



ÜBER DEN WEARRAN-PASS

VON RAINER NAGEL
(NACH EINER VORLAGE VON JÜRGEN E. FRANKE)

Ein Abenteuer in Alba und im Pengannion-Gebirge für 5 Spielerfiguren der Grade 3-5
- copyright © 2001 by Verlag für F&SF-Spiele -

Einführung

Über den Wearran-Paß ist ein Abenteuer mit vorgefertigten Spielerfiguren (fünf Zwerge der Grade 3 bis 5). Die Spielzeit beträgt etwa fünf Stunden. Wird es als Turnierspiel gespielt, sollten die Charaktere nach Möglichkeit verdeckt verteilt werden. Nach dem Austeilen der Charakterblätter sollte jeder Spieler ein Namensschild vor sich auf den Tisch stellen, dem nicht nur der eigene Name, sondern auch der der Figur zu entnehmen ist; dies erleichtert dem Spielleiter den Überblick und beschleunigt am Ende des Spiels die Wertung.

Grundlage für dieses Abenteuer ist *Über den Perellion-Paß* von Jürgen E. Franke, zuletzt 1992 in der Einsteiger-Box *MIDGARD - Im Reich der Phantasie* veröffentlicht und danach für eine spätere Turnierverwendung zur Seite gelegt. Zusammen mit Jürgens Idee, man könnte das ja mit Zwergen machen, die Schnaps transportieren, dessen Anlieferung dann von einer Horde erzürnter Zwergenfrauen verhindert werden sollte, entstand schließlich die nachstehende Überarbeitung.

Bedanken möchte ich mich bei den elf Turnierspielleitern von Bacharach, die mithalfen, das Turnier zu einem Erfolg werden zu lassen (und danach auch mit Kritik und Anregungen nicht sparen): Stefan Brutscher, Jens Clever, Marek Jäger, Thomas Kerbebaum, Hans-Joachim Meier, Oliver Rehm, Jörn Schridde, Klaus Singvogel, Miriam Ungermann-Voss, Eike Voss und Martin Wirsing.

Übersicht für den Spielleiter

Das Abenteuer beginnt in Twineward, wo die kleine Gruppe von fünf Zwergen unter der Führung des Mahalpriesters Darin Mahalssohn auf eine große Expedition gehen, um Kontakt zu einer seit Jahrhunderten als verschollen geltenden Zwergenbinge in den Grenzbergen zwischen Alba und Clanngadarn aufzunehmen. Als „Erstausrüstung“ führen sie zehn Fässer edlen Uisges, zehn Fässer noch edleren Zwer-

genschnapses und fünf Kisten besten Halblings-Pfeifenkrauts mit sich, die in einem von Krund Pötteschmeißer organisierten sechsspännigen Planwagen transportiert werden. Die bis zu diesem Zeitpunkt verstrichene Hintergrundgeschichte wird in »Szene Eins: In Twineward« als Vorlesepassage geliefert.

Anfangs verläuft die Reise mehr oder weniger ereignislos - bis auf eine mögliche Begegnung in einem abgebrannten Rasthaus sowie ein Zusammentreffen mit Kentauren. Die Zwerge erreichen schließlich *MacCorins Herdfeuer*, ein aus *Kopffjagd* bekanntes Rasthaus am Eingang zum Paß, wo sie einen interessanten Abend verbringen können, bestaunt von den anderen Gästen.

Von *MacCorins Herdfeuer* ist es nicht mehr weit bis zum Wearran-Paß, durch den die einzige Handelsstraße weit und breit durch die Pengannion-Berge führt. Im Paß erschweren Unwetter, Oger und Bergmensen die Reise

Haben die Abenteurer den Paß erst einmal hinter sich gelassen, so sind sie fast am Ziel - sie brauchen dann nur noch nach Osten in die Berge abschnellen und die verschollene Binge finden. Davor allerdings müssen sie sich mit einer Gruppe heimtückischer Dunkelzwerge sowie einem Trupp erzürnter Zwergenfrauen auseinandersetzen, die auf magischem Wege von der anstehenden Lieferung erfahren haben und ihren Männern die verderblichen Genußstoffe vor-enthalten möchten. An dieser Stelle entscheidet dann die Diplomatie der Spielerfiguren darüber, wie das Abenteuer letztlich endet.

Es erweist sich, daß die verschollene Binge von einem Matriarchat regiert wird, dessen Frauen, im Gegensatz zu denen der albischen Zwerge, Bärte zu tragen scheinen (in Wirklichkeit Barttoupets) und auch so das Sagen haben; diese Entwicklung sollte unsere tapferen Zwerge am Ende ihrer Reise durchaus verwirren...

Als zeitliche Struktur des Abenteuers läßt sich etwa folgendes erwarten:



- »Szene Eins: In Twineward«: etwa 60 Minuten (inklusive Studierens der Charakterblätter und Reisevorbereitungen);
- »Szene Zwei: Unterwegs zu MacCorins Herdfeuer«: 30 bis 60 Minuten (abhängig von der Begegnung mit den Hedleas);
- »Szene Drei: In MacCorins Herdfeuer«: etwa 60 Minuten;
- »Szene Vier: Die Fahrt durch den Wearran-Paß«: 30 bis 60 Minuten (je nach Zahl der Begegnungen);
- »Szene Fünf: Begegnung mit einem Udrachen«: 30 Minuten (bei Einbau der Harpyen);
- »Szene Sechs: Die Dunkelzwerge«: 30 bis 45 Minuten;
- »Szene Sieben: Ein unerwarteter Hinterhalt«: 30 bis 45 Minuten.

SZENE EINS: IN TWINEWARD

Vor euch steht der große, unförmige Wagen, bedeckt mit einer Plane und gezogen von sechs großen Tieren: kräftige, ausdauernden Bergponys, alles besorgt von Krund Pötteschmeißer, dem in Twineward unter die Halblinge gegangenen Zwergenhändler. Alles ist bereit, um die notwendige Entsatzexpedition zu jenen armen Zwergen zu schicken, die seit Jahrhunderten jeden Kontakt mit der Zivilisation verloren haben. Etwa vierhundertfünfzig Kilometer des Reisens durch zum Glück meist schönes Gelände (alte, gute Knochen der Erde) liegen vor euch.

Noch vor gar nicht allzu langer Zeit hätte sich keiner von euch eine Expedition derartigen Umfangs auch nur träumen lassen. Dann aber kehrte Bror Eisenfaust, ein abgehärteter, welterfahrener Zwergenkämpfer, nach langer Wanderung zur Königsbinge Gimil-Dum zurück, wo er den Ehrwürdigen Graubärten erstaunliches berichtete: Er sei in den Bergen von Clanngadarn auf Spuren einer alten, lange verschollenen Zwergenbinge gestoßen, der er sich aber allein nicht weiter nähern wollte. Er sei deshalb nach Gimil-Dum zurückgekehrt, um den Rat der Ehrwürdigen Graubärte einzuholen. Diese hatten einige Tage lang beraten und schließlich entschieden, Bror Eisenfaust mit einer kleinen Gruppe vertrauenswürdiger Hallzwerge auszuschicken. Die Leitung der Expedition wurde dem ehrwürdigen Priester Darin Mahalssohn übertragen, dem der junge Krieger Torkvin Schmiedehammer sowie der Thaumaturg Glombur Höhlenglanz zur Seite gestellt wurden.

