

Das Herz der Berge

Ein Abenteuer auf Aves Spuren

Ein Gruppenabenteuer für drei bis fünf Helden mittlerer bis hoher Erfahrungsstufen

Anforderungen: Talenteinsatz, Kampf, logisches Denken

Anforderungen Spieler: Hoch
Anforderungen Meister: Mittel

Orte: Angbar, Mittelreich, Raschtulswall, Unter Tage
Zeit der Handlung: Beliebiges Jahr nach 1023 BF

Wettbewerbsthema: Sternchenmysterien
Sternchenmysterium: Dumgaschom (Angroschs Kinder)
Autor: Simon Pschorr (simon.pschorr@web.de / simon.pschorr@gmx.de)

Mit Dank an: Franziska Spanner (Lektorat)

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung
2. Zusammenfassung
3. Weg ins Abenteuer
4. Angbar
5. Die Gaststuben Aventuriens
6. Nacht
7. Von Angbar nach Xorlosch
 - 7.1. Modul 1 – Belkelel
 - 7.2. Modul 2 – Angrosch
 - 7.3. Modul 3 – Agrimoth
8. Xorlosch – Stadt des Eisens
 - 8.1. Ziel der Untersuchungen
 - 8.2. Sie sind nicht allein
 - 8.3. Wichtige Persönlichkeiten mit Informationen
9. Auf nach Osten – von Xorlosch nach Angraloch
 - 9.1. Modul 4 – Lolgramoth
 - 9.2. Modul 5 – Praios
 - 9.3. Modul 6 – Mishkara
 - 9.4. Modul 7 – Rahja
 - 9.5. Durch den Raschtulswall
10. Angraloch
 - 10.1. Die Konservativen – Ingrascha, Tochter der Irin
 - 10.2. Die Liberalen – Junge Händler
 - 10.3. Die Abenteuerlustigen – Cendrasch, Sohn des Odmar
11. Das Rätsel Dumgaschom
 - 11.1. Lösung des Rätsels
 - 11.2. Dumgaschom öffnet seine Tore
 - 11.3. Zwischen den Welten
12. Mitten ins Herz
13. Was bleibt
 - 13.1. Der Lohn der Mühen
14. Anhang

Das Herz der Berge

„Tief im Berg, dort wo sich die alten Hallen erstrecken, setzte sie Väterchen Angrosch in die Welt. Gegen die Dunkelheit entzündete er große Feuer, gegen die Trägheit schuf er Hammer und Amboss. Die Hitze der Esse hielt seine Kinder warm. Er schenkte ihnen eine Heimat, auf das Dumgaschom ihnen zur Lehre und Wacht werde.“

Verlorene Strophe des *Barobarabba*, übertragen aus dem Angram ins Garethi unter Nichtberücksichtigung des Versmaßes.

Eine weite Reise hatte er hinter sich, eine weite Reise lag noch vor ihm. Schritt für Schritt, Tag für Tag reiste er über offenes Land, doch er empfand keine Furcht. Seine Queste, von Väterchen Angrosch gegeben, von ihm bestritten, würde ihn noch viel weiter führen, als nur in dieses gewaltige Gebirge. Bald würde er wieder die Sicherheit der Berge spüren, auch wenn er und seinesgleichen auf SUMUS Boden unter einem Himmel wandelten. Brandan spürte den Puls der Urmutter und er wusste, dass es nicht mehr weit sein würde. Mit ihrer Hilfe würde er die Macht des unsäglichen Drachengeschöpfs ein für alle Mal brechen. Brandan, Sohn des Brabosch, vor Urzeiten verschollen.

Hämmer und Meißel schlugen auf Stein. Zwerge waren schon immer fleißig, effizient und unermüdlich, wenn es darum ging, Stollen in den Berg zu graben. Wie der Klang von tausend Trommeln hallten die Schläge der Werkzeuge durch die mächtigen Täler des Raschtulswalls. Meter um Meter arbeiteten sich die Bergwerker vor. Vorarbeiter riefen Anordnungen, setzten Markierungen und begutachteten die akribische Arbeit voll roher Gewalt. Gorbrim, Sohn des Gorimosch, einer der Arbeiter der brillianzwergischen Sippe, die mit dem Bau dieses Stollenabschnitts beauftragt war, wollte gerade die Arbeit niederlegen und eine kleine Pause machen. Er hatte den schweren Pickel schon niedergelegt, als ihm das schwarze Loch in der Wand auffiel, die er soeben bearbeitet hatte. Ja, wenn man sich mit so etwas Massivem wie mit einem Pickel in die Felswand gräbt, dann könnte man – als Großling – ja meinen, Löcher seien normal, doch Gorbrim wusste gleich, dass es sich hier nicht nur um ein einfaches „Loch“ handelte. Er konnte die gewaltige Höhle dahinter förmlich riechen, seine Zwergensinne sprachen auf die Veränderung des Geruchs des Gesteins an. Nach ein paar Schlägen war aus dem kleinen Rund eine große Bresche entstanden. Er steckte seinen Kopf hinein, blickte sich um und blieb wie angewurzelt stehen. Mitten in der Grotte stand eine riesige Stele, über und über voll mit Schriftzeichen, die er nicht entziffern konnte. Angaresch, der Angroschpriester, würde wahrscheinlich mehr sagen können...

Zusammenfassung

Die Abenteurer beginnen ihren **Weg ins Abenteuer** vor den Toren der Stadt **Angbar**. Im Stadtteil Heimeling werden sie in die **Gaststuben Aventuriens**, ein renommierter Zusammenschluss aus Gastwirtschaften verschiedenster Nationalitäten, geladen, wo ein alter, weißbärtiger Zwerg tapfere Männer und Frauen edler Gesinnung für eine große Reise sucht. Nach einer eigentümlichen Szene mit dem Chef des Hauses werden sie von Greifax dem Erzzwerg angeheuert und verbringen eine letzte **Nacht** in der Stadt. Danach heißt es **Von Angbar nach Xorlosch** zu reisen, ein gefahrenvoller Trip ausgestaltet durch die **Module Eins bis Drei**. In **Xorlosch – Stadt des Eisens** erwartet die Helden eine ausgedehnte Recherche über ihr Reiseziel und den Sinn des Abenteuers. Die Gruppe bricht **Auf nach Osten – Von Xorlosch nach Angralosch**, tief hinein in den Raschtulswall. Auch diese Reise ist durch **Module** ausgestaltet (**Modul Vier bis Sieben**). In **Angralosch** schlägt den

Abenteuern eine Welle des Misstrauens entgegen – Fremde sollen sich nicht in Angelegenheiten der Zwerge einmischen. Haben sich die Wogen jedoch geglättet und sind die Helden mit dem Einverständnis des Bergkönigs ausgestattet, steht noch **Das Rätsel Dumgaschom** zwischen ihnen und ihrem Ziel. Mit einem geschickten Händchen und einiger Kombinationsgabe ist auch diese Hürde überwunden und es geht hinab **Mitten ins Herz**. Dort wacht ein steinerner Wächter schon seit Jahrtausenden über diesen heiligen Ort. Gerade dort kommt es zum finalen Aufeinandertreffen mit den Antagonisten der Gruppe, die schlussendlich gestellt und besiegt werden können. **Was bleibt** ist eine verschüttete Halle, die Zeugen vergangener Tage und **der Lohn der Mühlen**.

Weg ins Abenteuer

Als Ausgangsort der bevorstehenden Quest dient die Stadt Angbar. Wie die Helden dort hingelangt sind oder was sie dort zu Schaffen haben sei der Kreativität des Meisters und der Dynamik der Gruppe überlassen.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Es ist ein sonniger Tag, einer der Vielen in eurem Abenteuerleben. Im hellen Licht der Praiosscheibe funkelt der letzte Tau auf den Blättern der Bäume. Ein eisiger Tropfen fällt dir auf die Nase. Das Wasser ist noch richtig kühl von der Kälte der Nacht.

Die Blumen am Wegesrand stehen in voller Blüte und verströmen ihren süßen Duft. Die Wärme des Tages hat sie aus ihrem Schlaf geweckt und so danken sie es dem Herrn PRAios, indem sie ihre schönen Kelche gen Alveran recken.

Bald habt ihr euren langen, beschwerlichen Weg hinter euch. Ihr seid die ganze Nacht gewandert, um so bald wie möglich in Angbar zu sein. Ihr spürt schon die Müdigkeit in eure Glieder kriechen, als vor euch die ersten Ausläufer der Siedlung am Horizont auftauchen.

„Hey, es ist nicht mehr weit. Wer als Letzter in der Stadt ist, der zahlt das Bier!“, schreit [das lebhafteste Mitglied der Gruppe] und läuft los.

Geht die Gruppe auf den Wettkampf ein, können hier einige *Athletik-* und *Akrobatik-*Proben über den Ausgang des kleinen Rennens entscheiden. Der Pfad, auf dem die Helden laufen, ist etwas schlammig und uneben, sodass die Gefahr besteht, auszurutschen. Deshalb bietet sich die Möglichkeit, die Würfe beliebig zu erschweren. Ein ausgerutschter Abenteurer landet im Schlamm und ist nicht nur von oben bis unten mit Matsch bedeckt, sondern sieht sich auch noch dem Gelächter seiner Kameraden ausgesetzt.

Angbar



Für die weitere Ausgestaltung der Stadt Angbar ziehen sie bitte die Regional- und Quellenbände **Patrizier&Diebesbanden, Am Großen Fluss** und **Angroschs Kinder** heran.

Für den weiteren Ablauf des Abenteuers wäre es von Vorteil, würden die Helden Angbar von Norden – im Stadtteil Heimeling – betreten. Dort stehen – auffällig rund um einen weiträumigen Platz – die verschiedensten, skurrilsten Gasthäuser: die „Gaststuben Aventuriens“.

Nach ihrer langen Reise werden die Helden sicher eine Herberge suchen wollen. Angbar bietet viele Übernachtungsmöglichkeiten, unter anderem so teure Unterkünfte wie das „Haus

Neumarkt im Hotel „Am Sobald sie ein haben, ist es Zeit Stadtspaziergang. Abenteurer dazu ihrer Herberge zu Werber mit auch dort Auch findet sich kleine Einkäufe.



Sirbensack“ am Stadtzentrum oder das Neumarkt“. Nachtlager gefunden für einen kleinen Sollten sich ihre entschlossen haben, in bleiben, können sie den leichten Abänderungen auftreten lassen. hier noch Zeit für einige Erledigungen und

Sobald es der Gruppe genug ist, fahren sie hiermit fort:

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Zur Mittagsstunde sind die Straßen voller Leute, eine Traube von Menschen schwirrt an euch vorüber. Hektisch geht es zu in Angbar, besonders zur Mittagszeit. Die Menge der anonymen Gesichter, die hektisch an euch vorbei rauschen, scheint euch kaum wahrzunehmen. Mühsam kämpft ihr euch hindurch, die Straßen der eigentlich schönen Stadt entlang. Solche Menschenmassen können einem richtig die Stimmung vermiesen. Ihr habt schon beinahe beschlossen, wieder umzudrehen und zu eurer Herberge zurückzukehren, als sich plötzlich jemand aus der Menschenmenge löst und auf euch zustrebt. Auch so wäre er aus der Masse heraus gefallen: Er ist Zwerg. Eine dreckige, lederne Schürze hängt an seinem Bauch, auf dem sein Bart thront. „Hey, ihr da!“, blafft er unfreundlich. Ihr stutzt. „Ihr seht so aus, als ob ihr was zu Essen gebrauchen könntet.“

Der Zwerg stellt sich als Brabon, Sohn des Branbax vor. Er ist Schankknecht im zwergischen Gasthaus der „Gasthäuser Aventuriens“. Sein ruppiges Auftreten sollte die Helden zuerst verprellen, meint es aber an sich gar nicht böse. Es liegt in seiner Natur, unfreundlich zu sein. Er versucht sie zu überzeugen, in der Schänke einzukehren und ist dabei gar nicht ungeschickt. Sein kumpelhaftes Verhalten sollte schließlich überzeugend sein. Während der Diskussion bildet sich eine wahre Menschentraube um die Gruppe, die interessiert zuhört und auch dazu dienen kann, die Abenteurer dazu zu bewegen, Brabon zu folgen.

Die Gaststuben Aventuriens

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Ihr seid Brabon durch die halbe Stadt gefolgt. Der zuerst mürrische Ambosszwerg ist innerhalb der kürzesten Zeit aufgetaut und nun unterhaltet ihr euch prächtig. Er meint, er sei Schankknecht, angestellt bei Kubax, Sohn des Doro, dem wohl tapfersten Hügelszwerg in Angbar. „Unser alter Herr hat schon wirklich alles überlebt!“, brummelt er. „Deshalb kann er auch die besten Geschichten überhaupt erzählen. Außerdem kann er sein Handwerk. Von seinem Essen werdet ihr sicher nicht enttäuscht sein und sein Bier erst! Es ist kein Wunder, warum seine Kasse immer klingelt.“

Was Brabon hierbei unterschlägt, ist, dass sein Chef nicht nur geschäftstüchtig, sondern auch vergleichsweise streng ist. Dies ist der Grund, warum er jetzt Strafdienst schiebt und Leute anwirbt, statt Bier auszuschenken. Sollten sich die Spieler dies hingehend erkundigen, so liegen Missgeschicke wie das Verschütten von Bier nahe, um eine solche Strafe zu rechtfertigen, auch wenn Brabon sein Vergehen nur knirschend zugeben wird.

Sobald die Helden in Heimeling, dem zwergischen Stadtteil Angbars angekommen sind, können sie einen Blick auf den kreisrunden Platz werfen, der das kleine Dorf in der Stadt beherrscht.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Um einen weiträumigen Platz stehen die merkwürdigsten Gebäude. Ihr könnt diverse Baustile verschiedenster Regionen erkennen: Ein mittelreichisches Gasthaus findet sich neben einer zwergischen Taverne, einer nostrianischen Kneipe und einer südländischen Kaschemme. In einem kleinen See am Rand der mit Tischen und Bänken voll gestellten Fläche ist ein gewaltiges thorwal'sches Drachenschiff vertäut, das über eine kleine Brücke zugänglich gemacht wurde. Aus einer bornischen Gaststätte dringt der zweifelhafte Geruch des bornländischen Nationalgerichts Borntzsch. Ein horasisches Restaurant serviert längliche Nudeln aus Weizenmehl, während nebenan Koscher Würste über dem Feuer geröstet werden.

Zwischen all diesen Gebäuden eilen eifrige Wirte und Schankmädchen hin und her und servieren den zahlreichen Gästen die unterschiedlichsten Speisen.

„Setzt euch, macht es euch gemütlich“, meint Brabon. „Ich geh noch schnell n' paar Bierchen für uns holen. Was zu Essen könnt ihr bei ihm hier bestellen.“ Er hält einen der Kellner am Arm fest, sodass es ihn beinahe von den Beinen reißt. Verdutzt starrt dieser zuerst euch an, dann blickt er dem gehenden Brabon hinterher.

In den „Gaststuben Aventuriens“ finden sich die besten Gerichte des ganzen Kontinents auf einem Fleck versammelt, so sollte für jeden der Helden etwas dabei sein. Bedenken sie jedoch den Preis: Kubax, Sohn des Doro ist nicht ohne Grund so reich. Je nachdem, wohin sich die Helden setzen, besteht die Möglichkeit, mit den Gästen am Tisch in Kontakt zu kommen, sich mit Brabon auszutauschen, oder einfach nur ein kühles Bier und wirklich (!) gutes Essen zu genießen. Eine ausführliche Charakterbeschreibung von Kubax finden Sie in **Angroschs Kinder**, im Weiteren wird er jedoch nur als Randerscheinung auftreten.

Eine exemplarische Speisekarte – zumindest einen Auszug davon – finden Sie im **Anhang**.

In der Mitte des Platzes ist eine kleine Fläche freigelassen, um einem niedrigen Rednerpult Raum zu geben. Dieses für zwergische Maße gezimmerte Podest stellt den Lieblingsplatz von Kubax, Sohn des Doro dar. Nachdem er einen kurzen Rundgang gemacht und einige bekannte Gäste persönliche begrüßt hat, nimmt er auf dem Stuhl auf dem Pult Platz und beginnt mit theatralischer Gestik von seinen zahlreichen, kuriosen Abenteuern zu berichten. Auch wenn er auf den ersten Blick nicht glaubwürdig wirkt, enthüllt eine *Menschenkenntnis*-Probe, dass zwar einige Geschichten erfunden sind, jedoch auch mindestens so viele tatsächlich der Wahrheit entsprechen. Lassen sie Kubax über Drachen und Jungfrauen – natürlich Angrochnax, Zwergenfrauen -, gemeine Zauberer und hinterlistige Intriganten, Helden und Schlachten erzählen – das Repertoire der fantastischen Literatur steht ihnen offen.

Nach einer Weile – Kubax steckt gerade mitten in einer abenteuerlichen Erzählung – entsteht auf der den Helden gegenüberliegenden Seite des Platzes ein kleiner Tumult. Ein Zwerg mit langem, weißem Bart und verkrampften Gesichtszügen trägt ein Fass auf den Besitzer der

„Gaststuben Aventuriens“ zu, stellt es hinter ihm auf und klettert darauf. Der Erzzwerg Greifax, Sohn des Elgrosch fängt mit tiefer Stimme an, das Ende der Welt zu predigen.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Erstaunt betrachtet ihr die verstörend groteske Szene, die sich vor euch abspielt. Ein alter, muskelbepackter Zwerg hat ein Fass über den gesamten Platz getragen und es direkt hinter dem Podest des wohlgenährten Hügelzwerger abgestellt. Trotz des lautstarken Protests des Gastwirts ist er auf sein Bierfass gestiegen und verkündet aus voller Kehle das Ende der Zeiten. „Angroschim und Großlinge. Verschließt eure Augen nicht vor dem Kommen des Endzeitalters. Die Ära des großen Kampfes ist nah. Angrosch holt uns zurück nach Hause. Dumgaschom ist nah. Bald ist sein Herz wieder unser Herz. Steht auf und wappnet euch. Das Väterchen ruft euch zu den Waffen!“ Niemand wagt es, den Greis anzurühren, nur Kubax wettet vor sich hin.

Die irritierende Situation verbleibt einen Moment in Starre, während sich Stille auf die versammelte Menschenmenge legt. Keiner wagt es, aufzustehen oder gar seine Stimme gegen den altherwürdigen Zwerg zu erheben. Dieser verharrt in seiner letzten Pose, betrachtet die Menschen und Angroschim um sich, um sich schließlich auf sein Fass zu setzen. Diese Geste läutet ein gewaltiges Chaos ein. Mit einem Mal löst sich die Ruhe vor dem Sturm im Stimmengewirr der Masse auf. Einige Mutige – besonders Männer – streben auf den stoisch ruhigen Greis zu und werfen ihm Flüche und Verwünschungen an den Kopf, manche bedrohen ihn gar mit Waffen oder ihren blanken Fäusten.

Inmitten des Durcheinanders stehen Ihre Helden, während Brabon aufgesprungen ist und ebenfalls in Richtung des Platzes rennt. Eine *Menschenkenntnis*-Probe erschwert um 6 (für Angroschim verfällt dieser Malus) enthüllt seine Absicht: Er will sich schützend vor Greifax werfen. Stehen ihm die Abenteurer bei?

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Brabon, der tapfere Ambosszwerg, schlägt sich mit Fäusten durch die Menge und bahnt sich einen Weg bis an den Rand der Masse. „Halt!“, brüllt er, sein Gesicht von Zornesröte gezeichnet, seine Hände angriffslustig erhoben. Er stellt sich vor den alten Zwerg, der immer noch seelenruhig auf seinem Fass sitzt, und stemmt sich gegen den aufgebrachten Mob. „Was fällt euch eigentlich ein, den altherwürdigen Greifax, Sohn des Elgrosch zu bedrohen? Solch eine Respektlosigkeit vor dem Alter ist eine drachische Schweinerei. Verschwindet!“ Doch die wütende Menschenmenge will nicht weichen und bedrängt den einsamen Schankknecht.

Der mutige Brauknecht steht allein gegen die Menge und wird auf kurz oder lang weichen müssen, wenn ihm die Helden nicht zu Hilfe kommen. Besonders machtlos sieht er sich den Dolchen und Schwertern der übermütigen Menschen der ersten Reihe gegenüber. Mit Unterstützung der Abenteurer sollte sich die Wut der Menge besänftigen und sich die Wogen glätten lassen. Die schöne, gemütliche Stimmung ist jedoch verraucht und man blickt skeptisch auf den Weißhaarigen und die Gruppe. Sobald sich der Mob aufgelöst hat, steht Greifax auf, brummelt einige Worte des Dankes an Brabon, dem man die Ehre ansieht, die ihm von einem Ältesten seines Volkes zu Teil wird und wendet sich an die Heldengruppe. Richten Sie einen direkten Appell im Stil seiner flammenden Rede an ihre Spieler und lassen sie dabei noch einmal (betont) das Wort „Dumgaschom“ fallen.

