

Herz und Seele

ein DSA4.1 Gruppenabenteuer von Simon Seber

**für 2-5 Helden ab niedriger Erfahrungsstufe
Komplexität Meister: mittel Spieler: mittel**

**Ambossgebirge, neuere Zeit
Anforderungen: Kampf- und Talenteinsatz
Genre: Dungeon**

Das Abenteuer fällt den Helden fast vor die Füße. Sie sollen eine Gruppe Zwerge in die Minen begleiten, da es dort mysteriöse Todesfälle gab. Doch dort unten finden sie mehr als sie erwartet hätten.

Das Abenteuer beginnt

Die Helden befinden sich auf dem Weg über den Steinpass, der über den Amboss von Pundred nach Pfalz Albengau führt. Ob sie nun von Nord nach Süd reißen, oder umgekehrt, ist für dieses Abenteuer unerheblich.

Ihr seid auf dem Weg über den Steinpass. Der Wind weht eiskalt über den Bergkamm, was zu dieser Jahreszeit nichts ungewöhnliches ist. Wenn ihr euch nicht erzählt habt, müsste heute der 11. Boron sein. Morgen solltet ihr den Pass überquert haben und den Abstieg in die Ebene des Abrocebrâ beginnen. Ihr hängt noch weiter euren Gedanken nach, als plötzlich das Geräusch rollender Steine an euer Ohr dringt. Ihr denkt schon an das Schlimmste als ihr auf die Bergflanke zu eurer Rechten blickt. Doch den Göttern sei dank. Es sind nur wenige Steine, die sich ihren Weg nach unten bahnen. Doch ein großer ist auch dabei. Als er immer weiter hinabkullert erkennt ihr, dass dieser unförmige Stein Arme und Beine besitzt. Etwa zehn Schritt den Hang hinauf prallt er mit einem anderen Fels zusammen und bleibt dort liegen.

Gerade haben die Helden den Zwerg Atosch Sohn des Storax in heilloser Panik die Bergflanke herunterfallen sehen. Atosch war Teil einer Gruppe von Zwergen, die tief in den Minen nach wertvollen Mineralien gesucht hatten, als sie plötzlich von einer steinernen Kreatur angefallen wurden (siehe Herz und Seele). Von den fünf Zwergen konnte nur Atosch schwer verwundet entkommen. Die anderen wurden von dem Wesen erschlagen. Er irrte ganze zwei Tage lang durch die Gänge seines Volkes, bis er schließlich einen Seitenausgang fand. Er stürzte hinaus und kullerte den Helden fast bis vor die Füße. Atosch ist stark verwundet. Er besitzt noch 8 LeP und hat drei regeltechnische Wunden, eine am linken Arm und zwei am Torso. Mit einer *Heilkunde-Wunden* Probe +2 kann erkannt werden, dass zwei von ihnen (Torso) durch einen gewaltigen Hieb entstanden sind und die dritte (Arm) durch einen Sturz. Verwenden Sie zur Heilung der Wunden, die Regeln in **WdS** Seite 37 und 161.

Atosch trägt nichts bei sich, außer den zerschissenen Kleidern, die er an seinem Körper hat.

Er kann den Helden mit stockender Stimme von seinen Erlebnissen berichtet.

Im Anschluss bittet er die Helden ihn zu seiner Sippe, den Kindern Murgims, zu begleiten, da er sich nicht in der Lage wähnt, den Weg alleine anzutreten. Ingeheim jedoch fürchtet er sich vor dem Etwas und hofft, dass die Helden ihn beschützen können.

Die Kinder Murgrims

Atosch möchte nicht den Weg zurückgehen, den er gekommen ist. Erstens denkt er, dass sich die Kreatur immer noch irgendwo versteckt hält. Zweitens kennt er von dort den Weg nicht. Er möchte die Helden deshalb zu einem auch heute noch benutzen Eingang etwa auf halber Höhe des Berges führen. Der Weg dauert etwa einen Tag. Pferde können am Zügel mitgeführt werden. An der Tür angekommen, betätigt Atosch einen Hebel, der den Zwergen im Inneren ankündigt, dass jemand Einlass wünscht.

Nach etwa drei Meilen hattet ihr gestern den Weg verlassen und nun führt euch Atosch einen Gebirgspfad entlang. Als er anhält und sagt „Hier ist es“, könnt ihr keine Tür, geschweige denn eine Tür ausmachen. Erst als der Zwerg an die Felswand tritt, einen Stein in seine Hände nimmt und ihn hinein drückt, könnt ihr im Gestein die Umrisse einer etwa zwei Schritt großen Tür ausmachen. Kurze Zeit später geht die Tür langsam nach innen auf und ein gut gerüsteter Zwerg tritt hervor. „Bei Angroschs Bart. Wie siehst du denn aus Atosch? Und wieso bringst du diese Langen mit?“ „Das ist eine längere Geschichte ‚Balum. Ich erzähle sie dir gerne bei einem Humpen Gebräutem . Doch zuvor müssen wir umgehend mit Murax sprechen“ Daraufhin tritt der Krieger zur Seite und lässt euch in das Innere des Berges.

Balum führt Atosch und die Helden, nachdem er die Tür wieder verriegelt hat, durch von Zwergenhand geschaffene Gänge zu den Gemächern Muraxs. Die Pferde werden in einer Art Stall in der Nähe der Tür abgestellt, wo zu Zeit ein paar Schweine gehalten werden.

Immer wieder begegnen die Helden Zwergen, die geschäftig durch die Gänge hasten.

Ihr wurdet in einen größeren Raum geführt. Balum bedeutet euch, dass ihr auf den niedrigen Bänken Platz nehmen sollt. Während ihr wartet, dass Murax auftaucht, könnt ihr die Wandgemälde betrachten, welche von den zahlreichen Heldentaten der Zwerge berichten. Auf der euch zugewandten Wand, hinter einem schmuckvollen Stuhl, ist der Kampf des Sippengründers Murgim gegen einen Drachen dargestellt. Nach kurzer Zeit betritt ein braunhaariger Zwerg den Raum. Er ist in feine, mit zwergischen Ornamenten bestickte Gewandung gehüllt und mit ruhiger Stimme fordert er Atosch auf sein Anliegen vorzutragen. Nachdem dieser geendet hat, wendet Murax sich euch zu: „Wir sind Euch zu großem Dank verpflichtet, dass Ihr Atosch versorgt und hier her begleitet habt. Ihr müsst wissen, schon seid mehreren Monden finden wir in unseren untersten Minen immer wieder getötete Zwerge. Atosch ist der Erste, der dem Wesen lebend entkommen ist. Wir wollen in zwei Tagen einen Erkundungstrupp in die Stollen schicken und würden uns freuen, wenn Ihr ihn begleiten würdet.“

Sollten die Helden auch gegen eine Belohnung von 15 Dukaten nicht bereit sein, sich dem Unterfangen anzuschließen, so werden sie eingeladen noch eine Weile zu Bleiben und die Gastfreundschaft der Kinder Murgims zu genießen. Richten Sie es dann so ein, dass gerade wenn die Helden die Zwerge verlassen wollen, ein blutverschmierter Zwerg des Erkundungstrupp in den bewohnten Bereich zurückkehrt und geben Sie den Spielern so noch einmal die Gelegenheit das Abenteuer zu erleben.

Die Vorbereitungen

Wenn die Helden bereit sind die Zwerge zu begleiten, haben sie noch zwei Tage Zeit, um ihre persönliche Ausrüstung zu ergänzen und zwergische Bekanntschaften zu schließen. Falls sich ein Held mit einem Zwerg anfreundet, können Sie ihn zu einem Mitglied des Trupps machen, um so im nächsten Teil des Abenteuers für Spannung zu sorgen. Ihnen werden Räume zugewiesen, die, obwohl sie größer sind als die normalen Räumlichkeiten der Zwerge, für Menschengroße doch etwas zu klein und eng sind. Die Zwerge sorgen derweil für Proviant,

Seile, Spitzhacken und Schaufeln.