Zudem gaben die Ehrwürdigen Graubärte der kleinen Gruppe ein wertvolles Geschenk für die lange verschollenen Brüder mit: zehn Fässer besten Gimil-Dumer Zwergenschnapses! Diese seien in Twineward durch zehn

Fässer guten albischen Uisges sowie fünf Kisten Pfeifenkraut zu ergänzen. Dort sollte die kleine Gruppe mit Krund Pötteschmeißer, aus der Binge Reginsvid, zusammentreffen, der sich bereit erklärt hatte, die Expedition von dort aus zu organisieren und auch die noch ausstehenden Waren zu besorgen.

All dies ist nun erledigt, und ihr steht kurz vor dem Aufbruch. Die Rettung der lange verschollenen Brüder ruft!

An dieser Stelle sollten die Spieler kurz ihre Figuren beschreiben. Zu größeren Interaktionen zwischen den Figuren sollte es hier noch nicht kommen; dazu ist Zeit genug während der anderweitig ereignislosen zweitätigen Reise nach Norwardstor. Allerdings sollte der Spielleiter an dieser Stelle bereits mit dem Spieler von Glombur Höhlenglanz abklären, welche Runenstäbe und Siegel dieser anzufragen gedenkt.

Mancher mag sich fragen, warum Bror Eisenhand mit seiner Information nach Gimil-Dum kam und nicht eine der Zwergenbingen im Pengannion aufsuchte, beispielsweise das fast an der Strecke liegende Tanast. Grund hierfür ist, daß es eine starke Rivalität zwischen den albischen Zwergen und ihren Vettern im Pengannion gibt, was wohl daran liegt, daß sich der König in Dvernaut als Herr aller Zwerge Nord-Vesternesses ansieht und es deshalb früher ständig Streit um die Oberhoheit über die Offa-Zwerge gab. Insofern hat die ganze Expedition auch eine politische Komponente, die Bror, der aus reinem Patriotismus zum Sitz seines eigenen Königs kam, gar nicht bekannt sind - wohl aber Darin Mahalssohn. Ihm (als einzigem) ist sehr wohl bewußt, wie wichtig es wäre, die verschollene Binge zu finden, bevor die Pengannion-Zwerge fündig werden. Diese Informationen sind in *Anhang II* dargelegt, den der Spielleiter zu Spielbeginn dem Spieler Darins aushändigen sollte.

Da sich Krund Pötteschmeißer in Twineward auskennt, kann der Spielleiter dessen Spieler die nachstehenden Informationen zugänglich machen (s. auch *Anhang III*):

Twineward wurde erst vor etwa 300 Jahren gegründet, um albische Präsenz in dem damals gerade eroberten Teil der Nordmarken zu demonstrieren. Es ist trotz seiner beeindruckenden Stadtmauern immer noch die am engsten an ihren Grundherren gebundene Stadt im ganzen Städtebund des Wealds. Mit den machtvollen MacRathgars als Herren hat Twineward kein so leichtes Spiel wie andere Städte - schließlich hat der Heereswart der Nordmarken höchstpersönlich auf der benachbarten Festung Twinegard seinen Sitz! Twineward ist der zentrale Werbeplatz für Söldner und Abenteurer in den noch immer umstrittenen Gebieten der Nordmarken, da bei Clans und Feudalherren stets großer Bedarf an waffengewandten Kämpfern und geschickten Zauberern herrscht. Außerdem ist Twineward als dem Halfdal nächstgelegene Stadt für viele Halblinge das Tor zur (in mehrfacher Hinsicht) großen Welt. Viele Händler Twinewards sind auf die



Wünsche ihrer kleinen Kundschaft eingerichtet. Vor allem ungewöhnliche Koch- und Backzutaten sowie ausgezeichnetes Pfeifenkraut gibt es hier in Hülle und Fülle zu erwerben.

In Twineward sind alle Waffen und bis auf Platten- und Vollrüstung auch alle Rüstungsarten erhältlich; allerdings besteht eine Chance von nur **50%**, daß Rüstungen auch in Zwergengröße vorhanden sind. Reit- und Zugpferde, Esel, Maultiere und Kleinvieh können in unbegrenzter Anzahl erworben werden; besonders interessant dürften wohl Reserveponys sein (Krund hat nur sechs Ponys eingekauft), die für **50 GS** pro Pony erhältlich sind. Auch Werkzeug und andere Gegenstände des täglichen Bedarfs sind in ausreichendem Umfang vorhanden.

Die Details zu Brors Fahrt und die Quelle seiner Informationen sind im Anhang aufgelistet, der im Abschnitt »*Informationen über die Reiseroute*« abgedruckt wird.

Der Wagen

Der von Krund besorgte Wagen ist ein 1,80m breiter und 5 m langer Zweiachser. Auf dem Kutschbock kann neben dem Fahrer (wohl Krund) noch eine zweite Person Platz nehmen. Die hölzernen Seitenwände sind 40 cm hoch. Darüber ist planwagenartig ein festes Leinentuch gespannt, das nach hinten offen, nach vorne mit Lederschnüren zugebunden ist. Die vorderen 4 m des Laderaums werden von den 70cm langen und 40cm durchmessenden Fässern, den fünf Kisten (80 x 50 x 30 cm) und dem übrigen Gepäck in Anspruch genommen. Dahinter können noch bis zu 2 (Zwergen-) Passagiere sitzen, auch wenn es dann ziemlich eng wird. Quetschen sich tatsächlich zwei Zwerge in den Wagen, ist dieser bis zum Bersten voll; weitere Ausrüstung kann also nur eingepackt werden, wenn höchstens einer der Zwerge in den Wagen klettert! Die Fässer verfügen über jeweils 30 Strukturpunkte, die Kisten über 20.

Neugierige Spieler möchten bestimmt wissen, welche Sorten Pfeifenkraut Krund besorgt hat: Es handelt sich um drei Kisten Dalesender Koboldsöhrchen (Krunds Lieblingsmarke) und zwei Kisten Meliander Blondblatt. Vom Ankauf der ebenfalls in Twineward erhältlichen, teureren Importkraute hat Krund abgesehen, möchte er doch die einheimische (Halblings-) Industrie fördern. Darüber hinaus kann man davon ausgehen, daß sich ausreichend Nahrung (Bier, Bier, Bier und, ach ja, auch ein wenig Trockenfleisch und Brot) für drei Wochen auf dem Wagen (notfalls auf einem Packtier daneben) befindet (die Wochenangabe gilt natürlich nur bei Rationierung). Der Spielleiter muß nicht zwingend Buch darüber führen, ob die Vorräte ausreichen oder nicht (außer, es würde das Abenteuer bereichern), aber diese drei Wochen können doch als eine Art Zeitlimit gerechnet werden, unter dem die Spielerfiguren stehen, wenn sie nicht auf die Jagd gehen wollen (was im Gebirge eher schwierig ist, ganz davon abgesehen, daß ohnehin nur Bror Eisenfaust es könnte).