Werden sie nicht von selbst neugierig, wendet sich Greifax, Sohn des Elgrosch ab, grummelt „kindische Ignoranz“ in seinen Bart und schultert sein Fass. Brabon jedoch hält ihn auf und versucht ihn zum Bleiben zu überreden; er wittert ein Abenteuer.

Zeigen die Abenteurer Interesse, so lässt sich der alte Zwerg auf einer freien Bank nieder, wobei das misstrauische Volk die Plätze um ihn herum räumt, sodass er nach kurzer Zeit einsam ist. Er bittet die Gruppe, sich einen Sitzplatz zu suchen und sich für eine lange, spannende Geschichte zu wappnen. Er betont außerdem mehrmals die Wichtigkeit der Erzählung – besonders die Bedeutung für das Volk der Zwerge. Er ordert einige Biere, stopft in genüsslicher Ruhe eine Pfeife, und hebt dann zum Reden an.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Der greise, weißbärtige Zwerg sieht Einen nach dem Anderen in die Augen als könnte er durch sie in eure Seelen blicken. Ein eisiger Schauer läuft dir über den Rücken. Weiß er nun alles über dich?

„Nun gut“, murmelt er in seinen mächtigen Bart, den er auf verschiedene Arten zu kleinen Zöpfen geflochten oder zu kleinen Büscheln gebunden hat. „Ich bin bereit, euch die Geschichte einer Legende zu erzählen – denn nicht einmal wir Angroschim wissen Genaueres über Dumgaschom.“

Mit einer weit ausladenden Geste meint er: „Als Dere noch jung war und der Drache über unsere Lande herrschte, da fasste Angrosch den Plan, sein Weltenkonstrukt zu erweitern, um sein Herz vor dem Zugriff der Echsischen zu schützen. So wurden wir geboren. Das Väterchen setzte uns in die Welt, um die Schätze der Erde – seine Schätze – zu sammeln und über sie zu wachen, auf das niemals ein drachisches Wesen seine Schöpfung in den Klauen halten würde.“

Ein Schluck des goldenen Bieres, das der Kellner gerade gebracht hat, befeuchtet seine Kehle, doch sein Gesichtsausdruck bleibt so streng, wie zu Anfangs.

„Die älteste Geschichte der Zwergenheit ist das *Barrobaraba* – der große Schöpfungsmythos unseres Volkes. Auf 49 Stelen ist sie in der heiligen Sprache der Angroschpriesterschaft, dem Angram, in Xorlosch für die Ewigkeit niedergeschrieben. Vom Anfang wird berichtet, dass Angrosch acht Männer und acht Frauen nach seinem Idealbild schuf, die acht Stammväter und Stammmütter der Zwerge. Er erschuf sie aus dem Erz und dem Gestein der Berge und machte sie zäh und stark, um dem Drachen zu widerstehen. Darauf gab er ihnen eine Heimstatt, eine Schmiede tief im Berg. Wo dieses Reich der Vorväter liegt, wissen wir nicht. Als die Urväter ihre Meisterarbeiten bei ihrem Väterchen vorgelegt hatten, gab er ihnen eine Feste, eine Wacht und einen Auftrag. Dies sind die geheiligen Hallen von Xorlosch.“, schildert er.

„Nun zu Dumgaschom. Die Silben des Angram sind nicht eindeutig. Die heilige Sprache unseres Gottes bedarf der langen Interpretation und Generationen von Priestern suchten Erleuchtung im Verständnis der 49 Stelen der Schöpfungsgeschichte. Ein Begriff, der immer wieder Unklarheit hervorruft, lautet Dumgaschom. Wir wissen nicht genau, was er bedeutet. Manche meinen, er bezeichne das Ende der Welt, andere denken, er nennt den Zeitpunkt des großen Friedens – des ewigen Zeitalters. Ich jedoch bin zu einer anderen Auslegung der Sachlage gekommen.“, brummelt er und ihr könnt den Funken des Forscherdrangs in seinen Augen blitzen sehen.

Der greise Zwerg schildert sein Vorhaben im Detail: Er will nach Xorlosch, der heiligen Stadt der Angroschim, reisen, um sich dort mit den Tafeln auseinanderzusetzen. Damit möchte er seine bisherige These belegen: Dumgaschom beschreibt einen Ort, keinen Zeitpunkt. Er meint, es handle sich dabei um eine Gegend oder einem Platz im Gebirge, doch weiß er nicht, um welches Gebirge es sich handelt, noch kennt er die genaue Beschaffenheit Dumgaschoms. Er will die Zwerge wachrütteln und darauf vorbereiten, in ihre alte Heimat zurückzukehren. Jedoch: Die lange Reise ist nicht ungefährlich, er befürchtet, dass er sie in seinem Alter allein nicht mehr bewältigen kann. Um wirklich interessierte, begeisterte Mitstreiter für seine lange Fahrt zu gewinnen, entschied er sich für diese seltsame Art der Werbung: Auf einem großen Platz das Ende der Welt zu predigen würde den kaiserlichen Werbern niemals einfallen.



Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:
 Greifax, Sohn des Elgrosch zieht aus seinem langen, ledernen Mantel eine Schriftrolle hervor und breitet sie auf dem Tisch aus. „Seht, da ist Xorlosch, das wird das vorläufige Ziel meiner Entdeckungsreise sein. Würdet ihr mich also begleiten?“, brummt er und deutet auf die groß eingezeichnete Stadt inmitten des Eisenwaldgebirges. Brabon, der ganz aufgeregt der Geschichte des alten Mannes lauschte, ist plötzlich ganz aus dem Häuschen. Er schielt schon auffällig hinüber zu Kubax, Sohn des Doro, seinem Arbeitgeber, bevor er über den ganzen Platz brüllt: „Jawohl, ich bin dabei. Komme, was da wolle.“ Verdutzt betrachten ihn die Gäste der Gaststuben Aventuriens, erneut von ihrem Bier aufgeschreckt. Der gestrenge Wirt der Gasthäuser stapft wütend auf euch zu. Er ist garantiert nicht auf freundliches Beisammensein aus.

Eine Auseinandersetzung zwischen den beiden Meisterpersonen bahnt sich an. Kubax, erbost über die andauernden Störungen, will Brabon zu Strafdienst verdonnern. Dieser wiederum fühlt sich schlecht behandelt und beklagt sich über seinen Chef. Der vorher so begeisterte Schankknecht streitet lautstark mit dem Wirt. Hier sollten die Helden ein zweites Mal als Streitschlichter eingreifen, sonst kommt es zu einer handgreiflichen Auseinandersetzung. Am Ende jedoch wirft der junge Ambosswerg seine Schürze hin und gibt seine Arbeitsstelle zugunsten des kommenden Abenteuers auf.

Greifax zückt ein altes Stück Pergament, über und über beschrieben mit den Zeichen des *Rogolan*. Der Vertrag befasst sich mit dem genauen Beschäftigungsverhältnis der Abenteurer und geht dabei auf kleinste Details und Genauigkeiten ein. Hier verdeutlicht sich der Hang der Erzzwerge zum Formalismus.

Nachdem die Helden den Kontrakt unterzeichnet haben – sollte keiner unter ihnen *Rogolan* beherrschen, kann Brabon weiterhelfen – erhebt sich der alte Zwerg schwerfällig, streckt seine Glieder und packt seinen Reiserucksack. Unter Protest von Kubax verlässt auch Brabon die Schänken – nicht jedoch, ohne sich seinen letzten fälligen Lohn abzuholen.

Abenteurer mit *Gefahreninstinkt* fühlen sich beim Verlassen des Gaststättenkomplexes unwohl, sollte dabei eine *Gefahreninstinkt*-Probe +5 gelingen, meinen sie, verfolgt zu werden, jedoch lässt sich in der Menge kein konkreter Verfolger ausspähen.

Der Erzzwerg möchte noch höchstens einen Tag in Angbar verbringen, sollten ihre Spieler jedoch einen driftigen Grund vorweisen können, die Abreise hinauszuzögern, wird er nach einigen Widerworten einlenken. So bleibt noch einige Zeit, um sich für die bevorstehende Reise auszurüsten.

Die Nacht verbringt Greifax in der Herberge *Letzter Krambold*, wo ihn die Gruppe jederzeit finden kann. Wo sich ihre Helden ein Nachtlager suchen, bleibt ihnen überlassen.

Nacht

Die Gestaltung des Abends ist dem findigen Meister überlassen, jedoch sollte auch ein Abend einmal ein Ende finden. Wenn die Helden zu Bett gegangen sind, ereignet sich dies:

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Es ist Mitten in der Nacht und da der Tag aufregend genug war, habt ihr euch zu Bett begeben und genießt die Ruhe Angbars zur Mitternachtsstunde. Ruhe jedoch schließt auch Frieden ein, der euch nicht gönnt ist.

Helden mit *Gefahreninstinkt* wachen – nach einer gelungenen Probe abhängig von ihrem Zustand – noch rechtzeitig auf, um ein metallisches Klirren von außerhalb des Fensters zu vernehmen. Andere Helden hören das Geräusch nur nach einer erfolgreichen *Sinnenschärfe* -Probe +5 – beeinflusst durch ihren derzeitigen Alkoholspiegel.

Sollte niemand diesen Laut wahrnehmen, wird die Gruppe von den marodierenden Schlägern überrascht.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Schläge an der Vordertür eurer Kammer reißen euch abrupt aus dem Schlaf. Als ihr aufspringt, bricht mit ohrenbetäubendem Krachen der Riegel, der die Tür eures Zimmers verschlossen gehalten hatte. Fast zeitgleich birst das Fenster gegenüber dem Eingang und schwarz gekleidete, verummte Männer und Frauen mit gezückten Waffen stürmen auf euch los. Sie haben euch eingekesselt. Einer der Schläger, womöglich der Anführer, blafft: „Einen lasst mir am Leben, die Anderen kriegen eins auf die Fresse!“

Die Banditen haben das Überraschungsmoment auf ihrer Seite – außer einer Ihrer Helden hat die Bande vorher schon bemerkt. Das erklärte Ziel des Haufens ist, zumindest ein Mitglied der Heldengruppe am Leben zu lassen, der Rest darf auch auf Golaris Schwingen den Weg übers Nirgendmeer antreten. Sobald der Anführer und zwei Drittel der Schlägertruppe außer Gefecht gesetzt sind, treten sie den Rückzug an. Die Schläger sind darauf aus, einen Abenteurer über den alten Zwerg Greifax und dessen Vorhaben auszuquetschen.

[Anzahl der Helden] + 3 Banditen

Schwert: INI 10+W6 AT 13 PA 14 TP 1W6+4 DK N BF 1

Stachelkeule: INI 9 + W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+5 DK N BF 3

LeP 32 AuP 32 KO 11 MR 2 GS 6 RS 1

Kampfsonderfertigkeiten: Stachelkeule: *Wuchtschlag*; Schwert: *Wuchtschlag*, *Finte*

Bandenchef

Morgenstern: INI 10 + W6 AT 15 PA 14 TP 1W6+5 DK N BF 2

LeP 35 AuP 36 KO 13 MR 3 GS 6 RS 2

Kampfsonderfertigkeiten: *Wuchtschlag*, *Niederwerfen*, *Befreiungsschlag*

Ein gefangener Räuber weiß nicht viel zu berichten, sein Bandenchef hat heute Nacht plötzlich, ohne Vorwarnung, befohlen, das Gasthaus, indem die Helden übernachteten, zu überfallen und nannte dabei die konkrete Zimmernummer. Er hatte ihnen ebenfalls verboten, irgendwelche Gegenstände, mit Ausnahme des persönlichen Besitzes der Gruppe, mitgehen zu lassen. Mit dem Überfall auf eine kampfstärke Abenteurergruppe hatte niemand gerechnet. Sollte der Anführer gefangen genommen werden, schweigt er erst einmal wie ein Grab, zu sehr fürchtet er seinen Auftraggeber. Nicht einmal unter Todesdrohungen wird er dessen Namen preisgeben. Sollte er jedoch auf magischem Wege eingeschüchtert werden, erzählt er,



dass die Person, die ihn angeheuert hat, eine lange schwarze Robe trug, die sowohl Körper als auch Gesicht kaschierte. Ihre Stimme war bedrohlich, doch konnte er nicht erkennen, ob es sich um eine Frau oder einen Mann handelte. Eine Besonderheit konnte er erkennen: Die Finger der rechten Hand waren starr und unbeweglich. Hierbei handelt es sich um ein Dämonenmal, von einem Pakt mit Agrimoth stammend.

Von Angbar nach

Xorlosch

Am nächsten Morgen trifft sich die Gruppe mit ausreichend Gepäck und Proviant mit Greifax, Sohn des Elgrosch und Brabon, Sohn des Branbax, um die lange Reise nach Xorlosch anzutreten. Der alte Erzzwerg ist erschüttert, wenn er von der Begegnung der letzten Nacht erfährt und ist sich seines Vorhabens umso sicherer. Grimmig blickt er gen Xorlosch, murmelt einige unverständliche Worte in seinen mächtigen Bart und stapft los.

Für die Ausgestaltung der Reise werden Ihnen einige Module an die Hand gegeben, jedoch sei Ihrer Fantasie keine Grenzen gesetzt. In moderatem Reisetempo sei die Wegstrecke in sieben Tagesmärschen zurückzulegen. Die beiden Zwerge weigern sich strikt, auf dem Rücken eines Pferdes/Ponys zu reisen.

Modul 1 - Belkelel

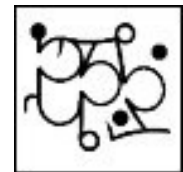
Dieses Ereignis sollte sich gen Abend in den Ausläufern des Eisenwalds ereignen. In der anbrechenden Dämmerung vernehmen die Helden Kampflärm. Einige Meter entlang des Weges treffen sie auf eine Gruppe Banditen, die gerade eine Dame überfällt. Die Räuber töten ihre wenigen Begleiter und die Abenteurer können diese nur noch sterben sehen. Beim Anblick der kampfstarken Heldengruppe nehmen die Wegelagerer die Beine in die Hand. Die gutaussehende Edeldame ist den tapferen Recken überaus dankbar und schenkt ihnen ihren Siegelring, den sie am Finger trägt.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

„Solche tapferen Ritter“, säuselt die Schönheit, die ihr gerade vor der marodierenden Meute gerettet habt. „Ich bin euch mein Lebtage zum Dank verpflichtet, meine mutigen Recken! Wie kann ich euch jemals genug dafür danken. Ihr habt mir Leib und Leben gerettet. Nehmt diesen Ring als Zeichen meiner Gunst.“ Sie tritt an [einen kampfstarken Helden] heran, überreicht dir den golden schimmernden Siegelring und haucht dir einen Kuss auf die Wange. „Doch, meine edlen Retter, von einer Gefahr stolpere ich in die Nächste. Wo soll ich die heutige Nacht verbringen? Bald wird es finster. Allein, hier draußen, das wäre mein Tod! Wäret ihr so freundlich und würdet ihr mich bis Morgen bei euch aufnehmen? Ich verspreche euch, ihr werdet reich beschenkt.“ Sie sieht dich aus großen Augen an. Irgendwie kannst du ihr keinen Wunsch abschlagen.

Würfeln Sie stellvertretend für Ihre Spieler verdeckt eine *Menschenkenntnis*-Probe +12. Sollte dieser Test gelingen, enthüllen sich den Helden schon jetzt die dunklen Absichten der ach so unschuldigen Dame. Die Frau ist eine Agentin der Heptarchie Oron und eine Meisterin der Verführung und Inszenierung. Der Überfall war eine konzertierte Aktion, um das Vertrauen der gutherzigen Abenteurer zu gewinnen. Sie stellt sich als Ludmilla von Garlischgrötz-Sturmfels vor, verschleiert damit jedoch ihre wahre Identität. Phyranija saba Jamilla schmeichelt sich bei einem der Helden, bevorzugt Krieger, ein und versucht, einen Schlafplatz neben ihm zu gewinnen. Sorgen Sie dafür, dass die Beiden die Nacht im selben Zelt wie Greifax verbringen – möglichst zu Dritt.

Um Mitternacht schlägt die Meuchlerin zu. Sie wickelt die Dornenpeitsche, die sie bisher unter ihrem langen Reifrock verborgen hatte, um den Hals Ihres Kämpfers und stranguliert ihn. Durch ihr Paktgeschenk *Todesqualen* hält sie ihn am Leben, während sie sich an seinen Schmerzen labt. Während der Held dem Tode nahe ist, umweht ihn ein strenger Duft nach Yasminblüten. Eine *Sinnenschärfe*-Probe +2 erkennt den fremdartigen Duft und hinterlässt bleibenden Eindruck.



Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Ein stechender Schmerz reißt dich aus dem Schlaf. Dornen, wie von schwarzen Rosen, bohren sich in deinen Hals. Sie sitzt auf dir – die unschuldige Dame, die ihr vor den Räubern gerettet habt. Jetzt grinst sie dich aus lüsternen Augen an und zieht den Lederriemen fester, den sie um deine Kehle geschlungen hat. Deine Arme sind unter ihren Knien eingekeilt, deine Beine zusammengebunden. Sie hat dich gefesselt und geknebelt und du hast nichts davon gemerkt? Die Stacheln ihrer Peitsche reißen deine Haut auf und senden qualvolle Blitze deinen gesamten Körper hinab. Du ringst um Atem. Es schnürt dir die Luft ab. Sie knurrt dir genussvoll ins Ohr. „Genieße deine letzten Momente, so wie ich es tue“, haucht sie und treibt die Dornen tiefer in dein Fleisch.

Den Schaden der Strangulation können Sie nach Ihrem Ermessen vergeben.

Eine gelungene *Körperkraft*-Probe lässt Ihren Helden seine Arme befreien. Sobald die Meuchlerin merkt, dass er sich wehrt, lässt sie von ihm ab, springt auf und flüchtet aus dem Zelt, nicht jedoch, ohne ihre Dornenpeitsche vom Hals Ihres Abenteurers zu reißen, was ihn 2W6 LeP kostet und eine blutige Wunde am Hals einbringt.

Phyranija wird später wieder auftauchen, lassen Sie sie also entkommen.

Modul 2 – Angrosch



Diese Sequenz können Sie in den Ausläufern des Eisenwalds oder schon im Gebirge stattfinden lassen.

Greifax, der altehrwürdige Erzzwerg ist geweihter Priester des Angrosch – ein Hüter der Tradition.

Die Gruppe marschiert gerade auf einem weiten Pfad durch eine Ebene oder ein tiefes Tal. Der blaue Himmel ist zu sehen und die Sonne strahlt. Legen Sie bei Ihrer Schilderung der Landschaft besonderen Wert auf das klare, wolkenlose Wetter.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Plötzlich legt sich ein gewaltiger Schatten über das Land. Der strahlende Schein der Praiosscheibe wird verdunkelt und ein Rauschen, wie von einem tosenden Sturmwind zerreit die Stille. Erschreckt blickt ihr nach oben. Eine schwarze Silhouette verdeckt die Sonne fr einen Herzschlag. Brabon schreit auf und wirft sich panisch vor Greifax. Der frhliche Ambosswerg ist auf einmal wie ausgewechselt. Wtend starrt er in den Himmel. Das Schlagen der breiten Schwingen des groen Drachen knnt ihr noch einige Zeit vernehmen.

Greifax starrt mit steinernem Blick gen Himmel. Seine Hand ruht auf der Schulter des jungen Zwergs und er murmelt etwas in sein Ohr. Eine gelungene *Gtter und Kulte* - Probe +6 (nur bei *Sprachenkenntnis Angram!*) identifiziert seine Worte als Liturgie des Angrosch – er versucht das Seelenfeuer des Brauknechts zu beruhigen

Sobald sich Brabon beruhigt hat, ordnet Greifax an, an Ort und Stelle Rast zu machen. Er legt sein Gepck ab, kramt in seinem groen, ledernen Rucksack und sucht sich einige Gegenstnde heraus, bei denen es sich um Ritualgegenstnde der Angroschpriesterschaft handelt. Ein offensichtlich schwerer Schmiedehammer ist in ein kupferfarbenes Leinentuch gewickelt, ein kleiner Wappenschild liegt obenauf. Darauf ist ein schwarzer Kreis mit gekreuzten, silbernen Hmmern abgebildet. Weiterhin breitet er eine Feuerschale, ein paar Stckchen Kohle, einen Brocken Eisen, Feuerstein und Stahl und eine kleine Flasche Wasser aus dem Bergsee vor der Stadt Xorlosch auf seinem Wickeltuch aus. Er setzt sich davor, legt die Kohlenstcke in die kleine, feuerfeste Schale und entzndet ein Feuer.

Er befiehlt den Helden Feuerholz zu sammeln und eine sichere Feuerstelle vorzubereiten. Er legt viel Wert auf Brandschutz und weist die Helden an, den Feuerplatz mit Steinen auszulegen und das Lager weit genug abseits der Flammen aufzubauen.