Es geht los

In Begleitung von acht Zwergenkämpfern, unter ihnen auch Balum, werden die Helden von Atosch drei Tage lang in die tiefsten Minen geführt.

Schon seit drei Tagen steigt ihr durch Stollen und Gänge hinab in die Tiefen des Berges. Ihr hättet hier unten stickige, abgestandene Luft erwartet. Doch dank der bewundernswerten Baukunst der Zwerge weht ab und zu sogar ein laues Lüftchen. Atoschs dunkle Stimme reißt euch aus euren Gedanken. „Gleich sind wir da. Nur noch um diese Ecke. Da dort hat uns das Wesen angefallen.“ Ihr biegt um die Ecke in einen Gang, der genauso aussieht wie die, durch die ihr die letzten Tage gelaufen seid. Doch in jenen gab es keine Leichen. Zwei Zwerge liegen auf dem Boden zu euren Füßen.“

Dies sind Borax und Ingrasch. Beide Bergarbeiter aus Atoschs Gruppe und offensichtlich schon länger tot. Eine *Heilkunde-Wunden* Probe +3 bringt folgende Erkenntnis: Die beiden sind seit etwa einer Woche tot. Es sieht so aus als ob ihnen mit gewaltiger Kraft Steine gegen Körper und Kopf geschlagen wurden.

Die Helden können nun die Leichen und die Umgebung untersuchen. Der Stollen führt zu einer der tiefsten Erzabbaustätten der Kinder Murgim. Jedoch ist hier nichts ungewöhnliches zu finden.

Nach dem anstrengenden Abstieg und dem Fund der Leichen macht ihr und eure zwergischen Begleiter eine Pause. Es werden geräucherte Pilze und gebratenes Fleisch, sowie ein Wasserschlauch voller gutem zwergischem Bier herumgereicht, als plötzlich Atosch auf die Beine springt „Merkt ihr das auch?“ „Ein Erdbeben. Angroschs Hammer hat erneut das Erz der Erde berührt.“ erwidert Balum. So schnell habt ihr noch nie Zwerge handeln sehen. In Windeseile haben sie ihre Sachen zusammen geräumt und stehen erwartungsvoll im Gang. Nun merkt auch ihr, was die Zwerge meinten. Erst ein leichtes Beben des Bodens. Dann kurz darauf werdet ihr von einem gewaltigen Erdbeben durchgerüttelt. „Der Stollen scheint zu

halten“ ruft Atosch. Doch keine Sekunde später gibt es einen enormen Ruck [*GE*-Probe um stehen zu bleiben] und mitten durch den Stollen reißt der Berg auf. Drei der Zwergenkrieger haben nicht so viel Glück und stürzen in die Tiefe. Ein vierter klammert sich mit großer Anstrengung am Abgrund fest.

Maximal zwei Helden (oder Zwerge) können ihn in Sicherheit ziehen, indem sie durch je eine *KK*-Probe 6 Punkte übrig behalten.

Der Rückweg ist nun durch eine sechs Schritt breite Spalte abgeschnitten. Wenn die Helden hinunter blicken können sie in der Tiefe einen zwergischen Helm sehen und ein leichtes Glühen ausmachen. Ein Vorbote von dem was kommen wird.

Der Weg führt nur noch in Richtung Abbaustätte. Doch dort werden die Helden gar nicht ankommen.

Die Zwerge spüren weiterhin, dass die Erde noch am rumoren ist. Auf dem weiteren Weg ist die Gruppe ab und zu von kleineren Beben betroffen. Ebenso sind die Wände und Böden teilweise aufgerissen. Es gibt aber keine Spalte, die nicht mit einem beherzten Sprung zu überwinden wäre.

Nach einer Stunde, etwa auf der Hälfte des Weges zur Mine, hat ein sehr intuitiver Held oder einer mit der Gabe *Gefahreninstinkt* das unbestimmte Gefühl von Gefahr, die sie verfolgt. Nur wenige Minuten später kann die Gruppe ein leichtes Glühen hinter sich ausmachen, ähnlich dem in der Spalte. Langsam nähert sich den Helden ein Magmaström. Doch Phex ist ihnen gewogen. Der Strom bewegt sich recht langsam, etwa mit der Geschwindigkeit eines laufenden Zwerges (*GS* 7). Gejagt von einem glühend heißem Strom müssen die Helden das Tempo anziehen. Verlangen Sie nun ein paar *Athletik*-Proben, damit sie nicht in eine Spalte treten oder gar in eine etwas tiefere stürzen.

Keine 800 Schritt später erwartet die Helden schon das nächste Problem: Hier ist es keine Spalte, die den Weg versperrt, sondern der Tunnel ist eingestürzt. Die einzige Möglichkeit zur Flucht liegt darin, eine breitere Spalte in der Wand des Stollen zu erklimmen, so weit nach oben zu steigen wie möglich und zu hoffen, dass der Strom sie dort nicht erreicht. Diese Idee kann entweder ein besonders kluger oder

intuitiver Charakter bekommen. Durch Zauber wie *FORTIFEX* oder *WEICHES ERSTARRE* kann der Strom zwar nicht gestoppt, aber dennoch ein wenig gebremst werden.

Diese Szene bietet sich dafür an, dass ein oder zwei Zwerge es nicht schaffen schnell genug die rettende Höhe zu erreichen und im Magmaström verbrennen.

Ihr habt euch in eine höher gelegene Spalte gerettet. Unter euch fließt der Magmaström dahin. jetzt heißt es abwarten und beten, dass die Götter euch wohlgesonnen sind. [Name des Helden, der ganz oben ist] du fühlst dich hier oben recht sicher. Doch auch wenn der Strom erkalten sollte kennt ihr keinen Weg hinaus. In Gedanken lässt du deinen Blick über deine Gefährten und durch die Spalten gleiten. Als du plötzlich zusammenzuckst. Im hinteren Teil der Spalte, dort wo Grau in Schwarz übergeht, blickt dich ein bärtiges Gesicht an.

Die Spalte, in welche die Helden geklettert sind hat eine Verbindung zu der längst vergessenen Zwergenstadt Ash'Dhaka, Heim in der Tiefe, geschaffen. Den Helden blickt eine alte Darstellung Angroschs entgegen, die über die Arbeiter wachen sollte.

Ash'Dhaka

Vor mehr als 3000 Jahren, nach dem zweiten Drachenkrieg, kam eine Zwergensippe der Ambosswerge, die sich selbst Kinder der Freiheit, Kadurim, nannten, in diesen Bereich der Berge. Getrieben von dem Wunsch sich eine eigene sichere Heimat zu erschaffen, gruben sie tief in den Berg hinein. Viele Jahrzehnte lebten die Kadurim in Frieden und Wohlstand. Eines Tages stieß der Zwerg Bariom auf einen wunderschönen Edelstein. Geblendet von seiner Schönheit entdeckte keiner die Gefahr, die er mitbrachte. Die Zwerge hatten nämlich soeben das Herz des Berges aus dem steinernen Leib gebrochen. Aus diesem Grund manifestierte sich die Seele des Berges in Form eines komplett aus Stein bestehenden Zwerges und machte Jagd auf die Diebe. Aus dem Hinterhalt griff es die unvorbereiteten Arbeiter, Krieger, Frauen und Kinder an. Mit dem Ziel das Herz wieder zu erlangen. Doch je mehr es sich bemühte um so stärker verteidigten die Bewohner Ash'Dhakas

ihren größten Schatz. Ein ganzes Jahr lang tobte der ungleiche Kampf, bis König Xormasch die letzten fünfzig Zwerge von der Sinnlosigkeit des Kampfes zu überzeugen konnte. In den folgenden Wochen versteckten sie ihren Schatz, und mit ihm das Herz des Berges, an einem sichern Ort und besahen das Reich unter der Erde mit vielen Fallen, in der Hoffnung sie könnten das Wesen einige Zeit aufhalten. Danach flohen sie aus dem Berg mit der Absicht in einigen Jahren mit einer Vielzahl von Kriegerern zurückzukehren und das Wesen zu besiegen. Doch nie kam ein Zwerg zurück in diese Gänge. Was aus Xormasch und seinen Getreuen geworden ist weiß niemand. Und so hatten die Kinder Murgrims keine Ahnung was sich tief unten im Berg verbarg, als sie im Jahre 932 BF herkamen, um sich ihre Heimat zu errichten.