Wird der Wagen von 6 Ponys gezogen, so beträgt seine Geschwindigkeit **B 36**. Ist er mit 4 oder gar nur mit 2 Tieren bespannt, verringert sich seine Geschwindigkeit auf **B 24** bzw. **B 12**.

Kommt es während der Fahrt zu **Kampfhandlungen**, so können durch die hintere Öffnung der Wagenplane bis zu zwei Wageninsassen mit Waffen oder Magie in den Kampf eingreifen. Zusätzlich kann ein auf dem Kutschbock sitzender Begleiter in die Geschehnisse eingreifen. Der Fahrer kann selbst nicht kämpfen, solange er mit dem Lenken des Wagens beschäftigt ist.

Bei schneller Fahrt (B 24 und mehr) erleiden Abenteurer auf dem Wagen im Kampf **WM-4**. Zauberer müssen nur darauf achten, daß sie ihre Opfer während des ganzen Zaubervorgangs im Blickfeld haben.

6 Bergponys (Grad 2):

13 LP, 11 AP - TR - Gw 60, St 80, B 48

ANGRIFF: Hufschlag+7 (1W6) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13/11

Informationen über die Reiseroute

Die folgenden Informationen sind allesamt in Twineward erhältlich. Im großen und ganzen verfügt auch Bror Eisenfaust über sie, da er die Strecke auf dem Weg nach Gimildum zurückgelegt hat. Bror weiß allerdings nur die ungefähren Reisedistanzen, die wichtigen Geländemerkmale (Nowardstor, abgebranntes Gasthaus, *MacCorins Herdfeuer*) sowie die Reisezeiten für einen allein reisenden Zwerg. Wie dies mit einem Wagen aussieht, weiß er natürlich nicht; insofern sind seine Entfernungsangaben natürlich auf seine Reise zu Fuß bezogen (s. *Anhang IV*):

Natürlich ist Dir die Strecke grob bekannt, denn schließlich hast Du sie ja bereits einmal zurückgelegt. Von hier aus müßt ihr als erstes den kleinen, an der Handelsstraße gelegenen Ort Norwardstor erreichen, der etwa 25 Wegstunden entfernt ist. Der Ort ist eher langweilig. Danach steigt der Weg über hügeliges Heideland bis zum Beginn der Paßstraße ab - weitere 25 Wegstunden. Am Beginn der Paßstraße steht *MacCorins Herdfeuer*, ein Menschenrasthaus, an dem Du zwar vorbeigekommen, aber nicht eingekehrt bist: Menschengasthäuser bereiten oft mehr Ärger, als das Bett wert ist, und von Deinem Packtier wolltest Du Dich schon gar nicht trennen. Zwar hättest Du wohl in einer Art Heuschober im Stall schlafen können, aber die luftigen Höhen dieser Vorrichtung hast Du dann doch etwas übertrieben gefunden. Dann lieber im Freien übernachten! Die Menschen nennen das Gasthaus „das letzte Haus der Zivilisation vor der Grenze“, was bei dem, was die Menschen unter „Zivilisation“ verstehen, wohl nicht so viel zu sagen hat.



Danach zieht sich die Paßstraße lange Zeit durchs Gebirge, etwa um die 70 Wegstunden. Der Paß ist nicht ganz ungefährlich, aber die Gefahren beschränken sich auf gelegentliche wilde Tiere und vereinzelte Menschenhorden, die leicht zu vertreiben sind. Nach den etwa 70 Stunden sollte die Abzweigung kommen, von der aus es weiter zur Zwergenbinge geht. Wie weit es dorthin genau ist, weißt Du nicht so genau, da Dein Informant da eher ungenau war und Du den Weg nie zu Ende gegangen bist (sondern nur etwa 10 Stunden in den Berg hinein).

Ach ja, Dein Informant... Vermutlich werden Dich die anderen fragen, woher Du überhaupt von der Binge weißt. Nun, da mußt Du ein wenig vorsichtig sein, aus zwei Gründen: Zum einen hast Du versprochen, Deinen Informanten nicht zu verraten, und zum anderen könnte die Sache ... nun ... ein wenig peinlich werden. Es war nämlich ein Gnom namens **Caelgan Höhlensucher**, den Du in der Nähe der Abzweigung im Paß getroffen hast und der Dich auf die Abzweigung und die Zwergenbinge, zu der sie führen sollte, hinwies. In längeren Diskussion hat es der Kleine geschafft, Dich von seiner Idee zu überzeugen - vermutlich, weil er Deine Beschützerinstinkte geweckt hat. Auf jeden Fall hat er Dir die Sache wichtig genug erscheinen lassen, daß Du nach Gimildum aufgebrochen bist, um den dortigen Ehrwürdigen Graubärten zu berichten.

Der erste Reiseabschnitt führt auf der mehr oder weniger gut instandgehaltenen Handelsstraße von Twineward nach Norwardstor. Die Entfernung beträgt ca. 80 km. Norwardstor ist ein relativ kleiner Ort (der normale Albai würde es ein „Kaff“ nennen), über den den Bewohnern Twinewards nicht besonderes einfällt. Nur wenige wissen, daß sich hier Wilfyrd MacTuron, früher unter dem Namen „Gormigust“ einflußreiches Mitglied der Gilde der Mondschwinge, niedergelassen hat (es ist für dieses Abenteuer auch nicht von Bedeutung, und die Zwerge wird es kaum interessieren).

Von Norwardstor steigt der Weg über hügeliges Heideland bis zum etwa 80 km entfernten Beginn der Paßstraße an, an dem auch *MacCorins Herdfeuer* gelegen ist; auch diese Wegstrecke führt über die Handelsstraße. Das Rasthaus hat allgemein einen guten Ruf (zumindest für ein Gasthaus im Grenzland).

Von *MacCorins Herdfeuer* bis zur nach Osten führenden Abzweigung, die tiefer in den Pengannion führt, sind es etwa 200 km auf der Paßstraße. Der Paß gilt als voller Gefahren: Verwinkelte Seitentäler locken den Fremden vom rechten Weg. Räuberbanden und Stammeskrieger (oft ein und dasselbe) versuchen, Nutzen aus dem Reiseverkehr zu ziehen. Oft versperren Geröllawinen die Paßstraße, und kleine Horden des Bergvolkes tun das ihre, Reisenden die Zeit zu vertreiben. Der Paß ist um diese Jahreszeit bereits

befahrbar, doch muß man stets auf überraschende Unwetter gefaßt sein.

