschweißt' worden, dass sie nicht mehr beweglich sind.

Um Ihre Helden also von allzu langwieriger und doch erfolgloser (und damit enttäuschender) Arbeit abzuhalten, sollten Sie nach einer nicht allzu langen Zeit eine Schar von Goblins am Gipfel der Felswand auftauchen lassen, die die Helden von oben mit großen Steinen bewerfen. Dies kann unabhängig davon geschehen, ob die Goblins an sich schon geflohen sind oder sie schon einmal mit den Helden gekämpft haben. Der Vorrat an Steinen ist sozusagen unbegrenzt, man kann sie nur mit einem Schild parieren, besser noch ihnen ausweichen. Umgekehrt ist es möglich, die Goblins mit Bogen oder Armbrust anzugreifen, aber aufgrund ihrer Position ist eine solche Probe immer um 8 Punkte erschwert (Entfernung 15 Schritt, kleines Ziel, teilweise in Deckung, Schuss steil nach oben).

Die Goblins treffen ihre Ziele hingegen immer, wenn Sie mit dem 20seitigen Würfel höchstens eine 7 würfeln, und ein Treffer mit einem Stein bringt W6+1 Trefferpunkte.

DER KANAL

Ohne dass die Helden es vermutlich ahnen, finden sie hier den ersten Auslöser für Daliseons Maßnahmen gegen Norrigea. Wie Sie in der Hintergrundgeschichte auf S. 17 nachlesen können, hatte sie begonnen, einen Bach umzuleiten und damit dem Druiden förmlich das Wasser abzugraben. Sie hatte allerdings nicht damit gerechnet, dass er darauf mit drastischen Mitteln reagieren würde, so dass sie die Arbeit nicht mehr fortsetzen konnte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr dem Bachlauf folgt, kommt ihr an eine Stelle, an der offensichtlich jemand gearbeitet hat: Von einem Knick im Verlauf des Baches ausgehend, hat jemand einen Kanal gegraben, als wolle er den Bach in eine andere Richtung leiten. Weiter als zehn Schritt ist er jedoch nicht vorangekommen, dann endet der Kanal einfach, als habe der unbekannte Gräber keine Lust mehr gehabt, seine Arbeit fortzusetzen.

Bergbau-Probe: Vom Untergrund her gibt es keinerlei Grund, die Arbeit an dieser Stelle zu unterbrechen. Weder behindern steiniger Untergrund noch besonders kräftige Wurzeln die Fortsetzung des Kanalbaus.

Bleiben bei der Probe sogar noch wenigstens 3 Punkte übrig, dann kann der betreffende Held auch noch sagen, dass die Arbeiten höchstens drei Monate alt sind, aber seit einigen Wochen brachliegen. Letztere Information kann man auch mit einer *Wildniskunde*-Probe herausfinden.

Wenn die Helden der Richtung folgen, die der Kanal weist, dann kommen sie nach etwa fünfhundert Schritt zu der Schmiede.

DAS ALTE DORF

Am Fuß eines Berghanges, der sich recht steil in die Höhe zieht, stehen einige Häuser, die vor mehreren Jahrhunderten erbaut sind.

Damals hatte sich eine Gemeinde aus etwa 30 Rondra-Anhängern vor der Verfolgung durch die Priesterkaiser hierher geflüchtet und im Verborgenen ihrer Gottheit einen Schrein errichtet.

Von den ursprünglich sieben Häusern sind nur noch zwei in bewohnbarem Zustand, und auch von dem Palisadenzaun, der die ganze Anlage früher umgeben hat, sind nur noch überwucherte Reste zu finden.

Die Ruinen sind alle leer, und eine Durchsuchung bringt nichts Interessantes zum Vorschein.

Wenn die Helden sich nicht gerade nachts nähern, werden sie schon, bevor sie das erste Gebäude sehen, das Hämmern eines Schmiedehammers hören.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor langer Zeit muss dies einmal eine kleine Siedlung gewesen sein. Wenn ihr über die eingefallenen und halb überwucherten Palisaden späht, zählt ihr sieben Gebäude, die um einen großen Dorfplatz herum angeordnet sind. Von dem meisten Gebäuden stehen nur noch die Außenmauern, daneben erkennt ihr die längst zusammengebrochenen Überreste von kleinen Schuppen und Ställen. Doch das größte und prächtigste der Gebäude sieht noch erstaunlich gut erhalten aus: Über einem flachen Dach thront die überlebensgroße Figur einer Kriegerin in einer Brünne, an ihrer Seite eine prächtige Löwin. Kein Zweifel, diese Statue stellt Rondra dar, die Herrin über Krieg, Sturm und Donner, die Schutzgöttin aller ehrenhaften Kämpfer. Und da das ganze Gebäude reich mit Bildern und Friesen geschmückt ist, bleibt eigentlich kein Zweifel, dass es sich um einen Tempel handeln muss.

Für einen Tempel ist das Gebäude zwar nicht sonderlich groß, aber dennoch dominiert es die ganze Siedlung, als seien die anderen Gebäude nur Wirtschaftsgebäude gewesen, die dem Tempel beigeordnet sind. Und ein Tempel an diesem abgelegenen Ort? Eigentlich dienen solche Gebäude doch der Versammlung der Gläubigen – wer aber soll sich hier in dieser abgelegenen Gegend versammeln?

Auch ein zweites Gebäude ist nicht verfallen: Es steht dem Rondra-Tempel direkt gegenüber, und von diesem Gebäude klingt das rhythmische Hämmern eines Schmiedehammers zu euch herüber. Aus dem Kamin dieses Gebäudes steigt eine kleine Rauchfahne in den Himmel.

Offensichtlich arbeitet dort ein Schmied.

Die Schmiede

Was bei der Gründung der Stadt zunächst einmal nur die profane Werkstatt des Schmiedes war, wurde später zum zweiten Tempel der Siedlung, als sich ein Ingerimm-Geweihter der Gemeinde anschloss. Dieser Geweihte stellte hier die Waffen her, die die Geweihten des Rondra-Tempels benutzten, so dass die Angehörigen beider Kirchen immer eng zusammenarbeiteten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr so weit voran gekommen seid, dass ihr die Vorderseite des kleineren der beiden erhaltenen Gebäude sehen könnt, fallen euch zwei Dinge auf: Erstens ist das Haus vorne offen, ihr schaut also direkt in die Schmiede hinein. Nur vom schummrigen Glösen der Schmiedekohle erleuchtet, steht eine Gestalt am Amboss und bearbeitet mit wuchtigen Schlägen ein glühendes Metall. Zweitens fällt euch auf, dass im vorderen Giebel des Hauses ein

kräftiger, bärtiger Mann abgebildet ist, der in den vor der Brust gekreuzten Armen einen Schmiedehammer und ein Schwert trägt: Das ist zweifellos ein Bild des Schmiede- und Handwerksgottes Ingerimm.

Es ist zwar üblich, eine Werkstatt – und natürlich auch gerade eine Schmiede – unter den Schutz des Schmiedegottes zu stellen, aber dafür ist das Abbild doch etwas zu prächtig und groß geraten. Sollte dies vielleicht ein Gegengewicht zu dem gegenüberliegenden Rondra-Tempel darstellen?

Nein, es sollte kein Gegengewicht sein, sondern es handelt sich schlicht um einen zweiten Tempel. Und wie viele andere, gerade kleinere Ingerimm-Tempel auch besteht der Hauptraum des Tempels aus einer Schmiedewerkstatt.

Norrigea ist völlig in ihre Arbeit vertieft, so dass sie die Helden erst bemerkt, wenn sie fast in dem Eingang zu ihrer Werkstatt stehen. Dann zuckt sie aber merklich zusammen, wendet sich mit misstrauischem Blick den Ankömmlingen entgegen und fragt mit lauter Stimme: "Im Namen der Herrin Rondra und des Herren Ingerimm, wer seid ihr und was wollt ihr hier?"

Da sie in letzter Zeit immer wieder von Daliseon alle nur erdenklichen Steine in den Weg gelegt bekommen hat, glaubt sie nun, die Helden seien von ihm angeheuert worden, um sie endgültig aus diesem Tal zu werfen. Aber stur, wie sie ist, ist sie keinesfalls bereit, diesen Ort aufzugeben, und wäre sogar bereit, es mit allen Helden im Kampf aufzunehmen, wenn es denn sein müsse. Daher trägt sie ihren großen Schmiedehammer auch jederzeit kampfbereit in der Hand, so lange die Helden ihr Misstrauen nicht völlig beseitigt haben.

Es ist jetzt Ihre Aufgabe, sich in die Schmiedin hineinzudenken. Sie ist zunächst einmal äußerst misstrauisch, und vor allem ist sie den Umgang mit Menschen nicht mehr gewöhnt, so dass sie besonders am Anfang sehr verschlossen und brummelig wirkt, auch wenn sie es eigentlich gar nicht so meint.

Sie hört sich erst einmal an, was die Helden hier wollen, und versucht herauszufinden, was die Helden über das Tal und vor allem über Daliseon herausgefunden haben. Wenn das auf eine Weise geschieht, die dazu geeignet ist, die Schmiedin von den guten Absichten der Helden zu überzeugen, dann wird sie alle Wissenslücken schließen. Sie eignet sich also hervorragend dazu, dass Sie Ihren Spielern das Hintergrundwissen vermitteln, das diese noch nicht selbst herausgefunden haben.

DIE VEREHRUNG DER ZWÖLFGÖTTER

Bekanntlich verehren die meisten Aventurier ein Pantheon aus zwölf Gottheiten. (Einzelheiten dazu können Sie im **Regelheft** ab S. 144 nachlesen.) Und wie bei anderen Göttern auch gibt es 'Vermittler' zwischen diesen Gottheiten und ihren Gläubigen. Diese Priester werden Geweihte genannt, denn durch die Zeremonie ihrer Priesterweihe haben sie die Möglichkeit erhalten, Wunder zu wirken. Spieltechnisch haben diese Wunder in manchen Bereichen Ähnlichkeit mit Zaubern, allerdings wirkt ein Geweihter solche Wunder immer im Namen seiner Gottheit und nicht beliebig und eigennützig. (Mehr zu den Geweihten und ihren Mirakeln und Wundern erfahren Sie in der Box **Götter und Dämonen**, auch zu der Möglichkeit, selbst einen solchen Geweihten als Helden zu spielen. Für dieses Abenteuer sind diese Informationen jedoch nicht weiter wichtig.)

Es kommt jedoch auch vor, dass einzelne Gläubige aus irgendeinem Grund ihr Leben ganz einer oder mehrerer dieser Gottheiten widmen, ohne jemals die Weihe zu empfangen. Solche Menschen werden dann zumeist Ordenskrieger, Laienprediger oder, wie in Norrigeas Fall, Einsiedler. An sich haben diese Laien nicht die Möglichkeit, ihre Götter um Wunder zu bitten. Dennoch gibt es immer wieder Erzählungen über Einzelfälle, in denen ein Gott ein Wunder gewirkt hat, ohne dass ein Geweihter beteiligt ist.

Und natürlich geschieht das am ehesten als besondere Gnade für Menschen, die diesem Gott auf besondere Weise dienen. Ein solches Wunder hat sich, unbemerkt von der Umwelt, auch für die Einsiedlerin ereignet: Die Metallvorräte, die die ehemaligen Siedler in dem Steinbruch zurückließen, weil sie ihnen zu brüchig und unrein waren, haben in der Hand der Schmiedin eine Reinheit erhalten, wie sie in vergleichbarer Qualität nur noch in den wenigsten Gebieten des Kontinents vorgefunden wird.

Die Schmiedin selbst war am Anfang erstaunt und verwirrt darüber, wie gut ihre Schmiedearbeiten gelangen, doch sehr schnell kam sie zu der Überzeugung, dass dies an der Gnade der Götter liegen muss, und dies vertiefte ihren Glauben nur noch.

DER GLAUBE DER HELDEN

Für die meisten Spieler, die in der heutigen Umwelt aufwachsen und daher unkritischem und gedankenlosem Gottes- und Götterglauben gegenüber sehr misstrauisch eingestellt sind, ist es naheliegender Weise schwierig, sich vorzustellen, dass der von ihnen verkörperte Held sehr wohl an Götter glaubt und gar nicht auf die Idee kommt, sie anzuzweifeln.

Machen Sie Ihren Spielern klar, dass in Aventurien die Anwesenheit der Götter nicht nur allgemein anerkannt ist, sondern gerade wegen der Wunder ihrer Priester auch mitunter erlebbar. Daher glauben die Aventurier nicht an die Götter, sondern sie wissen von ihrer Existenz – jedenfalls würden sie es selbst so beschreiben, wenn man sie danach fragen würde. Priester der Götter sind damit Respektspersonen, denn sie handeln im Namen dieser unglaublich mächtvollen Wesenheiten. Mord oder Raub gegen Priester wird in den meisten zivilisierten Gebieten mit höchsten Strafen geahndet, und die ranghöchsten Mitglieder der einzelnen Kirchen haben einen Status, der durchaus mit dem der höchsten weltlichen Machthaber zu vergleichen sind.

Wie Sie und Ihre Spieler mit dem Glauben der Helden umgehen, ist natürlich Ihre eigene Sache. Dennoch sollten Sie versuchen, den Spielern zu vermitteln, dass der Glaube genauso ein Element des Heldendaseins ist wie etwa bestimmte Moralvorstellungen oder kulturelle Hintergründe.

Allerdings sei hier auch ausdrücklich darauf hingewiesen, dass der Zwölfgötterglaube keineswegs der einzige Glaube in Aventurien ist – er ist nur der verbreitetste. Einzelheiten zu den Glaubensvorstellungen der einzelnen Kulturen finden Sie bei den Kulturbeschreibungen in der **Basisbox** ab S. 42 (bzw. in **Schwerter und Helden**, wenn Sie mit den Kulturen aus dieser Box spielen), ausführliche Details stehen in der Box **Götter und Dämonen**.

DAS ÜBEL AN DEN WURZELN PACKEN

DIE SUCHE NACH DEM SCHULDIGEN

Sobald die Helden herausgefunden haben, was hinter den Vorkommnissen im Silberbachtal steckt, haben sie die Aufgabe, den Konflikt auszuräumen. Dazu müssen sie zunächst einen Schuldigen ausmachen. Oberflächlich betrachtet ist die Schuldzuweisung sehr einfach: Alle die Dinge, die den Trolen das Leben so schwer machen, beruhen auf Zaubern von Daliseon. Daher wäre es natürlich die einfachste Lösung, einfach den Druiden als Verursacher aller Schwierigkeiten zu töten. Aber diese Variante ist eine wirklich schlechte Lösung, da sie einige wichtige Aspekte außer Acht lässt. Nebenher wird Corfanaë diese Aufgabe am Ende der Kampagne auch als ausdrücklich nicht gelöst beurteilen (zu der Drachin Corfanaë und dem Kampagnenhintergrund siehe **Der Alchemyst** auf Seite 5).

Daher ist es Ihre Aufgabe, den Spielern schon während ihrer Erforschung des Tales Hinweise zukommen zu lassen, die sie darauf bringen, dass auch Norrigea einen beträchtlichen Teil zu dem Konflikt beigetragen hat. Die wichtigsten Hinweise hierzu sind der angefangene Kanal (s. S. 31) und die verletzte Eiche (S. 28). Mit etwas Glück kann das schon ausreichen, um die Helden dazu zu bringen, die Äußerungen der Einsiedlerin sehr kritisch zu betrachten. Unterstützen Sie diesen Eindruck durch das Auftreten Norrigeas, das einen gewissen Fanatismus widerspiegeln sollte (siehe unten). Umgekehrt sollte eine Begegnung mit Daliseon, wenn sie denn stattfindet, zwar von Misstrauen geprägt sein, aber Sie müssen ihn doch so vernünftig darstellen, dass die Helden ihn nicht für den Finsterling halten können, als der er vielleicht anfangs wirkt.

BEGEGNUNG MIT DEN STREITENDEN

Die Lösung des Konfliktes liegt bei diesem Abenteuer nicht in einem großen Kampf, sondern in Vermittlung: Die Helden müssen die beiden Streitenden dazu bringen, miteinander zu sprechen und ihren sinnlosen Streit beizulegen. Das stellt hohe Anforderungen an die Spieler, aber auch an Sie als Spielleiter. Ein Kampf ist leicht auszuwürfeln, Verhandlungen hingegen erfordern Improvisationsvermögen und Phantasie. (Wenn Sie das beruhigen sollte: Gegen Ende des Abenteuers wird es natürlich auch noch ein großes Finale mit sehr viel 'Action' geben, bei dem sich Spieler und Helden durchaus noch austoben können.)

Wie die Verhandlungen aussehen, ist beim besten Willen nicht vorauszusehen. Es hängt davon ab, wem die Helden wann begegnen, was sie an Hintergrundwissen haben und was sie daraus an Schlüsse ziehen. Die Aufgabe, die Sie als Spielleiter übernehmen müssen, ist es, in die Rolle der beiden Streithähne zu schlüpfen und sie überzeugend darzustellen. Am Anfang sind sie beide misstrauisch, aber sobald die Helden sich als vertrauenswürdig herausgestellt haben, geben beide nach und nach zu, an einer Beilegung des Konfliktes interessiert zu sein. Am besten sollten Sie dabei die Helden in die Rolle von Unterhändlern zwingen, die zwischen Daliseon und Norrigea hin und her ziehen, um eine Einigung auszuhandeln. Eine direkte Verhandlung zwischen den beiden würde die Spieler in eine langweilige Zuschauerposition drängen, die Sie vermeiden sollten. Erst wenn die Konditionen für eine Einigung ausgehandelt sind, werden Druiden und Schmiedin auch bereit sein, sich von Angesicht zu Angesicht gegenüber zu treten.

