

Rote Glut

Ein DSA-4.1-Gruppenabenteuer

**Für kaum bis sehr erfahrene Spieler und wenig bis
sehr erfahrene Meister**

**von: Dennis Rüter
E-Mail: weyon@hotmail.de**

November 2009

Rote Glut

Hintergrund

Die Helden finden auf der Straße den Hügelschwerg *Barox Elftöpfer*, der von Orks attackiert und vom Blitz getroffen wird. Sie bringen ihn zu seinem nahen Ziel, einem kleinen Hügelschwerg-Dorf. Die meisten Bewohner sind losgezogen, um an der Hochzeit anderer Zwerge teilzunehmen. Nur die Familie *Kornschneider* ist zurückgeblieben, um auf das Dorf acht zu geben und zugleich ein Auge auf ihre Tochter *Bidra* zu werfen, die sich ein Bein gebrochen hat. Die Helden übernachten (idealerweise) im Haus der Kornschneiders, als Genossen der Orks die Scheune ausrauben. Die Helden werden beauftragt, das Zeug zurück zu bringen: einen Karren, Arbeitsgeräte, einen Esel und das Stroh. Vielleicht sind aber auch persönliche Gegenstände der Helden, die in der Scheune untergebracht waren, geraubt worden. Begleitung erhalten sie von *Dagrima Kornschneider*. Die Helden und Zwergin finden das Geheimversteck der Orks, eine Höhle im Wald. Tatsächlich handelt es sich allerdings um das ehemalige Verließ des Geoden *Ondralasch*, in dem allerlei Gefahren lauern. Schließlich können die Helden die Sachen aufstöbern, aber die Orks wecken aus Versehen oder Absicht einen Feuer-Dschinn namens *Mardug*. Dieser treibt die Helden auf einer Hetzjagd zurück an die Oberfläche. Dabei wird das Verließ zerstört. Als er draußen ist, steckt er ein paar Büsche vor den Helden in Brand, sodass diese denken, sie säßen in der Falle. Doch ein plötzlicher Regenguss setzt dem Feuerwesen zu und treibt ihn zurück zum halb zerstörten Eingang, durch den er versucht, sich vor dem Nass in Sicherheit zu bringen. Mit einem Behältnis können die Helden (oder *Dagrima*) nun noch etwas Wasser drauf kippen, um den Todesstoß auszuführen. Sie reisen mit *Dagrima* zurück ins Dorf und erhalten je nach Erfolg eine mehr oder weniger üppige Belohnung.

Voraussetzungen

Wann spielt das Abenteuer?

Der genaue Zeitpunkt ist nicht festgelegt. Zwar legt das Wetter nahe, dass nicht gerade Winter ist, aber dies können Sie notfalls anpassen. Auch das Jahr spielt keine Rolle; es kann sogar vor, während oder nach *Borbarads* Rückkehr, dem Jahr des Feuers etc. gespielt werden.

Warum kommen die Helden ins Dorf?

Sie können auf der Durchreise sein, einen Händler begleiten etc. Möglicherweise ist ein zwergischer Held mit den Bewohnern verwandt. Oder eine örtliche Autorität – Baron, Hauptmann, Magistra der nächsten Magier-Akademie, Geweihte – hat sie damit beauftragt, orkischen (oder sonstigen) Untrieben auf die Spur zu kommen. Bei der Einleitung wird davon ausgegangen, dass die Helden sich gerade auf dem Weg befinden.

Und wo spielt es?

Wie gesagt handelt es sich beim ersten Schauplatz um ein kleines Dorf der Hügelschwerg. Daher kommen die Gebiete in Frage, in denen dieser spezielle Schlag der Angroschim zu finden ist: am oberen großen Fluss (etwa Fürstentum Kosch), im südlichen Garetien oder ebenso südlichem Darpatien. Es sollte nicht zu weit von dem Weg liegen, den die Helden nehmen, aber mehr als einen Steinwurf von großen Städten oder Burgen entfernt, weil sich die Einwohner sonst an Ritter wenden könnten.

Welche Helden sind geeignet?

Tendenziell alle. Orks, Goblins und Achaz natürlich nur unter Erschwernissen, ebenso Paktierer. Da es unter die Erde geht, sollte keine zu hohe Raumangst vorhanden sein. Fortgeschrittene Zauberer mit Kenntnis in Wasser(-Wesenbeschwörung) oder Eis (das unter Hitze bekanntlich schmilzt) können dem Finale unter Umständen einen überraschenden Dreher verpassen, indem sie den Feuer-Dschinn durch sein Gegenelement vorzeitig zerstören. Ebenfalls denkbar ist der Einsatz von Antimagie zum Exorzieren des Dschinns. Anmerkungen zu einem alternativen Ende finden sich in Kapitel 3.

Benötigte Kenntnisse:

Kenntnis der Grundregeln, Kampfregeln und Magieregeln – aktuell aus *Wege des Schwerts*, *Wege der Magie* und dem *Liber Cantiones* – werden beim Meister vorausgesetzt. Weitere sind nicht erforderlich, aber vielleicht hilfreich.

Sprache:

Die Hügelschwerg sind des Garethischen mächtig, die Orks ihrem kruden Mischmasch.

Kapitel 1: Kleines Dorf der kleinen Leute

Inhalt des ersten Kapitels

Die Helden treffen während eines Unwetters auf dem Weg einen Zwerg namens *Barox Elftöpfer*, der von Orks attackiert wird. Sie bringen ihn dann in ein nahes Dorf seiner Verwandten, wo seine Nichte *Dagrime Kornschneider* ihn in Empfang nimmt. Außer ihr sind nur noch ihr Mann *Xolgrim* und Tochter *Bidra* zugegen, da die andern Einwohner zu einer Hochzeit reisen. Sie bietet den Helden an, bei ihr zu übernachten.

Am frühen Morgen wird die Scheune von Orks überfallen. Die Helden können mit Dagrime Hilfe verhindern, dass die Schwarzelze das Gebäude niederbrennen. Allerdings treffen sie nur die Nachhut. Der Rest ist mit einem Karren voller Werkzeug, Heu und einem Esel aufgebrochen. Die Helden verfolgen die Spur und stoßen schließlich auf das Versteck: einem Eingang aus Findlingen in eine Höhle. Das ist Ondralaschs Versteck.

Sinn des Kapitels:

Die Spieler werden in das Abenteuer geführt und erhalten eine Motivation für ihr Tun.

Der Überfall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid heute schon einige Stunden gereist, als es anfängt zu regnen. Es dauert nicht lang, bis Blitze durch den Himmel zucken. Vor euch auf dem Weg bemerkt ihr eine kleine Gestalt, die ihren Umhang enger um sich schlingt und einen Rucksack dabei hat. Als ihr euch bis auf ein Dutzend Schritt nähert, erkennt ihr rundliche Statur unter der für einen Mittelreicher typischen Bekleidung. Plötzlich springen vor der Gestalt zwei in mitgenommene Fellmäntel und Lendenschürze gehüllte, magere Schwarzelze aus einem nahen Gebüsch und bedrohen sie. Bevor ihr etwas unternehmen könnt, zückt die Gestalt eine schwere Axt vom Rücken, hebt sie empor und stößt einen genuschelten Ruf aus.

- Rogolan-Kenntnisse verraten, dass es sich um *Drodda* handelt, was übersetzt schlicht „lass mich in Ruhe“ bedeutet. Bei niedrigem TaW in Rogolan (beim in dieser Sprache bewandernstem Helden) muss wegen dem Unwetter eine Probe auf die Sprache gelingen, um das Wort überhaupt vom Lärm des Sturms zu unterscheiden.

Offenbar sind die Orks von der Axt und dem Spruch beeindruckt, weichen sie doch zurück, als unvermittelt ein heller Schein eure Augen blendet und ein lauter Knall durch Mark und Bein fährt. Als ihr einen Moment später wieder sehen könnt, bemerkt ihr, dass die kleine Gestalt mit angekokelten, Rauch abgebenden Kleidern am Boden liegt, die Axt mit zerteiltem Stiel und bizarr geschmolzenen Blättern neben sich. Offenbar ist ein Blitz in die Gestalt gefahren. Die Orks, offenbar ermutigt, schwingen ihre Säbel mit gewellten, zerkratzten Klingen über ihren Köpfen und brüllen zufrieden. Dann bemerken sie euch und rufen:

„Nix Beut nehmen weg! Schon verstoß von Rest wegen Klau! Jetzt wir dran!“

Der Kampf gegen zwei Orks

Die beiden abgemagerten Schwarzelze stürzen sich auf die Gruppe. Die WM der Arbachs und BE der Mäntel wurden bereits eingerechnet.

Größe: 1,6/1,65 Schritt **Gewicht:** 60/65 Stein

Hautfarbe: braun **Augenfarbe:** grau

Fellfarbe: schwarz

Kleidung: Fellmäntel (mitgenommen und mit Haut und Fleischstücken dran, sicher bald stinkend, RS 1, BE 1), schlichte Lendenschürze aus Stoff (kein RS/BS durch Letztere)

Waffen: Axt (als Säbel geführt, TP 1W6+5 (durch KK), BF je 4 (mitgenommen), WM 0/-1, DK N), Biss (Raufen-AT, 1W+1 TP), Faust (1W+1 TP(A))

LeP: 27 **AuP:** 28 **INI:** 9+W6 **MR:** 0

GS: 7 **RS:** 2 (natürlicher RS + Mäntel; im Zonensystem: Kopf 1/Brust 2/Rücken 3/Bauch 1/LArm 2/RArm 2/LBein 2/RBein 2)

AT 12 (Raufen 11) **PA** 9 (Raufen 7)

Wundschwelle: 7

Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Richtungssinn, Zäher Hund; Aberglaube 8, Jähzorn 7, Raubtiergeruch

Taktik: Die beiden Orks sind so verzweifelt hungrig, dass sie den Kampf auch nicht aufgeben, wenn die Helden klar überlegen sind.

Denkbares Problem: Die Spieler kämpfen zu schlecht

Bei Würfelpech oder einer wenig kämpferischen Gruppe kann es vorkommen, dass die Helden den Kampf zu verlieren drohen. In diesem Fall können Sie den Blitz in einen Baum am Straßenrand einschlagen lassen, sodass die beiden Orks vom herunterfallendem Ast/Stamm zermalmt werden. Durch eine natürliche Astanordnung ist es so möglich, die Helden zu retten, indem sie in einer Lücke zwischen den Ästen landen.

Nach dem Kampf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die kleine Gestalt atmet schwach. Als ihr sie umdreht, erkennt ihr einen vollen Bart – ein männlicher Zwerg. Leise stammelt er etwas von „linke Abzweigung“, während sein Atem seinen gezwirbelten Schnurrbart vibrieren lässt. Hinter selbiger Abzweigung seht ihr vielleicht hundert Schritt entfernt ein paar Hügel, von denen ihr im Lichte eines Blitzes meint, Rauch aufsteigen zu sehen. Nahebei liegt ein Wäldchen.

Die Behandlung des Zwerges

Der Gute ist vom Blitzschlag gezeichnet, bewusstlos und schwer verletzt (nur noch 4 LeP, eine Wunde am Rumpf und eine an jedem Arm). Es bieten sich folgende Möglichkeiten, damit umzugehen:

- *Heilkunde Wunden, Heilung fördern*: die erste Probe wie üblich zur allgemeinen Wundversorgung (+6, mit Zonensystem +5, 4 SR Zeit), die Zweite zur eigentlichen Förderung (+9/+11, 6 SR). Die Hälfte der TaP* aus der zweiten Probe erhält er zusätzlich zur nächsten Regeneration als LeP. Für je 7 TaP* schließt sich eine Wunde (erst die am Rumpf), je 2 darüber geben je 1 Punkt Bonus für die KO-Probe zur späteren Wundheilung (wenn Sie auswürfeln wollen). Scheitert die erste Probe, gibt es keine Heilung. (An Wundfieber erkrankt er nicht.) Beim Scheitern der Zweiten regeneriert er 24 Stunden nicht und erleidet pauschal 3 SP. Teilen Sie Helden vor der entsprechenden Probe diese Gefahr mit.
Zur Behandlung bedarf es üblichen Werkzeugs (wie Verband und Schere). Wird der Zwerg nicht an einem trockenem Platz versorgt, steigen die Mali um je 3 Punkte.
- *Magische Mittel*: Balsam etc. wirken entsprechend.
- *Liturgien*: Es gilt dasselbe wie für Magie.
- *Heilkräuter*: Wirselkraut wirkt nicht, weil es für Zwerge unverträglich ist. Im Zweifel ist eine KL-Probe +5 für unerfahrene Helden zum Herausfinden für Menschen, Elfen etc. abzulegen, um sich daran zu erinnern. Andere Heilkräuter wirken normal.
- *Heiltränke*: Übliche Regeln (ab 7 auf einmal wiederhergestellte LeP schließt sich eine Wunde).
- *Nicht behandeln*: Der Zwerg ist nicht unmittelbar tödlich verletzt. Es ist daher möglich, ihn nicht zu behandeln. Ihn liegen zu lassen, ist bei dem Wetter und in seinem Zustand jedoch unverantwortlich.

Was der Zwerg beim erfolgreichen Heilen den Helden mitteilt:

Wenn der Zwerg erfolgreich behandelt wird, erwacht er. Mit nur 4 LeP kann er natürlich nicht viel mehr machen als Reden und wird nur gehen, wenn es unbedingt nötig ist (dann entsprechend mit GS 3).

- Wenn er nicht im Trockenen ist, hält er sich die Hände als Regenschutz übers Gesicht.

Er fragt die Helden zunächst mal, wer sie sind und was sie hier machen. Dann kratzt er sich am Kopf, will wissen, was passiert ist. Als er die Frage ausspricht, fällt ihm ein, dass er plötzlich wie „von zehn Fässern erschlagen“ wurde. Im ersten Augenblick vermutet er die Helden dahinter, richtet sich auf, greift nach seiner Axt – und stellt fest, dass sie fehlt. Er fragt nach dem Stück und schaut die Überreste unzufrieden an.

Dann fällt ihm ein, dass da ja noch die beiden Orks waren und der Schlag von oben kam. Die Helden können ihm die erschlagenen Schwarzpelze zeigen. Daraufhin zeigt er sich zufrieden und erklärt, dass er *Barox Elftöpfer (Sohn des Badax)* heißt. Er war auf dem Weg zu einer Feier seiner Verwandten und wollte dabei erstmal in einem kleinen Dorf bei seiner Nichte Halt machen. Jetzt, so seufzt er, müsse er wohl länger dort bleiben und auf die Feier verzichten. Er lädt die Helden ein, mit ihm zu kommen. Im Dorf wird es selbst für solche *Gigrim* (Rogolan, „Großlinge“) schon ein trockenes Plätzchen für die Nacht geben.

Wird er nicht behandelt, so sollten die Helden zumindest seinen Ratschlag („linke Abzweigung“ aus dem Kasten oben) beherzigen und die nahe, linke Abzweigung nehmen. Diese führt zum Dorf.

Denkbares Problem: Töten des Zwerges

Wenn die Helden den Zwerg versehentlich töten, können sie das Dorf immernoch aufsuchen. Wenn sie sagen, dass sie den Zwerg versehentlich (wohl durch falsche Behandlung) in Angroschs Schmiede befördert haben, werden die Kornschneiders sie auffordern, die Leiche heranzuschaffen, damit sie in näherer Zeit im nächsten Feuerschacht eines Angroschtempels bestattet werden kann. Natürlich ist die Familie traurig, aber diese Trauer kann beim Diebstahl später in Wut bei der Verfolgung der Orks umschlagen: Barox ist tot, noch mehr Unheil lässt sich keiner gefallen!

Wenn die Helden den Zwerg ermorden und dies zugeben, werden sie bald als Verbrecher gesucht und bei Ergreifung wohl die Todesstrafe bekommen. (Für derlei Grundsätzliches bedarf es keiner Probe auf Recht/Gesetz).

Im Dorf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es dauert nicht lang, bis ihr auf der Abzweigung Felder und schließlich eine Hügelgruppe erreicht. Blumen- und Gemüsebeete hinter niedrigen Zäunen umgeben die kleinen Erhebungen. Beim Näherkommen entdeckt ihr Fenster, Türen und Schornsteine in den Erdhaufen. Die Häuser sind durch einfache Wege miteinander verbunden.

Vor einem der Fenster steht eine kleine Gestalt, gehüllt in einen Kapuzenumhang, und ölt das Scharnier eines Fensterladens. Als sie sich umdreht, bläst der Wind ihren üppigen, schwarzen Bart vor's Gesicht. Unzufrieden murmelnd legt der kleine Mann ihn über seine Schulter. Er blickt euch an, deutet mit einem Zeigefinger auf den Boden neben euch und ruft euch zu:

„He da! Gebt mir mal den Haken für den Laden!“

- Der Haken aus Stahl liegt neben dem Weg in einer schlammigen Pfütze. Helden mit *Krankhafter Reinlichkeit* müssen auf diesen Nachteil würfeln. Gelingt die Probe, können sie sich nicht dazu aufraffen, ihn aufzuheben. *Unverträglichkeit mit unverarbeitetem Metall* bedeutet, dass ein Held mit diesem Nachteil den eindeutig geschmiedeten Haken nur kurz anfassen kann. Sonst erleidet er ja für Zauberproben während der nächsten Stunde einen Zuschlag von +7, beim Berühren des Hakens während des Zauberns sogar +12. Wenn die Helden ihm nicht den Haken bringen, merkt es sich Xolgrim und grüßt sie unzufrieden.
- Wenn Barox noch bewusstlos ist und die Helden den fremden Zwerg darauf ansprechen, wird er sich den Guten ansehen, fragten, was passiert ist und sie dann zum ersten Haus zur Linken führen.
- Ist Barox wieder wach, begrüßt er den andern Zwerg als *Xolgrim*, erzählt, was geschehen ist und führt die Helden zum ersten Haus zur Linken, gefolgt von Xolgrim.
- *Pferde etc.* können in der Scheune am Ende des Dorfs untergestellt werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

So gut es geht, tretet ihr durch das niedrige Portal in das Haus, das in einen Hügel gebaut wurde – oder als Hügel? Im Eingangsraum können Menschen immerhin aufrecht stehen. Laut ruft euer Begleiter in Garethi:

„Dagrima! Besuch!“

Ein Blinzeln später erscheint eine kleine Frau mit tiefem Ausschnitt, grünen Augen und rotem Haar, die euch überrascht anschaut.