Ist das Lagerfeuer bereit, entfacht er das Feuerholz und legt das Stck Eisen in seine brennende Feuerschale. Langsam tropft das Erz auf den Boden der Schale.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzhlen:

Das Holz des Lagerfeuers knistert und knackt, die Flammen des Lagerfeuers lodern und strahlen wohlthuende Wrme aus. Greifax, der schon seit einiger Zeit Ritualgegenstnde vorbereitet und sich meditierend einstimmt, erhebt sich und starrt ins Feuer. Ihr hattet euch nicht gedacht, dass hinter dem alten Zwerg ein Hter der Tradition – ein Priester des steinernen Gottes Angrosch – verborgen war. Der Geweihte nimmt seine Schale und seine

kraftvollen, eisernen Worte schallen gen Alveran. „Väterchen Angrosch, Hüter der Flammen. Dein Volk hebt seine Stimme zu dir. Schöpfer des Weltenmechanismus, wir preisen dein Werk und erfüllen unsere Wacht. Lass dieses Feuer Mahnmal sein für unseren Auftrag und stärke uns gegen die List des Drachen. Die Schatten seiner Diener schweben über uns. Wie ein einsames Licht in der Nacht soll dieses Feuer unsere schwierige Fahrt leiten und in deinem Namen sollen wir erfolgreich sein, auf das der alte Feind dem Herz deiner Schöpfung nicht habhaft werde. Lass diese Flammen lodern und brennen, dir, Väterchen, zu Ehren.“

Der alte Mann verspritzt das flüssige Eisen in das Lagerfeuer und plötzlich erhellte blauer Schein euer Lager. Die Flammen züngeln meterhoch in den Himmel und die Hitze des Feuers scheint euch zu verbrennen. Dann verebbt der Brand und eine schwach glimmende Glut spendet euch Wärme und Zuversicht.

Modul 3 – Agrimoth

Diese Begebenheit sollte sich im Gebirge abspielen.

Der Agrimoth-Paktierer Gorosch, Sohn des Barimon, Brillantzwerg aus Lorgolosch hat nach seinem gescheiterten Attentat eine neue Falle vorbereitet. Mit Hilfe eines beherrschten Dschinn des Erzes hat er vor, die Heldengruppe unter einer Lawine zu begraben und den greisen Angrosch-Geweihten zu entführen. Der Paktierer besitzt die Fähigkeit *Herrschaft über Dschinne* (siehe **Wege der Zauberei**) und ist damit in der Lage, Elementargeister zu knechten.

An einem engen Bergpfad werden die Abenteurer von einem Steinschlag überrascht. Ein lautes Poltern warnt die Gruppe vor dem Erdbeben, das sich in das Tal zu ihrer Linken ergießt. Proben aus den Bereichen *Körperlich* und *Natur* können die Heldengruppe davor bewahren, von den Steinen erfasst und ins Tal hinabgerissen zu werden.

Doch: Nichts ist unrühmlicher als ein einfacher Unfall-Tod und nähme Ihren Spielern den Spielspaß, würde einer von ihnen aufgrund eines schlechten Würfelwurfes auf Golgaris

Schwingen reiten müssen.

Der Paktierer hat seinen Anschlag akribisch geplant und als er feststellt, dass die Reisegruppe (hoffentlich) unbeschadet überstanden hat, sendet er den geknechteten Dschinn aus, um Greifax zu entführen. Inszenieren sie einen spannenden Kampf auf dem schmalen Pfad durch die Berge. Beachten sie besonders die Kampfregeln auf engem Raum und die immer drohende Gefahr des Absturzes.



Dämonisch beherrschter Erzdschinn

INI 10 + W6 GS 5 LeP 30 AsP 20-40 RS 8 MR 4
Faust: DKN AT15 TP 3W6+ 2 PA 4

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Erz (2 Schritt)

Besondere Kampfregeln und –Manöver:

Der beherrschte Dschinn kämpft mit sich selbst. Seine elementaren Fähigkeiten zum Brechen von metallischen Waffen sind verloren und seine Kampfkraft durch die Beherrschung gesenkt. Er stellt jedoch immer noch einen ernstzunehmenden Gegner dar, obwohl er durch die dämonische Kontrolle anfällig bezüglich aller Sprüche der Merkmale *Einfluss* und *Herrschaft* geworden ist.

Sobald sich der Kampf dem Höhepunkt entgegen neigt, lassen Sie Greifax den Dschinn berühren und folgende Worte sprechen.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Ihr erstarrt, als der alte Zwerg euren Widersacher mit festem Griff packt und seinen steinernen Körper zu sich heranzieht. Doch anstatt den Angroschpriester zu ergreifen und zu entführen, hält der gemarterte Dschinn vor euren Augen inne und sieht seinen Gegenüber mit glühendem Blick an.

„Du kämpfst mit dir, Sohn Angroschs. Unser Väterchen beschützt dich vor der Macht des Drachen. Kehre zurück zu unserem gemeinsamen Schöpfer, Kind der Erde. Spüre dich und werde wieder eins mit dem Weltenplan.“

Der sonore Ton des Erzzwergs hallt durch die Stille der Berge. Ihr seht, wie der Dschinn den Dämon in seinem Innersten abschüttelt und mit einem „Danke“ auf den goldenen Lippen den steilen Hang hinaufrast, auf der Jagd nach seinem ehemaligen Beherrscher. Greifax, von Erschöpfung gezeichnet, stützt sich gegen den Fels, als seine Beine versagen und er der Ohnmacht nahe kommt.

Der Geweihte hat gerade eine, dem Exorzismus ähnliche, Spontanliturgie durchgeführt und die Anstrengung dieser Tat steht ihm ins Gesicht geschrieben. Den Rest des Weges kann er nicht aus eigener Kraft zurücklegen und muss entweder von Brabon oder einem der Helden gestützt, oder gar getragen werden. Der Zwerg ist sehr schwer, achten sie also auf die Ausdauerregeln aus **Wege des Schwertes**.

Xorlosch – Stadt des Eisens



Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Stunde um Stunde habt ihr euch den langen Pfad hinauf ins Gebirge gequält. Die gewaltigen Steintreppen, die Generationen von Zwergen auf dem Gestein des Eisenwaldes

herausschlügen, waren rutschig vom plötzlichen Regen. Manchmal war der Pfad nicht breiter als ein kleiner Pferdekarren und einen Blick in die Tiefe zu riskieren, war gewagt. Manchen von euch wurde Angst und Bang, als ihr den strömenden Wasserfall ins Tal rauschen hörtet. Sein Wasser war spiegelklar und eiskalt. Endlich habt ihr den Weg hinter euch. Eine weite, sanfte Senke tut sich zu euren Füßen auf. Saftige Wiesen breiten sich vor einem kleinen Dörfchen aus. Zu eurer Rechten erhebt sich ein riesiges Bauwerk aus massivem Basalt: Der neue Angroschtempel. Beißender, schwarzer Qualm weht zu euch herüber. Die Schmelzöfen verströmen giftigen Rauch, der an schlechten Tagen das ganze Tal in nebligen Dunst hüllt. „Dort, dort ist Xorlosch. Endlich.“, blafft Greifax. „Seht!“ Er deutet auf ein Tor ganz am Ende des tiefen Einschnitts in das Gebirge. Brabon ist wie vom Donner gerührt. „Xorlosch, Stadt meiner Ahnen, endlich sehe ich dich.“, murmelt er in seinen Bart. Seine Augen strahlen.

Nachdem sich die Gruppe bis nach Xorlosch durchgeschlagen hat, trennt sich Greifax von ihnen mit dem Hinweis, dass er die tiefen Katakomben der Stadt besuchen wolle und sich anhand der 49 Stelen ein letztes Mal vergewissern möchte, ob seine These der Wahrheit entsprechen könnte.

Er hat jedoch auch einen Auftrag für die Helden: Sie sollen das neue Angroschheiligtum außerhalb der Stadt aufsuchen und sich dort beim Bewahrer der Kraft Xolgorim Sohn des Xaraf, den anderen ansässigen Geweihten und dem betenden Volk über neue Erkenntnisse bezüglich Dumgaschom erkundigen, doch auch das Dorf der Heimkehrer bietet genügend Geheimnisse, die die Helden entdecken können. Versuchen sich die Abenteurer durchzufragen, werden sie entweder auf den Angroschtempel oder aber auf das Viertel der Heimkehrer verwiesen, wo es genug Gaststätten gibt, und somit Geschichten von Tisch zu Tisch getragen werden.



Ziel der Untersuchungen

Die Helden sollten mithilfe von Brabons *Rogolan*-Kenntnissen Bewohner der Heimkehrersiedlung und die Geweihten des großen neuen Angroschheiligtums befragen und sich so selbst ein Bild von der Dumgaschom-Sage verschaffen. Weiterhin gilt es, die Spur nach Osten, hinein in den Raschtulswall, zu entdecken. Dort wartet eine uralte Steintafel, die den Schlüssel zu den letzten Geheimnissen hinter Dumgaschom darstellt. Vor Kurzem hat eine Gruppe brillanzwergischer Bauarbeiter diese Stele ausgegraben und die Entdeckung hat sich mittlerweile bis hierher herumgesprochen, doch wird sie von den sturen Erzzwergen noch nicht so Ernst genommen, wie es die Brillanzzwerges tun. Einer der Arbeiter ist nach Xorlosch gepilgert und wohnt nun momentan im Gasthaus *Gerstenkrone* von Gorbax, Fandraschsohn. Der Gasthausbesitzer kann die alte Sage der Erzzwerges in blumigen Worten erzählen und

serviert dabei auch noch ein ausgezeichnetes Bier. Doch auch der Hochgeweihte des großen Heiligtums wartet mit interessanten Informationen auf. Bieten Sie Ihren Abenteurern Einblick in das Lebensgefühl der (mehrheitlich ansässigen) Erzzwerge und machen Sie sie mit verschiedenen Aspekten ihrer Kultur, Lebensweise und besonders Religion vertraut.

Sie sind nicht allein

Bedenken Sie: Ein Spitzel der Heptarchen – ein Lolgramoth-Paktierer und damit Meister der Heimlichkeit und Spionage - folgt der Gruppe auf Schritt und Tritt, so erfahren die Gegner der Helden auch von *Dumgaschom*. Legen Sie möglicherweise eine bedrohliche Fährte: Jemand hat kurz vor den Abenteurern nach dem Mythos gefragt oder ein Befragter weigert sich, zu antworten und setzt die Heldengruppe vor die Tür, da er von den Heptarchendienern schlecht behandelt wurde oder ein Befragter ist, kaum dass ihn die Reisegruppe auf *Dumgaschom* anspricht, verängstigt und eingeschüchtert. Geben Sie Hinweise auf einen dunkel gekleideten Mann mit erstarrter rechter Hand und eine umwerfend schöne Frau mit schmeichlerischen Zügen und unlauterer Kleidung. Sie umwehte ein sagenhafter Duft. Sollte ein Dorfbewohner oder Gläubiger im Tempel näher auf die seltsamen Personen angesprochen werden, so verrät er, dass sich in ihrer Begleitung auch ein in weiße Felle gehüllter, groß gewachsener Mann mit einem langen Speer und einem gespannten Bogen über die Schultern und ein schwer gerüsteter Krieger, dessen Plattenrüstung aussah, als könne man sie nicht öffnen, befand.

Wichtige Persönlichkeiten mit Informationen

Gorbax Fandraschsohn, einer der Wirte im kleinen Städtchen der Heimkehrer am Ufer des Bergsees vor der Stadt Xorlosch beherbergt einen Angehörigen des Brillantvolkes. Er hat von der alten Geschichte von *Dumgaschom* – dem Weltenende – gehört, kennt jedoch den wahren Kern der Erzählung nicht. Sollten ihn die Helden darauf ansprechen, erzählt er ausgeschmückt, dass es sich bei *Dumgaschom* um die absolute Apokalypse für die Zwergenheit handele. Er setzt es mit der letzten Schlacht der Helden gleich, in der die größten Krieger der Angroschim an der Seite ihres Gottes und ihrer Ahnen gegen die Schrecken des Drachen streiten würden und die einen ewig währenden, absoluten Frieden für die Angroschim bringen würde. Pathetisch schildert er die größten Streiter an der Seite Angroschs, weiß von den Stammvätern der Zwerge zu berichten und kennt sich auch sonst gut in der Sagen- und Legendenwelt des kleinen Volkes aus.

Gorbrim, Sohn des Gorimosch sitzt zur gleichen Zeit in der Taverne *Gerstenkrone* an einem abgelegenen Tisch in einer der hinteren Ecken des Schankraumes. Er trägt einen langen, schwarzen Reisemantel und eine große Kapuze kaschiert sein Gesicht. Der 100-jährige Brillantzwerg ist eine verschlossene Persönlichkeit mit einem gewaltigen Geheimnis. Er ist der Finder der verborgenen Stele im Raschtulswall und brachte seine Geschichte bis hierher in den Eisenwald. Er konsultierte hier in Xorlosch den Hochgeweihten des Angroschkultes, doch dieser schenkte ihm keine Beachtung und wies ihn als Querkopf ab. Zu seiner besonderen Verbitterung war er im Vorfeld seiner langen Reise von seinen Gefährten gewarnt worden, doch er hatte die Warnungen in den Wind geschlagen und war auf eigene Faust losgezogen. Jetzt lässt er niemanden mehr an sich heran und vermutet hinter jeder Frage Ironie und Verleumdung.

Er kann erzählen, wie sie die Stele im Gebirge fanden und er den Angrosch-Geweihten der Gemeinschaft aufsuchte. Dieser studierte die Tafel und stutzte über einen Begriff, der für ihn und den Priester nicht erklärbar war: *Dumgaschom*. Lassen Sie das Wort in eine langwierige, aber präzise Erzählung angelehnt an den dritten Einleitungstext einfließen. Als einziger Angram-Kundiger stellte Angaresch, der Geweihte – siehe Einleitungstext Drei, fest, dass es sich bei dem Fund um ein uraltes Schriftstück des Zwergenvolkes handeln musste und schickte Gorbrim aus, um die Heiligen Hallen davon in Kenntnis zu setzen. Jedoch misstraut er Angrosch-Geweihten mittlerweile so sehr, dass er sich nicht bereit erklärt, die Gruppe in den Raschtulswall zu begleiten. Er kann nur eine grobe Ortsbeschreibung geben – der Fundort liegt in der Nähe der jungen Stadt Angralosch - etwa einen Tagesmarsch von ihr entfernt.

Xolgorim Sohn des Xaraf, Hochgeweihter des Angroschtempels, kennt den Mythos, den Gorbrim zu erzählen weiß, drückt sich beim Erzählen aber deutlich gewählter aus. Er selbst spricht sogar *Garethi*, obwohl es ihm widersagt, nicht in *Rogolan* zu sprechen. Des Weiteren ist ihm auch die mystische Seite der Geschichte bekannt. Für ihn bedeutet *Dumgaschom* Einigkeit und so schildert er, wie vor Tausenden von Jahren die Gemeinschaft der Angroschim gemeinsam in Xorlosch lebte und Wache hielt und es noch keine Zwergenvölker und keinen Tag des Zornes gab. Man wohnte in Eintracht zusammen und wehrte sich gegen die schrecklichen Diener Pydrax'. Er schenkt dem Erlebnisbericht des Brillantzwerges Gorbrim keinen Glauben und hält ihn für einen Frevler gegen das Väterchen Angrosch. Die alten Geschichten des kleinen Volkes sind für ihn einzig und allein auf den 49 Stelen selbst aufgezeichnet.

Jedoch sucht er den Helden auf Nachfrage ein uraltes, verstaubtes Textstück – natürlich in feinsten Marmor gemeißelt und damit entsprechend schwer – welches die ältesten Tage der Zwerge und den Kampf gegen den Drachen zum Thema hat. Hier wird *Dumgaschom* als Stadt geschildert, als mächtige Festung versteckt in den Bergen des Raschtulswalls – direkt am Scheideweg zwischen den Landen der Zwerge und den Landen der Echsen. Der Text ist vollständig auf Angram und somit kann nicht einmal Brabon den Text lesen – nur Angroschpriester sind in der Lage, die heilige Schrift der Zwerge zu deuten.

Wenn sich die Helden ein wenig durchgefragt haben und auf alle Ihrer Meinung nach relevanten Informationen gestoßen sind, geht die Praiosscheibe am Horizont unter und Greifax, der alte Angrosch-Geweihte, kehrt aus den tiefen Stollen der heiligen Stadt zurück. Auch er bringt gute Nachrichten. Die Texte des *Barobarabba*, so uneindeutig sie auch sind, bestätigen seine Theorie, doch es gibt keine genaue Ortsangabe. Womöglich können ihm die Abenteurer weiterhelfen. Erfährt der Greis von dem groben Fundort, so möchte er die Quelle erfahren und dort weiter nachfragen. Gorbrim, der verbitterte Brillantzwerg, will den Alten – entgegen der Sitte der Zwerge - erst gar nicht anhören, denn er fürchtet, eine weitere Enttäuschung zu erleben und denkt, Greifax sei vom Tempel geschickt worden, um sein Vertrauen aufs Neue zu missbrauchen. Hier ist die Heldengruppe gefragt: Es gilt, zwischen den beiden sturen Zwergen zu vermitteln. Greifax, auf der einen Seite, fühlt sich in seiner Ehre als altherwürdiger Angroschim und dazu noch Geweihter gekränkt, was den Bauarbeiter nur noch in seinen Vermutungen bestätigt.

Mithilfe der Gruppe sollten beide zu einer Einigung gelangen und der Brillantzwerg sollte davon überzeugt werden können, die Reisegesellschaft in den tiefen Süden zu begleiten und seine Aufgabe abzubrechen – eine Schande, die ihn noch verfolgen wird.

Auf nach Osten – Von Xorlosch nach Angralosch

Gorbrim, Sohn des Gorimosch hat jedoch eine Bedingung: Er muss zuhause Bericht erstatten und die Genehmigung der Ältesten einholen, um Fremden den Fund zeigen zu dürfen. Wachen versperren den Zugang zu der Stätte, sodass vorher um eine schriftliche Erlaubnis ersucht werden muss, wollte man nicht mit den zwergischen Wächtern aneinander geraten. So führt der Weg der Gruppe nicht direkt zum Fundort der Stele, sondern zuerst nach Angralosch.

Der Seeweg scheidet aus – die Zwerge weigern sich, einen Schritt auf ein wackliges Schiff zu setzen. Das heißt: Ein weiter Weg zu Fuß.



Doch die Feinde sitzen der Gruppe immer noch im Nacken. Im Folgenden werden wieder einige Möglichkeiten aufgezeigt, mit denen die Reise ausgestaltet werden kann. Gönnen Sie Ihren Helden einen kleinen Erfolg: Der Lolgramoth-Paktierer, der sie die ganze Reise über im Auge behalten hatte, wird dieses Mal nicht entkommen.

Modul 4 – Lolgramoth

Dieses Ereignis sollte sich in den Ausläufern des Eisenwaldes abspielen.

Ein Held mit *Gefahreninstinkt* bestätigt seine Ahnung, die sich schon beim Verlassen der Gaststuben Aventuriens angebahnt hat. Etwas verfolgt sie auf Schritt und Tritt.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Ihr seid nun schon seit einiger Zeit unterwegs, endlich geht es vorwärts! Doch du bist nicht so guter Stimmung wie deine Mitstreiter. Schon damals, als ihr Angbar verlassen hattet, da hast du gemerkt, dass etwas nicht in Ordnung ist, dass eine ungreifbare Gefahr immer in deinem Nacken zu sitzen schien. Die vergangenen Ereignisse haben dich darin bestätigt. Irgendjemand ist auf euren Tod aus, Greifax' ganz zu schweigen. Und: Jemand verfolgt euch. Jetzt, gerade, im Moment. Deine Kameraden scherzen, sind in Hochform und bester Stimmung. Sie sind unachtsam. Du bist der Letzte, der sich der Situation noch gewahr ist. Du wirbelst herum. Ein Blick bohrt sich in deinen Nacken. Im nächsten Moment legt sich eine Hand auf deinen Mund und eine Klinge funkelt an zischt dir ins Ohr: „Nicht bewegen. Du hast mich entdeckt. Schade für dich. Komm mit, sonst war's das für dich!“ Ein winziger roter Faden fließt vom Dolch nach unten und benetzt deine Kleidung mit Blut.



Der einsame Held befindet sich in einer verzwickten Situation. Entweder er versucht sich zu befreien und riskiert dabei sein Leben, oder aber er lässt sich entführen und hofft darauf, dass ihn die Gruppe irgendwann vermisst. Die gut gelaunten Mitstreiter bemerken das Fehlen ihres Kameraden, der sowieso die „Nachhut“ bildete, erst nach einer gelungenen *Intuitions*-Probe nach Ihrem eigenen Ermessen. Doch: Wo ist er hin? Ist er vom Erdboden verschluckt worden? Hat der gefangene Abenteurer Spuren hinterlassen, lässt sich der Pfad der Beiden leicht nachverfolgen. Der ständig gehetzte Lolgramoth-Paktierer Borojew Stroginski ist zu ewiger Wanderschaft verdammt und gezwungen, wie ein Gejagter niemals an Ort und Stelle zu verweilen. Trotzdem hat er einen Plan gefasst, in den Ihr alleingelassener Streiter direkt involviert ist – außer er hat sich befreien können: Er lockt die Heldengruppe in eine Falle.