Um ihnen die Verhandlungen etwas leichter zu gestalten, haben wir im Folgenden einige Zitate der beiden aufgezählt. Sie können sie natürlich übernehmen, aber besser ist es, wenn Sie sich anhand der Zi-

tate selbst ein Bild von den Persönlichkeiten machen und dann in eigenen Worten auf die Fragen und Argumente der Helden eingehen.

NORRIGEA

Die Einsiedlerin spricht am liebsten mit den Helden, ohne ihre Schmiedearbeit zu unterbrechen. Dabei wendet sie auch den Blick kaum von ihrem Werkstück. Elfen oder andere Helden, die so aussehen, als würden sie nicht dem Zwölfgötterglauben folgen, versucht sie zu ignorieren, denn von ihnen erwartet sie keinerlei Hilfe. Zwerge hingegen empfindet sie als Diener Ingerimms, weswegen sie sie als 'rechtgläubig' akzeptiert.

"Ich diene den Göttern. Das ist der Zweck meines Lebens, und mehr will ich gar nicht. Wenn mich jemand daran hindert, dann sehe ich das als Prüfung, die die Götter mir auferlegen, und ich bin bereit und willens, jede solche Prüfung zu bestehen."

"Wer sich der Erfüllung meines Schwurs in den Weg stellt, muss damit rechnen, dass ich ihn im Namen der Götter aus dem Weg räume."

"An meinem Schmiedefeuher ist kein Platz für Ungläubige. Dies ist ein Platz des Herrn Ingerimm und der Herrin Ronda. Und meine Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass dieser Ort in Ehren gehalten wird."

"Mich interessiert das Leben von ein paar tapsigen Trolen nicht. Sie verste-

hen von den Göttern so viel wie die Karnickel auf der Wiese. Nun ja, immerhin lästern sie den Göttern nicht, deswegen stören sie mich auch nicht."



„Ja, es gibt in diesem Tal einen Frevler. Er behauptet, Sumu stehe über allen Göttern, weil sie schon da gewesen sei, bevor die Götter entstanden. Und er will nicht einsehen, dass Sumu tot ist. Tot. Machtlos. Die Zwölfe hingegen regieren die Welt und entscheiden über unser aller Schicksal.“

„Sumu ist tot, tot, tot. Basta.“

„Dieser sture Sumudiener behauptet, Sumus Macht sei größer als die der Zwölfe. Eigentlich müsste er nach so einer Aussage direkt von Rondras heilsamem Blitz erschlagen werden. Aber die Götter haben wohl entschieden, dass es meine Aufgabe ist, ihm zu beweisen, wer wirklich mächtiger ist.“

„Seitdem schickt er seine Geister aus, um mir Sumus Macht zu beweisen. Er nutzt seine frevlerische Zauberei und tut alles, um mich zu beeindrucken. Aber ich werde mich niemals vom rechten Glauben abbringen lassen. Am Ende werde ich triumphieren!“

„Ja, natürlich habe versucht, ihn vom richtigen Glauben zu überzeugen. Ja, und ich habe auch versucht, sein frevlerisches Monument zu zerstören. Aber er hat einen seiner Waldgeister geschickt, um mich davon abzuhalten. Die Götter machen es mir nicht sonderlich einfach, aber der wahrhaft Gläubige wächst an seinen Aufgaben.“

„Nein, ich kann dieses Dorf nicht mehr verlassen. Er hat alle seine Zauberei dazu benutzt, um mich hier einzusperrern. Aber auch das wird ihm auf Dauer nicht nutzen.“

„Es stimmt, meine Holzvorräte gehen ebenso zur Neige wie mein Roheisen. Und auf die Jagd kann ich auch nicht mehr gehen.“

Das Lösungsangebot

Folgende Aussage sollten Sie erst zu einem späteren Zeitpunkt in die Diskussion einflechten. Denn es ist ein sehr konkreter Hinweis, wie der Konflikt beizulegen wäre. Nur wenn die Helden nicht darauf eingehen, müssen Sie ihn wiederholen und vielleicht sogar konkretisieren: „Wenn die Götter der Meinung wären, dass ich nicht weiter ausharren sollen, dann würden sie mir ein Zeichen senden.“

Hier sollten die Helden auf die Idee kommen, dass ihr Erscheinen durchaus als solch ein Zeichen gewertet werden könnte. Selbst wenn sie selbst nicht daran glauben, könnten sie das dennoch der Schmiedin erzählen. Die wird daraufhin sehr nachdenklich und bittet um eine Stunde Bedenkzeit. Nach Ablauf dieser Zeit, die sie mit meditativem Schmieden verbracht hat, kommt sie wieder auf die Helden zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem sehr nachdenklichen Gesicht, das aber immerhin nicht mehr ganz so griesgrämig und verhärtet wirkt wie noch vor kurzem, kommt die Schmiedin auf euch zu.

„Es ist mitunter schwer, den Willen der Götter zu durchschauen. Ich bin nur eine niedrige Dienerin der Zwölfe, und mir ist nicht die Gnade einer Priesterweihe zuteil geworden. Daher muss ich euch gestehen, dass ich in diesem Fall nicht in der Lage bin, zu erkennen, ob ich mich auf eine Einigung einlassen soll. Aber ich will euch einen Vorschlag machen: Nicht weit von hier liegt der Eingang zu einer verborgenen Zwergenstadt. Dort habe ich vor einigen Jahren eine Streitaxt zurücklassen müssen, die schon seit Generationen im Besitz meiner Familie war. Wenn es euch gelingen sollte, in die Stadt einzudringen und diese Axt zu bergen, dann will ich das als göttliche Prüfung anerkennen. In diesem Fall bin ich bereit, mit dem Druiden Frieden zu schließen. Sollten ihr euch jedoch weigern oder aber die Axt nicht bergen, dann sehe ich das als Zeichen der Götter, dass ich ihn mit noch mehr Mühe und Einsatz bekämpfen soll, bis er den wahren Glauben angenommen hat.“

Sollten die Helden sich einverstanden erklären, diese Aufgabe zu übernehmen, können Sie mit dem Kapitel Ungorosch – die verlassene Zwergenbinge fortfahren (S. 35).

DALISEON

Mit dem Druiden Kontakt aufzunehmen, gestaltet sich nicht sonderlich einfach. Er kennt sich in den Wäldern des Tals sehr gut aus und kann notfalls sogar noch seine Magie dazu benutzen, um sich in der Wildnis zu verbergen. Sprich: Wenn er nicht gefunden werden will, dann kann man ihn kaum finden. Selbst wenn die Helden seine Hütte ausfindig gemacht haben, entdeckt er die Spuren ihres Eindringens und wird lieber im Freien übernachten, als Gefahr zu laufen, in einen Hinterhalt zu geraten. Folgende Möglichkeiten sind aber dennoch denkbar, um ihn zu treffen:

- Helden, die sich sehr gut verbergen können, könnten ihm am Eingang zu dem Gebüsch, in dem seine Hütte verborgen ist, auflauern. Allerdings muss dann schon jedem anwesenden Helden eine Probe in *Sich Verstecken* mit einem Zuschlag von 5 Punkten gelingen.

- Denkbar ist auch, dass sich die Helden an einen Ort begeben, wo Daliseon vermutlich regelmäßig hinkommt (zum Beispiel der oben erwähnte Eingang zu seiner Hütte oder der Steinkreis) und dort einfach immer wieder in den Wald hineinrufen, dass sie mit ihm reden wollen. Wenn er in der Nähe ist, hört er das Angebot und wird aus der Sicherheit des Waldes heraus fragen, was sie denn von ihm wollen.

- Wenn die Helden ohne offensichtliche Waffen in den Hain der Waldschrate eindringen und dabei verkünden, dass sie in friedlicher Absicht kommen, wird ihnen nach kurzer Zeit ein Schrat gegenüber treten. Wenn sie erklären, was sie vorhaben, ist er bereit, sie zu dem Druiden zu führen.

Vielleicht haben Ihre Helden aber auch andere Ideen. Wenn ihnen eine solche Idee auch nur halbwegs sinnvoll erscheint, dann gehen Sie darauf ein.

Wie bereits erwähnt geht Daliseon zunächst davon aus, dass die Helden von Norrigea angeheuert wurden, um ihn zu bekämpfen. Daher ist auch er anfangs sehr misstrauisch.

„Ihr Anhänger der jungen Götter glaubt immer, genau zu wissen, was richtig ist. Dabei ist Sumu die Grundlage allen Lebens. Nichts wäre ohne die Herrin, nicht einmal eure ach so mächtigen Götter.“

„Ich bin der Wächter dieses Tals. Wir Sumudiener lebten schon zu einer Zeit hier, die noch vor eurer Zeitrechnung liegt. Unser Ziel war es immer nur, der Herrin zu dienen. Ansonsten mischen wir uns nicht in die Belange anderer Menschen ein.“

„Diese verbohrte und arrogante Schmiedin ist erst seit einigen Jahren hier und glaubt nun, die Wahrheit für sich gepachtet zu haben. Dabei hat sie keinerlei Ahnung von diesem Tal, keine Ahnung von der Welt, die sie umgibt. Für sie existiert nur ihre Schmiede, sonst nichts.“

„Nein, ich hatte niemals vor, sie zu töten. Aber ich will ihr zeigen, dass die Kräfte und Möglichkeiten, die Mutter Sumu mir verliehen hat, ihre erbärmlichen Fähigkeiten um ein Vielfaches übersteigen.“

„Eigentlich wollte ich es nie so weit kommen lassen. Aber als sie dann eine der drei Ehrwürdigen Schwestern zu fällen versucht hat, da wusste ich, dass ihr mit Vernunft nicht beizukommen ist. Seit dieser Zeit bin ich nicht mehr so vorsichtig in der Mittel meiner Wahl.“ (Mit den Ehrwürdigen Schwestern sind natürlich die drei Eichen am Steinkreis gemeint.)

„Die Trolle? Hm. Ich hatte nie gedacht, dass sie auch unter den Dingen zu leiden haben. Das wollte ich nicht. Aber diese Schmiedin hat es mir unmöglich gemacht, sehr wählerisch in meinen Mitteln zu sein. Und die Trolle sind ein so altes Volk, die werden sicherlich mehr Geduld haben als diese Schmiedin!“

SUMU

Die Schöpfungsgeschichte der Zwölfgöttergläubigen besagt, dass der Urgott Los einstmals die Urriesin Sumu erschlug. Doch als er begriff, was er getan hatte, beugte er sich über Sumu und vergoss bittere Tränen. Aus dem Leib der Erschlagenen wurde die Welt, auf der die Aventurier leben, aus den vergossenen Tränen wurden aber alle Wesen, die auf Sumus Leib wandeln: Die ersten zwölf Tränen wurden die zwölf Götter, danach kamen die großen Drachen, später aber auch die Menschen und alle Wesen und Tiere. Nach diesem Glauben ist Sumu zwar der Ursprung all dessen, was auf der Erde wächst, aber gleichzeitig selbst längst tot. Die Druiden hingegen behaupten, Sumu liegt zwar im Sterben, ist aber noch nicht tot, und damit ist sie nicht nur noch viel älter und machtvoller als alle Götter, sondern gleichzeitig auch Spenderin allen Lebens und natürlich auch der Kräfte, die die Magie ausmachen.

Das Lösungsangebot

An sich ist Daliseon an einem Kompromiss sehr interessiert. Allerdings ist er davon überzeugt, dass sich Norrigea niemals darauf einlassen würde. Daher wird er zwar versuchen, den Helden seine Sicht der Dinge zu erklären, aber nicht von sich aus einen Vorschlag für einen Friedensschluss machen.

Sollten ihm jedoch die Helden einen derartigen Vorschlag unterbreiten, stimmt er schnell zu. Einzige Bedingung, die er stellt, ist, dass sich Norrigea bei den Waldschraten für den Anschlag gegen die Ehrwürdige Schwester entschuldigt. (Dazu wäre die Schmiedin sogar unter der Voraussetzung bereit, dass die Helden die göttliche Prüfung bestehen.)

UNGOROSCH – DIE VERLASSENE ZWERGENBINGE

... und Ihr seid überzeugt, dass es wirklich Sinn hat, weiterzusuchen? Bu heute haben wir kein einziges Stück von den vermeintlichen Zwergenschätzen gefunden. Statt dessen haben bereits drei von uns den Tod gefunden: gestern diese Steinkugeln auf der Treppe, und jetzt dieser Fels aus der Decke ..."

"Wer solche Fallen baut, hat etwas zu verbergen, Norrigea. So etwas macht man nicht aus Vergnügen, nicht einmal die Zwerge. Es muss hier etwas geben, etwas Großartiges, etwas unermesslich Wertvolles. Und ich finde es, wir sind dran! Schau dir doch nur einmal diese Halle an: erfüllt

von riesigen Statuen. Es ist, als würden sie uns anschauen. Ich bin sicher, hier in der Nähe muss es so etwas wie eine Schatzkammer geben ..."

"Verzeiht, Herr, aber mir machen diese Figuren Angst. Als wollten sie sich gleich auf uns stürzen."

"Ach, Norrigea, mit solchem Mut wirst du nie eine Heldin. Jetzt hilf mir einmal, diese Tür aufzustemmen – vielleicht liegt das Ziel unserer Träume ja schon direkt dahinter. Aber sag einmal: Was ist denn das für ein merkwürdiges Geräusch?"

DIE GESCHICHTE DER BINGE

Der Fluch von Ungorosch

Vor etwa dreitausend Jahren fanden einige Zwerge im Silberbachtal Hinweise auf ein reiches Eisenerzvorkommen. Da die Gegend auch sonst gute Möglichkeiten für die Stahlherstellung bot, beschlossen sie, hier eine kleine Siedlung zu bauen. So gründeten sie Ungorosch. Immer weiter trieben sie ihre Gänge und Stollen in das Gebirge, und als sie in der Tiefe auch noch einen unterirdischen Wasserlauf fanden, der ihre Trinkwasserversorgung deutlich erleichterte, wuchs auch die Bevölkerung von Ungorosch schneller, als das in anderen Zwergenstädten üblich war.

Vor etwa 2300 Jahren geschah es jedoch, dass sich ein fremdartiges Wesen unter die Bevölkerung mischte: Was für ein Wesen es genau war, ist kaum noch herauszufinden. In manchen Überlieferungen ist die Rede von einem Dämonen, in anderen heißt es, es sei ein Geode gewesen, der sich in Bereiche der Magie vorgewagt hatte, die zu mächtig für einen Sterblichen seien. Alle Chronisten nennen jedoch den Namen, den dieses Wesen erhielt: der *Fluch von Ungorosch*.

Dieser 'Fluch von Ungorosch' war in der Lage, eine beliebige Gestalt anzunehmen und sogar auszusehen wie schierer Fels. Er ernährte sich von dem Fleisch der Zwerge, und so begann er, nach und nach die Bewohner der Binge auszulöschen. Zunächst verschwanden nur einzelne, oft allein stehende Zwerge, doch nach und nach wurde das Wesen immer dreister.

Selbst den Weisesten und den Mutigsten unter den Zwergen gelang es nicht, dieses Wesen zu fangen oder zu töten, denn immer, wenn es in eine Enge getrieben schien, nahm es die Gestalt eines anderen Zwergs oder eines anderen Gegenstands an und entkam seinen Verfolgern. Das einzige, was die Zwerge herausfanden, war, dass dieses Wesen helles Licht als unangenehm empfand und Tageslicht ebenso wie Mondschein mied wie ein Dämon geweihtes Wasser. Doch es gelang ihnen nicht, dieses Wissen zu nutzen, denn weder Tageslicht noch Mondschein konnte in die Tiefe ihrer unterirdischen Binge eindringen.

Schließlich, als das Volk von Ungorosch schon um mehr als ein Drittel seiner vorherigen Bevölkerung geschwunden war, sahen sich die überlebenden Zwerge gezwungen, die Siedlung aufzugeben. So verließen die Zwerge an einem sonnenerfüllten Sommertag, der

von einer Vollmondnacht gefolgt wurde, ihre Binge, und ein mächtiger Geode beschwor einen Elementargeist des Erzes, der das Tal zu der unterirdischen Siedlung versiegelte, auf dass nie wieder ein Zwerg diese Gänge und Hallen betreten solle. Nur so konnten sie sich sicher sein, dass der Fluch von Ungoroch sich ihnen nicht anschließen oder folgen konnte. Gleichzeitig hinterließen sie in den Räumen ihrer Stadt mehrere Fallen, die den Fluch besiegen sollten. Ob eine dieser Fallen dieses Ziel erreicht hat, ist nicht überliefert, aber einige der Fallen sind bis heute noch vorhanden.

Die Zwerge von Ungoroch kehrten zurück in die Städte ihrer Vorfäter und mischten sich unter die anderen Völker, und so ging das Wissen um die Binge nach und nach ebenso verloren wie die Erzählungen über den Fluch von Ungoroch, die heute allerhöchstens noch als Gruselmärchen von Zwergenmüttern ihren Zwergenkindern erzählt wird.

In jüngerer Zeit

Durch einen Zufall fand ein menschlicher Forscher vor einigen Jahren Abschriften von alten zwergischen Aufzeichnungen, die von der Binge Ungoroch und ihrem Schicksal berichten. Er brauchte mehrere Jahre, um herauszufinden, wo diese Binge genau gelegen haben könnte, doch schließlich war ihm Erfolg beschieden. Mit einer Gruppe von angeheuerten Söldnern und Abenteurern zog er los, denn er war der festen Überzeugung, dass die Zwerge bei ihrer Flucht große Schätze zurückgelassen haben müssen – Schätze, die nur darauf warteten, von ihm geborgen zu werden.