„Wer seid ihr denn?“ will sie wissen.

- Ist Barox noch bewusstlos (worauf sie Xolgrim hinweist), so heißt Dagrima den Helden, ihr zu folgen. Es geht durch das Wohn- ins Schlafzimmer, wo sie ihn in einer Schlafnische ablegt. Dabei meckert sie menschliche (elfische etc.) Helden an, dass sie mit ihren „Gigrim-Köpfen ja nicht an der gemütlich niedrigen Decke entlang schleifen“. Dann legt sie einen Satz sauberer Kleidung auf die Decke und bittet die Helden, ihr ins Wohnzimmer zu folgen.
- Wenn Barox wieder bei Bewusstsein ist, begrüßen Dagrima und er sich freundlich. Sie geleitet ihn und die Helden ins Wohnzimmer. Nach einem Augenblick bringt sie ihm neue Kleider, da seine Eigenen ja sehr mitgenommen sind.
- Xolgrim geht nach draußen, um den Fensterhaken anzubringen – immerhin sind die Läden geöffnet, sodass er von innen nicht drankommt.

Im Wohnzimmer sitzt *Bidra*, vor sich einen Becher und Würfel. Sie fragt nach dem Befinden von Barox (in Garethi) und die Helden nach deren Werdegang. Sie spielt auch gern mit ihnen – freilich nicht um große Beträge. Dagrima schenkt allen einen Schluck aus, während ihr Mann hineinkommt und etwas vom „repariertem Fensterladen“ murmelt (auf Rogolan). Ob und wie weit Sie den Abend ausgestalten/fortschreiten lassen, bleibt Ihnen (und Ihren Spielern) überlassen.

Dagrima und ihr Mann besitzen Gäste-Schlafnischen, die allerdings nicht für Gigrim ausgelegt sind. Alternativ können die Helden auf dem Boden des Wohnzimmers übernachten (die Sofas sind nicht so lang). Sie verabreicht Barox noch einen Heiltrank (der eine Wunde heilt und 8 LeP zurück gibt), bevor sie, ihr Mann und die Tochter sich zu Bette begeben.

Das Haus von Dagrima

Damit Ihre Spieler sich zurechtfinden, folgt der Plan von Dagrimas (und Xolgrims) Haus (Bild im Anhang): Durch den Eingang kommt der Besucher zunächst in die *Diele*. Kleiderhaken und eine Kommode mit Schuhen auf schlichtem Lehmfußboden bieten Platz, um Sachen zu verstauen. Daran schließen sich drei Räume an.

Der *Lagerraum* dient der Unterbringung nicht essbarer Sachen. Besonders ein Stapel Holzscheite für den einzigen Ofen ist hier zu nennen, aber auch eine Standleiter (Deckenreinigung). Eine Kommode mit Schubladen dient Bidra als Schreib- und Arbeitstisch für ihre Erfindungen. Entsprechend finden sich neben einem Beil auch Messer, Hammer, Nägel und weitere Werkzeuge in der Kommode, auch für die Gartenarbeit. Die Platte der Kommode ist entsprechend mit Kratzern und Schrammen übersät. Eine Schublade beinhaltet einen kleinen Vorrat an Heiltränken (Qualität C, 2W6+4 LeP). Sie sind

allerdings durch eine Falle geschützt, die erst durch Umlegen eines kleinen Hebels in einem Fuß der Kommode entschärft werden muss.

Der Trankschutz:

Das Entdecken der Falle verlangt Gefahreninstinkt +3, Holzbearbeitung +4 *oder* Sinnenschärfe (Hören) +5 während der vorsichtigen Öffnung der Schublade. Impulsive Helden müssen zur vorsichtigen Öffnung auf die schlechte Eigenschaft würfeln; bei Gelingen ziehen sie die Schublade schnell heraus und lösen so die Falle aus. Das Entdecken des Hebels erfordert eine gründliche Untersuchung des Schreibtisches (min. 1 SR) und eine Probe auf Holzbearbeitung +5 bzw. Sinnenschärfe (Fühlen) +7, da der Fuß nur hinten an einer Stelle kurz genug ist, damit ein Finger hinein passt. Bei der Falle handelt es sich um fünf Speere, die aus dem Boden vor dem Tisch schießen. Sie sind perfekt versteckt, sodass nur eine genaue Untersuchung des Lehmbodens an der Stelle (Gesteinskunde +7) Jeder Held davor muss ausweichen (+10) oder erleidet 1W6+5 TP. Es ist auch möglich, dass ein Held von zwei Speeren getroffen wird (Ihre Entscheidung). Dieser Schutz wird von den Bewohnern natürlich geheim gehalten, ebenso wie der eigentliche Inhalt.

Der *Vorratsraum* daneben beinhaltet die Lebensmittel. Da er im kühlen Bereich des Hauses abseits des Ofens liegt, halten die gepökelten, gesalzenen, geräucherten oder schlicht vegetarischen Nahrungsmittel sich teils sehr lang.

Als größter Raum darf zweifelsohne das *Wohnzimmer* gelten. Ein niedriger Tisch, gemütliche Sofas, Teppiche auf dem Boden, bunte Bilder von Speisen an den Wänden und ein Kronleuchter mit Leuchtkristallen in orange vermitteln ein wohliges Gefühl. Dazu trägt auch der Ofen bei, der sich hinter einem Gitter befindet, oben auf dem Dach in einem Schornstein fortsetzt und praktischer Weise gleich drei Räume beheizt.

Darunter ist die *Küche*. Der Ofen reicht etwas in den Raum hinein, sodass er ebenfalls als Herd Dienste leistet. Daneben gibt es die üblichen Schränke und einen Tisch mit Stühlen. Darauf folgt das *Badezimmer*. Die Wanne in zwergischer Höhe liegt über einem Ofenrohr, sodass sich Wasser schnell aufheizt. Der Dampf wird danach wieder zum Schornstein geleitet. Waschzuber, Spiegel, ein Plumpsklo – durch eine Winde lässt sich der Behälter mit den Fäkalien raufziehen und draußen entsorgen – und ein Schränkchen mit Handtüchern runden den fliesengedeckten Raum ab.

Der letzte Raum ist die *Schlafkammer*. Truhen und Schränke mit den übrigen Sachen und fünf Schlafnischen machen einen gepflegten Eindruck. Unter ihrem Bett lagert Dagrима ihre Waffen und Schild, Xolgrim seine entsprechend unter seiner Schlafstatt.

Für *Licht* sorgen Leuchtkristalle (in orange). Diele,

Lagerraum, Wohnzimmer und Küche besitzen außerdem kleine, halbrunde Fenster. Alles ist durch Schnitzereien kunstvoll, wenn auch einfach verziert. Bis auf Vorrats-, Lagerraum, Badezimmer und Schlafkammer sind die Räume so *hoch*, dass ein gewöhnlicher Mensch dort aufrecht stehen kann.

Unangenehmes Erwachen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich reißt euch lautes Rufen, Schlagen und Lachen aus dem Schlaf. Der Lärm kommt von draußen. Dagrима und ihr Mann kommen zu euch, sie mit Lindwurmschläger, Schild und Leichter Armbrust, und blicken vorsichtig aus einem Fenster.

„Orakim!“* meint die Zwergin zu euch. „An der Dorfscheune! Xolgrim, du bleibst hier.“ Bidra platzt mit müden Augen hinein. „Du bleibst hier! Kommt, ihr Helden!“

Im Nachthemd geht euch die resolute Frau voraus. Als ihr in die kühle Nacht tretet, zeigt sich im Osten schon eine Spur der Morgendämmerung in Form von blau und grün. Der Regen hat sich gelegt, auch wenn noch Wolken über den Himmel ziehen.

Ihr richtet eure Aufmerksamkeit aber lieber auf die beiden Gestalten, die vor einem der Hügel mit großem Tor stehen. Eine trägt eine Lederrüstung, die Andere einen Waffenrock über struppigem Fell. Der Erste trägt einen Speer, der Andere eine Axt, die Dagrimas Lindwurmschläger ähnelt, und eine brennende Fackel. Der Schein beleuchtet ihre groben Gesichter, die wie von einem schlechten Bildhauer aus kantigem Gestein gehauen anmuten. Das Tor hinter ihnen steht offen.

Bevor ihr etwas unternehmen könnt, feuert Dagrима ihre Armbrust ab und trifft den zweiten Ork mit der Lederrüstung in die Brust. Er lässt die Fackel fallen. Beide brüllen wütend los und kommen auf euch zu.

„Jetzt zeigt mal, was ihr könnt!“ fordert Dagrима euch auf und macht einen Schritt zurück.

* Rogolan für Orks.

Die Helden hatten genug Zeit für eine (vielleicht bei Rast schon ab Nachmittag im Haus zwei) Regenerations-Phasen.

Zwei Orks

Die wütenden Orks stürzen sich auf die Helden. Für die Beiden gelten folgende Werte (erster Ork/zweiter mit der Lederrüstung und Wunde im Brustkorb durch den Bolzen). Ist nur ein Wert angegeben, so gilt dieser für Beide. WM, BE und Auswirkungen der Wunde bei dem einen sind bereits in die Werte eingerechnet. Dagrима mischt sich nur ein, wenn einer der Helden ernsthaft in Lebensgefahr gerät (LE unter die Hälfte oder mehrere Wunden).

DSA-Abenteuer ROTE GLUT

Größe: 1,55/1,60 Schritt **Gewicht:** 65/68 Stein
Hautfarbe: braun **Augenfarbe:** gelb/schwarz
Fellfarbe: schwarz

Kleidung: wattierter Waffenrock (RS 2, BE 3, da notdürftig ausgebessert)/Lederharnisch (RS 3, BE 3)

Waffen: Speer (TP 1W6+6 durch hohe KK, BF 6, INI -1, WM 0/-2, DK S)/Byakka (1W6+5, 3, -1, 0/-2, N), beide Raufen-Faust (1W+3/1W6+2 TP(A), DK H) und Biss (1W+1 TP, DK H)

LeP: 39/30 **AuP:** 44 **INI:** 7+W6/6+W6

MR: 1 **GS:** 5 (durch BE, sonst 8)/4 (BE und Wunde)

RS: 3 /4 (natürlicher RS+Rüstung) **Wundschwelle:** 8
AT 15/13 (Raufen 13/12) **PA** 11/9 (Raufen 8/8)

Sonderfertigkeiten: Biss, Niederwerfen, Wuchtschlag (für den Speerkämpfer nur Biss)

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Richtungssinn, Zäher Hund; Aberglaube 7, Jähzorn 8, Raubtiergeruch

Taktik: Der Speerkämpfer nutzt gern die Hohe Distanzklasse seiner Waffe, während der Andere näher heran geht und kurz vor Kampfbeginn die Fackel zu Boden schmeißt. Besonders Letzterer packt die volle Wucht in die erste Kampfrunde, nutzt Niederwerfen und wandelt seine PA in einen zweiten Angriff um. So ab der Zweiten sollte er es vorsichtiger angehen lassen. Beide kämpfen bis zum Schluss.

Nach dem Kampf

Durch ein Fenster des Hauses sind laute Rufe der Begeisterung von Bidra zu hören, während Dagrira nachläßt.

- Sollte einer der Helden verletzt sein, so empfiehlt es sich, ihn zu heilen. Xolgrim, der mit Bidra den Kampf beobachtet hat, verabreicht gern einen Heiltrank pro Held (2W6+4 LeP). Dies gilt allerdings nicht bei Blessuren wie dem Verlust weniger LeP.

Danach/derweil fordert Dagrira einen der Helden (einen möglichst Kämpferischen) auf, die brennende Fackel des erschlagenen Orks vom Boden aufzunehmen und ihr zu folgen. Als sie die Scheune erreicht, steht das Tor nach wie vor offen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wo andere Scheunen Arbeitsgerät für die Arbeit auf dem Felde beherbergen, fehlt es hier. Ebenso mangelt es an Heu. Nur noch wenige Halme liegen auf einem Zwischenboden auf Höhe menschlicher Brust. Boxen, in denen der Größe nach wohl Esel untergebracht waren, stehen leer. Eine Spur wie von einem Karren führt über einen Weg draußen fort.

„Haben einfach unsere Sachen geklaut!“ empört sich Dagrira. „Was wollen die bloß mit Stroh, Arbeitsgeräten, 'nem Karren und Esel? Ach, wie erst wäre es, wenn die Andern nicht mit ihren Karren und Eseln auf die Feier gefahren wären. Wollen die

Orakim etwa den Esel aufspießen und braten? Aber soweit kommt's nicht! Kann ich mit eurer Hilfe rechnen?“

Fehlt sonst noch was? Nein!

Die anderen Häuser sind nach wie vor verschlossen. Aus ihnen wurde auch nichts gestohlen.

Helden-Motivation:

- Unter den gestohlenen Sachen könnten sich Gegenstände (oder Tiere) der Helden befinden. Logischerweise sollten selbige vorher in der Scheune aufbewahrt worden sein. Ausgenommen ist eine Kutsche, Sänfte etc., da diese den Orks zu groß ist, nicht jedoch Zugtiere.
- Da es sich um essentielle Güter des Dorfes handelt, ist Dagrira bereit, jedem Held eine Belohnung zu zahlen. Diese beträgt etwa 3 Dukaten pro Held und wiedergebrachtem Gegenstand: Esel, Karren, Werkzeuge und Heu. Erst nach Erledigung läßt sich die Summe durch Überreden(Feilschen) eventuell erhöhen.

Frühstück

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr eure Entscheidung getroffen habt, zieht sich Dagrira ihre einfache Kleidung an und verputzt erstmal in Ruhe ein Frühstück. Xolgrim und Bidra sitzen mit am Tisch.

„Darf ich mitkommen?“ quängelt die junge Zwergin.

„Ich hab noch nie Orks...“

„Kommt nicht in Frage!“ unterbricht sie ihr Vater Xolgrim entschlossen.

„Aber ich bin reif...“

„Mit knapp zwanzig doch nicht.“

„Mama!“

„Dein Vater hat recht“ antwortet Dagrira ihrer Tochter. „Außerdem muss jemand auf das Dorf acht geben.“ Der Schmollmund verrät Bidras Missmut über die Entscheidung. Dann wendet sich Dagrira euch zu. „Wollt ihr auch etwas? Wenn ihr nichts esst, kippt ihr nachher schnell aus den Latschen.“

- Es bleibt den Helden überlassen, wie viel sie essen und ob von Dagrira oder ihrem eigenem (so vorhandenem) Proviant. Was Dagrira ihnen anbietet, sei Ihnen überlassen. Es sollte aber etwas sein, was in bäuerlichen Haushalten üblich ist: schlichte Wurst, Käse, Brot etc. Wenn sie gar nichts zu sich nehmen, sollten Sie später den Ausdauer-Verbrauch stärker bewerten, als üblich. Oder gleich Abzüge auf Aktionen geben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als sie ihren Teller geleert hat, betritt Barox die Küche. Er wirkt schon kräftiger als gestern, wenngleich noch angeschlagen. Er trägt die Kleider, die ihm Dagrima gegeben hat.

„Angrosch zum Gruß“ murmelt er.

Dagrima und ihre Familie grüßen freundlich zurück (auf Rogolan) und sie stellt einen Teller hin. Barox bedient sich gern.

- Wenn er gestern noch bewusstlos war, wird er erstmal fragen, was die Gigrim hier zu schaffen haben. Auf Garehti erklärt Dagrima, dass sie seine Retter sind. Der Zwerg bedankt sich für die Hilfe. Schließlich packt Dagrima ihre Sachen und einen kleinen Rucksack – mit Brot, Wasserschlauch und Hartwurst – und bricht mit den Helden auf.

Auf geht's!

Als ihr schließlich nach draußen tretet, seht ihr über euch ein paar Wolken. Ein erster Sonnenstrahl dringt durch das Grau zum Boden, zieht über die Felder in eure Richtung. In seinem Schein glitzern die Tropfen von gestern an jeder Pflanze. Die Luft ist kühl, aber angenehm. Im Garten eurer Gastgeber bemerkt ihr mehrere kleine Figuren aus Ton, mit spitzen Ohren und bunter Bemalung.

„Ich muss nächstes Mal dran denken, euch 'nen neuen Gartenelfen mitzubringen“ meint Barox. „Ich hab einen mit Pfeil und Bogen gemacht, sogar mit kleiner Sehne aus einer Strähne meines Bartes.“

„Mit 'ner Spule auf dem Rücken ließe sich die Sehne spannen und...“ führt Bidra aus, während sie neben Xolgrim und Onkel Barox im Türrahmen steht.

„Wozu soll das gut sein?“ fragt ihr Vater sie.

„Zum Abschießen des Pfeils.“

„Und dann?“

„Hätten wir eine Falle. Zum Beispiel gegen solche Orakim.“

„Bei denen brauchst du schon 'nen richtigen Bolzen, sonst merken die das nicht“ meint Barox. Er steht etwas wackelig auf den Beinen, sodass er sich mit einer Hand am Türrahmen abstützen muss.