Den Entführten bindet er an einem Zaunpfahl in der Mitte eines weitläufigen, von oben einseharen Tales fest, kehrt zu seinem Karakil – dem „Drachen“ aus Modul Eins – zurück und wartet, bis ihnen die Reisegruppe folgt. *Spurenlesen* und *Orientierung* führen zu dem kleinen Marterpfahl, notfalls hilft Borojew nach. Sobald die Helden die Stelle erreichen und ihren Freund befreien wollen, bombardiert er sie mithilfe seines Flugdämons von oben mit Hylailer Feuer – einer hoch brennbaren Substanz.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Ihr seid den ganzen Weg zurück gerannt wie verrückt. Plötzlich führen euch die Spuren, die euer vermisster Freund hinterlassen hat, weg vom Pfad durch die Berge und steil hinunter ins Tal. Stolpernd und schlitternd geht es hinab. Das feuchte Gras unter euren Füßen gibt euch keinen Halt und immer wieder gleitet ihr auf dem rutschigen Boden aus. Schon von Weitem könnt ihr euren Kameraden im Zentrum der Senke an einen Pfahl gefesselt erkennen.

Fragen Sie die Gruppe explizit, was die einzelnen Helden unternehmen wollen, bevor sie blindlings ins Tal stolpern und mitten in die Falle laufen. Beschreiben Sie weiterhin die Umgebung genau: Es handelt sich um bergiges Hügelland – an den Flanken um den gefangenen Abenteurer erstrecken sich tiefe Höhlen in den Berg – Möglichkeiten, sich vor den Angriffen aus der Luft zu verstecken und der Flammenhölle zu entkommen. Inszenieren Sie zuerst einen spannenden Kampf zwischen Erde und Himmel – der bornländische Paktierer führt auch eine schwere Armbrust mit sich, die er vom Rücken seines Karakil aus zu benutzen weiß. Eine Skizze der Kampfumgebung finden Sie im **Anhang**. Gönnen Sie einem Ihrer Helden ein heroisches Moment, indem er die Flammenwand, die sich um den Pfahl in der Mitte des Tales ausgebreitet hat, in einem todesmutigen Sprung überwinden und seinen Kameraden befreien kann, oder aber lassen Sie Brabon, den tapferen Erzzwerg in Aktion treten, der seinen neu gewonnenen Freund befreien will und sich von niemandem von einem selbstmörderischen Sprint über die gesamte Freifläche bis zum Feuerring und dem wagemutigen Schritt durch die Flammen abhalten lässt. Erkennt Borojew, dass sich sein Gefangener befreien konnte, lässt er sich von seinem Reittier inmitten des Feuers absetzen und stellt die beiden Helden/ den Helden und Brabon zum Duell auf Leben und Tod, während der Flugdämon den Rest der Gruppe beschäftigt, und bescheren Sie ihm einen glorreichen Abgang – am Besten in der selbstgelegten Feuersbrunst.

Karakil

Beschwörung: +10

Wahrer Name: 3/5

INI 12 + W6

Biss:

GS 18/1

PA 3

DK SP

MR 14

Beherrschung: +6

Basiskosten: 9

LeP 110

AT 10

GW 14

RS 5

TP 3W6 + 6

Besondere Kampfregeln und –Manöver:

Sturzflugangriff (Jedoch mit Attacke 17), großer Gegner

Besondere Eigenschaften:

Paraphysikalität II, Regeneration I (nur wenn manifestiert), Ausgedehnte Aura (Besondere Eigenschaften wie Ausweichen in den Limbus kann der Karakil auf seinen Reiter ausdehnen)

Mögliche Dienste:

Bindung, Manifestation, Transport einer Person



Zu Karakil: Siehe auch Wege der Zauberei Seite 215

Modul 5 – Praios

Diese Begebenheit spielt sich an einem beliebigen Ort in der Nähe der Zwergenlande ab. Die Abenteurer begegnen einem Geleitzug berittener Soldaten, die in ihrer Mitte einen gefesselten, gebückten Zwerg mit sich führen. Er ist in Ketten gelegt worden und seine Schande steht ihm ins Gesicht geschrieben.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

„Halt!“, brüllt der Kommandant der kleinen Patrouille, die euch auf der breiten, gut befestigten Reichsstraße entgegenkommt. Das prächtige Wappen auf seiner Brust kennzeichnet ihn als Ritter der Herzlande. „Weist euch aus!“, ruft er streng. „Wer seid ihr und wohin führt euch euer Weg?“



Nachdem sich die Helden vorgestellt und ihre Absichten klar gemacht haben, tritt der Schankknecht Brabon vor und sieht dem Ritter direkt ins Gesicht. Er fragt ihn empört, was er denn mit dem gefesselten Zwerg vorhabe. Der Reiter schildert, es handele sich um einen Delinquenten aus Gareth, der sich des Raubmordes schuldig gemacht habe. Da die Lex Zwergia zwergischen Verbrechern das Recht zugesteht, von Angroschim gerichtet zu werden, wird er nun nach Murolosch überführt.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Greifax, der seit Xorlosch sehr wortkarg geworden war, legt Brabon die Hand auf die Schulter. Sein vom Alter gezeichnetes Gesicht wirkt plötzlich wie zu Stein erstarrt. Die klaren, kantigen Züge zeigen gerechten Zorn. „Überlasst ihn mir, hoher Herr“, fordert er. „Auch wenn ich kein Bergkönig bin, so kann ich doch über Seinesgleichen richten!“ Seine Stimme scheint wie das Grollen des Donners. Er zückt einen Dolch aus seinem langen, schweren Mantel und tritt auf den gefesselten Zwerg zu. Zuerst erschreckt ziehen die Ritter die Waffen, doch sein autoritäres Auftreten erschüttert sie und lässt ihn gewähren. Er baut sich vor dem Verbrecher auf und sieht ihm direkt in die Augen. „Weißt du, was du dir hast zu Schulden kommen lassen? Angroschs Schöpfung, sein Meisterwerk sei dir das höchste Gut! Du hast gegen deinen Gott gefrevelt! Ein Leben leichtfertig zu beenden steht dir nicht zu. Die Gier des Drachen hat von dir Besitz ergriffen, ich sehe sie in deinen Augen leuchten! Von diesem Tage an seiest du verdammt und geächtet und nicht mehr den Namen deiner Sippe sollst du tragen, bis du dich vor seinen Augen rein gewaschen und deine Schande getilgt hast.“ Seine blitzende Klinge durchtrennt den Bart des Gefesselten und ein Schrei der Qual entfährt seinen Lippen. Es ist die größte Strafe für einen Zwerg – der Schandbart.

Der Garether lässt den Geächteten danach laufen, denn eine schrecklichere Schmähung wird es für ihn nicht geben. Er bedankt sich bei dem alten Angrosch-Geweihten, weil er ihm einen weiten Weg erspart hat und zieht dann seiner Wege.

Modul 6 – Mishkara

Diese Ereignisse spielen sich in der Taifas der Südpforte – dem Yaquirbruch in Almada ab. Die Helden haben ein ganzes Stück ihrer Reise zurückgelegt. Seit sie die Berge verlassen und den Späher der Feinde getötet haben, ist es still um die Heptarchendiener geworden. Dieser Vorfall steht nicht im Zusammenhang mit den Fallen, die den Abenteurern gelegt werden, sondern soll dazu dienen, der Gruppe zu zeigen, wie paranoid man werden kann.

Die Ausläufer des großen Gebirges sind schon am Horizont zu erkennen und die 6000er des Raschtulswalls ragen als mächtige Silhouetten in luftige Höhen.

Die Praiosscheibe sinkt und die Dämmerung ist bereits herein gebrochen, als die Heldengruppe ein kleines Dorf vor sich erkennen kann.

In der Mitte der kaum nennenswerten Ansiedlung findet sich ein großer, steinerner Brunnen – etwa 15 Schritt tief – der die Wasserversorgung der Menschen deckt. Auffällig ist auch das geräumige Zelt aus schwarzem Leinen, das sich am anderen Ende des Städtchens erhebt. Es scheint vielen Menschen Raum zu bieten – wie eine Stadt in der Stadt.

Die Bewohner des Ortes sind sehr freundlich und zuvorkommend, obwohl man ihnen ansieht, dass sie kaum ihren Lebensunterhalt fristen können.

Sie erzählen von der politischen Situation in Almada und die ständigen Auseinandersetzungen zwischen lokalen Kriegsherren, Bandenführern, religiösen Fanatikern und den freiheitsliebenden Bürgern der Städte. Man bietet der Abenteurergruppe ein Nachtlager an, das kärgliche Gasthaus der Ortschaft hat schon seit Langem keinen Gast mehr gesehen. So sind auch die Übernachtung und eine magere Mahlzeit erschwinglich.

Die Nacht verläuft ausgesprochen ruhig, kein Laut dringt bis in die kleine Kammer der Reisegruppe. Ebenso ist sehr früh Zapfenstreich, der Schankwirt der Gaststätte schließt den Laden nach Sonnenuntergang und die Bürger kehren in ihre ärmlichen Häuser zurück.

Am nächsten Morgen werden die Helden durch einen gellenden Schrei aus dem Schlaf gerissen. Eine Menschenmasse hat sich um den Brunnen der Stadt versammelt, während zwei starke Männer eine ohnmächtige Frau in ihr Heim zurückschaffen. Sobald sich die Abenteurer aus dem Bett und durch die Menge hindurch gekämpft haben, eröffnet sich ihnen ein grausiges Bild. Fordern sie von jedem eine *Selbstbeherrschungs*-Probe mit anschließender *Konstitutions*-Probe, um sich nicht auf den Dorfplatz zu übergeben – wie einige der Bewohner.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Ihr seid erstarrt. So abgehärtet ihr auch seid, das ist zu hart. Am steinernen Rand des Brunnens, halb darin, halb darauf liegt eine geschlachtete Kuh. Rotes Blut befleckt den weißen Kalkstein, eine gewaltige Lache hat sich um den Kadaver herum ausgebreitet. Ein Schwall hat sich die Brunnenwand herab ergossen und verklebt den Sand. Dem Tier wurde der Bauch aufgeschlitzt, quer über den gesamten Unterleib klafft eine schartige Wunde. Die Innereien hängen zu Boden. Kleine, stinkende Maden winden sich darin. Der allgegenwärtige Gestank der Verwesung treibt euch Tränen in die Augen.

„Das ist meine Kuh, meine einzige Kuh!“, schreit ein Mann aus der Menge. Sein Lebensunterhalt fault unter der stechenden Sonne Almas.

Wer legt also ein von Würmern zerfressenes Stück Vieh auf einen Dorfbrunnen? Drahtzieher der Aktion ist eine Räuberbande namens Kinder des Mondes, die versucht, die örtliche Bevölkerung einzuschüchtern, um das Dörfchen unter ihre Kontrolle zu bringen.

Die Dorfbewohner jedoch sind misstrauisch und fremdenfeindlich, somit sind sie die Ersten, die mit dem Vorfall in Verbindung gebracht werden: Ihre Helden. Dieser Verdacht sollte sich leicht widerlegen lassen. Es gibt sicherlich Zeugen, die den Tagesverlauf der Abenteurergruppe begleitet haben und bezeugen können, dass die Abenteurer nicht dafür verantwortlich sein können. Weiterhin liegt der Beweis in der Kuhleiche selbst: Die Verwesung hat schon eingesetzt und Maden haben den Kadaver besiedelt, das heißt, die Schlachtung ist schon länger her. Eine einfache Probe auf *Anatomie*, *Tierkunde* oder *Fleischer* führt zu dieser Erkenntnis.

Ist der erste Argwohn abgewendet, finden die Dörfler schon ihren nächsten Täter: Die Novadis. In dem schwarzen Zelt am Ortseingang lebt eine Sippe des Wüstenvolkes, die den Bewohnern des Dorfes schon immer „fremd“ vorgekommen sind. So warten sie mit allerlei Vorurteilen gegen die Rastullah-Gläubigen auf. Die aufgebrachte Menge wird zu allem Überfluss noch durch einige religiöse Fanatiker angeheizt.

Es herrscht Bombenstimmung. Einige Bauern kehren in ihre Häuser zurück und kommen mit Sichel, Fackeln und Äxten wieder. Man will „das Novadi-Pack“ ein für alle Mal aus der Stadt verjagen.

Lassen Sie Ihre Helden noch ein wenig rätseln, wer hinter der Sabotage stecken könnte, dann zieht die rasende Menschenmenge zum schwarzen Wüstenzelt.

Als der wütende Mob das Stammeszelt erreicht, tritt ein alter, groß gewachsener Mann mit langem, weißen Rauschebart hinter der Zeltplane hervor, einen prunkvollen Säbel gegürtet, einen Baburiner Hut auf dem Kopf, der mit weißen und roten Seidentüchern umwunden ist.



Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

„Friede sei mit euch im Namen Rastullahs“, ruft der alte Novadi und tritt der Menge selbstbewusst entgegen. Sein gewaltiger Körper überragt die meisten Bauern um mindestens einen Kopf. Farsid ibn Benjamin ist das Oberhaupt der örtlichen Sippe. „Was wünscht ihr von mir, der ich bescheiden mein Haupt vor eurem Zorn verneige.“ Ein besonders großer Dörfler löst sich aus der Masse und schaut dem Wüstensohn direkt in die Augen. „Wir wollen deinen Kopf, dreckiger Sohn einer Hure!“, brüllt er und spuckt aus. „Ihr Kindermörder und Leichenfresser! Wollt ihr uns alle vergiften? Die Kuh wird unseren Brunnen verpesten, dann werden wir alle verdursten. Auch ihr!“ Der alte Mann steht ungerührt aufrecht und sieht auf den muskelbepackten Bauern herab. „Seht ihr. Solch eine Tat wäre auch unser Schaden. Warum sollten wir sie begehen? Wir wissen, wer den Kadaver so schändlich der brennenden Sonne ausgesetzt hat. Deshalb rüsten wir uns.“, meint er mit ruhiger Stimme. Während hinter ihm immer mehr bewaffnete Stammeskrieger aus dem Zelt heraustreten. Eingeschüchtert weicht der Mob zurück. Die Novadis tragen blank polierte Rüstungen aus vielen kleinen Ringen, während auf ihrer Brust einige große Bronzeplatten prangen. Die Khunchomer an ihren Gürteln sind geschärft – so, wie ihre Sinne.

„Macht euch bereit.“, ruft der Stammesführer. „Der wahre Feind wird bald eintreffen. Er kommt auf Pferden. Es sind Räuber und sie sind nicht ungefährlich. Diese Rattensöhne wollen euer Dorf mit Mann und Maus niederbrennen. Ihren Anführer sollt ihr Sohn einer Hure rufen, nicht uns, die bereit sind, euren und unseren Besitz im Namen der strahlenden Herrlichkeit eines Schwertes zu verteidigen.“

Zuerst ist der Mob unsicher, ob man dem alten Novadi vertrauen kann. Anspannung liegt in der Luft. Einigen jungen Stammeskriegern kann man den nur schwer gezügelten Jähzorn in den Augen blitzen sehen. Das Misstrauen der Bauern scheint noch nicht gebrochen. Als sich ihr Wortführer jedoch umdreht und ruft, man solle sich bewaffnen und das Dorf mit Barrikaden versehen, da ist der Zweifel wie verraucht. Man bereitet sich auf die Belagerung der kleinen Ansiedlung vor, stellt Fallen auf und macht sich so gut es geht kampfbereit. Belohnen Sie Vorschläge Ihrer Helden mit Erfolg – je weniger Opfer es auf Seiten der Dorfbewohner gibt, desto besser. Die Abenteurer können sich auch am Kampf beteiligen – Brabon wird sicher an ihrer Seite kämpfen. Für die einzelnen Räuber und den Bandenchef verwenden Sie die Werte der Banditen und des Anführers auf Seite Sieben.

Auch wenn die Gruppe nicht unterstützend einschreitet, sollten die Dorfbewohner die Räuberbande das Fürchten lehren und in die Flucht schlagen können. Man feiert gemeinsam den Sieg und vergisst für eine Nacht die Vorurteile, die man gegeneinander hegt. Novadis trinken keinen Alkohol und essen kein Schweinefleisch, so werden einige Hammel geschlachtet und ein Festmahl veranstaltet – den Wein trinken die Almadaner. Am nächsten Morgen kehrt jeder an seine Arbeit zurück, doch nicht, ohne den jeweils Anderen ein wenig besser verstanden zu haben.

Modul 7 – Rahja

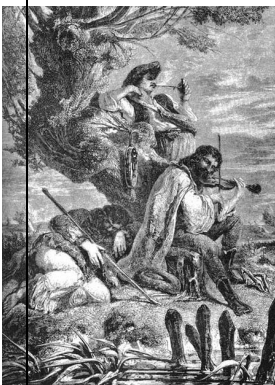
Dieses Ereignis sollte sich in den Vorbergen des Raschtulswalls – noch auf almadanischer Seite abspielen.

Die Heldengruppe samt den drei Zwergen begegnet einer fahrenden Zahori-Sippe. Die reisende Gesellschaft lädt die Abenteurer dazu ein, die Nacht bei ihnen zu verbringen. Man ist gesellig, singt, tanzt und erfreut sich am Spiel der Laute und der Kabla. Schenken Sie Ihren Helden einen Moment der Ruhe und Erholung im Trubel der Ereignisse. Lassen Sie sie ausspannen, bevor es dem Finale entgegen geht. Als die Nacht hereinbricht entzünden die Gaukler ein großes Feuer und in dünne Schleier gekleidete Tänzerinnen treten auf.



Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Es ist wie ein Rausch. Bunte Farben umwirbeln euch, seidene Schleier berühren eure Haut.



Bezaubernde Tänzerinnen sind aus den farbenfrohen Wagen der Reisenden herausgetreten und zeigen euch nun ihr Können. Der berauschte Ton der Kabasflöte begleitet ihren atemberaubend schnellen Tanz. Arme recken sich gen Himmel, langes schwarzes Haar wirbelt durch die Luft. Ein Seidentuch nach dem Anderen fällt sanft zu Boden. Als der siebte Schleier fällt, verschwinden die Frauen so schnell, wie sie gekommen waren.

Dann tritt er auf. Ein breitschultriger, großer Mann mit nur einem dünnen Haarzopf hält zwei kleine Kugeln an Ketten in den Händen. Als er sie ins

Feuer hält, flammen sie auf. Ein Staunen entfährt euren Lippen. Der Zahori schwingt die Ketten um sich, feurige Kreise durchziehen die Luft. Rote Schlieren zerteilen die schwarze Finsternis der Nacht. Rasend schnell drehen sich die Kreise der Flammen um seinen nackten Oberkörper.

Schweiß perlt seine gestählte Brust hinab, während sich die feurigen Stahlkugeln um ihn wirbeln. Ein Weinschlauch wandert durch die Zuschauerreihen. Der Rausch des Tanzes



reißt euch davon, lässt euch schweben. Es tut gut, einmal etwas abschalten zu können. Sogar die Zwerge scheinen es zu genießen. Der alte Angrosch-Geweihte ist fasziniert vom Feuertänzer: „Er muss wahrlich vom Väterchen Angrosch gesegnet sein!“, staunt er. Sogar der bisher verschlossene und griesgrämige Bauarbeiter aus Angralosch scheint sich für das Spektakel zu begeistern und als der fruchtige Wein des Südens seine Runden dreht, langt er kräftig zu. Plötzlich berühren euch zarte Hände am Rücken und ihr könnt die Wärme der Frauenkörper an ihm spüren. Zart massieren sie eure verspannten Glieder und führen euch so in ein Land der Träume, wo Gerüche und Geschmäcker, Gefühle und Blicke verschwimmen und nur noch bunte Farben herrschen.

Schenken Sie Ihren Helden den vollen Genuss eines wilden Abends unter den Zahori. Das fahrende Volk feiert ausgelassene Feste zu jedem nur erdenklichen Anlass, bei denen literweise Wein vernichtet werden.

Durch den Raschtulswall



Der Raschtulswall ist nach dem ehernen Schwert das größte Gebirge auf dem aventurischen Kontinent. Die Pfade durch das Gebirge sind schmal und an jeder Ecke lauern Gefahren wie wilde Tiere oder ebenso wilde Ferkinastämme. Doch auch die Berge selbst sind gefährlich: Die höheren Lagen des Raschtulswalls sind ganzjährig mit Schnee bedeckt und so kann sich das Eis auch bis zu den Bergpfaden hinab ziehen. Steinschläge und Erdrutsche sind an der Tagesordnung, deshalb sind viele Wege teilweise verschüttet oder völlig blockiert. Für die Ausgestaltung der Reise lassen Sie sich durch die Regionalbände **Herz des Reiches, Raschtuls Atem, Angroschs Kinder** und **Land der ersten Sonne** inspirieren und die **Geographica Aventurica** wartet mit genauen Regeln zum Reisen im Gebirge auf. Für die Darstellung der Umgebung orientieren sie sich an Gebirgen im nahen Osten oder dem Himalaja-Gebirge.