Wenig später stand er hier im Silberbachtal vor dem versiegelten Eingang der Binge. Doch anstatt nun zu versuchen, die gewaltige Tür aufzubrechen, inspizierte er erst einmal die Umgebung – und stieß dabei auf eine Stelle, wo der Einsturz einer unterirdischen Halle eine Öffnung hinterlassen hatte. Er ließ von seinen Leuten einen ehemaligen Kamin freilegen und kletterte dann mit seiner ganzen Gefolgschaft in die Gänge von Ungoroch hinab, die seit über 2000 Jahren niemand mehr betreten hatte.

Doch am zweiten Tag der Expedition geriet die Gruppe in die Fallen, die die Zwerge für den 'Fluch' zurückgelassen hatten. Nacheinander fanden die Expeditionsmitglieder auf unterschiedliche Weise den Tod, bis zuletzt nur noch ein junge Abenteurerin lebte, die in ihrer Verzweiflung die Götter anrief und ihr Leben in ihre Hände legte. Mit mehr Glück als Verstand fand sie einen geheimen Ausgang aus dem Raum, in dem sie eingeschlossen war, und entkam dem sicheren Tod. Seitdem lebt sie in diesem Tal und hat ihr Leben aus Dankbarkeit für ihre Errettung dem Dienst an den Göttern gewidmet. Ihr Name ist Norrigea.

VORBEREITUNG FÜR DIE EXPEDITION

Sobald die Helden sich einverstanden erklären, in die Zwergenbinge einzudringen, lässt Norrigea ihnen alle Hilfe zukommen, zu der sie in der Lage ist. Das bedeutet zunächst, dass sie ihnen alle Ausrüstung überlässt, die sie hat, außerdem skizziert sie mit ungelinker Hand einen Lageplan der Siedlung, so weit sie sich daran erinnern kann (Sie finden diese Skizze auf S. 51) und erzählt ihnen das, woran sie sich erinnern kann (siehe S. 37).

Wie viele Details sie den Helden über den Grund und den Ausgang ihrer damaligen Expedition erzählt, sei Ihnen überlassen, am liebsten möchte sie aber gar nichts über das Schicksal ihrer damaligen Kollegen verraten. Schließlich ist es ja nicht gerade rühmlich, dass sie als einzige überlebt und alle anderen in der Tiefe zurückgelassen hat. Folgende Gegenstände kann die Schmiedin den Helden leihweise zur Verfügung stellen:

3 **Laternen**, **Lampenöl** für insgesamt 15 Stunden (also für 5 Stunden, wenn die Helden alle drei Lampen benutzen), 4 **Fackeln** (Brenndauer jeweils 2 Stunden), **Feuerstein und Zunder**, 1 **Seil** mit 20 Schritt Länge, 1 **Seil** mit 10 Schritt Länge und einem Enterhaken, 12 **Kletterhaken** aus Eisen samt Hammer, um sie in die Wand zu schlagen, 2 **Spitzhacken**, 2 **Schaufeln**, 2 **Wasserschläuche** mit jeweils 1 Liter Fassungsvermögen, 2 **Schwerter**, 4 **Dolche** und 2 **Wurfbeile**. Wenn die Helden nach weiteren Gegenständen fragen, dann müssen Sie entscheiden, ob Norrigea derartige Dinge vorrätig hat.

Aber auch Daliseon will der Schmiedin nicht nachstehen und trägt seinen Teil zur Ausrüstung der Gruppe bei:

● 3 **Heiltränke** (jeder Trank bringt bis zu 12 LeP zurück, wenn er vollständig ausgetrunken wird – und es ist natürlich nicht möglich, ihn genau so zu dosieren, dass ein Held nur so viel trinkt, wie er braucht: Überzählige Punkte verfallen.)

● **Verbandszeug** mit frischen Kräutern, das für fünf Anwendungen reicht und jede *Heilkunde Wunden*-Probe um 5 Punkte erleichtert,

allerdings nicht lange frisch bleibt (pro Tag verliert es einen der Bonus-Punkte). Aber selbst mit Hilfe des Verbandszeugs kann ein Held nicht mehr Punkte bei seiner Probe übrig behalten, als er TaP hat, die 5 Punkte können nur dazu dienen, eventuell misslungene Eigenschafts-Proben auszugleichen.

● Proviant für 1 Tag

Überladung

Achten Sie darauf, welcher Held welche Ausrüstungsgegenstände mitnimmt, und fragen Sie die Spieler, wo die einzelnen Dinge transportiert werden. Mit einer Spitzhacke in der Hand lässt es sich beispielsweise nicht sonderlich gut klettern, aber wenn man sie an seinem Rucksack befestigt, dann ist wird der Held bei jedem schmalen Durchlass Gefahr laufen, dass der lange Stiel sich verkantet und er hängen bleibt. Einem Helden, der sich viel und schweres Gepäck aufbürdet, sollten Sie eine zusätzliche BE von 1 bis 3 Punkten anrechnen, denn Seile, Schaufeln, Lampenöl, Kletterhaken, Waffen und dergleichen haben ein beträchtliches Gewicht, das sich schnell zu einer Gesamtbelastung aufsummiert, die jeden Helden in seiner Beweglichkeit deutlich einschränkt. Orientieren Sie sich hierzu an den Regeln zu Tragkraft (**Basisregeln**, S. 115), ohne aber nun im einzelnen das Gewicht jedes Gegenstands zu berechnen. Schätzen Sie die Behinderung einfach grob ab.

Weitere Hilfe

Außerdem ist Daliseon bereit, sich um alle Verwundungen der Helden zu kümmern. Wenn jemand besonders mitgenommen ist, kann

er auf magische Weise bis zu 15 Schadenspunkte heilen (mehr Astralenergie hat er momentan nicht zur Verfügung), aber ansonsten kann er sich mit seinem *Heilkunde Wunden*-Talent um Verwundungen kümmern. Er hat einen TaW von 12 und die Eigenschaftswerte 13/13/13. Wie üblich tritt die Heilung aber erst bei der nächsten Regenerationsphase ein, also erst, wenn die Helden sich ausschlafen. Norrigea ist jedoch bereit, den Helden so viel Zeit zu lassen.

Wenn Daliseon merkt, dass einer der Helden unter einer Schlechten Eigenschaft leidet, die ihm in der Zwergenbinge allzu hinderlich werden könnte (vor allem Raum-, Dunkel- oder Höhenangst), dann kann er den Helden auch noch eine **Phiole mit einer beruhigenden Droge** mitgeben, allerdings mit dem Hinweis, sie nur in wirklichen Notfällen zu benutzen. (Ein Held, der diese Droge einnimmt, ist für die kommenden 48 Stunden von seiner Angst geheilt. Allerdings wird er gleichzeitig auch recht apathisch: GE, IN, KL sowie AT- und PA-Basis sinken für diese Zeit um je 2 Punkte, die INI sogar um 4 Punkte. Dafür steigt der MU um ebenfalls 2 Punkte. Diese Auswirkungen sollten Sie dem betreffenden Helden allerdings erst mitteilen, wenn er die Droge eingenommen hat.) Sind mehrere der Helden von entsprechenden Eigenschaften betroffen, kann Daliseon auch mehrere Portionen der Droge zur Verfügung stellen.

DIE ERZÄHLUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Es ist schwer, mich an alle Details zu erinnern, denn es ist schon Jahre her, dass ich die Stadt betreten habe. Einige Sachen sind mir ins Gedächtnis gebrannt, so dass ich sie wohl nie vergessen kann. Aber bei anderen Sachen bin ich mir nicht so sicher.

Der Schacht, den ich euch zeigen werde, führt mehrere Schritt in die Tiefe, aber er ist im unteren Bereich eingestürzt und versperrt. Ein paar Schritt über dieser Stelle zweigt jedoch ein zweiter Schacht ab, und wenn ihr den benutzt, kommt ihr in einen größeren Raum – ich glaube, es muss früher einmal eine Schmiede gewesen sein, aber jetzt ist er zum Teil eingestürzt.

Wenn ihr diesen Raum verlasst, dann kommt ihr in so etwas wie eine unterirdische Stadt. Da gibt es lange Gänge, Plätze, Wohnungen, Treppen, Hallen ... aber alles stockfinster und seit ewigen Zeiten von niemandem betreten. Alles ist unheimlich still und ruhig – und dennoch hat man immer wieder das Gefühl, dass im Schatten irgendwas lauert.

Wir sind lange durch diese Räume und Flure geirrt, und wir haben sie auch kartiert. Aber diese Karte ist verloren gegangen. Aber ihr müsst euch dort auch nicht auskennen. Wenn ihr aus

der Schmiede kommt, trefft ihr sehr bald auf einen großen Gang, fast eine Straße. Dem müsst ihr nach links folgen, einfach immer geradeaus. Verlasst diesen Weg besser nicht, denn dort unten lauert irgendwas. Ich weiß nicht was ...”

Die Schmiedin wischt sich den Schweiß von der Stirn. Die Erinnerung an den Aufenthalt in der Binge scheint sie mehr ins Schwitzen zu bringen als ihre anstrengende Arbeit am Schmiedefeuer.

“Irgendwann endet der Gang dann an einem gewaltigen Treppenhaus. Ein Schacht, genauso groß wie die Straße, der ihr bis dahin folgt, nur dass er senkrecht verläuft. An seinem Rand sind Treppen, die geht ihr nach oben, bis ihr wieder an eine Tür gelangt. Dahinter kommt ihr in einen großen Saal, und dort müsst ihr euch in Acht nehmen. An den Wänden stehen riesige Statuen. Zwerge, aber eben viel größer. Und diese Statuen können sich bewegen. Keine Ahnung wie, aber sie haben einige von uns erschlagen ... eigentlich fast alle ... Es sind Riesen, Riesen aus Stein. Nichts kann sie aufhalten. Aber als wir dort ankamen, haben sie geschlafen ... oder so. Jedenfalls haben sie erst zugeschlagen, als wir schon längere Zeit in dem Raum waren. Ich habe keine Ahnung warum.

Aber dort irgendwo gibt es einen Geheimgang, und durch den kann man den Raum verlassen, wenn es eng wird. Er ist hinter einer der Figuren verborgen, irgendwo an der linken Wand ... glaube ich. Aber das ... es ging alles so schnell, ich kann mich nicht wirklich daran erinnern. Trotzdem müsst ihr durch diesen Raum hindurch, denn dahinter ist so etwas wie ein Thronsaal. Eine gewaltige Halle, ganz leer bis auf einen steinernen Sessel. Und dort irgendwo habe ich die Axt verloren. Bringt mir diese Axt. Dann werde ich es als Zeichen der Götter anerkennen.”

In der Tat haben sich in Norrigeas Erzählungen ein paar Fehler eingeschlichen, denn als sie aus der Binge herausgekommen war, stand sie unter Schock, und so hat sie manches vergessen.

● Nach dem Treppenhaus kommt noch ein anderer Saal, bevor die Helden die Halle mit den Steinstatuen erreichen: eine Markthalle, von der weitere Gänge abzweigen. Diesen Raum hat sie schlicht vergessen.

● Es ist nicht richtig, dass alle Statuen zum Leben erwachen können. Im Gegenteil ist es nur eine einzige, aber in Norrigeas Erinnerungen ist da einiges verschwommen. So glaubte sie, als die wandelnde Statue einer anderen den Arm abschlug, dass nun auch eine zweite nach ihr schlagen würde. Sie selbst war schon im Thronsaal, als die Statue ihre Kameraden angriff, und als sie in die Halle der Ahnen zurückkehrte, war da längst das Chaos ausgebrochen.

DIE ZWERGEBINGE

Auf S. 50 finden Sie einen Plan von Ungorosch, so weit es für dieses Abenteuer von Belang ist. Wenn Sie wollen, können Sie mit diesem Plan genauso verfahren wie mit der Karte des Silberbachtals. Kopieren sie die Karte und schneiden die einzelnen Räume aus, so dass sie den Spielern immer nur den Plan des Raumes geben, den die Helden gerade erforschen.

Wenn Sie es noch genauer machen wollen, dann können Sie eine ‘Lochblende’ vorbereiten: Nehmen Sie ein großes Stück Pappe und schneiden Sie in der Mitte ein rundes Loch mit einem Durchmesser von 5 cm aus. Legen Sie diese Pappe auf den Plan und verdecken Sie damit immer die Teile der Karte, die gerade im Dunkeln liegen. Das Loch entspricht dabei dem Lichtschein einer Fackel oder Lampe, so

dass das Loch in der Pappe immer mit dem Helden ‘mitwandert’, der die Lichtquelle trägt, während der unbeleuchtete Bereich verdeckt ist.

DER SCHACHT IN DIE TIEFE

Wenn alle Vorbereitungen abgeschlossen sind, bringt Norrigea die Helden zu dem Trichter (s. S. 24). Dort zeigt sie ihnen die verborgene Öffnung im Felsen und eine Felsnase daneben, an der man ein Seil befestigen kann.

Der Beginn des Schachtes ist nicht viel mehr als ein Riss im Gestein, so dass ein kräftig gebauter Held sich mühsam hindurchwin-

Tipp: Höhen-, Raum- und Dunkelangst

Helden, die unter einer Schlechten Eigenschaft leiden, haben dafür viele Generierungspunkte bekommen, und das sollten sie auch hin und wieder zu spüren bekommen. Der nun beginnende Teil des Abenteuers eignet sich hervorragend dafür.

Ein Held mit *Höhenangst* wird kaum in der Lage sein, den Kamin eigenständig hinabzuklettern. Erschweren Sie alle *Klettern-* (und auch andere) Proben des betreffenden Helden um die Punkte der Höhenangst. Sobald er jedoch wieder festen Boden unter den Füßen hat, hat er es erst einmal wieder geschafft – bis er im Treppenhaus steht.

Helden mit *Raum- oder Dunkelangst* haben allerdings ein noch wenig größeres Problem. Es beginnt schon beim Einstieg, denn allein der Gedanke an den Einstieg in das enge, finstere Loch bereitet ihnen extremes Unbehagen. Verlangen Sie schon hier eine Probe auf die entsprechende Schlechte Eigenschaft, und beim Gelingen der Probe wird ein solcher Held nur unter gutem Zureden überhaupt dazu zu bringen sein, mit den anderen mitzukommen.

Bei weiteren kritischen Situationen, in denen Sie glauben, dass sie dem Helden Probleme bereiten, können Sie erneute Proben verlangen. In diesem Fall sollten Sie für jeden Helden mit einer solchen Probe Buch führen, wie oft ihm solche Proben gelingen: Je öfter ihn seine Angst überkommt, desto schlechter wird seine seelische Verfassung.

Wenn dem Helden zum ersten Mal eine Probe in Raum- oder Dunkelangst gelingt, sind ab sofort alle seine Talentproben um die Höhe der Eigenschaft erschwert, alle Eigenschaftsproben um den halben Wert (siehe **Basisregeln**, S. 62). Für jede weitere *gelingende* Probe in der Schlechten Eigenschaft steigt diese Angst um einen Punkt – und damit auch der Zuschlag auf andere Proben.

Sobald jedoch eine Probe in der Angst misslingt, sinkt der Wert wieder um einen Punkt – und dies eventuell auch unter den ursprünglichen Wert.

Sobald ein Held auf diese Weise eine Schlechte Eigenschaft mit einem Wert von 20 erhält, ist er ein wimmerndes Nervenbündel, das zu keinen sinnvollen Aktionen mehr in der Lage ist. Seine Gefährten wären gut beraten, ihn auf dem schnellsten Weg aus der Binge zu bringen, damit er sich wieder beruhigen kann. Ein weiteres Mal wird ein solcher Held die Binge unter keinen Umständen mehr betreten.

Sobald ein Held die Binge verlässt, sinkt (oder steigt) der Wert seiner Schlechten Eigenschaft wieder auf den eigentlichen Wert – die Veränderungen gelten nur für den Aufenthalt in der Binge.

Beispiel: Ein Held mit Raumangst 10 würfelt schon bei der ersten Probe eine 2: Die Probe ist gelungen und ab sofort werden alle Talentproben um 10, alle Eigenschaftsproben um 5 erschwert. Bei der nächsten Raumangst-Probe fällt eine 7 – wieder gelungen, das heißt, die Raumangst steigt vorerst auf 11, die Talentproben sind also um 11 und die Eigenschaftsproben um 6 Punkte erschwert. Bei der dritten Probe würfelt der Spieler eine 18 – damit sinkt die Raumangst wieder auf 10 und die Zuschläge auch entsprechend.

Versuchen Sie, Ihre Spieler dazu zu bringen, die entsprechende Angst auch zu spielen. Denn sie stellt nicht einen reinen Spielwert dar, sondern umgekehrt wird eine sehr konkrete Angst des Helden in einen Zahlenwert gefasst. Wer also unter Raumangst leidet, ist die ganze Zeit damit beschäftigt, die Decke zu beobachten, ob nicht ein paar Steine herabfallen, und wird die ganze Zeit darauf drängen, enge Gänge zu meiden und möglichst bald die Binge wieder zu verlassen.