Letztlich müssen sich die Spielerfiguren nochmals etwa 80 km durch einen engen Bergpfad schlagen, bis sie vor der verschollenen Zwergenbinge stehen. Der dorthin führende Weg ist allein Bror Eisenfaust bekannt.

Pannen während der Reise

Die Straße über den Paß ist nicht im besten Zustand für das Reisen mit vollbeladenen Wägen. Es besteht immer die Möglichkeit, daß eine Radspeiche bricht oder daß sich ein Pony durch einen falschen Tritt verletzt. Daher muß der Fahrer einmal täglich einen **EW:Wagenlenken** machen. Im Normalfall ist das Gespann in gutem Zustand und wird nicht mehr als 9 Stunden am Tag - unterbrochen von einer einstündigen Mittagspause - bewegt. Bei schlechtem Zustand des Wagens (d.h. pro erfolgter Behelfsreparatur) oder der Zugtiere oder bei längeren Tagesstrecken erhält der Fahrer jeweils **WM-2** auf seinen Erfolgswurf, die sich addieren.

Diese Würfe entfallen, solange sich die Spielerfiguren noch auf der Handelsstraße befinden (gleichwohl bössartige Spieler sie trotzdem verlangen und auf eine **1** hoffen können), da die Handelsstraße in gutem Zustand ist. Schwieriger indes wird es auf dem Bergpfad; hier sollte der Wurf zweimal pro Tag mit **WM-2** durchgeführt werden.

Der Spielleiter muß indes immer darauf achten, daß sich die Zahl der Unfälle und Pannen nicht häuft. Spätestens nach dem zweiten Unfall sollte er auf die Würfe verzichten oder zumindest ihre Zahl reduzieren bzw. sie mit positiven WM belegen; es bringt wenig, wenn die Spieler stundenlang nur mit der Reparatur des Wagens beschäftigt sind.

Bei einer **Panne** wird mit **1W6** gewürfelt:

- 1-4:** Der Wagen ist beschädigt; die Reparatur dauert 1W6+2 Stunden.
- 5:** Ein Pony ist leicht verletzt; mit *Erster Hilfe* kann es in einer Stunde so gut versorgt werden, daß es den Wagen wieder ziehen kann.
- 6:** Ein Pony ist so schwer verletzt, daß es zurückgelassen werden muß.

Verfolgungsjagden

Es kann passieren, daß die Reisegruppe vor einem Gegner zu fliehen versucht. Eine solche Verfolgungsjagd wird in Runden zu 10 sec ausgespielt. Wagen, Reiter und andere Wesen bewegen sich mit ihren normalen Bewegungsweiten (z.B. mit 36 m pro Runde für den vollbespannten Wa-



gen oder mit 40m pro Runde für einen Zwerg auf einem Bergpony). Nach je 20 Runden einer Verfolgungsjagd entscheidet ein **EW:Wagenlenken** für den Fahrer, ob das Gespann bei der wilden Fahrt im unwegsamen Gelände verunglückt. Beim Erfolgswurf werden dieselben Abzüge wie beim täglichen Pannenwurf berücksichtigt.

Die **Folgen eines Unfalls** werden wie die Folgen einer Panne mit **1W6** bestimmt:

- 1:** Der Wagen kippt um und wird 1W20 m mitgeschleift, bevor das Gespann zum Stehen kommt. Insassen des Wagens und Reisende auf dem Kutschbock stürzen zu Boden und verlieren 1W6 LP und AP. Aufstehen und aus dem umgestürzten Wagen herausklettern kostet je 1 Runde Zeit.
- 2:** Der Wagen ist beschädigt und kommt nach 2W20 m zum Stehen. Die Insassen bleiben aber kampfbereit. Das Aussteigen aus dem Wagen kostet 1 Runde Zeit.
- 3–4:** Der Wagen ist beschädigt, kann aber mit um 6m pro Runde verringerter Geschwindigkeit weiterfahren.
- 5–6:** Ein Pony ist schwer verletzt; der Wagen kommt nach 2W20 Meter zum Stehen.

Nach Ende der Kampfhandlungen müssen Schäden am Wagen wie bei einer Panne in 1W6+2 Stunden repariert werden. Bei einer Verfolgungsjagd verletzte Ponys haben sich ein Bein gebrochen. Den Abenteurern bleibt nichts anderes übrig, als das Tier möglichst schnell von seinen Schmerzen zu erlösen.

Die Reise zum Wearran-Paß

Mit den Angaben aus der Tabelle *Reisegeschwindigkeiten* und anhand der Karte kann der Spielleiter leicht verfolgen, wie die Zwerge vorankommen.

Unterwegs können aber Ponys ausfallen oder die Abenteurer gar gezwungen sein, den Wagen aufzugeben und einen Teil der Fässer selbst zu tragen oder von Lasttieren tragen

zu lassen. Einem Maultier oder Pony kann man zwei Fässer aufladen. Zwei Abenteurer können mit einer entsprechenden Tragevorrichtung gemeinsam eines der fast 100 kg schweren Fässer transportieren.

Es gelten folgende **Reisegeschwindigkeiten** (in km/h):

Fortbewegung	Handelsstraße	Paßstraße	Gebirgspfad
Wagen mit 6 Ponys	8	5	1
Wagen mit 4 Ponys	6	4	1
Wagen mit 2 Ponys	4	2	-
Reiter auf Pony	10	8	4
Fußgänger	3	3	1

Unter voller Ausnutzung des **Tageslichts** kann man im Einhornmond, der etwa dem Monat Mai entspricht, 10 Stunden am Tag reisen. Sitzt ein Fahrer länger als 6 Stunden ohne Pause auf dem Kutschbock, so erhöht sich für den betreffenden Tag die Pannenwahrscheinlichkeit (s. oben). Die Dämmerung dauert morgens und abends jeweils eine Stunde. Reist man während dieser Zeit, so erhöht sich ebenfalls die Pannenwahrscheinlichkeit.

In der **Dunkelheit** kann man abseits der Handelsstraße weder reiten noch mit dem Wagen fahren. Es ist allerdings möglich, die Tiere langsam am Zügel zu führen. Auf diese Weise legt man 2 km pro Stunde zurück. Gebirgspfade sind nachts unbenutzbar. Auf der Handelsstraße kann man nachts mit halber Geschwindigkeit fahren oder reiten; wie am Tag kann das Gespann aber eine Panne erleiden, und ein zusätzlicher **EW:Wagenlenken** ist fällig.

Allerdings können Zugtiere den Wagen höchstens **12 Stunden** am Tag ziehen, auch wenn sie langsam am Zügel geführt werden. Bergponys können nicht länger als 10 Stunden am Tag geritten werden. Es schadet den Tieren indes nicht, wenn sie längere Zeit ohne Last am Zügel geführt werden. Ein Reiter kann daher weitere Strecken zurücklegen, wenn er ein Ersatzpony zum Wechseln hat. Allerdings hält es auch der härteste Zwerg nicht länger als 14 Stunden am Tag im Sattel aus.