Angralosh

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Mit dem letzten Schein der Praiosscheibe gelangt ihr endlich am Gipfel des steilen Anstiegs an. Hoch oben in den Bergen liegt euer Ziel und ihr könnt es schon erkennen, als rotes Leuchten den Himmel erhellt, während die Sonne im Westen untergeht. Ihr blickt hinab in ein weites Tal zwischen den Häuptern mächtiger Berge. Ein plätschernder Bach durchfließt es, um sich zeitweise zu einem kleinen See zu stauen, der die umliegenden kleinen Häuser mit Wasser versorgt. Eine Siedlung erstreckt sich vor dem Eingang in die tiefen Hallen und Festungen der jungen Stadt. Ihr könnt das Hämmern und Werken der eifrigen Zwerge bis hier hinauf vernehmen. Immer noch graben sie Tunnel und Stollen in die Felsen des Djer Calaman und immer wieder finden sich neue Schätze.

Gorbrim schielt unsicher auf die prächtigen Flügeltore. „Na, endlich wieder zuhause?“, lächelt ihn Brabon an und schlägt ihm kräftig auf die Schulter. Der stille Baumeister wirkt nicht so begeistert...

Eine Karte der Stadt Angralosh finden Sie im **Anhang**.

Sollten die Helden direkt zum Fundort der Stele reisen wollen, wird sich Gorbrim zuerst widersetzen, sie zu führen, fügt sich jedoch in sein Schicksal und bringt sie zur Fundstelle. Diese wird von Wachen des Königreiches Angralosh in schweren Kettenrüstungen und stählernen Vollhelmen bewacht. Die axtbewehrten Zwerge untersagen jedem Fremden den Zutritt und erwehren sich notfalls mit Waffengewalt. Die tapferen Ehrengardisten sind kampfgestählte Soldaten und haben sich in letzter Zeit mit genügend aggressiven Ferkinastämmen messen können, sodass sie nicht nur gut ausgerüstet, sondern auch trainiert sind. Passen Sie die Zahl und die Werte der Krieger an die Werte Ihrer Helden an. Die Zwerge sollen einen unüberwindbaren Gegner stellen. Sollte es zum Kampf kommen, verlieren Ihre Abenteurer im Folgenden an Glaubwürdigkeit...

Der zentrale Konflikt in Angralosh liegt in der Begleitung der Heldengruppe: Gorbrim, Sohn des Gorimosch, der gescheiterte Bote, kehrt unverrichteter Dinge in seine Heimatstadt zurück und sieht sich dem Trotz und Zorn seiner Sippe gegenüber. Wer versagt hat, hat die Folgen seiner Schande zu tragen. In gleichem Maße wie man dem Bergarbeiter Spott entgegenbringt, sehen sich die Helden mit dem Misstrauen der Brillantzwerge, die vor nicht langer Zeit durch die Hölle – beim Sturm auf Lorgolosch – gegangen waren, konfrontiert. Man traut den Begleitern eines Unwürdigen nicht und so entsteht ein Konflikt, der den Abenteurern Zeit und Nerven raubt, bevor das große Finale ins Haus steht.

Es liegt an der Gruppe, eine Möglichkeit zu finden, Zugang zur Stele im frisch bearbeiteten Teil der neuen Stadt zu erhalten. Ohne die Stele gibt es keinen Hinweis auf den Aufenthaltsort Dumgaschoms – und keinen Weg hinein.

Verschiedene Parteien stehen einander in dieser Auseinandersetzung gegenüber. Diese sollen nun vorgestellt werden:

Die Konservativen – Ingrascha, Tochter der Irin:

Die konservative Fraktion – mit Abstand die Mehrheit der Brillantzwerges Angraloschs – unter der Wortführerin Ingrascha, Tochter der Irin, der greisen Matriarchin des Angroschkultes stehen Menschen sehr kritisch gegenüber. Die Erfahrungen, die sie in Lorgolosch gemacht haben, sollen sich nie wieder wiederholen. Die Einmischung der Großlinge dauert schon deutlich zu lange an und das zwergische Volk ist sehr wohl in der Lage, seine Obliegenheiten selbst zu regeln. Besonders die Geheimnisse, die die uralten Mythen der Angroschim in sich bergen, sind einzig und allein heilige Angelegenheit des kleinen Volkes. Durch die Entdeckung der Stele kommt noch ein zusätzlicher Machtfaktor für Angralosch hinzu – religiöse Anziehung – und die alte Geweihte ist stets auf das Wohl ‚ihres‘ Bergkönigreichs bedacht. Es ist die Aufgabe der Brillantzwerges, gewinnbringend daraus zu schöpfen. Ein neugieriger Erzzwerg und seine angeheuerte Bande kurzlebiger Schläger sind dabei nicht erwünscht.

Die Liberalen – Junge Händler:

Doch auch unter den Zwergen gibt es Stimmen, die sich für die Helden stark machen. Die junge Generation der Händler ist weitaus aufgeschlossener als die alteingesessenen Angroschim. Sie sind nicht nur den Umgang und Kontakt mit Menschen gewohnt, sondern haben auch die Hilfsbereitschaft der Abenteurer erlebt, die sich tatkräftig für das Fortbestehen der brillantzwergischen Kultur – in *Vermächtnis des Drachen* aus der Regionalanthologie *Kar Domadrosch* – einsetzten. Sie kennen die Menschen nicht nur als Feind und Bedrohung der Zwergenheit, sie sehen sie als Freunde. Wenn sich eine abenteuerlustige Gruppe ehrlich für das Wohl ihres Volkes einsetzt, warum sollte man dann ihre Hilfe ausschlagen? Weiterhin betrachten sie den wirtschaftlichen Aspekt der Sachlage: Mit der Enthüllung der Stele würden viele neue Kunden nach Angralosch gelockt werden. Der Zustrom neuer Gäste würde nicht nur der Gastronomie gut tun. Schließlich haben sie zu viel Respekt vor dem Mythos an sich, um sich selbst in seine Entdeckung zu verwickeln – andere, die die „Drecksarbeit“ leisten können, sind gerne gesehen.

Die Abenteuerlustigen – Cendrasch, Sohn des Odmars:

Eine kleine Gruppe unter der Führung des jungen Hochkönigs kennt das Abenteuerleben und begeistert sich für den Mut und die Tapferkeit der Helden. Diese Gruppierung verwegener Krieger und unerschütterlicher Abenteurer unterstützt Ihre Heldengruppe, wo es nur geht. Sie setzen sich für eine Erlaubnis ein, die Stele besichtigen zu dürfen und dem Mythos auf den Grund zu gehen. Neugier und Abenteuerlust treiben sie zu neuen Taten an und so wäre es nicht verwunderlich, würde einer von ihnen die Abenteurergruppe begleiten. Wenn beim Endkampf Unterstützung notwendig wird, schenken Sie Ihrer Gruppe auf diesem Weg kampfkraftige Verbündete.

Doch: Cendrasch, Sohn des Odmars hat trotz seiner Würde als Hochkönig immer noch keine vollständige Unabhängigkeit von seiner Lehrmeisterin und Unterstützerin Ingrascha erlangt. So traut er sich zuerst nicht, das Wort gegen die große Fraktion der Konservativen zu erheben. Er sieht sich in der Minderheit. Schließlich jedoch besinnt er sich auf sein hohes Amt und die Macht, die ihm dadurch gegeben ist und erlässt eigenwillig die Verfügung, der Heldengruppe Zugang zu der jüngst entdeckten Steintafel zu gewähren.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

„Ruhe im Saal!“, brüllt der König. Plötzlich wird es mucksmäuschenstill in der gewaltigen Audienzhalle im Berg, die die fleißigen Hände zwergischer Baumeister in wenigen Jahren aus dem Fels gruben. Die vielen Stimmen der anwesenden Parteien sind verstummt. Sogar die alte Matriarchin schreckt vor dem unerwarteten Ausbruch des jungen Hochkönigs zurück. „Wenn ihr nicht in der Lage seid, eine Einigung zu finden, so finde ich einen Entschluss. Kraft meines Amtes als Hochkönig dieser heiligen Hallen verfüge ich, dass die tapferen Recken unter der Führung des weisen Geweihten unseres Väterchens Angrosch Greifax, Sohn des Elgrosch, Zugang erlangen zu der Fundstätte vergangener Zeiten. So habe ich es verfügt und so wird es vollstreckt.“



Die Helden erhalten einen Passierschein des Hochkönigs und ein königliches Siegel, um ihre Identität nachweisen und ihre Rechte durchsetzen zu können. Mit dem Segen des jungen Herrschers geht es nun auf das Finale zu.

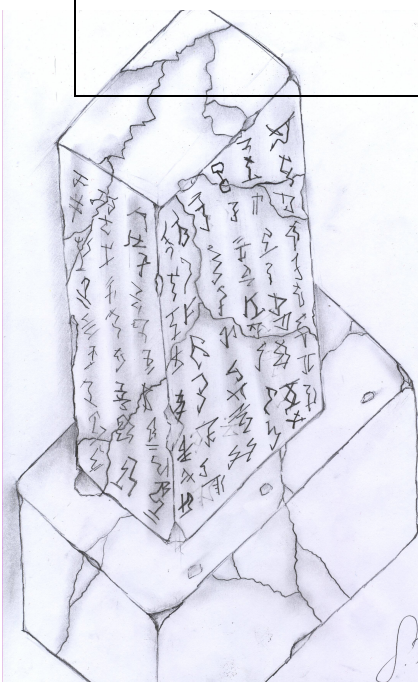
Gorbrim wird die Abenteurer nicht weiter begleiten, er hat noch eine große Schande abzubüßen. Steht die Gruppe für ihn ein, so wirkt sich dies strafmildernd aus. Schenken Sie Ihrer Heldengruppe diesen Sieg im Kleinen – der Baumeister wird sich dankbar zeigen.

Das Rätsel Dumgaschom

Die Helden befinden sich auf zwergischem Territorium, also laufen sie nicht Gefahr, in eine weitere Falle der Heptarchenbündler zu stolpern. Man weist ihnen genau den Weg zur Stele, die sich eine halbe Tagesreise entfernt von der großen Stadt verortet. Dennoch: Eine verdeckt gelungene *Gefahreninstikt*-Probe +6 oder eine verdeckt gelungene *Sinnenschärfe*-Probe +12 – wahlweise auch der Vorteil sechster Sinn – zeigen: Sie sind nicht allein.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen für einen einzelnen Held:

Ihr marschiert entlang der steinigen Bergpfade mitten durch den Raschtulswall. Man hat euch den genauen Weg gewiesen und so wandert ihr auf einer jüngst gepflasterten, festen Straße. Sie sagten, es sei sicher hier. Kein Erdbeben, kein Steinschlag, keine wilden Banditen. Du bist dir nicht so sicher. Schon seit geraumer Zeit spürst du dieses altbekannte Stechen in deinem Nacken das dir zeigt: Ihr werdet verfolgt. Du siehst dich um, betrachtest die weite Gebirgslandschaft um dich, doch du kannst keinen Verfolger ausspähen. Die massiven Felsbrocken, die hier verstreut mitten in der Landschaft liegen, bieten einem geschickten Späher genug Deckung. Du hast dir geschworen, du bleibst wachsam.



Nach einem strammen Marsch erreicht die Abenteurergruppe samt der zwei Zwerge endlich den Bestimmungsort ihrer Reise: Die Stele, die das Geheimnis Dumgaschoms verbirgt. Wenn die Helden ihren Passierschein und das Siegel bei den Wachen vorzeigen, dürfen sie anstandslos passieren - was der König sagt ist Gesetz.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Vor euch erhebt sich eine gewaltige Säule aus Stein. Versteckt in einer Jahrtausende lang verschütteten Höhle wurde sie vor Satinavs unerbittlichen Hörnern bewahrt. Aus dem weichen Stein des Gebirgsmassivs war diese Stele herausgeschnitten worden – mit solch einer Perfektion, dass man vermuten könnte, sie wäre „gewachsen“. Bildhafte Schriftzeichen bedecken ihre gesamte Oberfläche. Im schwachen Licht der Fackeln, die an den Höhlenwänden befestigt wurden, könnt ihr die einzelnen Silben der heiligen Sprache der Angroschim nur schwer auseinander halten.

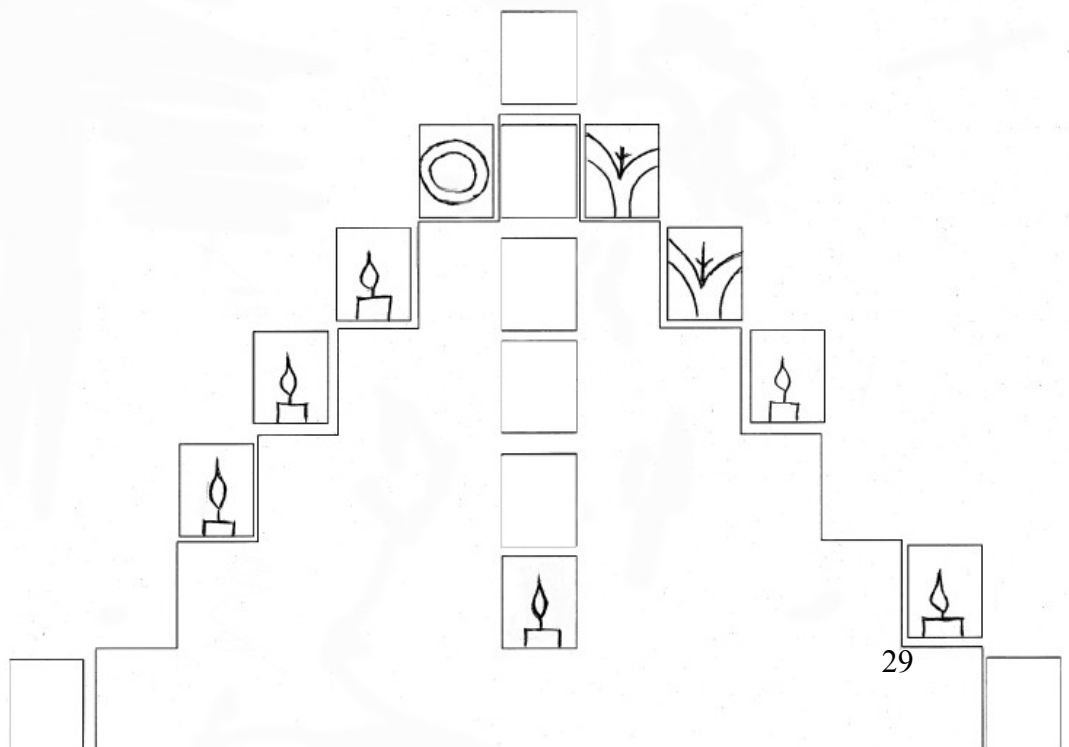
Der Einzige in der Gruppe, mit Ausnahme eines Spielergeweihten des Angrosch, der die Inschriften entziffern kann, stellt Greifax. Auffällig ist: Die Form des Angram scheint einer sehr frühen Epoche zu entspringen, sie wirkt untypisch im Gegensatz zu den heiligen Stelen in Xorlosch. Gönnen Sie einem geeigneten Spielercharakter der Gruppe mit *Sprachkenntnis* Angram das glanzvolle Moment, den Text zu entziffern. Dazu müssen Sie den nachfolgenden Text geringfügig abwandeln. Ansonsten: Nach einigen Minuten, während denen alle gespannt auf die Tafel starren, ruft Greifax, Sohn des Elgrosch erfreut:

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

„Ja, das ist es, das muss es sein. Jetzt verstehe ich den Sinn hinter dem Ganzen. Es ist ein Rätsel!“ Der alte Geweihte strahlt über beide Ohren, doch ihr wisst, was das bedeutet: Ein Rätsel soll gelöst sein.

„Da seht“, brummt er. „Hier, im Herzen der Berge, wacht das Volk der Angroschim seit tausenden Jahren, nun soll die Wacht zu Ende gehen. Wo der Vater stiftete Heimat und Leben, dort soll die Zeit des Wartens enden. Doch der Weg ist noch weit, die Stollen tief und der Eingang verborgen. Wohin euer Pfad euch führt, steht nicht in den Sternen und nicht auf blankem Fels. Wenn zwei Straßen sich kreuzen, führt ein Weg nur zu ihm. Gemeinsam beschreiten die Helden den Weg. Um die eine Flamme sind fünf Krieger vereint. Dreieinig im Kreise umringen sie das Feuer, auf das ihnen beistehe die Zahl der Vorväter.“

Die Beschreibung Greifax' bietet die zentralen Hinweise für das nun folgende piktographische Zahlenrätsel basierend auf der berühmten Fibonacci-Zahlenfolge. Das „Rätsel“ befindet sich unter dem Text in die Stele eingraviert, darunter finden sich sieben Zahlenreihen mit den Zahlen von Null bis Neun. Die einzelnen Zahlen lassen sich aus ihrer Fassung entnehmen und anstatt der Schriftzeichen in den Stein einsetzen. Das Rätsel, eine unbeschriebene Pyramidenstruktur für die Spieler und eine Meisterlösung finden Sie auch im **Anhang**.



Lösung des Rätsels

Das Lösungsprinzip ist relativ einfach: Die einzelnen Symbole haben einen bestimmten Zahlenwert, der durch den Text auf der Tafel definiert wird.

Flamme mit Kerze: 1

Weggabelung mit Wegkreuz: 2

Kreis: 3

Setzt man diese Zahlen ein, erhält man die Grundstruktur des Rätsels. Die Zahlenreihe in der Mitte stellt die Fibonacci-Folge bis zur Zahl 8: 1,1,2,3,5,8 von unten nach oben. Die Zahlen auf den Stufen der Pyramide summieren sich auf immer jeweils einem Level der Pyramide zu einer Fibonacci-Zahl (Beispiel: Kreis + Weggabelung = $3 + 2 = 5$). Summiert man die einzelnen Seiten der Pyramide auf, erhält man ebenfalls die 8 an der Spitze der Pyramide.

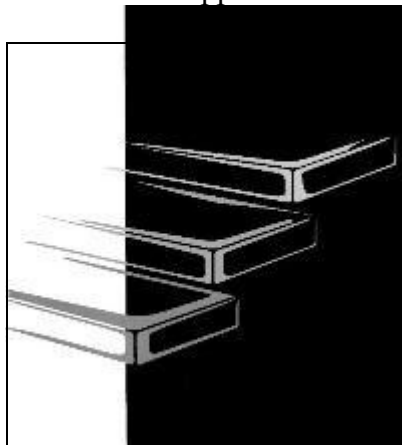
Das Ziel des Rätsels liegt in der vollständigen Ausfüllung der Pyramidenstruktur.

Sollten Ihre Spieler nicht auf die Lösung kommen, kann der alte Angrosch-Geweihte einen Tipp geben.

Dumgaschom öffnet seine Tore

Sobald die Helden die letzte korrekte Zahl aus der Zahlenreihe entnommen und in das Rätsel eingefügt haben, ertönt ein lautes Klacken und die gewaltige Säule verschwindet in der Decke der Höhle. Anstatt jedoch das gesamte Höhlensystem zum Einsturz zu bringen, tut sich unter dem ehemaligen Sockel der Stele ein Loch im Boden vor den Abenteurern auf. Eine lange Treppe führt tief ins Dunkel hinab. Von oben lässt sich die letzte Stufe nicht ausmachen. Eine Möglichkeit, den Weg nach unten zu erhellen, ist nun dringend nötig, denn dort tief unten gibt es kein Licht. Ohne Fackeln müssen Sie den folgenden Text geringfügig abändern.