Andererseits sollten Sie es möglichst nicht so weit kommen lassen, dass einer oder mehrere Helden gar nicht mehr einsatzfähig sind. Denn der betreffende Spieler säße dann daneben und kann nur noch abwarten, bis die anderen das Abenteuer gelöst haben. Im Zweifelsfall können Sie einfach die Häufigkeit, indem Sie Proben auf die Schlechten Eigenschaften verlangen, reduzieren, damit der Wert nicht mehr weiter steigt.

den muss. Hier mit einem Rucksack auf dem Rücken hindurch zu kommen, ist unmöglich, und auch Werkzeug oder Waffen, die länger als ein Schritt sind, behindern das Durchkommen ungemein. Daher sollten die Helden möglichst bald auf die Idee kommen (notfalls bekommen sie den Tipp von Norrigea), dass erst mal jemand ohne allzu viel Gepäck vorklettern sollte bis zum Boden des Schachtes und alle sperrigen Sachen dann an einem Seil herabgelassen werden. Von dort aus kann man dann in den Seitenschacht weiterklettern.

Verlangen Sie von jedem Held eine *Körperbeherrschungs*-Probe, wenn er sich durch den schmalen Spalt windet, die Sie je nach Statur des Helden und mitgeführtem Gepäck um bis zu 4 Punkte erleichtern oder erschweren können. Bei Misslingen steckt er fest und muss entweder Gepäck zurücklassen oder kann sich nur mit Hilfe der anderen Helden befreien.

Wenn der Spieler so schlecht würfelt, dass er noch mehr als 7 zusätzliche Talentpunkte benötigt, damit die Probe gelingen würde, dann hat er sich selbst gründlich verkeilt. In diesem Fall muss ein helfender Held eine *Körperkraft*-Probe schaffen, um ihn zu befreien, und jede solche KK-Probe, egal ob erfolgreich oder nicht, kostet den feststeckenden Helden einen Lebenspunkt durch Abschürfungen und Prellungen.

Erschwert wird die ganze Angelegenheit natürlich noch dadurch, dass es im Inneren des Schachtes stockdunkel ist. Eine Fackel oder Laterne erhellt nur die direkte Umgebung, und wenn sie nicht zuerst nach unten abgelassen wird, dann ist der vorderste Held wohl oder übel gezwungen, in die totale Finsternis abgeseilt zu werden.

Die ersten drei Schritte führt der Spalt schräg nach unten, dann endet er in einem senkrecht nach unten verlaufenden Schacht. Offensichtlich ist dieser Schacht in den Felsen hineingetrieben worden, denn die Wände sind glatt und weisen Bearbeitungsspuren auf. Außerdem sind sie mit dickem Ruß überzogen.

In der Tat handelt es sich um einen Kamin, durch den der Rauch aus der Schmiede abziehen konnte. Er führt 10 Schritte gerade nach unten und endet in einem Haufen Geröll, der den unteren Teil des Schachtes vollständig ausfüllt. Vier Schritte darüber zweigt allerdings ein schräg verlaufender zweiter Kamin ab, der im Rauchabzug über einer Esse endet.

Nach oben kann man dem Kamin noch drei Schritte weiter folgen, dann versperrt ein aus der Wand herausgebrochenes Felsstück das Fortkommen.

Es ist selbst für geübte Kletterer annähernd unmöglich, die glatten und schmierigen Wände des Schachtes hinauf- oder hinabzuklet-

tern, daher sollte sich die Helden abseilen. An einem Seil hinabzuklettern erfordert eine *Klettern*-Probe-7. Wer die allerdings nicht schafft, verliert den Halt und stürzt mehrere Schritt in die Tiefe, was 2W6+2 LeP kostet (und eventuell eine *Wunde* in Form einer schweren Prellung erzeugt, siehe *Basisregeln* auf S. 98). Wenn der stürzende Held eine Öllampe bei sich trug, dann zerschellt sie beim Aufprall ebenso wie alle anderen bruchgefährdeten Gegenstände (Fläschchen mit weiterem Lampenöl, Heiltränke, Tintenfläschchen ...) bei 1 bis 12 auf W20, wobei Sie für jeden Gegenstand einzeln würfeln sollten. Wenn Sie es dem Helden aber nicht allzu schwer machen sollten, dann können Sie einfach entscheiden, dass das Feuer dabei verlöscht – ansonsten hat der Held zusätzlich noch mit Verbrennungen zu rechnen. Ein abgestürzter Held landet natürlich auf dem Grund des Schachtes, so dass er anschließend wieder nach oben klettern muss, um den Seitenschacht zu erreichen.

Wenn die Helden auf dem Rückweg wieder hier ankommen, müssen Sie den Schacht wieder nach oben klettern. Solches Hinaufklettern ist natürlich deutlich schwerer als das Hinunterkommen – hier wird eine unmodifizierte *Klettern*-Probe nötig. Wenn die Probe einfach schief geht, merkt der Held auf halber Höhe, dass er es nicht schafft. Er kann dann wieder hinunter klettern oder aber mit Gewalt weiterklettern. Misslingt ihm dann eine folgende *Klettern*-Probe oder aber ist die erste Probe schon um mehr als 7 Punkte daneben gegangen, dann stürzt er mit den oben genannten Folgen.

Sollten die Helden auf ihrem Rückweg schon zu sehr angeschlagen sein, dann können sie aber durch Rufe die Aufmerksamkeit der Schmiedin auf sich ziehen, die oben am Schachtausgang auf ihre Rückkehr wartet und sie dann nach oben zieht.

Insgesamt ist es also deutlich einfacher, die Helden abzuseilen bzw. nach oben zu ziehen. Da in beiden Fällen notfalls die muskulöse Schmiedin hilft, können Sie auf KK- und *Klettern*-Proben verzichten.

vermuten, dass die Löcher in dem Boden der Feuerstelle wohl der Luftzufuhr dienten. Allerdings kann er keinen Blasebalg entdecken, der die Kohle zum Glühen gebracht haben könnte. Ein zwergischer Held mit Schmiede-Kennntnis kann hier weiterhelfen: Der Blasebalg muss unter diesem Raum versteckt sein, und angetrieben wurde er vermutlich durch ein Laufrad. Die Überreste eines solchen Laufrades können die Helden an der Südwand finden.

Sobald der Held ein wenig herumgeht, kann er den gesamten Raum erkennen. Die gesamte Westwand ist eingestürzt, hier sind mehrere Tonnen Felsgestein auf den Boden gestürzt und haben alles unter sich begraben. Dennoch ist zu ahnen, dass der Raum früher einmal einen quadratischen Grundriss mit einer Seitenlänge von etwa 15 Schritt gehabt hat. In allen vier Ecken befanden sich solche Essen wie die, in der die Helden den Raum betreten, aber alle drei anderen Kamine sind eingestürzt und versperrt. Zwischen den vier Mittelsäulen sind insgesamt acht Ambosse zu sehen, die teilweise unterschiedliche Formen haben, je nach genauem Zweck. An Wänden und den Säulen sind Befestigungen für unterschiedliches Schmiedewerkzeug, wobei alles, was aus Eisen besteht, längst völlig verrostet ist und bei Berührung zerbröckelt. Holzteile wie zum Beispiel Hammerstiele sind schon vor Jahrhunderten zu Staub zerfallen, zurückgeblieben sind nur die zu Boden gefallen Hammerköpfe. Auch von den Holzfässern und Eimern zeugen nur noch rostige Reifen und Beschläge.

Das Laufrad an der Südwand ist zum Teil unter Schutt begraben, aber an sich noch als solches zu erkennen. Allerdings ist auch hier das Holz bereits so vertrocknet, dass es bei Berührung zerfällt.

In diesem Raum ist nichts weiter zu finden.

Zwei Ausgänge führen in weitere Räume: der Hauptaussgang und ein Durchgang in das Materiallager. Der Weg in die Hauptschmiede ist verschüttet.

DAS MATERIALLAGER

Früher einmal stand dieser Raum voll mit Regalen, auf denen Eisenbarren, -stangen und anderes Schmiedematerial gelagert wurde. Diese Regale sind längst in sich zusammengebrochen, so dass hier nur noch Haufen von rostigem Metall und verrottetem Holz zu finden sind. Den größten Teil der wertvollen Rohstoffe haben die Zwerge bei ihrem Auszug mitgenommen, nichts Verwertbares ist zurückgeblieben.

DER LANGE FLUR

Wenn die Helden die Schmiede verlassen, kommen sie in einen Flur, der etwa 2,5 Schritt breit und ebenso hoch ist. Auf dem Boden hat sich der Staub der Jahrhunderte angesammelt, aber es sind zahlreiche Spuren zu finden: Sie stammen von Norrigeas Expedition, die damals hier oft vorbei gekommen ist.

Nach 10 Schritt endet der Flur an einem breiten Gang, der wirklich den Charakter einer unterirdischen Straße hat. Er ist gute sechs Schritt breit, die Decke wölbt sich in vier Schritt Höhe. Von diesem Flur zweigen zahlreiche Nebestollen ab, die meisten etwa so groß wie der, aus dem die Helden gerade kommen, manche aber auch größer oder kleiner.

Laut Karte und Beschreibung sollten die Helden sich nun links halten. Wenn sie Nebengänge untersuchen wollen, finden sie immer wieder das gleiche Bild: leere Flure, manchmal einzelne Räume, in denen völlig verrottete Möbel stehen. Lassen Sie hier Ihre Phantasie spielen, wenn die Helden von dem Weg abweichen. Es gibt jedoch nichts weiter zu finden.

DIE SCHMIEDE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich erreichst du den festen Untergrund. Als du deine Lampe in die Höhe hältst, erkennst du, dass du in der Ecke eines großen Raumes stehst – so groß, dass dein Licht nicht ausreicht, um ihn ganz auszuleuchten. Gewaltige Säulen stützen die etwa sechs Schritt hohe Decke. Offensichtlich stehst du in einer großen Feuerstelle, denn auf dem Boden der mit einem Mauerchen abgegrenzten Ecke liegen noch Reste von Kohle. Im Boden erkennst du mehrere symmetrisch angeordnete Löcher von etwa Mauselochgröße.

Auf einem Gestell neben dir siehst du gewaltige Zangen und anderes Metallwerkzeug. Etwas weiter kannst du einen gewaltigen Amboss erkennen. Anscheinend bist du in einer riesigen Schmiede gelandet.

Dies war eine der Schmieden von Ungorosch. Allerdings war es eigentlich nur ein Nebenraum der großen Schmiede – die jedoch ist inzwischen vollständig eingestürzt und hat dabei den Trichter an der Erdoberfläche entstehen lassen.

Auch dieser Raum ist von dem Einsturz in Mitleidenschaft genommen worden, fast die Hälfte des Bodens ist mit Schutt bedeckt, was die Helden feststellen, sobald sie sich aus der Feuerstelle herausbewegen und das Licht ihrer Lampen auf die großen Trümmer fallen. Ein Held, der sich irgendwie mit der Schmiedekunst auskennt, kann

DIE ATMOSPÄRE DER UNTER- IRDISCHEN ZWERGENSIEDLUNG

Versuchen Sie bei den Spielern das Bild eines Irrgartens aus Gängen und Räumen entstehen zu lassen. Vor allem aber sollten Sie eine bedrohliche, unheimliche Atmosphäre erzeugen. Die Schatten, die von den flackernden Fackeln auf die Wände geworfen werden, lassen alles mit scheinbarem Leben erfüllt sein. Verlangen Sie, wenn Sie mögen, das eine oder andere Mal *Sinnenschärfe*-Proben und lassen sich sagen, wie viele Talentpunkte die Helden übrig behalten haben. Aber auch bei guten Proben-Ergebnissen geben Sie nur diffuse Informationen heraus, die allesamt auf Sinnestäuschungen beruhen: scheinbare Bewegungen im Dunkeln, leise Geräusche aus der Ferne (die nur Echos der Helden sind) und dergleichen. Jedes Wort, das die Helden sprechen, erzeugt einen leichten Widerhall von den Steinwänden, jedes Knirschen unter den Schuhen klingt viel lauter als sonst – ein Effekt, der daran liegt, dass die normalen Umgebungsgeräusche wie das Rauschen des Windes oder Vogelgezwitscher hier fehlen. Sollten die Helden sich irgendwann sehr ruhig verhalten und lauschen, dann ist das einzige, was sie hören, das Rauschen des Blutes in den eigenen Ohren. Und diese Stille ist unheimlicher als jedes Geräusch.

Die Kreuzung

Nach etwa 300 Schritten erweitert sich der Gang zu einer großen Halle mit einer kuppelförmigen Decke. Hier kreuzt der Weg eine zweite unterirdische Straße, die die gleichen Ausmaße hat wie die, auf der die Helden unterwegs sind. Die Wände dieser Halle sind so behauen, dass es aussieht, als würden sie von den Wurzeln eines riesigen steinernen Baumes gehalten, dessen eigentlicher Stamm über der Halle beginnt.

Genau in der Mitte des Raums ist ein ummauerter Brunnen zu finden. Wer sich an seine Mauer stellt und nach unten blickt, sieht dort nur Schwärze, kann aber entferntes Wasserrauschen hören. Sollte jemand einen Stein oder etwas vergleichbares in die Tiefe werfen, hört er ihn einige Male gegen die Wände prallen, bis er nach etwa fünf Herzschlägen in Wasser platscht – was einer Tiefe von etwa 100 Schritten entspricht, aber das können vermutlich nur Zwerge grob einschätzen. (Um die Situation dramatischer zu machen, können Sie die Geräusche des fallenden Steins auch nachahmen – fünf Sekunden wirken dann auf einmal sehr lang ...) Weitere 300 bis 400 Schritte hinter der Kreuzung erreichen die Helden ein Treppenhaus.

DIE TREPPE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du stehst auf einem quadratischen Podest, das wohl ein Absatz in einem runden Treppenhaus ist. Rechts von dir windet sich die gut zwei Schritte breite Treppe nach unten, links von dir nach oben. Die geländerlose Treppe folgt dabei den Wänden des kreisrunden Schachtes, der so groß ist, dass in seiner Mitte zwischen den Treppen eine runde Öffnung von etwa vier Schritten Durchmesser freibleibt.

So weit das Licht deiner Lampe reicht, führen die Treppen nach oben und unten weiter.

In einer Ecke des Podestes, auf dem du stehst, liegen zwei etwa apfelgroße Steinkugeln.

Die Stockwerke, die von der Treppe miteinander verbunden werden haben jeweils eine Höhe von 5 Schritten, und so weit die Helden nach oben oder unten sehen können, gibt es in jedem Stockwerk ein Podest mit einer Tür in die jeweilige Etage.

Von der nächst höheren Plattform aus führt ein Durchgang in einen großen Saal. Die großen, mit Silber beschlagenen Holztüren hängen schief in ihren Angeln, und wenn sie mit etwas Gewalt angefasst werden, dann drohen sie, in sich zusammenzubrechen. Auch hier liegen einige Steinkugeln. Dies ist der Eingang zur Markthalle (siehe S. 41).

Weitere zwei Windungen höher (die ausnahmsweise nicht durch eine Plattform unterbrochen werden) endet die Treppe an einen Gang, der direkt zum ehemaligen Haupttor der Binge führt (siehe unten). Nach unten setzt sich der Schacht noch über 150 Schritte fort, von denen allerdings die unteren 40 Schritte mittlerweile überflutet sind. Auf dem Weg nach unten gibt es noch zahlreiche weitere Absätze, an denen Schächte und Stollen beginnen, die allerdings nicht in bewohnte Gebiete führen, sondern im Laufe des Erzabbaus entstanden. Überall sind vereinzelte Steinkugeln zu finden.

Die Spitze der Treppenhauses

Die Treppe endet etwa fünf Schritte unter der Decke des Schachtes auf dem obersten Absatz. Um ihn zu betreten, muss man allerdings zunächst eine weggeklappte Stufe überwinden und dann am Rande des Absatzes über eine steinerne Kiste klettern, die einen schrägen Boden hat und die ganze Treppenbreite ausfüllt.



Stufe und Kiste sind die Reste einer weiteren Falle, die die Zwerge für den 'Fluch von Ungorosch' zurückgelassen haben. Einer der Gefährten Norrigeas trat auf die Stufe, die unter seinem Gewicht nachgab und über einen verborgenen Mechanismus die Klappe öffnete, woraufhin sich die Steinkugeln, mit denen die Kiste randvoll gefüllt war, in einer wilden Flut über die Treppe ergossen. Der Pechvogel, der die Falle ausgelöst hatte, wurde von den Kugeln förmlich in die Tiefe gespült, während ein anderer, der ein Stockwerk tiefer stand, von der Flut erschlagen wurde. Alle anderen Angehörigen der Expedition konnten sich rechtzeitig in Ausgänge flüchten, denn die Kugeln rollten, von der Zentrifugalkraft immer an die Außenwand gedrückt, noch viele Windungen weiter in die Tiefe, bis sie zur Ruhe kamen oder doch den direkten Weg Richtung Schachtgrund einschlugen.

Wer auf dem oberen Podest steht, blickt in einen kurzen Gang, der am Haupttor endet (siehe unten). Außerdem kann er erkennen, dass sich auf gleicher Höhe mit ihm zwei weitere Podeste befinden, die durch einen schmalen, ebenfalls geländerlosen Steg an der Außenwand entlang zu erreichen sind.

Auf beiden Plattformen sind Reste von hölzernen Aufbauten zu erkennen. Nur, wer sich mit zwergischer Architektur auskennt, kann einschätzen, um was für Aufbauten es sich gehandelt haben kann: Die erste war ein Lastenkrane, der mittels eines Laufrades eine Plattform zwischen allen Stockwerken der Anlage hin und her bewegen konnte. Der hintere Aufbau war eine Speerschleuder, mit der der Eingang gegen drohende Angriffe von Drachen verteidigt werden sollte. Während der Lastenkrane samt Laufrad im Laufe seines Verfalls in die Tiefe gestürzt ist, sind die Reste der Geschützes auf der Plattform liegen geblieben.

