

DURCH DIE MINEN VON UMRAZIM

Ein Abenteuer für
Das Schwarze Auge

von
Johannes Heck



DURCH DIE MINEN VON UMRAZIM

von Johannes Heck



Ein Abenteuer für den Spielleiter und
3-6 Helden niedriger bis mittlerer Erfahrungsstufen (3-7)

Mit herzlichem Dank für Kritik und Anregungen
an die Kommentatoren der Abenteuerwerkstatt von Alveran.org
Weiteren Dank an Jochen »Caramon« Grundmann und seine Spielrunde für das Testspielen,
sowie an meine eigene Runde für ein paar wundervolle Spielabende.

Mit besonderer Widmung für Rombosch, den Sohn des Tongesch. Möge die Kunde von Deinen
Heldentaten bis zu Deiner angebeteten Angrascha vordringen.

Ort & Zeit: Firunswall; nach dem Orkensturm
Anforderungen Helden: Talenteinsatz
Komplexität Meister/Spieler: mittel/ niedrig

© 2005 by Johannes Heck
Lektorat & Layout: Mark Wachholz
Illustrationen: Johannes Heck, Caryad, Jens Haupt

DAS SCHARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Fantasy Productions GmbH.
Diese Warenzeichen werden hier verwendet und dürfen daher keinen kommerziellen Zweck dienen.

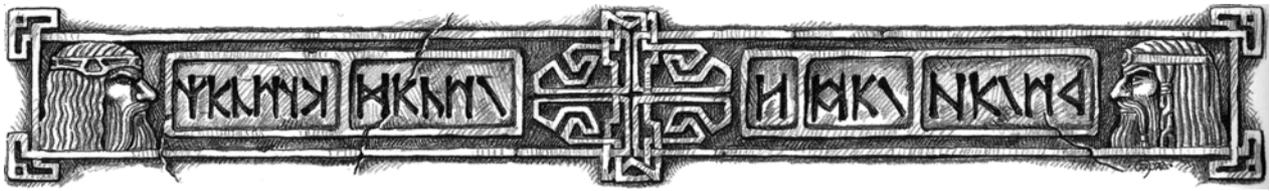
Ein Produkt der DSA-Abenteuerwerkstatt auf www.alveran.org



INHALTSVERZEICHNIS

Prolog	4	Feuer in der Tiefe (Ein Intermezzo)	28
Zum Geleit	4	Der heilige Ort	28
Hintergrund	4	Ein lebendiges Wesen	29
Gestaltung	4	Der König ist tot	30
Die Helden	5	Zu Gast bei seiner Majestät	30
Das Abenteuer	5	Der Thronsaal	31
Vorbereitungen	5	Die Wohnhöhlen	32
Das Abenteuer beginnt	6	Hallen des Feuers	33
Einstiegsvarianten	6	Inszenierung der Verfolgung	33
Szenariovorschlag: Spuren im Sand	7	Fels in Flammen	34
Ein seltsamer Fund	7	Durchgespült	35
Auf der Fährte eines Zwergs	8	Die Wohnstatt des Geoden	36
Der geheime Pfad	8	Licht im Tunnel	37
Die Pforte im Berg	9	Das Finale	38
Abstieg in die Tiefe	10	Wettlauf mit den Flammen	38
Durch dunkle Kavernen	10	»Flieht, ihr Narren!«	39
Die erste Höhle	11	Rein in den Berg – raus aus dem Berg	40
Zu den Wassern	11	Schicht im Schacht	41
Der Wächter im Wasser	12	Der Mühen Lohn	41
Reise durch die Dunkelheit	13	Einzelne Helden	42
Tribut an Satinav	13	Anhang	43
Eigene Ängste quälen dich	13	Schätze und Kreaturen unter dem Berg	43
Baumeister unter dem Berg	14	Margoschs Speer	43
Wege durch die Finsternis	15	Verfluchte zwergische Waffen	43
Licht am Ende des Tunnels	19	Der Krakenmolch	43
Im Herz der Binge	20	Erläuterungen	44
Tod im Turngemach	20	Krakenhöhle zum Kapitel Abstieg in die Tiefe	45
Über dem Abgrund	20	Übersichtskarte zum Kapitel »Abstieg in die Tiefe«	46
Auf schmalen Pfaden	21	Karte des Tempels	47
Ein Problem	21	Übersichtskarte zum Kapitel »Der König ist tot«	48
Zeit der Gräber	23	Handouts	49
Am Boden der Höhle	23	Die Inschrift an der Wand	49
Der Tempel	23	Schatten in der Dunkelheit	50
Die Gegenwart	25	Im Thronsaal	50
Geisterstunde	26	Sturz in den Tod	51
Knochenstunde	27		





PROLOG

Eine gedrungene Gestalt floh durch die dunkle Nacht. Diese dreckigen Schwarzpelze hatten doch tatsächlich geglaubt, ihn bestehlen zu können. Der Schatz gehörte ihm, ihm ganz allein! Niemand anderes hatte einen Anspruch darauf. Er hatte es von Anfang an geahnt: Sie würden versuchen, ihn wegzunehmen, wie die anderen Betrüger auch. Sollten sie doch versuchen, ihn zu fassen – im Schutze der Nacht hatten die primitiven Bewohner dieser Berge keine Chance.

Einst hatten sie seinem Volk als Sklaven gedient, doch seine Vorfahren waren verraten worden und das Erbe verloren. Aber die jämmerlichen Schwarzpelze waren so kurzlebig. Sie alterten sogar noch schneller als die kurz-bärtigen Großlinge. So hatten nur die Angroschim die Geschichte bewahrt, und niemals hatten die Seinen die Hoffnung aufgegeben. Ja, er hatte das Richtige getan, die Katapulte und der Pakt mit dem Anführer der Schwarzpelze waren ein geringer Preis für den Schatz von Umrazim. Doch wieder einmal war er verraten worden. Erst von den Großlingen und dann sogar von seinen Brüdern ..

Das heisere Gebell der Bluthunde erklang in der Ferne. Sie durften ihn nicht fassen, niemals würden sie ihn bekommen. Er fletschte die Zähne und eilte zwischen ein paar Felsen hindurch. Hier war es, das Tal des Snierd. Wenn es ihm gelang, den Fluss zu überqueren, könnten ihm die Hunde nicht länger folgen. Doch wie sollte er hinunter zum Wasser gelangen? Über Jahrhunderte hatte sich der Snierd tiefer und tiefer ins weiche Gestein gegraben. Es mussten mindestens ein Dutzend Schritt bis zum Grund der Schlucht sein. Sein Herz begann zu rasen. Sie

würden ihn nicht bekommen, niemals würde er den dreckigen Betrügern in die Hände fallen.

Er hastete entlang der Schlucht Richtung Osten. Wenn es ihm nur gelänge, den Abgrund zu überwinden. Niemand außer ihm kannte das verborgene Tor in den Berg. Hätte er es doch nur früher schon entdeckt. Alles wäre völlig anders verlaufen. Schwarze Schatten kündeten von einem dichten Bewuchs entlang der Steilwand. Das war seine Chance. Er schwang sich über den Abgrund und begann hinunterzuklettern.

Während er noch kletterte, stellte er fest, dass er die Höhe in der Dunkelheit wohl falsch eingeschätzt hatte. Immer wieder krachten die Ranken und Äste bedrohlich, und mehr als einmal verlor er beinahe den Halt. Sein Wams hatte sich irgendwo verhakt, und verzweifelt bemühte er sich, in der Finsternis wieder freizukommen. Mit einem Ruck gab ihn die Pflanze frei, und er stürzte in die Tiefe.

Doch noch bevor er auch nur fluchen konnte, war er schon auf dem weichen Sand aufgeschlagen. Schnell rappelte er sich auf und tastete nach dem Kleinod. Der Schatz war noch da. Er eilte den Fluss entlang, um eine Möglichkeit zu finden, die Schlucht auf der anderen Seite wieder zu verlassen. Morgen früh bereits würde er jene Berge erreichen, die die verblendeten Großlinge Firunswall nannten. Dort lag die Heimat seiner Vorfahren. Bald schon würde er die große Binge erreicht haben, und dort würde ihn niemand finden. Das Auge gehörte ihm allein! Die Gestalt hüllte sich in ihren Mantel und eilte davon. Unbemerkt blieb ein kleiner Gegenstand zurück, dessen schwaches Glimmen in der Dunkelheit gerade noch zu erkennen war.

ZUM GELEIT ...

HINTERGRUND

Dieses Abenteuer führt die Helden durch einen ausgedehnten zwergischen Minenkomplex. Die zahlreichen Parallelen zu den *Minen von Moria* sind durchaus beabsichtigt und wurden bewusst so eingebaut. Da vermutlich alle Spieler den Film »**Der Herr der Ringe I: Die Gefährten**« wenigstens einmal gesehen haben oder das Buch von J. R. R. Tolkien kennen, sollten Sie sich als Meister die Erwartungen Ihrer Spieler zu Nutze machen. Setzen Sie diese gezielt ein, um Spannung zu erzeugen oder Ihre Spieler in die gewünschte Richtung zu lenken. **In den Minen von Umrazim** lebt in erster Linie von seiner Stimmung und nicht von komplexen Verschwörungstheorien oder epischen Auseinandersetzungen mit brutalen Widersachern.

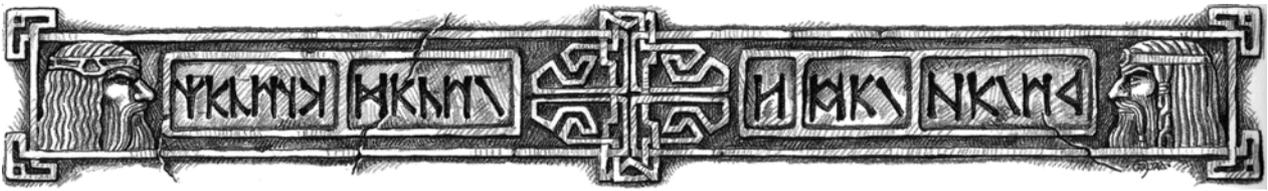
Vor diesem Hintergrund wurden an einigen Stellen ge-

ringfügige Abweichungen vom offiziellen Umrazim in Kauf genommen. Diese sollten jedoch so gering sein, dass sie nur einem echten Zwergenkenner auffallen werden und daher kaum von größerer Bedeutung sind.

Offizielle Quellen zu Umrazim und seiner Geschichte finden Sie in **Angroschs Kinder** (Seite 14, Seite 16 und Seite 23), vor allem aber in der Box **Das Orkland** auf Seite 16. Zum Leiten des Abenteuers benötigt werden diese Quellen jedoch nicht.

GESTALTUNG

• **Musik:** Falls es in Ihrer Runde üblich ist, verschiedene Szenen musikalisch zu gestalten, sollte es Ihnen nicht allzu schwer fallen, das Genre mit passender Musik zu bedienen. Sie sollte vor allem eine angemessenen klaustrophobische Stimmung vermitteln. Sollten Sie den Sound-



track zu »Der Herr der Ringe I: Die Gefährten« von Howard Shore besitzen, dann ist die entsprechenden Passage natürlich unbedingt zu empfehlen. Achten Sie jedoch darauf, dass die Tracks »A Journey In The Dark« und »The Bridge Of Khazad Dum« sehr heterogen verlaufen. Die Stücke müssen gegebenenfalls unterbrochen und später fortgesetzt werden.

Ansonsten bedienen Sie sich schwerer schleppender Musik aus einschlägigen Horrorfilmen, die die düstere Stimmung wiedergeben. Einige Passagen aus dem Soundtrack von »Das Boot« von Klaus Doldinger sind ebenfalls empfehlenswert, besonders für die 'feuchteren' Passagen. Vermeiden sollten Sie martialische Rockmusik und ähnliche Stücke, die der Stimmung weniger dienlich ist.

- **Beleuchtung:** Falls Sie die Möglichkeit haben die Beleuchtung zu variieren, können Sie beim Betreten der Minen etwas abdunkeln. Da der größte Teil des Abenteuers jedoch in relativer Dunkelheit stattfindet, könnte dies auf Dauer sehr anstrengend werden.

DIE HELDEN

Um den Einstieg in das Abenteuer glaubhaft gestalten zu können, sollten die Helden eine gewisse Robustheit mitbringen. Dies bezieht sich vor allem auf das Leben in der Wildnis des Nordens. Eine **Hexe** ist hier weit eher angebracht als ein horasischer Stutzer. Wünschenswert wäre es natürlich, wenn sich unter Ihren Helden wenigstens ein **Zwerg** befände. Dann und wann sollte ihm beim Anblick eines besonders schönen Torbogens ein »welche Pracht« herausrutschen. Auch die Tragik der toten Höhlen wird sich ihm als erstes eröffnen. Gönnen Sie einem solchen Helden ruhig hin und wieder eine etwas bessere Orientierung. Schließlich sind die Berge und Höhlen seine Heimat (Dies gilt natürlich in gewissem Umfang auch für *höhlenkundige* Helden).

Das Problem des Lichts Licht in den unterirdischen Höhlen kann natürlich von einem **Magus** mit einem entsprechenden Stabzauber am besten gelöst werden. Das bewahrt Sie davor, peinlich genau über jede Fackel Buch zu führen, die nur etwa ein bis zwei Stunden brennt.

Schwierig, aber auch sehr reizvoll, wird das Abenteuer, wenn unter Ihren Helden ein Opfer der *Klaustrophobie* oder *Dunkelangst* ist. Ein Held allerdings, der *Raumangst 10* und *Dunkelangst 5* hat, dürfte kaum spielbar sein.

Es sollte im übrigen kein Problem sein, das Abenteuer an erfahreneren Heldengruppen anzupassen. Dabei sollte es im Wesentlichen ausreichen, die wenigen kriegerischen Auseinandersetzungen entsprechend zu überarbeiten. Zunächst sollten Sie einen Einstieg wählen, der auch eine erfahrene Heldengruppe in das Reich unter dem Berg führt. Für besonders kämpferische Gruppen sollten Sie auch den *Wächter im Wasser* (siehe Seite 12) modifizieren. Ein ungewöhnlicher Mutant, ein bössartiger Wassergeist, oder sogar eine dämonische Kreatur kämen hier in Frage. Im Thronsaal der Binge (siehe Seite 30) sollten Sie darauf achten, dass der Angriff durch die Wühlschrate so bedrohlich wirkt, dass die Helden keinen Kampf in Betracht

ziehen. Ein paar größere Felsbrocken sollten aber hier jedweder Selbstüberschätzung ein schnelles Ende bereiten. Zur Gestaltung des **Finales** finden Sie entsprechende Hinweise im gleichnamigen Kapitel (siehe Seite 38).

DAS ABENTEUER

Das Abenteuer setzt voraus, dass Ihre Helden in der Wildnis des Orklandes oder zumindest im Svellttal unterwegs sind. Je nachdem, welche Motivation die Helden hierher geführt hat, oder welches Abenteuer sie zuvor durchlebt haben, sollten Sie als Meister einen entsprechenden Einstieg gestalten. Einige Hinweise finden Sie im Kapitel **Einstieg** auf Seite 6.

Wenn es Ihr Zeitplan zulässt, können Sie **Durch die Minen von Umrazim** auch in ein anderes Abenteuer einschleichen. Während einer Reise durch die unwirtlichen Gebirge des östlichen Orklandes stoßen die Helden auf den Zugang zu einer uralten zwergischen Binge. Nachdem der Zugang verschüttet wurde, sind sie gezwungen, nach einem anderen Ausgang zu suchen. Eine lange Reise durch die Dunkelheit der Binge beginnt. Doch in der Tiefe des Berges entdecken die Helden die Spuren einer längst vergangenen Tragödie. Zu den Geschöpfen der Tiefe gehört auch eine scheinbar uralte Kreatur, die einst das Schicksal der Bewohner besiegelte. Auf der Flucht vor diesem schrecklichen Feind stoßen die Helden unerwartet auf das Vermächtnis eines Geoden, das ihre letzte Rettung sein könnte.

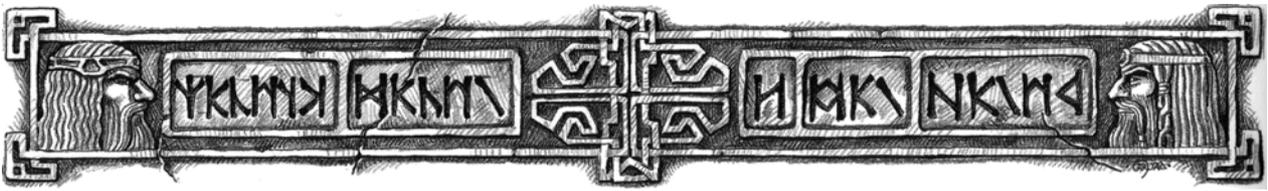
VORBEREITUNGEN

Wie für jedes andere Abenteuer, sollten Sie natürlich auch für **Durch die Minen von Umrazim** etwas Zeit in die Vorbereitung investieren und das Abenteuer mindestens einmal komplett gelesen haben.

- **Regelanwendungen:** Da die Talent- und Eigenschaftswerte für die vierte Auflage des Regelwerkes kaum noch vorhersehbar sind, werden entsprechende Probenzuschläge in den meisten Fällen nicht konkret angegeben. Sie sollten diese jedoch mit Leichtigkeit für Ihre eigene Heldengruppe festlegen können.

Kann einer Ihrer Helden in einem bestimmten Talent besonders glänzen, dann lassen Sie ihn ruhig öfter mal damit in Erscheinung treten. Auch ein Zwerg sollte natürlich in diesem Abenteuer besonders zum Zuge kommen, und hin und wieder einfach ein Gefühl für die richtige Abzweigung haben.

- **Gegner:** Falls Sie noch mehr Antagonisten für die kämpferisch veranlagten Helden benötigen, können Sie natürlich weitere Höhlenmonstren aller Art einbauen. Eine Höhlenspinne (siehe **Zoo-Botanica Aventurica**, Seite 176) würde gewiss gut zum gegebenen Setting passen. Allerdings wurde beim Schreiben des Abenteuers bewusst auf zu viele Ungetüme verzichtet, um die vorgestellten Antagonisten besser in Szene zu setzen. Dadurch kommt auch die übrige Szenerie besser zur Geltung – und viel-



leicht wollen Sie ja auch mal einige andere Helden etwas fordern, als die mit dem größten Schwert.

• **Freie Gestaltung:** Einige Szenen müssen von Ihnen als Meister relativ frei gestaltet werden. Da die Reaktionen Ihrer Helden und auch Ihre persönlichen Vorlieben nicht immer vorhersehbar sind, finden Sie in solchen Fällen Hinweise, wie Sie die Szene gestalten können. Es fehlt jedoch eine vollständige Ausarbeitung, die Sie ohne nähere Kenntnis der Szene einfach übernehmen könnten. Erfahrene Meister können solche Szenen zweifellos nach einmaligem Lesen improvisieren. Anfänger möchten sich

jedoch vielleicht eine eigene Ausarbeitung anhand der gegebenen Hilfestellungen zurecht legen. Gleiches gilt für die allseits bekannten Vorlesetexte, mit denen sehr sparsam umgegangen wurde. Falls Sie den Einstieg in das Abenteuer ausführlicher ausspielen möchten oder Ihnen die hier vorgestellten Möglichkeiten nicht gefallen, sollten Sie gegebenenfalls selbst einen Einstieg ausarbeiten, der Ihrer Heldengruppe am ehesten entspricht. Schließlich sollten Sie die Handouts kopieren und für die Spieler vorbereiten.

DAS ABENTEUER BEGİNNT ...

EINSTIEGSVARIANTEN

Das Abenteuer **Durch die Minen von Umrazim** beginnt mit einer Begegnung irgendwo zwischen Blutzinnen und Firunswall. Warum Ihre Helden durch diese schöne aber gefährliche Gegend reisen, kann verschiedene Gründe haben.

Sie finden hier einige Anregungen dafür, was Ihre Helden ins Orkland verschlagen haben könnte. Eine beispielhafte Ausarbeitung bildet das Kapitel **Spuren im Sand** (Seite 7). Für den Verlauf des Abenteuers ist es weitgehend unwichtig, welchen Einstieg Sie wählen. Irgendwann sollten Ihre Helden jedoch **Die Pforte im Berg** (Seite 9) entdecken, damit das Abenteuer im darauf folgenden Kapitel seinen eigentlichen Anfang nehmen kann.

• Falls in Ihrer Heldengruppe der Begriff 'Orkensturm' ein historischer ist, könnten ihre Helden Forscher oder Orklandkundler sein. Erinnern Sie sich an die **Orkland-Trilogie** von 1986/1987 mit den Abenteuern **Im Spinnenwald**, **Der Orkenhort** und **Der Purpurturm**. Vielleicht wünscht man in Thorwal einige graue Flecken auf den Karten der letzten Expedition auszumerzen. Bei dieser Variante gilt es allerdings zu beachten, dass die Begegnung mit dem Geschöpf in den Kapiteln **Feuer in der Tiefe** (Seite 28) und **Licht im Tunnel** (Seite 37) inneraventurisch erklärungsbedürftig ist.

• Der Auftrag eines Gelehrten oder Alchemisten führt die Helden ins Orkland. Ein Gelehrter wünscht womöglich mehr Informationen über die merkwürdigen Holberker (siehe die Abenteuer **Der Orkenhort** oder **Das Vergessene Volk**, 2002). Ein Alchemist beauftragt die Helden vielleicht, ihm eine wichtige Zutat für ein Experiment zu besorgen. Die Schuppe eines Riesenlindwurms könnte eine solche Zutat sein. Viel interessanter könnte eine Essenz sein, die auf der Körperflüssigkeit eines Riesen be-

ruht (von denen es im Orkland ja bekanntlich drei gibt). Auch die in der Hochebene ansässigen Greifen bieten Stoff für verschiedene Questen.

• Die Helden könnten auch aus eigenem Antrieb in diese Gegend reisen. Vielleicht haben sie von den Bodenschätzen der Blutzinnen gehört und versuchen nun, an die kostbaren Edelmetalle zu gelangen, die dort abgebaut werden. Nachdem die Zholochai abgezogen sind, ist dieses Unterfangen nicht mehr so gefährlich wie früher.

• Ein Freund oder anderer Auftraggeber bittet die Helden, nach einem Sohn oder einer Tochter zu forschen, der/die im Gebirge verschwand.

• Anhänger des Phex (weltliche wie geistliche) suchen nach dem legendären Orkenhort. Besonders fromme Pilger des Phex könnten alternativ dazu auch die Stadt Phexcaer suchen.

• In den Zeiten einer wieder erstarkenden orkischen 'Kultur' und der Machtdemonstration orkischer Götter haben auch verschiedene Gruppen aus Obrigkeit und Kirche Interesse am Orkland. Eine Heldengruppe könnte Spionage für das bedrohte Mittelreich betreiben. Die Herzogin von Weiden braucht womöglich Getreue, die im Hinterland des Feindes arbeiten. Helden mit starken Bindungen zu zwölfgöttlichen Kirchen könnten auch in deren Auftrag unterwegs sein, um geraubte Reliquien zu beschaffen oder die orkischen Kulte auszuspionieren.

Im Folgenden finden Sie eine beispielhafte Ausarbeitung, die die Helden schließlich zu den **Toren in die Tiefe** (Seite 10) führt. Bedenken Sie jedoch, dass Sie den Einstieg und die Motivation in jedem Fall an Ihre Heldengruppe anpassen sollten und es sich bei dem folgenden Kapitel nur um einen Vorschlag handelt, der nicht für Ihre Heldengruppe geeignet sein muss.



SZENARIOVORSCHLAG: SPUREN IM SAND

Wenn Ihre Helden Bekannte im **Tal der Tausend Blumen** (siehe die Box **Das Orkland**) haben, können Sie diesen Einstieg für Ihre Gruppe wählen. Die Helden haben ein paar schöne Tage oder Wochen in Dazzak Anrach Muizchai verbracht und sind nun auf dem Weg zurück in die Zivilisation. Es ist Frühling und auf den Hängen der Berge liegt teilweise noch Schnee.

Ein seltsamer Fund

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid gerade dabei, die Vorräte zu prüfen, um das Mittagessen vorzubereiten, als du ein Glitzern an der Felswand bemerkst. Neugierig trittst du näher heran. In den Sand eingegraben sind deutliche Spuren zu sehen. Sie scheinen nicht von einem Ork zu stammen.

Die Spuren führen von der Wand hierher, und als du näher kommst kannst du erkennen, dass der Bewuchs arg in Mitleidenschaft gezogen wurde. Offenbar ist jemand die Wand heruntergeklettert und hat die Pflanzen dabei als Kletterhilfe benutzt. Wenn man die drei Dutzend Schritt Höhe der Wand bedenkt, muss der Kletterer ziemlich verzweifelt gewesen.

Dort, wo er heruntergekommen ist, entdeckst du einen glänzenden grünen Stein im Sand. Seine Oberfläche ist glatt, wie die von Glas, doch sein Inneres scheint getrübt. An einer silbernen Fassung findet sich eine Öse, um das Kleinod mit einer Kette befestigen zu können.

Untersuchungen des Steins

Der Stein dürfte den meisten Helden einige Rätsel aufgeben:

- Ein *Prospektor* kann ihn nicht richtig zuordnen.
- Eine **magische Analyse** lässt eine Matrix erkennen, de-

ren Sinn jedoch vollkommen verborgen bleibt. Zudem scheint die Kraft des Steins schwächer zu werden.

- Bei Nacht kann ein besonders aufmerksamer Held (*Sinnesschärfe*) vielleicht feststellen, dass der Stein schwach zu glimmen scheint.

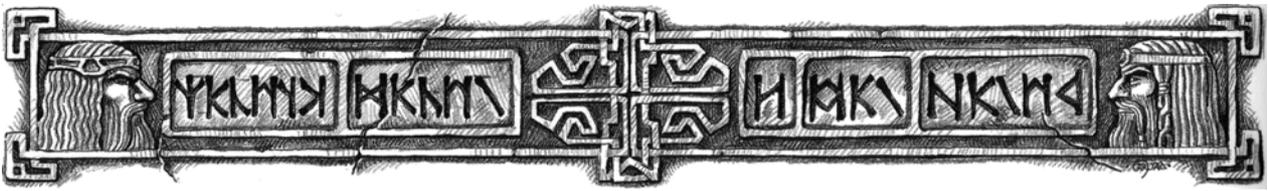
- Einzig ein **Zwerg** kann diesen Stein als den Seelenstein eines Zwergen erkennen. Ein solches Artefakt würde jedoch kein Zwerg jemals aus den Händen geben. Dass man seinen Seelenstein einfach so 'verliert', grenzt schon an einen Frevel. Ungewöhnlich ist allerdings, dass der Stein seine Leuchtkraft fast verloren hat.

Spurensuche

Helden, die die Spuren untersuchen wollen, können bei entsprechenden Kenntnissen (*Fährtensuchen*) feststellen, dass sie tatsächlich von einem Zwerg stammen könnten. Die Spur stammt von genagelten Stiefeln, wie sie auch von Zwergen benutzt werden. Größe und Gewicht würden ebenfalls zu einem Zwerg passen. Ein erfahrener Fährtenleser kann das Alter der Spur auf höchstens ein bis zwei Tage schätzen.

Die Helden können die Spuren entlang des Snierd verfolgen. Bei der ersten Gelegenheit verlassen sie jedoch das kleine Tal und schlagen sich in die Berge. Durch die schweren Stiefel sind die Spuren auch für einen ungeübten Spurenleser leicht zu finden.

Sollten Ihre Helden zu der Sorte 'Helden' gehören, die derartige Hinweise keiner weiteren Nachforschungen für Wert erachten, müssen Sie die Gruppe etwas anders auf den Weg bringen. Versuchen Sie jedoch darauf zu achten, dass die Spieler nicht das Gefühl haben, gegängelt zu werden. Ändern Sie die nächste Szene gegebenenfalls entsprechend ab.



AUF DER FÄHRTE EINES ZWERGS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt der Spur nun schon seit drei Tagen. Der Fremde kann eigentlich nur noch wenige Stunden vor euch liegen. Seine Fährte hat euch weit hinein in die Hänge des Firunswalls geführt. Wenn nicht an einigen Stellen noch Schnee läge, hättet ihr die Spur auf dem felsigen Untergrund womöglich schon verloren.

Gerade überquert ihr einen leicht bewaldeten Hang, als ihr zu eurer Linken eine Gestalt bemerkt. Ein Ork ist etwa 100 Schritt von euch entfernt stehengeblieben und beobachtet euch vorsichtig. Er trägt nur leichte Kleidung und scheint euch aufmerksam zu studieren.

Egal, was die Helden tun, der Ork verschwindet, sobald er sich ein Bild von der Gruppe gemacht hat. Sollten die Helden aus irgendeinem Grund noch Pferde haben, flieht der Fremde durch dichter bewaldetes Gelände, in dem der Vorteil der Reittiere aufgehoben wird. Außerdem laufen die Helden so geradewegs in den schwer bewaffneten Trupp, zu dem der Späher gehört.

Verfolgung des Orks

Was sie auch tun, die Helden haben kein Glück. Die Schwarzpelze vermuten nicht zu unrecht, dass die Helden den gleichen Spuren folgen wie sie selbst. Sie werden versuchen, die Helden auszuschalten und heften sich an ihre Fersen. Dabei werden sie versuchen, die Helden immer weiter in die Höhen des Gebirges zu drängen, wo sie ihre Gebirgskenntnis voll ausspielen können.

Sollten die Helden so unvorsichtig sein, einen einzelnen Ork einfach zu verfolgen, verpassen Sie ihnen eine ordentliche Abreibung. Der Trupp verfolgt die gleichen Spuren wie die Helden und ist ihnen in jedem Fall überlegen. Die mindestens zehn Orks sind gut bewaffnet und erfahren in der Jagd und dem Kampf. Lassen Sie im Fall einer direkten Konfrontation die Pferde der Helden zu Schaden kommen. Eine Verwundung am Lauf oder kritische Kopfverletzung durch einen Pfeil reichen völlig aus. Die Helden werden ihre Pferde ohnehin nicht mehr brauchen. Gut abgerichtete Pferde können sich vielleicht alleine zur letzten Siedlung, die die Helden passierten durchschlagen.

Falls Ihre Spieler übrigens auf die Idee kommen, den Orks einen Hinterhalt stellen zu wollen, erinnern Sie sie daran, dass die Schwarzpelze vielleicht hundert Schritte

hinter ihnen sind. Angesichts dessen sollten auch die Helden erkennen, dass sie bei einem solchen Vorhaben vermutlich scheitern werden.

MACHT SIE NIEDER!

Falls es sich mit Ihrem aventurischen Weltbild (oder dem Ihrer Spieler) nicht vereinbaren lässt, dass Ihre Helden von einem guten Dutzend orkischer Krieger gejagt werden, haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Sie können die Orks aus dem Abenteuer entfernen und darauf hoffen, dass Ihre Spieler den Spuren auch so bis in den Berg folgen werden!
- Andernfalls könnten die Helden Ihre Verfolger überwinden und sogar von einem gefangenen Schwarzpelz weitere Informationen erlangen. Dieser kann berichten, dass die Ork-Krieger einen Zwerg verfolgen, der im Besitz eines wertvollen "Zauberdinges" ist. Allerdings sollten Sie sich gut überlegen, ob Sie Ihre Gruppe mit dieser Einstellung weitere Abenteuer in unmittelbarer Nähe des Orklandes erleben lassen wollen.

DER GEHEIME PFAD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

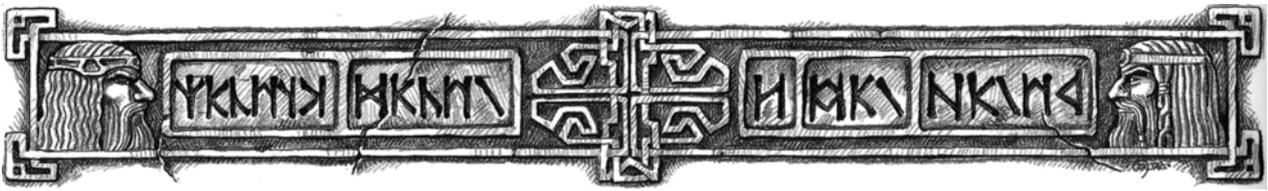
Keuchend lehnst du dich gegen einen Stein. [Held] ist hinter einem spitzen Vorsprung zusammengesunken und ringt nach Atem. Wie viele Stunden sind es jetzt schon, dass euch diese Bastarde auf den Fersen sind? Zwei? drei? Oder vielleicht doch nur eine? Du vermagst es nicht zu sagen.

Die kalte Bergluft lässt dich nach Atem ringen. Flimmernde Funken tanzen vor deinen Augen. Wenn ihr nicht bald einen Ausweg findet, wirst du zu schwach sein, um noch kämpfen zu können. Die Höhenluft macht dir zu schaffen, und als du dich über den Felsen beugst, wird dir einen Moment schwarz vor Augen.

Gerade hast du dich wieder unter Kontrolle, als du im Schatten des Felsens einen Fußabdruck entdeckst. Er muss zu der Spur gehören, die ihr vor ein paar Tagen entdeckt habt. Doch du kannst nicht erkennen wohin ... Bei Phexens Schleier! Wenn dich deine Augen nicht trügen, liegt dort an der Flanke des Berges ein verborgener Pfad. Verwittert und kaum zu erkennen, aber es könnte ein geheimer Pfad sein. Wenn ihr schnell genug seid, könnte sich hier die Chance bieten zu entkommen.



Es handelt sich tatsächlich um einen Pfad, der die Helden entlang einer steilen Felswand bis zu einer Scharte führt, die wohl vor Urzeiten durch ein Erdbeben erzeugt wurde. Der schmale Pfad ist jedoch durch die Jahrhunderte so mitgenommen, dass er an einigen Stellen kaum noch eine Hand breit ist.



Verlangen Sie hier *Klettern*-Proben. An und für sich sollte ein derartiges Hindernis keine Herausforderung für einen Helden sein. *Höhenangst* oder die noch bedrohlichere *BE* durch veritable Harnische stellen hier jedoch sehr wohl ein Problem dar und können auch eine Probe-2 zu einer echten Herausforderung machen.

Übrigens: An einen Kampf ist hier nicht zu denken. Wer es dennoch versucht, riskiert nach einigen Minuten entkräftet in die Tiefe zu stürzen. Verwenden Sie die *AuP* der Helden als Maß für ihr Durchhaltevermögen und verringern Sie diese angesichts der zurückliegenden Strapazen deutlich.

DIE PFORTE IM BERG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich geht es nicht mehr weiter! Panik steigt in euch auf. Ein Sackgasse – das wäre das Ende.

Von Ferne hört ihr die kehligen Rufe der Orks, die nach euch suchen. Doch da entdeckt ihr Spuren menschlicher Bearbeitung. Jemand hat Kletterhilfen in den Stein gehauen. Rasch erklimmt ihr die Steilstelle, um euch auf einem kleinen Vorsprung wiederzufinden. Ihr seht euch um und entdeckt eine Höhle.