Auch die Seele des Berges ruhte nach vielen erfolglosen Versuchen das Herz zu erlangen und bemerkte so die Ankunft der neuen Zwerge nicht. Erst als diese nahe der alten Stollen arbeiteten wurde sie auf sie aufmerksam und überfiel sie wie damals die Kadurim.

Die Erkundung Ash'Dhakas

Die Helden haben jetzt die Möglichkeit die alten Bauten zu erkunden und einen Weg nach draußen zu finden. Dabei werden sie das Schicksal der Murgrim entdecken können. Gleichzeitig müssen sie sich dem alten Gegner stellen. Zu allem Überfluss haben die Beben nicht aufgehört und ab und zu ist auch Lava eingebrochen.

Dieser Teil des Abenteuers ist sehr frei gestaltet. Bei den Erkundungen müssen die Helden auf Fallen achten, die von den Kadurim zurückgelassen wurden. Zum Glück für die Helden funktionieren die Mechanismen auf Grund Satinavs Einwirken nicht mehr so gut und somit haben sie wenigstens eine Chance zu überleben.

Das Auftauchen der Seele des Berges wird hier nicht festgeschrieben. Sie sollten es jedoch immer wieder auftauchen lassen um die Helden unter Druck zu setzen. Eine Möglichkeit ist, dass Sie mit einem W20 würfeln und so die Räume bestimmen, die die Gefährten durchqueren können, bevor das Wesen erneut

auftaucht. Eigentlich ist nicht gedacht, dass die Helden es mit Waffengewalt besiegen können. Sollten die Spieler sich jedoch auf diese Idee versteifen und gute Ideen für ihr Vorhaben bekommen, so sollten Sie ihnen einen spannenden Kampf liefern. Das Ende würde dann jedoch wegfallen. In diesem Fall können Sie den Gang nach draußen offen lassen oder, falls die Helden diesen schon gefunden haben, einen weiteren geheimen Aufstieg in der Gruft einfügen.

Zusätzlich wird die Erkundung der Stollen durch weitere kleine Erdbeben gestört. Diese können Sie wieder nach belieben einsetzen, z.B. wenn ein Held am klettern ist oder während eines Kampfes. Je nach Situation ist dann eine *Athletik*- oder eine *GE*-Probe von Nöten. Ist das Erdbeben während eines Talenteinsatzes, so ist die Probe um mindestens 3 Punkte erschwert.

Die Abbaustätten

1 Die Stollen sind zwischen zwei und vier Schritt breit und zwei bis drei Schritt hoch. Außer einer Borte in Knöchelhöhe gibt es hier keine Verzierungen.

2 Die Angrosch-Statur, welche die Helden als erstes zu Gesicht bekommen, überragt mit ihrer Höhe von etwa drei Schritt jeden der Anwesenden. Sein Bart ist kunstvoll geflochten und sein Gesicht grimmig. Die Hände hat er vor der nackten Brust verschränkt. In der Rechten hält er eine Spitzhacke. Ausgerichtet ist er mit Blick auf die Abbaustätte.

3 Hier haben die Zwerge sich in die Tiefe gegraben, auf der Suche nach Agroschs Schätzen. Mehrere hundert Schritt geht es in einem Zylinder in den Boden. In unregelmäßigen Abständen gehen Stollen in den Berg hinein. Durch die Beben sind Teile des Abstiegs eingestürzt und es wird deshalb nur einem geübten Kletterer (*Klettern*-Proben +3 bis +8) empfohlen. Außer ein paar sehr alten Werkzeugen und dem Skelett eines verunglückten Arbeiters ist dort unten auch nichts zu finden.

4 In dem sechs mal zehn Schritt messenden Raum sind überall Haufen von Gestein zu finden. Ein Held mit *Gesteinskunde* kann die

Erze von Eisen, Kupfer, Silber und sogar ein paar Stein Golderz identifizieren. Das Erz wurde von den Abbaustätten hierher gebracht und gelagert.

5 In der ehemaligen Schmiede stehen noch zwei Hochöfen. Und die Überreste eines Dritten.

6 Lange Zeit ist es her, dass das rhythmische Schlagen der Hämmer auf den sechs Ambossen den Raum erfüllt haben. Hier wurden sämtliche Werkzeuge gefertigt, die das unterirdische Reich benötigte. Die Ambosse und eine große Esse in der Mitte des Raumes haben die Jahrhunderte überlebt.

6. Hier bewahrten die Schmiede sämtliche Materialien für das Schmieden auf. Es finden sich noch zwei Eisenbarren und ein rostiger Eimer darin.

7 In diesem Raum wurden die fertigen Werkzeuge aufbewahrt. In dem Staub vieler Truhen können die Helden noch den ein oder anderen Hammerkopf, Meißel oder Nagel finden.

9 In diesem Bereich lebten einige Bergarbeiter und Schmiede. Der zentrale Raum mit den steinernen Bänken und Tischen wurde als Essens- und Aufenthaltsraum genutzt. Der erste Raum links vom Eingang war die Küche. Die steinernen Herde, der Grundwasserbrunnen, sowie ein großer Topf stehen hier bis heute.

10 **Die große Kreuzung** Von hier aus geht es zur Haupthalle und zu zwei weiteren Abbaustätten. Diese Wege sind jedoch nach wenigen Schritten durch Trümmer versperrt. In der Mitte liegt ein großer Leuchter, der mit Rillen versehen ist, in die Öl gefüllt und dann entflammt wurde. Der Seilzug, der ihn oben gehalten hat, konnte Satinavs Wirken nicht widerstehen.

Die Haupthalle (11)

Vor euch öffnet sich der Gang. Ihr betretet einen Raum, dessen Ausmaß ihr im Schein eurer Lampen nicht bestimmen könnt. Nur eines ist klar: er ist riesig. Säulen von einem Schritt

Breite tragen die unsichtbare Decke. An den Wänden könnt ihr in den Stein gehauene Bilder erkennen. Zwerge die schmieden, feiern und einen Drachen bekämpfen.

Auf der Seite, von der ein Weg zu den königlichen Gemächern führt, ist eine Szene aus den Drachenkriegen dargestellt. Die Zwerge beschießen eine ganze Armee von Drachen mit Ballisten. Im Zentrum, über der Tür steht Athax, Sohn des Gurthar und schießt eigenhändig mit einer Balliste nach dem größten der Drachen. Ein Ambosswerg oder ein Held, der eine *Geschichtswissen*-Probe +6 oder eine *Sagen/Legenden*-Probe +8 schafft kennt die Geschichte über Athax, der mit seinen Ballisten das gesamte Heer der Drachen auftrieb, jedoch selber auf dem Schlachtfeld fiel (AK S.27).

Der Hauptgang

Eine Meile beträgt der Gang zum Eingangstor. Direkt hinter dem Tor zur Haupthalle befinden sich zwei massive Fallgitter in der Decke.

12 Nach vierhundert Schritten hatten die Zwerge von Ash'Dhaka ein drei Schritte breites Stück des Bodens so bearbeitet, dass es bei dem Fall des Tores zerstört werden kann. Auch dieser Mechanismus hat dem Zahn der Zeit nicht standgehalten, so dass die Helden nun vor einem fünf Schritte tiefen Loch stehen.

13 Auf jeder Seite des Ganges befinden sich zwei Garnisonen, in denen die Wachen untergebracht waren und sich die Waffenkammern befanden. In jeder Garnison gibt es eine Wendeltreppe, die zum Bereich über dem Gang führen. Am Ende der Treppe befindet sich ein runder Stein, mit dem die Treppe von oben verschlossen werden konnte.

14 Am Ende des Ganges befindet sich das verriegelte Haupttor. Neben dem normalen Mechanismus

der Tür ist das Tor mit schweren Balken gesichert. Die drei Fallgitter, welche einmal einfallende Feinde aufhalten sollten, versperren nun den Helden den Weg in die Freiheit.