„Oder gegen Kobolde.“

„Die sind schnell“ meint Dagrima, während sie ihre Armbrust spannt. „Die Idee ist zwar gut, aber der Aufwand beim Nutzen zu gering. Aber gut, es wird Zeit, dass wir es ihnen heimzahlen. Gortoscha Mortomosch!“*

Während ihr die Verfolgung aufnimmt, begutachten Bidra und Barox die beiden toten Schwarzpelze vor der Scheune.

„Und vergrabt diese Unholde!“ ruft Dagrima ihrer Familie noch zu.

Die Spur des Karrens, hier und dort zusammen mit Fußabdrücken, führt bald in den nahen Wald. Sträucher und Äste, die in den Pfad gereicht haben müssen, wurden abgehackt oder geknickt. Schließlich, vielleicht eine Stunde vor Mittag, gelangt ihr zu einer großen Eiche mit hohen Wurzeln, hinter der sich ein Hügel im Wald erhebt. Ihr erkennt drei Findlinge, die ein Tor bilden, durch das es ins Innere der Erhebung geht. Die Spuren führen hinein.

* Rogolan für „Klauen und Zähne“. Ein ambosszwergischer Kampfpruf.

Wachposten

An dieser Stelle ist von den Helden eine Probe auf Sinnenschärfe (Hören) +2 abzulegen.

- Beim Gelingen hören sie nahebei leise krudes Gebrabbel, dass dem Unkundigen wie ein seltsames Garethi vorkommt. Dabei handelt es sich um Ologhaijan, die Mundart der ausgestoßenen Orks. Dies können aber nur entsprechend erfahrene Helden wissen (eventuell nach Ablegen einer KL- oder IN-Probe), denen die vorhergehende Probe gelungen ist.

Das Gebrabbel stammt von zwei Orks, die auf der andern Seite der Eiche Wache halten. Dabei verbergen sie sich durch liegende Haltung recht gut zwischen den Wurzeln. Mit der erfolgreichen Probe kann die Stelle hinter der Eiche ermittelt werden. Wem mehr als 6 TaP* aus der Sinnenschärfe-Probe übrig bleiben, kann sogar die Anzahl auf zwei eingrenzen. Nun können sich die Helden wiederum anschleichen (Schleichen +3), um die Wachen zu überraschen. (Der mit den roten Augen kaut dann noch auf einem kleinen Knochenstück herum.)

Beim Gelingen müssen die Schwarzpelze erstmal ihre Waffen ergreifen, was den erfolgreichen Schleichern unter den Helden eine KR Zeit lässt, ungehindert zu kämpfen. Sie sind außerdem überrascht (wenn Sie mit diesen Optionalregeln spielen: Hinterhalt). Beim Misslingen auch nur einer Schleichen-Probe kann sie nichtmal ein Held überraschen, sodass sie gleich zum Eingang laufen. (Dagrima selbst behält so oder so den Eingang im Visier ihrer Armbrust, um den Helden Rückendeckung zu geben).

- Misslingt die Sinnenschärfe, so ahnen die Helden nicht, dass sich Orks quasi vor ihrer Nase aufhalten. Sie werden dann von den Orks im passenden Moment überrascht (Hinterhalt).

Die *Werte der Orks* (einer mit Arbach, der andere mit Byakka, beide Schild) finden Sie im Anhang.

DSA-Abenteuer ROTE GLUT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt den Kampf gewonnen. In der kleinen Kuhle zwischen den Wurzeln, die den Orks ihr Versteck bot, findet ihr einen gebrochenen Bogen nebst gerissener Sehne, einen angekauten Knochen wie von einem Hühnchen, einen Trinkschlauch mit Wasser und im Stamm der Eiche eine Ritzung. Den Haaren am ganzen Körper und großen Hauern nach hat sich einer der Schwarzpelze verewigt. Ihr wendet euch dem Eingang zu, der wie das Tor eines Grabmals dunkel vor euch liegt. Haben die Orks sich die letzte Ruhestätte von Jemandem etwa als Versteck ausgesucht?

„Das ist Ondralaschs alte Unterkunft“ sagt Dagríma. Ihr blickt sie an, während sie ihren kupferroten Kopf vom einem Blättchen befreit, dass ihr der Wind eben dorthin geblasen hat. „Er war ein nicht sehr

freundlicher Geode, der einige Zeit in dieser Gegend lebte. Hatte nie was mit ihm zu tun. Aber es gab...Gerüchte. Es heißt, er habe geschmiedetes Metall mehr gehasst als alle andern seines Standes. So seid 50 Jahren wurd' er nicht mehr gesehen. Ich weiß nicht, ob er sich nur zurückgezogen hat oder umgezogen ist, aber ein Neffe meines Onkels Barox ist mal auf der Suche nach Gold eingestiegen und mit zwei gebrochenen Fingern wieder raus gekommen. Erzählte was von unbeweglichen Goldklumpen.

Aber wenn diese Orks dort hausen, kann Ondralasch ja nicht so viele Gefahren geschaffen haben.“ Nachdenklich kratzt sie sich am Kinn. „Sie werden sicher hinter dem Eingang auf uns warten. Wie gut, dass dieser Neffe von einem Nebeneingang erzählt hat, den er zur Flucht nutzen konnte. Folgt mir – wenn ihr mutig genug seid.“

Kapitel 2: Ondralaschs Versteck

Was passiert: Auf der Suche nach dem Diebesgut...

...steigen die Helden in Ondralaschs Versteck ein. Sie begegnen schließlich einem Erzdschinn, der die Anlage in Schuss hält. Er rät ihnen daher, sie nicht zu beschädigen, und auch kein verarbeitetes Metall in die Kammer der Flamme zu bringen. Im hinteren Teil des Versteck können die Helden schließlich den Karren mit Werkzeug, das Heu und den Esel finden. Wie viel Widerstand ihnen die Orks entgegenbringen, hängt dabei von ihrer Vorgehensweise ab.

Sinn und Zweck des Kapitels: Die Helden durchstreifen das Versteck auf der Suche nach dem Diebesgut.

Allgemeine Hinweise

Selbst für einen Geoden war Ondralasch verarbeitetes Metall verhasst. Als er vor etwa 100 Jahren versuchte, in einer nicht allzu fernen Kleinstadt die Waffen der Stadtgarde zu zerstören, wurde er energisch verfolgt. Zu seinem Schutz schuf er eine kleine Höhle unter der Eiche. Die Mulde zwischen den Wurzeln ist alles, was davon übrig blieb, denn später schloss er den unauffälligen Eingang wieder. Beschworene Elementarwesen arbeiteten sein Versteck aus, wobei langsam der Hügel entstand. Der Haupteingang wurde schließlich aus im Erdreich gefundenen Findlingen errichtet. Beachten Sie die Hinweise in den Beschreibungen zur Beleuchtung.

Durch die Formungskünste der Elementare ist keine Spur von Spaten oder Spitzhacken auszumachen, aber die geometrischen Formen sind auch erkennbar keines natürlichen Ursprungs. Was Ondralasch heute macht, ist nicht bekannt.

Wo ist das Diebesgut?

Der Karren befindet sich bei der Fäkalienkammer (11), darauf die Arbeitsgeräte. In der Kühlkammer (14) liegt das Heu, der Esel steht angeleint lebendig in der Räucherkammer (15). *Gegenstände der Helden* finden sich unter den Arbeitsgeräten auf dem Karren, *Tiere der Helden* neben dem Esel – so vorher gestohlen.

Werte der Orks finden sie im Anhang.

Eingänge

Haupteingang

Den Haupteingang stellt das Portal mit drei Findlingen hinter der Eiche da. Eine Wendelrampe

aus Granit windet sich halbkreisförmig um eine Säule bis zum Empfangsraum (1).

Nebeneingang

So die Helden auf Dagrime hören, führt sie die Gruppe ein Stück weiter zu einer kleinen Erhöhung im Wald, über der die Äste der Bäume erstaunlich dicht beieinander wachsen (Pflanzenkunde +1). Bei näherer Betrachtung (Sinnenschärfe (Sehen) +3) stellt sich heraus, dass drei flache, mit Moos bewachsene Steine den Ort umgeben.

Eine Untersuchung der je 10 Stein schweren Brocken kann auf der Unterseite jeweils ein hinein geschlagenes Zeichen ausmachen. Eins ist eine Flamme, ein Zweites zeigt einen Kristall, das Dritte ist verwittert und nicht mehr zu deuten.

Das dritte Zeichen wurde von Ondralasch selbst nie fertig gestellt.

Früher markierten die Steine einen Schutzzauber, der jeden Eindringling mit Furcht erfüllte. Ob Ondralasch selbst Opfer dieser Wirkung wurde? Der Zauber wurde allerdings seit Jahren nicht erneuert. (Es bedarf durchaus herausragender Mittel der Erkenntnis-Magie, diese Funktion zu ergründen.)

In der Mitte der Erhöhung, bewachsen mit Moos, liegt eine kleine, perfekt eingepasste Falltür aus Stein, die sich deswegen leicht übersehen lässt. (Dagrime kennt sie aber.) Drei Schritt tiefer liegt die oberste Ebene.

- Um hinab zu gelangen, kann ein *Seil* an einem der Äste über dem Loch befestigt werden. Wer sich abseilen lässt, muss keine (einfache) Klettern-Probe ablegen. Derjenige, der das Seil hält und vorsichtig runtergleiten lässt, muss eine KK-Probe bestehen, die pro zehn Stein Gewicht der Last um 1 Punkt erschwert ist. Bei mehreren Festhaltern werden die Erschwernisse gleichmäßig unter den Haltern aufgeteilt. Dagrime bevorzugt das Abseilen, kann aber notfalls auch am Seil klettern.
- Ebenso ist es möglich, wenn auch gefährlich, zu springen: W6 Schaden je Schritt; jeder übrige TaP* einer Körperbeherrschungs-Probe reduziert den Schaden um einen Würfel.
- Auch magische Mittel lassen sich anwenden. Dagrime hat allerdings etwas dagegen und wird sich notfalls gar mit Fausthieben davor wehren, verwandelt oder magisch gehoben zu werden.

Unten kommen die Helden in der Sternwarte (6) raus.

Die oberste Ebene

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr lasst den grauen Himmel hinter euch und betretet das Zwielicht der unterirdischen Anlage. Ob es stimmt, was Dagrira glaubt und Ondralasch wirklich nichts gefährliches zurückgelassen hat? Zumindest die Orks werden sicher nicht erfreut sein, euch zu begegnen und ihre Beute nicht freiwillig zurückgeben. Sie jedenfalls beißt erstmal ein Stück von ihrem Proviant ab.

Orks: vorgewarnt oder nicht?

An einigen Stellen spielt es eine Rolle, ob die 15 Orks (die beiden Kundschafter draußen mitgezählt) von den Kundschaftern vor dem Eintreffen der Helden gewarnt sind oder nicht. Dies hat folgende Auswirkungen:

- Am Haupteingang warten neben den Nahkämpfern noch zwei Schützen, wenn sie gewarnt sind. Ansonsten sind die beiden Schützen (zusammen mit einem weiteren Schild-Arbach-Ork) in der Wachkammer (3) zu finden, wo sie gerade Fleisch braten und sich laut unterhalten (keine Probe zum Hören aus dem Gang). Der Arbach-Ork läuft bei einer Warnung zu ihrem Anführer, der im Ork-Quartier (13) gerade ein Schläfchen hält. So ist die Wachkammer bei einer Warnung also leer.

- Am Fuß der Treppe (Raum 8) wartet nicht nur ein Speerkämpfer versteckt in der Säule, sondern zusätzlich zwei Bogenschützen, die auf die Gruppe schießen und sich dann zur Erzkammer (9) absetzen. Helden mit Jähzorn können nicht anders, als ihnen zu folgen (außer bei gelungener Selbstbeherrschung+Jähzorn+angerichtete TP). Der Speerkämpfer wartet in diesem Fall auf den letzten Helden, um ihn anzugreifen, und sticht ansonsten den Ersten, um sich dann zurück zu ziehen (ebenfalls nach 9).

- In der Erzkammer (9) beschließen die Schützen am Boden unter dem Quader liegende Helden und deren Nachfolger bzw. sticht der Speerkämpfer einmal zu. Dabei nutzen sie einen der Kristalle als Deckung (wie ein großes Schild). Sie selbst springen übrigens über die letzte Platte des Raumeingangs, falls die Helden so schnell mit der Verfolgung sind und dies erkennen können (erster Verfolger ist min. GS 8 schnell und stolpert nicht auf der Treppe). Danach ziehen sie sich weiter auf der Brücke (10) zurück. Bei Gruppen ohne große Fernkampf-Möglichkeiten (und nach Gildenmagiern aussehenden Helden mit Stab) stoppen sie immer wieder, um zu schießen (etwa 20 Schritt entfernt). Sonst (bzw. danach) ziehen sie sich zur Leiter am Quartier (13) zurück. Der Stein wird zur Seite geschoben und danach gleich wieder verschlossen.

- Diese beiden Bogenschützen überwachen ansonsten auf einem Rundgang (Route auf der Übersicht im Anhang) die andern Räume oben und

unten. Nur die schmalen Gänge oben werden außen vor gelassen (als Teil vom zweiten Gang (5)). Beim Anblick der Helden feuert jeder einen Pfeil ab. Dann fliehen sie auf dem (so möglich) kürzesten Weg zum Quartier (13).

- Ein lautes Ausschalten, wie ein gewöhnlicher Kampf oder ein geräuschvoller Zauber sie bewirken, wird vom andern Orks in der Nähe vernommen.

- Das Auslösen der Goldklumpen-Falle an der Brücke wird auf jeden Fall bemerkt: der Stein vor dem Quartier-Fenster wird für einen Moment zur Seite geschoben, und die Orks entdecken die Helden.

- Der Anführer will die Helden in eine Falle locken: wenn einer von ihnen die Kammer des Feuers durchquert, schießt einer der Schützen (mehr passen nicht nebeneinander) plötzlich von der Treppe des Quartiers auf ihn. Der Sinn liegt darin, die Flamme gegen den Helden zu nutzen – der Eisenspitze wegen. Es spielt allerdings keine große Rolle, ob der Pfeil trifft oder knapp daneben geht: der Feuerdschinn wendet sich gegen die Orks. In diesem Fall sollten Sie den ersten Vorlesetext auf S. 19 vortragen.

- Sollte es gelingen, ohne Aufmerksamkeit zu erregen bis zur Vorratskammer zu gelangen, so empfiehlt es sich, in diesem Fall einen oder mehrere Orks wegen Hunger vorbei zu schicken. Oder der Esel iah beim Anblick Dagriras laut. Sie bemerken die Helden dann. Ob sich daraus ein Kampf gegen die Orks zumindest aus dem hinteren Teil der unteren Ebene (beim Quartier (13)) entspinnt, oder die Helden durch die Kammer fliehen, sei den Spielern überlassen. Vielleicht betreten ein paar Orks dabei unüberlegt die Feuerkammer mit ihren Metallwaffen oder schießen wieder Metallspitzen-Pfeile ab. (Sie sollen die Flamme ja in der Regel gegen sich selbst aufbringen.)

1: Empfangsraum

Dieser Name mag etwas makaber sein, trifft aber zu. Wer vom Haupteingang die Rampe nach unten nimmt, muss an einer Steinsäule vorbei, um die sie sich windet. Die Säule ist hohl und mit einem Guck- und Stichloch versehen.

- Mit *Sinnenschärfe (Sehen)* +5 (für sich vorsichtig umschauende Helden) wird das Guckloch, bei mehr als 9 übrigen TaP* auch das Stichloch entdeckt. Da die Säule innen dunkel ist, ist beim Durchschauen von außen nichts zu erkennen – auch nicht mit Lichtquellen, da der Durchblickende selbst den Weg für das Licht versperrt. Mit dunkelsichtigen Augen kann wage ein Auge, mit Nachtsicht in einer passenden Farbe erkannt werden (siehe Orkwerte im Anhang). Unter Umständen macht dies bei der Beleuchtung jedoch Probleme (bezüglich Blendung).

Die Orks können durch das Stichloch – der Spalt liegt knapp über der Bodenhöhe der Rampe, sodass in der Regel nicht durchgeblickt werden kann – überraschend attackieren (was einer auch tut). Dieser Ork hält sich in der Schräge unter der Rampe auf.

- Wenn die Helden mindestens ein Loch bemerken, wird beim Weitergehen auf *Gefahreninstinkt* oder *Intuition* gewürfelt. Bei Gelingen kann der Held den Andern sein ungutes Gefühl mitteilen. Dann steht dem ersten Helden, der vom Ork durch das Loch angegriffen wird, eine *Parade* oder *Ausweichen*, je +3 zu, um den Stich abzuwehren. Bei mehr als 10 übrigen Probepunkten der Gruppe (Verrechnung mit negativen Punkten aus gescheiterten Proben möglich) ist sie nur um 2 erschwert, bei mehr als 15 sogar 1 und bei 20 eine stinknormale Probe. Wird es nicht bemerkt, wird das Ziel geradezu überrumpelt (PA/Ausweichen um 6 erschwert). Der Stich verursacht 1W6+6 TP. Da das Stichloch eng ist, klappt dieser Angriff nicht gegen nachfolgende Helden, die den Stich und das Loch bemerken und so leicht übersteigen können.