In den Schatten der Höhle können die Helden ein steinernes Tor von knapp zwei Schritt Höhe entdecken. Das Tor besitzt Beschläge aus einem seltsamen dunklen Metall, welches keine Spuren von Rost oder Verfall zeigt, obwohl es in der Höhle feucht ist.

Das alte Tor

- Das Metall ist den Helden nicht bekannt. Auch ein *Schmied* oder *Hüttenkundiger* dürfte hier Schwierigkeiten haben. Dennoch dürfte ein solcher darauf hinweisen, dass die ihm bekannten Metalle eigentlich deutliche Anzeichen von Korrosion und Verwitterung tragen müssten. Ein zwergischer *Hüttenkundiger* könnte das Metall eventuell zuordnen. Es handelt sich um eine spezielle Legierung, die es erlaubt, mittels vertretbarem Aufwand wetterfeste Metalle herzustellen. Leider sind viele solcher Legierungen sehr spröde.

- Der Verschlussmechanismus des Tores lässt sich seit einem Erdbeben vor einigen Jahrhunderten nicht mehr

einrasten. Es bedarf lediglich einer gelungenen *KK*-Probe +2, um die verklemmte Tür zu öffnen. Wenn die Helden zögern, das Tor zu durchschreiten, helfen Sie ein wenig nach.

Sicherungsmaßnahmen

- Vermutlich haben die Helden einen Teil ihrer Ausrüstung zurücklassen müssen. Ein Reit- oder Packpferd trägt in der Regel Zelt und warme Decken, die für eine Nacht im Gebirge beinahe unerlässlich sind.

- Solange die Orks noch in der Gegend sind, ist es zu gefährlich zurückzukehren. Werden die Helden zu früh entdeckt, haben die Orks leichtes Spiel mit ihnen.

- Sollte dies nichts fruchten, lassen Sie einen kleinen Stein auf den Vorsprung fallen (nur ein Ork, der weiter oben nach den Helden sucht). Schildern die Zerstörungskraft, die ein fallender Stein entwickeln kann. Ziehen sich die Helden dann in die Höhle zurück, dürfte wenigstens ein Held von *Neugier* geplagt werden und sich der Erkundung des Berges zuwenden.

- Falls die Gruppe zögert, geben Sie dem ersten Helden, der sich für das Betreten des Berges entscheidet **5 Abenteuerpunkte**.

Hinein ...

Hinter dem Tor beginnt ein schmaler Gang in die Tiefe. Die Höhe von 1,9 Schritt im Mittel dürfte nur den größten Helden zu schaffen machen (Großlinge eben). An der Wand ist eine völlig durchgerostete Halterung, in der aber noch zwei (wenn nötig auch mehr) Fackeln zu finden sind.

Unweit der Halterung – gerade noch in Reichweite des hereinfallenden Lichts – findet sich ein Hebel in der Wand. Da Helden meist so unvernünftig sind, an jedem Hebel erst mal kräftig zu ziehen, löst dieser Hebel (nach gelungener *KK*-Probe für das Ego unseres Helden) einen Steinschlag aus, der den Rückweg nach draußen versperrt, aber auch definitiv alle Verfolger zurück hält.

Sollten die Helden den Mechanismus nicht auslösen, dann kann dies von den Orks erledigt werden, die den Eingang doch noch entdeckt haben. Wie weit die Orks in den Minen – vermutlich ohne jede Beleuchtung – kommen, liegt in Ihrer Hand.



ABSTIEG IN DIE TIEFE

Zweck und Stimmung des Kapitels:

Dieses Kapitel führt die Helden in die Tiefe des Berges und konfrontiert sie zum ersten Mal mit den Gefahren der Binge. Eine Übersichtskarte zu diesem Kapitel mit den referenzierten Nummern finden Sie im **Anhang** auf Seite 46.

Für den Abschnitt **Der Wächter im Wasser** (siehe Seite 12) bietet sich der Einsatz von Musik zur Unterstützung der Dramatik an. Geeignet sind vor allem Stücke, die eine nervöse Spannung aufbauen und dann in einem plötzlichen Alarm umschlagen. Falls Sie den Soundtrack des Filmes »Das Boot« zur Verfügung haben, passt dieser natürlich gut zu den überfluteten Kammern.

DURCH DUNKLE KAVERIEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Ewigkeit scheint es her zu sein, dass ihr das steinerne Tor passiert habt.

Der Gang windet sich in die Tiefe. Immer wieder geht es ein Stück aufwärts, bevor der Erbauer wieder seinen Weg nach unten zu finden scheint. Immer wieder stoßt ihr auf niedrige Seitengänge, deren Zweck euch jedoch verborgen bleibt. Schimmernde Feuchtigkeit begleitet euch, und immer wieder müsst ihr darauf Acht geben, auf den schlüpfrigen Felsen nicht auszurutschen.

An manchen Stellen führen enge Treppen in die Tiefe, die ihr nur geduckt bewältigen könnt. Manchmal waren die Erbauer gar so verwegend, kleine Brücken inmitten des Berges zu errichten, die über schmale Risse und unterirdische Flussläufe führen.

Plötzlich bleibt [*vorderster HELD*] stehen. Ihr rückt auf, so gut es in dem engen Gang möglich ist. Eine Verschüttung hat den Tunnel blockiert. Lähmende Stille breitet sich aus. Ein unterdrückter Fluch findet seinen Weg in die Dunkelheit. Doch dann entdeckt [*HELD mit Fackel*] etwas in den Schatten.

Der Gang wurde nicht vollständig verschüttet. In Wahrheit hat er sich lediglich durch ein Erdbeben vor langer Zeit verschoben. Die Helden müssen nur ein paar der Felsen beiseite räumen, um Zugang zu dem ursprünglichen Tunnel zu erhalten. Selbst dann bedeutet dies für die Helden immer noch, dass sie sich knapp zwei Schritt weit durch einen engen Durchlass voller scharfkantiger Felsen winden müssen. Für einen normalen Helden kein Problem; leidet man jedoch unter *Raumangst* sieht die Sache ganz anders aus.

Das Gangsystem

Wenn die Helden die Schwierigkeiten überwunden haben, folgen sie weiter dem Gang, der sich endlos in die Tiefe zu winden scheint. Manch ein Held sollte sich ruhig fra-

gen, wie denn die Erbauer diesen Gang regelmäßig zurücklegten, wenn ein Weg über eine Stunde dauert.

In diesem Bereich entdecken die Helden wiederum verschiedene Seitentunnel. Einige davon scheinen jedoch sehr krude angelegt zu sein und lassen die handwerkliche Kenntnis vermissen, die die bisherige Anlage auszeichnet. Manche der befremdlichen Tunnel durchstoßen die Wand bis zu einem Schritt über dem Boden. Andere scheinen sich unterhalb des Hauptganges zu befinden, und in einigen Tunneln hat sich obendrein noch Wasser gesammelt.

Ein weiteres Hindernis

An einer Stelle ist der Boden des Ganges von einem Tunnel durchbrochen, so dass die Helden mühsam über die breite Öffnung klettern müssen, wollen sie nicht riskieren in den steilen Tunnel zu fallen.

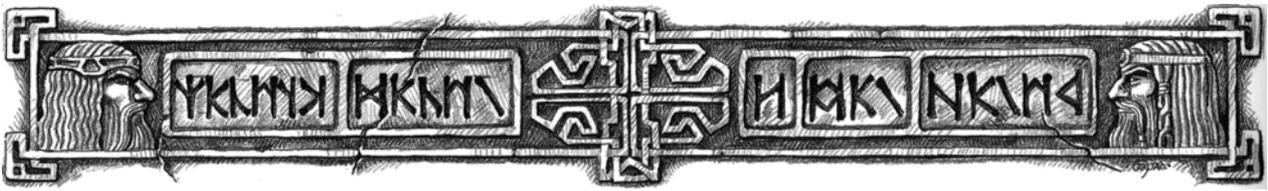
Ein *Bergmann* kann feststellen, dass diese kruden Seitengänge später gegraben wurden. Ein besonders erfahrener Handwerker oder ein Zwerg kann die schrägen Tunnel als das Werk von Felsschrauten erkennen. Die Helden sollten so klug sein, diese Tunnel zu meiden, da sie in ein völlig unübersichtliches System von Tunneln führen, in dem die Helden sich hoffnungslos verirren würden.

WEGE DURCH DIE DUNKELHEIT

Ihre Helden werden einen großen Teil des Abenteuers auf künstliche Lichtquellen angewiesen sein. Dies führt zu zwei Problemen, mit denen Sie Ihre Helden konfrontieren können:

- **Brennstoff:** Zur Ausrüstung eines gestandenen Abenteurers gehört natürlich auch eine Fackel. Auf einen vielstündigen Aufenthalt in einer lichtlosen Zwergenbinge wird er jedoch kaum vorbereitet sein. Zu Beginn verfügt jeder Held vermutlich über maximal zwei Fackeln. Eine Fackel brennt 10+W3 SR. Danach müssen die Helden auf improvisierte Beleuchtungen zurückgreifen, bis Sie sie weitere Fackeln finden lassen. Verfügt ein Spielermagier über den entsprechenden Stabzauber, ist das Brennstoffproblem natürlich gelöst. Bedenken Sie jedoch, dass der Stab dann keine andere Funktion ausüben kann.

- **Ausleuchtung:** Eine Fackel beleuchtet einen Radius von 10 Schritt. Doch halten Sie sich vor Augen, was das bedeutet. Jenseits der 10 Schritt nichts als lichtlose Schatten, doch auch in 8 Schritt Entfernung darf ein Held nicht hoffen, wie bei Tageslicht zu sehen. Besitzen die Helden nur eine Lichtquelle, wirft jeder Held gewaltige Schatten. Allein der Träger der Fackel verdunkelt bereits einen großen Teil der Quelle. Abergläubische Naturen werden überall in den Schatten Geister und Dämonen sehen. Aber auch andere Helden leiden unter der Dunkelheit. Belegen Sie alle Aktionen mit Mali je nach aktueller Beleuchtung. Ein Zwerg sollte hierbei natürlich im Vorteil sein.



DIE ERSTE HÖHLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

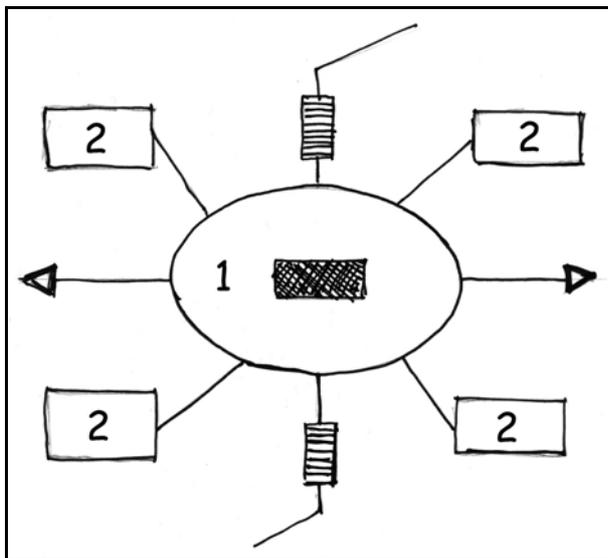
Unvermittelt öffnet sich der Gang vor euch zu einer Höhle. Die Fackeln erhellen eine ovale Kammer, von knapp sechs Schritt Länge. Verwirrt blickt ihr euch um. Die Kammer verfügt über insgesamt acht Ausgänge. Über den kunstvollen Torbögen sind seltsame Symbole in den Stein gemeißelt. In der Mitte der Kammer befindet sich eine Vertiefung, die mit schwarzer Erde gefüllt zu sein scheint.

Die Gruppe hat eine von mehreren **gleichartigen Kammern (1)** erreicht, die durch einen Rundgang miteinander verbunden sind. Jede dieser Kammern besitzt einen Zugang zu den weiter unten gelegenen Höhlen (siehe nächstes Kapitel ab Seite 13).

Die schrägen Seitengänge führen zu verschiedenen **Gewächskammern (2)**, in denen früher Pilze gezüchtet wurden. Heute findet sich dort nur noch modernder Dreck und allerlei krabbelndes Ungeziefer. Einige der Kammern stehen sogar unter Wasser. Vergessen Sie nicht, den modrigen Gestank zu erwähnen, der das Atmen hier deutlich erschwert. Sollten die Helden die Kammern betreten, bedenken Sie, dass sie eine Deckenhöhe von etwa 1,60 Schritt haben.

Die Mulde in der Mitte der **zentralen Kammer (1)** ist tatsächlich mit Erde gefüllt.

Ein *Spengler* kann übrigens feststellen, dass die Kammern von einem ausgeklügelten Bewässerungssystem versorgt wurden. Die Symbole über den Durchgängen bezeichnen die verschiedenen Familien, denen diese Kammer gehörte. Ein findiger Zwerg kann vielleicht aus den Symbolen schließen, welcher der Gänge weiter in die Stadt führt. (Die Pfeile in beistehender Skizze geben den direkten Weg für die Helden an.)



Schematischer Plan der verlassenen Pilzzucht-Höhle

ZU DEN WASSERN

Finden die Helden schließlich den richtigen Weg zu den tiefer gelegenen Bereichen, erreichen sie nach einigen Minuten eine Tropfsteinhöhle. Die Höhle wird von zahlreichen leuchtenden Pilzen erhellt. Für die Angroschim ist die Schönheit dieser Höhlen mit dem vergleichbar, was Menschen angesichts eines blühenden Gartens empfinden. Ein Zwerg unter den Helden sollte dies entsprechend zu würdigen wissen.

Kurz darauf passiert die Gruppe einige Kammern, deren Zweck heute nicht mehr zu erkennen ist. In einigen lassen sich noch Spuren verrotteter Installationen finden, aber es ist nicht mehr zu rekonstruieren, welchem Zweck die Anlagen dienten. Dann erreichen die Helden jedoch eine **größere Kammer (3)**.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Müde durchquert ihr eine weitere Öffnung. Die leeren Kammern liefern keine Hinweise, welchen Zweck sie vor langer Zeit erfüllten, geschweige denn, wie ihr hier jemals wieder herauskommen sollt. Ihr steht in einem weiteren Raum.

Doch dann entdeckt ihr etwas Neues. Die Stirnwand ist mit einem Relief bedeckt. Ihr tretet näher heran und könnt ineinander verschlungene Figuren sehen, dazwischen Waffen oder Werkzeuge. Schließlich wird euch klar, dass der Künstler hier verschiedene Handwerke abgebildet hat.

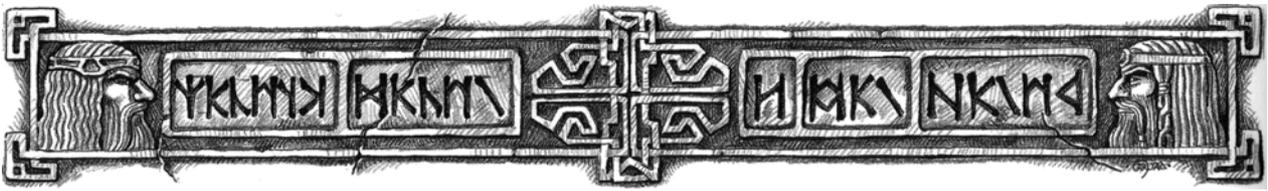
Stunend beobachtet ihr noch die kunstvolle Arbeit, als *[HELD]* eine Entdeckung macht. Der Raum scheint über zwei weitere Ausgänge und eine Art Fenster zu verfügen. Durch das Fenster könnt ihr in der Dunkelheit etwas glitzern sehen.

Einer der Durchgänge führt in einen kleinen **Nebenraum (4)**. Auch wenn der Raum voller Unrat und kaum noch etwas zu gebrauchen ist, können die Helden hier zwei Öllampen finden. Es ist noch genug Öl da, um eine Lampe damit drei Stunden zu betreiben. Die Lampen selbst fassen jedoch nur Öl für eine Stunde.

Der zweite Durchgang neben dem Fenster führt in eine **große Höhle (5)**, die mit weiteren Höhlen zu einer größeren Anlage verbunden ist. Die Höhlen sind zu einem System aneinander angrenzender Hallen ausgebaut. Das Glitzern stammt von einer Wasserfläche. Große Teile des Komplexes stehen nämlich unter Wasser. Den Helden bleibt aber keine andere Wahl, als sich hier durchzuschlagen. Die Zugänge aus den verschiedenen **Kammern (1)** des Rundgangs enden immer in dieser **Halle (5)**. Wenn Sie wollen, können Sie die Helden natürlich zwingen noch einmal zurückzukehren, und es über den Rundgang bei einem anderen Zugang zu versuchen, der in einen Teil der Hallen mit niedrigerem Wasserstand führt.

Machen Sie den Helden beim Durchqueren in jedem Fall klar, dass ein simples Ausrutschen hier das Verlöschen der Fackel bedeuten kann.

Innerhalb dieser Hallen gilt eine **Modifikation der Beleuchtung**. Durch das reflektierende Wasser reicht die



Ausleuchtung der Fackeln etwas weiter als gewöhnlich. Umgekehrt besteht jedoch das Problem, dass sich unterhalb der Wasseroberfläche kaum etwas erkennen lässt. Je nach Wassertiefe mag dies auch ohne konkrete Verdachtsmomente zu einem psychologischen Problem werden. Bemühen Sie hier ruhig die klassische Szene von der unheimlichen Berührung, die hier natürlich nur von einem Fisch stammt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr erkannt habt, dass die Wassertiefe in der einen Richtung rasch zunimmt und die niedrigen Höhlen fast vollständig überflutet, wendet ihr euch nach rechts. Bald schon wadet ihr durch knietiefes Wasser. Als ihr einen Graben durchquert, der euch das Wasser bis zur Brust steigen lässt, verspürt ihr gar eine leichte Strömung. Glücklicherweise steigt der Fels wieder an, als sich die Höhle verengt, um dann in eine weitere über zu gehen, die sogar noch größer zu sein scheint.

Die **Höhle (6)** öffnet sich zu einer gewaltigen Halle. Vor langer Zeit diente diese Höhle als eine Art Marktplatz in der unterirdischen Stadt. Ein Schmuckband läuft entlang der Wand, welches jedem Handwerk ein steinernes Kunstwerk widmet. Von hier erreichte man die Läden und Werkstätten zahlreicher Handwerker.

Am Kopfe der Halle wacht eine gewaltige **Angrosch-Statue** über die leere Dunkelheit. Teil der Statue ist der mächtige Hebelarm einer großen Waage. Scheinbar wurden Geschäfte in diesen Hallen vor langer Zeit unter den wachsamen Augen Angroschs, vielleicht vertreten durch seine Priester, abgeschlossen.

Noch etwas tiefer im Berg liegen die **Kammern der Kristallzüchter**. Durch einen Wassereinbruch wurden jedoch die Halle und die meisten Kammern überflutet.

Für die Gestaltung dieser Szene können Sie zusätzlich den Lageplan zu Hilfe nehmen, den Sie im **Anhang: Karten und Pläne** auf Seite 46 finden.

Sie sollten beim Durchqueren der Halle die Wassertiefe und die Beleuchtung berücksichtigen. Die normale Reichweite einer Fackel ist anschaulich eingetragen. Wasserreflexionen lassen sich auch noch darüber hinaus beobachten, jedoch keine Einzelheiten. Für Ihre Helden bedeutet dies natürlich auch, dass sie beim Betreten der Halle nicht wissen, wo sie sie wieder verlassen können. Die Wassertiefen in den drei farblich markierten Bereichen können Sie etwa mit *knietief*, *hüfthoch* und *'bis zu Brust'* bewerten. Für kleinere Helden und insbesondere natürlich für Zwerge gelten hier entsprechend andere Bedingungen. Denken Sie daran, dass das unterirdische Quellwasser eiskalt ist. Ein längerer Aufenthalt ist definitiv nicht zu empfehlen. Ein Held, der schwimmend die Gegenseite erreichen will, sollte sich das vorher gut überlegen.

Wenn Sie wollen, können Sie Ihre Helden in der Nähe der Statue eine Fackel im Wasser treibend finden lassen. Sie bietet einen ersten Hinweis auf die folgende Szene.

DER WÄCHTER IM WASSER

Die bewegten Lichter der Helden haben einen Bewohner des Höhlenkomplexes angelockt. Wie Sie sein Auftreten gestalten, hängt von der Vorgehensweise Ihrer Helden ab. Vielleicht möchte ein Zwerg unter den Helden ein kurzes Gebet bei der Statue sprechen. Möglicherweise suchen die Helden auch nach einer Möglichkeit den See zu überqueren, oder versuchen Hinweise auf den Besitzer der Fackel zu finden.

Verfügt einer Ihrer Helden über die Gabe *Gefahreninstinkt*, dann sollten Sie eine Probe darauf würfeln und ihm gegebenenfalls mitteilen, dass er eine dunkle Vorahnung im Bezug auf das Wasser hat. Ansonsten kann ein Held mit *Sinnesschärfe (+6)* kleine Wellen bemerken, die ans Ufer rollen und nach einigem Überlegen feststellen, dass diese nicht von den Helden produziert werden.

Der Angriff

Je nachdem, wie die Helden vorbereitet sind, werden sie von den Tentakeln aus dem Wasser mehr oder weniger unvermittelt getroffen.

Der Angreifer der Helden ist vermutlich ein Krakenmolch. Je nachdem, was Sie Ihren Helden zumuten wollen, könnte es sich um einen Zwergkrakenmolch oder die größere Art handeln. Die Werte für den größeren Krakenmolch finden Sie im **Anhang: Schätze und Kreaturen unter dem Berg** auf Seite 43f.

Bedenken Sie jedoch, dass der Kampf unter widrigen Bedingungen stattfindet und die Helden wohl nicht alle imstande sein werden, in der *Distanzklasse S* zu kämpfen. Je nach Standort müssen Sie die Kampfwerte der Helden zusätzlich noch für den *Kampf im Wasser* und *bei Dunkelheit* modifizieren. Der Molch dagegen ist die Dunkelheit gewohnt und das Wasser ist sein Element. Sollten die Fackeln verlöschen, sind die Helden klar im Nachteil. Ein entschlossener Angriff mit Feuer oder der Verlust zweier Tentakel treiben den Angreifer jedoch zunächst einmal in die Flucht.

Achten Sie beim Kampf mit der Kreatur auch darauf, dass ein Treffer gegen die Tentakel maximal 4 SP verursachen kann.

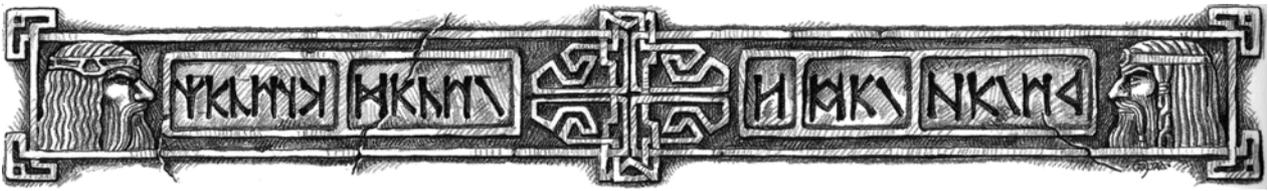
Zwergkrakenmolch (fast blind)

Größe: 2 Schritt Rumpf + 3 Schritt Fangarme
LeP 50 (4 LeP je Tentakel/ 18 LeP am Rumpf) **AuP** 60 **KO** 17 **MR** 8/10 **GS** 10/4 **RS** 1 **GW** 9
Würgen: INI W6 +9**** **AT** 8** **PA** 4 **TP** - **DK** HNS*
Biss **AT** -*** **PA** - **TP** W+3 **DK** H
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Würgen (10)

*Ein Würgeangriff kann in allen möglichen Distanzklassen ausgeführt werden. Bei Gelingen zieht der Krakenmolch das Opfer in der nächsten Runde auf H heran.

** Der Wert wurde aufgrund verkümmerten Augen des Tieres gesenkt. Der Krakenmolch kann mit 6 seiner 8 Fangarme 2 Gegner beschäftigen. Den ersten versucht er mit 3 Fangarmen an sein Maul zuführen und zu töten, den zweiten hält er „auf Reserve“ oder verteidigt mit den restlichen seinen Leib. Unabhängig von den zupackenden Armen entsteht jedoch kein Würgeschaden — das Opfer muss sich jedoch aus jedem Arm einzeln befreien.

Anmerkung zum Befreien: Es ist eine KK- und eine GE-Probe nötig, die um den Wert in Klammern erschwert ist. Der TaW in Ringen kann jedoch die Proben erleichtern, muss aber auf beide aufgeteilt werden.



Gegenangriffe des umschlungenen sind im Allgemeinen kaum möglich (erschwert um den Wert).

*** Der Schnabel wird nur als Folge des Würgens gegen einen umklammerten Gegner eingesetzt.

**** An Land wird die INI halbiert

Nach dem Angriff sollten Sie die Situation bewusst bedrohlich halten. Bis zum Verlassen der Halle sollten Ihre Helden das Gefühl haben, dass das Ungeheuer jeden Moment wieder zuschlagen kann.

Ins Trockene ...

Am unteren Rand der Karte ist ein weiteres Tor eingezeichnet, über das die Gruppe die Höhle wieder verlassen kann. Über dem Tor blickt eine weitere Statue auf die Helden herab. Sie stellt einen breitschultrigen Zwerg dar, der sich auf seinen schweren Vorschlaghammer stützt. Sobald die Gruppe das Tor erreicht hat, kann sie über einige Stufen den überschwemmten Bereich verlassen und befindet sich endlich wieder im Trockenem.

Sollte ein Held verrückt genug sein, die überfluteten Kammern danach noch erkunden zu wollen, so steht ihm

diese Möglichkeit natürlich offen. Tatsächlich könnte er in den **Kammern der Kristallzüchter** sogar noch gewisse Reichtümer vorfinden. Ob er damit glücklich wird, ist jedoch zu bezweifeln, da er vermutlich nicht lebend zurückkehren wird.

... und dennoch nass

Bevor die Helden sich den neuen Herausforderungen stellen, sollten Sie eine kleine Lektion Realismus einlegen. Die Helden sind vermutlich patschnass. Selbst bei günstigstem Verlauf dürften sie mindestens bis zum Bauchnabel durchnässt worden sein. Das klare Quellwasser ist eiskalt und nicht gerade angenehm. Die Helden sollten sich daher dringend Gedanken machen, wie sie ihre Kleidung trocknen. Selbst nackt herumzulaufen ist immer noch besser, als die nassen Klamotten am Leib zu tragen. Ignorieren die Spieler dieses Problem, vergeben Sie nach einer Weile mehr und mehr Abzüge. Erschwernisse auf Proben, Verlust von *AuP* über *Erschöpfung* bis hin zu *LeP* Verlusten sind die Folge eines solchen Verhaltens.

REISE DURCH DIE DUNKELHEIT

Zweck und Stimmung des Kapitels:

In diesem Kapitel durchqueren die Helden das verwirrende Labyrinth von Kammern, Höhlen, Tunneln und Gängen, die die Erbauer der gewaltigen Siedlung vor langer Zeit anlegten. Das Kapitel endet damit, dass die Gruppe den Boden einer gewaltigen Höhle erreicht, die mehr oder weniger das Zentrum der Stadt darstellte. Der Zweck dieses Kapitels besteht darin, den Spielern vor Augen zu führen, welche gewaltige Größe diese untergegangene Stadt besaß. Zugleich dient die Reise durch die leblose Dunkelheit dazu, einen ruhigen Kontrapunkt zu den späteren Ereignissen herzustellen und sollte von Ihnen auch dementsprechend geleitet werden.

Aus eben diesem Grund sollten Sie in diesem Kapitel auch auf den Einsatz von lauter Musik verzichten und die Stimmung vielleicht sogar durch den Einsatz einer gedämpfter Stimme unterstützen.

Es gibt keinen linearen Plot, der durch dieses Kapitel führt. Stattdessen werden im folgenden eine Reihe von Ereignissen und Möglichkeiten zusammengetragen, die Sie nach Belieben kombinieren und auch mehrfach verwenden können. Die Bewohner kannten natürlich einen direkten Weg durch diese Gebiete ihrer Stadt. Für die Helden gilt das jedoch nicht. Daher werden sie wesentlich länger für die Durchquerung brauchen.

von Bedeutung sein könnte. Ein paar zerbrochene Klingen oder Scherben dürften alles sein, was noch übrig geblieben ist.

Je weiter sich die Helden von den feuchten Höhlen entfernen, desto größer ist jedoch die Chance, dass etwas die Zeit überstanden hat. Dennoch wurde hier weitgehend darauf verzichtet, solche Elemente einzubauen, um eine möglichst düstere und leblose Atmosphäre zu generieren. Falls Sie Ihre Helden dennoch hin und wieder etwas finden lassen wollen, steht es Ihnen natürlich frei, entsprechende Ereignisse hinzuzufügen.

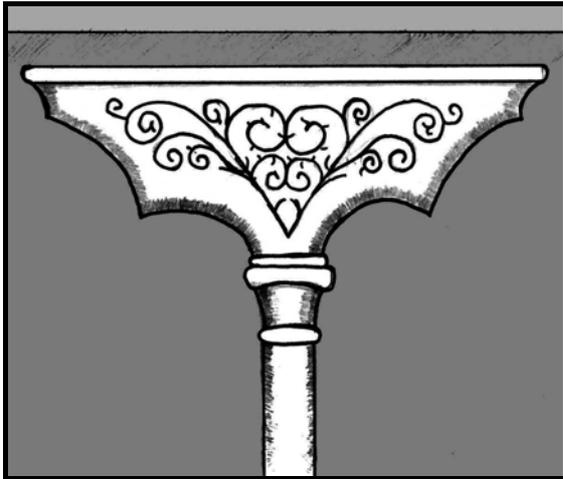
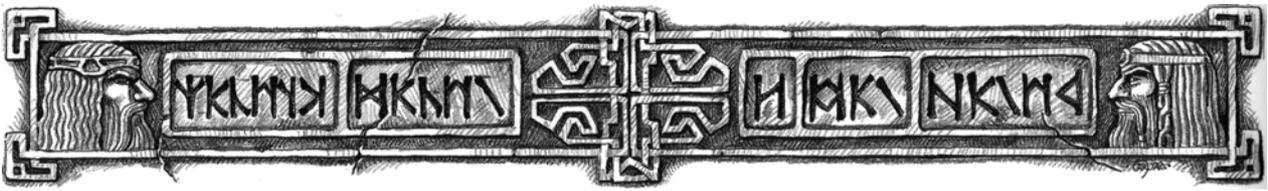
EIGENE ÄNGSTE QUÄLEN DICH

Falls sich in Ihrer Gruppe ein Held mit *Raumangst* befindet, sollten Sie sich überlegen, wie Sie dieses Problem handhaben wollen. Natürlich können Sie sich entscheiden, dass der Held keine Probleme hat, solange er keine engen Durchgänge zu überwinden hat und diese Gelegenheiten dann mit entsprechenden Proben abhandeln.

Angesichts der Situation ist es aber wahrscheinlicher, dass der Held zunächst versucht seine Angst zu verbergen. Nach und nach könnte der Druck auf den Charakter immer größer werden, bis er schließlich einen regelrechten Nervenzusammenbruch erleidet. Falls Sie ein Freund von festen Spielmechanismen sind, können Sie diesen Zeitpunkt z.B. anhand einer bestimmten Anzahl von gelungenen *Raumangst*-Proben bestimmen. Die zweite Variante ist dabei sicher interessanter, aber auch schwieriger zu handhaben.

TRIBUT AN SATINAV

Wenn Sie dieses Kapitel lesen, wird Ihnen auffallen, dass es kaum Stellen gibt, an denen die Helden konkrete Überreste der Bewohner oder ihrer Schätze finden. Die Jahrtausende haben alles zu Staub zermahlen, was irgendwie



Spieltechnisch sind in solchen Situationen besonders das Talent *Heilkunde Seele* und der Zauber *ÄNGSTE LINDERN* hilfreich.

DAUERŦ ES NOCH LANGE, PAPA SCHLUMPF?

Die Frage, wie lange ein Kapitel wie dieses dauern sollte, lässt sich relativ einfach beantworten. So lange, wie es Ihren Spielern Spaß macht. Diesen Zeitraum festzulegen, ist jedoch nicht immer ganz einfach. Auch gibt es manche Spieler, die in dieser Vorgehensweise eine Unterdrückung sehen, die sie dann mit dem Begriff 'Meisterwillkür' abstempeln. Da dies zu ausgesprochener Frustration führen kann, sei Ihnen auch das folgende System empfohlen:

- Gehen Sie davon aus, dass die Helden eine ungefähre Vorstellung von der Richtung haben, in die sie sich bewegen müssten. (Besonders plausibel wird dieser Ansatz natürlich, wenn sich ein Angroschim in der Gruppe befindet.)
- Je nach Situation und Vorgehen dürfen die Helden immer wieder (erschwerter) *Orientierungs*-Proben ablegen. Auf diese Weise können Sie nach und nach TaP* auf einem Konto ansammeln. Bei einem bestimmten Wert erreichen die Helden den nächsten Abschnitt.
- Wenn Sie möchten, können Sie natürlich auch Teilziele festlegen, die den Helden deutlich machen, dass sie voran kommen.

Sinn und Zweck dieser Idee ist es, den Spielern das Gefühl zu vermitteln, mit eigenen Mitteln erfolgreich gewesen zu sein. Sie erreichen das Ziel dann, weil ihre Helden etwas geleistet haben und nicht, weil der Meister beschlossen hat, dass es jetzt halt weiter geht.

Zwei Bedingungen sind Voraussetzung für diesen Ansatz. Zum einen muss für die Spieler der Fortschritt sichtbar sein (Entweder durch bestimmte Ereignisse bei einem Schwellenwert, oder durch offene Führung des TaP*-Kontos). Zum anderen muss klar sein, wie die Punkte ermittelt werden. Wenn jeder mal würfeln darf und hinterher das beste Ergebnis gilt, ist das nicht wirklich zufriedenstellend. Entweder müssen die Spieler vorher festlegen, wie sie eine Entscheidung herbeiführen, oder es darf von vorne herein nur einer würfeln.

BAUMEISTER UNTER DEM BERG

• **Niedrige Decken:** Denken Sie in diesem Kapitel auch an die besonderen Gegebenheiten der Binge. In etlichen Bereichen ist die Decke so niedrig, dass große Helden nur gebeugt gehen können. Nach stundenlangem Wandern führt dies dazu, dass die Muskeln sich verkrampfen und zu schmerzen beginnen. Regelmäßige Pausen und leichte Dehnübungen können hier Abhilfe schaffen.