15 Über dem Hauptgang befindet sich auf den ersten fünfhundert Schritten ein weiterer, etwa

eineinhalb Schritt hoher Gang. Im Abstand von achtzig Schritt befinden sich Senken im Boden mit Öffnungen, die zum Tor zeigen. In sie legten sich die Armbrustschützen um die Feinde von oben mit einem tödlichen Bolzenschauer zu bedecken.

Die Gemächer des Königs

16 Der Gang öffnet sich in eine kleine Halle. Hier begrüßte der König seine Gäste und führte sie dann in den Speisesaal und dann in den Audienzsaal. Ebenso wie in der großen Halle sind die Wände mit gemeißelten Bildern bedeckt. Diesmal jedoch zeigen sie die Reise einer Gruppe Zwerge, die über Tage zog, gegen Drachen und Echsen kämpfte, um schließlich die passende Heimat zu finden. Dieses Bild befindet sich über der zweiflügligen Tür zum Speisesaal.

17 Rechts und links der Helden befinden sich je vier Steinsärge. Auf jedem ist das Bildnis eines Zwerges abgebildet. Auch die Jahrhunderte haben nichts daran geändert, dass sie noch täuschend echt aussehen. Ein abergläubischer Held könnte auf den Gedanken kommen, dass die Zwerge, gar nicht in den Särgen liegen, sondern zu Stein erstarrten und auf einen Steinblock gelegt wurden. An der hinteren Seite der Gruft befindet sich eine weitere Angroschstatur. In der Hand hält er zwei Schmiedehämmer.

18 Für den König und seine Bediensteten benötigt man viele Vorräte. In den drei Lagerräumen befanden sich einst, aus zwergischer Sicht, kulinarische Schätze, heutzutage kann man außer Staub und einigen sehr rostigen Nägeln nichts mehr erkennen.

19 In dieser riesigen Küche wurden zwergische Köstlichkeiten gezaubert. Zu erkennen sind immer noch die steinernen Öfen und Arbeitsplatten. Hier und da steht auch noch ein rostiger Kessel oder eine löchrige Pfanne herum. Dieser Ort bietet sich für einen Kampf mit der Seele des Berges an. Da er sich einfach durch die steinernen Hindernisse bewegen kann und den Helden so bewusst wird, wie er immer aus dem Hinterhalt auftauchen kann.

20 In diesem dreißig Schritt tiefen Brunnen kann man immer noch frisches Grundwasser abzapfen.

21 Hier nahmen die Bediensteten ihre Mahlzeiten zu sich und verbrachten ihre Freizeit. Ein aufmerksamer Held kann unter ein paar Steinbrocken drei steinerne Würfel finden.

22 In den beiden Schlafsälen fanden zwanzig Zwerge Platz auf die ein Schritt achtzig langen Steinblöcke wurden Strohsäcke gelegt.

23 In der kleinen Kapelle konnten jene Zwerge zu Angrosch beten. Die Wände sind mit stilisierten Flammen, Hämmern und Ambossen verziert und eine Angroschstatur, die schmiedend an einem Amboss steht, befindet sich in der Mitte.

24 Auch nach all den Jahren dringt einem in diesem Raum der Bierduft immer noch in die Nase. Mehrere hundert Maß feinstes Zwergenbier wurde hier gelagert.

25 Ein großer u-förmiger Steintisch steht in der Mitte des Raumes. In den Ecken befinden sich steinerne Becken, in denen Feuer entfacht wurde um Licht zu spenden und zu wärmen. Der König speiste hier mit seinen Ratgebern oder Gästen, bevor im Audienzsaal beratschlagt wurde.

26 In diesem kleinem Raum wurde noch einmal Essen aufbewahrt, da der Weg zu den großen Lagerräumen doch länger war.

27 Um ein großes Kohlebecken in der Mitte sind locker vierzehn Steinhocker verteilt. Einst traf sich der König mit seinen Vertrauten um hier Liedern zu lauschen und zu singen.

28 Die hintere Seite des Raumes ist leicht erhöht. Auf ihr steht ein steinerner kleiner Thorn. Auf der unteren Ebene stehen ebenfalls sechs steinerne Stühle mit Lehne. In der Mitte steht ein kleiner länglicher Tisch, auf den Speisen gestellt für die Dauer der Beratungen gestellt wurden.

Der Schein eurer Fackeln leuchtet in den kleinen Raum. Ihr könnt euren Augen kaum glaube, was ihr hier erblicken dürft. Neben drei großen Steintafeln befinden sich hier hunderte, vielleicht sogar tausende knapp einen Finger dicke Steinplatten. Alle beschrieben mit Millionen von zwergischen Runen.

Die Helden haben soeben den Raum der Geschichte gefunden. Hier bewahrten die Zwerge Ahs'Dhakas die Geschichte ihrer Sippe auf. Viele der Tafeln sind zerbrochen, sodass der ursprüngliche Sinn nur schwer zu rekonstruieren ist. Sollte keiner der Helden Rogolan sprechen und lesen können. So sollten Sie mindestens einen Zwerg bis hier hin überleben lassen. Die Aufzeichnungen der letzten Jahre der Siedlung zu finden dauert etwa drein Stunden. Die SF Nandusgefälliges Wissen halbiert dies. In dieser Zeit können Sie die Helden ausruhen lassen oder in einen Kampf verwickeln.

30 Ebenso wie die Kapelle steht hier auf einem Podest der schmiedende Angrosch. Vier kleine Kohlebecken hatten den Raum und die kunstvollen Darstellungen von rituellen Handlungen, wie die Feuertaufe, beleuchtet.

31 Im vorderen Bereich des Raumes schlief der König mit seiner Gemahlin. Im hinteren bewahrte er seine persönliche Habe auf. Übrig geblieben sind zwei steinerne und zerbrochene Schrifttafeln, die er bei der Flucht verloren hat, und ein uralter Felsspalter, der aber zum Leid manches Helden nicht mehr zu gebrauchen ist. Hinter der Wand befindet sich ein kleiner Gang der zu einer Fluchttreppe führt. Den Zugang öffnet man durch das Drücken eines kleinen Schalters in der linken hinteren Ecke. Um den besagten Stein zu finden ist eine *Sinneschärfe*-Probe +9 von Nöten. Aber selbst dann kann man nur einen mit Steinen versperrten Weg auffinden.

32 Direkt gegenüber schliefen zwei Diener um dem König jederzeit zu Diensten zu sein.

33 Ein großer Kamin dominiert dieses Zimmer. Daneben befinden sich zwei steinerne Lehnstühle in dem Raum.

Die Zwergenstadt

Ihr geht den Gang entlang, weg von der Haupthalle. Von Zucken der Flammen tanzen eure Schatten über die Wände. Auf einmal könnt ihr ein rötliches Glühen vor euch ausmachen. Je weiter ihr geht, desto heller und wärmer wird es. Als sich vor euch der Gang öffnet blickt ihr in eine riesige Höhle voller Magma. Aus dem Lavastrom könnt steinerne Dächer, manchmal sogar ein ganzes Geschoss, ragen sehen.

Die Zwergenstadt wurde in einer großen natürlichen Höhle errichtet. Über drei Stufen hinweg lebten dreihundert bis vierhundert Zwerge.

Durch das erste große Beben hat sich eine große Magmakammer nahe der Stadt geöffnet und ihr Inhalt ergoss sich über jene. Auf der zweiten Stufe lässt sich noch das Haar einer Angroschstatur erkennen. Wenn die Helden zu den Kavernen unterhalb der Stadt wollen, müssen sie wohl oder übel über die Dächer klettern. Dazu sind *Klettern*- und *Athletik*-Proben nötig. Es sollte hier kein Held sterben, ein paar Zwerge vielleicht schon, aber es sollte ihnen auf jeden Fall klar werden, wie gefährlich es unter Tage ist. Verwenden Sie für den eventuell anfallenden Schaden die Regeln für „Schaden durch Feuer“ auf Seite 146 **WdS**. Der Zauber **LEIB DES FEUERS** kann hier Wunder wirken.