Wie viele Orks sich den Helden am Fuß der Rampe (der vom Punkt des Stichlochs nicht einzusehen ist) in den Weg stellen, hängt davon ab, ob sie gewarnt wurden. Wurde keiner gewarnt, sind es zwei: der mit dem Speer aus der Säule und einer mit Arbach und Schild. Sind sie gewarnt, so kommen dazu noch zwei Schwarzpelze mit Pfeil und Bogen (10 Schritt entfernt am Raumende). Vor und auf der Rampe können nicht mehr als zwei Kämpfer nebeneinander kämpfen. Eventuell ist der Kampf in dieser Position auch gegen der Enge erschwert (gerade bei großen Waffen). Über die Kameraden lässt sich von hinten nur schießen (oder mit Zaubern zielen), wenn die Vordermänner (-frauen) in die Hocke gegen oder bedeutend kleiner als die Schützen sind.

Außer einem kleinen Schemel unter der Treppenschräge nebst Knochenwürfel und einen vorn angespitzten und hinten eingeritztem Ast (offenbar ein unvollendeter Pfeil) gibt es nichts in dem Raum.

Licht fällt durch den Eingang hinein und wird an der glatten Felswand der Treppe so reflektiert, dass der Raum gut, wenn auch etwas zwielichtig beleuchtet wird. Abzüge wegen Dunkelheit kommen deshalb nicht zum Tragen.

2: Der geschlängelte Gang...

...folgt auf den Empfangsraum. In ihm findet sich eine weitere Wendelrampe als Einbuchtung im Fels, die nach unten führt. Einige *Leuchtkristalle* an den Wänden tauchen ihn in ein rotbraunes Licht. Einige Kristalle strahlen nicht mehr; trotzdem ist es so hell wie im *Vollmondlicht*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch der Treppe nähert, seht ihr eine kleine Ratte, die vor euch die Stufen hinab wetzt. Ob dies ein gutes Zeichen ist?

3: Die Wachkammer

Um ihre verständlichen Bedürfnisse zu befriedigen, haben die Orks, die Wache halten, hier eine notdürftige Küche eingerichtet. Die Feuerstelle dafür findet sich auf einem massivem, fünfeckigen Felsquader (Gewicht 3 Quader). Darüber ist ein entsprechendes Loch in der Decke, durch das allerdings kein Licht fällt, da es keine Öffnung zur Oberfläche ist. Unter dem Stein ragt noch ein Knochen hervor. An einer Wand steht eine Truhe, in der sich abgewetzte Kochmesser und Bratspieße befinden. Wo das Schloss sein sollte, klafft in der Truhe eine Lücke, die darauf schließen lässt, dass sie gestohlen wurde. Ihr Essen nehmen die Orks auf einfachen Fellen sitzend ein. Dabei unterhalten sie sich in gewöhnlicher Lautstärke.

Aus den Wänden ragen orange *Leuchtkristalle*. Drei Gänge schließen sich an: zum Übungsraum (4), zweiten Gang (5) und zur Sternwarte (6).

Der Quader...

...stammt aus einer Falle, die von den Orks bei ihrer Erkundung der Anlage ausgelöst wurde. Einer trat auf die Steinplatte in der Mitte des Raums, wo ein paar Brocken Gold lagen, und wurde zerquetscht. Zur Bestimmung des Knochens als Oberschenkel des Opfers dient eine einfache *Anatomie*-Probe, alternativ *Heilkunde Wunden* +6, zur Artbestimmung *KL* oder *IN* -2.

Ursprünglicher Zweck des Raums:

Ondralasch hat diesen Raum aus einer Laune heraus schaffen lassen. Er sollte später mit mehr Fallen ausgestattet werden, doch dazu kam der Geode nicht mehr.

4: Übungsraum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einem unbeleuchteten Gang, der eine Kurve macht, erreicht ihr einen runden Raum mit absolut glatten, grauen Wänden. Etwa drei Schritt über euch leuchtet in seiner Mitte ein orangegelbes Glas. Nein, doch kein Glas, sondern ein flacher Kristall, vollständig in die Decke eingepasst. Euer Blick schweift zum Eingang, über dem sich in der Wand eine Einbuchtung findet. Daneben am Boden liegt ein großer Steinquader, nebst ein paar langen und einem kurzen Stab und Schleifspuren auf dem Boden. Als ihr den kurzen Stab untersucht, könnt ihr ihn als abgenutzten Meißel identifizieren, mit einem schwarzen, dreckigen Haar daran.

An den Wänden gibt es Brandflecken, auf dem Boden ein unvollendetes Bildnis einer Flamme, deren untere Hälfte in einen Kristall ausläuft.

Das Bildnis...

...hat Ondralasch direkt auf der Oberschicht des Felsens entstehen lassen.

Der Raum zu Ondralaschs Zeiten:

Er vollzog hier seine Übungen, worunter auch Feuerzauber (wie an den Brandflecken zu erkennen) fielen.

5: Der zweite Gang

Der kleine Gang verbindet Wachkammer (3), Übungsraum (4), Sternwarte (6), kleinen Raum (7) und zweite Ebene miteinander. Dazu fällt er leicht ab (auf dem Plan durch die Pfeile gekennzeichnet). Bis auf den Teil, der 3, 7 und zweite Ebene verbindet, ist er mit einer Höhe von 1 Schritt 2 Spann für Menschen eher erschwert zu begehen.

Auf halbem Weg zwischen 4 und 7 auf der einen und 6 und 7 auf der andern Seite findet sich je eine Einbuchtung. In jedem ruhen zwei runde, Menschen zum Knie reichende Steine (je 25 Stein).

Die großen Steine

Je ein Steingitter davor verhindert, dass sie einfach hervorgeholt und die Steigung herab gerollt werden können. Dieser Angriff verursacht 1W6+5 TP und kann das Opfer (nach üblichen Regeln) niederwerfen. Sie rollen mit GS 12, sodass *Ausweichen* gegen einen um 3, gegen zwei auf einmal um 6 etc. erschwert ist. Am Ende auf der zweiten Ebene kommen sie in einer weiteren Einbuchtung Liegen, da diese tiefer liegt. (Dort haben sich bisher ein paar Ratten eingenistet). Hinter den Säulen in der Decke liegt ein kleiner Hebel; wird dieser gedrückt, lässt sich die Säule durch Ziehen im Boden versenken. (Unter Umständen können die Orks diese Falle auch gegen die Helden einsetzen.)

Dabei sollte ein Handschuh getragen werden, weil ein kleiner Stachel neben dem Hebel Helden ohne Schutz (mindestens RS 1 an der Hand) 1 SP verursacht und sein Opfer mit *Mandragora* infiziert. Das pflanzliche Waffengift (Stufe 2) führt zu 1W6 SP, und des Brechreizes wegen können bis zum Ende der Wirkung keine Aktionen durchgeführt werden. Gelingt eine KO-Probe +2, verringert sich der Schaden auf 1W3 SP, und Aktionen sind mit einer Erschwernis von je 3 möglich. Die Wirkung setzt nach 5 KR ein und hält 30 KR an. Vorbeikommende Orks können die Geräusche wahrnehmen, während der betroffene Held seinen Freunden mehr oder weniger im Weg steht, wenn die versuchen, die Steine zu entnehmen, sodass er zur Seite treten muss.

Der ganze Gang wird von weißen Kristallen beleuchtet, die ebenfalls flach und perfekt in die Decke eingepasst sind. Sie scheinen so schwach, dass es hell wie bei Vollmond ist.

6: Die Sternwarte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr gelangt in einen kreisrunden Raum, dessen Wände mit allerlei Kreisen, Punkten und Linien bedeckt sind. Auf den zweiten Blick erkennt ihr darin das Madamal, Wandelsterne und Sternbilder. In der Mitte bildet der Boden eine Erhöhung, versehen mit einem Gitter aus Fels, dass wie aus dem Gestein gewachsen wirkt, und einer Rampe, die den einen Schritt Höhenunterschied zum Rest des Raums überbrückt. An Lichtquellen gibt es einen roten Kristall, der sich unter dem Gitter im überstehendem Boden der Erhöhung befindet. So strahlt sein Licht nicht auf die Erhöhung.

„Dadurch hat er wohl den Himmel beobachtet“ meint Dagríma und deutet nach oben, auf die Decke drei Schritt über euch. „Da ist Barox Neffe durchgekommen.“

- Wenn die Helden durch die Falltür gekommen sind, sehen sie natürlich den Lichtschein. Es stellt sich die Frage, was sie mit dem Seil machen – wenn sie mit einem runtergekommen sind.
- Beim Eindringen durch den Haupteingang sehen sie an der Unterseite der Falltür einen Stern. Die Tür selbst ist perfekt in die Steindecke eingepasst, von unten nur mit einem schwer zu erkennendem, kleinen Griff zu öffnen (*Sinnenschärfe* (Sehen) +12).

Alle Bilder sind direkt auf dem Fels entstanden.

7: Kleiner Raum

Am Ende der Ebene liegt ein kleiner, dreieckiger Raum. Kleine Nischen im Gestein der Wände haben die Ausmaße von Regalbrettern. Die Orks haben ein paar Felle aufgehängt, die frisch von Tieren abgezogen wurden und jetzt trocknen. Sie riechen entsprechend etwas unangenehm. Nur der zweite Gang (5) verbindet ihn fast beiläufig mit dem Rest des Verstecks.

Einstige Bedeutung:

Für Ondralasch war dies ein Stauraum, den er mit einem Stein verschloss. Hier lagerten mehr oder minder giftige Pflanzen und Tier Teile. Die Orks haben den Schlussstein in die Schlucht der zweiten Ebene geworfen – kurz vor dem Diebstahl.

Die zweite Ebene

8: Unterer Rampenausgang

Die Wendelrampe endet in einem runden Raum, wieder mit einer hohlen Säule, durch die diesmal jedoch nicht durchgestochen werden kann. Auf der vorletzten Stufe haben die Orks ein Seil gespannt und mit Baumharz angeklebt.

DSA-Abenteuer ROTE GLUT

- Würfeln Sie/lassen Sie auf *Sinnenschärfe* +2 würfeln. Bei der Verfolgung von Orks kommt noch Jähzorn+eventuell erlittene TP hinzu. Würfeln Sie nacheinander: erst der erste, dann der zweite etc., bis es einem gelingt und der dann die andern warnen kann. Jedem Mislingen folgt Ihrerseits ein Wurf mit dem W20 auf die BE+momentane GS des Helden; bei Gelingen stürzt er einen Schritt tief und erleidet 1W6 TP (da harter Steinboden). Ob und wann das Seil reißt, sei Ihnen überlassen.

Ein orkischer Speerkämpfer aus der Säule greift – bei Warnung mit zwei Bogenschützen hinten im Raum – , so der erste Held fällt, selbigen nochmal an, bevor er/der Trupp sich zurückziehen. Stürzt erst letzte Held, sticht der Speerkämpfer auf ihn ein, wenn er kann (und die Andern die Schützen verfolgen).

9: Die Kammer des Erzes

Nach kurzem Gang schließt sich an den Rampenausgang (8) nur ein langgezogener Raum mit spitzen Enden an. Der andere Gang von oben (5) mündet auf der andern Seite in ihn. Die Brücke (10) ist nur über diesen Weg zu erreichen. Sobald die Helden den Raum betreten, erkennen sie die vielen verschiedenen Gesteine der Wände und Kristalle, die hier und da teils einen halben Schritt in den Raum hineinreichen. Einige entspringen aus dem Boden.

Die Felsblock-Falle:

Die letzten zwei Schritt hinter 8 bestehen aus einem einzelnen Stein, der sich optisch nicht von den andern unterscheidet, beim Drauftreten jedoch eine Falle auslöst. Von oben kracht ein Felsblock herunter und blockiert den zwei Schritt breiten Eingang zur Hälfte, auf Höhe von anderthalb Schritt, sodass nachfolgende Helden sich ducken müssen, um zu passieren. Er stoppt dabei schlicht deswegen auf dieser Höhe, weil die Wand darunter Vorsprünge aufweist. Der Erste (oder bei gleichschnellen und gleichauf bis zu zwei) Held(-en) erleidet durch die Wucht einen Schaden von 1W6+3 am Kopf, wenn ihm keine *Gefahreninstinkt/IN-Probe* +3/+6 gelingt (dann stoppt er vorher), und liegt erstmal am Boden. Nachfolgende Helden können nur vorbei, wenn nur ein einzelner Held stürzt. Unter Umständen mag er so unglücklich gefallen sein, dass sie allenfalls gebückt über ihn hinweg schießen/zaubern können. Würfeln Sie bei Bedarf mit W20 auf BE+GS, bei Gelingen tritt der Fall ein. Die Orks nutzen die Situation jedenfalls aus und greifen an, indem der Speerkämpfer aus 8 (so noch am Leben) und (bei Warnung) zwei Bogenschützen, die von dort geflohen sind, zumindest einen Stich/je einen Pfeil abgeben.

Die Halluzinations-Falle:

Über dem Eingang zum Gang (5) findet sich ein kleiner Stein, der beim Betreten der letzten, leicht

nachgebenden Bodenplatte über zwei in der Wand versteckte Rollen, ein Seil und einen Stein berührt wird und so einen Zauber entlädt. Dieser Halluzination lässt das Opfer glauben, plötzlich sei hinter ihm ein Feuerwesen aufgetaucht, dass ihn angreift, während seine Kameraden auf einmal verschwinden. Diese alle Sinne betreffende Einbildung füllt den Gang beinahe vollständig aus. Der Held kann noch vorbei laufen, wenn er eine Aktion opfert – oder entsprechend oft die freie Aktion Schritt durchführt.

In Wahrheit handelt es sich um einen Kameraden oder pure Luft, doch dies bemerkt der Held nicht. Da er den Schaden der Feuerarm-Angriffe für echt hält, wird er sich wohl entsprechend wehren oder die Flucht ergreifen. Dabei folgt ihm das Trugbild in wenigen Schritt Abstand. Überlagert das Trugbild einen Kameraden, so muss dieser die Schläge einstecken, solange ihn das Bild überlagert. Bei einer Flucht des Verzauberten löst es sich, kann aber wieder einen überlagern, wenn die Kameraden den Verzauberten einholen. Stirbt der Verzauberte in dieser Zeit durch das Trugbild (nicht seine Kameraden oder Dagrira), verliert er keine LeP, sondern die entsprechenden SP als AuP, und fällt in Ohnmacht. Durch Aktionen seiner Kameraden bzw. Dagrira, die Umgebung und reale Wesen (wie Orks) kann er aber sehr wohl Schaden nehmen.

Es handelt sich um einen Herrschafts-Zauber mit 7 ZfP*, der maximal eine MR von 7 überwinden kann und 1 SR anhält. Für den Verzauberten hat das Trugbild eine Realitäts-Dichte von 14. Diese wird auf *Sinnenschärfe*-Proben draufgeschlagen, um das Trugbild als solches zu erkennen. Gelingt diese, kann eine *Selbstbeherrschung*-Probe, wieder um 14 erschwert, gewürfelt werden, um die Auswirkungen abzuschütteln. Es ist bei Gelingen beider Proben noch da, hat aber keine Wirkung mehr.

Die andern Helden bemerken das Trugbild mit normalen Sinnen nicht, da es sich um eine Illusion im Kopf des Verzauberten handelt. Für sie fuchtelte ihr Kamerad in der Luft herum oder greift sie gar an. Hellsicht-Magie bringt hier Erkenntnis-Gewinn. Reversalis und Beherrschung Brechen heben die Halluzination auf.

Sie können mit einem Würfelwurf bestimmen, welcher Held die Falle auslöst. Insgesamt trägt der Stein (Mit Arcanovi) noch drei Ladungen des Zaubers (nach dem Auslösen zwei). Die Orks kennen auch diese Falle und springen ebenso über die sie auslösende Bodenplatte. Vielleicht nutzen sie die Situation und greifen das Opfer an?

Der Dschinn, den er rief

Vor den Augen der Helden manifestiert sich ein Dschinn aus dem Boden, als sie den Raum betreten. Wenn sie ein Stück der festen Einrichtung – Wände, Boden, Decke, eine Stufe usw. – beschädigt haben, reagiert er ungehalten, sonst gelangweilt. Die Orks ziehen sich zur Brücke zurück.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (Beschädigung):

Unvermittelt hebt sich vor euren Augen ein funkelnder, grauer Metallkörper aus dem Boden. Während ihr noch staunt, blicken euch Augen wie Rubine – nicht nur in roter Farbe – unzufrieden an. Kräftige, aber kurze Arme, Beine, gedrungener Körperbau mit geringer Höhe und ein angedeuteter Bart aus Kupfer, der jedoch fest am Körper sitzt, erinnern an einen Zwerg.

„ Wer wagt es, das Geformte zu verunstalten?“ poltert euch die Gestalt entgegen. „ Wie kommt ihr dazu, hier wie Berserker herum zu wüten? Wisst ihr nicht, wie lange ich gebraucht habe, um alles herzurichten? Nein, natürlich wisst ihr es nicht. Gegen Gekritzel und Dreck hab ich nichts, aber wenn es in die Tiefe geht, verstehe ich keinen Spaß. Ondralasch hat mir ja aufgetragen, auf seine Unterkunft aufzupassen. Und das tue ich! Ob es nochmal 50 Jahre dauert oder nicht!

Nun, ich hoffe für euch, dass ihr fortan vorsichtiger seid. Die Orks halten sich auch dran, das gute Dutzend. Ihr wollt doch nicht in den Abgrund da hinten?“ Er deutet auf einen Ausgang hinter sich. „ Natürlich wollt ihr das nicht. Ist mir egal, was ihr mit den Orks macht, aber wenn ihr euch am Abriss meiner Arbeit versucht, werde ich ungemütlich. Wenn ihr die Beute der Orks sucht, die ist in der Kühl- und Räucherammer. Einfach da über die Brücke, durch die Kammer der Flamme und die beiden linken Wege lang.“ Langsam verschmilzt er wieder mit dem Felsgestein. „ Ach, bevor ich es vergesse: Bringt kein geschmiedetes Metall in den Raum der Flamme. Glaub mir, ihr würdet es bereuen. Mardug schätzt das nicht.“

Und schon ist das Wesen wieder eins mit dem Boden.