DAS HAUPTTOR

Der Gang endet zehn Schritt vom Treppenschacht entfernt an einem gewaltigen, zweiflügeligen Tor. Es handelt sich in der Tat um das Tor, das die Helden eventuell auch schon von draußen gesehen haben. Aber die Fugen des Tores sind so dicht, dass nicht einmal die Andeutung eines Lichtscheines hereinfällt. Dort, wo die Drehtlager der beiden Türflügel sind, findet man nur noch große Klumpen massiven Gesteins, als hätte es die Lager niemals gegeben – dies ist das Werk eines Erz-Elementars, der dafür sorgen sollte, dass diese Türen sich nie wieder öffnen lassen.

Im Gang zwischen Treppe und Tor sind an beiden Wänden Nischen eingebaut, aus denen heraus schmale Sichtschlitze in Augenhöhe eines Zwerges den Blick auf das Tor freigeben. Es handelt sich um Schützenstände, in denen in Gefahrensituationen mit Armbrüsten bewaffnete Zwerge postiert werden konnten, um den Eingang zu beschützen.

DIE MARKTHALLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Diese Halle ist wohl die größte, die ihr bisher betreten habt. In vier Reihen tragen gewaltige Säulen eine Decke, die ihr in 10 Schritt Höhe eher erraten als sehen könnt. Die Wände sind über und über mit Reliefs verziert, auf denen Zwerge in allerlei alltäglichen Situationen zu erkennen sind: bei der Ausübung unterschiedlicher Handwerke, beim Handeln, beim Bergbau, aber auch bei der Jagd und im Kampf gegen Drachen.

Diese Beschreibung sollte die Helden eigentlich erst einmal stutzen lassen, denn in Norrigeas Beschreibung kommt er nicht vor. Ein Fehler, der verzeihlich sein sollte, wenn man bedenkt, wie lange ihr Aufenthalt in diesen Räumlichkeiten her ist. Die Halle der Ahnen, die die Helden eigentlich erwarten, kommt erst als nächster Raum. Den Zweck dieser Räumlichkeit kann ein Held, der nicht mit zwergischer Kultur vertraut ist, allerhöchstens ahnen. Ein Zwerg weiß hingegen, dass es sich hier wohl um die zentrale Markthalle handeln muss, die früher einmal mit quirligem Leben erfüllt war.

Es gibt drei Ausgänge aus diesem Saal, von denen die beiden seitlichen, einfachen Durchgänge sind, der südliche aber mit einer gewaltigen, zweiflügeligen Holztür ausgestattet ist. Ein Flügel steht leicht offen, so dass ein Mensch durch den Spalt gerade so hindurch passt. Das Holz ist eine besondere Edelholzart, die so schwer ist, dass sie die Jahrtausende überdauert hat, wobei inzwischen allerdings die eisernen Beschläge einen erheblichen Anteil ihrer Stabilität ausma-

chen. Die Tür zu bewegen, ist eine schwierige Angelegenheit, denn die Scharniere sind seit weit über 2000 Jahren nicht mehr geschmiert worden.

BELEUCHTUNG

Mehr noch als in den bisherigen Räumen sollten Sie in den großen Hallen darauf achten, wer Licht bei sich hat und wie weit es reicht. Fackel oder Lampe leuchten so weit, dass zehn Schritt im Umkreis gut beleuchtet sind; alles, was weiter entfernt ist, versinkt im Zwielficht und ist allerhöchstens noch als Silhouette zu erkennen.

Damit geben die großen Säle ihre wirklichen Ausmaße und Details nur sehr langsam preis – dies ist der Spannung nur zu trüchlich. Dass sich zum Beispiel in der Markthalle keine Steinfiguren befinden, in der Halle der Ahnen aber sehr wohl, kann man erst herausfinden, wenn man sich ein gutes Stück in den jeweiligen Raum hinein gewagt hat.

DIE SEITENGÄNGE

Diese beiden Gänge führen in die wichtigsten Siedlungsgebiete der ehemaligen Bewohner. Die Gänge verzweigen sich mehrfach, und überall führen niedrige Eingänge in die Wohnstuben der Zwerge. Je näher die Eingänge an der Markthalle sind, desto größer sind auch die Wohnungen, weiter entfernt werden sie immer kleiner und enger.

Von der Einrichtung der Wohnungen sind, so weit die Zwerge sie nicht sowieso mitgenommen haben, nur noch Trümmer und Haufen von Staub übrig geblieben, abgesehen von einigen Töpferwaren. Da dieser ganze Bereich aber für dieses Abenteuer nicht relevant ist, haben wir ihn nicht weiter beschrieben. Sollten die Helden aus irgendeinem Grund doch auf die Idee kommen, sie erforschen zu wollen, dann müssen Sie ein wenig improvisieren. Allerdings sollte den Helden auch bald klar werden, dass sie hier nichts von Wert finden, so dass sie hoffentlich bald wieder umkehren.

Erwähnenswert sind nur die beiden Durchgänge selbst:

Der linke Durchgang

Nach wenigen Schritt ist der Weg durch einen gewaltigen Felsblock blockiert. Unter diesem Stein ragt ein skelettierter Arm hervor, der noch Reste einer abgebrannten Fackel in den knöchigen Fingern hat. Hier hat ein weiteres Expeditionsmitglied ein plötzliches Ende gefunden. Dieser Felsblock sollte den Helden eine Warnung sein, zumindest wenn sie ihn finden, bevor sie den rechten Durchgang betreten.

Der rechte Durchgang

Zwei Schritt hinter dem Eingang gibt eine Bodenplatte unter dem Gewicht des Helden leicht nach, im nächsten Augenblick hört er über sich ein hässliches Knirschen. Wenn er nach oben blickt, sieht er, wie ein großer Teil der Deckenverkleidung sich bewegt, als würde sie gerade beginnen, auf ihn herab zu stürzen. Mit einer Körperbeherrschungs-Probe kann der Held aus dem Gefahrenbereich hinauspringen. Doch auch wenn er die Probe nicht schafft, geschieht ihm nichts, denn der Mechanismus blockiert offensichtlich, nachdem der Steinblock eine Handbreite weit abgesackt ist, und nur etwas Staub fällt herab. Doch ist dies noch keine Entwarnung, denn die Blockade hält nur etwa eine halbe Minute. Dann donnert der Felsen doch noch mit lautem Getöse herab. Richten Sie es im Idealfall so ein, dass ein Held gerade den Gefahrenbereich verlassen hat, bevor sich

das Ungetüm löst. Sollte aus irgendeinem Grund ein Held unter den herabstürzenden Stein geraten, dann können Sie, wenn Sie unbedingt wollen, den Schaden auswürfeln: Es sind 7W20 Schadenspunkte.

Ein Held mit *Gefahreninstinkt*, der die Probe in dieser Gabe schafft, verspürt von Anfang an ein heftiges Widerstreben fühlen, diesen Gang auch nur zu betreten, ohne zu wissen, was ihm so zuwider ist.

DIE HALLE DER ÄHNEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du in den nächsten Raum hineinleuchtest, fällt dein Blick in einen weiteren gewaltigen Saal. Die Seitenwände kannst du in einer Entfernung von etwa 10 Schritt rechts und links von dir erahnen, während in fast 8 Schritt über dir an der gewölbten Decke zahlreiche kleine Lichter funkeln und leuchten.

Als du ein paar Schritte in den Raum hinein machst, fällt das Licht deiner Lampe auf riesige Gestalten, die am Rand der Halle aufgereiht sind.

Vermutlich wird spätestens die Erwähnung der riesenhaften Gestalten die Helden warnen: Hier haben sie den Raum gefunden, vor denen sie die Schmiedin gewarnt hat. Vielleicht kommen sie sogar auf die Idee, sich hier möglichst leise bewegen zu wollen, da Norrigea etwas von "schlafenden" Statuen erzählt hat. Verlangen Sie in diesem Fall ruhig diverse *Schleichen*-Proben, die Sie aufgrund der auf dem Boden herumliegenden Trümmer auch um bis zu 5 Punkte erschweren können. Ob die Helden die Proben bestehen oder nicht, ist allerdings nicht von Relevanz, denn der Erz-Elementar, der hier lauert, schläft nicht, sondern hat den Auftrag, alle Wesen zu töten, die den Thronsaal betreten. So lange das niemand tut, wird er sich nicht rühren.

Auch dies ist einer der 'Abschiedsgrüße' der Zwerge, denn ihr mächtigster Geode beschwor einen Elementargeist und ließ ihn in eine der Statuen einführen. Das ist zwar über 2.000 Jahre her, aber ein Elementargeist kennt keine Zeit, und so wartet er treu und brav bis heute, um jeden Eindringling zu töten. Allerdings hat er im Laufe der Zeit beschlossen, den Auftrag etwas weitläufiger zu interpretieren: Er rührt sich zwar erst, wenn wirklich jemand im Thronsaal ist, dann jedoch greift er alles an, was sich bewegt, und kämpft so lange, bis alle Leute tot oder außerhalb seiner Reichweite sind.

In der Halle der Ahnen wurde allen wichtigen Königen und Helden der Geschichte der Binge ein Denkmal gesetzt. Als der Platz an den Wänden ausgenutzt war, postierten die Zwerge weitere, allerdings unwesentlich kleinere Statuen an den vier Säulen, die die Decke des Raumes tragen. Jeder der Figuren an den Außenwänden ist gute drei bis dreieinhalb Schritt groß, die an den Säulen immerhin noch knappe 3 Schritt. Aufgrund des zwergischen Körperbaus wirken die Steinstatuen deutlich wuchtiger und pompöser, als entsprechend große Menschen-Statuen wären.

Dargestellt sind fast ausnahmslos gestreng dreinblickende Veteranen mit langen Bärten und wallendem Haupthaar, das oft unter schweren Helmen hervorquillt. Die meisten dieser Zwerge tragen große Äxte oder Hämmer am Gürtel, selten auch in der Hand, und das traditionelle Kettenhemd ist überall dargestellt.

Allerdings weisen einige Figuren Beschädigungen auf, die um so heftiger werden, je weiter man nach hinten in der Halle geht. Am Anfang sind nur Risse und kleinere Absplitterungen in den Figuren zu sehen, aber dann ist auf einmal eine ganze Hand zertrümmert und zu Boden gefallen, schließlich fehlt einer Figur sogar der Kopf,

und eine der Statuen an der südöstlichen Säule ist umgestürzt und in der Mitte zerbrochen.

Nur wer sich die Statuen an der westlichen Wand anschaut, entdeckt hinter einer leicht beschädigten Figur das Skelett eines Menschen, der anscheinend versucht hat, sich dort in einen Winkel zu drücken.

Eine gelungene Probe in *Heilkunde Wunden* verrät dem sachkundigen Auge, dass dieser Mensch ein gebrochenes Becken und einen zertrümmerten Oberschenkel hatte. Offensichtlich war er nicht mehr in der Lage, sich irgendwo anders hin zu flüchten, und starb dann in diesem Winkel einen elenden Tod.

Etwa gegenüber kann ein Held, der sich die Figuren dort näher anschaut, nach einer *Sinnenschärfe*-Probe feststellen, dass dort zwischen einer Statue und der Wand ein etwa handbreiter breiter Spalt klafft. Wer dort hinein leuchtet, kann entdecken, dass dort ein Gang beginnt, der jedoch nur erreichbar ist, wenn die Statue verschoben wird. Rohe Körperkraft nutzt hier allerdings leider gar nichts, aber eine intensivere Beschäftigung mit der Statue selbst (Suche nach beweglichen Teilen, Abklopfen nach Hohlräumen) bringt zum Vorschein, dass der am Gürtel hängende Dolch verschoben werden kann. Wenn das geschieht, schwingt die gesamte Statue langsam und mit einem laut knirschenden Geräusch zur Seite. Sobald sie allerdings eine Vierteldrehung vollführt hat, bleibt sie kurz stehen, um dann anschließend wieder in ihre Ausgangslage zurückzukehren – und nur dem Alter des Mechanismus ist zu verdanken, dass sie dabei nicht mehr ganz an die Wand heran schwingt, sondern den oben genannten Spalt frei lässt. Allerdings muss es umgekehrt schon fast als Wunder der zwergischen Technik gelten, dass die (wassergetriebene) Automatik überhaupt nach so langer Zeit noch funktioniert.

Zwischen Öffnen und Schließen des Durchganges bleiben nur etwa 15 Sekunden, in der man in den dahinter liegenden Geheimgang schlüpfen kann. Sollte jemand zwischen Statue und Wand eingeklemmt werden, bedeutet das unweigerlich seinen Tod. Aber da sich die Statue nicht wirklich schnell bewegt, müsste man entweder im allerletzten Moment hindurchspringen wollen oder schlicht freiwillig dazwischen stehen bleiben.

Was die Helden nicht ahnen können, ist allerdings die Tatsache, dass das Wasserreservoir, das zum Antreiben des Mechanismus dient, nach vier Öffnungen so leer ist, dass es vorübergehend seinen Dienst versagt. Erst nach etwa zwei Stunden ist genug Wasser nachgeflossen, um den Mechanismus wieder in Gang zu setzen. In welcher Position die Statue in diesem Fall stehen bleibt, ist Ihrer meisterlichen Phantasie überlassen.

Der steinerne Wächter

Eine der Figuren an der südwestlichen Säule birgt die größte Gefahr, die auf die Helden in der gesamten Zwergensiedlung lauert. Allerdings ist ihr diese Gefährlichkeit kaum anzusehen, so lange sie sich nicht rührt – und sie rührt sich erst, wenn jemand den Thronsaal betritt.

Ein Zauberer, der einen ODEM ARCANUM auf diese Figur spricht, wird allerdings ein helles Leuchten erkennen, das von ihr ausgeht. Einen Helden mit *Gefahreninstinkt* und einer bestandenen Probe beschleicht bei ihrem Anblick ein gewisses Unwohlsein (würfeln Sie die Probe verdeckt und so, dass die Spieler nicht wissen, was und warum Sie jetzt auswürfeln), und ein Held, der genau diese Statue näher anschaut und dem eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 gelingt, stellt fest, dass sie andere Beschädigungen aufweist als die Statuen in ihrer Umgebung: Ihre Oberfläche weist nur kleine Scharten auf, als hätte jemand mit einem Schwert auf sie eingehackt, während die anderen mit so etwas wie einem riesigen Hammer bearbeitet wurden.

Lassen Sie, sobald der erste Held die besagte Tür durchschreitet, alle Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe ablegen, die je nach Abstand

zu der Statue um 0 bis 6 Punkte erschwert werden kann: für einen Helden neben der Statue um 0, für einen, der sich in einem ganz anderen Teil des Raums aufhält oder der gerade in den Thronraum betritt, um 6 Punkte.

Der folgende Text ist für Helden gedacht, die die Probe geschafft haben – je nachdem, wo der einzelne Held sich aufhält, müssen Sie den Text gegebenenfalls umformulieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als der vorderste von euch sich vorsichtig in den nächsten Raum vorwagt, hörst du hinter dir ein unheilverkündendes Knirschen. Du drehst dich um, siehst aber zunächst nichts.

Doch dann bemerkst du auf einmal, dass eine der Statuen sich bewegt: In Zeitlupentempo hebt sie ihr Bein und macht einen unendlich langsamen Schritt nach vorne. Als ihr Fuß auf den Boden kracht, scheint der ganze Boden zu erbeben, und der Donner hallt durch den Saal. Das Ungetüm dreht seinen Kopf in deine Richtung, und der Blick von zwei ausdruckslosen steinernen Augen fällt auf dich.

Mit einer Langsamkeit, als müsse er erst die Bewegungslosigkeit von Äonen überwinden, hebt der steinerne Zwerg den Arm, und die riesige Streitaxt aus Stein, die er darin hält, streift fast die Decke. Plötzlich wird dir klar, woher die schweren Beschädigungen an den anderen Statuen stammen ...



Erzählen, nicht würfeln

Dies ist kein Kampf, der ausgewürfelt werden sollte. Denn er besteht nicht in einem einfachen Hin und Her von Attacken und Paraden – das steinerne Ungetüm agiert sehr langsam, aber dabei so machtvoll, dass seine Schläge grundsätzlich nicht pariert werden können, auch nicht mit einem Schild.

Diese Szene ist vielmehr eine, die erzählt werden sollte. Beschreiben Sie Ihren Helden, wie das Ungetüm sich Schritt für Schritt nähert und dann zu einem gewaltigen Schlag ausholt, der alles zermalmt, was ihm in den Weg kommt. Und lassen Sie sich im Gegenzug erz-

zählen, was die Helden tun. (Hier hilft ein Übersichtsplan mit einigen Figuren, die die Helden und die Statue darstellen, auf jeden Fall, um die Übersicht zu behalten.)

Wenn Sie wollen, können Sie auch hin und wieder so tun, als würden Sie den Ausgang von verschiedenen Aktionen auswürfeln, aber gestalten Sie die Szene dennoch weitgehend unabhängig von dem, was die Würfel sagen. Bei gewagten Aktionen der Helden können Sie ruhig Proben verlangen, lassen Sie aber keinen Helden nur aus Würfelpech sterben.

Das unaufhaltsame Ungeheuer

Der steinerne Zwerg bewegt sich langsam, aber unaufhaltbar, und jeder seiner Schritte lässt den Boden erbeben. Sobald er einen Helden in der Reichweite seiner Axt glaubt, holt er aus und schlägt zu. Aber vom Ausholen bis zum Schlag vergehen drei Sekunden, so dass jeder Held genug Zeit haben sollte, dem Schlag auszuweichen. Allerdings treffen die Schläge auch immer wieder Wände oder andere Zwergenstatuen – und da spritzen Steintrümmer wie Geschosse durch die Gegend. Wer von einem solchen Querschläger getroffen wird, erleidet 1W6 bis 2W6 Trefferpunkte. Und wenn sogar ganze Teile einer Statue abgeschlagen werden und zu Boden stürzen, dann mag ein getroffener Held auch 3W6 oder 4W6 an Trefferpunkten abbekommen.

