

GÄNSEKIEL TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Totgeboren

Autor: Simon Schollenberger, Stefan Weber und Stefan Löffler,
vaeterchenpotz@yahoo.de

Dieses Abenteuer erreichte Platz 1

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2007 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolken-turm.de.

Verwendung der Marke und Inhalte von DAS SCHWARZE AUGÉ mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGÉ in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.



Ein DSA-Gruppenabenteuer für den Spielleiter
und 3–5 Helden mittlerer Erfahrungsstufe

von Väterchen Potz

a.k.a.
Stefan Weber
Simon Schollenberger
Stefan Löffler

vaeterchenpotz@yahoo.de

Einleitung

Aufbau und Ereignisse

Das vorliegende Abenteuer bildet den zweiten Teil der Kampagne um die *Chroniken von Gor-Azulggûn* und das namenlose Treiben des Grafen *Karond Erynnion Balthasar von Veckt*. **Totgeboren** knüpft dabei nahtlos an die Ereignisse im *Perainemond* an, wie sie in **Totgeschwiegen** ihren Ursprung genommen haben.

Charaktere, die bereits den ersten Teil gespielt haben, dürfen sich demnach auf ein Wiedersehen mit vielen alten Bekannten freuen. Nichtsdestotrotz lag es uns als Autoren am Herzen, dass das Abenteuer auch ohne Vorkenntnisse spielbar ist. Deshalb haben wir uns dazu entschieden, zwei getrennte Einstiege in dieses Abenteuer zu schreiben - einen um **Totgeboren** als Fortsetzung, den anderen um es als eigenständiges Abenteuer spielen zu können - und beide Handlungsstränge erst im Verlauf des ersten Kapitels zu einem gemeinsamen Plot zusammenzufügen.

Von Dingen die bereits geschehen sind ...

Im folgenden Abschnitt möchten wir kurz die Ereignisse aus **Totgeschwiegen** rekapitulieren, um dem Meister einen groben Überblick über die Vorgeschichte zu bieten. Sollten Sie noch planen, das Abenteuer als Spieler zu erleben, sei an dieser Stelle eine offizielle **Spoiler-Warnung** ausgesprochen:

Wir schreiben den *Perainemond* des Jahres 1028 B.F. in der kleinen Ortschaft *Untersfels*, beschaulich gelegen am Ufer des *Yaquir* wenige Meilen nördlich von *Vinsalt*. Zusammen mit dem beherzten *Traviapriester Bruder Friedwyn* und der Hilfe einiger ortsansässiger Büttel gelingt es den Helden, ein nächtliches Ritual des namenlosen Kultes zu stören und eine verstörte junge Frau sowie ein wertvolles, schwer verbranntes Buch zu retten - die *Chroniken von Gor-Azulggûn*. Rätselhaft sind die darin enthaltenen Prophezeiungen:

*Das Rattenkinde donnernd lacht,
wenn alte Eiche Feuer fängt,
gar lieblich Opfer ward gebracht,
auf alten Steinen blutgetränkt.*

*In dunkler Stille, sich'rer Tiefe,
behutsam heilt der wunde Geist,
sie hört ihn nicht selbst wenn er riefte,
verloren ist, wer einsam reist.*

*Gebannt sein soll der Zwölf' Verderben
wenn Sumus Kelch zur Neige geht,
umsonst war all das dunkle Werben,
wenn Vater neben Tochter steht.*

und noch viel rätselhafter scheint die Rolle des geretteten Opfers in all dem zu sein. Nur eines wird den Helden alsbald deutlich - die namenlosen Schergen lassen wenig unversucht, die junge Frau wieder in ihre Klauen zu bekommen.

Rettung verspricht zunächst das nahe *Noionitenkloster St. Banieranswacht*, unweit der Stadt *Altbomed* in den male-
rischen Goldfelsen gelegen. Dort soll der wunde Geist der jungen *Samira* zu alter Stärke zurückfinden und sie dem Griff des *Rattenkultes* entzogen sein.

Doch zwischen täglichem Wahnsinn von Insassen und Gästen zugleich, müssen die Helden alsbald um ihre eigene geistige Gesundheit und ihr leibliches Wohl fürchten ...

Zu spät erreicht sie *Bruder Friedwyns* Warnung, der weitere 3 Strophen der Prophezeiungen ans Tageslicht fördern konnte und den Sinn der ersten 3 damit ins Gegenteil verkehrte:

*Hallaster sprach, des Herrn Prophet,
entstehen wird ein Kind aus Tod,
wenn Simia hell vor Echse steht,
und alter Hass vor neuem Mond.*

*Der Brüder zwölfte sollen trauern,
wenn die Schwester gibt zwei Leben,
doch Iblis will's nicht recht bedauern,
denn Tochter dreizehn ist ihm Segen.*

*Der Fund von güld'nen Hallen naht,
wo feurig Schlund sich drohend rührt,
und des Einhorn's jüngste Saat,
den Vater sich'ren Schrittes führt.*

Gebannt sein soll nicht das Verderben wider die Zwölf, sonder das Verderben für den namenlosen Gott, das von ihnen ausgeht. Die junge *Samira* war nicht das unschuldige Opfer, sondern die Vorbotin des drohenden Übels.

... und solchen, die geschehen werden

Im Auftrag zwielichtiger Mächte begibt sich ein vinsalter Gelehrter auf die Spur düsterer Kapitel zwergischer Vergangenheit.

Ein Kerker tief im Berg, getilgt in Chronik wie Geschichte und sicher verwahrt unter dem Schleier der Äonen, hält den letzten Zeugen eines unheiligen Paktes. Als das Wissen um den alten *Frevel* die ersten Todesopfer fordert wird ersichtlich, dass jeder Schritt in diese Vergangenheit mit Blut teuer erkaufte werden muss.

An der Seite eines tatkräftigen Priesters versuchen die Helden, von langer Hand geplante Ränke zu vereiteln und drohendes Unheil abzuwenden.

Der Umarmung des Vergessens entrissen, soll ein gefallener Hüter der Flamme aus Feuer, Hass und Stahl die Waffe schmieden, die sich in den Händen des namenlosen Kultes ausschließlich gegen die göttergefällige Ordnung und ihre derischen Statthalter richtet: Den **Kaisertöter**

Ein paar Worte zur Heldenauswahl

Achaz, Goblins, Orks, Thorwaler und Al'Anfaner werden aufgrund aktueller politischer Entwicklungen einen harten Stand haben, zudem, da große Teile des Abenteuers im Horasreich spielen.

Schelme im Allgemeinen sind ob des generellen Horrorsettings der Atmosphäre eher abträglich.

Von besonderem Reiz dürfte das Abenteuer indes für Angehörige des kleinen Volkes sein.

Der Aufbau des Abenteuers

Den von DAS-Abenteuern gewohnten Aufbau mit Texten zum Vorlesen und allgemeinen Informationen wollen wir dieses Mal noch ein wenig erweitern. So findet sich hinter jedem Kapitel ein entsprechender Absatz „**Hinter dem Bühnenspiel**“, in dem es neben sämtlichen *Meisterinformationen* auch je eine kurze *Dramatis Personae* und *Dramatis Loci* mit einer kurzen Beschreibung sämtlicher, im Kapitel relevanten Orte und handelnden Personen. Der Grundgedanke dahinter war, dem Meister am Spieltisch möglichst alle relevanten Informationen auf einen Blick zu präsentieren und dadurch das unliebsame Blättern zwischen einer *Dramatis Personae* ganz am Schluss und den jeweiligen Kapiteln zu vermeiden. Dadurch sind natürlich die Beschreibungen häufig auftretender Personen an mehreren Stellen des Abenteuers hinterlegt, aber wir denken, dass es der Übersichtlichkeit beim Meistern dienlich ist. Als letztes ungewohntes Element gibt es noch einen weite-

ren Kasten mit der Überschrift „*Aus den Augen von Väterchen Potz*“, in dem wir in einer Art „Kommentare vom Regisseur“ versuchen, unsere Intention für die einzelnen Kapitel und die von uns gewünschten Effekte und Stimmungen näher zu erklären und dem Meister somit (hoffentlich) ein wenig mehr Verständnis und Einsicht in das Abenteuer bieten zu können.

Verwendete Abkürzungen

AH:	Aventurische Helden
AZ:	Aventurische Zauberer
GS:	Mit Geistermacht und Sphärenkraft
GKM:	Götter, Kulte, Mythen
LC:	Liber Cantiones, überarbeitete Fassung
AA:	Aventurisches Arsenal
SRD:	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
ZBA:	Zoo-Botanica Aventurica
GA:	Geographia Aventurica

Ein paar abschließende Worte der Autoren

Wir hoffen, mit **Totgeboren** einen würdigen Nachfolger für den ersten Teil geschaffen zu haben, der es schafft, Sie beim Lesen und vor allem beim Spielen in seinen Bann zu ziehen und hoffentlich für die eine oder andere Gruselatmosphäre in Ihrer Spielrunde sorgen wird. Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß auf der Suche nach den Hallen von **Karakk Hagârtom**.

Die Zwölf zum Gruße,
Ihr Väterchen Potz

Die Stadt der hundert Türme

Neue Feinde und alte Freunde

Der Weg ins Abenteuer für Spieler des Vorgängers **Totgeschwiegen**

Von entkommenen Feinden ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*Pridarius' Blick ist gesenkt. Regungslos und gebeugt sitzt der Abt des Klosters **St. Banieranswacht** in seinem tief schwarzen Sessel, die Stirn in beide Hände gelegt und in trübe Gedanken versunken.*

„Ihre süße Seele war es, die sie auf jenem Altarstein dem Verderber der Zwölf darbot.“

Ohnmächtig starrt ihr noch immer auf das kleine Stück Pergament in euren Händen.

„Noch mehr wird mir bang, wenn ich an ihren vermeintlichen Vater denke, doch bin ich sicher, dass er keine Gewürze verkauft.“

Friedwyns Worte verhallen wieder und wieder in euren Köpfen.

„Ich bitte Euch, jene Person unter strengste Bewachung zu stellen, nicht auszudenken, wenn sie zu den Rattenkindern zurückkehrte.“

Bei allen Zwölfen, was habt ihr getan!

Dies ist die Situation, in der sich Ihre Heldengruppe am Ende des Abenteuers **Totgeschwiegen** befindet. Das vermeintlich unschuldige „Opfer“ Samira entpuppte sich in Wahrheit als Dienerin des Rattenkindes, doch **Bruder Friedwyns** Warnung erreichte die Spieler leider zu spät! Schlimmer noch, scheint Samira doch eine tragende Rolle in den mysteriösen Prophezeiungen der *Chroniken von Gor-Azulggûn* zu spielen. Doch so sehr sich Ihre Spieler auch an dieser Stelle grämen mögen, so bleibt die Tatsache unveränderlich, dass Samira ihnen ungeschoren entkommen konnte.

... neuen Plänen ...

Nun scheint guter Rat teuer und sicherlich wird es am Spieltisch zu der ein oder anderen Diskussion kommen, wie das weitere Vorgehen auszusehen hat. Welche Alternativen sich Ihren Spielern dabei eröffnen, hängt nicht zuletzt von den Möglichkeiten der einzelnen Spielercharaktere und den individuellen Geschehnissen in **Totgeschwiegen** innerhalb Ihrer Runde ab, prinzipiell sollten es aber die Folgenden sein:

- a) Samira hat das Kloster am heutigen Morgen mit einer Eskorte aus vier Berittenen gen **Vinsalt** verlassen. Bei

strammem Ritt könnte sie noch am frühen Abend **Altomed** erreichen und von dort aus die **Via Yaquira**, oder schlimmer noch einen Yaquirsegler, gen **Vinsalt** besteigen. Eine **Geographie-Probe +3** (für Helden aus dem Lieblichen Feld +0) verhilft dem jeweiligen Spieler zu der Erkenntnis, dass **Altomed** einen wahren Knotenpunkt an großen Handelsrouten darstellt und **Samira** somit jede nur erdenkliche Route wählen kann, wie unter anderem auch die **Bomeders Straße** direkt nach **Grangor**.

Der Gruppe selbst steht momentan lediglich **Bruder Friedwyns** Ochsenkarren für die Verfolgung der Berittenen zur Verfügung, ein denkbar ungeeignetes Gefährt für derlei Unterfangen. Das Kloster **St. Banieranswacht** verfügt leider über keine Reittiere.

Nichtsdestotrotz ist eine geplante Verfolgung **Samiras** zwar ein schwieriges, aber kein unmögliches Vorhaben.

- b) **Samiras** „Vater“ **Hilbertio Stiepenbrink** ist ein reicher Pfeffersack mit Wohnsitz in **Grangor** und mehreren Kontoren innerhalb des **Lieblichen Feldes** und entlang der Westküste - unter anderem auch einem großen Kontor in **Vinsalt**. Eine Person von seinem Stand und Namen kann sich sicherlich nicht binnen kürzester Zeit aus dem Staub machen, ohne Fragen aufzuwerfen und somit scheint es recht verlockend, bei **Stiepenbrink** mit den Nachforschungen anzusetzen. Vielleicht ist **Samira** auch auf dem Weg zu ihm, um sich mit ihrem „Vater“ zu treffen.
- c) **Samiras** „Entführung“ fand an einem Institut in **Vinsalt** statt, das sie angeblich mehrere Monde besucht hat. Vielleicht lässt sich dort Näheres über sie herausfinden.
- d) **Bruder Friedwyn** ist auf dem Weg nach **St. Banieranswacht** - vielleicht weiß er Rat, oder begegnet **Samira** sogar auf dem Weg hierher. Ihre Gruppe steht nun vor der Entscheidung, hier auf ihn zu warten, oder ihm entgegenzueilen, um ein wenig kostbare Zeit zu sparen.

Lassen Sie, lieber Meister, Ihren Spielern ruhig einige Zeit das Für und Wider der einzelnen Möglichkeiten abzuwägen und schalten Sie sich in der Rolle des Abtes **Pridarius** aktiv in die Diskussion ein, um mögliche Hilfestellung zu geben oder Ihre Gruppe in die von Ihnen gewünschte Richtung zu lenken. Sollten die Geschehnisse aus **Totgeschwiegen** an Ihrem Spieltisch nun schon einige reale Zeit zurückliegen, empfiehlt es sich ebenfalls, den Spielern erneut das Hand-out zu **Friedwyns** Brief aus **Totgeschwiegen** in die Hände zu geben, um die dortigen letzten Ereignisse aufzufrischen. Stoßen Sie Ihre Spieler dabei vor

allem auf die letzte, *Friedwyn* bekannte Strophe der Prophezeiungen:

*Der Fund von güld'nen Hallen naht,
wo feurig Schlund sich drohend rührt,
und des Einhorns jüngste Saat,
den Vater sich 'ren Schrittes führt.*

Dies sind Ereignisse, die in **Totgeschwiegen** noch nicht geschehen sind und denen es in **Totgeboren** auf den Grund zu gehen gilt. Wer ist das Einhorn? Was hat es wohl mit den güldenen Hallen auf sich? Und welche unsagbaren Reichtümer mögen dort wohl ihrer Entdeckung harren?

Lassen Sie dabei der Phantasie Ihrer Spieler in der Diskussion am Spieltisch ruhig freien Lauf oder regen Sie sie durch geschickte Kommentare seitens *Pridarius* sogar noch an.

Spoiler-Warnung:

Sollte Ihre Gruppe bereits das Abenteuer „**Die unsichtbaren Herrscher**“ gespielt haben, so können Sie durchaus auch die Frage in den Raum stellen, was es damit auf sich hat, dass die letzte Strophe ausgerechnet aus Quellen des „werten“ *Abelmir von Marvinkos* stammt.

Wir gehen im Folgenden davon aus, dass sich Ihre Gruppe dazu entscheiden wird, selbst aktiv zu werden und das Kloster *St. Banieranswacht* zu verlassen (sollte sie sich entscheiden, im Kloster auf *Bruder Friedwyn* zu warten, so wird dieser am späten Abend dort eintreffen und der unten beschriebene Dialog dort stattfinden). Ganz egal für welche Zielsetzung sich die Gruppe jedoch entschieden hat, zunächst führen alle Wege nach *Altbomed*.

... und alten Freunden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unbarmherzig, fast strafend brennt die güldene Praiosscheibe auf den nun flacher werdenden Teil des Weges herab. Schweiß und Staub bedecken euer Gesicht und ihr könnt es kaum erwarten, endlich die kühlen Fluten des Yaquirs zu erreichen, auf dass sie eure Reise ein wenig erträglicher gestalten mögen. Doch je näher ihr euch den Mauern *Altbomeds* nähert, umso gewisser wird die traurige Wahrheit, dass ihr *Samiras* Spuren dort wohl endgültig verlieren werdet - zu groß scheint die Anzahl der möglichen Routen, die von der Stadt in alle Teile des Lieblichen Feldes und darüber hinaus führen.

Altbomed mag wohl weniger als eine Stunde Marsch entfernt liegen, als ihr am Horizont einer wohlbekannten Gestalt, samt dreier Begleiter ansichtig werdet. Die Zwölf seien gepriesen, *Friedwyn* - endlich!

Der korpulente Traviapriester bietet in seinen orange-

gelben Roben und auf dem Rücken eines gescheckten Traloper Riesen sitzend einen imposanten Anblick dar. Ihm zur Rechten reitet eine hagere Gestalt mit stechendem Blick, gekleidet in das rot-goldene Ornat eines Priesters des Götterfürsten. Flankiert werden beide von zwei Rittersleuten in schwarzem Wappenrock mit gelbem Umhang und dem orangenen Herdfeuer auf der Brust.

Friedwyns herzliches Grinsen strahlt euch schon von weitem entgegen, als er eurer ansichtig wird und sein Ross gekonnt in eure Richtung lenkt. „Travia zum Grusse, werde Freunde. Ich kann der Göttin nicht genug danken, dass ich euch alle wohlauf hier wieder sehe. Darf ich euch vorstellen, Ehrwürden *Auratus Lunius Schwarzenstamm* und mein Ritter zum Schutze des Herdfeuers und teurer Freund *Quindan* samt seines Knappen *Talfan*. Doch das Wichtigste zuerst - sagt mir, ist sie sicher verwahrt?“

Es wird Ihren Spielern sicherlich nicht leicht fallen, *Friedwyn* vom Verschwinden *Samiras* zu berichten. Je mehr sie preisgeben, umso tiefer werden die Sorgenfalten auf seiner Stirn. Dabei wird er sich natürlich bis ins kleinste Detail über die Geschehnisse in *St. Banieranswacht* und die Eindrücke, welche die Helden bislang von *Samira* und den rätselhaften Prophezeiungen gewinnen konnten, erkundigen. Auf Fragen seitens Ihrer Spieler an *Friedwyn* und seine Begleiter finden Sie im Folgenden eine kurze Auswahl an Informationen und Antwortmöglichkeiten:

Friedwyn:

• Auf Fragen nach **Stiepenbrink**:

„Der edle Herr Stiepenbrink weilte zu meiner Abreise vor 3 Tagen noch in *Vinsalt* - das hiesige Kontor besichtigen, so man den offiziellen Aussagen Glauben schenken mag. Es scheint wohl eher so zu sein, dass er die Ankunft einer wichtigen Ware erwartet, hat sich die Anzahl seiner Wachleute doch ständig erhöht die letzten Tage. Desweiteren konnte ich ihn oft dabei beobachten, wie er sich mit einem gewissen Grafen von Veckt zum Speisen getroffen hat.“

• Auf Fragen nach dem **Grafen von Veckt**:

„Ein reicher Adliger aus Gareth, der einen schweren Stand unter den alt eingesessenen Adelsfamilien *Vinsalts* hat. Nichtsdestotrotz oder gerade deswegen scheint er ständig bemüht, dies mit Unsummen an Gold und ausschweifenden Gelagen zu ändern. Man sagt ihm nach, er sei der Forschung sehr zu getan und hätte als Mäzen schon so manchen gelehrten Herren unterstützt.“

• Auf Fragen nach **Samira**:

„Man sagte mir sie hätte einige Zeit am „*König Tolman Institut zur Mehrung des Wissens um derysch Landt und Volck*“ in *Vinsalt* zugebracht. Dort soll wohl auch ihre „Entführung“ stattgefunden haben. Ich kenne einen alten Freund - *Morand* aus dem Hause Eichensaum - der als Magister Extraordinarius dort unterrichtet.



Leider war er nicht in *Vinsalt* anwesend, wird aber diese Tage zurück erwartet. Wir werden ihn fragen, was er uns über *Samira* und das Institut zu berichten weiß.“

„Wir haben sie auf unserer Reise hierher nicht gesehen. Bei der Herrin Travia, hätte ich gewusst, dass sie euch entkommen ist, hätte ich jede Kutsche zwischen *Vinsalt* und *Altbomed* einzeln angehalten.“

- Auf Fragen zum **weiteren Vorgehen**:
„Samira hat sicherlich bereits *Altbomed* passiert und ich fürchte ich sehe keine Möglichkeit, wie wir herausfinden könnten, welche Route sie von dort aus genommen hat. Ich brenne jedoch darauf, den werten *Hilbertio Stiepenbrink* einer genaueren Befragung zu unterziehen und bei dieser Gelegenheit gleich einen Blick in sein *Vinsalter* Kontor zu werfen. Vielleicht habe ich mich ja auch getäuscht - vielleicht wartet er dort nicht auf irgendetwas sonder irgendwen und *Samira* befindet sich auf direktem Weg dorthin. Falls dem so ist, sollten wir uns sputen und in *Altbomed* einen Yaquirsegler besteigen, um so wenig Zeit wie möglich zu verlieren. Außerdem sollten wir meinen alten Freund *Morand* dort aufsuchen, vielleicht vermag er es, seinen Teil beizutragen und weiteres Licht ins Dunkel zu bringen.“

Auratus:

- Fragen jeglicher Art werden von ihm lediglich mit Schweigen und einem eindringlichen Blick seiner blauen Augen quittiert. Hin und wieder notiert er einzelne Punkte mittels Kohlestift in ein kleines goldenes Buch.
- Stellen Helden allzu unpassende oder aufdringliche Fragen starrt er sie im wahrsten Sinne des Wortes in Grund und Boden (**Selbstbeherrschungs-Probe +5** um seinem Blick standhalten zu könne, +1 je 10 zusätzlicher Sekunden).
- Auf die Aussage *Friedwyns*, nach *Vinsalt* zurückzukehren:
„Ich werde weiterreisen wie vorgesehen, um die Delinquenten in *St. Banieranswacht* einer peinlichst genauen Examinatio zu unterziehen. Nicht auszudenken, wenn noch mehr unheilige Saat dort in stillen Gedanken vor sich hin keimen würde. Seid versichert, dass meinem Auge nichts verborgen bleiben wird. Der Götterfürst will es.“

Quindan:

- Auf die Aussage *Friedwyns* alle Kutschen zu durchsuchen:
„Die *Via Yaquiria* ist eine der meist genutzten Straßen im ganzen Horasreich. Selbst wenn wir es versuchen würden, alle Kutschen und Karren einzeln anzuhalten, eure *Samira* hätte eine Elle an uns vorbeifahren können und wir hätten sie nicht gefunden. Und vergesst nicht, dass das Fest des heiligen St. Bosper allerlei fahrendes Volk nach *Vinsalt* lockt und die Straßen noch mehr befahren sind, als sie es eh schon wären.“

- Zum **Fest des heiligen St. Bosper**:
„Ein Fest zu Ehren und zum Gedenken an den ersten Goldschmied des Lieblichen Feldes und Namenspatron Bosparans. Goldschmiede von nah und fern bieten am 5ten Ingerimm in *Vinsalt* meisterliche Erzeugnisse ihrer Kunst zur Schau.“
- Auf die Aussage *Auratus* hin:
„Mein Knappe und ich werden euch begleiten Ehrwürden. Es scheint gefährlich diese Tage allein zu reisen.“
Zu *Friedwyn* gewandt: „Möge euch Phex hold sein Bruder. Ich erstatte euch umgehend Bericht, sobald ich wieder in *Vinsalt* eingetroffen bin, alter Freund. Travia mit euch.“

Gen Vinsalt

Es sollte Ihnen als Meister nicht schwer fallen, Ihre Spieler von *Friedwyns* Plan zu überzeugen und das Augenmerk auf *Vinsalt* und eine nähere Untersuchung *Hilbertio Stiepenbrinks* zu lenken. *Altbomed* lässt sich binnen einer Stunde erreichen und eben so schnell ist mit der „*Abendwind*“ ein flinker Yaquirsegler gefunden, der die Strecke *Altbomed* - *Vinsalt* in unter einem Tag zurücklegen kann. Sollten sich Angroschim in Ihrer Gruppe befinden oder aus sonstigen Gründen etwas gegen eine Reise zu See sprechen, wird *Friedwyn* stattdessen auf eine schnelle Kutsche des *Postdienstes Pertakis* zurückgreifen, was jedoch ca. einen zusätzlichen Tag kosten wird. Je nachdem wie schnell Ihre Gruppe aus *St. Banieranswacht* aufgebrochen ist (das Finale aus **Totgeschwiegen** fand am Mittag des 1ten Ingerimm statt), werden die Spieler frühestens am Morgen des dritten, spätestens am 4ten Ingerimm in *Vinsalt* eintreffen.

Hinter dem Bühnenspiel:

Meisterinformationen:

Samira schlägt zunächst die direkte Route nach *Altbomed* zu Pferd ein, um von dort mittels Yaquirsegler über *Vinsalt* nach *Kuslik* zu reisen. Von dort wird sie sich nach *Grangor* einschiffen, um sich mit ihren weiteren Reisegefährten dort zu treffen (siehe *Die Stadt der hundert Inseln*). Diese ungewöhnliche Reiseroute wählt sie, da sie bereits vermutet, dass die „Zwölfgötterbuhler“ nicht all zu lange benötigen werden, um ihr falsches Spiel zu durchschauen und sie um jeden Preis vermeiden möchte, auf offener Straße eingeholt zu werden.

Stiepenbrink weilt auf Anweisung von *Veckts* in *Vinsalt*, verlässt die Stadt jedoch einen Tag nach *Friedwyns* Abreise mit seiner Kutsche über die *Via Khadan* gen *Grangor*, sodass ihn die Helden leider nicht mehr in *Vinsalt* antreffen werden.

Mit den Geschehnissen rund um das *Vinsalter Kontor* bereitet der Graf von *Veckt* die sichere Ankunft des *Rattengoldes* (siehe *Schwere Fracht*)



vor, dass er im Schutze der Festlichkeiten zum Sten Ingerimmm ohne Aufsehen oder Verdacht zu erregen in *Vinsalt* einschiffen und per Landweg weiter nach *Grangor* transportieren kann.

Aus den Augen von Väterchen Potz:

Mit diesem Einstieg wollten wir eher eine beklemmende und bedrückende Stimmung am Spieltisch erreichen, obwohl das Liebliche Feld zur Sommerzeit sicher alles andere als ein bedrückender Ort ist - im Gegenteil. Doch das erklärte Ziel dieses Abenteuers ist es, in seinem Verlauf eine Atmosphäre für Grusel und Angst zu schaffen und uns schien ein Stimmungsverlauf von „bedrückt“ auf „gruselig“ passender und besser, um später die gewünschte Stimmung aufzubauen, als einen großen Sprung von „Sommeridylle“ auf „Grusel“ zu wagen. Deswegen würden wir Sie auch gerne ermutigen, die idyllischen Sommerlandschaft des Horasreiches eher von ihren Schattenseiten zu beschreiben: Die Sommer-sonne treibt Schweiß auf die Stirn, der Staub der Straße klebt im Gesicht, die Hitze raubt Kräfte, usw.. Inwieweit Sie mit dieser Stimmung gehen sollten, hängt natürlich auch stark von der Stimmung an Ihrem Spieltisch ab. Sollte Ihre Gruppe schon frustriert vom Finale aus **Totgeschwiegen** sein, dann nehmen Sie sich hier eher etwas zurück und gönnen Ihnen eine kurze Auszeit, falls nicht, dann verstärken Sie diese Stimmung ruhig noch etwas.

Dramatis Personae:

- **Bruder Friedwyn:** Der joviale Mittdreißiger ist Diener der Travia und leitet das Gotteshaus in Unterfels. Er ist von korpulenter Statur und dient den Zwölfen ebenso aufopferungsvoll wie unerschrocken. Ein brauner, nicht zu bändigender Haarschopf, leichte Pausbacken und ein herzliches Lachen sind die unverkennbaren Merkmale, die Friedwyn ausmachen. Den Helden hat er bereits in **Totgeschwiegen** tatkräftig zur Seite gestanden und auch dieses Mal wird er sich als große Hilfe und teurer Freund erweisen. Er trägt die gelb-orangefarbene Robe der Traviakirche, gehalten von einer silbernen Gänsepange. Dazu eine lederne Umhängetasche in der sich neben allerlei Schriften auch stets etwas zu Essen findet, sowie einen knorrigen Wanderstab aus Steineichenholz, der ihn schon auf all seinen Reisen begleitet hat. Friedwyn ist stets bemüht, den Dienst an der Göttin zu verrichten und dies oftmals bis zur Erschöpfung und ohne auf sein eigenes Wohl zu achten.
- **Ehrwürden Auratius Lunius Schwarzenstamm:** Der wortkarge *Luminifer* aus dem Vinsalter Tempel

schweigt meist und würde einen vortrefflichen Diener des Boron abgeben. Doch sobald der 50zig Sommer alte Erzpriester mit den grauen Haaren seine Stimme erhebt, erklingt eine volle, tiefe Bassstimme, deren man sich nur schwer entziehen kann. Seine blauen Augen wandern stets wachsam umher und künden von Intelligenz und besonnenem Kalkül. Entgegen des weitläufigen Bildes der Bevölkerung sind ihm herrisches Getue und Arroganz fremd, jedoch weiß er unerschütterlich und streng für die Gebote des Götterfürsten einzutreten. Er trägt das weiße Untergewand, darüber die rot-güldene, schulterfreie Robe, den güldenen Gürtel mit zwei Sphärenkugeln und eine halbhohe, rein weiße Filzmütze.

- **Talfan Amerio Zesdrates:** Der junge Almadaner mit den tief grünen Augen und den kurz geschorenen braunen Haaren ist erst seit wenigen Monden ein Knappe des Herdfeuerordens. Voller Stolz trägt er das orangefarbene Herdfeuer vor schwarz auf seiner schlanken Brust und das Langschwert stets gegürtet zu seiner Rechten. Disziplin, Ehre und Gerechtigkeit sind die Ideale, nach denen er strebt und wenn man seinem Mentor *Quindan* Glauben schenken mag, brennt das Feuer eines Löwen in seiner Brust.
- **Quindan Ehrenfeld:** Der gebürtige Vinsalter mit den kurzen, tiefschwarzen Haaren zählt inzwischen schon fast 40 Sommer - vier davon als Gänseritter des Herdfeuerordens. Ein athletischer Körperbau und eine auffällige Narbe, wo einst das rechte Auge gewesen sein mag künden davon, dass *Quindan* schon die eine oder andere Schlacht zu bestehen hatte. Er achtet stets wachsam auf die Ausbildung seines Schützlings *Talfan* und unterrichtet ihn im Umgang mit dem Langschwert ebenso wie in den Lehren der Travia. *Quindan* gibt sich den Helden gegenüber offen und aufgeschlossen, vergisst aber nie, dass die oberste Pflicht der ihm zugeordnete Schutz der Priesterschaft ist. Er und *Friedwyn* kennen sich schon seit vielen Sommern und hegen eine tiefe Freundschaft untereinander.
- **Bruder Pridarius:** Der hünenhafte Abt des Klosters *St. Banieranswacht* ist ein Pedant und Regelfanatiker wie er im Buche steht. Eine einzelne hochgezogene Braue auf dem strengen, tief gefurchten Gesicht reicht aus, um die Autorität des mittlerweile Endfünfzigers zu unterstreichen und Gespräche auf den Fluren in Windeseile zum Verstummen zu bringen. Seine Roben sind in schlichtem Schwarz gehalten und stehen in starkem Kontrast zum mittlerweile ergrauten, vereinzelt mit weißen Strähnen durchzogenen Haupthaar.

Dramatis Loci:

- Die *Via Yaquiria* (Yaquirstraße) oder auch *Belen-Horas-Straße* geheißen, ist eine von zwei großen Horasstraßen und nicht nur Route für *Beilunker Reiter*, Kutschen der *Blauen Pfeile* und des *Postdienstes Per-*



takis, sondern auch eine der größten Handelswege zwischen *Liebllichem Feld* und *Mittelreich*. Obwohl keine Reichsstraße und nunmehr auf 2000 Götterläufe herabblickend, steht die drei Lanzen breite und durchgehend mit Gräben und Trittsteinen versehene *Via Yaquiria* selbigen in nichts nach, sondern übertrifft die meisten noch: Sie ist komplett gepflastert, in ausgezeichnetem Zustand und bietet kaiserliche Wechselstationen und Herbergen alle 5 bis 10 Meilen. Die höher gelegene Straße verläuft dabei stets am namensgebenden *Yaquir* entlang und der Reisende hat einen herrlichen Blick auf die zahlreichen Segler und Flussschiffe, die den Strom befahren. Von vielen als „wichtigste Straße ganz Deres“ betitelt, verbindet sie innerhalb des *Horasreiches* die großen Städte *Kuslik*, *Pertakis*, *Vinsalt* und *Bomed* und führt nach den Grenzen als *Yaquirstieg* geheißen mit etwas schlechterer Qualität bis *Punin* und *Gareth*.

- Stolz und mächtig erheben sich die Mauern *Altbomeds* auf einem kleinen Hügel am westlichen Yaquirufer. Eingebettet in saftige Wiesen und Felder, erblickt der Reisende schon von der Ferne den *Torre della Castello*, den Bergfried der Alten Burg *Gräfin Alwenes von Oberfels-Phecadien*. Handelsrouten von *Vinsalt*, *Kuslik* und *Grangor*, aber auch der *Oase Virinlassih* und dem *Mittelreich* laufen hier zusammen und verhelfen der Stadt zu Reichtum und Leben.

Altbomed selbst teilt sich in mehrere Viertel auf: Alte Burg und Verwaltungsviertel im Osten, Ingerimmsviertel im Norden, Händlerviertel im Süden sowie die Palazzos und Villen im Westen. Zwischen der Stadt als solcher und den Blütensümpfen, die sich südlich erstrecken, liegt *Das Rad*. Das Boronviertel trägt seinen Namen von der gewaltigen Totenanlage, die sich direkt über dem *Yaquir* erhebt.

Umgeben ist die Stadt von den Feldern der Bauern, welche die Bewohner *Altbomeds* versorgen, und den sanften Hängen der *Bomedes Berge*, auf denen die Trauben für die edelsten Weine dieser Gegend reifen.

- Gedrungen schmiegt sich das hochgelegene Kloster *St. Banieranswacht* an die sanften Ausläufer der Goldfelsen. Der hiesige Sandstein glänzt gülden im letzten Abendrot und verleiht der Anlage eine majestätische Erscheinung. Fein geschwungene Arkaden fügen sich harmonisch an dicke Mauern und nehmen ihnen dadurch ihre Schärfe. Dunkle Schindeln bedecken die Dächer gleich eines schwarzen Federkleides, das zu borongefälliger Stille und Einkehr gemahnt. Zahllose

alte Reben überziehen den Südhang, ein wahres Meer aus wildem Wein, das sich sanft im warmen Khomwind wiegt. Selbst Ihre Majestät *Selindian Hal* fiel bereits vor der heiligen Reliquie in stilles Gebet und pries das milde Klima, die malerische Landschaft und die heilsame Aura jenes Ortes, welche dem unergründlichen Herrn Boron so zum Wohlgefallen ist. Am hohen Glockenturm wehen unter dem Banner der Provinz die drei schwarzen Federn der *Sta. Noiona* auf weißem Grund und lassen nicht vergessen, dass auch Wahnsinn und Leid hier ein Heim gefunden haben.

- Die Königsstadt *Vinsalt* besteht erst seit dem Jahre 569 BF, als *Rohal der Weise* den Wiederaufbau auf zwei Hügeln am Nordufer des *Yaquirs*, auf den geschleiften Trümmern des alten *Bosparans*, erlaubte. Heute steht die „Stadt der Zwölfgötter“ - gibt es hier doch einen Tempel für jeden Gott, für *Travia* und *Pheh* gleich zwei und unzählige Schreine weiterer Halbgötter und Heiliger - in voller Blüte. Das Auge des Reisenden fällt sicherlich zuerst auf die unzähligen kleinen und großen Türme, die sich gen *Alveran* recken - die Wassertürme, welche große Teile der Stadt mit fließendem Wasser versorgen und denen *Vinsalt* den Beinamen „Stadt der hundert Türme“ verdankt. Die Stadt selbst teilt sich dabei in 2 Teile:

In der ummauerten Nordstadt pulsiert das Leben: Neben Magier- und Kriegerakademie, Oper und Freilichtbühne finden sich hier Niederlassungen namhafter Handelshäuser ebenso wie die „Festumer Einlagen- und Wechselhalle“ (Nordlandbank), Vieh-, Flachs- und Stadtmart, sowie unzählige Händler, Medici und der Madamapark samt Arena und Sternturm. Wo man sich auch hinwenden mag, selbst der einfachste Bauersmann vermag zu erkennen, dass Kultur und Lebensformen hier hochgehalten werden.

Die Südstadt steht auf den Ruinenfeldern *Alt-Bosparans* und ist nur über die *Yaquirbrücke* zu erreichen. Hier finden sich Unterkünfte der Armen und des lichtscheuen Gesindels, aber auch einige der prächtigsten Villen der Stadt.

Die Tore *Vinsalts* und die *Yaquirbrücke* sind für gewöhnlich eine Stunde vor Sonnenaufgang bis eine Stunde nach Sonnenuntergang passierbar, die Mannlöcher gegen einen kleinen *Obulus* auch länger. Außerhalb der Stadt befindet sich neben kleinen Gehöften und stolzen Jagdschlössern auch das östlich gelegene *Gerberviertel* mit einer wahren Ansammlung an Eisenhütten, Schmieden, Gerbereien, Webereien und sogar einer Glashütte.



Der Staub der Straße

Der Weg ins Abenteuer für Spieler **ohne** Kenntnis des Vorgängers.

Was mach' ich hier?

Oder vielmehr, was macht mein Charakter eigentlich hier? Dies ist eine der Fragen, wie sie jeder Spieler wohl schon mindestens einmal seinem Meister am Beginn eines neuen Abenteuers gestellt hat und wohl gleichzeitig eine der Fragen, wie sie jeder Spielleiter hasst, wenn er unvorbereitet damit konfrontiert wird. Im Folgenden wollen wir Ihnen, lieber Meister, deswegen eine kurze Auflistung von Gründen mit auf den Weg geben, warum es Ihre Spieler gerade in das Liebliche Feld – um genauer zu sein auf den Weg nach *Vinsalt* - verschlagen haben könnte:

- Das Fest des heiligen St. Bosper wird jährlich zu Ehren des ersten Goldschmiedes des *Lieblichen Feldes* und Namenspatron *Bosparans* am 5ten Ingerimm in *Vinsalt* zelebriert. Goldschmiede von nah und fern bieten ihre Kunst und meisterliche Erzeugnisse dar. Für handwerklich interessierte Charaktere oder solche, die einfach nur am Festgelage teilhaben wollen, sicherlich Grund genug, um eine Reise in die Stadt der hundert Türme anzutreten.
- Für Helden aus dem hohen Norden oder tiefen Süden, welche ihr letztes Abenteuer bereits in die Regionen rund um das Liebliche Feld verschlagen haben sollte, ist es sicherlich ein legitimer Grund, über *Vinsalt* zu einem der großen Küstenhäfen wie *Kuslik* oder *Grangor* zu reisen, um sich von dort gen Heimat einzuschiffen.
- Vinsalt* wird nicht umsonst die Stadt der Zwölfgötter genannt und für Charaktere, welche selbst den Dienst an den Zwölf ausüben, ist die Hauptstadt des Horasreiches sicherlich ein lohnendes Ziel, um neue Liturgien zu lernen, Karmalquesten zu erleben oder einfach nur neues Wissen zu sammeln.
- Hesindes Gaben werden hoch gehalten in *Vinsalt* und für Studiosi, Magister und andere hochgelehrte Herren mögen die hiesigen Bibliotheken wichtige Folianten für die weitere Lehre oder Forschung bereithalten oder gar ein Besuch an einem der vielen Institute ein ausreichender Grund für die Reise darstellen.
- Gerade für (höhergestellte) Helden aus dem Lieblichen Feld schickt es sich, eine der vielen Schulen in *Vinsalt* aufzusuchen um dort Benimm, Umgangsformen und die neusten höfischen Tänze zu erlernen oder einfach nur, um den neuesten Stand der Mode zu erfahren.

Dies stellt nur eine kleine Auswahl an Möglichkeiten dar, Ihren Spieler einen passenden Grund für eine Reise nach *Vinsalt* zu bieten. Im Folgenden gehen wir davon aus, dass sich Ihre Spielercharaktere bereits untereinander kennen und gemeinsam von Osten über *Altbomed* und die *Yaquirstraße* nach *Vinsalt* reisen.

Sollten sich die Charaktere Ihrer Spieler im Spiel noch nicht kennen, bietet sich *Altbomed* aufgrund der zahlreichen hier zusammenlaufenden Straßen und Handelsrouten als Treffpunkt und für eine kurze Episode zum Kennenlernen an.

Sollte es für Sie und/oder Ihre Spieler günstiger sein, von einer anderen Richtung aus gen *Vinsalt* zu reisen, so tut dies dem Abenteuer keinen Abbruch und Sie müssen lediglich in diesem Kapitel die Namen der einzelnen Orte mit den für Sie passenden ersetzen.

Ein Angroscho in Nöten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Liebliche Feld. Nie schien ein Name passender. Sanfte grüne Hügel zur Rechten, wilder Wein und Väterchen Yaquir zur Linken. Vor wenigen Herzsschlägen habt ihr die Tore *Altbomeds* hinter euch gelassen und vor euch erstreckt sich nun die *Via Yaquiria*, die euch zu eurem nächsten Ziel - *Vinsalt*, der Stadt der hundert Türme - führen wird.

Ungewöhnlich viel fahrendes Volk ist an jenem Morgen des zweiten Ingerimms unterwegs, selbst für eine derart viel bereiste Straße wie die *Belen-Horas-Straße*.

Eine gelungene **Geographie- / Sagen-Legenden-Probe** +5 (für Helden aus dem Lieblichen Feld +3) lässt Helden darauf schließen, dass diese Tage viele Reisende, vor allem Händler und Goldschmiede, sich auf den Weg nach *Vinsalt* begeben, um an den Festlichkeiten zu Ehren des heiligen St. Bosper am 5ten Ingerimm teilzunehmen.

In den kühlen Morgenstunden lässt es sich angenehm reisen und ihr könnt einige Meilen hinter euch lassen, doch bereits am frühen Mittag beginnt die sengende Praiosscheibe, Land und Leute gleichermaßen in unbarmherzige Hitze zu hüllen. Schweiß und Staub der Straße lassen euch schnell die idyllische Landschaft vergessen und machen das Reisen zu einer wahren Qual.

Vielleicht wäre es ratsam, die nächste Herberge aufzusuchen und eure Reise erst später in den Abendstunden fortzusetzen. Doch noch bevor ihr euren Gedanken zu Ende bringen könnt, wird eure Aufmerksamkeit auf eine liegen gebliebene Kutsche am Wegesrand gelenkt.

Ein alter *Angroscho* in feinem Gehrock und sauber gestutztem Backenbart schaut hilflos und mürrisch zugleich den unbeholfenen Bewegungen seines Kutschers zu, der sich vergeblich müht, ein gebrochenes Hinterrad alleine wechseln zu wollen.



Als der Zwerg euch näherkommen sieht, klammert er zunächst misstrauisch eine Mappe samt Schreibgerät näher an sein Wams, wirkt dann aber doch sichtlich erleichtert.

„Angrosch zum Gruß, werte Reisende“, erklingt ein zittriges, leises Stimmchen aus des Zwergen Kehle. „Sagt, hättet ihr wohl die Güte, einem alten, vielgereisten Väterchen mit ein paar jungen, starken Armen zu Diensten zu sein? Es soll auch ganz gewiss nicht euer Schaden sein.“

Ein erster Blick offenbart (**Mechanik-/Fahrzeug Lenken-Probe**+2), dass sich der Schaden an der Kutsche relativ zügig beheben lässt. Lediglich das hintere linke Rad ist gebrochen (und entsprechender Ersatz vorhanden), die Achse hat jedoch keinen Schaden davon getragen.

Dem Kutscher fehlt es allein an der nötigen Muskelkraft, so dass die starken Arme der Charaktere gefragt sind. Zwei **Körperkraftproben** (eine zum Anheben und eine zum oben halten der Kutsche) mit einer gemeinsamen Erfolgsspanne von je mehr als 15 sind nötig, um das hintere Rad zu tauschen und die Kutsche wieder gangbar zu machen.

Sollten die Spieler nicht von selbst *Morand* ihre Hilfe anbieten, kann dieser natürlich auch einen kleineren Geldbetrag oder eine Mitfahrgelegenheit in seiner Kutsche bis *Vinsalt* anbieten, um das Helfen Ihren Spielercharakteren schmackhafter zu machen.

Helden, denen eine **Sinnesschärfe-Probe** gelingt, sticht beim Tauschen des Rades das Wappen der Kutsche ins Auge: Ein geviertes Schild von Rot und Gold, mit einem steigenden Einhorn in gekonterter Farbe oben links. Charaktere aus dem Mittelreich, welchen eine **Heraldik-Probe** +6 gelingt, können dieses Wappen als jenes des Grafen von *Veckt* aus *Gareth* identifizieren.

Da Ihre Spieler den Vorgänger **Totgeschwiegen** nicht gespielt haben, wird ihnen diese Information momentan vermutlich noch wenig nützen, an späterer Stelle jedoch vielleicht noch von Bedeutung sein, um Zusammenhänge zwischen einzelnen Personen herzustellen.

Falls Ihre Spieler währenddessen eine Unterhaltung mit dem Angroscho beginnen möchten, so kann ihnen dieser das Folgende berichten:

- Er stellt sich als *Morand* aus dem Hause Eichensaum vor, ein hügelzwergischer Geschichtsforscher und Magister Extraordinarius am „*König Tolman Institut zur Mehrung des Wissens um derysch Landt und Volck*“ in *Vinsalt*.
- Aktuell befindet er sich gerade auf der Rückreise von einer längeren Forschungsreise im Norden. (**Sinnesschärfe-Probe**: Wobei er auffällig fest seine Schreibmappe umklammert).
- Bei seinen Forschungen ging es um die verlorene Geschichte seines Volkes (**Menschenkenntnis-Probe** +6 [für Angroschim +0]: *Morand* gibt sich hier sichtlich wortkarg und hält einiges zurück).
- Auf seine Schreibmappe angesprochen: Darin befinden sich die neusten Entdeckungen seiner letzten For-

schungsreise - alte durchgepauste Schriftfragmente in Angram zu deren Übersetzung er sicherlich Monate brauchen wird (**Menschenkenntnis-Probe** +10 [für Angroschim +4]: *Morand* lügt und hält auch hier einiges zurück).

- Auf das Wappen an seiner Kutsche angesprochen: Der Graf von *Veckt* sei ein Mäzen, der seine letzte Forschungsreise finanziert hat.

Gen Vinsalt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem letzten Kraftakt eurer Muskeln lasst ihr die Kutsche des Zwerges vorsichtig auf das neue Rad herab. *Morand* wirkt sichtlich zufrieden und scheint das erste Mal ein wenig entspannt zu sein, als er wieder seine Kutsche betritt.

„Seid vielmals bedankt, werte Reisende. Ohne eure Hilfe würde ich wahrscheinlich morgen noch hier stehen. Wohin führt euch euer Weg?“

Sobald die Helden mit *Vinsalt* geantwortet haben, fährt er fort:

„Ahh Vinsalt - wusste ich es doch, dass sich die einzelnen Zahnräder des großen Weltenmechanismus derart zusammenfügen werden. So verspreche mir, dass ihr mich dort aufsuchen werdet, auf dass ich euch für den großen Dienst, den ihr mir heute geleistet habt entsprechend entlohnen kann. Sobald ihr in *Vinsalt* seid, wendet euch an das *König Tolman Institut* - ihr könnt es gar nicht verfehlen - und fragt dort nach *Morand* aus dem Hause Eichensaum. Auf ein baldiges Wiedersehen!“

Es sollte eigentlich keinen Grund geben, warum die Helden *Morands* Einladung ausschlagen sollten. Falls doch, führen Sie Ihren Spielern vor Augen, dass ein Zwerg sturer als Felsstein sein kann, wenn er sich erst einmal etwas in den Kopf gesetzt hat und lassen Sie nicht eher los, bis Ihre Spieler letztendlich einwilligen.

Der restliche Weg gen *Vinsalt* verläuft außer der großen Hitze ohne nennenswerte Vorkommnisse. Je nachdem, welche Reisemittel Ihrer Gruppe zur Verfügung stehen, werden sie frühestens am Abend des dritten, spätestens am 4ten Ingerimm in *Vinsalt* eintreffen.

Hinter dem Bühnenspiel:

Meisterinformationen:

Morands Reise führte ihn bis zu den nördlichen Grenzen des zwergischen Kernlandes, wo er sich zwischen Ausläufern von *Windhag-Bergen* und *Muhrsape* auf die Suche nach den verschollenen Hallen von *Karakk Hagårtom* begeben hat. Jene



alte Zwergenbinge wurde vor Generationen (in den Zeiten um *Greifax Rechtsetzer* und somit etwa um *Bosparans Fall*) aus den Chroniken der Angroschim gelöscht und blieb viele Jahre im Sand der Geschichte verborgen. *Morands* Suche dauert nun bereits ein halbes Zwergenleben - oder besser „dauerte“, denn seine letzte Reise war von Erfolg gekrönt. Doch nun, da er nicht nur die ungefähre Lage der alten Hallen kennt, sondern auch den Grund für deren Löschung aus den Chroniken, wünschte er sich, er hätte niemals von ihrer Existenz erfahren. Zu dunkel ist dieses Geheimnis seines Volkes, als dass es je wieder an das Licht Deres gebracht werden dürfte.

Großzügiger Geldgeber seiner Forschungen ist der *Graf von Veckt*, in dessen Kutsche *Morand* auch auf die Spieler getroffen ist. Dieser verfolgt jedoch weitaus dunklere Ziele als die Forschungen eines alten Narren zu bezahlen, vermutet er doch in jener Binge einen der letzten Orte Deres, an denen sich das *Rattengold* (siehe *Schwere Fracht*) neu schmieden lassen würde.

Morand selbst weiß nichts von des Grafen dunklen Absichten und hat den folgenschweren Entschluss gefasst, das Geheimnis um die Hallen von *Karakk Hagârtom* bis zuletzt zu wahren.

Aus den Augen von Väterchen Potz:

Der Einstieg für die „Nicht-Totgeschwiegen“ Gruppe verläuft weniger bedrückend, trotz alledem sind wir auch hier der Meinung, dass es der Gesamtstimmung des Abenteuers eher zuträglich ist, das Sommeridyll des Lieblichen Feldes ein wenig in den Hintergrund zu stellen und eher die schlechten Seiten des Reisens im Sommer (Hitze, Durst, Anstrengung) vermehrt in den Vordergrund zu setzen. Somit erhält man zwar eine drückende Atmosphäre am Spieltisch, doch der Stimmungsverlauf von „Bedrückt“ auf „Grusel“ scheint uns wesentlich passender und besser geeignet um später die gewünschte Horroratmosphäre am Spieltisch entstehen zu lassen, als einen großen Sprung von „Sommeridylle“ auf „Grusel“ wagen.

Deswegen würden wir Sie, lieber Meister, gerne ermutigen, den Sommer eher von seinen Schattenseiten zu beschreiben. Inwieweit Sie mit dieser Stimmung gehen sollten hängt natürlich stark vom Geschmack und der „Belastbarkeit“ Ihrer Spieler und Ihren eigenen Vorlieben ab.

Dramatis Personae:

- **Morand, Sohn des Magrom:** Der hügelzwergische Gelehrte aus dem Hause Eichensaum trägt das ergraute

und von schlohweißen Strähnen durchzogene Haupthaar in einem Topfschnitt und den Backenbart sauber gestutzt. Seine lebendigen, felsgrauen Augen und die robust wirkende Statur stehen im Gegensatz zu seiner zittrigen und gebrechlich wirkenden Stimme. Der mittlerweile fast 250 Sommer zählende Angroscho hat sein Leben ganz der Erforschung der Geschichte seines Volkes gewidmet und die zwergischen Kernlande dabei schon mehrmals bereist. *Morand* ist ein alter Freund von *Bruder Friedwyn* und beide kennen sich schon seit dem Tag, an dem *Morand* als Magister Extraordinarius dem „König Tolman Institut zur Mehrung des Wissens um derysch Landt und Volck“ zu *Vinsalt* beigetreten ist.

Dramatis Loci:

- Die *Via Yaquiria* (Yaquirstraße) oder auch *Belen-Horas-Straße* geheißen, ist eine von zwei großen Horasstraßen und nicht nur Route für *Beilunker Reiter*, Kutschen der *Blauen Pfeile* und des *Postdienstes Pertakis*, sondern auch eine der größten Handelswege zwischen *Lieblichem Feld* und *Mittelreich*. Obwohl keine Reichsstraße und nunmehr auf 2000 Götterläufe herablickend, steht die drei Lanzen breite und durchgehend mit Gräben und Trittsteinen versehene *Via Yaquiria* selbigen in nichts nach, sondern übertrifft die Meisten noch: Sie ist komplett gepflastert, in ausgezeichnetem Zustand und bietet kaiserliche Wechselstationen und Herbergen alle 5 bis 10 Meilen. Die höher gelegene Straße verläuft dabei stets am namensgebenden *Yaquir* entlang und der Reisende hat einen herrlichen Blick auf die zahlreichen Segler und Flussschiffe, die den Strom befahren. Von vielen als „wichtigste Straße ganz Deres“ betitelt, verbindet sie innerhalb des *Horasreiches* die großen Städte *Kuslik*, *Pertakis*, *Vinsalt* und *Bomed* und führt nach den Grenzen als *Yaquirstieg* geheißen mit etwas schlechterer Qualität bis *Punin* und *Gareth*.
- Stolz und mächtig erheben sich die Mauern *Altbomeds* auf einem kleinen Hügel am westlichen Yaquirufer. Eingebettet in saftige Wiesen und Felder, erblickt der Reisende schon von der Ferne den *Torre della Castello*, den Bergfried der Alten Burg *Gräfin Alwenes von Oberfels-Phecadien*. Handelsrouten von *Vinsalt*, *Kuslik* und *Grangor*, aber auch der *Oase Virinlassih* und dem *Mittelreich* laufen hier zusammen und verhelfen der Stadt zu Reichtum und Leben. *Altbomed* selbst teilt sich in mehrere Viertel auf: Alte Burg und Verwaltungsviertel im Osten, Ingerimmsviertel im Norden, Händlerviertel im Süden sowie die Palazzos und Villen im Westen. Zwischen der Stadt als solcher und den Blütensümpfen, die sich südlich erstrecken, liegt *Das Rad*. Das Boronviertel trägt seinen Namen von der gewaltigen Totenanlage, die sich direkt über dem *Yaquir* erhebt. Umgeben ist die Stadt von den Feldern der Bauern, welche die Bewohner *Altbomeds* versorgen, und den



sanften Hängen der *Bomedar Berge*, auf denen die Trauben für die edelsten Weine dieser Gegend reifen.

- Die Königsstadt **Vinsalt** besteht erst seit dem Jahre 569 BF, als *Rohal der Weise* den Wiederaufbau auf zwei Hügeln am Nordufer des *Yaquirs*, auf den geschleiften Trümmern des alten *Bosparans*, erlaubte. Heute steht die „Stadt der Zwölfgötter“ - gibt es hier doch einen Tempel für jeden Gott, für Travia und Phex gleich zwei und unzählige Schreine weiterer Halbgötter und Heiliger - in voller Blüte. Das Auge des Reisenden fällt sicherlich zuerst auf die unzähligen kleinen und großen Türme, die sich gen Alveran recken - die Wassertürme, welche große Teile der Stadt mit fließendem Wasser versorgen und denen *Vinsalt* den Beinamen „Stadt der hundert Türme“ verdankt. Die Stadt selbst teilt sich dabei in 2 Teile:
In der ummauerte Nordstadt pulsiert das Leben: Neben Magier- und Kriegerakademie, Oper und Freilichtbühne finden sich hier Niederlassungen namhafter Handelshäuser ebenso wie die „Festumer Einlagen- und

Wechselhalle“ (Nordlandbank), Vieh-, Flachs- und Stadtmarkt, sowie unzählige Händler, Medici und der Madamalpark samt Arena und Sternturm. Wo man sich auch hinwenden mag, selbst der einfachste Bauersmann vermag zu erkennen, dass Kultur und Lebensformen hier hochgehalten werden.

Die Südstadt steht auf den Ruinenfeldern Alt-Bosparans und ist nur über die Yaquirbrücke zu erreichen. Hier finden sich Unterkünfte der Armen und des lichtscheuen Gesindels, aber auch einige der prächtigsten Villen der Stadt.

Die Tore Vinsalts und die Yaquirbrücke sind für gewöhnlich eine Stunde vor Sonnenaufgang bis eine Stunde nach Sonnenuntergang passierbar, die Mannlöcher gegen einen kleinen Obulus auch länger. Außerhalb der Stadt befindet sich neben kleinen Gehöften und stolzen Jagdschlössern auch das östlich gelegene Gerberviertel mit einer wahren Ansammlung an Eisenhütten, Schmieden, Gerbereien, Webereien und sogar einer Glashütte.

Schwere Fracht

Ab hier beginnen sich nun einige Teile für Spieler der Kampagne und Spieler der allein stehenden Geschichte zu überlagern, bis beide Handlungsstränge dann ab dem Abschnitt *Vinsalter Ränke* zu großen Teilen identisch verlaufen werden. Die entsprechenden Abschnitte sind dementsprechend für die jeweiligen Gruppen gekennzeichnet.

Ein Hauch von Zimt

Der folgende Abschnitt geht davon aus, dass Ihre Gruppe die Kampagne spielt und mit der „*Abendwind*“ gen *Vinsalt* gereist ist. Sollten sich Ihre Spieler für den Landweg über die *Via Yaquiria* entschieden haben oder die allein stehende Geschichte spielen, so können Sie „*Ein Hauch von Zimt*“ überspringen und direkt mit „*Hinter den Toren der Nordstadt*“ fortfahren. Ihre Spieler werden der Fracht der „*Zimtwind*“ dann bei ihrem Transport durch die Straßen *Vinsalts* hin zu *Stiepenbrinks Kontor* ansichtig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dunkle Wolken künden von einem nahenden Sommergewitter, als euch die „*Abendwind*“ sicher in den Hafen *Vinsalts* führt. Rege Betriebsamkeit und hektisches Treiben gehören ebenso zum Tagesgeschäft wie lautes Fluchen der Hafearbeiter und der Geruch von fangfrischem Fisch und exotischen Gütern aus allen Teilen Deres. Überall frönen Händler und Kapitäne ihren Geschäften und allerlei Silber und Gold wechselt hier täglich den Münzbeutel. Vor allem die schlanke *Karavelle* zu eurer Rechten verursacht beim Entladen ihrer Waren einen wahren Menschauflauf.

Die „*Zimtwind*“ ist ein schlanker Zweimaster, welcher mit Havener Dreieckssegeln bestückt ist. Eine gelungene **Sinnesschärfe-Probe** offenbart aufmerksamen Helden, dass die Karavelle neben der Flagge *Grangors* (gespalten von Weiß und Schwarz, darin in verwechselten Farben je eine Lilie) noch eine Weitere führt (diagonal gespalten von grün und gelb, darin in verwechselnden Farben die zwei Lilien *Grangors* oben und eine stilisierte Karavelle vor güldener Scheibe unten).

Eine **Heraldik-Probe** +6 (für Helden aus dem Lieblingen Feld +3) offenbart letztere als das Wappen des Handelskontors *Stiepenbrink*.

Noch bevor die Helden die *Abendwind* verlassen können, hat sich die Menschentraube auch schon in quälend langsamen Tempo in Bewegung gesetzt und den Weg zur Nordstadt angetreten.

Hinter den Toren der Nordstadt

Für alle anderen Spieler (siehe „*Ein Hauch von Zimt*“) stellt dieser Abschnitt erst den Einstieg in die Geschehnisse in *Vinsalt* dar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum habt ihr die breiten Tore zur Nordstadt *Vinsalts* durchschritten, werdet ihr einer unruhigen und stetig größer werdenden Menschenmasse gewahr, welche sich um ein Karree aus einem dutzend Gardisten samt eines überfordert wirkenden Ensignios scharrt. Immer wieder dringt lautes Lachen und schallende Häme an euer Ohr. Doch der Spott der Menschen gilt nicht den





Gardisten, sondern vielmehr den Männern im Innern des Karrees.

Vier muskelbepackte Seelsöldner tragen in ihrer Mitte eine etwa drei auf zwei Spann umfassende Schatulle aus geschwärztem Stahl. Schweiß rinnt von ihren blanken Oberkörper, Muskeln sind zum Bersten gespannt und es scheint, als würde das Gewicht Deres auf der Last in ihrer Mitte liegen.

Vorneweg schreitet ein junger Horasier mit smaragdgrünem Gehrock, gepudelter Perücke und ebenso hochrotem Kopf wie die vier Männer hinter ihm. Dies jedoch nicht auf Grund der Anstrengung, sondern vielmehr wegen des Spotts und der Häme, welche die neugierige Bevölkerung den Männern zukommen lässt.

Die neugierige Bevölkerung lässt es sich dabei nicht nehmen allerlei Witz und Spott über die Größe der Schatulle und die offenbar „geringe“ Kraft der Männer angedeihen zu lassen und Zurufe wie „Schwächlinge“ oder „Meine kleine Tochter könnte das ja schneller tragen“ sind noch einige der weniger schlimmen.

Eine gelungene **Sinnesschärfe-Probe** offenbart dabei je nach Erfolgsspanne folgendes:

- Die Schatulle ist etwa drei Spann lang, zwei Spann breit und einen hoch.
- (Eventuell **Hüttenkunde-Probe**) Sie scheint komplett aus einer Legierung aus geschwärztem Stahl zu bestehen.
- Die Außenseite weist zwei Tragegriffe aus lauterem Silber auf und ist auch sonst mit allerlei Silberornamentik verziert.
- Der Deckel der Schatulle ist an der Vorderseite mit einem massiven Schloss verschlossen.
- (ODEM ARCANUM oder ANALYS) Das Schloss scheint zusätzlich mit der Thesis eines CLAUDIBUS gesichert zu sein, desweiteren liegt ein potenter APPLICATUS BRENNEN TOTER STOFF auf der Schatulle selbst.
- Geweihte überfällt sofort ein leichtes Gefühl der Übelkeit, sollten sie näher als fünf Schritt an die Schatulle herankommen (was aufgrund der Menschenmenge fast unmöglich ist, es sei denn man würde sich direkt bis an das Karree der Gardisten hervor kämpfen).

Bei dem jungen Horasier handelt es sich um **Signore di Mercatore**, der den Spielern im Lauf des Abenteuers noch mehrere Male begegnen wird.

Verfolgen Ihre Spieler jene Männer durch die Straßen von **Vinsalt**, so endet ihre Reise nach einer guten Stunde am **Handelskontor** von **Hilbertio Stiepenbrink**, in dessen Inneres die Schatulle getragen wird und somit den neugierigen Augen der Bevölkerung entschwindet.

Spieler der Kampagne werden die Geschehnisse um **Stiepenbrinks** geheimnisvolle Ware sicherlich mit größerem Interesse verfolgen, für alle anderen wird es wohl vorerst

noch ein kurioser oder belustigender Vorfall in der Stadt der hundert Türme bleiben.

Sollten die Spieler versuchen, Zugang zu **Stiepenbrinks Kontor** zu erlangen, so wird man sie freundlich aber bestimmt abweisen.

Hinter dem Bühnenspiel:

Meisterinformationen:

Der **Graf von Veckt** nutzt die Gunst der Stunde (anlässlich der Feierlichkeiten zum 5ten Ingerimm werden in **Vinsalt** täglich viele Barren Gold gehandelt, so dass eine Kiste mehr kein Aufsehen erregt oder ungewollte Fragen aufwirft), um eine äußerst wertvolle Fracht nach **Vinsalt** einzuführen und bei seinem „Geschäftspartner“ **Stiepenbrink** kurzzeitig einzulagern:

Das **Rattengold** oder auch **Kaiserstahl** geheißen. Hierbei handelt es sich um jenes der **13 Unmetalle** (siehe SRD 114), welches dem Namenlosen Gott zugeschrieben wird.

Die schwarze Schatulle besteht gänzlich aus gerußtem **Maraskaner Stahl** und ist im Innern mit zwei Lagen **Koschbasalt** ausgekleidet. Auf einem Samtkissen aus dunklem Purpur ruhen sieben kleine Barren von sechs Fingern Höhe und zwei Fingern Breite, die sich auf den ersten Blick nicht von lauterem Gold unterscheiden lassen. In den Händen eines Dieners des Rattenkindes federleicht, ist sein Gewicht für alle „Zwölfgötterbuhler“ um ein Vielfaches höher.

Keine natürliche oder magische Flamme vermag das **Rattengold** zu schmelzen und sei sie noch so heiß. Gelänge es dennoch, eine geeignete Glut zu finden, so verändert sich der **Kaiserstahl** in einem langwierigen Schmiedeprozess zu einem ölig schimmernenden, purpurnen Metall. Und nur den besten und ruchlosesten Schmieden bleibt es vorbehalten, daraus jene Klinge zu formen, vor der Kaiser wie Könige gleichermaßen zittern: den **Kaisertöter** (siehe GKM 105).

Des Grafen Handlanger **Signore di Mercatore** fiel die Gunst zu, jene Schatulle sicher in das Kontor in der Nordstadt **Vinsalts** zu überführen (welche für den Schergen des Namenlosen leicht zu transportieren gewesen wäre). Da sich der feine Horasier jedoch zu schade für die niedere Arbeit des „Kistenschleppens“ gewesen ist und nichts über den brisanten Inhalt, geschweige denn seine Fähigkeiten wusste, lässt er lieber Tragen und es kommt zu jenem Menschaufmarsch, wie oben beschrieben. Sehr zum Missfallen des Grafen von Veckts und sehr zum Nachteil der Gunst **di Mercatores** innerhalb des namenlosen Kultes.



Aus den Augen von Väterchen Potz:

Dieser Abschnitt dient vollständig dem Plotaufbau und enthält noch keine wirklichen Horrorelemente. Den Spielern soll zum ersten Mal die Schatulle mit dem **Rattengold** vor die Augen geführt werden, einerseits, um dieses einzuführen, da es später im dritten Teil dieses Abenteuers eine sehr große Rolle einnimmt und andererseits, um das Misstrauen der Spieler gegen **Stiepenbrink** zu schüren und weitere Verdachtsmomente auf ihn zu lenken.

Ein weiterer wichtiger Punkt stellt die Einführung des Charakters von **Signore di Mercatore** dar, der als klassischer Handlanger von **Veckts** zwar keine allzu große Bedeutung für den weiteren Verlauf des Plots hat, der aber wunderbar die Verbindung zwischen **Morand**, von **Veckts** und **Stiepenbrink** herstellen und verdeutlichen soll und somit als eine Art Bindeglied konzipiert ist.

Dramatis Personae:

- **Signore Ascanio di Mercatore**, ein junger, aufbrausender Horasier aus reichem Hause. Der gertenschlanke Mittzwanziger kleidet sich ständig in der letzten Vinsalter Mode. Arrogant blickende, braune Augen und eine stets frisch gepuderte Perücke (farblich meist zur Kleidung abgestimmt) gehören dabei ebenso zu seinem äußeren Erscheinungsbild, wie die etwas zu groß geratene Aristokratennase und der stets geölte Kinnbart. Oftmals trägt er einen kurzen Reitstock in seiner Linken, mit dem er es liebt, auf Leute zu zeigen oder ihnen damit einen leichten Stoß zu verpassen. An seiner Rechten hängt dabei stets ein edler Raufdegen, den er mit einigem Talent zu führen weiß und schon so manchen Ehrenhändel für sich entschieden hat. **Meisterinfo:** Er gehört seit kurzem dem Kult des Namenlosen innerhalb der Mauern **Vinsalts** an und ist ständig bemüht, sich einen Namen innerhalb des Kultes zu machen.

Dramatis Loci:

- Die freie Reichsstadt **Vinsalt** umfasst über zwanzigtausend Seelen und ist Haupt- und Residenzstadt des *Lieblichen Feldes* ebenso wie des *Horasreiches*. Die am *Yaquir* gelegene Stadt wurde nach der Erlaubnis *Rohals* auf den Ruinen *Bosparans* erbaut und wird von Baron *Tanglan von Vinsalt* regiert. Das Wappen der Stadt zeigt auf Silber den naturfarbenen *Rohal der Weise* auf einer Bank sitzend, in der Rechten einen schwarzen Stab, in der Linken ein rotes Stadtmodell haltend. Neben der Brücke (welche Zoll in Höhe von einem Heller pro Bein und Zweien pro Rad erhebt) stellt die Fähre die einzige Möglichkeit dar, den Yaquir zu überqueren. Sie richtet sich nach den Schlägen der großen Uhr und fährt von Sonnenauf- bis -untergang fast stündlich (bei Zoll von einem Heller pro Bein und Dreien pro Rad). Gasthäuser und Hotels in allen Preislagen und Qualitäten stehen dem müden Reisenden dabei zur Verfügung: Angefangen bei Spelunken wie dem Wirtshaus *16. Ingerimm*, der Taverne *Vier Heller* oder der Taverne *Bei Reeck*, über gutbürgerliche Unterkünfte wie die Bierhalle *Ewiges Oxhofs*, die Taverne *Zur Rennbahn* oder das Hotel *Haus Vinsalt* bis hin zu gehobenen Etablissements wie dem Hotel *Alt-Bosparan*, der Herberge *Gesegneter Herd* oder der *Altquell-Schänke* lässt sich hier für jeden Geschmack und Geldbeutel etwas finden.
- **Stiepenbrinks Kontor** muss innerhalb der Mauern der Nordstadt gelegen leider mit einem etwas ungünstigen Lageplatz vorlieb nehmen, als die großen Kontore der Häuser *Stoerrebrandt*, *Kolenbrander* oder *Sandfort*, welche direkt am vinsalter Flusshafen liegen. Das Kontor bietet auf einer Fläche von mehr als hundert Rechschritt und 2 ½ Stockwerken ausreichend Platz, um allerlei Gewürze und exotische Gewächse aus allen Teilen *Deres* zu lagern. Direkt angrenzend befindet sich ein eigens hergerichtete Ladengeschäft, in dem Gewürze zu sündhaft teuren Preisen in kleinen Mengen verkauft werden.

Dunkle Geheimnisse eines alten Zwerges

Für Spieler der Kampagne:

Bruder Friedwyn schlägt vor, die Kräfte aufzuspalten, um bei der Suche nach Hinweisen zu *Samira* oder ihrem Verbleib keine weitere Zeit zu verlieren:

Er selbst wird versuchen, Näheres über den derzeitigen Aufenthaltsort von *Hilbertio Stiepenbrink* in Erfahrung zu bringen und *Mutter Gunelde* im hiesigen Traviatempel einen Bericht über die neuesten Geschehnisse geben.

Die Spielercharaktere bittet er, sich am *König Tolman Institut* nach dem Verbleib seines alten Freundes *Morand* zu erkundigen. So dieser bereits wieder in *Vinsalt* weilt, wäre es ratsam, ihn direkt aufzusuchen und nach seinen

Kenntnissen über *Samira* zu befragen. *Friedwyn* wird zu den Helden am Institut aufschließen, sobald ihn *Mutter Gunelde* empfangen und gehört hat.

Sollten die Spieler *Bruder Friedwyn* bei seinen Nachforschungen über *Stiepenbrinks* Verbleib begleiten wollen, so verlaufen diese relativ schnell und wenig aufregend: Auf Nachfragen bei *Stiepenbrinks* Kontor lässt sich in Erfahrung bringen, dass „der Hohe Herr *Stiepenbrink*, die Stadt am ersten Ingerimm gen *Grangor* verlassen hat, um sich nach anstrengenden Buchprüfungen in sein dortiges Domizil zurückzuziehen“. *Friedwyn* wird anschließend direkt *San Usim*, den hiesigen Traviatempel, aufsuchen und die dortige Praetorin um ein Gespräch unter vier Augen bitten.

Eventuelle Begleiter bittet er an dieser Stelle ein weiteres Mal, sich auf die Suche nach *Morand* zu begeben und sich zu späterer Stunde am *König Tolman Institut* wieder mit ihnen zu treffen.

Für Spieler des allein stehenden Abenteuers:

Nach erster Erkundung der Stadt *Vinsalt* und nachdem die Quartierfrage geklärt ist, zieht es die Spieler sicherlich alsbald an das *König Tolman Institut*, um die von *Morand* versprochene Entlohnung einzufordern.

Am königlichen Institut

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Inmitten der vinsalter Nordstadt und in unmittelbarer Nähe des *Hotels Wildgans* gelegen, befindet sich das „*König Tolman Institut zur Mehrung des Wissens um derysch Landt und Volck*“. Die großzügige Villa im alt-bosparanischen Stil beherbergt ausschließlich Studiosi aus angesehenen Familien, deren Ausbildung mit einem kleinen Vermögen vergoldet werden muss. Rund um das eigentliche Institut schließen sich vier großzügige Villen an, welche den Dozenten der Schule als Domizil dienen.

Morand ist am Institut wohlbekannt und bereits der erste Studioso kann Ihren Spieler den Weg zu seinem *Haus* weisen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die alte Villa ist von einer drei Schritt hohen Mauer aus Stein umgeben in deren Ostseite sich ein großes hölzernes Tor befindet. Gespannt betätigt ihr den schweren gusseisernen Türklopfer, doch mehrere Minuten verrinnen, bis endlich das Geräusch von beschlagenen Stiefeln an eure Ohren dringt. Langsam öffnet sich ein im rechten Torflügel eingelassenes Mannloch und ein mürrisch dreinblickender Zwerg mustert euch von oben bis unten, bis er endlich seine rauchige Stimme erhebt: „Die Zwölfe zum Gruß, werte Herren.“

Morands Diener *Gadrom* trägt eine tief-dunkelblaue Kutte mit goldenem Saum und weiten Ärmeln, dazu einen locker gegürteten Brokatgürtel. Die in den schwarzen Bart geflochtenen Zöpfe werden von schlichten, silbernen Ringen zusammengehalten. Felsgraue Augen fixieren die Helden griesgrämig aus *Gadroms* rasiertem Schädel heraus.

Gelingt eine **Sinnesschärfe-Probe** +3, so fällt dem entsprechenden Spieler auf, dass *Gadrom* anstatt seiner rechten Hand eine Prothese aus silbrigem Metall trägt. Die Hand der Prothese ist starr und unbeweglich, von ihrer Haltung jedoch leicht geöffnet, so dass man damit einfache Dinge (wie z.B. einen Trinkpokal) „greifen“ und anheben könnte.

Sprechen Ihre Spieler *Gadrom* darauf an, wird er wütend auf den Boden ausspucken und ein „Wühlschrat! Verdammte Biester“ von sich geben.

Tragen ihm die Helden ihr Anliegen vor, *Morand* zu sprechen, dreht *Gadrom* sich wortlos um und nuschelt ein „Folgt mir“ in seinen Bart.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Morands Diener führt euch schweigsam in einen kleinen rechteckigen Raum im ersten Obergeschoß der Villa. „Nehmt Platz, werte Herren. Der hohe Herr *Morand* ist im Moment noch beschäftigt“, mit einem Nicken seines Kopfes deutet er auf eine geschlossene Steineichtür zur Nordseite hinter der leise Stimmen zu hören sind, „wird sich aber anschließend sofort mit eurem Anliegen befassen.“

Wortlos und ohne die Spieler bei seinem Herrn anzukündigen verlässt *Gadrom* das Zimmer zur Südseite in Richtung Treppenhaus und schließt hinter sich die Tür. Lassen Sie die Helden ein wenig warten und über den mürrischen Diener *Morands* spekulieren, bis sich die Lage im Arbeitszimmer zuspitzt.

Streit unter Geschäftspartnern?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter der polierten Steineichtür zu *Morands Arbeitszimmer* erklingt neben seiner eigenen die immer lauter werdende Stimme eines weiteren Mannes. Beide scheinen sich so in Rage zu reden, bis ihr nicht umhin kommt einzelne Passagen des Streitgespräches mit anzuhören:

„Meister Zwerg, wir haben euch diese Reise finanziert, Unmengen von Geld sind geflossen ... vor 3 Wochen eine Depesche geschickt, ihr stündet kurz vor dem Durchbruch. Wir halten seit etlichen Tagen Mensch und Material auf Abruf... wisst ihr, welcher Mittel es bedarf, einen Stellplatz im *Grangorer* Handelshafen zu mieten? Und jetzt erzählt ihr mir ...“

Morand schneidet seinem Gegenüber barsch das Wort ab: „*Signore di Mercatore*, wie oft soll ich es euch denn noch sagen. Die Erkenntnisse die ich gewonnen habe sind nicht für Augen und Ohren der Öffentlichkeit bestimmt.“ Mit gedämpfter Stimme und traurigem Unterton fährt er fort: „Beileibe nicht einmal für meine eigenen ...“

Doch die Stille hält nur wenige Herzschläge an, bis blanke Wut in der Stimme seines Gegenübers entbrennt: „Bei allen Zwölfen, das kann nicht euer Ernst sein - wo sind eure Ergebnisse?“ Mit gepresster Wut fährt er fort: „Ihr wisst genau, dass er sich das nicht bieten

lassen wird. Was glaubt ihr, was ihr damit erreicht?“

Morands Antwort erklingt mit einer stoischen Gelassenheit und gleichzeitigen Bestimmtheit, wie sie wohl nur ein *Angroschim* an den Tag legen kann:



„Signore ich muss doch sehr bitten, ihr verliert die Beherrschung. Ich muss euch eindringlich darum ersuchen, meine Gemächer zu verlassen, sonst lasse ich euch von meinem Diener vor die Tür setzen.“

Eine bedrohliche Stille liegt in der Luft.

„Pah – törichter alter Narr. Ist dies euer letztes Wort?“ Ohne eine Antwort abzuwarten, wird die Tür abrupt aufgerissen und ein junger Horasier mit feuerrotem Kopf stolziert mit schneidigen, raumgreifenden Schritten und klingenden Absätzen heraus. Er trägt hohe, braune Lederstiefel, einen smaragdgrünen Gehrock mit weißem Rüschenhemd darunter und eine gepuderte Perücke. Zu seiner Rechten hängt ein edel wirkender Raufdegen an seinem Gewand, in der Linken schwingt er ausladend einen kleinen Reitstock.

Der junge *Horasier* ist unverkennbar derselbe Mann, auf den die Helden bereits bei ihrer Ankunft in *Vinsalt* aufmerksam geworden sind (siehe *Schwere Fracht*). Falls Ihre Spieler nicht von allein zu dieser Erkenntnis gelangen, verhelfen Sie ihnen mit einer gelungenen **KL-Probe** dazu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ohne euch auch nur eines Blickes zu würdigen, marschiert der junge Edelmann an euch vorbei geradewegs auf einen alarmiert aussehenden *Gadrom* zu, dem der Lärm hier oben wohl ebenfalls nicht entgangen zu sein scheint. „Gib er sich keine Mühe Bursche!“. Zorn und gekränkter Stolz schwingen in der Stimme des Horasiers mit, „ein *di Mercatore* findet den Weg auch ohne seine Hilfe.“

Während *Gadrom* misstrauisch dem *Horasier* auf seinem Weg nach unten folgt, bietet sich für die Spieler nun die kurze Gelegenheit, einige Worte mit *Morand* zu wechseln und Antworten auf ihre Fragen zu erhalten.

Für Spieler der Kampagne:

Spieler der Kampagne werden sicherlich alarmiert auf die Zusammenhänge zwischen *Morand*, *di Mercatore* und *Stiepenbrink* reagieren. Was hat der alte Zwerg mit dem vermeintlichen Diener des Rattenkindes zu schaffen und was mögen wohl die Erkenntnisse sein, die er nicht preisgeben wollte? Vielleicht weiß der Zwerg um den Inhalt jener schwarzen Schatulle (siehe *Schwere Fracht*) oder schlimmer noch, macht wissentlich gemeinsame Sache mit *Stiepenbrink* ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Friedwyns alter Freund *Morand* sitzt sichtbar bleich in seinen Sessel gesunken. Der hügelzwergische Gelehrte trägt das ergraute und von schlohweißen Strähnen durchzogene Haupthaar in einem Topfschnitt und den

Backenbart sauber gestutzt. Seine lebendigen felsgrauen Augen und die robust wirkende Statur stehen im Gegensatz zu seiner zittrigen und gebrechlich wirkenden Stimme, „Wer seid ihr?“

Geben Sie Ihren Spielern Gelegenheit *Morand* einige Fragen zu stellen und Antworten zu erhalten (siehe dazu *„Des Zwergen Arbeitsstube“*). Wenn Sie der Meinung sind, dass Ihre Spieler genug Informationen erhalten haben, fahren Sie mit dem Abschnitt *„Der hohe Herr benötigt Ruhe“* fort.