Nach dem Gespräch repariert er die Beschädigung, in der Regel ohne nochmal aus dem Boden aufzusteigen (also im Fels befindlich).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (keine Beschädigung):

Plötzlich hebt sich vor euren Augen ein grauer, glitzernder Metallkörper aus dem Boden. Während ihr noch staunt, mustern euch Rubin-Augen – nicht nur Rubine, weil sie rot sind, sondern wirklich aus Kristall. Kurze Arme, Beine, gedrungener, kräftiger Körperbau mit geringer Höhe und ein angedeuteter Bart aus Kupfer, der jedoch fest am Körper sitzt, erinnern an einen Zwerg.

„ Sieh an, noch mehr Besuch“ seufzt das Wesen und blickt euch eher gelangweilt an. „ Ich nehme an, ihr sucht das, was die Orks heute Morgen hier herunter gebracht haben? Ja, warum sonst solltet ihr hier herum streunen? Außer Gefahr erwartet euch ja nichts. Ihr findet den Kram, wenn ihr den Ausgang meiner Kammer dort nehmt. Hinter der Brücke und

der Kammer der Flamme die linken Zugänge verwenden.“ Er zeigt euch einen der Ausgänge, die ihr noch nicht kennt. „ Ihr gelangt so zum Räucherraum und zur Kühlkammer. Aber lasst euch nicht einfallen, was Festes hier am Boden, der Decke oder den Wänden kaputt zu machen. Ich kümmere mich darum, dass hier alles erhalten bleibt – freilich nicht um den Dreck auf der Oberfläche. Hat mir Ondralasch aufgetragen. Und ich nehme diese Tätigkeit ernst. Mir macht es ja nichts, wenn ich nochmal 50 Jahre aufpassen muss.“

Langsam sinkt das Wesen zurück in den Felsboden, dem es gerade erst entstieg.

„ Ach, eins noch: Haltet geschmiedetes Metall aus dem Raum der Flamme fern. Sonst würdet ihr es zutiefst bereuen. Und Mardug macht keine halben Sachen.“

Bevor ihr etwas fragen könnt, ist das Wesen wieder mit dem Gestein vereint.

Anmerkung: Mardug klingt wie der orkische Namen Mardugh – eine gewollte Zweideutigkeit.

10: Die Brücke

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Öffnung führt aus dem Erzzaum hinaus zu einer Brücke. Wie aus einem Guss scheint sie, misst an Breite nicht ganz zwei Schritt und wird einzig in der Mitte von einem einzelnen Pfeiler getragen. Mit leichter Biegung überspannt sie eine regelrechte Schlucht, deren Boden wohl ein ganzes Stück unter dem Bauwerk liegt. Wenige Leuchtkristalle an den Wänden, ohne Flügel unerreichbar scheinend, werfen schwaches, oranges Licht. Die Decke, ein kleines Stück über euch, ist glatt.

Vorsichtig macht ihr euch auf den Weg, am aus dem Fels gewachsen wirkendem Gitter festhaltend, dass sich auf der linken Seite befindet. Eure Schritte hallen an den nicht weit entfernten Wänden wieder, und wenn ihr euch nicht vorseht, seid ihr noch auf der andern Seite zu hören, wo die Brücke vor einer Wand endet. Über dem Pfeiler weitet sich der Weg zu einer kleinen Plattform, auf der einige Goldklumpen in einer kleinen Mulde liegen. Ein grüner Kristall in der Decke einige Schritt darüber scheint genau drauf. Es ist der einzige Kristall, der wie die Klinge eines Schwerts aus der Decke ragt.

Die Klumpen-Falle:

Bei den Klumpen handelt es sich um eine Falle. Mittels Arcanovi+Kraft des Erzes kleben die ersten Klumpen am Boden und halten zugleich die Andern über ihnen unnachgiebig fest. Durch seine Reichweiten-Begrenzung wirkt er allerdings nicht auf andere Gegenstände, worunter auch die Ausrüstung der Helden fällt. Wer dennoch versucht, einen oder mehrere wegzuziehen, bewirkt, dass der scharfkantige Leuchtkristall an der Decke zu Boden fällt.

Der Mechanismus basiert auf einem gebundenem Erzgeist – technisch also keine mechanische Vorrichtung – in Form des Kristalls, der diesen Auftrag erfüllt.

Das Opfer muss auf seine (so vorhandene) Goldgier würfeln und kann sich im Zweifel nicht vom Haufen lösen. Dann bemerkt er den Kristall nicht mal. Seine nahen Begleiter können mit einer KK-Probe +1 je 20 Stein den Begleiter wegziehen oder sich schützend auf ihn werfen. Bemerkt er ihn, kann er mit dem Schild parieren (TP = TP (A)) oder ausweichen – beides um 4 Punkte erschwert.

Der Einschlag des Kristalls verursacht 2W6+3 TP bei seinem ersten Ziel, und sollte sich darunter ein weiteres befinden, erleidet dieses durch den herab fallenden Kameraden 1W6 TP(A). Sogleich schält sich der Dschinn aus der Brücke, nimmt den angekratzten Kristall an sich, springt an die Felswand, läuft selbige hoch zur Decke, befestigt den Kristall wieder und bessert ihn durch Wachstum langsam aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Brücke endet in einer weiteren Plattform vor einer glatten Felswand. Aus einem Türrahmen direkt vor euch dringt flackernd roter Schein. Am Fels lehnt eine Leiter, die nach oben zu einer Einbuchtung führt. Hinter der liegt jedoch Gestein. Rechts am Abgrund entlang verläuft ein kurzer Weg an einer hervor springenden Felswand um eine Ecke. Auf dem Boden könnt ihr Karrenspuren erkennen, die hinter die Ecke führen. Ob dies der Weg zum Ziel ist?

11: Fäkalien-Kammer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt dem Weg nach rechts um die Ecke. Die Spur endet vor einer Öffnung zur Linken, nicht ganz einen Spann groß, aus dem ein riesiger, stinkender Haufen braunschwarzer...Nun, sie ragt halb raus, und kriecherisches Ungeziefer durchwühlt den unappetitlichen Anblick. Ein runder, an den Seiten flacher Stein, etwas größer als die Öffnung, steht davor in einer Spur im Fels. Würde der Mist beseitigt, ließe er sich in der Spur sicher leicht vor die Öffnung schieben.

Ein Holzschäft nebst abgebrochener, halb zertrümmerter Holzschaukel liegt daneben. Ihr erkennt eine tote Ratte von der Größe eines mittelgroßen Hundes in Verwesung hinter dem Haufen vor der andern Felswand. Dort stinkt sie mit der...um die Wette. Alles wird beleuchtet von einem kleinen, roten Kristall, der über der Ratte in der Wand hängt und mit der Helligkeit einer Fackel leuchtet. Den flachen Stein erreicht sein Schein kaum noch.

„ Der Karren!“ meint Dagrime, drückt den Stein beiseite und präsentiert euch regelrecht einen kleinen Karren, wie er zum Transport von Heu

benutzt wird. „ Na endlich.“ Arbeitsgeräte von Bauern liegen darin, teils beschädigt. „ Lässt sich reparieren“ meint Dagrime, als sie eine abgebrochene Sensenklinge hochhebt und begutachtet, dann ein intaktes Seil und einen heilen Spaten. „ Gut. Dann fehlen noch das Heu und der Esel.“

- Bei der Ratte handelt es sich um eine Wolfsratte (3,5 Spann lang). Zum genauen Identifizieren ist eine *Tierkunde*-Probe erforderlich. Ab 3 TaP* erkennt der Held: Sie wurde von einer Spinne in Menschengröße umgebracht. Ab 6 TaP*: frische Speichelspuren deuten darauf hin, dass sie sich vor sehr kurzer Zeit bedient hat. Ab 9 TaP*: das Raubtier wurde erst von den Helden beim Mal gestört.
- *Sensibler Geruchssinn* macht es einem Helden sehr schwer, sich dem stinkendem Haufen und dem Kadaver zu nähern (Probe auf den Nachteil). Sie bleiben dann ein Stück zurück (ideal für Spinnenangriff).

Die Ratte wurde das Opfer einer *Höhlenspinne*, die hier haust. Dieser Vielbeiner mit schwarzem Fell ist hungrig und einem Helden als Vorrat grundsätzlich nicht abgeneigt. Wenn die Helden beratschlagen, was zu tun ist, oder den Karren mitnehmen, unternimmt sie einen Angriff aus dem Hinterhalt auf einen der Helden, indem sie aus dem Abgrund einen Angriff unternimmt. In der ersten Kampfunde erhält die Spinne eine Erleichterung von 5 auf ihre AT. Die IN-Probe, um die böse Überraschung zu erkennen, ist um 6 Punkte erschwert, mit Aufmerksamkeit und Kampfgespür um jeweils 4 und bei Kenntnis von Blindkampf um 2 erleichtert. Wenn sie misslingt, dürfen die Helden in der ersten Runde überhaupt nicht agieren (und müssen sonst unter Umständen erst ihre Waffen ziehen).

Die Spinne beißt ihr Opfer und schuppt es in die Schlucht. Zwischen den Felswänden hat sie nämlich ihr Netz in zwei Schritt Tiefe gespannt. Das Opfer erleidet Erschwernisse von 4 auf seine Aktionen und Reaktionen, wozu auch die Befreiung aus eigener Kraft durch eine GE-Probe zählt. Für jede misslungene Probe zu Selbstbefreiung erhöht sich dieser Wert um 1.

Die Spinne zieht vor starkem Widerstand in die Schlucht zurück.

Werte der Spinne:

Größe: 7 Spann	Gewicht: 30 Stein	
INI 7+2W6	PA 5	LeP
25	RS 2	KO 13 (WS 7)
Biss:	DK H	AT 8
	TP 1W6+2 (+Gift*)	
GS 5	AuP 20	MR
9/8 (Geist/Körper)		
Beute: Gift (2 D)		

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände (Höhle)

Taktik: Fallen ihre LeP unter die Hälfte, wird die Spinne sich zurückziehen. Außerdem lässt sie sich ungern umzingeln.

* Entstehen durch den Biss SP, wirkt das tierische Waffen-Gift (Stufe 4, auch mehrmalig): AT, PA, GE, KK je -1. Beginn: 3 KR. Dauer: pro Tag regenerieren alle Werte um 1 Punkt. Ein Resistenzwurf (KO+Giftstufe) kann die Auswirkungen (nicht SP) abwenden).

Spinnenopfer befreien:

Im Karren selbst liegt noch ein Seil, mit dem sich das Opfer hochholen lässt. Es sollte schon eine GE-Probe ablegen, um ein Seil überhaupt ergreifen zu können. Ist es noch gefangen, so ist die Probe entsprechend erschwert. Es kann dann durch eine KK-Probe +5 (bei sehr leichten oder schweren Opfern weniger/stärker erschwert) befreit werden.

Karren wegbringen:

An dem Stück sind vorn zwei Griffe angebracht; zudem liegt das Zuggeschirr unter dem restlichen Werkzeug. Der Verschlussstein davor muss nicht bis vor die Fäkalien-Öffnung geschoben werden, um den Karren weg zu bewegen. *Dagrima besteht darauf, den Karren zumindest schonmal bis zur Brücke zu schaffen.*

Geschichte der Kammer:

Um seinen Bedürfnissen Tribut zu zollen, hat Ondralasch neben seiner Schlafkammer auch ein stilles Örtchen errichtet. Der schmale, senkrechte Schacht endet in einem kleinen Raum. Die Orks haben den Verschlussstein beiseite gerollt, weil sie ihre Exkremente (bisher) nicht entfernten und den Mist nicht so hoch kommen lassen wollen, dass ihre Unterkunft stinkt. Sie wollen ihn später mit dem Karren abtransportieren. Die Schaufel war früher am Holzschaff befestigt und diente zum Beladen eines Eimers aus Holz zwecks Entsorgung draußen. Die Orks haben sie ohne Überlegung kaputt gemacht, als sie den Stein über das umgefallene Gerät zur Seite rollten.

12: Die Kammer der Flamme

Zum Vorlesen/Nacherzählen (vor dem Betreten):
Der Rahmen des Eingangs zur rot glühenden Kammer ist an einigen Stellen angeschmort. In ihrer Mitte könnt ihr eine steinerne Röhre ausmachen, aus der eine vielleicht einen halben Schritt lange Flamme züngelt. Die Decke ist gerade mal anderthalb Schritt über dem Boden angebracht. Der Rauch der Flamme zieht an ihr entlang, seinen Ruß hinterlassend. An den Wänden meint ihr, Malereien zu erkennen, doch von Außen lässt sich nichts konkretes erahnen. Von hinter der Kammer dringt ein „iah“ an eure Ohren.

„ Das muss unser Esel sein!“ sagt Dagrima.
„ Natürlich.“

Jeder, der geschmiedetes Metall in diesen Raum bringt (der Karren besitzt Nägel), wird unvermittelt von einem Feuerstoß getroffen, der 9 TP elementaren Feuerschaden verursacht. Jede KR kann ein solcher Angriff erfolgen, der immer aus der Verlängerung der Flamme besteht.

Die Malereien zeigen Feuer, dass Drachen, Waffen und Münzen verschlingt. Darüber ist eine schwarze Linie mit weißem Rauch angebracht, die unter einem liegenden Zwerg entlang läuft. Der Rauch des Feuers zieht in die Räucherkammer. Die Orks schmeißen übrigens ihren brennbaren Müll in die Flamme, die ihn dann verbrennt – um sie zu besänftigen. Deshalb raucht sie: der oberste Teil ist gewöhnliches Feuer. (Das klappt natürlich nicht, aber was wissen schon ausgestoßene Orks über Elementare).

Es gibt vier Ausgänge: einen zum Quartier (13) nach oben, einen zur Brücke (10), einen zur Kühlkammer (14) und zur Räucherkammer (15). Die letzten Beiden sind mit Rampen verbunden, zum Quartier führt eine schmale Treppe, auf der keine zwei Personen nebeneinander Platz haben.

Ein paar angekokelte Halme von Heu lassen sich nach dem Betreten des Raums neben der Flamme erkennen. Eine regelrechte Halm-Spur liegt am Boden und führt zu einem der Ausgänge: der Rampe nach unten zur Kühlkammer (14).

Dagrima lässt, so die Helden sich auch auf Entfernung als fähig gezeigt haben, ihre Waffen zurück und folgt in und durch die Kammer – aber nicht als Erste.

Der Feuer-Dschinn *Mardug*:

Die Steinröhre führt zu einem Hohlraum, in dem sich ein Feuer-Dschinn namens *Mardug* befindet. Ondralasch hat ihm aufgetragen, den Raum vor „ Verunreinigungen“ durch verarbeitetes Metall zu bewahren. Diesen Auftrag erfüllt das Wesen nach wie vor. Die Natur des Feuers ist bis zum Ausfall des Wesens allerdings nur mit passender Magie/Liturgie zu erkennen, und der leere Hohlraum allenfalls nach dem Ausfall (durch Magie/einen Blick durch die Röhre) einzusehen.

13: Quartier der Orks

Wie die Räucherkammer auch liegt das Quartier der Orks etwas höher als die Kammer der Flamme (12). Eine Treppe, die nicht mal zwei Personen nebeneinander Platz lässt, führt einen kurzen, gewundenen Gang hinauf. Eine Andere führt hinab zur Kühlkammer (14).

Am Ende beider Treppen (oben im Quartier) sind dünne *Schnüre mit lädierten Glöckchen* befestigt. Als Befestigungen dienen kleine Tropfen Baumharz – eine simple und einmalige, aber wirksame Alarmanlage.

- Zum Bemerkten ist eine *Sinnenschärfe*-Probe (Sehen) +3 erforderlich. Wem diese misslingt, der kann sich noch durch eine ebenso erschwerte *Schleichen*-Probe so bewegen, dass er trotz der plötzlich auftauchenden Schnur die Glöckchen nicht auslöst. Ein Fortifex auf die Stellen lässt es klingeln.

Als Eingang dient den Orks ein kleines Fenster, das sie jedoch mit einem Stein verschlossen haben. Der runde Stein (einen halben Schritt im Durchmesser erreichend) liegt in einer Einbuchtung im Boden, durch die er relativ leicht zur Seite geschoben werden kann. Nach hinten kann er nur mit massiver Kraft (wie einem Hammer des Magus) bewegt werden. (Die Einbuchtung liegt etwa drei Schritte hoch.) Über die Leiter klettern die Orks mit ihrer (teils eisernen) Ausrüstung so am Feuer-Dschinn vorbei, wobei sie natürlich nur den Effekt, nicht aber den Grund des Verhaltens oder gar Natur des Wesens in der Kammer erahnen.

Als Schlafstätten dienen vier aus den Wänden herausragende Nischen im Fels, die mehr an Regale erinnern mögen. Wegen der begrenzten Anzahl der Betten müssen die Orks sich beim Schlafen abwechseln. Unter den Holzbrettern in den Felshalterungen ist ein kleiner Stauraum, wo sie ihre Sachen unterbringen. Lediglich der Anführer teilt sein Bett nicht. Es liegt zwischen den Treppen, damit keiner seiner Untergebenen heimlich die Vorräte plündert.

Eine Nebenkammer mit Vorhang, der an einigen Ösen am Türrahmen befestigt ist, besitzt einen Sitz aus Stein, der einem Thron entfernt ähnelt. Durch das Loch in der Mitte plumpsen die Fäkalien den Schacht hinunter zur Fäkalien-Kammer (11). Daneben findet sich eine weitere Nebenkammer, mit einem runden Steintisch und kurzen Steinhockern davor. Ein staubiger, kaputter Korb aus Flechtwerk liegt am Boden.