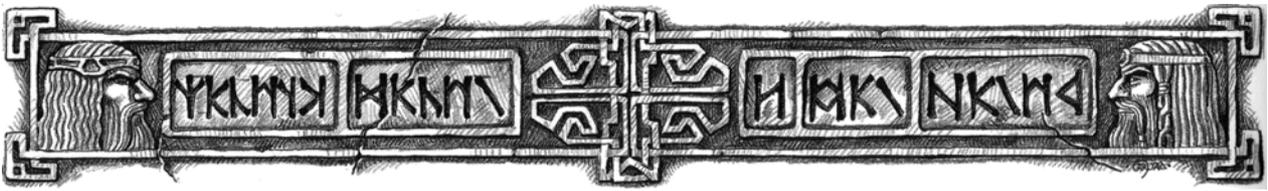
• **Höhen und Tiefen:** Weitere Probleme können sich ergeben, wenn die Helden Brücken überqueren, schmale Stege passieren oder steile Treppen erklimmen müssen. Alle Bauten sind an zwergische Anatomie und Gewohnheiten angepasst. Eventuell vorhandene Geländer sind für Menschen beunruhigend niedrig, Stufen sind an zwergische Schritthöhen angepasst und natürlich sind ein paar Hundert Treppenstufen pro Stunde kein Problem, solange man ein Zwerg ist.

• Besonders im nächsten Kapitel werden die Helden eine weitere Entdeckung machen. Zwar vermeiden die Angroschim freischwebende Konstruktionen gemeinhin, sie haben jedoch kein Problem mit großen Höhen, solange sich auf einer Seite eine stabile Wand befindet. So kann es also durchaus sein, dass ein Weg nicht durch ein Gelände begrenzt wird, auch wenn sich direkt daneben eine tiefer Abgrund erstreckt. Bei gut einem Schritt Breite zwischen Felswand und Abgrund mag manch ein Großling damit so seine Probleme haben.

• **Zwergenwerk:** Vergessen Sie bei aller Düsternis auch niemals, dass die Angroschim zu den größten Steinmetzen Deres gehören. Kein Gang wird einfach nur so in den Berg gehauen. Jeder Torbogen ist ein kleines Meisterwerk und überall findet man Ornamente und Reliefs, gelegentlich sogar mit Intarsien verziert. Vielleicht finden die Helden eine Treppe, bei der jede Stufe mit einer Lobpreisung Angroschs geschmückt ist, andernorts könnten kunstvolle Wasserspender die Angroschim mit Trinkwasser versorgt haben. Oftmals ist nicht ersichtlich, warum ein besonders beeindruckendes Kunstwerk gerade an dieser Stelle geschaffen wurde, die den Helden völlig unauffällig erscheint.

• **Licht:** Die Bewohner der Binge erleuchteten die zahlreichen Gänge und Treppen oftmals mit Fackeln und Laternen. Dennoch waren nicht überall Lichter angebracht. In wenig genutzten Bereichen waren die Angroschim auf mitgebrachte Beleuchtungen angewiesen. Die meisten dieser Leuchtmittel sind zwar ausgebrannt und nutzlos, aber wenn Sie wollen, können Sie Ihre Helden hier problemlos noch eine Ersatzfackel oder etwas Öl zum Nachfüllen der Laterne finden lassen. Nutzen Sie dieses Element nach Belieben, um die Brennstoffvorräte der Helden zu regulieren.

• **Kunst und Architektur:** Scheuen Sie sich nicht, eigene Elemente zu erfinden. Wenn Sie einen Zwerg in Ihrer Gruppe haben, möchten Sie ihm vielleicht zusätzliche Informationen zuspielden, indem Sie die Gruppe kleine Ornamente finden lassen, die Aufschluss über Verwendungszweck eines Ortes oder die gewünschte Richtung geben. Sie sollten jedoch stets daran denken, dass die



Angroschim ein anderes Verständnis von Schönheit und Eleganz haben, als die Völker oberhalb der Erde. Sie bevorzugen wuchtige Formen und gerade Linien. Auch sind die Wunder unter dem Berg sicher nicht jedermann zugänglich. Für einen Angroschim mag eine raue Felswand mit verschiedenen Sedimentschichten von vollkommener Schönheit sein. Ein mohischer Stammeskrieger wird diese Einschätzung wohl eher nicht teilen.

WEGE DURCH DIE FINSTERNIS

Sie finden im Folgenden eine Reihe von Ereignissen und Beschreibungen, mit denen Sie Ihre Helden konfrontieren können. Es ist dabei nicht wichtig, in welcher Reihenfolge Sie die einzelnen Szenen durchspielen wollen, oder ob Sie Szenen weglassen oder hinzufügen. Manche Szenen können auch mehrfach gespielt werden. Wenn Sie die Beschreibungen etwas abwandeln, werden Ihre Spieler kaum merken, dass es sich um die gleiche Szene handelt. Eventuell sollten Sie Markierungen an den einzelnen Gliederungspunkten anbringen, damit Sie erkennen können, welche Elemente Sie bereits benutzt haben.

Fragen Sie Ihre Spieler, wie sie vorgehen wollen. In welcher Reihenfolge gehen die Helden, und welche Sicherheitsvorkehrungen werden getroffen? Wie wird die Beleuchtung geregelt und vor allem: Wie treffen die Helden eine Entscheidung darüber, welchen Weg sie einschlagen wollen?

Labyrinth

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erklimmt die letzten Stufen und biegt dann um die Ecke des Ganges, der sich direkt daran anschließt. Vor euch öffnet sich eine kleine Kammer. Der Raum verfügt über drei weitere Ausgänge, die einander bis ins Letzte gleichen.

Vor solch einer Situation werden die Helden öfter stehen. Wie gehen sie damit um?

Letztendlich ist es nicht so wichtig, wie sie sich für einen Weg entscheiden. Falls sie aber jedes Mal zehn Minuten brauchen, bis sie sich einig sind, sollten Sie für dieses Kapitel ein wenig mehr aventurischer Zeit veranschlagen.

Orientierung

Spielen Sie diese Begegnung zum Beispiel einige Zeit nachdem die Helden eine *Orientierungs-Probe* ordentlich verpatzt haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dein Blick wandert über die Steine. Im flackernden Licht der Fackeln scheint alles gleich auszusehen. Ein weiterer Torbogen, dahinter eine Treppe in die Tiefe. Du betrachtest das verschlungene Muster das den Stein bedeckt. An einer Stelle ist die kunstvolle Verzierung beschädigt. Du willst schon weiter gehen, da fährt es in dich wie ein Blitz. Diesen Torbogen hast du schon einmal gesehen!



Egal, was die anderen auch sagen, der Held ist fest davon überzeugt, dass die Gruppe diesen Punkt schon einmal passiert hat. Die Helden sind im Kreis gelaufen.

Einem Spieler, der die Situation durch gut gespielte Verzweiflung illustriert, sollten Sie auf jeden Fall **5 Abenteuerpunkte** extra gönnen.

Einsturz

Die Helden folgen bereits eine knappe halbe Stunde einem gewundenen Pfad, der sich langsam in die Tiefe schraubt. Plötzlich versperren einige große Felsbrocken den Weg. Die Lücken zwischen den Felsen sind zu klein, um den Einsturz zu überwinden.

Erst nach einigem Suchen entdecken die Helden einen grobschlächtigen Tunnel, der zwischen ein paar Felsen entdeckt werden kann. Der Gang ist schmal und niedrig, was eine Durchquerung nicht nur für Helden mit *Raumangst* schwierig macht. Nach ein paar Metern gelangt man an eine Abzweigung. Ein Held mit etwas *Orientierung* (-3) sollte schnell erkennen, welche Richtung wieder in den ursprünglichen Gang führt.

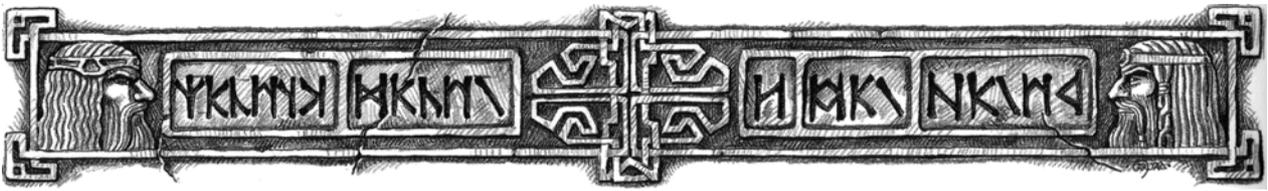
Sackgasse

Ein Gang ist komplett eingestürzt und nicht mehr passierbar. Es bleibt den Helden nichts anderes übrig, als umzukehren und eine andere Abzweigung zu nehmen.

Eine Variante der Sackgasse ist die eingestürzte Brücke. Ähnlich wie bei einer beschädigten Treppe können mutige Helden versuchen, das Hindernis mittels Seilen und Kletterhilfen zu überwinden. Dies gestaltet sich jedoch aufgrund der Richtung, in die die Helden wollen (horizontal und nicht nach unten) deutlich schwieriger als bei einer Treppe.

Loch im Boden

Mitten im Gang tut sich ein Loch im Boden auf. Der Schacht geht extrem steil in die Tiefe und scheint nach einigen Metern abzubiegen. Da das Loch die ganze Breite des Ganges ausfüllt, werden die Helden wohl springen müssen.



Dieses Ereignis dient lediglich dazu, die Spieler etwas zu verunsichern. Beschreiben Sie den Schacht möglichst bedrohlich, mit scharfen Kanten und unbekannter Tiefe. Nüchtern betrachtet ist er lediglich einen Schritt breit und leicht zu überspringen.

Eingestürzte Treppe

Es geht nicht mehr weiter. Die Treppe, auf der die Helden sich befinden, ist eingestürzt.

Die Helden können entweder umkehren, oder versuchen die Stelle unter Zuhilfenahme von Seilen und Kletterhilfen zu überwinden.

Einstürzende Böden

Ein Held mit *Gefahreninstinkt*, wird in dieser Szene einen Moment früher ahnen, dass etwas passiert. Nützen wird ihm das aber leider auch nichts.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt einen großen Raum erreicht, und beschlossen euch ein paar Minuten auszuruhen. Der Boden ist mit Kacheln bedeckt, und am Kopfende des rechteckigen Saales befindet sich eine Art Kamin mit einer Feuerstelle. Wenn es euch gelänge durch den Kamin zu krabbeln, könntet ihr vielleicht wieder an die Oberfläche gelangen. Neben dem Kamin liegt das Skelett einer Ratte auf einem Häufchen Schutt.

[HELD] ist näher an die Seitenwand herangetreten, um sich eine seltsame Fratze anzusehen, die dort in die Wand gemeißelt wurde. Plötzlich hört ihr ein dumpfes Knirschen, und [HELD] verschwindet im Boden. Bevor ihr euch noch wundern könnt bricht alles zusammen und ihr stürzt in die Tiefe.

Der Boden der Kammer besteht nicht aus massivem Fels, sondern ist eine gemauerte Zwischendecke über einer

weiteren Kammer. Während der Jahrhunderte instabil geworden, gibt er nun nach, und lässt die Helden in den Raum darunter fallen.

Zum Glück stürzen die Helden lediglich vier oder fünf Schritt tief. Verlangen Sie Proben auf *Körperbeherrschung*, um festzustellen, wie glimpflich ein Held davon kommt. Viel schlimmer dürfte jedoch der Verlust der Fackel sein. Es ist davon auszugehen, dass der Held sie beim Sturz losgelassen hat. Eine gewöhnliche Fackel wird vielleicht verschüttet und verlicht, aber auch die Fackel eines Magus verwandelt sich zurück, wenn sie von ihrem Besitzer getrennt wird. So werden die Helden also die ersten Momente vermutlich im Dunkeln dastehen.

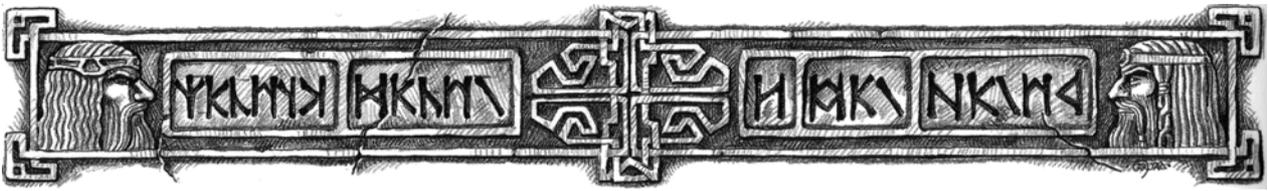
Ein Entkommen durch den Kamin ist übrigens nicht möglich. Selbst wenn ein Held sich in ein Tier verwandeln kann, das den senkrechten, engen Schacht erklimmen kann, stößt er bald auf ein Hindernis. Die Zwerge bedienen sich eines Wasserlaufs, um genügend Zug für den Kamin zu erhalten. Die engen Rohre im Gestein sind zu klein, um sie zu durchqueren und der Weg durch den Flusslauf dürfte wohl tödlich enden.

Einem Helden, der eine solche Flucht allerdings überhaupt in Erwägung zieht, sollten Sie für seinen Egoismus einen deutlichen **AP-Abzug** verpassen.

Schmale Brücken

- Die Felsen weichen zurück und der Pfad führt die Helden auf eine schmale **Brücke**. Kaum eine Armeslänge entfernt rauscht ein unterirdischer Bach in die Tiefe. Die Brücke überquert den Bach und führt dann wieder in den Fels hinein.

- Der Pfad, dem die Helden folgen, tritt unvermittelt ins Freie. Eine schmale **Brücke** überspannt eine enge Schlucht. Im Licht einer Fackel lässt sich die gegenüberliegende Wand gerade so ausmachen. Unter den Helden – nichts als Schwärze. Ein Held der einen Stein in die Tiefe



wirft, kann hören, wie der Stein mehrmals von den steilen Wänden abprallt und sich die Schläge mit ihren Echos vermischen, bis auch das letzte verklungen ist. Eine Tiefenbestimmung ist so natürlich fast unmöglich.

Eine zwergische Wendeltreppe

Eine Wendeltreppe führt die Gruppe senkrecht in die Höhe. Die Treppe ist jedoch eindeutig nicht für Großlinge gebaut. Sowohl die Höhe der Stufen als auch der 'Decke' macht deutlich, dass die Konstrukteure keine Menschen waren.

Wenn die Gruppe die Kammer am oberen Ende der Treppe erreicht, wird sie wohl erst mal eine Pause machen müssen. Von dort aus hat man dann wieder die Qual der Wahl, was die verschiedenen Ausgänge betrifft.

Gewundene und enge Gänge

Eine aus dem Fels gehauene Leiter führt die Gruppe auf einen schmalen Pfad, der entlang eines kleinen **Baches** verläuft. Die Deckenhöhe nimmt schnell ab und die 'Großlinge' müssen gebeugt gehen. Dafür können sie in dieser Passage einige prachtvolle Tropfsteine beobachten.

Niedrige Gänge

Nachdem die Gruppe sich wieder einmal verlaufen hat, ist sie gezwungen einen **niedrigen Gang** zu wählen, um wieder die richtige Richtung einzuschlagen. Der Gang schlängelt sich über mehrere hundert Meter leicht empor. Für Nichtzwerges ist der Stollen mit seinen 1,5 Schritt Höhe natürlich eine Qual.

Grummeln im Berg

Immer wieder einmal ist ein tiefes Grummeln im Berg zu spüren. Tatsächlich können die Helden das Beben mehr spüren als tatsächlich hören.

Besitzt einer Ihrer Helden die Gabe der *Prophezeiung*, dann sollten Sie zunächst nur diesen Helden ein leichtes Zittern und Beben verspüren lassen. Für den betroffenen Helden ist es im übrigen unverständlich, dass die anderen nichts gehört haben. Verfügen Sie nicht über einen solchen Helden, wählen Sie denjenigen mit der höchsten *Intuition* aus. Nach und nach können auch andere Helden die Hinweise entdecken.

Ausgehender Brennstoff

Wenn sich in der Gruppe kein Magier mit entsprechendem Stabzauber befindet, sollte der Gruppe mindestens einmal der Brennstoff ausgehen.

Geben Sie den Helden Hinweise, dass der Brennstoff nicht ewig reichen wird. Seien Sie hierbei fair. Wenn die Spieler nicht wissen, dass ihre Helden schon 'seit Stunden' unterwegs sind, werden sie sich nicht unbedingt Gedanken über Brennstoff machen. Wenn Sie einen Elf in der Gruppe haben, können kurzfristige Knappheiten eventuell mit einem FLIM FLAM überbrückt werden.

Reiten Sie nicht ständig auf dem Problem herum. Nachdem sie einmal im Dunkeln dagestanden haben, werden die Helden vermutlich alles zu Brennstoff machen wollen, was ihnen zwischen die Finger kommt.



Schatten in der Dunkelheit

Geben Sie folgenden Text einem Spieler als Handout, dessen Held über besondere *Raum-* oder *Dunkelangst* verfügt. Zur Not können auch andere Eigenschaften wie *Aberglaube* o.ä. als Indikator herhalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Da war es schon wieder! Mehrmals hast du es bereits in den Schatten gesehen. Anfangs hieltest du es für eine Täuschung deiner überreizten Sinne. Flackernde Bewegungen in der Dunkelheit, nichts weiter als Reflexionen der Fackeln. Doch jetzt bist du dir sicher. Ihr seid nicht allein in dieser Höhle! Dein Blick wandert zu deinen Kameraden, aber keiner von ihnen scheint etwas bemerkt zu haben.

Von nun an ist der Held (wir wollen ihn im folgenden *Alrik* nennen) davon überzeugt, dass die Gruppe beobachtet wird. Er sieht Bewegungen in den Schatten, hört Geräusche die andere nicht hören. Zuletzt wird er sich gar einbilden, dass er von unsichtbaren Fingern berührt wird. Körperlich kann sich sein Zustand zum Beispiel in Atemnot, Schmerzen in der Brust und starker Nervosität niederschlagen.

Das Gemeine an diesen Wahnvorstellungen ist, dass sie teilweise auf Tatsachen beruhen. Tatsächlich kann es immer wieder vorkommen, dass ein paar Wühlschrate die Helden beobachten. Die Kreaturen sind jedoch dermaßen vorsichtig und gut getarnt, dass es fast unmöglich ist sie zu entdecken. Natürlich können Sie immer wieder Proben auf *Sinnesschärfe* verlangen, doch der Einzige, der etwas wahrnimmt, bleibt natürlich Alrik.

Wenn es den anderen Helden irgendwann zu bunt wird, können Sie ein kleines Ereignis einstreuen, dass alle bisherigen Behauptungen wieder in ein neues Licht rückt. Zum Beispiel ein kleiner Stein, der von irgendwo herunterfällt.

Im **Anhang: Handouts** finden Sie unter der Überschrift **Schatten in der Dunkelheit** (Seite 50) weitere Texte, die Sie an den Spieler ausgeben können, um seine Paranoia zu nähren.



Kletterpartien

Lassen Sie Ihre Helden mindestens einmal klettern. Falls Sie Ihre Gruppe nicht ohnehin schon ständig krabbelt und klettert, bietet eine eingestürzte Konstruktion jederzeit Gelegenheit dazu. Ein Platz, Durchgang oder anderes 'Gebäude', welches auf einen rauen Untergrund gesetzt wurde, verwandelt sich nach einem Erdbeben in ein Trümmerfeld. Wenn die Konstruktion zudem noch dazu diente, einen Hang oder eine kleine Schlucht zu überbrücken, kann es schnell passieren, dass diese Szene zu einem eigenen Abenteuer wird.

Bedenken Sie, dass Trümmer auf einem Hang leicht losgetreten werden können und dann lawinenartig in die Tiefe rutschen. Verlangen Sie *Klettern*- und *Schleichen*-Proben und machen Sie den Spielern klar, dass eine Lawine hier leicht die ganze Gruppe in den Tod reißen kann. Alternativ dazu können Sie die Helden auch durch den Kamin einer eingestürzten Wendeltreppe klettern lassen.

Hinterlassenschaften der Zwerge

In einem stark zerklüfteten Bereich der Höhlen folgen die Helden dem Weg und erreichen eine prächtige Wendeltreppe, die ein kurzes Stück in die Tiefe führt. Am Fuß der Treppe führt eine flache Rampe durch einen Torbogen, an dem noch zwei gußeiserner Laternen befestigt sind (leider leer). Aus der Höhle dringt ein grünlicher Schimmer.

Auch wenn die Helden hier womöglich das Schlimmste befürchten, handelt es sich lediglich um den leuchtenden Phosphorpilz, der den Helden im Kapitel **Durchgespült** (siehe Seite 35) noch einmal begegnen wird. Was die Helden hier erwartet, ist eine weitere **Tropfsteinhöhle**, die in diesem Fall jedoch durch Zwergenhand verändert wurde. Die Spengler der Binge haben sich hier in einem Kunstwerk aus gewachsenem Stein verewigt. Durch geschicktes Umleiten von Wasserströmen, sowie das Anbringen von Rinnen und Drähten, entstand ein wahrhaft ungewöhnliches Kunstwerk. Die Tropfsteine verlaufen nicht nur lotrecht, sondern konnten in geschwungene Bahnen, Kurven und sogar waagrechte Formen gelenkt werden. Der Phosphorpilz wurde ehemals durch eine Reihe von Laternen unterstützt, die nun jedoch erloschen sind, so dass die Höhle in einem gespenstischen Grün da liegt.

Die kleinen Wege führen allesamt nach oben und über einige kleine Pavillons schließlich wieder hinaus.

Spuren des Todes

Nachdem ein Einsturz oder ein anderes Problem die Helden gezwungen hat, von einem der Hauptwege abzuweichen, stoßen sie in einem engen und niedrigen Tunnel auf die Gebeine zweier Geschöpfe. Es handelt sich um einen Zwerg und einen Ork. Die beiden Gerippe haben sich im Toteskampf ineinander verkrallt.

Ein zwergischer Schmuckdolch liegt neben den Toten. Zwischen den Knochen findet sich ein goldener Ring, der Gravuren in einer unbekanntenen Schrift enthält.

Die Inschrift ist in einer geheimen Zunftschrift angefertigt und kann selbst von einem Zwerg nicht gelesen werden.

Der Ring macht übrigens nicht unsichtbar und besitzt auch ansonsten keine übernatürlichen Kräfte. Glück wird er seinem neuen Besitzer allerdings wohl auch nicht bringen.

Schlafpausen

Falls Sie beschließen, dass es (realistischerweise) mehrere Tage dauert, bis ihre Helden die Binge wieder verlassen können, wird es erforderlich sein, dass die Gruppe auch **Schlafpausen** macht. (Unter Umständen kann dies dazu führen, dass Ihre Helden sich Gedanken über Verpflegung machen müssen. Hier sollten Sie jedoch großzügig sein. Nahrung dürfte schwierig aufzutreiben sein, und die Spieler werden schon genug Ärger mit dem Licht haben.)

Solche Pausen gewinnen an Reiz, wenn die Gruppe nicht gerade das Gefühl hat, im Urlaub zu sein. Ein Held mit *Raumangst* wird die Dunkelheit ebenso fürchten wie ein anderer Held, der einfach nur besonders ängstlich (MU < 10) ist.

Wenn Sie bereits das obige Modul eingeführt haben, wird Alrik natürlich befürchten, dass sich "die Wesen" während des Schlafes über die Gruppe hermachen werden. Schon entsteht eine Diskussion um Nachtwachen (eventuell verminderte *Regeneration*) und Lagerfeuer (Brennstoff). Hier dürfen die Helden mal zeigen, ob sie die Situation eigentlich menschlich noch im Griff haben. Besonders hilfreich ist in solchen Situationen übrigens auch ein Seelenheiliger.

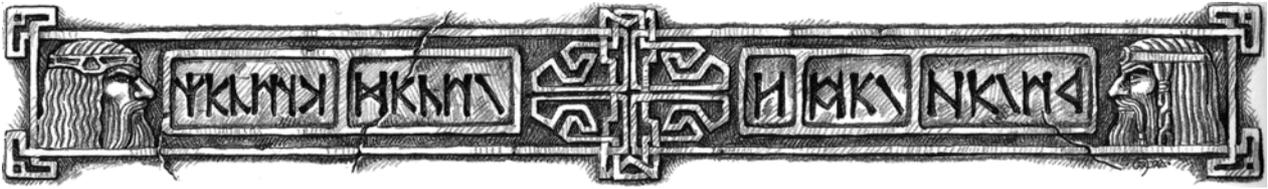
Hinab in die eigentliche Mine

Entweder haben die Helden sich verirrt, sie sind durch den Tunnel eines Wühlschrates in die falsche Gegend gelangt, oder sie hatten einfach nur Pech. Jedenfalls befinden sie sich in einem Bereich der Binge, der den Namen 'Mine' tatsächlich verdient.

Dummerweise wurden diese Minen schon vor Urzeiten stillgelegt und teilweise wieder zurückgebaut. Konkret heißt das, dass keine Werkzeuge, Loren oder Ähnliches mehr vorhanden sind. Einige Tunnel wurden auch wegen Einsturzgefahr versiegelt. Gefahren drohen den Helden hier durch Grubengas und baufällige Tunnel. Allerdings lassen sich mit Sicherheit noch ein paar Fackeln oder Lampen finden.

Wenn die Helden versuchen, die Gleise der alten Abraumloren zu verfolgen, sollten sie allerdings relativ zügig wieder hier heraus kommen. Geben Sie dem Helden, der zuerst diese Idee hatte auf jeden Fall **einige Abenteuerpunkte**.

Ein *Bergmann* oder ein Zwerg sollte dann anhand der Systeme recht leicht nach draußen finden. Leider führt der Weg des Abraums die Helden nicht in die Freiheit. So tief im Berg bedienten sich die Zwerge erneut eines unterirdischen Wasserlaufs, um mit einer Art 'schwimmender Loren' und über mehrere Zwischenstationen das Gestein nach draußen zu transportieren. Den Helden sollte eigentlich klar sein, dass das eisige Wasser ihnen in dem reißenden Bach keine Chance lässt. Realistischerweise bedeutet der Versuch, an dieser Stelle schwimmend den Berg zu verlassen, den Tod. Sollte die Gruppe es dennoch



versuchen, kann sie sich vielleicht an einer Zwischenstation wieder an Land retten, bevor es einen Wasserfall hinunter geht. Weisen Sie vielleicht darauf hin, dass durchaus eine Chance besteht, den Berg über einen Fluss zu verlassen, aber der Versuch an dieser Stelle ein hohes Risiko birgt.

Kammern und Vorratsräume

Die Gruppe stößt auf einige große Kammern, die einmal Vorratsräume waren. Diese Kammern sind unterschiedlich groß, können aber in Einzelfällen die Größe eines Immanfeldes erreichen. Je nachdem, wo die Helden sich gerade befinden, könnte hier beispielsweise Baumaterialien, Nahrung, Erz oder Kohle gelagert worden sein.

Für Helden mit Brennstoffproblemen kann ein nicht leer geräumtes Kohlenlager ein wahrer Segen sein, während einige uralte Krüge mit verdorbenen Speisen (wie zu Essig gewordenem Wein) oder ein Haufen Eisenerzbrocken wohl weniger interessant sind.

Wenn die Helden durch einen Einsturz oder Schrattunnel in die Kammer gelangt sind, werden sie in der Regel nicht wissen, wo sie sich befinden. Sollten sie die Vorratskammern aber durch einen regulären Eingang erreichen, können sie am Zugang entsprechende Hinweise entdecken. Die Angroschim verwendeten ein System mit steinernen Scheiben, die auf eine Stange gereiht anzeigten, welche Mengen sich noch im Lager befanden und umgekehrt dazu geeignet waren, den Verbrauch bestimmten Familien zuzuordnen. Dieses Scheiben mit ihren Beschriftungen lassen sich auch heute noch finden.

LICHT AM ENDE DES TUNNELS

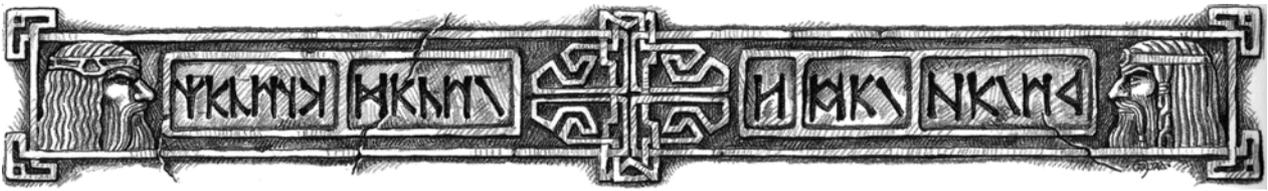
Wenn das Setting ausgereizt ist, leiten Sie mit dem folgenden Ereignis das nächste Kapitel ein:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Müde folgt ihr einem weiteren Weg. Zu eurer Linken verläuft ein kleiner Bach, doch nach endlosen Stunden in der Dunkelheit beachtet ihr weder das Rauschen des Wassers, noch das kunstvoll gearbeitete Gelände, das euch von dem Gewässer abschirmt.

Ihr biegt rechts ab und nehmt eine kleine Treppe, die auf eine Art Sims führt. Am Ende des Abschnittes könnt ihr wieder einen Torbogen erkennen. Eine Besonderheit weist dieser jedoch auf. In die verschlungenen Verzierungen ist ein Gwen-Petryl-Stein eingearbeitet, der ein mattes Leuchten verbreitet. Als ihr näher herankommt, könnt ihr hinter dem Eingang eine Wendeltreppe erkennen, die steil nach oben führt.

Es ist kein größeres Problem, den Stein aus dem Torbogen zu brechen, wenn man ein geeignetes Werkzeug zur Hand hat. Die Treppe ist schmal und die Decke niedrig, so dass ein Aufstieg für Großlinge wieder einmal sehr mühsam wird. Dennoch führt die Treppe direkt ins nächste Kapitel, in dem es paradoxerweise wieder nach unten geht.



IM HERZ DER BINGE

Zweck und Stimmung des Kapitels:

Dieses Kapitel stellt gewissermaßen die Überleitung zum nächsten Teil des Abenteuers dar. Von hier an werden die Helden auf Spuren der ehemaligen Bewohner stoßen. Zunächst scheint alles so weiterzugehen wie bisher.

Dieser Teil der Bingen ist jedoch trockener als die bisherigen Bereiche, so dass die Helden hier auch besser erhaltene Überreste aus der Vergangenheit finden können. Dramaturgisch gesehen, wäre es geschickt, wenn die Spannung mit dem Erreichen der Zentralhöhle mehr und mehr steigt, und die Helden spätestens beim Erreichen des Bodens damit rechnen, dass die Action losgeht.

TOD IM TURMGEMACH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Keuchend erklimmt ihr die letzten Stufen. Ihr befindet euch in einem jener achteckigen Räume, wie ihr sie schon mehrfach gesehen habt. In der Regel dienen diese Räume als eine Art Kreuzung oder 'Verkehrsknoten'. Der Raum durchmisst etwa fünf Schritte und wird von einer Fackel gut erhellt. Jede der acht Wände scheint einen Durchgang zu enthalten. Bei vier Wänden lässt sich jedoch sofort erkennen, dass es sich bei diesen lediglich um geschickte Steinmetzarbeiten handelt. In der Ecke liegt ein Haufen Unrat.

Erst bei näherem Hinsehen erkennt ihr, dass es sich um die sterblichen Überreste eines Zwergs handelt.

Von dem Zwerg ist kaum mehr erhalten als seine Knochen und ein paar metallene Rüstungsteile. Zwischen den Knochen finden sich außerdem die Überreste einer Armbrust.

Wenn ein Held die Knochen untersucht, kann er feststellen, dass der Zwerg offenbar mit einer stumpfen Hieb- und etlichen Schlägen auf Kopf und Rumpf getötet wurde.

Neben dem Zugang, durch den die Helden gekommen sind, gibt es zwei weitere Ausgänge aus diesem Raum. Eine weitere Wand bietet ein kleines Fenster, das jedoch durch die Verzierungen leicht zu übersehen ist. Durch das Fenster ist wegen der Dunkelheit praktisch nichts zu erkennen. Es hilft auch nicht wirklich, wenn ein Held die Fackel durch die Öffnung streckt.

Während die Helden noch den Toten untersuchen oder überlegen, welchen Weg sie einschlagen, bemerkt der Fackelträger ein leichtes Flackern. Dies ist ein Hinweis, dass es einen Luftzug geben muss, der durch diese Kammer weht. Da die Treppe nach unten zu lang ist, muss durch einen der beiden Ausgänge Luft eindringen. Tatsächlich verstärkt sich das Flackern bei einem der beiden Durch-

gänge.

Folgen die Helden diesem Hinweis, gelangen sie über eine Treppe nach oben in einen waagrechten Gang.

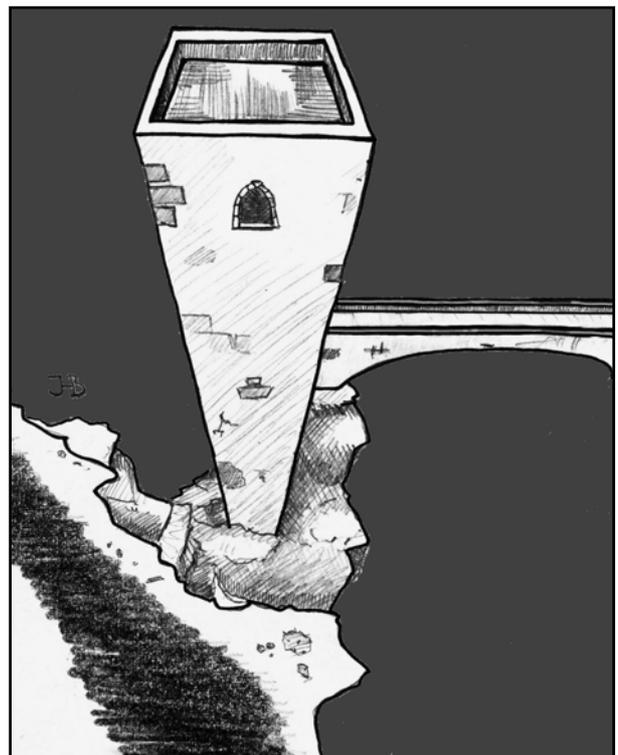
ÜBER DEM ABGRUND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aufgeregt folgt ihr dem niedrigen Gang. Nachdem ihr in der letzten Stunde so weit hinauf gewandert seid, besteht durchaus eine Chance, dass ihr euch ganz in der Nähe der Oberfläche befindet. Durch die kleinen Schlitze, die hüfthoch in der Wand angebracht sind, könnt ihr nichts erkennen. Doch plötzlich steht alles still. Von vorne ist ein Fluch zu hören. Ihr drängt euch zusammen, um zu erkennen was los ist.

Vor euch endet der Gang. Der Boden ist weggebrochen und gibt eine gähnende, schwarze Tiefe frei. Wenige Schritte entfernt könnt ihr die Reste eines weiteren, achteckigen Raumes erkennen, in den dieser Gang wohl einmal geführt hat. Von der Decke hängen noch die Überreste einer Treppe herab, die einmal von diesem Raum aus in die Höhe geführt haben müssen.