Für Spieler des allein stehenden Abenteuers:

Auch Spieler des allein stehenden Abenteuers werden sicherlich erstaunt und (hoffentlich) auch neugierig auf die Geschehnisse in *Morands Arbeitszimmer* und die Verbindung zwischen ihm, dem jungen *Horasier* und der merkwürdigen schwarzen Schatulle reagieren, die sie bei ihrer Ankunft in *Vinsalt* zu Gesicht bekommen haben (siehe *Schwere Fracht*)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der hügelzwergische Gelehrte sitzt sichtbar bleich in seinen Sessel gesunken und an seinem Schreibpult herrscht das sichtbare Chaos. Überall liegen achtlos Dokumente und Unterlagen zerstreut. Als *Morand* eurer ansichtig wird, winkt er euch zaghaft näher. „Ein unpassender Zeitpunkt, meine Freunde. Aber tretet näher, das Haus Eichensaum steht zu seinem Wort.“

Geben Sie Ihren Spielern Gelegenheit, *Morand* einige Fragen zu stellen und Antworten zu erhalten (siehe dazu *„Des Zwergen Arbeitsstube“*). Wenn Sie der Meinung sind, dass Ihre Spieler genug Informationen erhalten haben, fahren Sie mit dem Abschnitt *„Der hohe Herr benötigt Ruhe“* fort.

Des Zwergen Arbeitsstube

In *Morands Arbeitszimmer* herrscht Chaos. Unterlagen wirken zerwühlt und komplett über das gesamte Schreibpult ausgebreitet, einige auch auf dem Boden davor verteilt, als wären sie von einer wütenden Armbewegung herunter gefegt worden. Eine gelungene **Sinnesschärfe-Probe** offenbart den Helden dabei je nach Erfolgsspanne folgendes:

- Bei den Schriftstücken handelt es sich größtenteils um Pergamente in einer alten Sprache (bei Kenntnissen von *Rogolan* oder *Angram*, lässt sich bei gelungener Probe auf einen alten Dialekt des *Angram* schließen)
- Einige der Schriftstücke wirken wie mit Kohlestift von steinernen Schrifttafeln abgepaust.
- Bei einigen wenigen Dokumenten scheint es sich um viele Jahre alte Originale zu handeln, hat *Satinavs* Macht ihnen doch schon gehörig zugesetzt.

- Hier und da lassen sich immer wieder einzelne Kartenfragmente erkennen, die allesamt (gelungene **Geographie-Probe**) Teile der zwergischen Kernlande zu zeigen scheinen.
- Zwischen all dem Chaos blitzt das mit Patina übersäte Fragment einer metallenen, halbrunden Klinge heraus (**Grobschmiede-Probe +6**: offenbar einst Teil eines zwergischen Axtblattes)
- Unter einigen losen Blättern lässt sich ein umgeworfener Münzbeutel errahnen, vereinzelt finden sich auch Münzen daraus zwischen all dem Chaos. Selbige sind allesamt unterschiedlich, haben jedoch eines gemein: Sie sind sehr alt und von unbekannter Prägung.
- Der Rest des Arbeitszimmers wirkt halbleer und ausgeräumt. Schweres Reisegepäck steht in einer Ecke des Raumes parat.

Im Folgenden präsentieren wir Ihnen eine kurze Liste mit Antwortmöglichkeiten *Morands* auf die einzelnen Fragen Ihrer Gruppe ((+) kennzeichnet dabei wahre, (-) unwahre Aussagen, soweit er es beurteilen kann):

- **Di Mercatore**: „Ein ungehobelter Kerl der glaubt, ich wäre ihm Rechenschaft schuldig, dabei ist er nichts Weiteres als ein besserer Laufbursche des *Grafen von Veckt* (+).“
- **Graf von Veckt**: „Der Geldgeber und Finanzier meiner letzten Forschungsreise (+). Ich fürchte er hat sich mehr von meinen Ergebnissen versprochen und fordert nun einen Teil seines Goldes zurück (-). Eine ärgerliche und zutiefst unerfreuliche Angelegenheit.“
- **Das gepackte Reisegepäck**: „Ich fürchte ich muss *Vinsalt* schon bald wieder verlassen (+) und zusehen, dass ich den Grafen beschwichtigen kann (-). Ich bin sicher, diese unschöne Angelegenheit lässt sich einfach aus der Welt schaffen (-).“
- **Seine letzte Reise**: „Zwergische Geschichte in all ihrer Vielfalt (+/-). Ich habe viele Teile der zwergischen Kernlande besucht (+/-) ebenso wie die großen Bibliotheken in *Xorlosch* (-).“
- **Des Grafen Interesse**: „Der Graf schien besonders an allerlei Vorkommen von Bodenschätzen interessiert zu sein (+/-) und da ich auf meinen Reisen allerlei Gebirge katalogisiert habe (+) erhoffte er sich wohl den ein oder anderen Profit als Gegenleistung.“
- **Stiepenbrink**: „Das Handelskontor ist recht bekannt im *Horasreich* (+). Ich hörte der gute Herr *Stiepenbrink* hat sich eine goldene Nase mit der Lieferung von Gewürzen verdient (+), ihn selbst kenne ich jedoch nicht (+).“
- **Die schwarze Schatulle**: „Verzeiht, doch davon weiß ich nichts (+).“
- **Friedwyn** (Spieler der Kampagne): „Ihr kennt *Bruder Friedwyn*?“ (**Menschenkenntnis-Probe +2**: *Morand* scheint nachdem er den Namen gehört hat, ernsthaft einige Dinge in seinem Kopf abzuwägen) „Er ist ein guter alter Freund von mir, den ich auf einer Reise in den Kosch vor vielen Wintern kennengelernt habe. Wie geht es dem alten Burschen? (+).“

- **Die zurückgehaltenen Erkenntnisse**: „Verzeiht, doch dies ist nicht für eure Ohren bestimmt.“

Der hohe Herr benötigt Ruhe

Wenn Sie der Meinung sind, dass Ihre Spieler den armen *Morand* genug gelöchert haben, so lassen Sie dessen Diener *Gadrom* in die Tür des *Arbeitszimmers* treten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Klang von beschlagenen Stiefeln lässt euch aus eurer Unterhaltung aufschauen, als *Morands* Diener *Gadrom* sich der Tür des Arbeitszimmers nähert. „Verzeiht, wertige Gäste, ihr müsst nun gehen. Der hochgelehrte Herr muss sich nun zur Ruhe begeben um seine Kräfte zu schonen, die Reise war anstrengend.“ „*Gadrom* hat recht, wertige Gäste.“ *Morand* entrinnt ein erschöpftes Nicken bevor er sich langsam erhebt um einem jeden von euch die Hand zum Abschied zu schütteln, „es wird Zeit für mich, ein wenig auszuruhen.“

Spielern der Kampagne reicht er lediglich die Hand, während er Spielern des alleinstehenden Abenteurers noch die versprochene Belohnung in Form eines kleinen, ledernen Dukatenbeutels mit (Anzahl der Helden) Dukaten in die Hand drückt. Bei beiden Gruppen ist jedoch gemein, dass er einem Spieler (suchen Sie sich nach eigenem Ermessen den geeignetsten Charakter aus) unauffällig etwas in die Hand drücken wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der alte Zwerg reicht dir langsam zum Abschied die Hand und schaut dir dabei tief in die Augen. Als sich eure Hände treffen, bemerkst du ein feines Stück Papier, das zwischen euren beiden Handflächen liegt. Fest umklammert die alte Hand die deine und *Morands* Blick fixiert dich eindringlich: „Gehabt euch wohl. Möge Angrosch über euch wachen.“ Erst mit einem letzten bestätigenden Nicken zieht er seine Hand zurück, lässt das Stück Papier jedoch in deiner Hand verweilen.

Falls Sie Ihrem Spieler einen kleinen Schreck einjagen wollen, verlangen Sie eine **FF-Probe** um das Stück Papier festzuhalten, ansonsten wird *Gadrom* die Helden daraufhin mürrisch und bestimmt zur Tür geleiten und sie im wahren Sinne des Wortes vor die Tür setzen.

Hinter dem Bühnenspiel:

Meisterinformationen:

Morands Reisen und Forschungen führten ihn fast 100 Jahre lang auf die Spuren der verschollenen Hallen von *Karakk Hagârtom*, einer alten zwergischen Anthrazitmine, die vor vielen hundert Jahren

Jahren aus sämtlichen Chroniken der Angroschim getilgt wurde. Im **Grafen von Vekt** meint er dabei, einen großzügigen Geldgeber gefunden zu haben, der die letzten vier Jahre seiner immer teurer werdenden Expeditionen finanziert hat. Seine letzte Reise führte ihn dabei in die nördlichen Ausläufer der *Windhagberge* bis hinein in die ungastliche *Muhrsape*. Und tatsächlich war es dort, wo er nach all der langen Zeit fündig wurde.

Übereilt und unüberlegt ließ er dem Grafen eine Nachricht über den Erfolg seiner Reise zukommen, eine Entscheidung die er alsbald bereuen sollte. Denn sobald *Morand* den wahren Grund für die Tilgung *Karakk Hagârtoms* aus den Chroniken seines Volkes erfuhr, war ihm bewusst, dass diese Erkenntnis die Angroschim in den Grundfesten ihres Glaubens erschüttern würde und für immer im Schatten der Vergangenheit verwahrt bleiben müsse.

Den **Grafen von Vekt** scheren derlei moralische Bedenken natürlich wenig, weiß er doch durch die Prophezeiungen *Samiras*, dass jene alte Zwergengänge ein uraltes Böses sicher in ihrem Innern einschließt mit dessen Hilfe sich der **Kaiserstahl** von neuem schmieden lassen würde. Alles was er noch benötigt, ist *Morands* Karte mit der genauen Lage des Eingangs der Gänge – und er ist gewillt, jene Information um jeden Preis zu erlangen.

Aufgrund des Drucks und der vereinzelten Drohungen von **Vekts** ist sich *Morand* dessen bewusst, dass er in großer Gefahr schwebt und *Vinsalt* alsbald verlassen muss. In seiner Not übergibt er den Spielern kurzfristig den Schlüssel zur Karte der Gänge, in der Hoffnung den Grafen damit in die Irre zu führen und sie sich zu einem späteren Zeitpunkt wiederzuholen.

Morand ahnt leider nicht, dass sein treuer Diener und Freund *Gadrom* schon lange auf des Grafen Gehaltsliste steht.

Aus den Augen von Väterchen Potz:

Dieser Abschnitt dient einerseits der Zusammenführung der beiden Plots (je für die Gruppe, welche Totgeboren als 2ten Teil der Kampagne oder als allein stehendes Abenteuer spielt) um die Wissensstände und bekannten NSC's auf einen (fast) gleichen Stand zu bringen und den Schreibaufwand für zukünftige Kapitel einigermaßen gering zu halten. Andererseits spitzt sich die Geschichte auch ein wenig zu und es soll damit begonnen werden, ein wenig Spannung aufzubauen und die Neugier der

Spieler für *Morands* Geheimnisse und den Zusammenhang zwischen ihm, *Stiepenbrink* und von *Vekt* zu wecken.

Geben Sie vor allem in dem Gespräch zwischen Morand und den Spielern nur soviel Wissen preis, dass einerseits die Neugier Ihrer Spieler geweckt wird, aber andererseits nicht das Gefühl aufkommt, bereits alles zu wissen.

Mit *Gadrom* wird ein weiterer undurchschaubarer NSC eingeführt, der den Helden einerseits das Gefühl vermitteln soll, dass etwas nicht stimmt und andererseits vor allem dazu dient, ein wenig die „Paranoia“ unter den Spielern zu wecken. Es soll ihnen das Gefühl geben, dass die namenlosen Umtriebe inzwischen halb Vinsalt unterlaufen haben (übertrieben gesprochen) und die Angst schüren, dass man niemandem trauen kann.

Dramatis Personae:

- **Signore Ascanio di Mercatore**, ein junger, aufbrausender Horasier aus reichem Hause. Der gertenschlanke Mittzwanziger kleidet sich ständig in der letzten Vinsalter Mode. Arrogant blickende, braune Augen und eine stets frisch gepuderte Perücke (farblich meist zur Kleidung abgestimmt) gehören dabei ebenso zu seinem äußeren Erscheinungsbild, wie die etwas zu groß geratene Aristokratennase und der stets geölte Kinnbart. Oftmals trägt er einen kurzen Reitstock in seiner Linken, mit dem er es liebt, auf Leute zu zeigen oder ihnen damit einen leichten Stoß zu verpassen. An seiner Rechten hängt dabei stets ein edler Raufdegen, den er mit einigem Talent zu führen weiß und der schon so manche Ehrenhändel für ihn entschieden hat.
Meisterinfo: Er gehört seit kurzem dem Kult des Namenlosen innerhalb der Mauern *Vinsalts* an und ist ständig bemüht, sich einen Namen innerhalb des Kultes zu machen.
- **Morand, Sohn des Magrom:** Der hügelzwergische Gelehrte aus dem Hause Eichensaum trägt das ergraute und von schlohweißen Strähnen durchzogene Haupthaar in einem Topfschnitt und den Backenbart sauber gestutzt. Seine lebendigen, felsgrauen Augen und die robust wirkende Statur stehen im Gegensatz zu seiner zittrigen und gebrechlich wirkenden Stimme. Der mittlerweile fast 250 Sommer zählende Angroscho hat sein Leben ganz der Erforschung der Geschichte seines Volkes gewidmet und die zwergischen Kernlande dabei schon mehrmals bereist. *Morand* ist ein alter Freund von *Bruder Friedwyn* und beide kennen sich schon seit dem Tag, an dem *Morand* als Magister Extraordinarius dem „*König Tolman Institut zur Mehrung des Wissens um derysch Landt und Volck*“ zu *Vinsalt* beigetreten ist.

- **Gadrom, Sohn des Garbarosch**, von Ägbaroschs Blut. *Gadrom* trägt, solange er den Diener *Morands* mimt, eine tief-dunkelblaue Kutte mit goldenem Saum und weiten Ärmeln, dazu einen locker gegürteter Brokatgürtel. Sein Schädel ist kahlgeschoren und der tief-schwarze Bart mit den geflochtenen Zöpfen wird von schlichten, silbernen Ringen zusammengehalten. Felsgraue Augen fixieren grimmig sein Gegenüber und eine tiefe, rauchige Stimme verstärkt die stets mürrische Art des Zwerges. Seine rechte Hand hat *Gadrom* bei einem Vorfall mit einem Wühlschrat eingebüßt und durch eine (**Meisterinfo:** funktionsfähige) Prothese aus Zwergenstahl ersetzt. **Meisterinfo:** *Gadrom* dient schon lange dem *Grafen von Veckt* und hilft diesem bei der Suche nach den Hallen von *Karakk Hagârtom*, ist er doch selbst einer der letzten Nachfahren der Sippe Ägbaroschs, die einst jene Hallen ihr zu Hause nannten.
- **Bruder Friedwyn:** Der joviale Mittdreißiger ist Diener der Travia und leitet das Gotteshaus in Unterfels. Er ist von korpulenter Statur und dient den Zwölfen ebenso aufopferungsvoll wie unerschrocken. Ein brauner, nicht zu bändigender Haarschopf, leichte Pausbacken und ein herzliches Lachen sind die unverkennbaren Merkmale, die *Friedwyn* ausmachen. Den Helden hat er bereits in **Totgeschwiegen** tatkräftig zur Seite gestanden und auch dieses Mal wird er sich als große Hilfe und teurer Freund erweisen. Er trägt die gelb-orangefarbene Robe der Traviakirche, gehalten von einer silbernen Gänsespange. Dazu eine lederne Umhängetasche in der sich neben allerlei Schriften auch stets etwas zu Essen findet, sowie einen knorrigen Wanderstab aus Steineichenholz, der ihn schon auf all seinen Reisen begleitet hat. *Friedwyn* ist stets bemüht, den Dienst an der Göttin zu verrichten und dies oftmals bis zur Erschöpfung und ohne auf sein eigenes Wohl zu achten.

Dramatis Loci:

- **Morands Villa**
Die alte Villa ist von einer drei Schritt hohen Mauer aus Stein umgeben in deren Ostseite sich ein großes hölzernes Tor samt Mannloch befindet. Die Villa um-

fasst zwei Stockwerke mit insgesamt einem Dutzend Zimmern und einer großzügigen Gartenanlage. Der Boden ist mit edlen Hölzern ausgelegt, die Decken durchweg mit verzierten Kassettendecken versehen. Im Untergeschoss befinden sich neben *Gadroms* Räumen, Küche, Vorratskammer und einige weitere (meist leerstehende) Zimmer für Bedienstete, während das Obergeschoss gänzlich *Morand* gehört.

- **Morands Arbeitszimmer**
Morands Arbeitszimmer liegt im zweiten Stockwerk seiner Villa mit direktem Blick auf das *König Tolman Institut*. Ein wuchtiger Schreibtisch aus Steineichenholz nimmt den Großteil des edel getäfelten Raumes ein. Entlang der Wände stehen ganze Reihen von Regalen die (normalerweise) allerlei Schriftstücke, Karten und Dokumente beinhalten, zum derzeitigen Zeitpunkt jedoch nahezu leergeräumt sind. Ein schwerer Ohrensessel steht vor einem großen Kamin an der Rückseite des Raumes und ermöglicht es dem Hausherrn, auch in kalten Winternächten hier noch bequem seiner Arbeit oder dem Sichten von Schriftstücken nachzugehen.
- **König Tolman Institut zur Mehrung des Wissens um derysch Landt und Volck:**
Das inmitten der vinsalter Nordstadt und in unmittelbarer Nähe des *Hotels Wildgans* gelegene Institut befindet sich in einer großzügigen Villa im altbosparanischen Stil. Gegründet vom namensgebenden 11ten König Yaquirias- Ihro Hoheit König *Tolman*- um etwa 2480 Horas, beherbergt die Schule ausschließlich Studiosi aus angesehenen Familien, sowie vier Dozenten für die unterschiedlichen Punkte des Lehrplans. Das Institut beherbergt etwas mehr als 30 Eleven, deren Ausbildung ein kleines Vermögen kostet, sodass es üblich ist, dass viele der Studiosi einen reichen Gönner besitzen, der ihre Ausbildung finanziert. Gelehrt wird neben Geschichte und Kultur des Lieblichen Feldes, auch die Geschichte des Mittelreiches, der Tulamidenlande und in Auszügen der Elfen und Zwerge. Rund um das eigentliche Institut schließen sich vier großzügige Villen an, welche den Dozenten der Schule als Domizil dienen.

Die Arbeit eines Zwergenlebens

Für Spieler des allein stehenden Abenteuers:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Morands Diener weist euch mit mürrischem Blick nach draußen und sogleich blickt ihr in das freundliche Gesicht eines korpulenten Dieners der Travia. Ein aufrichtiges, „Travia zum Gruße, die Damen und Herren“ schallt euch entgegen und noch bevor *Gadrom* das Tor schließen kann, wendet sich der Priester so-

gleich an ihn: „Meldet eurem Herrn, dass ein alter Freund ihn zu sehen wünscht- *Bruder Friedwyn* in persönlicher Angelegenheit.“

Doch entgegen aller Gesetze der Herrin Travia und lediglich mit einem kurzen „Der hohe Herr empfängt keine weiteren Bittsteller heute“, schlägt *Gadrom* dem sprachlosen Traviapriester das Tor regelrecht vor der Nase zu.

Eine einfache **Götter und Kulte-Probe** verrät jedem Held, dass es eine grobe Missachtung der Gebote Traviass darstellt, einen ihrer Diener den Einlass zu verwehren.

Bruder Friedwyn ringt sichtlich um Worte und einige Herzschnitte verstreichen in Stille, bis er sich an euch wendet. „Das war nicht immer so, dass ich in diesem Haus nicht willkommen war- und umso länger ist es her, dass mir Traviass Gastfreundschaft verwehrt wurde. Sagt, würdet ihr zu dem Gelehrten von Eichensaum vorgelassen?“

Bejahen die Spieler seine Frage, so fällt dem Priester sichtlich ein Stein vom Herzen, ganz so als wäre er froh, dass der alte Zwerg noch auf Dere weilt.

„Ihr müsst wissen, *Morand* aus dem Hause Eichensaum ist ein alter Freund von mir. Ich habe ihn viele Winter nicht gesehen und er war viel unterwegs in der letzten Zeit... doch genug von mir. Meister *Doblinth* von der *Wildgans* dort drüben ist ebenfalls ein Freund von mir. Dürfte ich die werten Damen und Herren auf einen köstlichen Braten und einen kühlen Wein einladen und im Gegenzug könntet ihr berichten, wie euer Eindruck vom alten *Morand* war.“

Bruder Friedwyn hält Wort und schon bald steht ein köstlicher Schweinebraten mit Zwiebelsoße und kalter Raschulswaller (schwerer Rotwein) vor den Helden.

Im Gegenzug löchert er die Spieler jedoch mit allerlei Fragen über den alten Zwerg und zeigt sich sichtlich besorgt, falls die Spieler ihm von den Streitigkeiten in Morands Arbeitszimmer berichten. Sollten die Spieler ihm ebenfalls von dem kleinen Stück Papier erzählen, das Morand einem von ihnen in die Hand gedrückt hat, oder packt es derjenige Spieler offen am Tisch aus, um selbst einen Blick hineinzuwerfen, ist *Friedwyns* Neugier und Sorge vollends entfacht.

Bei dem zusammengeknüllten Papier handelt es sich übrigens um einen beurkundeten Schein der „*Festumer Einlagen- und Wechselhalle*“ (Nordlandbank) über ein reserviertes Tresorschließfach, gegengezeichnet von *Morand* und einem Angestellten der *Nordlandbank* am gestrigen Tage.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Dicke Sorgenfalten zeichnen sich auf *Bruder Friedwyns* Stirn ab. „Nennt es eine dunkle Vorahnung oder einen alten Mann, der Geister an der Wand sieht, doch ich fürchte, der alte *Morand* könnte sich in etwas veranlagt haben, das seine Fähigkeiten übersteigt. Er mag alt und stur sein, gewiss, doch er ist eine ehrbare Seele und ich fürchte um die seinige. Sagt, wärt ihr bereit einem Diener der Travia einen großen Gefallen zu erweisen?“

Friedwyn versichert den Helden glaubhaft seine Sorge um *Morand* und bittet sie, für ein paar Tage ein Zimmer in der *Wildgans* zu beziehen und ein waches Auge auf *Morands* Haus und ihn selbst zu werfen.

Sollte Ihre Gruppe nicht aus Götterfürchtigkeit oder purer Hilfsbereitschaft auf *Friedwyns* Angebot reagieren, so kann ihnen dieser zwar keine großen weltlichen Güter anbieten, jedoch sind sein Einfluss und seine Kontakte weitreichend und er kann den Spielern einige Türen öffnen, die sonst verschlossen blieben (u.a. zur *Herzog-Eolan-Universität* oder zahlreichen Bibliotheken hier im Horasreich- auch zu Werken die sonst unzugänglich sind), als Leumund dienen, oder sollte es gar nicht anders gehen sicherlich auch einige Horasdor anbieten.

Spätestens nachdem die Helden eingewilligt haben, *Friedwyn* zur Seite zu stehen, werden sie ihm sicherlich von dem Schein zur *Nordlandbank* erzählen.

Für Spieler der Kampagne:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Morands Diener weist euch mit mürrischem Blick nach draußen und sogleich blickt ihr in *Friedwyns* aufrichtiges Gesicht. „Travia zum Gruße! Werte Freunde, Meister Zwerg. Meldet eurem Herrn, dass ein alter Freund ihn zu sehen wünscht- *Bruder Friedwyn* in persönlicher Angelegenheit.“

Gadrom mustert den korpulenten Priester eindringlich doch entgegen aller Gesetze der Herrin Travia schlägt er mit einem kurzen „Der hohe Herr empfängt keine weiteren Bittsteller heute“, hinter euch und vor dem sprachlosen *Friedwyn* das Tor regelrecht zu.

Dieser ringt sichtlich um Worte, bis er sich schließlich wieder an euch wendet: „Das war nicht immer so, dass ich in diesem Haus nicht willkommen war- und umso länger ist es her, dass mir Traviass Gastfreundschaft verwehrt wurde. Sagt mir, habt ihr meinen alten Freund gesehen und was in Traviass Namen ist mit ihm vorgefallen?“

Friedwyn ist sichtlich in Sorge um den alten Zwerg. Die Tatsache, dass man derart die Gebote Traviass missachtet und einem ihrer Diener den Einlass verwehrt, die Verwicklungen *Morands* in Geschäfte mit dem Grafen von *Veckt* und möglicherweise *Stiepenbrink* lassen ihn das Schlimmste befürchten.

Berichten ihm die Spieler schließlich noch von dem zusammengeknüllten Papier, bei dem es sich bei näherer Betrachtung um einen beurkundeten Schein der „*Festumer Einlagen- und Wechselhalle*“ (Nordlandbank) handelt, so zeichnen sich dicke Sorgenfalten auf des Priesters Stirn ab. Der Schein bestätigt dem Inhaber ein reserviertes Tresorschließfach und ist von *Morand* und einem Angestellten der *Nordlandbank* am gestrigen Tage gegengezeichnet worden.



„Nennt es eine dunkle Vorahnung oder einen alten Mann, der Geister an der Wand sieht, doch ich fürchte der alte *Morand* könnte sich in etwas verrannt haben, dass seine Fähigkeiten übersteigt. Er mag alt und stur sein, gewiss, doch er ist eine ehrbare Seele und ich fürchte um die seinige. Nicht auszudenken, wenn er ihn die dunklen Machenschaften des götterlosen Kultes geraten wäre.“

Friedwyn schlägt vor, das Haus seines alten Freundes, sowie *Morand* selbst, unter Bewachung seitens der Helden zu stellen. Meister *Doblinth*, der Wirt des gegenüberliegenden Hotels *Wildgans*, ist Traviapriester und ein Freund *Friedwyns* und wird sicherlich ein geeignetes Zimmer für ein paar Tage zur Verfügung stellen.

Vinsalter Ränke

Von nun an sollten beide Gruppen (sowohl jene, die **Totgeboren** im Verlauf der Kampagne spielt als auch jene, welche es als allein stehendes Abenteuer spielt) auf dem gleichen Stand sein: Es gilt *Morand* aus dem Hause Eichensaum zu überwachen und herauszufinden, was der alte Zwerg in seinem Schließfach gelagert hat und warum er es in die Hände der Helden gegeben hat. Vermutlich werden sich Ihre Spieler an dieser Stelle teilen: Einige von ihnen werden von dem Zimmer in der *Wildgans* aus *Morand* beobachten (siehe „*In der Wildgans*“), während die restlichen, zusammen mit *Friedwyn*, zunächst zur *Festumer Einlagen- und Wechselhalle* aufbrechen werden (siehe „*Morands Erkenntnisse*“ und „*Friedwyns Schwester*“).

In der Wildgans

Das Zimmer, welches Meister *Eboreus Doblinth* den Helden zur Verfügung stellt, liegt im ersten Stockwerk der *Wildgans* und ist eher kärglich eingerichtet. Dafür ist es sauber und bietet einen ausgezeichneten Blick auf *Morands* Villa.

Die ersten Stunden verlaufen relativ ereignislos. Die Spieler können lediglich *Gadrom* beobachten, der mehrmals das Haus verlässt, um Besorgungen auf dem *Vinsalter Markt* einzukaufen oder gewaschene Kleidung seines Herrn abzuholen. Gegen späten Nachmittag des 4ten Ingerimm verlässt er erneut das Haus und- sollten die Spieler ihm folgen- hält zielstrebig auf eine der größeren Villen in *Altbosparan* zu. Dort verschwindet er für eine gute Stunde hinter den hohen Mauern des Grundstückes und somit aus den Augen der Helden, bevor er auf dem Kutschbock eines noblen Vierspanners sitzend aus selbigem vorfährt. Vor die noble Kutsche sind vier feurige, nachtschwarze *Shadif*-Hengste gespannt und an der Seite der schwarzen Passagierkabine prangt ein gut sichtbares Wappen (Ein geviertes Schild von Rot und Gold, mit einem steigenden Einhorn in gekonterter Farbe oben links. Charaktere aus dem Mittelreich, welchen eine **Heraldik-Probe** +6 gelingt, können dieses Wappen als jenes des *Grafen von Veckt* aus *Gareth* identifizieren.)

Spielern, welche das allein stehende Abenteuer spielen, ist die Kutsche bereits bekannt, ist es doch die gleiche, in welcher sie *Morand* das erste Mal begegnet sind.

Die Kutsche hält kurz nach den Mauern der Villa an und bei gelungener **Sinnesschärfe-Probe** können die Helden erkennen, wie *Gadrom* dem Kutscher einen stattlich gefüllten Münzbeutel mit einem verschwörerischen Grinsen in die Hand übergibt, bevor er sich gekonnt vom Kutschbock schwingt.

Sollten die Helden weiterhin an der Kutsche bleiben, so werden sie diese bis zu *Morands* Haus verfolgen können. Versuchen sie sich an *Gadroms* Fersen zu heften, so werden sie alsbald feststellen, dass dieser nicht die Absicht hat, zur Villa zurückzukehren. Lassen Sie *Gadrom* ein kurzes oder längeres Katz- und Mausspiel in den abendlichen Gassen *Vinsalts* mit den Helden veranstalten. Sollte er die Helden bemerken, so wird er alles versuchen sie abzuschütteln und in die Irre zu führen, was ihm aufgrund der besseren Ortskenntnis auch gelingen sollte. Sollten die Helden sich besonders gut anstellen oder Sie ihnen das Erfolgserlebnis gönnen, so können sie *Gadrom* noch dabei beobachten, wie er am späten Abend im Stadtpalais der Familie *di Mercatore* verschwindet und dort für den restlichen Tag den Augen der Spieler entflieht.

Von der *Wildgans* aus lässt sich das Eintreffen von *von Veckts* Kutsche in *Morands* Villa am späten Nachmittag und deren Abfahrt am späten Abend beobachten. Dabei fällt den Helden bei gelungener **Sinnesschärfe-Probe** auf, dass die Kutsche auf dem Dach schwer mit *Morands* Reisegepäck beladen ist. Der im Innern sitzende *Morand* lässt sich dank der zugezogenen Vorhänge leider nur errahnen.

Wir gehen im Weiteren davon aus, dass sich Ihre Spieler zu jenem Zeitpunkt alle in der *Wildgans* befinden, die richtigen Schlüsse ziehen und sich an *Morands* Fersen heften. In diesem Fall fahren Sie direkt mit dem Kapitel „*Wohin des Weges?*“ fort.

Morands Erkenntnisse

Die *Festumer Einlagen- und Wechselhalle* liegt im Zentrum der Nordstadt *Vinsalts*. Selbstverständlich ist das Betreten der Bank mit Waffen strengstens untersagt und gut ausgerüstete Gardisten stehen am Eingang Spalier, um die Einhaltung dieser Regel zu überwachen.

Da der Schein über das Tresorschließfach von *Morand* selbst gegengezeichnet wurde, bedarf es schon eines triftigen Grundes und entsprechenden Standes, um als fremde Person berechtigt zu sein, selbigen einzulösen. Sollte niemand Ihrer Helden über einen entsprechenden Stand verfügen, so fällt es *Bruder Friedwyn* als Traviapriester zu, den Schein einzulösen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein livrierter Diener der *Festumer Einlagen- und Wechselhalle* nimmt den Schein entgegen und begutachtet ihn eine kurze Zeit. „Ihr wünscht das Tresorfach aufzulösen? Einen Moment, Euer Gnaden.“





Wenig später wuchtet der Diener einen großen, abgewetzten Folio auf das Pult vor sich, aus dem dutzende von Pergamenten unterschiedlichsten Alters ragen, allesamt mit braunen Lederbändern verschnürt- Morands Forschungsergebnisse, die Erkenntnisse eines Zwergenlebens.

„Nun ich denke, wir sollten ihn nicht hier öffnen“, *Friedwyns* Blick schweift misstrauisch in der bevölkerten Bankhalle umher. „Meine Schwester besitzt ein kleines Haus unweit von hier, dort sind wir ungestört.“

Friedwyn hüllt den Folio in den gelben Stoff seines Capes und führt die Spieler zum Haus seiner Schwester.

Friedwyns Schwester

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr begleitet *Bruder Friedwyn* zu einem kleineren, gutbürgerlichen *Haus* im Westen *Vinsalts*. Über der polierten Eingangstür prangt gut ersichtlich ein Gänse-symbol im Türbogen. Nach kurzem Klopfen dauert es nur wenige Herzschläge, bis eine junge Frau mit langem, nussbraunem Haar und dem Geschenk der Tsa gesegnet die Tür öffnet- *Friedwyns* jüngere Schwester. „*Amgret*“, *Friedwyn* lächelt über beide Ohren, „wie geht es dir Schwester? Und wie geht es meinem kleinen Neffen?“ Liebevoll berührt er ihren dicken Bauch. „Ich habe Gäste mitgebracht.“

Das Haus ist einfach, eher rustikal eingerichtet. Aber bereits vom ersten Moment an strahlt es eine wohlige Gastfreundschaft aus. *Amgret* lässt es sich trotz ihres momentanen Zustandes nicht nehmen, ihre Gäste zu bewirten, zieht sich dann aber alsbald zurück.

Machen sich die Helden an die Sichtung *Morands* Unterlagen, wird ihnen schnell bewusst, dass es sich hier um die Arbeit eines Lebens handelt, so zahlreich sind die einzelnen Informationen, welche der Folio beinhaltet. Selbst ein „erster Blick“ wird sicherlich gerne zwei bis drei Stunden in Anspruch nehmen und offenbart das Folgende:

- Was ihnen zuerst- im wahrsten Sinne des Wortes- entgegenfällt, ist ein alter, über und über mit Rost und Patina überzogener Schlüssel von etwa zwei Spann Länge. Aufgrund dessen, lässt sich zunächst auch nur wenig mehr darüber aussagen und falls die Helden nicht selbst auf eine ähnliche Idee kommen, so wird *Friedwyn* den Vorschlag unterbreiten, den Schlüssel für einige Zeit in ein Glas mit Essigessenz einzulegen, um Rost und Patina zu lösen.
- Unzählige Kartenfragmente die (**Geographie-Probe** +4) zumeist Teile der zwergischen Kernlande zeigen. Die Karten sind teilweise selbst gezeichnet, teilweise aus anderer Hand und vereinzelt von derart hohem Alter, dass sie schon von bloßem Anschauen drohen zu zerfallen.

- **Geschichtswissen-Probe** +10 (für *Angroschim* +5): Viele der Karten (vor allem die Älteren) zeigen dabei die zwergischen Kernlande zu frühen Zeiten des Eherenen Zeitalters (bei mehr als +15 Erfolgsspanne lässt sich die Zeit in etwa auf die Zeit *Greifax Rechtsetzers* datieren, was in etwa *Bosparans Fall* entspricht)
- Auf vielen der Karten sind immer wieder einzelne Stellen in Gebirgszügen mit der gleichen zwergischen Rune gekennzeichnet. **Lesen-Probe(Angram)** +5: Es handelt sich dabei um eine altertümliche Darstellung des zwergischen Zeichens für Anthrazit. **Gesteinskunde-Probe** +8: Anthrazit (zweg.: *Mongrabrosch*) ist die edelste Kohle, von extrem hohem Brennwert und verbrennt fast rückstandslos.
- Zwischen den einzelnen Karten finden sich auch immer wieder altertümliche Texte, komplett in *Angram* verfasst, teilweise abgeschrieben, teilweise mit Hilfe eines Kohlestifts von Steintafeln durchgerieben.
- Die neuste Karte (siehe „*Muhrsape-Sümpfe - Landkarte*“) zeigt den südwestlichen Teil des Mündungsdel-tas des großen Flusses. Basis der Reise *Morands* war wohl die Stadt *Arvun*. Jene Karte ist ebenfalls um einige handschriftliche Notizen *Morands* und den Fundort des Schlüssels ergänzt (wenige Schritt nördlich von *Lochgrim*).
- Ein Teil der Unterlagen enthält *Morands* Tagebuch und Reiseberichte, größtenteils in *Rogolan* verfasst, mit wenigen Passagen in *Angram* und *Garethi*.
- Im vorderen Teil des Folios finden sich ebenfalls einige deutlich neuere Schriftstücke, welche mitunter auch das Wappen von *Veckts* tragen.

Die Nachforschungen sind ermüdend und schnell wird den Helden klar werden, dass an vielen Stellen ohne die Hilfe zwergischer Schriftgelehrter kein Weiterkommen möglich ist. Inzwischen sollte es schon früher Abend sein und ein Abendessen in der *Wildgans*, bzw. eine Ablösung der dort zurückgebliebenen Gefährten, wäre sicherlich eine gute Idee.

Hinter dem Bühnenspiel:

Meisterinformationen:

Morands Folio enthält detaillierte Unterlagen über seine Forschungen und sein Lebenswerk: Die Suche nach den verschollenen Hallen *Karakk Hagârtoms*. Seine Nachforschungen begannen in den großen Bibliotheken der alten Zwergenbingen, doch schon bald musste er feststellen, dass er auf eine Mauer aus Schweigen stieß. Durch Glück und Hartnäckigkeit gelang es ihm im Laufe der Zeit jedoch herauszufinden, dass die verlassene Binge von *Karakk Hagârtom* einst eine reiche Anthrazitmine gewesen sein muss und seit diesem Zeitpunkt hat er akribisch begonnen entlang der *Windhagberge* Mine um Mine zu katalogisieren.



Mit Hilfe einiger Expertisen unabhängiger, zwergischer Prospektoren gelang es ihm schließlich, den Standort der alten Binge auf die südlichen Ausläufer der *Muhrsape* einzuengen und schließlich sogar einen Zugang zu den alten Hallen zu finden.

Da *Morand* bereits vermutet, vom *Grafen von Veckt* beobachtet zu werden, plant er mit *Gadrom* unauffällig die Stadt zu verlassen und seine Unterlagen mit Hilfe der Helden vorerst in Sicherheit zu wiegen, bis er Gelegenheit finden möge, sie erneut an sich zu nehmen.

Doch der Verrat steckt in den eigenen Reihen, denn *Gadrom* berichtet dem *Grafen* sämtliche Einzelheiten von *Morands* Fluchtversuch, woraufhin dieser beschließt, dass der sture Zwerg seine Geduld lange genug auf die Probe gestellt hat.

Kurzerhand befiehlt er die Entführung und „Interrogation“ *Morands*- mit allen Mitteln die nötig sind, um dem widerspenstigen Zwerg die ersehnte Information zum Standort *Karakk Hagârtoms* zu entlocken.

Aus den Augen von Väterchen Potz:

Dieser Abschnitt greift den Spannungsbogen aus dem Vorherigen auf und dient einerseits dazu, die Spannung weiter nach oben, zur ersten kleinen Spitze, zu treiben und andererseits, die Neugier der Helden auf die Forschungen des Zwerges weiter zu steigern.

Friedwyn und seine Schwester sollen im Lauf der Geschichte den Spielern mehr und mehr ans Herz wachsen. Vor allem *Friedwyn* erweist sich in vielen Fällen als teurer Freund und herzensgute Seele. Man sollte etwas vorsichtig sein, *Friedwyn* nicht den kompletten Plot übernehmen zu lassen, um den Helden nicht das Gefühl zu nehmen, aus eigenem Antrieb voran zu kommen.

Je besser sich die Helden mit *Friedwyn* anfreunden, umso schwerer werden sie die folgenden Ereignisse treffen und umso besser wird es gelingen, den Plot in Richtung Grusel umschwenken zu lassen.

durch eine (**Meisterinfo:** funktionsfähige) Prothese aus Zwergenstahl ersetzt. *Gadrom* dient schon lange dem *Grafen von Veckt* und hilft diesem bei der Suche nach den Hallen von *Karakk Hagârtom*, ist er doch selbst einer der letzten Nachfahren der Sippe *Âgbaroschs*, die einst jene Hallen ihr zu Hause nannten.

- **Bruder Friedwyn:** Der joviale Mittdreißiger ist Diener der Travia und leitet das Gotteshaus in Unterfels. Er ist von korpulenter Statur und dient den Zwölfen ebenso aufopferungsvoll wie unerschrocken. Ein brauner, nicht zu bändigender Haarschopf, leichte Pausbacken und ein herzliches Lachen sind die unverkennbaren Merkmale, die Friedwyn ausmachen. Den Helden hat er bereits in *Totgeschwiegen* tatkräftig zur Seite gestanden und auch dieses Mal wird er sich als große Hilfe und teurer Freund erweisen. Er trägt die gelborangefarbene Robe der Traviakirche, gehalten von einer silbernen Gänsespange. Dazu eine lederne Umhängetasche in der sich neben allerlei Schriften auch stets etwas zu Essen findet, sowie einen knorrigen Wanderstab aus Steineichenholz, der ihn schon auf all seinen Reisen begleitet hat. Friedwyn ist stets bemüht, den Dienst an der Göttin zu verrichten und dies oftmals bis zur Erschöpfung und ohne auf sein eigenes Wohl zu achten.
- **Amgret:** *Friedwyns* kleine Schwester zählt unschuldige 20 Sommer und ist mit dem Geschenk der Herrin Tsä gesegnet. So die Zwölfe wollen, wird sie in wenigen Wochen *Friedwyns* Neffen das Leben schenken. Die hübsche Horasierin mit dem langen, nussbraunen Haar sieht ihrem großen Bruder recht ähnlich, wenn auch in einer deutlich schlankeren und zarteren Version (abgesehen von ihrem runden Kindsbauch). Dunkle, wachsame Augen künden von einem wachen Geist und Herzlichkeit.
- **Eboreus Doblinth:** Der stämmige Traviapriester und Wirt des Hotels *Wildgans* ist ein Freund *Friedwyns* und stellt den Helden gerne Kost und Logis zur Verfügung. *Eboreus* opfert mehr als die Hälfte seines Verdienstes der Herrin Travia, weswegen die Ausstattung der „Gans“ auch etwas kärglich ist.

Dramatis Loci:

• Hotel Wildgans

Die „Gans“ bietet die Qualität eines Traviatempels-reichhaltiges Essen und saubere Bettstatt- ohne die lästigen Gebete. Die Ausstattung ist eher spärlich gehalten, doch dafür ist die Qualität der angebotenen Speisen umso besser.

• Norlandbank

Die *Festumer Einlagen- und Wechselhallen* bilden eines der größten Gebäude der Horasstadt. Strenger gesichert als die Alte Residenz in Gareth ist das Tragen von Waffen im Innern natürlich untersagt. Unzählige Horasdor wechseln hier täglich ihren Besitzer.

Dramatis Personae:

- **Gadrom, Sohn des Garbarosch,** von *Âgbaroschs* Blut. *Gadrom* trägt, solange er den Diener *Morands* mimt, eine tief-dunkelblaue Kutte mit goldenem Saum und weiten Ärmeln, dazu einen locker gegürteter Brokatgürtel. Sein Schädel ist kahlgeschoren und der tief-schwarze Bart mit den geflochtenen Zöpfen wird von schlichten, silbernen Ringen zusammengehalten. Felsgraue Augen fixieren grimmig sein Gegenüber und eine tiefe, rauchige Stimme verstärkt die stets mürrische Art des Zwerges. Seine rechte Hand hat *Gadrom* bei einem Vorfall mit einem Wühlschrat eingebüßt und

• Friedwyns Haus

Friedwyns Elternhaus im Westen der Nordstadt *Vinsalts* ist ein gut bürgerliches Haus mit fünf Zimmern auf 2 ½ Stockwerken. Das Haus ist wie viele Häuser *Vinsalts* noch im altbosparanischen Stil errichtet. Hoch über dem Türbogen finden sich Gänsesymbole und

zeugen von der Götterfürchtigkeit und Herzlichkeit, die Gästen dieses Hauses entgegengebracht wird. Nach dem Tode seiner Eltern und *Friedwyns* Berufung nach Unterfels vor wenigen Sommern, bewirtschaftet seine jüngere Schwester *Amgret* das Haus alleine.

Wohin des Weges?

Am Abend des 4ten Ingerimms beginnt Bewegung in *Morands Villa* zu gelangen. Ihre Spieler konnten beobachten, wie die schwarze, vierspännige Kutsche des *Grafen von Veckt*, das Dach schwer beladen mit *Morands* Reisegepäck, mit zugezogenen Vorhängen, das Haus in Richtung *Vinsalter Hafen* verlässt.

Die Kutsche legt dabei ein gemächliches Tempo an den Tag, sodass es den Spielern selbst zu Fuße nicht schwer fallen sollte, ihr zu folgen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam und gemächlich fährt die noble Kutsche durch das nächtliche *Vinsalt*, ganz so als hätte sie nichts zu verbergen. Immer weiter nähert ihr euch dem Flusshafen. Ob der alte Zwerg sich wohl einen *Yaquirsegler* angemietet hat? Schwer vorzustellen.

Doch als die Kutsche plötzlich von der Strecke abbiegt, fällt es euch ein. Natürlich, ihr kennt diese Straßen- hier liegt *Stiepenbrinks Kontor*!

Noch bevor ihr diesen Gedanken zu Ende bringen könnt, öffnet sich auch bereits das große Lagertor des Kontors, um die Kutsche in seinem Innern zu verschlingen.

Durch den letzten offenen Spalt des sich sofort wieder schließenden Tores erkennt ihr, wie sich ein hämisch grinsender *di Mercatore* vor der Kutsche aufbaut, während der am Kopf blutende *Morand* aus ihrem Innern geschleift wird.

„Nun Meister Zwerg, um noch einmal auf euer letztes Wort zurückzukommen ...“

Ihre alarmierten Spieler werden sicherlich versuchen, *Morand* zu Hilfe zu eilen. Sollten sie bereits versuchen, ihn auf der Fahrt zu *Stiepenbrinks Kontor* stellen zu wollen, so sollte es Ihnen nicht schwer fallen, dies zu unterbinden indem der Kutscher den stolzen *Shadifs* die Sporen gibt und sich das Tempo der nächtlichen Fahrt zur rasanten Verfolgungsjagd durch *Vinsalt* steigert.

Nächtliches Klingensspiel

So oder so sollte es im Folgenden nun zu einem kurzen Scharmützel zwischen *di Mercatore* und den Spielern kommen.

Der Verwalter des Kontors, der gute *Piro Stiepenbrink* (*Hilbertios* Neffe) hat einen leichten Schlaf. Im Lagerraum sollten die Helden alles finden, was zu einem gar fein Gefecht vonnöten ist. Je nach taktischer Anforderung können Säcke mit Gewürzen in feinstem Pulverform, Edel-

holzbalken in unterschiedlichen Größen und Gewichten, Stoffballen Al'Anfaner Seide, große Kübel mit Erzbröckchen oder große Krüge und Fässer mit dem allseits beliebten Brandöl gute Dienste leisten.

Meisterinformationen:

Der Dachboden erlaubt einen Einstieg über das Dach vom Nachbargebäude aus durch mehrere Dachluken.

Auch ist es möglich, mit einfachen Hilfsmitteln in den ersten Stock einzusteigen, was wiederum den alten Verwalter aus dem Schlaf in die Pantoffeln holen könnte, der sich nach der Ankunft *Signores di Mercatore* samt Gefolgschaft wieder zur Ruhe gebettet hat.

Zwei Winhaller Wolfsjäger (siehe *ZBA* S. 115) melden unter ohrenbetäubendem Gebell sämtliche nächtliche Passanten. Beide sind ausgebildete Wachhunde und gehorchen dem Verwalter aufs Wort.

Das Innere des *Kontors* ist hauptsächlich durch unzählige große Kisten geprägt, in denen die verschiedensten Waren und Gewürze gelagert werden, so dass Sie als Meister die freie Wahl haben, wie Sie das Scharmützel gestalten wollen:

Ob enge, labyrinthartige Gänge zwischen hochaufgetürmten Kisten, spärlich bis gar nicht beleuchtet, in denen ausladende Kampfbewegungen mit längeren Klingen unmöglich sind und eine einzelne, leichte Armbrust in der Dunkelheit zum unüberwindbaren Hindernis wird, oder hell erleuchtete, weitläufige Lagerräume, in denen die Kisten nicht höher als zur Hüfte reichen und jederzeit der Überblick über das halbe Kontor gewahrt bleibt- es liegt an Ihnen und den Fähigkeiten Ihrer Gruppe, wie einfach oder schwer Sie den Kampf mit *di Mercatores* Handlangern gestalten wollen.

Die genaue Anzahl von *di Mercatores* Häschern, welche sich zu jener Zeit im Kontor aufhalten, wollen wir ebenfalls Ihrem persönlichen Geschmack und der Kampfplastik Ihrer Spielrunde überlassen. Beim Probespielen in unserer eigenen Runde (mit 3 Spielern) hat sich eine Zahl von vier Häschern, einem Schützen und *di Mercatore* selbst als eine recht große Herausforderung erwiesen und es kam zu einem regelrechten Katz- und Mausspiel zwischen herabstürzenden hohen Kisten und dunklen Gängen.

Eine „angemessene“ Anzahl an *di Mercatores* Häschern
INI 12+W6 **AT** 14 **PA** 13 **RS** 2 **DK** N
TP * **LE** 30 **AU** 35 **MR** 3 **KO** 13

Bewaffnet mit:

- Handbeil: W+3
- Totschläger: W+1
- oder eisenbebänderte Keule: W+4

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Eine „sehr geringe“ Anzahl an *di Mercatores* Schützen
INI 12+W6 **AT** 16 **RS** 2 **DK** N
TP 2W+2 (Balestra) **LE** 30 **AU** 35 **MR** 3 **KO** 13
Sonderfertigkeiten: ---

Einzige Bedingung, welche wir an den Lauf des Kampfes stellen ist, dass währenddessen das *Kontor* Feuer fängt und noch diese Nacht bis auf die Grundmauern abbrennt. Sei es, weil während des Kampfes eine Laterne o.ä. umgestoßen wird und die leicht entzündbaren Güter Feuer fangen, oder weil *di Mercatore* das Kontor willentlich in Brand setzen lässt.

Morands Ende

Doch wie sehr sich Ihre Spieler auch eilen, für *Morand* kommt jegliche Hilfe zu spät.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Morands Leib sitzt in sich zusammengesunken und völlig regungslos auf einem Holzschemel in einer Ecke des *Kontors*. Dickes Blut rinnt aus einem Schnitt über seiner Kehle.

Signore di Mercatore beugt über dem toten Zwergenleib und hält sich mit der Linken angewidert ein feines Stofftuch vor die Nase. In der Rechten hält er eine lose Ansammlung frisch angezündeter Pergamentseiten, die er zunächst eindringlich betrachtet, bis helle Flammen an der Oberseite hervor züngeln und sie dann achtlos in eine Ecke schleudert.

„Welch freudige Überraschung, dass wir uns auf diese Art und Weise wiedersehen meine Herren!“ Zu [Name eines Helden] gewandt: „Sag er, was führt ihn hierher? Will er mich ärgern, oder ist er einfach nur dumm und lästig?“

Signore di Mercatore wird zunächst die offene Konfrontation mit blitzenden Klingen suchen.

Signore Ascanio di Mercatore

Ini: 14+W6 **AT:** 16 **PA:** 18 **RS:** 3 **DK:** N
TP: W+4 (Rapier + Linkhand) **LE:** 33 **AU:** 35 **MR:** 5
KO: 13

Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich, Beidhändiger Kamp II, Kampfflexe, Aufmerksamkeit. Todesstoß, Klingenwand.

Sollte sich das Kampfgeschehen jedoch gegen ihn wenden, ist sich der *Signore* bei weitem nicht zu fein, sein Heil in einer kopflosen, überstürzten Flucht zu suchen. Für den weiteren Verlauf des Abenteuers spielt es keine Rolle, ob er heute durch Spielerhand sein Leben lässt, gefangen genommen wird oder ihm die Flucht gelingt.

Die Geduld des *Grafen von Veckt* ist am Ende und in beiden letzteren Fällen wird der arme *di Mercatore* ein unrühmliches Ende erhängt in seiner Zelle oder am Grunde des *Yaquirs* finden.

Sollten Ihre Spieler noch die Möglichkeit haben, den *Signore* zu befragen, so kann er ihnen folgendes berichten:

- **Von Veckt:** „Ich kenne diesen Namen nicht (-).“
- **Auftraggeber:** „Ich erhielt meine Anweisungen von einem Angroschim mit einer silbernen Hand (+). Grabrox war sein Name (-).“ (Die Helden wissen sicherlich sofort, dass *Gadrom* hier seine Finger im Spiel hat)
- **Stiepenbrink:** „Er arbeitet ebenfalls wie mein Meister für die gemeinsame Sache.“
- **Morand:** „Der sture alte Narr- doch im Ende hat es ihm alles nichts genützt.“ Ein gequältes Lachen entringt sich seiner Kehle, „ich weiß, wo er seine Ergebnisse versteckt hat und mein Meister wird es bald auch wissen.“
- **Zu den angebrannten Seiten:** „Unsinniges Gebrabbel. Mein Meister wollte, dass ich den Zwerg danach frage, um zu sehen, ob er etwas darüber weiß. Reine Zeitverschwendung.“

Die verbrannte Prophezeiung

Je nachdem wie schnell es Ihren Spielern gelingt, die von *di Mercatore* in Brand gesetzten Pergamentseiten zu erreichen und zu löschen, vermögen sie noch mehr oder weniger zu retten. Es handelt sich insgesamt um drei Seiten festes Pergament, von denen die oberste bereits bis zur Unkenntlichkeit verkohlt ist und die untere schwere Schäden davon getragen hat. Lediglich die mittlere scheint noch einigermaßen erhalten zu sein (siehe Handout „*Chroniken von Gor-Azulggûn*“). Falls Ihre Spieler erst später an die verbrennenden Seiten gedacht haben, steht es Ihnen natürlich frei, einzelne Buchstaben und Wörter unkenntlich zu machen) und folgende drei Strophen einer alten Prophezeiung zu enthalten:

*Wenn altes Blut und Siegel bricht,
 erblickt was niemals ruhen kann,
 der götterlosen Schwärze Licht,
 zu spotten alter Zeiten Bann.*

*In alten Hallen neu erklingen,
 zwölf Schläge wie von toter Hand.
 Vier gramgebeugte Seelen singen,
 von bittersüßer Schande Pfand.*

*Bei Schlage dreizehn ward vollendet,
 durch Ruß und Feuer neu geboren,
 was Fürst und Kaiser gleichsam blendet,
 wie einst aus schwarzer Gier geschworen.*

Vor allem Spieler der Kampagne werden diese sicherlich sofort mit *Samira* und den *Chroniken von Gor-Azulggûn* in Verbindung bringen können, für Spieler des allein stehenden Abenteuers werden dadurch sicherlich erst einmal eine Reihe von Fragen aufgeworfen, die sich aber hoffentlich nach und nach im Laufe des Abenteuers klären lassen.

Asche zu Asche

Inzwischen sollten bereits große Teile des *Kontors* in Flammen stehen und von den Straßen bereits die ersten alarmierten Schreie besorgter Bürger erschallen.

Sollten sich die Helden noch auf die Suche nach jener mysteriösen, schwarzen Schatulle begeben, derer sie zu Anfang ansichtig wurden (siehe „*Schwere Fracht*“), so bleibt lediglich zu sagen, dass sie sich nicht mehr in *Stiepenbrinks Kontor* befindet und jegliche Spur von ihr (in den Handelsregistern des Kontors o.ä.) fehlt.

Hier gibt es nichts mehr zu retten, außer dem eigenen Leben. Während draußen bereits die ersten Eimerketten gebildet werden und die Feuerglocke erklingt, stellt sich den Spielern nun die Wahl, *Friedwyn* vom Tod seines Freundes zu berichten oder zunächst *Morands* Villa einer näheren Untersuchung zu unterziehen.

Sollten sie *Morands* Villa noch in der heutigen Nacht einer Examatio unterziehen, so finden sich dort neben einer peinlich genau geführten Auflistung *Morands*, über sämtliche Ausgaben seiner letzten Reisen, auch ein schwerer Münzbeutel, bis oben hin gefüllt mit geradezu antik anmutenden und mit Rost und Patina überzogenen Münzen.

Die Münzen haben lediglich zwei Dinge gemein: Ihr Zustand ist schlecht und sie sind alt. Viele von ihnen tragen zwergisch anmutende Runen oder geprägte Hämmer und Runen-Symbole auf ihrer Rückseite, manche sind bereits so abgegriffen, dass sie völlig blank erscheinen. Auffallend ist (*Sinnesschärfe-Probe*), dass eine Reihe der älter anmutenden Münzen offensichtlich das gleiche Symbol aufweist. Ein Anagramm aus vier zwergischen *Angram* Runen, die sich um eine weitere zwergische Rune in ihrer Mitte ranken (*KL-Probe*), wie sie bereits auf *Morands* Karten eingezeichnet war (die *Angram* Rune für Anthrazit).

Die Liste mit den Einnahmen und Ausgaben des Zwerges zeigt vor allem auf, dass seine Forschungen in den letzten Jahren immer mehr Geld verschlungen haben und vor allem in den letzten vier bis fünf Sommern sind immer wieder horrende Summen für ein „Unternehmen Tiefhammer“ aufgelistet.

Sollten Ihre Spieler jedoch bis zum nächsten Morgen (oder länger) warten, so wird ihnen *Gadrom* zuvorgekommen sein und eigenhändig die letzten Beweise in der Villa entsorgt und vernichtet haben.

Hinter dem Bühnenspiel:

Meisterinformationen:

Die Geduld des *Grafen von Veckt* hat ihr Ende erreicht und somit war das Ende von *Morand* für ihn beschlossene Sache. Der Graf weiß nun um *Morands* Erkenntnisse und er weiß vor allem darum Bescheid, dass sich die Karten zu den Hallen von *Karakk Hagârtom* im Besitz *Friedwyns* und der Helden befinden.

Da die Spieler und vor allem der korpulente Priester ihre Nasen immer tiefer in seine Angelegenheiten stecken, werden sie zunehmend zum lästigen Ärgernis. Deswegen und da seine eigene Zeit drängt, beschließt der Graf ohne größere Umschweife, bereits am folgenden Tag zum nächsten Schlag auszuholen und sich endlich anzueignen, was das Seine sein sollte: Die Karte der Spieler.

Aus den Augen von Väterchen Potz:

Dieser Abschnitt stellt mit dem Tod *Morands* eine vorläufige Spitze im Spannungsverlauf und gleichzeitig einen Umbruch in der Stimmung dar. Von nun an wollen wir versuchen, den bisherigen „Detektivplot“ nach und nach immer mehr in Richtung Grusel zu ziehen, bis zum Erreichen des ersten größeren „Horror-Höhepunktes“ in *Grangor*.

Die drei neuen Strophen der Prophezeiung sind dabei sicherlich ein erster Schritt in die entsprechende Richtung, da sie dunkle und düstere Vorahnungen abzeichnen. Gerade dieses Element der dunklen Vorahnungen, welche ihren Schatten vorauswerfen, wollen wir auch verstärkt im nächsten Abschnitt aufgreifen.

Dramatis Personae:

- **Signore Ascanio di Mercatore**, ein junger, aufbrausender Horasier aus reichem Hause. Der gertenschlanke Mittzwanziger kleidet sich ständig in der letzten Vinsalter Mode. Arrogant blickende, braune Augen und eine stets frisch gepuderte Perücke (farblich meist zur Kleidung abgestimmt) gehören dabei ebenso zu seinem äußeren Erscheinungsbild, wie die etwas zu groß geratene Aristokratennase und der stets geölte Kinnbart. Oftmals trägt er einen kurzen Reitstock in seiner Linken, mit dem er es liebt, auf Leute zu zeigen oder ihnen damit einen leichten Stoß zu verpassen. An seiner Rechten hängt dabei stets ein edler Raufdegen, den er mit einigem Talent zu führen weiß und der schon so manche Ehrenhändler für ihn entschieden hat. **Meisterinfo:** Er gehört seit kurzem dem Kult des Namenlosen innerhalb der Mauern *Vinsalts* an und ist ständig bemüht, sich einen Namen innerhalb des Kultes zu machen.

Dramatis Loci:

• Stiepenbrinks Kontor

Das Kontor ist ein zweistöckiges, altes Gebäude, das auf den Resten eines alten Garnisonsgebäudes errichtet wurde. Die Mauern des Erdgeschosses sind aus groben Steinen fest gefügt, der zweite Stock ist weitgehend in Fachwerk ausgeführt.

Der Hof im Westen des Anwesens ist mit einer 3 Schritt hohen Mauer umfriedet, die Ostwand der Lagerhalle grenzt direkt an ein nebenstehendes Gebäude. Im Erdgeschoss des Haupthauses befinden sich die Geschäftsräume und Schreibstuben, im ersten Obergeschoss, erreichbar über die Treppe in der angeglieder-

ten Lagerhalle, wohnt der Verwalter, der Dachboden des Haupthauses steht leer.

Dem Haupthaus angegliedert ist eine Lagerhalle, die sich über zwei Stockwerke erstreckt. Dort stapeln sich Kisten, Säcke, Körbe, Fässer und Amphoren zu einem unüberschaubaren Dickicht aus schmalen Gassen und dunklen Winkeln. Der Dachboden ist über eine hölzerne, (knarrende) Treppe erreichbar. Ein großes zweiflügeliges Schiebetor öffnet einen breiten Durchgang zum Hof. Im hinteren Teil der Lagerhalle finden sich zwei Gesindekammern, die momentan unbenutzt sind. Im hinteren Teil des Hofes befinden sich die Stallungen, sowie eine Kammer für die Stallburschen, die zurzeit ebenfalls leer stehen. Zwei Winhaller Wolfsjäger gehen des Nachts im Hof auf und ab.

Des Weltenschmieds Zorn

Angrosch zu Ehren

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

... sollte eigentlich der Tag des 5ten Ingerimm gereichen, doch so sehr die Straßen *Vinsalts* heute morgen auch geschmückt sein mögen, zum Feiern ist euch wahrlich nicht zumute. Vor allem *Friedwyn* scheint von *Morands* Tod tief getroffen und arbeitet seither wie ein Besessener daran, die Unterlagen des Zwerges zu Entschlüsseln. Tiefe Ringe unter seinen Augen zeugen davon, dass er wohl kein Auge zugetan hat. „Seht euch das an, liebe Freunde.“ *Friedwyns* Stimme klingt müde und angespannt, „es ist zwar nicht viel, aber zumindest ein wenig Neues, was wir vorher noch nicht wussten.“

Abgespannt präsentiert *Friedwyn* den Spielern die neuesten Erkenntnisse seines „nächtlichen Kampfes“ mit *Morands Folio*:

- „Jenes ist zweifelsohne die neueste Karte (siehe *„Muhrsape Sümpfe - Landkarte“*) in *Morands* eigener Handschrift verfasst. Jener Fluss und jene Gebirgszüge zeigen eindeutig die nördlichen Ausläufer der *Windhagberge* und dies hier müssten die *Muhrsape-Sümpfe* sein. Wenn mich nicht alles täuscht (*Geographie-Probe* +6) sollte dies die Stadt *Arvun* darstellen.“
- „Jene Karte steht in Verbindung mit *Morands* letzter Reise, die in seinen Büchern immer wieder mit dem Namen ‚Unternehmen Tiefhammer‘ aufgeführt wird.“
- „Jenes Zeichen (*Friedwyn* deutet auf die stilisierte *Angram* Runde für Anthrazit) steht wohl für ein Metall oder Bodenvorkommen, dass für *Morand* von Interesse war. Aus seinen Aufzeichnungen geht hervor, dass er immer wieder gezielt nach Orten mit diesem Bodenschatz gesucht hat.“
- „Dieser Ort mitten in den Sümpfen scheint ohne Zweifel der Fundort des Schlüssels zu sein, in dessen Besitz wir uns befinden (deutet auf *Lochgrim*), was auch seinen furchtbaren Zustand erklären würde. Es ist noch zu

früh, genaueres zu sagen, aber es scheint fast, als würde der Schlüssel aus Silber bestehen und die gleiche ‘Bodenschatzrunen’ tragen, wie sie *Morand* auf seinen Karten immer wieder vermerkt hat. Ich habe die Essigessenz ein wenig verdickt- morgen werden wir hoffentlich endgültig Klarheit erhalten.“

- „Anlässlich der Dokumente, die mit dem Siegel des *Grafen von Veckt* unterzeichnet sind und einiger anderer Schriftstücke werde ich später die Magister in den Hallen des Wissens aufsuchen und um ihren Rat bitten.“
- „*Morand* berichtete immer wieder von Problemen und einer ‚Mauer des Schweigens‘ im Zusammenhang mit ‚Unternehmen Tiefhammer‘. Offensichtlich war er etwas auf der Spur, über das sein eigenes Volk um jeden Preis Stillschweigen bewahren wollte.“
- „Jene Sigille schien für ihn dabei von besonderer Bedeutung.“ *Friedwyn* präsentiert eine mit Kohlestift durchgeriebene Sigille welche zentral (**Lesen-Probe**(Angram) +5) das stilisierte Zeichen für Anthrazit trägt, darum herum sind in kunstvollen Ziselierungen angeordnet, vier weitere Runen mit den Zeichen für (**Lesen-Probe**(Angram) +3) ‚A, D, X‘ und ‚R‘. „Ich denke, ein profunder Kenner zwergischer Schmiedekunst könnte dabei sicherlich von großer Hilfe sein.“

Sollten die Helden nicht von selbst vorschlagen, die Festlichkeiten zu Ehren *St. Bospers* aufzusuchen, um die dort anzutreffenden zwergischen Goldschmiede nach den alten Schriftzeichen aus *Morands* Aufzeichnungen zu fragen, so wird *Friedwyn* das an dieser Stelle tun. Er selbst wird sie nicht begleiten, da er am Ende seiner Kräfte ist und erst ein wenig Schlaf benötigt, bevor er sich in den Tempel der Hesinde begibt, um dort hoffentlich einige Schriftstücke übersetzen lassen zu können und anschließend *Mutter Gunelde* einen ausführlichen Bericht erstatten. Er schlägt jedoch vor, dass sich die Spieler mit ihm dort (im *Traviatempel*) zur Mittagsstunde treffen, um die neuesten Erkenntnisse auszutauschen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Bevor ich es vergesse. Ich habe uns in zwei Tagen bei Sonnenaufgang eine Kutsche der Blauen Pfeile gemietet, die uns nach Grangor bringen wird. Solange werden unsere Nachforschungen hier sicherlich noch andauern, aber dann brenne ich darauf, dem sauberen Herrn Stiepenbrink einen offiziellen Besuch in seinem Domizil abzustatten.“

Des Grafen Einladung

Zu folgender Szene kommt es auf dem Weg zu den Festlichkeiten oder bereits in *Friedwyns* Haus, je nachdem wie viel Misstrauen Sie bei Ihren Spielern bezüglich des wertigen *Grafen von Veckt* schüren wollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Diener in rotem Livree tritt an euch heran und verbeugt sich tief. „Verzeiht edle Herren. Mein hoher Herr bat mich, euch dies zu überreichen.“ Mit einer untätigen Bewegung händigt euch der Page ein sauber gefaltetes und mit Wachs versiegeltes Schriftstück aus (siehe Handout „*Von Veckts Einladung*“):

Die Zwölfe zum Gruße ehrenwerte Fremde, mit tiefer Trauer und Fassungslosigkeit erhielt ich am heutigen Morgen die Kunde von den schrecklichen Gräueltaten des gestrigen Abends. Ich war zutiefst bestürzt zu erfahren, dass mein geschätzter Geschäftspartner und teurer Freund, der hohe Herr Eichensaum, seine letzte Reise über das Nirgendmeer angetreten hat. Möge der Herr Boron seiner Seele gnädig sein!

Nie hätte ich es für möglich gehalten, dass derlei Schandtaten innerhalb der sicheren Mauern dieser Stadt möglich seien und es grämt mich nun, nichts mehr dagegen ausrichten zu können. Umso mehr jedoch war es eine Genugtuung zu erfahren, dass es noch solch tapfere Bürger gibt, wie ihr es seid. Welche nicht zögerten, die letzte Blutsschuld des hochgelehrten Herrn Eichensaums zurückzuzahlen und die Seelen jener Mörder und Totschläger in die ewige Finsternis zu schicken, auf das Rethon über sie richten möge. Es wäre mir eine außerordentliche Ehre, die werten Herrschaften am heutigen Abend zur Ingerimm-Stund in der Altquell-Schänke begrüßen zu dürfen, um persönlich meiner Dankbarkeit Ausdruck zu verleihen.

Gezeichnet,
K. E. B. von Veckt

Die *Altquell-Schänke* ist eines der besten Häuser ganz *Vinsalts* und es bedarf schon einer Menge Einfluss, derart kurzfristig einen Tisch zu erhalten. Ihre Spieler werden sich jedoch sicherlich noch eine ganze Zeit mit der Frage quälen, woher der Graf sein Wissen nicht zuletzt auch über die Spieler selbst bezieht und welche Rolle er in all dem spielt.

Dunkle Omen ...

Kurz bevor Ihre Spieler den Festplatz erreichen, werden sie folgender Szenerie gewahr.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Straßen *Vinsalts* sind bunt geschmückt und überall scheint man in ausgelassener Stimmung zu sein. Vor euch liegt der große Festplatz, auf dem dutzende von Gold- und anderen Schmieden ihre Kunst und ihr Können feilbieten: Filigrane Klingen aus feinstem Maraskaner Stahl, Geschmeide aus Silber und lautem Gold oder geschliffene Edelsteine in allen nur erdenklichen Formen und Farben.

Die Stimme eines einzelnen Mannes dröhnt heiser über die Menge zu eurer Rechten: „... sage ich euch, tuet Buße meine Freunde. Oder der Herr Ingerimm wird's euch nicht länger vergelten.“ Inmitten einer beachtlichen Menschenmenge erkennt ihr einen alten, in Lumpen gehüllten Bettelmann, der auf einem Fass stehend, die ihn umringende Menge gerade so um einen Kopf überragen mag. Mit irrem Blick kämpft der alte Bursche energisch gegen allgemeinen Lärm und Rufe der Menge an und versucht Bürger wie Auswärtige gleichsam in den Bann seiner Predigt zu ziehen: „Sein Zorn ist geweckt, **geweckt**, hört auf den alten *Dahrjo*. Bald schon wird er sich erheben und ihr werdet alle sehen, dass ich wahr gesprochen habe. Doch dann wird es schon zu spät sein und ihr wünschtet, ihr hättet mich nicht mit Füßen getreten und ... aahhr, lasst mich los, ihr Hunde.“

Zwei Büttel der städtischen Garde haben den Straßenprediger von hinten ergriffen und führen den alten Mann unter dem Johlen der Menge ab.

Die Helden werden dem Straßenprediger sicherlich keine allzu große Bedeutung beimessen, scheint dieser doch kaum noch Herr seiner eigenen Sinne zu sein.

Der eigentliche Festplatz ist ein wahres Getümmel aus Menschen aus dem ganzen *Lieblichen Feld*. Neben Wein, Musik und gutem Essen erklingen immer wieder die Hammerschläge eifriger Schmiede. Inmitten des Platzes ist eine kleine Bühne aufgebaut, auf der eine bronzene Feuereschale der traditionellen Entzündung durch das heilige Feuer harrt und alljährlich die besten Schmiede ihrer Zunft geehrt werden. Der Geselle des Ingerimm *Ingalf Hammerwerker* hat soeben mit seiner Rede begonnen.

Stellen die Helden Nachforschungen über die alten abgepausten Runen nach, so werden sie größtenteils nur Schulterschmerzen und ratlose Gesichter ernten: Die Runen sind alt, dessen sind sich alle einig und von zwergischer Machart. Der filigranen Linienführung nach wurden sie von einem Meister seines Faches gefertigt. Die ansässigen Schmiede aus *Vinsalt* verweisen jedoch immer wieder auf *Meister Agorax*, den hiesigen Zunftvorsteher, welcher den Helden sicherlich mehr dazu berichten kann.



Streuen sie dabei immer wieder Gerüchte, dass der alte Zwerg nicht mehr der Selbe sei, seit dem Vorfall im *alten Zunfthaus*. Fragen die Helden genauer nach „dem Vorfall“, so erzählt ein jeder Schmied seine eigene Version. Allen gemein ist nur, dass *Agorax* vor fünf Wintern seinen einzigen Schüler *Garian* verloren hat und ihm seitdem kein Werkstück mehr gelingen will, sowie die feste Überzeugung, dass seit dieser Zeit ein schrecklicher Fluch über dem alten (und mittlerweile verlassenen) *Zunfthaus* liegt. Geister und Schlimmeres gehen dort täglich ein und aus. Erkundigen sich die Helden nach dem Aufenthaltsort *Agorax*, so werden sie auf die Bühne verwiesen, wo der alte Angroscho für eines seiner vorherigen Meisterstücke eine große Ehrung entgegennehmen soll.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam bahnt ihr euch euren Weg durch die Menge, um ein wenig besser sehen zu können. Neben ihren Gnaden *Ingalf Hammerwerker* haben drei Schmiede auf der Bühne Platz genommen, um dieses Jahr als beste ihrer Zunft ausgezeichnet zu werden. Euer Blick fällt auf einen alten, gebeugten Angroscho, der wehmütig, fast schon besorgt ins Leere starrt. Sollte *Meister Agorax* aufgrund der Ehrung nicht mehr erfreut sein?

Die Rede des alten Diener des Ingerimm endet mit den traditionellen Worten: „Herr Ingerimm, schenkt uns Sterblichen vom himmlischen Feuer, auf dass es uns helfe mit seiner Kraft und von seinem Lob verkünde.“ Als dann umzüngelt ein kleines Flämmchen den hoch erhobenen Zeigefinger des Geweihten, mit dessen Hilfe dieser, unter ehrfürchtiger Ruhe der Menge, die bronzene Feuerschale entzündet.

Doch just als der alte Angroscho im Begriff ist, seine Ehrung entgegen zu nehmen, fährt ein eisiger Wind durch die Menge. Erste Flammen züngeln langsam aus der Feuerschale empor, tanzen vorsichtig und verträumt für wenige Herzschräge, um dann schlagartig zu erlöschen. Schweigen breitet sich unter den Menschen aus und Unbehagen macht sich in euren Leibern breit.

Wie aus dem Nichts züngelt eine Flammenzunge aus der Feuerschale nach oben. Erst gleißend weiß, dann glutrot springt sie auf den noch immer ausgestreckten Arm des Priesters über, welcher mit einem schmerz erfüllten Schrei sofort zurückweicht. Die Menge scheint wie gelähmt und gebannt starrt auch ihr auf die Bühne. Ein letztes Mal wechselt die Flamme unter den Schreien des verbrannten Priesters ihre Farbe, hin zu einem unheiligen Purpurbau, um für immer zu erlöschen.

Panik und Entsetzen macht sich in der Menge breit und immer mehr flehentliche Rufe an den Herrn Ingerimm dringen an euer Ohr. Lediglich *Meister Agorax* scheint von alledem nicht überrascht und blickt gedankenversunken in die verloschenen Flammen.

Schmied selbst zeigt sich jedoch wenig hilfsbereit. In tiefer Lethargie versunken, weigert er sich ein ums andere Mal, den Helden auch nur eine ihrer Fragen zu beantworten. Er schlägt ihnen regelrecht die Tür vor der Nase zu, sollten sie ihn im neuen Zunfthaus aufsuchen. Um sich seiner Hilfe zu vergewissern, bedarf es die Geheimnisse seiner ehemaligen *Schmiede* (des alten Zunfthauses) zu lüften und ihn damit zu konfrontieren.

Die alte Schmiede

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die ehemalige *Schmiede Meister Agorax* befindet sich im alten Zunfthaus außerhalb *Vinsalts* in der Eisenhüttensiedlung. Das etwas abseits stehende Gebäude ist von massiver Bauweise. Türen und Fenster sind nunmehr von außen vernagelt und ein sicheres Zeichen dafür, dass die Werkstätten nicht mehr in Gebrauch sind.

Wie jedoch schreckhafte Anwohner mitzuteilen wissen, sind bei Neumond noch des Öfteren geisterhafte Schläge aus der Tiefe der *Schmiede* zu vernehmen. Mancher will gar ein schauerhaftes Lachen gehört haben.

Die eigentliche Werkstatt befindet sich noch vollständig ausgerüstet im ausgedehnten Kellerraum des Gebäudes, die restlichen Räume sind allesamt leerstehend.

Fenster und Türen lassen sich sicherlich mittels einer Brechstange und etwas Muskelschmalz öffnen- verlangen Sie vereinzelt **Proben auf Körperkraft**. Wer den Weg zur Schmiedewerkstatt im Keller findet, wird im Folgenden lediglich noch durch eine mit einem Vorhängeschloss gesicherte Tür von der eigentlichen *Schmiede* getrennt. Diese öffnet sich entweder durch einen *FORAMEN*¹ (einfache Probe, 2 AsP), einer Brechstange und einer **KK-Probe** +3, oder aber mittels geschickter Finger und einer Probe auf **Schlösser knacken** +2.

Aufmerksame Helden (**Sinnesschärfe-Probe** +6) bemerken zudem, dass eine alte Kohlerutsche mit weit weniger Aufwand gangbar gemacht werden kann, da die dort eingesetzte Sperre lediglich locker eingesetzt ist. Diese führt zudem direkt in die Werkstatt, womit oben erwähnte Tür geschickt umgangen wäre. Weniger einbruchbegeisterte Charaktere können sich möglicherweise über ihren hohen Sozialstatus oder einen kleinen finanziellen Obolus eine offizielle Begehungsgenehmigung bei der Administratur verschaffen.

Agorax' Schüler Garian

Der als äußerst talentiert geltende Schmiedelehrling *Garian* versuchte sich einst an einem größeren Nugget des *Unmetalls*, welches ihm von Handlangern des *Grafen von Veckt* ausgehändigt worden war. Von krankhaftem Ehrgeiz angetrieben, wusste

Dies sollte reichen, um das Interesse der Helden an *Agorax* oder seiner *Schmiede* zu wecken. Der zwergische

¹ Siehe *Liber Cantiones*, überarbeitete Fassung, S. 89

er nicht um die wahre Natur der Materie und ließ sich unversehens von ihrer bösen Ausstrahlung verderben. Sein Meister hingegen, währte ihn im ingerimmgefälligen Fleiße und argwohnte nicht, wenn sich sein Schüler oft tagelang in der *alten Schmiede* einschloss. Ein Fehler, der noch heute schwer auf seinem Gewissen lastet.

Als er erkennen musste, dass sich das *Rattengold* schlichtweg nicht in eine Form schmieden ließ und sich widerspenstig seinem Können widersetzte, erlag der naive *Garian* letztendlich dem namenlosen Einfluß des *Unmetalls* und verlor vollends den Verstand. Während er versuchte, eine ausreichend heiße Glut zu schüren, fing er schließlich selbst Feuer, um irre kreischend in Flammen aufzugehen. Die *Schmiede* wurde daraufhin geschlossen, das Gebäude seither nicht mehr genutzt.

Garians Geist jedoch, zerbrochen an der unlösbaren Aufgabe und Opfer namenloser Ränke, geht noch immer am Ort seines Todes umher, um als Spuk jeden Eindringling vom Quell seines Niedergangs fernzuhalten: der kleinen Schatulle, in der immer noch das unförmige, halbbearbeitete Stückchen *Rattengold* ruht.

Geister der Vergangenheit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kohlestaub liegt schwer in der Luft als eure Blicke die ausgedehnte *Schmiede* des alten *Zwergs* mit der riesigen Esse am hinteren Ende erforschen. Von eurer jetzigen Position vermögt ihr die hintersten Winkel nicht vollständig auszuleuchten, doch bereits jetzt offenbart sich im Licht eurer Lampen eine gut ausgestattete Werkstatt, die den Eindruck erweckt, als wäre sie erst kürzlich verlassen worden.

Die recht niedrige Decke wird von zwei schweren, hölzernen Stützbalken gehalten, die Wände weisen teilweise Brandspuren auf. Auf einer langen Werkbank zu eurer Rechten stehen drei mittelgroße Tonamphoren, daneben liegen halbfertige Rohlinge, die offenbar einmal zu schlanken Fechtklingen verarbeitet werden sollten. Unweit zu eurer linken lehnen mehrere Dutzend weitere, schlanke Metallstangen an der Wand. Gleich rechts davon steht ein größerer Werkschrank, der offenbar mehrere Werkzeuge enthält. Auf Boden und Werkbänken ruhen weitere Eimer, Zuber, Werkzeuge und Lederschürzen. Auf dem schweren Amboss vor der erloschenen Esse indes, ruht eine kunstvolle, kleine Schatulle, deren Inhalt überderisch glänzend euren Lichtschein reflektiert. Ein zweiter, schwererer Amboss ruht auf Brusthöhe in schweren Ketten, die von einer Laufkatze an der Decke herabhängen.

Hört ihr das auch? Eine kleine Melodie ertönt unvermittelt aus der Nähe des gewaltigen Blasebalgs, verträumt melancholisch, fast traurig- dann ist sie wieder verstummt.

Helden mit dem Vorteil Gefahreninstinkt² sträuben sich die Haare bei dem Gedanken, auch nur einen Fuß in die Schmiede zu setzen. Charaktere mit dem Nachteil Medium³ verneinen als einzige, eine Art schrilles Kichern zu hören und verspüren mit einem Mal stechende Kopfschmerzen. Es sei anzumerken, dass die Tür der Schmiede auch von innen verschlossen werden kann. Der schwere Holzriegel, der hierzu in zwei massive eiserne Schlaufen geschoben werden kann, lehnt jedoch erwartungsgemäß an der Wand daneben.