Ursprüngliche Verwendung des Raums:

Ondralasch nutzte ihn zum Ruhen. Durch einen kleinen Tunnel sorgte er dafür, dass die vier Schlafkammern im Fels sogar beheizt werden: der Dampf der Feuerkammer wird erst in die Räucherkammer und dann unter die Schlafkammern geleitet. Natürlich stellt sich die Frage, ob er Schüler oder Zirkel-Genossen beherbergte, dass er so viele Schlafstätten errichtete. Nun, teils wechselte er den Schlafplatz, teils...Aber das ist eine andere Geschichte. (Dem neunmalklugen Blick-in-die-Vergangenheit-Anwender können sie bei Bedarf Ersteres zeigen, mit ein oder zwei Momenten, wo andere Geoden zugegen waren.)

Die kleine Nebenkammer mit dem Tisch diente als Essraum. Die Orks ignorieren ihn weitgehend.

14: Die Kühlkammer

Zwischen dem Quartier (13), der Feuer(12)- und Räucherkammer (15) liegt dieser Raum. Ein Stamm findet sich neben der Treppe zum Quartier. Die Decke ist mit anderthalb Schritt wieder sehr niedrig. In die Felswände (nicht davor) sind Regale gearbeitet, ganz aus Gestein. Die Orks haben hier das Stroh gelagert. Es ist kühl, trocken und unbeleuchtet. Dem Tastenden oder Sehendem offenbaren sich einfarbige (jeweils in der passenden Farbe) Reliefs von Obst und Gemüse an der Decke, direkt im Fels. Eins davon, ein Apfel, ist allerdings nicht in grün oder rot, sondern grau wie der Fels gehalten. Natürlich bedarf es zum Erkennen der Farbe entsprechender Beleuchtung.

In der Mitte liegt ein Haufen Stroh, bei dessen Anblick Dagrifa zufrieden in die Hände klatscht. Sie empfiehlt, es zugleich mitzunehmen. Passendes Werkzeug findet sich im Karren, sonst ist Tragen angesagt.

Die Stein-Falle:

Die jeweils ersten Steinplatten der Zugänge zur Kühlkammer lösen bei Berührung einen flachen Stein (10 Stein schwer) aus, der plötzlich von oben aus einem Hohlraum über dem Türrahmen hinab stößt. Auf Höhe von einem Schritt hält er an, um wieder hoch zu fahren. Es ist ein *Ausweichen*-Manöver +3 (für Zwerg- und Kleinwüchsige wegen geringerer Ducken-Größe nicht erschwert) nötig, um 1W6+2 TP zu vermeiden. Dabei wird die Luft so aus dem oberen Türrahmen gepresst, dass ein lautes Schlag-Geräusch entsteht, das in den Nachbarkammern zu hören ist und die Orks auf den Plan ruft. Der Stamm kann eingeklemmt werden, um eine der Fallen (so entdeckt oder vermutet) zu entschärfen.

Bei einer Untersuchung des Gesteins (*Gesteinskunde* +3 oder passende übernatürliche Mittel) wird eine Eisenader im fallendem Stein entdeckt. Verborgen bleibt wohl die Muschel am Ende des Hohlraums, auf der ein dauerhafter Kraft des Erzes wirkt. Über einen Stock und zwei Rollen ist sie mit der jeweiligen Platte verbunden. Ein Absinken der Platte senkt die Rolle daneben, damit auch den Stock und obere Rolle und darüber zu guter Letzt die Muschel, die (ganz profan) an der Rolle klebt. Die Muschel dreht nach hinten und ihr Zauber wirkt für einen Moment nicht mehr auf den Stein. Da sie dann in den Fels abstrahlt, wirkt sich der Zauber nicht auf Benutzer der Treppe aus.

Unter einem Stein neben dem Rahmen (*Gesteinskunde* +2 oder mindestens eine 1 bei der vorherigen Probe), der sich durch Ziehen herauslösen lässt, findet sich der Hohlraum mit dem Stock. Es kann dann durchtrennt werden. So ist die Muschel ständig auf den Stein gerichtet – nur so übt sie genug Kraft aus, um ihn oben zu halten.

Das Geheimfach auslösen:

Wer den Apfel im Urzeigersinn dreht, bewegt ein kleines Holzrad in einem Hohlraum der Decke. Dieses dreht eine weitere Muschel mit Kraft des Erzes, sodass ein Steinquader der Wand zur Seite schwingt und unvermittelt ein Geheimfach preisgibt. Darin liegt ein Stirnreif aus gehämmertem Gold. Er liegt auf einem Stachel, sodass eine FF-Probe+3+halbe Goldgier abgelegt werden muss, um nicht gestochen zu werden. Der Stich verursacht 1W6 TP.

Der Stachel ist mit dem Gift *Arachnae* bestrichen. Das tierische Waffengift hat Stufe 1 (KO-Probe +1), vermindert AT/PA um je 2 Punkte (beim Gelingen der Probe nur je 1) und wirkt 1 Stunde (bzw. 6 SR).

Der Reif ist offenbar noch nicht fertig gestellt. Dies kann mit einer passenden Probe – einfach *Grobschmied*; *Metallguss*, *Alchimie* oder *Hüttenkunde* je +4 – erkannt werden. Der Wert beträgt 3 Dukaten (*Schätzen* oder *Grobschmied*, beim Gelingen der Vorprobe kann dies gleich mit erkannt werden).

Der Raum zu Ondralaschs Zeiten:

Der Geode lagerte natürlich wesentlich mehr vegetarische Kost. Geblieben ist davon nichts.

15: Die Räucherammer...

...ist durch Rampen mit der Flammen(12)- und Kühlkammer (14) verbunden und gerademal anderthalb Schritt hoch. Der Rauch der Flamme zieht hierhin und konserviert die aufgehängten Fleischstücke. Durch einen kleinen Schacht – im Rauch nicht leicht auszumachen, daher Sinnenschärfe +4 – zieht er weiter (und beheizt Ondralasch altes Schlafgemach). Die Haken für das Fleisch sind an kleinen Steinösen befestigt, die aus der Decke ein paar Finger hervorstechen. An einer Öse ist ein Seil befestigt, dass zum Esel führt. Das Tier liegt verängstigt am Boden, sollte den Helden, so nicht zu grob, aber grundsätzlich folgen.

Die Mitnahme des Esels ist für Dagrīma obligatorisch.

Kapitel 3: Ein wütender Gegner

Schnell zurück

Feuerschinn Mardug wacht in seiner Kammer und wird geweckt. Daraufhin entsteigt er der Röhre. Früher oder später wendet er sich gegen die Helden, die daraufhin besser die Flucht ergreifen sollten. Der Erzdschinn mischt auch mit, kann Mardug aber nur kurz aufhalten und stürzt, als Mardug ein Stück der Brücke unter ihm schmilzt, in die Schlucht. Die Helden müssen sich anstrengen, um das Verließ zu verlassen. Oben rettet sie ein heftiger Regenguss, der Mardug zusetzt, sodass sie ihm mit einem simplem Überguss den Rest geben können.

Worum es geht: Die Flucht stellt den Höhepunkt des Abenteuers da. Entsprechend sollte es präsentiert werden.

Warum greif er an?

Mardug ruht zu Beginn der Versteck-Erkundung in seiner Kammer. Ob er nun durch metallene Pfeilspitzen, die in seine Kammer geschossen werden, getragene Metallwaffen oder den durchfahrenden Karren der Zwerge gleich ausfährt oder erst Feuerstöße verteilt, bis es ihm zu bunt wird – was schnell passiert – und seiner Unterkunft entsteigt.

Vielleicht kommen ja noch ein paar Orks von vorn, wenn sie noch nicht erledigt wurden, und schießen von der Brücke aus in die Kammer.

Mögliche Probleme, die der geplanten Flucht im Weg stehen können:

Antimagie:

Weder Elementarbann noch Herbeirufung vereiteln sind geeignet, Mardug zu exorzieren: Ersterer wirkt nur auf Mindergeister, Letzterer auf gerade gerufene Wesen, die noch nicht erschienen sind. Der Pentagramma ist gegen Herbeirufungen machtlos, beim Reversalis muss anschließend ein Dschinnenruf gesprochen werden – was des Zeitaufwands wegen eher unpraktisch sein dürfte.

Schaden durch Wasser-Zauber oder dämonisches Feuer:

Mardugs einzige Schwächen sind Wasser und dämonisches Feuer. Es ist denkbar, dass ein oder alle Gruppen-Magier so viel davon hervorbringen, dass Mardug dadurch vernichtet wird.

Sich versteckende Helden:

Der eine oder andere Spieler mag auf die Idee kommen, sich in einem nahen Raum – vielleicht dem kleinen Esszimmer neben dem Quartier – zu verstecken. Wenn er nicht gerade im Metallharnisch herumläuft und Mardug nicht attackiert, wird der

Dschinn ihn in Ruhe lassen und die andern verfolgen. Wenn er dem Erzdschinn den Boden unter dessen Metallfüßen wegschmilzt, könnte eine größere Lücke in der Brücke entstehen, über die Mardug versucht zu springen, jedoch durch plötzlich unter seinem Gewicht abbröckelnden Steine zu Boden fällt. Die Dunkelheit verschluckt ihn langsam.

Der andere Held könnte so Gelegenheit haben, hervor zu kommen und seine Kollegen einzuholen. Die Lücke kann auf verschiedene Arten überwunden werden – zum Beispiel mittels Fortifex, wofür die Lückenlänge auf zwei Schritt begrenzt werden sollte. Bevor die Helden die Brücke verlassen, sehen sie allerdings, wie eine Feuerwand die Wand der Schlucht entlang schießt und eine Art von Stufen ins Gestein brennt, gefolgt vom Schein Mardugs, der langsam wieder auftaucht.

Durch seine Immunität gegen profanen Schaden erleidet Mardug durch den Sturz keine Schäden. Und im Gegensatz zu seinem Erz-Gegner fällt er auf einen höheren Teil der Schlucht, sodass der Erzdschinn noch fällt, als Mardug schon wieder aufsteigen kann. (Die Helden werden das wohl nicht mitkriegen.)

Alternativer Fortgang des Abenteuers:

Feindseliger Erzdschinn?

Es mag den Helden gelingen, Mardug zu vernichten. Aber vielleicht beschädigen sie dabei auch das Versteck, sodass der Erzdschinn sie unzufrieden angreift und selbst die Rolle des Hetzers übernimmt. Sie sollten die beiden Dschinne jedoch nicht gleichzeitig als Gegner einsetzen, da dies – bei ernsthaftem Bemühen der Dschinne, die Helden zu töten – am Ende den Totalverlust bedeuten mag.

Feindselige Orks:

Vielleicht übernimmt im Zweifel der Rest der Ork-Bande die Aufgabe, die Helden zu hetzen? Mit deren Anführer als besonders gefährlichen Gegner (beispielsweise durch zwei Waffen gleichzeitig)? Nur sollten Sie dann einen Grund ausdenken, warum die Schwarzpelze die Verfolgung irgendwann auf der Oberfläche abbrechen. Vielleicht taucht ja ein Trupp Ritter auf und unterstützt die Helden. Den Sieg über den Anführer sollten Sie trotzdem ihrer Gruppe überlassen – zumindest, wenn die den Kampf wahrscheinlich noch überleben wird (mal vom Würfelglück oder -pech abgesehen).

Mardug im Angriff

Er taucht auf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Flamme aus dem Rohr wird auf einmal größer, züngelt bis zur Decke und nimmt in ihrem Innern einen hellen, weißen Ton an. Die Mitte des Raums wird von ihr eingenommen. Euch scheint, als befändet ihr euch plötzlich in einem großen Kochtopf, so heiß ist es. Unvermittelt bildet sie die Gestalt eines Zwerges mit wahrhaft flammendem, rotem Bart – immer noch aus nichts weiter als Feuer bestehend. Gelbe Augen mustern euch, während der weißglühende Leib an seinen Rändern Funken ausbildet.

Vermutlich richtet sich sein Zorn zuerst gegen die Orks, sodass mit dem Karren von draußen und dem Esel davor das Heu abtransportiert werden kann. (Dagrima jedenfalls sieht diese Chance, wenn Tier und Halme aufgespürt werden). Über kurz oder lang wendet Mardug sich jedoch gegen die Helden. Jene sollten noch nicht weit auf der Brücke geflohen sein (höchstens bis zur Plattform in der Mitte), bevor sich das Feuerwesen ihnen nähert, aber schon weiter als eine Armeslänge entfernt sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Flackernder Schein verzerrt eure Schatten, und der Boden bebte. Als ihr euch umwendet, seht ihr die feurige Gestalt. Jetzt, ohne eine Decke über sich, überragt sie euch ein gutes Stück, ohne jedoch die typisch Zwergen-Maße – runder Bauch und untersetzte Größe – aufzugeben. Ihre gelben Augen fixieren euch genau, lassen keinen Raum, ihnen zu entgehen. Sie nehmen das fast blendend helle Weiß des Körpers an, bevor der Rest bedrohlich aufflammt und dabei für einen Moment sogar die Decke über der Brücke berührt. Ein lautes Bersten hallt durch die Höhle, und als das Wesen einen Schritt auf euch zu macht, bilden sich unter ihm – wohl der Hitze wegen – mit einem leiseren Knacken Risse im Boden. Doch das Wesen kümmert es nicht, weil es euch verfolgt.

Spannung gegen Vernichtung der Gruppe:

Um die Verfolgung spannend zu halten, sollten die Helden einen gewissen Druck verspüren, sich vor Mardug in Sicherheit zu bringen. Denn auch dem magisch ungebildeten Helden sollte klar sein, dass dieses Wesen ein machtvoller Gegner ist. Andererseits muss eine Chance bestehen, dass die Gruppe die Flucht erfolgreich durchführen kann. Ein Wettrennen gegen ein Wesen mit GS 10 dürften die meisten Helden verlieren. Hier daher ein paar Tipps, wie die Sache zu einem befriedigendem Ergebnis führen kann:

- Das Wesen ist genauso stofflich wie Lebewesen, besteht aber aus Feuer. Einen Fortifex, der die Brücke mit nicht ganz zwei Schritt Breite oder einen Eingang blockiert, kann es nicht durchqueren und wegen der niedrigen Höhe der Decke nicht übersteigen, aber mit seinen Zaubern durchschießen. Der Solidirid (mit der Außenseite zum Wesen) kann eingesetzt werden, um die Brücke zu sperren. Allerdings müssen dabei die Beschränkungen – in der normalen Variante Startpunkt vor den Füßen des Spruchwirkers, als Endpunkt etwas festes – beachtet werden (oder die entsprechende Variante Verwendung finden). Mardug kann allerdings, wenn auch langsam, mit den „Armen“ unten an der Brücke entlang klettern – was Sie durchaus als böse Überraschung präsentieren sollten. Übersteigen und Unterklettern dauern einige Aktionen, das Umgehen verlangsamt ihn vielleicht kurz.
- Wenn die Helden schon deutlich angeschlagen und das Wesen nur noch eine Armeslänge entfernt ist, kann der Boden der Brücke nachgeben. Mit einem wütenden Gebrüll stürzt das Wesen in die Tiefe. Gerade, wenn die Helden erleichtert durchatmen, erscheint aber eine Feuerhand, die sich oben festhält, dann die Zweite und schließlich der Rest. (Dieser Effekt tritt auch bei entsprechenden Zaubern auf, die eine Brücke zerstören können. Außerdem kann ein Elementar einige Schritt springen.)
- Vielleicht holt das Wesen die Gruppe zwischendurch ein und stellt sie zu einem kurzen Gefecht. Während ein Teil der Gruppe (oder nur Dagrima) mit den gefundenen Gegenständen weiter flieht, muss der Rest länger oder kürzer durchhalten. *Niederwerfen* lässt sich der Dschinn allerdings nicht. Diese Variante ist sehr gefährlich.
- Bevor die tapferen Recken ausgelöscht werden, sticht oder schießt von hinten ein letzter Ork zu, wodurch er die Aufmerksamkeit einen Moment auf sich zieht. Oder der Erzdschinn mischt sich nach seinem ersten Kampf (siehe folgenden Abschnitt) nochmal ein.
- Die Arbeitsgeräte der Zwerge – Hacken, Sensen – haben einen Metallanteil, der das Wesen dazu verleitet, sie bei Möglichkeit gleich zu zerstören und dabei stehen zu bleiben. Vielleicht fällt eins davon runter, und das Wesen hält einen Moment inne, um es einzuschmelzen. Dagrima protestiert, wenn weiteres Werkzeug geopfert werden soll, unternimmt in der Not jedoch nicht viel dagegen.

Notwendige Eckpunkte der Flucht

Wenn die Helden am Haufen der verzauberten Goldklumpen vorbei kommen, muss nicht auf Goldgier gewürfelt werden. Die folgende Szene ist natürlich nur möglich, wenn der Erzdschinn nicht besiegt wurde.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr am Haufen der Goldklumpen vorbei lauft, fallen Funken neben eurem Gesicht zu Boden. Mit einem Blick über die Schultern könnt ihr das wandelnde Feuer keine drei Armlängen hinter euch erkennen. Es schmilzt durch seine schiere Präsenz den Haufen zu einer windschiefen Pyramide.