Greifax ist von einem unbezwingbaren Forscherdrang gepackt und kann es kaum mehr erwarten, weiterzugehen. Brabon, der Schankknecht, ist sich seiner Sache nicht sicher, doch er lässt die Gruppe nicht im Stich. Nun heißt es hinab, hinab...



ihr nicht überleben.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Ihr seid eurem Ziel so nah, doch der Weg hinab in die Tiefe scheint sich endlos hinzuziehen. Es ist stockduster, ihr könnt die eigene Hand kaum vor Augen sehen, obwohl eure Fackeln gegen die Dunkelheit anzulodern versuchen. Der Schein des Feuers erhellt nicht einmal die Stufen direkt vor euch, doch ihr könnt erspüren, wohin es abseits eures Weges geht. Es gibt kein Geländer, keinen Schutz vor dem gähnenden Abgrund, der sich bedrohlich, kaum einen Schritt links von euch auftut. Ihr drückt euch an die Wand, um nicht abzustürzen. Ihr seid sicher: Das würdet

Leidet einer Ihrer Helden unter Höhenangst, so ist es nun Zeit für eine schwierige Probe. Sollten Sie Ihre Abenteurer in ernstliche Gefahr bringen wollen, so können sie den Weg glitschig gestalten, oder *Selbst-/Körperbeherrschungs*-Proben verlangen, um nicht unachtsam zu werden und versehentlich auszurutschen. Ein Fallender wird nie wieder zu seinen Kameraden zurückkehren, er ist für immer gefangen zwischen den Sphären.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Die Treppenstufen sind zu perfekt, um aus dem Fels gehauen worden zu sein. Es scheint fast so, als wären sie gewachsen – als ob Stein wachsen könnte. Die exakt vertikale Wand zu eurer Rechten weißt nicht eine Fuge oder eine Bruchstelle auf. Der weiße Marmor ist glatt und glänzt, obwohl hier sicher schon seit Jahrtausenden niemand mehr gewesen ist, falls ihr nicht sogar die Ersten seid, die diesen schier endlosen Weg hinter sich bringen wollen.

Die Gruppe beschreitet einen geschichtsträchtigen Pfad zwischen den Welten. Die Stele öffnete einen Weg in eine tief im Herzen der Welt gelegenen Globule im Limbusbereich zwischen zweiter und dritter Sphäre, also nah am Herz der Elementarsphäre und doch nah genug an Dere, um „real“ zu sein. Die Treppen wurden erschaffen von Brandan, dem ersten zwergischen Geoden, Erzelementaristen und Paktierer – durch einen elementaren Meister des Erzes! Seiner Perfektion in Sachen Elementarmagie sind diese durch die Macht eines Erzmeisters tatsächlich aus dem Fels gewachsenen Stufen zu verdanken. Er war auch derjenige, der das Rätsel und die Stele aufstellte, um die heiligen Hallen vor dem Eindringen Unwissender zu bewahren. Jedoch: Er war weder des Lesens noch des Schreibens mächtig – weshalb auch mit einem *eidetischen Gedächtnis*, sodass die Angrammschriftzeichen auf der Säule erst im Nachhinein dazugefügt wurden. Bis dahin hatte die Höhle und damit der Eingang in das Globulensystem einen eigenen geodischen Beschützer, der das Rätsel mündlich weitergab. Das Wissen um Dumgaschom ging schließlich am Tag des Zorns verloren...

Zwischen den Welten

Nach einer geschlagenen halben Stunde langsamen Fußmarsches kommt die Gruppe schließlich am Ziel ihrer Reise an.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Es ist dunkel und stickig und eine schwere Last scheint auf euren Schultern zu lasten, als ihr endlich vor euch den Fuß der Treppe erkennen könnt. Es sind nur noch ein paar Schritte, dann habt ihr wieder festen Boden unter den Füßen. Eine gewaltige schwarze Ebene spannt sich um euch herum auf, die nur von der mächtigen Steinmauer vor euch begrenzt scheint. Bis in die Unendlichkeit hoch und weit verläuft die solide Wand aus Basalt. Die einzige Tür liegt direkt vor euch. Riesige Tore aus massivem Gold versperren euch den Weg. Das kunstvoll gearbeitete Gesicht Angroschs blickt euch aus diamantenen Augen an. Greifax wirft sich auf die Knie, Brabon tut es ihm gleich. „Mein Väterchen, ich sehe deine Macht. Wir sind da, im Herzen der Berge, Dumgaschom. Ich senke mein Haupt angesichts deiner Perfektion.“, brummelt er ehrfürchtig in seinen Bart.

Ein Spruchband in der Schrift seiner Geweihtenschaft ziert den Eingang: „Hier ist eure Heimstatt, Hier beginnt eure Wacht, Hier ist eure Lehrstube. Kehrt zurück an euer Herz.“

Die Tore erheben sich geschätzte 20 Schritt in die Höhe, doch genauso wie die Wahrnehmung von Schwerkraft sind auch Längen und Streckenmaße, Größen und Volumina in der Globule Dumgaschom verändert. Die Nähe zum Reich der Erzelementare führt zu einer deutlich verstärkten Gravitation und Längenmaße sind um das etwa 1,5-fache gestreckt.

Wie erlangen die Helden nun Zugang zu Dumgaschom? Die Tore irgendwie aufzustemmen/zu öffnen/ zu knacken ist völlig unmöglich. Auch gibt es keinen „Torwächter“

und niemand, der auf Zuruf öffnet. Jedoch: Einmal anklopfen genügt und die riesenhaften Tore Dumgaschoms schwingen wie von Zauberhand ohne Quietschen oder Rasseln von Ketten auf. Eine Welle von abgestandener Luft schlägt den Helden entgegen. Schließlich hat hier seit über 6000 Jahren niemand mehr gelüftet...

Mitten ins Herz

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Als sich die Tore öffnen, blickt ihr in einen weitläufigen Raum – Saal ist eher angemessen. In seinem Zentrum erhebt sich eine gigantische Säule aus den edelsten Metallen, den reinsten Edelsteinen, den schillerndsten Diamanten. Sie glänzt prächtig im Schein der mächtigen Feuerschalen, die an den Wänden entlang aufgereiht sind und den Raum erhellen. An der hinteren Wand zu eurer Rechten könnt ihr vier seltsame steinerne Truhen erkennen, zu eurer Linken erhebt sich ein geräumiger Kamin, in dem ein glühend heißes Feuer zu brennen scheint. Ein Amboss und verschiedenste Werkzeuge sind daneben aufgebaut.

Einen Plan der Höhle finden Sie im **Anhang**.

Bei den steinernen Truhen handelt es sich um Särge, große, massive Steinsarkophage, die ein mystisches Geheimnis bergen. Hier soll offen bleiben, was sich in den Grablegungen findet, jedoch: Die Helden befinden sich hier an einem magischen, geschichtsträchtigen Ort, also sind die Toten garantiert keine unwichtigen Gestalten. Weiterhin blockieren die steinernen Totenladen den Zugang zu einem hinteren Teil Dumgaschoms, in dem die Vorväter lebten und ihr Tagwerk verrichteten.

Der große Amboss diente einst den Vorvätern der Zwerge als Arbeitsstätte, an der sie die ersten praktischen Erfahrungen mit Angroschs Künsten sammeln sollten.

Einem aufmerksamen Abenteurer fällt (nach einer verdeckt gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +6) auf, dass sich der große Pfeiler bewegt hat. Er steht nicht mehr im Zentrum des Raumes, sondern hat sich auf die Helden zu bewegt, egal wo sie gerade stehen. Hat er die Position der Helden erreicht, wölbt sich ein massiver Oberkörper aus glänzendem Kristall aus ihm heraus und eine riesige Hand greift nach einem Gruppenmitglied. Ein steinstarrs Gesicht blickt der Gruppe entgegen. Ein Meister des Erzes, dessen wahrer Name nur einem bekannt war, ist der Wächter dieser Welt und er ist nicht besonders viel Besuch gewöhnt.

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Ein dunkler Schatten hat sich auf euch gelegt, eine monströse Hand schwebt über euch. Eine dröhnende Stimme zerreit die andächtige Stille. „Wer wagt es, die heiligen Hallen der Zwerge zu betreten. Nenne er seinen Namen und zeige er sein Antlitz.“ Ihr fahrt herum. Die mächtige Säule, die sich gerade noch in der Mitte des Raumes befunden hatte, erhebt sich nun direkt vor euch. Aus ihr heraus wölbt sich der breite Oberkörper eines Wesens ganz aus Metall und Edelsteinen. Sein Kopf besteht aus hell strahlendem Gold und in seinen diamantenen Augen brechen sich die Feuer des Saales tausende Male. „Ich bin der Hüter dieser Welt“ dröhnen die kehligen Worte des Meisters des Erzes. „Sprecht, denn eure Zeit hier ist begrenzt. Lügt und ihr werdet fallen.“

Der Meister des Erzes, gebunden an Dumgaschom, residiert schon Jahrtausende in den heiligen Hallen. Somit hat er Zeit: Er hört sich gerne alle Geschichten der Helden an, ist

jedoch äußerst skeptisch und misstrauisch. Dieses Feingefühl vereint er mit einer gesunden „Menschenkenntnis“, sodass ihm Lügen sofort auffallen. Sollten die Abenteurer eine driftige Begründung für ihre Anwesenheit gefunden haben – wie diese aussieht, ist ihnen überlassen – zeigt sich der Erzmeister zuerst erfreut, doch nach einer längeren Pause (Erzelementare neigen zu einem langsamen, ruhigen Gemüt) beschließt er, der Gruppe eine Aufgabe zu stellen – und gleichzeitig selbst Kapital aus ihrer Lage zu schlagen.

Der Zugang zu den hinteren ehemaligen Wohnbereichen ist ihm verwehrt worden – die Steinsarkophage zu berühren oder zu passieren ist für ihn tabu. Er verlangt also, die schweren Totenladen zu entfernen. Für ihn als kräftiges Elementar würde diese Aufgabe keine Herausforderung darstellen – wäre da nicht dieses magische Problem – doch für Normalsterbliche ist dies tatsächlich fordernd.

Den Helden bieten sich mehrere Möglichkeiten, die schweren Särge zu bewegen, seien Sie jedoch aufgeschlossen für innovative Ideen seitens Ihrer Spieler:

1. wartet die Werkzeugleiste der Schmiede mit Brecheisen und Hämmern auf, mit deren Hilfe und mehreren *Körperkraft*-Proben erschwert nach Ihrer Maßgabe die Last gemeinsam geschultert werden könnte.
2. bietet sich die Chance, mithilfe eines Seils und selbstgefertigten Rollen (die Materialien dazu finden sich bei der Esse) eine Seilwinde zu konstruieren und einen Sarkophag in die Höhe zu hieven. Das Seil muss an der Decke fixiert werden, wobei der Meister des Erzes gerne behilflich ist.
3. können die Sarkophage auch magisch bewegt werden, jedoch sind Proben auf alle Zauber der Merkmale *Telekinese* und *Elementar* um 8 Punkte erschwert, dämonische Magie schließt sich durch die Präsenz des Erzmeisters aus.

Wollen Sie Ihren Abenteurern die Freude gönnen, das Rätsel gelöst zu haben und nun Zugang zu den Privaträumen der altehrwürdigen Vorväter der Zwerge zu erlangen, können Sie das gerne tun, doch hier wird von einer Ausarbeitung der Räumlichkeiten abgesehen, da dies den Rahmen des Abenteuers – hinsichtlich der Länge und den Folgen für die aventurische Geschichte – sprengen würde.

Im Weiteren wird davon ausgegangen, die Helden hätten die erste Variante gewählt, ansonsten müssen Sie den untenstehenden Text leicht abändern.

Im entscheidenden Moment, die Lösung der kniffligen Aufgabe steht kurz bevor, holen die Verfolger die Abenteurergruppe ein.

Zu Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Gerade als Greifax, der alte und doch unwahrscheinlich kräftige Geweihte, seine Brechstange erneut in den schmalen Spalt zwischen Boden und Sarkophag zu stemmen sucht, vernehmt ihr ein leises Surren, ein unwahrscheinlich sanfter Ton – und doch so tödlich. Der Pfeil, ein eiskalter, weißer Pfeil mit eisblauen Federn zischt quer durch die ganze Halle vom Eingang auf euch zu. „Runter!“, brüllt Brabon noch, doch schon ist es zu spät. Die Spitze des Geschosses bohrt sich durch die Hand des Erzzwergs und nagelt ihn an den steinernen Sarg. Heißes Blut spritzt und ein spitzer Schmerzensschrei hallt von den hohen Wänden wider.

„Ihr Narren, Dämonenbrut, Kinder des Schreckens!“ brüllt der Meister des Erzes. Sein Geschrei bringt die Mauern zum Beben. „Blut und Tod bringt ihr in unsere heiligen Hallen! Frevler! Niederes Gezücht!“ Ein gewaltiger Fuß schält sich aus der Säule. Das hat euch gerade noch gefehlt.

Die Diener der schwarzen Lande kennen die Heiligkeit dieses Ortes und wollen ihn für ihre dunklen Machenschaften nutzen. Sie haben es auf das Leben der Helden abgesehen, mit einem Wächter haben sie jedoch nicht gerechnet. Trotzdem bringen sie ihre Jagdhunde mit:

Zwei Zantim springen zähnefletschend durch die Hallen und reißen am Sphärengefüge, das die Globule Dumgaschom stabil hält.

Inszenieren Sie einen spannenden Endkampf mithilfe der szenischen Elemente, die Ihnen in die Hände gelegt wurden. Der tobende Meister des Erzes stellt eine entfesselte Naturgewalt dar, die die Wände zum Beben und die Erde zum Aufbrechen bringen kann. Mitten im Erdbeben werden die Helden von den nahenden Feinden bedroht. Frostige Pfeile surren durch die Halle, zähnefletschende Zantim rennen ihnen entgegen. Ein Ritter in blutroter Vollrüstung stapft langsam aber sicher durch den Raum und ein wahnsinniger Diener Agrimoths erfreut sich am widerlichen Spektakel.

Bieten Sie Ihren Abenteurern jedoch auch die Möglichkeit, den Kampf zu vermeiden und ihre Feinde durch List und Tücke zu besiegen. Der Erzmeister kann zwischen den einzelnen Menschen und Zwergen nur schwer unterscheiden – mit einer Ausnahme: Die Paktierer stinken nach Dämon. Sollten die Heptarchendiener also ins Schussfeld des Elementars gelangen, geht es auf sie los. Sollte Ihre Gruppe die Zantim nicht besiegen können, wird es sich ihrer annehmen. Auch die Flucht bietet eine mögliche Alternative – aber die lange Treppe nach Dumgaschom erträgt das Beben und Zittern der Erde nicht. Die Stufen brechen ein, große Lücken entstehen und versperren den Weg nach oben.

Zeigen Sie Ihren Helden: Jede Sekunde zählt, doch gönnen Sie ihnen den Triumph eines Sieges über die Schergen der schwarzen Lande.

Zwei Zantim

Beschwörung: +10		Beherrschung: +3	MR 12	GS 8
Wahrer Name: 5/6		Basiskosten: 6	GW 13	
INI 16 + W6		PA 8	LeP 30	RS 3
Pranke	DK N	AT 16	TP 1W6 + 4	
Biss	DK HN	AT 13	TP 2W6 + 2	
Schwanz	DK (N)	AT 12	TP 1W6 + 3	

Besondere Kampfregeln und –Manöver:

3 Aktionen pro Kampfrunde (2 Angriffe, maximal einer pro Angriffsart, 1 Reaktion), Niederrennen, Sprung/Niederwerfen (4), der Schwanz kann nur gegen hinter dem Zant stehende Gegner eingesetzt werden, großer Gegner

Besondere Eigenschaften:

Folgeschaden (Säure, nur bei Berührung durch die Haut), Raserei, Regeneration I (wenn manifestiert), Schreckgestalt I

Mögliche Dienste:

Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten, Wache

Die Werte der Heptarchendiener finden sie im **Anhang**.

Was bleibt

Zum Vorlesen und/oder Nacherzählen:

Völlig außer Atem seid ihr wieder oben, auf festem Boden angekommen. Laut und deutlich könnt ihr noch das Donnern und Toben des wütenden Wächters heraufschallen hören. Mächtige Felsbrocken stürzen in die Tiefe hinab. Jede Sekunde hätte euren Tod bedeuten können, jede Sekunde hätte es zu spät sein können. Doch: Ihr seid heil geblieben – bis auf all die Blessuren, Schrammen und Wunden der vergangenen Kämpfe. Greifax lehnt an der Wand der künstlichen Höhle. Seine Hand blutet stark, der Pfeil steckt immer noch tief in ihr. Trotzdem sieht man ihm die Schmerzen nicht an. Ein breites Lächeln kräuselt seinen weißen Bart, tiefe Zufriedenheit steht ihm ins Gesicht geschrieben. „Meine Freunde, wie kann ich euch jemals danken. Ihr gabt mir die Möglichkeit, auch nur für einen Moment diese Pracht, diese Perfektion zu sehen. Wisset, wie wichtig mir dies ist! Ich bin so froh, das Herz der Berge gesehen zu haben. Ich danke euch und rühme euren Mut.“

Hiermit endet das Abenteuer um Dumgaschom und das Geheimnis des Herzens der Berge. Was verbleibt:

Greifax wird seine Verwundung überstehen und in die Hallen seiner Väter zurückkehren. Seine Entdeckung wird für Furore sorgen, doch es steht zu befürchten, dass man ihn nicht Ernst nimmt...

Brabon hat sich für immer von seinem Leben als Brauknecht verabschiedet und begleitet den alten Angrosch-Geweihten auf seiner gefährlichen Reise zurück in die Zwergenlande. Dort wird er von ihm als Akoluth des Angroschkultes aufgenommen und absolviert seine Jahre der Ausbildung als Spätberufener. Er wird dem Erzzwerg für immer zur Seite stehen.

Dumgaschom bleibt verschlossen – außer Sie, verehrter Meister, wünschen ein derartiges Monument in Ihrer Spielwelt zugänglich. Bedenken Sie jedoch die Folgen einer derartigen Umwälzung, besonders für das Volk der Zwerge. Das Geheimnis und das Wissen um die Heiligen Hallen werden sich jedoch verbreiten und ein ungekanntes Einheitsgefühl stellt sich bei den Angroschim ein.

Welche Fragen bleiben offen:

Wer hat die Diener der Heptarchen angeheuert, wer hat ihnen den Auftrag gegeben? Woher haben sie so detaillierte Informationen über die Gruppe, deren Ziel und deren Methoden?

Wussten sie mehr, als es schien? Vielleicht wollen Ihre Helden diesen Erzschorken, der die Fäden zog, dingfest machen?

Was aus Ihren Helden wohl wird? Darüber gibt erst das nächste Abenteuer Auskunft.

Der Lohn der Mühen

Endlich steht die Belohnung für all die Strapazen an. Jeder Abenteurer erhält pauschal **550 AP**, die sich jedoch aufstocken lassen. Sind sie für Gorbrim eingetreten, erhält jeder noch einmal **50 AP**, ist der Konflikt mit den Novadis friedlich gelöst worden, weitere **50 AP**. Helden, die in entscheidenden Situationen einen kühlen Kopf behalten haben und gutes Rollenspiel zeigten, können mit bis zu **100 AP** zusätzlich belohnt werden.

Weiterhin erhalten alle Helden eine *spezielle Erfahrung* auf die Eigenschaft *Mut*, weitere *spezielle Erfahrungen* können Sie in den Talenten *Orientierung*, *Sinnenschärfe*, *Wildnisleben*, *Selbstbeherrschung*, *Menschenkenntnis*, *Klettern*, *Überreden*, *Magiekunde*, *Sagen und Legenden*, *Götter und Kulte*, *Sprachen kennen/Lesen und Schreiben Rogolan*, *Lesen und*

Schreiben Angram, sowie in der Gabe *Gefahreninstinkt* und dem bevorzugten Waffentalent frei vergeben.

Anhang

I) Dramatis Personae

Brabon, Sohn des Branbax

Brabon, ein einfacher Schankknecht aus Angbar, wird in diesem Abenteuer die größte charakterliche Entwicklung durchmachen. Der heitere, tapfere Ambosswerg stellte sich schon früher immer neuen Aufgaben entgegen, doch was ihn jetzt erwartet, verändert sein Leben. Als er Greifax und den Helden begegnet, kündigt er sein Arbeitsverhältnis auf und macht sich bereit, die große weite Welt für sich zu erobern. Er ist ein treuer Weggefährte und unterstützt die Helden in jeder erdenklichen Gefahr. Er hat es zu seiner persönlichen Aufgabe gemacht, den alten Angrosch-Geweihten Greifax mit seinem Leben zu beschützen. Sein tiefer Glaube und der Ruf des Abenteurers sind seine Motivation, diese strapaziöse Reise anzutreten.

Alter: 69 Jahre

Größe: 1, 35 Schritt

Haarfarbe: Hellbraun

Augenfarbe: Dunkelbraun

Kurzcharakteristik: Junger, tapferer Ambosswerg, der sein Leben verändert und anderen immer mutig zur Seite steht

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KK 16, KO 15, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Unfähigkeit Schwimmen

Herausragende Talente: Zechen 15, Selbstbeherrschung 8, Brauer 9, Hauswirtschaft (Schankknecht) 11

Lindwurmschläger

INI 10 + W6

AT 15

PA 14

TP 1W6+5

DK NH

LeP 39

AU 47

WS 8

RS 2

MR 5

GS 6

Greifax, Sohn des Elgrosch

Der alte Angrosch-Geweihte erfüllt sich in diesem Abenteuer seinen Lebenstraum. Der verschlossene, vorsichtige Erzzwerg ist nach langem Ringen mit sich selbst dazu übergegangen, Abenteurer zu suchen und anzuheuern, die ihn auf seiner gefährlichen Reise nach Dumgaschom begleiten sollen. Dieser Umstand hat ihn zwangsweise zur Zielscheibe höherer Mächte werden lassen, mit denen er alleine nicht fertig wird. Trotz seinem eigentlich misstrauischen Wesen wird er schnell mit den Abenteurern warm und gibt sich ihnen zu erkennen. In diesem Abenteuer erkennt er, was es bedeutet, sich auf die große Bühne zu begeben und lernt, dass Gefahren häufig versteckt lauern.