Sobald der erste Held zum ersten Schritt ansetzt, ertönt ein Fauchen von der Esse, die sich mit einem Funkenstieben wie von Geisterhand entzündet, während der alte Blasebalg einen schnaufenden Atemzug vernehmen lässt. Daraufhin ertönt wieder die kurze Melodie, die jedoch unter dem Prasseln der Glut nun etwas leiser an die Ohren der Helden dringt. Im unmittelbaren Anschluss sollten die Helden versuchen, den Inhalt der Schatulle sicher zu stellen, welcher das sicherlich vielversprechendste Indiz darstellt.

Garians Geist wird hierbei versuchen, es den Helden so schwer wie möglich zu machen, das hintere Ende der *Schmiede* zu erreichen und mit ihrer Beute wieder zurückzukehren. Da er regeltechnisch als Poltergeist zu handhaben ist, stellt er eine beträchtliche Gefahr für jede unvorbereitete Gruppe dar. In seiner Spukgestalt verfügt *Garian* über die Eigenschaften Astralblick, Gegenstände beleben, Schaden auf unbelebte Materie, Tagespräsenz.⁴ Seine Seele indes, ruht in einer kleinen, kunstvollen Spieluhr, die er als Geschenk für seine damalige Verlobte erstand, ihr jedoch nicht mehr überreichen konnte.

Die Schwierigkeit der folgenden Szenerie sollten Sie den Fähigkeiten Ihrer Gruppe anpassen, wobei jeweils zwei Aktionen *Garians* das Spielen der Spieluhrmelodie vorangeht, welche genau 3 KR dauert. Dies dient nicht nur dazu, den Rhythmus des Spuks für die Helden annähernd berechenbar zu machen, sondern auch dazu, Ihre Spieler auf die Spieluhr selbst und so möglicherweise auf die endgültige Lösung des Spukproblems aufmerksam zu machen.

Wir möchten Ihnen im Folgenden zwei Szenarien präsentieren, wie Sie das untere bzw. das obere Spektrum des nun eintretenden Spuks ausgestalten können- vermutlich wird der von Ihnen gewählte und Ihrer Gruppe angepasste Weg irgendwo dazwischen liegen. Wie immer gilt- je knapper Ihre Spieler glauben, den Sieg davon getragen zu haben, desto besser haben Sie Ihre Sache gemacht.

² siehe AH, S. 108

³ siehe AZ, S. 151

⁴ siehe GS, S. 109-111

Szenario 1: Ein Bisschen Spuk muss sein...

Während Ihre Spieler die Schmiede durchsuchen, lösen sich vereinzelte Werkzeuge von ihren Wandhalterungen und fallen scheppernd zu Boden. Schließlich ist ein langgezogenes, unmenschliches Stöhnen zu vernehmen und sodann verfällt der Blasebalg in ein regelmäßiges, schweres Schnaufen. Die Spieluhr ertönt noch ein oder zwei Mal, doch ansonsten passiert... nichts, auch wenn die Helden mehrere Male glauben, einen vagen Schemen aus dem Augenwinkel wahrgenommen zu haben. Verlangen Sie vereinzelte **Mut-Proben**, besonders, falls ein Spieler die Hand nach der Schatulle ausstreckt, die in unmittelbarer Nähe zu der nun immer heißer brennenden Esse liegt.

Szenario 2: Holt mich hier raus!

Kurz nachdem die Helden ihr Ziel ausgemacht zu haben glauben und sich darauf zu bewegen, scheint ein naher Sack Kohlestaub förmlich zu explodieren und nimmt ihnen für kurze Zeit Sicht und Atem (**Intuitionsprobe**, um nicht zu tief einzuatmen, sonst 1W-1 SP). Daraufhin dringt ein wahnsinniges Lachen an die Ohren der Helden und das lautstarke Zuschlagen der Tür. Die Helden trauen ihren Augen nicht, als plötzlich einer der Eisenrohlinge wie von Geisterhand durch die Luft schwebt, um sich scheinbar so leicht wie Brotteig, aber mit einem entsetzlichen Quietschen, um die Türriegel-Halterungen windet. Die Tür ist im Folgenden nurmehr durch Zauberei oder einer **KK-Probe** mit einer Erfolgsspanne von 15+ zu öffnen. Nach einem weiteren Ertönen der Melodie bersten die Tonamporen auf der nahen Werkbank eine nach der anderen und ein Schwall brennbaren Öls ergießt sich über große Teile des Bodens. Eine einzelne, zerborstene Lampe verwandelt den Keller in eine Flammenhöhle mit starker Rauchentwicklung (berechnen Sie Feuerschaden an Helden und Gebäudestruktur!). Immer wieder diese verdammte Melodie! Über den dichten Rauch und das Husten eurer Kameraden hinweg ist kaum zu erahnen (**Intuitionsprobe** +4), dass die Laufkatze mit dem darunter befindlichen Amboss ruckartig Fahrt aufgenommen hat und sich zielsicher auf den Rücken eines Gefährten zu bewegt (ein Treffer, dem nur **ausgewichen** werden kann, dürfte sich als fatal erweisen und verursacht 3W+4 TP). Hinzu kommt, dass der nun völlig in Rage geratene Poltergeist damit beginnt, auch schwerstes Werkzeug wütend durch den Raum zu schleudern, sodass die Helden einem beständigen Hagel aus Hämmern, Feilen und Zangen ausweichen müssen. Regeln Sie dies mittels **Ausweichen-** und **Körperbeherrschungsproben** und verteilen Sie bei Treffern zwischen 1W und 2W+2 TP. Hierbei stapft der geisterhafte *Garian* mehrmals durch das brennende Öl, um nunmehr feurige Fußabdrücke hinter sich herzuführen. Als schließlich der erste Stützbalken nachgibt und ein Teil der Werkstatt nebst Helden droht, unter der niedergehenden Decke begraben zu werden, erscheint die Schatulle vollends unerreichbar.

Das Ende des Spuks

Das Verlassen der Schmiede oder aber das Zerstören der Spieluhr (einfache Attacke oder schlichtes Fallenlassen genügen) beendet den Spuk schlagartig. Der etwa faustgroße Klumpen des herrlich schimmernden Erzes erweist sich mit seinen fast 10 Stein Gewicht schließlich als deutlich schwerer als gedacht. Einem Geweihten des Ingerimm oder Angrosch fügt er zudem für jede Kampfrunde konstanten Hautkontaktes Verbrennungen in Höhe von 1W SP zu.

Eine Probe auf **Hüttenkunde** +12 ergibt keine Ähnlichkeit zu einem den Helden bekannten Metalls. Nehmen die Spieler schließlich die Expertise der Schmiedezunft oder gar des Ingerimmtempels in Anspruch, wird der unförmige Klumpen als eines der dreizehn sogenannten *Unmetalle* identifiziert und alsbald weggeschlossen. Die ihn durchdringende Sphärenkraft ist vermutlich namenlosen Ursprungs. Diese Entdeckung wird von den kirchlichen Autoritäten äußerst ernst genommen werden und langwierige Befragungen sowohl der Helden als auch des *alten Zwergs* nach sich ziehen:

„Wer immer danach trachtet, jenes Metall zu schmieden glaubt fest daran, dass das fertige Schmiedeerzeugnis ungleich schrecklicher sein wird, als das von der reinen Rohsubstanz ausgehende Unheil. Es muss um jeden Preis verhindert werden, bei den Zwölfen! Euer Mut hat uns diese Erkenntnis in die Hände gespielt- nun führt zu Ende was ihr begonnen habt!“

Die Reue des Schmiedes

Konfrontieren die Helden *Agorax* selbst mit den Geschehnissen in der *Schmiede* oder vor allem mit dem verfluchten Gold, so wird dieser ihnen unter Tränen sein Leid berichten und ihre Fragen bezüglich der abgepausten zwergischen Runen beantworten:

- Die Runen sind eine alte Form des *Angram* wie sie seit vielen Jahren nicht mehr gesprochen wird.
- Die zentrale Sigille stellt das Zeichen für Anthrazit dar, eine Kohle, die so heiß und rückstandsfrei verbrennt, dass sich damit Schmiedestücke von exzellenter Art herstellen lassen- eine kostspielige Angelegenheit!
- Die vier Runen (A,D,X und R) sind ebenfalls in *Angram* geschrieben und verweisen wohl auf die Besitzer der Mine- möglicherweise nicht weniger als 4 ganze Sippen.
- Erst neulich hat er mit einem weiteren Angroscho (*Gadrom*) gesprochen, welcher ein Amulett bei sich trug, das ebenfalls mit einer der vier Sigillen (der für „A“) geprägt war.
- Er schätzt das Alter der Runen auf etwa 1000 Jahre.
- Sollten die Helden im Besitz des Münzbeutels von *Morand* sein, wird er seine Schätzung auf die Zeit *Greifax Rechtsetzers* datieren, da die älteren Münzen von der gleichen Hand geprägt wurden, welche auch die Runenornamentik auf dem Schlüssel graviert hat.

- Aufgrund der feinen und detaillierten Arbeit muss es sich um einen zwergischen Meisterschmied handeln, dessen Name (aufgrund seiner Kunst) sicherlich in den Chroniken vermerkt sein müsste (was in diesem Fall jedoch nicht zutrifft- äußerst merkwürdig!).

Tempelraub

Gesellen sich Ihre Spieler zum Tempel der Travia, um sich wie abgesprochen mit *Bruder Friedwyn* zu treffen, so herrscht dort große Aufregung. Offenbar wurde eine der heiligen Tempelgänse am heutigen Morgen gestohlen und für Tempelraub kann es nur eine Strafe geben: den Feuer-tod.

Friedwyn selbst zeigt sich äußerst besorgt über die Vorgänge in *Vinsalt*. Er konnte bei seinen Nachforschungen einige Bücher ausfindig machen, mit deren Hilfe er sich noch in der heutigen Nacht an die Übersetzung *Morands* Folio wagen will. Bei den Schriftstücken, welche das Siegel von *Veckts* trugen, handle es sich übrigens um unabhängige Expertisen zwergischer Prospektoren, bezüglich Anthrazit-Vorkommen in den nördlichen Regionen der zwergischen Kernlande.

Hinter dem Bühnenspiel:

Meisterinformationen:

Der *Graf von Veckt* ist schon seit langer Zeit auf der Suche nach einem Meisterschmied, der es versteht, dass *Rattengold* neu zu formen. In seinen anfänglichen Bemühungen wandte er sich dabei an allerlei Schmiede auf ganz Dere, unter anderem auch an *Agorax*' Schüler *Garian*, bevor er jedoch erkennen musste, dass es mehr als der Hand eines gewöhnlichen Sterblichen bedarf, um jenes Ziel zu erreichen.

Doch dank *Morands* „Hilfe“ weiß er nun, wo er Schmiede samt Schmied finden kann, lediglich die Karte dazu fehlt ihm noch. Was läge also näher, als die Helden von *Friedwyn* zu trennen und zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen: Die Karte in Besitz zu nehmen und dem lästigen Priester eine kleine Lektion zu erteilen.

Die gestohlene Tempelgans soll dabei als Hauptgericht für die Helden und zu seiner eigenen Belustigung am heutigen Abend dienen.

Aus den Augen von Väterchen Potz:

Dieser Abschnitt dient der angesprochenen Überleitung zur Gruselatmosphäre, um die Spieler somit nach und nach auf den ersten „Horror-Höhepunkt“.

in *Stiepenbrinks* Palazzo einzustimmen. Die Elemente sind dabei noch recht klassisch gewählt, vom spukenden Geist bis hin zu bösen Omen. Wir versuchen das Tempo, mit dem besagte Elemente auftreten, immer mehr zu steigern und eine Mischung zwischen beiden Genres zu schaffen (Detektiv-plot/Grusel) und am Ehesten mit den sogenannten „Mystery-Serien“ zu vergleichen (über Qualität und Geschmack lässt sich dabei sicher streiten), wie sie der ein oder andere bestimmt bereits im Fernsehen gesehen hat.

Dramatis Personae:

- **Meister Agorax, Sohn des Aromgrosch**, der alte zwergische Schmiede- sowie Zunftmeister der *Vinsalter* Grob- und Goldschmiede. Seit dem tragischen Tod seines einzigen Schülers *Garian* will ihm kein Werkstück mehr gelingen. Der stämmige alte Zwerg sieht dies als Zeichen des Herrn Angroschs für seine eigene Schuld und ist seither in tiefe Selbstzweifel und inneren Gram verfallen. Er spendet einen Großteil seines täglichen Lohns im hiesigen Angroschschrein. *Meister Agorax* trägt silbrig graues Haar und seine trüben Augen sind von unzähligen Falten umrahmt.

Dramatis Loci:

- **Die alte Schmiede:** Die ehemalige Schmiede *Meister Agorax*' befindet sich im alten Zunfthaus außerhalb *Vinsalts* in der Eisenhüttensiedlung. Das etwas abseits stehende Gebäude ist von massiver Bauweise- Türen und Fenster sind nunmehr von außen vernagelt und ein sicheres Zeichen dafür, dass die Werkstätten nicht mehr in Gebrauch sind. Kohlestaub liegt schwer in der Luft und eine riesige Esse füllt einen Großteil der gut bestückten Werkstatt aus, welche den Eindruck erweckt, als wäre sie erst kürzlich verlassen worden. Die recht niedrige Decke wird von zwei schweren, hölzernen Stützbalken gehalten, die Wände weisen teilweise Brandspuren auf. Überall in dem langgezogenen Raum verteilt finden sich neben Tonamphoren mit Öl noch zahlreiche Rohlinge für die verschiedensten Zwecke. Auf dem schweren Amboss vor der erloschenen Esse ruht eine kunstvolle, kleine Schatulle, welche noch immer *Garians* und *Agorax*' Fluch enthält: Einen kleinen Splitter des *Rattengoldes*, welches seinem Schüler *Garian* zum Verhängnis wurde.

Gänseklein schwarz-sauer

Altquell-Schänke

Am Abend des fünften Ingerimms werden Ihre Spieler sicherlich der Einladung des *Grafen* folgen, um eben jenen „unbekannten Drahtzieher“ endlich einmal selbst zu Gesicht zu bekommen. Falls nicht, helfen Sie in Person von *Friedwyn* nach, der den Helden nahelegt, sich eine solche Gelegenheit nicht entgehen zu lassen und herauszufinden, in wie weit der Graf in die dunklen Machenschaften verstrickt ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Diener der *Altquell-Schänke* führt euch in ein vornehm ausgestattetes Séparée im hinteren Teil der Schänke. An einer großen, ovalen Tafel aus feinstem Mohagoni-Holz haben bereits fünf erlauchte Gäste Platz genommen. Am Tischende, direkt gegenüber des Eingangs, thront der werte *Graf von Veckt* in einem edlen Sessel aus blauem und purpurnem Samt. Hinter ihm steht stumm ein *Leibdiener* von maraskanischem Blute. Er weist euch die Plätze zu seiner Rechten und erhebt alsbald das Wort:

„Die Zwölfe zum Gruß, Freunde, Bekannte, wir haben uns heute hier versammelt, um tapfere Recken zu ehren, die selbstlos für die zwölfgöttliche Ordnung wider die dunklen Mächte stritten und eintraten für das göttliche Recht, auf dass es triumphieren möge. Wenn ich zunächst die edlen Herrschaften einander vorstellen dürfte. Zu meiner Linken die liebebreizende *Comtessa Amalthea di Lionessa-Balligur*, der hochgelehrte *Richter Praionor ya Trequona*, die geschätzte Commandanta der hiesigen Stadtgarde *Daria di Cavalcante* und- nicht zu vergessen- der vielgerühmte *Signore Malthéo Pahiro di Aranesco* von der *Vinsalter* Oper. Zunächst schlage ich vor, dass die Herren uns nun ihre Namen kundtun und uns anschließend von ihren Heldentaten berichten, auf die wir alle schon so gespannt sind.“

Der weitere Verlauf in der *Altquell-Schänke* ist schwer vorherzusehen, hängt es doch nicht zuletzt stark von Ihren Spielern ab, in welche Richtung sich die Gespräche bei Tisch entwickeln werden. *Commandanta Cavalcante* gibt sich ihnen gegenüber respektvoll, wenn auch wortkarg und militärisch kurz, während die *Comtessa* keinen Hehl daraus macht, dass die Spieler tief unter ihrem Niveau liegen und ein ums andere Mal mit spitzer Zunge schnippische Bemerkungen in die Gespräche zu Tisch einwirft. *Signore ya Trequona* zeigt wahre Detailverliebtheit, sollte es zu Gesprächen über Mordfälle oder Verbrechen kommen und dreht den Helden solange jedes Wort im Mund herum, bis sie sich nicht mehr sicher sein können, ob sie gerade auf der Anklagebank sitzen oder der Richter nur von avesgefälliger Neugier geplagt wird. Der beliebte *Signore di Aranesco* hingegen wird das ganze Gespräch mit einer unheimlichen Dekadenz hinnehmen und ständig versu-

chen, sich über die Helden zu belustigen oder, von der Muse geküsst, ein um die andere Arie über die „großen Helden“ zum Besten geben wollen.

Der *Graf von Veckt* selbst spielt dabei den bemühten Gastgeber, der geschickt die Gespräche am Tisch zu lenken versteht und immer zwischen einer gefährlichen Mischung aus blanker Ehrlichkeit und schamloser Lüge hin und herwechselt.

Vermitteln Sie Ihren Spielern ruhig das Gefühl, hier mehr Zirkusattraktion als gleichgestellte Persönlichkeit zu sein.

Fragen nach Geschäftsbeziehungen zu *Morand* oder *Stiepenbrink* wird der *Graf* offen bejahen. *Morand* sei auf der Suche nach einer reichhaltigen Anthrazit-Ader gewesen und der gute *Graf* hätte sich einen nicht gerade geringen Profit versprochen, weswegen ihn der Verlust „wahrlich trifft“. *Stiepenbrink* sei der kaiserliche Haus- und Hoflieferant und was für den Kaiser gut genug ist, würde auch für ihn genügen, sodass er allerlei Speis‘ und Trank vom hohen *Herrn Stiepenbrink* beziehen würde. Beides sind natürlich schamlose Lügen, die der *Graf* den Helden mit einem süffisanten Lächeln amüsiert ins Gesicht sagt.

Sollten die Helden versuchen, offene Anklage oder Beschuldigungen gegen ihn vorzutragen, so wird er diese halbherzig abweisen. In diesem Fall werden die Helden jedoch nur allzuschnell bemerken, dass *Commandanta Cavalcante* und *Richter ya Trequona* (beide von *von Veckt* gekauft) äußerst ungehalten reagieren. Gar zu vorlaute Helden lassen sich dabei sicherlich mit der Androhung von Geldstrafen oder einer Nacht Kerkerhaft wieder beruhigen.

Sollte es gar zu Handgreiflichkeiten kommen, werden die *Commandanta* und des Grafen Waffenmeister *Sumudjian* das Schlimmste zu verhindern wissen, bis wenig später die Stadtbüttel eintreffen.

Ihren Helden sollte auf jeden Fall klar werden, dass der *Graf* tief in die dunklen Machenschaften verwickelt ist, aufgrund seines hohen Standes und der offensichtlich gekauften Beziehungen es jedoch ohne unwiderlegbare Beweise unmöglich wird, seine Schuld zu beweisen. Führen Sie Ihren Spielern dabei immer wieder vor Augen, dass sich *von Veckt* dieser Situation vollends bewusst ist und sie sichtlich genießt.

Von exquisiten Speisen ...

Der werte *Graf von Veckt* hat es sich nicht nehmen lassen den Abend mit einer ausgewählten Folge von Speisen zu genießen:

- 1) Vinsalter Zuckerbrot mit Pastetchen vom Auerhahn und Purpurmeiseneiern, dazu geeister Yaquirtaler Madawein (ein milder Weißwein)
- 2) Weinbergschneckenpfännchen in Weintunke, dazu Arivorer Blut (tiefroter Rotwein)

- 3) Pailoshummer mit Kunchomer Pfeffer und Gandelrohr (Zitronengras), dazu Rahjas Göttergabe (exquisiter Rosé)
- 4) Gänseklein schwarz-sauer, in Blut eingedickt (eine bornische Spezialität mit dunkler, saurer Rotweinsoße), dazu Goldfelser Morgenrot (schwerer, herber Rotwein)
- 5) Kompott von Amarelle und Butterbirne, dazu Bosparanjer aus eigenem Anbau (süßer Schaumwein)
- 6) Viererlei vom Vendraminer (salziger Weichkäse mit würzigem Duft), dazu Chababischer Weinbrandt (Rotfärbung und Rosenduft)

.. mit einem faden Beigeschmack

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Erlauchte Damen und hochgeborene Herren“, der *Graf* schlägt vorsichtig dreimal mit einer Gabel an den Kristallpokal vor sich, „wenn ich einen kurzen Augenblick um die hochgeschätzte Aufmerksamkeit der Anwesenden bitten dürfte. Ich war unlängst beeindruckt, wie es die bornische Landbevölkerung mit schnatterndem Federvieh hält- besonders mit Solchem das zu laut schnattert.“

Der *Graf* lässt ein gekonntes Lächeln in die Runde gleiten.

„Deswegen dachte ich mir, ich kann solch teuren Gästen unmöglich ein derartiges Geschmackserlebnis vorenthalten und habe weder Kosten noch Mühen gescheut, eine der besten Gänse in ganz *Vinsalt* zu erstehen, um den hohen Herrschaften heute eine echte bornische Spezialität aufzutischen zu dürfen: Gänseklein schwarz-sauer.“

Der Hauptgang wird unter vornehmen Beifall der anwesenden Gäste auf einer großen Silberplatte hereingetragen und schmeckt exquisit (die gestohlene Tempelgans!). Mit zunehmendem Weingenuss wird auch die Stimmung zu Tische stetig ausgelassener und erreicht während des Hauptgangs einen vorläufigen Höhepunkt. Während der werte *Signore di Aranesco*, unter immer lauter werdendem Gelächter, eine soeben gedichtete Ballade (angeregt von den von Ihren Spielern erzählten Heldentaten) zum Besten gibt, beugt sich der *Graf* süffisant über das obere Ende seines Kristallpokals lächelnd- zu dem Spieler zu seiner rechten (vorzugsweise der mit dem niedrigsten SO) und flüstert ihm mit einem amüsierten Unterton das Folgende zu:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Mir wurde unlängst zugetragen, dass schon bald die nächste Gans geschlachtet wird. Beeilt ihr Euch, könnt ihr meinem Metzger noch bei der Arbeit zusehen- man sagte mir, er sei zu Rahjastund’ bestellt.“

Den Spielern wird es sicherlich nicht schwer fallen zu kombinieren, dass *Friedwyn* die schlachtreife Gans darstellt.

Friedwyns Tod

Friedwyns Haus liegt drei Meilen entfernt und Rhajastund steht kurz bevor. Eile ist geboten! Zu Fuß ist es unmöglich rechtzeitig zu schaffen. Einzige Abhilfe wäre eine der zahlreichen Kutschen der hohen Herrschaften, die in den Stallungen unweit der Schänke warten. Mit genügend Geld oder einem entsprechend hohen Rang sollte es den Spielern gelingen, einen Kutscher davon zu überzeugen sie durch das nächtliche *Vinsalt* zu fahren. Helden mit niedrigerem Stand oder kleinerem Münzbeutel werden an dieser Stelle wohl oder übel tiefer in die Trickkiste greifen müssen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Friedwyns Haus liegt dunkel und ruhig in den nächtlichen Gassen *Vinsalts*, kein Lichtschein dringt nach außen. Heftig klopft ihr an die Tür und ruft nach dem Namen eures Freundes, doch es erfolgt kein Lebenszeichen. Bei den Zwölfen, seid ihr etwa zu spät?

Für *Bruder Friedwyn* kommt in der Tat jede Hilfe zu spät, sollten es Ihre Spieler jedoch geschafft haben, eine schnelle Kutsche zu akquirieren, so gönnen Sie ihnen das Erfolgserlebnis, die schwer verletzte und unter Schock stehende *Amgret* zu retten.

Die Türen zu *Friedwyns Haus* sind von innen verschlossen, so dass nur rohe Gewalt (**KK-Probe** +4) oder geschickte Finger (**Schlösser Knacken** +4) Einlass gewähren. Über dem gesamten Inneren liegt eine vollendete magische DUNKELHEIT, welche sämtliche Handlungen um +7 erschwert. Spielen Sie an dieser Stelle mit den Ängsten der Helden: Einerseits die Sorge um das Wohlergehen ihres Freundes und der pressende Zeitdruck, andererseits das Umhertasten im völligen Dunkeln, ohne Gewissheit, ob die namenlosen Schergen nicht mit gezückter Klinge hinter der nächsten Ecke lauern.

Lassen Sie **Orientierungs-** und **Sinnesschärfe-Proben** würfeln oder bringen Sie immer wieder Geräusche von knarrenden Holzdielen oder zuschlagenden Fenstern ein. Lassen Sie die Helden an zerbrechliche Möbelstücke stoßen und fordern Sie generell Ihre Spieler dazu auf, Ihnen plausibel zu erklären, wie sie Freund von Feind- und vor allem sich selbst- in der Dunkelheit unterscheiden und erkennen wollen.

Die DUNKELHEIT hält nur noch eine kurze Zeitspanne (nach eigenem Ermessen und der Dramatik dienlich) an, bzw. lässt sich durch einen VERÄNDERUNG AUFHEBEN +14 entfernen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hastig rennt ihr zur Tür von *Friedwyns* Arbeitszimmer und öffnet sie beherzt. Der Priester sitzt ruhig in seinem großen Sessel, den Rücken euch zugewandt und in seine Studien versunken. Lediglich bis auf die Tatsache, dass jegliche Spur von *Morands* dickem Folio auf dem Schreibpult fehlt.

Das Herz schlägt euch bis zum Hals, als ihr euch langsamen Schrittes auf euren Freund zubewegt. „Friedwyn?“ [Name eines Charakters] Stimme erklingt leise, fast zitternd.

Vorsichtig nähert ihr euch dem Sessel und richtet ein stummes Gebet an die gütige Herrin Travia. Unter euren Stiefeln erklingt das kaum wahrnehmbare Geräusch von feuchtem Blut. Wo sich einst die lebenslustigen Augen Bruder Friedwyns befunden haben, starren euch nun zwei leere Augenhöhlen ausdruckslos an.

Eine genaue Examinatio des Hauses ergibt keinerlei Anhaltspunkte darauf, wie sich der Mörder Zutritt verschaffen konnte. Von Morands Folio und den darin enthaltenen Karten und Unterlagen fehlt jegliche Spur (nehmen Sie ihren Spielern die entsprechenden Handouts wieder weg). Einziges Glück im Unglück scheint der silberne, zwergische Schlüssel zu sein, der noch immer in der Küche steht- sicher vor den Augen Friedwyns Mörder verborgen in einem rostig rot gefärbten Glas aus Essigessenz.

Die Aufklärung jenes Mordfalles wird *Commandanta di Cavalcante* direkt zugetragen, sodass Anschuldigungen gegen den *Grafen von Veckt* von vorne herein zum Scheitern verurteilt sein dürften. Es wird nur wenige Tage dauern, bis die gekaufte *Commandanta* einen armen Bettler in den Straßen *Vinsalts* aufgreifen und ihm ein hochhofizielles „Geständnis“ seiner Gräueltaten entringen können wird.

Nichtsdestotrotz, der Mord eines Priesters erschüttert die Stadt *Vinsalt* schwer. Am folgenden Tag (6ter Ingerimm) ist die erhöhte Präsenz der Stadtgarde überall zu spüren und die Angst in den Gesichtern der Bürger allgegenwärtig. Erkundigen sich die Spieler nach dem Verbleiben des *Grafen von Veckt*, so wird man ihnen mitteilen, dass der hohe Herr gen *Grangor* abgereist sei.

Sollten die Helden noch Nachforschungen innerhalb *Vinsalts* anstellen wollen, so steht ihnen dazu noch der heutige Tag zur Verfügung, bevor sie die von *Friedwyn* gemietete Kutsche nach *Grangor* bringt. Sollten sie nicht länger verweilen wollen, so steht einer sofortigen Reise natürlich nichts im Wege.

Gen Grangor

Sollten Ihre Spieler direkt am gleichen Tag losreisen, passen Sie den Text dementsprechend an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die ersten vorsichtigen Strahlen der Praiosscheibe verdrängen zaghaft Bodennebel und Raureif der Nacht, als die von *Friedwyn* gemietete Kutsche vorfährt. Verschlafen grüßt euch der Kutscher vom vorderen Kutschbock herab: „Die Zwölf zum Gruße, wertere Herren. Wohin soll die Reise gehen?“

Entschlossen blickt ihr euch an- ein gewisser Herr *Stiepenbrink* wird euch eine ganze Menge unangenehmer Fragen zu beantworten haben.

„Gen Grangor.“

Die Reise nach *Grangor* über die *Via Khadan* wird 2 Tage benötigen, so dass die Helden frühestens am 8ten/9ten Ingerimm dort eintreffen werden.

Hinter dem Bühnenspiel:

Meisterinformationen:

Der *Grafen von Veckt* hat sein vorläufiges Ziel erreicht. Er ist im Besitz von *Morands* Karte und kennt nun die Reiseroute nach *Karakk-Hagartom*. Desweiteren ist es ihm ebenfalls gelungen mit *Bruder Friedwyn* einen lästigen Gegenspieler auszuschalten und die Helden damit entscheidend zu schwächen. Nun steht ihm nichts mehr im Wege sich nach *Grangor* (zum größten Seehafen an der Westküste) zu begeben und der dort bereits wartenden Expedition den Zielort mitzuteilen und sie auf ihre Reise gen *Arvun* zu schicken.

Friedwyns Augen werden dem Diener des Rattenkindes übrigens als *Tränenwasser* an anderer Stelle dienlich sein.

Aus den Augen von Väterchen Potz:

Grusel-Elemente in diesem Abschnitt stellen sicherlich die Verlustangst und der Schmerz um teure Freunde da. Deshalb ist es für die Stimmung zuträglich *Friedwyn* im Verlauf des ganzen Abenteuers den Helden ans Herz wachsen zu lassen, umso schlimmer wird der Schmerz über seinen Tod ausfallen.

Dramatis Personae:

• Karond Erynnion Balthasar von Veckt

Der jugendliche *Graf von Veckt* scheint äußerlich noch keine 30 Sommer gesehen zu haben. Sieht man ihn jedoch in all seiner Lebenserfahrung und Gewandtheit auf dem höfischen Parkett agieren, möchte man Ersterem nicht glauben. Die langen schwarzen Haare trägt er stets geölt und mit einem dunkelblauen, fast Purpur anmutenden Band aus feinsten Seide zusammengebunden. Seine Gesichtszüge sind kantig und sein süffisantes Grinsen vermag es eiskalte Schauer den Rücken entlanglaufen lassen. **Meisterinfo:** Der werte Graf ist ein hoher Diener des Namenlosen, *Samiras* Vater und der eigentliche Drahtzieher hinter den Ereignissen. *Von Veckt* ist ein brillanter Stratege und es liegt nicht im Rahmen dieses Abenteuers, ihm der Gerichtsbarkeit zu übergeben.

- **Comtessa Amalthea di Lionessa-Balligur:** Die alte *Comtessa* ist ständig übermäßig parfümiert und in eine wahre Wolke aus Lavendel gehüllt. Die hohen Wangen mit den tiefen Falten sind blass gepudert und über der spitz zulaufenden Nase trägt sie ein silbernes Lorgnon (Brille mit Stiel), um ihren altersschwachen, grünen

Augen ein wenig mehr Sehkraft zu verleihen. Einst mit wallender, schwarzer Haarmähne gesegnet, versteckt die verlebte Dame heute den kläglichen Rest stets unter einer weißen Rosshaarperücke. Mit scharfer Zunge und kleinen, schmalen Lippen, wirft sie ein um das andere Mal spitze Bemerkungen und Boshaftigkeiten in die Gespräche bei Tisch ein.

- **Commandanta Daria di Cavalcante**

Die rassige Commandanta der *Vinsalter* Stadtgarde hat eindeutig Zahori-Blut in ihren Adern fließen. Dunkle, glutäugige Augen und lange schwarze Locken verleihen ihr ein rahjagleiches Äußeres. Jedoch sollte man sich davon nicht täuschen lassen, da sie es ebenso versteht, eine Klinge zu führen, als Männer mit kurzen, herrischen Kommandos in ihre Schranken zu verweisen.

- **Signore Maltheo Pahiro di Aranesco:** Der fette Sänger der *Vinsalter Oper* mit den kleinen Stummelarmen und den dicken Wurstfingern ist ein wahres Ausmaß an Dekadenz. Den dunklen, sauber gestutzten Backenbart verbirgt er dabei meist hinter einem roten, ausgewaschenen Schnupftuch. Der feiste Künstler lässt keine Gelegenheit aus, um mit seiner tiefen Baritonstimme die ein oder andere „Inspiration“ zum Besten zu geben, meist zu Kosten der Helden. Er trägt einen engen, sandfarbenen Gehrock der viel zu klein scheint, darunter eine ausladende Rüschenbluse mit Droher Spitze.

- **Signore Praionor ya Trequona**

Der eher schläfrig wirkende Mittvierziger ist einer der höchst dekorierten Richter *Vinsalts* und steht schon seit längerem auf des Grafen Gehaltsliste.

- **Sumudjian von Maraskan**

Der gebürtige Maraskaner nahm sein Schicksal früh in die eigenen Hände. Bereits in jungen Jahren als blinder Passagier an Bord eines Schiffes nach Festum übersiedelt, legte er den Grundstein für eine steile Karriere in den Spelunken und Hinterhöfen der Festumer Gassen. Von *Veckt* erkannte früh das brach liegende Potenzial seines kompromiss- und gewissenlosen Charakters-Eigenschaften die der Graf äußerst zu schätzen weiß. Niemand vermag genau zu sagen, was hinter seinem berechnenden Blick aus den stets leicht zusammen gekniffenen, grauen Augen vorgeht. Mit kahlem Schädel, leicht kantigem Kiefer und eingefallen wirkenden Wangen weicht der Waffenmeister des Grafen seinem Herrn niemals von der Seite.

Dramatis Loci:

- Die *Altquell-Schänke* befindet sich bereits seit vielen Sommern im Besitz der *Altquell-Brauerei*. Direkt an die rustikal eingerichtete Bierstube, welche vom ehemaligen Braumeister *Goldo von Heydt* persönlich geführt wird, gliedert sich eine der wohl luxuriösesten Speisegaststätten *Vinsalts*. Ob *Benbukkel* frisch von den Waldinseln oder *Kurkumer Safran* aus dem hohen

Norden, kein Gewürz und keine Speise Deres wäre zu selten, als dass sie sich nicht schon das ein oder andere Mal hier auf der Karte wiedergefunden hätte. Und so verwundert es nicht, dass zu den Gästen die erlauchtensten Familien des Horasreiches zählen und die Wartezeiten für einen Tisch mitunter Monde dauern können. Ebenso erlesen wie die angebotenen Speisen gibt sich auch das Innere der *Altquell-Schänke*:

Von Kassettendecken aus feinstem Ebenholz, Polstersitzen aus blauem und purpurnem Samt- den Farben des Hauses- bis hin zu Tischdecken aus Droher Spitze samt feinsten Kristallpokale und Tafelsilber, wird es dem Gast hier an nichts mangeln. Lediglich einen gemeinsamen Schankraum sucht man vergebens, denn gespeist wird ausschließlich in einzelnen *Séparées*. Hier lässt es sich in exquisitem Ambiente speisen, Ränke und Allianzen mit namhaften Familien schmieden oder einfach nur staunen und genießen. Für das leibliche Wohl sorgen hierbei je zwei Bedienstete, gekleidet in den Farben des Hauses, die den Gästen eines *Séparées* den gesamten Aufenthalt zur Verfügung stehen.

- **Friedwyns Haus**

Friedwyns Elternhaus im Westen der Nordstadt *Vinsalts* ist ein gut bürgerliches Haus mit fünf Zimmern auf 2 ½ Stockwerken. Das Haus ist wie viele Häuser *Vinsalts* noch im altbosparanischen Stil errichtet. Hoch über dem Türbogen finden sich Gänsesymbole und zeugen von der Götterfürchtigkeit und Herzlichkeit, die Gästen dieses Hauses entgegengebracht wird. Nach dem Tode seiner Eltern und *Friedwyns* Berufung nach Unterfels vor wenigen Sommern, bewirtschaftet seine jüngere Schwester *Amgret* das Haus alleine.

- Die **Via Khadan** (König-Khadan-Straße) ist eine der *Kronstraßen* und die zweitwichtigste Nord-Süd Verbindung des *Lieblichen Feldes*. Zwei Lanzen breit, durchgehend gepflastert und teilweise sogar als Allee angelegt, verbindet sie die Städte *Grangor*, *Vinsalt*, *Sibur* und *Methumis*, wobei der Abschnitt zwischen *Vinsalt* und *Methumis* vom Volksmund auch *Goldfelser Stieg* geheißen wird. Herbergen und kaiserliche Wechselstationen säumen die Straße alle 10 Meilen und die beiden auf ihrem Weg liegenden Flüsse *Sikram* und *Mardilo* werden mit beeindruckenden Brücken überquert. *König Khadan* hat beim Bau bewusst die Stadt *Silas* außen vor gelassen, um so die Städte *Sibur* und *Methumis* in ihrer Wichtigkeit hervorzuheben. Ein teurer Fehler wie sich herausstellte, denn noch heute nutzen Händler und Kutschen bevorzugt den *Sikramstieg* über *Silas*, sodass die meisten Reisenden eher einsam auf dem südlichen Teil der *Via Khadan* bleiben. In der Bevölkerung ist der Ausspruch „einen Goldfelser Stieg bauen“ daher auch längst zum geflügelten Wort für unnütz ausgegebenes Geld geworden. Jedoch vor allem die Strecke zwischen *Grangor* und *Vinsalt* ist viel be- reist und ebenso wie die *Via Yaqiria* Route für *Beilunker Reiter*, *Blaue Pfeile* und den *Postdienst Pertakis*.

Die Stadt der hundert Inseln

Auf Stiepenbrinks Spuren

Ankunft in Grangor

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die freie Stadt *Grangor* liegt an der Mündung des *Phecadi* ins Meer der sieben Winde und verteilt sich auf etwas mehr als vierzig Inseln. Ausgedehnte Hafenanlagen beherbergen unter anderem einen großen Teil der horaskaiserlichen Marine während unzählige Brücken und Kanäle, sogenannte Waate, die ca. 9000 Einwohner untereinander verbinden. *Grangor* ist ein Handelsknotenpunkt erster Güte und die Flaggen auf den Masten der Schiffe sind so bunt und exotisch wie die feilgebotenen Waren.

Direkt nach der Ankunft in *Grangor* werden sich Ihre Helden zunächst mit einem der aus Heldensicht etwas unpopuläreren Gesetze vertraut machen müssen, welches das Tragen von Klingenwaffen von über einem Spann Länge verbietet. Lediglich verbrieftem Kriegervolk wird die vertraute Klinge nicht verwehrt. Sämtliches Material wird natürlich gewissenhaft verstaut und den Helden bei Verlassen der Stadt wieder ausgehändigt werden. Auch wenn es durch die hier stationierten Seekrieger oft etwas rauer zugehen mag, ist die berühmte *Zweililiengarde* bestens imstande, die Ruhe in der Stadt aufrecht zu halten. Aufgrund der jüngsten Verwicklungen mit *Albernia* herrscht im vorgelagerten Kriegshafen verstärkte Alarmbereitschaft.

Aus den Augen von Väterchen Potz:

Die Handlung nach *Grangor* zu verlegen kommt uns an diesem Punkt nicht nur aus geographischer Sicht gelegen, da Spielergruppen erfahrungsgemäß dazu tendieren, den meisterlichen Plot durch Zurschaustellung überlegener Waffengewalt zu umgehen. Durch einen Schauplatz wie *Grangor* gelingt es ein ums andere Mal, Denkanstöße für alternative Lösungsmöglichkeiten zu geben und sich die Spieler auf ihre anderweitigen Qualitäten besinnen zu lassen.

Die Schlinge zieht sich zu...

Nun stehen Ihre Helden also kurz davor, den verdächtigen Kaufmann zur Rede zu stellen und die Aussicht, sich diesbezüglich endlich Klarheit zu verschaffen dürfte in Kontrast zum Verlust des spielerischen Rüstzeugs stehen. Wer-

den Erkundigungen über *Hilbertio Stiepenbrink* eingezo-

gen, können Ihre Spieler Folgendes in Erfahrung bringen:

- „....den kenn' ich! Bei *Efferd*, das is' ein reicher Pfeffersack aus *Alt-Grangor*! Hat sein Kontor unten am Pilgerhafen mit mehreren Lagerhallen und Stegen nicht zu verfehlen- selbst mit Salzarelen auf den Augen.“ (ein einäugiger Bettler. +)
- „Meister *Stiepenbrink* ist seit fast zwei Jahrzehnten geachtetes Mitglied in der äußeren Stube des Stadtrats, hat dessen Zusammenkünfte in letzter Zeit jedoch zusehends seltener durch seine Anwesenheit bereichert.“ (Ein Schreiber der Stadtrats-Amtsstube. +)
- „Der Gewürzhändler? Seine Frau hat ihn sitzen lassen, glaub' ich und seitdem sieht man ihn immer seltener. Hat früher oft seine Muscheln hier gegessen und immer anständig bezahlt.“ (Der Wirt der Gaststätte *Khadanskug*, Q7/P6. +/-)
- „Ein Waldmenschen-Hexerich aus *Numesi* hat ihn verwunschen, dass ihm Haare und Zähne ausfallen! Mein Vetter hat's mir gesagt, der ist für ihn bis zu den *Zimtinselfn* gesegelt! (Ein Fährmann zwischen *Neuha-* und *Suderstadt*. -)
- „....aber sicher! Der einzig zuverlässige Lieferant von *Benbukkel* wie man sagt. Was dem Kaiserhaus schmeckt, sollte auch Eure Gaumen frohlocken lassen meine Freunde. Und nun spendiert mir ein Glas Wein, ja? Meine Kehle wird schon ganz trocken vom vielen Reden!“ (Ein adliger Taugenichts vor einem nicht standesgemäßen Etablissement. +)
- „Hab' früher für ihn Säcke geschleppt, unten am Pilgerhafen- da hat er 'ne richtige kleine Flotte vor Anker.“ (Ein arbeitsloser Dockarbeiter, +)
- „Ein guter Geschäftsmann, der dem Herrn *Efferd* seinen Segen stets mit frommen Spenden vergalt. Man sagt, er sei wieder in der Stadt. (Ein Novize im *Efferdtempel*. +)

Selbstverständlich können Sie, lieber Meister, an dieser Stelle noch beliebige andere Gerüchte streuen, so Sie das gesunde Maß nicht überschreiten und die Helden sich am Ende am Kontor des Gewürzhändlers efinden.

Die traurige Wahrheit:

Signore *Hilbertio Stiepenbrink* ist entgegen aller Vermutungen mitnichten ein Anhänger des Rattenkindes, sondern eine Marionette im perfiden Spiel des *Grafen von Veckt*. Schlich sich dieser

anfangs noch mit harmlosen Gefälligkeiten und Ehrerweisungen in das Vertrauen des Hoflieferanten, wechselte er vor gut einem Jahr zu unzivilisierteren Mitteln als er die Frau des armen Stiepenbrink kurzerhand verschleppen ließ.

Von Veckt ist auf die Kontakte und die Mittel **Stiepenbrinks** in dieser Region angewiesen und nicht willens, in dieser Hinsicht Zurückweisung gleichwelcher Natur zu erfahren. Mit der entführten Gattin als Druckmittel bleibt dem guten **Hilbertio** nichts anderes übrig, als den Anweisungen seines Peinigers Folge zu leisten. Der Baron versprach, bei guter Zusammenarbeit jeden Monat einen güldenen Horasdor auf die Schwelle des Gewürzhändlers zu legen und dass dem liebenden Paar mit Erhalt der zwölften Münze wieder traute Zweisamkeit zuteil werden würde. Bis zu diesem Punkt zeugen regelmäßige Briefe vom leiblichen Wohlergehen der Angetrauten.

Sollten Sie, lieber Meister, bereits das Vorgängerabenteuer **Totgeschwiegen** gespielt haben, sollten Sie zudem wissen, dass seine angebliche Tochter **Samira** mitnichten Grangorer Blut in den Adern hat, sondern der leibliche Spross des Grafen selbst ist. Um die Öffentlichkeit über Ihre wahre Verbindung zu täuschen, überredete der Graf seinen Freund **Stiepenbrink** bereits früh, die formelle Vormundschaft über das Kind zu übernehmen da er wahrheitsgemäß um ihr Leben fürchtete, nach dem Feinde seiner Familie trachten könnten.

Der hohe Herr lässt bitten

Im *Pilgerhafen* angekommen, werden die Helden keinerlei Probleme haben, den Kontor des Gesuchten zu finden, in dem rege Betriebsamkeit herrscht. Zur Zeit führt **Bosper Gerrano** hier die Geschäfte im Namen seines Herrn und mit dem Segen des Phex- kaum ein Augenblick vergeht, in dem er nicht einen Knecht beim Verladen anherrscht, Laufburschen Beine macht oder winzige Zahlen in ein großes Buch kritzelt. Die Helden sollten keinerlei Probleme haben, ihn aufzutreiben da er gewissermaßen das Zentrum des geschäftigen Mahlstroms darstellt, den er stetig weiter anzutreiben bemüht scheint. Bosper ist ein deutlich übergewichtiger Mann mit geröteten Wangen und stets schweißnasser Stirn, der in ein schlichtes aber sauberes Wams gekleidet ist. Er weiß weder etwas über die Probleme seines Meisters noch über die Umstände der ihn aufsuchenden Helden. Reißen ihn die Helden aus seiner Konzentration und sprechen ihn auf seinen Herren an, reagiert er etwas hektisch aber authentisch:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„...seine strenge Hand fehlt uns hier, wisst ihr- Geschäfte hielten ihn bis vor kurzem in Vinsalt. He- du da! Nicht dorthin! In den Hof zu den anderen

Fässern! Verzeiht- meine Herren. Ich glaube nicht, dass er euch empfängt- er verlässt seinen Palazzo nur noch selten. Aber gerne lasse ich anfragen- nennt mir Eure Unterbringung und ich werde euch noch vor Abend Nachricht bringen lassen.“

Zur Überraschung aller Beteiligten wird den Helden tatsächlich nur wenige Stunden nach dem Besuch im Kontor die Nachricht überbracht, dass der **Herr Stiepenbrink** sie noch am selben Abend zur Tsastund' zu empfangen gedenkt. Begeben sich die Helden zu Mole 8 nahe der Stutzerbrücke, wird ein Fährmann sie zum Palazzo des **Hilbertio Stiepenbrink** übersetzen, der in den Waaten **Alt-Grangors** steht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unruhig schlagen die Wellen gegen eure Gondel und aufdröhnender Wind trägt salzige Meeresluft an eure Nasen. Unverkennbar kündigt sich ein abendliches Gewitter an und mit einem Mal fühlt ihr euch seltsam verwundbar auf dem Wasser, während die leeren Fenster der umgebenden Gebäude euch stumm hinterher blicken. Nicht so euer Schiffsführer. Mit stoischer Ruhe und teilnahmslosem Gesichtsausdruck stakt er euch wie befohlen auf das gewünschte Ziel zu: einen einzelnen, freistehenden Palazzo mit beeindruckender Fensterfront und rot geziegeltem Dach, welches imposante Wasserspeier trägt. Eine letzte Böe schlägt euch den bereits angedrohten Regen ins Gesicht, als ihr lautlos in den Innenhof mit den Anlegestegen gleitet.

Meisterinformation:

Eine unvorhergesehene Wendung nahm der Plan **von Vekts**, als **Cosima**, die 10-jährige leibliche Tochter **Stiepenbrinks** vor ca. 6 Madaläufen den Folgen einer erst harmlos scheinenden Erkältung erlag. Da er um die Verlässlichkeit des vor Trauer völlig verzweifelten Mannes fürchtete, entschloss er sich kurzerhand, sich dessen Gefügigkeit durch eine großangelegte Täuschung zu versichern, deren genaue Natur wir Ihnen etwas weiter unten enthüllen werden. Vorab sei gesagt, dass das Haus und seine Bewohner sich mitnichten in tadellosem Zustand befinden.

Der anschließende Besuch im Palazzo stellt einen vorläufigen Höhepunkt des Abenteuers dar, nachdem die Helden, so sie es richtig anstellen, um einiges schlauer sein sollten, was die Natur der Vorfälle und den Plan ihres Gegenspieler betrifft. Von namenloser Illusion befangen, werden sie erst nach einiger Zeit die richtigen Schlüsse ziehen und hinter die schreckliche Wahrheit gelangen. Schüren Sie die Ungeduld Ihrer Helden und spielen Sie Ihnen geduldig ein Puzzleteil nach dem anderen in die Hände bis Sie die Seifenblase schließlich platzen lassen.

Stiepenbrinks Palazzo

Hier entlang bitte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein schwerer, runder Türklopfer aus Messing zielt eine massive Eichentür, eine bosparanische Inschrift darüber liest mahndend: „Ehre den Zwölf und Gnade Ihren Kindern“. Bereits einige Herzschräge später öffnet sich die Tür rüde knarzend, als wollten ihre Angeln lautstarken Protest kundtun. Ein ca. 8 Spann großer, wohlgewachsener Jüngling mit schwarzen Locken und sonnenverwöhntem Teint bittet die Helden mit einer einladenden Geste herein, während er offensichtlich Mühe hat, einen creme-farbenen *Rahjatänzer* im Zaum zu halten der an seiner Leine zerrt und dabei ein unerwartet sonores Knurren verlauten lässt.

Stumm führt er die Helden in den großen Salon (siehe Karte im Anhang), wo er auf einen prächtigen Diwan und weitere edle Sitzgelegenheiten offenbar tulamidischen Ursprungs verweist (**Geographie-Probe +4**). Ein opulentes Ölgemälde an der Wand zeigt offenbar *Kaiser Hal* bei seinem Sieg über die Oger (**Geschichtswissen-Probe +2**), in einem kleinen Aquarium aus teuerstem Kristallglas tummeln sich tulamidische Goldfische (**Tierkunde-Probe +4**).

Haben die Spieler Platz genommen, verschwindet er mit dem immer noch knurrenden Schoßhund, um nach einigen Augenblicken mit einem silbernen Tablett wiederzukommen, auf dem sich etwas Zuckerbrot, Limonenwasser und schmackhaft aussehende Pastetchen befinden. Neben dem Tablett stellt er mit ernstem Blick noch eine kunstvoll verzierte Sanduhr auf eine niedrige Anrichte, woraufhin er sich wieder wortlos entfernt und die Helden mit dem in der Nacht aufziehenden Gewitter alleine lässt. Jegliche Versuche der Helden, ihn in eine Konversation zu verwickeln werden von ihm mit schüchternem Blick ignoriert. So sitzen die Spieler nun allein im prächtigen Salon und hören zu, wie der Wind den Regen gegen die breite Fensterfront peitscht. Ein konstanter Luftzug lässt die wenigen Öllampen stetig flackern und entlockt dem schweren Luster gelegentlich verträumte Klänge. Weder der schwarzge-lockte Jüngling noch sonst ein Hausbewohner zeigt sich.

Meisterinformation:

Hilbertio Stiepenbrink ist ein gebildeter und weitgereister Mann von erlesenem Geschmack und dieses spiegelt auch sein Domizil in angemessener Weise wider. Wohin die Helden auch schauen, sie erblicken edle Kassettendecken, polierte Wandtäfelungen, erlesenes Parkett Möbel aus exotischen Hölzern (eine um 6 erschwerte Probe auf **Holzbearbeitung** ergibt *Tiik-Tok* und *Mohagoni*) mit

verspielten Intarsien, prunkvolle Gemälde, riesige Kamine, tulamidische Teppiche und kostspieliges Porzellan. Wenn nicht anders beschrieben, reichern Sie die einzelnen Räumlichkeiten mit oben beschriebenen Elementen an und orientieren Sie sich beim Improvisieren an der Renaissance des irdischen Spanien oder Italiens. Hinzu kommen zahlreiche Vitrinen mit Erinnerungsstücken und Souvenirs aus aller Herren Länder, die er von seinen Fahrten mitzubringen pflegte, welche ihn offenbar ein ums andere Mal in meridianische Gefilde führten. Zusätzliche Raumbeschreibungen finden sie gegen Ende des Kapitels. (siehe „Stiepenbrinks Palazzo EG und OG“)

Ihre Helden werden sich über den ungewöhnlichen Empfang wundern, aber hoffentlich so höflich sein, vorerst Platz zu nehmen. Sehr wahrscheinlich sind sie besonders über die Sanduhr erstaunt, jedoch geschieht rein gar nichts, als das letzte Sandkorn unten angekommen ist – diese sollte sich der angestrebten Atmosphäre jedoch als sehr zuträglich erweisen. Im Folgenden gilt es, Ihren Helden zu helfen, die vorherrschende Illusion zu überwinden. Geben Sie Ihrer Gruppe zunächst jedoch etwas Zeit, sich im Salon umzusehen.

Aus den Augen von Väterchen Potz:

Dimmen Sie das Licht etwas. Lassen Sie die Zeit quälend langsam verstreichen, lassen Sie wenn möglich ganze Minuten in völliger Stille verstreichen. Unterbrechen Sie Ihre Spieler mit kurzen, düsteren Umschreibungen des Raumes und des Wetters, so diese zu einem Kommentar ansetzen und flechten Sie unten aufgelistete Ereignisse ein. Dies sorgt naturgemäß für eine angespannte Stimmung und ist dem Wohlbefinden des motivierten Spielers im Allgemeinen zuerst einmal abträglich.

Schüren Sie nun während der Wartezeit im Salon behutsam ihren Argwohn:

- Pfui Katze! Da spuckt einer eurer Gefährten ein Stück Pastete auf den Boden. In der Tat – die dargebotenen Speisen erweisen sich als ungenießbar! (Tatsächlich sind die gereichten Speisen längst verkommen und schimmelig, erscheinen dem Spielerauge jedoch als delizios). Verlangen Sie eine um 2 erleichterte Probe auf **Intuition**, um die Nahrung auszuspucken. Sollte ein Held versagen, wird er sich nach einer misslungenen Probe auf **Konstitution** erbrechen und für die nächste Stunde mit KK-1 auskommen müssen.

- Ein Blitz durchschneidet die Nacht. Doch was war das? Kam da nicht plötzlich Bewegung ins Wandgemälde? Für einen Herzschlag schien es, als hätten sich die Elemente des Ölgemäldes in Bewegung gesetzt! Doch jetzt sitzt der Kaiser wieder hoch zu Ross- *Silpion* triumphierend in der Hand. (Schenken Sie diese kurze Vision dem unglaublichsten Ihrer Helden). Das Gemälde zeigt in Wahrheit mitnichten den siegreichen Hal bei der Ogerschlacht. Nach späterer Auflösung der Illusion und einer gelungenen Probe auf **Geschichtswissen** +6 erkennen Ihre Helden den sterbenden *Kaiser Murak-Horas* bei der Schlacht vom *Gadang*: Er ist umringt von feindlicher Kavallerie, eine purpur-blutende Speerwunde an seiner Seite ist nicht zu übersehen. Durch eine gelungene **Sagen und Legenden-Probe** +8 (wahlweise **Götter- und Kulte** +10) können Sie Ihren Spielern womöglich an dieser Stelle erste Hinweise auf den *Kaisertöter* zuspüren, siehe *GKM*, S. 105.
- Einige kurze Schritte eines nervösen Helden werden vom teuren Parkett mit garstigem Knarzen beantwortet- seltsam, es sieht vorbildlich gepflegt aus...
- Wo sind die Goldfische hin? Für einen kurzen Augenblick schienen Sie verschwunden, das Aquarium trübe und das Wasser seltsam schlierig. Ah nein- jetzt tummeln sie sich wieder alle fröhlich im Glas. Draußen blitzt und stürmt es weiter.
- Unruhig drückt sich einer deiner Kameraden mit einem unterdrückten Fluchen auf seinem Sessel herum. Er hat in den entbehrungsreichen Jahren in der Reichsarmee wohl verlernt, wie man bequem auf einem solch wunderbaren Möbelstück sitzt.

Meisterinformation:

In der Tat: einige der dicken Butzenglasscheiben müssen ersetzt werden, die Sitzgarnitur hat eine Überholung dringend nötig und auch die Fische treiben eigentlich seit Wochen leblos an der Wasseroberfläche. Die vorherrschende Illusion lässt jedoch alles in bester Ordnung erscheinen.

Einem Held mit dem Vorteil **Gefahreninstinkt** ist es unmöglich, hier zur Ruhe zu kommen. Helden mit einem **Intuitionswert** (>16) verspüren ebenfalls das unbestimmte Gefühl, dass etwas an diesem Haus oder seinen Bewohnern grundlegend falsch ist.

Die kurzen Einblicke in die Ihre Spieler umgebende, traurige Realität erfolgen lediglich, wenn das Licht von Blitzen kurze Breschen in die übermächtige Illusion reißt, ein Schluss, den Ihre Helden vermutlich nicht ziehen werden. Doch selbst die Herrin *Rondra*, vermag in ihrem Zorn die Illusion nicht zur Gänze zu enthüllen.

So Sie, lieber Meister, die Anspannung schließlich auf dem Höhepunkt wähen, fahren Sie fort, da die Helden früher oder später anfangen werden, das Haus auf den Kopf zu stellen. Lenken Sie die Helden nun ins *Zimmer der Amme* wo sie dem Spuk ein Ende bereiten können.

Kein Weg mehr zurück

Ratlos ob der ungewöhnlichen Situation werden sich die Helden nun in die ein oder andere Richtung wenden. Mit einer gelungenen **Sinnesschärfe-Probe** +3 sind aufmerksame Spieler in der Lage, ein weiteres Geräusch über den Sturm zu hören:

Ein hölzernes Klappern ertönt aus Richtung der Galerie und verstummt, nur um nach einigen Augenblicken erneut einzusetzen. Auf dem Weg dorthin werden die Helden nicht umhin kommen zu bemerken, dass die schwere Eingangstür zum Steg offen steht. Ein kurzer Blick in die verregnete und sturmgeschwängerte Nacht bestätigt die Befürchtungen:

Die vertäute Gondel ist leckgeschlagen und vom wartenden Fährmann fehlt jede Spur. Lediglich sein breitkrempiger Hut tanzt auf den dunklen Wellen. Da drängt sich wieder das hölzerne Klappern in das Bewusstsein, erst sachte und subtil, dann forscher und fordernder bis es die Seele zum Schwingen bringt wie das Hämmern aus tausend Schmieden. Halb betäubt stolpern die Helden schließlich der Quelle des Geräuschs entgegen: dem *Ammenzimmer*

Meisterinformationen

Wie bereits angedeutet, ist im Palazzo des Gewürzhändlers nicht alles zum Besten und schon gar nicht, was es scheint.

Mit Hilfe der Ketzernadel von *Beleth'Ansül* webt eine Sklavin eine fast vollsensorische Illusion in Form eines Quilts, die das Haus und seine Bewohner auf edelste Weise abbildet und den Anschein von Ordnung und Göttergefälligkeit erwecken soll. Hierbei erscheinen die meisten Elemente entweder als das harmonische Ebenbild ihres verzerrten Selbst oder entfalten eine Wirkung ähnlich des Zaubers *HARMLOSE GESTALT* um über ihre wahre Natur oder ihren Zustand hinwegzutäuschen. Einzig Akustik, Geruch und Geschmack der Helden sind nicht betroffen, was vereinzelt für Irritation sorgen wird. Bedient sich ein Held der Hellsichtzauberei versanden seine Bemühungen im wabernden Grau des Limbus (behandeln Sie den Effekt wie einen *HELLSICHT TRÜBEN*. Die Erschwernis auf Hellsichtzauber beträgt 22 Punkte).

Mit Hilfe der Nadel und einiger ausgewählter Diener, erhält *von Veckt* die Fassade des intakten Familienlebens, um sich der Dienste *Stiepenbrinks* noch ein letztes Mal bedienen zu können.

Der Palazzo, dessen Gänge und Balustraden einst glückliches Kinderlachen erfüllte, ist seinem Herrn mittlerweile zum Gefängnis geworden, ohne dass dieser es gemerkt hätte. Durch die Macht der Illusion erscheint das vernachlässigte Interieur des Palazzo nach wie vor auch dem anspruchsvollsten Auge noch edel und ästhetisch. Die größte Schandtats des namenlosen Geweihten besteht jedoch darin, den

zu dämonischem Unleben gezwungenen Leib von **Stiepenbrinks** Tochter noch immer im Palazzo wandeln zu lassen, während der Vater weder willens noch fähig ist, zu erkennen, dass seine geliebte **Cosima** bereits seit einem halben Jahr nicht mehr unter den Lebenden weilt.

Setzen Sie an dieser Stelle alle Ihnen an die Hand gegebenen Mittel richtig ein, lieber Meister, sollten Sie imstande sein, sich stetig verdichtende, subtile Hinweise in einem Crescendo des Grauens kulminieren zu lassen, das Ihren Helden den Atem stocken lassen wird und selbst hartgesottene Charaktere zumindest zeitweise aus der Fassung bringen sollte. Setzt sich Ihre Gruppe aus jüngeren Mitgliedern zusammen, steht es Ihnen selbstverständlich frei, die beschriebenen Szenen abzumildern oder gar entfallen zu lassen, da sie teilweise bereits deutlich im Horrorgenre verortet sind.

Tausend güldne Nadelstiche

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Halbdunkel erkennt man die Umrisse eines kleinen Webstuhls, der von einer alten, in billige Wolle gekleideten Vettel bedient wird. Ein leichter Geruch nach Fäkalien erfüllt die Luft, ein großzügiges Kaminfeuer stellt neben einem kleinen Öllämpchen auf einem Beistelltisch die einzige Lichtquelle dar.

Dank einer gelungenen **Sinnesschärfe-Probe +4** enthüllen sich den Helden einige grausige Details:

Obleich sie auch sonst den Körper einer steinalten Frau mit eingefallenen Wangen und pergamentdünner Haut besitzt, scheinen die Finger der **Amme** ungewöhnlich lang und überdies mit spitzen Nägeln versehen. Ihre Augen sind halb geschlossen, die Wangen von blutigen Tränen überströmt. Schütteres, weißes Haar zierte ihren Kopf der schlaff auf einer Schulter ruht, als hätte sie nicht genug Kraft, ihn aufrecht zu tragen. Ihre Gliedmaßen scheinen sich indes völlig unabhängig vom restlichen Körper zu bewegen, der kraftlos und gepeinigt wirkt: die Füße bedienen in Windeseile den Webstuhl wobei der linke durch eine schlanke Fußfessel an selbigen gekettet ist. Während ihre linke Hand ebenfalls die Maschine bedient, führt die rechte eine lange güldene Nadel wieder und immer wieder durch eine Art **Flickenteppich**, dessen eines Ende sich auf ihrem Schoß befindet. Auf einem niedrigen Haufen daneben befinden sich verschiedenste Kleidungsstücke.

Ein ganz besonderer Teppich

Offenbar wird hier eine Art **Flickenteppich** gefertigt. Hierbei werden Fetzen der Kleidungsstücke von Hausbewohnern auf eine zweilagige Stoffbahn genäht und geschwind

abgesteppt. Die einzelnen Flicker sind mit Motiven bestickt, die allesamt entweder Teile des Hauses oder Szenen eines harmonischen Familienlebens zeigen. Der Quilt misst bereits stolze drei Schritt, die beiden letzten Flicker zeigen ein junges Mädchen an einem Webstuhl sowie einen Hund mit aufgerissenem Maul. Die Ränder der Stoffbahn werden von purpurn aufgestickten Ratten verziert, von denen sich ein größeres Exemplar durch edles Brokatgarn abhebt. Nähern sich die Helden, halten die geschäftigen Hände inne, der Mund der Alten öffnet sich zu einem stummen Schrei und ihr Atem kommt nunmehr schwer und stoßweise.

Meisterinformation:

In dieser traurigen Szenerie ist nicht die **Amme** die Gegenspielerin der Helden sondern die **güldene Nadel** selbst, deren Sklavin die gerade mal 23 jährige **Sevilia** darstellt. Mit Vollendung des Quilts wird auch sie der letzte Lebensfunke verlassen und ihre Seele direkt zum **Namenlosen** gesandt. Bei den eingestickten Ratten handelt es sich um einen Abwehrmechanismus der Nadel, zu deren Wächter ein niederer Dämon des Namenlosen bestimmt wurde. Nähern sich potenzielle Widersacher dem Textilerzeugnis, erstarrt die alte Vettel und die Nadel gleitet aus ihren steifen Fingern um mit einem übermäßig lauten Klingen zu Boden zu fallen. Als dann kommt Bewegung in den Flickenteppich und der **Rattendämon** bricht in diese Sphäre, um mit der Nadel die Flucht anzutreten. Er sei im Anschluss an diesen Abschnitt separat aufgeführt.

In diesem Fall werden die Hände der **Amme** sogleich zum Hals derselben fliegen, um mit unmen-schlichem Druck (KK 20) innerhalb von nur 4 KR das letzte Bisschen Leben aus ihr herauszupressen.

Im **Ammenzimmer** gibt es nicht viel, das den wahrscheinlich waffenlosen Helden als Waffe dienen könnte: lediglich die schweren Schürhaken oder einige größere Vasen mögen als improvisierte Waffen herhalten. Sollte ein Held die **Ketzer-nadel** zu fassen bekommen, gestehen Sie ihm eine um **2 erschwerte Intuitionsprobe** zu, um sie schnellstmöglich wieder loszulassen, wenn seine Fingerspitzen zunächst von einem heftigen Kribbeln erfasst werden.

Misslingt die Probe, durchfahren ihn niederhöllische Schmerzen, während er in heftigen Krämpfen die Kontrolle über seinen Körper zu verlieren droht.⁵ Einen Zwölfgötterpriester ereilt dieser Effekt gänzlich ohne Vorwarnung. Eine gelungene **Götter und Kulte-Probe +8** nach dem Kampf lässt zumindest bei religiös vorgebildeten Helden die Vermutung zu, dass es sich um eines der Stücke aus der Schatzkammer **Kerbholds des Ketzers** handeln könnte, die ihren Weg in die dritte Sphäre fanden, nachdem **Praios**

⁵ Behandeln Sie diesen Effekt wie einen mit 8 ZfP* ausgeführten HÖLLENPEIN

die Strafe des uralten Trolls nach mehreren Jahrtausenden schließlich milderte⁶.

Sephräel, die siebte Silbe, blutig blickendes Schoßtier Apehstadils

Der Wächterdämon manifestiert sich in Form einer einzelnen übergroßen, reinweißen Wolfsratte mit blutroten Augen und einem überlangen Schwanz. Er erscheint mit 3W6+6 Ratten als Gefolge, die mögliche Gegner attackieren und Verwirrung stiften. Dies geschieht einzig und allein dem Zweck, das kostbare Artefakt für seinen Herrn in Sicherheit zu bringen- was nicht heißen soll, dass die Attacken nicht ernsthaft vorgetragen würden.⁷ Im Normalfall bedeutet dies, dass die Nadel auf direktem Wege zum nächsten namenlosen Zirkel gebracht wird. Sephräel verfügt über zwei Attacken pro Kampfrunde. Darüber hinaus besitzt er Immunität gegenüber profanen und Resistenz gegenüber magischen Angriffen. Zuweilen wird er auch als Tempeltier beschworen, als Fokus für größere Rituale, oder von Priestern, die mit dem dann handzahmen Tier vor ihrem Zirkel verdeutlichen wollen, dass sie in der Gunst ihres Gottes stehen. In diesem Fall gilt Beschwörung +8, Beherrschung +3. Sonstige Werte: **AT** 10, **PA** 0, **TP** 2W, **LeP** 24, **RS** 2, **INI** 10+2W6, **GS** 9, **MR** 12, **GW** 3.

Der Bann fällt

Sind die Ratten mit der Nadel verschwunden stehen die Helden in einem wahrscheinlich etwas derangierten Zimmer. *Sevilia* ist vornüber auf den Webstuhl gesunken, die langen Finger immer noch um ihren Hals geschlungen.

Eine weitere unerfreuliche Entdeckung finden die Helden im Aschkasten des Kamins, der mehrere Knochenfragmente zu enthalten scheint. Eine gelungene **Anatomie-Probe** ergibt humanoide Finger- und Zehenknochen- die letzten Reste des früheren Dienstpersonals, deren Leiber nun auf dem Grund der Bucht treiben.

Nehmen sich die Helden nun Zeit, die Situation zu analysieren, werden sie früher oder später hoffentlich den *Flickenteppich* als Quelle des Übels identifizieren. Zur Not helfen Sie etwas nach, indem Sie auf die übertrieben harmonischen Motive darauf verweisen- auch Hellsichtzauberei ist mittlerweile wieder möglich und verblassende dämonische Strukturen offenbaren sich nun auf den ersten Blick.

Sollten Ihre Helden selbst nach längeren Überlegungen nicht darauf kommen, lassen Sie das Textil sich einfach in dämonisch blau-schwarzem Feuer selbst entzünden.

Mit der Zerstörung des Quilts fällt schließlich die täuschende Fassade vom Haus und seinen Bewohnern ab und enthüllt beide in ihrer wahren Verkommenheit. Kurze Zeit

darauf ist mit einer gelungenen **Sinnesschärfe-Probe** ein erbärmlicher, tränenerstickter Schrei aus dem oberen Stockwerk zu hören. Informieren Sie Ihre Spieler im Folgenden stetig über den wahren, bedauernswerten Zustand der beschriebenen Räumlichkeiten und des darin enthaltenen opulenten Mobiliars, der vom immer noch konstant prasselnden Regen und dem heulenden Wind geradezu treffend unterstrichen wird: feuchte Flecken an Decken und Wänden, wurmzerfressenes Parkett, Pfützen auf Boden und Läufern, stumpfe oder gar zerbrochene Fenster, etc.

Des Majordomus wahres Antlitz

Eilen Ihre Helden nun die Treppen nach oben, stolpern sie am Fuß der Treppe zunächst über eine kleine Kinderspielpuppe, die in ein zerrissenes Kleidchen aus schmutziger Seide gekleidet ist. Mit einer gelungenen **Klugheitsprobe** fällt den Helden auf, dass jene Puppe beim Betreten des Salons noch nicht an besagtem Platz lag. Eine genauere Examinatio des Spielzeugs ergibt einen kleinen Fingernagel, der im weichen Holz offenbar stecken blieb.

Haben sie die Treppe ins erste Obergeschoss überwunden, finden sich die Helden auf einer ausgedehnten Galerie wieder. Vitrinen und Schaukästen mit exotischen Souvenirs, Antiquitäten und Erinnerungsstücken säumen die Wände.

Hier werden die Helden zum ersten Mal mit Erschrecken feststellen, dass sich die harmonische Illusion nicht nur auf das Haus selbst, sondern ebenso auf seine Bewohner erstreckt haben muss:

Statt des anmutigen, schwarzgelockten Jünglings mit dem kleinen Schoßhund erwartet die Helden nun der Hausmeister samt seines *Wehrheimer Bluthundes*.⁸

In der Tat warten in ca. 15 Schritt Entfernung über 60 Stein mordlüsterne Muskelmasse laut bellend darauf, von der Kette gelassen zu werden. Der Hausmeister an sich ist ein hagerer Mittvierziger mit tiefliegenden Augenhöhlen, schmalen Lippen und kurzgeschorenem Haar. Er trägt eine graue Tunika und wird in diesem Moment eine der nahen Vitrinen mit einem kurzen Schlag seines Unterarmes zerschmettern, um sich einer der speziellen Raritäten aus *Stiepenbrinks* Sammlung zu bemächtigen, die ihm sein damaliger Freund, der *Graf von Veckt* vor 10 Götterläufen zum Geschenk gemacht hat.

Hierbei handelt es sich um *Älbalunth*, ein altes, tobrisches Richtschwert aus der Zeit der Priesterkaiser, unter dessen schwerer Klinge 58 unschuldige Seelen den Tod fanden. Ein kurzer Augenblick des Zögerns wird den Spielern gewährt, als sich beide Parteien kurz mustern. Dann balanciert der hagere Mann die schwere Waffe mit abschätzendem Blick aus, lässt den Bluthund von der Kette und stürmt mit erhobener Klinge hinterher.

⁶ Siehe *GKM*, S. 22

⁷ Zu Ratten und den entsprechenden Kampfregeln siehe *ZBA* S. 155. Die Gefahr einer übertragenen Krankheit ist beim Biß durch eine dieser Ratten doppelt so hoch als üblich.

⁸ siehe *ZBA*, S. 115

Meisterinformation:

Iring, der Majordomus ist einer der ältesten Getreuen **von Veckts'** und auch mit einer improvisierten Waffe in der Hand ein ernst zu nehmender Gegner. Zudem dürfte den Helden ihre Waffenlosigkeit ernsthafte Probleme bereiten, da das Haus bisher nichts gefährlicheres als Schürhaken, Kerzenlüster oder Küchenmesser bot.

Der Rückzug in günstigere Räumlichkeiten mit verschließbaren Türen im Erdgeschoss (Küche, Kapelle, etc.) mag in dieser Situation durchaus eine legale Alternative darstellen.

Iring kämpft mit der improvisierten Waffe mit folgenden Werten:

INI 8+W6, **AT** 7, **PA** 6, **TP** 3W+5, **DK** N,

Ausweichen 12, **MR** 16, **LE** 45, **AuP** 50 Selbstbeherrschung: 12

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Sturmangriff.

Mögliche Manöver sind lediglich der Wucht- und der Hammerschlag. Sollten Sie Hund und Hausmeister als zu harmlos erachten, helfen Sie beim Bluthund mit einer Namenlosen Raserei⁹ und bei Iring selbst mit einem Maruk-Methai¹⁰ nach- beides liegt durchaus im Bereich des Möglichen.

Nichtsdestotrotz sollten Mann und Hund schließlich überwunden werden- jagen Sie den Helden durch die unorthodoxe Situation einen gehörigen Schrecken ein aber überfordern Sie sie nicht. Schließlich wird die Gruppe den Weg ins Arbeitszimmer Stiepenbrinks finden und ahnen möglicherweise zu diesem Zeitpunkt bereits, was sie dort erwartet- die Beschreibungen der übrigen Zimmer finden sie wie bereits erwähnt im Anhang.

Das Ende eines reichen Pfeffersacks

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine doppelflügelige Tür aus schwerem Ebenholz scheint schließlich alles zu sein, was euch noch hindert, endlich dem Hausherren gegenüberzutreten. Welchem Zweck diene diese aufwendige Scharade und wie hoch steht der Kaufherr in den Rängen der Anhänger des Namenlosen? Doch statt der Aussicht, eure Neugier endlich zu befriedigen bietet sich ein Bild des Grauens, das jegliches Triumphgefühl sofort

im Keim erstickt.

Hilbertio Stiepenbrink, ein schmaler Mittfünfziger mit rötlich-braunem Haar lehnt tief in der Rückenlehne eines schweren Sessels. Vor ihm steht ein unaufgeräumter, breiter Schreibtisch, an dessen euch zugewandtem Ende 11 güldene Horasdor genagelt wurden. Ein zwölfter Nagel hält eine letzte Münze fest an **Stiepenbrinks** blasser Stirn- Mund und Augen sind in stummem Entsetzen weit geöffnet.

Böiger Wind, der durch das halbgeöffnete Fenster zieht, weht von Zeit zu Zeit einige der Pergamente auf den Boden aus poliertem Eternenmarmor. Die Niederhöhlen scheinen wahrlich ihre Schlünde in diesem Haus aufgetan zu haben, denn ein letztes grauenhaftes Detail bannt Eure Blicke, um sie nicht mehr loszulassen:

Auf dem Schoß des Gewürzhändlers sitzend, schmiegt sich eine Kreatur an seine Brust, deren fortgeschrittener Verwesungszustand keinen Zweifel daran lässt, dass sie sich längst in Borons Hallen befinden sollte. Dünne Haut überspannt pergamentartig ein kleines Gesicht, das umgebundene Lätzchen ist blutbesudelt. In ein fleckiges Nachthemdchen gewandet, ist die Leiche eines kleinen Mädchens augenscheinlich damit beschäftigt, an den Fingern ihres Vaters herumzuknabbern und dabei mit fauligen Lippen laut schmatzend das warme Blut aufzusaugen, wobei sie immer wieder gierig ganze Fleischfetzen mit ihren kleinen Zähnchen abreißt. Unterbrochen werden die ekelerregenden Kaugeräusche lediglich sporadisch von einem zufriedenen Glucksen oder kurzen Kichern.

Meisterinformation:

Behandeln Sie das untote Mädchen regeltechnisch wie einen Zombie (siehe GS, S. 79), und verlangen Sie an diesem Punkt eine **Entsetzensprobe +4** bei deren Misslingen sich die Helden vor Grauen abwenden oder wie angewurzelt stehen bleiben und wie gebannt auf die schreckliche Szenerie starren.

Wie die Gruppe an dieser Stelle verfährt, ist erfahrungsgemäß schwer vorauszusehen. Auf keinen Fall sollten Sie an diesem Punkt etwaige Hack'n'Slay Lösungen provozieren, da ein solches Vorgehen der Tragik und Schwere der Szenerie nicht gerecht wird. Obwohl der Kindsleiche noch letzte, spielerische Eigenschaften innewohnen- in den Taschen ihres Nachtgewands finden sich einige aus der Küche stibitzte Kirschen sowie ein toter **Krikrali** (siehe ZBA, S 183), wird sie sehr ungehalten reagieren, so die Helden versuchen, sie von der Quelle warmen Blutes loszureißen.

Vergeben Sie bis zu 40 Extra-AP für Vorschläge von Spielerseite, die zu einer pietätvollen Lösung

⁹ siehe AG, S. 116

¹⁰ siehe GS, S. 69. Beachten Sie in diesem Fall die gestiegenen Trefferpunkte durch den Körperkraftzuschlag und die modifizierte Magieresistenz und beachten Sie die neuen Regeln zu Wunden nach DSA 4.1.

des Problems beitragen- so oder so gehen wir davon aus, dass die Helden in absehbarer Zeit die einzigen Akteure im Arbeitszimmer sein werden. Beim Mörder Stiepenbrinks handelt es sich um **Al'Kamir, von Veckts** besten Meuchler, der mittlerweile über alle Berge ist. Im Folgenden liegt es an Ihnen, lieber Meister, Ihren Spielern die nötigen Informationen für die nächste Etappe des Abenteuers in die Hände zu spielen: **Arvun** und die **Muhrsaße-Sümpfe**.

Eine gelungene **Sinnesschärfe-Probe**, gefolgt von einer Probe auf **Heilkunde-Wunden +4** (Alternativ dazu die entsprechende Probe auf Anatomie), bringt die Erkenntnis, dass der Gewürzhändler an einer einzigen, sauberen Stiletzwunde im Rücken verstarb und der Horasdor erst danach angebracht wurde. Eine weitere **Sinnesschärfe-Probe +2** offenbart ein zerknülltes Blatt Pergament, welches sich noch immer in **Stiepenbrinks** verkrampter, unversehrter rechter Hand befindet. Das Schreiben trägt das Siegel der Hafenmeisterei und liest sich folgendermaßen (händigen Sie Ihren Spielern nun das im Anhang befindliche Dokument in ausgedruckter Form aus und zerknittern sie es vorher noch zur Genüge):

Betreffend die Ereignisse zu Rahjastund' des 8ten Ingerimm, 1028

Wir, der Hafenmeister der freien Stadt Grangor, autorisiert von Praios' Gnaden, seiner herzoglichen Hoheit sowie den gewählten Vertretern beider Ratsstuben, erlassen im Namen des Horas folgenden Bescheid:

Hilbertio Stiepenbrink, dem Gewürzgroßhändler, Südmeerfahrer und Hoflieferant i.k.H. werden zu Last gelegt, folgende Vergehen betreffs des seiner Verantwortung unterstehenden Fahrzeugs, der Thalukke Meridiana und seiner Besatzung:

- *Auslaufen bei Sturmwarnung nebst fahrlässiger Gefährdung der Sicherheit mehrerer vor Anker liegender Fahrzeuge.*
- *Auslaufen ohne Setzen der Positionslichter in Zuwiderhandlung zu Kapitel 16, Abschnitt 23 der gültigen hafenmeisterlichen Regularia vom 30. Efferd 997 BF*
- *Wiederholtes Auslaufen unter grober Missachtung der hafenmeisterlichen Formalia, in Zuwiderhandlung des Erlasses vom 19. Rondra, 1011 BF*
- *Ehrlose Provokation vereidigter Beamter durch wiederholte Behinderung hafenmeisterlicher Controllaria.*
- *Missbrauch von standeseigenen Privilegien gemäß Lex Oceania, betreffend Abschnitte 2 und 3a für anzuwendende Gerichtsbarkeiten für jedweden Stand und Würden.*

Mit diesem Bescheid einher geht die Streichung sämtlicher horaskaiserlicher Privilegien betreffend Stell- und Liegeplätze, sowie der Ausschluß von Ratssitzungen je bis zum

Ende des kommenden Götterlaufs. Fürder verhängen wir ein Bußgeld von 40 güldenen Dukaten zu begleichen spätestens am letzten Wassertag dieses Mondes.

Gezeichnet

Arancia Di Kaarstett-Vaspulin

*Hafenmeisterey der freien Stadt Grangor
Abschnitt 6, Stube 2, Pilgerpier, Kaiser-Obra Allee 143*

Das Schreiben betrifft offenbar die letzte Nacht und wurde bereits an diesem Tage zugestellt.