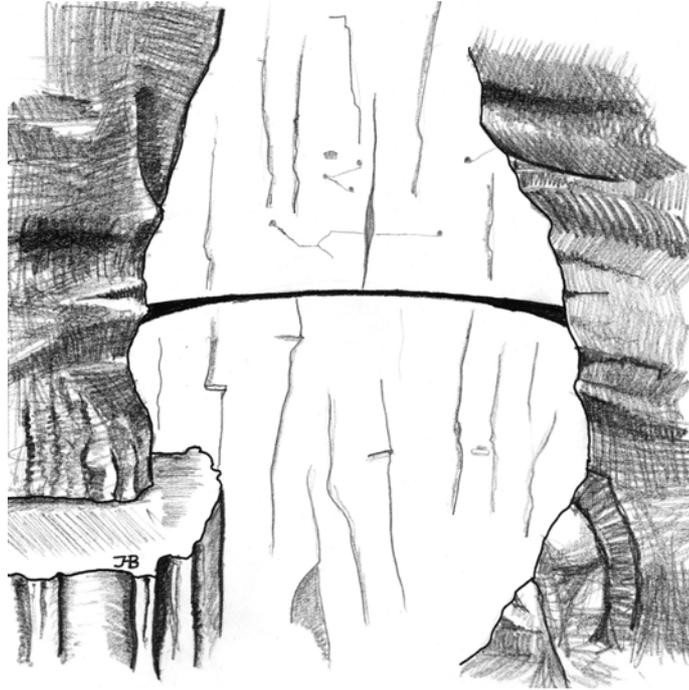
Jeder Versuch, hier mit konventionellen Mitteln weiter zu kommen, ist zum Scheitern verurteilt. Von Kammer und Gang ist praktisch nur noch die Decke vorhanden. Da beide ihrerseits an der Decke einer enormen Höhle hängen, führt dies praktisch unausweichlich zum Aufgeben.





Die Helden werden wohl oder übel umdrehen müssen. Sie befinden sich direkt über der zentralen Höhle, die sie im Folgenden durchqueren werden.

Wenn die Helden eine Fackel oder etwas Brennendes hinunter werfen, können sie ein beeindruckendes Schauspiel erleben. Auch wenn das Licht nicht die ganze Höhle ausleuchtet, kann man doch die gewaltige Größe erahnen. Wenn der Brandsatz stabil ist und nicht nur aus einem brennenden Tuchfetzen besteht, können die Helden auf diese Weise aber feststellen, dass die Höhle dutzende Schritt hoch ist, und sich in ihren Wänden ein Netz von Höhlen und Tunneln befindet.



dig, so dass eine Überquerung mühsam und gefährlich ist. An einigen Stellen wurden die natürlichen Gegebenheiten erweitert.

Aus dem Felsen gelangt man auf eine steinerne Konstruktion, die in die dunkle Höhle hineinragt. Man könnte glauben, sich auf dem Turm einer Burg zu befinden, wären da nicht Felsen anstelle von Sternen hoch über den Köpfen. An anderer Stelle lassen sich auf einer Felsnase nur noch die Überreste einer hölzernen Konstruktion

erkennen. Die Kammern in den Felsen sind oftmals Knotenpunkte für weitere Verkehrswege. Andere erlauben durch große Fenster den Blick in die Höhle. In diesem Bereich können Helden, die unter *Raumangst* leiden, erstmals wieder etwas aufatmen. Von völliger Entspannung kann jedoch noch lange keine Rede sein.

AUF SCHMALEN PFADEN

Nachdem die Helden wieder die untere Kammer erreicht haben, bleibt ihnen nur noch der zweite Ausgang als Alternative.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr durchquert den niedrigen Torbogen und gelangt über eine kurze Rampe zu einer weiteren Treppe. Diesmal führt der Weg wieder nach unten, und wenig später verbreitert er sich zu einer veritablen Verkehrsader. Immer wieder erreicht ihr Kammern, Treppen und kleine Galerien. Ihr passiert einige Nebengänge, die euch zurück in das verwirrende Gewirr von Gängen und Tunneln führen würden, und folgt dem breiteren Weg in die Tiefe. Der Weg verlässt den Felsen und führt hinaus in eine Höhle.

Leider haben die Helden den Grund der gewaltigen Höhle noch lange nicht erreicht. Auf ihrem Weg nach unten werden sie jedoch Zeugen der beeindruckenden zwergischen Handwerkskunst. Der Weg führt die Gruppe immer wieder in die gewaltige Höhle hinein und wieder zurück in den umgebenden Felsen. Bisweilen schlängelt der Weg sich auch an der Höhlenwand entlang in die Tiefe.

Ob Sie Ihre Helden hier auf weitere Spuren der Bewohner und ihrer Bezwinger stoßen lassen wollen, oder damit bis zum nächsten Kapitel warten, hängt ganz von Ihnen ab. Spuren eines Kampfes, wie Armbrustbolzen, zerbrochene Waffen und Rüstungen, oder auch die Gebeine Gefallener könnten hier aber durchaus zu finden sein.

Hin und wieder sind die Konstruktionen so stark beschä-

Im untersten Drittel der Höhle spannt sich eine Brücke über einen Riss im Felsen. Die Brücke ist ungewöhnlich schmal und filigran. Die Helden werden zunächst einmal stutzen. Die Konstruktion entspricht so ganz und gar nicht dem, was Klein-Alrik unter zwergischer Bauweise versteht. Tatsächlich verfügte die Brücke über ein Holzgelenk, das jedoch dem Zahn der Zeit zum Opfer fiel. Die Brücke ist so schmal, dass keine zwei Helden nebeneinander gehen können. Den schwarzen Abgrund neben sich mag an dieser Stelle ausnahmsweise ein Held mit *Höhenangst* seine Unerschrockenheit unter Beweis stellen.

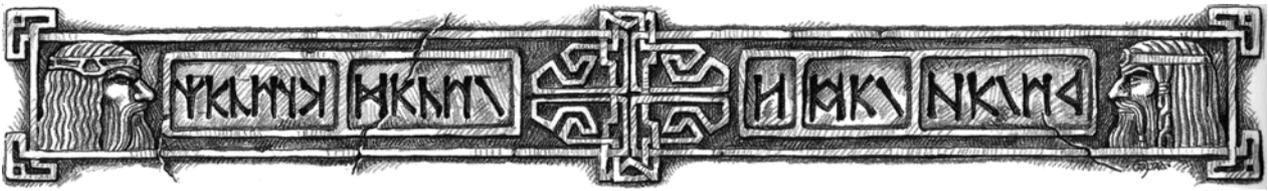
Sollte es zu Schwierigkeiten kommen, könnte ein cleverer Held daran denken, dass die bei Zwergen durchaus verbreitete *Höhenangst* dazu geführt haben könnte, dass man einen zweiten Weg gebaut hat. Tatsächlich haben die Erbauer einen solchen Weg angelegt. Es bedeutet jedoch einen enormen Umweg, den Spalt auf diesem Weg zu umgehen.

Trotzdem sollten Sie natürlich nicht vergessen, dem Einfallreichen **einige Abenteuerepunkte** für seinen Beitrag zu geben.

EIN PROBLEM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das letzte Stück seid ihr dem Verlauf des Weges im Innern der Höhle gefolgt. Eng an die Wand gepresst geht es auf einer Rampe in die Tiefe, immer wieder unterbrochen durch kleine Treppchen. Noch immer habt



ihr euch nicht daran gewöhnt, dass die Angroschim viel zu selten Gebrauch von schützenden Geländern oder wenigstens niedrigen Begrenzungsmauern machen.

Plötzlich kommt ihr zum Stehen. Kein guter Ort für eine Rast. Doch bevor Proteste laut werden können, wird deutlich, was der Grund für den plötzlichen Halt ist. Vor euch endet die Rampe. In einigen Schritt Entfernung könnt ihr die Fortsetzung der Konstruktion erkennen, doch dazwischen klafft ein breites Loch.

Kenntnis physikalischer Fallgesetze die Höhe bestimmen können, müssen Sie selbst entscheiden.)

Abseilen?

Besonders spannend gestaltet sich die Situation, wenn sich ein Held nach unten abseilt, ohne zu wissen, ob das Seil ausreicht. Nur so weit sehend, wie seine Fackel reicht, in der Tiefe Bewegungen (Ratten) und das Glitzern von Metall. Je nachdem, wie viel Seil die Helden mitgebracht haben, kann es sein, dass der mutige Kletterer das letzte Stück springen muss.

Bei dieser Variante sollten Sie die besondere Situation bedenken, in der sich ein Held beim Erreichen des Grundes befindet. Falls er keine Fackel mit hinunter genommen hat, steht er zunächst einmal im Dunkeln dar. Und das inmitten einer unbekanntenen und möglicherweise feindlichen Umgebung. Der folgende Text geht allerdings davon aus, dass der Held über eine Fackel verfügt.



Die Lücke ist zu breit, um übersprungen zu werden. Hier sind die Helden wieder mit einer kreativen Lösung gefragt. Vielleicht gelingt es ihnen, den Spalt irgendwie dennoch zu überbrücken (Zauberei, ausgeklügelte Technik, übermenschliche Kletterkünste). Natürlich können die Helden umkehren und nach einem anderen Weg suchen, wenn sie jedoch ein Seil dabei haben, bietet sich noch eine weitere Möglichkeit.

Ein nach unten geworfener Stein oder Ähnliches lässt die Helden ahnen, dass sie sich nicht mehr weit über dem

Boden befinden: Es sind etwas mehr als 10 Schritt bis zum Boden, und der Schutt der eingestürzten Treppe sorgt für zusätzlichen Untergrund. (Wie genau die Helden ohne

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du reckst die Fackel empor, um die gewaltige Höhle zu beleuchten. Flackernder Lichtschein fällt auf die Felsen. Durch prachtvolle Torbögen führen neue Wege in die Tiefe des Berges, und eine dicke Staubschicht bedeckt den Boden. Ein paar Ratten huschen davon, als der Lichtschein über ein paar Schutthaufen gleitet.

Plötzlich grinst dich ein bleicher Totenschädel an. Du zuckst zusammen, aber es sind nur die sterblichen Überreste eines gefallenen Kriegers. Doch dann wird dir klar, wo du dich befindest. Diese Höhle ist nichts anderes, als ein riesiges Grab!

Wir wollen mal hoffen, dass der Held nicht an *Totenangst* leidet ...



ZEIT DER GRÄBER

Zweck und Stimmung des Kapitels:

Wie die Überschrift es bereits andeutet, werden die Helden in diesem Teil massiv auf die Überreste der früheren Bewohner stoßen. Damit Ihre Spieler zu diesem Zeitpunkt nicht bereits abgestumpft sind, was den Anblick der Toten betrifft, wurden bis zu dieser Stelle bewusst nur wenige konkrete 'Begegnungen mit dem Tod' vorgegeben. Wenn Sie es für gar zu unrealistisch halten, dass die Helden bis hierher keine Gebeine oder Ähnliches gefunden haben, sollten Sie die Konsequenzen entsprechend berücksichtigen.

In diesem Kapitel werden die Helden auf eine zwergische Grabkammer stoßen. Als wäre dies nicht schon unheimlich genug, scheint auch noch ein Fluch auf der Totenstätte zu liegen. In diesem Kapitel sollten Sie einige schlechte Eigenschaften Ihrer Helden explizit beachten. Dies betrifft in erster Linie natürlich die *Totenangst*, aber auch *Aberglauben* und in Maßen auch *Neugier* sowie *Goldgier*. Bedenken Sie, dass für die meisten Aventurier Geistererscheinungen in höchstem Maße beunruhigend sind, und das vermutlich auch auf ihre Helden zutreffen dürfte. Ein Held, der unter starker *Totenangst* leidet, wird in diesem Abschnitt einige Probleme bekommen. An geeigneter Stelle wird darauf auch explizit hingewiesen.

Sollten Sie über irgend eine Musik verfügen, die Sie (und vor allem Ihre Spieler) mit Geistern und unheimlichen Bedrohungen verbinden, halten Sie diese für die Erkundung des Tempels bereit. Sollten Sie zur **Geisterstunde** in eine Actionsequenz wechseln, ist natürlich auf einen Musikwechsel zu achten.

AM BODEN DER HÖHLE

Die Helden befinden sich am Boden der gewaltigen Höhle, die sie die letzte Zeit hinabgestiegen sind. Zwischen Schutt und eingestürzten Konstruktionen können sie hier die Überreste etlicher Zwerge entdecken. An einigen Stellen liegen mehrere Skelette regelrecht übereinander (viele Bewohner stürzten aus oberen Teilen der Kaverne herab). Zwischen den Überresten lassen sich auch zerschlissene Rüstungen und verbeulte Helme entdecken. Die zwergischen Klingen sind zum größten Teil geborsten. Wenn Ihre Helden die Höhle nach Waffen oder Wertgegenständen absuchen wollen, bedenken Sie, dass die Überreste etwa 3.000 Jahre alt sind, und die Orks kaum Dinge von offensichtlichem Wert zurückgelassen haben werden. Ein Held mit *Totenangst* wird sich allerdings kaum an solcher 'Leichenfledderei' beteiligen.

Der Boden ist von einer fingertiefen Staubschicht bedeckt, die jeden Schritt der Helden dämpft und der ganzen Szenerie eine geradezu unwirkliche Stille verleiht. Durch die Spuren, die die Helden im Staub hinterlassen, ließe sich das Ganze durchaus mit einer Mondwanderung vergleichen.

Geben Sie den Spielern Gelegenheit, auf die bedrückende Größe der Höhle, die Stille und die vollkommene Dunkelheit zu reagieren. Es wird das letzte Mal sein, dass sie sich einsam fühlen. Vergleichbare Szenen aus einschlägigen Filmen sind Ihnen sicher bekannt. Oftmals reagieren Menschen mit Pfeifen, Summen oder sonstigen Ticks auf solche Situationen, die den Gefährten, die irgendwo eine verborgene Gefahr befürchten, natürlich grundlegend gegen den Strich gehen.

Wenn die Helden schnell laufen oder auf andere Weise viel 'Staub aufwirbeln', kann es durchaus passieren, dass ein Held von einem schweren Hustenkrampf außer Gefecht gesetzt wird. Mit gewissen Einschränkungen gelten diese Aussagen auch für den Tempel. Falls es zu einem Kampf mit den Verdammten kommt, lassen Sie ruhig einmal einen Helden stürzen und in einer Staubwolke landen, die ihm sekundenlang Sicht und Atem nimmt.

DER TEMPEL

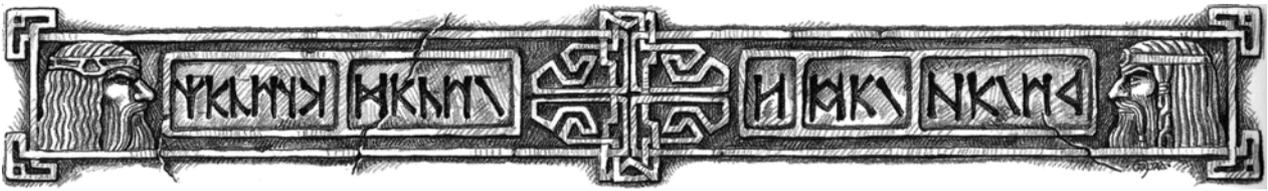
Von der zentralen Halle gehen eine ganze Reihe von schmalen Tunneln und Gängen ab. Es dürfte jedoch mehr als wahrscheinlich sein, dass die Gruppe wenig Lust verspürt, sich sofort wieder in die engen Tunnel zu stürzen. Besonders Helden, die an *Raumangst* leiden, werden sicher erst einmal die Umgebung erkunden wollen und zur Not auch entsprechende Argumente dafür (er)finden.

Unweit einer kleinen Kammer, in der die Helden noch die Esse und den Amboss einer Schmiede erkennen können, findet sich ein großer Torbogen, der die Helden in eine Halle führt. Die beiden mächtigen Torflügel wurden durch gewaltige Kraft zerstört. Wenn die Helden sie genauer untersuchen, können sie feststellen, dass das Tor Brandspuren aufweist, die sogar die metallenen Beschläge angegriffen haben.

Einem Zwerg oder Helden mit hohem Wert in *Götter und Kulte* wird eventuell auffallen, dass das Verschließen eines Tempels durch Tore nicht unbedingt typisch für den Angrosch-Kult ist.

Eine Karte des Tempels finden Sie im **Anhang: Karten und Pläne** auf Seite 47.





JA, WO SIND SIE DENN ALLE?

Falls Sie und Ihre Spieler sich fragen, warum sich kaum Überreste orkischer Sklaven in der toten Binge finden lassen, sei Ihnen folgende Erläuterung mit auf den Weg gegeben. Das Abenteuer geht davon aus, dass die Sklaven nach dem Sieg über ihre Unterdrücker ihre toten Artgenossen geborgen haben und entsprechende Bestattungsriten vornahmen. Ob es sich dabei um eine Feuerbestattung handelte, die sie von ihren ehemaligen Herren übernommen hatten, oder um eine Erdbestattung, lässt sich an dieser Stelle nicht sagen.

Dramaturgisch gesehen, sollten sich Ihre Spieler (die über diese Information ja nicht verfügen) jedoch durchaus fragen, warum sie fast nur tote Angroschim finden. Falls Ihnen diese Erklärung nicht zusagt, können Sie selbstverständlich auch beschließen, dass sich noch zahlreiche Orkleichen in der Binge befinden. Dabei sollten Sie bedenken, dass diese seit Generationen als Sklaven für die Angroschim arbeiteten und dementsprechende Eigenarten aufweisen.

In den hier beschriebenen Räumlichkeiten sind keine Spuren orkischer Krieger zu finden, da die Zwerge die Räume bis zuletzt gegen die Eindringlinge verteidigten. Aufgrund der abergläubischen Furcht der Orks vor dem Ort, blieben die Überreste der Zwerge von Plünderern verschont, und so findet sich hier auch noch der eine oder andere Gegenstand von Wert.

Tempel (1)

Der Raum, den die Helden betreten, ist unschwer als Tempel zu erkennen. Den Helden gegenüber steht eine große Statue des Gottes Angrosch. Die Wand zur Rechten wird von einem gewaltigen Relief geschmückt, das aus dem Felsen herausgearbeitet wurde. Es zeigt den Gott Angrosch, wie er den zwergischen Urvätern den Lebensatem einhaucht.

Einige Schritte von der Statue entfernt liegen die Gebeine eines zwergischen Kriegers, vollständig mit Kettenhemd Helm und Lindwurmschläger. Die Knochen der linken Schulter und des Brustkorbes sind zerschmettert. Die Axt wäre noch brauchbar, wäre nicht der der hölzerne Stil während der Jahrhunderte so brüchig gewordenen, dass er spätestens nach dem zweiten Treffer zerbricht.

Ein paar Stufen führen hinunter zu einer Tür, die in die Grabkammer führt. Auch diese Tür wurde durch rohe Gewalt zerstört.

Im mittleren Teil des Tempels können aufmerksame Helden eine gewisse Unregelmäßigkeit in der Staubschicht auf dem Boden feststellen. Wird die Schicht entfernt, kommt darunter die Chronik der Binge ans Licht. Die Geschichte der Bewohner ist in der alten Bilderschrift aus Xorlosch verfasst, die unter dem Namen *Angram* bekannt ist.

Da die Bedeutung der Schriftzeichen von der Interpretation des Lesers abhängt, soll hier auch keine Übersetzung angegeben werden. Entscheiden Sie selbst, was Sie den Spielern zugänglich machen wollen. Die Schriftzeichen sind nicht ohne Beschädigungen geblieben, so dass einzelne Informationen schlichtweg ausgelöscht sein mögen.

Die Chronik beginnt mit dem Auszug aus der Binge Xorlosch (ohne die genauen Gründe zu erwähnen) und endet damit, dass die Zwerge zu gewaltigem Reichtum gelangen. Immer wieder taucht dabei auch ein Symbol auf, das unschwer als Darstellung eines Orks zu erkennen ist. Wer die Chronik studiert, kann leicht herausfinden, dass die Angroschim die Orks als Sklaven hielten. Ob die Helden den Namen *Umrazim* oder die Erschaffung des legendären *Goldauges* in dieser Chronik finden, liegt ganz bei Ihnen.

Die Chronik beginnt bei den Stufen zum 'Altarraum' und bedeckt von dort an den Boden der Halle zu einem guten Drittel. Sollten die Helden übrigens versuchen die komplette Chronik frei zu legen, werden sie sich in einer Staubwolke wiederfinden, in der von freier Sicht keine Rede mehr sein kann.

Sakristei (2)

Dieser kleine Raum diente den Priestern des Angrosch zur Vorbereitung für ihre Gottesdienste und zur Aufbewahrung der nötigen Utensilien. Die massive hölzerne Tür ist immer noch intakt, ebenso wie sich während der letzten 3.000 Jahre niemand die Mühe gemacht hat, das Schloss zu öffnen, so dass die Tür noch immer verriegelt ist.

Was die Helden hier vorfinden, wenn sie die Tür aufbrechen oder das Schloss überwinden, sei in Ihre meisterlichen Hände gelegt. Es ist durchaus möglich, dass sich hier noch einige Gegenstände der zwergischen Liturgie befinden (Kerzen, Räucherstäbchen, Gewänder mit Goldbestickung, kunstvoller Schmiedehammer etc.). Falls Sie Ihre Helden nicht in Versuchung führen wollen, einen Tempelraub zu begehen, könnten die Priester die Dinge aber auch schon vor dem Ende weggeschafft oder Angrosch geopfert haben.

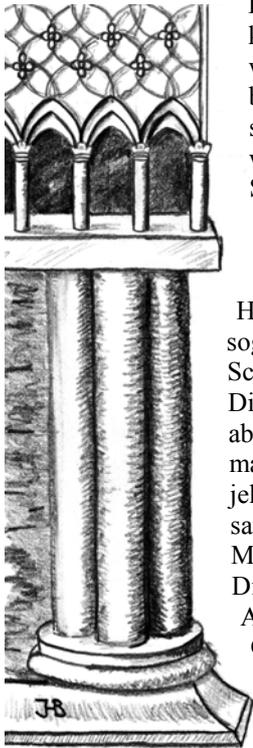
Wenn Sie befürchten, dass Ihre Spieler sich bei der Begegnung mit den Untoten im Kapitel **Geisterstunde** in einen aussichtslosen Kampf stürzen werden, haben Sie hier die Möglichkeit, die Gruppe einen geweihten Schmiedehammer finden zu lassen, der sich als wirksame Waffe gegen die Verdammten anbietet.

Grabkammer (3)

Auch nach so langer Zeit lässt sich noch erkennen, dass in dieser Halle ein schrecklicher Kampf getobt haben muss. Mehrere schwer gerüstete Zwerge liegen mit zerschmetterten Knochen in dem Raum. Kettengeflecht, Knochen und sogar massive Platten wurden unterschiedslos zerfetzt. In dem Raum stehen zwei steinerne Altäre – diese dienten dazu, einen Verstorbenen vor seiner Bestattung aufzubahren.

Weiter hinten findet sich eine Art Brunnen. Die Öffnung wurde zugemauert, jedoch während der Kämpfe durch einen Treffer wieder freigelegt. Spähen die Helden in die Tiefe, können sie weit unten das Glühen flüssigen Gesteins ausmachen. Es handelt sich um einen **Feuerschacht**.

Erst nach einer Weile werden die Helden die **Grabkammern** bemerken, die sich entlang der Wände befinden.



Diese Kammern sind ebenfalls durch kunstvolle Verzierungen geschmückt, wie sie den Helden bereits mehrfach begegnet sind, und fallen daher nicht sofort als solche auf. An einigen Stellen wurde die Wand jedoch durch schwere Schläge beschädigt, und dahinter kommen **enge Kammern** zum Vorschein. In diesen Kammern befinden sich die Gebeine zwergischer Herrscher. Manchmal kann ein Held sogar Grabbeigaben, wie Waffen oder Schmuck erkennen.

Dies sollte kundige Helden, auf jeden Fall aber einen anderen Zwerg, stutzig machen. Die Angroschim pflegen seit jeher die Feuerbestattung, bei der der Tote samt seiner Besitztümer in den flüssigen Magmaströmen bestattet wird.

Die Kammer besitzt zwei weitere Ausgänge. Der eine führt durch den **Gang (5)** und einige weitere Kammern schließlich wieder zurück in die **Zentralhöhle**. Der zweite Ausgang führt in die **Opferkammer (4)**.

Opferkammer (4)

Diese Kammer ist wesentlich weniger bearbeitet als die vorigen. Die Wände sind rau und zerklüftet und weisen tiefe Spalten und Risse auf.

Auch in dieser Kammer befindet sich ein **Feuerschacht**. Im Unterschied zum ersten wurde dieser allerdings nicht komplett zugemauert. Genau genommen handelt es sich bei den Rissen und Spalten, die sich hier im Boden finden, ebenfalls um 'Feuerschächte'. Sie führen jedoch nicht alle auf direktem Wege in die Tiefe und eigenen sich aufgrund ihrer geringen Größe und rauen Struktur nicht, um etwas in die Tiefe zu befördern.

In einer Ecke findet sich eine metallene Abdeckung, mit der man den Schacht verschließen konnte. Durch die Risse im Gestein dringt warme (manche würden sagen heiße) Luft aus der Tiefe. Der Raum ist dadurch extrem warm und staubtrocken. Auch in dieser Kammer finden sich mehrere tote Zwerge.

Die Kammer wurde unter anderem dazu benutzt, jene Feuerproben durchzuführen, die bei den Angroschim den Beginn des Erwachsenenalters markieren. Möglicherweise weist die Kammer auch deswegen eine besondere Affinität zum Element Feuer auf.

Gang (5)

Dieser Gang führt in eine weitere Kammer die sich über die zentrale Halle erreichen lässt.

Ein **Baumeister** unter den Helden mag vielleicht erkennen, dass dieser Gang nachträglich hinzugefügt wurde. Tatsächlich ließen die Herren der Binge diesen Gang in den letzten Tagen ihrer Herrschaft bauen, um einen weiteren Zugang zur Grabkammer zu haben. Ein Held der dies mit dem Tor am Eingang des Tempels kombiniert, mag

zu erschreckenden Schlussfolgerungen gelangen.

DIE VERGANGENHEIT

Vor langer Zeit erhoben sich die orkischen Sklaven der Binge gegen ihre Herren. Zu diesem Zeitpunkt hatten die *Kinder Aboralms* schon längst den Segen ihres Schöpfers verloren. Tatsächlich war die Verehrung Angroschs mehr und mehr vernachlässigt worden. Die Ältesten hatten sich zu Herrschern aufgeschwungen, und etliche Bräuche und Traditionen wurden neu interpretiert und verändert.

Im Rahmen dieser Entwicklung wurde der zentrale Angrosch-Tempel der Binge mit großen Toren versehen. Viel schlimmer wog jedoch die Tatsache, dass die 'Könige' der Binge den Totenkult veränderten. Statt der rituellen Feuerbestattung, die jeden Angroschim nach seinem Tod erwartete, ließen sie Grabkammern in den Felsen treiben, um dort den Übergang in das nächste Leben zu überdauern. Was der Grund für diese Blasphemie war, lässt sich heute nicht mehr sagen. Es zeigt jedoch, wie weit sich die Angroschim von ihrem Gott entfernt hatten.

In den Tagen des großen Aufstands verschanzten sich einige Krieger im Tempel und den anliegenden Kammern. Das Tor und der enge Nebeneingang bewahrten die im Höhlenkampf erfahrenen Angroschim zunächst davor, überrannt zu werden. Obwohl sie in der Not etliche ihrer Kostbarkeiten in den Feuerschacht (in der **Grabkammer (3)**) warfen, konnte Angroschs Zorn nicht mehr besänftigt werden. Die Kämpfe hatten eine Kreatur in der Tiefe geweckt, die die Angroschim in einem längst vergangenen Krieg überwunden hatten. Als die Kreatur den Tempel erreichte und die steinernen Tore zerschmetterte, verfügten die Angroschim, weder über mächtige Zauberei, noch göttlichen Beistand, den sie benötigt hätten.

DIE GEGENWART

Ihre Helden sollten zunächst Gelegenheit haben, die Kammern etwas zu erkunden und sich einen ersten Eindruck zu verschaffen. Die obigen Beschreibungen enthalten nur allgemeine Hinweise, die Sie nach Belieben durch weitere Details ergänzen sollten. Einige Vorschläge finden Sie im Folgenden:

- In den Ecken des Raumes finden sich in steinernen Schalen Überreste zweier Pulver. Eine dritte Schale ist offenbar dazu gedacht, die beiden Substanzen zu vermengen. Vermengt ein Held die Substanzen und führt ihnen eine geringe Energie zu (Wärme, Druck oder ähnliches), beginnen sie in einem steten jedoch kalten Licht zu glimmen.
- Neben dem verschlossenen **Feuerschacht (3)** finden sich die Gebeine eines schwer gepanzerten Kriegers. Seine knöchernen Hände umklammern noch den geborstenen



Schaft eines Wurmspießes. Der Schuh der Waffe hat sich in die niedrige Mauer des Feuerschachtes gegraben.

Der Krieger versuchte seinen Gegner Auflaufen zu lassen (siehe *Manöver gegen Tiere*). Die Waffe zerbrach jedoch unter der Wucht des Angriffs, und der Zwerg wurde mitsamt seiner Waffe zerschmettert.

- Vor dem Eingang des schmalen Ganges, der aus der **Grabkammer (2)** herausführt, liegt ein metallener Schild, der durch einen schweren Treffer stark verbeult wurde. Etwas weiter im Gang lässt sich das Skelett eines Zwerges finden, das noch die Spuren schwerer Verletzungen an Arm und Kopf trägt.

Obwohl der Schild bei den Zwergen eine selten gebrauchte Waffe ist, leistet er doch im Höhlenkampf unerlässliche Dienste. Der Träger verteidigte zunächst den Gang gegen eindringende Orks, wich dann jedoch in die Kammer zurück und wurde dort von dem neuen Gegner angegriffen. Er überlebte den furchtbaren Treffer zwar dank seines Schildes, konnte sich jedoch nur noch in den Gang schleppen, bevor er starb.

- Da die Helden vermutlich keine Brechstangen oder ähnliche Werkzeuge dabei haben werden, können sie die verschlossenen Grabkammern wohl nicht öffnen. An zwei Stellen wurden die Deckplatten jedoch durch den mysteriösen Angreifer beschädigt. In der ersten Kammer sind die Gebeine eines Zwerges mitsamt Kettenhemd und Doppelaxt begraben. Die zweite Kammer ist nur durch einen schmalen Riss einzusehen. Dennoch kann man im Innern etwas Glitzern sehen. Es handelt sich um einen schmalen Stirnreif aus Zwergengold, der an eine Krone erinnert. Einem findigen Helden könnte es durchaus gelingen, den Reif vom hohlen Schädel seines Besitzers zu fischen. (Denken Sie bei dieser Szene besonders an Helden mit *Totenangst* oder *Goldgier*.)

- In der **Opferkammer (4)** hat ein Zwerg seine letzten Worte in einer der Spalten an die Wand gemeißelt. Der Schriftzug ist schlecht zu lesen und selbstverständlich in Rogolan verfasst. Sie finden die Inschrift als Handout im **Anhang** auf Seite 49.

- Falls ein Held etwas in einen der Feuerschächte wirft (oder versehentlich fallen lässt), sollten Sie die Situation selbstverständlich ausnutzen. Blicken Sie ihn vorwurfsvoll an, und machen Sie eine Notiz. Werfen Sie einen W20 und tun Sie fortan so, als hätte der Held einen schweren Fehler gemacht. Sollte einer Ihrer Helden über die Gabe des *Gefahreninstinkts* verfügen, können Sie ihn darauf würfeln lassen und bei besonders gutem Gelingen mitteilen, dass ihn fortan ein ungutes Gefühl plagt.

(Falls der betreffende Held natürlich ein Angroschgläubiger ist, der etwas opfern möchte, sollten Sie vielleicht etwas nachsichtiger sein.)

Je nachdem, wie sich Ihre Helden verhalten, möchten Sie die Erkundungen der toten Kammern sicher früher oder später beenden. Natürlich können Sie Ihre Gruppe einfach wieder durch das geborstene Tor hinaus marschieren und in aller Ruhe ihren Weg fortsetzen lassen. Dieser Ort bietet jedoch Gelegenheit für eine viel dramatischere Szene. Zwei Möglichkeiten seien Ihnen hier vorgestellt.

GEISTERSTUENDE

Zweck und Stimmung der Szene:

Diese Szene ist besonders geeignet, um die Stimmung durch Musik zu unterstützen. Wählen Sie etwas aus, das den Spielern das Gefühl eine bevorstehenden Gefahr vermittelt, ohne dabei laut zu sein.

Die getöteten Angroschim traf bereits zu Lebzeiten der Fluch ihres Schöpfers. Vor diesem Hintergrund konnten die Verdammten nach ihrem Tod keinen Frieden finden. Die Frevler, die seinen Tempel beschmutzten, strafte Angrosch auf besondere Weise. In jeder Nacht müssen sie ihren Tod von Neuem durchleben. Die Helden können somit Zeugen der Ereignisse vor dreitausend Jahren werden.

Zunächst werden die Helden nur ferne Schreie und verwirrende Echos hören. Doch nach und nach nehmen die Erscheinungen konkrete Gestalt an, und lassen die Helden die Ereignisse hautnah erleben.

Sie müssen den Helden keine lückenlose Rekonstruktion der Ereignisse liefern. Die geisterhaften Erscheinungen verblassen immer wieder bis zu Unkenntlichkeit, und lassen den Beobachter über zahlreiche Details im Unklaren. Dennoch werden sich die Helden den Hergang der Ereignisse zusammenreimen können. Sie sollten es nicht versäumen, die Helden ein paar Ereignisse beobachten zu lassen, deren Spuren sie in der Gegenwart finden konnten. Konsultieren Sie dazu die obigen Beschreibungen im Abschnitt **Die Gegenwart**, und fügen Sie die entsprechenden Elemente in Ihre Beschreibungen ein.

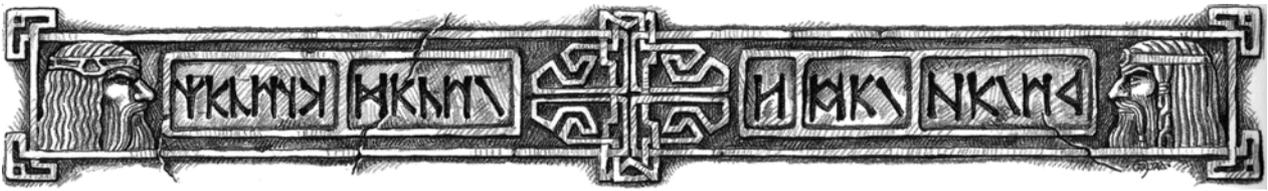
Die Szene beginnt mit einem seltsamen Grummeln und Beben im Berg, das den Angriff der Kreatur einleitet, und endet mit dem Tod des letzten Angroschim.