Gefährlich wird es allerdings, wenn ein Held sich in die Ecke drängen lässt, denn die Statue hat immerhin eine Breite von anderthalb Schritt und mit der Axt eine Reichweite von gut zwei Schritt. Das reicht aus, einen unvorsichtigen Helden in eine Situation zu manövrieren, in der er keinen Platz mehr zum Rückzug hat.

Aber selbst das sollte nicht tödlich ausgehen. Ideal wäre es natürlich, wenn dann ein anderer Held in die Bresche springt und das Ungetüm so lange ablenkt, bis der Bedrängte sich in Sicherheit gebracht hat. Andernfalls können Sie aber auch beschreiben, dass der Riesenzwerg seine Waffe nicht immer nur von oben nach unten schwingt, sondern manchmal auch waagerechte Hiebe ausführt. Ein Held, der von einem solchen Hieb getroffen wird, erleidet 3W6 Trefferpunkte und auf jeden Fall eine Wunde (was in diesem Fall heißt: eine schwere Prellung oder ein Knochenbruch), außerdem wird er

DER EINSATZ DIESES ÜBERMÄCHTIGEN GEGNERS

Dieser Gegner ist nicht dazu da, von den Helden überwunden zu werden. Die einzige denkbare Möglichkeit, ihn zu besiegen, wäre es, ihn in das Treppenhaus zu locken, wo die Plattformen unter seinem gewaltigen Gewicht schlicht abbrechen und ihn in die Tiefe reißen würden.

Aber um ihn dorthin zu bekommen, ohne dabei von seiner anderthalb Meter langen und etwa 2 Tönnen schweren Streitaxt zermalmt zu werden, sollte dann schon ein Abenteuer für sich werden, das großen Mut und außerordentliche Geschicklichkeit sowie Glück (gewürzt mit einer Prise Meistergnade) erfordert.

Eigentlich soll der Angriff des steinernen Riesen dazu dienen, die Helden in Panik geraten zu lassen und in letzter Not zu entkommen. Deswegen möchten wir Ihnen davon abraten, sich hier allzu sehr an Zahlenwerten und Würfelergebnissen fest zu beißen.

mehrere Schritt durch die Luft geschleudert – und landet außerhalb der direkten Reichweite der Statue auf dem Boden oder an einer Wand.

Einstürzende Altbauten

Wenn Sie es angemessen finden, dann können Sie die Auswirkungen von den Schlägen des Ungeheuers noch drastischer gestalten. Besonders dann, wenn Helden es mehrfach schaffen, den gewaltigen Hieben auszuweichen und diese Schläge dann statt dessen Wand oder Säulen treffen, lösen sich einzelne Steine und Platten aus der Decke und krachen unter gewaltiger Staub- und Lärmentwicklung zu Boden. Auch hier überlassen wir die genaue Ausgestaltung Ihrer Improvisationskunst, denn wieder sollten Sie den schmalen Grat zwischen äußerster Spannung und zu großer Bedrohung anstreben.

Mögliche Motive, aus denen Sie wählen können:

- Ein Held, der sich erfolgreich vor einem Hieb in Sicherheit gebracht hat und nun am Boden liegt, entdeckt beim Blick nach oben, dass sich gerade direkt über ihm ein Felsblock aus der Decke löst, so dass er nun auch noch diesem Felsen ausweichen muss.
- Einem Helden gelingt es zwar, einem Schlag des Zwergs auszuweichen, ist aber anschließend nicht mehr in der Lage, auch dem nächsten Angriff zu entkommen, beispielsweise weil er verletzt oder in eine Ecke gedrängt ist. Noch während das Ungetüm ausholt, löst sich ein Brocken aus der Decke, der so gewaltig ist, dass er sogar die Statue aus dem Gleichgewicht bringt und stürzen lässt: genug Zeit für den bedrängten Helden, um sich doch noch in Sicherheit zu bringen.
- Eine gesamte Statue stürzt, von einem gewaltigen Schlag des Steinzwergs getroffen, auf einen Helden, und dem gelingt die entsprechende Probe nicht mehr, um rechtzeitig davon zu kommen. Aber sie stürzt genau so, dass der Held nicht zerschmettert wird, denn der dargestellte Zwerg hat die Hand so zum Gruß erhoben, dass zwischen seinem Leib und dem Boden eine knapp ausreichende Lücke bleibt.

Dreiste Helden

Achten Sie darauf, dass die Statue trotz aller Langsamkeit eine tödliche Bedrohung bleibt. Sollte ein Held glauben, dass ihm schon nichts passieren wird, und deswegen allzu riskante Manöver unternehmen, dann lassen Sie das Ungeheuer auch einmal überraschende Bewegungen ausführen. Wenn es seine Axt zu einem Rundumschlag schwingt, geraten auch Bereiche in seine Reichweite, die man vorher für sicher halten konnte. Und außerdem könnte der Steinzwerg auch auf die Idee kommen, mal nicht zuzuschlagen, sondern einen Helden zu zerstampfen – vor allem, wenn dieser gerade hinter ihm steht. Auch hier gilt: Lassen Sie solche Manöver zunächst misslingen. Erst wenn der Held kein Einsehen hat, dann können Sie ihn von einem waagerechten Hieb wie oben beschrieben treffen lassen.

Mutige Helden

Wenn ein Held aber durch Aktionen, die von besonderem Mut erfüllt sind, in eine Notlage geraten ist (z.B. weil er einem anderen geholfen hat), dann haben Sie noch einen weiteren Trumpf im Ärmel: Auch ein Elementargeist kann patzen. Es ist durchaus denkbar, dass die Statue über Trümmer, die ihre vorherigen Schläge auf dem Boden verteilt haben, stolpert und unter lautem Getöse zu Boden stürzt – möglicherweise reißt sie dabei sogar noch eine andere Statue um und muss sich dann erst einmal aus den Trümmern befreien.

Werte

Folgende Werte können Sie verwenden, wenn Sie wollen – aber eigentlich sind sie nur ein Anhaltspunkt. Wenn Sie in Initiativerunden

gehen, dann gehen Sie einfach davon aus, dass die Statue einen INI-Wert von 1 hat – und außerdem braucht sie eine Aktion zum Ausheilen, schlägt also nur in jeder zweiten Kampfrunde überhaupt zu. Und ob die Attacke gelingt, hängt natürlich in erster Linie davon ab, ob dann überhaupt jemand in Reichweite ist. Umgekehrt pariert sie nicht – wenn einem Helden seine Attacke gelingt, dann ist es immer ein Treffer. Da die Statue aber aus Fels besteht, wird ein Treffer selten mehr bewirken als ein paar abgeschlagenen Steinsplitter. Wunden kann die Statue nicht erleiden, auch nicht durch irgendwelche Sonderfertigkeiten oder Fernwaffen. Selbst gezielte Schüsse in die Augen haben keinen Effekt, denn der Elementargeist braucht die Augen der Statue nicht, um die Helden wahrzunehmen.

AT 8	PA –	KO –	TP 3W20	RS 15
LeP 300	AuP unendlich	MR 15		

Falls es für Ihr Abenteuer irgendwie von Belang sein sollte: Sobald der Erz-Elementar der Meinung ist, alle Helden getötet oder wenigstens an Orte vertrieben zu haben, zu denen er ihnen nicht folgen kann, wird er in aller Ruhe zu seinem ursprünglichen Standplatz zurückkehren und dort wieder seine alte Position einnehmen, als sei nichts geschehen – bis wieder irgendjemand den Thronsaal betritt.

DER THRONSAAL

Zeitliche Koordination

Wenn die Helden diesen Raum betreten, sollten sie in äußerster Hektik geraten, denn hinter ihnen bricht das Chaos aus. Auch wenn nicht alle Helden in einen Kampf verwickelt sind, sollten Sie deswegen für alle Beteiligten die Initiative auswürfeln lassen. Fragen Sie die Spieler in der Reihenfolge ihrer Initiative, was ihre jeweiligen Helden unternehmen wollen, und schätzen Sie ein, wie viele Aktionen dafür jeweils notwendig sind. Während also ein Held den Thronsaal durchquert und die Axt findet, werden die anderen vielleicht vier- oder fünfmal den Hieben des Steinzwergs ausweichen müssen. Und auch das Finden des richtigen Mechanismus, um den Zugang zu dem Geheimgang zu öffnen, dauert sicherlich zehn oder mehr Aktionen.

Wenn Ihnen diese Koordination einigermaßen gelingt, wird die typische Situation entstehen, die in vielen Action-Filmen für Spannung sorgt: Während einer den Feind ablenkt und es für ihn von Sekunde zu Sekunde brenzlicher wird, versucht ein anderer so schnell wie möglich, die eigentliche Aufgabe zu erfüllen – in diesem Fall die Suche nach der Axt.

In seinen Ausmaßen gleicht dieser Raum der Halle der Ahnen, abgesehen davon, dass er noch höher ist und die Stützpfeiler schlanker. Möbel oder Reste von Einrichtung sind nicht zu sehen. Das erste, was einem eintretenden Helden auffällt, ist ein merkwürdiges Bündel neben einer der beiden Säulen. Wenn er es näher anschaut, muss er feststellen, dass dies wohl mal ein Mensch in einer Plattenrüstung war. Allerdings ist diese Rüstung im Bereich seines Brustkorbs völlig verformt, geradezu platt gedrückt. Es gehört wenig dazu, sich vorzustellen, dass Rippen und Wirbelsäule dort total zertrümmert sein müssen.

Dieses Mitglied der Expedition ist von einem Tritt des Steinzwergs mit aller Wucht getroffen worden. Die Helden können sich allerhöchstens noch mit dem Gedanken trösten, dass dies ein sehr schneller Tod ist ...

Der Anderthalbhänder, der ein paar Schritt von der Leiche entfernt auf dem Boden liegt, ist zerbrochen, ebenso wie der Schild, der auf der anderen Seite der Säule zu finden ist.

Wenn ein Held weiter in die Halle eindringt, entdeckt er, dass an der Rückwand des Saales drei Stufen zu einem steinernen Podest hinaufführen, auf dem ein gewaltiger Thron steht. Dieser Sitz, dessen Sitzfläche auf die Größe eines Zwerges zugeschnitten ist, wurde aus einem einzigen Granitblock herausgeschlagen, und er ist über und über mit Reliefs bedeckt, gekrönt von dem überlebensgroßen Abbild eines Einhornkopfes als Spitze der etwa drei Schritt hohen Lehne. Ein näherer Blick auf den Thron zeigt, dass die Reliefs mit zahlreichen Edelsteinen besetzt sind, leere Fassungen zeigen allerdings, dass es früher noch wesentlich mehr Steine gewesen sein müssen, die aber sorgfältig herausgelöst wurden. Nach einer erfolgreichen *Schätzen*-Probe kann ein Held einschätzen, dass die zurückgebliebenen Steine nur von minderm Wert sind. (Die Zwerge haben die wirklichen Schätze bei ihrem Auszug mitgenommen, dennoch könnten die Helden mit viel Zeit und Mühe noch etwa 100 Steine im Stückwert von 2 bis 7 Silbertalern erbeuten – aber vermutlich haben sie die Zeit dazu nicht. Ein Held, der beim Anblick der Steine allerdings einen akuten Anfall von *Goldgier* erleidet, könnte seine Kollegen durchaus in arge Nöte bringen ...)

Neben dem Thron sieht man zwei schmiedeeiserne Feuerschalen, die jedoch auch schon weitgehend verrostet sind und bei einer heftigen Berührung einfach zerkrümeln. Direkt neben dem Thron liegt ein große, verzierte Zweihandaxt. Dies ist das Ziel der Expedition: *Norrigeas Axt*.

Wer hinter die imposante Lehne des Thrones schaut, entdeckt dort einen Durchgang – früher war hier wohl mal eine hölzerne Tür, von der sind aber nur noch Reste übrig geblieben.

DIE RÄUME DES KÖNIGS

Eingeschlossen!

Eigentlich ist es nicht vorgesehen, dass die Helden Zeit und Gelegenheit haben, sich die Gemächer hinter dem Thron näher anzuschauen. Es kann jedoch sein, dass sie angesichts des übermächtigen Steinzwerger keinen Ausweg mehr sehen, als sich genau in diese Gemächer zu flüchten. Durch den schmalen Eingang passt die Statue nicht hindurch, so dass die Helden hier erst einmal Gelegenheit haben, ihre Verletzungen zu versorgen und sich in Ruhe eine Strategie auszudenken, wie sie dieser Falle entkommen können.

Daher haben wir die folgenden Räume nur oberflächlich beschrieben. Wenn Sie wollen, können Sie die Beschreibungen noch ein wenig ausfeilen, gehen Sie aber davon aus, dass gerade der König von Ungoroch alles mitgenommen hat, was nicht niet- und nagelfest war.

Flur

Ein gerader leerer Flur führt zu drei Türöffnungen. Die Türen sind ebensolängst verfallen, wie es die Tür zwischen Thronsaal und Flur ist.

Wohnraum

Alle Wände sind über und über mit Reliefs vom 'Alltagsleben' eines zwergischen Königs bedeckt: Man sieht einen gekrönten Zwergen vor einer zwergischen Armee einher stolzieren, einen anderen im Kreis von alten und gelehrt aussehenden Zwergen stehen, einen dritten, der gerade mit einem Speer einen Höhlendrachen tötet, ein

vierter arbeitet in einer Schmiede und fertigt eine Schwertklinge an und so weiter.

Möbel sind hier ebenso wenig zu finden wie Edelsteine, die in die Wände eingelassen sein könnten. Es gibt jedoch einen Durchgang in das Schlafgemach und ein kleines Türloch auf der anderen Seite.

Toilette

Man sollte es kaum glauben, aber auch zwergische Könige haben mitunter sehr 'menschliche' Bedürfnisse. In dieser kleinen Kammer, die früher ebenfalls eine Tür hatte, gibt es nur einen steinernen Sitz mit einem Loch darin. Aus dem Abfluss ist entferntes Rauschen wie von einem Wasserlauf zu hören. Er ist jedoch zu schmal, als dass sich irgendjemand hier hindurch zwingen könnte.

Schlafgemach

Die Decke dieses Raumes ist kuppelförmig angelegt, und zahlreiche kleine Vertiefungen lassen den Verdacht zu, dass sie einmal über und über mit Edelsteinen bedeckt gewesen sein muss, so dass bei richtiger Beleuchtung der Eindruck eines Sternenzelts entstanden sein muss. Aber heute ist kein einziger Stein mehr zu finden.

Kinderzimmer

Dieser kleinere Raum war für den Nachwuchs des Königs vorgesehen. Er ist leer.

Dienstbotenraum

Hier hielten sich die Dienstboten der königlichen Familie bereit. Ein paar verfallene Holzreste sind noch von einem Tisch und Bänken übrig, aber auch hier gibt es nichts weiter zu finden.

Hinterausgang

Natürlich wollte weder die Königsfamilie noch die Bediensteten diesen Bereich immer nur durch den Thronsaal betreten und verlassen. Dies wird auch eventuell eingeschlossenen Helden zunächst Hoffnung machen.

Der Flur endet an einer breiten Wendeltreppe, die in die Tiefe führt. Nach etwa zwei Stockwerken endet sie jedoch an einer steinernen Tür. Ein Hebel neben der Tür, der so aussieht, als könne man damit einen Öffnungsmechanismus auslösen, ist verklemmt, und sobald jemand mit etwas mehr Kraft zupackt, bricht er ab.

Damit ist dieser Weg ebenfalls versperrt.

Alternativer Ausgang

Wenn Sie wollen, können Sie der Geschichte auch ein etwas anderes Ende geben: In diesem Fall zieht sich der Steinzwerg auch nach längerer Zeit nicht vom Eingang des Thronraumes zurück, sondern attackiert jeden, der auch nur seine Nase durch die Türöffnung stecken will, mit seiner gewaltigen Axt. Damit bleibt die versperrte Tür am Hinterausgang wirklich als einziger Weg nach draußen, und die Helden müssen ihn sich erst erarbeiten: Entweder sie schlagen eine Steinplatte zur Seite und legen so den Mechanismus frei, der an dem abgebrochenen Hebel hängt (auch diese Tür wird durch Wasserkraft bewegt, und der eigentliche Mechanismus ist noch funktionsfähig, allerdings ist das Ingangsetzen von Proben in *Mechanik* oder anderen passenden Talenten abhängig), oder aber die Helden versuchen, die Tür aufzustemmen. Das allerdings ist eine zeitraubende Arbeit, und sie benötigt passendes Werkzeug, wie etwa Stemmeisen, Spitzhacken oder dergleichen. Da die Tür eine Dicke von einem Spann hat (20 cm) und man nur nach und nach ein Loch in den Stein schlagen

kann, dauert es etwa zwei Mann-Tage, ein Loch hineinzuschlagen, durch das die Helden hindurchkommen. Da maximal zwei Helden gemeinsam daran arbeiten können, vergeht also wenigstens ein ganzer Tag, bis die Arbeit erledigt ist – und es stellt sich die Frage, ob die Helden Proviant und ausreichend Lampenöl oder Fackeln für einen ganzen Tag dabei haben. Erzeugen Sie hier ruhig ein wenig Atmosphäre wie bei eingeschlossenen Bergleuten.

Wenn die Helden durch die Tür hindurchgekommen sind, finden Sie sich in einem Nebengang wieder, der nach wenigen Schritten in dem Hauptgang zwischen Kreuzung und Treppenhause endet.