Auf dem Schreibtisch befindet sich neben einer verschlossenen Schatulle aus Mohagoni noch eine kleine Kuriertasche, die mehrere zuzustellende, versiegelte Schreiben enthält.

Eines davon dürfte die Aufmerksamkeit der Helden gewinnen, da es an ihren alten Bekannten und Handlanger *von Veckts, di Mercatore* adressiert ist: Darin befindet sich eine Blanko-Vollmacht über *Lagerhaus 16b*, eines der kleineren Lager **Stiepenbrinks** am Handelshafen.

Die Schatulle, so durch rohe Gewalt, flinke Finger (**Schlösser knacken +5**) oder einfache **FORAMEN-Probe** (1 ASP) geöffnet, enthält neben einer Börse (Inhalt 7 Dukaten, 16 Silberlinge und 5 Heller), mehrere, offenbar von weiblicher Hand geschriebene Briefe- hierbei handelt es sich um die Lebenszeichen seiner Frau, was für die Helden ein wenig Licht ins Dunkel bringen könnte. Der Ort ihres Aufenthaltes oder die Namen ihrer Peiniger gehen daraus natürlich nicht hervor.

Die Falle schnappt zu

Lassen Sie den Helden etwas Zeit, herumzustöbern. Das Arbeitszimmer enthält mehrere Sitzgelegenheiten und Regale voller Auftragsbücher, Lagerbestände und Logbücher. Eine prunkvolle Waschgarnitur steht neben der Schlafstatt, die unerwartet schlicht ausfällt. Die Bibliothek zeugt von Stil und Sammelleidenschaft und enthält neben gängigen Werken zu Handels- und Kirchenrecht mehrere kostbare Bände frühulamidischer Dichtung. Mit einer gelungenen **Sinnesschärfe-Probe** hören die Helden den Klang einer Glocke über den Regen hinweg. Begeben sie sich zum Fenster, werden sie dreier Gondeln gewahr, die im Schein ihrer Sturmlaternen mit insgesamt einem Dutzend Mann der **Zweililiengarde** auf den Palazzo zuhalten.

Meisterinformation:

Der **Graf von Veckt** entledigte sich **Stiepenbrinks**, als dieser zu offensichtlich in die Mission hineingezogen und somit nutzlos wurde. Da ihm seine Frau nur um wenige Stunden vorausging, hat der Graf schließlich sogar Wort gehalten, indem er anbot, das Ehepaar nach Erhalt des letzten Horasdor wieder zu vereinen.

Spätestens mit Eintreffen der Stadtgarde sollte den Helden klar werden, dass es sich bei dieser Angelegenheit um eine perfide Falle ihres Gegenspielers handelt. Die Stadtgarde indes geht lediglich einem anonymen Hinweis nach, dass das Leben des Hoflieferanten sich in unmittelbarer Gefahr befände.

Sich den Gardisten zu ergeben macht für die Helden wenig Sinn- zu erdrückend wären die Anzeichen ihrer Schuld, zu erschreckend sich daraus ergebende Strafmaßnahmen.

Zwölf redliche Büttel bis auf den letzten Mann zu erschlagen- denn nur dann bliebe die Identität der Helden wahrlich gewahrt- wird sich selbst dem durchtriebensten Spieler im Hinblick auf den momentanen Ausrüstungszustand als unmoralisch bis unmöglich erweisen. Bei dem abgereisten Schiff, handelt es sich um die direkten Widersacher der Heldengruppe, die nun nach *Arvun* aufgebrochen sind, die Vollendung des *Kaisertöters* zu bewerkstelligen. Hierzu müssen sie den Kerker des alten Priesters *Norgorosch* in den *Muhrsape-Sümpfen* finden, um ein jahrhundertaltes Versprechen einzulösen.

In der Tat- den Helden bleibt nur die Flucht, welche durch zwei im Bootshaus vertäute Gondeln durchaus klammheimlich bewerkstelligt werden kann. Verlangen Sie hierbei leicht erschwerte Proben auf **Boote fahren**, bei Nicht-Vorhandensein des Talents werden sich die Helden mittels einiger **Gewandtheits-Proben** fortzubewegen wissen. Steigern Sie die Spannung, indem Sie die Gardisten den Namen des Hausherrn rufen und schließlich gegen die Tür hämmern lassen- je knapper die Helden später den Eindruck haben, entkommen zu sein, desto besser haben Sie Ihre Sache gemacht. Ist die Tür erst aufgebrochen, verbleiben drei Gardisten bei den Booten, während sich die anderen unter militärischem Bellen des Weibels im Haus verteilen. Sollte es tatsächlich zu einem Scharmützel mit den Gardisten kommen, setzen sich diese mit folgenden Werten zur Wehr¹¹:

Weibel:

Zweililie: **INI 14+W6, AT 14, PA 11, TP 1W+3, DK N, LeP 35, AuP 35, KO 14, MR 5, GS 7, RS 2** (wattierter Waffenrock)

Erfahrene Gardisten:

Zweililie: **INI 10+W6, AT 14, PA 11, TP 1W+3, DK N**
Balestra: **INI 9+W6, FK 16, TP 2W+2**

¹¹ hierbei haben wir uns an den entsprechenden Angaben in AH, S. 143 orientiert- siehe auch für entsprechende, gängige Sonderfertigkeiten. Selbstverständlich steht es Ihnen an dieser wie auch allen anderen Stellen des Abenteuers frei, die Werte den Fähigkeiten Ihrer Spieler anzupassen. Für weitere Angaben zur Zweililie siehe AA, S. 64.

LeP 32, AuP 30, KO 12, MR 4, GS 7, RS 2 (wattierter Waffenrock)

Unerfahrene Gardisten:

Zweililie: **INI 10+W6, AT 14, PA 9, TP 1W+3, DK N**

LeP 29, AuP 29, KO 12, MR 3, GS 7, RS 2 (wattierter Waffenrock)

Machen Sie es den Helden aber auch nicht zu einfach- sollte Ihre Gruppe an dieser Stelle versagen, ist es durchaus möglich, dass eines oder mehrere Mitglieder gefangen genommen werden. Doch auch in diesem Fall ist nicht alles verloren, da die Helden immer noch im Besitz des Schlüssels aus den Unterlagen *Morand Eichensaums* sind. Von der Analyse jener Unterlagen weiß *von Veckt*, dass die Helden noch im Besitz des Schlüssels sein müssen, kann jedoch nicht abschätzen, wie wichtig dieser ist und will diesbezüglich kein Risiko eingehen. Sollten sich Ihre Helden also im Kerker wiederfinden, wird er sie gegen Aushändigung des Artefakts auslösen, indem er sie in dieser Angelegenheit entlastet.

Die restlichen Räumlichkeiten des Palazzo:

Da wir an dieser Stelle davon ausgehen, dass die Helden die folgenden Örtlichkeiten erst nach Auflösung der Illusion betreten, beschreiben wir an dieser Stelle den realen Zustand derselben. Sollte bereits davor ein Blick hineingeworfen werden, ersetzen Sie, lieber Meister, die unschönen Details bitte durch entsprechende Möbel und Inhalte von einwandfreiem Zustand.

Spiel- und Rauchsalon

Stumpfer Marmor zierte den Boden dieses einst prächtigen Raumes. Ein Kamelspiel mit Figürchen aus Mammuton ist achtlos auf den Boden geworfen, wo exotischer Tabak und Pfeifen aus meridianischen Hölzern den Genießer einst zum Verweilen einluden. Zwei weitere kleinere Tische sind für das Inrah- bzw. Boltanspiel vorgesehen. Die aufwändige Stuck-Decke hat eine gräuliche Färbung angenommen und weist mehrere feuchte Flecken auf.

Das Kinderzimmer (Cella und Cubiculum)

Hier erhalten die Helden einen ersten, furchtbaren Vorgegeschmack auf das kommende Gräuel. Das Cubiculum enthält ein breites Bett mit Baldachin und geschlossenen Bettvorhängen. Wirft man einen genaueren Blick auf das Kindsbett, erkennt man ein entsetzlich verdrecktes Laken mit einer garstigen Liegekuhle, welche eindeutige Flecken von Leichenwasser aufweist, dem durch Haut und Körperöffnungen austretenden Produkt innerer Verwesung. Diese Tatsache erschließt sich den Helden nach einfacher **Anatomie-Probe** bzw. einer **Heilkunde Wunden-Probe** +4. Der Spielbereich zeigt allerlei Arten achtlos umher geworfenen Spielzeugs, darunter ein halbes Dutzend Käfige mit toten Hamstern und Singvögeln. Eine genauere Untersuchung der Tiere ergibt Bissspuren- offenbar wurden einige

von Ihnen angenagt, während anderen der Hals umgedreht wurde. Wieder andere sind schlichtweg verhungert.

Gesindekammern

Bis auf eine einzige, sind alle dieser nüchtern ausgestatteten Wohnkammern anscheinend unbenutzt. Hier lässt sich nichts von Wert für die Helden finden.

Das Musikzimmer (Loggia)

Hier stehen Harfe, Schalmel und Cembalo fein säuberlich in passenden Halterungen, eine Fiedel edelster Machart ruht auf einem roten Samtkissen. Ein reich verzierter Stollenschrank enthält weitere Flöten, jedoch von weitaus schlichterer Ausführung. Eine Schalmel liegt zertrümmert in der Ecke- das Ergebnis kindlicher Frustration ob der Unfähigkeit, dem hölzernen Spielzeug die gewohnt wohlklingenden Töne zu entlocken, wie es Cosima's Mutter immer für die Kleine vor dem Einschlafen tat.

Die Zwölfgötterkapelle

War hier einst jedem der Zwölfe ein kleiner Abschnitt auf dem weiß getünchten, umlaufenden Fenstersims vorbehalten, liegen nun sämtliche, die Götter repräsentierenden Porzellanfigürchen zerschmettert auf dem Boden. Einzig die Figur des Phex scheint der Zerstörungswut wie durch ein Wunder entgangen zu sein. Eine tote Katze liegt unter einem umgeworfenen Kohlebecken. Ein einst reich verzierter Sakristeischrank liegt in Trümmern, einzelne verbeulte Sakralgegenstände liegen achtlos in der Ecke. Sollten die Helden die Kapelle vor Auflösung der Illusion betreten, schleicht Ihnen hier der Hauskater Wenzel verschmust um die Beine.

Des Grafen Expedition

Meisterinformationen:

Aufgrund von *Morands* Karte, die sich ja zumindest zeitweise im Besitz der Helden befand, sollten diese ohnehin eine vage Vorstellung von ihrem Zielgebiet haben. Nichtsdestotrotz macht es natürlich Sinn, der feindlichen Gruppe auf den Fersen zu bleiben, um deren Vorgehensweise zu verstehen oder sie gar aufhalten zu können.

Aufgrund der aktuellen politischen Spannungen und der Gefahr eines Überfalls durch albernsche Schiffe, sind selbst die mutigsten *Grangorer* nicht bereit, über die Höhe *Arvun* nach Norden zu steuern, womit sich zwangsweise die Reiseroute der Spieler ergeben wird (siehe Karte im Anhang). Im Folgenden sollten die Helden also nach *Arvun* gelenkt

Die Küche

An einer Wand stapeln sich Kisten mit teils frischem, teils total verrottetem Grünzeug, was auf regelmäßige Gemüselieferungen hindeutet. Töpfe, Pfannen, Tiegel und Kessel liegen scheinbar unbenutzt auf ihrem Platz. Die Auswahl an feinem Silberbesteck, feinem Linnen und vergoldeten Kerzenhaltern lässt darauf schließen, dass in diesem Haus einst viel Wert auf vollendetes Tafelzeremoniell gelegt wurde. Ein gutes Dutzend Messer sind statt im Messerblock auf dem hohen Küchentisch zu finden. Dort liegen Sie der Größe nach aufgereiht in exaktem Abstand und erwecken damit den Eindruck, eher das Handwerkszeug eines Anatomen statt eines Kochs zu sein.

Pavillon und Garten

Der Pavillon steht frei im ansonsten ungepflegten Garten und könnte mit seinem starken Wildrosenbewuchs Liebhabern platter Romantik beinahe ein Seufzen abringen. Leider sind die Scheiben mittlerweile recht stumpf geworden während die aufwendigen Messingverzierungen die nötige Politur vermissen lassen. Ein beeindruckender alter Mostbirnbaum ermöglicht mittels einer einfachen **Klettern-Probe** das Erklimmen der den Garten umgebenden drei Schritt hohen Mauer. Ohne Zuhilfenahme des Baums bleibt selbige Aktion um 4 Punkte erschwert.

Bootshaus und Lagerräume

Hier finden sich neben allerlei Planken, Seilen, Werkzeug, Politur, ausrangiertem Mobiliar und Gartengerät zwei vertäute Gondeln, eine schlicht, die andere in äußerst kunstvoller Ausführung. Die Tür zum Haupthaus ist verschließbar, das zierliche Türmchen von einem alten Wetterhahn gekrönt, der sich rostig kreischend im Wind dreht.

werden, so sie nicht ohnehin bereits eigene Pläne in diese Richtung geschmiedet haben.

Lagerhaus 16b

Die Blanko-Vollmacht für *Lagerhaus 16b* öffnet den Helden dort erwartungsgemäß Tür und Tor. Bis auf einen einzigen Verschluss ist alles bereits leer geräumt- hier finden sich allerdings noch wertvolle Hinweise auf das Ziel der gegnerischen Gruppe sowie die Art der bevorstehenden Expedition:

Ein Pickel, zwei kleine Fässchen mit Öl, wie es in Grubenlaternen verwendet wird, wetterfeste Kleidung, ein zerbrochener Tiegel mit (**Alchemie-Probe** +2) Egelschreck-Paste, einige Silbermünzen mit der Prägung des Hauses Bennain (**Heraldik-Probe** +4, man will keinen Verdacht

durch ausländische Währung erregen) sowie die zerrissene Uniform eines albernischen See-Offiziers- verlangen Sie für diese Information eine Probe **auf Kriegskunst** +4, wahlweise auf **Heraldik** +6.

Alles in allem sieht es hier nach eiligem Aufbruch aus- offenbar war man nicht willens, noch mehr Zeit verstreichen zu lassen. Durch landeseigene Münzen und die Uniform will man offenbar Misstrauen und Feindseligkeiten der Bevölkerung vermeiden- ein sicheres Zeichen für die Professionalität der gegerischen Planung.

Die Hafenmeisterei

Den zweiten Hinweis auf das Ziel der Widersacher ergibt ein Besuch bei der Hafenmeisterei. Sollten die Helden nicht selbst darauf kommen, hier weitere Erkundigungen einzuholen, verlangen Sie entsprechend erschwerte Proben auf **Gassenwissen**.

Vor Ort erfahren die Helden gegen eine kleine Bestechung, dass die *Meridiana* ohne Nennung eines Zielhafens ausgelaufen ist. Offenbar wurde der Aufbruch derart hastig befohlen, dass man sogar ein Besatzungsmitglied, das sich auf Landgang befand, zurückließ. Hierbei handelt es sich um den alten *Severio*, den aufbrausenden Maat der *Meridiana*, der des Öfteren seine Heuer in den Kneipen am Pilgerhafen verzecht. Gehen die Helden dieser Spur nach, werden Sie den gesuchten Maat nach einigen gelungenen Proben auf **Gassenwissen** tatsächlich im *Ochs und Anker* (Q3/P3) vorfinden, einer schmierigen Kaschemme, die fast ausschließlich von niederen Diensträngen aufgesucht wird. Hier ist der dem Würfelspiel zugetane *Severio* aufgrund einer zweifelhaften Regelauslegung gerade dabei, in eine korgefällige Diskussion mit zwei raubeinigen Dockarbeitern verwickelt zu werden.

Es liegt nun an den Helden, die Situation unter Gefährdung der eigenen Gesundheit zu bereinigen und die zwei Aggressoren mittels einer erschwerten **Überreden-Probe** +4 von weiteren Handgreiflichkeiten abzuhalten. So Sie der Meinung sind, dass es einen positiven Einfluss auf die Moral Ihrer Spieler hat, steht es Ihnen als Meister natürlich frei, bei Misslingen der Proben eine handfeste Keilerei vom Zaun zu brechen.

Die Widersacher der Helden sind handfeste Gesellen, verfügen bei aktuell fortgeschrittenem Alkoholisierungsgrad allerdings um etwas gesenkte Werte:

Massimo und Khalid, zwei horasische Raufbolde
INI 9+W6, **LeP** 30, **AuP** 30, **KO** 13, **MR** 2, **GS** 7, **RS** 0, **AT** 12, **PA** 11, **TP(A)** 1W, bornländisches Raufen (Block, Halten, Knie, Niederringen, Schwitzkasten, Tritt)

Severio wird sich aufgrund der geleisteten Hilfe auf jeden Fall kooperationsbereit geben und die Fragen der Helden beantworten. Bei Nicht-Eingreifen der Helden ist der Maat durch die eingesteckten Prügel für die nächsten drei Stunden zu keiner Aussage fähig.

Trotz leicht undeutlicher Aussprache erweist sich *Severio* schließlich als Quell äußerst nützlicher Informationen:

„Über `ne Woche hatten wir den Spinner im Gehrock an Bord- hat die Männer allesamt nervös gemacht. Dann kamen vorgestern die beiden anderen. Efferdsnade! Der Käpt'n hat mit der kleinen Dame gestritten und wollte erst gar keine Segel setzen. Aber dann hat ihr großer Diener mit den schiefen Augen ihn grimmig angefunkelt und er hat den Schwanz eingekniffen. Aber weiter als bis nach Arvun geht's nicht hat er gesagt. Er wird sie bei Nacht in einem Beiboot an Land rudern- ist sowieso zu gefährlich seit die Albernier völlig von Hesindes Gaben verlassen sind. Gestern Morgen hat dann wohl immer noch ein Passagier gefehlt. Bei Rondras Schenkeln! Erst liegen wir 2 Wochen auf der faulen Haut und mit einem Mal kann's ihnen plötzlich nicht schnell genug gehen- haben mich einfach trockengelegt die Ratten!“

Mit etwas Scharfsinn können die Helden auf *Samira* (ihre Identität erschließt sich freilich nur solchen Spielern, die auch das Vorgängerabenteuer **Totgeschwiegen** gespielt haben) und den *Waffenmeister von Veckts* schließen. Bei der dritten Person könnte es sich laut Severios Aussage vermutlich um einen Zauberkundigen handeln. Die Identität der vierten Person kann nur gemutmaßt werden- tatsächlich handelt es sich hierbei um *Gadrom*, der erst leicht verspätet *Grangor* erreichen wird und nicht gerade glücklich über die bevorstehende Seereise ist.

Im Griff der Muhrsape

Die Passage nach Arvun

Zwielichtige Kapitäne

Nun sollten Ihre Helden das dringende Bedürfnis verspüren, eine Passage nach *Arvun* zu ergattern, was sich angesichts der angespannten, politischen Lage als schwierig herausstellen dürfte. Die Landroute ist in jedem Fall zu zeitintensiv und nicht weniger gefährlich. Die im Folgenden vorgestellte Lösungsmöglichkeit erscheint am gängigsten und sollte von den Spielern durchaus zu bewerkstelligen sein.

Eventuell erweisen sich Ihre Spieler ja auch als besonders kreativ im Finden alternativer Reisemöglichkeiten, indem sie Ihren Sozialstatus, Autorität oder gar Zauberei einzusetzen wissen.

Haben sich die Spieler gegenüber *Severio* bewährt, wird dieser gerne die Gelegenheit wahrnehmen, sich gegenüber den Helden zu revanchieren. An den *Grangorer Docks* verfügt er über ausgezeichnete Beziehungen und ist zudem stets bereit, ein paar Münzen hinzu zu verdienen.

Im Hinterzimmer der Taverne *Silberdistel* (Q4/P5) stellt der alte Seebär die Helden noch am selben Abend dem zwielichtigen *Kieran Siebenmann* vor, einem bulligen Kapitän, der offenbar trotz der Gefahren mehrmals im Jahr die Route *Grangor-Havena* fährt. Hier müssen sich die Helden allerlei argwöhnische Fragen aus zusammengekniffenen Augen gefallen lassen- in der Tat scheinen zuweilen nur die ruhigen Worte *Severios* den aufbrausenden *Kieran* davon abzuhalten, das Zimmer zu verlassen.

Ein weiteres Mal ist Phex den Helden hold, da *Kapitän Siebenmann* bereits in zwei Tagen auszulaufen gedenkt, ein Termin, der sich durch materielle Zuwendungen seitens der Helden durchaus noch beschleunigen lässt. Diese sollten in der Höhe von etwa dreißig Dukaten ausfallen- **Proben auf Feilschen** erweisen sich in diesem Fall als der Heldenbörse zuträglich.

Meisterinformationen:

Die Tatsache, dass er bei seinen Fahrten meist völlig unbehelligt bleibt, schiebt *Kapitän Kieran ui Caronn* auf Phexens Gnade, in Wahrheit führt er im Kielraum kriegswichtige Schmuggelware, die den albernsichen Patrioten in der Gunst „seiner“ Königin *Inver ni Bennain* stehen lässt (Für eine detaillierte Beschreibung des Konfliktes zwischen *Albernia* und den Nordmarken empfehlen wir die Veröffentlichung „Am großen Fluss“, S. 35 ff.).

Inszenieren Sie einen Dialog, der den Argwohn und

die Zweifel des Mittvierzigers voll zum Ausdruck bringt- schließlich hat er viel zu verlieren, sollten ihn die Helden verraten oder sabotieren wollen. Auf die eine oder andere Art sollten sich die Parteien jedoch letztendlich einigen.

Mittels gelungener **Gassenwissen-Proben** und/oder adäquater Anstrengungen können sicherlich auch noch andere Kapitäne gefunden werden, die bereit sind, sich einem solchen Risiko auszusetzen. Allerdings besteht hierbei natürlich das Risiko, an einen Halsabschneider zu geraten, der versuchen wird, die Helden nach Bezahlung über Bord gehen zu lassen, sobald man den Hafen verlassen hat. Gelungene, leicht erschwerte **Proben auf Menschenkenntnis** beugen hier unliebsamen Überraschungen vor. Egal, wie lukrativ das Geschäft sein mag, ebenso wie *Kieran Siebenmann* ist kein Kapitän willens, die Spieler weiter nördlich als *Arvun* zu segeln, geschweige denn, einen Hafen anzulaufen. So sich die Helden gut anstellen, sollten Sie sie früher oder später auf *Kapitän Siebenmann* treffen lassen.

Sollte sich Ihre Gruppe als gänzlich talentfrei erweisen, eine Passage zu organisieren, müssen Sie, lieber Meister, die gängigen Methoden subtiler Spielerlenkung kurzzeitig verlassen und einen kleinen Kunstgriff benutzen, um die Spieler und *Kapitän Siebenmann* zusammenzubringen. Auch hier haben wir einen Lösungsvorschlag, der vor allem Gruppen überraschen dürfte, die das Vorgängerabenteuer **Totgeschwiegen** gespielt haben.

Das Wort des Finken

So die Spieler sich gar zu lange erfolglos nach Passagen gen Norden erkundigt haben, steckt ihnen ein Bettler beim Verlassen einer Taverne unerwarteter Weise verstohlen eine Nachricht zu, nur um kurz danach in den Gassen zu verschwinden.

Eure Passage: diese Nacht, Suderstadt, Westpier zu Rondrastund. Seid bereit und brecht mir nicht wieder das Herz. BB.

Treffen die Spieler dort ein, liegt an besagtem Ort eine kleine Karavelle vor Anker, während eine einsame Gestalt auf dem Anlegesteg wartet, den grauen Umhang eng um sich geschlungen. Treten die Helden vor, ergreift die Gestalt das Wort, während sie behutsam die Kapuze zurückschlägt. Das darunter liegende Gesicht wird von einer weißen Maske bedeckt, wie sie zu den großen Bällen bei

Hofe getragen wird. Verspielt grinsend reibt sich die Gestalt das stoppelige Kinn, während sie die Helden aus stahlgrauen Augen aufmerksam mustert:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Horas zum Gruße ihr Recken- verzeiht mir meine Einmischung. Die Angelegenheit erlaubt keine weiteren Verzögerungen und Euer plumpes Vorgehen hätte zuviel Aufmerksamkeit auf Euch gezogen. Dieses Schiff wird Euch nach Arvun übersetzen- macht niemanden an Bord nervös und haltet den Blick stets auf Eure Füße gerichtet. Ich wünsche Euch eine gute Jagd und Phexens Gunst.“

Danach dreht er Ihren Spielern wortlos den Rücken zu stapft von dannen. Hierbei handelte es sich zweifelsfrei um *Bruder Blutfink*, einen DBA-Agenten, den manche Helden als Insassen des Noionitenklosters St. *Banieranswacht* in den Goldfelsen kennen dürften.¹² Der hektische, paranoide Verschwörungstheoretiker scheint nun zur Gänze verschwunden und ein muskulöser, geistesgegenwärtiger, selbstsicherer Mann an seine Stelle getreten zu sein.

Meisterinformationen:

Für den Fall, dass die Helden auf einer genaueren Erklärung bestehen, können Sie preisgeben, dass der DBA (*Das Directorium für besondere Angelegenheiten*, auch *Adlerorden* genannt, stellt den Geheimdienst des Horasreichs dar.) schon seit längerem versucht, die Unternehmungen des *Grafen von Veckt* zu durchleuchten. Auf die Aktivitäten der Helden aufmerksam geworden, sah der Geheimdienst in ihnen eine Chance, weitere Informationen zu erhalten und beschloss, ihnen etwas unter die Arme zu greifen.

Ein schnelles Schiff und günstiger Wind

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Still gleitet ihr aus dem nächtlichen Hafen, in dem sich die ersten Fischer gerade an ihr Tagewerk machen und langsam nimmt die Karavelle Fahrt auf, als der Kapitän befiehlt, Vollzeug zu setzen. Die Mannschaft richtet stumm ihren Dienst und immer wieder spürt ihr argwöhnische Blicke, die sich in eure Rücken bohren. Hammer und Amboß strahlen hell am Firmament doch nach einigen Seemeilen ist der Zwölfkreis durch die aufziehende Wolkendecke nicht mehr zu sehen- als ob euch die Götter Ihre Gunst entziehen wollten, indem Sie Phexens Nachtgewand vor euch verbergen. Eure Mission nähert sich ohne Zweifel ihrem Höhepunkt und eine Konfrontation

mit den Knechten des Rattenkindes ist nicht mehr zu vermeiden. Dunkle Vorahnungen bescheren euch unruhige Träume, während ihr Meile um Meile auf dem Weg ins Ungewisse zurücklegt.

Die *Herzensbrecher* macht zunächst gute Fahrt bei auffrischendem Wind. Kapitän und Mannschaft erweisen sich als nicht besonders gesprächig und beäugen die Helden misstrauisch, reagieren allerdings nicht unfreundlich, so sie angesprochen werden. Sämtliche Vorgänge an Bord laufen mit einer beruhigenden Routine ab, der Zustand des Schiffs ist weitaus besser, als es auf den ersten Blick offenbart- dies bemerken erfahrene Helden nach einer gelungenen **Seefahrt-Probe +2**. Zugang zum Hauptlade- raum wird den Helden höflich aber bestimmt verwehrt- dieser enthält verschiedene Rüstungsteile, hochwertiges Eisenerz und Saatgut für den Freiheitskampf Albernias. Die *Herzensbrecher* ist ein unabhängiges Unternehmen und macht ihren Gewinn hauptsächlich mit Handels- und Schmuggelfahrten, gelegentlich auch als Späher in kaiserlichen Diensten. Bei gutem Wind legt das havenisch gesegelte Schiff 17 Seemeilen pro Stunde zurück- des Nachts ankert man üblicherweise in Küstennähe bei gelöschten Positionslichtern. Würfeln Sie mit W20 auf eventuell besondere Ereignisse:

- 1-2 Sichtung eines Westwinddrachens, der übermütige Kapriolen schlägt und sich immer wieder in die See stürzt, um sich mit neuer Beute in die Lüfte zu schwingen.
- 3-4 Die horaskaiserliche Elite-Schivone *Beleman* kreuzt den Kurs der Karavelle und wird mit allen Ehren begrüßt.
- 5-6 Eine Gruppe Efferdstümmeler begleitet die *Herzensbrecher* ein paar Seemeilen, die Mannschaft wirkt beruhigt ob des günstigen Zeichens.
- 7-8 Günstige Winde beschleunigen die Reise.
- 9-10 Blitze am Horizont, die See wird unruhig, der Kapitän lässt sturmfest machen.
- 11-12 Unter plötzlich aufkommenden, heftigen Böen reißt ein Segel.
- 13-14 Einen Tag vor Arvun kommt eine albernische Karacke in Sicht! Kapitän Siebenmann setzt Kurs auf die offene See und man entkommt dem langsameren Schiff mühelos.
- 15-16 Mann über Bord! Ein betrunkenes Besatzungsmitglied geht nächtens über die Reling und ertrinkt, bevor jemand reagieren kann.
- 17-18 Ein blinder Passagier wird entdeckt- offenbar hat sich ein in Grangor gesuchter Verbrecher an Bord geschlichen.
- 19-20 Flaute- die Stimmung an Bord wird zunehmend angespannter.

¹² siehe das Vorgängerabenteuer „totgeschwiegen“.

Arvun

An Land!

Schließlich geht man in der Folgenacht wenige Meilen vor *Arvun* unweit der Küste vor Anker. Über den zerklüfteten *Windhagbergen* ist bereits das frühe Morgenrot zu erahnen, als der Kapitän das Beiboot klarmachen lässt.

„Phex mit Euch, edle Reisende, Timor wird euch nun an Land bringen. Nach *Arvun* sind es nur ein paar Meilen in nördliche Richtung.“

So erreichen die Helden die Stadt *Arvun* im Schutz der Dunkelheit. Die felsige Bucht bietet einen tiefen Hafen und ausreichend Schutz vor der See. Vor Anker liegt die Kurier-Dromone *Seenadel* und die schwer angeschlagene Bireme *Renegat*, ehemals *Raulsblitz*, die heftige Sturmschäden aufweist und tief im Wasser liegt. In der Baronie *Windehag* begegnet man Fremden wachsam, aber keineswegs feindselig- über der Ortschaft selbst wehen die drei silbernen Kronen auf blauem Grund munter im Wind. Die Menschen hier verfügen über ein bescheidenes Einkommen und huldigen in den beiden kleinen Tempeln ehrfürchtig *Efferd* und *Peraine*. In *Arvun* steht man treu zu *Königin Inver ni Bennain*.

Meisterinformationen:

Die Helden werden sich hier neu orientieren und mit Vorräten eindecken müssen, wollen sie ihre Wider-sacher einholen und stellen. Nach ihrem aktuellen Kenntnisstand, wird sie ihre Expedition an die Ränder der *Muhrsape* führen, die sich aufgrund der ungewöhnlich heftigen Regenfälle der letzten Zeit bis weit in die Ausläufer der *Windhag-Berge* erstrecken dürfte. Einzig ein alter Dammweg nach Norden bietet trügerische Sicherheit, wobei das Örtchen *Ockerfeld* das letzte Fleckchen Zivilisation zwischen hier und dem großen Fluss darstellen dürfte (siehe „*Muhrsape Sumpfe-Landkarte*“)

Der Glücksschmied

Anlaufstelle erster Wahl dürfte in *Arvun* das Gasthaus *Zum Glücksschmied* (Q5/P4) sein, das von dem alten Zwerg *Duramil* mit Hilfe zahlreicher menschlicher Schankmaiden und Knechte geführt wird. Die Schenke selbst befindet sich im Erdgeschoss, eine eigens eingebaute Trittelleiste hinter der Theke sorgt dafür, dass sich der Wirt stets auf Augenhöhe seiner Gäste befindet. Auch seine Beschreibung finden Sie im Anhang. Der alte *Duramil* hat sich indes mitnichten zufällig hier niedergelassen, sondern stellt das letzte Bindeglied zu *Karakk Hagârtom* dar. Auch wenn er Ihren genauen Standort nicht kennt, ist es seine Aufgabe, allzu neugierige Abenteurer wenn nötig

gewaltsam von diesem Teil des Sumpfes fernzuhalten. Zu diesem Zweck bietet er ebensolchen eine günstige Karte des Sumpfs an, um sie schnurstracks in die Arme von *Oisins Strauchdieben* zu treiben, einer Räuberbande die wenige Meilen nördlich von *Ockerfeld* unvorsichtige Reisende um Leben und Besitz erleichtert, von dem *Duramil* wiederum einen kleinen Teil selbst einstreicht. Eine ähnliche Aufgabe fällt *Duramils* Vetter *Dordorosch* zu, der eine Wegstation am großen Fluss betreibt und dort mit einer Bande Flusspiraten paktiert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im *Glücksschmied* riecht es etwas säuerlich nach Schweiß und brennendem Torf, der Boden ist jedoch stets mit frischen Binsen bedeckt und das Bier scheint sich ebenfalls großer Beliebtheit zu erfreuen. Am Ausschank steht ein pausbäckiger Zwerg mit krummer Nase und stattlichem, blondem Bart. Zwei große, offene Torffeuer spenden Wärme und werfen zahllose Schatten an die Wand, was dem Schankraum mit der niedrigen Decke etwas Höhlenartiges verleiht. Eine stattliche Sammlung prächtiger Trinkgefäße zieren ein langes Regal hinter der Theke, schmeicheln jedoch nur dem Auge, nicht der Kehle. „Bei den Bärten meiner Töchter, noch mehr Gäste!“ donnert es aus des Zwergs Kehle, während er auf die Mitte des Schankraumes zuhält, um euch einen Platz nahe des Torffeuers zuzuweisen.

Speis' und Trank im *Glücksschmied* lassen nichts zu wünschen übrig, da man sich hier im Besonderen auf die Zubereitung frischer *Efferdsfrüchte* versteht. Das Obergeschoß beherbergt einen mäßig sauberen Schlafsaal und einige Doppelzimmer. *Duramil* wird sich den Helden gegenüber äußerst jovial geben, um den Grund ihrer Anwesenheit in Erfahrung zu bringen. Möglicherweise wittert Ihre Gruppe ja ob der Anwesenheit des *Angroscho* selbst die Möglichkeit, einige Antworten zu erhalten, wobei jegliche Spekulationen um zwergische Ruinen am Rand der *Windhag-Berge* vom Wirt nur mit einem polternden Lachen abgetan werden.

Darüber hinaus warnt er jegliche Reisenden eindringlich vor der lebensfeindlichen Umgebung und ihren wenigen Bewohnern. Sollten sich die Helden nach einem sumpfkundigen Führer umhören und keine Anstalten machen, von ihren Plänen abzuweichen, wird *Duramil* ungläubig lachen, sich aber schlussendlich hilfsbereit präsentieren:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Verrückt, was ihr da vorhabt, meine Herren, aber was für ein Freund wäre ich, wenn ich zuließe, dass euer Irrglauben euch so schmähsch das Leben kostet- und

das an eurem Glückstag! Wartet! (*läuft ins Nebenzimmer um mit einer mitgenommen aussehenden Karte wiederzukehren, die er vor den Helden auf dem Tisch ausbreitet*). Hier- ich selbst schuftete früher in den Torfgruben- so ihr über *Ockerfeld* hinaus reist, haltet euch an diesen Seitenarm zwischen dem Dammweg und dem Gebirge und folgt ihm, bis er sich nach Westen wendet und die Gipfel der Feuerkrone genau in eurem Rücken liegen. Sodann erreicht ihr *Gudasgrund*. Die Torfstechersiedlung dürfte das einzige Fleckchen sicherer Boden zwischen *Ockerfeld* und dem großen Fluss sein. Die Leute dort können euch sicher weiterhelfen, sofern ihr bis dahin immer noch nicht zur Vernunft gekommen seid. Die Karte überlasse ich euch für ein paar Kupfer, bei meinem Bart- ich selbst setze garantiert keinen Fuß mehr in diesen Sumpf!“

Nehmen Sie Duramils Rolle ein und markieren Sie Ockerfeld auf der Blanko-Karte der Sümpfe. Gudasgrund liegt unweit nördlich davon- markieren Sie einen beliebigen Punkt.

Meisterinformationen:

Achten Sie darauf, mit **Duramils** Auftreten keinen übermäßigen Argwohn zu schüren. Einzig seine Trinkhumpensammlung könnte ihm bei Helden mit besonders ausgeprägtem detektivischen Spürsinn zum Verhängnis werden, denn neben silbern eingefassten Trinkhörnern, prächtigen Kelchen, Trinkpokalen und reich verzierten Humpen befindet sich ein Krug ganz besonderer Güte:

Hierbei handelt es sich um den sogenannten **Sorgenbecher**, ein beinahe 8 Schank fassender, stählerner Bierhumpen mit güldener Trinkklappe! Diese besteht in der Tat aus *Angrak* (Zwergengold) und ist mit aufwendigen Verzierungen versehen, die eindeutig die Handschrift eines Meisterschmiedes tragen. Bei genauerer Begutachtung lassen sich ob der Ausführung der Ornamentik eindeutige Parallelen zu jenen Runen herstellen, wie sie auf dem Schlüsselfragment zu sehen waren. Trotz des Risikos konnte sich **Duramil** nicht von diesem prächtigen Stück trennen, da der Humpen für ihn das letzte nostalgische Bindeglied zur Vergangenheit seiner Sippe darstellt. Die Zerstörung des Humpens kommt für ihn schlichtweg nicht in Frage, war er doch ein Geschenk der *Ägbarosch*-Sippe zu Ehren des fünf-hundertsten Geburtstages seines Ahnherrn *Muratosch*. Bis zum Rand gefüllt, so erzählte man sich stets, vermochte selbst der mächtigste Angroscho nicht, den Humpen des Sippenältesten mehr als 3 mal zu stemmen, ohne dass er von der Last sämtlicher Sorgen in die Knie gezwungen wurde, die von **Muratosch** einst in diesem Becher ertränkt wurden.

Zudem bietet der Besuch im *Glücksschmied* eine Möglichkeit, Hinweise auf die Widersacher der Helden zu sammeln, die ja mittlerweile durch *Gadrom* verstärkt wurden. *Duramil* nimmt die ihm übertragene Aufgabe sehr ernst. Zur Wahrung des großen Geheimnisses ist der alte Angroscho bereit, die Helden sprichwörtlich über die Klinge springen zu lassen, da sie der beschriebene Weg geradewegs am Unterschlupf von *Oisins Strauchdiebe* vorbeiführen wird. Das dahinterliegende *Gudasgrund* indes ist bereits seit mehreren Jahren verlassen, nachdem das Sumpffieber den Großteil seiner Bewohner dahingerafft hat.

Die Gruppe um *Samira* bewegt sich indes bereits nach *Ockerfeld*, dem letzten Außenposten der Zivilisation an den Rändern des *Muhrsape-Sumpfes*. Dort wird sie Kontakt mit ihrem Führer, einem skrupellosen Kopfgeldjäger namens *Dorcas Malter* aufnehmen, der überdies dem *güldenem Bund* angehört und somit ebenfalls dem Rattenkind dient.¹³ Eine genauere Beschreibung *Dorcas'* finden Sie im Anhang in der *Dramatis Personae*.

Auch die Diener des Namenlosen sind von Duramil verladen worden, jedoch sehr zum Nachteil der Strauchdiebe, wie sich herausstellen wird. Im Folgenden müssen sich die Helden in einer Überland-Episode bewähren, die Ihnen, lieber Meister, noch beliebig Raum für Ergänzungen lässt. So Ihre Helden es wünschen, können sie ihre Ausrüstung bereits in *Arvun* beziehen, belassen Sie es jedoch bei wetterfester Kleidung, Proviant, Zelten und einfacheren Ausrüstungsgegenständen wie Seilen, Lampen, etc. Dies stellt eine weitere Gelegenheit dar, die Helden durch Nicht-Verfügbarkeit einer Ware darauf aufmerksam zu machen, dass von Veckts Gruppe bereits vor ihnen die Ortschaft passiert hat.

Aus den Augen von Väterchen Potz:

Sorgen Sie als Meister dafür, dass sich die Helden von nun an immer knapp hinter ihren Gegenspielern wähen, welche keineswegs unerkant durch diesen Landstreich zu reisen vermögen. Das diesbezügliche Befragen der hiesigen Bevölkerung führt also unweigerlich zum Erfolg. Für das Finale ist es ohnehin unabdingbar, dass beide Gruppen separat voneinander in etwa zum selben Zeitpunkt in der alten Zwergenbinge ankommen, doch lassen Sie das Timing wenn möglich nicht konstruiert aussehen. Ohnehin bietet die Umgebung schier endlose Möglichkeiten, eine Reisegruppe zumindest zeitweise aufzuhalten, sodass Sie an diesem Punkt nicht in Erklärungsnot kommen sollten.

¹³ Für weitere Gefahren der Muhrsape, siehe die Veröffentlichung *Am Grossen Fluss*, S. 70

Ockerfeld

Am Rand der Sümpfe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jeder Schritt von den schmatzenden Geräuschen eurer Stiefel quitiert, folgt ihr dem alten Dammweg stetig nach Norden, während die blühende Heide allmählich in ein von vereinzelt Seen und Mooraugen durchzogenes Marschland überzugehen scheint. Nur vereinzelt, niedrige Hügel und wenige Erlenbruchwälder bieten dem Auge etwas Abwechslung. Der würzige Geruch von Gagelsträuchern dringt in eure Nasen, während sich weiße Wollgrasbüschel und hohes Schilf am Rande der Seen sanft im Winde wiegen (siehe „Am großen Fluss“).

Fast könnte man verdrängen, welche Gefahren abseits der festen Wege auf den unbedachten Wanderer lauern. Fast könnte man vergessen, wie hart das Leben sich hier für die wenigen Torfstecher und Moorbauern gestaltet, die ihren kargen Ertrag mühsam dem sauren Boden abtrotzen müssen.

Als mit der untergehenden Praiosscheibe die Schatten zusehends länger werden, scheint sich die Landschaft vor euren Augen schlagartig zu verändern, als ob ihr mit einem Male jegliche Farbe entzogen würde. Der unwillkommene Wandel ruft euch einige unerfreuliche Details in Erinnerung und mahnt euch ab jetzt zu beständiger Vorsicht. Als weitestgehend rechtsfreier Raum ist die *Muhrsape* natürlicher Rückzugsort für allerlei Gesetzlose, Ausgestoßene und Deserteure denen der unvorsichtige Wanderer hilflos ausgeliefert ist, denn der lange Arm des Gesetzes ist längst müde geworden, den Sumpf und seine Bewohner zu schlagen.

Einmal aufgebrochen, stellen die Helden schnell fest, dass der Zustand des Dammwegs schwer zu wünschen übrig lässt.¹⁴ Von den Seitenarmen des großen Flusses stellenweise gefährlich unterspült, scheint er teilweise gar völlig zu verschwinden, nur um nach ein paar Meilen wieder andernorts aufzutauchen, sodass den Helden bereits zu Anfang ihrer Reise stundenlange, anstrengende Touren durch Moor- und Marschland bevor stehen.

Hierbei müssen sie ein ums andere Mal störende Umwege in Kauf nehmen, um größere Mooraugen oder gar kleinere Seen zu umgehen. Verlangen Sie ausgedehnte Proben auf **Wildnisleben** und **Orientierung**, bei deren Misslingen die Helden unweigerlich die festen Wege verlassen oder weitere Umwege auf sich nehmen. Erfolgreiche Proben auf **Fährtensuchen** weisen bereits auf weitere Sumpfbewoh-

ner wie Karnickel, Fischotter und Biber hin, von denen die Helden jedoch vorerst keinen zu Gesicht bekommen.

Meisterinformation

Nutzen Sie die Zeit, lieber Meister, die Helden gemächlich mit den Gefahren des Sumpflands vertraut zu machen, ohne ihnen bereits jetzt größeres Unheil widerfahren zu lassen. Hierzu bieten sich unerwartet tiefer Morast, ein kurzer Platzregen, der den vermeintlich sicheren Weg alsbald zu verbergen droht oder gar die Begegnung mit einer graugelb gebänderten *Nesselviper* (siehe ZBA, S. 164, weitere in Frage kommende Giftschlangen auf S. 167) oder einem ersten *Sumpffegel* (siehe ZBA, S. 89). Möglicherweise können die Helden auch einer einheimischen Schäferin helfen, ein im hüfthohen Schilf steckengebliebenes Lämmchen zu retten und sich dabei erstmals nasses Beinkleid und dreckige Stiefel holen.

Die Helden sollten sich darauf einstellen, dass in der nächsten Zeit die Natur ihr gefährlichster Widersacher sein wird und man sich spätestens in *Ockerfeld* entsprechend sumpftaugliche Ausrüstung verschaffen sollte, so man daran nicht bereits in Arvun gedacht hat.

Erfahrungsgemäß beflügeln Meisterfragen wie „*WAS nehmt ihr jetzt alles mit?*“ oder „*WER trägt dabei genau welche Ausrüstung?*“ Spielergehirne zu denkerischen Höchstleistungen. Auch sollten Schwerstgerüstete bereits ahnen, dass es ihren Freunden schwer fallen dürfte, sie mitsamt ihrer kompletten Wehr aus dem Morast zu ziehen, falls Not am Held ist. Stellen Sie die Reise nach Ockerfeld als beschwerlich dar und steigern Sie von dort an den Gefährlichkeitsgrad „Ihres“ Sumpfes und machen Sie nachdrücklich klar, dass weder Sie noch das Gelände in der Zukunft weitere Fehler oder Nachlässigkeiten tolerieren werden. Beschreibungen zur Flora und Fauna in den nördlichen Sümpfen, Marschen und Mooren finden Sie in der ZBA auf S. 280. Führen Sie Ihren Helden gemäß den Basisregeln ebenfalls vor Augen, dass Ihre Tragkraft nicht nur begrenzt ist, sonder schweres Marschgepäck auch ihre Beweglichkeit vermindert und stundenlanges Wandern ebenso ausgedehnte Ruhepausen erfordert.¹⁵

Ockerfeld

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ockerfeld besteht im Wesentlichen aus zwei Dutzend windschiefen, reetgedeckten Katen sowie zwei Grass-

¹⁴ Konsultieren Sie nach Belieben auch hier schon GA, S. 121 zum Reisen durch Sumpfbereich. Der Reiseabschnitt nach Ockerfeld ist überwiegend durch die Gefährlichkeit 0-2.

¹⁵ siehe hierzu die Regeln zu Erschöpfung und Überanstrengung in den *Basisregeln* auf den Seiten 114f.



odenhäusern auf einem sanften, teils künstlich aufgeschütteten Hügel, einer sogenannten Terpe. Lediglich das Haus des alten Dorfschulzen weist ein gemauertes Fundament auf, dient als Treffpunkt nach vollendetem Tagewerk und hält einen günstigen Schlafsaal für Durchreisende bereit. Zwei Bornländer Bunte grasen mit einigen mageren Ziegen versonnen im Schatten einer alten, vom Blitz gespaltenen Kiefer am höchsten Punkt des Dorfes. Die Bewohner haben gelernt, dass ihre einzige Sicherheit in ihrer Gemeinschaft besteht, weshalb Fremden mit einiger Zurückhaltung begegnet wird. Es handelt sich um hart arbeitende und genügsame Leute, die entweder in den Torfgruben schuften, oder aber versuchen, dem Sumpfland selbst einen kargen Ertrag abzurufen. Das wenige Vieh wird des Nachts im Wohnhaus selbst untergebracht, da man umher streunende *Sumpfranzen* fürchtet.

Spätestens hier sollten sich die Helden auf die ihnen bevorstehenden Herausforderungen besinnen und bemüht sein, ihre Reise bestmöglich ausgerüstet fortzusetzen. Dabei stellt sich das Problem, dass viele Waren bereits von den Gegenspielern der Helden aufgekauft worden sind. Ziehen Sie hier wenn möglich den Helden die letzten Barmittel aus der Tasche da man vor Ort nur zu gut versteht, wie bedeutungsvoll diese Ausrüstung für die Expedition der Helden sein wird. Als besondere Herausforderung wird sich die Proviantbeschaffung erweisen, da die meisten Bewohner das wenige, das sie erübrigen konnten, unglücklicherweise kürzlich verkauft haben...

- **Maerthe**, die **Grobschmiedin** kann mit einfachen Schmiederzeugnissen wie Lampen oder Kletterhaken dienen und möglicherweise einige letzte Reparaturen an der Ausrüstung der Helden durchführen.
- Die **Muhme Genofaer** weiß um die Eigenschaften der verschiedenen Kräuter und deren Verarbeitung und hat etwas Donf, ein Dutzend vierblättrige Einbeeren, einige Tiegel Egelschreckpaste, etwas Wirselskraut und gar ein Fläschlein fiebersenkenden Atanax-Absuds im Angebot.
- Der **Bootsbauer Falkris Quent** hat leider seine besten Kähne erst gestern verkauft, kann den Helden jedoch noch ein kleines, zu stakendes Schilfboot und einen flachen, schlanken Holzkahn nebst Rudern anbieten, den er kürzlich geflickt hat. Versuche, den Dorfbewohnern deren eigene Kähne abzuschwatzen, gelingen nur bei 1 auf W20.
- **Ruadh Spilman**, der ortsansässige **Schneider** hat noch eine gewachste Plane, einen schlampig genähten Kapuzenmantel aus schwerer Wolle und einen kürzlich fertiggestellten Wachsmantel auf Lager.
- Die **alte Raike**, eine **Korbflechterin** kann mit einigen Seilen dienen, die noch ihr verstorbener Mann gearbeitet hat.

Die Fähigkeit, ein Boot zu lenken, ist im Sumpf unabdingbar, da die Wasserstraßen oft die einzig dauerhaft nutzbaren Wege darstellen. Sollten die Helden darin gänzlich unerfahren sein, kann Falkris gegen einen geringen Aufpreis anbieten, ihnen eine kurze Einführung zu geben, sodass regeltechnisch jeder Held das Talent **Boote fahren** mit einem Wert von 1 aktivieren kann.

Erkundigen sich die Helden nach einem sumpfkundigen Führer, erfahren Sie, dass vier Reisende erst kürzlich mit *Dorcas Malter*, einem wehrhaften Kopfgeldjäger verhandelt haben, der sie daraufhin wohl begleitet hat.

Von den übrigen *Ockerfeldern* dringt sicherlich niemand weiter als nötig in die *Muhrsape* vor. Die Helden werden sich wohl oder übel vorerst auf *Duramils* Karte verlassen müssen, bis sie *Gudasgrund* erreichen, das laut Karte ein ganzes Stück abseits des *Dammweges* liegt. Die Spieler müssen schließlich abwägen zwischen noch fehlender Ausrüstung und zunehmend verstreichender Zeit. Letztlich bleibt den Helden nichts anderes übrig, als sich wieder auf den Marsch zu machen...

Je nach Terrain wird im Boot gereist, oder aber selbiges hinter sich hergezogen bis der Boden wiederum droht, unbegebar zu werden. Trügerisch sichere Grasflächen erweisen sich ein ums andere Mal als zu Fuß unpassierbar. Das schnellste Fortkommen ermöglichen die zahlreichen, sich windenden Bäche und Seitenarme, die aufgrund des ungewöhnlich regenreichen Wetters besonders viel Wasser führen. Das sich schnell wandelnde Terrain bietet nur wenige verlässliche Routen und Wasserstraßen, denn ein kurzer Regenschauer kann die Landschaft wieder kurzzeitig vollständig verändern.

Meisterinformation

Konfrontieren Sie Ihre Gruppe im Folgenden mit der unbarmherzigen Härte des Sumpflands in dem Sie das Wetter, die Sumpfbewohner oder aber beides gleichzeitig gegen die Helden ausspielen. Dies dient dem späteren Verlauf des Abenteuers, da eine an den Rand der Erschöpfung getriebene Gruppe erfahrungsgemäß empfänglicher für die kommenden Gruselemente sind. Achten Sie jedoch darauf, die Stimmung nicht ins Negative umschlagen zu lassen und geben Sie Ihren Spielern keinen Anlass, sich Meisterwillkür vorwerfen zu lassen. Verlangen Sie gelegentlich Konstitutionsproben, um die Krankheitsresistenz Ihrer Spieler auf die Probe zu stellen. Die Sumpffexpedition sollte alles in allem selbst für in der Wildnis erfahrene Helden mehr als eine Herausforderung darstellen.

Für Regeln zu Marsch und Tagesstrecken konsultieren Sie *GA* S. 123 bzw. S. 121 zum Reisen durch



Sumpfbereiche und variieren Sie die Gefährlichkeitsstufen des Terrains von 2-5. Lassen Sie die Helden sprichwörtlich um jeden Meter kämpfen und verlangen Sie regelmäßig Proben auf **Orientierung** aufgrund des häufig schlagartig aufziehenden, für diese Jahreszeit allerdings recht ungewöhnlichen Nebels. Eine Tagesstrecke von gerade einmal drei Meilen klingt lächerlich, ist jedoch im Bereich des Möglichen. Untenstehend bieten wir Ihnen einige ausgewählte Ereignisse, die Sie zufällig auswürfeln oder aber gezielt eintreten lassen können.

Je nach Meistergnade helfen zuvor bestandene Proben auf **Wildnisleben** eventuell, sich anbahnende Gefahren zu mildern oder vollständig zu umgehen.¹⁶

1. Die Helden stoßen zufällig auf das getarnte Vorratslager eines Sumpfbewohners. Darin befindet sich etwas Proviant, ein Beutelchen Zwölftee und einige Tiegel Egelschreckpaste.
2. Die Helden stoßen auf eine Nutzpflanze: wahlweise Rahjaleib, Traschbart, Vierblättrige Einbeere, Wirselskraut, Tarnele oder Zwölflblatt.
3. Die Helden treffen auf eine verlassene Torfstecherkate, die sich als sicherer Rastplatz erweist.
4. Etwas schabt von unten an das Boot. Eine genauere Untersuchung ergibt.... nichts.
5. Ein unerwarteter Wolkenbruch durchnässt die Helden, sorgt jedoch für zeitweise Abkühlung.
6. Die Helden treffen auf eine auffällige Formation dreier, großer Findlinge, die sie als Rastplatz und zur Orientierung nutzen können.
7. Eine Moorleiche treibt vorbei. Es handelt sich offenbar um einen Torfstecher.
8. Plötzlich zieht dichter Nebel auf- die Sichtweite fällt unter einem Schritt.
9. Ein Schrei hallt durch die Nacht und reißt die Helden aus dem Schlaf.
10. Blutalgen färben das Wasser rot- ein beunruhigender Anblick.
11. Die Helden haben verstärkt mit Stechmücken zu kämpfen. Ziehen Sie hierzu ZBA S. 170 zu Rate.
12. Eines der Boote leckt. Können die Helden es reparieren?
13. Geisterhafte Erscheinungen treiben durchs Zwielflicht. Wollen Sie die Helden tiefer ins Moor locken?
14. Ein Gewitter zieht auf. Nachdem ein Blitz in einen der nahen Bäume einfährt beginnt es, Kröten zu regnen!
15. Beim Betrachten einer besonders schönen Seerose schießt ein Riesenspringegel aus dem Wasser und verbeißt sich in einem der Helden. Weitere Springegel folgen! (siehe ZBA S. 88)

¹⁶ Ziehen Sie für weitere Informationen zu den einzelnen Punkten entsprechend ZBA heran.

16. Ein Schwarm Drachenlibellen stürzt sich auf die Helden, lassen jedoch nach einigen Attacken wieder von Ihnen ab (siehe ZBA S. 170)
17. Während eines Marsches durch seichtes Gelände erfolgt eine Attacke durch Schlinggras! (siehe ZBA S. 265)
18. Die Helden scheuchen unversehens ein größeres Rudel Sumpfratten (W20+20 Tiere) auf, die sich spontan zum Angriff entschließen (siehe ZBA S. 155)
19. Seit Stunden werden die Helden nun schon von einem kleineren Rudel Sumpfratten verfolgt, die sich immer weiter vorwagen. Da springt ein Tier von einem niedrigen Baum direkt in eines eurer Boote! Werden die anderen seinem Beispiel folgen oder das Boot gar kentern? (siehe ZBA S. 68)
20. Ein ausgewachsenes Morfu kreuzt den Weg der Helden! Entgehen diese einer Attacke? (siehe ZBA S. 138)

Verlangen Sie schließlich eine **Sinnesschärfe-Probe +2** und leiten Sie wie folgt über:

Duramils gescheiterter Plan

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die feuchte Hitze treibt euch den Schweiß auf die Stirn und macht euch das Atmen schwer. Schwärme von Insekten erheben sich immer wieder aus dem euch umgebenden Sumpfland, um sich an euch zu laben während ihr eure Boote behutsam durch das flache Bachbett dirigiert. Was ist das? Die Spitze eines Bootes ragt etwa 10 Schritt vor euch bewegungslos hinter einigen großen Kratzdisteln aus dem ufernahen Schilf. Drohende Gefahr? Das gefährliche Schaukeln eures eigenen Gefährts erinnert euch prompt daran, besser auch weiterhin auf hastige Bewegungen zu verzichten. Gerade noch mal gutgegangen. Vorsichtig nähert ihr euch dem morastigen Uferbereich, doch es erfolgt kein Angriff, kein Hinterhalt.

Eine kopfüber im Schilf treibende Leiche legt Zeugnis davon ab, dass die Schlacht hier bereits geschlagen wurde. Sehen sich die Helden etwas um, machen sie schnell ein halbes Dutzend weiterer Leichen aus, die offenbar erst kürzlich durch Waffengewalt zu Tode kamen und teilweise schwere Verbrennungen aufweisen. Die Erkundung des nahen Umlands ergibt zwei niedrige Räuber-Katen, die offenbar als Unterschlupf dienen. Hier haben Sie, lieber Meister, die Möglichkeit, die Ausrüstung Ihrer Helden noch einmal nach Belieben mit allem zu ergänzen, was der Expedition dienlich ist.

Folgen die Helden *Duramils* Karte weiter, erreichen sie gegen Abend tatsächlich die Siedlung *Gudasgrund*, oder vielmehr was von ihr übrig ist. Entgegen den Versprechungen des Zwerges ist das gute Dutzend Katen und Hütten scheinbar schon seit längerem völlig verlassen. Zudem hat sich ein offenbar größeres Rudel *Sumpfratten* an die Fersen der Helden geheftet, deren Geschrei zum

Abend hin immer lauter wird, was den Helden im besten Fall eine schlaflose Nacht bescheren dürfte.

Hinter dem Bühnenspiel:

Meisterinformation

Bei den Toten handelt es sich offenbar um Gesetzlose deren Beschäftigung ihnen an diesem Tag selbst zum Verhängnis wurde. Diese stellen natürlich *Duramils* Kontakte dar, die einen erfolglosen Angriff auf die Widersacher der Helden mit dem Leben bezahlen mussten- was die Helden als weiteren Hinweis auf die Gefährlichkeit ihrer Gegner nehmen dürfen.

Die Bewohner von *Gudasgrund* hingegen wurden bis auf einen einzigen, unheimlichen Überlebenden vor einigen Jahren allesamt durch eine mysteriöse Sumpffieberepidemie dahingerafft. Mehr zu diesem geheimnisvollen Überlebenden, seinem tragischen Schicksal und seiner Bedeutung für die Helden erfahren Sie in den nächsten Kapiteln. Auch wenn den Helden nunmehr klar werden sollte, dass sie vom Wirt des Glücksschmieds vermutlich verladen worden sind, werden sie eventuell geplante Vergeltungsmaßnahmen vermutlich bis auf Weiteres verschieben.

Dramatis Personae

- **Dorcas Malter, Kopfgeldjäger:** Der einäugige Ockerfelder gilt als verschrobener und verschwiegener Zeitgeselle, der des Öfteren Reisen durch das Sumpfland unternimmt, um erst nach Tagen oder Wochen zurückzukehren. Er ist Mitglied der gegnerischen Helden-Gruppe und des hiesigen Guldernen Bundes, einer Sekte, die dem Namenlosen Gott huldigt. Seiner Profession als Kopfgeldjäger ist es, die ihn des Öfteren die Muhrsape durchstreifen lässt, um einzelnen Gesetzlo-

sen oder Deserteuren habhaft zu werden, bevor der Sumpf diese Arbeit für ihn erledigt. Seine Kenntnis der hiesigen Flora und Fauna und seine überaus zähe Natur machen ihn zu einem wertvollen Mitglied der Gruppe. Er ist von untersetzter Statur und ungepflegtem Äußeren. Der stoppelige blonde Bart ist von einigen Narben durchzogen, der breitschultrige End-Vierziger kennt weder Skrupel noch Moral. Bei einem Waffengang mit ihm dürfen die Helden keinerlei rondrianische Tugenden erwarten, Angriffe erfolgen grundsätzlich aus dem Hinterhalt.

LE 42, AuP 43, KO 16, MR 6, GS 6, RS 3 (zerschlissene Krötenhaut)

Stoßspeer: **INI 11+W6 AT 17, PA 16, TP 2W+2**

DK S

Kurzbogen: **INI 12+W6, TP 1W+4, FK 20**

Sonderfertigkeiten: Finte, gezielter Stich, Sturmangriff, Meisterparade

Besondere Talente: erfahren in Selbstbeherrschung, Schleichen, Sich Verstecken, Wildnisleben, Fallenstellen und Boote fahren.

• Duramil, Sohn des Dex' aus Durgarax Blut.

Der strohblonde Angroscho ist einer der wenigen Verbliebenen, die es sich zur Lebensaufgabe gemacht haben, über das Geheimnis des verlorenen Binge *Karakk Hagârtom* zu wachen und jedwede auftauchenden Hinweise auf ihre Existenz nach Möglichkeit verschwinden zu lassen. Seine beachtliche Leibesfülle und Kurzatmigkeit machen ihn zu keinem ernsthaften Gegner, sollte es wider Erwarten in Arvun zum Streit mit den Helden kommen.

Seit langen Jahren zweifelt auch Duramil nicht daran, weitab von Angroschs Gnade zu stehen, was schwer an seiner Seele nagt. Seine fast 200 Jahre lasten schwerer auf seinen Schultern als bei seinem Volk üblich und hinter dem jovialen und gutgelaunten Äußeren verbirgt sich eine von Gewissensbissen gepeinigte und mit seinem Schicksal hadernde Person.

Das Großlingstal

Die Ruinen von Gudasgrund

Im Zuge der hereinbrechenden Dämmerung, sollten sich die Helden entscheiden, die Nacht im relativ sicheren Gudasgrund zu verbringen, wo sie sich notdürftig in den Ruinen einrichten können. Eine etwas höhergelegene Kate mit Ausblick auf ein breites Bachbett bietet sich hierzu in besonderem Maße an. Das *Sumpffranzenrudel*¹⁷ aus 10 Tieren erweist sich indes als zunehmend aggressiv und

raubt den Helden jeglichen Schlaf. Gegen Rondrastund' dringen erstmals einzelne Exemplare in unmittelbare Nähe des Lagers vor und vergreifen sich gar an einigen Ausrüstungsgegenständen unachtsamer Spieler. Eine **Tierkunde-Probe +4** bestätigt kundigen Helden die Befürchtung, dass erste Tiere alsbald einen Angriff wagen werden, was kurzfristig in einer Attacke des gesamten Rudels resultieren wird. So sie es nicht ohnehin bereits sind, ist nun die Zeit für Ihre Helden, sich kampfbereit zu machen.

¹⁷ siehe ZBA, S. 68



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Rücken an Rücken steht ihr in den Ruinen *Gudasgrunds* und beobachtet die euch umkreisenden Rotaugen. Da- ein besonders großes Exemplar springt vor, knapp außer Reichweite deiner Klinge, nur um sofort wieder zurückzuspringen. Das Geschrei der affenartigen Wesen wird immer lauter und schriller, wütend blecken die Bestien die Zähne- ein Angriff ist nun unabwendbar. Mit einem Male scheint die Sumpfranze inne zu halten und scharf die Luft einzuziehen. Schlagartig erstirbt das Gebrüll um euch. Leise, über den nahen Sumpf wird das sonore Läuten einer Glocke an euer Ohr getragen. Mit einem wütenden Zischen bricht die Meute in Panik aus und ergreift kopflos die wilde Flucht. Nur wenige Augenblicke später sind sie in der Dunkelheit verschwunden.

Der Blick zum Bachbett offenbart einen einzigen Kahn, der nun lautlos vorübertreibt. Im Schein einer kleinen Buglaterne erahnt ihr die Umrisse einer verummten Gestalt, die regungslos zurück in die Dunkelheit gleitet.

Meisterinformation

Bei jener geheimnisvollen Gestalt handelt es sich um **Barnabas**, den siechen Pilger. Eine genauere Beschreibung seiner Person finden Sie in der Dramatis Personae.

Ebenso wie die **Sumpfranzen**, werden Elfen oder andere Spieler mit dem Nachteil *sensibler Geruchssinn* (siehe AZ, S. 151), erkennen, dass in seiner Person Tod und Verderben den Fluss hinaufzieht. Der Pilger kennt den Sumpf wie kein anderer und ist bereits früh auf die Anwesenheit der Helden aufmerksam geworden. Sollten Ihre Spieler ihn später aufsuchen, stellt er wohl ihre beste Chance dar, den Eingang nach **Karakk Hagärtom** zu finden.

Die restliche Nacht verläuft ruhig und ohne Zwischenfälle. Am nächsten Morgen vernehmen die Helden erneut das Läuten einer Glocke, als ein einsamer Torfstecher im Begriff ist, an *Gudasgrund* vorbeizustaken. Da die Helden momentan ohne jegliche Orientierung sind und der Karte des Zwerges wohl nicht mehr vertrauen dürften, werden sie den alten Ruben vermutlich ansprechen. Vermuten die Helden in ihm jedoch die geheimnisvolle Gestalt von letzter Nacht, wird er sie eines Besseren belehren, da er gewiss nicht so töricht sei, die *Muhrsape* bei Nacht zu durchstreifen. Erklären ihm die Helden jedoch die näheren Umstände, weicht jegliche Farbe aus seinem Gesicht:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr habt den Pilger gesehen- bei den Zwölfen, so muss es sein! Ich dachte, er wäre nur ein Märchen, die Kinder zu schrecken! Da steht ihr aber in der besonderen Gunst vom Schattengleichen, dass ihr noch am Leben seid!“

Sicherlich werden die Helden auch die Gelegenheit wahrnehmen, die Ortskenntnis des hilfsbereiten *Ruben* in ihre anstehende Reiseplanung mit einzubeziehen und in der Tat weiß er noch so manch' Nützliches zu berichten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr müsst völlig von Hesindes Gaben verlassen seindenn hinter *Ockerfeld* gibt es nichts weiter... außer ihr seid willens, *Lochgrim* anzusteuern, aber das lasst ihr besser, wenn ihr an eurem Leben hängt. Nur das übelste Gesindel verkriecht sich dort- ihr wisst schon- da schneidet man euch ruck zuck den Hals ab! Auch wir anderen meiden die *Praiostagsschule* aber das Pack dort oben ist schlimmer als der Sumpf! Zieht wenige Meilen gen *Firun* bis ihr auf einen größeren See stößt. So ihr euch dann gen *Windhagberge* wendet, folgt einfach dem Geschrei der Ranzfrösche- die gibt es zu tausenden dort. Dankt mir nicht- ich tue euch damit keinen Gefallen.“

Die nächsten Meilen werden sich als äußerst beschwerlich für die Helden erweisen- greifen Sie tief in die Qualenkiste, doch belohnen Sie die Helden gegen Abend mit dem zunehmend lauter werdenden Geschrei fröhlich quakender Ranzfrösche und dem Erreichen von *Lochgrim*.

Meisterinformation

Obwohl dieser Tage nur noch als Rückzugsort von Kriminellen und Ausgestoßenen genutzt, kann die Pfahlbautensiedlung auf eine lange Geschichte zurückblicken. In der Tat nahmen die Angroschim von **Karakk Hagärtom** einst große Mühen auf sich, die umliegenden Hügel trocken zu legen, um das Fleckchen Erde als westlichen Handelsposten mit der Außenwelt zu nutzen. Mit dem Verschwinden der Zwerge holte sich der Sumpf die Erde Schritt für Schritt zurück und die einst als **Losch Gigrim** (zwerghisch für Großlingstal) bekannte Siedlung verkam zu **Lochgrim**. Sprachenkundige Helden (mit einem Rogolan-Wert von 8+) können eventuell nach einer gelungenen **Sprachenkunde-Probe +4** zu diesem Schluss kommen.

Lochgrim

Die Ankunft der Helden in Lochgrim geht einher mit dem Gefühl, von etlichen Augenpaaren beobachtet zu werden. Momentan wird die alte Siedlung von ganzen 11 Personen bewohnt- da die Einwohnerzahl stetig fluktuiert, sollten die Helden keine Probleme haben, sich in einer leerstehenden Steinbaracke oder einer der Pfahlbauten einzunisten. An vielen Behausungen hängen die Leiber getrockneter Fische, Frösche und Schlagen. In einer kleinen Umzäunung grasen 3 dünne Zicklein unter Aufsicht eines blondgelockten Jungen. Allen Bewohnern ist gemein, dass sowohl ihr Äußeres als auch ihre Manieren zu wünschen



übrig lassen. Manche der Einwohner kennen bestimmte Lokalitäten¹⁸ im Sumpf, die für die Helden von Interesse sein könnten und eventuell Hinweise auf *Karakk Hagârtom* enthalten- von der Binge selbst hat jedoch bisher niemand etwas gehört. Streuen Sie diese Informationen nach Belieben und ermöglichen Sie es auf diese Art Ihren Helden nach und nach, Ihre Kenntnis des angrenzenden Tals zu vervollkommen. In ihrer momentanen Konstellation schimpfen sich folgende Charaktere in Lochgrim heimisch:

- Die Fischer **Jast** und **Jallik**. Die schlaksigen Zwillinge scheinen sich wortlos zu verstehen und gleichen einander wie ein Ei dem anderen. Wird einer von ihnen angesprochen, geht jeder Antwort stets eine Art stumme Zwiesprache mit dem Bruder voraus. Beide könnten sich dann als eher unfreiwillig hilfsbereit erweisen: „Versucht es doch mal beim alten *Achtfinger!*! *Jenen die noch verlorenere sind als er, weist er gelegentlich den Weg durch seinen Sumpf, hahaha!*“ Siehe hierzu das Kapitel *Der Galgenbaum* im entsprechenden Abschnitt *Örtlichkeiten der Muhrsape*.
- Die Dirne **Iralda**. Die in die Jahre gekommene Hure flüchtete sich nach *Lochgrim* nachdem sie sich schneidender Argumente bedienen musste, um sich einen übereifrigen Freier vom Halse zu halten, welcher sich leider als dem Adel angehörig herausstellte. Ihr 12-jähriger Sohn **Callan** redet ausschließlich mit seiner Mutter und wirkt verschüchtert. Seine Pflicht ist es, den dünnen Viehbestand der Gemeinschaft zu hüten.
- **Gilia** und **Raidri**. Die beiden Deserteure brachen ihren Fahneneid, als sie schließlich kriegsmüde geworden waren und suchen in *Lochgrim* Schutz, bis ruhigere Zeiten anbrechen. Da sie bei einer Rückkehr harte Strafen fürchten müssen, sind sie besonders misstrauisch gegenüber Neuankömmlingen. Sollten die Helden die beiden gar zu sehr mit Fragen bedrängen, sind sie schnell bereit, sich ihre Ruhe auch mit Waffengewalt zu erkaufen- orientieren Sie sich bei ihren Werten an denen von erfahrenen Gardisten¹⁹.
- **Rhonwian**. Der stämmige Jäger weiß gut mit dem Kurzbogen umzugehen. Leider musste ihm vor 3 Wintern nach einer Rotaugenattacke das brandige rechte Bein abgeschnitten werden, eine Operation, die er nur knapp überlebte. Seither ist der kahle Mittfünfziger nur noch selten mit seinem Kahn unterwegs.
- **Swafne**, die Hehlerin stellt die inoffizielle Verwalterin *Lochgrims* dar. Sie dient als Anlaufpunkt für Muhrsape-Piraten und anderes Gesindel und entscheidet über die Art und Dauer des Aufenthalts von Gästen. Ihr hünenhafter, aber etwas trübsinniger Gatte **Aedin** weiß für gewöhnlich jeden Zweifel an ihrer Autorität im Keim zu ersticken.
- Der alte **Yann** ist ein spindeldürrer Greis, in schwarze Lumpen gewandet und seit seiner Geburt blind. Als 7-jähriger war er Novize in der nahen Boron-Einsiedelei

und Zeuge deren Zerstörung, an die er jedoch nur vage Erinnerungen hat. Obwohl er niemals über die niederen Weißen herauskam, ist seine Affinität zum „Traumweber“ und „Dunklen Richter“²⁰ durch seine ständigen Redensarten nur allzu offensichtlich.

Nur vage kann er sich an „*brodelnde Stimmen erinnern, die in einer fremden Sprache brüllten und an die Schreie seiner Brüder*“. Bei Ausbauarbeiten im Keller der Einsiedelei stieß man damals unversehens auf einige der Peripherie-Tunnel der Binge, die gerade von einigen Angroschim patrouilliert wurden. Diese zögerten nicht, ihrer traurigen Pflicht nachzukommen und sorgten dafür, dass die Existenz *Karakk Hagârtoms* auch weiterhin ein Geheimnis blieb. *Yann* selbst entging diesem Schicksal durch seine offensichtliche Blindheit.

- Die Seherin **Nurinai** wirkt schreckhaft und verstört. Obwohl tatsächlich mit dem zweiten Gesicht gesegnet, sind ihr ausschließlich unheilvolle Visionen vergönnt, ein Umstand der von ihren einstigen Mitbürgern öfter durch Missachtung als durch klingende Münze vergolten wurde. So zog sie sich schließlich von der Außenwelt zurück. Bitten die Helden Sie um eine Vision, reagiert sie zutiefst entsetzt: „*Nein- ich bitte euch, verlangt das nicht von mir...*“ Nichtsdestotrotz könnten Sie, lieber Meister ihre Gabe als Trumpfkarte nutzen, um einige dunkle Visionen zu improvisieren, welche durchaus ihren Nutzen als Mittel der subtilen Spielerlenkung erfüllen mögen.

Es wird Ihnen, lieber Meister, sicherlich möglich sein, anhand der vorgestellten NSC-Zutaten ein Ihren Spielern angemessenes Rezept abzuleiten, um ihnen den Aufenthalt in Lochgrim so spannend wie möglich zu machen. Obwohl sehr unterschiedlich, ist die hiesige Gemeinschaft äußerst verschworen, da ihrer aller Sicherheit von Ihrem Zusammenspiel abhängt. Bei Ankunft der Helden findet sich bereits ein weiterer Gast in der Obhut der Dirne Iralda:

Ein letzter Überlebender

Eine schwer angeschlagene Frau ist erst kurz vor den Helden eingetroffen und droht, ihren schweren Verletzungen zu erliegen. In dieser Sache ist es den Helden eventuell möglich, mittels einer **Sinnesschärfe-Probe +6** auf ein Streitgespräch zwischen Dirne und Hehlerin aufmerksam zu werden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Iralda: „Ich sage dir, sie stirbt, wenn wir nichts unternehmen. Das Leben läuft gerade so aus ihr heraus und ich kann nicht mehr für sie tun. Wir müssen uns an den Pilger wenden- man sagt, er sei bewandert in solchen Dingen und der Sumpf ist sein Heim!“

¹⁸ Das graue Horn, den Galgenbaum, die Einsiedelei, etc. siehe die folgenden Kapiteln

¹⁹ siehe *AH*, S. 143

²⁰ regionale Beinamen des Herrn Boron. Siehe die Publikation *Am großen Fluss*, S. 97

Swafne: „Törichtes Weib! Die Ankunft des Pilgers bringt genauso viel Elend wie Nutzen.. Dieser Preis ist viel zu hoch und ich will ihn nicht hier haben hörst Du!? Wenn der dunkle Richter ihre Zeit gekommen sieht, dann sei es so. Frag Yann- er sieht es sicher ähnlich. Das musste ja irgendwann passieren- hoffentlich hat es Oisin wenigstens auch erwischt, den dummen Bastard!“

In der Tat steht es schlecht um die verwundete *Tuadh*. Einzige eine **Heilkunde-Wunde-Probe + 17** vermag an dieser Stelle, ihren gezeichneten Leib noch etwas vor der Seelenmühle zu bewahren. Alternativ hilft natürlich ein **BALSAM SALABUNDE +6** mit 21 AsP. Sollte einer Ihrer Spieler dieses Kunststück vollbringen, hat er einen großen Schritt nach vorne getan und steigt ungemein in der Achtung und dem Vertrauen der übrigen Bewohner.

Meisterinformation

Tuadh weist 2 Wunden am Rumpf und eine am linken Bein auf. Sie gehörte zu *Oisins* Bande und ist die einzige, die den glücklosen Überfall auf die Gegenspieler der Helden lebend überstand. Ob Sie den Helden noch mit entsprechenden Informationen behilflich sein kann, hängt von deren Motivation ab, Sie am Leben zu erhalten. In ihrem momentanen Zustand ist sie jedenfalls nicht ansprechbar. Selbst wenn sie nicht helfend eingreifen, sollte spätestens diese Szene die Aufmerksamkeit der Helden auf den mysteriösen Pilger lenken, dessen sie unlängst

ansichtig geworden sein dürften. Ziehen die Helden nähere Erkundigungen ein, erfahren sie, dass er des Öfteren an der alten Boron-Einsiedelei gesehen wurde, wo er bisweilen auf dem Boronsanger herumstöbert.

Weitere Informationen über seine Person finden Sie im Kapitel zur Boron-Einsiedelei und der Dramatis Personae.

Der restliche Weg durch die Murhsape Sümpfe hängt nun komplett von den Entscheidungen Ihrer Spieler ab, so dass wir im Folgenden lediglich eine Auflistung der einzelnen (optionalen) Örtlichkeiten liefern, auf welche Sie Ihre Spieler treffen lassen können und wie sie in Achtfingers *Karte* eingezeichnet sind. Dies entspricht der kompletten Detailkarte im Anhang (siehe: **Murhsape-Sümpe: Detail Ansicht**).

Anhand der Andeutungen und der punktuellen Sumpfkenntnisse der Bewohner Lochgrims, sollten die Helden nun beginnen, ihre Kenntnis des Sumpfes Schritt für Schritt auszubauen. Die entsprechenden Örtlichkeiten, können sie dann auf der Blanko-Sumpfkarte (siehe **Murhsape-Sümpfe: Blanko Karte**) ergänzen. Manche der Bewohner haben Kenntnis von der ungefähren Lage der ehemaligen Einsiedelei, des Galgenbaums und des Grauen Horns. Diese Örtlichkeiten wiederum enthalten wichtige Utensilien oder gar Hinweise auf das eigentliche Ziel der Helden- den Bingeneingang. Für genauere Informationen machen Sie sich bitte vorher mit den einzelnen Kapiteln vertraut.

Sie können natürlich auch direkt zu dem Kapitel „Die Stadt unter dem Berg“ überleiten.

Der Weidenauer Galgenbaum

Ein Alter Baum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Zwieliht der Dämmerung nähert ihr euch der beeindruckenden Boronsweide in andächtiger Stille. Schon von Weitem könnt ihr das gute zwei Dutzend Körper ausmachen, die von ihren starken, weit ausladenden Ästen herabhängen. Nur das regelmäßige Eintauchen eurer Ruder ist zu hören, selbst das allgegenwärtige Summen der Insekten und das Geschrei der Ranzfrösche scheinen verstummt. Mit einem Male verharrt die von Westen wehende kühle Brise und das sonst wogende Uferschilf steht völlig still. Für einen kurzen, fast surreal anmutenden, Augenblick schwingen die Unglücklichen noch sanft im Wind, bis auch ihre knarzenden Seile zur Ruhe kommen. Ihr ertappt euch dabei, den Atem angehalten zu haben, während euer Nachen das letzte Stück Weges gleitend zurücklegt und schließlich zum Stehen kommt.

Helden mit **Totenangst** können Sie, lieber Meister, bereits an diesem Punkt eine einfache Probe auf ihre schlechte Eigenschaft abverlangen, bei deren Gelingen sie sich verkrampfen und bewegungslos im Boot zusammenkauern werden. Auch wenn er sich etliche Meilen von Weidenau entfernt in der *Baronie Grenzmarken* befindet, steht der *Galgenbaum* sinnbildlich für die letzte Wegmarke der Zivilisation und die Grenze der staatlichen Autorität in dieser Region. Büttel und Gardisten überschreiten jene unsichtbare Linie lediglich im Zuge von seltenen Strafexpeditionen in die *Murhsape*, welche jedoch von ihnen weitaus gefürchteter sein dürften, als von den Wildnisbewohnern selbst.

Die Bande um *Adalhard Achtfinger*, einst berühmte Murhsapepiraten, war lange Zeit der Fürsten größte Sorge in diesem Gebiet, da er ob seiner detaillierten Kenntnis des Terrains seinen Häschern stets einen Schritt voraus schien. Als man ihm vor 5 Wintern endlich mit großem Aufwand habhaft werden konnte- man munkelt von Verrat in den

eigenen Reihen- knüpfte man ihn und die Überlebenden seiner Mannen als Abschreckung für das restliche Muhrsape-Gesindel an die große Boronsweide. Seither haben die starken Arme des Baumes noch eine gute handvoll weiterer Delinquenten zu Tode gebracht.