Eine Besonderheit macht die ganze Szene jedoch noch gespenstischer, als sie ohnehin schon ist. Der schreckliche Angreifer, der das Tor zerschmettert und einen Zwerg nach dem anderen nieder streckt, ist nicht ein einziges Mal zu sehen. Die Zwerge (die ihren Angreifer sehr wohl zu sehen scheinen) packt das blanke Entsetzen, als die Kreatur sich einen Weg durch alle Hindernisse bahnt. Steine splintern, Knochen brechen und Klingen bersten unter den mächtigen Hieben, doch der Angreifer ist bestenfalls als großer Schatten inmitten gespenstischer Nebel zu erahnen.

Falls ein Held auf die Idee kommt (bei entsprechender *Realitätsdichte*, siehe **MWW 173ff**), einen der Angroschim nach dem Angreifer zu fragen, wird dieser in heller Panik etwas von einem Drachen rufen und sich dann mit einem verzweifelten Stoßgebet ins Gefecht werfen.

(Kundige Helden werden wissen, dass die Zwerge generell alle Zauberei, Echsen und was da sonst noch so an Schrecknissen ist, als Drachenwerk bezeichnen. Wirklich geholfen ist ihnen mit dieser Auskunft also nicht.)

Eine Beschreibung des Angreifers und seines Auftretens finden Sie im den Kapiteln **Hallen des Feuers** auf Seite 33 und **Finale** auf Seite 38.



ICH GLAUB, ICH TRÄUME!

Die hier vorgestellten Regeln basieren auf einem Konzept, welches in dem Abenteuer **Inseln im Nebel** (1991, siehe auch **Die Phileasson-Saga** (1999)) verwendet wurde: Die Erscheinungen haben nur losen Kontakt zur Realität. Da dieser sich während der Ereignisse immer wieder verändern kann, wird er in sechs Stufen unterteilt. Sie können nach Belieben zwischen diesen Stufen wechseln, oder aber ein Würfelsystem verwenden, wie es auch beim Ermitteln des Wetters zum Einsatz kommt:

—**“Ich hab da was gehört“**: Die Helden können nur Echos und verwirrende Geräuschketzen vernehmen.

—**“Wer spricht da?“**: Geräusche und Gespräche sind klar und deutlich zu vernehmen.

—**“Ich seh' Gespenster“**: Es handelt sich um geisterhafte Erscheinungen, die die Helden beobachten können. Interaktion ist jedoch nicht möglich.

—**“Dragoschawa!“**: Die Helden können die Geister klar und deutlich erkennen. Selbige nehmen die Helden jedoch nur als schemenhafte Erscheinungen wahr und werden dementsprechend reagieren.

—**“Und wer seid Ihr?“**: Die Geister erscheinen den Helden sehr stofflich und real. Umgekehrt gilt das gleiche. Physische Beeinflussung der Gegenseite ist jedoch kaum möglich.

—**“Das tut ja weh!“**: Jetzt wird's brenzlig! Angroschs Fluch hat auch die Helden getroffen. In dieser Stufe sind die Erscheinungen in jeder Hinsicht real. Leider sind es auch eventuelle Bedrohungen.

Auch wenn es sich um eine Erscheinung handelt, ist die Szene für die Helden nicht ganz ungefährlich. Wenn Sie wollen, können Sie die Regeln zur *Realitätsdichte* (**MWW 173ff**) verwenden, um die schwankende Stofflichkeit der Erscheinungen zu regeln. Alternativ dazu können Sie auch das hier vorgestellte Konzept (siehe Kasten) verwenden. Darüber hinaus sollten Helden, die an starker *Totenangst* leiden oder einen starken *Aberglauben* besitzen, in dieser Szene sehr verunsichert und ängstlich reagieren. Verlangen Sie entsprechende Erschwernisse, aber vergeben Sie vielleicht auch **Abenteuerpunkte** für gut gespielte Ängste.

KNOCHENSTUNDE

Eine zweite Möglichkeit eröffnet sich, wenn einer der Helden versucht, etwas aus dem Besitz der Toten zu entwenden. Hierbei bietet sich natürlich besonders der Reif aus der **Grabkammer (3)** an, aber auch andere Dinge sind denkbar.

Während der Held das gute Stück noch betrachtet und versucht, mit *Schätzen* seinen Wert zu ermitteln, erwachen die toten Gebeine zum Leben: Eine plötzliche Kälte lässt den Helden frösteln und während sich die Steine mit Raureif überziehen und der Atem gefriert, ballt sich weißer Nebel in der Grabkammer zusammen. Umhüllt von

einem gespenstischen Leuchten erheben sich die Gebeine des Herrschers und treten dem Dieb entgegen.

Falls nötig, wird dazu auch die Grabkammer von innen geöffnet.

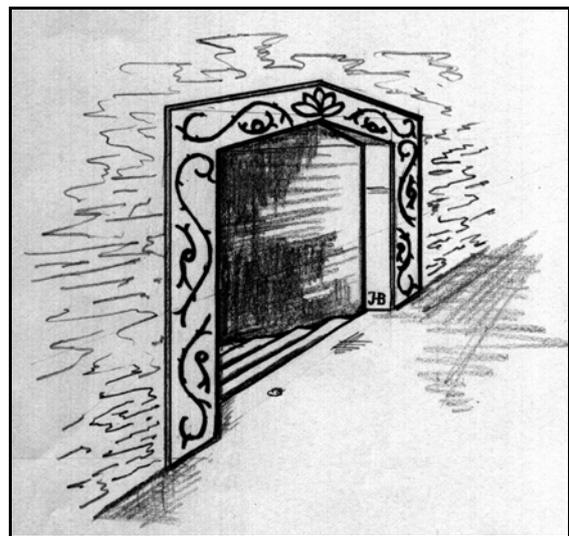
Die Erhebung von Knochen

Es handelt sich jedoch nicht um einen klassischen Untoten. Vielmehr stehen die Helden dem verfluchten Geist eines Zwergen gegenüber, der seine sterblichen Überreste belebt hat. Auf seinem Kopf ist gegebenenfalls noch ein gespenstisch schimmerndes Abbild des Stirnreifes zu sehen. Der Anblick dürfte auch für erfahrene Helden neu sein. In der durchscheinenden Gestalt lassen sich die uralten Knochen erkennen.

Zunächst steht den Helden nur ein einziger Verdammter gegenüber. Doch dann lässt der Herrscher seinen Blick über seine gefallenen Brüder gleiten und weiße Nebel kündigen an, dass er gleich Verstärkung erhalten wird. Besonders spannend könnte diese Szene werden, wenn sich ein Teil der Gruppe gerade in der **Opferkammer (4)** befindet und von den Vorgängen zunächst gar nichts bemerkt.

Die Untoten werden zunächst versuchen, den Dieb zu fassen. Entschließt sich eine in die Enge getriebene Heldengruppe dazu, dass Beutegut zurückzugeben, werden sie mit Schrecken feststellen, dass die Geister dadurch nicht besänftigt werden. Geben Sie dem Helden, der die Idee zuerst hatte, dennoch **fünf Abenteuerpunkte** extra.

Höchst wahrscheinlich werden sich die Helden nur durch eine rasche Flucht retten können, daher sollte Sie darauf achten, dass die Spieler nicht den Eindruck haben, ihre Helden seien unentrinnbar eingekreist.



Kampf gegen die Zwergenskelette

Die gespenstischen Krieger sind ungeheuer schwer zu besiegen. Bedenken Sie, dass nur Hieb-, Ketten-, und Infanteriewaffen vollen Schaden gegen die Untoten verursachen. Das Schlimmste ist jedoch, dass die Geister der Verdammten ihre toten Knochen wieder zusammen setzen können. Ein besiegter Knochenmann regeneriert jede Runde **W6 LeP**, bis er sich wieder mit voller Kraft erhebt.



Denken Sie auch daran, einem Helden mit *Totenangst* auf jeden Fall mehrere Punkte von *AT* und *PA* abzuziehen.

Die Vernichtung durch eine *magische Waffe* oder ein entsprechender Bannspruch vertreibt den Geist für eine Nacht (er kann nicht regenerieren). Bestimmte Rituale oder Artefaktzauber (z.B. Kugelzauber) können den Untoten ebenfalls Einhalt gebieten.

Zwergenskelette

LeP41	KO 10	MR 5	GS 4	RS 6-10*
Felsspalter	IB 10	AT 10	PA 2	TP 2W+3 DK N
Lindwurmschl.	IB 10	AT 10	PA 3	TP W+5 DK HN
Wurmspieß	IB 11	AT 10	PA 2	TP W+6 DK S
Hände	IB 11	AT 8	PA 3	TP W+3 DK H

*Gegen magische und geweihte Waffen wird der RS um 2 gesenkt.

Die IB sollte je nach RS modifiziert werden.

Skelette können nur mit Hieb- und Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden. Schwerter, Säbel und Stäbe richten nur den halben Schaden; Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile gar keinen Schaden an.

Regeneration (Spezial), Verwundbarkeit (Angrosch)

Besonders schockierend dürfte für die Helden sein, dass *geweihte Waffen* keine außergewöhnliche Wirkung haben. Selbst Liturgien der Boron-Kirche zeigen nur eingeschränkte Wirkung und können den Helden lediglich eine

Verschnaufpause verschaffen.

Eine Ausnahme stellen in diesem Fall alle Weihen und Liturgien Angroschs dar. Vor einem Geweihten des Gottes oder einer wirksam geweihten Waffe zeigen die Toten erhebliche Furcht. Falls Sie zu den versöhnlicheren Meistern gehören, könnten die Verdammten allerdings auch versuchen, einen solchen um Vergebung und damit um Erlösung von ihrem Fluch zu bitten.

(Im Prinzip gilt für Liturgien und Geweihte der Ingerimm-Kirche natürlich das Gleiche. Hier sollte der Held jedoch die nötige Geistesgegenwart besitzen, in seinen Liturgien und Gebeten Ingerimm durch Angrosch zu ersetzen.)

Flucht

Je nach der von Ihnen gewählten Variante werden die Helden die Grabkammern vermutlich mehr oder weniger eilig wieder verlassen. Sie müssen dabei in die Zentralthöhle zurückkehren und einen weiteren Ausgang suchen. Was die Helden erwartet, nachdem sie die Zentralthöhle durch ein weiteres Tor verlassen haben, erfahren Sie im folgenden Kapitel.

FEUER IN DER TIEFE (EIN INTERMEZZO)

Zweck und Stimmung der Szene:

In diesem Kapitel haben die Helden kurz Gelegenheit zu verschnaufen und die Götter um Hilfe zu ersuchen. Darüber hinaus haben sie die erste Begegnung mit einem lebenden Wesen (abgesehen von dem Krakenmolch und einigen Ratten). Diese dient jedoch in erster Linie der Stimmung und hat keine besondere Bedeutung für das Abenteuer.

Die Helden werden dieses Kapitel möglicherweise auf der Flucht vor rachsüchtigen Totengeistern erreichen. Diese können die Helden nicht weiter verfolgen, da die Kammer mit den Feuerschächten als geweihter Boden zu betrachten ist.

DER HEILIGE ORT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Felsen weiten sich, und ihr überquert eine schmale Brücke. Ein seltsamer, heulender Singsang ist zu hören, der aus keiner bestimmten Richtung zu kommen scheint. Hinter einem weiteren Torbogen könnt ihr Feuerschein erkennen. Die verborgene Lichtquelle wirft verzerrte Schatten an die Wand.

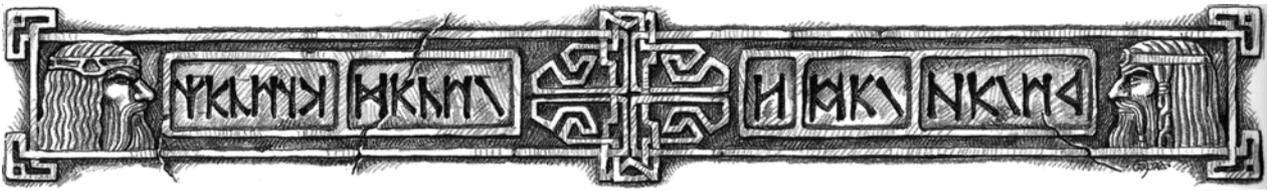
Etwas bewegt sich und die Schatten werden durcheinander gewirbelt. Dann herrscht wieder Ruhe. Ihr durchquert den Torbogen und gelangt nach wenigen Schritten in eine hell erleuchtete Kammer.

Der Gesang ist das Ergebnis eines ausgeklügelten Systems von Röhren, durch das warme Luft geleitet wird, so dass es bestimmte Töne erzeugt.

Die Kammer ist eine natürliche Höhle, ohne jeden Schmuck, wenn man von den bizarren Felsformationen absieht, die sich hier gebildet haben. Der Raum wird auch ohne die Fackeln der Helden erleuchtet, und die Luft ist extrem warm. Der Grund dafür sind die Spalten und Schächte, die sich im Boden befinden. Hier gibt es keine Schutzmauern oder Geländer, aber wer den Mut aufbringt nach unten zu sehen, kann das Schmiedefeuer Angroschs in der Tiefe erkennen. Die Kammer kann auf der gegenüberliegenden Seite durch einen ähnlichen Durchgang wieder verlassen werden.

Dieser Ort ist dem Gott Angrosch heilig und als geweihter Boden zu betrachten. Die Geister können die Kammer in keinem Fall betreten. Die Nähe des Gottes sollte natürlich besonders für einen Geweihten des Angrosch/Ingerimm, aber auch für jeden gläubigen Zwerg zu spüren sein. Ein Geweihter könnte hier einen Teil seiner KE regenerieren. In jedem Fall sollten Sie einen Gläubigen, der ein intensives Gebet an den Weltenschöpfer richtet, zu einem späteren Zeitpunkt das Eingreifen seines Gottes spüren lassen. Wie Sie solch ein Eingreifen gestalten können, finden Sie beispielsweise, bei der Beschreibung des Vorteils *Vom Schicksal begünstigt*.

Sollte ein Held etwas in eine der Öffnungen werfen, können Sie genau so verfahren, als hätte er etwas in die Feuerschächte in der Grab- oder Opferkammer (siehe Abschnitt **Die Gegenwart** auf Seite 25) geworfen.



Ein lebendiges Wesen ...



Kurz bevor die Helden wieder aufbrechen wollen, ist draußen ein Geräusch zu hören. Wählen Sie den aufmerksamsten Helden aus. Im Zweifelsfall denjenigen, der in den vergangenen Kapiteln noch nicht so recht zum Zug kam.

ÜBER DIESE SZENE

Vielleicht ist Ihnen aufgefallen, dass das Geschöpf eigentlich Rogolan sprechen müsste. Falls der fragliche Held dies nicht spricht, dürfte er also kein Wort verstehen. Diese Begegnung dient jedoch einzig und allein dazu, ihre Spieler noch einmal auf die kommenden Ereignisse einzustimmen. Daher sollten Sie fehlende Sprachkenntnisse ggf. einfach ignorieren. Wenn Ihnen die hier dargestellte Figur zu unglaublich erscheint, können Sie sie ohne Probleme ganz aus dem Abenteuer streichen.

Bei dem Geschöpf handelt es sich um die gleiche Person, die auch die **Spuren im Sand** (siehe Seite 7) hinterlassen hat. Nachdem er das Auge von Umrazim (seinen Schatz) gestohlen hat, befindet sich der Tjolmarer Angroscho nun auf der Flucht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

War da nicht etwas draußen vor der Kammer? Du trittst durch den Torbogen und versuchst deine Augen gegen den Feuerschein abzuschirmen. Nur langsam gewöhnen sich deine Augen an die Dunkelheit. Dein Blick gleitet über die Felsen, und vor dir breitet sich ein verwirrendes Netz aus engen Spalten und Höhlen aus. Du willst dich schon abwenden, als du über dir eine Bewegung bemerkst.

Auf einem schmalen Vorsprung kauert eine geduckte Kreatur. Das Geschöpf starrt in die Dunkelheit und beginnt mit rauer Stimme zu flüstern.

“Mmmein Schaaatzz“

Es scheint etwas in den Händen zu halten, dem seine ganze Aufmerksamkeit gilt. Du kannst lediglich ein schwaches Glimmen erkennen, als aus der Tiefe des Berges ein dumpfes Grollen ertönt. Der Kopf fährt ruckartig herum und das Geschöpf scheint dich direkt anzublicken. “Sie wollen ihn mir stehlen.“ *[lauter]* “Betrüger!“

Noch bevor du dich rühren kannst, fährt die Kreatur herum und verschwindet in einem dunklen Loch.

Sicher wissen Sie bereits, wie die Stimme des fremden Geschöpfes klingen soll. Wenn Sie zusätzlich noch den Kopf dabei drehen und im heiseren Flüsterton sprechen, wirkt die Szene viel lebendiger!

Natürlich können die Helden versuchen, der Kreatur zu folgen. In dem unübersichtlichen Gewirr aus Spalten, Gängen und Schratunneln wird dies jedoch kaum von Erfolg gekrönt sein. Vielmehr werden die Helden umso zügiger ins nächste Kapitel rutschen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr bewegt euch geduckt durch den niedrigen Gang. Für den hohen zwergischen Standard macht dieser Gang einen recht auffälligen Eindruck. Plötzlich ist ein Knirschen zu hören. Panisch rucken eure Köpfe nach oben, doch plötzlich verschwindet *[Vorderster HELD]* mit einem Aufschrei im Boden. Ein steiler Tunnel führt in die Tiefe, von eurem Freund ist nichts zu sehen.

Der Held ist in den Tunnel eines Wühlschrates gefallen. Er findet sich in der Speisekammer im nächsten Kapitel wieder. Wir wollen doch hoffen, dass seine Kameraden ihn nicht im Stich lassen.

Wenn Ihre Helden einen völlig anderen Weg aus der zentralen Höhle gewählt haben, können Sie sie mit diesem Ereignis wieder zurück zu den interessanteren Schauplätzen holen.



DER KÖNIG IST TOT

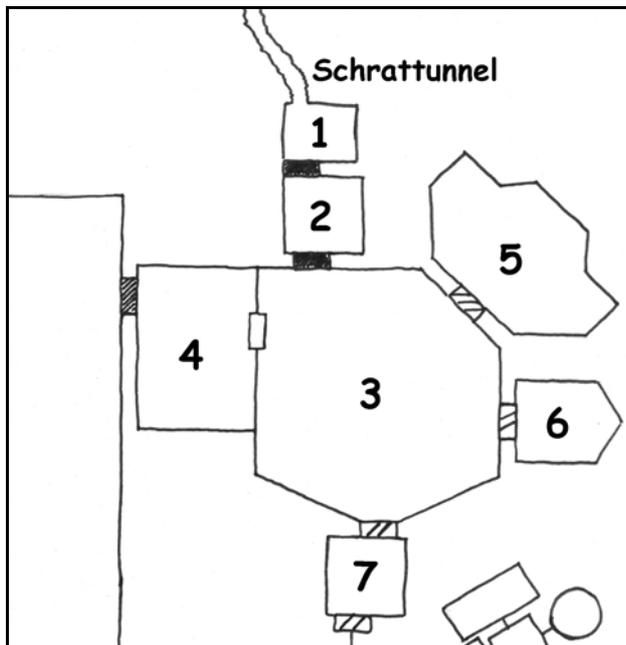
Zweck und Stimmung des Kapitels:

Dieses Kapitel führt die Helden in die Wohnhöhlen der Binge. Der Bereich wurde von Orks fast vollständig geplündert, bis auf die Kammern des Rogmaroks, in denen sich erneut Spuren eines mysteriösen Angreifers finden. Kaum haben die Helden sich umgesehen, erhalten sie auch schon ungebetenen Besuch. Die Wühlschräte gehen zum Angriff über!

Wenn Sie Bedenken bezüglich wertvoller 'Beutestücke' haben sollten, konsultieren Sie das Kapitel **Schätze und Kreaturen unter dem Berg** auf Seite 43.

Eine Übersichtskarte für diesen Abschnitt der Binge, an der Sie sich orientieren können, finden Sie im **Anhang** auf Seite 48.

Die Helden erreichen (mehr oder weniger elegant) eine kleine Kammer. Tatsächlich ist der Raum so klein, dass er kaum ausreicht, um die ganze Gruppe aufzunehmen. Sobald für angemessene Beleuchtung gesorgt ist, sollte es den Helden nicht schwer fallen, einen Ausweg zu finden, denn direkt vor ihnen befindet sich eine Tür.



Plan der Herrscherräume des Zwergenkönigs

ZU GAST BEI SEINER MAJESTÄT

Die Skizze der Räumlichkeiten ist nur zur Orientierung für den Meister gedacht und gibt die Geometrie und Größenverhältnisse nicht unbedingt exakt wieder. Einem Zwerg wird jedoch auffallen, dass die Wohnung ausgesprochen groß ist und über eine luxuriöse Ausstattung verfügte.

Speisekammer (1)

Dies ist der Raum, in dem die Helden sich anfangs befinden. Die Speisekammer ist eng, ohne verwertbare Vorräte und ansonsten langweilig.

Küche (2)

Auch wenn die Rolle der Frau in der zwergischen Kultur keineswegs vorgibt, dass Zwerginnen keinen Beruf ausüben dürfen, gehört die persönliche Küche zum Standard einer zwergischen Wohnung. Die Küche ist praktisch unversehrt, wenn man von den Spuren der Zeit absieht.

Wohnzimmer (3)

Der zentrale Raum wurde als Wohn- und Esszimmer genutzt. Er ist durch einen offenen Durchgang mit dem Arbeitszimmer verbunden.

Hier erwartet die wackeren Helden ein grausiger Anblick. Das Mobiliar wurde größtenteils bei den heftigen Kämpfen zerschmettert, ja selbst die Wände weisen schwere Beschädigungen auf. In dem Raum befinden sich die Überreste mehrerer schwer bewaffneter Kämpfer. Nach so langer Zeit lässt sich nur noch erahnen, dass die dunklen Flecken auf Mobiliar und Wänden einmal Blut waren. Manche der Krieger wurden regelrecht zerquetscht, anderen von mächtigen Schlägen der Kopf samt Helm zermalmt.

Bei den Toten handelt es sich um den 'König' und seine engsten Getreuen. Nach so langer Zeit, gibt es jedoch kaum noch etwas, was auf die Identität der Toten hinweisen könnte. Einzig der prächtige Siegelring des Königs kann dem Kundigen einen Hinweis geben. Allerdings ist der Ring durch Staub und Dreck dermaßen gut getarnt, dass nur ein Held, der die Gebeine gezielt durchsucht, eine Chance hat ihn zu entdecken. Nicht unbedingt jedermanns Sache.

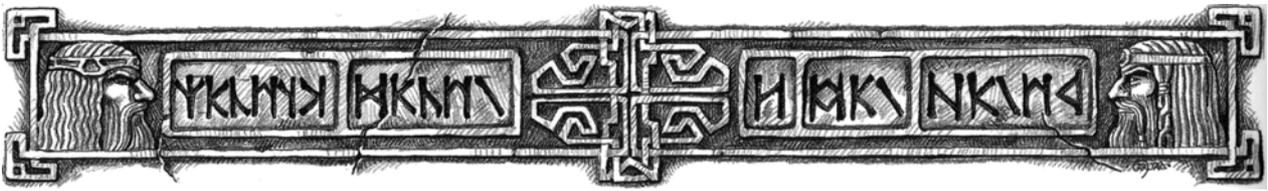
Arbeitszimmer (4)

Im Arbeitszimmer herrscht ein ebensolches Chaos, wie im Wohnzimmer. Der Raum war mit einem Sekretär und bequemen Sesseln ausgestattet. Hier können die Helden eine bemerkenswerte Entdeckung machen. Rund um die Tür, die dem Durchgang zum Wohnzimmer gegenüber liegt, liegt das Mobiliar aufgetürmt. Wenn die Helden jetzt noch bemerken, dass die Tür einen Spalt breit offen ist, wird es wieder einmal Zeit, die berühmte *Neugier* zu testen. Durch die Tür erreichen die Helden den **Thronsaal**.

Die seltsame Anordnung des Mobiliars rührt daher, dass die Zwerge die Tür verrammelten und später wieder versuchten, auf diesem Wege zu entkommen.

Schlafzimmer (5)

Dieses Zimmer ist relativ intakt. Falls die Helden aller-



dings nach den 'Juwelen der Dame' fahnden, werden sie enttäuscht. Scheinbar hat jemand den wertvollen Schmuck in großer Eile mitgenommen. Für ein Nickerchen ist ein tausend Jahre altes Bett allerdings nicht zu gebrauchen.

Kinderzimmer (6)

Das Mobiliar dieses Raumes ist zum größten Teil zerstört. Doch auch der Türrahmen hat mehrere Treffer abbekommen. Die steinernen Bögen sind kaum noch zu erkennen. In dem Raum findet sich der zerschmetterte Leichnam eines Zwergen.

Empfangszimmer (7)

Dieser Raum verbindet die privaten Räume des Herrschers und seiner Familie mit dem Rest der Binge. Wenn die Helden durch die untere Tür treten (von der allerdings nur noch Trümmer vorhanden sind), erreichen sie den Wohnbereich der Binge.

In diesem Raum finden sich die Gebeine zweier Orks. Sie sind deutlich an den Hauern in ihren Unterkiefern zu erkennen. Aufmerksame Helden werden bemerken, dass die Skelette keinerlei Spuren von Rüstungen tragen. Ein Anatom, der sich etwas mit Orks auskennt, kann vielleicht feststellen, dass die Skelette einige Abweichungen von heutigen Orks aufweisen. Die Augenhöhlen scheinen größer und der Körperbau gedrungenener zu sein. An Waffen lassen sich eine Spitzhacke und ein schwerer Hammer finden.

DER THRONSAAL

Durch die schwere, hölzerne Tür betreten die Helden den Thronsaal der Binge. Der säulenbewehrte Saal ist groß, aber bei weitem nicht der größte Raum in diesem unterirdischen Königreich. Rechter Hand liegt der steinerne Thron des 'Königs', davor die Überreste eines zwergischen Kriegers (nicht etwa des Königs selbst). Hinter dem steinernen Richterstuhl befand sich eine in

den Fels gehauene Statue. Sie wurde jedoch so stark beschädigt, dass sie nicht mehr zu erkennen ist. In einem Riss im Brustkorb steckt noch eine Spitzhacke.

Wände und Säulen weisen ebenfalls ungewöhnlich starke Beschädigungen auf. Neben den Schäden sind vor allem die zahlreichen Felstrümmer im Raum auffällig. Zusammen mit der Größe des Raumes machen sie es den Helden praktisch unmöglich, den Saal vollständig auszuleuchten.

Angriff aus der Dunkelheit

Falls Sie im Kapitel Reise durch die Dunkelheit einen gewissen Alrik mit Verfolgungswahn gequält haben, geben Sie ihm den folgenden Text, den Sie auch als Handout im **Anhang** ab Seite 50 finden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

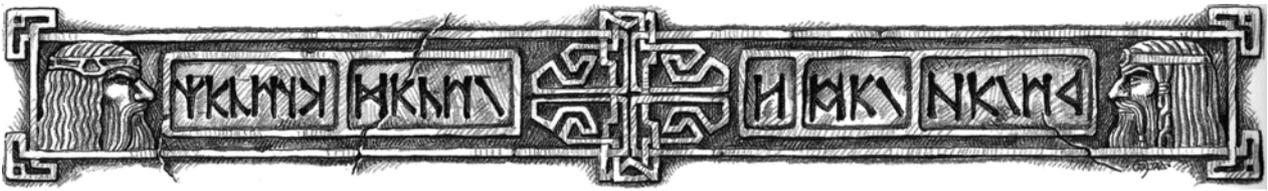
Du siehst dich in der Halle um. Achtlos gleitet dein Blick über die prachtvollen Säulen. Zahllose Jahrhunderte sind vergangen, seit zuletzt eines Menschen Auge diese Kunstwerke erblickte, doch du schenkst ihnen keine weitere Beachtung. Du hörst deine Freunde irgend etwas sagen, aber deine Aufmerksamkeit weilt anderswo. War da nicht gerade eine Bewegung zwischen den Säulen? Und dort hinten? Es ist einfach zu dunkel an diesem verfluchten Ort.

Geben Sie dem Spieler Gelegenheit, die nächste Aktion seines Helden anzukündigen. Verfügt der Held über die Gabe *Gefahreninstinkt*, dann dürfte eine einfache Probe ausreichen, um die folgende Szene zu errahnen.

Wenn Sie über den »**Gefährten**«-Soundtrack verfügen, bietet sich hier der letzte Teil von Track 12 (»A Journey In The Dark«) an. Sobald die Helden sich zur Flucht wenden, spielen Sie das Thema mit Track 13 ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du drehst dich um und siehst gerade noch den faustgroßen Stein auf dich zufliegen. Das Ding wiegt schätzungsweise einen Stein und kommt geradewegs auf



dich zu. Noch bevor du reagieren kannst, [ignorieren Sie eventuelle Einwürfe] verfehlt es dich um einen vollen Schritt. Doch das ist noch längst nicht alles. Die Steine in den Schatten selbst scheinen lebendig zu werden, und schon fliegen weitere Geschosse in eure Richtung.

Die Helden können erkennen, wie aus den diversen Tunneln, Höhlen und anderen Verstecken felsige Gestalten mit tief liegenden Augenhöhlen gekrochen kommen. Die Kreaturen sind unterschiedlich groß, teils von grotesker Gestalt und beginnen die Helden mit Steinen zu bewerfen. So unterschiedlich wie die Kreaturen sind auch ihre Geschosse. Wirft ein Schrat von Zwergengröße mit faustgroßen Steinen, so wuchten die Unholde von mehr als zwei Schritt Größe Felsbrocken von etlichen Stein Gewicht (TP von 1W bis 3W+4). Natürlich können die Helden versuchen, gegen die lichtscheuen Kreaturen vorzugehen, aber spätestens, wenn sie der erste Felsbrocken von der Größe eines Kinderkopfes nur knapp verfehlt, werden sie wohl die Flucht ergreifen.

Flucht!

Spätestens jetzt sollten Sie die Flucht durch eine schnelle, treibend Musik unterstützen, die die Helden daran erinnert, dass sie keine Zeit zu verlieren haben. Die Musik kann für den Einstieg ins nächste Kapitel gleichermaßen verwendet werden.

Den vernünftigsten Fluchtweg stellt eindeutig die Tür zum Arbeitszimmer dar, durch die die Helden gekommen sind. Vielleicht versuchen sie die Tür wieder zu verrammeln. Den scharfen Zähnen der Wühlschrate wird die Tür jedoch nur einige Augenblicke stand halten. Der zweite Ausgang aus der Wohnung befindet sich im **Empfangszimmer (7)**.

Wenn Ihre Helden den Siegelring des Königs noch nicht gefunden haben, können Sie die folgende Szene einbringen: Die Helden haben die Tür verrammelt und fliehen quer durch das Wohnzimmer in Richtung Empfangszimmer. Lesen Sie dem letzten Helden den folgenden Text vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Blut rauscht in deinen Ohren, als du deine Freunde durch die verwüstete Wohnung laufen siehst. Hinter dir hörst du das Krachen von berstendem Holz, begleitet von den seltsamen Geräuschen, die die Unholde von sich geben. Ein Scheppern lenkt deine Aufmerksamkeit wieder nach vorne. Du siehst jemanden stolpern und sich sofort wieder aufrappeln. Du willst schon weiter laufen, als du ein helles Glitzern zwischen den Knochen bemerkst.

Das kleine Missgeschick hat doch noch den 'Siegelring' des Herrschers ans Licht gebracht. Je nach vorhandener Beleuchtung gestaltet sich eine Bergung einfach bis unmöglich. Ein Held, der an *Goldgier* leidet, könnte natür-

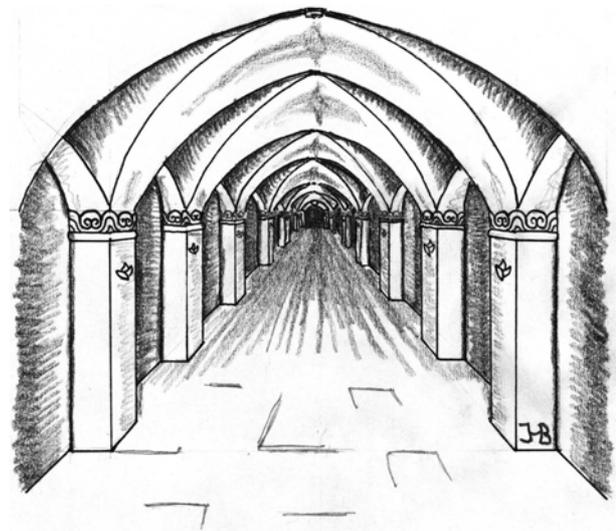
lich in Versuchung geraten, etwas zu viel Zeit auf das Bergen des Ringes zu verwenden.

DIE WOHNHÖHLEN

Sobald die Helden durch das Empfangszimmer (oder auch durch den Thronsaal) die Wohnung des Königs verlassen haben, erreichen sie einen Bereich, in dem vor langer Zeit zahlreiche Zwerge ihre Wohnhöhlen hatten. Nachdem die Erbauer der Binge ihre Heime jedoch verlassen mussten, standen diese lange Zeit leer, bis die Wühlschrate Gefallen daran fanden. Heute wohnt hier eine beträchtliche Population dieser Schrate. Diese haben sich die Höhlen zu ihrer neuen Heimat erkoren und verteidigen sie erbittert.

Die Helden werden von den Schraten gewissermaßen zur Tür herausgeworfen. Ob die Helden mehr oder weniger 'unerkant entkommen', sich 'den Weg freikämpfen müssen' oder einfach nur schneller sind als die Schrate, bleibt Ihrem persönlichen Geschmack überlassen. Falls Sie Ihre Spieler nicht einfach planlos durch diesen Bereich führen wollen, finden sie im **Anhang** auf Seite 48 eine Karte der Höhlen, die Sie als Orientierungshilfe verwenden können. Wohin die Flucht Ihre Helden führt, erfahren Sie im nächsten Kapitel.

Es ist vorgesehen, dass die Helden direkt in den Kammern des Rogmarok ankommen, aber natürlich können Sie die Helden auch in einem anderen Teil der Wohnhöhlen landen und zunächst noch ein paar „normale“ Wohnungen erforschen lassen. Diese weisen ähnliche Grundstrukturen auf, unterscheiden sich aber vor allem in zwei Dingen: Zum einen wurden die übrigen Höhlen von Orks geplündert, zum anderen dienen sie den Schraten als Wohn- und Versammlungshöhlen. Dementsprechend werden sie etwas ungehalten reagieren, wenn sich jemand in 'ihrem' Wohnzimmer breit macht.