Alter: 157 Jahre

Größe: 1, 32 Schritt

Haarfarbe: Schlohweiß

Augenfarbe: stechend Blau

Kurzcharakteristik: Betagter, weiser Angrosch-Geweihter, Mystiker, auf der Suche

Herausragende Eigenschaften: CH 15, KK 15, MU 16, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Unfähigkeit Schwimmen

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Angrosch) 16, Lesen/Schreiben Angram 8, Menschenkenntnis 13, Grobschmied 12, Seelenprüfung, Exorzismus

Dolch

INI 11 + W6

AT 13

PA 14

TP 1W6 + 2

DK H

Schmiedehammer

INI 9 + W6

AT 13

PA 9

TP 1W6 + 5 DK N

LeP 38

AU 41

WS 7

RS 3

MR 6

GS 6

Gorbrim, Sohn des Gorimosch

Gorbrim, der dritte Zwerg, ist ein mürrischer Zeitgenosse. Er redet nicht viel und versucht sich, aus den Angelegenheiten Anderer herauszuhalten. Er stellt eine Randfigur der Handlung dar, die jedoch für das Fortlaufen des Plots interessant ist. Er leidet unter dem Konflikt zwischen seinem gescheiterten Auftrag und seiner persönlichen Ehre. Die Zwerge Angraloschs sehen auf ihn herab. Wem einmal eine Aufgabe misslingt, dem geschieht dies öfters. Besonders seine Resignation bekommen die Helden zu spüren. Weiterhin fällt er durch seine Passivität auf: Er greift freiwillig in keinen Kampf ein und flüchtet, sollte es zu einer Auseinandersetzung kommen. Er ist nur spärlich bewaffnet und beruft sich auf seine Stellung als Arbeiter, nicht als Kämpfer. Dies macht ihm keine Freunde.

Sollten die Helden für ihn vor dem hohen Rat der Brillantzwerge eintreten, so wird er sich dennoch erkenntlich zeigen und gewährt einen Blick in sein – eigentlich geselliges – Innerstes.

Die schwarzen Sechs: Paktierer des/-r Agrimoth, Nagrach, Blakharaz, Belkelel, Xarfai, Lolgramoth

Bei den schwarzen Sechs handelt es sich um eine wohlüberlegt zusammengestellte Truppe zur Entführung oder notfalls Eliminierung des Angrosch-Geweihten. Die Bande, bestehend aus sechs hochrangigen Paktierern verschiedener Erzdämonen, ist eine schlagkräftige Gemeinschaft mit vielen verschiedenen Fähigkeiten und Spezialgebieten. Einziges Problem: Es handelt sich hier um Männer und Frauen absolut gegenläufiger Gesinnung, die nicht davor zurückschrecken, gegeneinander zu arbeiten, während Kooperation eine wahre Herausforderung darstellt.

Kopf der Gruppe ist der Agrimoth-Paktierer des dritten Kreises der Verdammnis **Abrax, Sohn des Kubrim**, ursprünglich Brillantzwerg. Er wurde bei der Erstürmung von Lorgolosch gefangen genommen und entführt. Im Lager des Feindes wurde er vor die Wahl gestellt, seinem Glauben abzuschwören oder zu sterben. Er, wankelmütig und ängstlich, schlug sich auf die Seite der Borbaradianer und erkannte nach kurzer Zeit, welche Erleichterungen bei der Ausführung seines täglichen Handwerks ihm ein Pakt mit dem Herren des schwarzen Feuers einbringen könnte. So geriet er in die Fänge Agrimoths und stieg vom Handlanger Schritt für Schritt in den Kommandorang auf. Besonders seine Fähigkeit zur Kontrolle von Dschinnen war dabei hilfreich.

Alter: 104 Jahre

Größe: 1, 37 Schritt

Haarfarbe: Holzbraun

Augenfarbe: Schlackegrau

Dämonenmal:

unbewegliche, versteinerte Rechte

Kurzcharakteristik: Rücksichtsloser, auf seinen eigenen Vorteil bedachter Paktierer, meisterlicher Schmied, kompetenter Borbaradianer

Eigenschaften: KO 16, KK 16, KL 14, IN 12, CH 9, FF 8, MU 14, GE 12, Resistent gegen Feuer, Resistent gegen mineralische Gifte, Resistent gegen Krankheiten, Unfähigkeit Schwimmen, Unansehnlich, Eisern

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Grobschmied 15, Goldschmied 12, Selbstbeherrschung 15

Herausragende Zauberfertigkeiten: Borbaradianische Standardsprüche zumindest kompetent

Herausragende Paktgeschenke: Herrschaft über Dschinne

Steinerne Faust

INI 10 + W6 **AT** 17 **PA** 13 **TP** 2W6 + 3 **DK** H
LeP 45 **AU** 38 **WS** 11 **RS** 4 **MR** 6 **GS** 6

Die ‚Dame‘ der Truppe heißt **Phyranija saba Jamilla** und ist Paktiererin Belkelels im zweiten Kreis. Ihr Werdegang beginnt in der Aristokratie Araniens. Sie war Teil des engen Zirkels um die Dämonenbule *Dimiona von Aranien*, die die Herrschaft an sich riss und Teile des Landes in eine Heptarchie im Namen der schwarzfaulen Lust umwandelte. Während der Verschwörung spielte sie eine zweitrangige Rolle und so überlebte sie auch die Säuberung bei der Rückeroberung Orons durch Aranien. Nach einiger Zeit des Wirkens in der wieder erstarkenden Herrschaftsschicht des Landes zog sie sich in die schwarzen Lande zurück und fungierte seither als Mittlerin zwischen den Reichen und den versteckten Zirkeln, die Aranien wie eine Pest von innen zerfressen.



Alter: 34 Jahre **Größe:** 1, 66 Schritt
Haarfarbe: Rotbraun **Augenfarbe:** Tiefblau **Dämonenmal:** ständiger, intensiver Duft von Jasminblüten
Kurzcharakteristik: Brillante Verführerin, eiskalte, sadistische Mörderin, verstoßene Intrigantin und Spionin
Herausragende Eigenschaften: CH 17, KL 15, IN 15, Gutaussehend, Eitelkeit 11
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Betören 16, Überreden 15, Überzeugen 12, Sich verkleiden 15, Schauspiel 12, Etikette 16
Herausragende Paktgeschenke: *Todesqualen*

Dornenpeitsche

INI 12 + W6 **AT** 19 **TP** 1W6 + 4 **DK** NS
Khunchomer
INI 12 + W6 **AT** 14 **PA** 16 **TP** 1W6 + 4 **DK** N
LeP 36 **AU** 41 **WS** 7 **RS** 1 **MR** 4 **GS** 8

In eisiges Schweigen hüllt sich **der Jäger**, Nagrach-Paktierer des dritten Kreises. Sein Werdegang ist nahezu unbekannt, feststeht jedoch, dass ihn ein gewaltiger Schneesturm in die Arme Belshirashs trieb. Seitdem macht er den hohen Norden unsicher, jedes Lebewesen macht er zum Jagdwild. Er hat seit Jahren nichts mehr anderes als Fleisch zu sich genommen und dabei war es ihm egal, welcher Natur, ob roh oder gebraten, ob frisch oder im ewigen Eis gefroren. Er ist der beste Schütze der Heptarchendiener und verfehlt nur selten sein Ziel. Trotzdem sind seine Pfeile selten tödlich: Er liebt es, mit seiner Beute zu spielen und ihr den letzten Gnadenstoß mit seinem frostigen Dolch zu gewähren – nachdem er sie bei lebendigem Leib gehäutet hat...

Alter: ca. 40 Jahre **Größe:** 1, 87 Schritt
Haarfarbe: Schlohweiß **Augenfarbe:** Eisblau **Dämonenmal:** Zu Eis gefrorenes breites Grinsen
Kurzcharakteristik: Kaltblütiger, mordlüsterner Jäger, meisterlicher Schütze, krankhafter Sadismus
Herausragende Eigenschaften: FF 16, GE 16, IN 15, Stumm, Jagdfieber 18, Richtungssinn, Kälteresistent

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Wildnisleben 17, Spuren lesen 17, Selbstbeherrschung 14, Körperbeherrschung 14, Fesseln/Entfesseln 13, Fallen stellen 13, Orientierung 18, Scharfschütze, Meisterschütze

Herausragende Paktgeschenke: Herausragender Geruchssinn, noch 5 Freipfeile (Der Letzte trifft den Schützen selbst)

Jagdbogen (Kompositbogen)

INI 11 + W6	FK 24		TP 1W6 + 5		
Eberfänger					
INI 11 + W6	AT 17	PA 15	TP 1W6 + 2	DK H	
LeP 39	AU 54	WS 7	RS 1	MR 5	GS 8

Der **Belhalhar-Paktierer** der Bande trägt keinen Namen und spricht keine Sprache. Wenn er durch die dicke Plattenrüstung hindurch zu sprechen versucht, so sind es kehlige Laute, grunzende Worte und bestialisches Brüllen, die man vernimmt. Auch seine Vergangenheit ist unbekannt, sogar sein Geschlecht wird durch die dicken Metallplatten verborgen. Er ist ein Krieger mit Leib und Seele, ein Schlachter ohne Gnade. Er kann seine Vollrüstung niemals ablegen und wenn man durch das winzige Visier zu blicken versucht, so wird es der letzte Blick des Lebens sein. Er ist der Verdammnis näher als jeder Andere der Gruppe, in den fünften Kreis ist er bereits fortgeschritten. Ein einzelnes Horn hat sich durch das Metall geschält und prangt dem Kontrahenten entgegen.

Alter: Unbekannt

Größe: 1, 98 Schritt

Haarfarbe: Unbekannt

Augenfarbe: Unbekannt

Dämonenmal:

Blutbefleckte Rüstung, die an den Träger gebunden ist

Kurzcharakteristik: Verrohter, blutrünstiger Krieger, Meisterlicher Soldat, Wilde Bestie

Eigenschaften: KO 16, KK 18, KL 10, IN 10, CH 8, FF 14, MU 17, GE 16, Eisern, Blutrausch

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Körperbeherrschung 17, Mehrere Kampftalente mindestens *brillant*, Alle nur erdenklichen Kampfsonderfertigkeiten für Schwerter, Zweihandschwerter, Hieb Waffen, Kettenwaffen und Zweihandhieb Waffen

Herausragende Zauberfertigkeiten: *Hartes schmelze* 9, *Höllengeißel* 8, *Schwarz und Rot* 6, *Schwarzer Schrecken* 6

Herausragende Paktgeschenke: *Wundschmerz*, *Lähmende Furcht*, (*Karmoth-Hieb*), *Herrschaft über niedere Dämonen*

Ogerschelle

INI 10 + W6	AT 20	PA 14	TP 2W6 + 5	DK N	
Zweihänder					
INI 11 + W6	AT 18	PA 15	TP 2W6 + 6	DK NS	
LeP 43	AU 49	WS 11	RS 8	MR 8	GS 6

Den Späher der Gruppe stellt **Borojew Stroginski**, ein einsamer, verstoßener Norbarde, der seine Familie an eine Mörderbande verriet und so zu einem heimatlosen, rastlosen Leben verdammt wurde. Der Paktierer des zweiten Kreises ist eigentlich ein kleines Licht in den Reihen der Diener Lolgramoths, jedoch sind seine Qualitäten als Spitzel und Späher besonders in gebirgigen Gegenden für die Heptarchendiener unersetzlich. Auch auf internationaler Bühne hat der junge Mann noch nicht viel Aufsehen erregt und doch ist er für diese Unternehmung angeheuert worden. Bis jetzt hat er sich immer ‚so knapp‘ durchgeschlagen, so ist dies sein erster – und letzter großer Auftrag.

Alter: 23 **Größe:** 1, 76 Schritt
Haarfarbe: Braun **Augenfarbe:** Hellgrün **Dämonenmal:**
Rastlosigkeit, nervös zuckende Finger
Kurzcharakteristik: Junger, unerfahrener Paktierer, Meisterhafter Spion, Flinker Läufer
Herausragende Eigenschaften: GE 17, IN 16, FF 15
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Schleichen 16, Orientierung 16, Wildnisleben 11, Sich Verstecken 14, Fallen stellen 12
Herausragende Paktgeschenke: *Geschwindigkeit*

Dolch

INI 13 + W6	AT 17	PA 15	TP 1W6 + 1	DK H	
Leichte Armbrust					
INI 12 + W6	FK 21		TP 1W6 + 6		
LeP 35	AU 42	WS 7	RS 1	MR 3	GS 9

Ein spät angeheuerter Kämpfer ist **Praiodan von Streitfeld**, paradoxerweise Paktierer des Blakharaz im dritten Kreis der Verdammnis. Zweiter Sohn eines alten Adligen Garetiens wurde er in seinen Augen um sein Erbe gebracht, ermordete Bruder und Vater und floh zwangsweise in die Arme Tyakra'mans. Seit diesem Tage jagt er jeden Verwandten oder Freund seiner Familie und mordet aus dem Schatten. Seine Klinge reißt bösartige Wunden mit jedem Schlag, während seine Hand die Waffe sicher ins Herz stößt. Lange Jahre trieb er im Mittelreich sein Unwesen, bis er schließlich dem Ruf des Dämonenmeisters in die Schlacht an der Trollpforte folgte. Dort entkam er der Niederlage und der Hinrichtung als Ketzer und dient seit dem verschiedenen Herren als treu ergebener Diener – unter anderem stand er in Diensten Galottas.

Alter: 52 **Größe:** 1, 83 Schritt
Haarfarbe: Grau meliert **Augenfarbe:** Feuerrot **Dämonenmal:** Glühende
Augen, schwarze Flecken auf Gesicht, Armen und Brust
Kurzcharakteristik: Alter, verbitterter Rächer, Vatermörder, Desillusionierter, brillanter Schwertkämpfer
Herausragende Eigenschaften: KK 16, GE 15, Unansehnlich
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Überzeugen 11, Selbstbeherrschung 9, Spuren lesen 10, Kampfsonderfertigkeiten für den Schwertkampf
Herausragende Paktgeschenke: *Dämonische Waffe*

Dämonische Klinge

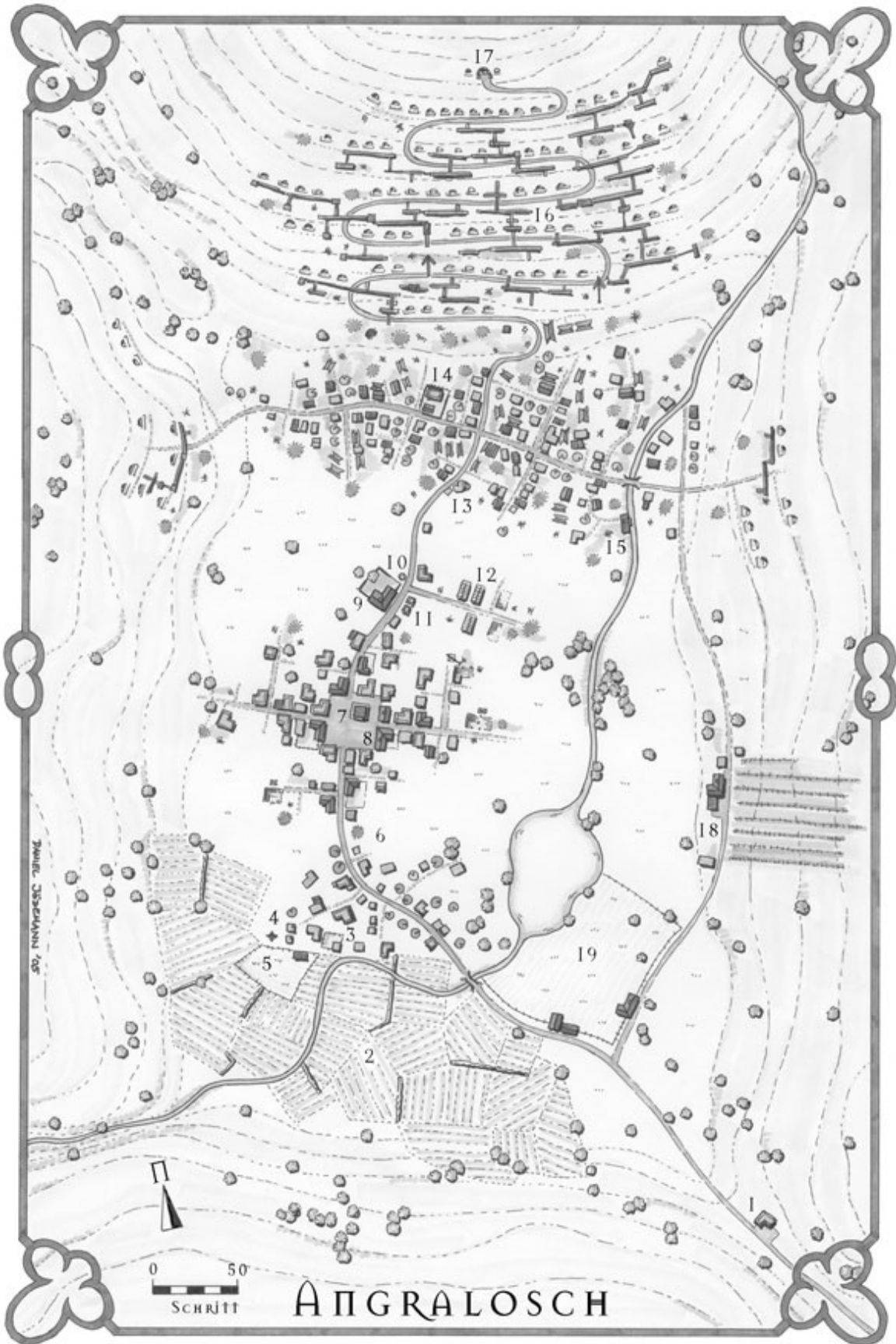
INI 11 + W6	AT 19	PA 18	TP 1W6 + 5	DK N	
LeP 38	AU 39	WS 7	RS 4	MR 6	GS 7

Besondere Kampfregele und –Manöver:

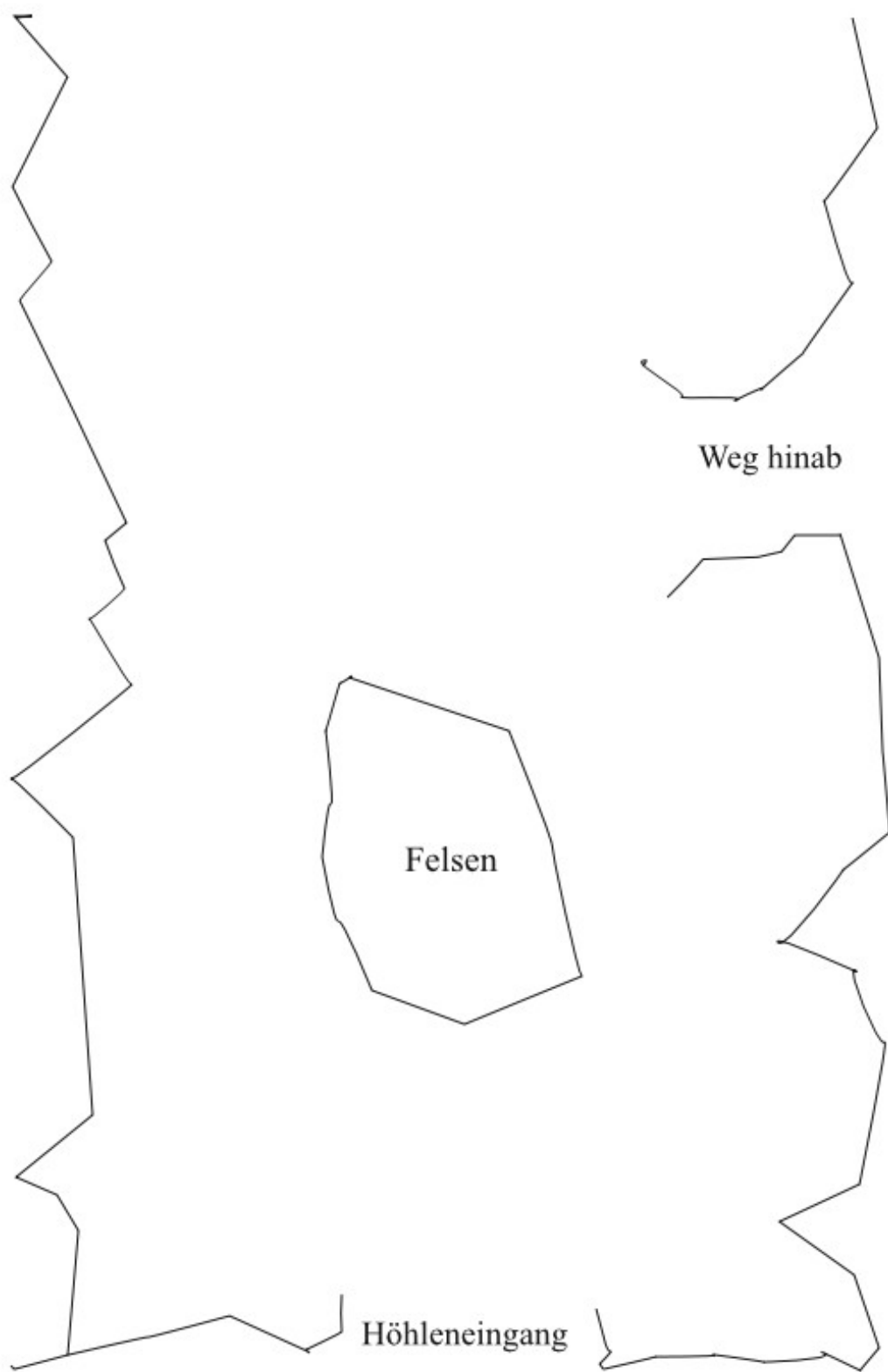
Die Waffe verursacht bei jedem Schlag, der die Wundschwelle überschreitet, zusätzlich eine weitere Wunde.