„Halt!“ halt von den Wänden. Als ihr euch umschaut, bemerkt ihr, wie sich hinter euch die Gestalt des Erzdschinns aus dem Gestein der Brücke erhebt. Der Feuerschein lässt das Metallwesen tausendfach funkeln. Es erinnert euch an das Eck einer Sonnenuhr, dessen Schattenwurf bei Tageslicht die Zeit anzeigt. Ob sein Schatten, der auf euch fällt, die Stunde des Siegs oder der Niederlage ankündigt? Der Erzdschinn blickt weiterhin das Feuerwesen an und fährt fort: „Du kannst nicht einfach Ondralaschs Werk zerstören, Mardug.“

„Ich soll Schmiedewerk zerstören!“ antwortet ihm die laute Stimme seines Gegenübers.

„Was wartet ihr?“ fährt euch Dagrifa an. „Kommt schon! Lasst die doch machen!“

„Dabei musst du nicht so eine Verwüstung anrichten“ erwidert der Erzdschinn und errichtet eine Barriere aus Fels von der Brücke bis zur Decke vor dem Feuerwesen.

Ohne seinen Schein ist es euch fast zu dunkel. Trotzdem atmet ihr erleichtert durch – bis unerwartet der Fels rot glüht und von einer Feuerwohle durchstoßen wird. Der Erzdschinn zieht, freilich ohne sie zu berühren, große Brocken aus den Wänden und schleudert sie durch das größer werdende Loch. Ein wütender Aufschrei dringt an eure Ohren.

Plötzlich beginnt der Boden unter seinen Metallfüßen zu dampfen. Bevor ihr fragen könnt, was da vor sich geht, bricht auch schon eine Feuer-Fontäne aus dem Boden und umhüllt das Erzwesen, während die Brücke mit einem lauten Krachen geradezu zerfließt. Die Brocken stürzen Rauch abgebend, zischend und glühend zugleich in die Schlucht. Mit ihnen fällt das Erzwesen, zunächst noch von Flämmchen umhüllt, dann immer mehr von der Finsternis verschluckt, bis sich sein Anblick in den Schatten verliert.

Mardug, der Feuerdschinn, brüllt laut und scheint für einen Augenblick so hell, dass es euch blendet wie Praios Scheibe am Mittag eines klaren Tages. Dann blickt er euch wieder an, unzufrieden wie eh und je.

Auf dem Rückweg erzeugt der Meister durch seine Schritte und abgefeuerten Zauber, dass genau der Weg, den die Helden vorher genommen haben, durch den Einsturz des entsprechenden Ausgangs

der Kammer des Erzes (9) nicht mehr passiert werden kann. So müssen die Helden den Andern nehmen. Er beschädigt auch die Einrichtung: Leuchtkristalle bersten oder fallen zu Boden, wo sie klirrend zerspringen, von den Decken rieseln kleine Steinchen und Staub, Wände geben nach.

Da es fast unmöglich sein dürfte, Esel und/oder Karren durch den Eingang der Sternwarte mittels Seil (oder Magie) zu bugsieren, empfiehlt sich diesmal der Haupteingang. Dagrifa kann den Helden mit einer Einschätzung den richtigen Weg weisen.

- Wenn die Orks an ihren Plätzen noch nicht erledigt wurden, werden sie sich den Helden beim Vorbeikommen in den Weg stellen. Wenn dann allerdings Mardug auftaucht, suchen sie lieber das Weite – nicht unbedingt auf demselben Weg wie die Helden.

Zurück an der Oberfläche

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit schwerem Atem erreicht ihr die Oberfläche. Für den grauen, wolkenverhangenen Himmel habt ihr kaum ein Auge, weil hinter euch Mardug, der Feuerdschinn, aus der dunklen Öffnung auftaucht. Beim Verlassen selbiger berstet sie und fällt hinter ihm halb in sich zusammen, während Laub und Äste auf dem Boden daneben anfangen, zu brennen. Mit einer lässigen Handbewegung schleudert das Wesen einen Feuerstrahl über eure Köpfe auf ein paar Büsche vor euch. Nun sitzt ihr zwischen dem brennenden Gestrüpp und dem Dschinn aus Flammen in der Falle. Er brüllt euch wütend an, wobei Funken aus dem, was in der vagen Gestalt ein Mund sein mag, austreten und langsam zu Boden rieseln.

„Betet für euer Jenseits, törichte Sterbliche“ ruft er euch zu.

Plötzlich steigt von seiner Schulter etwas Rauch auf. Als ihr und er nach oben blicken, bemerkt ihr vereinzelte Tropfen Wasser, die unvermittelt in einen regelrechten Guss übergehen. Mit jedem Tropfen scheinen die Flammen mehr und mehr in Rauch über zu gehen und der feurige Körper kleiner zu werden. Mardug zieht sich zum Eingang zurück, versucht, diesen freizuräumen, während er einen Feuerarm schützend über sich hält. Der Regen läuft derweil an euch hinunter.

Wenn ihr etwas habt, womit er sich sammeln lässt, könnt ihr seinem Fluchtversuch zuvor kommen.

Wenn die Helden Wasser auf das Wesen kippen wollen, müssen sie schon auf die Distanz Nahkampf heran. Dort versucht er, sie zu attackieren (mit halbiertes AT und 2W6+2 TP). Der finale Todesguss kann eine Probe auf die GE erfordern und sollte mindestens den Inhalt einer Wasserflasche beinhalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während die Flammen zu einem Flämmchen verkommen, gehen die Augen und der rote Bart darin auf. Dieser Rest schrumpft zu einem Funken und erlischt schließlich. Kurz steigt eine winzige Rauchfahne gen Himmel. Sonst bleibt nichts. Ihr habt den Zorn des Feuers überlebt. Wagt ihr es, durchzuatmen? Zögernd tut ihr es. Doch kaum, dass die Luft eure Nüstern verlassen hat, verlassen die Vögel plötzlich die Baumäste über euch. Als ihr

fragend hochseht, bebzt schon die Erde.

„Ich glaub, es stürzt ein!“ meint Dagrīma. „Ob das am besiegten Erz-Vieh liegt? Kommt, weg da!“

Rasch zieht ihr euch vom Eingang zurück, als mit einem Krachen der Boden dort zusammensackt, wo ihr gerade noch standet. Bäume knicken um und Tiere fliehen aus der Nähe. Übrig bleibt eine unebene Kuhle, in der sich durch den Regen schnell Pfützen bilden.

Epilog: Rückkehr ins Dorf und Belohnung

Wieder im Dorf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zufrieden erreicht ihr das Dorf, gerade als der Regen abklingt. Ein einzelner Sonnenstrahl fällt auf Dagrīmas Haus. Als ihr schließlich nur noch ein paar Schritte entfernt seid, kommen Dagrīmas Onkel Barox, ihr Ehemann Xolgrim und ihre Tochter Bidra hinaus. Sie umarmen sich erstmal. Dann wendet sich Barox an euch:

„Schön, dass ihr auch wieder da seid. Wie ist es gelaufen?“

Je nach Erfolg sind die Reaktionen mehr oder weniger enthusiastisch. Die Zwerge bieten der Gruppe an, noch den Tag und die folgende Nacht zu bleiben. Dabei werden sie auch bewirtet: mit guten Speisen, Bier und dem seltenen hügelzwegischem Wein. Dabei erzählt Dagrīma gern von der unterirdischen Anlage. Da sie eingestürzt ist, müssen sich die Zwerge in nächster Zeit wohl erstmal nicht über orkischen Besuch ärgern.

Belohnung

Sicher sind die Helden erleichtert – aber auch zufrieden? Ihre Belohnung hängt vom Erfolg ab.

Rechnen Sie für *jeden* der folgenden, zurückgebrachten Gegenstände am Besten mit 5 Dukaten pro Held:

- Karren
- Landwirtschaftliche Geräte
- Heu
- Esel

Würden einige Geräte geopfert, verringert sich die Summe. Vielleicht springen bei nur ein oder zwei zurückgebrachten Gütern immer noch 5 Dukaten extra für die Hilfe heraus. Durch Überreden (Feilschen) kann die Summe erhöht werden; mehr als 5 zusätzlich pro Held (oder 10 für einen einzelnen) lässt sich Dagrīma aber kaum abschwatzen.

Was die Helden an eventuellen privaten Gütern retten konnten, ist ihre Sache.

An *Erfahrungspunkten* sei hier ein Richtwert von 100 bis 120 Punkten empfohlen. *Spezielle Erfahrungen können* auf Sinnenschärfe, Gesteins- und Magiekunde vergeben werden, wenn der jeweilige TaW niedrig (4 oder weniger) und mindestens eine passende Probe gelungen ist. Auf eine verbilligte Kulturkunde: Hügelzwerge sollte nur nach vorhergegangenen bzw. nachfolgenden Abenteuern mit den kleinen Hügelbewohnern zurückgegriffen werden.

Anhang

Dramatis Personae

Anmerkung: Nicht angegebene Werte von Waffen, Schilden etc. (wie WM) entsprechen dem Wert 0. Die Werte sind bereits in den Angaben (wie AT und PA) verrechnet. Die GS beträgt üblicherweise 8, bei Zwergen jedoch 6.

Dagrimas Familie

Dagrira Kornschneider, Tochter der Bogra...

...ist nicht nur eine ebenso resolute wie sture Zwergin, sondern auch die Mutter von Bidra. Während der kaiserlosen Zeiten brannte durch ihren Fehler ihr Haus nieder. Um dies wieder gut zu machen, verdingte sie sich als Köchin im Heer der Rondhara von Albenhus, einer Gegnerin des späteren Kaisers Perval. Nach deren Niederlage schloss sie sich einer Gruppe von Abenteurern an, die einen Drachenhort an sich bringen konnte, indem sie die Höhle des Wurms zum Einsturz brachte. Von ihrem Anteil baute sie ihr neues Heim. Bevor sie dann heiratete und eine Familie gründete, erlebte die 950 BF geborene Zwergin also schon einiges (wie der Lederschild mit Novadi-Schrift verrät), würde ihr Zuhause heute aber nicht mehr aufgeben. Sie unterhält sich gern über die alten Zeiten, Pflanzen und Tiere – insbesondere deren beste Zubereitung. Vom Verließ kennt sie die beiden Eingänge und Berichte über einen verzauberten Haufen Goldklumpen, die sich jedoch teils widersprechen. Sie nimmt sich auch etwas Proviant und eine Wasserflasche aus Holz mit.

Größe: 1,35 Schritt **Gewicht:** 60 Stein
Augenfarbe: grün **Haare:** kupferrot, Zopf
Kleidung: grüner Rock und Korsett, unter letzterem rotes Hemd, im Sommer mit kurzen Ärmeln, dazu feste Stiefel; ihr Gürtel hat eine Schnalle aus Hirschgeweih
Waffen: Lindwurmschläger (verbessert, hohe KK, TP 1W6+7, BF 1, INI -1, WM 0/-1, DK HN), Leichte Armbrust (TP 1W6+6, Reichweiten 10/15/15/40/60, TP+ +1/+1/0/0/-1, 15 Aktionen Ladezeit, Wundschwelle des Gegners um 2 gesenkt), Fausthieb (1W+2 TP(A), DK N)
Schild: Lederschild (Schild, groß, WM -1/+3, INI 0, BF 5; mit Unauer Glyphen beschrieben, die aus dem Tulamidischem übersetzt „Furchtlos“ bedeuten)
LeP: 38 **AuP:** 44 **INI:** 10+W6
MR: 5 (zusätzlich +3 aus schwer zu verzaubern)
Wundschwelle: 9 **AT-Basis:** 8 **PA-Basis:** 8
FK-Basis: 8
Herausragende Talente: Hiebaffen 13 (16/13), Armbrust 15 (23), Raufen 10 (14/12); Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5; Ackerbau 6, Heilkunde Wunden 7, Kochen 13

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Wuchtschlag, Niederwerfen, Schildkampf I

Taktik: Im Ernstfall kann die Zwergin ihre Kenntnisse im Schießen einsetzen, wobei sie zwergentypisch den Kampf aus der Deckung heraus bevorzugt. Mit dem Schläger neigt sie dazu, Gegner möglichst schnell durch Wunden einzuschränken, verwendet also Sturmangriff bzw. Wuchtschlag.

Bei Nutzung des Schilds (nur im Nahkampf): AT-1, Schild-Parade auf PA-Basis +5 (WM+Linkhand+Schildkampf I)

Xolgrim Kornschneider, Sohn des Xolgur

Xolgrim ist Dagrimas Ehemann. Als junger Zwerg arbeitete er als Erntehelfer, Träger, Bauhelfer. Der Grund war einfach: er suchte Anerkennung, um eine Frau zu gewinnen. Nach dem Tod seines Vaters kehrte er nach Hause zurück, um seiner Mutter auf dem Feld zu helfen. Bald traf er Dagrira wieder, die er noch aus Kindheitstagen kannte. Die Beiden kamen sich näher, heirateten und sind bis heute ein Paar. Inzwischen arbeiten sie auf dem Familienfeld von Xolgrim.

Die Neugier seiner Tochter bereitet Xolgrim etwas Sorge. Oft ist zu hören, wie er über sie meckert, weil sie ihre Aufgaben eher lasch angeht. Worte des Lobes hat er nur selten. Ein oft mürrischer Unterton verstärkt diese Eigenschaft noch.

Größe: 1,30 Schritt **Gewicht:** 50 Stein
Augenfarbe: schwarz **Haare:** schwarz, oben Halbglatze, üppiger Bart
Kleidung: grünes Hemd (mit kurzen Ärmeln im Sommer), schwarze Weste im Winter, braune Hose, Stiefel
Waffen: Zwergenskraja (hohe Körperkraft, TP 1W6+4, BF 1, DK HN), Schleuder (durch Schleuderbeile höherer Schaden, 1W6+3, Reichweiten 0/5/15/15/40, TP+ -/0/0/0/0, 2 Aktionen Ladezeit)
LeP: 32 **AuP:** 33 **INI:** 10+W6
MR: 3 (+3 aus schwer zu verzaubern)
Wundschwelle: 7
Herausragende Talente: Hiebaffen 9 (12/11), Schleuder 10 (18); Sich verstecken 7; Pflanzenkunde 6, Tierkunde 4; Ackerbau 7
Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag
Taktik: Nur, wenn es keine Rückzugsmöglichkeit mehr gibt oder seine Familie hinter ihm steht, lässt er sich auf ernsthafte Nahkämpfe ein. Sonst greift er aus dem Hinterhalt mit der Schleuder an, meist zusammen mit andern Leuten.

Bidra Kornschneider, Tochter der Dagrifa

Bidra ist die Tochter von Xolgrim und Dagrifa und noch nicht ganz ausgewachsen. Sie interessiert sich für allerhand Mechaniken und arbeitet selbst an Erfindungen. Diese zielen darauf ab, Personen oder Dinge möglichst ohne Eigenbewegung irgendwo hin zu bringen. Eine Apparatur mit sechs Rädern, die je paarweise angeordnet und mittels Brettern verbunden sind, bewegte sich noch durch Tritte, da die Bretter unterschiedlich hoch angeordnet sind. (Der irdische Leser mag an drei Reihen aneinander gebauter Lokräder denken.)

Eine Kette aus Krügen, die Wasser vom Brunnen herein befördert, wird zur Zeit gebaut. Ihre Nachbarn munkeln manchmal, dass sie sich für die Geodabrodrom, die Erdkraft, wie Zwerge (geodische) Magie nennen, interessiert. Das Interesse an Angroschs Wundern fällt dagegen ab, heißt es. Tatsächlich wecken Methoden zur Fortbewegung ihr Interesse, Magie und Wunder entsprechend, wenn sie auf diesem Gebiet wirken. Passende Fragen richtet Sie, wenn auch erst nach einem Zögern, auch an Fremde.

Bidra hat sich vor ein paar Tagen das Bein gebrochen, als sie versuchte, ihre Eimerkette am Dach zu befestigen. Seither braucht sie eine Krücke, um zu gehen, und denkt schonmal über einen Stuhl mit Rollen nach.

Größe: 1,25 Schritt **Gewicht:** 55 Stein

Augenfarbe: schwarz **Haare:** kupferrot, zwei Zöpfe, insgesamt 12 mal geflochten

Kleidung: grüne Weste mit roter Naht, rote Hosen und Hemden (kurze Ärmel im Sommer), Stiefel, Messer (für ihre Arbeiten)

Barox Elftöpfer, Sohn des Badax

Er ist ein Onkel von Dagrifa. Wie in seiner Familie üblich, beschäftigt auch er sich mit der Herstellung von Tonwaren – besonders den sogenannten Gartenelfen, die von den Hügelzwerge zur Dekoration in ihren Gärten aufgestellt werden. Er ist zwar genauso gemütlich wie andere seines Volks, aber so geizig, dass er nichtmal zur Hochzeit der Verwandten mit einer Kutsche anreist. Auch wollte er von Anfang an bei den Kornschneiders übernachten, um so Geld zu sparen, bevor es weitergeht. Sein Hang zum Glücksspiel auf der andern Seite führte dazu, dass er mal einen ganzen Monatslohn in wenigen Stunden durchbrachte. Gerade Xolgrim ist daher nicht sehr von ihm angetan.

Zur Abschreckung trägt er eine große Axt auf dem Rücken, die jedoch nur aus Kupferblech besteht. (Diese wird durch den Blitzschlag zu Anfang zerstört.) Denn welcher Mensch weiß schon, wie er den Hügel vom Ambosswerg unterscheiden kann? Natürlich offenbaren Hügelzwerge diesen Trick nicht ohne Weiteres Menschen, Elfen etc.