HALLEN DES FEUERS

Zweck und Stimmung des Kapitels:

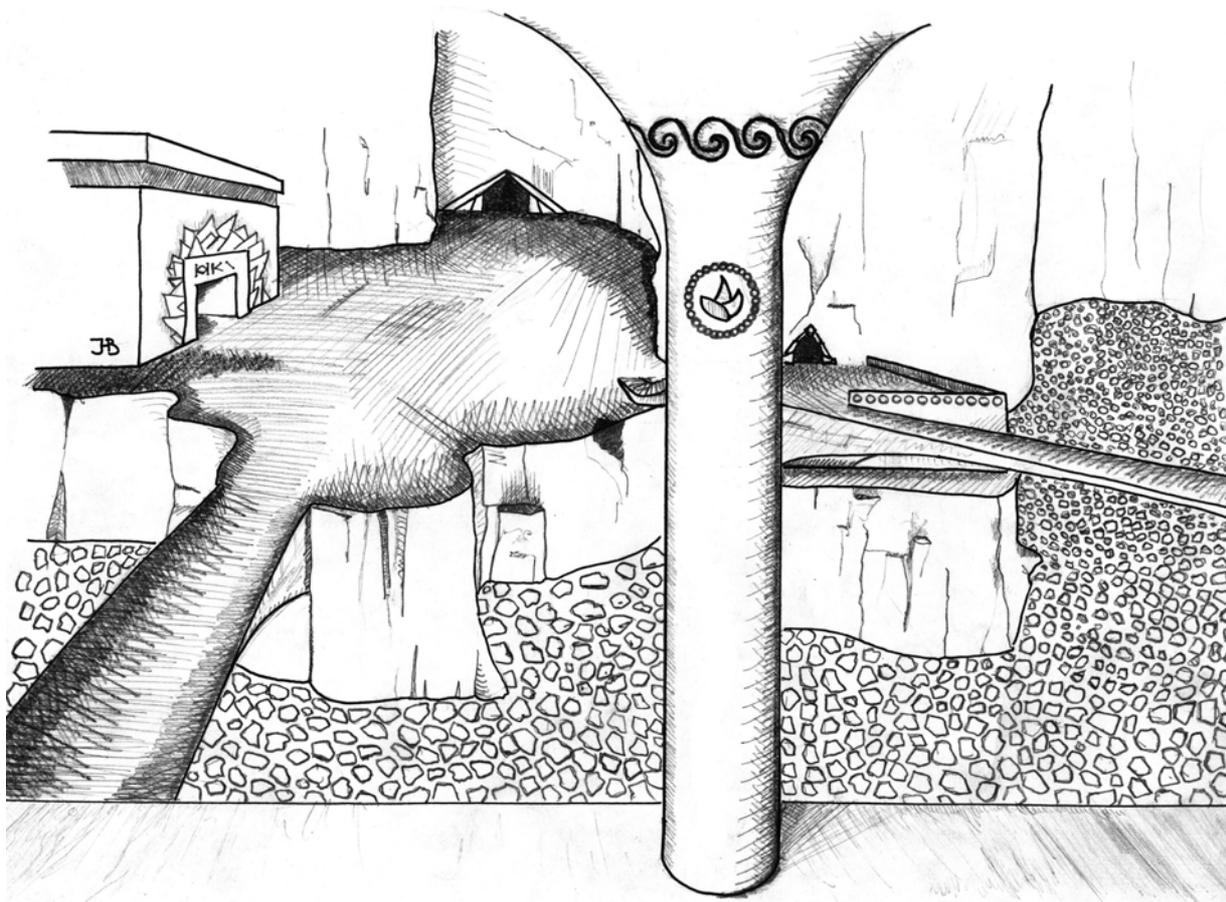
Dieses Kapitel wird in erster Linie von einer rasanten Verfolgungsjagd bestimmt. Es sollte deshalb ohne Unterbrechungen durchgespielt werden. Sie finden im Folgenden einige Tipps, wie Sie das Kapitel gestalten können, um den Spielern das entsprechende Tempo zu vermitteln. Sie können diesen Abschnitt auch noch einmal zu Rate ziehen, wenn Ihre Helden im Finale erneut auf die Kreatur aus der Tiefe treffen.

INSZENIERUNG DER VERFOLGUNG

- Bemühen Sie sich um eine **angemessene Sprache**. Kein Spieler wird Ihnen Hektik und unmittelbare Bedrohung abnehmen, wenn Sie mit dem Elan einer Schlaftablette sprechen. Versuchen Sie Ihre Stimme gehetzt klingen zu lassen. Machen Sie nicht zu viele Pausen, es sei denn, um schwer atmend nach Luft zu ringen, wie jemand, der schnell gelaufen ist.
- **Sprechen Sie Spieler direkt an**. Wechseln Sie dabei immer wieder schnell von einem zum anderen. Ihre Spieler sollen jederzeit damit rechnen, dass im nächsten Mo-

ment ihr Held im Vordergrund stehen könnte. Wenn ein Spieler auf die Frage "Was machst du?" nur stottert, wechseln Sie zum nächsten, oder heizen Sie die Szene durch neue Elemente an.

- **Musikuntermalung**: Falls Sie nicht gerade ein Virtuose des sprachlichen Ausdrucks sind, kann es hier sehr sinnvoll sein, die Szenerie durch Musik zu unterstützen. Wie schon im letzten Kapitel erwähnt, ist hier eine hektische, chaotische Musik angebracht, die keine Zeit für Pausen lässt. Sollte die Musik etwas zu laut sein, so ist dies in dieser Szene ausnahmsweise einmal nicht so schlimm. Die Spieler gewinnen so das Gefühl einer hektischen Verfolgungsjagd, bei der man nie sicher sein kann, ob der Gefährte einen im Eifer des Gefechts überhaupt gehört hat.
- Gestalten Sie die **Kämpfe** nicht als Würfelorgien. Ihre Spieler haben keine Chance, einen Stellungskampf zu bestehen. Also ist Bewegung ihre einzige Alternative. Spielen Sie maximal ein, zwei Attacken aus, und wechseln Sie dann erneut die Perspektive.
- Schlagen Sie um Himmels willen **keine Regeln** nach! Wenn der Spieler des Magiers einen Zauber sprechen





will, dessen Wirkung Sie nicht exakt kennen, dann improvisieren Sie. Wenn er erst nach dem Regelwerk langt, dann lassen Sie ihn während der Zauberdauer einen Pfeil abkriegen, die Brücke einstürzen oder Ähnliches.

- **Durchspielen:** Unterbrechen Sie das Kapitel nicht durch Pausen. Wenn Sie starke Raucher in Ihrer Runde haben, dann legen Sie vorher eine Raucherpause ein. Nichts tötet die Stimmung mehr als wenn die Helden auf der Flucht um die nächste Ecke biegen und im selben Moment der Pizzabote klingelt.

- Die Gegebenheiten liefern Ihnen genügend Möglichkeiten, die Helden auf Trab zu halten. Denken Sie daran, dass die Gruppe immer wieder Zeit verliert, wenn es gilt, eine schmale Brücke zu überqueren. Brücken bieten eine gute Gelegenheit für einen Helden, die Schwarzpelze (siehe unten) kurzfristig aufzuhalten. Die Orks können den Helden selbst dann durch Beschuss zusetzen, wenn die Brücke gerade eingestürzt ist. Selbst ohne die Verfolger bieten sich durch stolpernde Helden, einstürzende Konstruktionen und herabfallende Steine genügend Möglichkeiten, die Gruppe auf Trab zu halten.

ORKS: DRAMATURGIE DER VERFOLGUNG

Was auch immer Sie von Orks halten, in diesem Kapitel dienen sie einzig und allein einem Zweck: Sie sind die Tempomacher der Szene. Vielleicht lechzt der Krieger in Ihrer Gruppe nach einem "guten Kampf". Sie können sein Bedürfnis nach Action in dieser Szene ein wenig befriedigen und die Helden einige "Schwarzpelze zu ihren Götzen schicken" lassen, vergessen Sie jedoch niemals, dass die Orks nicht als Schwertfutter gedacht sind. Um ihrer Aufgabe gerecht werden zu können, müssen sie zwei Bedingungen erfüllen:

- **Bedrohung:** Die Helden müssen von Anfang an das Gefühl haben, dass sie die Orks nicht überwinden können. Andernfalls könnten sie versuchen, die Truppe in einen Stellungskampf zu verwickeln, und würden damit die Szene vollständig ruinieren. Gestalten Sie also Größe und Kampfstärke des Trupps so, dass für Ihre Spieler ein Kampf aussichtslos scheint.

- **Reichweite:** Um das Gefühl einer permanenten Bedrohung aufrecht erhalten zu können, dürfen Ihre Helden keine Ruhepausen haben. Daher verfügen die Schwarzpelze über entsprechende Bewaffnung (und die nötigen Fähigkeiten), um den Helden pausenlos zuzusetzen. Pfeil und Bogen verleihen den Kriegern die nötige Reichweite, Speerkämpfer erweisen sich im Kampf auf einer Brücke den meisten anderen Waffengattungen (auch dem Zweihänder) überlegen. Kämpfer mit Schilden und Nahkampfwaffen können an den Engstellen nur schwer überwunden werden.

Auf der Flucht vor den Schraten gelangen die Helden in die großen Feuerhallen. Ähnlich wie in Xorlosch findet man auch hier zahlreiche Feuerschächte, die den Blick in die feurige Tiefe freigeben. Über die Ströme aus glühender Lava spannen sich allerlei Brücken und Stege. Nach einigen Erdbeben sind diese Bauten jedoch nicht mehr so stabil wie ehemals. Deshalb kann es dem Unvorsichtigen leicht passieren, dass er unfreiwillig nähere Bekanntschaft mit dem heiligen Feuer macht.

FELS IN FLAMMEN

Da die Schrate das Licht fürchten, werden sie die Helden nicht in die großen Hallen verfolgen, die durch die glühende Lava so weit erhellt werden, dass die Helden hier in der Regel sogar ohne Fackeln vorankommen. Während die Gruppe durch die flackernden Feuer eilt, werden sie jedoch von einer weiteren Partei bemerkt. Eine größere Gruppe von Orks und eventuell Goblins hat sich in die Tiefe des Berges gewagt.

Ziehen Sie für weitere Informationen den Kasten **Orks: Dramaturgie der Verfolgung** zu Rate. Die Schwarzpelze entdecken die Helden und machen sich sogleich an die Verfolgung der fremden Glatthäute.

HERRSCHER VON FIRVINS GIADEN

Falls Sie einen Meisterschützen in Ihrer Gruppe haben sollten, der versucht, die Orks wie Hasen niederzuschießen, ist ein meisterliches Machtwort gefragt. Nach den mehrfachen Temperaturwechseln ist es durchaus plausibel, dass die porös gewordene Sehne des Bogens unter den Belastungen reißt. Gönnen Sie dem Spieler ein oder zwei spektakuläre Erfolge, bevor seine Waffe ruiniert wird.

Ein unglückseliges Missgeschick

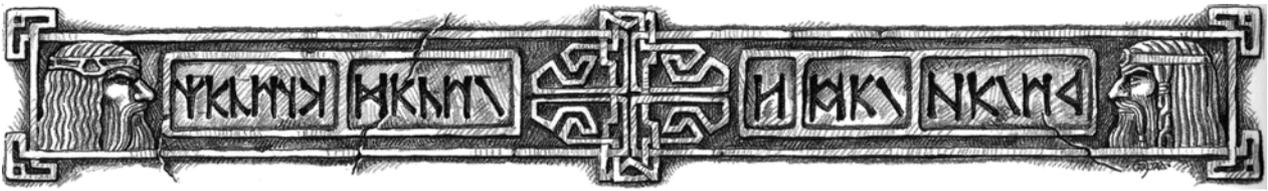
Während der Verfolgungsjagd ereignet sich ein Unfall. Ein Held stürzt in die Tiefe. Vielleicht hat er im rasanten Spurt ein Loch übersehen, vielleicht hat ihn ein Speer aus dem Gleichgewicht gebracht. Es wird Ihnen sicher nicht schwer fallen, einen geeigneten Grund zu finden. Bemühen Sie sich aber, den Sturz glaubhaft zu machen. Im Idealfall werden die Spieler im ersten Moment nicht einmal vermuten, dass der Sturz geplant war.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Aufschrei lässt euch zu [HELD] herumfahren. Er hat das Gleichgewicht verloren und rudert verzweifelt mit den Armen, um irgendwo Halt zu finden. Du willst ihm helfen, doch es ist bereits zu spät – einen schrecklichen Moment lang scheint [HELD] in der Luft zu schweben, sein Gesicht zu einer Maske des Entsetzens verzerrt. Dann verschwindet euer Freund in der Tiefe, während sein Schrei durch die Höhle hallt. Das triumphierende Geheul der Orks erinnert euch daran, dass ihr keine Zeit zum Trauern habt.

Geben Sie dem Spieler das **Handout Sturz in den Tod** (siehe Anhang, Seite 51), und versuchen Sie den Eindruck zu erwecken, dass der Held wirklich zu Boron gegangen ist. Mit den übrigen Spielern fahren Sie fort wie bisher. Wenn Sie denken, dass es an der Zeit ist, geben Sie dem Pechvogel das nächste Handout, und bereiten Sie mit den übrigen Helden die folgende Szene vor.

Wenn Sie wollen können Sie die Szene natürlich auch mit dem gestürzten Spieler getrennt ausspielen. Orientieren Sie sich hierzu an den **Handouts**. Empfehlenswert ist diese Variante jedoch nicht, da Sie auf diese Weise eine Unterbrechung in der Dramaturgie erzeugen.



Das Ungetüm der feurigen Tiefen

Wenige Minuten, nachdem der Held in die Tiefe gestürzt ist, wird die ganze Höhle von einem furchtbaren Brüllen erschüttert. Wenig später werden die Strukturen in der Nähe der Helden von leichten Beben betroffen. Der zitternde Boden und eventuelle Verletzungen der Helden behindern sie kurzfristig in ihrer Flucht. So kommt es, dass es den Schwarzpelzen gelingt, die Gruppe am Rande eines Abgrunds einzukreisen. Ein Abstieg unter Kampfbedingungen scheint unmöglich, die Helden sitzen in der Falle.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Schwarzpelze rücken vor, um euch den Rest zu geben. Ihr packt eure Waffen fester, bereit bis zum letzten Blutstropfen zu kämpfen.

Plötzlich grunzt einer der gedrunghenen Krieger etwas und blickt euch mit weit aufgerissenen Augen an. Wie von der Maraske gestochen machen die Kämpfer kehrt und suchen das Weite. Verwirrt blickt ihr euch um. Ein verzweifelter Keuchen lenkt eure Aufmerksamkeit in eine Felsrinne, die sich den Steilhang empor windet. Zu eurer Überraschung ist es euer tot geglaubter Freund. Doch [HELD] scheint nicht sonderlich glücklich über die Lage zu sein. Scheinbar mit letzter Kraft zieht er sich zu euch empor.

Ein scharfes Zischen lässt euch zusammensucken. Keine zwanzig Schritte entfernt taucht eine alptraumhafte Kreatur aus dem Abgrund auf. Das Monstrum ist groß wie ein Troll und von einem steinernen Panzer geschützt. Der Panzer scheint an mehreren Stellen aufgerissen, und darunter kommt glühende Magma zum Vorschein. Die Kreatur richtet sich auf und blickt euch an. Ihre Augen sind flüssiges Feuer, und selbst auf diese Entfernung könnt ihr die Hitze ihres Körpers spüren.

Wenn Ihre Spieler jetzt ans Kämpfen denken, ist irgend etwas schief gelaufen. Die Kreatur ist ein paar Nummern zu groß für unsere Helden, und das sollte Ihren Spielern sehr schnell klar werden.

Lassen Sie erste Attacken der Helden einfach an der steinernen Haut abprallen. Dann holt der Koloss zum Gegenschlag aus. Der erste Held kann sich im letzten Moment wegrehen und wird verfehlt. Statt dessen trifft die steinerne Klaue den Fels und zermalmt mehrere Spann Gestein. Spätestens jetzt sollten die Helden die Beine in die Hand nehmen und um ihr Leben laufen.

Weitere Informationen zu der Kreatur und ihrer Darstellung finden Sie im **Finale** auf Seite 38ff.

Wenn Sie auch hier wieder auf den Soundtrack von Howard Shore zurückgreifen wollen, könne Sie Track 13 (»The Bridge Of Khazad Dum«) verwenden. Das Stück läutet nach etwa einer Minute den Auftritt des Balrog durch einen bedrohlichen Sprechgesang ein.

DURCHGESPÜLT

Dieser Abschnitt gibt den Helden vor dem Finale noch einmal Gelegenheit zum Atem holen. Gleichzeitig können Sie in der Höhle des Geoden *Margosch* eine Waffe finden, die ihnen eine Chance bietet, gegen den schrecklichen Gegner aus Erz und Feuer zu bestehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

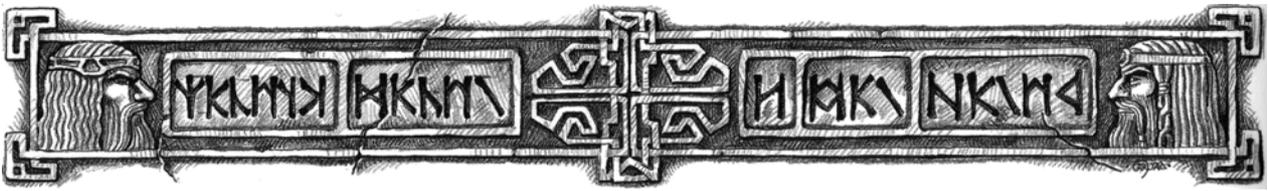
Mit gewaltigen Schritten verfolgt euch die grässliche Kreatur. Schon vermeint ihr den heißen Atem im Nacken zu verspüren, als ein enger Durchgang in Sicht kommt. Ihr nehmt alle Kraft zusammen und erreicht den Tunnel, bevor die Kreatur euch eingeholt hat.

Keuchend bleibt ihr in der nächsten Höhle stehen und seht euch um. Plötzlich – ein Aufschrei! [HELD] deutet auf den engen Tunnel. Das flüssige Feuer im Innern der Kreatur scheint zu pulsieren. Mit schrecklichem Krachen und Reißen bewegt sie sich durch den Tunnel. Ihr wisst nicht, wie das möglich ist, aber das Monstrum lässt sich von dem schmalen Durchgang nicht aufhalten. Verzweifelt lauft ihr in den nächsten Tunnel und erreicht eine schmale Brücke, die sich über einen tosenden Wasserlauf spannt.

Wenn die Helden nicht von selbst auf die Idee kommen, im kühlen Nass Rettung zu suchen, dann wird ihr Verfolger die Brücke zum Einsturz bringen, so dass ihnen letztlich die Optionen ausgehen.

Sollten Sie während der Sitzungen Musik benutzen, können Sie diese jetzt für einen kurzen Moment aufdrehen. Werfen Sie Ihren Spielern ein paar Brocken hin: "Die Brücke stürzt ein, eiskaltes Bergwasser schlägt über euch zusammen, *Schwimmen*-Probe +3xBE ..." Spätestens, wenn die Helden an Margoschs Höhle angespült worden sind, sollte die Musik einer vollständigen Ruhe weichen.

Die Helden werden durch einige Engstellen gespült und werden zunächst genug damit zu tun haben, zu überleben. Verlangen Sie ein paar *Schwimmen*- und *Gewandtheits*-



Proben, und ziehen Sie den Helden auf jeden Fall ordentlich Ausdauer ab. Die Spieler sollten in jedem Fall den Eindruck gewinnen, dass ihre Helden ums Überleben kämpfen.

Ein genauer Mechanismus für diese schwierige Angelegenheit soll hier nicht angegeben werden, da eine sorgfältige Anpassung an Ihre (womöglich schon angeschlagene Gruppe) sehr zu empfehlen ist. Auch eine gelungene *Schwimmen*-Probe sollte jedoch mit dem Verlust von W6 AuP verbunden sein, wenn der Held nicht gerade 7+ TaW* hat. Bei Misslingen der Proben könnten Sie den Schaden auf W6+2 erhöhen (bei negativen Talentwerten schlagen Sie den Betrag als zusätzlichen Schaden auf) und die Hälfte des Schadens zusätzlich von der LE abziehen.

Beachten Sie auch, dass ein Held mit Rüstung praktisch kaum eine Chance hat, seine Proben zu bestehen. Wenn Sie also nicht wollen, dass der Zwerg im Kettenhemd seine letzte Binge von innen gesehen hat, sollten Sie rechtzeitig die nächste Szene einleiten.

DIE WOHNSTATT DES GEODEN

Scheinbar eine Ewigkeit später ist der Ritt auf dem Wasser zu Ende. Die Helden wurden in einen flachen Teich gespült und werden ihre gepeinigten Lungen wohl erst einmal wieder mit Luft füllen wollen. Die Höhle ist regelrecht überwuchert von einem seltsamen Pilz, der den Raum in ein grünliches Licht taucht. Einem Zwerg wird dieser Pilz nicht unbekannt sein, da ihn die Angroschim oft in ihren unterirdischen Gärten verwenden. Die meisten Bewohner der Oberwelt haben von diesem leuchtenden Pilz jedoch noch nie gehört, der den Gelehrten als *Phosphorpilz* bekannt ist.

Dank der Pilze können sich die Helden orientieren, obwohl ihre Fackeln im Wasser erloschen sind. Der flache Teich kann über einen kleinen Strand verlassen werden, an dem sich eine weitere Höhle befindet. Diese war das Heim des Geoden Margosch.

- Margoschs Wohnstatt besteht aus zwei kleinen Kammern. Während die kleinere Kammer nur als Schlafzimmer diente, können die Helden in der anderen Kammer noch steinerne Regale und irdene Töpfe erkennen, in denen der Geode seine Habseligkeiten aufbewahrte.
- Die Räume des Geoden werden von zahlreichen kleinen Kristallen erhellt, die ein kundiger Held als Gwen-Petryl-Splitter identifizieren kann. Die Splitter sind sehr klein und von geringem Wert. Zusammen genommen vermögen sie die Höhle dennoch in ein schummriges Licht zu tauchen.
- Die Tränke und Kräuter des Heilers sind verdorben und zu Staub zerfallen. Ein Held, der nach einem 3.000 Jahre alten Heiltrank sucht, sollte sich ordentlich den Magen verderben. Lassen Sie einen alchimistisch bewanderten Helden ein Gefäß mit 'Kalttem Feuer' finden. Das Pulver wird aus dem Phosphorpilz hergestellt und leuchtet, wenn es benässt wird. Leider hat das Pulver nach so langer Zeit seine Wirkung verloren.

- Das einzig brauchbare, was sich in der Kammer des Geoden finden lässt, ist ein ehemals in Leder eingehüllter Speer. Von dem organischen Material ist nach den Jahrtausenden nur noch ein undefinierbarer Kompost übrig geblieben. Der Speer hingegen ist völlig unversehrt und besitzt eine Spitze aus Feuerstein, die ihn sehr zerbrechlich wirken lässt. Auch scheint er ungewöhnlich kurz zu sein und erinnert eher an einen Repräsentationsgegenstand. Weitere Informationen zu dem Artefakt und seiner Bedeutung finden sie auch im **Anhang: Schätze und Kreaturen unter dem Berg** auf Seite 43.

- Der kleine Teich wird von einem kauzigen Wasserelementar bewohnt, der für viele Jahrzehnte so etwas wie der Vertraute des Geoden war. Dadurch hat er eine eigene Persönlichkeit entwickelt und beobachtet die Helden nun.

Trockene Kleidung?

Da Ihre Helden mal wieder ordentlich nass geworden sind, ist natürlich das Trocknen der Kleider ein vordringliches Problem. Unglücklicherweise findet sich in der Heimstatt des Geoden keinerlei Brennstoff. Der erfahrene Wasserbeschwörer litt unter einer gewissen Abneigung gegen offene Feuer. Vergeben Sie ruhig ein paar **Abenteuerpunkte**, wenn die Spieler hier mit guten Ideen zum Trocknen der Kleider aufwarten.

Regeneration

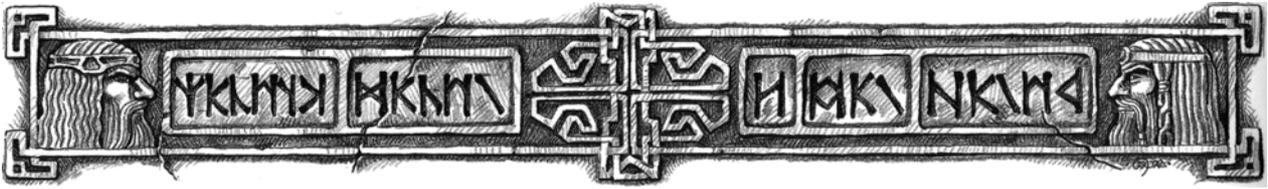
Wenn ihre Helden Ruhe brauchen, dann gönnen Sie ihnen eine Pause und die Möglichkeit zur Regeneration. Einem Zauberer können Sie durchaus einen zusätzlichen Punkt bei der Regeneration seiner AE gewähren.

EIN VERZAUBERTER STECKER – EINE ANALYSE

- Falls ihre Helden Zeit und Kraft finden, eine magische Analyse des Speers vorzunehmen, sollten sie auf jeden Fall eine elementare Verzauberung entdecken, die dem Element WASSER zugeordnet werden kann.
- Das Artefakt verfügt nur über eine Ladung, der Auslöser scheint jedoch relativ komplex zu sein.
- Eine genauere Bestimmung der wirkenden Sprüche ist wohl nur einem Geoden möglich, da es sich um ein komplexes Ritual handelt.
- Ein Held, dem der ANALYS etwas besser gelingt, oder der sogar über den OCULUS verfügt, kann weiterhin feststellen, dass die Matrix des Stabes wohl so angelegt ist, die elementare Ladung kurz vor der Spitze in einem unbekanntem Effekt zu massieren.
- Darüber hinaus dürfte selbst ein unerfahrener Analyst erkennen, dass das Artefakt beseelt ist. Wie genau sich ihm die Artefaktseele offenbart, liegt in Ihrer Hand. Der Stab ist beseelt durch den Geist des Geoden Margosch, der seine eigene Lebenskraft benutzte, um das Ritual zu wirken. Falls er glaubt, dass die Helden ihm bei der Erfüllung seiner letzten Aufgabe behilflich sein werden, wird er versuchen, Kontakt zu ihnen aufzunehmen.

Für das Finale wäre es von Vorteil, wenn die Helden den Speer des Geoden mitnehmen, aber vermutlich werden Sie sich ohnehin nicht davon abhalten lassen.

Am Ufer des Teiches können die Helden einen kleinen



Pfad entdecken, der sich die Höhlenwand empor windet und die Gruppe zurück in die Binge führt.

LICHT IM TUNNEL

Noch ein Hindernis

Der Pfad windet sich den Felsen empor und führt dann wieder in den Felsen. Die Gruppe ist jedoch noch nicht weit gekommen, als sie schon auf ein erstes Hindernis stößt. Ein kleiner, doch steil in die Tiefe rauschender Nebenarm des Flusses wurde einst von einer Hängebrücke überquert. Heute sind von der Brücke jedoch nur noch die verfaulten Überreste vorhanden.

Je nachdem, wie schwer die Helden bepackt sind, kommt Springen wohl nur zum Teil in Frage. Hier ist eine kreative Lösung gefragt, die nach einigen Proben auch gelingen sollte.

»Mein Schatz!«

Durch einen Tunnel erreicht die Gruppe eine Schlucht. Der Pfad führt einerseits quer durch die Höhle und wieder hinein in den Fels, doch für die Helden dürfte auch die Abzweigung interessant sein.

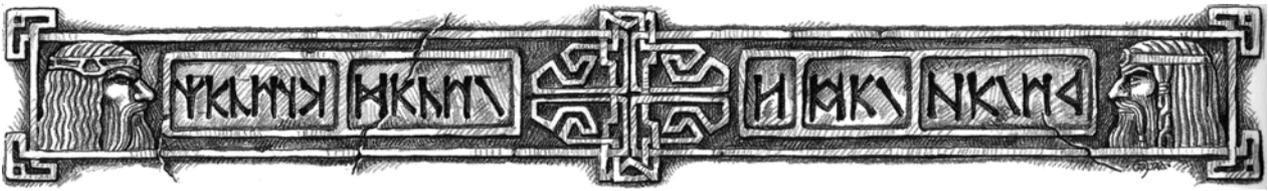
Die Abzweigung führt weiter die Schlucht entlang, ist jedoch von einem Steinschlag verschüttet. Irgendwo scheint Tageslicht einzudringen. Versuchen die Helden, das Geröllfeld zu überwinden, bemerken sie weiter oben einen Schatten, der der Lichtquelle bereits deutlich näher zu sein scheint.

Im Gegenlicht ist die Gestalt nur schlecht zu erkennen, aber es könnte sich wohl um einen Zwerg handeln. Sein begeisterter Kommentar "Mmhmeeein Schatzzzz" lässt die Helden ahnen, mit wem sie es zu tun haben. Dummerweise bemerkt 'Mein Schatz' die Helden und löst mit einigen gezielten Tritten eine Gerölllawine aus, um die 'Betrüger' darunter zu begraben.

Den Helden bleibt nicht viel anderes übrig, als schnellstmöglich dem ursprünglichen Pfad zu folgen. So erreichen sie im Laufschrift das **Finale**.

GOLLUM ODER NICHT GOLLUM?

Selbstverständlich können Sie das Geschöpf, wie bereits erwähnt, aus Ihrem Szenario streichen. Die Gruppe erreicht das Finale dann eben ohne diese Begegnung.



DAS FINALE

Zweck und Stimmung des Kapitels:

Da sich die Zusammensetzung Ihrer Gruppe und das Verhalten Ihrer Spieler nicht vorhersagen lässt, muss sich dieses Kapitel darauf beschränken, Ihnen einige Tipps und Vorschläge an die Hand zu geben, wie sich ein spannendes Finale gestalten lässt. Fühlen Sie sich frei, ein Finale nach dem Geschmack Ihrer Gruppe zu gestalten.

WETTLAUF MIT DEN FLAMMEN

Wenn Sie wollen, können Sie die Gruppe hinter einer Ecke direkt in ein paar Orks hineinlaufen lassen. Die Schwarzpelze scheinen jedoch ihre Angriffslust verloren zu haben. Der Grund dafür wird auch gleich deutlich, als der Schrecken aus der Tiefe mit lautem Brüllen und donnerndem Schritt über die Versammlung herfällt.

Einer der Orks fasst sich ein Herz und wird prompt von dem Ungeheuer zermalmt. Die Szene sollte den Helden ruhig Angst einjagen. Es ist dramaturgisch geschickter, wenn sich der Träger des Speers aus Margoschs Besitz dem Monster allein stellt. Vielleicht sind ihre Spieler aber ohnehin schon auf der Suche nach der *Brücke von Khazad Dûm*.

Der Schrecken aus der Tiefe: Gestaltungstipps

Für Sie als Meister kommt es jetzt darauf an, den Zeitpunkt für die Konfrontation mit dem Ungeheuer so zu gestalten, dass die Spieler nicht das Gefühl haben, sie bräuchten nur den Speer in Richtung des Monsters zu werfen und könnten dann beruhigt nach Hause gehen. An dieser Stelle finden Sie einige Tipps zur Darstellung des Schreckens aus der Tiefe.

- Die brutale Raserei der Kreatur führt langsam aber sicher dazu, dass die durch Erdbeben geschädigten Konstruktionen einstürzen. Staub rieselt nach jedem Schlag von der Decke, und mehr als einmal erwischt die gigantische Faust tragende Elemente, was zu verheerenden Einstürzen führen kann. Wenn Sie wollen, können Sie daraus eine Szene gestalten, in der die Kreatur von Fels begraben und scheinbar getötet wird. Während die Helden gerade zu Hoffen beginnen, kommt Bewegung in die Brocken, und das Monster erhebt sich von Neuem. So können Sie den Helden auch etwas Raum geben, wenn sie zu sehr in der Klemme sitzen.
- Die Schritte der Kreatur werden von einem ständigen Knirschen begleitet, da selbst fester Stein unter der Hitze und dem Gewicht nachgibt. Jedes Mal, wenn ein Fuß aufgesetzt wird oder ein Schlag den Felsen zermalmt, durchdringt ein tiefes Rumpeln den Berg wie ein winziges Erdbeben.

Dieser Effekt ist keinesfalls rein physikalisch bedingt.

Vielmehr führen die magischen Kräfte der Kreatur dazu, dass das Element Erz selbst in Mitleidenschaft gezogen wird.

- Sobald der Schrecken aus der Tiefe Fahrt aufnimmt, werden seine Bewegungen von einem Krachen und Zischen begleitet. Sein steinerner Panzer reißt an vielen Stellen auf und entblößt darunter lodernde Flammen und flüssiges Gestein. Wenn Sie möchten, können Sie einen Helden die Wirkung des uralten Geodenzaubers beobachten lassen. Dieser lässt einen Riss im steinernen Panzer binnen kurzer Zeit wieder zuwachsen (siehe hierzu auch den Kasten auf Seite 36).

- Die Hitze der Kreatur lässt die Luft in seiner Umgebung flimmern. Immer wieder schlagen Flammen aus dem Körper und scheinen gierig nach etwas zu suchen. Auch wenn es zwischenzeitlich dunkel werden sollte, sorgt dieser Effekt doch immer für eine passende Beleuchtung der Konfrontation.

- Falls Sie einen passenden Soundtrack parat haben, können Sie dem Monster auch eine Art musikalisches Thema verpassen. Eine Art bombastischer Marsch wäre hier angebracht. Insbesondere dröhnende Pauken und Trompetenklänge passen hier.

Kampf ...?

Falls Ihre Spieler der Meinung sind, dass sie für ein Abenteuer genug um ihr Leben gerannt sind, ist es nicht unwahrscheinlich, dass sie sich auf keine weitere Flucht mehr einlassen wollen. In diesem Fall sollten Sie nicht auf einer Flucht bestehen, ihnen den Kampf mit der Kreatur jedoch auch nicht zu einfach machen:

- Das Monstrum ist zwar extrem schwerfällig, und die Helden werden seinen gewaltigen Hieben in der Regel leicht ausweichen können ($AT \sim 4$), doch bedeutet ein einzelner Treffer unter den gegebenen Umständen fast sicher den Tod des Helden ($TP \sim 3W + 8$ oder mehr).

- Zudem spürt die Kreatur die Bedrohung, die von den elementaren Kräften des Speeres ausgeht, und wird den entsprechenden Helden gut im Auge behalten.

- Die übrigen Helden müssen sich schon sehr anstrengen, um die Kreatur so weit abzulenken, dass der Träger des Artefaktes 'zum Stich' kommt. Verlangen Sie angesichts der Gefährlichkeit der Kreatur und der kaum erträglichen Hitze in seiner unmittelbaren Nähe MU -Proben, um sich zu einem Angriff vorzuwagen. Ziehen Sie zusätzlich kräftig AuP für gewagte Aktionen und den Kampf unter großer Hitze ab, und machen Sie den Spielern klar, dass jeder Fehler ihr letzter sein könnte.

- Das Monster greift die Helden übrigens bereits in der *Distanzklasse S* an, während der kurze Speer des Geoden lediglich eine Reichweite von N besitzt. Weitere Details zum Kampf mit der Kreatur und dem Einsatz des Speers finden Sie im nächsten Kapitel.