Verlangen Sie eine Probe auf **Sagen und Legenden** +4, denn es geht das Gerücht, dass auch härteste Folter dem alten *Achtfinger* nicht den Standort seines Schatzhortes zu entlocken vermochte. Manche behaupten gar, der Räuberhauptmann und seine Bande wären unsterblich und würden des Nachts immer noch zechen und singen- dann tanzen sie angeblich in ihren Stricken und berauschen sich am Ruhm längst vergangener Taten solange Praios' Auge hinter den Windhagbergen ruht. Manch verzweifelter Wandersmann habe er außerdem den Weg durch die *Muhrsape* weisen können, heißt es- ein Detail, welches eher das Interesse der Spieler wecken dürfte. Elfen, Druiden oder andere, dem Element Humus nahe stehende Charaktere bemerken mittels einer um **2 erleichterten Intuitionssprobe**, dass dieser Teil des Sumpfes sich von den bisherigen zu unterscheiden scheint. Sumus Leib wirkt seltsam kränklich, als werde sie durch eine unheilvolle Wunde ihrer Kraft beraubt. Die Boronsweide indes erweckt den Anschein, das Zentrum der vorherrschenden Verderbtheit darzustellen.

Meisterinformation

Der alte Räuberhauptmann genoss unter seinesgleichen den Ruf eines Freiheitskämpfers, dem jedoch die Liebe einer Frau aufgrund seines abschreckenden Äußeren Zeit seines Lebens verwehrt blieb.

Dies änderte sich schlagartig, als er die Bekanntschaft *Isils* machte, der verkommenen Schwarzfee, welche die Natur der nahen Umgebung ihrem Einfluss unterworfen hatte. *Isil* verliebte sich sofort in das niederträchtige Wesen des Räuberhauptmanns und bot ihm ihre bedingungslose Unterstützung an, um seitdem nicht mehr von seiner Seite zu weichen. Auch jetzt noch ist sie häufig in der Gegend des **Galgenbaumes** zu finden, um nach dem Wohlergehen ihres Liebsten zu sehen. Lediglich sein zeitweiliges Desinteresse an Ihrer Person macht sie dann bisweilen wütend. Der kranke, morbide Geist *Isil Sangui'annas* hat längst verlernt, die Grenzen zwischen Leben und Tod eindeutig zu bestimmen- eines der titelgebenden Leitthemen dieses Abenteuers, dem Sie, lieber Meister, immer wieder begegnen werden. Das Kapitel am **Galgenbaum** stellt eine alternative Gelegenheit für die Helden dar, in Kenntnis des Eingangs zur Binge *Karakk Hagârtom* zu gelangen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch immer weilt ihr in der beklemmenden Nähe des Galgenbaums, während die Sonne langsam im Westen versinkt. Aus dem Augenwinkel nehmt ihr eine Bewegung wahr, aber es war wohl nur der Wind, der die Leiche des alten Piraten etwas gedreht hat, sodass dieser nun direkt in eure Richtung zu blicken scheint. Da! Ein weiterer der Gesetzlosen dreht sich in seiner Schlinge bis schließlich Bewegung in den ganzen Baum zu kommen scheint und alle Delinquenten ausnahmslos in eure Richtung blicken. Mit einem Male schlagen die langen Äste der Boronsweide aus und lassen die Gehängten einen marionettengleichen Totentanz vollführen, während ihr Knochengeklapper euch wie schales Gelächter in den Ohren hallt.

Mittels einfacher **Gewandtheitsproben** verhindern die Helden, von den weit ausladenden Schwüngen der Äste getroffen zu werden bis sie außer Reichweite des Baumes gelangen können. Treffer verursachen schmerzhaftes 2W+2 TP. Wer die vorangegangene **Entsetzensprobe** (einfache Mutprobe) nicht besteht, läuft leider Gefahr, stocksteif an Ort und Stelle festzufrieren, wenn er eigentlich den Kopf einziehen sollte.

Die Schwarzfee

Nach einer Weile endet das schreckliche Spektakel und der Baum scheint zur Ruhe zu kommen. Nach einem kurzen Moment ertönt ein hochfrequenten Summen hinter dem Baum, der noch im selben Augenblick von einer kleinen, etwa ein Spann hohen, fliegenden Gestalt umrundet wird.

Isil Sangui'anna hat schlohweißes Haar, das ihr in klebrigen Strähnen an der schweißnassen Stirn klebt. Schwarzgeäderte Libellenflügel halten die Schwarzfee in der Luft, deren Blößen durch dreckige Fetzen, zerschlissenen Stoffes bedeckt werden. Ein kränkliches Husten entringt sich ihrer Kehle, als sie die Helden mit einer Mischung aus kaum verhohlener Gier und Interesse zu mustern beginnt. Sie umkreist den Baum, um sich schließlich in ca. drei Schritt Höhe an die skelettierte Wange des alten Muhrsape-Piraten zu schmiegen, die sie im Folgenden mit hastigen, kleinen Küssen übersät. Schließlich erhebt sie ihr dünnes Stimmchen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Was könnten die Menschligen begehren? Wollen sie mit uns tanzen? Wollen sie uns küssen? Oder brauchen sie gar unseren Rat? Ganz verloren sehen sie aus, mein Liebster.“

Im Folgenden haben die Helden die Möglichkeit, mit der verwirrten Schwarzfee zu kommunizieren, um ihr gegebenenfalls einige Informationen zu entlocken. Hierbei wechseln sich Phasen, in denen sie vergnügt um die Köpfe der Helden herumschwirrt mit solchen, in denen sie traurig das

Köpfchen zu Seite neigt, um gedankenverloren ins Leere zu blicken. Sollte sich ein Zwerg unter Ihren Helden befinden, wird sie ihn lange und nachdenklich ansehen und sich fragen, wo sie ein solches Wesen schon einmal gesehen hat- schließlich streifte sie bereits durch die Sümpfe, als *Karakk Hagärtom* noch in voller Blüte stand.

Mögliche Informationen des *Lamifaars* finden Sie im Folgenden aufgelistet, die Sie, abhängig vom Gesprächsverlauf, nach Belieben einstreuen können. Gerne können Sie der Auflistung noch weitere Kommentare hinzufügen. Der Informationsgehalt sollte dabei jedoch stark variieren, bedingt durch die sehr begrenzte Aufmerksamkeitsspanne *Isils*:

- „Alte Steine sagt ihr? Von alten Steinen klagt der Wind. Doch geht dort nicht hin! Der dunkle Schlund würde euch verschlingen und dort unten schläft das schwarze Feuer!“
- „Nein- es geht mir gut. Familienprobleme, wisst ihr? Das Übliche. Aber es wäre unhöflich, euch damit zu belasten. Ihr seht nett aus. Wollt ihr zum Essen bleiben?“
- „Habt ihr den siechen Wanderer gesehen? Sein Atem riecht wie der Pesthauch aus hundert Mooraugen und in seinem faulen Fleisch windet sich der Laich tausend toter Frösche. Er weint, wenn er sich unbeobachtet fühlt- der Wind hat's mir erzählt!“
- „Kleine Menschlinge sucht ihr? Ich weiß nicht. Kann sein. Wie kann das nur so wichtig sein? Habt ihr Hunger? Ich habe erst vorgestern da hinten ein paar junge Karnickel ersäuft! Wollten nicht mit mir spielen, die ungezogenen kleinen Dinger!“
- „Hui- singt der Sturm. Laut muss er singen, dass ich mich freuen kann, denn dann übertönt er selbst das Wehklagen der Steine!“
- „Gibt es Asche, wo kein Feuer ist? Gibt es Tod, wo kein Leben ist? Manchmal dringen Schreie an mein Ohr. Schreie aus der Tiefe wie sie keines Wesen Lippen je verlassen haben dürften.“
- „Tja, dann haben sie ihn da hingehängt, meinen Liebsten. Ich hab nie verstanden, warum er sich damals so gewehrt hat dabei- ist doch schön an meinem Baum, oder nicht?“

Meisterinformation

Die einst prächtige Boronsweide stellte ihren Anker in die Feenwelt dar, wurde jedoch im Duell mit ihrer Schwester *Nou'Orl* nachhaltig geschädigt. Seit das Tor zur Anderswelt sich für sie nicht mehr öffnet, ist sie auf das Sikaryan fremder Lebewesen angewiesen. Die Schwarzfee ist sichtbar krank- ein ungewöhnlicher Zustand für Angehörige ihres Volkes, der in ihrem Liebeskummer und dem kürzlichen Sikaryanraub an einer halb-verendeten Sumpfranze begründet liegt.

Isils Magieresistenz beträgt in ihrem geschwächten Zustand gerade mal noch 22. Gegen sie gerichtete Heil- oder Schadenzauberei bleibt wirkungslos und entlockt ihr lediglich ein heftiges Niesen. Gegen sie geführten Schlägen würde sie mit Leichtigkeit ausweichen, zumal achtet sie darauf, sich stets knapp außer Reichweite zu halten.

Achtfingers Schatz

Im Verlauf des Gespräches kommen die Helden wahrscheinlich früher oder später auf den Standort des Bingeingangs oder den von Achtfinger versteckten Schatz zu sprechen, was der aufmerksamen kleinen Schwarzfee ein boshafes Lächeln ins Gesicht zaubert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Tja wir haben's gleich gewusst- ihr seid wegen seines Schatzes hier. Der ist gut versteckt und ihr könnt ihn nicht haben, hört ihr? Außer... ja außer... ihr gebt mir ein Küsschen- jeder einzelne von euch! Meinen einstigen Liebsten scheint seine Leidenschaft verlassen zu haben und seitdem bin ich sehr einsam. Nur ein Küsschen meine Lieben, es wird auch fast nicht wehtun...“

Als es nach dem letzten Satz eine Reihe nadelspitzer Zähnnchen entblößt und sich gierig mit der Zunge über die Lippen leckt, dürfte auch dem naivsten Helden klar sein, was das gierige *Lamifaar* im Sinn hat.

In der Tat wird es jedem Ihrer Spieler, so sie es gewähren lassen, 1W3 Punkte seines Sikaryans rauben. Hierbei fühlt der Held zunächst einen kurzen, brennenden Schmerz und ein zunehmendes Gefühl der Schwäche, das sich rasch bis in die Knie ausbreitet. Regeln zum Sikaryanraub und dessen Regeneration finden Sie auf *MGS* S. 114.

Verlangen Sie außerdem von jedem Gebissenen eine Konstitutionsprobe, bei deren Misslingen Sie mit 2W6 überprüfen, ob eventuell weitere unangenehme Folgen eintreten.

- 2: Verlust eines permanenten LeP
- 3: Eine graue Strähne bildet sich im Haar des Helden.
- 4: Der Held leidet die nächsten W3 Tage an Schlafstörungen wie in *AH* S. 115 beschrieben.
- 5: KK-1 für die nächsten W3 Stunden wegen heftigen Erbrechens.
- 6: Der Held geht für W6+3 KR zu Boden.
- 7: Keine negativen Auswirkungen.
- 8: Schwindelgefühle für die nächsten W3 Stunden.
- 9: Der Held verliert 2 zusätzliche LeP, die sich jedoch regulär regenerieren.
- 10: Der Held leidet für die nächsten W3 Tage an schlechter Regeneration wie in *AH* S. 115 beschrieben.
- 11: Eine schlechte Eigenschaft (Meisterentscheid) erhöht sich dauerhaft um einen Punkt.

12: Ansteckung mit Tollwut, siehe den entsprechenden Abschnitt in GA S. 209.

Eine mögliche Zustimmung sollte sich jeder Spieler gut überlegen- schlagen nicht alle vollzählig ein, kommt keine Abmachung zustande. Sollte der Handel abgeschlossen sein, wird das Lamifaar sein nunmehr blutverschmiertes Köpfchen in den Nacken werfen und ein herzhaftes Seufzen verlauten lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich danke euch meine Lieben- Eure Kraft ist nun die meine! Ich will Wort halten- der Schatz Adalhard Achtfingers- er soll euer sein. Wartet nur einen Augenblick und ich hole ihn für euch!“

Daraufhin erhebt sie sich wieder in die Lüfte, und fliegt zu einem Astloch in etwa vier Schritt Höhe. Mit sichtlicher Anstrengung zieht sie eine vergilbte Rolle dicken Wachspergaments hervor und übergibt es den Helden.

Das Graue Horn

Die Graue Nadel im Sumpf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Nebel, der in diesem Teil des Sumpfes häufiger aufzutreten scheint, hängt glitzernd über den Marschen und scheint jedwedes Geräusch zu verschlucken- jedes Geräusch bis auf eines: Schon seit geraumer Zeit durchdringt ein stetig auf- und abschwellendes, leises Heulen die Morgenluft, wie das Wehklagen zweier Seelen, die sich in einem endlosen Duett in trauriger Agonie winden. Mit einem Male schält sich eine Silhouette aus dem Dunst, als ein schiefer Umriss das wabernde Grau zu durchstoßen scheint. Einem mahnenden Zeigefinger gleich ragt der graue Turm bedenklich geneigt über das Moor, die hohen schwarzen Fenster vage an leere Augenhöhlen erinnernd. Welche Überraschung dieses abstoßende Bauwerk auch bereithalten mag- zumindest von außen scheint es, als hätte es seit geraumer Zeit keine lebende Seele mehr beherbergt.

In der Tat liegt der Turm einsam und verlassen im Sumpf, der feuchte Untergrund hat mit den Jahren dem Gewicht des Gemäuers nachgegeben, sodass dieses mittlerweile gut 1 ½ Schritt abgesackt ist und eine bedenkliche Schräglage aufweist. Da die Eingangstür damit unbegehrbar geworden ist, bleibt neugierigen Helden lediglich der Einstieg über eines der Fenster in gut 3 ½ Schritt Höhe, was mit einer **Probe auf Klettern** +4 durchaus machbar sein sollte, so man sich auf die Schultern eines Gefährten stellt. Da sich im Fenster selbst noch Glasreste befinden, bedarf es einer **Gewandtheits-** nebst einer **Fingerfertigkeitssprobe**, um sich an dieser Stelle nicht zu schneiden (1W3 SP), was

Meisterinformation

Bei *Kapitän Achtfingers* größtem Schatz handelt es sich um eine detailgetreue Karte dieses Sumpfabschnitts, die neben dem lange gesuchten Eingang zur Binge **Karrak Hagârtom** noch auf einige getarnte Versorgungsdepots der Bande verweist. Hier können Sie die Gelegenheit nutzen, der Gruppe einige noch eventuell haltbare, letzte Vorräte oder etwas Geld zuzustecken. Die in mühevoller Kleinarbeit zusammengetragene Karte war es, die es dem Muhrsape-Banditen erlaubte, stets aus dem Hinterhalt zuzuschlagen und sich dann scheinbar spurlos zurückzuziehen. Mit ihrer Hilfe sollte es den Helden fortan nun gelingen, das Terrain deutlich sicherer zu passieren- verringern Sie im Folgenden die Gefährlichkeitsstufe des Sumpfes überall um je 1 Punkt und händigen Sie Ihren Spielern die Detailkarte aus.

unweigerlich passiert, sobald eine der beiden Proben misslingt. Die skelettierten Überreste des einstigen Hausherrn thronen, dem Einstiegs-Fenster der Helden zugewandt, in würdevoller Haltung in einem schweren Sessel. Da die schwere Kapuze, sowie die Stiefel und Handschuhe des Mannes seinen leblosen Zustand zuerst nicht vermuten lassen, ist eine **Selbstbeherrschungs-Probe** fällig, um die anspruchsvolle Kletterei nicht durch eine Schreckreaktion zu ruinieren. Bei genauerer Examinatio der Gestalt fallen entsprechende **Totenangst-Proben** an, sollten die Helden mit diesem Nachteil geschlagen sein.

Meisterinformationen

Einst die Heimstatt des Schwarzmagiers Morgan Distelzorn liegt der Turm nunmehr seit fast 70 Jahren verwaist im Sumpf. Wenn der Wind sich an seinen spitzen Zinnen bricht, entstehen die für ihn so charakteristischen Geräusche, die ihm schließlich seinen Namen eingebracht haben. Einst der Schauplatz düsterer Experimente, wird der Turm von den übrigen Sumpfbewohnern gemieden, hat er doch über die Jahre wenig seiner düsteren Aura verloren. Der mit Sphärenreisen experimentierende Magus darf zu Recht als verstorben gelten seit von seiner letzten Limbusreise lediglich sein Körper in den schweren Ebenholzsessel zurückkehrte.

Das Innere des 1. Stockes beherbergt die Schlaf- und Studierkammer des Magiers. Die hohe Decke scheint weitestgehend intakt, weist jedoch mehrere, undichte Stellen auf. Eine schmale Bettstatt befindet sich auf der Südseite, in

dreckigen Regalen befinden sich zahlreiche versiegelte, blinde Gläser in denen einige in Alkohollösung konservierte Schlangen und Kröten Zeugnis vom ausgeprägten naturkundlichen Interesse des Besitzers ablegen. Mehrere Reihen mit Büchern und Folianten mussten sich der feuchten Witterung geschlagen geben und sind nunmehr lediglich traurige Klumpen verrotteten Zellstoffs. In die Wand eingelassene Stiegen führten einst auf das Dach des Gemäuers, enden jedoch mittlerweile vor einer hoffnungslos zugerosteten eisernen Luke. Auf der Nordseite, unweit der Reste der schmalen Treppe nach unten, ist der Boden teilweise weggebrochen und gibt den Blick auf das Erdgeschoss frei, das jedoch lediglich hüft hohen Schlamm und Morast offenbart.

Vor dem hohen Fenster eines Alkovens, relativ zentral platziert, erregt ein metallener, dreibeiniger Ständer die Aufmerksamkeit der Helden. Darauf ruht ein etwa kindskopfgroßer Gegenstand, der jedoch unter einem schwarzen Seidentuch verborgen ist.

Der Wächter des Turms

Werden der Ständer oder auf ihm ruhende Gegenstände berührt, wird automatisch eine im Dreibein gespeicherte magische DUNKELHEIT²¹ aktiviert, gefolgt von einem eiskalten Hauch, der urplötzlich durch das Zimmer weht und erfahrenen Helden kündigt, dass soeben ein Tor in die Niederhöhlen aufgestoßen wurde. 1W6 KR später taucht dann ein rotglühendes Augenpaar über den Helden auf und das Knallen einer Peitsche durchschneidet die Luft. Im Folgenden sehen sich die Helden mit einem Vertreter aus der Gattung der Heshthothim²² konfrontiert, dessen Auftrag von erschreckender Einfachheit ist und alle Personen außer dem Beschwörer selbst einschließt: „Vernichte...“

Die Werte des Heshthots:

Peitsche: **IB 12, AT 14, PA 9, TP 1W, DK SP**

Schwert: **IB 12 AT 14, PA 9, TP 1W+4, DK NS**

LE 20, RS 2, GS 9, MR 5, GW 8

Eigenschaften: 2 Aktionen pro KR, Immunität gegen Schaden, Regeneration I, Schreckgestalt I, Schweben (da er sich mittels dieser Eigenschaft bevorzugt in Deckennähe aufhält, sind alle gegen ihn gerichteten Attacken um 2 Punkte erschwert.)

Gehen Sie nach Auftreten der Dunkelheit sicher, dass sich alle Spieler über die aktuellen Entwicklungen im Klaren sind. Markieren Sie dann die Positionen der Helden auf ihrer improvisierten Grundrisskarte des Turms und entfernen Sie diese vom Tisch. Fortan stehen die Spieler vor der Herausforderung, aufgrund ihrer letzten, erinnerten Position ihre nächsten Schritte präzise zu bemessen. Dies dürfte erwartungsgemäß recht unterhaltsam ausfallen und für ein

heillosen Durcheinander sorgen, sobald Spieler anfangen, schnelle Schritte oder gar Ausweichbewegungen durchzuführen. Einzig der Aufenthaltsort des Heshthots wird durch dessen böse glühende Augen verraten. Notieren Sie die Bewegung der Spieler stets mit Bleistift auf der Karte, um ihre aktuelle Position bestimmen zu können.

Besonders gefährliche Punkte dürften hierbei das Einstiegsfenster sowie der Abgang ins Erdgeschoss sein, die beide zu nicht unbeträchtlichem Fallschaden führen können.

Meisterinformationen

Einst lebten in dieser Region zwei Feenwesen, die so entzweit waren, dass selbst der Feenkönig ihren Streit nicht zu schlichten wusste. Während die gutmütige *Nou'Ori Sangui'anna* anderen Lebewesen stets wohlgesonnen war, wurde das Wesen ihrer Schwester *Isil* von üblen Launen und Missgunst regiert, die ihr kleines Herz vergifteten, bis sie sich in offenem Kampf gegen Ihresgleichen wandte.

Da der Ausgang ihres Kampfes jedoch ungewiss war, bediente sie sich der Hilfe des alternden Magiers *Morgan Distelzorn*, der für sie das Zünglein an der Waage spielen sollte. In der Tat gelang es mit seiner Hilfe, die unterlegene *Nou'Ori* in eine Kugel reinsten Bergkristalls zu bannen, doch gelang es dem geschlagenen *Ladifaahr* im Laufe des Duells, den Anker ihrer Schwester zu zerstören, der ihr die Rückkehr in die Feenwelt garantieren sollte. Als sie ihren Sieg derart in eine Niederlage verkehrt sah, zog sich die böse *Isil* verbittert in den Sumpf zurück, wo sie sich fortan als *Lamifaar* von fremdem Sikaryan ernährte und unvorsichtigen Reisenden auflauerte. Jüngste Augenzeugenberichte erwähnen Sichtungungen unweit des *Weidenauer Galgenbaumes*. Die gute *Nou'Ori* ist seitdem in jener Kristallkugel eingeschlossen, die der alte Distelzorn mit einem Zauber vor unbefugtem Zugriff zu schützen suchte. Der Ständer besteht aus einer Mindorium-Legierung, und enthält sowohl die Thesie einer *DUNKELHEIT*, sowie die *INVOCATIO* eines Heshthots- beides bleibt magischer Hellsicht keineswegs verborgen- das Aussprechen des Lösungswortes „Menacor“ deaktiviert den zentralen *ARCANNOVI* für eine SR Letzter Umstand offenbart sich bei einer magischen Analyse mittels *ANALYS ARCANSTRUKTUR* und 20 ZfP*. Eine genauere Beschreibung zur Kristallkugel selbst finden Sie am Ende des Kapitels.

²¹ Dauer 1SR, Radius 8 Schritt

²² siehe MGS, S. 65



Aus den Augen von Väterchen Potz:

Dieses Kapitel dient zweierlei Zweck. Zum einen möchten wir eine weitere Möglichkeit anbieten, den Helden eine zuverlässige Lichtquelle mit auf den Weg zu geben, so sie die Schwelle zu **Karrak Hagârtom** schließlich passieren. Zum anderen wollten wir dem „Klassiker unter den Dämonen“, den einfachen Heshthot einmal möglichst vorteilhaft inszenieren und einen Versuch unternehmen, den Helden mit seiner Hilfe einen gehörigen Schrecken einzujagen. Wird er sonst zu oft mit einem lässigen Zucken der Spielerschulter abgetan, sollten seine luxuriöse Ausstattung, gepaart mit der urplötzlich auftretenden **DUNKELHEIT** auch gut eingespielte Heldengruppen zumindest kurzzeitig ins Schwitzen geraten lassen. Übertreiben Sie jedoch nicht- sollte Ihre Heldengruppe über keinerlei Möglichkeiten verfügen, mit einer solchen Ausgeburt der Niederhöllen fertig zu werden, belassen Sie es bei der Dunkelheit oder streichen Sie einige Eigenschaften des Dämons. Sollten Sie Ihre Gruppe jedoch noch immer unterfordert wännen, machen Sie einen Streifzug durch das Pandämonium¹- sie werden sehr schnell feststellen: „Schlimmer geht immer...“

Die Feenkugel

Ist die Gefahr durch den Wächterdämon einmal beseitigt, wird das Objekt auf dem Ständer sehr schnell ins Zentrum der Heldenaufmerksamkeit rücken. Hierbei handelt es sich um eine etwa 3 Stein schwere, makellose Kristallkugel, die von einem strahlenden, zentralen Punkt heraus in einem hektisch pulsierenden Licht zu leuchten scheint. Besagtes Pulsieren wird mit der Zeit etwas ruhiger- ebenso die ausgesandten Lichtreflexe. Bei Berührung ist nicht zu übersehen, dass eine gewisse Wärme von der Kugel ausgeht. Wird die Kugel wieder unter das Tuch gelegt oder gar in einer Tasche geborgen, erstirbt das Licht bis zu einem kaum merklichen Glimmen- ebenso wie bei der magischen Dunkelheit während des Kampfes.

Der Kerker des Ladifaahrs

Auch wenn wir nicht glauben, dass die Helden sich die Zeit nehmen werden, das Artefakt bereits vor Ort einer zeitintensiven Examinatio zu unterziehen, fügen wir im Folgenden das Ergebnis einer solchen bei. Tatsächlich handelt es sich bei der Kugel um ein äußerst komplexes Gefängnis, dessen Konstruktion vermutlich mehrere Madaläufe in Anspruch genommen haben muss. Die Kugel ist völlig unempfindlich gegen äußere Gewalt- einwirkung.

Odem Arcanum

- 0 ZfP* Fluktuierende Impensation- äußerst ungewöhnlich- unmöglich zu taxieren, vermutlich jedoch sehr kraftvoll.
- 10 ZfP* Astrale Energien akkumulieren sich im Zentrum- keine anderweitigen, peripheren Kraftfibrillen erkennbar. Reaktionen des Artefakts auf seine Umwelt müssen daher auf ein Minimum beschränkt sein.

Analys Arcanstruktur

- 0-5 ZfP* Vermutlich ein zentraler ARCANOVI, mehrfach kaskadiert. Kollektierte Canti der Magica Contraria überwiegen. Mindestens ein weiteres Merkmal ist vorhanden, jedoch geschickt eingewoben.
- ab 5 ZfP* Klare Okkupation im Inneren- vermutlich nicht daimonider Natur, jedoch nicht sine dubio. Durchgehend gildenmagische representatio, limpide Radialstrukturen. Ca. ein halbes Dutzend periphere Kraftfibrillen wurden vermutlich nachträglich gekappt.
- ab 10 ZfP* Sämtliche Ladungen scheinen von einer Kraftquelle im Zentrum gespeist zu werden. Der zentrale ARCANOVI steuert drei weitere Canti effectioiii von kunstvoller Varianz und sorgfältiger Inmatriizierung. Destinatio des Artefakts liegt klar bei der aussersphärischen custodia. Ein Canti, höchstwahrscheinlich der Magica Controllaria, ist nur noch in Fragmenten vorhanden und muss als kadu- ziert gelten.
- ab 15 ZfP* Mittels eines modifizierten MAGISCHEN RAUBS wird eine Kaskadenkopplung gespeist, sobald der Astralausstoß im Inneren einen gewissen Schwellenwert überschreitet. Ein nach innen spekularisierter GARDIANUM bislang unbekannter Webart verhindert dadurch jegliche nach außen gerichtete Aktivität aus dem Zentrum der Okkupation.
- ab 20 ZfP* Subvektorielle Segmentalverformungen haben die Matrices teilweise assimiliert, jedoch lediglich bei einer Frakturen kau- siert. Ursprung der Interferenzen ist of- fenbar eine magica contraria albischen Ursprungs und Ergebnis der Bemühungen des Häftlings, die feinen Maschen seines Gefängnisses zu penetrieren. Die Exposition immenser astraler potentia hat zudem die kristalline Struktur des Behältnisses verunreinigt, deren Ursprung anscheinend in gelungenen, jedoch defizitären astralen Methodiken liegt.



Für den eiligen Nicht-Magier bedeutet das:

Sowohl die gekappten Kraftfibrillen, die verformten Matrices sowie die kristalline Verunreinigung sind auf *Nou'Oris* Widerstand zurückzuführen, die in ihrem Gefängnis nicht nur einen Weg fand, sich der *Magica Controllaria* ihres Folterknechtes zu entziehen, sondern auch mehrere Male kräftig an den „Gitterstäben“ zu rütteln vermochte. Die dem Artefakt innewohnende, starke Antimagie verhindert indes ein „Herauszaubern“ aus oder ein Verlassen der Kugel, während sich sämtliche eingewobenen Canti aus der astralen Energie des Insassen speisen. Diese „Sicherheitsvorkehrungen“ des Kerkers werden aktiviert, sobald die astrale Konzentration im Inneren einen vorher festgelegten Schwellenwert überschreitet – lediglich die von der Kugel ausgehenden Lichtreflexe sind „leise“ genug (entspricht der astralen Radiation von 1 ASP oder weniger), um keine Abwehrreaktion auszulösen. Der einst in die Kugel eingewobene IMPERAVI erwies sich als nicht potent genug, das wütende Ladifaahr zu kontrollieren und wurde von diesem unschädlich gemacht.

Auch mittels Verständigungsmagie ist es magiebegabten Helden möglich, Informationen über den Häftling in Erfahrung zu bringen – hier verhelfen z.B. ein SENSIBAR, ein GEDANKENBILDER, EXPOSAMI oder gar ein BLICK IN DIE GEDANKEN zu rascher Erkenntnis. Im Falle des Versuches einer solchen Kontaktaufnahme ist *Nou'Ori* fähig, ihre ansonsten unüberwindliche Magieresistenz auf 6 herabzusetzen.

Selbstverständlich stehen Ihre Spieler früher oder später vor der Entscheidung, etwas zur Befreiung des Ladifaahrs zu unternehmen oder nicht. Bei eingehender Analyse (ZFP* 12+) wird jedoch schnell klar, dass nur ein äußerst kompetenter Antimagier das Gefäß unschädlich machen könnte, ohne dabei die Gefangene zu verletzen, und das auch nur unter erheblichem Aufwand – in keinem Fall also eine billige Angelegenheit.

Für die Entzauberung mittels eines DESTRUCTIBO bedarf es einer Zauberprobe +16, sowie der Aufwendung von 44 AsP, davon 2 permanent. Vollbringt ein Spieler dieses Kunststück, erhält er neben der ewigen Dankbarkeit *Nou'Oris* den Vorteil Feenfreund (siehe AH, S. 108) und einen Kuss der Fee mitten auf die Nase, was einen silber glänzenden, permanenten Abdruck hinterlassen wird.

Da eine solche Prozedur jedoch nur unter möglichst optimalen Bedingungen durchgeführt werden sollte, werden vernunftbegabte Spieler damit noch bis zur Rückkehr in die Zivilisation warten wollen, zumal die Gefahr besteht, sich damit bereits an Ort und Stelle zu verausgaben.

Die splinternackte *Nou'Ori Sangui'anna* ist von zerbrechlicher Gestalt, ca. einem Spann Höhe und trägt türkis irisierende Schmetterlingsflügel, die nie still zu stehen scheinen. Die kleine, spitze Nase lugt aus einem sommersprossigen, von roten Haaren umrahmten Gesichtchen hervor, die frechen Augen haben über die Jahrzehnte nichts von ihrer Fröhlichkeit verloren.

Aus den Augen von Väterchen Potz:

Höchstwahrscheinlich beschränken sich Ihre Spieler darauf, den Kerkerkristall als banale Lichtquelle zu nutzen. Da *Nou'Ori* ihre Umgebung jedoch nicht nur visuell, sondern ebenfalls durch die ihr eigene intuitive Magie wahrnimmt, könnten Sie ganz nach Ihrem Ermessen einen netten kleinen Effekt verwenden, wie er u.a. im Film *Aliens – die Rückkehr* eingesetzt wurde. Lassen Sie hierzu das Licht des Kristalls pulsieren, so sich den Helden später in der Binge Untote, Elementarwesen oder gar ihre Widersacher nähern. Je näher der Gegner, desto schneller pulsiert in diesem Fall der Kristall. Dies wäre als gutgemeinte Warnung des Ladifaahrs zu verstehen, die selbstverständlich ein eigenes Interesse daran hat, diesen beklemmenden Ort wieder zu verlassen...

Der siechende Wanderer

Barnabas, der Verfluchte

Durch sein abscheuliches Erscheinungsbild bedarf es keines besonderen Scharfsinns, um in *Barnabas* einen Ausätzigen zu erkennen. In lange, zerrissene Lumpen gewandet, sind unter dem dünnen Schleier lediglich seine Augen zu erahnen. Sein Gesicht hat bereits seit Jahren kein Sterblicher mehr zu Gesicht bekommen: Beulen und nässender Hautausschlag bedecken seinen Körper, ein verschimmeltes Bein zieht er ruckartig nach. Auch das Schlucken bereitet ihm offensichtlich Mühe. Doch weitaus schlimmer ist es um seine Seele bestimmt.

Einst lebte Barnabas mit seiner schwangeren Frau in *Gudasgrund*. Als diese jedoch an einem schweren Fieber erkrankte, vermochte selbst ihr in der Heilkunst bewanderte Ehemann nicht, ihr zu helfen. Aus purer Verzweiflung

ging er damals einen Pakt mit der *fauligen Monarchin des ewigen Siechtums*²³ ein und erkaufte die Gesundheit seiner Frau mit seiner eigenen Seele. Als sein Kind jedoch missgestaltet und totgeboren ward, musste *Barnabas* lernen, dass Geschäfte mit Dämonen selten zum Wohl der Sterblichen ausfallen. Seine Frau jedoch ertränkte sich in einer kalten Neumondnacht im Sumpf – ahnte sie doch, welchen Preis ihr Mann so vergeblich gezahlt hatte. Die übrigen Bewohner *Gudasgrunds* erkrankten im Folgenden ebenfalls an jenem mysteriösen Sumpffieber und verstarben oder verließen die Siedlung.

²³ Mehr zur erzdämonischen Wesenheit Mishkhara, oder Belzhorasch siehe GS, S. 37

Barnabas selbst weiß um die Gefahr, in der seine Seele schwebt und versucht, Abbitte zu leisten, indem er Kranke heilt und die Zwölfgötter um Vergebung anfleht. Bisher blieben seine Rufe ungehört, ja selbst die Heilung von Kranken gestaltet sich bisweilen schwierig, ist doch der 46-jährige *Barnabas* mittlerweile selbst ein Quell von Krankheit und Siechtum. In der Tat besteht für alle 6 Stunden, in der sich ein Held in unmittelbarer Nähe des Siechen aufgehalten hat, eine 5%ige Wahrscheinlichkeit für den Spieler, sich mit einer der folgenden Krankheiten zu infizieren (Meisterentscheid): Dumpfschädel, Schlafkrankheit, Lutas, Brabaker Schweiß, Jahresfieber, Schwarze Wut, Efferdsieche. Weitere Informationen zu Krankheiten finden Sie in *GA* ab S. 205.

Eine Rassel, wie sie Aussätzige oft tragen, um ihre Mitmenschen auf Entfernung zu halten, stellt sein Paktgeschenk dar. Sie dient ihm als dämonischer Fokus (siehe *GS*, S. 94) und zum Erkennen von Krankheiten (siehe *GS*, S. 100). Sein verschimmeltes Bein jedoch, ist sein Dämonenmal, welches ihm tagtäglich unsagbare Qualen bereitet.

Barnabas' Dienste

In der Tat kann man ihn des Öfteren auf dem alten, stillen Boronsanger der verlassenen Einsiedelei antreffen, wo er regelmäßig frische Sumpfdotterblumen auf das Grab von Frau und Kind legt. Da sein Erscheinen bereits früh den Argwohn der Helden wecken dürfte, ist es fraglich, ob sie ihm tatsächlich friedlich begegnen werden. Sollte er sich tatsächlich seiner Haut erwehren müssen, tut er dies vornehmlich mit einem HAUCH DER PESTILENZ, bevor er sich zur Flucht wendet. Diese Probe erfolgt auf IN(16)/FF(13)/KO(11) auf einer Distanz von bis zu 8 Schritt. Im Folgenden verzichten wir auf weitere Werte, da sein geschundener Körper den Helden in einem Zweikampf ohnehin nichts entgegensetzen hätte.

Bitten ihn die Helden um Hilfe, willigt er ein, knüpft daran jedoch eine Bedingung: Noch in dieser Nacht sollen die Helden einen in der Nähe befindlichen *Morgendorn-*

strauch aufsuchen und ihm von dort eine Blüte pflücken. Diese hofft er zu einer schmerzlindernden Salbe für sein Bein verarbeiten zu können, fürchtete jedoch bisher, sich allein dem unheilverheißenden Gewächs zu nähern. Mehr dazu finden Sie im entsprechenden Kapitel: *der Morgendornstrauch* (siehe *ZBA*, S. 254. Das Vorkommen der Pflanze ist eigentlich untypisch für diese Region, jedoch mit der Anwesenheit der Schwarzfee Isil erklärbar.). So er die Blüte erhält, ist er bereit, sich zeitweise in die Dienste der Helden zu begeben und sie zum Eingang der Binge *Karakk Hagârtom* zu begeben, den er selbst bei einem seiner Streifzüge durch das Tal entdeckte. Darüber hinaus stellt er den Helden seine kompetente Hilfe als Heiler zur Verfügung. Nutzen Sie diese Gelegenheit, falls nötig, um Ihre angeschlagenen Helden wieder (fast) vollständig herzustellen oder bereits ausgebrochene Krankheiten einzudämmen.

Mit *Barnabas* schlagen wir natürlich ein heikles Kapitel auf: namentlich die mögliche Heldenkooperation mit Dämonenpaktierern. Abhängig von Ihrer Einstellung und der Zusammensetzung Ihrer Gruppe müssen Sie natürlich bedenken, dass *Barnabas* lediglich eine von zwei Alternativen darstellt, die Gruppe nach *Karakk Hagârtom* zu führen, wenn auch sicherlich die vielversprechendste. Als besonderen Besitz trägt *Barnabas* einen etwas hühner-eigroßen *Gwen-Petryl-Stein* mit sich, den die Helden wahrscheinlich an sich nehmen werden, falls *Barnabas* unter ihren Knüppeln sein Ende findet. Sollten die Helden seine Hilfe jedoch annehmen und bis dahin keine geeignete Lichtquelle mit sich führen, um die dunklen Tiefen der Zwergenbinge zu erkunden, so wird *Barnabas* ihnen den Stein gerne überlassen:

„Hier Freunde- nehmt dies. Es ist ein Stein, dem Nebelatemenden (hierbei schluckt er heftig) heilig wie ihr wisst. Ihr werdet allen Schutz benötigen, den man euch gewährt. So ihr zurückkehrt, bringt den Stein zu einem Tempel- mir selbst bereitet er mittlerweile zusehends Schmerzen und Übelkeit.“

Der Morgendornstrauch

Von mystischen Gewächsen

Nähern sich die Helden dem mysteriösen Gewächs, so vernehmen Sie bereits von weitem ein vielstimmiges Klagen, das sich stets am Rande ihrer Wahrnehmung zu bewegen scheint. Die Pflanze selbst erweist sich als überaus beeindruckend. Etwa 3 Dutzend gülden schimmernde Kelchblüten glänzen im fahlen Madaschein. Über der Pflanze selbst kreisen eine Handvoll unwirklich leuchtender Erscheinungen, welche die Quelle der Trauerlitanei zu sein scheinen.

Helden mit dem Nachteil Medium (siehe *AZ*, S. 151) stimmen unvermittelt in die Melodie mit ein. Die übrigen

Helden legen eine **Mut-Probe** ab, um sich der unheimlichen Szenerie weiter zu nähern.

Meisterinformationen

In der Tat ist die Episode um den Morgendornstrauch gefährlicher als auf den ersten Blick erwartet, da die kreisenden Irrlichter im Folgenden versuchen werden, unvorsichtige Helden in die schwarzen Dornen der übernatürlichen Pflanze zu locken.

Tagsüber ruhen die Irrlichter, vor Praios' Licht geschützt, in den Blütenkelchen, um des Nachts ihre herzerreißenden Trauerlieder anzustimmen. Da sämtliche Gerüchte den Strauch betreffend wahr sind, könnte es gut sein, dass ungeschickte Helden sich in Bälde in einem Rudel Rotaugen wiederfinden und sich der kreischenden Gesellschaft Ihresgleichen erfreuen. Tatsächlich sorgt eine Verletzung an den langen Dornen für die allmähliche Verwandlung in eine Sumpfranze, einzig Zwerge sind von diesem Effekt ausgenommen. Weisen Sie bereits früh auf den hypnotischen Einfluss der Irrlichter hin und machen Sie klar, dass willensschwache Helden sich bei der bevorstehenden Aufgabe nun besser zurückhalten.

Helden, die sich dem Strauch bis auf 5 Schritt nähern, legen eine Probe auf Ihre **Magieresistenz** ab. Gelingt diese, haben sie die Einflüsterungen der verlorenen Seelen erfolgreich ignoriert. Misslingt die Probe jedoch, verhindert lediglich eine **Selbstbeherrschungsprobe +4**, geradewegs in den Strauch zu laufen und sich mit 70%iger Wahrscheinlichkeit an einer der Dornen zu verletzen. Bei gelungener Probe kommt der Spieler nur wenige Finger vor der Pflanze zu einem abrupten Halt. Sollte einer Ihrer Charaktere gar daran denken, sich die Ohren zu verstopfen, sind beide Proben um je 2 Punkte erleichtert. Eine gelungene **Fingerfertigkeitssprobe** schließlich bricht eine

der Blüten ab, ohne sich dabei an einer der gewundenen Dornen zu verletzen. Die übrig behaltenen TaP* einer weiteren, vorangegangenen Probe auf **Selbstbeherrschung** können als voller Bonus addiert werden um ein eventuell verpatztes Würfelergebnis auszugleichen. Nur die starken Arme seiner Kameraden vermögen auf kurzer Distanz, einen mit dem Nachteil Medium behafteten Spieler daran zu hindern, sich mit einem vor Glück verzückten Gesicht in die Dornen des Strauches zu werfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Geschafft! Eine der goldenen Kelchblüten liegt kühl in deiner Hand, als das melancholische Lied der dich umkreisenden Lichter in ein dissonantes Kreischen übergeht. Immer hektischer wird ihr Tanz, immer schriller ihr Lied, das dir die Luft abschnürt, wie es zentnerschwere Ketten nicht härter vermochten. Endlich glaubst du die Kontrolle über deine Gliedmaßen wiedererlangt zu haben und rennst, rennst, rennst. Aus dem Weg! Nein! Was ist das? Den Zwölfen sei Dankes sind die starken Hände deiner Kameraden, die sich beruhigend in die deinen legen. Aus ihren Augen spricht Vertrauen und Anerkennung. Schwer keuchend kommst du mühsam wieder zu Atem.

Neben dem Verlust von 3W6 AuP und einer schlaflosen Nacht ohne Regeneration ist der Spieler mit einem Schrecken davongekommen. *Barnabas* zeigt sich erfreut ob des Ergebnis' und hält Wort. *Karakk Hagârtom* ist euer!

Das Refugium

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Majestätisch steht die gewaltige Blutulme auf dem sanften Hügel, der von den sumpfigen Fluten umspült wird. Seltsamerweise scheint die Muhrsape an diesem Ort ihre übliche Aggressivität vermissen zu lassen. Fast friedlich wogt das hohe Schilf im Schatten des Baumes und weiches Moos lädt den erschöpften Wandersmann zum Rasten ein. Gierig saugt ihr den Geruch der dunklen Erde ein. Wohltuender Friede entspannt eure Glieder, als ihr euch unter die Äste des Baumes begeben. Fast schon vergessen scheint das Gebrüll der Rotaugen und das Summen der sonst allgegenwärtigen Stechmücken, ganz so- als hätte man mit einem Male eine völlig andere Welt betreten.

Meisterinformationen

Die alte Blutulme stellte einst das Machtzentrum einer guten Fee und ihren persönlichen Anker in dieser Welt dar. Auch wenn *Nou'Ori Sangui'anna*

seit langer Zeit verschwunden ist, ist die unmittelbare Umgebung des Baums durch ihre jahrhundertelange, gütige Präsenz geprägt. Nutzen Sie diesen Platz als optionale Lokalität und lassen Sie die Helden nur darauf stoßen, falls sie drauf und dran sind, von ihren Kräften verlassen zu werden. In der Tat droht den Helden keinerlei Gefahr durch Flora und Fauna, solange sie unter den weitausladenden Ästen des Baumes verweilen. Die Regeneration für LE und AE ist um je 2 Punkte erhöht. Konstitutionsproben für eventuelle Wundheilung um 2 Punkte erleichtert. So Sie es wünschen, lassen Sie die Helden gar einige nützliche Kräuter am nahen Ufer finden (Meisterentscheid). Genauere Informationen um den Verbleib des Ladifaahrs entnehmen Sie bitten den Kapiteln *Das Graue Horn* und *Der Weidenauer Galgenbaum*.

Die Einsiedeley

Uthars Pforte

Niedrige Grundmauern, ein verwilderter Kräutergarten und ein vernachlässigter Boronsanger sind alles, was heute noch von dem Besiedlungsversuch einer Handvoll Boronsjünger zeugt. Einzig auf einem der vielen Gräber liegt seltsamerweise ein Büschel frischer Sumpfdotterblumen. Möglicherweise werden die Helden Schutz vor der Witte- rung in den alten Ruinen suchen oder aber hoffen, früher oder später hier auf *Barnabas* zu treffen (s.o.).

Meisterinformationen:

Die Geschichte der verlassenen Boroneinsiedelei endete, noch bevor sie richtig begonnen hatte. Als das bescheidene Gotteshaus vor gut 70 Wintern um einen Keller erweitert werden sollte, war man nicht schlecht überrascht, als man sich in ca. 3 Schritt Tiefe in einem zwergischen Erkundungstollen wiederfand. Eine kurz darauf eintreffende Patrouille der Angroschim löste jedoch Alarm aus und so machte man schweren Herzens Haus und Bewohner dem Erdboden gleich. Einzig ein blinder Junge entging den unter Tränen geführten Hieben der Zwerge an jenem traurigen Tag. An diesem Ort ertönten also schon seit langem keine zwölfgöttlichen Lobgesänge mehr, trotzdem zählt der Grund noch immer als einfach geweihter Boden. Lediglich der sieche *Barnabas* sucht ihn regelmäßig auf, um frische Blumen auf das Grab seiner Familie zu legen, die dort neben anderen Bewohnern von Gudasgrund gebettet liegen. Sollte Barnabas hier tatsächlich von den Helden überrascht werden, wird er versuchen, sich in geduckter Haltung vorsichtig zurückzuziehen, während er drohend seine Rassel in Richtung Ihrer Spieler schwingt.

Dabei hebt er abwehrend eine Hand und zitiert unter schmerzhaftem Schlucken und mit gebrochener Stimme eine der gängigen Rechtsschriften dieser Zeit²⁴:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Verbodde sey dem Siech sey Hantwerk auszuübbe, verbodde auch die Stadt zu betrede, zu kaufe und verkaufe. Nit wasche darf er sich wo fließend Wasser is, den Brunne nit benütze. Sich kenntlich mache muss er mit Schelle und Obachtruf, aus dem Wind gehe muss er, wenn der Gesunde kommt... Kommt nicht näher, wenn euch euer Leben lieb ist und bleibt mir vom Leib! Verderben muss, worauf mein Schatten fällt und verdorben habe ich bereits zu viele.“

Es ist unwahrscheinlich, dass die Helden an dieser Stelle den alten Durchbruch in die Zwergenstollen finden werden. Einzig ein Angroscho könnte mittels einer um **6 erschwert** **Probe auf Zwergennase** den Braten wittern. Werden daraufhin jedoch 3-4 Quader Erdrich in den Ruinen bewegt, steht man tatsächlich mit etwas Glück vor einem Mauerstück, das sich im Auge des Fachmanns (Talent **Baumeister auf 4+**) von dem ihm umgebenden Mauerwerk durch sorgsamere Bearbeitung abhebt. Wird dieses wiederum durch beherzte Gewalteinwirkung durchbrochen, steht man endlich im alten Erkundungsgang der Angroschim. Dieser endet jedoch in beiden Richtungen nach ungefähr 400 Schritt vor einer offenbar willentlich zum Einsturz gebrachten Stelle, die jedes Weiterkommen dauerhaft verhindert. Da man *Karakk Hagârtom* jedoch zu Recht in Richtung der *Windhagberge* und nicht mitten im Sumpf erwarten darf, ist den Helden somit zumindest eine ungefähre Richtung vorgegeben, welche die Wahrscheinlichkeit einer Entdeckung um einiges heben dürfte.

Meisterinformationen:

Den weiteren Verlauf einer Begegnung mit dem siechen *Barnabas* entnehmen Sie bitte dem entsprechenden voran gegangenen Kapitel. Eventuell können Sie, lieber Meister, den verwilderten Kräutergarten dazu nutzen, die Vorräte der Helden noch etwas aufzufrischen. Hier finden sich unter anderem: Rahjalieb, Traschbart, 1W6 vierblättrige Einbeeren, eine Anwendung Wirselkraut und etwas Zwölfbblatt.¹ Letzteres könnte speziell im Umgang mit *Barnabas* von immer größerer Bedeutung für die Helden sein...

²⁴ Aventurien, das Lexikon des schwarzen Auges, S.117

Die Stadt unter dem Berg

Irgendwo an den Gestaden des Nirgendmeers, wo Hoffnung und Verzweiflung an geduldige Ufer branden, wartet eine einzelne Seele darauf, ihre letzte Reise anzutreten. Auch wenn er nunmehr eine vage Vorstellung davon hat, wo er sich befindet, ahnt der alte Norgorosch, dass noch eine letzte Tat zwischen ihm und der ewigen Verdammung steht. Gleichgültig erduldet der Zwerg seit nunmehr 800 Jahren Phasen der Apathie und sich überschlagender Empfindungen, wenn sich der letzte Rest seiner Seele in einem hoffnungslosen Versuch aufbäumt, die Ketten des ihn bindenden Schwurs zu lockern. Dann quält ihn ein verwirrendes Durcheinander von Gefühlen, Gefühle, die er schon seit Ewigkeiten nicht mehr zuzuordnen vermag: Wut? Hass? Trauer? Reue? In seinem stählernen Sarkophag fehlt dem alten Angroscho seit vielen Generationen jedwede Relation.

Doch das Warten wird bald vorüber sein. Schon fühlt er, wie die Bande des Verrats fester in sein welches Fleisch schneiden, schon spürt er, wie sein Name gerufen wird- laut genug, um selbst über die Brandung gehört zu werden. Ein letztes Mal wird er auf Dere wandeln, wiedergeboren um einen Schwur zu erfüllen, dessen Tragweite er damals nicht zu ermessen vermochte.

Einst liebte er es zu sehen, wie sich mit dem Segen seines Gottes das glühende Metall unter seinen Schlägen nach seinem Willen formte. Einst liebte er es, wenn der Klang seines Hammers die Hallen erfüllte und seine Seele mit dem Geiste Angroschs verschmolz, um einzutauchen in Wärme, Liebe und Vollendung. Niemals wird er den Weg an Angroschs Esse finden. Niemals wird er Vergebung finden. Niemals wird er wieder ein Angroscho genannt werden.

Karakk Hagârtom, die Stadt unter dem Berg

Das Schicksal des Berges

Die verlassenen Hallen und Stollen von *Karakk Hagârtom*, vor etwa achthundert Jahren von über hundert Angroschim bewohnt, ist nunmehr ein verlassener Ort. Seit der begnadete Schmied *Norgorosch*, Sohn des *Nargamosch* den Einflüsterungen der Diener des Rattenkindes erlag, ist die einst ergiebige Anthrazit-Mine ein Hort düsterer Geheimnisse. Für seinen Frevel mit dem Feuer des Erzfeindes- der Drax- am heiligen Altartisch wurden *Norgorosch* und seine Getreuen, soweit sie nicht beim frevelrischen Akt verschieden, dem Feuer überantwortet.

Dreimal den Flammen entstiegen, wurde er in einem stählernen Sarkophag eingeschlossen und am Grunde des zentralen Förderschachtes in einer Kaverne verwahrt. Die Schlüssel zur Kaverne- vier, nach der Zahl der Sippen im Berg- wurden den Clans zur Verwahrung gegeben. Sie sollten sie sicher in ihren Hallen verwahren, jedoch nicht vernichten, auf dass ein mächtiger Diener des Angrosch, geeint mit dessen Kraft, den Weg zur Kaverne des Frevlers finden und ihn zur ewigen Ruhe betten kann.

Der Berg selbst, von Angrosch verflucht, wurde zum Ort düsterer Vorgänge. Den Seelen einiger, im Verlauf der Umbauarbeiten verbliebenen Angroschim wurde die Fahrt übers Nirgendmeer verwehrt, sodass ihre verrottenden Leibern auf Dere wandeln mögen, bis der Herr sich Ihrer erbarmt. Aus Not wurden sie in Grabstollen oder alten Anlagenteilen eingeschlossen und vergessen.

Nachdem *Norgoroschs* Leib, gefangen im stählernem Käfig, im Herzen des Berges versenkt war, verließen die verbliebenen Mitglieder der vier Clans gramgebeugt die heimatlichen Hallen und verpflichteten sich zur Wahrung des Schweigens um die Vorgänge im Berg, und zur Tilgung des Wissens um den Standort der Mine.

Die Wohnhallen und Abbaustrecken der Minen wurden geräumt und verschlossen und eine handverlesene Kriegerschaft zur Aufrechterhaltung der Wacht zurückgelassen. Gelegentliche Inspektionen der tieferen Stollen sollten den sicheren Einschluss der Schrecken des Berges sicherstellen.

Über die folgenden Jahrhunderte führten die tapferen Wächter einen aussichtslosen Kampf gegen aufsteigende Verzweiflung und vordringende menschliche Abenteurer. Vor etwa 10 Wintern verschaffte sich ein alter Höhlendracke Zugang zur oberen Ebene und wurde von den letzten Wächtern unter Erbringung größtmöglicher Opfer zur Strecke gebracht.

Der alte Frevler *Norgorosch*, in der Tiefe seines Verlieses unruhig geworden ob des Rufes der Mächte, die ihn einst an diesen Ort fesselten, spürt, dass er kurz vor der Vollendung des letzten Teils seiner Tragödie steht. Seine einst treuen Diener als auch seine Richter, beide geeint in unruhiger Ruhe in Gräbern hinter morschem Gehölz und rostenden Scharnieren, fühlen das Wiedererstarken *Norgoroschs*.

Der alte Schmied soll nun den Boten seines Meisters eine letzte Aufgabe erfüllen, sodass sich der Kreis der Frevel um seine Existenz schließen möge.

Meisterinformationen:

Wie Sie obiger Hintergrundgeschichte entnehmen können, liegt in den Tiefen des Förderschachtes verborgen jener Schmied, der dem **Grafen von Vecht** die Waffe schmieden soll, welche sterbliche

Hände nicht zu vollenden vermochten. Dazu schickte er eine handverlesene Schar seiner Getreuen (siehe „*Dramatis Personae*“) aus, die in das Herz der Binge vordringen soll, um den alten Schmied aus seinem Gefängnis zu befreien.

Damit dies gelingt, müssen jedoch zuerst die vier Schlüssel der Sippen gesammelt werden, um den Zugang zur Kaverne von *Norgoroschs* Gefängnis zu öffnen.

Die Stadt unter dem Berg

Oder: Wie lese ich die Karten richtig?

Die Zwergenstadt erstreckt sich über etwa 180 Schritt Tiefe des Berges, alle Bereiche der Stadt gehen über die Höhe fließend ineinander über.

Zu Darstellungszwecken wurden sie in 5 unterscheidbaren Ebenen auf 15 Karten verteilt. Der Eingangsbereich bildet dabei die oberste 1. Ebene, die 5te, unterste Ebene besteht aus *Norgoroschs* Sarkophag-Kaverne am unteren Ende des zentralen Förderschachts.

Eine Ebene besteht zum großen Teil aus einzelnen Komplexen kleinerer Räume, (z.B. den Hallen einer einzelnen Sippe), die um eine zentrale, größere Sippenhalle herum gruppiert sind. Alle Komplexe sind untereinander über mehr oder weniger gangbare Wege verbunden.

Zentrale Punkte, welche die Helden als erstes erkunden werden, sind der *Zentrale Schacht* und die *Große Halle*. *Norgoroschs Sarkophag* selbst befindet sich am unteren Ende des *Zentralen Schachtes* in einer großen Kaverne. Zur Versiegelung wurde im zentralen Schacht ca. 20 Schritt unter dem Boden-Niveau der 2. Ebene eine waagerechte Abschottung eingezogen und die 20 Schritt bis zum Boden Niveau der 2. Ebene geflutet.

Rings um den zentralen Förderschacht gruppieren sich die Wetterschächte (8 kleinere Schächte; 6 davon reichen bis hinauf zur 1sten Ebene, 7 bis hinauf zur 2ten Ebene, der achte (ein Blindschacht) erlaubt ab Ebene 4 den Einstieg hinunter zu *Norgoroschs Kaverne*).

Die einzelnen Ebenen sind auf Übersichtskarten komplett dargestellt, welche die Verteilung der einzelnen Abschnitte einer Ebene auf weitere, detailliertere Karten zeigt (heller schattierte Flächen).

Auf den Karten der einzelnen Abschnitte (1 bis 15) sind die Räume jeweils beginnend mit Ziffer 1 bezeichnet.

Zu jeder Karte finden Sie auf den folgenden Seiten eine kurze Einleitung mit Funktion, Hintergrund und eine Beschreibung der Räumlichkeiten. Beschreibungen zu den Karten einzelner Sippenhallen sind direkt in einem Kapitel zusammengefasst (z. B. „Die Hallen Ägbaroschs“ (Karten 4 und 9)).

Dunklere Schattierungen der Flächen in den Detail-Karten weisen Überflutungen innerhalb der Räume/Tunnel aus, die Wassertiefe und Hinweise zur Gangbarkeit sind ebenfalls in den Beschreibungen angeführt.

Auf allen Karten weist „oben“ immer in Richtung Norden (gen FIRun).

Sofern nicht anderweitig notiert, wird in allen folgenden Textpassagen der Verweis auf Räume einzelner Karten wie folgt vorgenommen: X, Y bezeichnet Raum y auf Karte x.

Der Autor/Zeichner empfiehlt dem Meister, sich vorher ausgiebig mit den Plänen zu beschäftigen, und anhand dieser den im folgenden Kapitel (siehe „*Verlauf der Erkundungen*“) beschriebenen möglichen Weg über die notwendigen Stationen nachzuvollziehen.

Hintergrund für den Meister zu Karakk Hagârtom

Von offenem Feuer ...

Nach *Norgoroschs* unaussprechlichem Frevel (siehe „*Die Chroniken von Karakk Hagârtom*“) und seinem unrühmlichen Ende wurde der Fels des Berges vom Herrn des Feuers, Ingerimm selbst, verflucht. Es sollte den Zwergen des Berges nie mehr gegeben sein, an der Stätte solchen Frevels des Herrn heiligem Element ansichtig zu werden.

In Regeln ausgedrückt bedeutet dies, dass es nun unmöglich ist im Inneren des Berges Feuer zu entzünden, selbst MANIFESTO oder IGNIFAXIUS und jegliche Zauber, welche eine elementare Feuerkomponente enthalten, sind in den Hallen *Karakk Hagârtoms* ab Ebene 1 (Karte 1) um zwölf Punkte erschwert, mit halber Wirkungsdauer und 120% AsP-Kosten verbunden. Das begrenzt die möglichen Lichtquellen auf: FLIM FLAM, die „*Feenkugel*“, Gwen-Petryl-Steine, Leuchtpilze und mögliche karmale

Lichtquellen (Bsp. PRAios-Liturgie „Licht des Herrn“, etc., siehe „*Arkanes und karmales Wirken im Berg*“).

Die erhöhten Kosten und deutlichen Erschwernisse beim Zaubern, welche durch den hohen Basaltanteil des Gesteins mit dem Erreichen größerer Tiefen verursacht werden, tragen dazu bei, dass auch diese „unkonventionellen“ Lichtquellen mit großer Wahrscheinlichkeit nicht unbegrenzt zur Verfügung stehen.

Geheiligte Flammen des Ingerimm, wie sie in den kleinen Laternen seiner Geweihtenschaft brennen, sind von Obigem ausgenommen- sie brennen weiterhin.

... und Bewohnern

Durch *Norgoroschs* Existenz zwischen den Welten, wurde das empfindliche Gefüge zwischen den Sphären aufgerissen. In den vergangenen Jahren gelang es immer wieder

einigen niederen Dämonen, vornehmlich *Nephazzim*²⁵, sich diesen Riss zu Nutze zu machen und als Schlupfloch nach Dere zu nutzen. So fuhrten und fahren sie in die unglücklichen, im von Ingerimm verfluchten Berg, verstorbenen Lebenden ein. Während der 50 Winter andauernden Umbauarbeiten zum Gefängnis für *Norgoroschs* Leib, starben etwa ein Dutzend Zwerge, die hier unruhig in den Grabkammern ruhen, bzw. wandeln. Auch den Leibern der verblichenen Abenteurer in *Luftschaft B* wurde selbiges Schicksal zuteil.

“ Wo ist das Monster..“ oder die Auswirkungen schlechter Lichtverhältnisse

Hier, lieber Meister haben wir einen der zur Erzeugung der Atmosphäre wesentlichen Punkte: Die katastrophalen Lichtverhältnisse. Wir empfehlen an dieser Stelle, das Licht am Spieltisch auf einige wenige Kerzen zu reduzieren, bis Ihre Spieler Probleme haben, ihre eigenen Bögen und Karten zu lesen- zudem lassen sich Kerzen wunderbar abrupt auspusten...

Bei den meistens vorherrschenden Lichtverhältnissen, welche normalerweise lediglich auf dem diffusen Licht spärlich wachsender, schummriger Wandpilze²⁶ oder vereinzelt auch Laternenpilzen²⁷ beruht (Ausnahmen hiervon werden in den Beschreibungen explizit erwähnt), können von normalsichtigen Charakteren bis 5 Schritt maximal dunkle Konturen erkannt werden, danach herrscht völlige Dunkelheit. Charaktere mit dem Vorteil Dämmerungssicht können sich bis etwa 5 Schritt normal orientieren, Konturen sind auf bis zu 15 Schritt erkennbar. An entfernteren Wänden wachsende Pilze können lediglich als Lichtquellen ausgemacht werden, die sie umgebenden Räumlichkeiten werden dabei nicht ausgeleuchtet. Man kann jedoch erkennen, wenn sich irgendwer (oder etwas) an ihnen vorbeibewegt....

Ohne ausreichende Lichtquelle müssen die örtlichen Gegebenheiten anhand anderer Sinneswahrnehmungen erkannt und eingeschätzt werden. Sorgen Sie dafür, dass den Helden (Spielern) das gelingt: Wann sind welche Geräusche zu hören? Welcher Geruch schlägt dem Helden gerade ins Gesicht? Ein Großteil der Horror-Atmosphäre lebt genau wie Filme gleichen Genres zum großen Teil vom subtilen Spiel mit diesen Sinneswahrnehmungen.

Die *Feenkugel* emittiert diffuses, aufgrund des sanften Orange-Tones aber warmes Licht, das es erlaubt, im Umkreis von 5 Schritt nicht nur schemenhafte Konturen wahr zu nehmen, sondern sich wie unter der Beleuchtung einer Kerze zu orientieren. Das Ladifaahr in der Kugel hat ein intuitives Gespür für Gefahr und wird mit kurzem, rhythmischen Pulsieren der Leuchtkraft die Helden warnen, sobald sich etwas innerhalb von 20 Schritt in „Sichtlinie“ der Kugel aufhält, was die Fee bzw. der Meister als „Ge-

fahr“ einstufen. Fleischliche Materie kann die Sicht der Kugel nicht beeinträchtigen, Fels oder metallene Schichten von mehr als einem halben Finger Dicke vermag sie nicht zu durchdringen.

Die Räumlichkeiten Karakk Hagâtoms

Sofern nicht explizit anderweitig erwähnt, sind alle Räumlichkeiten spärlich bis gar nicht vom diffusen, schummrigen Licht der flechtenartig wuchernden Wandpilze erhellt, und erlauben nur die grobe Orientierung.

Die steinernen Wände und Böden sind in den meisten Tunneln und Stollen schmucklos gehalten, in größeren Hallen und Repräsentations-Räumen (namentlich die *Große Halle* und die einzelnen *Sippenhallen*) wurden in mühevoller Arbeit Fugen in die ebenen Böden gemeißelt, sodass sie wie festgefügte, regelmäßige Plattenböden erscheinen.

In der Luft liegt ein leichter Modergeruch. Sie fühlt sich in den allermeisten Fällen, besonders an Orten mit größeren Wasseransammlungen, feucht und klamm an. Im peripheren Gangsystem streicht, sofern der restliche Gang frei und ohne Hindernisse ist, ein leichter, kühler Luftzug über die Haut.

Die absolute Stille ist nur gelegentlich vom Gluckern des Wassers unterbrochen, das aus den tieferen Ebenen über die weit verzweigten Luftschächte (die unter anderem die Ebenen miteinander verbinden) und Treppen hinauf dringt. Gesprochene Worte, die über leise Konversationslautstärke hinaus gehen, hallen- besonders in den größeren Hallen des Berges- deutlich nach, und sind demnach auch in entfernteren Gangsystemen vernehmbar. Gleiches gilt auch für die Laute und Geräusche etwaig anwesender Monstrositäten.

Arkanes und karmales Wirken im Berg

Das die Hallen und Tunnel umgebende Gestein ist hin und wieder mit hohen Anteilen an Eisenerz und Basalt durchzogen. Freie Astralenergien zu manipulieren erweist sich in fast völliger Abschirmung derselben durch obige Gesteine als schwierig.

Um die Umgehung geforderter Aufgaben durch zu großzügigen Magieeinsatz zu verhindern, oder zumindest zu erschweren, ist pro Ebene ein kumulativer Malus von +1 auf alle Zauberhandlungen anzurechnen (zzgl. aller weiterer Modifikationen, die im entsprechenden Kapitel genannt sind). Das gilt selbstverständlich auch für die Widersacher der Helden.

Handlungen mit karmalem Hintergrund sind mit einer Modifikation von +5 zu belegen, die der Abwesenheit der Zwölfgötter Rechnung trägt.

Das Klettern in den Luftschächten

Die Erkundung über den Abstieg in den Luftschächten stellt eine wirklich anspruchsvolle, ohne Hilfsmittel jedoch unmögliche Kletteraktion dar.

²⁵ siehe GS, S. 69

²⁶ zwergisch: *Muschrumschum*

²⁷ welche auf dem Anthrazit des Gesteins wuchern und bei den Angroschim als *Muschrumbadrom* bekannt sind.

Hinter dem Bühnenspiel

Aus den Augen von Väterchen Potz:

Die oberen Ebenen dienen dazu, die Helden schrittweise in die Geschichte um die Binge einzuführen. Sie sollen nach und nach errahnen können, welche Schrecken im Berg lauern und welche tragische Ereignisse sich damals abspielten. Orientieren sie sich bei der Generierung einer dichten Atmosphäre an Filmen, die ihre beklemmende

Atmosphäre aus klaustrophobischer Enge und Dunkelheit ziehen (Filme wie „Descent“ oder „Alien“ seien an dieser Stelle genannt, auch wenn sich über Geschmack streiten lässt).

Zur generellen Atmosphäre in einer versunkenen Zwergenstadt seien Ihnen zu Ihrer Inspiration, lieber Meister, Klassiker wie „Der Herr der Ringe - Die Gefährten“, speziell die Sequenz in Morias Tiefe, oder die Dungeon-Saga eines R.A. Salvatore ans Herz gelegt.

Verlauf der Erkundungen

Im Folgenden möchten wir Ihnen, lieber Meister, den von uns gedachten Weg kurz beschreiben, welchen unsere Gruppe im Laufe des Probespielens gewählt hatte. Da es sich bei **Karakk Hagârtom** jedoch um eine komplette Stadt handelt, ist es sicherlich schwer vorherzusagen, ob Ihre Spieler genau die gleichen Wege einschlagen werden. Die Helden starten am „Hintereingang“²⁸ (**Gartoschs Tor**) der Zwergenstadt und begegnen in den oberen Hallen (**Ebene 1**) erstmals ihren Widersachern, ohne jedoch „handgreiflich“ werden zu können. Daraufhin treffen sie in der „ersten Halle“ auf die mittlerweile verbliebenen letzten Wächter und sammeln dort ggf. Informationen über die 4 Schlüssel, welche in den Tresoren der Ahnenherren der 4 großen Sippen, in ihren jeweiligen Hallen (oder an anderen Orten der Binge) untergebracht sind. Nur vier Schlüssel vereint können den Weg zum Tempel (4. Ebene) öffnen und dort das Amulett bergen, das alleine den Zugang zu **Norgoroschs** Sarkophag ermöglicht. Das Sammeln der vier Schlüssel und das allmähliche Erkunden des Rätsels um den götterverlassenen Ort stehen somit zunächst im Vordergrund. Die Schlüssel sind, wie bereits erwähnt, an mehr oder weniger gut zugänglichen Orten der Zwergenbinge verborgen:

- **Schlüssel der Sippe Xordaks** (Baumeister): Der Schlüssel, der einst der Sippe Xordaks vermacht wurde, befindet sich nun unglücklicherweise direkt am Hals der Widersacher: **Gadroms** Amulett birgt diesen einen Schlüssel.
- **Schlüssel der Sippe Ägbaroschs** (Goldschmiede): Im **Tresor** auf der 3. Ebene (**Karte 9.1**, 5)
- **Schlüssel der Sippe Durgarax** (Handwerker): am Gürtel eines unglücklichen, nunmehr untoten Zwergs der Wachbesatzung, welcher eingesperrt (auf Ebene 2, **Karte 3**) umhergeht, und auf seine (unbeabsichtigte) Befreiung wartet.

- **Schlüssel der Sippe Rabagâschs** (Spengler): der **Sippen-Tresor**, Ebene 3, **Karte 11**, Raum 3a ist leer, der Schlüssel hängt um den Hals eines Zwerges, der in den Kohlebunkern am Rande der Minen (Ebene 2, Karte 5, Raum 2a) der Überführung seiner sterblichen Überreste in einen Feuerschacht harrt.

Sind die vier Schlüssel in den Händen einer Fraktion, so kann damit das Geheimfach im Altar des **Tempels** (Ebene 4, **Karte 13**) geöffnet werden, um das Schlüsselumulett daraus zu entnehmen. Damit kann die schwere Panzertür geöffnet (Ebene 4, **Karte 14**, Raum 1) werden, die den Weg zu **Norgoroschs** Kaverne versperrt.

Zur Not kann die Panzertür (**Karte 14**, 1) auch unter Einsatz (größerer Mengen) magischer oder karmaler Kräfte überwunden werden. Im Finale kann es jedoch für die Helden äußerst hilfreich sein, wenn sie mit 2 der vier Schlüssel die Flutung der unteren Kaverne einleiten können, und somit ihre Karten beim Finale wesentlich verbessern.

Wir sind uns bewusst, lieber Meister, dass wir Ihnen und Ihren Spielern an dieser Stelle einen ungemein komplexen Spielplatz an die Hand geben. Auch wenn Sie von diesem Punkte an niemals völlig sicher sein können, in welche Richtung Ihre Helden sich wenden, so ist ein grober Verlauf bereits durch die Beschaffenheit der Räumlichkeiten gegeben. Nehmen Sie sich eine Stunde Zeit, um sich mit dem Studium der Pläne zu beschäftigen. Somit sollte es Ihnen ohne weiteres gelingen, einige Alternativrouten im Geiste durchzuspielen. Zudem stehen Ihnen die ein oder andere Möglichkeit zur Verfügung, die Helden mittels Geräuschen, improvisierten räumlichen Gegebenheiten (offensichtlich einsturzgefährdete Decken, Wassereinbrüchen, etc.) oder gar Angriffen durch Schrate, Höhlenspinnen, ihre Widersacher oder dem Elementarwesen **Nak'A'Karond** in die gewünschte Richtung zu lenken.

Die Suche nach den Schlüsseln

In den Aufzeichnungen der Wachmannschaft, die im Kampf mit einem eingedrungenen Höhlendrachern nach ehrenhaftem Kampf ihr Leben ließen (**Ebene 1**, Raum 2), sind die nötigen Informationen um den Verbleib und die

²⁸ Der eigentliche Eingang liegt indes östlich der Windhagberge. Durch gezielt zum Einsturz gebrachte Stollen muss dieser als verloren und gänzlich unpassierbar gelten.

Aufgabe der 4 Schlüssel vermerkt. (Ebenso wie die Eskapaden dreier Wächter bei deren „Inspektion“)

Der Weg zum *zentralen Schacht* (**Karte 1**, Nr. 7) ist durch eingestürzte Gewölbe versperrt. Es bleibt zunächst lediglich der Weg hinunter in die *Große Halle* (**Karte 2**). Dort bieten sich mehrere Möglichkeiten:

Die Hallen Durgarax

Der westwärtige Gang aus der Großen Halle führt zu den *Hallen Durgarax'* (**Karten 3** und **8**). Der Eingang auf der Ebene der *Großen Halle* (**Ebene 2**) ist jedoch aufgrund des mit einem massiven Felsquader gesicherten Eingangsportals (**Karte 3**, Raum 3a) nicht möglich. Zugang zu den *Hallen Durgarax'* besteht über das *Treppenhaus* (**Karte 3**, 2a) hinunter zur Ebene 3, durch die überfluteten Bereiche (**Karte 8**, 2-5) oder die Treppe zur Ebene 2 (X) nach oben, in die hinteren *Wohnkammern* (**Karte 4**, 5). Alternative Zugänge finden sich über *Luftschacht A* oder über die *Gänge der Peripherie* und das *südwestliche Treppenhaus D* (**Karte 4** und **8**).

Der Schlüssel findet sich um den Hals Dargoschs (eines der beiden verschollenen Wächter) der nun als freier Untoter²⁹ in den *Wohnkammern* (**Karte 3**, Raumkomplex 5) sein Unwesen treibt.

Die Hallen Rabagâschs

Der Weg zu den *Hallen Rabagâschs*, (**Karten 7** und **11**) führt entweder über die engen *Stollen der Peripherie* oder über die *Minen* (**Karte 5**) und die *Werkstätten* (**Karte 6**). Die *Sippenhalle Rabagâschs* wurde von von *Veckts* Truppe zum Basislager deklariert. *Samira* konnte mit der Hilfe des Kopfgeldjägers im Sumpf von *Lôsch Gigrim* einen verborgenen Zugang zu einem der Erkundungsstollen der *Hallen Rabagâschs* aufspüren. Dieser erlaubte der Truppe von *Veckts* den Einstieg am südwestlichen Ende des Komplexes, über die Tunnel der Peripherie, direkt in die *Sippenhallen Rabagâschs*.

Da der **Schlüssel der Sippe Rabagâschs** jedoch nicht im Tresorraum der Sippe lagert, sondern um den Hals *Raxoroschs*, *Sohn des Rogosch* gelegt wurde, ist dieser Einstieg kein wirklicher Vorteil. Die sterblichen Überreste *Raxoroschs* finden sich in den *Kohlebunkern* am Rande der *Minen*, wo sie ihre vorläufige Ruhe (**Ebene 2**, **Karte 5**, Raumkomplex 2a) finden sollten, bis man einen geeigneten Feuerschacht geschlagen hat und sie den geweihten Flammen zur ewigen Ruhe übergeben kann.

In den *Hallen Rabagâschs* können die Helden zum ersten Mal der Anwesenheit ihrer Widersacher gewahr werden. Der rötliche Schein eines *FLIM FLAM* aus der großen *Vorhalle* (**Karte 7**, 4) lässt sich im langen Tunnel zwischen den Werkstätten und den *Hallen Rabagâschs* durch das geborstene Portal zur *Vorhalle* (**Karte 7**, 4) ausmachen.

Zum Verlauf dieses ersten Aufeinandertreffens sind unter der Beschreibung zur **Karte 7** (siehe „*Die Hallen Rabagâschs*“) weitere Kommentare und Vorschläge angeführt.

Die Hallen Âgbaroschs

Der **Schlüssel der Sippe Âgbaroschs** ist in der *Tresorkaverne* (**Karte 9.1**) der Sippe gelagert. Die Sippenhallen von Âgbaroschs Blut sind entweder von der Großen Halle aus über die versunkenen Treppen und Vorhallen (**Karte 9**, 1-2) erreichbar (hier lauert in den braunen Fluten ein *Sumpfkraakenmolch*³⁰, der über die obere Ebene eingedrungen ist, auf vorbeitauchende Happen) oder über die Gänge der Peripherie über die Treppen (A) oder (B) der **Karte 3**, Ebene 2.

Auf dem Weg zum Schlüssel müssen das Portal (**Karte 9**, zwischen 3 und 4) und die in den dahinter liegenden Wohnkammern lauern Gefahren überwunden werden, um an den Schlüssel in der *Tresorkaverne* (**Karte 9.1**, 5) zu gelangen.

Anmerkung: Der folgende Absatz geht davon aus, dass es den Helden gelungen ist, ihre Widersacher irgendwo zu isolieren oder anderweitig aufzuhalten, sodass sie die ersten sind, welche die Panzertür öffnen, und sich rund um *Norgoroschs* Kaverne auf ihre Widersacher vorbereiten. Sollten die Helden zeitlich etwas in Verzug geraten sein, und ihre Gegenspieler sich bereits in der Kaverne befinden, brauchen sie die Schlüssel nur, falls ihre Widersacher daran gedacht haben die Panzertür wieder zu schließen.

Der Autor geht davon aus, dass es den Helden irgendwo in der Binge gelingt, ihre Widersacher von vitalen Teilen, durch z.B. (ver-)schließen großer Portale oder Fallgatter, abzuschneiden und ihre Verfolger damit wenigstens solange fern zu halten, bis die 3 „frei zugänglichen“ der vier Schlüssel aus den Hallen der Binge geborgen sind und damit der Weg zur Kaverne geöffnet werden kann.

Sofern zwei der vier Schlüssel vereint sind, oder der Weg zum (un-)heiligen *Tempelraum* (**Ebene 4**, **Karte 13**) früher gefunden wurde, kann dort unter Verwendung eines oder mehrerer der Schlüssel- und/oder profaner/arkaner/karmaler Macht- der Tabernakel in der Wand des *Altarraums* (**Karte 13**, 4) geöffnet werden, und das Schlüsselumulett daraus entnommen werden. Damit ist es möglich (und/oder durch Demonstration arkaner/karmaler Macht), die Panzertür zum *achten Blindschacht* (**Ebene 4**, **Karte 14**, 2a) zu öffnen, der den Weg zu den Resten der spiralförmigen Treppen in den *Wetterschächten* freigibt. Diese führen hinunter zur letzten Sole des Förderschachtes, wo *Norgoroschs* Kaverne (**Ebene 5**, **Karte 15**, 4) in den Fels geschlagen wurde.

Spätestens dort können die Helden die Ankunft ihrer Verfolger erwarten, und mit mindestens zwei Schlüssel Vorbereitungen zur Flutung der Kaverne treffen, was ihnen den folgenden Kampf mit ihren Widersachern und *Norgorosch* wesentlich erleichtern wird.

Sollte es den Helden nicht gelingen, die Kaverne vor von *Veckts* Truppe zu erreichen, so werden sie dort von einer gut vorbereiteten, eingespielten Truppe erwartet... (siehe: das Finale)

²⁹ Siehe GS S. 80

³⁰ siehe ZBA, S. 124

Gartoschs Tor

Zu den Tiefen Karakk Hagârtoms

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Blick in die Umgebung offenbart nichts als eine graue, undurchsichtige Wand, die einem Leichentuch gleich alles bedeckt was sich auch nur einen Spann über den faulig stinkenden Morast erhebt. Selbst Praios' güldene Scheibe vermag nicht, dieses diffuse Grau zu lichten, ist sie doch lediglich als blass leuchtender Punkt am Firmament auszumachen.

Ihr fühlt, dass die dichten Schwaden das lange verborgene Geheimnis schon bald preisgeben werden. Langsam gleitet euer Boot durch die braunen Gewässer, deren Grund sich kaum erahnen lässt. Mit einem mahelnden Geräusch kommt euer Gefährt zum Stehen, als es sich über steinigen Untergrund schiebt, der wohl keine 2 Spann unter der mit Algen und faulendem Sumpfgas bedeckten Wasseroberfläche liegen muss. Keine 4 Schritt abseits treiben die morschen Reste zweier Boote, halb versunken in einem dichten Algent Teppich....

Das Boot der Helden ist auf die Reste eines mit grob behauenen Steinplatten bedeckten, nunmehr versunkenen, 4 Schritt breiten Knüppeldamms aufgelaufen, der an dieser Stelle keine 2 Spann unter der Wasseroberfläche verläuft. Er erlaubte einst die trockene Furt durch die tiefsten Sümpfe, auf dem Weg von *Karakk Hagârtom* nach *Lösch Gigrim* (mittlerweile *Lochgrim*). Fehlende Ausbesserungsarbeiten ließen das Bauwerk über die Jahrhunderte verfallen. Die beiden Boote gehörten einer Gruppe von sechs Glücksrittern, welche sich vor etwa einem halben Jahr, auf der Suche nach Ruhm und Reichtum, Zugang nach *Karakk Hagârtom* verschaffte, den Berg aber nicht mehr lebend verlassen konnten...

Meisterinformationen:

Die Überbleibsel des Knüppeldamms sind begehbar. Folgt man den versunkenen Resten für etwa 50 Schritt, durch den Nebel weiter Richtung Nordost, so gelangt man unmittelbar zu *Gartoschs Tor*, dem Eingang nach *Karakk Hagârtom*.

Es empfiehlt sich behutsames Staken mit dem Boot parallel zum Damm, oder- im Falle des Fußmarsches- das vorsichtige Ertasten des Weges unterhalb der Wasseroberfläche mit Stäben, Klingen etc. Hierbei liegt es an Ihnen, lieber Meister, in wie weit Sie den Helden Probleme mit plötzlich kippenden oder nicht vorhanden Steinen in den Weg legen möchten.