II) Karten und Pläne

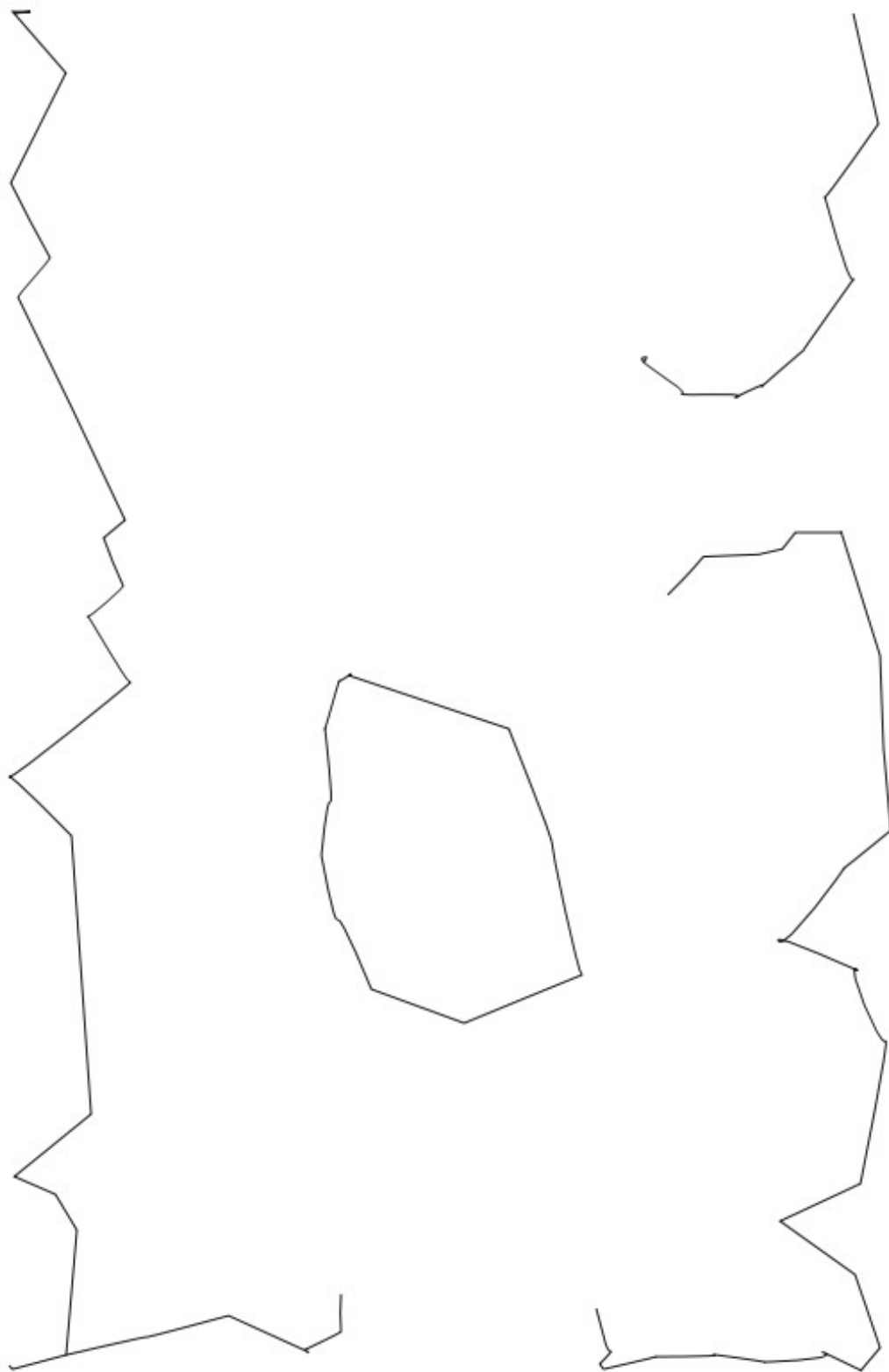
Angralosch



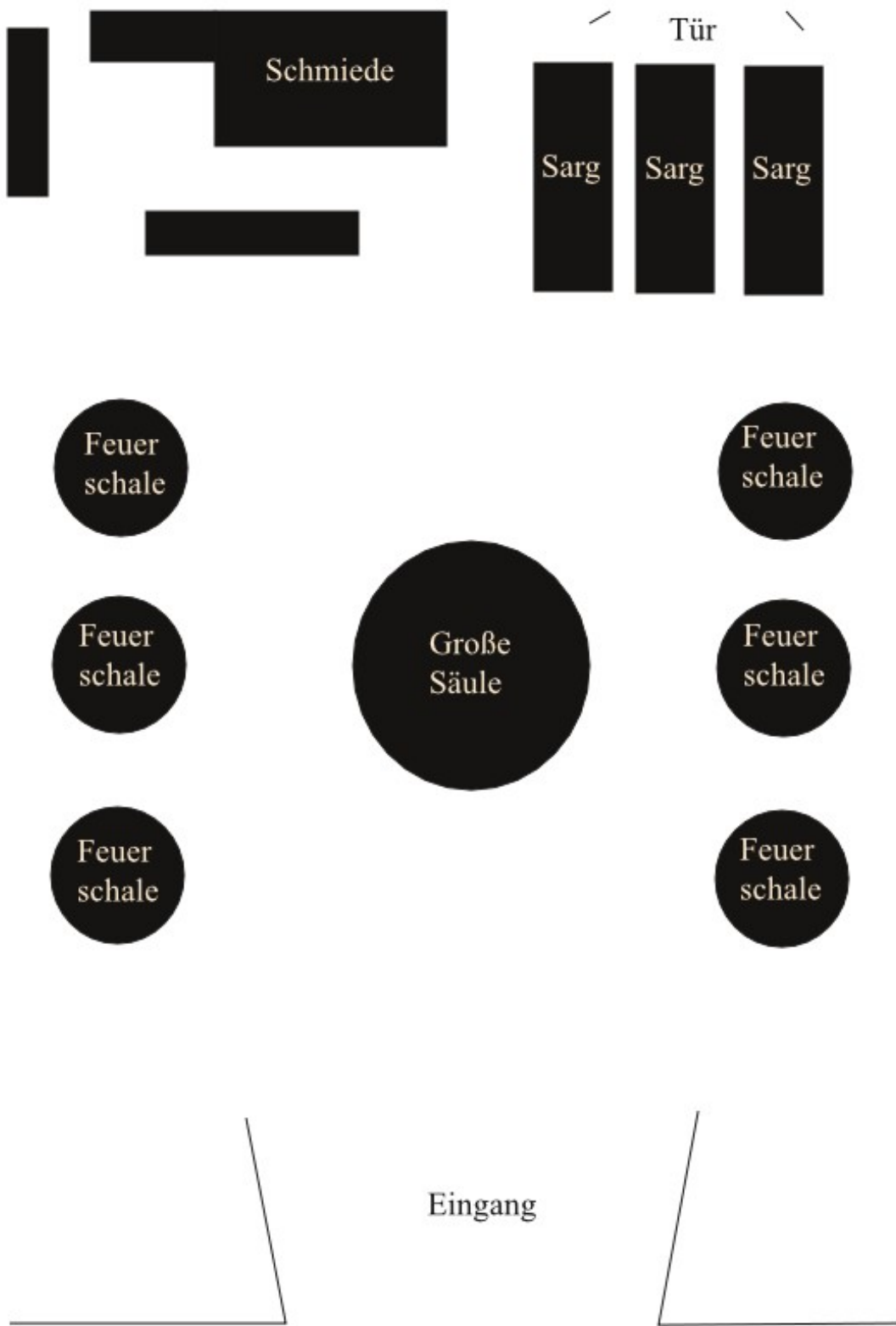
Kampfplatz mit Beschriftung



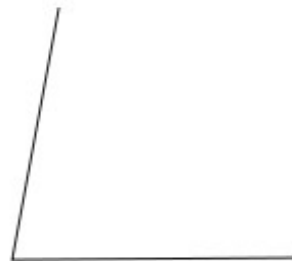
Kampfplatz ohne Beschriftung



Dumgaschom mit Beschriftung

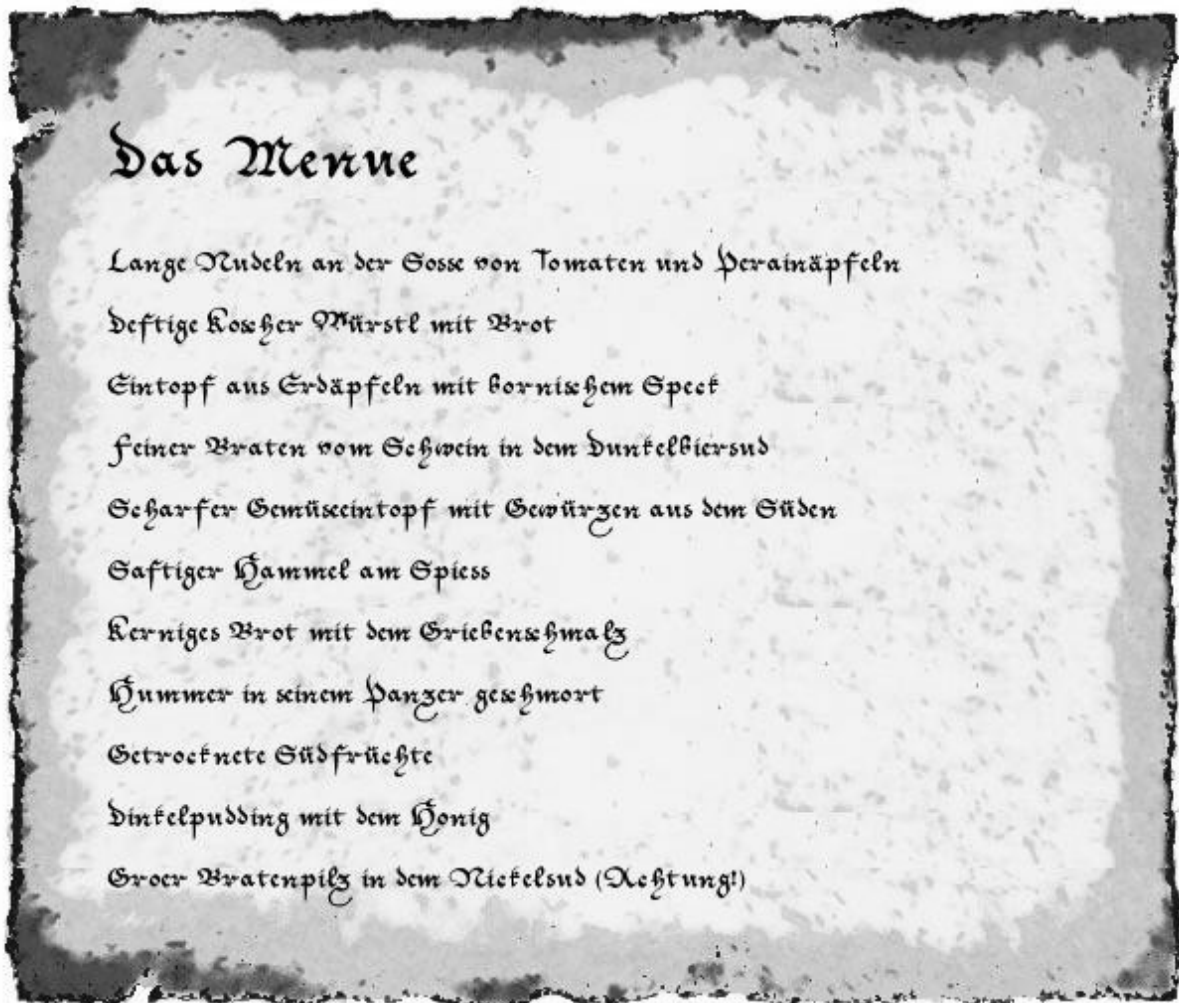


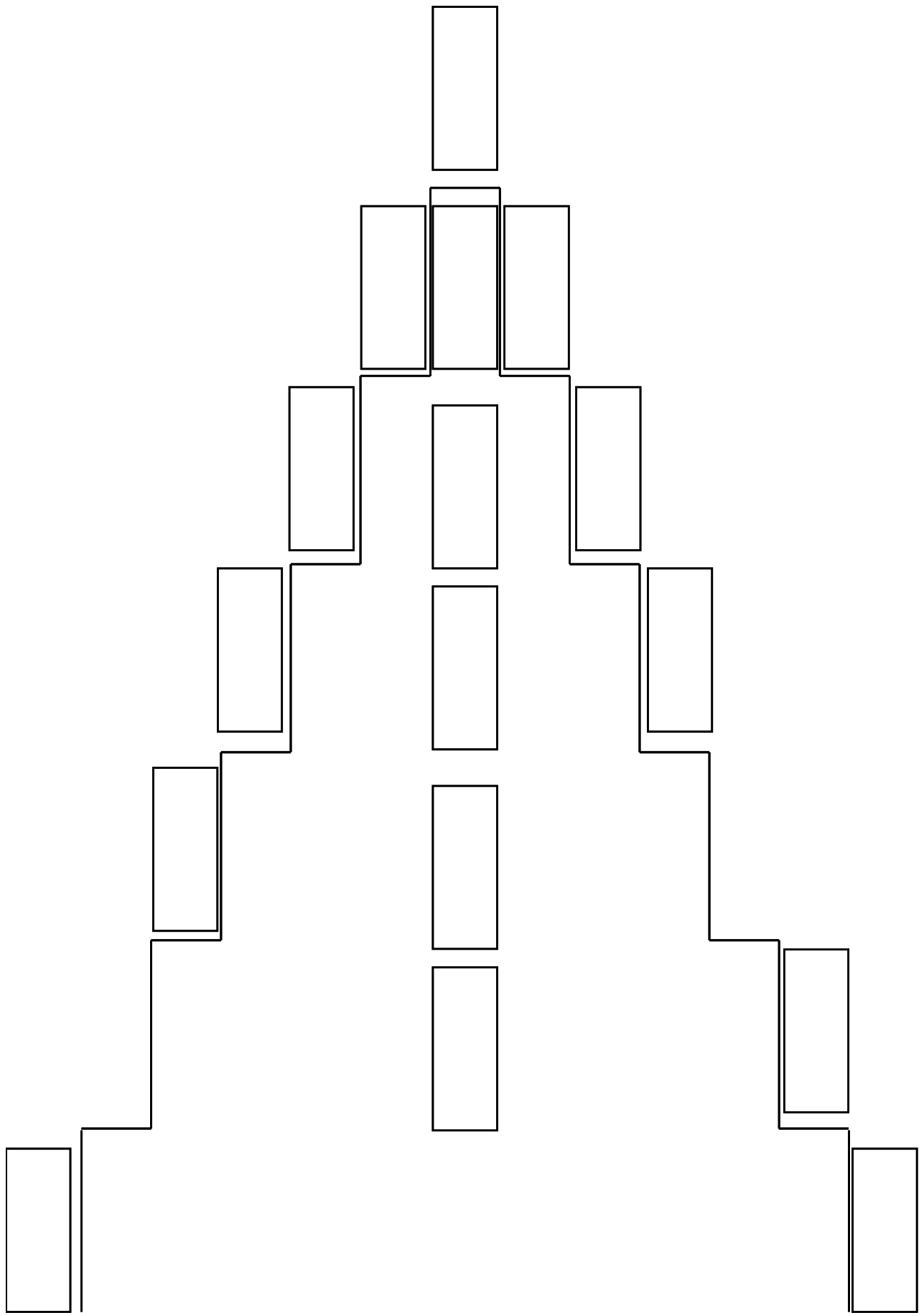
Dumgaschom ohne Beschriftung



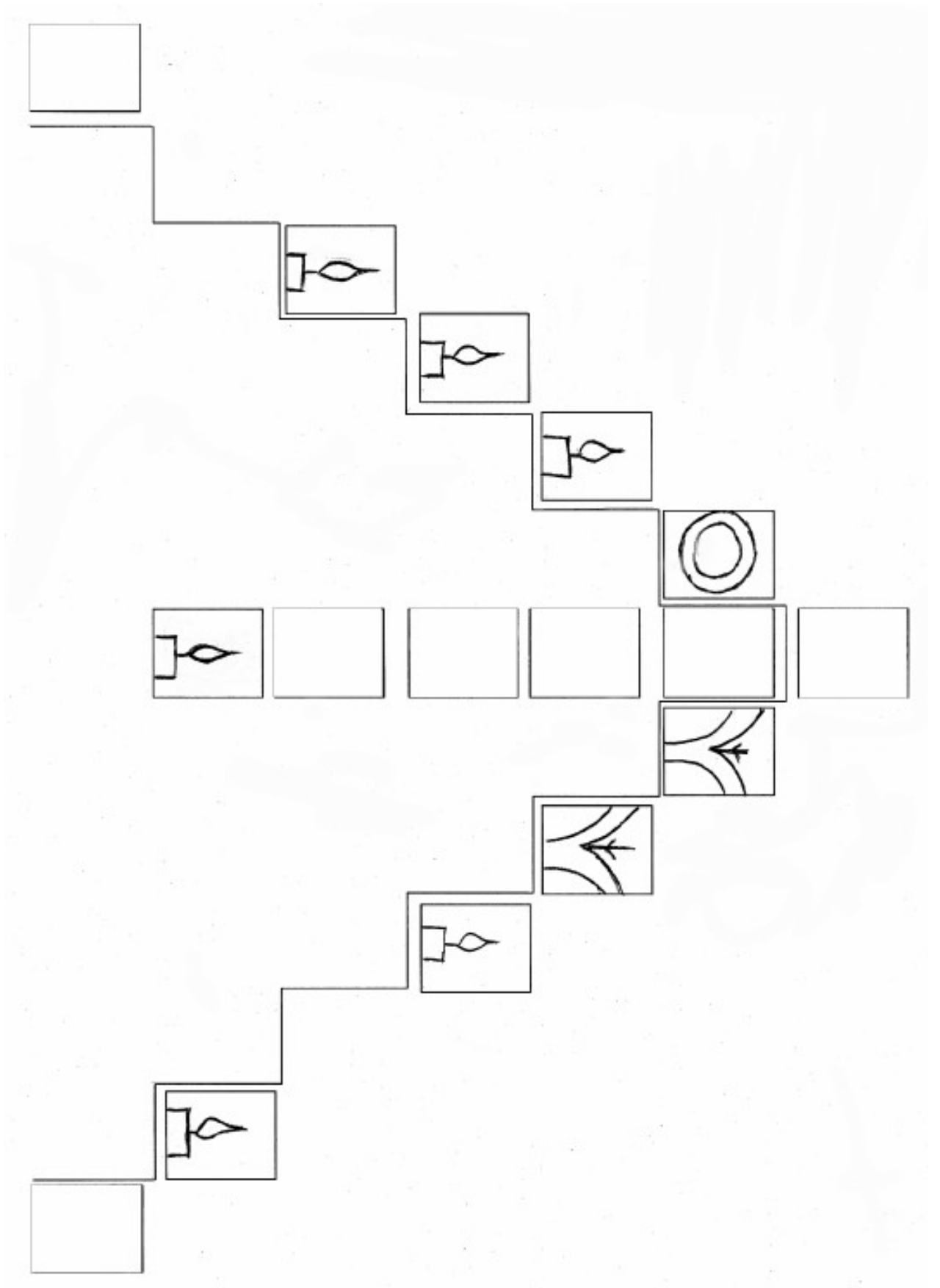
III) Handouts

Menü der Gaststätten Aventuriens





Rätsel mit Piktogrammen



IV) Des Rätsels Lösung