Größe: 1,40 Schritt **Gewicht:** 60 Stein

Augenfarbe: grün **Haarfarbe:** dunkelgrau, langer Bart, Schnurrbart leicht gewirbelt

Kleidung: Reiseumhang mit Kapuze in braun, darunter graues Hemd (lange Ärmel) und beige Hose, Stiefel; nach dem Blitzschlag von Dagrifa mit roter Weste, grünem Hemd (kurzärmelig im Sommer) und ebenso grüner Hose ausgestattet, Stiefel

Erzdschinn

Seine Rubin-Augen sind kantenlos, also nicht wie die Facetten eines Insektes. Eine Art Bart wie aus Kupfer hängt fest am grauen, funkelndem Metall-Körper, der auch sonst zwergische Proportionen besitzt. Das Wesen wurde von Ondralasch mit dem Auftrag betraut, seine Behausung in Stand zu halten. Er ist seinem Element entsprechend eher träge, erfüllt seine Mission aber bedingungslos und hingebungsvoll. Dies gilt allerdings nur für feste Bestandteile aus Erz. Seine Erscheinung in Zwergeform mag ungewöhnlich sein, aber so ist er nun mal.

Siehe auch Elementare Sekundärschäden auf S. 27. Bei Bedarf können Sie KK und IN bei 16 anlegen.

INI 10+W6 **PA** 4 **LeP** 30 **AsP** 60

RS 8

Faust: **DK** N **AT** 15 **TP** 4W6+6

GS 5 **MR** 15

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Erz (3 Schritt, wie Zorn der Elemente mit 2W6+ZfP* TP, aber ohne AsP-Verbrauch), Zauberei (alle Erz-Zauber bis Komplexität D mit einem ZfW von 12), Durch Erz gehen, Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12; Immunitäten gegen alle Zaubermerkmale außer Schaden, Gifte und Krankheiten, Schaden durch Erz, profane und geweihte Angriffe; Verwundbarkeit durch Luft und dämonisches Erz; Regeneration*

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingenschlag, Klingenschwall, Niederwerfen, Wuchtschlag

Besonderheiten: Gilt als mittelgroßer Gegner.

Taktik: Wenn er kämpfen muss, dann mit seinen ganzen Fähigkeiten. Wenn es sein muss, kann er sich auch in den Fels zurückziehen, um plötzlich wieder hervor zu kommen und anzugreifen.

* Wenn er von Erz (Fels oder Metall) umgeben ist, regeneriert er pro Stunde 1 LeP und 1W6 AsP.

Ondralasch der Geode

Es ist nicht bekannt, was mit dem Angroscho passierte, der die Höhlen unter dem Wäldchen schuf. Sicher scheint nur, dass er sich dort versteckte, weil er nach dem Versuch, eine größere Menge verarbeitetes Metall zu zerstören, untertauchen musste.

Feinde im Untergrund

Die Bande von Yurach-Orks...

...besteht aus 15 Mitgliedern, darunter die Späher hinter der Eiche und die Beiden, die die Scheune anzünden sollen. Nicht aber die beiden Streuner, die Barox angreifen (die wurden verstoßen). Da sich die Werte nicht wesentlich unterscheiden, finden Sie die Angaben (nicht für Verstoßene) hier. Die Speerkämpfer-Orks sind dabei etwas stärker als die Andern und tragen Waffenröcke, die andern Einhandwaffen und Schild zum Harnisch bzw. Bögen. In den jeweiligen Raumbeschreibungen finden sich Empfehlungen zur jeweiligen Ausrüstung. Beachten Sie, ob die Orks vorgewarnt sind. Außerdem beschädigen sie das Verließ nicht, um den Zorn des Erzdschinn zu vermeiden.

Die Merkmale des Aussehens können beliebig kombiniert werden.

Nahkampf-Orks:

Größe: 1,65/1,60 Schritt **Gewicht:** 65/68 Stein

Hautfarbe: grau/schwarz **Augenfarbe:** rot/gelb

Fellfarbe: dunkelbraun/schwarz

Kleidung: wattierter Waffenrock (RS 2, BE 2; RS im Zonensystem: 0/2/2/2/1/1/1/1*)/Lederharnisch (RS 3, BE 3; RS im Zonensystem: 0/3/3/3/0/0/0/0*)

Waffen: Speer (TP 1W6+6 durch hohe KK, BF 7, da gebraucht, INI -1, WM 0/-2, DK S)/Arbach (1W6+5 durch hohe KK, BF 4, da gebraucht, WM 0/-1, DK N) oder Byakka (1W6+5, 5, -1, 0/-2, N); alle Raufen-Faust (1W+2 TP(A), DK H) und Biss (1W+1 TP)

Schild: Arbach- und Byakka-Kämpfer mit Lederschild (Größe groß, WM -1/+3, BF 5)

LeP: 38 **AuP:** 40 **INI:** 8+W6/7+W6

MR: 1 **GS:** 6 (BE, sonst 8)/5 (ohne Rüstung 8)

RS: 3/4 **Wundschwelle:** 7

AT 13/13 (Raufen 13/14) **PA** 11/14 (Raufen 10/12)

Sonderfertigkeiten: Biss, Niederwerfen, Wuchtschlag (für den Speerkämpfer nur Biss)

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Richtungssinn, Zäher Hund; Aberglaube 7, Jähzorn 8, Raubtiergeruch

Taktik: Speerkämpfer verlassen sich auf ihre hohe DK, während Säbelkämpfer (Arbach) und Hiebaffen-Kämpfer (Byakka) nähere Helden attackieren. Sobald die LE weniger als 15 beträgt oder ein Ork zwei oder mehr Wunden erleidet, zieht er sich zurück. Ob dies panisch oder eher überlegt geschieht, hängt von der Situation ab.

Die beiden *Wachtposten vor dem Haupteingang* sollen den Andern Bescheid geben. Nur, wenn sie die Helden überraschen oder nicht fliehen können, kämpfen sie – und fliehen dabei bei erster Gelegenheit.

- Wie folgt sortiert: Kopf/Brust/Rücken/Bauch/LArm/RArm/LBein/RBein.

Schützen (von den Nahkämpfern oben abweichende Werte):

Kleidung: bunt zusammengeklaut: Bauernhemd in braun, Umhang eines Reisenden, rotweiß gestreifte Hosen etc. (RS 0, BE 0)

Waffen: Arbach (TP 1W6+5, BF 5, da gebraucht, WM 0/-1, DK N), Kurzbogen (hatten keine ork. Reiterbögen mitgenommen; TP 1W6+4, WS um 2 gesenkt, Reichweiten 5/15/25/40/60, TP+ +1/+1/0/0/-1, Laden 2 Aktionen), je 10 einfache Pfeile als Munition

RS: 1 **INI:** 10+W6

GS: 8

AT 12 **PA** 11

FK 15

Vor- und Nachteile: Aberglaube 9, Jähzorn 4, sonst wie oben

Taktik: Die Schützen schießen über ihre Kollegen hinweg, möglichst auf hintere Helden. Sollten die Helden sie angreifen, ziehen sie sich zurück, da ihre Ausrüstung für den Nahkampf nicht so geeignet ist.

Mardug, Feuer-Dschinn

Bei der Verteidigung seiner Anlage verließ sich Ondralasch nicht allein auf seine Fallen, sondern beschwor noch den Feuer-Dschinn, um seine intimsten Kammern gegen verhasstes, verarbeitetes Metall zu schützen. Mardug verabscheut Stahl, Bronze etc. nämlich genauso, wie es sein Beschwörer tat – oder noch tut? Jetzt bewacht er jedenfalls seine Kammer (12). Wenn jemand von außen Metall einbringt (wie die Spitze an einem gewöhnlichem Pfeil), wird der Dschinn richtig unangenehm. Dann verfolgt er den Verantwortlichen mit für sein Element erstaunlicher Zielstrebigkeit. Durch neue Gegner lässt er sich dabei allerdings durchaus ablenken. IN und KK (bei Bedarf) betragen 16.

Anmerkung: Mardug klingt wie der orkische Name Mardugh – eine gewollte Zweideutigkeit.

INI 12+W6

PA 8

LeP 30

AsP

60

RS 0

Flammenhand: DK HN

AT 21

TP

3W6+8

GS 10

MR 13

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Feuer (7 Schritt, 2W6+ZfP* TP, kein AsP-Verbrauch), Zauberei (alle Feuer-Zauber bis Komplexität D mit einem ZfW von 12), Durch Feuer gehen, Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12, Immunitäten gegen alle Zaubermerkmale außer Schaden, Gifte und Krankheiten, gegen Feuer und Erz*, profane und geweihte Angriffe, Verwundbarkeit durch Wasser und dämonisches Feuer, Regeneration**

DSA-Abenteuer ROTE GLUT

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingens Sturm, Klingens Wand, Niederwerfen, Wuchtschlag

Besonderheiten: Gilt als mittelgroßer Gegner.

Taktik: Ein wahrhaft feuriger Gegner, der seine Aufgabe ernst nimmt. Er wechselt das Ziel jedoch öfters, ohne das ein guter Grund vorliegen würde.

* Die Immunität gegen Erzs Schaden wurde von Ondralasch bei der Beschwörung zusätzlich verliehen.

** Beim Aufenthalt in Feuer regeneriert er 1 LeP und 1W6 AsP pro Stunde.

Elementare Sekundärschäden (Optional):

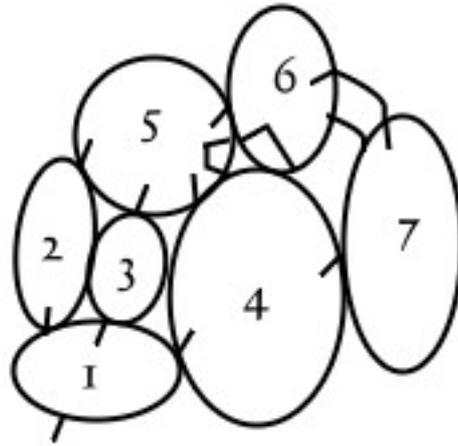
Der Kontakt mit einem Element durch Angriffe oder Schadenszauber kann mehr als direkte TP verursachen. Für die beiden im Abenteuer denkbaren Arten gelten folgende Aussagen:

Erz: Opfer erleiden einen Angriff zum Niederwerfen (KK-Probe +1 je 5 angerichtete TP); die Wundschwelle wird um 2 reduziert (für Erz-Angriffe, nicht generell). Der Schaden wirkt in voller Höhe auf die Struktur, muss die volle Härte überwinden und macht sofort eine Struktur-Probe (oder Bruchtest) nötig.

Feuer: Für je 10 angerichtete TP sinkt der RS einer Rüstung um 1; die BE bleibt unverändert. Kann brennbare Materialien entzünden. Der halbe Schaden ist Strukturschaden an Gegenständen, muss aber nur die halbe Härte überwinden.

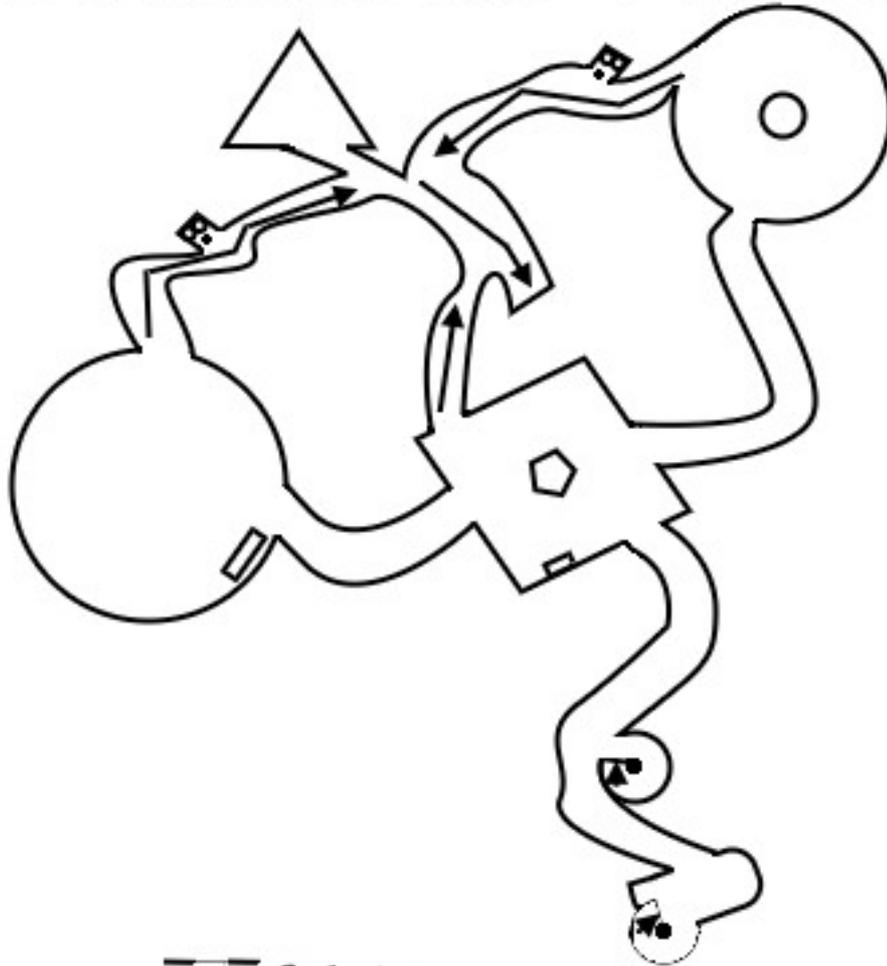
Pläne für Spieler

Dagrimas Haus



- 1: Diele
- 2: Lager-
raum
- 3: Vorrats-
raum
- 4: Wohn-
zimmer
- 5: Küche
- 6: Bade-
zimmer
- 7: Schlaf-
kammer

Ondralaschs Versteck

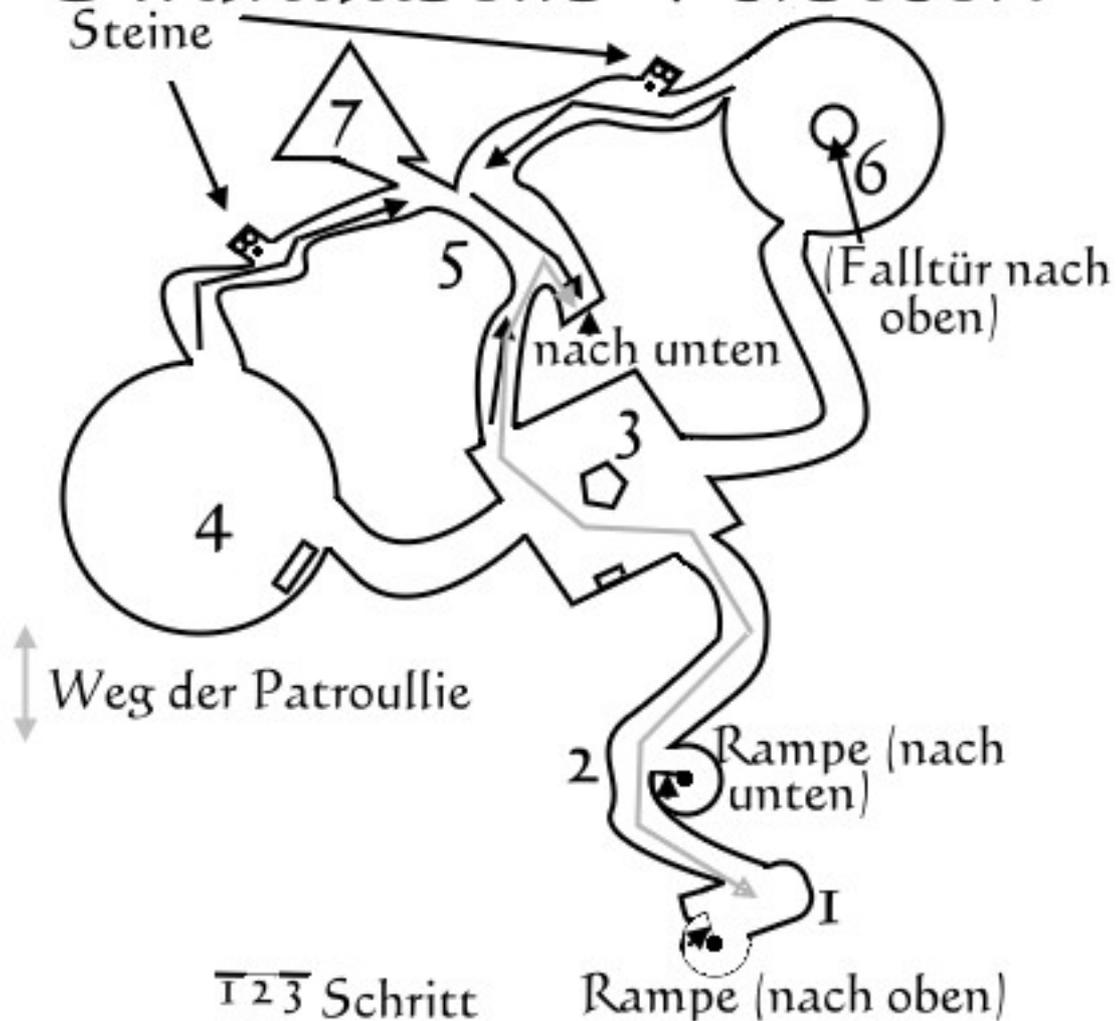


1 2 3 Schritt



1 2 3 Schritt

Ondralaschs Versteck



1. Ebene:

- 1: Empfangsraum
- 2: Geschlängelter Gang
- 3: Wachkammer
- 4: Übungsraum
- 5: Zweiter Gang
- 6: Sternwarte
- 7: Kleiner Raum

2. Ebene:

- 8: Unterer Treppenausgang
- 9: Kammer des Erzes
- 10: Brücke
- 11: Fäkalienkammer (daneben Karren mit Werkzeug)
- 12: Kammer der Flamme
- 13: Quartier der Orks
- 14: Kühlkammer (mit Heu)
- 15: Räucherzimmer (mit angebundenem Esel)