Gartoschs Tor

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch den dichten Nebel lassen sich die dunklen Konturen eines großen Portals erahnen. Wenige Schritt weiter bieten festgefügte Steinquader sicheren Tritt. Keine 10 Schritt vor euch, in die steil aufragende Sandsteinwand gemeißelt, erhebt sich ein fast 3 Schritt hohes und nahezu 2 Schritt breites Portal. Büsche und Flechten verdecken verwitterte *Rogolan*-Keilrunen die den Rand des Rundbogens säumen. Die mächtige, mit vernieteten, schmiedeeisernen Bändern verstärkte Holzbalkentür ist von *Satinavs Hörnern* gezeichnet: Teile der Tür sind in den dahinterliegenden Gang gebrochen, der Rest wird lediglich von den mit Rost überzogenen, metallenen Elementen zusammen gehalten.

Das zertrümmerte Portal gibt eine Öffnung frei, die den problemlosen Einstieg in den dahinterliegenden Stollen erlaubt.

Die Wände des Stollens sind fachmännisch bearbeitet, aber einfach und schmucklos gehalten. Am Boden ist er 2 Schritt breit und verjüngt sich zur Decke hin, die sich in etwa 2,5 Schritt Höhe erhebt.

Der Stollen vermittelt einen ersten Eindruck von den Lichtverhältnissen im gesamten Komplex:

Alle 20 bis 30 Schritt sind die Flechten des schummrigen Wandpilzes zu erkennen, die sich in Folge ausbleibender Pflege gegen Feuchtigkeit, Algen und andere Flechtengewächse behaupten mussten, und nicht mehr als ein diffuses, grünliches Dämmerlicht abgeben, welches für normal-sichtige das Erkennen dunkler Konturen bis maximal 10 Schritt erlaubt. Weiter entfernte Wandpilze erscheinen als trübe Lichtquellen, so dass daran bestenfalls der Verlauf des Stollens abgeschätzt werden kann.

Meisterinformationen:

Die *Rogolan* Runen weisen das Portal als „*Gartoschs Tor*“ aus: Einen der Zugänge nach *Karakk Hagârtom*.

Kerben im morschen Holz der Türreste deuten auf massive Gewaltanwendung hin, in deren Zuge das Portal geöffnet, aber auch größtenteils zerstört wurde (**Sinnenschärfe-Probe!**).

Fachmänner/Frauen, namentlich Zimmerleute o. ä. können feststellen (**Holzbearbeitung +5**), dass die herbeigeführte Zerstörung der Tür länger als 2 bis 3 Monate zurück liegen muss.

Eine Gruppe von 6 Abenteurern, die sich Zugang zu **Karakk Hagârtom** verschaffen konnten, fand nach einer Verkettung unglücklicher Umstände beim Absturz der kompletten Seilschaft auf dem Gitter in Luftschacht B auf Ebene 3 ihr „vorläufiges“ Ende (und harren nun in den **Hallen Ägbaroschs** (**Karte 9.1**) der Ankunft lebendigen Fleisches).

Der dahinter liegende, etwa eine Meile lange Stollen führt direkt zur **äußeren Wachkammer** (**Karte 1**, Raum 1, 1a und 1b).

Auf dem Weg durch den Gang ist festzustellen, dass sämtliche Lichtquellen, die auf der Wirkung des Elementes Feuer beruhen (namentlich: Kerzen, Fackeln, Lampen, etc.) schwächer werden, und allmählich erlöschen.

Karte 1 „Die Oberen Hallen“

Langer Gang, Raum 1a, 1b

Am Ende des langen, schmucklosen Stollens findet sich ein ca. 2,5 Schritt hohes Tonnengewölbe mit rechteckigem Grundriss (**Raum 1a**), an dessen nördlicher Stirnseite in etwa 1 Schritt Höhe 3 Schlüsselscharten zu finden sind. Sie gestatten die Sicht und den Beschuss mit Armbrüsten aus dem dahinter liegenden **Raum 1b**. Ein großes, ca. 2 Schritt hohes Rundbogen-Portal aus dicken, mit schmiedeeisernen Bändern verstärkten Steineichenbohlen, versperrt den Durchgang zu den dahinterliegenden Räumlichkeiten (**Raum 1**). Schwach reflektiert eine filigran verzierte Schließmechanik mit schmalen Schlüsseloch das Licht. In der Mitte des **Raumes 1a** liegen die verrosteten Reste eines eisernen Gitterrostes, der einst die ca. 1,5 Schritt große und 0,5 Schritt breite Öffnung in der südlichen Wand versperrt hat. Die verbogenen Eisenbänder lassen darauf schließen, dass das Gitter unter massiver Werkzeug- und Gewaltanwendung aus der Verankerung gebrochen wurde. Dahinter liegt ein enger Stollen in vollkommener Dunkelheit, ein kühler Luftzug weht den Helden ins Gesicht.

Meisterinformationen:

Der Schlüssel, den die Helden aus dem Nachlass von **Morand** (hoffentlich) hierher gebracht haben, passt ins Schloss des Portals und vermag dies zu öffnen. [Ansonsten sind hier **Schlösser Knacken Proben** +10 (erleichtert für passendes Werkzeug), FORAMEN +7 (4 ASP) oder brachiale Gewalt vonnöten].

Das herausgebrochene Gitter versperrt den Weg zu **Luftschacht B**. Die Gruppe Abenteurer, die etwa ein halbes Jahr vor den Helden hier eindrang, hat hier deutliche Spuren auf ihrem Weg ins Herz des Berges hinterlassen.

Mit einer gelungenen **Sinnenschärfe-Probe** +5 oder dem Vorteil **herausragender Geruchssinn** kann man den charakteristischen Geruch der Verwesung im Luftzug aus dem engen Gang zu **Luftschacht B** wahrnehmen.

1 Wachraum

Raum 1 ist, abgesehen von einer dicken Algen- und Flechtenschicht leer, in der nordöstlichen Ecke des Raums zwischen **1** und **1b** liegen die vermodernden Reste von Holzkisten.

1d Luftschacht B

Am Ende des langen Stollens gähnt ein 4 Schritt im Geviert messender Abgrund. An dessen Kante liegt ein Lederrucksack, als sei er eben abgelegt worden. Ein Blick in den Schacht lässt keinen Boden, aber verrostete Stiegen erkennen, welche in der dem Stollen nach **1a** zugewandten Schachtwand nach unten führen. In der Mitte des Schachtes hängt ein Haken von der Schachtdecke, an dem ein Kletterseil immer noch in die Tiefe baumelt.

Der Schacht ist die Quelle des nunmehr deutlich wahrnehmbaren Verwesungsgeruches.

Mit einer gelungenen **Sinnenschärfe Probe** +3 können etwa ein Spann von der Kante entfernt angefangen- auf dem Fels-Boden vor dem Schacht die Reste blutiger (Kratz-)Spuren erkannt werden, wie sie menschliche Finger hinterlassen, die sich in Panik mit aller Kraft gegen das Abrutschen in den Schacht stemmen....

Meisterinformationen:

Am Seil hingen einst die Leben der 6 Abenteurer, die auf diesem (direkten) Weg in den Berg gelangen wollten. Das Seil hängt noch etwa 5 Schritt in den Schacht und endet mit einem gerissenen Ende. Die rostigen Stiegen können hinunter geklettert werden (**Klettern** +2) sie enden jedoch etwa 15 Schritt unter dem Einstieg in einer bzw. mehreren rostigen Stümpfen, die aus der Wand ragen.

Die Kratzspuren stammen vom letzten der Abenteurer, der verzweifelt (und vergeblich) versucht hat, am oberen Ende irgendwo Halt zu finden. Alle 6 gehen nun als freie Untote (s.o.) auf **Ebene 3** in den

Hallen Ägbaroschs um. Der Proviant, der sich im Rucksack finden lässt, ist lange verschimmelt, aber nicht komplett zerfallen.

Lässt man einen Gegenstand in den Schacht fallen, so kann man feststellen, dass er in etwa 50 Schritt Tiefe aufschlägt. 2 Herzschläge später ist ein leises Klappern metallischer Ausrüstung sowie ein Röcheln zu vernehmen, das einem verrottenden Leib entfährt. Der letzte der Abenteurer-Seilschaft hat sich kurz vor dem Aufschlag auf dem eingezogenen Gitter in den Resten des gerissenen Kletter-Seils stranguliert und hängt immer noch im Schacht... und ist soeben durch den fallenden Gegenstand aus seiner monatelangen Lethargie erwacht.

Aus den Augen von Väterchen Potz:

Diese Szene soll den Helden auf möglichst schaurige Weise vor Augen führen, dass sie in den Tiefen des Berges womöglich doch nicht so alleine sind.

1c Verbindungstunnel

Der in südlicher Richtung verlaufende *Tunnel nach 1c* ist ebenfalls schmucklos, und endet vor einem weiteren großen Rundbogen-Portal aus dicken Holzbohlen.

Meisterinformationen:

Das Portal ist von der anderen Seite aus mit einem dicken (mittlerweile morschen) Riegel gesichert, dürfte den Helden also nicht allzu lange den Weg versperren [KK-Probe +6, FORAMEN +0, 7 ASP].

2 Eingangshalle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein mächtiges Gewölbe überspannt in etwa 5 Schritt Höhe eine düstere Szenerie. Im schwachen Schein blitzen metallene Kettenpanzer und blanke Klingen, zunächst scheinbar wahllos verstreut. Um die blanken Knochen eines Höhlendrachen-Kadavers herum verteilt, liegt ein Dutzend zwergischer Krieger, die bleichen Knochen immer noch in Kette und Panzer gehüllt. Über der Szenerie herrscht nunmehr Stille, zwei Zwerge liegen in scheinbar friedlicher Umarmung etwas abseits, verharrend in der Pose als das Leben aus ihren zerschmetterten Leibern wich, beide vom Kampf mit den Kiefern und Krallen des Wurms gezeichnet. An mehreren Stellen ist der aus armdicken Knochen bestehende Rippenkäfig des Wurms von Spießen

durchbohrt, am anderen Ende gehalten von im Tod verkrampften, mittlerweile vermodernden Zwergen-Fäusten.

Das Gewölbe der großen Eingangshalle ist fast 5 Schritt hoch. Von den Flanken des mächtigen Tonnengewölbes glitzern im fahlen Lichtschein tausende von Halbedelsteinen, die in eine kunstvolle Runenornamentik eingebettet sind. Der große Tunnel, welcher vom Eingang in den Berg (östliches Portal) zur Großen Halle (weiter Richtung 3) führt, ist etwa 3 Schritt hoch und an manchen Stellen fast 8 Schritt breit.

Das kleine Rundbogen-Portal zu den *Befestigungsanlagen (4)* steht immer noch offen, als seien die Zwergenkrieger eben erst heraus geeilt. Es ziehen sich die Spuren großen Schleimgetiers über den Boden, und zwar von draußen in Richtung des *Tunnels zur Großen Halle (3)*.

Meisterinformationen:

Der knöcherne Drachenkopf trägt noch immer seinen Karfunkelstein im Schädel. Die Waffen sind größtenteils intakt, den Seelen der hier im Kampf ehrenvoll Gefallenen wurde nicht das Schicksal der übrigen Bewohner zuteil, sie gingen nach der Ausübung ihrer heiligen Pflicht zu Angroschs Esse, ihre Leiber ruhen hier sicher.

3 Tunnel zur Großen Treppe

Im Tunnel, welcher die Treppe hinunter zur *Großen Halle* mit der *Ersten Halle* verbindet, sind die verkrusteten Schleimspuren des *Sumpfrakrenmolches* zu erkennen, die in relativ gerader Linie von der Treppe am westlichen Ende bis zum Gewölbe 5 und dort hinaus in den Sumpf führen.

Meisterinformationen:

Eine gelungene *Tierkunde-Probe* +8 (zulässig bei Kenntnis der Geländekunde *sumpfkundig*) weist auf ein ausgesprochen großes Exemplar eines *Sumpfrakrenmolches* hin, der ein oder zweimal die Woche aus seiner Wohnhöhle tiefer im Berg herauf kriecht, um im Sumpf zu jagen.

4 Wehranlagen

Die Kammern der *Wehranlagen*, die durch breite Schießscharten den Blick auf das sumpfige Vorfeld gestatten, wurden von der zurückgebliebenen Wachmannschaft offenbar zu Wohnquartieren ausgebaut. Verrottende Bettgestelle, hölzerne Truhen, morsche Schrankreste und mit Patina überzogenes Essgeschirr zeugen vom Leben der Zwerge in diesen Kammern. Auf einer größeren Tafel, an

der 4 umgestürzte Schemel liegen, findet sich ein großer, pergamentener Folio neben einer alten Tranlampe. Im hinteren Teil der Kammer ist eine Wand behelfsmäßig vermauert, verputzt, und geschwärzt. Mit einer **Sinnenschärfe-Probe** +4 oder **Zwergennase** +2 ist der dahinter liegende kurze Stollen aufzuspüren.

Meisterinformationen:

Bei diesem Folio handelt es sich um die Reste der Chronik der Binge, die hier vor langer Zeit ein Ende fand (siehe Handout „*Die Chroniken von Karakk Hagartom*“). In einer der alten Truhen lassen sich 3 Anwendungen *Carlog*-Salbe finden. Diese ermöglichen den Zwergen bei ihren Inspektionsgängen die schlechten Lichtverhältnisse zu ignorieren.

Hinter der vermauerten Wand liegt ein hastig gehauener Stollen, in dem ein schmuckloser mit Eisenbändern verstärkter Sarkophag abgestellt ist. Die Grabkammer ist schlicht und schmucklos und hat eher den Charakter eines Provisoriums. Interessanterweise sind behelfsmäßig angefertigte Ketten um den Sarkophag geschlungen, als wollte man etwas darin festhalten.

Die Zwerge der Wachmannschaft wussten um das grauenhafte Schicksal, das einigen von ihnen ob der Verfluchung des Berges in der Vergangenheit drohte. Zu ihrem eigenen Schutz stellten sie sicher, dass ihr einstiger Waffengefährte sie nicht in seinem Unleben bedrängen konnte.

Sollten die Ketten gesprengt werden, so findet sich ein bis auf die Knochen verwester Zwergenkrieger, zur Ruhe gebettet und mit der Gänze der Pracht seiner Waffen und Wehr. Das in Halsnähe zerschlissene und blutbesudelte Wams, welches teilweise unter dem Panzer hervorragt, lässt auf Kampfspuren schließen. Der Fingerring weist ihn als *Abatrox* aus, der (siehe „*Die Hallen Durgarax*“) mit *Dargosch* auf Inspektionsgang war und dem Blutverlust aus seinem Wunden erlag, welche er sich im Kampf mit dem besessenen *Dargosch* zuzog. Die Blutlachen auf den Treppen in der *Großen Halle* (siehe „*Die Große Halle*“), sowie der verlorene Drachenzahn stammen von ihm. Die Entscheidung, ob *Abatrox*‘ Leiche von unheiligem Leben erfüllt wird oder nicht, legen wir ganz in Ihre meisterliche Entscheidungsgewalt.

5 Eingestürztes Gewölbe

Breite Risse in der Decke zu *Gewölbe 5* deuten auf instabiles Gebirge hin, die Ostwand von *Gewölbe 5* wurde von großen, herabgestürzten Steinbrocken teilweise verschüttet. Am südlichen Ende von *Gewölbe 5* klafft eine mächtige Öffnung im Berghang und gibt den Blick auf eine eben-

so feindliche Sumpflandschaft frei, wie sie westlich des Bergmassivs zu finden ist. Überall in der großen Kammer sind die übel riechenden Reste von Sumpfgetier zu finden. Meist sind dies ausgewachsene *Sumpfranzen*, aber auch die Schädel einiger unglücklicher Menschen finden sich unter den Opfern des Monsters. Alle tragen die Spuren kräftiger Kiefer, die offensichtlich mühelos Oberschenkel- und Schädelknochen zu knacken vermögen.

6 Förderstation

Das ca. 3 Schritt hohe Gewölbe wird zum großen Teil von mächtigen, hölzernen Konstrukten eingenommen. Zwei gigantische Göpel, die Widerlager ihrer zentralen Spindel in Boden und Decke verankert, eignen sich dazu, auch die schwersten Lasten anzuheben. Über große Klauen-Kupplungen lässt sich die von Zahnrad- und Riemenantrieben übersetzte Muskelkraft von etwa einem Dutzend Zwergenponys je nach Anforderung auf die beiden Spindeln übertragen, welche das Förderkabel- in diesem Fall mehrere oberarmdicke Trossen- aufwickeln.

Die schweren Trossen wurden einst über mächtige, immer noch gefettete Rollen unter der Decke zum *Förderschacht (7)* geführt. Mittlerweile hängen sie jedoch schlaff herab, auf halbem Weg zum Schacht ist das Gebirge herabgestürzt und blockiert den Weg zum Förderschacht.

Meisterinformationen:

Die gigantischen Maschinen sind lediglich durch ihre massive Konstruktion vor dem kompletten Verfall bewahrt worden. Sie bedürfen einer gründlichen Überholung, bevor sie weitere Dienste leisten können.

6a, b Werkstätten

Die beiden *Werkstätten 6a und 6b* enthalten alles, was man benötigt, um die beiden Fördermaschinen in Schuss zu halten. Eine Schmiede nebst Esse und Kohlebunker, sowie Werkbänke und Haken, auf denen immer noch die großen Lederriemen hängen, welche sich eignen, um die großen, notwendigen Drehmomente zum Antrieb der beiden Göpel zu übertragen. Die alten Einrichtungen und Werkzeuge sind in schlechtem Zustand aber in begrenztem Rahmen durchaus funktionstüchtig (Meisterentscheid). Durch einen Spalt zwischen den herabgestürzten Felsmassen kann man sich, sofern man nicht von sperrigen Gegenständen daran gehindert wird, von *6a* nach *6b* zwängen.

Meisterinformationen:

Die Werkzeuge der Schmiede liegen hastig verstreut in der Werkstatt umher. Eine gelungene Probe auf das Talent *Grobschmied* +5 lässt darauf schließen, dass die Werkzeuge der Schmiede in nicht ganz dem

selben desolaten Zustand sind, wie der übrige Rest. Hier muss es gewesen sein, wo einst unter Zeitdruck notdürftig Riegel und Ketten für den Sarkophag in (4) und das Portal (2,1) gefertigt wurden.

Wetterschächte laufen die Luftschächte zusammen und ermöglichen auf diese Weise die Zirkulation der Luft im Berg.

7 Zentraler Förderschacht

Der Förderschacht ist ein annähernd achteckiges, maximal 16-18 Schritt breites, gähnendes Loch, an dessen Decke immer noch zwei schwenkbare, stählerne Ausleger prangen, mit denen die Lasten an den Förderkabeln auf den sicheren Boden der *oberen Ebene* geschwenkt und herab gelassen werden können.

Der Schacht selbst endet in etwa 65 Schritt Tiefe, 20 Schritt unter dem Niveau der 2. Ebene über einer Wasseransammlung.

Meisterinformationen:

Die Wasseransammlung ist keinesfalls das untere Ende des Schachtes, auch wenn es für die Helden zunächst so den Anschein haben mag. Die Wassermassen haben sich über der nachträglich eingezogenen Decke angesammelt, die zur Versiegelung des Schachtes (oder zur Flutung der darunter liegenden Kaverne mit *Norgoroschs* Sarkophag) vorgesehen war.

Der zentrale Förderschacht ist von insgesamt 8 Wetterschächten (einer davon ist 7a) umgeben.

Von den Förderschächten ragen 6 (die 6 in *Karte 1* dargestellten) bis zur *oberen Ebene* herauf. Vier davon (die verbleibenden vier Schächte außer 7a oder 7b) durchbrechen dabei etwa weitere 25 Schritt höher das Deckgebirge und lassen dünne Lichtstrahlen einfallen. Die einzelnen *Wetterschächte* dienen der Entlüftung der unteren Ebenen; am Fuße der

7a Wetterschacht

Sämtliche Wetterschächte sind schlanke, achteckige Schächte, welche konzentrisch um den Zentralen Förderschacht angeordnet sind. Sie sind reihum über kleine Treppen-Gänge miteinander verbunden, welche dadurch spiralförmig in die Tiefe führen. In den Schächten lassen sich die verrosteten Gitterroste bis 7b überqueren, danach sind sie aus den Schächten entfernt. Lediglich rostige Stümpfe der stählernen Verankerung lassen sich noch erkennen, die Roste selbst wurden allerdings entfernt oder sind hinuntergestürzt.

Wetterschacht 7a steht über einen langen engen Stollen in Verbindung mit den *Luftschächten A* und *B*.

Im 5ten Schacht (vor 7b) wälzt sich faulig riechender, schwarzer Qualm aus den Tiefen nach oben, der in den Augen brennt und die Nase reizt.

Meisterinformationen:

Der Qualm stammt aus der Tiefe von *Norgoroschs* Kaverne und ist für Charaktere mit „sensiblen Geruchssinn“ extrem unangenehm. (KO-Probe +2 oder anhaltendes Würgen und Husten: - 2W6 AuP)

8 Einstieg in Luftschacht D

Das obere Ende von *Luftschacht D* ist in einem alten Steinkreis verborgen und von einem eisernen Gitter bedeckt, das eine Maschenweite von etwa 1 Spann aufweist. Hin und wieder ist zu erkennen, dass Wasser aus den umliegenden Sumpfgebieten gurgelnd in der Tiefe verschwindet.

Karte 2 „Die Große Halle“

1 Großes Portal

Am unteren Ende der Treppe ist der rechte Flügel des zweigeteilten *Portals (1)* teilweise aus den Angeln gebrochen und ruht auf der dahinter befindlichen Treppe nach unten. Der morsche Riegel ist zu Füßen der Helden zu finden.

Meisterinformationen:

Genauerer Hinsehen erbringt die Erkenntnis, dass die Halterungen des Riegels nachträglich angebracht

wurden. Die Original-Position des wohl ursprünglich wesentlich mächtigeren Riegels war auf der innenliegenden, der Großen Halle zugewandten Seite des Tores- wie übrig gebliebene Nieten und Scharniere am verbliebenen Torflügel erkennen lassen. Eine Probe auf das Talent *Grobschmied* lässt erkennen, dass die neuen Halterungen des Riegels eher behelfsmäßig und hastig angefertigt wurden.

2 Große Halle und Pfeiler der Stammväter (2a)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das zertrümmerte Portal am Fuße der Treppe gibt den Blick in eine gewaltige Halle frei. Der fahle Lichtschein eurer Kugel vermag weder die Höhe, noch die Weite des Gewölbes zu erfassen. Wenige Schritte die Treppen hinunter ändert sich der raue Stein unter euren Füßen und ihr könnt im trüben Lichtschein die prunkvolle Ornamentik der polierten Granit-Platten des Hallenbodens erkennen.

Laternenpilze in der Höhe erhellen vier gewaltige Pfeiler, welche das Gewölbe in etwa 7 Schritt Höhe stemmen. Den Pfeilern vorgeblendet, sind 4 kapitale Statuen, die- überlebensgroß- 4 Zwerge darstellen. Die steinernen Angroschim wachen mit festem Blick über die große Halle und scheinen Gästen in würdevoller Haltung entgegentreten zu wollen. Rogolan Runen zieren die Basen der über 2 Schritt breiten Pfeiler und weisen die 4 Dargestellten als Stammväter der vier Sippen aus: **Ágbarosch** Sohn des Arax, **Durgarax** Sohn des Drubon, **Rabagâsch** Sohn der Rogoscha und **Xordak** Sohn des Xolgarosch.

Die Luft ist kühl und feucht und unweit eures Standortes schallt das Gluckern von Wasser an euer Ohr. Ein fauliger Geruch dringt aus dem hinteren Teil der Halle, der in nahezu vollständige Dunkelheit gehüllt ist...

Das zweigeteilte, kuppelartige Gewölbe spannt sich in einer Höhe von max. 12 Schritt über dem polierten Boden. Vom Fuß der Treppenstufen am **Eingang (1)** bis zu den Treppenstufen hinauf zum westlichen Ausgang Richtung *Durgarax' Hallen* (in etwa 3 Schritt über dem Bodenniveau) lassen sich dunkle Blut-Flecken erkennen, die in unregelmäßigen Abständen die Treppenstufen und den Boden besudeln.

An der östlichen Wand steht eine weitere, 3 Schritt große Kolossalstatue eines Zwergenkriegers, der einen gewaltigen Hammer vor der Brust trägt, auf dessen oberem Ende seine gepanzerten Hände verschränkt sind. Eine Inschrift, die den Namen oder die Sippe des Abgebildeten erkennen lässt, ist nicht vorhanden.

Meisterinformationen:

Die Statue ist in Wirklichkeit der mächtige Elementargeist *Nak'A'Karond*, dereinst gerufen vom letzten Wächter und von diesem zur Wacht über die Binge

und ihre Schrecken bestimmt. Er wird versuchen **alle** Eindringlinge aufzuhalten, die nach der Oktagonhalle weiter in Richtung *Norgoroschs* Kammer vorstoßen (dazu mehr bei **Karte 10**).

3 Große Halle (Hinterer Teil)

Passieren die Helden die massiven, sechs Schritt hohen Bögen zwischen den Pfeilern, so gelangen sie in den hinteren, komplett in Dunkelheit gehüllten Teil der Halle. Dort spiegelt sich das Licht ihrer Leuchte in einem schwarzen Tümpel, dessen schwarzes Nass bereits nach wenigen Stufen der Treppe hinunter zu den *Hallen Ágbaroschs* beginnt und mittlerweile den kompletten Treppenaufgang geflutet hat. Von den *Hallen Ágbaroschs* her (auf der gleichen Höhe der Großen Halle, nur durch die Treppenunterführung getrennt), kann man durch die trüben Fluten den schwachen, warmen Lichtschein mehrerer Laternenpilze (siehe **Karten 4** und **9** - die *Hallen Ágbaroschs*) erkennen. Bei längerer Beobachtung gleitet ca. 10 Schritt von der oberen Kante der Treppe entfernt im Gegenlicht ein großer Schatten tief durchs trübe Wasser.

Hinter den großen Rundbögen, der an der nördlichen Stirnseite in etwa 6 Schritt Höhe verlaufenden Arkaden, lassen sich in den dahinter liegenden größeren Kammern **5a- 5f** die in schummrigen grün leuchtenden Wandpilze ausmachen.

Meisterinformationen:

Die höher gelegenen Kammern **5a-5f** lassen sich nur mit Wurfhaken oder ähnlichem Werkzeug erreichen. Kletteraktionen ohne Hilfsmittel (Kletterhaken o.ä.) scheiden bei den sauber behauenen Wänden aus. Der dunkle Schatten stammt von dem im überfluteten Treppenteil (**Karte 9**, 2) hausenden *Sumpfkraakenmolch*. Er ist es auch, der der *Feenkugel* Anlass gibt, stark zu pulsieren.

4 Glockenkammer

Die über die Treppen zu den *Hallen Durgarax* erreichbare *Glockenkammer* liegt etwa 5 Schritt über dem Bodenniveau der *Großen Halle*. Die kleinen Rundbögen zur Großen Halle hin erlauben den Blick auf eine große, im Dämmerlicht mehrerer schummriger Wandpilze schimmernden, 3 Schritt großen Glocke.

Karten 3 und 8 „Die Hallen Durgarax“

Die Hallen jener Sippe, die dem Blute ihres Ahnherren **Durgarax** entstammen, zeugen vom Reichtum ihrer Be-

wohner. Alle waren nahezu ausnahmslos begnadete Handwerker.

Alle Räume des Komplexes (ausgenommen die peripheren Gangsysteme) sind von warmem, grauem Felsgestein, das nur spärlich von den Flechten des schummrigen Wandpilzes bewachsen ist. Entsprechend duster sind alle Räume. Die Korridore und Kavernen sind mit großzügiger Deckenhöhe ausgestattet, die an keiner Stelle 2 Schritt unterschreitet.

Aus den Augen von Väterchen Potz:

In den Hallen des **Durgarax** geht immer noch der sterbliche Leib des **Dargosch** um, der auf seiner Patrouille einem ungebundenen **Morcan** zum Opfer fiel, und nun von Wahn und Unleben gepeinigt versucht, dem einzigen ihm verbliebenen Trieb zu folgen: Dem Trieb zu töten.

Bitte orientieren sie sich bei der Ausgestaltung des besessenen Angroscho an solch wundervollen Streifen wie „der Exorzist“ oder ähnlichen Kultfilmen. Die im Untergeschoss der Sippenhallen liegenden Räumlichkeiten (**Karte 8**), welche zur Erkundung der oberen Sippenhalle zuerst durchquert werden müssen, sind fast komplett überflutet. Hier treibt noch der Leib des dritten Zwergs der verlorenen Patrouille umher.

Meisterinformationen:

Da die Helden vermutlich auf der Suche nach dem Schlüssel um **Dargoschs** Hals die Hallen betreten (der genaue Ort wird in den **Chroniken der Binge** angegeben), wird hier der Weg zum Fundort des Schlüssels beschrieben:

Der Weg führt die Helden sehr wahrscheinlich über den Treppenflur 2, und dort über das Treppenhaus (**2a**) nach unten auf die 3. Ebene. Schlagen sie auf der zweiten Ebene jedoch den Weg über die Arkadengänge (**2b**) ein, so gelangen sie zu den Hallen der Sippe Xordaks (**Karte 4**). Da die Wege zu den Hallen des Rabagäs und zur **Oktagonhalle** durch eingestürzte Stollen versperrt sind, führt der Weg zur 2. Ebene durch die überfluteten unteren Hallen (**2**) bis (**5**) zur Treppe hinter **5a**. In den oberen Ebenen (**Karte 3**) findet sich der unglückliche **Dargosch** in den Wohnhallen (**Karte 3**, Raumkomplex 5)

einzelnen Bögen sind durch kunstvolle Steinmetzarbeiten verziert und künden von der Versiertheit ihrer Erschaffer.

2 Galerie

Die Galerie diente den Zwergen aus **Durgarax'** Sippe einst als Ort, an dem ihre würdigsten Kunstwerke einen ebenbürtigen Ausstellungsraum finden sollten. Die beiden großen Pfeiler sind mit kunstvollen Kapitellen versehen, der Boden mit polierten Platten aus Granit belegt.

Der Weg durch den kunstvoll mit **Rogolan**-Runen gesäumten 3-fachen Rundboden über den Vorraum (**3c**) nach (**3b**) wird von einem massiven Quader versperrt, der an beiden Seiten wohl keine fingerbreiten Fugen lässt. Hier fängt die **Feenkugel** leicht an, zu pulsieren.

Meisterinformationen:

Der Granitquader stellt einen wirksamen Verschluss des Eingangs dar. Die schwere Handwinde und Flaschenzüge zum Heben des Granitquaders befinden sich im **Raum 3a**.

In den Wänden um **3b** und **3c** befinden sich große Mengen Basalts, im Kern des Hebequaders gar 10 Stein Blaubasalt (magische Handlungen in 1 Schritt Entfernung +12 in, 4 Schritt Entfernung +8, bis 8 Schritt Entfernung +4, zzgl. aller anderer Modifikationen).

Eine gelungene **Sinnesschärfe-Probe** +6 lässt das Poltern von Metallwerkzeugen an das Heldenohr dringen, welches vom eingesperrten **Dargosch** stammt. Dieser ist selbst im Untod noch Opfer seiner tief verwurzelten, unbewussten, gar zwanghaften Abneigung gegen Wasser, und kann sich deswegen nicht dazu durchringen, die gefluteten, unteren Ebenen (**Karte 8**) zu durchqueren.

Ein Blick durch die Schießscharten von **3c** nach **3a** offenbart nichts als schummriges Dämmerlicht in den dahinter liegenden Räumen.

3a Wachraum

Ein kleiner, der Sippenhalle vorgelagerter Raum mit einer großen Handwinde zum Heben des Sperrquaders.

3 Sippenhalle

Die Sippenhalle des Clans ist von einem Tonnengewölbe überspannt, das in etwa 5 Schritt seine maximale Höhe erreicht. Umlaufende **Rogolanornamentik** kündigt von den großen Handwerksarbeiten der Altvorderen. Die etwa 15 Schritt lange Halle ist mit einer Art Chor versehen, in dessen Mitte ein schwerer, zum Großteil vermoderter Eichenstuhl umgestürzt am Boden liegt. Die morschen Reste der mächtigen Tafel sind zersplittert und über den

Karte 3

1 Treppenflur

Die aufsteigenden Treppenfluchten zur **Galerie (2)** besteht aus reich verzierten, filigran gearbeitete Rund- und Gurtbögen, welche die einzelnen Treppen unterteilen. Die

kompletten Raum verstreut. In einem der Trümmer steckt ein rostiger Lindwurmschläger.

Meisterinformationen

Der Lindwurmschläger gehört zu **Dargosch**, der in seiner ohnmächtigen, unnatürlichen Wut und Rage über die Hoffnungslosigkeit seiner Existenz jedwede Einrichtung der Sippenhalle und der folgenden **Wohnkammern (4 und 5)** zerstörte.

Über die Treppen der südlichen Ebene betreten die Helden diese Ebene, nachdem sie den aufgebrochenen Tresor (8, 6) in den unteren Kammern (Karten 8) leer vorgefunden haben.

Nähert man sich von der Sippenhalle aus den hinteren Wohnhöhlen, so kann man nach gelungener **Sinnesschärfe-Probe** das Schaben metallischer Rüstung und das Schlurfen ungelinker Schritte weithin durch die engen Gänge hören.

Wohnkammern 4 und 5

Die **Wohnkammern** in **4** und **5** sind ausgesprochen eng, mit Deckenhöhen von deutlich unter 1,6 Schritt. Stollenbreiten von weniger als 0,8 Schritt sind hier keine Seltenheit, besonders in den dezentraler gelegenen Kammern, abseits der Verbindungstunnel und den (ehemaligen) zentralen, gemeinschaftlichen Feuerstätten.

Die Stollen und Kammern sind im Komplex **4** durch die trockenere Luft deutlich dichter von schummrigen Wandpilzen bewachsen, ansonsten herrschen hier die üblichen Lichtverhältnisse.

Die Wände in Komplex **5** dagegen sind, wegen der Nähe zum feuchten Luftschacht A mit Algen und Schwämmen bewuchert und deshalb, ob der Absenz lebender schummriger Wandpilze in vollständige Dunkelheit gehüllt. Es ist ohne Lichtquelle nicht möglich auch nur die Hand vor den Augen zu erkennen.

Vom Verbindungstunnel zwischen Komplex **4** nach **5c** an, ist deutlicher Verwesungsgeruch wahrnehmbar, der sich bis zum Auftritt **Dargoschs** intensiviert.

Meisterinformationen - Kampf um den Schlüssel: Hintergrund

Wie die Helden hoffentlich den Aufzeichnungen der Chronik entnehmen konnten, hängt das Kleinod aus dem Tresor im Untergeschoss (**Karte 8**, 6) um den Hals **Dargoschs**, der es während des unglücklichen Inspektionsgangs aus dem Tresor der Sippe **Durgarax'** stahl und nach einer **Morcan** Besessenheit über seine Kumpanen herfiel. Einer der beiden, **Abatrox**, schaffte es in wilder Flucht zurück in die Große Halle, dabei die Haltetaue der Sperrquader zu kapfen und in letzter Sekunde unter den herab rutschen-

den Felsblöcken hindurch zu schlüpfen.

Inszenieren Sie einen dichten Kampf mit dem plötzlich wie rasend aus einer dunklen Ecke stürzenden **Dargosch**, mit dem Kleinod um seinen Hals als Preis für den Sieger. Seine bevorzugten Waffen sind dabei seine skelettartigen Klauen und die rohe, bloße Körperkraft.

Anhaltspunkte für die Kampfwerte finden Sie in **GS** Seite 79. Passen Sie die Werte des **Nephazz** dabei je nach Bedarf an, um einen spannenden (Ring-) Kampf mit dem Untoten auszufechten.

Dargosch trägt die Reste seines mittlerweile zerschlissenen Kettenhemdes, durchgelaufene schwere Lederstiefel, und einen verbeulten Helm. Der struppige, graue Bart hängt ihm in dünnen Fetzen vom bleichen Schädel. Lippenlose Kiefer lassen seine gelben Zähne unnatürlich lang erscheinen (Wir schlagen ob der kräftigen Statur des Zwerges eine Veränderung der Werte wie folgt vor LeP +10, RS: 5 (rostiges Kettenhemd mit Lederwams)).

Dabei sollten Sie sowohl die mögliche **Totenangst** der Helden, als auch das äußerst beengte Umfeld bei der Beaufschlagung möglicher Attacken oder Paraden bedenken. **Dargoschs** bevorzugtes Ziel wird der Held mit der stärksten Lichtquelle sein, um den Kampf bei völliger Dunkelheit fortzusetzen. Sollte die **Feenkugel** die einzige Lichtquelle der Helden sein, so wird es **Dargosch** leicht gelingen, sie dem Helden aus der Hand zu schlagen. In diesem Fall verlöscht das **Feenlicht**, sobald es die Hände eines Lebenden verlassen hat und hinterlässt sämtliche Kombattanten in Finsternis.....

Die Lösung des Problems kann die physische Zerstörung **Dargoschs** Leib (sprich die Reduktion auf 0 LeP) oder ein PENTAGRAMMA sein. Der Kampf lässt sich wesentlich leichter bewältigen, wenn es gelingt, **Dargosch** in die größere Sippenhalle zu locken, um ihm dort mit längeren Klingen zu Leibe zu rücken.

Der Lohn der Mühen ist ein ausnehmend schöner Schlüssel feinsten Goldschmiedekunst. Gelungene Proben auf **Hüttenkunde** offenbaren **Angrak** als Werkstoff.

Karte 8

Die Hallen Durgarax' (Untergeschoss)

Ausgehend vom Treppenhaus (C) wo die Helden den Fuß in die 3. Ebene setzen, führt eine Treppenflucht (1) hinunter zu den überfluteten Werkstätten.

Eine weitere Treppenflucht führt hinunter zu den Verbindungsstollen zum zentralen Schachtsystem (7). Dort versperren jedoch eingestürzte Stollen den weiteren Weg in die Tiefe der Anlage.

Dunkelbraunes Wasser hat den Großteil der Werkstätten überflutet. Es befindet sich dort neben einer Eisenschmelze (in 4, nahe zum Abzug in die Luftschächte gelegen) eine Schreinerei (im südlicheren Teil von (4)) samt jeder Menge hölzerner Werkzeuge und Werkstücke, welche dort allesamt achtlos an der Oberfläche des Wassers treiben. Im engen Stollen zur Kaverne (6) wurde die Wand herausgebrochen, und gibt den Blick in eine reich verzierte Kammer frei, in der ein kunstvoll bearbeiteter Ebenholzsekretär umgeworfen und ausgeräumt wurde. Ein vergilbtes, kleines Kissen, dessen aus Golddraht gewirktes Gewebe die Zeiten überdauerte, kündet mit einer länglichen, leeren Mulde von der einstigen Anwesenheit des Schlüssels.

Meisterinformation

In diesen Hallen treffen die Helden auf die Gebeine des dritten Patrouillen-Mitglieds, welche am Boden der großen Werkstatt (4) in den trüben Fluten

versenkt wurden. Angelockt vom Lichtschein und dem Fleisch der Lebenden, kriecht das Zwergenskelett auf allen Vieren langsam auf die Helden zu. Zunächst noch unter Wasser, verlässt der Untote spätestens auf dem Weg hinauf zur Treppe (5a) oder hinauf zur Tresorkammer (6) die Fluten, die ihm Sichtschutz gewähren. Zuvor verrät sich der am Boden des bis zu 1,5 Schritt tiefen Wassers (dunkle Schattierung in den Karten) bewegende Körper nur nach einer (**Sinnenschärfe Probe +7**), durch sich an der Wasseroberfläche zeigenden Wellen, und den sich im Wasser bewegend, hölzernen Gegenständen. (Eimer, Reste von Werkbänken, Holzbohlen, Späne, etc.)

Spätestens sobald der untote Zwerg aus den Fluten die Treppen nach oben kriecht, werden die Helden auf ihn aufmerksam. Beim Kampf mit dem Untoten orientieren Sie sich am besten an den bei **Dargosch** genannten Werten, mit der Ausnahme, dass sein zerschmettertes Bein seine offensiven Aktionen beträchtlich behindert. Die Helden sollten keine allzu große Mühe mit dem Zwerg haben, die Scheußlichkeit seiner Erscheinung sollte jedoch nachwirken...

Karte 4 „Die Hallen Xordaks“

Xordaks Hallen, welche einst die größten Baumeister des Berges stellten sind nunmehr eine einzige, behelfsmäßige Gruft, die im Herzen ihres düsteren Gesteins die letzten Reste der einst stolzen Sippe trägt, eingeschlossen in ihren feuchten, klammen Gräbern.

Hintergrund

In diesem Teil der Wohnstadt wurden schon vor langer Zeit die Baumeister des Großteils der Hallen in ihren Tunneln beigesetzt, als die Letzten der Sippe **Xordaks** während der Umbauarbeiten das Zeitliche segneten. In Ermangelung eines geweihten Feuerschachtes innerhalb der Anlage sollten die sterblichen Überreste in großen Sarkophagen ruhen, bis sie dereinst den Weg zu Angroschs Esse über den noch zu grabenden, oder den Feuerschacht einer anderen Wehrstadt gehen würden.

Unglücklicherweise lagerten die Sarkophage noch in den Hallen, als die Affinität von *Norgoroschs* teilweisem Ableben zu Dämonen des näheren Limbus, viele niedere *Nephazzim* in die Hallen zog. So kommt es zustande, dass manche der Stollen nun mit dem Vorbeischreiten lebendigen Fleisches zum unheiligen Leben erwachen und die komplette Schar der dort ruhenden, untoten Zwerge dazu veranlasst wird, an den mittlerweile notdürftig vermauerten Wänden unermüdlich zu kratzen und zu graben. Auch

jene in den Hallen stehenden Sarkophage sind zum Verschluss selbiger mit dicken Ketten umspannt.

Die *Hallen Xordaks* sind nur über die geflutete Unterführung (**Karte 9**, Treppe (w)) in der Großen Halle und die nachfolgenden Hallen *Ágbaroschs* (**Karte 9**, Räume 1, 2, und 3a Treppe E) erreichbar.

Sobald die Helden die Treppe zur Ebene 2 betreten, ist ein starkes Pulsieren der Kugel zu erkennen.

Allgemeine Informationen

Von den Arkadengängen am Rand der Großen Halle (**Karte 2**, 5a, 5b) kann man über glatt polierten Marmorboden durch großzügige Gewölbe in Richtung der Eingangshallen (**Karte 4**, Räume 1 und 2) zu *Xordaks Hallen* gelangen. Die Arkadengänge von (1) weiter nach (6) sind durch herabgestürztes Gestein versperrt. Die Passage zu den Werkstätten und Minen ist auf diesem Weg nicht möglich.

Die Hallen und Gangfluchten dieses Komplexes sind allesamt ausnehmend großzügig gestaltet und mit üppiger Deckenhöhe von fast 3 Schritt versehen. Die Gänge sind in übliches, grünliches Dämmerlicht getaucht. Lediglich die *Sippenhalle* (3) wird von 2 kleinen Laternenpilzen erhellt, die an der Vereinigung der Grate des Kreuzgratgewölbes in etwa 6 Schritt Höhe wachsen.

1 und 2 Vorgelagerte Hallen

Die Gewölbehöhen der großen Hallen schwingen sich steil in schwindelerregende Höhen und sind reich mit Ornamenten und Einlegearbeiten verziert. Das Hauptportal am nördlichen Ende der Empfangshalle (2) ist ebenso wie die westlich (nach 5a) und östlich (nach 2a) davon gelegenen Seitenportale mit einem großen Quader versperrt.

Ein verwitterter *Rogolan*-Schriftzug an dem Pfeiler zwischen (1) und (6) weist den Weg über (6) als Verbindung zu den Minen aus.

Von (2) aus, kann man erkennen, dass die drei Steinquader, welche die Portalöffnungen versperren, mit krude gemeißelten Runen übersät sind. Die Schriftzüge sind in *Rogolan* ausgeführt und kreuz und quer in den Stein gemeißelt.

Meisterinformation

Die Hebemechanismen für alle drei Quader befinden sich in einer Wandnische am südlichen Ende der Gangflucht 5a, der Mechanismus für das Nebenportal (von 5a nach 2) ist allerdings bedingt durch verrostete Metallteile der Verriegelung nicht mehr gangbar. Zum Heben der Quader am Hauptportal und am östlichen Seitenportal sind zum Überwinden der verrosteten Mechanik mehrere gelungene **KK-Proben** +8 vonnöten.

Die Runen der drei Quader rufen (vergebens) in altem *Rogolan* des Väterchens Schutz vor den **Klanorakkasch** an- einem Kunstwort aus den *Rogolan* Wörtern *Dorakkasch* (zwer.: Feind) und *Klanarodosch* (zwer.: Sippenloser).

Gelungene **Gesteinskunde-Proben** oder Proben auf die Berufsfertigkeit **Steinmetz** lassen erkennen, dass die Runen aus wesentlich jüngerer Zeit, und nicht aus den Händen der alten Baumeister stammen, welche in den übrigen Hallen am Werk waren.

2a Treppenhaus

Verzierte *Rogolan*-Schriftzüge kennzeichnen das Treppenhaus als Weg zu den Minen und zu Tempel. Es führt etwa 15 Schritt in die Tiefe und verbindet die Ebene 2 (Raum 2a) mit der darunter liegenden Ebene (Raum 7)

Meisterinformation

Das Treppenhaus kann erst erreicht werden, nachdem die Blöcke, welche die Portale versperren, angehoben wurden, dazu muss die Windenmechanik am südlichen Ende von (5a) bewegt werden.

3a und b Grabnischen

Bereits auf der Treppe (E) nach oben zur Ebene 2 ist mit einer gelungenen **Sinnenschärfe-Probe** ein leises, metallisches Knirschen zu vernehmen.

In den mit *Rogolanornamentik* verzierten Nischen **3a** und **3b** nahe der Treppe (E) stehen metallene Sarkophage, von mächtigen, geschmiedeten Ketten fest umschlungen und lediglich mit ihrer Hilfe an Ort und Stelle gehalten. Die Kettenglieder sind straff gespannt, und reiben kaum sichtbar an der metallenen Oberfläche. Dabei erzeugen sie ein knirschendes Geräusch, dass den Helden die Nackenhaare zu Berge stehen lässt. Offensichtlich stemmt sich irgend etwas mit brachialer Kraft gegen den Deckel und die (noch?) haltenden Ketten.

Die beiden Sarkophage sind mit *Rogolan* Runen versehen, welche neben den Namenszügen ihrer Besitzer (*Roschgorax* und *Rugrom*, beides stolze Söhne des *Raxorosch*) auch Hinweise auf ihren Vater geben: *Raxorosch*, einen der größten Baumeister, welche die Hallen des Berges seit dem Dahinscheiden Xordaks, des Ahnherren der Sippe, gesehen haben.

Meisterinformation

Nehmen wir an, dass die Helden die Ketten nicht sprengen, und es vorziehen sich nicht mit den ausgetrockneten Resten eines gestandenen Zwerges zu messen. Sollten sie es dennoch wünschen, so können Sie sich mit den Regeln zu Mumien (GS 78,79) behelfen.

3 Sippenhalle

Hintergrund

Da die Sippenhallen Xordaks notdürftig zur Grablege umfunktioniert wurden, ruhen in der zentralen Halle die Gebeine von Angroschim aller Sippen, nicht zuletzt auch der leere Sarkophag „*Raxorosch*“, des Trägers der Bürde des *Rabagäschs* „(sprich des Schlüssels der *Rabagäschs*)“, der unter anderem den Hinweis auf den Verbleib eben jenes Zwergs nebst des Schlüssels der *Rabagäschs* enthält.

Allgemeine Informationen

Blickfang, zentral unter dem höchsten Punkte des Gewölbes, ist ein auf die Sippentafel gebahrter Sarkophag. Die kunstvollen *Rogolan* Runen geben zu erkennen, dass es sich hierbei um die letzte Ruhestätte des *Raxorosch* handelt. Weiter sind die Schriftzeichen jedoch nicht gefertigt, die Arbeit musste unvollendet zurückgelassen werden. Der Deckel ist lediglich aufgesetzt.

Am nördlichen Ende der reich geschmückten Sippenhalle ist ein gewaltiges Eichenfass, dessen massive Dauben mittlerweile nicht mehr dem Verfall zu trotzen vermochten. Am hinteren Ende sind Spuren bergmännischer Tätigkeit am Einstieg in einen schmalen Stollen (nach 3c) zu erkennen. Offenbar wurde eine sauber vermauerte Öffnung wieder aufgebrochen.

An den vermauerten Zugängen nach (4) ist in der Nähe der Mauer ein Scharren von jenseits des Mauerwerks zu vernehmen (siehe unten, 4 und 5a), das Pulsieren der Kugel steigt sich.

Meisterinformation

Als die Zwerge bei Inspektionsgängen auf zunehmendes Unleben in den Stollen stießen, wurde die sichere Verwahrung des Schlüssels in diesen Hallen angezweifelt, der Tresor aufgebrochen, und der Schlüssel der *Xordaks* aus den Hallen getragen (siehe „*Die Chroniken Karakk Hagârtoms*“), so dass sich dieser hier nicht mehr finden wird (nach unzähligen Umwegen und Jahren inzwischen jedoch um *Gadroms* Hals hängt).

Doch Phex ist den Spielern hold, findet sich doch auf dem beschriebenen Sarkophag-Deckel in *Rogolan*-Runen die Geschichte *Raxoroschs*, dem letzten Besitzer *Rabâgaschs* Schlüssel, der während der Leitung der Umbauarbeiten in den Minen im Kohlebunker 1 (Ebene 2, *Karte 5*, Raumkomplex 2a) verschüttet wurde.

In weiteren Runen wird seinem Leib am momentanen Ruheort Friede gewünscht, und die Überführung seiner Reste nach deren Bergung in einen geweihten Feuerschacht erwähnt.

Leider wurden diese Bemühungen nach einer heftigen Kohlestaubverpuffung (mittlerweile dort unmöglich, da im Berg keine offenen Flammen oder Funke mehr existieren können) zu Nichte gemacht und die Minen mussten geräumt werden, so dass sein Leib dort immer noch unter einem Kohleberg seiner Bergung harrt.

3c Tresorraum

Der sechseckige Tresorraum ist über einen schmalen Treppengang erreichbar. Er wurde gewaltsam geöffnet und

es befindet sich nichts darin, außer einer alten vermoderten, aber kunstvoll gearbeiteten, leeren Truhe.

4 und 5a Wohnkammern /-Stollen

Die Zugänge zu den Wohnkammern (4) und (5) sind vermauert und grob mit Mörtel verfügt. Aus allernächster Nähe kann man bei gelungener **Sinnesschärfe-Probe** durch die schmalen Fugen deutliches Scharren von der anderen Seite vernehmen. Durch die kleinen Spalte dringt Modergeruch. Die scharrenden Laute sind besonders deutlich am südlichsten Eingang nach (5) zu vernehmen, in unmittelbarer Nähe der Winde, mit der die Blöcke in den Portalen nach (2) angehoben werden.

Meisterinformationen:

Hinter den vermauerten Öffnungen zu den Wohnkammern scharren etwa ein Dutzend untote Zwerge nach dem Fleisch der Lebenden. Wir gehen davon aus, dass die Helden nicht den Weg durch die *Sumpfrakrenmolch*-Tunnel (*Karte 9*, Räume 1, 1a, 2) gehen werden, um den Weg nach draußen zu suchen, sondern den Weg durch die Portale nach 2 oder zum Treppenhaus 2a benutzen, um weiter in die Anlage vorzudringen. Gestalten Sie eine angemessen dramatische Szene beim Anheben der Quader und dem drohenden Durchbruch der Untoten-Scharen durch den der Winde nahen Durchgang zu den Wohnhallen (5).

Der Schlüssel?

Der Verbleib des Schlüssels der *Rabagâsch* ist somit geklärt und es kann nun zur Bergung des ebensolchen geschritten werden.

Der Verbleib des Schlüssels des *Xordak* bleibt weiterhin ungewiss für Ihre Spieler.

Karten 9 und 9.1 „Die Hallen Âgbaroschs“

Meisterinformationen:

Die Hallen der Sippe der Goldschmiede sind über die gefluteten Treppen von der Großen Halle aus erreichbar (Treppe (w)) und erlauben den Aufstieg zu den *Hallen Xordaks* (aus Halle 3a und Raum 7 über die Treppen E und F). Gleichzeitig führen die Gangsysteme 6 und 6a zur Passage mit der Treppenfucht (Y) hinunter zum Tempel (*Karte 13*). Selbige ist jedoch gut gesichert durch eine schwere Panzertür, welche sich im Rundbogen zwischen 6 und 6a befindet und nur mit dem Schlüssel aus *Rabâgaschs* Tresorkaverne geöffnet werden kann.

Aus den Augen von Väterchen Potz:

Die ersten, überfluteten Hallen sind von einem *Sumpfrakrenmolch* bewohnt, welcher die Helden vom Zeitpunkt des Durchschwimmen/-tauchen der ersten Hallen (1 und 2), bis hin zur steilen Treppe, welche hinauf zum versperrten Portal nach 3a führt, traktieren wird. In den tieferen Wohnkammern hinter 5 (siehe *Detaillkarte 9.1*) treffen die Helden dann auf die Reste der Abenteurer Gruppe, welche dereinst in *Luftschaft B* abstürzte und ihnen die Erbeutung des Schlüssels aus dem Tresor (*Karte 9.1*, Raum 5) erschweren wird.

Mit dem Element des *Krakenmolchs* möchten wir versuchen, all jene Urängste zu mehrten, die mit Ertrinken und dem aussichtslosen Kampf unter Wasser gegen eine unbekannte Macht zu tun haben. Als Anregung aus dem Fundus der bewegten Bilder sollten Sie neben offensichtlichen Parallelen zu Tolkiens Bestie aus der Sequenz an den Mauern Morias („Herr der Ringe - Die Gefährten“) vor allem die drückende Atmosphäre eines Klassikers wie „Der weiße Hai“ als Vorbild nehmen.

Als filmische Referenz für die Atmosphäre bei der Suche in den engen, überfluteten Wohnhöhlen, lassen sich am Besten allerlei (klassische) Zombieverfilmungen im Stile von Werken wie „Land/Dawn of the Dead“ o.ä. als Referenz ansehen (über Geschmack lässt sich besonders hierbei streiten).

auf der anderen Seite zu brechen. Besonders das Ergreifen von Helden, welche verzweifelt auf die Öffnung des Portals warten, ist hierbei eine interessante Variante für den Einsatz der langen Fangarme des *Krakenmolchs*...

Kommt Ihnen oder Ihren Spielern diese Szene zu perfide vor, so können Sie ihr leicht die Schärfe nehmen, indem Sie die Wassertiefe dementsprechend anpassen.

Sollten die Helden dem *Sumpfskrakenmolch* zu sehr zusetzen, so wird sich dieser über die westliche Treppe in (2), hinunter in die bereits vollständig versunkenen Teile der Anlage zurückziehen.

1, 1a, 2 Vorhallen

Die in ihren Dimensionen großzügig gestalteten Hallen (1) und (1a) sind bis zu den Räumen 8 und 9 nahezu vollständig mit trübem, faulig riechendem Wasser geflutet. Das trübe Wasser ist spärlich vom Lichtschein einiger Laternepilze erhellt, welche auf Einbettungen von Anthrazit in der etwa 5 Schritt hohen Gewölbedecke, über dem oberen Ende der Treppe nach 3a, wachsen. Ihr Schein ist ebenfalls von der Großen Halle aus bereits zu sehen. Das Portal nach 3a ist geschlossen und offenbar durch einen Riegel auf der anderen Seite versperrt.

Meisterinformationen:

Im Wasser der *Hallen Ágbaroschs* haust ein ausgewachsener *Sumpfskrakenmolch*, der eventuell vorbeitauchende Helden aus 1a sofort attackieren wird. Die *Feenkugel* reagiert darauf mit heftigem Pulsieren.

Gestalten Sie einen anspruchsvollen Kampf zwischen Ihren Spielern und der Bestie, bei dem zahlreiche **Schwimmen-Proben** anfallen sollten, je nach Ihrem Gusto gerne auch deutlich erschwert. Desweiteren besteht hierbei natürlich die Gelegenheit, solch exotische SF wie z.B. *Kampf im/unter Wasser* endlich am Spieltisch sinnvoll einzusetzen. Die Kampfwerte des *Sumpfskrakenmolchs* finden Sie in ZBA (S. 124). Die hier vorherrschenden räumlichen Gegebenheiten verfügen hierbei sicherlich über genügend Potential, um den (erbärmlichen) Kampfwerten des *Sumpfskrakenmolchs* einiges an Gefährlichkeit zu verleihen, sollten die Helden unter Wasser ergriffen und/oder gewürgt werden...

Die rettende, steile Treppe hinauf zu 3a wird durch ein schweres, drei Schritt hohes Portal versperrt und es bedarf mehrerer **KK-Proben** +5, um den Riegel

3 Vorhalle

Die hohe Halle ist kaum erleuchtet. Eine steinerne Treppe führt steil hinauf zur nächst höher gelegenen Ebene der Binge. Eine weitere Treppe am nordöstlichen Ende der Halle führt hinunter zu weiteren Räumlichkeiten, welche erkennbar im grünlichen Dämmerlicht der Wandflechten liegen.

3 Halle

Der mächtige vier Schritt hohe, 3-fache Gurtbogen, der beide Hallen voneinander trennt, stützt ein weiteres, kunstvoll verziertes Tonnengewölbe, welches vor einem mächtigen Portal endet. Mit kunstvoller Blattvergoldung in Ornamentik eingebettet, prangt darauf die stilisierte *Rogolan-Rune* „A“ der Sippe *Ágbaroschs*.

In den runden Nischen stehen noch allerlei hölzerne Ständer, welche wohl einst die kostbaren Geschmeide und sonstigen Erzeugnisse der Goldschmiede zur Schau gestellt haben.

Sobald das Portal geöffnet ist (siehe: Meisterinformation), schlägt den Helden ein beißender Verwesungsgeruch ins Gesicht. Auf der Innenseite des Portals (der Halle 4 zugewandt) finden sich tiefe, blutige Kratzspuren von Fingernägeln, die teilweise am Ende der gezogenen Furchen im morschen Holz der Tür stecken geblieben sind. Verweste, aber noch relativ frische Haut- und Fleischfetzen liegen unterhalb der Bearbeitungsspuren auf dem Boden.

Meisterinformation

Der Schlüssel aus *Morands* Besitz, welchen die Helden hoffentlich noch immer mit sich führen, trägt ähnliche Ornamentik zur Schau (**KL-Probe**) und öffnet erwartungsgemäß das Portal.

4 Sippenhalle

Die Blattgold-Verzierungen setzen sich ebenfalls über die Gewölbeflanken dieser Halle fort, allerdings in weitaus prächtigerer Form. Unzählige warm-golden glänzende Flächen reflektieren den schwachen Schein der *Feenkugel* und lassen die Halle in einem wahren Goldregen erstrahlen.

Die geometrische Ordnung der Muster an den Flanken des Gewölbes steht im harten Kontrast zum Chaos, in dem das hier gelagerte, schwere Steineichen-Mobiliar zurück gelassen wurde.

Der beißende Gestank nach Verwesung ist hier deutlich stärker. Viele der Möbel tragen offensichtliche Spuren alten Blutes, hier und da sind weitere Fetzen vermoderter Kleidung und Fleisches an hervortretenden Holzsplittern zu erkennen.

Der Eingang zur Westlichsten der Treppen, hinunter in die Wohnhöhlen, ist eingestürzt.

5 Vorhalle

Die Vorhalle verfügt über zwei Rundbogen-Portale am westlichen und nördlichen Ende, deren morsche Türen lose in den Angeln hängen. Bereits hier ist die zunehmende Verringerung der Deckenhöhe mit Annäherung an die Wohnhöhlen erkenn- und absehbar. Die *Feenkugel* beginnt zu Pulsieren.

Das nördliche Portal gibt den Blick frei in eine dunkle Treppenflucht, in der das Wasser in etwa 1.5 Schritt Höhe über dem darunter liegenden Stollen steht und das regelmäßige Gluckern von Wasser ist leise aus Richtung *Karte 9.1*, Raum 1 zu vernehmen.

Meisterinformation

Eine **Sinnesschärfe-Probe** +3 offenbart einen langsamen aber stetigen Anstieg des Wasserspiegels (offenbar hat starker Regen in den darüber liegenden Sümpfen eingesetzt und aufgrund des mangelnden Betriebes der Schöpfwerke im zentralen Förderschacht drückt nun das Wasser aus den tieferen Ebenen nach oben (nicht in den Karten verzeichnet).

Anmerkung Die 4. Ebene mit dem Tempel direkt unter *Ágbaroschs Hallen* ist gegen diesen Wassereinbruch gesichert. Jedoch gestattet die dortige Falle eine rasche Flutung des gesamten Tempels mit Wasser, welches aus einer separaten Kaverne vom in die Luftschächte eindringenden- und nicht über Schöpfwerke ausgetragenen- Wasser abgezweigt wird.

Mit Hinweisen auf den stetig steigenden Wasserspiegel sollte es Ihnen möglich sein, den in den Wohnhallen ohnehin schon vorherrschenden Druck auf Ihre Spieler nach eigenen Maßgaben weiter zu erhöhen.

5 a Waffenkammer

Die Waffenkammer enthält die verrosteten Erzeugnisse zwergischer Schmiedekunst in einigen, verfallenen Waffensteinändern. Der Weg in die Wohnhalle führt zur *Karte 9.1*.

Meisterinformationen:

Hier finden sich zwergische Waffen aller Art in teilweise bedauernswertem Zustand. Mit Meistergnade lässt sich hier dennoch das ein oder andere brauchbare Stück für den bevorstehenden Kampf finden.

Karte 9.1 Die Wohnhallen der Sippe Ágbaroschs

Die Wohnanlagen **1** bis **4** liegen in fast völliger Dunkelheit. Durch die lange Anwesenheit von Wasser in diesen Gängen haben (nicht-leuchtende) Flechten und Algen nahezu die kompletten Wände besiedelt und die (leuchtenden) Laternen und Wandpilze nahezu vollständig zerstört.

Meisterinformationen:

In den Gängen herrscht absolute Stille, erst nachdem die Helden das Wasser betreten haben und das Plätschern des Wassers um ihre Beine herum in den Gängen wiederhallt, kommt (Un-)Leben in die Szenerie. Wenn die Helden ab und an in ihrer Bewegung verharren, können sie bei gelungener **Sinnesschärfe-Probe** folgende Geräusche aus Richtung der Wohnhallen um 2 vernehmen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schlurfende Schritte, gelegentlich vom schmatzenden Geräusch verrottenden Fleisches und dem Rauschen der Fluten begleitet, dringen an eure Ohren. Ein tiefes Röcheln- wohl keiner lebendigen Kehle entweichen- hallt weit durch die dunklen Stollen...

Meisterinformation

Spätestens in (2), nachdem das Pulsieren der *Feenkugel* sich weiter intensiviert hat, treffen sie auf den ersten unglückseligen „Glücksritter“, welcher hier mit seinen Kumpanen sein Ende fand: Hinter den Bogengängen zwischen (2a und 2) irrt eine schwarze Kontur ungelenk durch die Fluten, das Wasser steht ihr bis knapp unter die Brust. Vor ihr ragt im pulsierenden Schein der *Feenkugel* eine metallische Klinge aus den Fluten.

Die Kreatur trägt ein verrostetes Kettenhemd und ein altes Schwert. Sobald es zum Aufeinandertreffen mit den Helden kommt, erheben sich, vom Kampflärm angelockt, weitere seiner ehemaligen Gefährten aus den umliegenden Kammern.

Idealerweise sind die Helden schon weit in die Wohnkammern um (2) eingedrungen und die folgenden Kreaturen erheben sich rings um sie herum, wie aus dem Nichts aus den Untiefen des braunen, trüben Wassers.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Keine zwei Schritt entfernt erheben sich um euch herum drei weitere, bleiche Gestalten aus dem Wasser. Im Schein der pulsierenden Kugel strömen braune Fluten aus Mund, Nase und klaffenden Löchern in den Schädeln der bleichen Gestalten. Die rostigen Wehren mit Beulen übersät und längst zerschlissen wanken sie mit schmerzhaft verrenkten Gliedmaßen und gesplitterten Knochen behäbig auf euch zu. Wo aufgedunsenes, graues Fleisch zum Vorschein tritt, sind Striemen und tief ins modrige Fleisch geschnittene Seil- und Riemenreste zu erkennen. Leere, glasige Augäpfel starren mit gebrochenem Blick aus aufgequollenen Gesichtern, in denen die Faulgase als dünne Schaumblasen aus den zu stummen Schreien geöffneten Mundhöhlen quellen...

Keine zwei Herzschläge später raubt euch bestialischer Gestank beinahe den Atem...

Meisterinformation

Ein vierter Zombie nähert sich mit zerschmetterten Beinen von unterhalb der Wasseroberfläche. Der letzte der 6 ehemaligen Abenteurer hängt und zappelt ungelenk am *Luftschacht B*, auf Höhe der Ebene 3, immer noch in jenem Kletterseil, in dem er sich beim Absturz verfangen hat.

Inszenieren Sie einen anspruchsvollen Kampf mit den verbliebenen Abenteurern und führen Sie Ihrer Gruppe vor Augen, welches Schicksal sie hier erwarten könnte. Orientieren Sie sich bei den Werten an den Regeln für Zombies und/oder lebendige Leichname (GS S.78-79). Die Unglücklichen tragen ein buntes Sammelsurium an Waffen und Rüstungen. Bedenken Sie dabei stets die fast qualvolle Enge der Räumlichkeiten, sowie das hüfthohe Wasser und

die fast vollständige Dunkelheit. Passen Sie Anzahl und Kampfstärke der Gegner ggf. an die Ihrer Gruppe an. Am Ende sollte es den Helden gelingen, über die Schatzkammern (4) und (4a) zur Tresorkaverne (5) vorzustößen.

3, 3b Wohnhöhlen

Für diese Wohnhöhlen gilt das gleiche, was bereits oben angeführt ist. Alternativ können Sie den oben beschriebenen Kampf auch auf diesem Terrain ausfechten.

Beim Vorstoß zum Tresor (5) sollten Sie bedenken, dass die Öffnungen zu den Schatzkammern der Sippe gut verborgen hinter dickem Mauerwerk liegen. Die Verschluss- und Öffnungsmechanismen sind mittlerweile verrostet und nicht mehr funktionsfähig. Lediglich das Öffnen mit Gewalt bleibt als letzte Option.

Bedenken Sie dabei jedoch, dass das Vordringen in die tiefer gelegenen Komplexe 4 und die Tresorkammer (5) stets mit heftig nachströmendem Wasser verbunden ist, was die Helden mit einer weiteren Gefahr konfrontiert.

Als Lohn der Mühen winkt *Ágbaroschs Schlüssel*, welcher in einem kunstvoll gearbeiteten, hölzernen Schrein noch immer sicher verwahrt im großen Tresor aufbewahrt wurde.

Mit diesem weiteren (2ten) Schlüssel steht dem Öffnen der Panzertür (*Karte 9*, Raum 6a) und dem weiteren Vordringen in Richtung Tempel, *Oktagonhalle* (*Karte 9*, hinter Raum 9) und Minen nichts mehr im Wege. Desweiteren besteht die Möglichkeit aus Raum 8a die Route über das enge, periphere Gangsystem zu wählen.

Orientieren Sie sich bei der Beschreibung der Räumlichkeiten der kleineren (8) und großen Gewölbe (9) an den generellen Anmerkungen.

In (8) oder (9) kann es- je nach Gesundheitszustand Ihrer Spieler- erneut zur Attacke des *Sumpfrakenmolchs* kommen, welcher sich behände durch die überfluteten Bereiche in (9) bewegen kann. Er verlässt dabei jedoch niemals das schützende Element Wasser.

Die weiteren Erkundungen der Hallen *Karakk Hagártoms* führen Ihre Spieler früher oder später zu den Minen und Werkstätten (nicht zuletzt auf der Suche nach Kohlebunker 1 und dem Leichnam *Raxoroschs*).

Ihr weiterer Weg führt sie dabei entweder nach *Karte 5* (Ebene 2) oder direkt aus den *Hallen Ágbaroschs* (Ebene 3) nach *Karte 10*.

Raxoroschs Leib ist wie vermutet in Kohlebunker 1 auf Ebene 2 (*Karte 5*, Raum 2a) zu finden, doch um dorthin zu gelangen, müssen die Helden erst die *Oktagonhalle* betreten.

Karten 5 und 10 „Die Oktagonhalle, Minen und Wekstätten“

Väterchen Katosch: Hast Du Deinen Entschluss noch einmal überdacht?

Nostronomosch: Angrosch sei mir gnädig, doch der Frevel meines Bruders bindet mich noch mehr als euch andere.

Väterchen Katosch: Du selbst weißt am Besten, dass Dir in diesen Hallen jegliche Gnade verwehrt bleiben wird.

Nostronomosch: Das ist gleich- Bande stärker als Stahl schmieden unser beider Schicksal zusammen. Sein Schmerz ist der meine.

Väterchen Katosch: Ich verstehe. Möge Dir im Tode die Ehre zuteil werden, die Dir auf Dere verwehrt sein wird.

Nostronomosch: Der Fels wird mir Schild und die Dunkelheit Trost sein. Der morgige Sonnenaufgang ist mein Letzter.

Gespräche aus der Sippenhalle, vier Tage vor dem Exodus.

Diese Hallen dienten einst dem Abbau, der Zerkleinerung und der Förderung von Anthrazit, sowie der Anfertigung und Wartung des dafür notwendigen Geräts.

Die Raumbeschreibungen sind knapp gehalten, lediglich die wichtigen Räumlichkeiten (der Fundort *Raxoroschs*) sind detaillierter beschrieben. Sofern nicht als solche gekennzeichnet, sind alle Beschreibungen als allgemeine Informationen anzusehen. Alle Tunnel und Hallen sind inschummrige, grünliche Licht der Wandpilze gehüllt.

Karte 5 Minenkomplex

1 Zufahrt zum Förderschacht

In den Boden gemeißelte Fahrrinnen ermöglichten den Transport der Kohle in Loren aus der Zerkleinerung in Richtung des Förderschachtes. Der eigentliche Zugang zu Förderschacht (1a) ist nach etwa 15 Schritt zugeschüttet. Die steinernen Gleise verschwinden unter Tonnen von Geröll.

2 Werkhallen

Von mächtigen Laufrädern für *Zwergenponys* getriebene Hammerwerke dienten einst der Zerkleinerung der in den Minen geförderten Kohle. Doch nun sind diese gewaltigen Errungenschaften zwergischer Mechaniker dem Verfall preisgegeben. Am nordwestlichen Ende ist eine große Hebebühne verschüttet, die es einst gestattete, schwere Gegenstände nach unten zu den Lagerräumen (*Karte 10, 2a*) zu bewegen.

2a Kohlebunker

Die Kohle für den Eigenbedarf der Wehrstadt wurde hier zwischengelagert. Die Zugänge wurden vermauert, sind jedoch an *Rogolan*-Runen im Fels und an deutlich sichtbarem Mauerwerk zu erkennen. Feiner Kohlestaub liegt als etwa fingerdicker Film auf allen Oberflächen.

Meisterinformationen:

Um einer weiteren Verpuffung vorzubeugen, wurden sämtliche Zugänge zu den Bunkern vermauert. Mit ein wenig Gewalteininsatz können sich die Helden, sofern sie nicht ohnehin über die engen Gänge von *Karte 4* hierher gefunden haben, Zugang zu den Kohlebunkern verschaffen.

Sobald Zugangsmöglichkeiten geschaffen sind macht sich feinsten Kohlestaub in der Luft breit, erschwert das Atmen und legt sich wie ein dünner Film auf alle Oberflächen.

Die schwarz gefärbten, sterblichen Überreste *Raxoroschs* können unter einem Berg Kohle gefunden werden. Dazu sind Räumarbeiten von vielleicht 3 Stunden Dauer notwendig.

Der Lohn der Mühen ist der Schlüssel der *Sippe Rabagâsch*, den die Helden dem mit pergamentartig dünner Haut bedeckten Leib *Raxoroschs* abnehmen können.

2b 2c Schmelzofen mit Feuerstelle und Abstichloch

Der Schmelzofen diente den Zwergen zur Herstellung der benötigten Roheisenmasse für Werkzeuge und Gerätschaften, wie sie überall im Berg benötigt werden.

3 Zwischenlager

Mannsgroße Berge feinsten Kohle lagern hier und warten seit Jahrhunderten vergeblich auf ihren Abtransport.

4 Lager

Hier lagern drei Loren, welche zur Wartung in die Werkhallen gefahren werden könnten- sie sind jedoch bereits seit geraumer Zeit nicht mehr funktionstüchtig.

5 Lorenbahnhof

Hier laufen die Gleise aus den Förderschächten und -strecken zusammen. Die Hebel zum Stellen der Weichen sind schwergängig, da komplett verrostet, aber funktional.

6 Streckensystem

Die Strecken zu den Abbauorten sind allesamt dunkel und es riecht nach Grubengas.

Karte 10 Oktagonhalle und Stallungen der Zwergenponys

1 Die Oktagonhalle

Eine gewaltige Halle von nahezu 8-eckigem Grundriss verbindet die unteren Ebenen (Ebene 3 und 4). Sechs Schritte unter dem Bodenniveau der dritten Ebene hat sich eine gewaltige Wassermenge angestaut und bildet ein trübes Becken, aus dessen Mitte ein runder Sockel mit umlaufender, dereinst aus Eisengittern bestehender Wendeltreppe, in die Höhe ragt und auf dessen Spitze die dunklen Konturen einer kleinen Gestalt in das schummrige Licht unzähliger Leuchtpilze getaucht sind.

Meisterinformation

Das ringartige Gangsystem, welches beide Ebenen erweitern sollte ist unvollendet geblieben. In den Tiefen der Fluten versank der letzte Rest einer eisernen Wendeltreppe, die einst innerhalb der **Oktagonhalle** die Ebenen 3 und 4 verband.

Betreten die Helden die Oktagon-Halle, trifft der Schein ihrer Lichtquelle auf eine regungslose Gestalt, die sie offenbar in der Mitte der Halle erwartet hat. Nachdem die erste Aufregung verflogen ist, erkennen sie jedoch, dass es sich um eine äußerst lebensecht wirkende Statue eines Angroscho aus Graubasalt (**Gesteinskunde-Probe** +3) zu handeln scheint. Das Abbild des Zwergs ist in fließende Roben gehüllt, die linke Hand hat er in Einhalt gebietender Geste erhoben, die rechte liegt am Körper und ist zur Faust geballt. Der Kopf indes ist leicht gesenkt und zur Seite geneigt. Eines jedoch dürfte die Helden besonders interessieren, denn aus dem linken Auge der gedrungenen Statue blitzt und blinkt es ihnen entgegen... und tatsächlich: während das rechte Auge der lebensgroßen Figur ebenfalls aus schlichtem Graubasalt besteht, enthält das linke einen beeindruckenden Diamanten im Altschliff mit leicht rötlicher Färbung.

Eine gelungene **Goldgier-Probe** hingegen lässt damit behaftete Helden nach kurzem Zögern sofort nach einem passenden Werkzeug zum Herausbrechen des Edelsteins suchen...

Lassen Sie Charaktere mit dem Talent **Steinschneider/Juwelier** eine Probe auf **Sagen/Legenden** ablegen:

Sodann erkennen sie in dem Diamanten *Kar'Xemarill*, eine der vier Flammen *Agathonns*. Die Steine dieses legendären Diamantenvierlings wurden der Sage nach vor über 1200 Jahren von *Agathonn*, dem Sohn des *Aramosch* aus einem einzigen, legendären Rohdiamanten gebrochen und sollen allesamt zwischen 40 und 50 Karat aufweisen! Man erzählt sich weiter, die Steine würden den Weg zu *Agathonns* geheimer Werkstatt im Kosch weisen, sollten alle vier Flammen je wieder vereint werden.

Sollte sich tatsächlich ein Held an besagtem Diamanten vergreifen, wird die vorschnelle Tat von einer vorübergehenden Erschütterung des nahen Gesteins quittiert. Kurze Zeit später wird ein erneutes Beben die Helden zu Boden werfen, so ihnen eine **Körperbeherrschungsprobe** +4 misslingt. Sodann schält sich im Angesicht der Helden eine massive, bullige Gestalt mit annähernd humanoiden Zügen aus dem Boden, bis sie sich gut 3 Schritte hoch über den Helden auftürmt. Ihr bulliger Kopf mustert die Helden von links nach rechts, jede Bewegung vom Knirschen berstenden Gesteins begleitet. Schließlich folgt ein ohrenbetäubendes, malmendes Brüllen von Seiten des steinernen Riesen und seine zentnerschwere Faust saust krachend vor ihm in den Boden, was den Helden diesmal neben einer **einfachen Körperbeherrschungsprobe**, um auf den Beinen zu bleiben, zusätzlich eine um **2 erleichterten Mut-Probe** abverlangt, um dem schrecklichen Ungetüm nicht einfach den Rücken zu kehren.

Meisterinformationen:

Bei der Statue handelt es sich natürlich mitnichten um die banale Arbeit eines Bildhauers. Vor den Helden steht der alte Geode *Nostronomosch*, der Bruder des verfluchten *Norgorosch*, der sich damals bereit erklärte, an jener Stelle die letzte Wacht über die verlassenen Hallen seines Volkes anzutreten. Dies tat er jedoch nicht nur, indem er sich mit dem ihn umgebenden Fels verschmolz, was ihm mittels eines Kantus derselben elementaren Hexalogie gelang, zu dem auch die bekannteren *WEISHEIT DER BÄUME* und *NEBELLEIB* gehören. Sein diamantenes Auge enthält die Essenz eines äußerst mächtigen Wächters und Begleiter *Nostronomoschs*, der elementaren Urgewalt *Nak'A'Karond*. Dieser hindert Eindringlinge daran, weiter als bis zur *Oktagonhalle* vorzustoßen.

Regeltechnisch behandeln Sie dieses Elementarwesen als einen äußerst mächtigen Djinn (siehe *MWW*, S. 111, Details untenstehend) und *Kar'Xemarill* als dessen würdiges Gefäß, das *Nostronomosch* einst die Bindung des Wesens erlaubte. Die eindeutig nach oben modifizierten Werte erklären sich aus *Nostronomoschs* selbstlosem Opfer, der den Djinn zusätzlich mit seiner eigenen Kraft speist und ausschließlich durch ihn zu handeln im Stande ist.

Nak'A'Karond

MU 22, KL 14, IN 16, CH 17, FF 14, GE 16, KO 32, KK 42

LE 68, RS 8, INI 9+W6, MR 22, AT 14, PA 0, GS 3, TP 4W+6 (Schlag)³¹

Aufgrund seiner Verschmelzung mit *Nostronomoschs* Geist ist der alte Djinn in seinen Möglichkeiten, mit dem ihm umgebenden Fels zu interagieren, äußerst eingeschränkt. Der alte Elementarbann, wie ihn diesbezüglich informierte Helden möglicherweise erwartet hätten, ist in diesem Falle nicht in vollem Maße wirksam. Dies rührt daher, dass *Karakk Hagârtom* bereits verlassen war, als der Geode Brendan seinen legendären Pakt mit dem Elementarherrscher des Erzes einging und erst viel später, im Zuge der Anthrazitfunde wieder besiedelt wurde. Zudem war es *Nostronomosch* selbst, der *Nak'A'Karond* in seinem diamantenen Gefäß über die Schwelle der Binge trug...

Wir sind uns klar, lieber Meister, dass es vermutlich unweigerlich den Tod einer jeden Heldengruppe nach sich ziehen würde, so man ein Monster wie den alten Erzdjinn auf eine Spielergruppe loslässt- setzen Sie deshalb seine Fähigkeiten mit Bedacht ein:

Nak'A'Karond wird sich vor jeder Attacke unter berstemdem Fels und großem Getöse aus dem jeweiligen Gestein formen und erscheint stets als bullige, 3 Schritt hohe, breitschultrige Gestalt mit kurzen Beinen und breitem Kiefer- also annähernd humanoiden Zügen. Er wird definitiv nicht mit plötzlichen Archofaxius-Lanzen aus dem Fels heraus angreifen oder ähnlich komplexe Manöver durchführen. Jedem Auftauchen des Djinns geht zudem ein leichtes Beben im Gestein voran, sodass die Helden beim zweiten Mal bereits gewarnt sein dürften. Sein Rumpf besteht dabei stets aus dem vorherrschenden Gestein, also einmal aus rabenschwarzer Kohle, einmal voller Pilze und Flechten oder aber mit einigen schmalen Goldadern auf der Brust, etc.

Er wird sich darauf beschränken, hinter den Helden herzu trampeln, nach ihnen zu hieben oder aber schwere Gegenstände wie Erzbrocken, Mobiliar, hilflose Kameraden oder ganze Panzerschränke nach ihnen zu werfen. Speziell ein tief fliegender Panzerschrank vollbringt es wie kaum ein anderer Gegenstand, den Meister mit dem Ausdruck blanken Entsetzens auf ungläubigen Spielergesichtern zu entlohnen. Solchen Attacken kann selbstverständlich nur ausgewichen werden- verteilen Sie je nach Art der Attacke zwischen 4 und 8W, je nach Zustand Ihrer Spieler.