Aus den Tabellen ist ersichtlich, daß sich die Strecke unter bestmöglichen Bedingungen (durchgehende Reise mit sechs Ponys) in 14 Reisetagen zurücklegen läßt. Wahrscheinlicher ist, daß im

Bergpaß ein oder zwei der Ponys verloren gehen, was die Reisedauer aber nur um einen Tag verlängert. Verlieren die Spielerfiguren auf dem Bergpaß drei oder mehr Ponys, haben sie ein Problem, da sie mit nur zwei Ponys den Wagen nicht mehr ziehen können. Waren sie klug genug, in Twineward Reserveponys zu kaufen, sollte sich kein

Reisezeiten für den Wagen (bei einer Reisedauer von zehn Stunden pro Tag):

Strecke	W. mit 6 Ponys	W. mit 4 Ponys	W. mit 2 Ponys
Twineward bis Norwardstor	10h	13h	20h
Norwardstor bis <i>Herdfeuer</i>	10h	13h	20h
Paßstraße bis Abzweigung	40h	50h	100h
Weg bis Zwergenbinge	80h	80h	nicht möglich



Problem ergeben; gegebenenfalls kann man auch Brors Pony zum Ziehen einspannen (was man aber der Entscheidung des Spielers überlassen sollte). Ansonsten gibt es nur noch zwei Möglichkeiten: Die Zwerge ziehen den Karren selbst (sehr unwürdig, aber was will man machen?), oder der Spielleiter ist großzügig genug, ihnen im Gebirge das Fangen eines wilden Ponys zu gestatten.

Sobald die Reisegruppe zum ersten Mal **übernachtet**, müssen die Spieler dem Spielleiter mitteilen, ob und wie Wachen eingeteilt werden und wie das Nachtlager angelegt wird. Die Vorkehrungen, die für das erste Nachtlager treffen, gelten auch für die folgenden Übernachtungen im Freiland, solange die Spieler nicht ausdrücklich etwas anderes sagen.

Beginnt die Gruppe, rechtzeitig vor Einbruch der Dunkelheit nach einem guten Lagerplatz Ausschau zu halten, so findet sie auf jeden Fall eine Stelle, wo Dornenbüsche, Steilhänge oder große Felsbrocken das Lager von zwei Seiten her schützen. Für die Suche nach einem geschützten Platz brauchen die Reisenden die Stunde der Abenddämmerung, die ihnen als Reisezeit verloren geht. Dafür kann aber eine einzelne Wache alle Zugänge zum Lagerplatz im Auge behalten.

Ein Abenteurer verliert in jeder Nacht, in der er nicht wenigstens vier Stunden ununterbrochen schlafen kann, **1W6–2 AP**. Besitzt ein Abenteurer weniger als die Hälfte bzw. weniger als ein Viertel der AP, die er in ausgeruhtem Zustand hat, so schläft er während einer Nachtwache mit **10%** bzw. **30%** ein.

SCENE ZWEI: UNTERWEGS ZU MACCORINS HERDFEUER

Die Reise nach Norwardstor verläuft ereignislos; diese Zeit (ein bis zwei Tage, je nach Bespannung des Wagens) sollte von den Spielern dazu genutzt werden, einander ihre Figuren ein wenig näher zu bringen und charakterbezogenes Rollenspiel zu betreiben.

Unterwegs begegnen die Abenteurer gelegentlich anderen Reisenden, die ebenfalls die Handelsstraße benutzen. Es handelt sich um Händler, um reisende Barden und Handwerker oder um patrouillierende Krieger. Um die Reise lebendiger zu gestalten, sollte der Spielleiter regelmäßig erwähnen, daß die Figuren der Spieler auf solche Reisende treffen. Diese harmlosen Nichtspieler-Figuren sprechen von sich aus die Abenteurer nicht an, lassen sich aber von diesen in mehr oder weniger nichtssagende Gespräche verwickeln. Der Spielleiter hat hier freie Hand, das Abenteuer durch eigene Elemente zu ergänzen; es sollte aber nicht zu Kampfbegegnungen kommen.

Norwardstor

Die erste Station eurer Reise ist ein kleiner Menschenort namens Norwardstor, der nicht viel mehr ist als die Gruppierung einiger Hütten und Steinhäuser typischer Menschenqualität (also eher mäßig). Diese Häuser sind um eine kleine Burg herum gruppiert, die zwar ebenfalls nach Menschenwerk aussieht, aber einen etwas besseren Eindruck macht. Die Steine dieser Burg sehen sorgfältiger ausgewählt und besser behauen und verfugt aus. Nichtsdestotrotz hätte auch hier ein nur durchschnittlicher Zwergensteinmetz ein deutlich besseres Ergebnis erzielt. Ihr habt gehört, daß der Burgherr ein alter Albai namens Wilfried MacTuron sei, über den ihr aber nichts wißt.

In Norwardstor leben ungefähr 80 Menschen, hauptsächlich Bauern. Es gibt zwei Herbergen im Dorf, die den Zwergen zu günstigen Preisen (5 SS pro Person) eine Übernachtung mit Frühstück ermöglichen. In Norwardstor selbst kann nur grundlegendste Ausrüstung erworben werden (Spielleiter-Entscheidung), zu der auch zwei Ponys (für jeweils 75 GS) gehören. Andere Gegenstände kann Burgherr Wilfried auf Wunsch der Zwerge aus dem nächsten Marktflecken herbeischaffen lassen, was aber einen vollen Tag dauert (d.h. die Reise um einen Tag verlängert).

Sollten die Spielerfiguren auf die Idee kommen, dem Burgherrn ihre Aufwartung zu machen, kann der Spielleiter ein kleines Gespräch mit dem alten, im Ruhestand befindlichen Zauberer improvisieren (vgl. *Kopffagd* zur Beschreibung). Es sei noch einmal darauf hingewiesen, daß zwar die Spieler wissen mögen, daß es sich bei dem MacTuron um den Zauberer Gormigust handelt, ihren Spielerfiguren dies aber unbekannt ist. Einzig Glombur Höhlenglanz könnte durch einen **EW-4: Zauberkunde** herausfinden, daß es sich hier um ein Mitglied der *Gilde der Mondschwingen* handelt. Gormigust hat sich indes nach seinem erzwungenen „Rückfall“ vor zwei Jahren mittlerweile völlig von der Magie abgewandt und sich auf seine Rolle als Burgherr und Verwalter konzentriert. Er ist aber gern bereit, die Geschichte seines letzten großen Abenteuers zu erzählen, so die Sprache darauf kommt (s. *Kopffagd*). Gormigust verfügt über keine magische Ausrüstung, von der er sich zu Gunsten der Spielerfiguren trennen möchte.