DIE RÜCKKEHR

Sobald die Helden die Axt gefunden und irgendwie die Bedrohung des Steinzwerger hinter sich gelassen haben, können sie in Ruhe den Rückweg antreten. Da sie den Weg kennen, drohen hier keine weiteren Gefahren mehr und Sie können die Rückkehr zum Schacht kurz zusammenfassen, ohne Einzelheiten auszuspielen.

Kritisch wird es noch einmal, wenn die Helden durch den Kamin wieder nach oben klettern müssen. Einzelheiten können Sie auf S. 38/39 nachlesen, aber im Zweifelsfall kann Norrigea zu Hilfe kommen, die oben am Eingang Wache gehalten hat und eventuelle Rufe der Helden hört.

Wenn die Helden ihr schließlich die Axt übergeben, hält sie sie vor sich wie ein Heiligtum und trägt sie direkt in den Rondra-Tempel. Erst anschließend kommt sie auf die Idee, die Helden nach ihren Erlebnissen zu befragen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Schmiedin steht vor euch, und es ist ihr förmlich anzusehen, dass sie nach passenden Worten ringt.

„Die Götter haben entschieden. Ich ... ich habe offensichtlich gefehlt, mich im Irrtum befunden. Dafür muss ich mich entschuldigen. Bei den Göttern, bei euch, aber auch bei dir, Daliseon. Ihr seid von den Göttern geschickt worden, um meinen Irrtum aufzuklären, und es ist euch gelungen. So gelobe ich, Frieden zu halten und ... auch wenn es mir schwer fällt, wie ich offen zugeben ... deinen Glauben, Daliseon, anzuerkennen.“

Der Druide scheint genauso Schwierigkeiten zu haben, die richtige Worte zu finden, und so ergreift er wortlos Norrigeas Hand.

„Ihr aber“, fährt die Schmiedin fort und blickt euch an, „die ihr die Werkzeuge der Götter wart, ihr sollt nicht unbelohnt bleiben. Ich biete euch an, euch als Lohn Waffen zu geben, auf dass ihr weiterhin als Werkzeuge der Götter wirken könnt.“

Leider ist die Schmiedin nicht in der Lage, beliebige Waffen herzustellen. Jeder Held kann sich eine Waffe aus folgendem Vorrat auswählen:

3 Dolche, 2 Schwere Dolche, 2 Langdolche, 2 Säbel, 1 Kurzschwert, 3 Schwerter, 1 Anderthalbhänder, 1 Rabenschnabel und 2 Streitkolben

Jede dieser Waffen hat die üblichen Werte (siehe **Basisregeln**, S. 108 f.), allerdings einen um 3 Punkte niedrigeren Bruchfaktor.

Wenn Sie es wollen, können Sie der Auswahl auch noch weitere Waffen hinzufügen, die jedoch nicht allzu exotisch sein sollten, zum

Beispiel keine Zwerger-, Elfen- oder typisch tulamidische Waffen. Mit Holzarbeiten kennt sie sich nicht allzu gut aus, deswegen stellt sie nur ungerne Waffen mit Holzgriffen her (wie etwa die Streitkolben).

Passen Sie das Angebot gegebenenfalls den Bedürfnissen Ihrer Gruppe an, aber denken Sie daran, dass Sie gerade junge Heldengruppen nicht allzu sehr mit hochwertiger Ausrüstung überhäufen sollten – schließlich sollen sie ja noch ein Ziel haben, und wenn Sie sie so früh schon mit allerbesten Dingen versorgen, dann gibt es keine Steigerungsmöglichkeiten mehr.

Derjenige Held, der der Schmiedin aber besonders als ehrenhafter Kämpfer aufgefallen ist (er sollte allerdings auch zwölfgöttergläubig sein, ansonsten muss sie die Auswahl mit ihrer neuen Toleranz gegenüber Andersgläubigen begründen), bekommt eine besondere Waffe ausgehändigt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Norrigea steht vor dir, und in den Händen trägt sie in ein dunkelroten Stoff eingeschlagenen länglichen Gegenstand. Sie blickt dir tief in die Augen: „In den letzten Wochen habe ich viel Zeit in meiner Schmiede zugebracht, und Ingerimm hat meine Hand geführt. Dabei ist mir eine Waffe gelungen, die wohl zu meinen besten Werken gehört. Heute weiß ich, dass sie nicht dafür geschaffen ist, auf einem Markt verschachert zu werden. Sie muss sich erstritten werden, und das hast du mit deinen Kameraden getan. Nimm als Dank diese Waffe von mir, und führe sie zum Ruhm und zu Ehren der zwölf wahren Götter.“

Mit diesen Worten hält sie dir das Bündel hin.

In den Stoff eingewickelt ist ein Schwert von außerordentlicher Schönheit. Sein Griff ist mit rotem Leder umwickelt, die Parierstange endet in Löwentatzen und in den Knauf ist ein gelblicher Edelstein eingelassen. Wenn der Held die Waffe in die Hand nimmt, stellt er fest, dass sie hervorragend ausgewogen ist und bestens in der Hand liegt: Ihr WM ist um +1/+1 besser als bei einer vergleichbaren Waffe, außerdem ist ihr Bruchfaktor sogar um 4 Punkte niedriger als üblich.

Der zweite Spielstein

Vermutlich werden die Helden hellhörig, wenn Sie den gelben Edelstein erwähnen. Andernfalls können Sie jedem Helden, der das Schwert betrachtet, eine IN-Probe gestatten.

Natürlich ähnelt der in den Waffenknauf eingelassene Stein recht auffällig demjenigen, den die Helden am Ende des ersten Abenteurers aus der Hand eines der befreiten Kinder erhalten haben: Es ist ein Drachenaugen (siehe **Der Alchemyst**, S. 44). Wird Norrigea auf den Stein angesprochen, dann berichtet sie:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ja, dieser Stein ist wunderbar. Ich fand ihn vor drei Tagen auf meinem Amboss. Irgendjemand muss ihn in der Nacht dort hin gelegt haben, aber ich wusste nicht wer und warum. Und weil ich gerade daran war, den Schwertknauf zu formen, habe ich den Stein als Zeichen Ingerimms aufgefasst und ihn in das Schwert eingearbeitet. Jetzt, wo ich weiß, dass ihr mir von den Göttern gesandt wurdet, bin ich deutlich bestärkt in meiner Auffassung, dass dieser Stein schon immer für euch bestimmt war, auch wenn ich es selbst noch nicht wusste.“

Natürlich hat auch hier Archon Megalon seine Finger im Spiel, der sich vorgenommen hat, den Helden nach jeder bestandenen Prüfung einen solchen Stein zukommen zu lassen, damit sie, wenn sie klug sind, erkennen, dass nicht alles so zufällig geschieht, wie es den Anschein hat.

DIE TROLLE

Hoffentlich werden die Helden nun auch an die Trollfamilie denken, in deren Auftrag sie ja eigentlich unterwegs sind. Daliseon ist bereit, gemeinsam mit den Helden zu dem Lagerplatz der Trolle zu gehen und sich bei ihnen für alles Erlittene zu entschuldigen.

NACHWORT

An diesem Punkt findet das zweite Abenteuer der Spielstein-Kampagne ein Ende. Die Helden, die dieses Abenteuer bestanden haben, haben sich **250 Abenteuerpunkte** verdient, außerdem können Sie ihnen noch Speziellen Erfahrungen in den Talenten *Sinnenschärfe*, *Wildnisleben*, *Fährtsensuchen*, *Klettern*, *Magiekunde* und weiteren Talenten, die sie häufig benutzt haben, gewähren. Wenn sich Helden auch mit den Beweggründen von Norrigea und Daliseon auseinander gesetzt haben, dann ist eine Spezielle Erfahrung in *Götter/Kulte* ebenfalls angebracht.

Norrigea möchte die Ausrüstung, die sie den Helden für die Expedition nach Ungorosch zur Verfügung gestellt hat, zurück haben, während Daliseon die Dinge, die aus seinem Besitz stammen, den Helden überlässt.

Falls Krikonks Bein nicht sachgerecht behandelt wurde, sieht er es als seine Pflicht an, seine Magie einzusetzen, um es wieder in Ordnung zu bringen.

Die Trolle sind natürlich überglücklich, wieder in ihre Höhle zurückkehren zu können, und sie richten ein Freudenfest aus, zu dem sie auch Norrigea und Daliseon einladen. Auch diese Feier müssen Sie nicht unbedingt ausspielen, sondern erzählen Sie Ihren Spielern mit ein paar kurzen Worten von dem großen Braten, den lustig umhertollenden Trollkindern und den mitunter etwas betreten und schuldbewusst dreinblickenden Menschen, die sich sehr bewusst sind, für all den Ärger verantwortlich zu sein.

Wenn Sie wollen, können sowohl der Druide wie auch die Schmiedin den Helden anbieten, sie zu unterrichten. In diesem Fall gelten dann für Talentsteigerungen die Regeln zu Lehrmeistern (siehe **Basisregeln**, S. 121f.). Welche Talente die beiden im Einzelnen lehren können, sei Ihnen überlassen, auf jeden Fall gehören aber *Götter/Kulte*, *Gesteinskunde*, *Grobschmied* und *Feinmechanik* bzw. *Fährtsensuchen*, *Orientierung*, *Wildnisleben*, *alle Heilkunden*, *Fallenstellen*, *Pflanzen-* und *Tierkunde* dazu.

Wie es weitergeht mit den Spielsteinen, erfahren Sie und die Spieler im dritten Teil der Kampagne: **Der Händler**, in dem die Spieler endlich in die Zivilisation zurückkehren und es nun nicht mehr mit den Gefahren der freien Natur zu tun haben, sondern sich mit den Fallstricken der menschlichen Zivilisation auseinandersetzen müssen.

ERGÄNZUNGEN FÜR ERFAHRENE GRUPPEN

Falls Sie schon etwas mehr Erfahrung im Rollenspiel haben und glauben, Ihre Spieler und Helden seien durch das Abenteuer, wie es bis hierhin beschrieben ist, noch nicht ausreichend ausgelastet, können es Sie mit ein wenig Eigeninitiative recht schnell ergänzen. Ein paar Vorschläge finden Sie im folgenden Text, aber möglicherweise haben Sie ja noch ganz andere Ideen.

AM STEINKREIS

Natürlich können sich am Steinkreis noch weitere Geheimnisse verbergen, die die Helden in Schwierigkeiten bringen können. So mag zum Beispiel das Zerstören der Figur, die den Feuerelementar birgt, auf jeden Fall diesen Geist befreien, und er fliegt dann keineswegs davon, sondern greift zunächst einmal die Helden an und findet dabei besonderen Spaß daran, zu versuchen, ihre Kleidung und Ausrüstung in Brand zu setzen. Gegen Wasser ist er allerdings sehr empfindlich, und schon ein über ihn ausgeschütteter Wasserschlauch ist für ihn so schmerzhaft, dass er sich laut schimpfend verzieht – oder aber um so aggressiver weiterkämpft, wenn Sie das wollen.

Möglicherweise wird aber auch der ganze Steinkreis von einigen Naturgeistern bewacht. Es könnten Wurzelbolde sein, die aussehen wie Grasbüschel, wenn sie auf dem Boden sitzen, sich aber mit allerlei Schabernack rächen, wenn ein unvorsichtiger Held auf sie tritt. Oder ein Kobold, wie er im Abenteuer aus der **Basisbox** schon auftaucht, will das Eindringen der Helden verhindern. Vielleicht sind auch noch weitere Geister (Elementargeister oder andere) in Gegenstände gebunden, die im Steinkreis zu finden sind. Hier öffnet sich ein weites Feld an Möglichkeiten.

UNGOROSCH

Wie Ihnen sicherlich aufgefallen ist, ist die Zwergensiedlung nur sehr unvollständig beschrieben. Hier können Sie noch sehr viele eigene Ideen einbringen. (Vielleicht wollen die Helden ja auch auf eigene Faust zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal herkommen und die Geschichte des verlassenen Ungorosch erforschen.) Beson-

dere Schätze sind vermutlich nicht in der Binge zurückgeblieben, und lebende Wesen könnten allerhöchstens in einem unterirdischen See anzutreffen sein.

Fallen kann es jedoch noch einige geben, und vielleicht auch noch einige Dinge, die aus irgendeinem Grund beim Abzug der Zwerge zurückgelassen wurden. Beachten Sie aber immer, dass nur wenige Dinge 2000 Jahre unbeschadet überstehen.

Der Fluch von Ungorosch

Es ist nicht bekannt, was aus dem Wesen wurde, das damals die Zwergenbinge heimgesucht hat. Möglicherweise lauert es ja immer noch in den Schächten und Gängen und wartet darauf, neue Opfer zu finden. Hier können Sie möglicherweise eine Atmosphäre im Stil von 'Alien' erzeugen – Sie sollten nur darauf verzichten, Ihre Helden nach und nach umzubringen.

Die verstorbenen Zwerge

Vor dem Auszug der Zwerge hat der 'Fluch von Ungorosch' vielen Bewohnern der Siedlung das Leben genommen. Möglicherweise haben die armen Seelen dadurch nicht den Übergang ins Totenreich geschafft – sondern sie spuken noch heute durch die Gänge. Lassen Sie es mit einzelnen gruseligen Begegnungen beginnen und steigern Sie das Tempo nach und nach, bis die Helden sich schließlich einer wogenden Geistermasse gegenübersehen. In diesem Fall sollten Sie sich jedoch auch überlegen, wie die Helden sich aus dieser Lage befreien können: Vielleicht können sie die Geister irgendwie beschwichtigen und ihren Seelen Ruhe verschaffen, zum Beispiel durch die Vernichtung ihres Mörders.

LEGENDEN DER FOLGENDEN KARTEN

Das Silberbachtal (Seite 48)

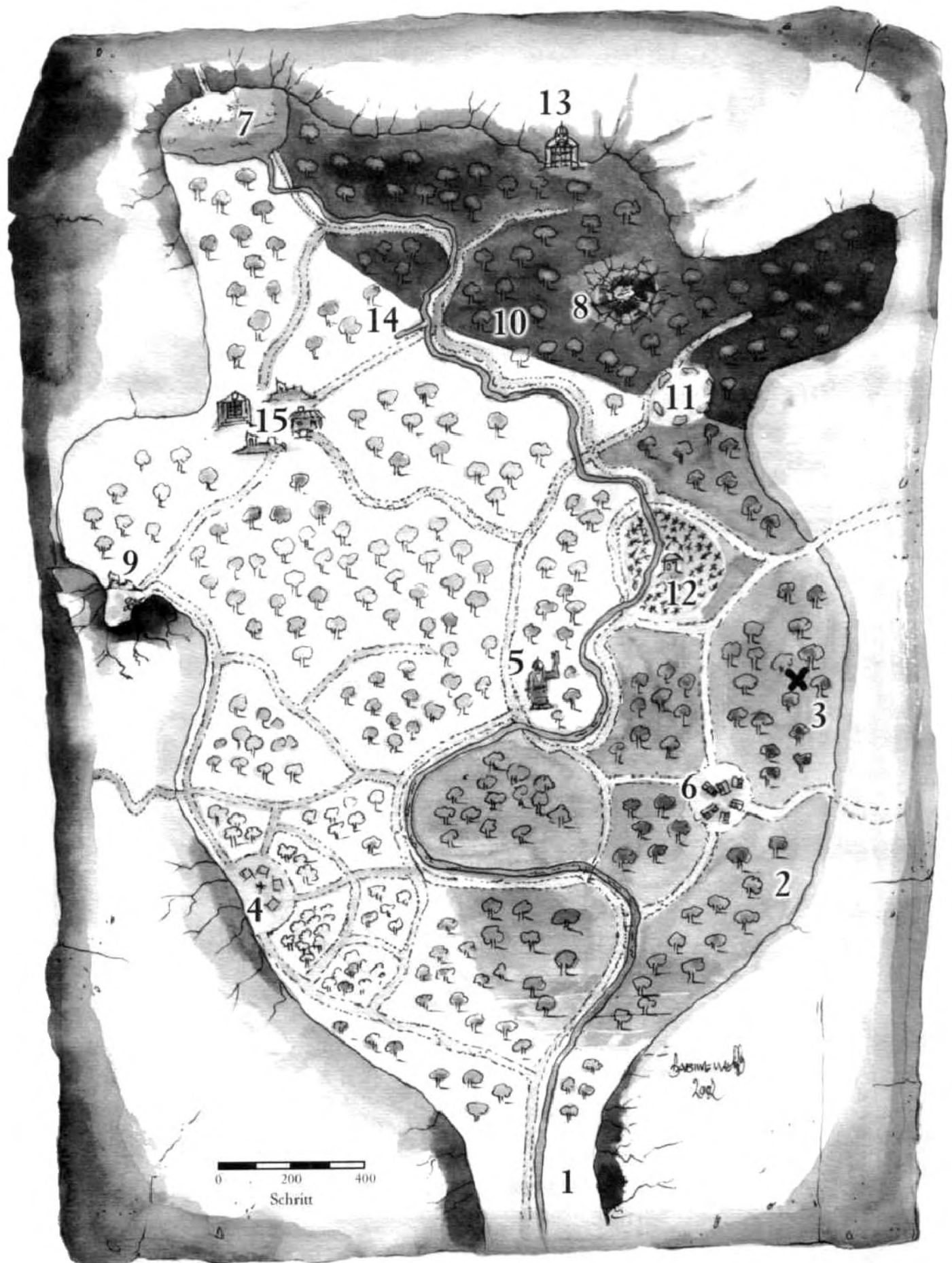
1. Taleingang
2. Wald der Schrate (hellgraue Fläche)
3. Die Schratfamilie
4. Höhle der Trolle
5. Zwerge-Statue
6. Goblindorf
7. Wasserfall
8. Trichter
9. Steinbruch
10. Gebiet der Wildschweine (dunkelgrau)
11. Steinkreis
12. Daliseons Zuflucht
13. Tor zur Zwergenbinge
14. Kanalbaustelle
15. Dorf