Setzen Sie *Nak'A'Karond* nur dann ein, wenn sich Ihre Spieler in der Nähe eines Refugiums oder einer geeigneten Fluchtmöglichkeit befinden (siehe Beschreibungen der Räumlichkeiten). Oberhalb der Oktagon-Halle wird sich der Djinn überhaupt nicht zeigen. Wird er ernsthaft ver-

wundet, zieht er sich zurück um sich im nahen Fels zu regenerieren. Lassen Sie ihn in ausgesuchten Momenten die Wege der Helden kreuzen, aber setzen Sie ihn nicht inflationär ein. Vermitteln Sie den Spielern mindestens einmal den Eindruck, sie stünden kurz vor dem Ende:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Spitze Steinsplitter und das schmerzzerfüllte Stöhnen deiner Kameraden erfüllt die Luft. Du hast dein Möglichstes getan, doch nun stapft der wütende Koloss unaufhaltsam auf dich zu, während seine schweren Schritte die Erde erzittern lassen. Sein grob gehauenes Gesicht scheint sich in einer Mischung aus Wut und Triumph zu verzerren, als es den Kopf in den Nacken wirft und einen Schrei ausstößt, der den Tiefen einer Gesteinsmühle zu entstammen scheint. Da- es ist vorbei: drohend fixiert es dich und hebt ein weiteres Mal die gewaltige Faust. Unweigerlich formen deine Lippen ein stummes Gebet an die Götter. Doch mit einem Mal scheint das Wesen innezuhalten, sein gewaltiger Kopf ruckt knirschend herum und fixiert einen Punkte weit jenseits deiner Wahrnehmung. Ein weiteres, wütendes Malmen entringt sich seiner steinernen Kehle, als es vor deinen Augen zu schrumpfen scheint und rumpelnd mit dem massiven Fels verschmilzt. Du schwörst dir, auf eine weitere Begegnung dieser Art zu verzichten und blickst benommen in Richtung deiner Kameraden.

Aus den Augen von Väterchen Potz:

Das wütende Elementarwesen ist in einer solchen Umgebung überaus geeignet, Ihre Spieler auf Trab zu halten. Seinen besonderen Horror verströmt es durch seine scheinbare Unaufhaltsamkeit, sein urplötzliches Erscheinen und die blinde Wut, die selbst Berge erzittern lassen könnte. In Meisterhand ist es ein geeignetes Mittel, die Lebensenergie und das Selbstbewusstsein Ihrer Helden auf ein der allgemeinen Dramatik dienliches Maß herab zu stutzen.

So Sie sich entscheiden, einen Angriff durch den Djinn wie oben beschrieben abubrechen, ist dies vor Ihren Spielern leicht damit zu erklären, dass ihre Widersacher gerade dabei sind, einen sensiblen Punkt der Binge zu betreten. Da somit auch die Gegenspieler der Helden unter den wütenden Attacken des Elementarwesens zu leiden haben, stellt *Nak'A'Karond* in weissen Meisterhänden sowohl ein prächtiges Grusel- wie auch Regulierungsinstrument dar.

Meisterinformation

Möglicherweise gelingt es ja einem Ihrer Spieler sogar, *Kar'Xemarill* unter den wütenden Attacken *Nak'A'Karonds* etwa mittels einer Klinge, einem

³¹ Ansonsten je nach Wurfgeschoss oder Umgebungsschaden...

Bruchfaktortest und zweier Körperkraft-Proben
+6 aus *Nostronomoschs* Augenhöhle zu lösen und das Elementar somit innehalten zu lassen. Sodann darf sich der entsprechende Spieler jedoch mit dem Geist eines über eintausend Jahre alten Geoden über die Kontrolle des Djinns messen und wir überlassen es Ihrer Meistergnade, ob dies ein erfreuliches Ereignis für den Helden sein wird...

Meisterinformation

Es bleibt allein der Gnade des Meisters überlassen, ob die Helden diesen Teil unbeschadet überstehen, oder ob Sie sie mit herabstürzenden Felsbrocken oder Ähnlichem traktieren.

Die folgenden großflächigen, düsteren Räume können als „Spielplatz“ für Attacken des Elementars dienen. Sie bieten ausreichend Wurfgeschosse wie z. B. die schweren, ausgedienten Hämmer der Schlagwerke in der darüber liegenden Werkhalle, und andere Utensilien, die hier lagern.

1 a Durchgang zu den Lagerräumen

Der Stollen ist einsturzgefährdet und teilweise verschüttet. Diese Tatsache erschließt sich den Helden nach einer gelungenen Probe auf **Bergbau**.

2a Kasematten unter den Werkhallen

Die Kasematten unter den Werkhallen wurden einst als Lagerräume genutzt, jetzt bleiben sie als leere, düstere und ob der niedrig hängenden Decke, beklemmende Orte zurück. Hier lagern ausgediente schwere Hämmer der Zerkleinerungsmaschinen und warten auf ihre Einschmelzung. Die Hebebühne an der nordöstlichen Ecke ist verschüttet und unbrauchbar.

Des Weiteren steht ein unfertiger, verrosteter, quaderschwerer Panzerschrank an der östlichen Wand....

2b Verbindungsgang

Es gilt dasselbe wie unter 1a genannt. Der Stollen liegt in absoluter Dunkelheit. Im südlicheren Teil der Lagerräume ist das Gebirge an vielen Orten eingestürzt, große Spalten im Fels erschweren das Vorankommen.

Die schroffen Felsspalten erlauben versierten Kletterern (**Klettern** +7) den Abstieg nach Ebene 4 (**Karte 14**).

Karte 6 „Werkstätten der Spengler (Sippe des Rabagâsch)“

Die Werkstätten südlich der großen Werk- und Verarbeitungshallen (**Karte 5**) sind unweit der *Sippenhallen des Rabagâsch* zu finden, welche diesen Ort zur Verrichtung ihres Handwerks (Spengler) einrichteten.

1, 2, 3 Werkstatt

Die einzelnen Abschnitte (1, 2, 3) der Werkstatt können durch große Portale voneinander getrennt werden. Die Hallen liegen im Licht zahlloser schummriger Wandpilze und zahlreiche große, metallene Oberflächen reflektieren ihr Licht vielfach. Große Bleche, in mehr oder weniger gebogenem Zustand, große Biege- und Hebezeuge und von der Decke hängende Ketten- und Flaschenzüge lassen die Räumlichkeiten zunächst etwas unübersichtlich erscheinen.

Die kleineren, dezentralen Kammern wurden zur Lagerung der benötigten Materialien verwendet: Werkzeug, Kohle, und Holz in verschiedenen Varianten bzw. Formen sind in diesen Kammern zu finden.

3a Treppenhaus zur kleinen Kapelle

Der sich nach oben verjüngende, knapp 2 Schritt hohe und 1,5 Schritt schmale Durchgang war wohl einst mit passgenauen Steinblöcken vermauert. Diese wurden teilweise

herausgebrochen, sodass sich eine Öffnung von etwa 1 auf ½ Schritt ergibt, durch die sich ein Zwerg sicher durchzwängen kann. Aus der Öffnung dringt feuchte, warme Luft an die Heldengesichter, die einen deutlichen Moder- und Schimmelgeruch mit sich trägt. Außerdem hallt das Plätschern von Wasser aus dem sechseckigen Treppenhaus dahinter an das Heldenohr (**Sinnenschärfe-Proben**).

Meisterinformation

Die Reste der Wand sind mit geeignetem Werkzeug (Stemmeisen Spitzhacke, Meißel, Vorschlaghammer, zu finden in den Werkstätten, siehe Karte 6, 3a) leicht zu überwinden (**KK-Proben**).

Dahinter ruht seit dem Tag der Schande die Quelle allen Übels in ihrem feuchten Grab. Hierbei handelt es sich um das Behältnis, welches in sich das Feuer *Aslûrfaars der Schwarzen* birgt:

Eine etwa 4 auf 2 ½ auf 2 Spann messende, Lade in welcher noch immer das Feuer und der Zorn des alten Purpurwurms lodern (siehe „Die Feuerlade“). Jenes Feuer stellt das zweifelhafte Geschenk des Drax an den fehlgeleiteten *Norgorosch* dar, welcher mit seiner Hilfe danach trachtete, seine Schmiedekunst zu vervollkommen. Befallen von Irrsinn und Schöpferwahn, brachte er somit die schlimmste

Waffe des uralten Feindes in die Mitte seines eigenen Volkes. Ihr einzig möglicher Nutzen für die Helden besteht darin, die alte, dampfbetriebene Pumpe in der Zisterne wieder in Betrieb zu nehmen (siehe „Spenglerskunst der Altvorderen“). Somit könnte das Wasser der Zisterne teilweise abgepumpt und der Zugang zu der Schatzkammer **Karrak-Hagârtoms** erschlossen werden (siehe „Das tiefe Herz“).

4 Verbindungsstollen zum zentralen Schacht

Der große, drei Schritt hohe Stollen dient der Verbindung der Werkstatt mit dem zentralen Schachtsystem und den Clanhallen der *Rabagâschs*. Vor dem Verlassen der Werkstätten versperren mächtige, geschlossene Portale die Sicht in den Gang.

Meisterinformation

Sollte die erste Erkundung dieses Stollens recht zeitnah nach dem Einstieg erfolgen, so kann man nach dem Öffnen des Portals den Schein eines rötlich glimmenden *FLIM FLAM* in einiger Entfernung (in der ersten *Halle des Rabagâschs*) erkennen. Dieser stammt vom Basislager der Widersacher Ihrer Spieler (siehe *Dramatis Personae*). Da aber im Gegenzug der Schein der *Feenkugel* von *von Vecks* Leuten ebenso bemerkt wird, werden diese gewarnt sein, wenn sich die Helden durch den Tunnel nähern und entsprechend ihrer Fähigkeiten zur Abwehr schreiten. Lassen Sie es nicht zur verfrühten Konfrontation kommen, im Notfall können beide Seiten sich hinter dicken Portalen mit Riegeln verschanzen (die sie im Notfall auch aus dem Hut ziehen können, Möglichkeiten hierfür bieten sich genug), welche die Verfolger eine Zeitlang aufhalten werden.

Karte „Die Kapelle“

Hinter dem einst vermauerten Durchgang (siehe *Karte 6, 3a*) verbirgt sich ein dunkles, sechseckiges Treppenhaus, an dessen Wand einst eine Treppe etwa 6 Schritt in die Tiefe führte. Die Reste der ersten Stufe sind noch am oberen Ende begehbar, vom Rest sind nur noch die Anker in der Felswand zu sehen. Das spärliche Licht der schummrigen Wandpilze reicht gerade aus, um den Abgrund vom oberen Ende der Treppenstufen zu erahnen. Der Schein einer (Helden-) Lichtquelle lässt erkennen, dass das abgerissene, untere Ende der Treppe ca. 6 Schritt unter dem Eingang in einen mit braunen Algen bedeckten Wasserspiegel eintaucht.

Unten zeichnet sich in der dem Eingang oben gegenüberliegenden Wand ein Durchgang ab, aus dem unablässig Dampfschwaden strömen, die an der kühleren Decke oberhalb der Treppe kondensieren, um in Form zahlloser Regentropfen plätschernd in die braune Brühe zu fallen. Die Wände des Treppenhauses sind über und über mit Pilzen, Flechten und Algen überwuchert.

Die Kugel pulsiert schwach, wenn man den Raum betritt. Ein Rauschen und Blubbern lässt sich aus dem dunklen Durchgang vernehmen.

Meisterinformationen:

Das Wasser steht am Boden des Treppenhauses gerade einmal einen halben Schritt hoch, durch den dicken Algenteppich ist der Boden jedoch nicht zu erkennen. Im Wasser treiben die vermodernden Reste der Tür, die das Treppenhaus einst von der kleinen Kapelle trennte, aus der nun die Dampfschwaden dringen. Die Ursache des Dampfes stellt die **Feuerlade** (siehe „Die Feuerlade“) dar, welche

im angrenzenden, nunmehr gefluteten Refugium aufgrund ihrer unbändigen Hitze, das eingedrungene Wasser verdampft. Einer der Getreuen Norgoroschs versuchte dereinst zum Schrein der Lade vorzustoßen, um ihre Kräfte zu nutzen und damit seinen Herrn zu befreien. Dieses Vorhaben war jedoch nicht von Erfolg gekrönt, da die alte Treppe hinunter stürzte und ihm somit den Rückweg versperrte. Immer noch in der Pflicht seines Meisters, harrt sein geschundener Leib in den dichten Dampfschwaden der Ankunft lebenden Fleisches.

Raum 1 Zentrale Halle

Die Dimensionen des folgenden Raumes, der Durchgang zur Treppe 1a, sowie der Arkadengang in 3 Schritt Höhe über dem (mit Wasser 0,75 Schritt hoch bedeckten) Boden sind auf Anhub nicht zu überblicke. Die Dampfschwaden, welche im Zentrum der Halle 1 brodelnd aus dem Wasser und dem darunter liegenden (vollständig mit Wasser gefüllten) Schrein mit der glühenden Feuerlade *Aslûrfaars* austreten, rauben nahezu vollständig die Sicht.

Selbst im Schein einer Lichtquelle kann man kaum weiter als einen halben Schritt sehen. Je weiter sich die Helden nach unten wagen desto heftiger beginnt die Feenkugel zu pulsieren. Am Ende des Durchgangs liegen die verrosteten Überreste einer gusseisernen, aufgerollten Kette, mit welcher die Lade einst im Schacht darunter versenkt wurde und mit der sie gehoben werden kann.

Meisterinformationen:

Sobald die Helden (hoffentlich) ihre Neugier befriedigen und mit der Kette die schwere, steinerne Lade (80 Stein) heben (kombinierte **KK-Probe** mit einer Erfolgsspanne von mehr als 20), greift der hier gefangene Diener **Norgoroschs** aus der Deckung der dichten Schwaden heraus an.

Dies geschieht entweder mit einer der beiden 2½ Schritt langen Stangen, die einst dem Transport der schweren Lade gedient haben, oder er überrascht die Helden, indem er neben ihnen den braunen Fluten entsteigt und versucht, einen der ihren mit sich in sein nasses Grab zu ziehen.

Gestatten Sie den Helden eine **IN-Probe +3** oder einfache **Gefahreninstinkt-Probe**, um rechtzeitige Reaktionsmanöver ausführen zu können, ansonsten gilt die erste Attacke des Zwerges als Überraschungsangriff. Sollten die Helden vorher gründlich die Räumlichkeiten erforschen, so versteckt er sich im Arkadengang und wird versuchen, sich von dort aus mit seinen skelettierten Krallen von oben auf einzelne Helden zu stürzen, oder in der Enge der Arkadengänge ein Handgemenge ausfechten. Seine über und über mit Algen, Schimmel, Fäulnis und Rost verkrusteten Knochen und Rüstzeug verwischen seine Konturen und bieten dabei einen abstoßenden Anblick (**Entsetzen-Probe**).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dichte Dampfschwaden geben die schemenhaften Konturen einer etwa 1½ Schritt großen, gedrunen Gestalt frei. Zwei abgebrochene Hörner ragen verdreht aus einem bulligen Schädel. Schmierigen Felfetzen gleich hängen faulige Ranken von der mit Flechten und Rost bedeckten Panzerung. Die zerschlissenen Panzerhandschuhe geben an den durchgeschauerten Fingerenden mächtige skelettierte Klauen frei, welche ungelenk und kraftvoll nach euren Leibern schlagen. Aus dunklen Augenhöhlen glimmen Funken unheiligen Lichtes. Eine Welle aus Gestank nach Tod und Fäulnis lässt euch beinahe rückwärts taumeln.

Fulgosch Sohn des Fulgrim (...oder das Ding aus dem Wasser)

Orientieren Sie sich bei den Werten des armen Angroschos an den Werten eines skelettierten Kriegers in Kette und Platte. Die Stange führt er als improvisierte Hiebwaaffe mit 2W TP.

Inszenieren Sie einen fordernden Kampf bei nahezu vollständiger Sichtbehinderung. Die gegebene Deckung sollte es dem Zwergenskelett ermöglichen, an eines der kampfschwächeren Gruppenmitglieder zu gelangen und es in einen Ringkampf zu verwickeln. Damit lässt sich leicht seine waffentechnische Unterlegenheit wettmachen.

Der Raum gleicht einem tulamidischen Dampfbad, dichte Dampfschwaden rauben fast jegliche Sicht und erschweren das Atmen. Fäulnis liegt in der Luft.

Zentrum des kleinen Komplexes ist eine ca. 6 Schritt hohe Halle, deren Gewölbe von 6 vorgeblendeten Säulen an den Wänden gestützt wird. Kunstvolle Ornamentik und eindeutige Angram-Bordüren weisen den Raum als Kultstätte des Angrosch aus. Der in 3 Schritt über dem Boden unvollendete Arkadengang lässt erkennen, dass die Kapelle wohl unfertig aufgegeben wurde.

Drei Schritt und 2 Stufen (unter Wasser) vom Eingang entfernt, etwa in der Mitte des 6 Schritt durchmessenden, zentralen Raumes, befindet sich im Wasser eine etwa 0,5 Schritt durchmessende, hoch aufschäumende Stelle, wo die Dampfschwaden austreten. An der Wand neben der Treppe lehnt eine 2,5 Schritt lange, schmiedeeiserne Stange mit etwa handbreitem Durchmesser. Die Reste von dick mit Lederbändern umwickelten Holzgriffen sind an beiden Enden zu erkennen.

1c Arkadengang

Der etwa 2 Schritt breite Arkadengang befindet sich ca. 3 Schritt über dem Bodenniveau der zentralen Halle. Er besitzt keine Brüstung und endet nach etwa 6 Schritt von der Treppe zur Halle (1) in beide Richtungen. Die deutlichen Spuren von Meißel und Spitzhacke zeugen von reger Bautätigkeit vor der Stilllegung der Baustelle.

Die Feuerlade

Die Feuerlade, die sich durch das ca. 2,5 Schritt durchmessende Loch in der Mitte der zentralen Halle (der Verbindung zu den darunter liegenden, gefluteten Teilen der Kultanlage) aus dem Wasser ziehen lässt, gleicht einer annähernd quaderförmigen Truhe von etwa 2,5 auf 4 Spann. Ein kunstvoll gearbeiteter, wuchtiger Deckel mit imperialen Glyphen wird von 4 dicken Bändern mit zusammengerosteten Rastverschlüssen fest in Position gehalten. Auf den Bändern mahnen die verrosteten Kerben zwergischer Keilschrift zur Vorsicht ob des unaussprechlichen Übels, welches hier unter Verschluss gehalten wird. Vier dicke, an beiden Seiten paarweise angeordnete Ösen am Unterkasten der Lade dienen dem Transport mit durchgesteckten Stangen.

Kaum hat die Lade das kühlende Wasser verlassen, kommt zischend eine rostige, verzünderte Oberfläche zum Vorschein, die nach etwa einer Spielrunde in einem sehr dunklen Rotton glüht (die Oberfläche hat dabei eine konstante Temperatur von mehr als 200°C, Verbrennungsgefahr! Bei Berührung 1-5W SP je nach Körperteil und Fläche). Das Behältnis besteht aus geschlagenem Gusseisen und wiegt mit Deckel etwa 80 Stein. Einst waren zu seinem Transport 4 Zwergenschultern notwendig.

Noch immer hat das magische Drachenfeuer nichts von seiner Kraft verloren, einzig die gusseiserne Lade vermag seine unbändige Kraft zu zügeln. Bei Annäherung eines Angroschos mag jedoch selbst das nicht reichen: Sodann erwacht der unberechenbare Zorn des schwarzen Drax zu

neuem Leben und lässt das sonst gleichmäßig brennende Feuer sich schnell von einem tiefen Glosen in eine vier Schritt hohe Stichflamme wandeln. Doch selbst in ihrem eisernen Grab und nach all jener Zeit reicht ihre Kraft

noch aus, um das sie umgebende, eigentlich eiskalte Bergwasser bis leicht über Körpertemperatur (ca. 40 Grad) zu erwärmen. Ihr Feuer ist selbst durch magische oder karmale Mittel nicht zu löschen.

Karten 7 und 11 „Zentraler Schacht und Sippenhallen Rabagâschs“

Die *Sippenhallen Rabagâschs* werden im Folgenden nur knapp erläutert, orientieren Sie sich bei einer detaillierten Beschreibung der Hallen an den Ausführungen voran gegangener Hallen und Tunnel mit vergleichbarer Funktion.

Meisterinformationen:

Die Widersacher der Helden haben ihr „Basislager“ in den Räumlichkeiten um die Vorhalle (4) aufgebaut. Wachposten sind in den Wehranlagen (6) und der Sippenhalle (5) aufgebaut. *Samira* als Kopf der Gruppe wird sich in der Sippenhalle aufhalten und sich notfalls in die überfluteten Räume des Untergeschosses zurückziehen, die ihre Truppe bereits erkundet hat.

Die Pilzgärten (7) würden durch ihren feuchten Erdboden Schutz vor den Attacken des Elementargeistes bieten. Die größeren Hallen (8) und die Große Zisterne (9) sind leer bzw. im unteren Teil geflutet.

1 Zugang zum Förderschacht

Die Kaverne ermöglicht den direkten Zugang zum Förderschacht. Drei mächtige Eichen-Portale können bei Bedarf geschlossen werden. Die Verschlussmechanismen sind jedoch nicht mehr funktionsfähig.

2 Förderschacht

Der Förderschacht ist annähernd achteckig und bis wenige Schritt unterhalb des Bodenniveaus mit Wasser gefüllt.

Meisterinformation

Das Wasser sammelte sich oberhalb der eingezogenen Decke, die stützende Konstruktion ist nicht einzusehen. Die Wassermassen können dazu benutzt werden, *Norgoroschs* Kaverne am unteren Ende des zentralen Schachtes zu fluten.

3, 3a, 3b Wetterschächte

Die schmalen Treppenaufgänge zwischen den Wetterschächten erlauben über Schacht 3a und in die Wände eingezogene Gitterroste, den Aufstieg hinauf nach Ebene 1 (*Karte 1*). Der Gang jedoch, welcher die Spirale nach unten fortsetzen soll (über Schacht 3b) ist versperrt.

9 Große Zisterne

Eine gewaltige Halle, die über zwei Ebenen reicht. Am oberen Ende (*Ebene 2*), kann man die Reste von Laufstegen erkennen, die einstmalig ein Gesims an der Wand entlang über dem Abgrund bildeten. Verrostete, kümmerliche Reste einer Wendeltreppe, die offenbar einstmalig die obere mit der unteren Ebene verband, sind noch vorhanden. Ansonsten erfüllt nur das Plätschern zahlloser Rinnsale den Raum. Jene ergießen sich aus mehreren Öffnungen, teilweise aus sehr großer Höhe und über metallene Rohrleitungen und Wasserspeier, in die Große Zisterne, nur um unten in der Dunkelheit auf einen ca. 20-25 Schritt tiefer liegenden Wasserspiegel (Ebene 3) zu treffen.

Karte 11

Die tieferen Sippenhallen, namentlich die große Halle (1) und die dahinterliegenden Wohnkammern um Raumkomplex 3 sind geräumt und fast ausnahmslos bis zu 1,5 Schritt hoch geflutet.

Die Verbindungen (2) zum zentralen Schachtsystem und in andere Teile der Binge, sind komplett unter Wasser. Der Tresorraum (3a) ist aufgebrochen und leer.

Die Lagerhalle für Pilze und Bierfässer (4), sowie die untere Ebene der Zisterne (5) sind komplett überflutet.

5 Große Zisterne

Von den Pilzgärten (4) führt eine steile Treppe hinauf auf die unterste Ebene der Großen Zisterne (5). Aus Richtung (5) plätschert Wasser die Treppenfucht nach unten. Der große Durchgang zur Zisterne (5) gibt den Blick frei in eine weitläufige, durch zahllose schummrige Wandpilze diffus erhellte Halle, die bis 1½ Schritt über Bodenniveau (5 Stufen vom Durchgang hinab in die Halle) mit Wasser gefüllt ist. Der Boden ist gerade so zu erkennen. Rostige Geländer von Laufstegen und Treppen ragen hier und da aus der trüben Brühe.

Meisterinformation

Nach etwa 4 Schritt in die Halle kann man einen steilen Abgrund unter Wasser ausmachen. (*Sinnenschärfe-Probe* +3). Die Laufstege sind allesamt überflutet.

Im Verbindungsstollen gelangt man über einen schmalen Treppenaufgang in den Pumpenraum (5b) und den Wartenraum (5a).

Die Zisterne besteht eigentlich aus 4 annähernd gleich großen Quadranten, die durch starke, stählerne und gemauerte Wände von einander abgetrennt sind. Da der Füllstand infolge der defekten Schöpfanlage nicht mehr dauerhaft reduziert werden konnte, stieg das Wasser über die Trennwände und Laufstege hinweg an und bedeckt diese nun.

Spenglerskunst der Altvorderen

Mit dem letzten funktionsfähigen der vier Hebel im Wartenraum (5a) kann das Wasser temporär aus dem südlichsten der vier Quadranten in ein separates Flutbecken (nicht in den Karten eingezeichnet, da unbedeutend) abgelassen werden. Daraufhin ist die Absenkung der Füllstände in etwa soweit vollzogen, dass sich die Trennwände und die Laufstege abzeichnen, die das Begehen der Zisterne ermöglichen. Nun können die Helden auf mehr oder weniger verrosteten Stegen und Wegen die Zisterne erkunden (herabrieselndes Wasser, einstürzende Brücken und Laufstege, sowie glitschige, algenüberwucherte Stege erschweren diese Erkundung je nach Meisterlaune).

In den Trennwänden sind über Handräder und Schneckentriebe heb- und senkbare Schiebetore zu finden, welche die Verlagerung der Wassermassen zwischen den einzelnen Quadranten der Zisterne bei unterschiedlichen Füllständen der vier Becken möglich machen. Wird die verrostete aber robuste Mechanik voll geöffnet, so erlaubt sie die Absenkung des Füllstandes um weitere 3 Schritt, sofern das nebenliegende Becken die Menge aufnehmen kann (zur Zeit nicht möglich, da alle Becken bereits bis an den Rand gefüllt sind).

Meisterinformation

Es gibt noch ein weiteres, jedoch verstecktes Tor, das nahe des Felsgesteins am Boden des vierten Quadranten (mit dem Eingang zur Schatzkammer, dem sogenannten „Tiefen Herzen“, siehe Karte „Das tiefe Herz“) Teil einer perfiden Falle ist, und es ermöglicht - sollte die Falle in der Schatzkammer ausgelöst werden- den gesamten Zisternenbereich mit etwa 500 Quadern Wasser aus einem Reservespeicher (nicht in den Karten da unbedeutend) flutet....

Im hinteren, nördlichsten der vier Quadranten finden sich neben den Resten eines Lastkrans, Stiegen an einer der Trennwände, und eine Rampe, die in die dunkle Tiefe hinab führen. Die Rampe ist etwas über 2 Schritt breit und führt in Richtung der nordwestlichen Wand der Zisterne.

Bei gelungener **Sinnenschärfe-Probe** können die Reste von eisernen Schwerlastankern erkannt werden, die in etwa 10 Schritt an der nordwestlichen Wand 2 Schritt über der Wasserlinie in der Wand hängen. Schwere Ketten, deren Reste noch zu finden sind, dienten offensichtlich dem Heben oder der Sicherung schwerer Lasten.

Ist die **Sinnenschärfe-Probe** mit mehr als 5TaP* gelungen, so kann etwa 2 Schritt unterhalb des Wasserspiegels

das obere Ende eines großen Rundbogenportals in der nordwestlichen Wand erkannt werden.

Durch herabrieselndes Wasser beginnt der Füllstand bereits wieder anzusteigen, so muss den Helden klar sein, dass etwas gegen die steigenden Wassermassen getan werden muss, um an dieses Portal zu gelangen. Dazu muss die Fördermechanik in Gang gesetzt werden, die das Wasser aus dem Flutbecken (nicht in Karte dargestellt) in das zentrale Abwassersystem (auch nicht dargestellt) fördert.

Meisterinformation

Die Fördermechanik ist zusammen mit der Dampfmaschine, die sie antreibt, in Pumpenraum (5b) zu finden. Um sie in Gang zu setzen ist jedoch Feuer vonnöten, um das Wasser im Dampfkessel zu verdampfen und die Dampfmaschine zu starten. Feuer, wie es seit der frevlerischen Tat des *Norgorosch* nie mehr im Berg brannte. Deshalb erschien den Zwergen auch die Lagerung ihrer Schätze unter dem Wasser der Zisterne so sicher, denn ohne die Vergeltung ihres Herrn, und die Rückkehr seines heiligen Elementes in den Berg, sind die Schätze nicht zu erreichen und ohnehin wertlos.

5a Wartenraum

Der schmucklose, niedrige Raum bietet über die kleinen Rundbogen-Fenster einen guten Ausblick auf den jeweiligen Füllstand der Zisternen-Quadranten. Deren Wasserspiegel befindet sich zurzeit etwa 4 Schritt unterhalb der Brüstung. Eine komplexe Armaturen-Kombination an der westlichen Wand zeigt auf vier 1½ Schritt hohen, handbreiten metallenen Skalen noch 2 funktionsfähige Zeiger. Die Markierungen und Einteilungen sind durch den bereits fortgeschrittenen Verfall der Anlagen nicht mehr nachvollzieh- oder ablesbar.

Vier große Hebelmechaniken sind in der Mitte des Raumes auf einem kleinen Podest angeordnet, die Hebelgestänge durchdringen die Wand Richtung Zisterne in Bodennähe. Drei der vier Hebel sind in einem desolaten, nicht mehr funktionsfähigen Zustand.

Meisterinformation

Sinnenschärfe-Proben deuten auf absichtliche Zerstörung der 3 Hebel hin.

5b Pumpenraum

Eine gewaltige Maschinerie mit einem großen, verrosteten Kessel mit einer aus Stein gemauerten Feuerbüchse und 3 Druckzylindern. Über riesige Kuppelstangen und Schwungräder wird eine große, hölzerne und mit Eisenbändern verstärkte Welle angetrieben, die in der westlichen Wand in einem engen Stollen verschwindet.

Meisterinformation

Nur ab einem TaW in **Mechanik** von mindestens 10 (Spezialisierung Edelhandwerker oder Spengler reduziert die Erfordernis auf 6) kann die komplexe Mechanik soweit verstanden werden, dass die Funktionsgruppen Kessel, Dampfventile, Antrieb und Welle identifiziert und richtig bedient werden können.

Das benötigte Feuer, um den Kessel entfachen zu können, entstammt entweder dämonischer Natur (Azzitai, Ivash, etc.) oder der Feuerlade, die einfach in die große Feuerbüchse unter dem Kessel geschafft werden muss, da trockener Brennstoff (außer vielleicht den Heldenkleidern) Mangelware ist. Auch ein mächtiger CALDOFRIGO mag hier denkbar sein.

Ist genug Druck im Kessel und ein kundiger Mechanikus (s.o.) zur Hand, setzt sich die Maschinerie nach einer ge-

lungenen **Mechanik-Probe** +3 und einer **KK-Probe** zur Öffnung der Ventile knarzend, schnaufend und ächzend in Gang. Mit einem mahlenden Geräusch setzt sich die Welle langsam in Drehung. Ein gurgelndes Geräusch aus dem südlichsten Quadranten kennzeichnet den Erfolg. Der Abdampf wird dabei zischend über Rohrleitungen in die Große Zisterne abgeblasen.

Ist die Fördermaschine in Gang, so senkt sich der Füllstand im ersten Quadranten alle halbe Stunde um 2 Schritt, sind die Schieber über 3 Quadranten offen bis zum nördlichsten, so kann das Wasser über die zwei weiteren Quadranten zum ersten fließen, und von dort aus aus der großen Zisterne. Mit diesem Tempo liegt das Portal zur Schatzkammer (siehe Karte „Das tiefe Herz“, 1) (im nördlichsten) nach etwas über 5 Stunden andauernder Förderung frei.

Der nun gesunkene Wasserspiegel gibt den Blick auf ein algenverkrustetes, nahezu quadratisches Schott frei, das am Ende der Rampe in einem Rundbogenportal (siehe Karte „Das tiefe Herz“, 1) in die Wand versenkt ist.

Karte „Das tiefe Herz“

Als die Zwerge auszogen, um in den Hallen anderer Berge wieder Friede und Gnade vor dem Herrn zu suchen, ließen sie, auf dass es ihr Gewissen und die Suche nach Absolution erleichtern möge, sämtliche Schätze, die sie mit dem Anthrazit-Abbau über die Jahrhunderte erwirtschafteten, zurück und versteckten sie vor möglichem Zugriff. Als ideale Position wurde seitens der Edelhandwerker um die Sprösslinge des Râbagasch die Zisterne als mögliches Refugium ausgewählt und in mühevoller, harter Arbeit den Bedürfnissen des sicheren Einschlusses zahlloser Schätze und Wertgegenstände angepasst.

1 Das Portal

Das große, im Fels versenkte Rundbogenportal flankiert mit mächtigen, aus dem umgebenden Gestein gemeißelten Pfeilern ein großes Schott, dessen schwere Scharniere – fest verankert im Fels- es sicher und stabil am Platz halten und es wohl allen körperlichen wie mechanischen Gewalten trotzen lassen. Rogolan-Ornamentik auf Pfeilern sowie dem Rundbogen künden von den Hinterlassenschaften der vier großen Sippen des Berges, die in diesem ewigen Refugium bis zum Ende des Grolls ihres Herrn oder dem Ende des Weltenmechanismus eingeschlossen werden. Im Zentrum der Tür auf etwa 1 Schritt Höhe findet sich ein großes Handrad, das wie die ganze Tür über und über mit Algen bedeckt ist.

Meisterinformation

Das Schott trotz in der Tat jeder körperlichen oder mechanischen Gewalt, welche die Helden ins Feld führen könnten. Eine Öffnung auf andere Weise als

mit dem vorgesehenen Rad ist nur schwer möglich. Ein FORAMEN ist ob der zu bewegenden Massen zwar nicht erschwert, aber dafür umso teurer (14 Asp). Die unter der Algenschicht verborgene, metallene Oberfläche ist aus einer dem „Wald- und Wiesen-Alrik“ unbekannten Legierung, welche die Zeiten verhältnismäßig unbeschadet überstanden hat. Das Drehen am Rad macht jene Falle scharf, die unter (2) näher beschrieben ist. Das Schott ist mit einer einfachen **KK-Probe** nach Drehen des Handrades nach innen zu öffnen.

1a Vorraum

Der annähernd rechteckige Raum ca. 4 Schritt hinter dem Schott ist schlicht gehalten. An der südöstlichen Stirnseite sind die Reste eines schweren, mit eisernen Stäben und Muffen verstärkten, hölzernen Handwagens abgestellt, dessen Ladefläche mit den Resten einer schweren, ledernen Plane abgedeckt war. Auf der Pritsche unter braunem Staub glitzert es gilden. Die vordere Achse des Wagens ist gebrochen.

Der Raum wird vom dahinter liegenden Durchgang (1b) durch ein schweres, mit armdicken Streben versehenes Fallgatter abgetrennt.

Meisterinformation

Das Fallgatter lässt sich nur öffnen, wenn das große Schott geschlossen ist. In den Wänden um das Gatter sind mehrere Stein Blaubasalt verbaut, sodass magische Handlungen bis 1 Schritt am Gatter um +8 zzgl. aller anderer Modifikatoren erschwert sind.

1b Durchgang

Unmittelbar hinter dem Gatter befindet sich an der linken Wand eine metallene Abdeckung, in der 3 mit komplexen Runen und Zahlen versehene Kombinationsräder nebst 2 Schlüsseln (in 2 der 3 Löcher) stecken. Ein kunstvoll gearbeiteter, schlanker Stab weist dem Betrachter seine rubinbesetzte Hälfte zu, die andere Hälfte ist bei genauem Hinsehen aus einem Smaragd geschnitten- jener (vermeintliche) Hebel befindet sich momentan in der waagrechten Position. Die Platte sowie die Mechaniken sind aus einer schweren Angrak-Legierung gefertigt und vermochten auf diese Weise Satinavs Hörnern zu widerstehen. Der folgende Gang ist über seine restliche Länge von etwa 5 Schritt bis zur Öffnung zur Kaverne (2) sowohl an Boden, Decke wie auch Wänden mit unzähligen Löchern gespickt, welche etwa einen Finger im Durchmesser haben.

Die dahinter liegenden Räumlichkeiten (2) bilden eine hohe, schlanke Kaverne mit einem reich verzierten, hohen Gewölbe. Der Durchgang (1b) führt etwa 3 Schritt unterhalb des Gewölbes und etwa 4 Schritt über dem Bodenniveau in die Kaverne. Der Schein etlicher Wand- und Laternenpilze wird von glitzernden Oberflächen überall im Raum matt reflektiert.

Meisterinformation

Die vermeintliche Falle, bestehend aus den Löchern und der Entsicherungs-Mechanik, ist nur eine Attrappe. Sobald sich jemand länger als ein paar Herzschläge an den Mechaniken zu schaffen macht, dreht sich der Stab mit den Kristallenden langsam um 180 Grad auf die grüne Seite. Es passiert ansonsten nichts.

2 Kaverne

Das Bodenniveau der hohen Kaverne ist von der oberen Empore nach dem Durchgang über eine Wendeltreppe erreichbar. Bereits von oben eröffnet sich der Blick auf Dutzende, im diffusen Licht gelagerte Angrak-Barren, die in zahlreichen Nischen entlang der Halle ruhen. Jeder einzelne ist dabei sorgsam mit dem Zeichen der jeweiligen Sippe markiert.

Ein Herz aus Gold

Im hinteren Teil der Halle (2a) befinden sich in unterschiedlichen Kassetten, Tabernakeln, Truhen und Kisten, Waffenständern und Vitrinen die wohl edelsten Erzeugnisse, welche die Sippen des Berges herzustellen vermochten: Prächtige Geschmeide und Gewirke aus der Sippe Âgbarosch, Waffen und wertvolles Werkzeug der Rabagäschs und Durgarax', sowie der Münzhort der Xordaks.

Die nordöstliche Stirnseite wird abgeschlossen von 3 kunstvoll verzierten Edelholz-Türen, die mit dem jeweiligen Symbol der Sippe verziert sind, und in die Tresor-

kammern der Sippen Durgarax', Âgbaroschs und Rabagäschs führen. Da zur Zeit der Fertigstellung des tiefen Herzens niemand von Xordaks Blut mehr am Leben war, wurde ihr Münzhort als Köder für allzu gierige und unvorsichtige Schatzjäger großzügig im Vorraum verteilt. Unter einem eben jener größeren Goldhaufen ruhen die leblosen Gebeine des Ortosch (siehe „Die Chroniken von Karakk-Hagârtom“), der sich seiner Zeit weigerte, das tiefe Herz zu verlassen. Der verblendete Angroscho verhungerte elendiglich, als er nach mehreren schmerzhaften Versuchen feststellen musste, dass man Gold nicht essen kann.

Meisterinformation

Die linke der drei Türen (Durgarax' Blut) ist dabei jedoch eine Attrappe, denn die begnadeten Handwerker haben ihre Hinterlassenschaft in Form einer Falle gestaltet: Wird die Klinke der Tür heruntergedrückt, so wird der Fallenmechanismus ausgelöst, der die Flutung des nordöstlichen Beckens der Zisterne aus einem Reservespeicher einleitet. Dabei wird die Verriegelung des Schottes aufgehoben, das sich unter den anstürmenden Wassermassen öffnet und den Wasserschwall in die Kaverne entlässt, was sich mit ohrenbetäubendem Getöse bemerkbar macht. Sollte Ihre Gruppe über die entsprechenden Reserven verfügen, um sich aus dieser Situation zu befreien, können Sie simultan auch noch das schwere Fallgatter herunterrasseln lassen. Das eindringende Wasser schießt im Bogen aus dem Durchgang und bricht sich an den beiden massiven Pfeilern in (2b), dabei alles zerschmetternd, was sich dort befindet.

Je nach dem, wo sich Ihre Helden befinden, werden sie von oben mitgerissen (sehr unvorteilhaft) oder können sich hoffentlich in letzter Sekunde zur sicheren Treppe retten. Da ausreichend Wasser nachfließt, wird es erst möglich zum Schott gelangen, wenn der Strom nachlässt. Dies wird jedoch erst der Falls sein, wenn die Kaverne nahezu vollgelaufen ist (3 m Luft bleiben bis zur Gewölbedecke). Machen sich die Helden auf zum Schott, sollten Sie leichte bis (gerne auch deutlich) erschwerte **Schwimmen-** oder **KK-Proben** verlangen, bei deren Misslingen sie zurück in die Kaverne gespült werden...

Alles in Allem sollten Sie es fordernd gestalten und nicht unbedingt alle Helden ins nasse Grab schicken...

Die Sippenrefugien enthalten weitere extrem kostbare Gegenstände nach Ihrem Belieben- hierbei ist alles denkbar- von Toschkiril-Panzern über Geschmeide, Ahnentafeln, Spieluhren bis hin zu unschätzbaren Sakralgegenständen.

Darunter befindet sich auch der Zeremonienhammer des Norgorosch: „*Malmar Khartorkrom*“, ein karmal geladenes Artefakt, das als Mirakelfokus bis zu maximal 3 Punkte Erschwernis abbauen kann und einen zusätzlichen RkP* liefert. Ferner erleichtert es das Schmieden wahrlich prachtvoller Wehren für würdige Träger (und nur für diese! Meisterentscheid!). Norgorosch konnte ihn in seinen letzten Tagen nicht mehr anheben, da ihm das Artefakt den Dienst verweigerte.

Karte 12 „Zentraler Schacht (Ebene 3)“

Von der *Oktagonhalle* (Karte 10) kommend, gelangt man über die feuchten, beklemmenden Stollen des großen Rings (1, 1a, 1b) zur großen Treppenflucht hinunter zur Ebene 4. Die Stollen sind durch das eingedrungene Wasser feucht und klamm, und liegen in nahezu vollständiger Dunkelheit.

1a Verbindungstunnel: Förderschacht -Lagerräume

Der große, geräumige Tunnel endet wie sein Pendant auf Ebene 2 (Karte 5, 1a) nach ca. 15 Schritt an einem mit Abraum gefüllten Ende.

Die Verbindungen zu den *Clanshallen des Durgarax* (1c) und des *Rabagäsch* (1b) sind mehr oder weniger stark überflutet. Es ist stellenweise nötig, sie zu durchtauchen.

2 Zentraler Schacht

Die Wände des zentralen Schachts stützen auf dieser Ebene die tragende Struktur der eingezogenen Deckenkonstruktion. Das Flutsystem für *Norgoroschs* Kaverne ist auf jener Plattform untergebracht, welche über den Durchgang in der Wand des zentralen Schachtes erreichbar ist.

2a Zugangsplattform

Die Zugangsplattform liegt auf dem Weg der Treppenspirale, welche die Wetterschächte und die verbindenden Treppengänge bilden. Sie führt- von oben betrachtet- gegen den Uhrzeigersinn nach unten. Mehrere Umrundungen im Uhrzeigersinn führen nach oben zur Ebene 2 (Karte 7, 3b), enden jedoch vor einem eingestürzten Tunnelstück. Umrundungen des zentralen Schachtes im Uhrzeigersinn führen hinunter zur Ebene 4 (Karte 14, Raum 1), unmittelbar hinter die Panzertür, welche den weiteren Zugang zu *Norgoroschs* Kaverne freigibt. Somit ist die Plattform (eigentlich) nur von unten zugänglich.

Der Zentrale Schacht enthält auf dieser Ebene die tragenden Elemente, welche die eingezogene Decke stützen: Mächtige stählerne Träger stemmen in 5 Schritt Höhe, über einer kleinen Zugangs-Plattform im Schacht (2a), den aus Stahlblechen genieteten Boden der Deckenkonstruktion. Dicke schwarze Rauchscheiden wälzen sich aus der Tiefe empor, sammeln sich unter der Schachtdecke und

verschwinden in einem Loch 2 Schritt über der Plattform. Wo der Rauch die Decke freigibt, kommen klaffende Lücken in den Nähten der Stahlplatten zum Vorschein, und offenbaren mehrere Lagen Stein und Mörtel darüber.

Feine Wassertropfen finden offenbar ihren Weg durch die Schichten und rieseln beständig in die Tiefe, die in vollständiger Dunkelheit liegt. Seitlich am Rand, direkt an einem der Träger, ist ein metallischer Kasten angebracht, der vier Schlüssellocher zeigt, welche in die charakteristische Ornamentik der jeweiligen Sippe des Berges eingebettet sind. Ein großes Stundenglas ist deutlich sichtbar darüber beweglich gelagert. Es ist von seiner momentanen Position aus über Rädermechaniken drehbar, welche anscheinend über Gestänge von innerhalb des Kastens bewegt werden.

Die Übersetzung des angebrachten *Rogolan*-Schriftzuges auf dem metallenen Kasten bedeutet in etwa Folgendes:

„Der Hammer des richtenden Väterchens fällt, wenn 2 von 4 Altvorderen es beschließen“

Meisterinformationen:

Der Mechanismus setzt über kleine Phiolen Königswasser die chemische Zersetzung eines der stützenden Träger in Gang. Zur Aktivierung sind 2 von 4 Schlüsseln ausreichend. Nachdem der zweite Schlüssel im Schloss gedreht wurde, springt eine Federmechanik an, und das Stundenglas dreht sich. Wer dem verrinnenden Sand zusieht, kann das Rieseln des letzten Quarzkristallkörnchens etwa für 2 Stunden später voraussagen.

Leider ist dabei der bereits fortgeschrittene Alterungszustand des Metalls nicht mit kalkuliert, sodass nach knapp einer Stunde die Konstruktion nachgibt und Hunderte Quader Wasser die Kaverne darunter füllen werden. Da die Helden im Idealfall dank der Chroniken genug Informations- und Zeit-Vorsprung haben, um sich in der Kaverne gut vorzubereiten, sollte dieses Limit kein Problem darstellen. Mit einem schwierigen, telemanipulatorischen FORAMEN 10 und 7 ASP kann die Mechanik auch mittels Magie durchdrungen und aktiviert werden.

Karte 13 „Der Tempel“

Der Tempel enthält immer noch die Spuren des Frevels. Dort findet sich in der Wand der Tabernakel samt Schlüsselamulett für die Panzertür in Karte 14.

Außerdem eine Falle, welche bei unsachgemäßer Handhabung die Flutung der Kaverne auslöst.

1 Vorraum

Ein kleiner quadratischer Raum, der von einem Kreuzgewölbe nach oben abgeschlossen wird. Kunstvolle Einlegearbeiten im Boden weisen darauf hin, dass man das Allerheiligste des Berges betritt.

Das Portal zum Tempelraum ist durch eine weitere, mit 4 filigranen Schlössern gesicherte Tür versperrt.

Meisterinformation

Die vier Schlösser der Tür können mit den vier Schlüsseln der Sippenvätern problemlos geöffnet werden und geben den Blick ins Innere der Halle frei. Der Durchgang zum kleinen Raum 1b mit der Flutmechanik ist sehr sauber hinter der Wand verborgen. **Zwergennase +5** oder **Sinnesschärfe-Probe +7** können Hinweise auf die verborgenen Kammern geben.

Wird er unsachgemäß, sprich mit Gewalt oder fehlerhaftem FORAMEN geöffnet, so wird über feine Drahtgestänge der Flutmechanismus in Gang gesetzt: Aus den Öffnungen in der westlichen Wand strömen Hunderte Quader Wasser und fluten die Kaverne bis knapp unter die Decke in etwa einer halben Stunde.

Die starke Strömung macht es jedoch fast unmöglich, die rettende Treppe zu erreichen. Anfangs mögen deftige **KK-Proben** (mind. +5) noch reichen, später werden stark erschwerte **Schwimmen-Proben** (+5 oder mehr) fällig, um gegen die einbrechenden Wassermassen ankämpfen zu können und die rettende Treppe zu erreichen.

2 Tempelraum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der weitläufige Raum tief im Berg wird getragen von mächtigen Pfeilerreihen aus Stein. Das hölzerne Gestühl ist über den Boden verstreut, wie es beim fluchtartigen Verlassen des Raumes zu liegen kam und lässt die Panik, die einst in diesem Raum herrschte selbst über die Jahrhunderte fassbar werden. Im hinteren Bereich um den Hochaltar herum, sind die Wände komplett schwarz gefärbt. Der geborstene Amboss steht anklagend in der Mitte unter dem nun drückend wirkenden schwarzen Gewölbe. Nahe dem Amboss liegen die verkohlten Leichen zweier Zwerge.

Im hinteren Bereich (4), nahe des Amboss kann man das geschmückte Wandfach erkennen, in dem das gesuchte Amulett zweifellos ruhen muss. Filigrane Ornamentik umschließt die vier kleinen Schlüssellocher.

Die umliegenden Kammern 4a und 4b beherbergen die Tempelschätze, die immer noch unangetastet in ihren Kavernen ruhen.

Meisterinformationen:

Der Schrein in der Wand beherbergt in der Tat das recht schmucklose, doch filigrane Schlüsselamulett.

Der Flutmechanismus wird nicht ausgelöst, sollten die 4 Schlüssel in den vorgesehenen Löchern stecken. Ein FORAMEN, erschwert um +3 zzgl. aller anderen Modifikationen, umgeht diese Problematik auch mit fehlenden Schlüsseln. Ansonsten bleibt rohe Gewalt (**KK-Probe**) mit unvermeidlicher Flutung der Kammer oder feinmechanisches Besteck und -Talent (Proben +7 ohne Werkzeug sollten es schon sein, um die Fallenmechanik zu umgehen). Mit dem Schlüsselamulett in Händen besitzen die Spieler nun die Möglichkeit, die Panzertür in Raum 1 (**Karte 14**) zu öffnen und an die Flutmechanik zu **Norgoroschs** Kaverne gelangen.

5 Untere Ebene der Oktagonhalle

Mit dem Volllaufen der Kammer leert sich die untere Ebene der **Oktagonhalle**. Nun kann man sich über die Tunnel 5a nach Süden zum Zentralen Schacht durchschlagen (**Karte 14**, 1b).

Auf **Karte 14** ist im Tunnel 1b noch eine Wand zu durchbrechen, welche durch Feuchtigkeitseinwirkung bröckelig und somit selbst ohne Werkzeug leicht zu durchbrechen ist. Alternativ ist Tunnel 5a auch durch Abseilen in der **Oktagonhalle** von Ebene 3 auf den nassen Boden von Ebene 4 erreichbar.

Karten 14 „Zentraler Schacht Ebene 4“

1 Vorhalle

Die geschmückte Vorhalle ist über die langen Treppenfuchten von Ebene 3 oder durch Abstieg in die Felsspalten der Lagerräume erreichbar.

Die dunkle Halle gibt den Blick auf die von etlichen Wandpilzen erhellte Panzertür frei, die im diffusen Licht metallisch glänzt. Ein schmuckloses Schloss weist die Öffnung für das Amulett.

Meisterinformationen:

Die Panzertür trennt die Helden von **Norgoroschs Kaverne**. Sie ist mit roher Gewalt kaum zu öffnen (KK-Erfolgsspanne mehrerer Helden von deutlich über 25 Punkten oder mit Hilfe eines FORAMEN +6 zzgl. der Modifikationen für die Tiefe im Berg). Die Öffnung des Portals gibt den Weg in Wetterschacht Nummer 8 (2a) frei, der auf dieser Ebene



entspringt. (Die in den Ebenen darüber an dieser Stelle gezeigten Sechsecke sind Kammern im Fels. Bis nach (2b) hinunter sind nahezu eine ganze Umdrehung und etwa 25 Höhenmeter zu überwinden.

Sollten die Helden ihren Zeit- und Informationsvorsprung bisher nicht verspielt haben, so werden sie etwa eine halbe Stunde vor ihren Widersachern hier unten sein. Sie können den Flutmechanismus erkunden, und in der Kaverne den Feind erwarten. Der Feind hat in jedem Fall die Tür hinter sich zugesperrt, (und vorher mit FORAMEN geöffnet).

Karten 15 „Zentraler Schacht Ebene 5“

Gehalten von Bannflüchen, Eisen und Bitterkeit ruht der stählerne Sarg Norgoroschs seit dem Tag des Exodus am tiefsten Punkt der Binge. Drei Mal dem Feuerschacht entstiegen, trägt er die sichtbare Zurückweisung seines Gottes als immerdar brennenden Bart zur Schau, der ihm auch im Tod niederhöllische Qualen beschert. Rissige Haut überspannt brüchige Knochen, kaum stark genug, dass Priesterornat zu tragen, dessen er sich einst als so überaus würdig erwies.

Da- Schritte hallen durch den sonst stillen Kerker- ein Lichtschein durchschneidet die Dunkelheit. Erregung erfasst den alten Priester, ein Mahlstrom aus Schicksal zieht seinen Geist nach vielen Jahrhunderten wieder in Richtung seines geschundenen Körpers. Dann wieder Stille. Alles ruht. Da geschieht es. Ruckartig öffnen sich zwei ledrige Augenlider und künden von der Rückkehr des verbrannten Hirten. Müde hebt sich die breite Brust, erst einmal, dann ein weiteres Mal. Röchelnd saugen verbrannte Lungen die abgestandene Luft seines Kerkers ein. Ein stummer Schrei entringt sich Norgoroschs Kehle und kündigt von Entsetzen, Schmerz und Raserei- nicht der Wille des Zwergengottes ist es, der seine letzten Schritte auf Dere lenken wird...

Ein blinder Greis: Hör mich an, Zwölfgötterbuhler, denn es ist an der Zeit, das Schweigen zu durchbrechen.

Norgorosch: Ich höre dich, Unseliger.

Ein blinder Greis: Leise Stimmen flüsterten mir zu, du gierst nach der Macht der schwarzen Flamme.

Norgorosch: Sie sprechen wahr. Mit ihr werde ich fähig sein, auch die härtesten Legierung nach meinem Willen zu formen.

Ein blinder Greis: Willst du die Flamme nähren, auch wenn sie verbrennt, was dir teuer ist? Willst du sie hüten, auch wenn ihr Ruß deine Seele beflecken wird?

Norgorosch: Das will ich, bei meinem Barte! Nenn deinen Preis, Großling.

Ein blinder Greis: Wenn die Zeit reif ist, wird dein Hammer wieder in den Hallen deines Volkes klingen. Wenn auf deinem Amboss geschmiedet wird, was erneuert werden muss, wirst auch du neugeboren werden!

Norgorosch: Schlag ein Großling, kein Preis ist zu hoch für meine Kunst!

Ein blinder Greis: Dann sei gewarnt, denn ihr Hass ist nicht mit ihr gestorben!

Gespräche aus den tiefen Sohlen, ca. 18 BF.

1 Wetterschacht Nummer 8

Der Wetterschacht führt weiter in die Tiefe, am äußersten Rand des Lichtscheins der Feenkugel lassen sich große, hölzerne Konstrukte in etwa 10 Schritt Tiefe ausmachen. Ein schmaler Durchgang (1a) trennt beide Schachtsysteme von einander.

2 Norgoroschs Kaverne

Es handelt sich bei diesen Konstruktionen um die Reste eines Schöpfwerkes, das der Entwässerung der Anlage diene und dessen Eimerkette lange am Boden des Schachtes liegt.

Der enge Durchgang (1a) führt im Hauptschacht (2) über einen schmalen, aber starken Steg, gefügt aus Eisenbändern, der etwa 10 Schritt über einem massiven Gitterrost

aus armdicken, geschmiedeten Stäben hängt. Dicke schwarze Rauchwolken, die aus den Tiefen des vergitterten Schlunds aufsteigen, wälzen sich quälend langsam im Schacht empor. Der schrittbreite Steg ist mit geschmiedeten, armdicken Ketten zu beiden Seiten des Schachtes befestigt. Er erlaubt die (relativ) sichere Passage durch die Rauchsäule über den Abgrund, hinüber zu den Arkaden, die sich- beginnend auf Höhe des gegenüberliegenden Durchgangs- zu beiden Seiten nach oben, den Schachtwänden folgend, über dem Durchgang (1a) vereinigen. Am Ende des Gitterrostes findet sich eine Leitermechanik, welche über einen Verriegelungshebel eine Leiter zehn Schritt nach unten auf den großen Rost gleiten lässt. Unterhalb dieses Rostes kann man in der Dunkelheit eine schwarze, quaderförmige Struktur ausmachen: *Der Sarkophag Norgoroschs.*



Vom Steg aus sind weitere Kammern (3) erkennbar, die über Portale mit den Arkaden verbunden sind.

Die Arkadengänge sind mit Brüstungen versehen, die etwa einen dreiviertel Schritt hoch reichen und demnach gute Deckung und Schusspositionen abgeben.

Vom Niveau des großen Gitterrostes führen 2 gebogene Treppengänge hinunter zur in dichten Rauch gehüllten *Sarkophagkammer*.

Meisterinformationen:

Rauch und Dunkelheit sorgen dafür, dass die Gänge unentdeckt bleiben, bis *Norgorosch* aus ihnen auf den unteren Rost steigen möchte, oder die Helden den Fuß hinunter setzen.

In den Kavernen lauern zwei von *Nororoschs Getreuen*, die den Helden einen Vorgeschmack aufs Finale liefern.

Von Trockenheit und Rauchgas konserviert, stürmen knirschend zwei Zwergen-Mumien im vertrockneten Ornat der Tempeldiener auf die Helden ein. Orientieren Sie sich bei den Werten der Mumien an denen in GS Seite 79 gegebenen Anhaltspunkten.

Der Verlauf des Finales

Der Amboss *Norgoroschs* steht unten neben seinem Sarkophag. Er benötigt lediglich Feuer und Werkstoff um die Waffe zu schmieden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Über euch sind nun deutlich Schritte zu vernehmen. Sie sind da! Der Griff um eure Waffen festigt sich, als eine klare, bittersüße Stimme die dunkle Stille wie einen Peitschenhieb durchschneidet.

„Barrag rog Agranamosch. Rogolrun scho'rom Drakarg, ragasch darānamog da Dugrim. Axar Norgorsch, ka'malmar rrombla Harudrax.“

Kaum ist das letzte Wort verklungen, dringt das Geräusch sich verbiegenden Stahls an euer Ohr. Halteklammern springen auf, eiserne Bänder winden sich, schwere Ketten bersten. Mit einem ohrenbetäubenden Knall wird die tonnenschwere, vordere Sarkophagabdeckung mehrere Schritt durch den Raum geschleudert.

Aus seinem Inneren erhebt sich, was seit Jahrhunderten in trügerischer Ruhe auf den heutigen Tag wartete. Ungläubig starrt ihr auf die breite Statur des verfluchten Schmiedes. Verbranntes Fleisch spannt sich über schwere Knochen. Nachtschwarzer Ruß quillt aus dem aufgerissenen Rachen, als der Verderber des Berges zu einem stummen Schrei ansetzt. Ein massiver, runenverzierter Toschkrl-Panzer zielt die breite Brust als

der verbrannte Hirte zu ersten taumelnden Schritten ansetzt, das ausdruckslose Gesicht lediglich erhellt von einem funkenstiebenden, brennenden Bart.

Verlangen Sie Ihren Helden an dieser Stelle eine **Entsetzen-Probe** +5 ab.

Des *Angram* kundige Helden wissen *Samiras* Befehl möglicherweise zu interpretieren:

„Höre mich verbrannter Hirte und gehorche. Ein Versprechen wurde dereinst gegeben und soll heute eingefordert werden. Tritt hervor *Norgorosch* und führe die dreizehn Schläge zur Ehre meines Gottes.“

Meisterinformationen:

Der alte Schmied befindet sich unterhalb eines massiven Gitterrostes, dessen Maschen jedoch breit genug sind um größere Gegenstände, z.B.: das **Unmetall** herunter zu reichen.

Neben seinem Sarkophag steht ein schmuckloser Amboss, an dem ein schwerer Schmiedehammer lehnt. Durch das Wirken *Nostronomoschs* ist der schwere Rost von geballter Erdenkraft durchdrungen und somit für die Helden nicht zu zerstören- sie scheinen zum Zusehen verdammt.

Das Metall wird indes schmiedbar gemacht, durch den feurigen Tanz eines schrill kichernden *Ivashs*. Dieser war von *Samira* gebunden und wird nun ebenfalls dem Schmied zu Hilfe eilen.

Hier bietet sich der erste Ansatzpunkt für die Helden: Eine Entschwörung des *Ivashs* mittels PENTAGRAMMA, denn ohne diesen lässt sich das Unmetall keinesfalls formen. Ein zweiter *Ivash* kann vor dem Eintreffen des herablaufenden Wassers vermutlich nicht mehr beschworen werden.

Eine weitere Option bestünde in einer Hinhaltetaktik: Schaffen es die Helden, die halbe Stunde bis zum Fluten der Kaverne auszuhalten, so befinden sie sich an den oberen Arkadengängen in Sicherheit vor den herabstürzenden Wassermassen.

Norgorosch und all jene, die auf oder unter dem großen Rost stehen, finden dabei ein nasses Grab. Der Schmiedeprozess des *Kaisertöters* ist somit auch beendet.

Sie können die Rauchentwicklung zusätzlich steigern um die Sicht zu erschweren, um den Widersachern das Überqueren des Stags zu erleichtern.

Alles in allem kann kein klarer Verlauf fürs Finale angegeben werden, je nach Situation handeln die Kombattanten entsprechend ihrer Möglichkeiten. Steigern Sie die Dramatik, indem Sie erste Schläge *Norgoroschs* durch die Kaverne hallen lassen, während das Lachen des Feuerteufels stetig zunimmt und die Helden von ihren Gegner angegangen werden. Möglicherweise gefällt es Ihnen ja auch, *Nak'A'Karond* ein letztes Mal auftauchen zu lassen- nur zu wessen Gunsten (Meisterentscheid)?

Das Ende des Abenteuers

Es ist vollbracht! Die Vollendung des Kaisertöters ist vereitelt und den Monarchen Aventuriens seien einige weitere Jahre gegönnt, in denen sie die namenlose Klinge nicht in ihrem Rücken fürchten müssen. Mit Samira ist zudem eine vielversprechende, aufstrebende Kultistin unschädlich gemacht, die mit der Zeit zu einer der mächtigsten Dienerinnen des Rattenkindes aufgestiegen wäre. Wie ihr Vater jedoch die Neuigkeiten ihres Ablebens hinnehmen wird bleibt abzuwarten...

Möglicherweise haben Sie ja bereits selbst eine Idee, welche Bosheiten sich der sinistere *Graf von Veckt* als nächstes einfallen lässt- oder aber Sie warten auf den nächsten Beitrag von Väterchen Potz.

Der Lohn der Mühen

Das reine Überleben dieses Spießrutenlaufs sollte jedem Meister allein schon 850 Abenteurpunkte wert sein. Zusätzlich können Sie spezielle Erfahrungen vergeben auf Gassenwissen, Geschichtswissen, Sagen/Legenden, Wildnisleben, Boote fahren und alle Talente, die während Ihres Abenteuers verstärkt zum Einsatz kamen. Sollten Sie die Überlandepisode in der Muhrsape oder aber den Aufenthalt in *Karak Hagârtom* besonders ausführlich behandelt haben, steht es Ihnen frei, geeigneten Helden die Sonderfertigkeiten *sumpfkundig* bzw. *höhlenkundig* zum halben Preis anzubieten. Eventuell vorhandene Nachteile wie Dunkelangst, Raumangst und krankhafte Reinlichkeit werden nach gelungener Intuitionsprobe um je einen Punkt vermindert.

Dramatis Personae

Gadrom, Sohn des Garbarosch, von Âgbaroschs Blut.

Gadrom trägt, solange er den Diener Morands mimt, eine tief-dunkelblaue Kutte mit goldenem Saum und weiten Ärmeln, dazu einen locker gegürteter Brokatgürtel. Sein Schädel ist kahlgeschoren und der tiefschwarze Bart mit den geflochtenen Zöpfen wird von schlichten, silbernen Ringen zusammengehalten. Felsgraue Augen fixieren grimmig sein Gegenüber und eine tiefe, rauchige Stimme verstärkt die stets mürrische Art des Zwerges. Seine rechte Hand hat *Gadrom* bei einem Vorfall mit einem Wühlschrat eingebüßt und durch eine mit Hilfe eines Agribaals funktionsfähige Prothese aus Zwergenstahl ersetzt. *Gadrom* dient schon lange dem *Grafen von Veckt* und hilft diesem bei der Suche nach den Hallen von *Karakk Hagârtom* ist er doch selbst einer der letzten Nachfahren der Sippe Agbaroschs, die einst jene Hallen ihr zu Hause nannten.

Seine Spielwerte finden Sie im Folgenden aufgeführt.

LE 43, AuP 50, KO 16, MR 8, GS 6, RS 4 (Kettenhemd), **KK 21**

Raufen: **INI 10+W6 AT 19, PA 18, TP 1W+5** (echte TP aufgrund der Prothese), **DK H**

Schwere Armbrust: **INI 10+W6 AT 21 TP 2W+6**

Besondere Talente: erfahren in Selbstbeherrschung, Angram und Mechanik

Nazirion ibn Alibay, alias Sufijian Serafim, alias Garak von Mysob, Lohnmagier

Nicht nur seine schäbige Erscheinung oder sein arrogantes Auftreten machen den 38-jährigen Lohnmagier mit seinem stoppeligen Bart, seiner spitzen Nase und dem stechenden

Blick zu einem unangenehmen Zeitgenossen. Einst vielversprechender Student der Bannakademie Fasar verdingt sich der gebürtige Baburiner als Lohnmagier zweifelhafter Herren und ist in 4 Grafschaften des Mittelreiches wegen zahlreicher Verstöße gegen den Codex Albyricus gesucht. Bisweilen war Nazirion alles andere als ein angenehmes Leben beschert und ebensolches hinterließ nur allzu deutlich seine Spuren. Der äußerst reizbare Magus ist seit vielen Jahren samthauchabhängig, von dem er stets eine ausreichende Menge mit sich führt.

Seine Spielwerte finden Sie im Folgenden aufgeführt.

LE 34, AuP 37, AE 76, KO 13, MR 8, GS 6, RS 1 (Gehrock, Tunika, Mantel)

Langdolch (Bannschwert): **INI 10+W6 AT 15, PA 13, TP 1W+2, DK H**

Sonderfertigkeiten: gezielter Stich

Besondere Talente: erfahren in Selbstbeherrschung, Schleichen, Gassenwissen

Nazirion ist artefaktgebunden (siehe Nachteile ab AZ, S. 149), das Zaubern ohne seinen kurzen Blutulmenmagierstab ist ihm nahezu unmöglich. Obwohl in keinsten Weise empfindlich, was seine Auftraggeber angeht, stellt der hemmungslos arrogante Nazirion ideologisch gesehen das am wenigsten motivierte Mitglied der Gegengruppe dar. Einem direkten Duell wird er stets auszuweichen versuchen, seine Loyalität reicht für gewöhnlich gerade bis zur Beendigung seiner Aufträge.

Obwohl er die Akademie unmittelbar vor seiner Graduierung verlassen hat, entspricht sein Spruchrepertoire dem eines gewöhnlichen Absolventen der Fasarer Bannakademie (Siehe AZ, S. 95). Hinzu kommen die Merkmale Hellsicht und Schaden, die Sonderfertigkeiten Regeneration I, II und meisterlich, Eiserner Wille I und II, Gedan-

kenschutz, Konzentrationsstärke und die Kenntnis der verbotenen Pforten (siehe Sonderfertigkeiten auf AZ ab S. 154). Zusätzlich beherrscht er die Zauberelemente BRENNES, TOXIFIKATION, IGNISPHERA, OCULUS und ELEMENTARBANN (siehe LC, überarbeitete Fassung, S. 51, 124, 196 und 79).

Sein Zauberstab ist neben der ewigen Flamme und dem Zauberspeicher mit dem Kraft-, Modifikations- und Merkmalsfokus (Antimagie) belegt (siehe LC, überarbeitete Fassung, ab S. 345).

Als Meisterperson steht es Ihnen natürlich frei, den Lohnmagier noch mit einigen Tränken, minderen Artefakten und weiteren Basiszaubern auszustatten.

Sumudjian von Maraskan

Der gebürtige Maraskaner nahm sein eigenes Schicksal bereits früh in die eigenen Hände. Als er in jungen Jahren als blinder Passagier an Bord eines Schiffes nach Festum übersiedelte, legte er den Grundstein für eine steile Karriere in den Spelunken und Hinterhöfen der Festumer Gassen. Mit der Garde und mehreren Totschlägern im Genick entschied er sich irgendwann, sein Glück in der Reichshauptstadt zu versuchen. Er machte sich schnell einen Namen unter dem lichtscheuen Gesindel und wechselte mehrmals den Dienstherrn.

Graf von Veckt erkannte früh das brach liegende Potenzial seines kompromiss- und gewissenlosen Charakters. Die Eigenschaften, jede Situation blitzschnell einschätzen zu können verdiente er sich in einer der denkbar härtesten Schulen, des Lebens auf der Straße bis zu seinem 19ten Lebensjahr.

Niemand vermag genau zu sagen, was hinter seinem berechnenden Blick aus den stets leicht zusammen gekniffenen grauen Augen vorgeht. Sein kahler Schädel, der leicht kantige Kiefer und die etwas eingefallenen wirkenden Wangen sind mit wettergegerbter Haut dünn bespannt und werden von zahlreichen Narben geziert.

In leichte, weite Tuchrüstung gehüllt, die seine schnellen eleganten Bewegungen wenig behindert und im Ansatz verschleierte, ist er mit nahezu jeder Waffe ein ernst zu nehmender Gegner. Nach einer vollendeten Ausbildung weiß er das Tuzakmesser mit ebenso tödlicher Eleganz und Präzision zu führen, wie ein Essmesser oder seine rechte Hand;

auch ohne Waffe brilliert er im traditionellen Kampfstil der Insel Maraskan: Rur' Uzat:

AT 19, PA 20 Manöver: alle

LE 46 AU: 54, **AT 21 PA 20 TP 1W+9** (persönliches, meisterhaft gearbeitetes Tuzakmesser), **DK NS**

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Ausweichen I-III, Blindkampf, Todesstoß, Klingenwand, Gegenhalten, Sturmangriff, Entwaffnen aus der Parade, Meisterparade.

Ardare Ilbaryon, alias Samira:

Die vielversprechende Samira erblickte als 13. Kind einer 13. Tochter das Licht der Deres, die Mutter verschied noch im Kindbett unter entsetzlichen Qualen.

Die behütete Kindheit in Vinsalt unter den Händen verschiedener Mündel verging zu schnell, sie wurde bereits in zartem Alter in den Kult eingeführt. Aufgrund ihrer besonderen Abstammung und Fähigkeiten, war sie bereits früh die ganze Freude ihres Vaters, des *Grafen von Veckt!* Herangereift zu einer nun 17-jährigen, blassen Schönheit, trägt sie das lange schwarze Haar offen und sicherlich hat sich schon so mancher Jüngling in ihren glutvollen, dunklen Augen verloren.

Gekleidet in eine hochgeschlossene Weste und weite Leinen-Beinkleider ist sie eine anmutige, fast asketische Erscheinung.

Sie führt ihren meist vergifteten aranischen Kriegsfächer mit kundiger Hand: *Ashbars Atem*.

Jener metallene Kriegsfächer findet in den geübten Händen *Samiras* eindrucksvolle Anwendung. Die Waffe wurde einst von *Ashbar Gorek Albarion* geführt, einem aranischen Schöngest, dessen ausgeprägte Kampf- und Lebenslust nur noch von seiner Ergebenheit für den Namenlosen übertroffen wurde. Die Waffe wirft keinen Schatten, dient als dämonischer Fokus und Waffe. Zusätzlich verleiht ihr der Fächer in aufgeklapptem Zustand pro 3 erreichter Heldenstufen eine Stufe Schutz vor göttlichem Wirken- in *Samiras* Fall also 3 (siehe GS 94). Die flexiblen Metallplatten weisen neben einigen Gebrauchsspuren kunstvolle Ätzungen auf, die eine verspielte Blumenornamentik abbilden. Erst im Zwielicht fällt die seltsam irisierende Oberfläche des Metalls ins Auge. Orientieren Sie sich am Kriegsfächer auf AA 80, jedoch mit einem Bruchfaktor von 3 und doppeltem Schaden gegen Zwölfgöttergeweihte.

LeP 26, AuP 34, AT 16, PA 14, TP 1W+3 (+Gift, passen Sie das Gift der Kampfstärke Ihrer Gruppe an)

Dorcas Malter, Kopfgeldjäger

Der einäugige Ockerfelder gilt als verschrobener und verschwiegener Zeitgeselle, der des Öfteren Reisen durch das Sumpfland unternimmt, um erst nach Tagen oder Wochen zurückzukehren. Er ist Mitglied der gegnerischen Heldengruppe und des hiesigen Guldernen Bundes, einer Sekte, die dem Namenlosen Gott huldigt. Seine Profession als Kopfgeldjäger ist es, die ihn des Öfteren die *Muhrsape* durchstreifen lässt, um einzelnen Gesetzlosen oder Deserteuren habhaft zu werden, bevor der Sumpf diese Arbeit für ihn erledigt. Seine Kenntnis der hiesigen Flora und Fauna und seine überaus zähe Natur machen ihn zu einem wertvollen Mitglied der Gruppe. Er ist von untersetzter Statur und ungepflegtem Äußeren. Der stoppelige blonde Bart ist von einigen Narben durchzogen, der breitschultrige End-Vierziger kennt weder Skrupel noch Moral. Bei einem Waffengang mit ihm dürfen die Helden keinerlei

rondrianische Tugenden erwarten, Angriffe erfolgen grundsätzlich aus dem Hinterhalt.

LE 42, AuP 43, KO 16, MR 6, GS 6, RS 3 (zerschlissene Krötenhaut)

Stoßspeer: INI 11+W6 AT 17, PA 16, TP 2W+2 DK S

Kurzbogen: INI 12+W6, TP 1W+4, FK 20

Sonderfertigkeiten: Finte, gezielter Stich, Sturmangriff, Meisterparade

Besondere Talente: erfahren in Selbstbeherrschung, Schleichen, Sich Verstecken, Wildnisleben, Fallenstellen und Boote fahren.

Die Chroniken Karakk Hagârtoms

Die Einträge sind chronologisch, allerdings scheinen die vier Sippen sich in ihrer Zeitrechnung an je unterschiedlichen Großereignissen zu orientieren. Zwischen den Einträgen sind immer wieder ganze Passagen unleserlich gemacht oder gar herausgerissen worden. Die vorhandenen Fragmente sollten dennoch ausreichen, einen groben Überblick über die damaligen Ereignisse zu gewährleisten.

Angrosch zürnt uns! Während einer Messe, verlesen vom ehrenwerten Norgorosch, seines Zeichens Diener an unser aller Vater, barst der heilige Amboss in zwei Hälften während wir mitten im Gebet verweilten. Die Priesterschaft deutete dies als schlechtes Omen und hieß die versammelten Sippen, dem Herrn Angrosch in nächster Zeit nur die edelsten Stücke ihrer Kunst als Opfer darzubringen, auf dass sich sein Gemüt beruhigen möge.

Chronik Karakk Hagârtoms, Agendra, Tochter der Ato-scha, 47 Jahre nach dem großen Wassereinbruch in Väterchen Xaburils Stollen.

Unglück! Als der ehrenwerte Norgorosch uns von den angroschheiligen Pflichten predigte, schlugen Flammen aus der neuartigen Lade auf dem Altar in die Reihen der anwesenden Angroschim. Zwei der Tempeldiener wurden augenblicklich von dem schwarzen Feuer verzehrt und weder Onkel Hagarôk noch der ehrenwerte Norgorosch selbst vermochten, die Flammen zu ersticken. [...unleserlich...] Daraufhin war ein ohrenbetäubendes Brüllen zu hören, als ob der Drax höchstpersönlich in unserer Mitte aufgetaucht wäre. Das Feuer forderte 2 Leben, 1 Dutzend Verletzte, sowie die Bartpracht zweier Sippenältesten. Die Tempel Einrichtung liegt in Trümmern.

Chronik Karakk Hagârtoms, Krombart, Sohn des Karabix, 82 Jahre nach der Geburt der rothaarigen Vierlinge.

[...unleserlich...] Verrat in Karakk Hagârtom. Die Untersuchung durch Großvater Nimrosch zeigte, dass Norgorosch selbst das Feuer des Drax in unseren heiligen Tempel trug! Seit dem Tag des Zorns ist sicherlich kein größerer Frevel in den Hallen unserer Völker bekannt. Die Ältesten haben Gericht gehalten über den fehlgeleiteten

Priester und ihn zum Klanarodosch³² erklärt. Er wird vorzeitig Angroschs feurigem Schoß überantwortet werden, auf dass unser aller Herr über ihn richten möge.

Chronik Karakk Hagârtoms, Grimrix, Sohn des Garbalur, 130 Jahre nach Großvater Hadwatoschs 444. Geburtstag

Eine Seele schwarz wie Mongrabrosch!³³ Unklar muss bleiben, von wem der verbrannte Hirte die Lade mit dem Drachenfeuer erhielt und was er sich davon versprach. Eine unangenehme Frage, ohne Zweifel. Doch wie Väterchen Nimrosch zu sagen pflegt: Gier, Ehrgeiz und der Drax sind der Angroschim ärgste Feinde. Auf das Geheiß der Ältesten wurde die Lade unweit der Werkstätten mit-samt dem Übel in den Tiefen des Berges versenkt. Möge sie in ewiger Dunkelheit dem Vergessen anheim fallen. Wer auch immer ihre Ruhe stören mag ohne die [...unleserlich...] Verdammung! Verdammung!

Chronik Karakk Hagârtoms, Gabrom, Sohn des Gaggarom, 213 Jahre nach dem Anstich des großen Fasses in Xordaks Hallen

Norgorosch findet keine Ruhe. Nachdem er dreimal den reinigenden Flammen entstieg ist, scheint er weder tot noch lebendig. Unsere Macht ist zu gering, den Frevler zu halten. Möge Angrosch uns vergeben. Die Ältesten haben große Umbauarbeiten angeordnet- der Priester soll den einsamen Tiefen übergeben werden, die ihn halten sollen, bis ein würdigerer Hüter ihm Frieden schenken möge.

Chronik Karakk Hagârtoms, Hescha, Tochter der Halrima, 214 Jahre nach dem Anstich des großen Fasses in Xordaks Hallen

Heute kam Kunde von den Schanztrupps, dass sich die verbliebenen Novizen des Verfluchten weigern, ihren Herrn zu verlassen. Sie haben sich in den unteren Hallen verbarrikadiert [...unleserlich...] und beantworten unsere Bitten mit Hohn- und Schmährufen. Väterchen Magma-

³² Zwergisch für sippenlos bzw. Ausgestoßener

³³ Zwergenkohle

tosch befahl die entsprechenden Pforten zu versiegeln. Mögen die Jünger des verbrannten Hirten verfahren wie sie wünschen.

Chronik Karakk Hagârtoms, Grubax, Sohn des Gribald, 83 Jahre nach der Geburt der rothaarigen Vierlinge.

Angrosch hat uns wahrlich verlassen und befindet uns seines Feuers nicht länger für würdig. Nichts scheint die Flammen noch zu nähren, so sie über unsere Schwellen getragen werden. Die Ältesten tagten daraufhin und beschlossen, dass die Binge ohne den Segen des Herrn nicht mehr bewohnbar sei. [...unleserlich...] Exodus! Wir werden die Hallen versiegeln und der Vergessenheit überantworten, sobald die Umbauarbeiten vollendet sind. Die Baumeister melden vermehrte Unfälle aus den tieferen Ebenen durch unzureichende Lichtverhältnisse.

Chronik Karakk Hagârtoms, Ibralosch, Sohn des Igarox, 59 Jahre nach dem großen Wassereinbruch in Väterchen Xaburils Stollen.

Die Kinder weinen und die Alten munkeln, denn am Morgen hat Angroschs Zorn die Gebeine des Berges erzittern lassen. Erste Schadenstrupps brachten schlimme Kunde. Durch zahlreiche Wassereinbrüche und schwere Verwerfungen ist das gesamte östliche Tunnel-Netzwerk unzugänglich und der Weg ins Gebirge verloren. Wir werden über Losch Gigrim ausziehen müssen, was besonders den Alten einen mühsamen und beschwerlichen Weg verheißen wird. Ganz zu schweigen [...unleserlich...]

Chronik Karakk Hagârtoms, Akhrugax, Sohn des [...unleserlich...]

Mit dem heutigen Tage wird auch der letzte von Xordaks Sippe zu Grabe getragen, die mit Abstand die meisten Verluste während der Umbauarbeiten zu beklagen hatten. Es ist, als ob der Berg selbst sich gegen uns gewandt hätte. [...unleserlich...] Am gestrigen Abend wurde ein wandernder Klanorakkasch³⁴ gesichtet und erschlagen. Väterchen Simogasch ordnete den sicheren Einschluss aller Gebeine von diesem Tage an. Des weiteren entschied das Väterchen, dass der Verbleib des Xordak-Schlüssels in diesen verfluchten Hallen als nicht mehr sicher gelten mag und beschloss die Bergung und sichere Verwahrung des Schlüssels durch seine Person.

Chronik Karakk Hagârtoms, Ubaraschax, Sohn des Utram, 63 Jahre nach dem großen Wassereinbruch in Väterchen Xaburils Stollen.