Das abgebrannte Gasthaus

Auf halber Strecke zwischen Norwardstor und *MacCorins Herdf Feuer* treffen die Abenteurer auf die seit langem ausgebrannte Ruine eines Gasthauses:

Ihr seht vor euch einen übermannsgroßen Palisadenzaun, mit Pflanzen überwuchert und an einigen Stellen durchbrochen. Hier hat es vor langer Zeit ein Feuer gegeben, und nur Teile der Umzäunung konnten gelöscht werden. Auch das eigentliche Gasthaus ist den Flammen zum



Hedleas

Hedleas sind besonders in Waeland und Clanngadarn verbreitete Geisterwesen, die eines gewaltsamen Todes durch Enthauptung gestorben sind, aber ohne Kopf nicht in das Nachleben eingehen möchten. Wie Draug rauben sie bei **jedem** Treffer zusätzlich zum normalen Schaden **2 LP** an Lebenskraft; allerdings können sie keine Nebel erzeugen. *Flammenkreis* schützt gegen Hedleas. Die Hedleas sprechen nicht wirklich, sondern verfügen über eine Abart von *Stimmenwerfen*, die sie keine AP kostet.

Hedleas können nur dann wieder ins Leben zurückkehren, wenn sie einem intelligenten Lebewesen den Kopf rauben. Dies können sie auf zwei verschiedene Arten erreichen: entweder durch einen erfolgreichen gezielten Treffer auf den Kopf oder aber durch den Tod ihres Gegners durch normalen LP-Verlust. Sollte es einem der Geisterwesen gelingen, ein Lebewesen zu töten, liegt dieses in beiden Fällen als kopflose Leiche da, während der Hedleas sich den Kopf an sich nimmt und ihn sich auf die Schultern setzt, wozu er eine Kampf- runde benötigt. Sollte er in dieser Zeit noch getötet werden, fällt der Kopf auf den Boden, rollt auf die enthauptete Leiche seines Besitzers zu und vereinigt sich wieder mit dieser. Damit ist das Opfer des Hedleas zwar immer noch tot, kann aber wenigstens wiederbelebt werden. Sollte es einem Hedleas aber gelingen, sich den Kopf aufzusetzen, findet er endlich Ruhe und verblaßt langsam, die kopflose Leiche des getöteten Lebewesens zurücklassend. Kopflose Leichen von Spielerfiguren können nicht wiederbelebt werden!

Hedleas treten gemeinhin in Gruppen von bis zu sechs Wesen auf. Da jedes von ihnen einen Kopf braucht, versucht jeder von ihnen, einen anderen Gegner anzugreifen, sofern genügend Ziele vorhanden sind. Sind weniger Gegner als Hedleas anwesend, kämpft immer nur eines der Geisterwesen, während die anderen zusehen und auf ihre Chance warten. Getötete Hedleas tauchen nach Ablauf von 24 Stunden erneut an dem Ort auf, an dem sie sich aufhielten, solange die Stelle, an der sie „starben“, nicht innerhalb von **6 KR** mit heiligem Wasser besprenkelt oder mit *Austreibung des Bösen* behandelt wird. Spielerfiguren wissen dies bei einem gelungenen **EW:Sagenkunde**.

Opfer gefallen. Nur eine rauchgeschwärzte, längst verfallene Ruine steht noch, und vom Stall sieht man nurmehr noch die Umrisse. Links neben der Ruine des Gasthauses steht ein kleiner, leidlich erhaltener Schuppen mit eingestürztem Dach. Im Hof sieht man die Trümmer von Fässern und Möbelstücken.

Spieler, die *Kopffagd* gespielt haben, mögen sich an dieses Gasthaus erinnern; den Zwergen ist es natürlich völlig unbekannt. Vor ziemlich genau zwei Jahren brannte das Haus, das die den MacTurons angehörige Betreiberfamilie getreu ihres Mottos den *Standhaften Sparer* genannt hatte, aus, und während die Wirtsfamilie in den Wochen danach wieder mit den Aufbauarbeiten begann, machte eine von einem Grenzüberfall zurückkehrende Twyneddin-Gruppe dem Gasthaus endgültig den Garaus. Und seitdem hat sich kein Priester genügend für das Haus interessiert, um zu versuchen, die Leichen zu bestatten.

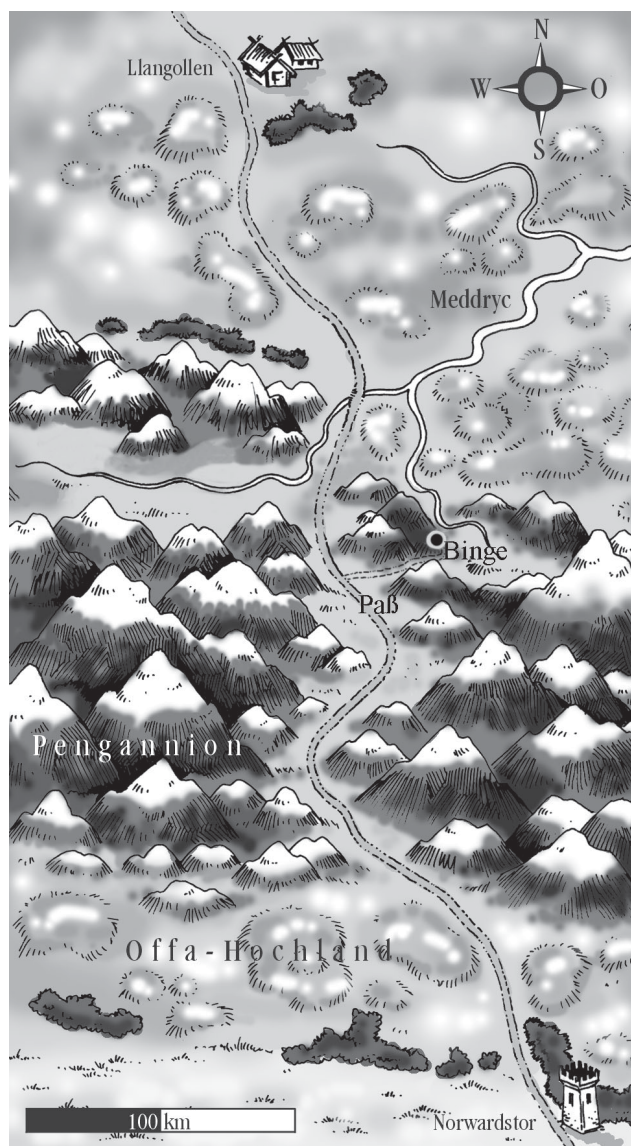
Sofern die Spielerfiguren das Gasthaus ignorieren (solange sie noch im Vollbesitz all ihrer Ponys sind und der Wagen somit volle Reisegeschwindigkeit hat, brauchen sie hier nicht zu übernachten), passiert hier gar nichts. Die Zwerge können abschätzen, daß das Gasthaus vor etwa zwei Jahren abbrannte. Untersuchen sie indes die Anlage, finden sie inmitten der Trümmer nichts Auffälliges. Einzig im zwei auf drei Meter großen ehemaligen Geräteschuppen gibt es etwas zu sehen:

Der kleine Raum ist durch Wind und Wetter stark in Mitleidenschaft gezogen. Inmitten einer Vielzahl zertrümmerter Holzgegenstände sieht man die Skelette mehrerer Menschen in verschiedenen Größen liegen, denen auf den ersten Blick etwas sonderbares anhaftet. Es scheint sich um zwei Erwachsene und zwei Kinder zu handeln, die hier ihr Ende fanden. Ansonsten seht ihr nichts Auffälliges in dem Raum.