Die Kaverne

Unterhalb der Stadt gibt es einige Kavernen. Glücklicherweise sind sie nicht mit Magma vollgelaufen. Die Helden können einfach der Beschreibung in die hinterste Kaverne folgen.

Vor euch liegt eine Höhle, die gut zweihundert Schritt durchmisst. Von der Decke hängen große und kleine Stalaktiten. Der ganze Boden ist mit Wasser bedeckt. In der Mitte der Höhle könnt ihr die Umrisse einer Art Insel ausmachen.

Diesen Ort sahen die Zwerge als den sichersten an. Tief im Fuß des Berges, umgeben von tückischem Wasser, versteckten sie ihren Schatz. Bei ihm auch das Herz des Berges. Dazu errichteten sie mit viel Mühe und dem Leben eines Zwerges eine hölzerne Plattform. Die

Balken und Bretter bestrichen sie mit Teer um dem Wasser keine Möglichkeit zu geben das Holz anzugreifen. Doch hatte König Xormasch fest damit gerechnet in weniger als zweihundert Jahren zurückzukehren. Somit ging Satinav doch nicht leer aus. Mehr als drei viertel der Plattformen sind schon im See versunken und es ist nur noch eine Frage von Jahrzehnten bis auch die letzten drei folgen. Auf den knapp drei mal zwei Schritt großen Plattformen stehen je drei große metallene Truhen. In der mit einem x markierten befindet sich das Herz. Die Helden müssen nun über den See zu den Truhen kommen und das Herz bergen. Dazwischen müssen sie zwei Schwimmen-Proben ablegen. Die Truhen besitzen komplizierte zwergische Schlösser (*Schlösserknack* +10), jedoch sind sie auch so rostig, dass man sie mit etwas Gewalt (*KK* +2) zu öffnen sind. Jedoch geben die Plattformen dann eher nach. Würfeln sie alle zwei Minuten, die sich die Helden auf einer Plattform aufhalten, oder wenn sie kraftaufwendigere Aktionen machen, z.B. das Aufbrechen der Truhen, mit einem W20. Bei 19 und 20 bricht eine der Stützen und die Plattform versinkt im See. Das Herz muss nun durch Tauchen hervorgebracht werden (*Schwimmen*-Proben bis +4).

Die Fallen

Vor ihrer Flucht haben die Zwerge Ash'Dhakas in ihren Gängen Fallen errichtet. In der Hoffnung sie könnten die Seele aufhalten. Diese hingegen hat sie nie ausgelöst, sodass die Fallen noch auf die Helden warten. Die Jahrhunderte lange fehlende Wartung hat den Mechanismen nicht gut getan, so dass einige der Fallen nicht richtig funktionieren, was den Helden die Möglichkeit zum Entkommen gibt. Die Fallen sind nicht an einen Ort gebunden. Fühlen Sie sich also völlig frei die Plätze zu tauschen. Die Fallen bieten sich natürlich auch an um einige der Zwerge „loszuwerden“.

F1 Hier haben die Zwerge den Boden so bearbeitet, dass er, nachdem mindestens zwei der Helden auf dem besagten Abschnitt, zwei Schritt lang und den ganzen Gang breit, stehen, in das Loch darunter stürzt. Der erste Held kann sich mit einer *GE*-Probe +6 und der zweite mit einer +3 in Sicherheit bringen. Sollten sie es

nicht schaffen stürzen sie in ein zwei Schritt tiefes Loch (2 x W-1 SP). Die Unglücklichen können durch die Hilfe ihrer Gefährten aus dem Loch geholt werden. Doch sollten sie sich beeilen. Nach etwa einer Minute, der Mechanismus hat geklemmt, hören die Helden ein Rumpeln über ihren Köpfen. Blicken sie nach oben so entdecken sie ein Loch, welches genau die selben Ausmaße hat wie das im Boden. Die Helden haben jetzt noch etwa zwanzig Sekunden Zeit, bevor aus eben jenem Loch Steine herabfallen, die das Loch und alle darin zuschütten. Sollte noch ein Held oder Zwerg darin sein so bekommt er 4W6 SP (RS von einem Helm können angerechnet werden). Des weiteren erhält er alle 10 KR 1W6 ASP bis ihn seine Kumpanen befreit haben. Es müssen 30 Punkte aus *KK* Proben gesammelt werden. Jeder darf alle 2 KR eine Probe machen.

F2 An dieser Stelle ist ein Netz aus Drahtseilen horizontal über den Gang gespannt. Mit einer *Athletik*-Proben gelangt man unbeschadet auf die andere Seite. Sollte einer der Helden das Netz berühren so wird ein Mechanismus ausgelöst, der ein drei Schritt tiefes Loch unter dem Netz öffnet (3x W6-1 SP). Schaffen es alle rüber, so lassen Sie den letzten beim Herausziehen seines letzten Fußes das Seil berühren. Dann öffnet sich das Loch und die Helden können angespitzte Metallpfähle sehen.

F3 Drei Zentimeter über dem Boden ist ein dünnes Drahtseil gespannt. Mit einer *Sinneschärfe*-Probe +6, wenn ein Held auf Fallen achtet +3, kann das Seil rechtzeitig erkannt werden. Wird es ausgelöst werden Bolzen aus der Wand geschossen. Prüfen sie mit zwei W6 wie viele der Vorrichtungen noch funktionieren. Die Bolzen treffen die Helden mit einen FK-Wert von 8.

F4 Diese heimtückische Falle wird durch eine Druckplatte auf dem Boden ausgelöst. Nur mit einer *Sinneschärfe*-Probe +10, bzw. +7, kann dies entdeckt werden. Wird die Platte ausgelöst, werfen Sie dazu einen W20, bei 8+Anzahl der Helden und Begleiter tritt jemand auf die Platte, fällt ein Käfig aus Speeren auf die Helden hinab. Die Speere haben eine „AT“ von 12 und machen 1W+4 TP. Durch den Rost kann eine nicht behandelte Wunde zu Wundfieber führen

(siehe GA S.208).

F4.1 In diesem Falle hat Satnav den Mechanismus schon ausgelöst und ein Speerkäfig versperrt den Helden den Weg. Mit entsprechendem Werkzeug oder roher Gewalt (3 KK-Proben +2) können sich die Helden ihren Weg frei machen.

F5 Dies ist die einzige Falle die örtlich gebunden ist. Sie befindet sich vor einer Sackgasse. Völlig unbemerkt aktivieren die Helden die Falle. Daraufhin beginnen sich die Wände des Ganges aufeinander zu bewegen. Eigentlich sollte es schnell gehen, doch mal wieder klemmt der Mechanismus. Lassen Sie die Helden es bemerken wenn sie den dahinter liegenden Raum fast vollständig untersucht haben. Dann haben sie noch wenige Sekunden Zeit den Gang entlang zu hechten (*Athletik*-Probe) ohne zerquetscht zu werden oder gar vollkommen eingeschlossen zu werden.

Die stillen Zeugen

In der ganzen Mine können die Helden auf die Skelette von Zwergen treffen. Sofern nicht anders erwähnt sind alle durch die Hand der Seele des Berges gestorben. Man kann somit durch eine *Heilkunde-Wunden* Probe erkennen dass die Knochen mit enormer Wucht zertrümmert wurden. Bei den Skeletten sind Teile der Chronik zu finden. Mögliche Orte für Skelette sind mit einem S gekennzeichnet. Das Skelett in der kleinen Kapelle (23) besitzt den letzten Eintrag der Chronik. Es war der ehemalige Bewahrer der Geschichten.

Der Weg in die Freiheit

Wie die Helden vielleicht gemerkt haben sind alle Ausgänge verschüttet. Es besteht zwar die Möglichkeit sich frei zu graben, doch würde das Proviant für ein solches Unterfangen nicht reichen.