³⁴ zwergerischer Ausdruck für Untoter, eigentlich „sippenloser Feind“

[...unleserlich...] Mit höchstem Eifer arbeiten Angroschim nun Tag und Nacht an der Fertigstellung des tiefen Herzens. Möge der Lohn unserer Mühen zusammen mit unserer Schande und dem Unglück auf alle Zeit im Berg verbleiben. Möglicherweise akzeptiert das alte Väterchen unser Opfer und wiegt es gegen unsere Schuld auf, sodass das Los [...unleserlich...]

Chronik Karakk Hagârtoms, Selmax, Sohn des Simiarox, 157 Jahre nach Großvater Hadwatoschs 444. Geburtstag

Am gestrigen Tag wurden die Umbauten [...unleserlich...] das tiefe Herz geheißen. [...unleserlich...] Zisterne abgeschlossen [...unleserlich...] Scheinbar völlig vom Geist des Drax befallen, weigerte sich Ortosch, das Herz zu verlassen. Da ich ohnehin nie die Wärme von Angroschs Esse spüren werde, habe ich die traurige Pflicht übernommen, die Mechanik [...unleserlich...]

Chronik Karakk Hagârtoms, Vala, Tochter der Varâscha, 157 Jahre nach Großvater Hadwatoschs 444. Geburtstag

Die Baumeister melden die völlige Versiegelung von Xordaks Hallen. Die Katakomben zu den Grabstollen sind ebenfalls vermauert, die unteren Zugänge über Ágbaroschs Hallen sind teilweise geflutet. Das Klagen der Angroschim über ihre schreckliche Pflicht hallt durch die leeren Gänge. [...unleserlich...] Kein Wort über unsere Schande soll je diese Hallen verlassen. Demjenigen der ohne Fehl im Dienste Angroschs ist, werden es Schlüssel in der Zahl der vier Sippen erlauben, eines Tages zu dem Frevler vorzustößen und sich seiner anzunehmen.

Chronik Karakk Hagârtoms, Murgrima, Tochter der Moxima, 158 Jahre nach Großvater Hadwatoschs 444. Geburtstag

Der Tag des Exodus ist gekommen. Der Bruder des verbrannten Hirten sowie eine eingeschworene Kriegerschaft werden zurückbleiben und das Geheimnis um unsere Schande wahren. Die versammelten Angroschim schworen ihren Ältesten ewiges Schweigen um die Umstände unseres Niedergangs. Unser aller Namen muss aus der Geschichte unseres Volkes getilgt werden. Heimatlos treten wir nun unsere Reise ins Ungewisse an.

Chronik Karakk Hagârtoms, Burri, Sohn des Balum, 246 Jahre nach dem Anstich des großen Fasses in Xordaks Hallen

(Vorab gehen einige Seiten mit Routineberichten von Patrouillengängen und Bestandsaufnahmen von Moral und Material)

Heute griffen wir Abatrox schwer blutend am oberen Ende der Treppe zur großen Halle auf. Er redete wirr, erwähnte jedoch Dargoschs Namen mehrere Male, der offenbar den Tresor in Durgarax' Hallen aufgebrochen hat. Der Verbleib der restlichen Patrouille bleibt unklar. Abatrox erlag seinen Verletzungen noch am selben Abend. Cronosch ordnete seine sichere Verwahrung sowie die Schließung des Portals zur großen Halle an- mit Foboschs Hilfe werde ich neue Riegel und Halterungen schmieden. Inspektionsgänge in die tieferen Ebenen werden vom heutigen Tage an als zu risikoreich eingestuft. Was geht da unten vor sich?

Chronik Karakk Hagârtoms, Wachmannschaft, Dagrimma, Tochter der Dorescha, 141 Jahre seit dem Exodus

(vorangegangene Seiten offenbar gewaltsam entfernt)

Wir sind allesamt der Wacht müde geworden doch bleiben wir mit unserem Schicksal verwoben. Heute glaubte ich, die Anwesenheit des alten Feindes in meinen morschen Knochen zu spüren und ordnete erhöhte Wachsamkeit an. Tulasch, Sohn des Thorgrim, fiel vom Glauben ab und floh an die Oberwelt- der Schlüssel der Xordaks muss mit ihm als verloren gelten. Es bleibt zu hoffen, dass die Schlüssel der Ágbaroschs und Rabagâschs weiterhin sicher in den Sippentresoren auf der 3. Ebene verwahrt bleiben. Seit dem Verschwinden der Patrouille ist der Verbleib von Durgarax' Schlüssel weiterhin unklar. Die Suche nach Dargoschs Leib sowie dem Verbleib der Schlüssel dürfen keine weiteren Leben mehr fordern.

Chronik Karakk Hagârtoms, Wachmannschaft, Cronosch, Sohn des Crond, 158 Jahre seit dem Exodus

Chroniken von Gor-Azulggûn

Wenn altes Blut und Siegel bricht,
erblickt was niemals ruhen kann
der götterlosen Schwärze Licht
zu spotten alter Zeiten Bann.

In alten Hallen neu erklingen
zwölf Schläge wie von toter Hand.
Vier gramgebeugte Seelen singen
von bittersüßer Schande Pfand.

Bei Schlage Dreizehn ward vollendet
durch Ruß und Feuer neu geboren
was Knecht und Kaiser gleichsam blendet
wie einst aus schwarzer Gier geschworen.

Stiepenbrinks Vinsalter Kontor (EG)



Von Veckts Einladung

Die Zwölfe zum Gruße ehrenwerte Fremde,

mit tiefer Trauer und Fassungslosigkeit erhielt ich am heutigen Morgen die Kunde von den schrecklichen Gräueltaten des gestrigen Abends. Ich war zutiefst bestürzt zu erfahren, dass mein geschätzter Geschäftspartner und teurer Freund, der hohe Herr Eichen-saum, seine letzte Reise über das Nirgendmeer angetreten hat. Möge der Herr Boron seiner Seele gnädig sein!

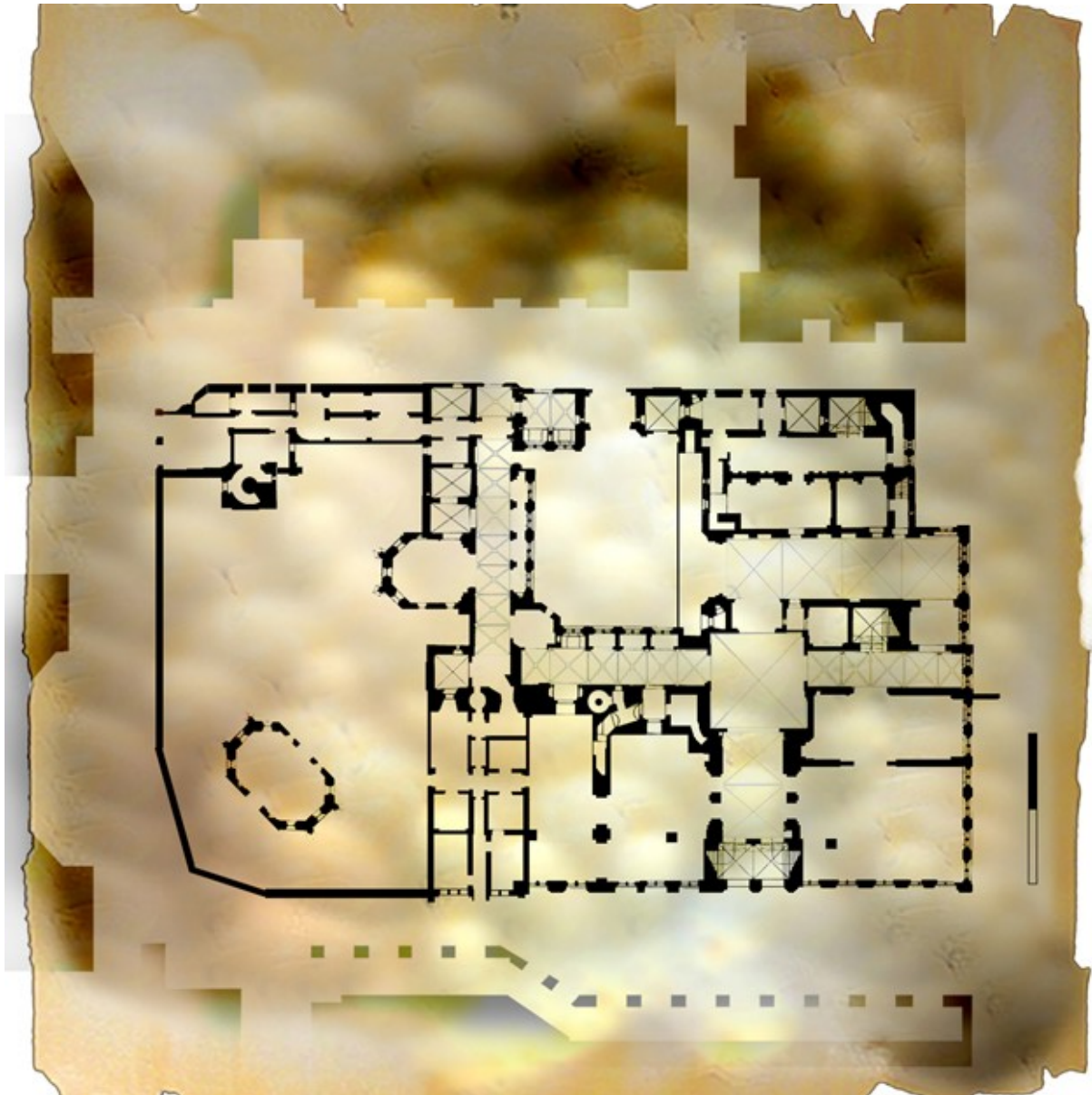
Nie hätte ich es für möglich gehalten, dass derlei Schandtaten innerhalb der sicheren Mauern dieser Stadt möglich seien und es grämt mich nun, nichts mehr dagegen ausrichten zu können. Umso mehr je-doch war es eine Genugtuung zu erfahren, dass es noch solch tapfere Bürger gibt, wie ihr es seid. Welche nicht zögerten, die letzte Blutsschuld des hochgelehrten Herrn Eichensaums zurückzuzahlen und die Seelen jener Mörder und Totschläger in die ewige Finsternis zu schicken, auf das Rethon über sie richten möge.

Es wäre mir eine außerordentliche Ehre, die werten Herrschaften am heutigen Abend zur Ingerimm-Stund in der Altquell-Schänke begrüßen zu dürfen, um persönlich meiner Dankbarkeit Ausdruck zu verleihen.

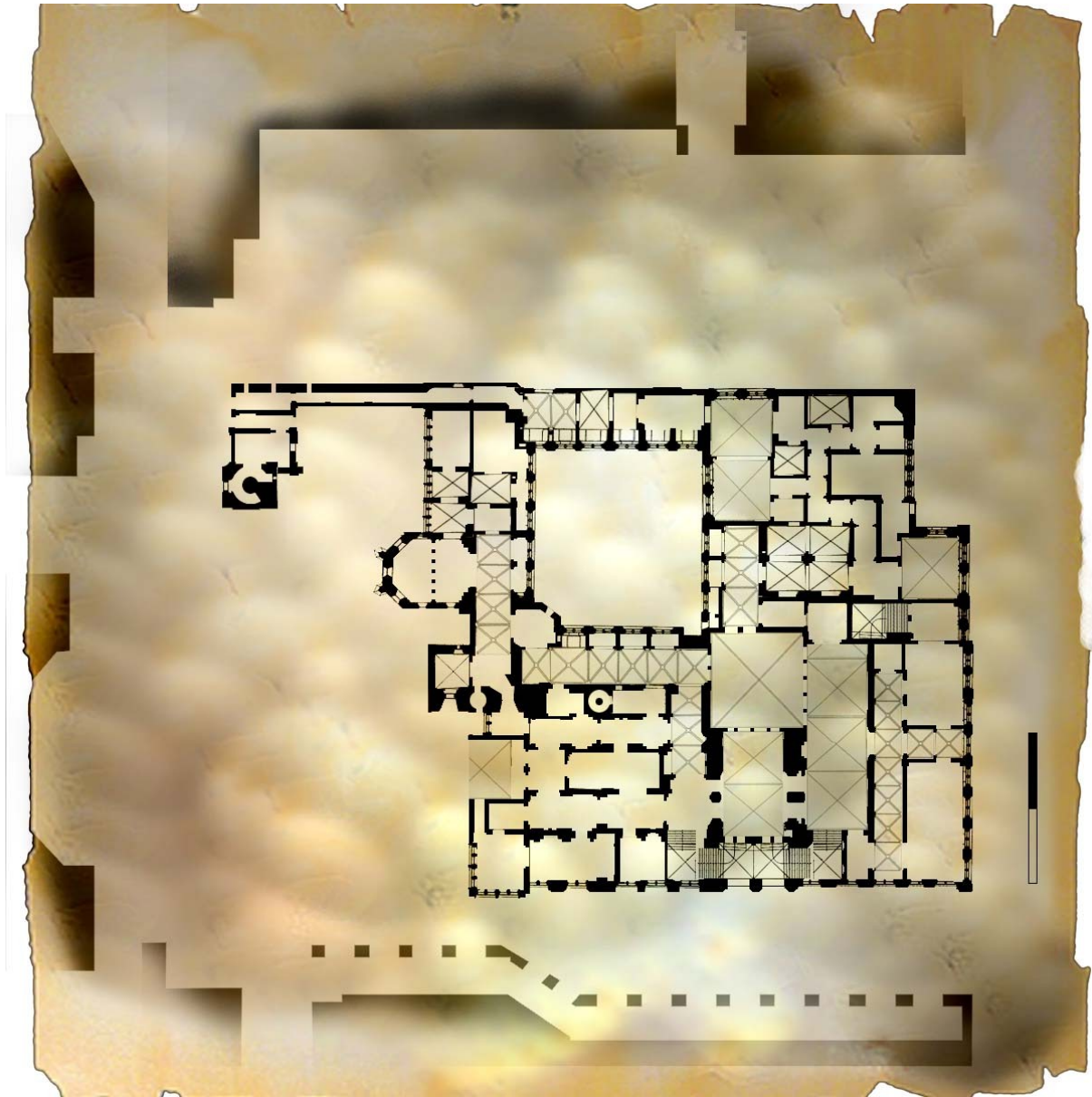
Gezeichnet,
K. E. B. von Veckt



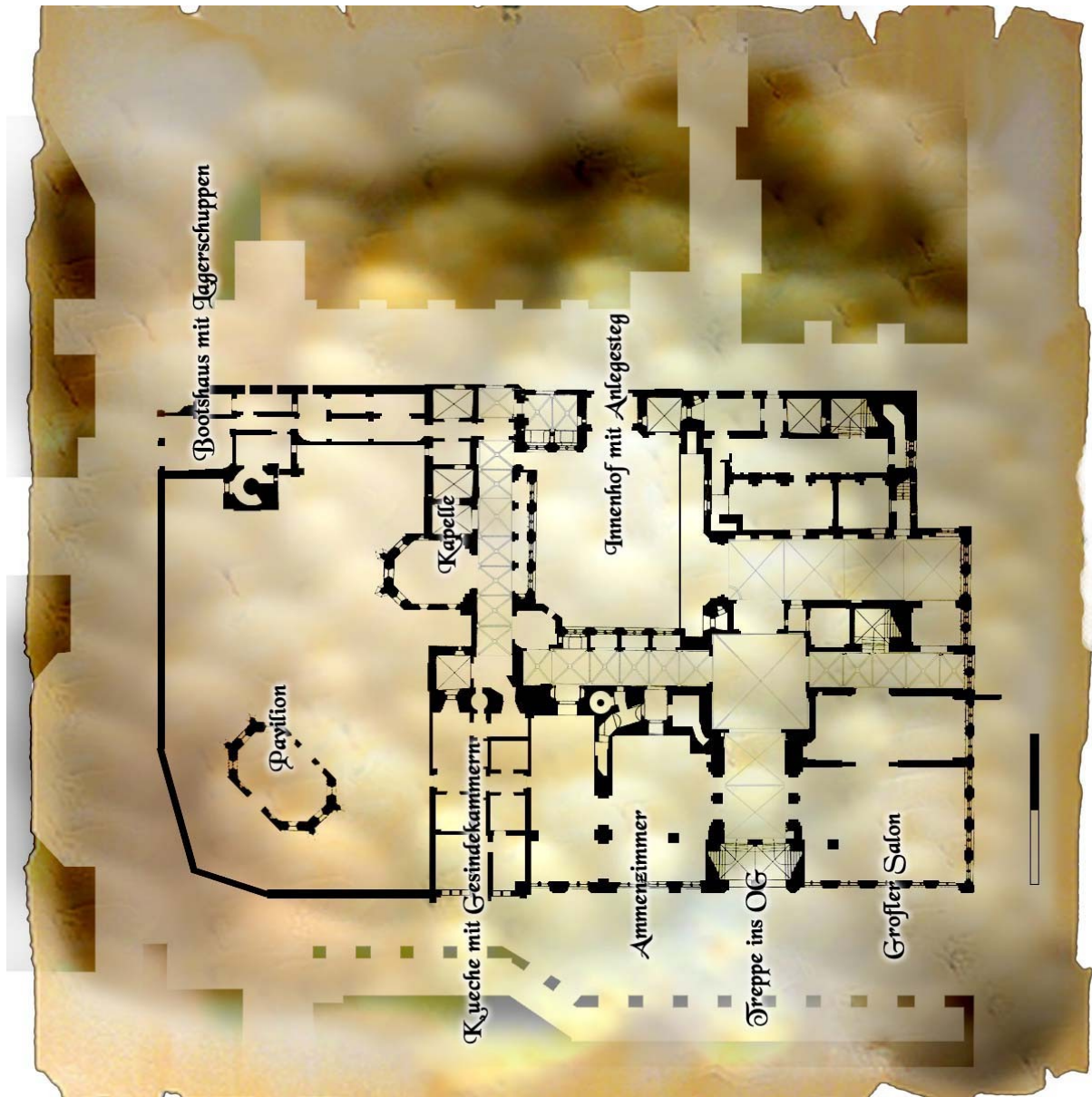
Stiepenbrinks Palazzo EG (Spielerkarte)



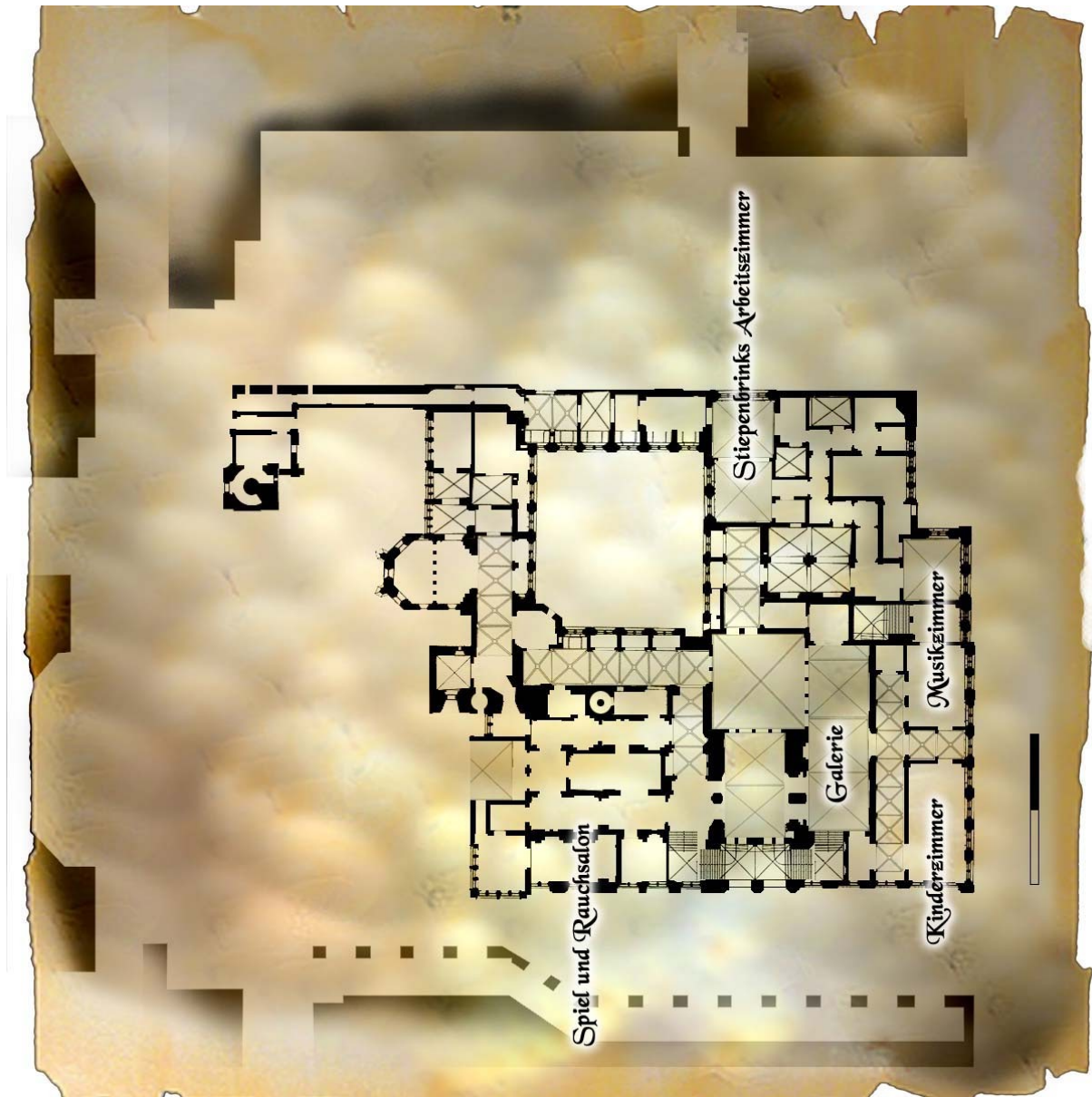
Stiepenbrinks Palazzo OG (Spielerkarte)



Stiepenbrinks Palazzo EG



Stiepenbrinks Palazzo OG



Brief der Hafenmeisterei an Stiepenbrink

Betreffend die Ereignisse zu Rahjastund' des 8ten Ingerimm, 1028

Wir, der Hafenmeister der freien Stadt Grangor,
autorisiert von Praios' Gnaden, seiner herzoglichen Hoheit,
sowie den gewählten Vertretern beider Ratsstuben,
erlassen im Namen des Horas folgenden Bescheid:

Hilbertio Stiepenbrink,
dem Gewürzgroßhändler, Südmeerfahrer und Hoflieferant i.k.H.
werden zu Last gelegt, folgende Vergehen betreffs des seiner
Verantwortung unterstehenden Fahrzeugs, der Thalukke Meridiana
und seiner Besatzung:

- Auslaufen bei Sturmwarnung nebst fahrlässiger Gefährdung der Sicherheit mehrerer vor Anker liegender Fahrzeuge.
- Auslaufen ohne Setzen der Positionslichter in Zuwiderhandlung zu Kapitel 16, Abschnitt 23 der gültigen hafenmeisterlichen Regularia vom 30. Efferd 997 BF.
- Wiederholtes Auslaufen unter grober Missachtung der hafenmeisterlichen Formalia, in Zuwiderhandlung des Erlasses vom 19. Rondra, 1011 BF.
- Ehrlose Provokation vereidigter Beamter durch wiederholte Behinderung hafenmeisterlicher Controllaria.
- Missbrauch von standeseigenen Privilegien gemäß Lex Oceania, betreffend Abschnitte 2 und 3a für anzuwendende Gerichtsbarkeiten für jedweden Stand und Würden.

Mit diesem Bescheid einher geht die Streichung sämtlicher horaskaiserlicher Privilegien betreffend Stell- und Liegeplätze, sowie der Ausschluss von Ratssitzungen je bis zum Ende des kommenden Götterlaufs.
Fürder verhängen wir ein Bußgeld von 40 güldenen Dukaten zu begleichen spätestens am letzten Wassertag dieses Mondes.

Gezeichnet

Arancia Di Kaarstett-Vaspulin

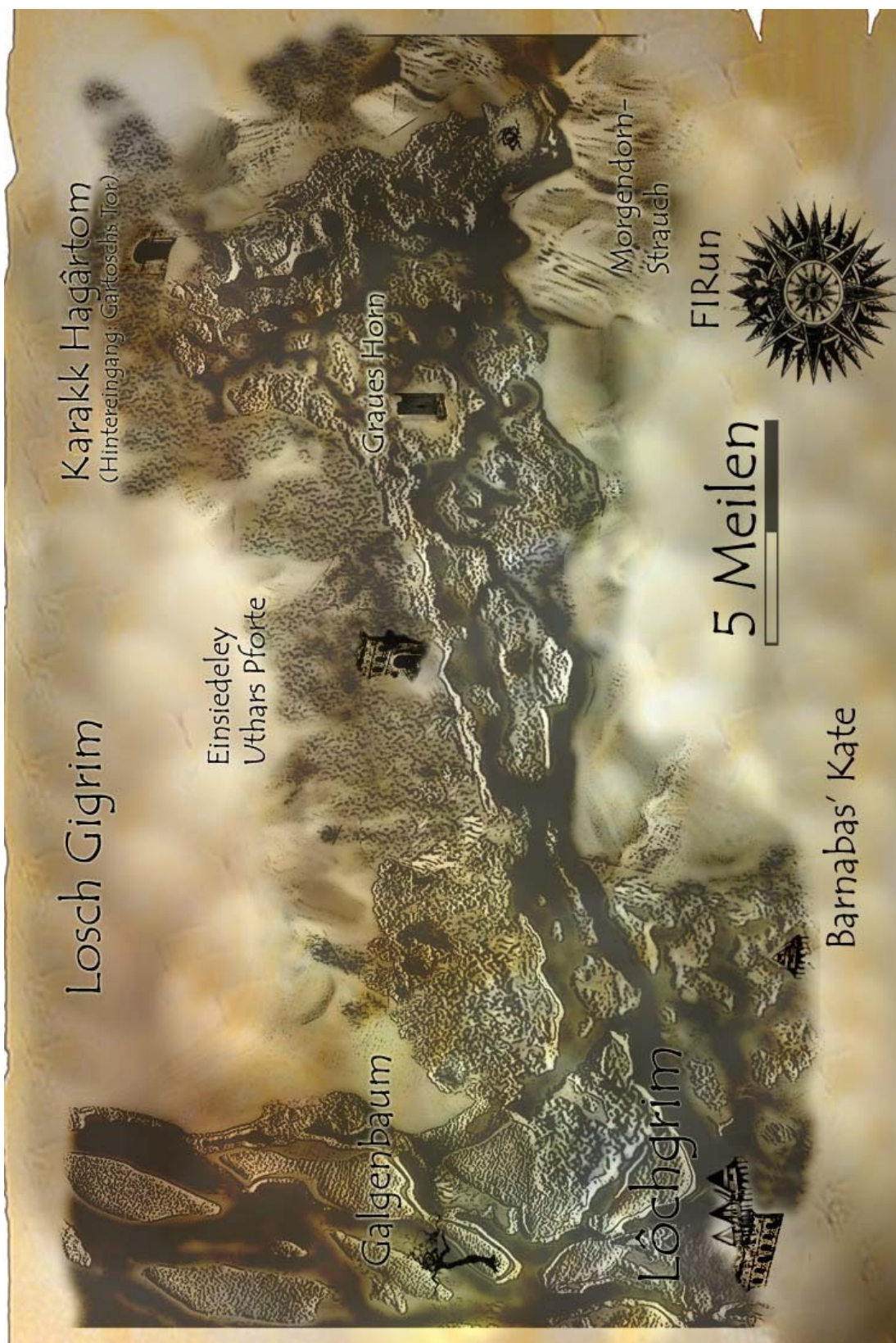
Hafenmeisterey der freien Stadt Grangor
Abschnitt 6, Stube 2, Pilgerpier, Kaiser-Obra Allee 143



Muhrsape-Sümpfe – Landkarte



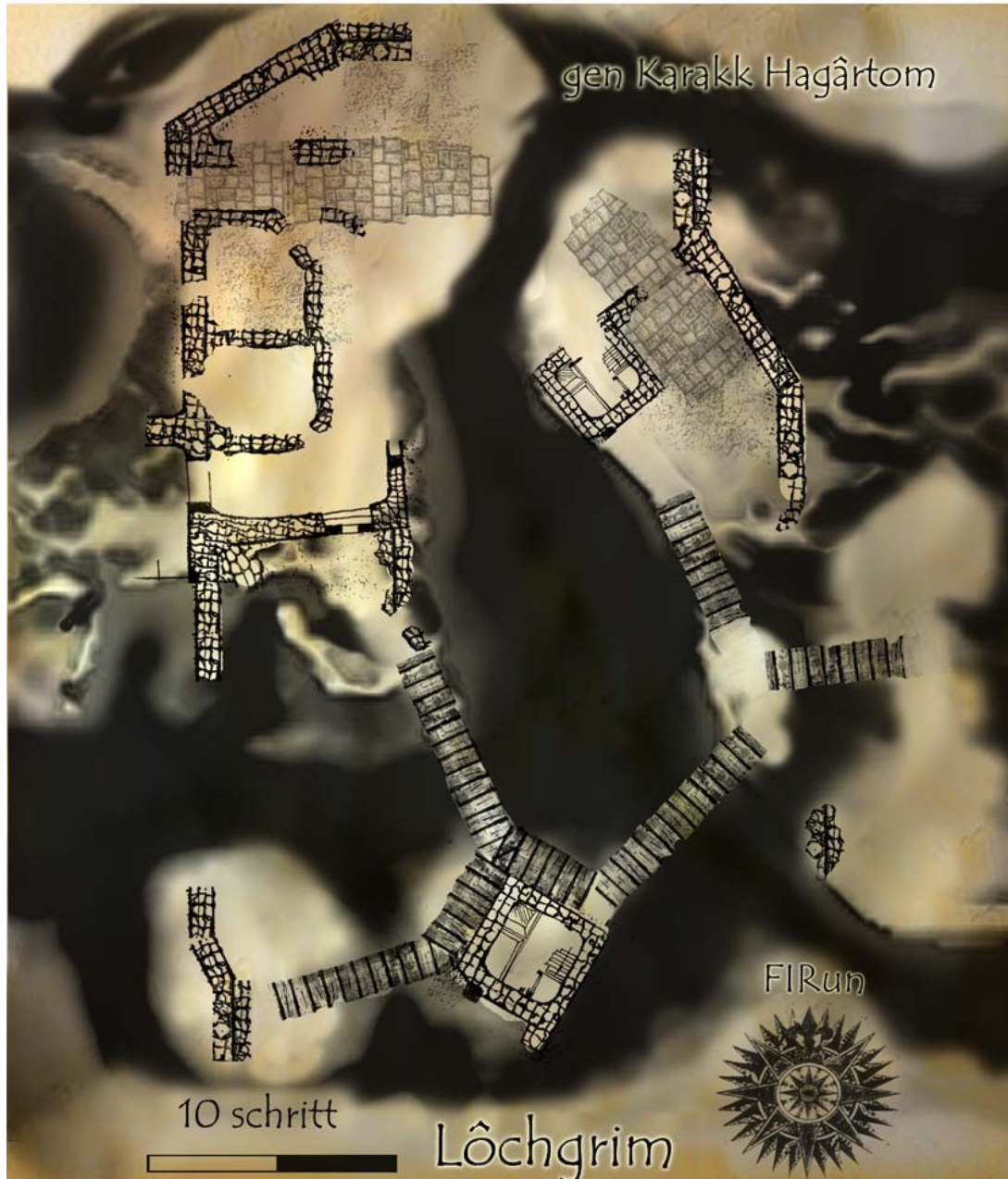
Muhrsape-Sümpfe – Detail Ansicht



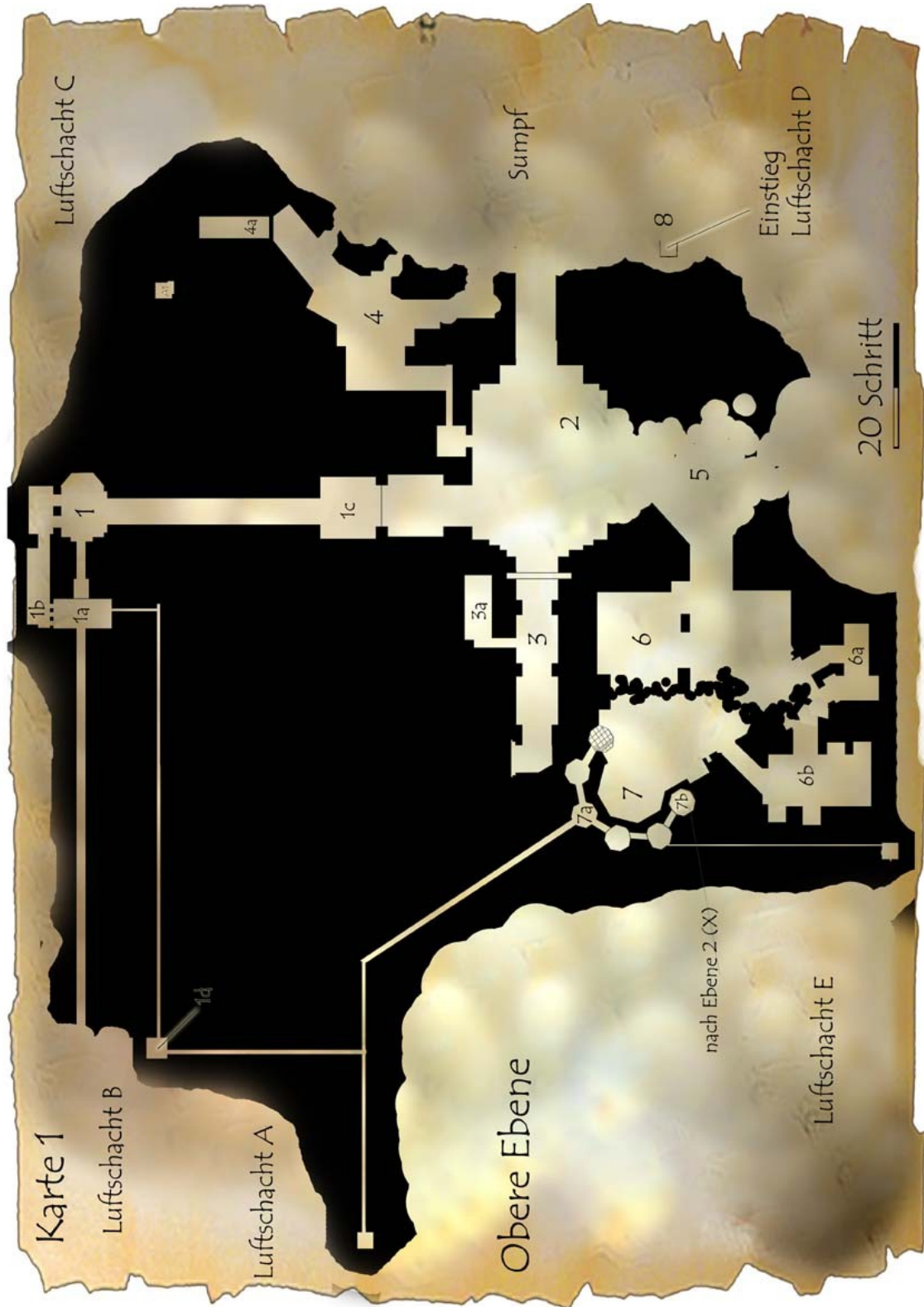
Muhsape-Sümpfe - Blanko Karte für die Spieler



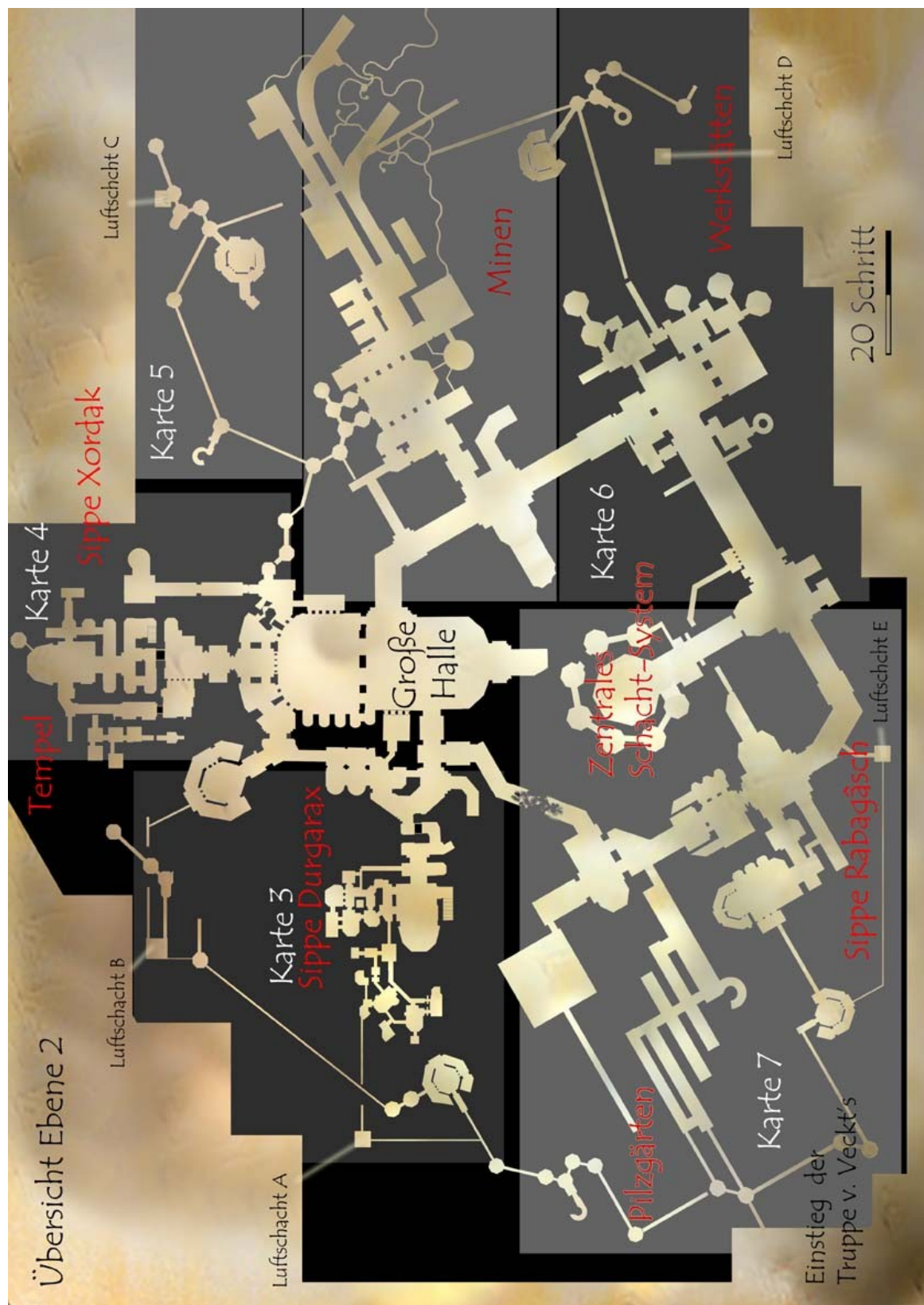
Muhrsape-Sümpfe – Lôchgrim



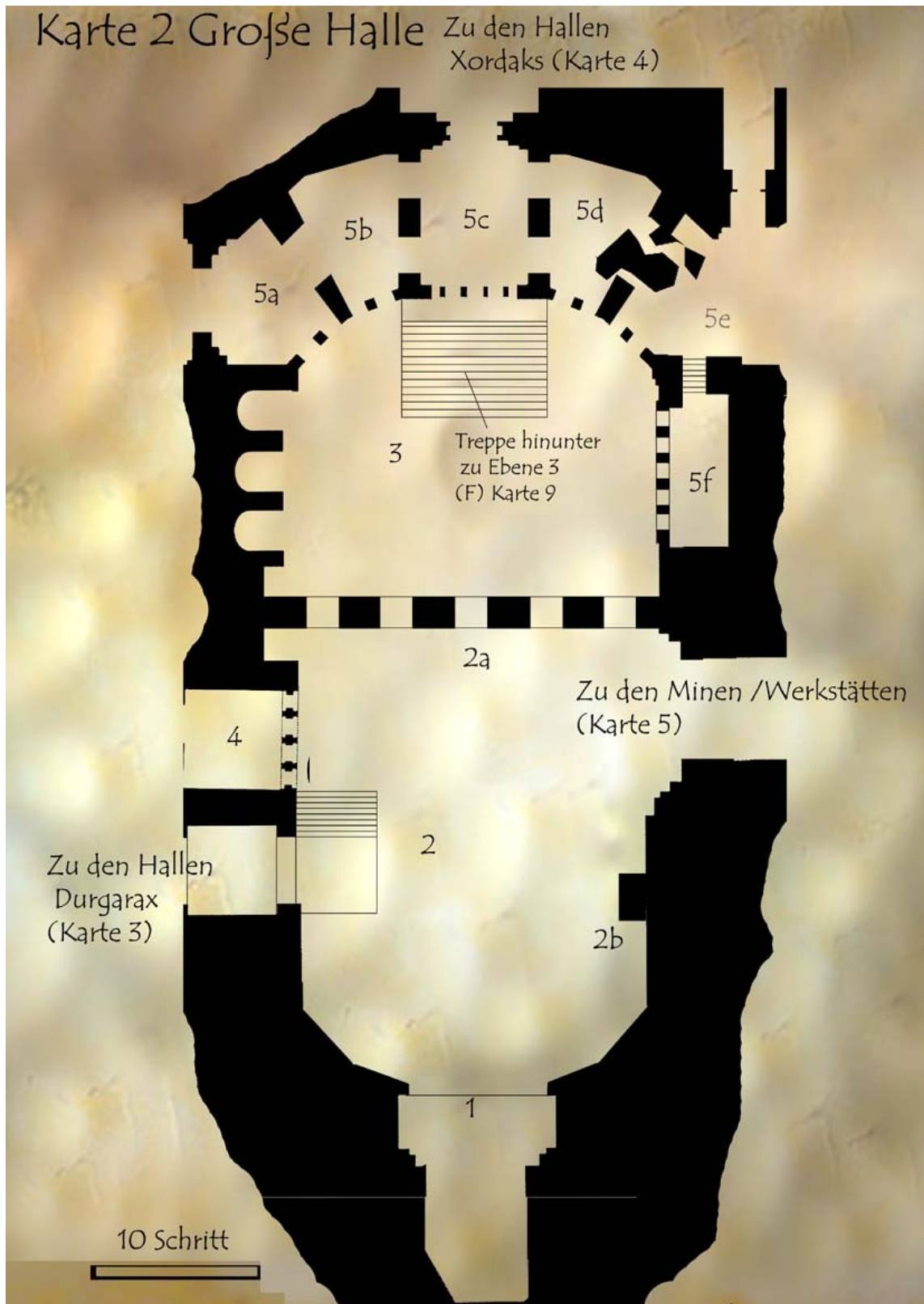
Karakk Hagârtom 1- Ebene 1 (Die oberen Ebenen)



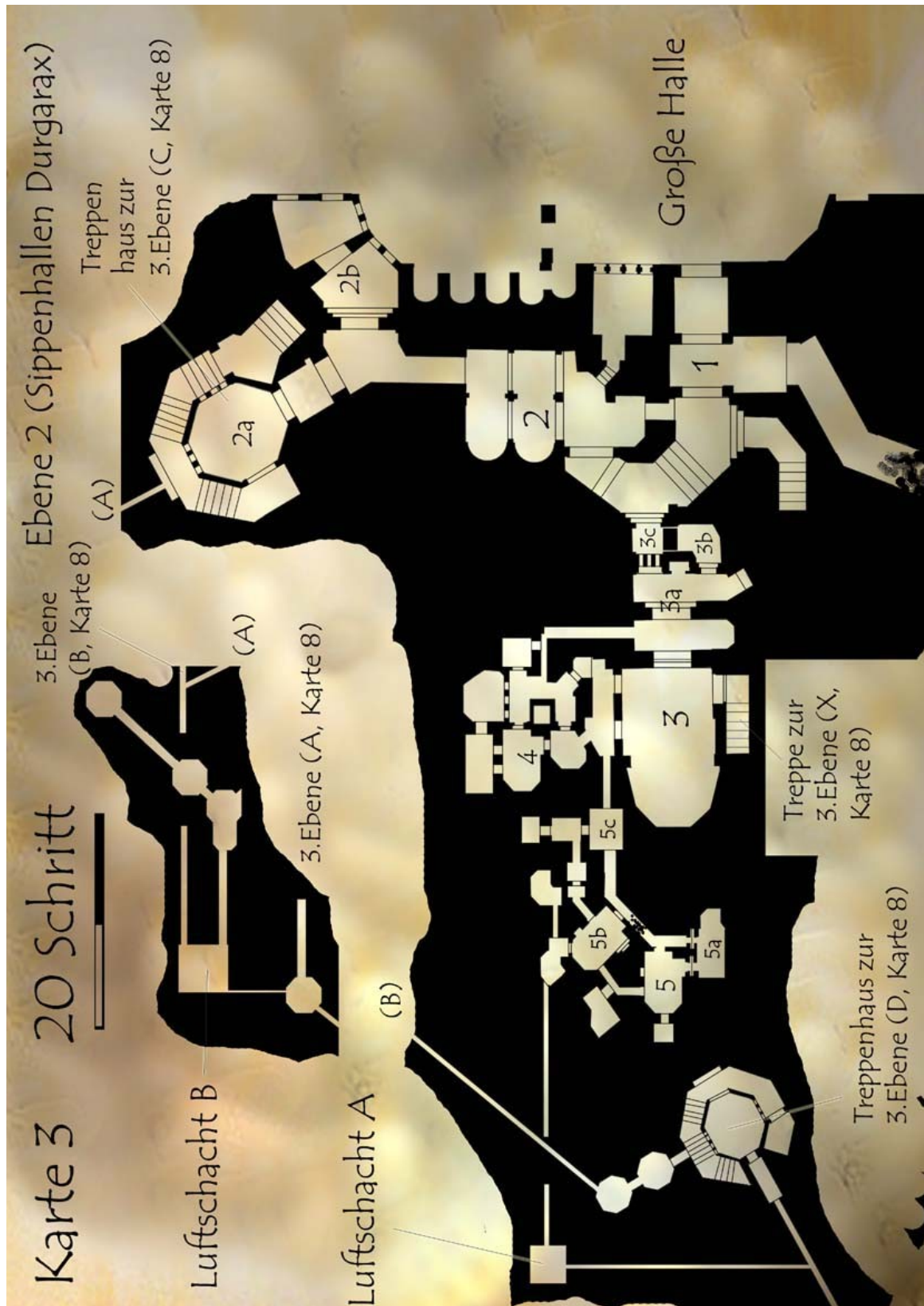
Karakk Hagârtom - Übersicht Ebene 2



Karakk Hagârtom 2 – Die Große Halle



Karakk Hagârtom 3 – Sippenhalle Durgarax'



Karakk Hagârtom 4 – Sippenhalle Xordaks



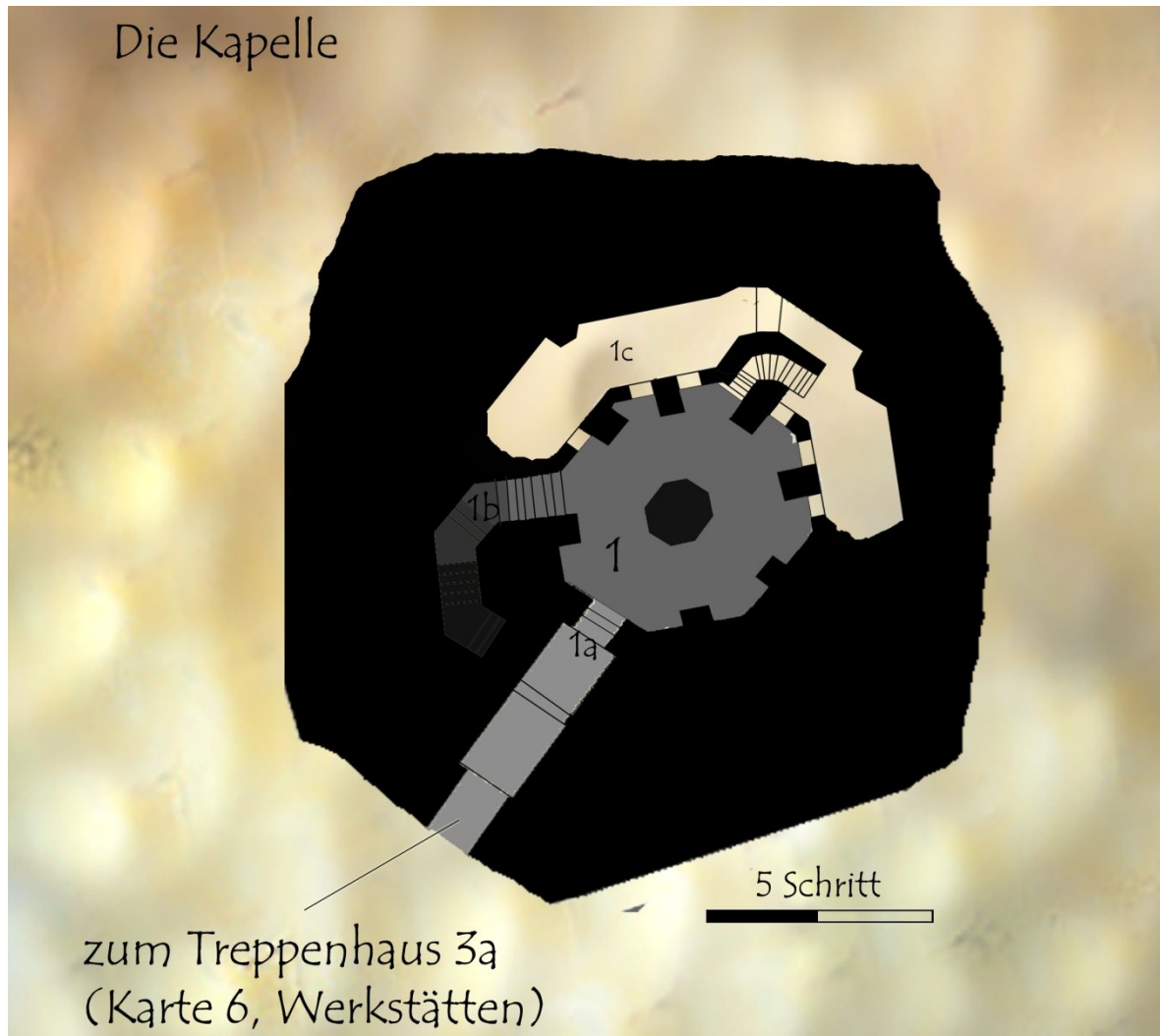
Karakk Hagârtom 5 – Minen



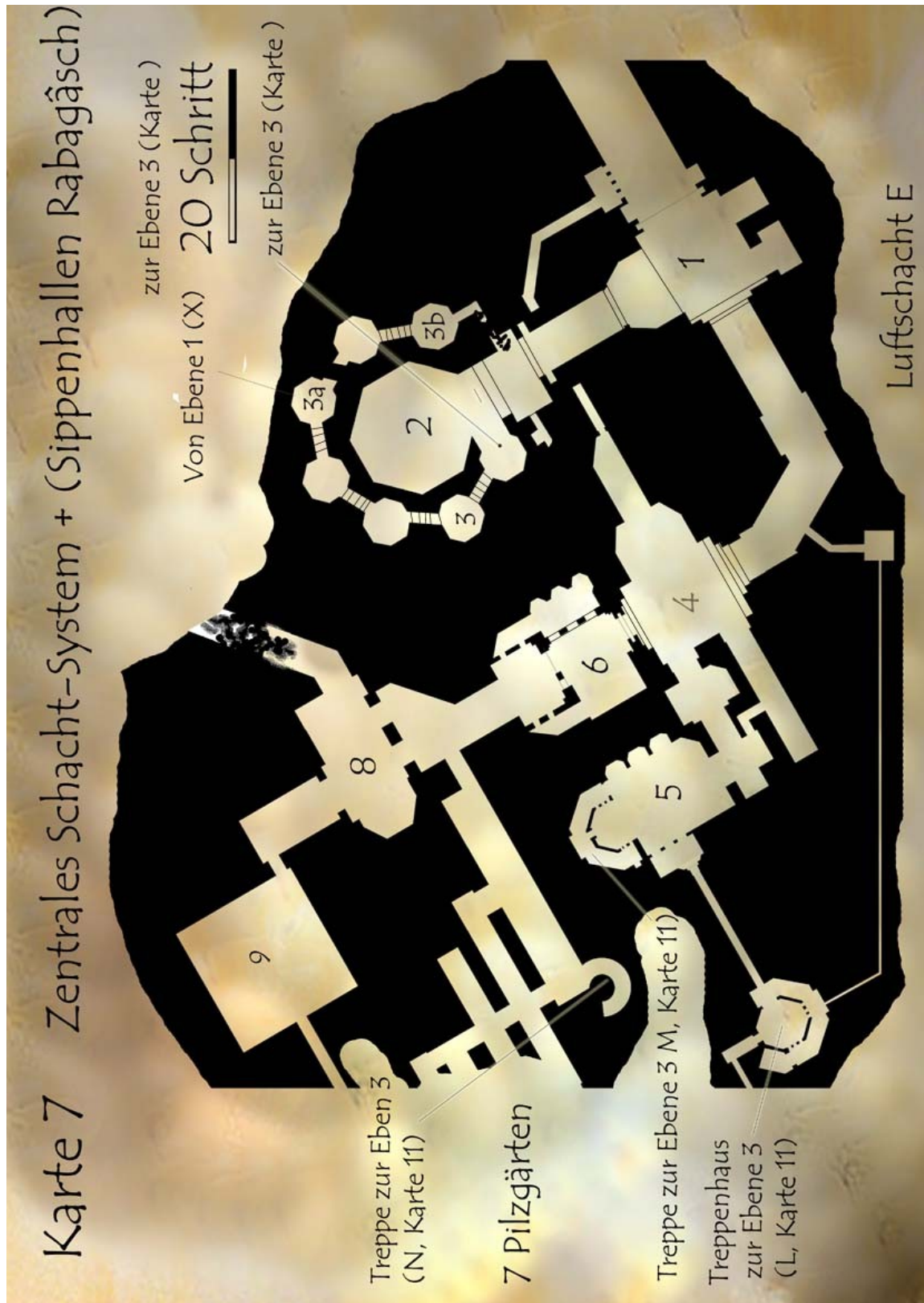
Karakk Hagârtom 6 – Werkstätten



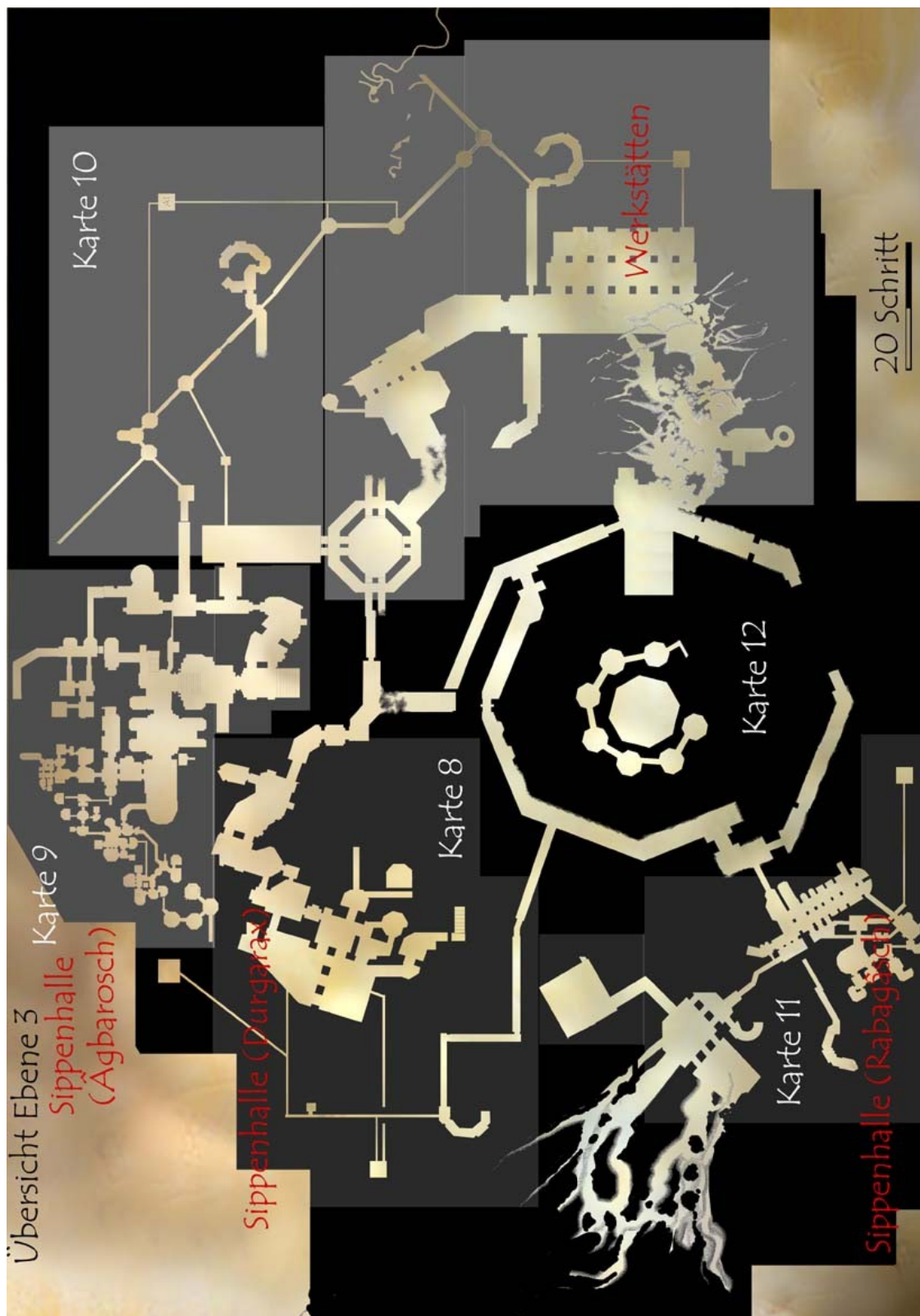
Karakk Hagârtom - Die Kapelle



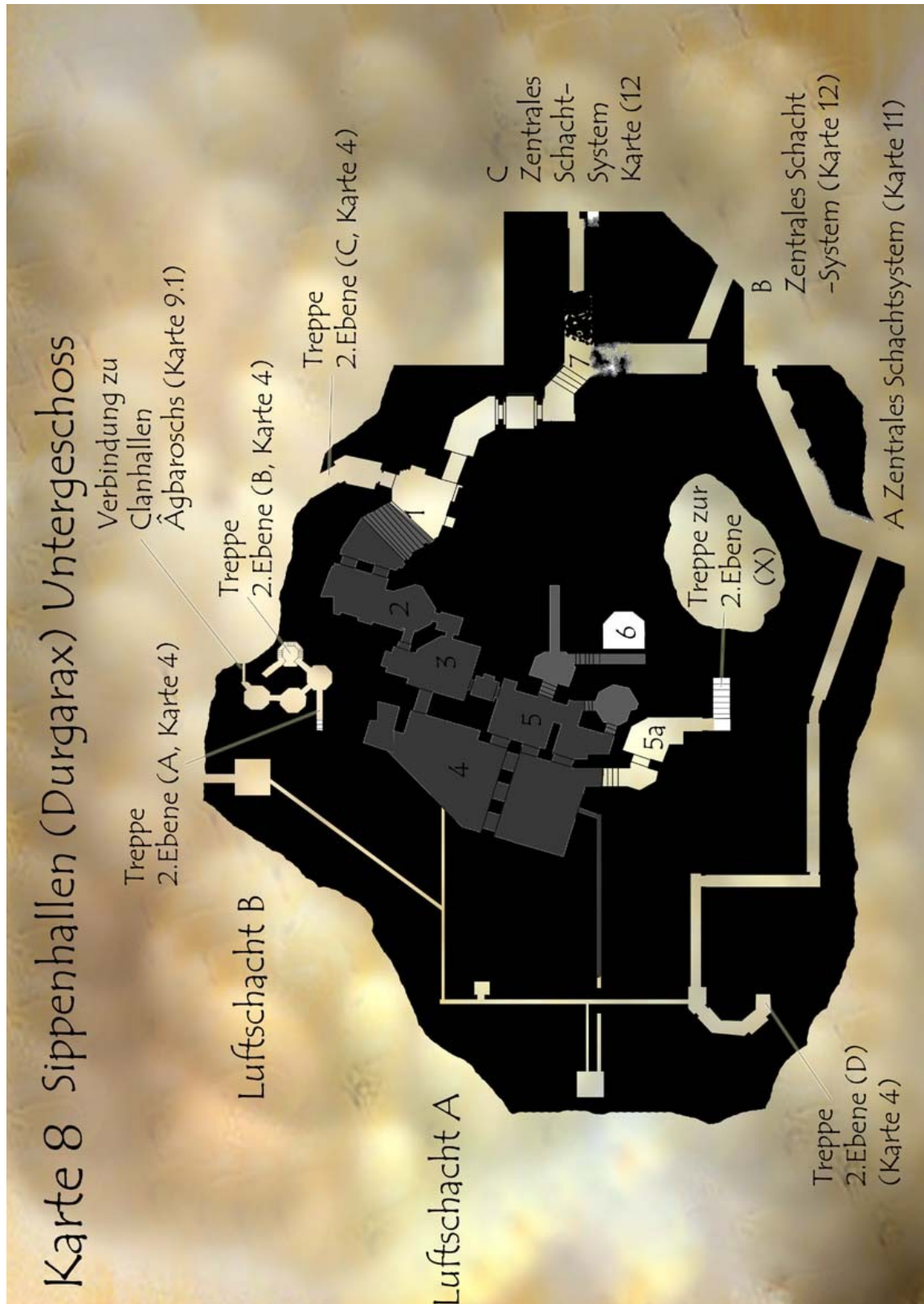
Karakk Hagârtom 7 – Sippenhalle Rabagâschs



Karakk Hagârtom – Übersicht Ebene 3



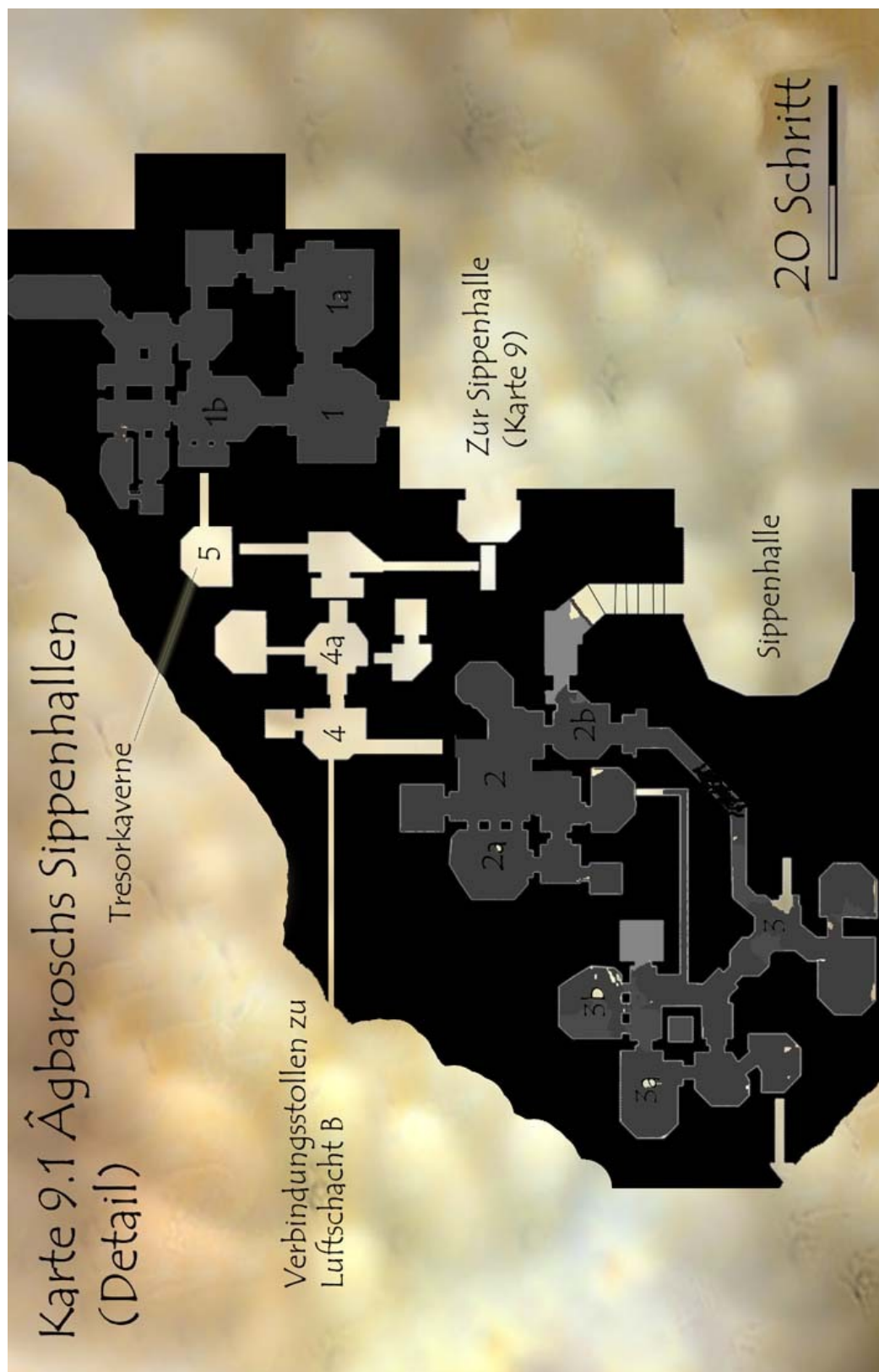
Karakk Hagârtom 8 – Sippenhalle Durgarax' (UG)



Karakk Hagârtom 9 – Sippenhalle Âgbaroschs



Karakk Hagârtom 9.1 – Sippenhalle Âgbaroschs (Detailansicht)



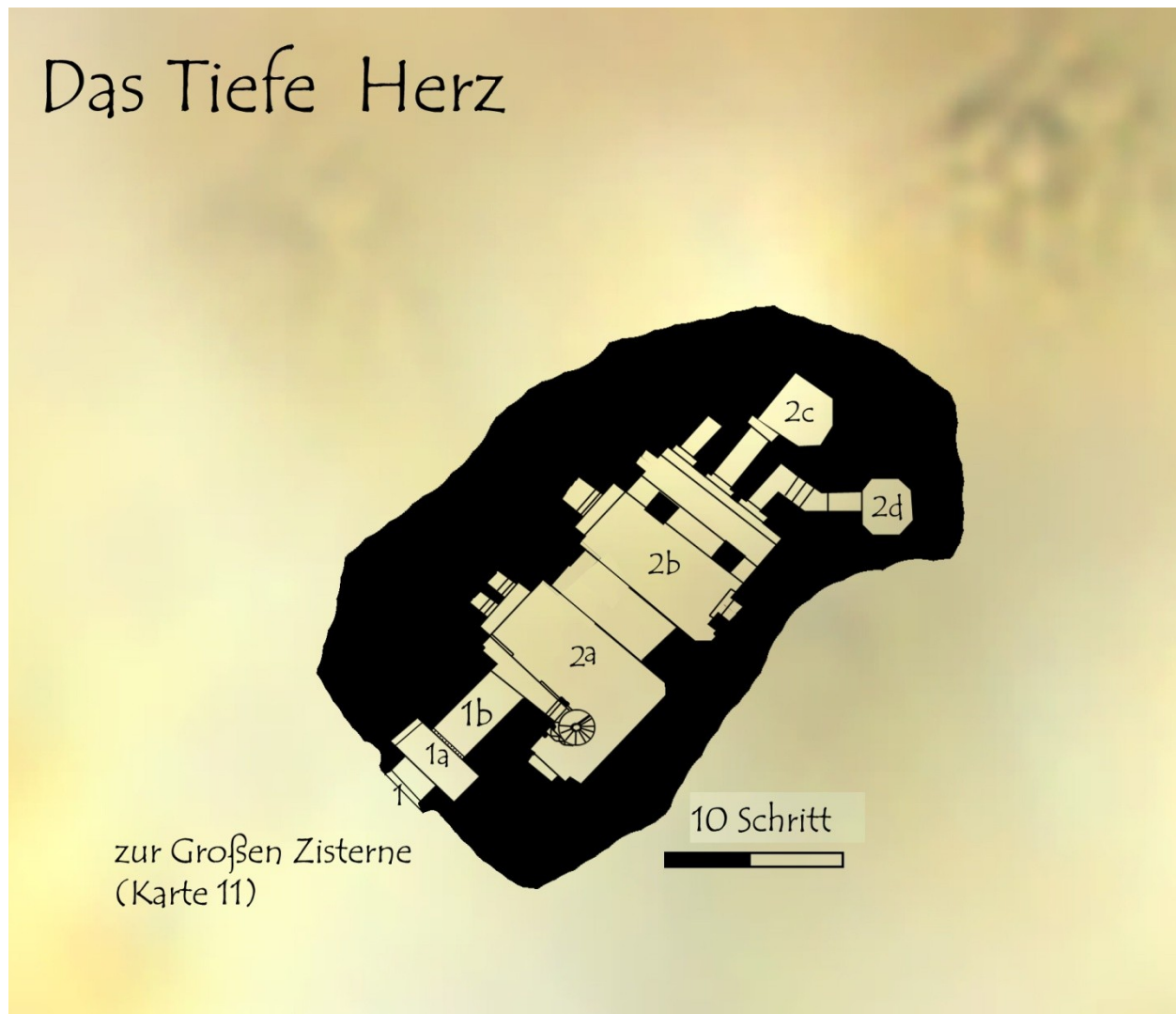
Karakk Hagârtom 10 – Untere Lagerräume



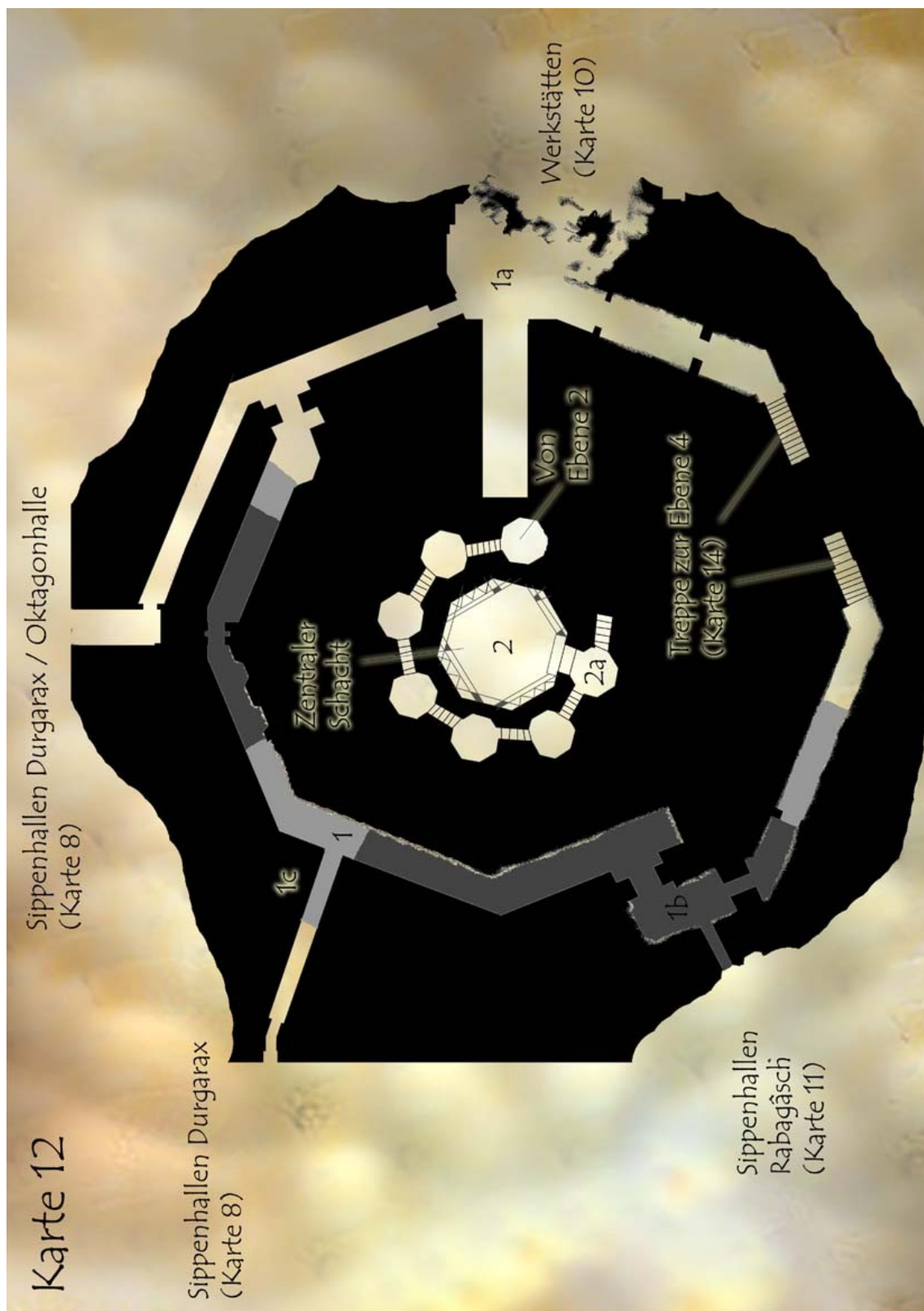
Karakk Hagârtom 11 – Sippenhalle Rabagâschs (UG)

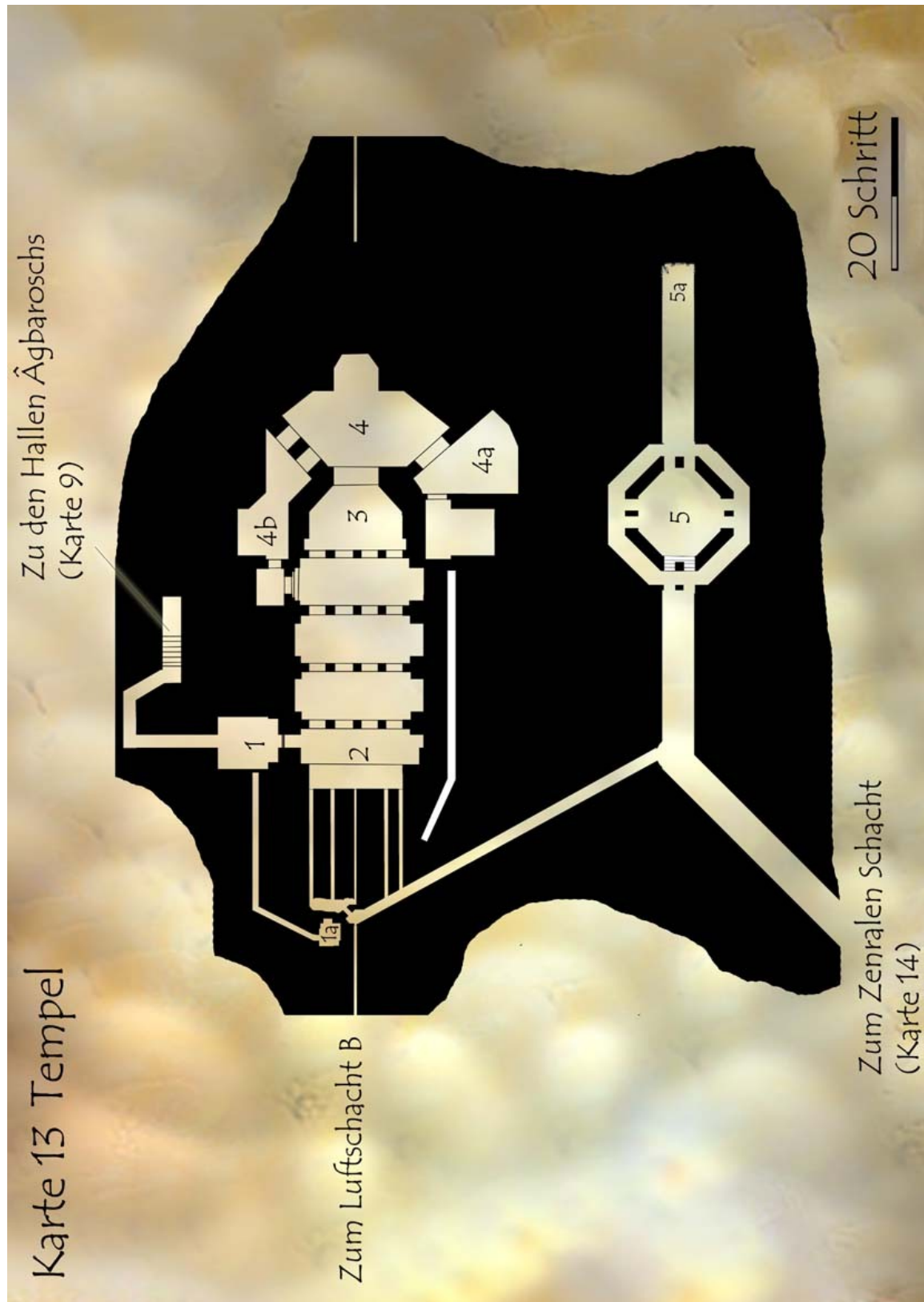


Karakk Hagârtom - Das tiefe Herz

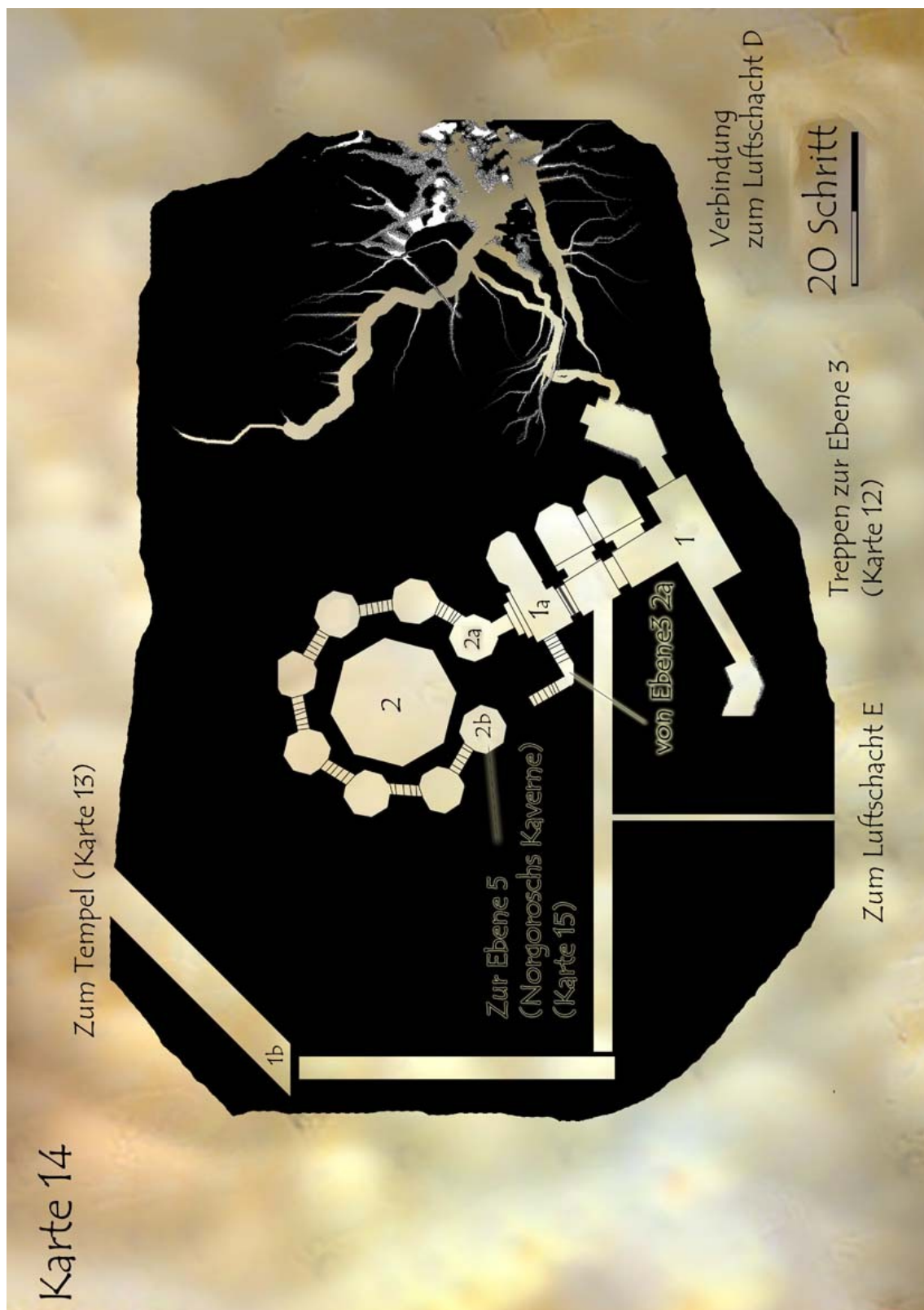


Karakk Hagârtom 12 – Zentraler Schacht





Karakk Hagârtom 14 – Ebene 4



Karakk Hagârtom 15 – Ebene 5 (Norgoroschs Kammer)

Karte 15, Norgoroschs Kaverne