Die Skelette sind etwa anderthalb Jahre alt. Nimmt man sie näher in Augenschein, fällt auf, daß allen der Kopf fehlt (die twyneddinischen Ffin Gweryn - Kopffjäger - haben allen vier die Köpfe abgeschlagen und als Trophäen mitgenommen (von den diesbezüglichen Spuren ist nach anderthalb Jahren natürlich nichts mehr zu sehen). Sobald sich die Spielerfiguren dem ersten Skelett auf einen Meter oder weniger genähert haben, ändert sich das Bild:

Plötzlich, ohne Übergang, sind die Skelette verschwunden. An ihrer Stelle seht ihr Menschen, vier Stück an der Zahl, einen Mann, eine Frau und zwei halbwüchsige Jungen, allesamt einfach gekleidet und verhärrt aussehend. „Helft uns“, stöhnt der Mann mit leiser Stimme, „Helft uns...“

Aufgrund des Abschlagens der Köpfe haben sich diese Wesen zu einer besonderen Form von **Geisterwesen** entwickelt, die in Alba als *Hedleas* und in Clanngadarn als *Penaggalan* bekannt sind; waelische Legenden kennen sie als *Gengangr*. Ziel dieser Wesen ist es, jeweils einem der Zwerge den Kopf zu entreißen, damit sie selbst wieder ins Leben zurückkehren können. Aufgrund der Tatsache, daß die Menschen erst vor anderthalb Jahren gestorben sind, sind die Hedleas schwächer, als man es normalerweise von diesen Wesen erwarten würde. Die Hedleas, die nichts mehr



zu verlieren haben, kämpfen bis zur Vernichtung - was kann ihnen schon anderes passieren, als daß sie in 24 Stunden wieder auferstehen? Aufgrund ihrer menschlichen Intelligenz (m60) gehen sie im Kampf nicht planlos vor. Darin Mahalssohn ist aufgrund seines Wunders *Austreibung des Bösen* in der Lage, die Hedleas endgültig zu erlösen; eine solche Tat bringt ihm **1 Punkt Göttliche Gnade** ein.

4 Hedleas (Grad 2):

- LP, 15 AP - OR - Gw 50, St -, B 24

ANGRIFF: Berührung+10 (1W6 & 2 LP) - ABWEHR+12, RESISTENZ +13/13/13

Bes.: nur mit magischen und silbernen Waffen zu treffen, automatisches *Stimmenwerfen*

Torkvin Schmiedehammer, Darin Mahalssohn und Glombur Höhlenglanz verfügen allesamt über die Fertigkeit *Sagenkunde*; sollte einer dieser Figuren ein entsprechende EW gelingen, kann der Spielleiter dem Spieler *Anhang V* aushändigen.

Kommen die Spielerfiguren nach dem bestandenen Kampf mit den Hedleas auf die Idee, den Schuppen nach eventuellen Schätzen abzusuchen, werden sie tatsächlich fündig, wenn ihnen entweder ein **EW: Wahrnehmung** gelingt oder sie **drei Stunden lang** den Schuppen absuchen. Sie entdecken dann einen in der linken hinteren Ecke in der Erde vergrabenen Beutel mit den letzten Schätzen der Wirtsfamilie, von den Ffin Gweryn unentdeckt: eine kleine, silberne Brosche mit dem eingravierten Wappentier der MacTurons, dem Feldhamster (20 GS), ein goldener Armreif (30 GS) sowie ein kleiner Amethyst (50 GS). Alle diese Gegenstände würden sich sicherlich gut in einem der persönlichen Schätze eines der Zwerge machen.

Kentauren!

Die folgende Begegnung sollte dann eingestreut werden, wenn die Abenteurer entweder gut in der Zeit sind, nach den Geschehnissen mit den Hedleas noch Lust auf „mehr“ haben, oder, auf jeden Fall, wenn sie die Hedleas umgangen haben. An sich begegnet man Kentauren im Hochland von Alba nur selten; sie sind eher in den weiten Ebenen von Vesternes zuhause. Gelegentlich unternimmt aber ein Trupp junger Männer als eine Art Mannbarkeitsprobe eine lange Reise ohne festes Ziel. Dabei nutzen sie jede Gelegenheit, finstere Kreaturen und wilde Tiere zu bekämpfen und ihren eigenen Mut unter Beweis zu stellen. Menschen sind vor ihnen sicher. Die 6 jungen **Kentauren**, die den Zwergen begegnen, haben jedoch eine seltsame Art von Humor, zumal sie sich nicht sicher sind, wie sie denn die Zwerge einzustufen haben: kleiner als Menschen, aber größer als die netten Halblinge und grimmiger aussehend. Also entscheiden sie sich zu einem kleinen Test.

Plötzlich hört ihr rechts und links vor euch lautes Hufgetrappel, und ehe ihr euch verseht, preschen links und rechts hinter den Felsen, etwa 50 m entfernt, jeweils drei sonderbar aussehende Kreaturen hervor: dunkle, struppig aussehende Pferde mit den Oberkörpern von Menschen! Unter lautem (und völlig unverständlichem) Geheule und Gejohle galoppieren sie mit eingelegten, überzergengroßen Stoßspeeren auf euch zu! In den grimmigen Gesichtern erkennt ihr eine verhaltene Kampfeswut, der zwergischen nicht unähnlich. Was wollt ihr tun?

Die Spielerfiguren haben eine Runde Zeit, bis die Kentauren in Nahkampfreichweite sind; der Spielleiter sollte jeden Spieler kurz befragen, was er tut, und dabei durch eine gewisse Hast bei der Abfrage die geringe Zeitspanne betonen, die bis zum Angriff noch verbleibt („Was tust Du? Schnell! Sie sind gleich da!“).