... oder Flucht?

Falls Ihre Helden sich für die Flucht entscheiden, stehen Ihnen zahlreiche Möglichkeiten offen, um sie durch die feurigen Hallen zu hetzen:

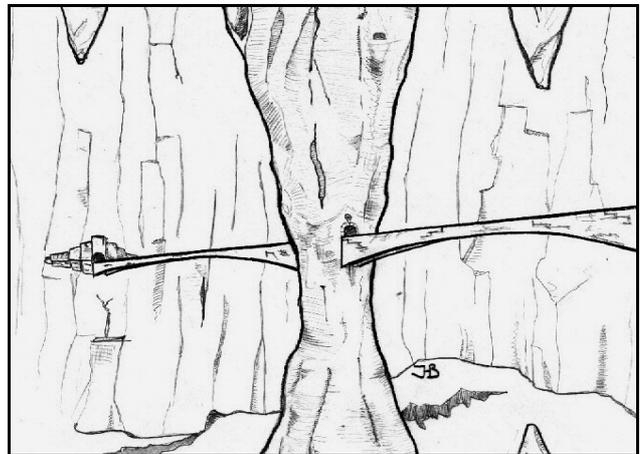
- Versprengte Orks dürfen während der Flucht immer wieder als 'Rothemden' herhalten, die die Gefährlichkeit der Situation hervorheben.
- Falls Ihre Spielrunde nicht nur aus 'Alrik Abenteurer und seinem Freund dem Halbelf' besteht, ist es sehr wahrscheinlich, dass nicht alle Helden gleich schnell sind. Sie sollten diesen Punkt nicht vernachlässigen und entsprechende Konsequenzen bedenken. Gehen Sie davon aus, dass die Kreatur etwa 6 Schritt/s zurücklegt. Das bedeutet, dass ein Zwerg oder ein schwer gepanzerter Krieger langsam aber sicher eingeholt werden. Dies kann zu interessanten Situationen führen, wenn einzelne Helden Ablenkungsaktionen durchführen, um ihren langsameren Gefährten eine Flucht zu ermöglichen.
- Herabstürzende Felsbrocken und einstürzende Brücken und Stege sind sowohl geeignet, die Helden anzutreiben, als auch sie zu trennen. Solche Effekte können auch sehr gezielt entstehen, wenn der Verfolger der Helden mit seiner steinernen Faust mal wieder einen wichtigen Stützpfeiler zermalmt hat oder mit einer Brücke kurzen Prozess macht.
- Falls den Spielern nicht klar sein sollte, dass der Speer aus der Höhle des Geoden die einzige Chance gegen den feurigen Koloss darstellt, helfen Sie ein wenig nach. Fragen Sie beispielsweise ständig nach, wer das Artefakt besitzt, und wo genau es sich befindet.
- Die Seele des Artefaktes kann sich einmischen und dem Träger überraschend Hinweise geben, wohin er zu laufen hat. So kann es passieren, dass der Held seine Gefährten verliert, die an einer Abzweigung alle nach links laufen, während Margoschs Geist ihm dringend rät nach rechts zu laufen. Ebenso können diese Hinweise dazu dienen, den Zeitpunkt für die finale Konfrontation zu verzögern.
- Während der halsbrecherischen Aktionen kann es jederzeit passieren, dass der Träger des Speers das kostbare Artefakt verliert. In einem solchen Fall muss er womöglich weitere waghalsige Aktionen in Betracht ziehen, um es wieder zu erlangen.
- Lassen Sie das Ungeheuer immer wieder unerwartet aufholen. Sie können es dazu mit allen Fähigkeiten ausstatten, die irgendwie zu seiner Erscheinung passen. Schwingen aus loderndem Feuer lassen es breite Abgründe mit einem Satz überqueren. Die Fähigkeit seinen Körper zu verformen, ermöglicht das Passieren engster Durchgänge und das Erklimmen steilster Wände. Und schließlich könnte das Monstrum durch eine gewaltige Kraftanstrengung einen Feuerball speien, der die Helden auch aus einem entlegenen Winkel treibt.

»FLIEHT, IHR PARREN!«

Setzen Sie den Helden ordentlich zu, und sorgen Sie gegebenenfalls dafür, dass die Gruppe getrennt wird. Natürlich sollten Sie immer wieder einige Brücken und freie Treppen einbauen, die hinter, über und unter den Flüch-

tenden einstürzen.

Dramaturgisch ist es durchaus erstrebenswert, dass die Helden verschiedene Wege gehen. Der Träger des verzauberten Speers aus der Höhle des Geoden könnte sich dem Ungeheuer allein entgegen stellen, während seine Freunde einen Weg nach draußen suchen. Für die Konfrontation bieten sich natürlich in erster Linie Krieger, aber auch ganz besonders Zwerge an. Neben dem kämpferischen Naturell weisen Sie vor allem ein wichtiges Merkmal auf. Diese Helden sind in der Regel die Langsamsten der Gruppe (siehe dazu auch obige Liste). Wie Ihre Helden dem Berg entkommen können, erfahren Sie im nächsten Abschnitt **Rein in den Berg – Raus aus dem Berg**.



Die finale Konfrontation

Irgendwann ist es Zeit für die finale Konfrontation. Ob der entsprechende Held diese Begegnung alleine meistern will oder nicht, ist kaum von Bedeutung. Natürlich wäre eine Brücke der passendste Ort für die Konfrontation, aber es spricht nichts dagegen, den Spieler gewähren zu lassen, wenn er auf einem anderen Ort besteht. Mit dem lächerlich kurzen Speer in der Hand, macht er sich bereit seinem Gegner gegenüber zu treten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Keuchend ringst du nach Atem. In deinen zitternden Händen liegt der kurze Speer. Geradezu lächerlich klein erscheint dir die Waffe, die nun deine letzte Hoffnung ist. Vor dir schält sich der Koloss aus der Dunkelheit. Die glühenden Risse in seinem Panzer, die sich jetzt wie ein Spinnennetz über seinen ganzen Körper ziehen, zeichnen sich deutlich vor der dunklen Wand ab. Keine zehn Schritte von dir entfernt kommt die Kreatur zum Stehen. Schweißüberströmt stellst du dich deinem Feind entgegen.

Ein Kampf mit konventionellen Waffen ist natürlich herzlich sinnlos. Selbst wenn der Held den steinernen Panzer irgendwie durchdringen könnte, wäre er nicht imstande, den Angriffen des Riesen lange genug stand zu halten, um den Kampf für sich zu entscheiden.

Die einzige Chance bietet daher der Speer, den die Helden



in der Höhle des Geoden finden konnten. Ein entschlossener Held hat durchaus eine gute Chance, einen Treffer zu landen, bevor er selbst getroffen wird. Die Kreatur ist relativ langsam und außerdem eher daran gewöhnt, den Rücken ihrer Opfer zu sehen. Sollte der Held sich an einer Hinhaltenaktik versuchen (warum auch immer), muss er schnell erkennen, dass ihn dies lediglich sein Leben kosten wird.

DER SCHRECKEN AUS DER TIEFE (HINTERGRUND)

Der Ursprung und die genaue Natur der Kreatur aus den Feuern der Tiefe wird wohl für die Helden immer ein Geheimnis bleiben. Für Sie als Meister seien hier jedoch ein paar Überlegungen zu diesem ungewöhnlichen Protagonisten vorgestellt:

- Nach Brandans Pakt mit dem Elementarherren (siehe auch **Angroschs Kinder**, Seite 11) und dem Friedensschluss zwischen Drachen und Zwergen waren dem Drachenherrscher Pyrdacor zunächst die Hände gebunden. Doch in seiner Bosheit ersann der Drache eine neue Waffe. Er stärkte die elementare Natur des Feuers in einem seiner Diener und sandte diesen gegen die stolze Binge im Norden. Die Kreatur war sowohl echsischer als auch elementarer Natur, da Pyrdacor sich kein weiteres Mal übertölpeln lassen wollte. Doch den Zwergen gelang es unter Aufbietung aller Kräfte, die Kreatur zu überwinden. Der große Drache hatte zu jener Zeit längst andere Sorgen und vergaß darüber seinen feurigen Diener.
- Die Geoden der Binge warfen damals einen mächtigen Zauber über den Angreifer, der einen erzenen Panzer um seine Gestalt legte. Auch Jahrtausende später ist der Zauber noch wirksam und Pyrdacors Diener nur ein Schatten seiner selbst.
- Feste Werte können für ihn nicht angegeben werden, da er sehr wohl im Stande ist, die Glut in seinem Inneren erneut zu entfachen und für kurze Zeit zu seiner alten Stärke zurückzufinden. Die vergangenen Jahrhunderte hat er jedoch zumeist damit verbracht, ins Feuer zu starren und sich einsam zu fühlen. Nur wenn das Feuer einer Schlacht in der Binge lodert, erwacht die Glut im Herzen des uralten Draco erneut ...

Der magische Speer

Welche Wirkung der magische Speer genau hat, liegt in Ihrer Hand. Sein Schöpfer wusste um die elementare Natur der Kreatur in der Tiefe und versuchte mit seiner letzten Kraft, einen Zauber auf den Speer zu legen, der den Feind neutralisieren sollte. Ob die gespeicherte Seelenkraft des Geoden ausreicht, um das Ungeheuer zu vernichten, ist ungewiss, aber letztlich auch unerheblich. Sobald der Held einen Treffer landet, wird das Artefakt aktiviert. Die Invokation des Wassers trifft auf die treibende Energie des Elementes Feuer im Innern der Kreatur. Die Folge ist eine Art elementare Verpuffung. Diese Reaktion sollte so viel Energie freisetzen, dass Sie die folgenden Szenen getrost so spielen können, als ob die Höhle gerade von einem schweren Erdbeben erschüttert wird. Wenn Sie eine magietheoretische Erklärung für selbst ernannte Experten brauchen: Die Matrix des Ungeheuers vereint die Elemente Feuer und Fels. Durch den elementaren Angriff wird das Feuer destabilisiert. Durch

die Kopplung beider Elemente in der Matrix wird auch das Element Fels in Mitleidenschaft gezogen, was sich nun in der Höhle bemerkbar macht.

REIN IN DEN BERG – RAUS AUS DEM BERG

Zweck und Stimmung der Szene:

Wenn Ihre Helden im obigen Abschnitt getrennt wurden, dann spielen Sie diesen Abschnitt zunächst nur mit dem Teil der Gruppe, der nicht für eine direkte Konfrontation mit dem Feind vorgesehen ist. Wenn Sie wollen, können Sie diesen Abschnitt natürlich auch parallel zu der finalen Konfrontation spielen, um durch Szenenwechsel die Spannung zu erhöhen.

Während ihrer hektischen Flucht durch die Höhlen gelangen die Helden in einen Abschnitt, in dem noch die Strukturen der alten Minen erhalten sind. Ein komplexes Schienennetz zieht sich durch die verschiedenen Gänge und Kammern. Der relativ gute Zustand (gemessen an seinem Alter) des Schienennetzes lässt die Helden vielleicht nicht ganz zu Unrecht hoffen, dass hier noch gearbeitet wurde, als die Bewohner schließlich ihre Heimat verlassen mussten. Es ist daher durchaus sinnvoll den Gleisen zu folgen, um vielleicht einen Ausweg zu finden. Wenn Sie noch etwas Action benötigen, denken Sie daran, dass Höhlen vermutlich immer noch von den Aktivitäten des Ungeheuers erschüttert werden und hier und da ein paar Felsbrocken herunterkommen können. Falls Sie kampfbetonte Helden in Ihrer Gruppe haben, die bisher noch nicht auf ihre Kosten gekommen sind, dann wäre hier die Gelegenheit, die Situation noch mit ein paar Wühlschratangriffen aufzupeppen.

Schließlich sollten die Helden aber ein oder zwei Loren finden, die sich noch in Betrieb nehmen lassen und den Helden als Gefährt dienen können. Wir hoffen mal, dass die Helden die Peitsche fest im Gürtel haben und der archäologische Forschungseifer fürs Erste gestillt wurde. Nachdem die Helden die Lore ein Stück weit geschoben haben, nimmt der Wagen Fahrt auf und rollt nun ganz von allein durch die verlassenen Stollen.

Spätestens zu diesem Zeitpunkt sollte die Gruppe wieder vereint werden. Besonders heldenhaft gerät die Situation natürlich, wenn der einsame Held auf der Brücke gerade den Speer ins Ziel gebracht hat, wenn die Loren unter ihm vorbei fahren. Ein beherzter Sprung, und schon kann man sich aus dem Staub machen. Wenn Sie jetzt noch die Titelmelodie von »Indiana Jones« einspielen, kann eigentlich nichts mehr schief gehen.

Da die Helden je nach Szenario von Schraten, Orks und einstürzenden Altbauten verfolgt werden, werden sie wohl kein Problem darin sehen, dass der Wagen gehörig beschleunigt. Dass die Bremse scheinbar nicht funktioniert und nach gelungener *KK*-Probe auch noch abbricht, dürfte daher auch zu verschmerzen sein.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit immer höherer Geschwindigkeit rast der Wagen durch die Stollen dahin. Längst habt ihr den Versuch aufgegeben, den Wagen bremsen zu wollen, und ein Abspringen wäre glatter Selbstmord. Immer schneller rast ihr dahin, so dass euch nicht viel übrig bleibt, als euch so gut wie möglich festzuhalten. [HELD] ist schon ganz grün im Gesicht, als der Wagen plötzlich irgendwo auffährt und aus den Gleisen springt. Ihr werdet aus dem Wagen geschleudert und seht euer letztes Stündlein gekommen, doch anstatt auf den harten Felsen zu prallen, stürzt ihr in einen eisigen Flusslauf, der euch mit sich reißt.

Inmitten völliger Finsternis werden die Helden in einem Chaos aus Lärm, Wasser und harten Felsen durch den Berg gespült. Verlangen Sie ruhig ein paar KO- oder Schwimmen-Proben, um zu sehen, wie die Helden sich schlagen. Ziehen Sie je nachdem, was die Helden noch vertragen können, ein paar AuP bzw. LeP ab, bevor die Helden schließlich wieder ans Tageslicht gelangen.

Die ganze Gruppe wird über einen kleinen Wasserfall ausgespuckt und landet in einem flachen Teich, der durch den aus der Felswand austretenden Fluss gespeist wird. Ein Bach fließt in sanften Windungen durch den lichten Wald davon.

Für Sie als Meister wird es Zeit, etwas Enya aufzulegen und zur Nachlese überzugehen. Besitzer klassischer Musik mögen sich vielleicht eher mit Edvard Griegs Morgenstimmung anfreunden. Gewissermaßen das Paradestück eines Lichts jenseits der Höhlen nach überstandener Gefahr

Natürlich überlebt selbst ein Held unter gewöhnlichen Umständen solch eine Tortur nicht. Die Helden hatten bei ihrer ungewöhnlichen Flucht Hilfe durch den Wasserelementar aus der Höhle des Geoden. Dieser hat auch die Ausrüstung der Helden mit nach draußen gespült, abgesehen natürlich von den Dingen, die Sie schon immer mal loswerden wollte ...

SCHICHT IM SCHACHT

Zweck und Stimmung des Kapitels:

Ihre Heldengruppe hat das Abenteuer so weit überstanden. Es gibt jedoch noch einige Dinge zu klären, bevor sich die Heroen in ein neues Abenteuer stürzen können. Die Helden dürften höchstwahrscheinlich keine Ahnung haben, wo sie sich befinden. Je nachdem, wie Sie die Gruppe in das Abenteuer eingeführt haben, sollten Sie vielleicht noch offene Fragen klären.

Die Ausrüstung der Helden dürfte ziemlich ramponiert sein, so sie sie nicht ohnehin irgendwo im Berg verloren haben. Dies betrifft neben dem üblichen Arsenal, das mancher Held so mit sich führt, auch die Kleidung. Der Wechsel von nass-trocken und kalt-warm, dürfte selbst robustem Leder zu schaffen machen. Und schließlich müssen auch aventurische Schuster irgendwie ihr Geld verdienen.

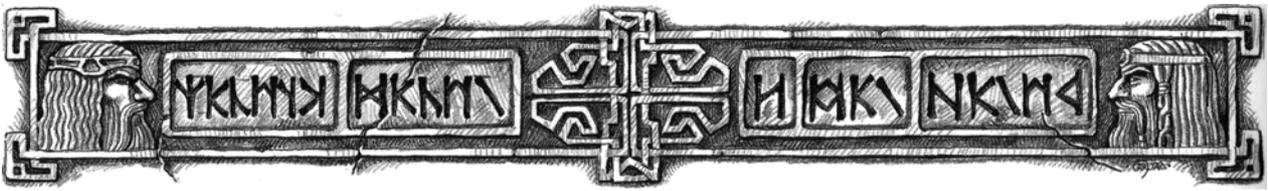
Vielleicht entdeckt ein Held in dem Teich den Wasserelementar, dem die Gruppe ihr Leben zu verdanken hat. Womöglich kommt sogar ein Held auf die Idee, dem sentimentalsten Geist den Speer des Geoden Margosch zu überlassen, so er sich noch im Besitz der Gruppe befindet. Das Artefakt hat in jedem Fall seine Magie verloren, und die Seele des Geoden hoffentlich seine Ruhe gefunden.

Damit ist das Abenteuer vorbei, und die arg zerzausten Helden werden sich wohl zuerst mal zurück in die Zivilisation begeben wollen. Welche Schwierigkeiten sie auf dem Weg dorthin noch zu überwinden haben, liegt wie immer ganz in Ihrer meisterlichen Hand.

DER MÜHEN LOHN

Für das Bestehen des Abenteuers erhält jeder Held pauschal **300 AP**. Je nachdem, wie sehr Sie Ihre Helden gefordert haben und ob Sie zusätzliche Punkte vergeben wollen, sollten Sie diesen Betrag entsprechend nach oben oder unten modifizieren. Falls es in Ihrer Spielrunde üblich ist, Sonderprämien für einzelne Helden zu verteilen, finden Sie dazu im Folgenden, wie auch an verschiedenen Stellen des Abenteuers Anregungen und Vorschläge. Die Angaben sind stets als Maximalwerte zu verstehen, die Sie selbstverständlich nicht immer ausschöpfen müssen.

- **10 AP:** Der Spieler trägt zu einem gelungenen Einstieg ins Abenteuer bei, indem er bereitwillig ins Abenteuer 'stolpert'.
- **-20 AP:** Der Held versucht partout, die Orks zum Kampf zu stellen, und weigert sich auch sonst, die Überlegenheit der Schwarzpelze anzuerkennen. (Dieser Punkt kommt natürlich nur zum Tragen, wenn sie sich für die entsprechende Variante entschieden haben).
- **100 AP:** Der Spieler trägt zur klaustrophobischen Stimmung des Abenteuers bei. Dies kann durch gut gespielte Raumangst, geflüsterte Gespräche, Darstellung der Auswirkungen der ungewohnten Architektur wie Deckenhöhe, fehlende Geländer etc. und natürlich insbesondere Beachtung der begrenzten Beleuchtung geschehen.
- **50 AP:** Der Held zeigt immer wieder sein Interesse und seine Bewunderung für die zwergische Kunst und Architektur. (Ein Zwerg, der nicht mindestens einmal stehen



bleibt und ein verträumtes 'Welche Pracht ...' hören lässt, sollte mit Abzügen rechnen.)

- **20 AP:** Der Held behält die Vorräte an Lebensmitteln und Brennstoff im Auge und ist sich dessen bewusst, dass diese nicht ewig reichen werden.
- **15 AP:** Der Spieler denkt daran, dass sein Held auch nur ein Mensch (Zwerg) ist und nach anstrengenden Kletterpartien ausruhen muss. Auch ist er sich darüber im Klaren, dass stundenlanges Wandern in der Kälte nicht jedermanns Sache ist, und nasse Kleider unter den gegebenen Umständen leicht den Tod bedeuten können.
- **10 AP:** Für konstruktive Vorschläge zur Navigation durch den Berg (auch wenn Sie beschließen, dass diese keine Wirkung zeigen).
- **20 AP:** Für gut gespielte *Totenangst*, insbesondere im Kapitel **Zeit der Gräber**.
- **-30 AP:** Bei jeder Gelegenheit geplündert. (Nur, wenn Sie keine Proben auf *Goldgier* verlangen.)
- **-50 AP:** Der Held versucht ständig, die Gruppe in Kämpfe zu verwickeln, auch wenn diese aussichtslos sind und die Gruppe ohnehin schon angeschlagen ist. Einen Rückzug zieht er erst in Betracht, wenn zwei seiner Gefährten am Boden liegen und seine eigene LE unter 10 gesunken ist.
- **-20 AP:** Wiederholte (sinnlose) Attacken gegen den Schrecken aus der Tiefe (Dieser Abzug wird natürlich nicht fällig, wenn der Angriff dazu dient, einen in Not geratenen Gefährten zu retten. In einem solchen Fall sollten Sie statt dessen sogar Boni vergeben.)
- **20 AP** (und vielleicht einen Bonus bei der nächsten Elementarbeschwörung): Dem Wasserelementar den Speer geschenkt.

Natürlich werden die Helden während dieses Abenteuers auch einige Spezielle Erfahrungen gemacht haben. Wenn Sie nicht ohnehin schon während des Abenteuers entsprechende Notizen gemacht haben, finden Sie hier noch einmal eine Liste von Talenten, die während des Abenteuers möglicherweise besonders gefordert wurden:

Orientierung (!), Bergbau (!), Baumeister, Geschichtswissen (zwergisch), Götter und Kulte (Angrosch), Sagen und Legenden (zwergisch), Klettern, Körperbeherrschung, Schwimmen, Sinnesschärfe, Athletik, Fahrzeug lenken (Loren fahren) und Heilkunde Seele (Angsterscheinungen).

EINZELNE HELDEN

- Besondere Erlebnisse könnten bei Helden gewisse *Ängste* lindern, verstärken, oder gar als neue *Schlechte Eigenschaft* hervorrufen. Ein Held, der an *Aberglauben* leidet, könnte sich beispielsweise in Zukunft weigern, zwergische Siedlungen zu betreten. Auch eine leichte Pa-

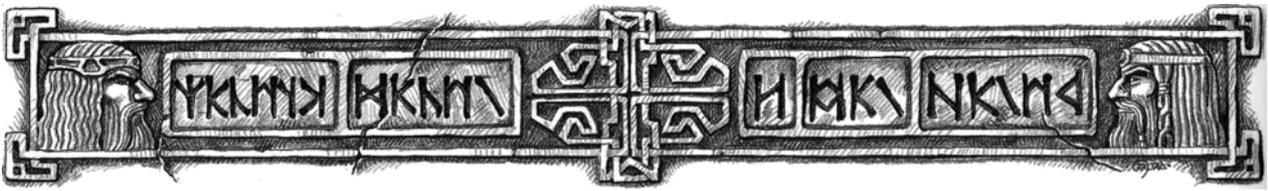
ranöia, Raumangst, Dunkelangst, Angst vor schnell fließenden Gewässern oder sogar eine leichte *Feuerangst* könnte einem Helden blühen, der ein besonders traumatisches Erlebnis während dieses Abenteuers hatte. Ein Zwerg sollte in den meisten Fällen jedoch von solchen Handicaps nicht betroffen sein.

- Falls im Kapitel **Reise durch die Dunkelheit** einer Ihrer Helden von *Verfolgungswahn* geplagt wurde, sollten Sie diesen ebenfalls extra berücksichtigen. Je nachdem, wie gut 'Alrik' mitgespielt hat, sollten Sie eine saftige AP-Prämie vergeben, die jedoch möglicherweise durch eine bleibende Paranoia wett gemacht wird. (Zwischen **20 AP** für "Böh, schon wieder so'n Zettel" und **50 AP**, sowie weitere *SE*, wenn der Spieler sogar eigene 'Hirngespinnste' kreierte.)

- Derjenige Held, der sich mit Margoschs Speer bewaffnet dem Schrecken aus der Tiefe entgegenstellte, sollte ebenfalls mit einer Extraprämie bedacht werden. Je nachdem, wie sehr Sie den Helden zu seinem Glück zwingen mussten, sollten bis zu **50 AP** und eine *SE* auf *MU* (und eventuell *Speere*) drin sein. (Diese Prämie sollte sich besonders danach bemessen, ob der Spieler die zu überwindende Angst dargestellt hat. Ein Held, der schon auf der vierten Stufe so kaltblütig ist, dass er sich einem solchen Ungeheuer entgegen stellt, ohne mit der Wimper zu zucken, braucht natürlich auch keine *SE* auf *MU* mehr.)

- Für einen Zwerg ist dieses Abenteuer in jedem Fall eine besondere Erfahrung. Die Begegnung mit einem Schrecken der Vergangenheit in einer von Angrosch verlassenen Binge, deren Bewohner der Legende nach ihrem Schöpfer frevelten, dürfte eine fast schon religiöse Erfahrung sein. Wenn er dies rollenspielerisch umsetzt, sollte er auch mit zusätzlichen AP (und einem unerschütterlichen Gottvertrauen *SE: MU*) belohnt werden. In diesem Fall mag es ihm vielleicht auch nicht zum Schaden gereichen, dass er in den Kammern des Königs dessen Ring mitgehen ließ und somit den einzigen schlüssigen Beweis für das Erlebte in den Händen hält. Selbstverständlich wird er diesen nur einem Würdigen, also Angrosch-Gläubigen zeigen und nicht einmal daran denken, ihn zu verkaufen.

- Sollten Sie tatsächlich einen Angrosch-Geweihten in Ihrer Gruppe haben, sollten Sie diesen besonders berücksichtigen. Vermutlich wird ihn die Reise durch die Binge zutiefst in seinem Glauben bestärkt haben. Vergleichen Sie hierzu die Anmerkungen zu einem zwergischen Helden und geben Sie dem Helden ein paar zusätzliche *KaP*. Falls der Held gar die Geister der Verdammten in der Grabkammer von ihrem Schicksal erlöst hat (auf die eine oder andere Weise), sollten Sie das als eine besondere Großtat im Dienste seines Gottes werten, die Folgen nach Ihren Vorstellungen nach sich ziehen können.



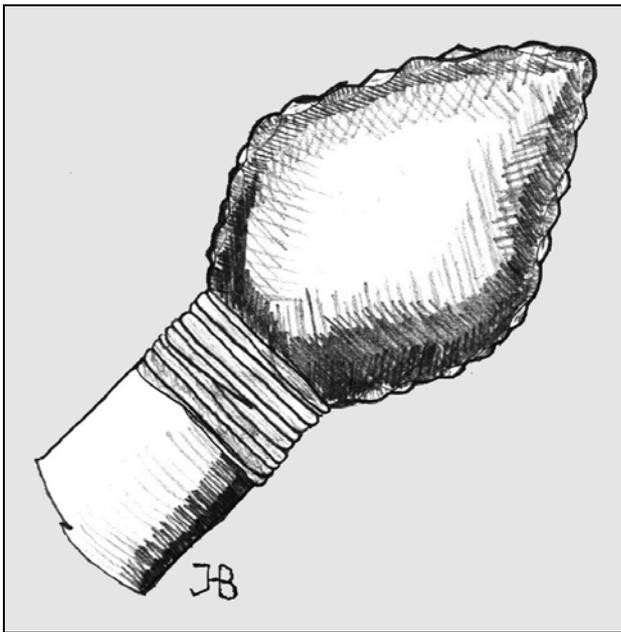
ANHANG

SCHÄTZE UND KREATUREN UNTER DEM BERG

Dieser Anhang soll Ihnen Hilfestellung geben, was den Umgang mit eventuellen Fundstücken betrifft, die Ihren Helden während des Abenteuers in die Hände gefallen sein könnten.

MARGOSCHS SPEER

Beschreibung: Bei dem Speer handelt es sich um einen schlichten hölzernen Stecken, der jedoch aufgrund seiner magischen Natur der Zeit getrotzt hat. Der Speer ist etwa 1,2 Schritt lang und besitzt eine Spitze aus Feuerstein. Diese Eigenschaften machen das Artefakt zu einer miserablen Waffe, und der Speer ist daher nur aufgrund seiner Magie interessant für die Helden.



Hintergrund: Der Geode Margosch wusste um die Natur der Kreatur, die aus der Tiefe kam, und kannte die Legenden aus jener Zeit, als es den Zwergen gelungen war, sie zu überwinden. Warum er den Entschluss fasste, mit seiner letzten Lebenskraft diese Waffe zu schaffen, lässt sich heute nicht mehr sagen.

Fest steht jedoch, dass der Geode durch eine rituelle Anrufung die Macht des Elementes Wasser in den Stab bannte, und seine Seele dabei an das Artefakt gefesselt wurde. Ziel der Artefaktseele ist die Bekämpfung der uralten Kreatur in der Tiefe des Berges, die einst den Widerstand der Zwerge brach. Das Artefakt besitzt nur eine Anwendung und verliert danach unwiederbringlich jede Magie.

Der materielle Wert des Speers ist denkbar gering. Allenfalls ein Erforscher zwergischer Magie könnte Interesse an dem entladenen Artefakt haben. Sollten die Helden den Speer allerdings am Ende des Abenteuers zurücklassen, wird der Wassergeist aus Margoschs Höhle ihnen diesen Gefallen sicher irgendwann vergelten.

VERFLUCHTE ZWERGISCHE WAFFEN

Neben diversen Schmuckstücken könnten die Helden in der Binge vor allem zwergische Waffen erbeutet haben. Da die Kinder Aboralms jedoch von ihrem Schöpfer Angrosch verflucht wurden, und Angrosch auch der Gott des Handwerks ist, erstreckt sich der Fluch auch auf die Erzeugnisse der Angroschim.

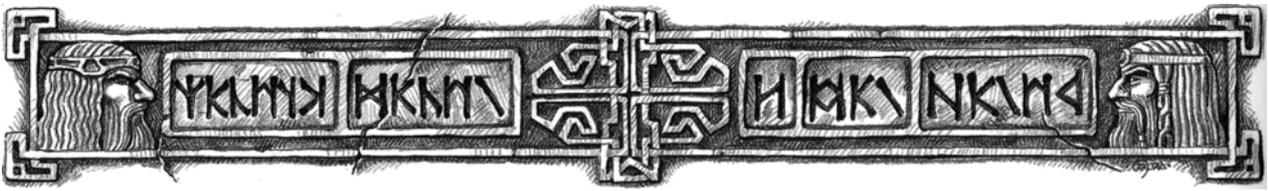
Eine Waffe wird dem Helden beste Dienste leisten, bis sie im ungünstigsten Moment einfach zerbricht und den Helden mit ziemlicher Sicherheit in Lebensgefahr bringt. Nebenbei bemerkt sind natürlich alle Waffen aus der Binge zwergischer Fertigung und selbstverständlich nicht für Menschen gemacht. Von Großlingen können sie nur mit den bekannten Einschränkungen geführt werden.

Schmuckstücke übertragen ihren Fluch auf den Träger, der den Segen Angroschs verliert. Die Schwere des Fluches können Sie ruhig vom Wert des Schmuckstücks abhängig machen. Möglich Folgen wären: Das Kleinod erregt stets Neid und Besitzgier bei anderen, das Lagerfeuer scheint nicht mehr recht zu wärmen, Fackeln verlöschen vor der Zeit und alle handwerklichen Talente sind mit Mali zu belegen. Einzig ein Held, der solche Dinge verschenkt, kann für sich und den Begünstigten mit der Gnade des Gottes rechnen.

Wenn Ihre Helden sich entschließen, die Beute zu Geld zu machen und beim nächsten Hehler zu verkaufen, dann bietet sich hier die Möglichkeit für ein weiteres Szenario. Entgegen den Erwartungen der Spieler verschwindet Angroschs Missgunst keinesfalls, nachdem sich die Gegenstände nicht mehr im Besitz der Helden befinden. Bis die Helden das gemerkt haben, hat der Hehler einen Teil der Beute seinerseits wieder verkauft. Für die Helden beginnt damit eine abenteuerliche Schnitzeljagd, bis sie die Beute wieder vollständig beisammen haben. Eine Pilgerreise zum Schlund mit anschließender Opferung der gesamten Beute dürfte dem Spuk dann ein Ende bereiten.

DER KRAKENMOLCH

Die Werte entsprechen denenen des Krakenmolches aus der *Zoo-Botanica-Aventurica*, Seite 123. Sie sollten ge-



gebenfalls angepasst werden, um den besonderen Lebensumständen des Tieres gerecht zu werden.

Die Werte dieses Monstrums sollten eigentlich ausreichen, um unter den gegebenen Umständen auch einer erfahrenen Heldengruppe Probleme zu bereiten. Falls Sie sich nicht sicher sind, ob Ihre Helden es mit einem solchen Monster aufnehmen können, verringern Sie die Werte einfach ein wenig und machen Sie den ungewöhnlichen Lebensraum des Molches dafür verantwortlich.

Kampfverhalten

Beim Kampf gegen die Kreatur sollte die besondere Anatomie und die daraus resultierende *LeP*-Verteilung beachtet werden. Der Molch greift bereits in der *Distanzklasse P* an, und die Helden müssen sich unter erschwerten Bedingungen (*Wasser*) heranzuarbeiten, falls sie den Rumpf angreifen wollen.

Angriffe gegen die Tentakel sind nur als *Gegenhalten* oder nach Maßgabe des Meisters möglich. Bei einem Treffer gegen einen Fangarm werden überzählige *SP* nicht von den *LeP* des Rumpfes abgezogen.

Die nachfolgende Tabelle können Sie als Hilfestellung bei der Notation der *LeP* des Molches verwenden. Der im Abenteuer genannte Zwergkrakenmolch verfügt nur über 18 *LeP* am Rumpf und 4 *LeP* pro Fangarm.

Rumpf (18/40 <i>LeP</i>):																				
Fangarm 1:																				
Fangarm 2:																				

Fangarm 3:																				
Fangarm 4:																				
Fangarm 5:																				
Fangarm 6:																				

Krakenmolch

Größe: Schritt Rumpf + 6 Schritt Fangarme **Gewicht:** bis 5 Quader

LeP 120 (10 *LeP* je Arm/ 40 *LeP* am Rumpf) **AuP** 60 **KO** 17

MR 10/15 **GS** 9/2 **RS** 1 **GW** 13

Würgen INIW6 +8**** **AT** 8** **PA** 2 **TP** ...DK HNSP*

Biss **AT** -*** **PA** - **TP** W+6 **DK** H

Besondere Kampfregeln: Gelände (*Wasser*), Hinterhalt (10), Würgen (14), Umreißen (4)

Anmerkung zum Umreißen: Alle Verteidigungsaktionen sind um den Wert erschwert. Bei einer gelungenen *AT* wird das Opfer umgerissen.

* Ein Würgeangriff kann in allen möglichen Distanzklassen ausgeführt werden. Bei Gelingen zieht der Krakenmolch das Opfer in der nächsten Runde auf *H* heran.