Die einzige realistische Möglichkeit bietet, so paradox das auch klingt, die Seele des Berges. Nach etwa drei hinterhältigen Überfällen wird die Seele anfangen mit den Helden zu kommunizieren. Sie hatte die Möglichkeit durch die Chroniken etwas Rogolan zu lernen. Da sie

jedoch kein Sprachorgan hat und auch nicht wüsste wie die Runen ausgesprochen werden, schreibt sie die Wörter an die Wand. Meißeln die Helden ebenfalls etwas in den Fels, so kann die Seele dies erkennen und darauf antworten. Sollte keiner der Helden Hammer und Meißel zur Hand haben, können sie einen bei einem Skelett oder im Raum der Geschichten deponieren.

Zu erst wird die Seele Wörter wie Rache und Tod schreiben, was die Helden durchaus als Warnung verstehen können. Später dann Wörter wie Eindringlinge, gestohlen und Suche. Sollten die Helden immer noch nicht verstehen was vor sich geht können Sie folgende Wörter benutzen: Trennung, Schmerz, Schönheit, Verletzung. Ziel ist es, dass die Spieler eine Verbindung zwischen den Wörtern und den Ereignissen in der Chronik herstellen können.

Wenn die Helden der Seele antworten, können sie ein Tauschgeschäft erreichen. Die Seele befreit den Weg nach draußen, am ehesten den im Schlafraum des Königs, von Hindernissen, wenn die Helden ihr dafür das Herz des Berges bringen. Sie kann ihnen auch den Weg zu der Kaverne weisen.

Die Chronik

Von dem Tag an, an dem die Kadurim ihre neue Heimat gefunden hatten, begannen sie eine neue Chronik. Das meiste des unteren Textes können die Helden im Raum der Geschichte finden. Ein paar jedoch, vor allem der letzte Eintrag, befindet sich bei einem der Skelette. Schneiden Sie die Einträge aus und präsentieren Sie sie den Spielern nach und nach.

Tag 1 Jahr 1: Wir haben einen passenden Berg gefunden und werden uns hinunter arbeiten um die größt Mögliche Sicherheit zu erlangen.

Tag 267 Jahr 10: Die große Halle und die Gemächer des Königs sind weitestgehend fertiggestellt. Die Stadt wächst ebenfalls.

Tag 102 Jahr 80: Unsere Gemeinschaft zählt jetzt mehr als dreihundert Angroschim.

Tag 318 Jahr 87: Wir haben eine neue Mine eröffnet und erhoffen uns größere Schätze bergen zu können.

Tag 245 Jahr 88: Bariom hat den Schatz gefunden. All unsere Träume sind wahr geworden. So etwas wunderschönes habe ich noch nie gesehen. Es ist schon jetzt das höchste unserer Güter.

Tag 269 Jahr 88: Wir haben mehrere unserer Minenarbeiter tot aufgefunden. Sie wurden anscheinend von Steinen erschlagen, auch wenn kein einziger bei ihnen lag. Manche sprechen schon davon, dass ein Mörder in unseren Reihen ist.

Tag 278 Jahr 88: Es sind wieder drei unserer Brüder gestorben. Einige meinen ein steinernes Wesen würde sein Unwesen treiben.

Tag 283 Jahr 88: Das Wesen greift immer häufiger an. Es scheint als ob es unsere Schätze stehlen will. Alle Krieger sind in ständiger Alarmbereitschaft.

Tag 199 Jahr 89: In den letzten Monden haben wir viele unserer Brüder und Schwestern verloren. Doch an unseren Schatz kam das Wesen noch nicht heran und bei Angrosch so

wird es bleiben.

Tag 231 Jahr 89: König Xormasch hat beschlossen, dass wir die Mine aufgeben. Um bei unseren Brüdern im Osten Verstärkung zu holen. Die Vorbereitungen haben begonnen.

Tag 258 Jahr 89: Alles ist bereit. Die Fallen sind eingrichtet und der Schatz gut versteckt in den Kavernen unterhalb der Stadt. Wir machen uns nun mit den verbliebenen Angroschim auf den Weg. Möge Angrosch uns eine baldige Rückkehr bescheren.

Anhang

Herz und Seele

Es wird Berichtet, dass die Berge einst Riesen waren, größer als ihre Brüder heutzutage, die gegen die Götter kämpften. Diejenigen, die fiel blieben auf Dere zurück. Mit den Lauf der Äonen wuchsen sie zu, so dass nur noch ihr gewaltiger geschundener Leib in die Höhe ragt. Doch manch einer sagt, dass sie nie ganz gestorben sind, dass das Herz in ihrem Körper noch leicht am schlagen ist und ihr Geist noch immer wacht. - gehört bei einem fahrenden Geschichtenerzähler - neuzeitig

Ob Berge einmal Riesen waren soll hier nicht geklärt werden. Wahr ist jedoch, dass mancher Berg eine Seele und ein Herz besitzt. Im Normalfall bleibt beides jedoch tief in den Wurzeln des Berges und kümmert sich nicht um das was auf oder in ihm geschieht. Doch in diesem Fall haben die Kadurim durch das Herausbrechen des Herzes den Zorn des Berges auf sich gezogen. Denn auch wenn das Herz herausgenommen werden kann so bleibt die Seele stets im Gestein. Die Seele versuchte wieder zum Herz zurückzukehren, doch die Zwerge wehrten sich so gut. Doch immerhin sorgte es dafür das diese ihre Stollen verließen. Aber dies half ihm nicht weiter. Die Zwerge verbargen das Herz und ihre Schätze für die Seele unerreichbar auf einem See. Einsam und zerissen wartete es die Jahrhunderte ab und als erneut Eindringlinge in seine Reichweite kamen führte es den alten Krieg fort. Doch hatte es mit den Jahren gelernt seine Kräfte zu benutzen, so dass es nun die Diebe mit Erschütterungen der Erde heimsuchen konnte.

Das Ziel der Seele ist es wieder mit dem Herz vereint zu werden. Dafür tut es alles, was in ihrer Macht steht.

Das Herz des Berges ist ein etwa Straußenei großer Edelstein. Die Farbe ist ein unscheinbares Grau, jedoch geht von ihm ein sanftes Pulsieren aus, so dass sich der Grauton ständig ändert. Von dem Stein geht eine merkwürdige Anziehung aus. Jeder goldgierige Held muss eine um 3 Punkte erschwerte Probe ablegen, um es nicht behalten zu wollen.

Die Seele des Berges „lebt“ im Gestein. Sie kann sich nicht von dem Stein lösen. Jedoch kann sie leicht menschliche Formen annehmen um in einem Hohlraum zu agieren.

Für einen Kampf finden Sie hier die Werte:

LeP 200 AuP unendlich KK 18 GE 6 GS 4 RS
s.u.

Schlag/Tritt: AT 9 PA 6 TP 2W6+4 DK HN

Besondere Regel: Jeder Angriff ist ein Angriff zum Niederwerfen, nach 2W6 KR zieht sie sich wieder zurück, nur Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen können drei viertel Schaden machen, der Rest macht nur ein Viertel des Schadens

Die Kinder Murgims

Im Jahr 832 BF suchte eine Gruppe von Zwergen unter der Führung von Murgim eine neue Heimat. Sie fanden sie im westlichen Ausläufer des Amboss. Dort trieben sie ihre Stollen tief in den Berg um noch unentdeckte Schätze zu finden. Doch sie fanden mehr. Ihre tiefsten Mienen näherten sich der alten Zwergensiedlung Ash'Dhaka und weckten die Seele des Berges. Diese überfiel und tötete mehrere Zwergenarbeiter, bis die Helden auftauchen und einen Überlebenden in sein Heim zurückbrachten.

Atosch Sohn des Storax

Atosch ist ein stämmiger Zwerg. Sein braunes Haupt- und Barthaar trägt er im Normalfall immer gepflegt. Er ist schon immer ein Minenarbeiter auf der Suche nach den Schätzen

der Tiefe. Eines Tages wird seine Gruppe von der Seele des Berges angegriffen. Nur er schafft es zu entkommen und stolpert den Helden fast direkt vor die Füße.