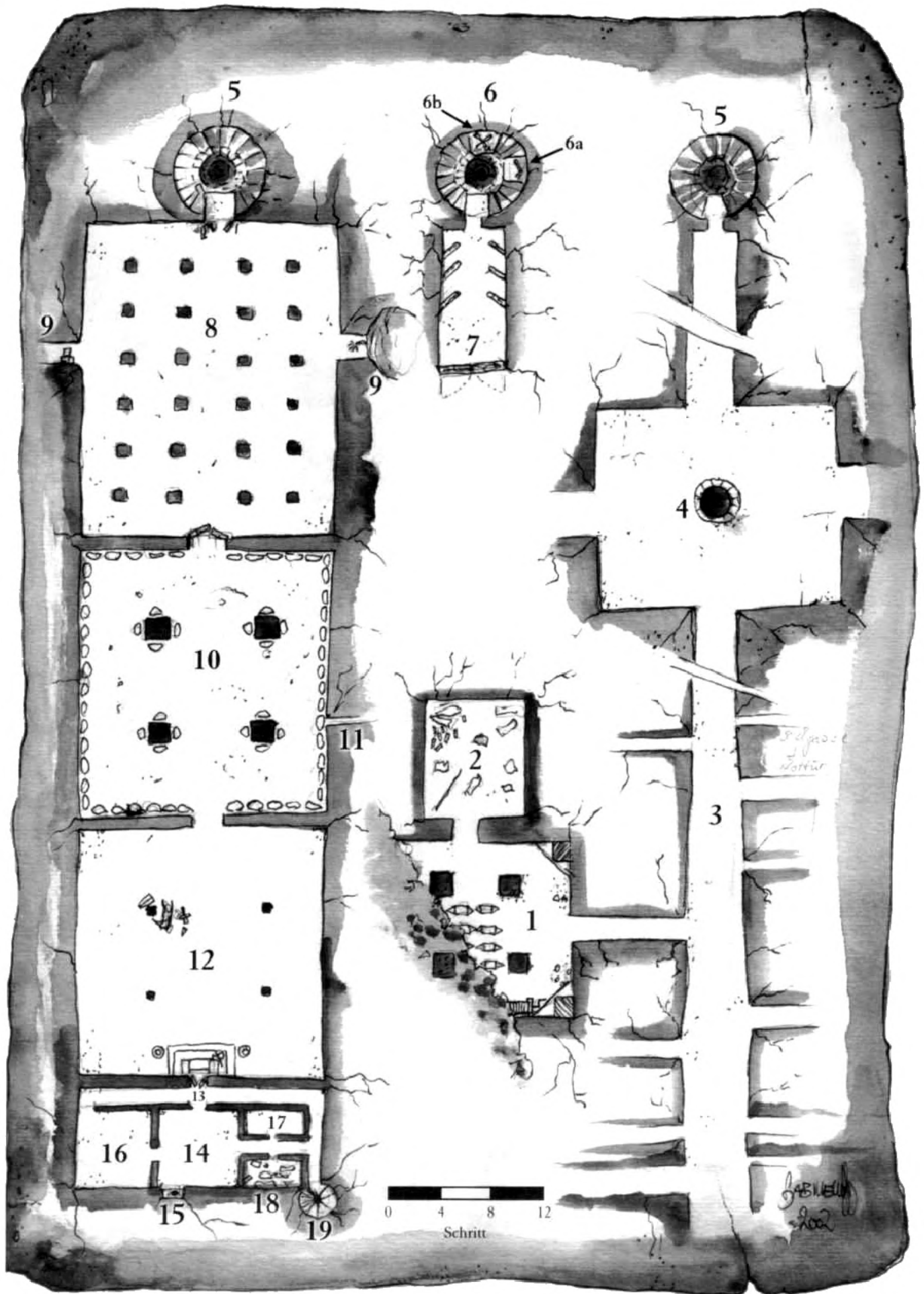
Die Binge (Seite 49)

1. Schmiede
2. Materiallager
3. Der lange Gang
4. Saal mit Brunnen
5. Treppenhaus
6. Spitze des Treppenhauses
6a Lastenkanal
6b Podest der Speerschleuder
7. Tor nach draußen
8. Markthalle
9. Seitengänge
10. Halle der Ahnen
11. Geheimgang
12. Der Thronsaal
13. Flur
14. Wohnraum des Königs
15. Abort
16. Schlafgemach
17. Kinderzimmer
18. Diensthofzimmer
19. Hinterausgang

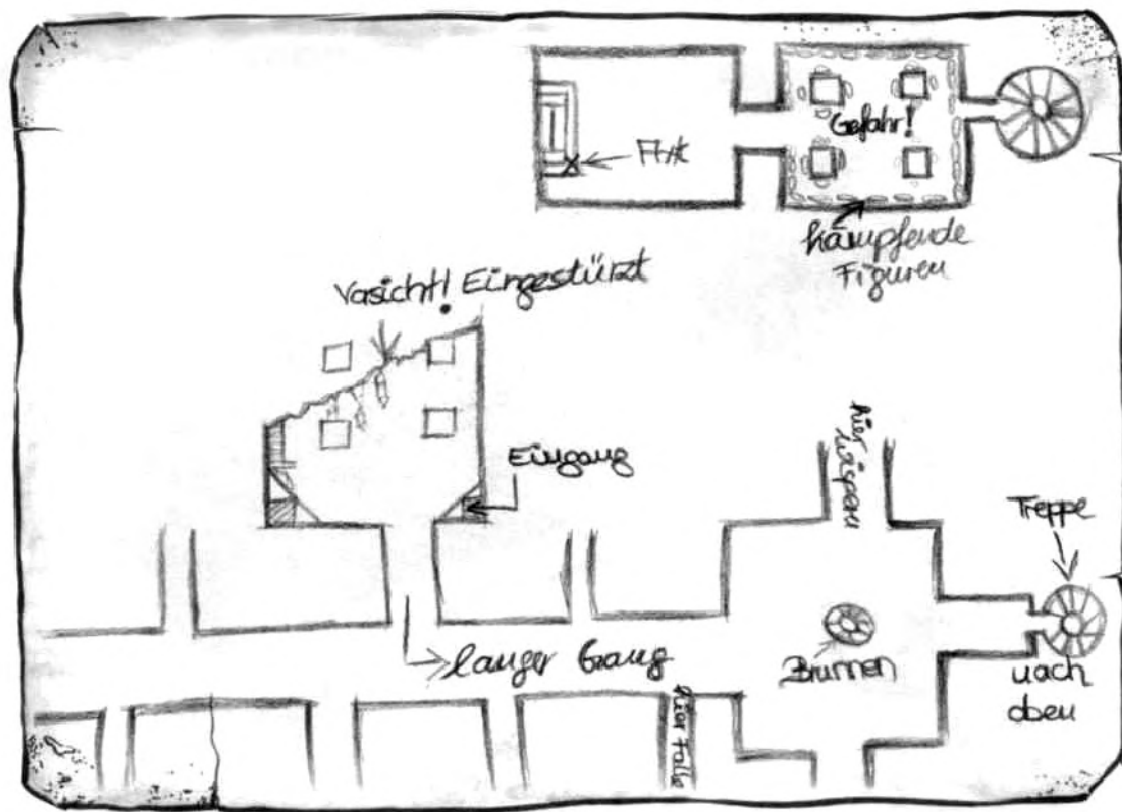
Das Lager der Trolle (Seite 50)

1. Teich mit Wasserfall
2. Feuerstelle
3. Krikonks Zelt
4. Krscharks Zelt
5. Zelt von Krschwasch und Krschtonn
6. Zelt von Krschtil und Krschmerg
7. Felsüberhang

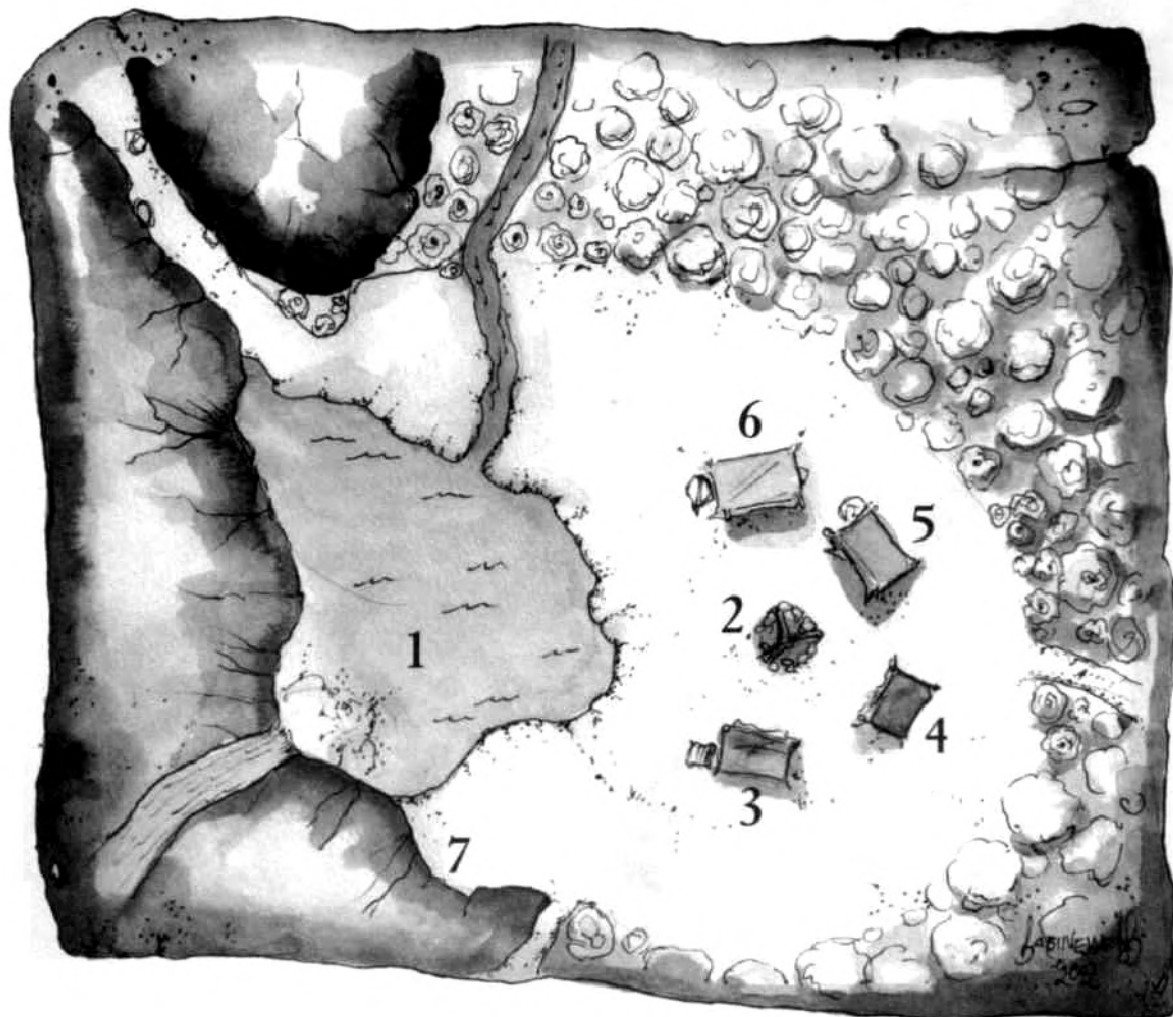




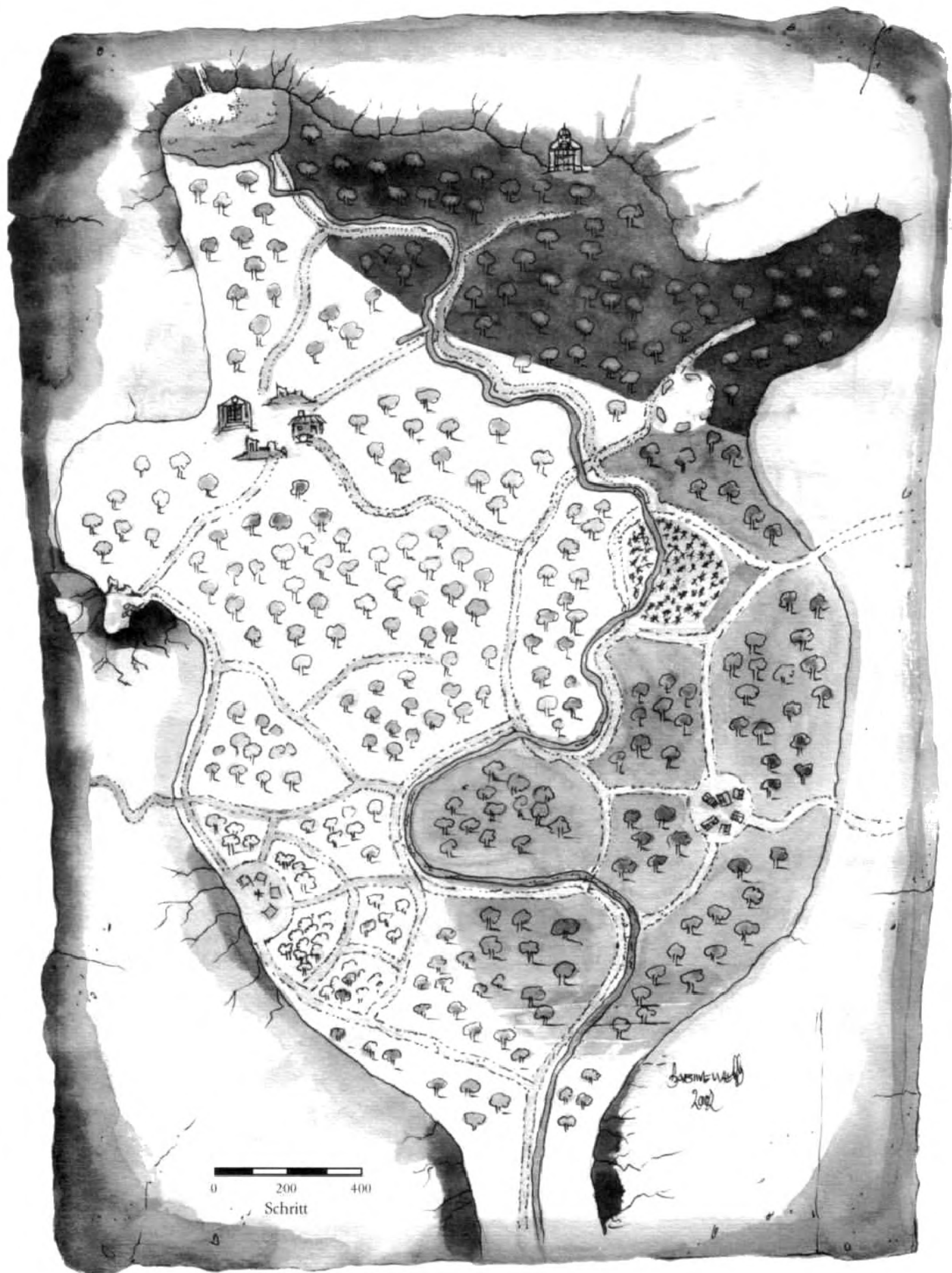
ΠΟΡΡΙΓΕΑΣ SKIZZE DER BINGE



DAS LAGER DER TROLLE



DAS SILBERBACHTAL (KARTE FÜR DIE SPIELER)



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

DIE EINSIEDLERIN

TEIL 2 DER SPIELSTEINE-KAMPAGNE VON FLORIAN DOP-SCHAVEN

Auf ihrem Weg durch den Eisenwald geraten die Helden in ein einsames Tal, in dem merkwürdige Dinge geschehen: Tiere sind ungewöhnlich angriffslustig, aggressive Elementarwesen versperrten den Zugang zu bestimmten Orten, und wer die Nacht hier verbringt, wird von fürchterlichen Alpträumen heimgesucht. Haben diese Vorfälle irgendetwas mit der geheimnisvollen Einsiedlerin zu tun, die seit einigen Jahren hier lebt? Und stimmen die Gerüchte, dass irgendwo in diesem Tal der Eingang zu einer vergessenen Stadt der Zwerge liegen soll?

Die Einsiedlerin ist der zweite Teil der Abenteuer-Kampagne um die Spielsteine. Diese Abenteuer wenden sich vor allem an unerfahrene Spieler und Meister, die im Lauf der Kampagne viele Anregungen und Tipps zu Rollenspiel und der phantastischen Welt von DSA erhalten. Jedes Abenteuer kann aber auch unabhängig von der Kampagne gespielt werden, und in einem Anhang erhalten erfahrenere Meister zahlreiche Hinweise, wie sie *Die Einsiedlerin* in ein Abenteuer für erfahrene Spieler und Helden umwandeln können.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie ausschließlich die **Basisregeln** des Schwarzen Auges; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen.

€ 10,00 • SFr 18,20



10358



DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2002 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.

ISBN 3-89064-358-2

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. E2

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)

NIEDRIG / NIEDRIG

ERFAHRUNG

(HELDEN)

EINSTEIGER

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT

EISENWALD ZU
BELIEBIGER ZEIT

NUR KENNTPNISSE DER
BASISREGELN
SIND ERFORDERLICH!