** Der Krakenmolch kann mit 6 seiner 8 Fangarme 2 Gegner beschäftigen. Den ersten versucht er mit 3 Fangarmen an sein Maul zuführen und zu töten, den zweiten hält er auf „Reserve“ oder verteidigt mit den restlichen seinen Leib. Unabhängig von den zupackenden Armen entsteht jedoch kein Würgeschaden — das Opfer muss sich jedoch aus jedem Arm einzeln befreien.

Anmerkung zum Befreien: Es ist eine *KK*- und eine *GE*-Probe nötig, die um den Wert in Klammern erschwert ist. Der *TaW* in Ringen kann jedoch die Proben erleichtern, muss aber auf beide aufgeteilt werden. Gegenangriffe des Umschlungenen sind im Allgemeinen kaum möglich (erschwert um den Wert).

*** Der Schnabel wird nur als Folge des Würgens gegen einen umklammerten Gegner eingesetzt.

**** An Land wird die *INI* halbiert

KARTEN UND PLÄNE

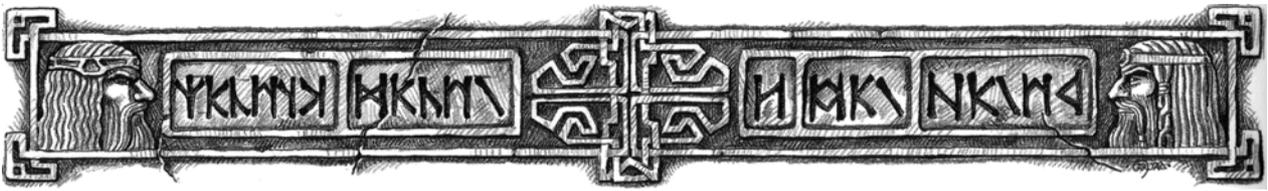
ERLÄUTERUNGEN

Auf den folgenden Seiten finden Sie Karten und Übersichten, die zu groß sind, um sie in den entsprechenden Kapiteln unterzubringen. Zum Verständnis der Karten seien Ihnen noch ein paar Erklärungen mit auf den Weg gegeben:

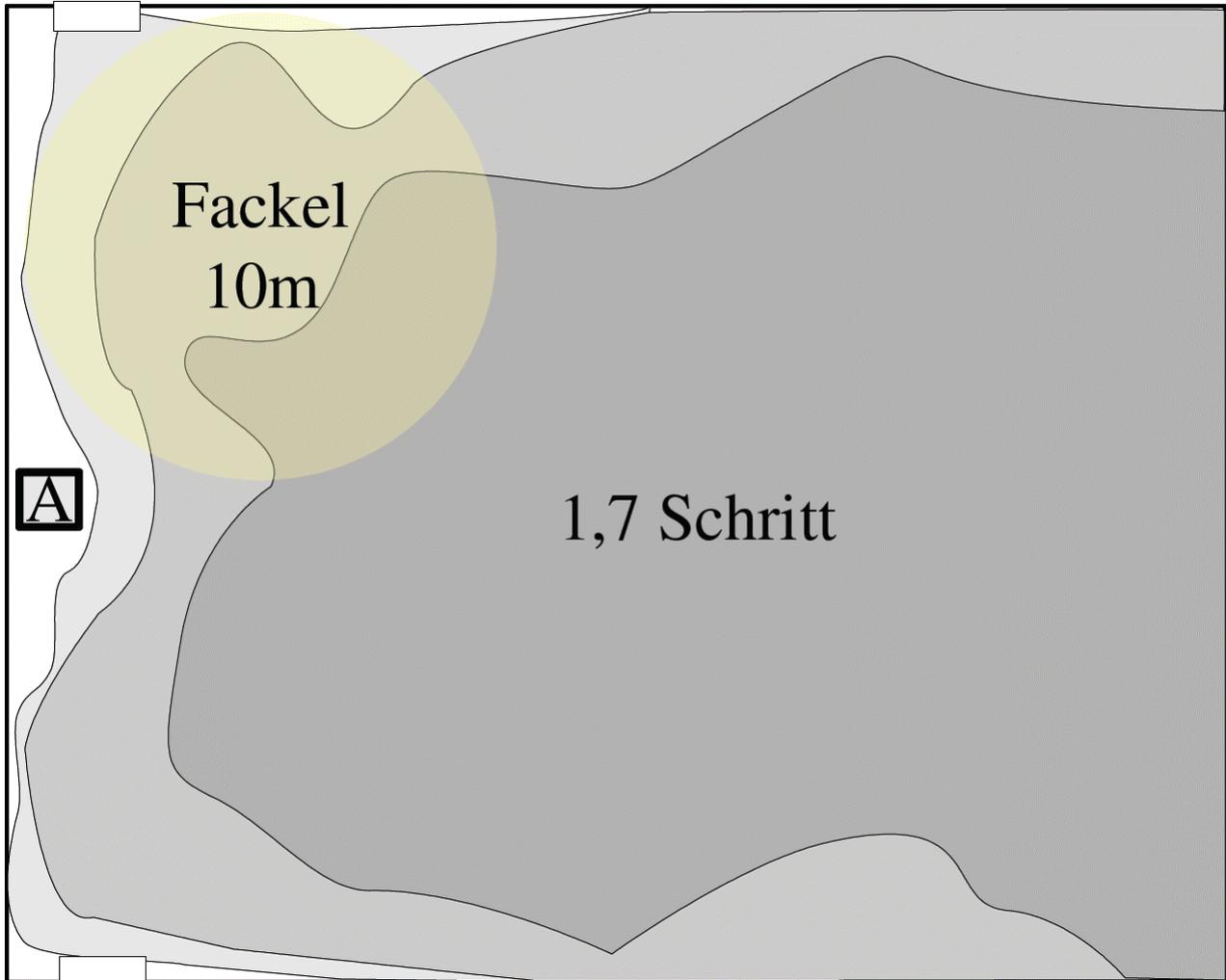
—Die beiden **Übersichtskarten** sind nicht maßstabsgetreu. Dies gilt sowohl für die Größenverhältnisse der Räume, wie auch für Entfernungen. Die Darstellungen

sind so angelegt, dass Ihnen die für das Abenteuer relevanten Informationen möglichst übersichtlich präsentiert werden und legen keinen Wert auf korrekte Geometrie.

—Auf den detaillierteren Karten sind Durchgänge als Rechtecke zwischen den Räumen eingezeichnet. Ein schwarzes Rechteck bedeutet dabei eine noch intakte oder sogar verschlossene Tür. Ein Rahmen mit schrägen Linien zeigt eine schwer beschädigt oder verfallene Tür an, während ein Rechteck ohne Inhalt einen offenen Durchgang anzeigt. Ein Kreis oder Rechteck mit einem „A“ steht immer für eine Statue des Gottes Angrosch.



KRAKENHÖHLE ZUM KAPITEL ABSTIEG IN DIE TIEFE



Erläuterungen

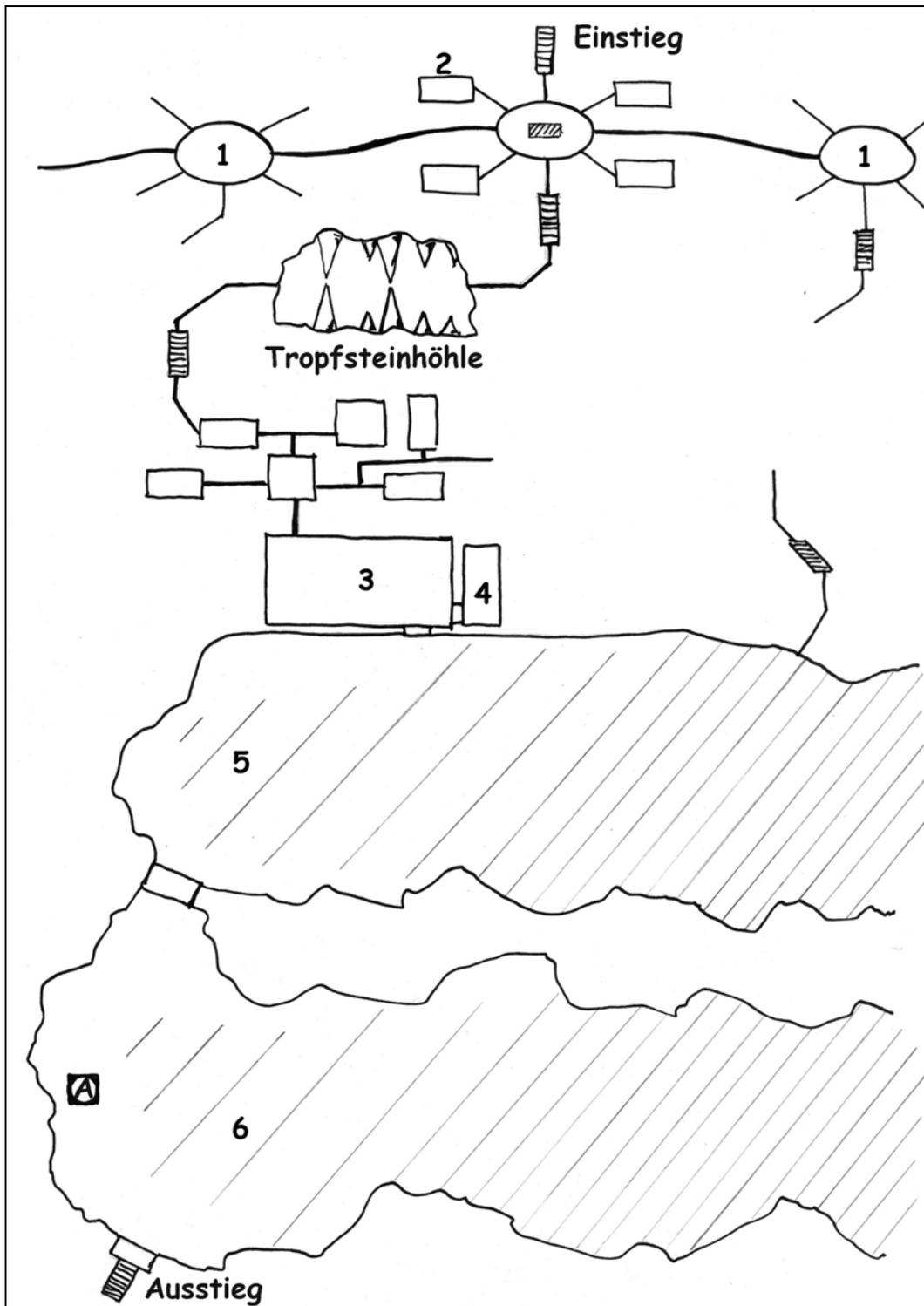
Die Helden betreten die Höhle am linken oberen Rand und verlassen sie durch das Tor am linken unteren Rand. Die angegebenen 1,7 Schritt sind als Mittelwert zu verstehen und werden natürlich nicht unvermittelt erreicht. Die Kammern der Handwerker liegen zum Teil noch deutlich tiefer und stehen dann gänzlich unter Wasser.

Wenn Sie wollen, können Sie diese Karte natürlich auch

kopieren und den Spielern zugänglich machen. In diesem Fall bietet sich auch die Variante an, die Karte zu vergrößern und mit einem weiteren Karton abzudecken, in den Sie ein Loch von der Größe der beleuchteten Fläche schneiden. So können die Spieler sich in die Lage ihrer Helden hineinversetzen. Besonders unheimlich wird die Situation natürlich, wenn ein Held durch den Angriff des Krakenmolches "in die Dunkelheit" geschleudert wird.



ÜBERSICHTSKARTE ZUM KAPITEL »ABSTIEG IN DIE TIEFE«

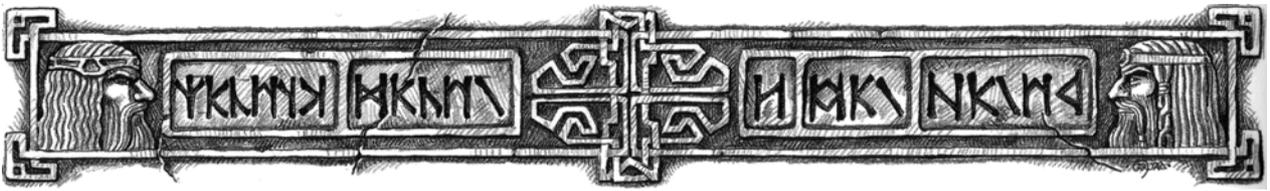


Erläuterungen

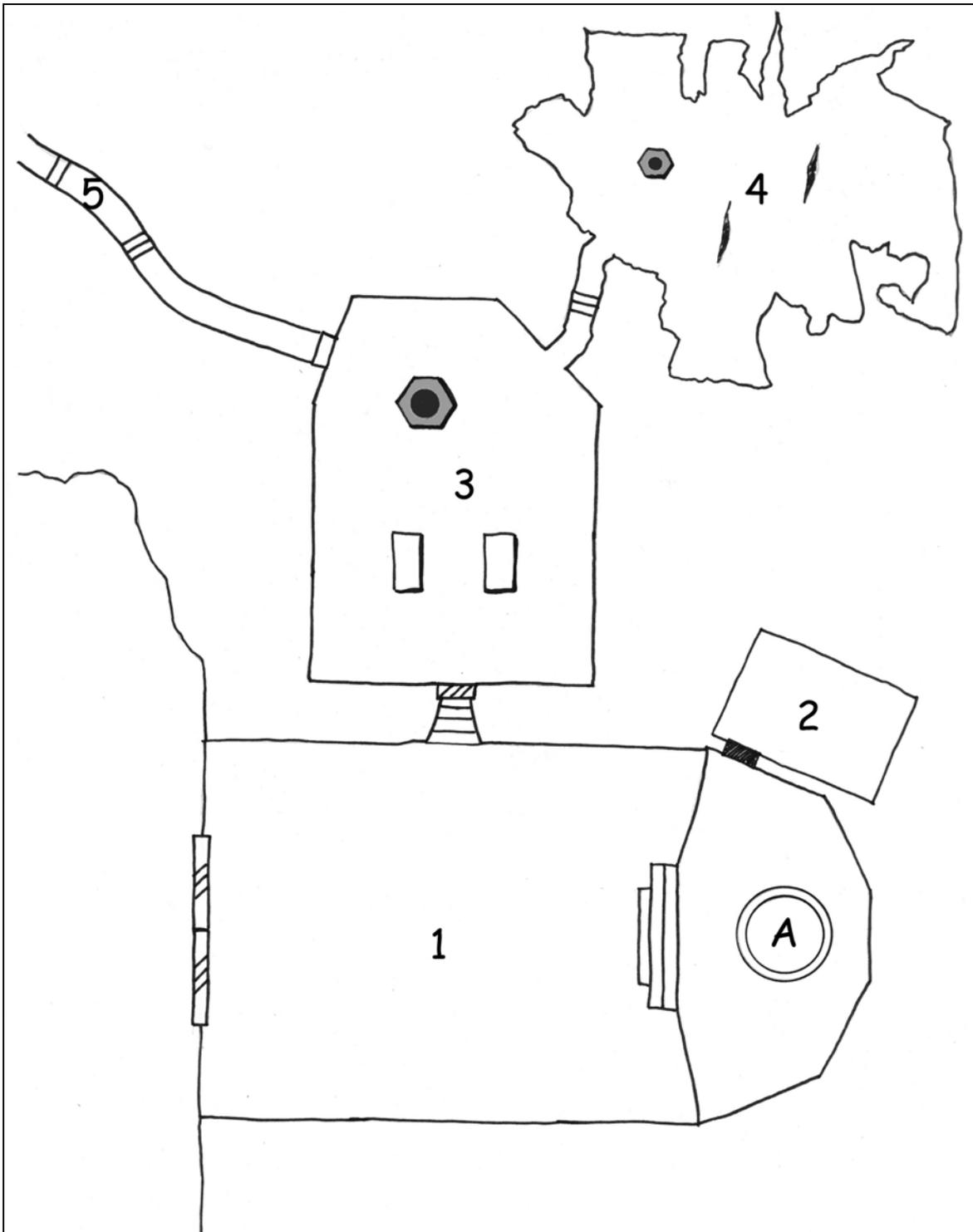
Die Karte bietet Ihnen einen groben Überblick des Höhlensystems aus dem Kapitel **Abstieg in die Tiefe**. Die Beschreibungen des Verlaufs und der nummerierten

Höhlen finden Sie in den Fließtexten.

Beachten Sie, dass die Karte nur zur allgemeinen Orientierung gedacht ist und die Beschreibungen im Text keinesfalls ersetzen kann.



KARTE DES TEMPELS

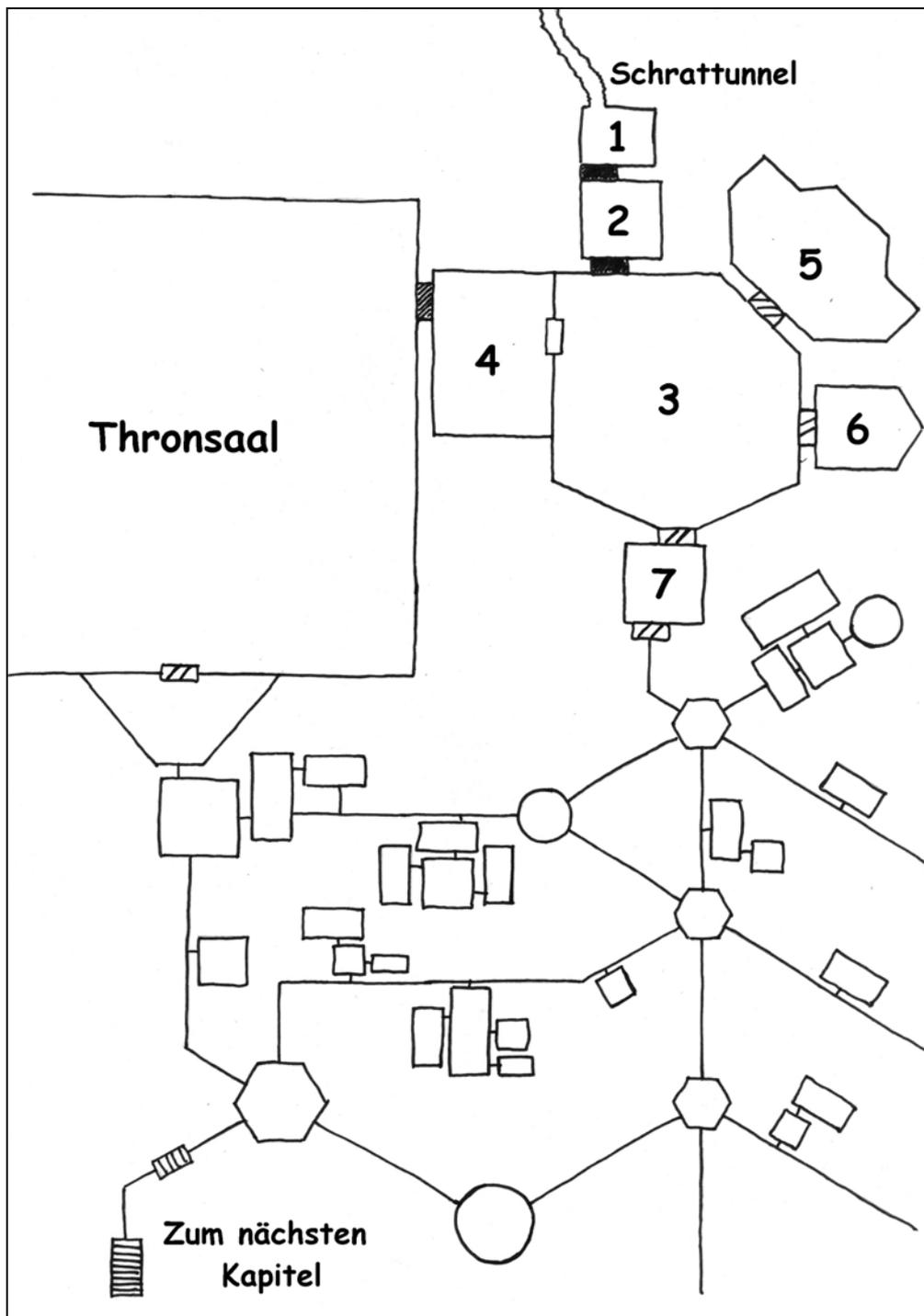


Erläuterungen

Diese Karte ist annähernd maßstabsgetreu. Beachten Sie, dass die Kammern 3 und 4 wichtige Kulträume und daher ebenfalls sehr groß sind. Es wurden nicht alle Details eingezeichnet, wie zum Beispiel das Relief in Raum 1 oder die Grabkammern. Wenn Sie Ihren Spielern die Karte zu-

gänglich machen wollen, können Sie die Details nach eigenem Gutdünken einzeichnen und die Beschreibungen im Kapitel als Anregung verwenden. Denken Sie jedoch auch daran, dass durch eine Karte am Spieltisch die Stimmung weniger bedrohlich und geheimnisvoll wird.

ÜBERSICHTSKARTE ZUM KAPITEL »DER KÖNIG IST TOT«



Erläuterungen

Diese Karte soll Ihnen lediglich als Orientierungshilfe dienen. Verstehen Sie sie keinesfalls als feste Vorgabe. Wenn es für Ihr Abenteuer erforderlich ist, dass eine Höhle drei Ausgänge hat und nicht zwei, dann sollten Sie sich die Freiheit nehmen diese Ihren Wünschen entsprechend

zu modifizieren. Eingezeichnet ist sowohl der Schrattunnel, durch den die Helden das Kapitel erreichen, als auch der Abstieg zu den Hallen des Feuers. Die Wohnung des Königs befindet sich in den nummerierten Kammern rechts oben, die sich auch als Ausschnitt im Kapitel wiederfindet.



HANDOUTS

Für Sie als Meister kann es sinnvoll sein, die Handouts doppelt auszudrucken. Auf diese Weise können Sie immer ein Exemplar des Handouts für sich behalten und jederzeit nachsehen, welche Informationen Sie dem Spieler eigentlich gegeben haben.

Zu einigen Handouts finden Sie Anmerkungen, die zusätzliche Informationen und Hinweise für Sie bereit stellen. Diese sind nicht grau hinterlegt und sollten natürlich nicht mit an die Spieler ausgegeben werden.

DIE ÍNSCHRÍFT AN DER WAND

Das ist das Ende. Die Schwarzpelze kämpfen wie besessen. Sie haben die kleine F rihalle genommen und wir können nicht mehr hinaus. Haben den Kontakt zu Darkarog* Ardorag und seinen Männern verloren.

Tarm k Sohn des Ardorag fiel beim letzten griff der Verräter. Der alte Marg sch hatte einen Z ummen ruch und redete wirres Zeug von einem Feuer, das aus dem F sen kommt, und das der Dra zurückkehren würde. Er sagte er wolle etwas nt rne men, aber stattdessen ver chwand er im Fels und kehrte nicht mehr zurück. Ver amnte Zaube r!

ngrosch hat u s verlassen. Ich höre Schreie in der Tiefe. Das ist das Ende. Sie kommen!
Nurag, Sohn des Tarok

* Das Wort *Darkarog* existiert nicht im heutigen Rogolan. Es lässt sich jedoch leicht als eine Bezeichnung für 'König' entschlüsseln. Das gebräuchliche Wort *Rogmarok*, dass den obersten Richter einer Sippe bezeichnet, wurde hier durch ein anderes ersetzt, dass eher auf die Funktion eines Herrschers schließen lässt, die mit der eines menschlichen Königs vergleichbar ist.

Der Text ist natürlich in Rogolan verfasst. Wenn Sie dem Umstand, dass nicht alle Helden diese Sprache beherrschen irgendwie Rechnung tragen wollen, können Sie dem Spieler eines entsprechend kundigen Helden diesen Text als Handout geben. Bestehen Sie jedoch darauf, dass dieser den Text nicht einfach vorlesen kann. Bevor er seinen Gefährten den Inhalt des Textes mitteilen kann, muss er den Text umdrehen und somit den Inhalt aus dem Kopf wiedergeben.

Falls Sie ein Faible für aufwendig gestaltete Handouts haben, bietet sich dieser Text natürlich an, um ihn künstlich zu altern und unleserlich zu machen. Falls Sie den Text einem Spieler in die Hand geben wollen, der kein Rogolan beherrscht, können Sie das folgende Handout verwenden. Der Text ist mit dem obigen identisch, bei der Schrift handelt es sich jedoch um Dwarven Runes, die auf www.alveran.org als Schriftfont zum Download bereit steht.

ØFH IHT ØFH ØTØM ØIM ØKHPFERΛCMΓΛM HFMAØCΨMT PIM BMYMYMYMT
ØIM HFØMT ØIM HGMITH Ψ RØFCTM XMTEØØMT NTØ PIR HFMTTMT HIKNT
ØMMØR HITHØY FØMT ØMT HFTTFTHT ΛN ØFRHFRFX FRØFRFX NTØ YMI
TMT FMTHMR T NMRCTFRMT
PFRØ H ØFHØ ØMY FRØFRFX ΨIMØ BMYØ GMTΛTMT XRIΨØ ØMR NMR
RFMTMR ØMR FCTM FRX YKH HFCTM MITMT N ØØMT RØKH NTØ RMØM
TM PIRØMY MNX ØFT MITMØ ΨMØMR ØFH FØY ØMØ Ψ YMT HFØØT NTØ
ØFH ØMR ØRF ΛNØNMKHHMØRMT PØMRØM ØR YFXTM MR PFCCTM MT
PØH TØ RTM ØMT FØMR YTTFTØMYMYMT NMR KHPFTØ MR IØ ΨMØY NTØ
HMØRTM HIKNT ØMMØR ΛNØNMKHH NMR FØØTØM FØØM R
TØRFYKH HFØ N Y NMRCTFYMYMT TKH HFØØM ØKØRMIM IT ØMR ØIMΨM
ØFH IHT ØFH ØTØM ØIM HFØØMT
ØNØRFØ ØFHØ ØMY ØFRØH



SCHATTEN IN DER DUNKELHEIT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Da war es schon wieder! Mehrmals hast du es bereits in den Schatten gesehen. Anfangs hieltest du es für eine Täuschung deiner überreizten Sinne. Flackernde Bewegungen in der Dunkelheit, nichts weiter als Reflexionen der Fackeln. Doch jetzt bist du dir sicher. Ihr seid nicht allein in dieser Höhle! Dein Blick wandert zu deinen Kameraden, aber keiner von ihnen scheint etwas bemerkt zu haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du ziehst den Kopf ein, um dich unter einer Felsnase hinweg zu ducken. Ein Riss im Boden erregt deine Aufmerksamkeit. An solchen Stellen besteht immer Einsturzgefahr. Ein kurzer Lichtschein fällt in den schmalen Spalt, und da siehst du es. Ein Auge starrt dich direkt an. (*Sinnesschärfe*-Probe +5)

Wenn die Probe gelingt, können Sie dem Helden mitteilen, dass das Auge eine ockergelbe Iris hatte und irgendwie schon sehr alt wirkte. Unnötig zu erwähnen, dass das Auge beim zweiten Blick nicht mehr zu sehen ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr macht gerade an einer Gabelung eine kurze Pause, als du ein leises Kichern hörst. Du drehst dich um, kannst aber nichts entdecken. Statt dessen hörst du ein schlurfendes Geräusch, das sich schnell entfernt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Deine Kameraden steigen gerade vor dir eine schmale Treppe hinab. Rechts von euch befindet sich eine tiefe Spalte, die in eine lichtlose Dunkelheit reicht. Du blickst hinüber zu deinen Kameraden, als dich plötzlich etwas am Fuß packt und zu Fall bringt! (*GE*-Probe)

Unabhängig vom Probenausgang kann der Held sich gerade noch an den steinernen Stufen festhalten. Er ist fest davon überzeugt von fremder Hand zu Fall gebracht worden zu sein. Aber in der tiefen Schlucht kann sich unmöglich jemand versteckt halten, oder doch?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die steilen Stufen der Wendeltreppe zehren an deinen Kräften. Irgendwie ist die Luft hier drin ausgesprochen schlecht. Du lehnst dich kurz an die Wand um auszuruhen, da hörst du ein dumpfes Knirschen und Knacken. Dir bricht der kalte Schweiß aus, und dein Blick richtet sich angsterfüllt nach oben. Jeden Moment könnte alles einstürzen. Doch nichts geschieht. (*Orientierungs*-Probe +2)

Wenn die *Orientierungs*-Probe gelingt, können Sie dem Helden mitteilen, dass das Geräusch direkt aus der Wand zu kommen scheint. Weitere Geräusche sind jedoch zunächst nicht zu hören. Wenn der Held jedoch an anderer Stelle noch einmal lauschen möchte, würfeln Sie eine verdeckte *Sinnesschärfe*-Probe (+RA oder AG), bei deren Misslingen! er erneut etwas hört.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

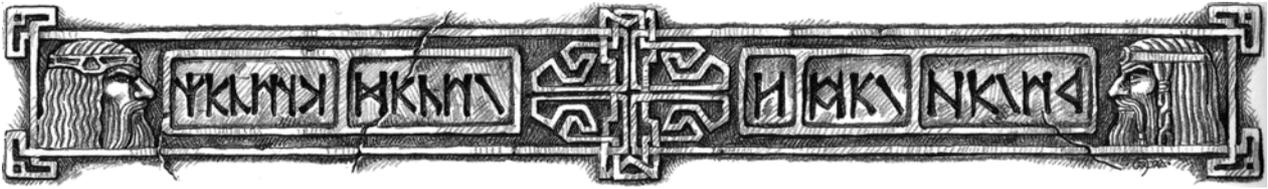
Ihr macht eine Rast an einem kleinen Teich, der sich hier mitten im Berg gebildet hat. Missmutig starrst du in die Dunkelheit. Auf der anderen Seite bemerkst du eine Felsformation, die an einen sitzenden Riesen erinnert. Du wirst das Gefühl nicht los, dass die Felsen dich anstarren. Ärgerlich greifst du nach der Fackel, um dem Spuk ein Ende zu bereiten. Doch zu deiner Verblüffung ist der 'Kopf' des Riesen verschwunden.

Natürlich kann sich kein anderer Held erinnern, ob der Felsen da vorne vorhin noch einen 'Kopf' hatte.

IM THRONSAAL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du siehst dich in der Halle um. Achtlos gleitet dein Blick über die prachtvollen Säulen. Zahllose Jahrhunderte sind vergangen, seit zuletzt eines Zwergen Auge diese Kunstwerke erblickte, doch du schenkst ihnen keine weitere Beachtung. Du hörst deine Freunde irgend etwas sagen, aber deine Aufmerksamkeit weilt anderswo. War da nicht gerade eine Bewegung zwischen den Säulen? Und dort hinten? Es ist einfach zu dunkel an diesem verfluchten Ort.



STURZ IN DEN TOD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du fällst ...

... mit gespenstischer Langsamkeit fühlst du den Boden unter dir wegsacken. Deine Freunde scheinen nur eine Armeslänge entfernt – und doch unerreichbar. Du kannst das Erschrecken in ihren Augen erkennen, als ihnen klar wird, dass du in die Tiefe stürzen wirst.

Dann geht alles ganz rasch. Ein Schrei zerreit die Luft, und mit brutaler Kraft wirst du nach unten gerissen. Die Schwerelosigkeit des freien Falls umhüllt dich, als du hinunter in die glühende Lava stürzt. Die Welt verwandelt sich in glühende Feuer, die dich in ihre Mitte nehmen. Du schlägst auf, und alles wird schwarz. Glühende Hitze schlägt über dir zusammen.

Vermitteln Sie dem Spieler möglichst glaubwürdig, dass dies das Ende seines Helden ist. Es sollte nicht unbedingt gleich offensichtlich sein, dass das Abenteuer für ihn noch lange nicht zu Ende ist.

Halten Sie die folgenden Handouts bereit, um sie dem Spieler zu geben, sobald Sie es für angebracht halten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Flüssiges Feuer scheint deine Lungen zu füllen. Die Welt dreht sich, und erneut drohst du zu fallen. Du versuchst dich irgendwo festzuhalten, doch du kannst dich nicht einmal rühren. Es scheint Ewigkeiten zu dauern, bevor du auch nur die Augen aufmachen kannst. Rötliches Feuer schlägt bis zum Himmel, ein Meer aus Qual und sengender Hitze.

Mühsam nur erkennst du, dass du womöglich noch am Leben sein könntest, und es erfordert ungeheure Anstrengung dich aufzurichten.

Um dich herum flimmert die Luft vor Hitze. Ein Dankesgebet auf den Lippen erkennst du, dass die zähflüssige Lava zahlreiche Gesteinsbrocken enthält, die auf der heißen Masse zu schwimmen scheinen. Viele von ihnen sind groß genug, um einen Menschen zu tragen.

Du richtest dich auf und suchst nach einem Ausweg. Da bemerkst du am Rand des Stromes aus brennendem Gestein eine riesenhafte Gestalt. Die Kreatur besitzt einen Schwanz, überlange Arme und einen länglichen Kopf, der dich irgendwie an ein Reptil erinnert. Die steinerne, borkige Haut wird von Adern flüssigen Gesteins durchzogen. Die unheimliche Gestalt starrt auf etwas vor ihr in der Lava. Mit lähmendem Entsetzen wird dir klar, dass der Strom dich direkt ins Sichtfeld der Kreatur treibt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du richtest dich auf und schätzt einen Moment deine Chancen ab. Du nimmst allen Mut zusammen und hechtest auf den nächsten schwarzen Felsen, der sich schwerfällig durch die lodernden Massen schiebt. Mit tollkühnen Sprüngen bewegst du dich über den langsam dahinfließenden Strom hinweg.

Schweiß rinnt in Strömen aus jeder Pore deines Körpers, als du schließlich einen Riss in der Felswand entdeckst, der dir einen relativ sicheren Aufstieg ermöglichen könnte. Du suchst nach einem Weg, das Ufer zu erreichen, doch du hast kein Glück. Mit einem Mal vernimmst du ein Knirschen; gerade noch rechtzeitig entdeckst du einen schweren Felsbrocken herabstürzen. Doch es gibt nicht viel, was du tun kannst. Der Brocken kracht in die Lava, und flüssiges Gestein spritzt ringsum. Wie durch ein Wunder wirst du nicht getroffen. Mit zitternden Gliedern bemerkst du, dass du dich in Reichweite des Aufstiegs befindest. Ein letzter Satz und du bist am Ziel.

Du verschnauft kurz zwischen den Felsen und wirfst einen letzten Blick auf die Szenerie. Dein Blick fällt auf die unheimliche Kreatur, und du bemerkst, dass das seltsame Wesen genau in deine Richtung blickt. In seinen flammenden Augenhöhlen vermeinst du einen uralten, brennenden Hass zu erkennen. Panik ergreift dich, als der Gigant sich aufrichtet und ein markerschütterndes Brüllen ausstößt.

Sollte ein Held in den Kapiteln **Zeit der Gräber** oder **Feuer in der Tiefe** einen Gegenstand in einen der Feuerschächte geworfen haben, dann können Sie dem Spieler der dieses Handout erhalten hat, bei nächster Gelegenheit die Information zuspielden, dass die Kreatur vor genau diesem Gegenstand gesessen hat.