Falls seine Werte wichtig sein sollte hier sind sie:

LeP 32 AuP 30 MR 4 KO 13 KK 15 RS 3
(Kettenhemd)

Lindwurmschläger: AT 13 PA 14 TP 1W+4 DK
HN

Weitere zwergische Namen:

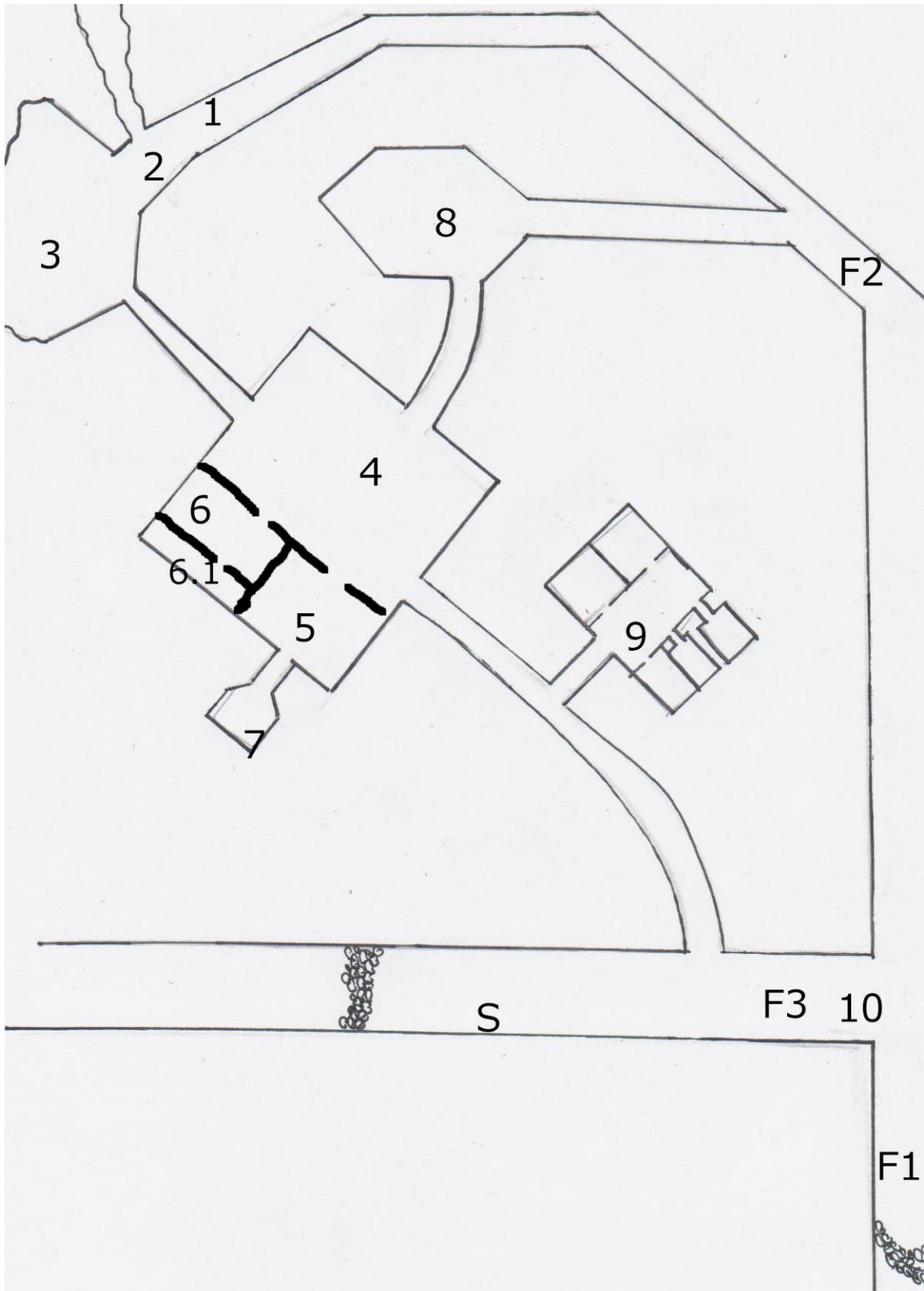
männlich:

Paglim
Sagrud
Ramox
Fughal
Thurgrim
Grubosch
Kamarix
Burri
Pogolosch
Fosamar
Tuwar
Etosch
Auro
Dwarusch
Damar
Topax
Xasch
Arthag
Faruk
Hardo
Xerberum
Obolosch
Arthogrosch

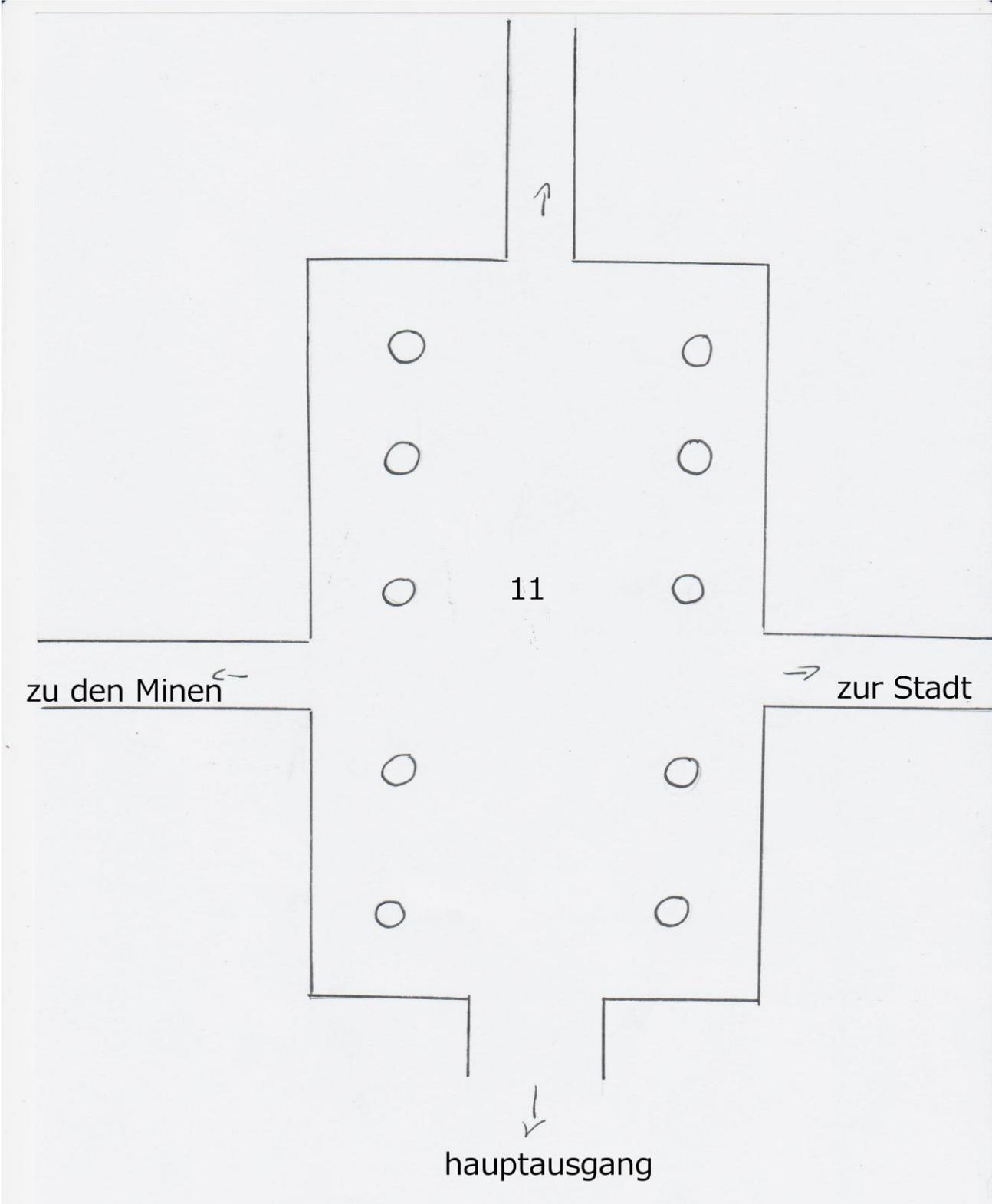
weiblich:

Breccie
Norturrima
Thurescha
Gudelne
Caldera
Xagulne
Duglima
Lugra
Igelne
Topasa
Ogulne
Stannate
Etoscha
Barina
Harikscha
Xylgrima
Borascha
Ugrilne
Germa
Jorna
Lavascha

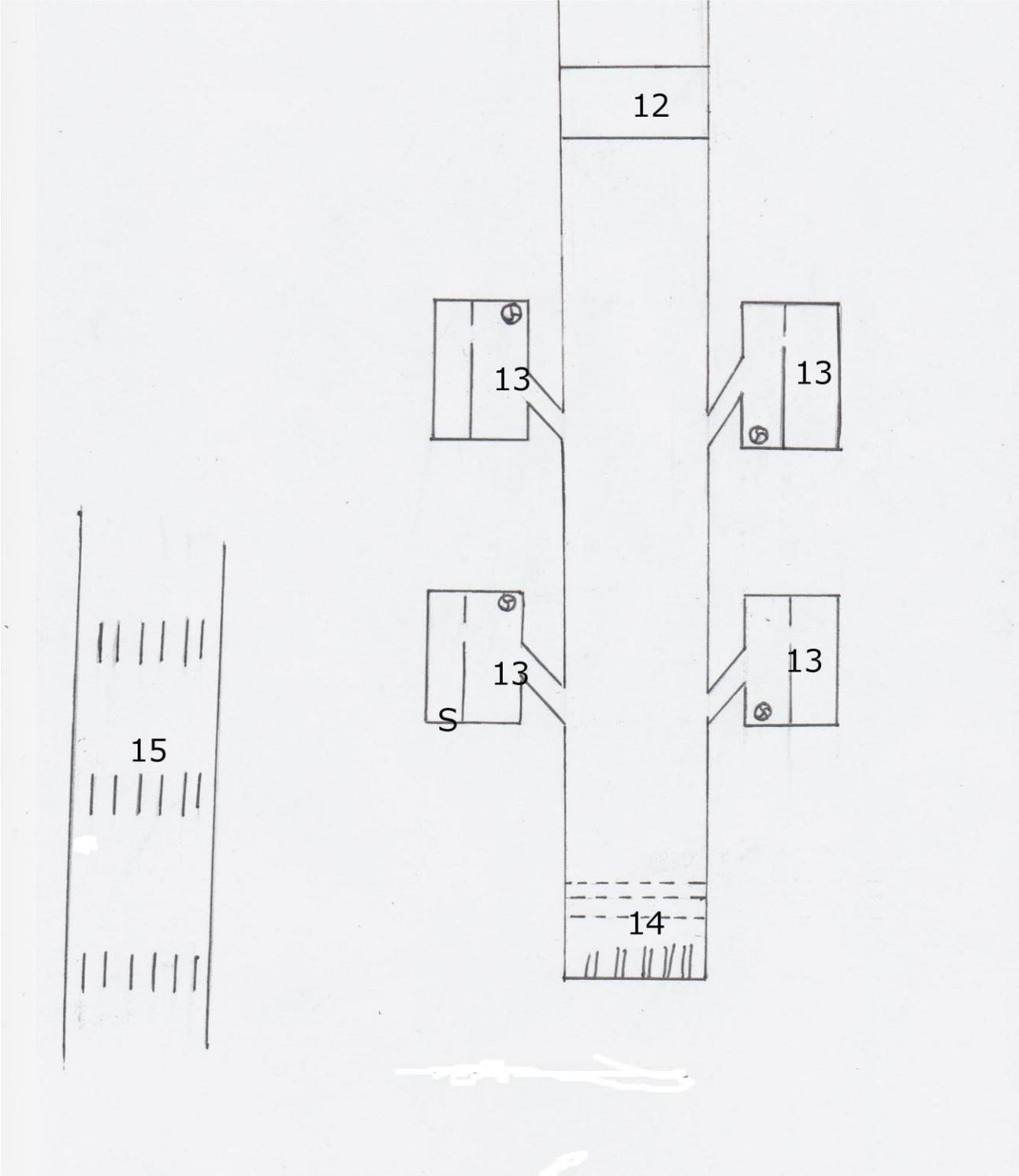
Die Abbaustätten



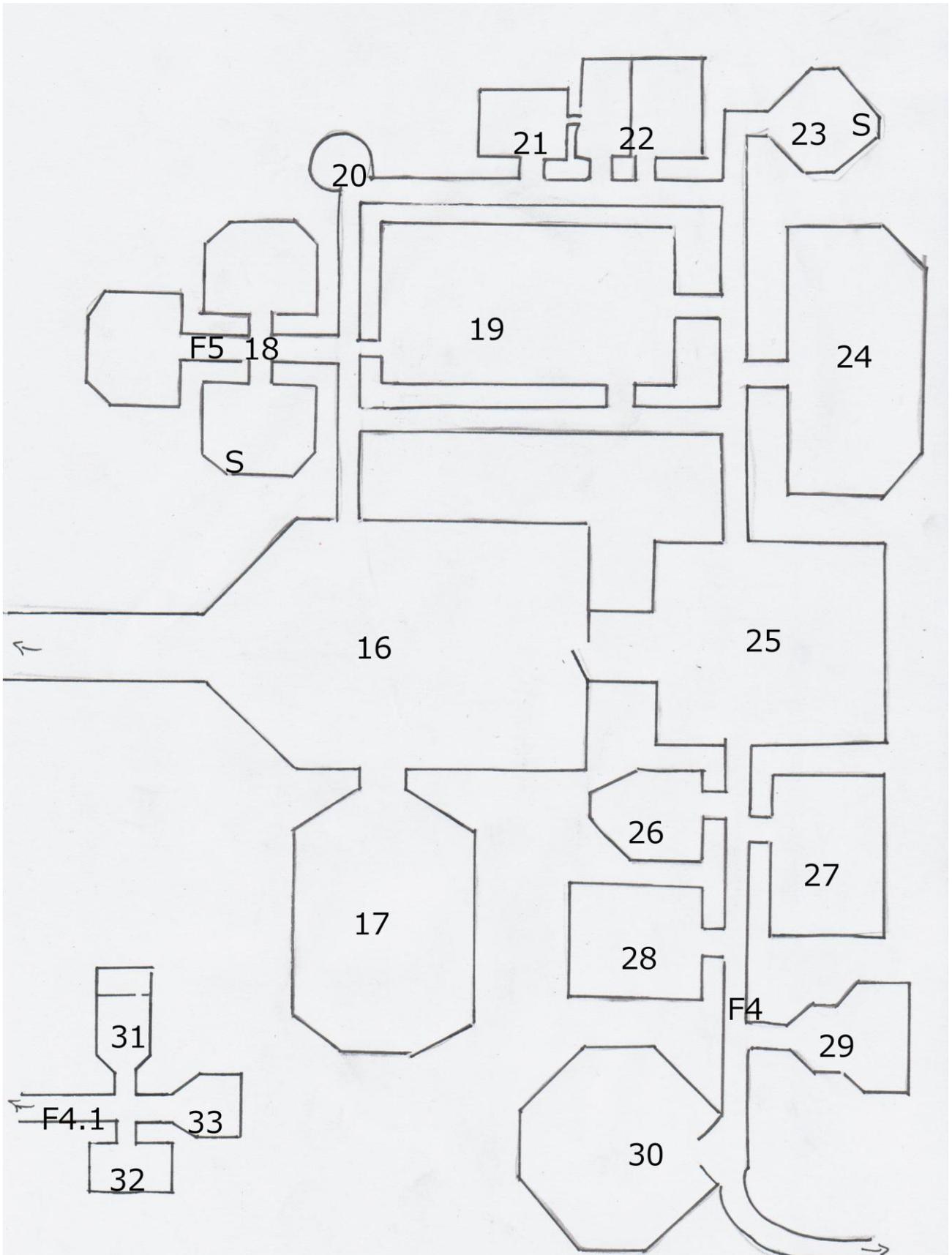
Die große Halle



Der Hauptausgang



Die Gemächer des Königs



Die Stadt