Die Kentauren galoppieren derweil weiterhin mit eingelegten Speeren auf die Zwerge zu und schwenken erst etwa 20



m vor dem drohenden Zusammenprall ab. Sie nehmen es nicht übel, wenn man sie dabei mit Fernwaffen beschießt, solange keiner der ihren ernstlich verwundet wird, d.h. LP verliert. Nach diesem eindrucksvollen Auftritt nähern sich die Kentauren im Schritt und mit gesenkten Waffen der Gruppe, grüßen die Zwerge und erkundigen sich neugierig nach ihrem Ziel. Außerdem interessieren sie sich für Informationen über Umtriebe finsterner Kreaturen. Während des Gesprächs steigt der Geruch des Uisges in ihre für Alkohol besonders empfindliche Nasen. Wenn Kentauren eine Schwäche haben, so ist es neben ihrer Hitzköpfigkeit ihr Verlangen nach alkoholischen Getränken. Sie fordern daher frei heraus ein Faß, können es aber nicht bezahlen; auch der Zwergenschnaps, dessen Geruch nicht ganz so intensiv ist wie der des Uisges, würde sie interessieren, das Pfeifenkraut hingegen nicht. Ob es jetzt zu einer Auseinandersetzung kommt oder ob die Abenteurer vermitteln können, hängt sehr vom Verhalten der Spieler ab. Die Kentauren sind bereit, angemessene Gegenleistungen für den Uisge zu erbringen. Beispielsweise würden sie der Gruppe für einen Tag Geleitschutz bieten, für eine Nacht Wache stehen und den Abenteurern einen erholsamen Schlaf ermöglichen oder den Weg bis zum Gasthaus als Kundschafter erkunden (in welchem Fall sie nach zwei Stunden zurückkommen und mitteilen, daß der Weg von Feinden frei ist - was stimmt).

Würden sich die Zwerge nur ungern von einem Faß trennen, lassen sich die Kentauren auch zu einem Schaukampf Zwerg gegen Kentaur bis zum ersten schweren Treffer überreden; Fernkampfwaffen dürfen nicht eingesetzt werden. In diesem Fall kämpft der Anführer der Kentauren, **Anacran**, gegen einen von den Spielerfiguren benannten Champion - eine Chance, die Torkvin Schmiedehammer eigentlich kaum auslassen sollte. Einsatz des Kampfes ist ein Faß Uisge: Gewinnt der Kentaur, müssen die Zwerge sich von einem Faß trennen und dürfen unbeschadet weiterreisen; gewinnt der Champion der Spielerfiguren, lassen die Kentauren diese unbehelligt weiterziehen.

6 Kentauren (Grad 5):

15 LP, 30 AP - TR - Gw 50, St 90, B 36 - MW 19

ANGRIFF: Hufschlag+9 (1W6), Stoßspeer+6 (1W6+2; 3W6+2 im Sturmangriff), Kurzbogen+6 (1W6), Raufen+7 (1W6-2) - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/14/12

SZENE DREI: IN *MACCORINS HERDFEUER*

Der Rest der Reise verläuft auf jeden Fall ereignislos, und am Abend (gegebenenfalls kurz nach Sonnenuntergang, wenn die Zwerge mehr als eine Stunde Zeit bei der Aus-

einandersetzung mit den Kentauren verloren haben) sehen sie *MacCorins Herdf Feuer* vor sich auftauchen:

Vor euch seht ihr ein von einem halbrunden Palisadenzaun umstandenes Gasthaus. Es schmiegt sich an eine hohe, überhängende Felswand und sieht sehr wehrhaft aus. Das Tor steht einladend offen. Über dem Eingang hängt ein Holzschild, in das der Name des Gasthauses eingebrannt ist: *MacCorins Herdf Feuer*. Aus dem Schornstein des aus Steinen errichteten Hauses dringt Rauch. Die Bauweise ist typisches Menschenwerk: Schnell zusammengebaut und nur für kurze Zeit gedacht - länger als 100 Jahre wird dieser Bau keinesfalls stehen. Nun ja, für die Bedürfnisse einer Nacht wird er genügen.

Das Gasthaus verfügt im Erdgeschoß über eine große und eine kleine Gaststube, das Quartier der Wirtsfamilie und die Küche. Das obere Geschoß ist in Schlafräume verschiedener Größe unterteilt. Der ebenfalls aus Stein erbaute Stall bildet mit dem Haupthaus ein „L“. Über den Pferden befindet sich ein Heuboden, der zu einem Drittel als preiswerter Schlafplatz für Pferdebedienten oder weniger betuchte Reisende ausgebaut ist.

Das Hoftor wird von innen verriegelt, sobald die letzten Gäste die nicht im Gasthof übernachten wollen, gegangen sind. Zu diesem Zeitpunkt bindet der Wirt auch seinen **Hund** mit einer langen Leine an einem in das Tor eingelassenen Bronzering fest. Die Leine ist lang genug, daß der Hund sich im größten Teil des Hofes frei bewegen kann. Man kann aber unbehelligt von der Tür des Hauses aus an der Wand entlang bis zum Misthaufen gehen.

Die Gaststube

Die angemessen hohe (also für Menschen eher niedrige), von einem rußenden Kaminfeuer verräucherte Gaststube ist geräumig genug; eine Treppe führt nach oben, wohl zu den Schlafräumen. Über dem Feuer hängt an einem Metallgestell ein großer, eiserner Topf, in dem ein Linseneintopf kocht und appetitliche Gerüche verströmt. Der Boden des Raums besteht aus festgestampftem Lehm und ist mit einer dünnen Schicht frischem Stroh bestreut. Nach Osten und Westen führt je eine Tür in angrenzende Räume. Die Einrichtung besteht aus einigen groben Holztischen und Bänken, von denen die meisten unbesetzt sind. Auf Wandregalen steht irdenes Geschirr. Der Wirt erhebt sich bei eurem Eintritt von einem Tisch, an dem er mit drei einfach gekleideten Männern geplaudert hat, und sieht euch mit offenem Mund an. An einem anderen Tisch scherzen zwei bereits angetrunkene Bewaffnete mit einem auffällig, aber billig gekleideten Mädchen. Ein vierschrotiger Mann mit



einer auffallenden Gesichtsnarbe und leicht roter Nase und mißmutigem Gesichtsausdruck lehnt neben dem Kamin an der Wand und nippt gelegentlich an einem großen, bronzenen Trinkgefäß, das er fest in der Hand hält. Zwerge sieht man nirgends.

Auf einer an der Wand befestigten Schiefertafel steht in Albisch, Comentang und Twyneddish zu lesen, was heute auf der Speisekarte steht:

Mit Inneren, Kräutern und Grütze gefüllter Schafsmagen mit Steckrüben und einem Krug Dunkelbier - 3,2 Goldstücke.

Lachs im Teigmantel mit Lauchgemüse und Weißwein aus Diatrava - 4,5 Goldstücke.

Eintopf von gelben Linsen mit Brot - 1 Goldstück.

Der Wirt, **Corwyn MacCorin**, steht, sofern die Zwerge nicht auf ihn zugehen, noch über eine Minute mit offenem Mund da, bevor er sich bequemt, die seltenen Gäste auf ihre Wünsche anzusprechen. Kommt ihm einer der Zwerge zuvor, überwindet der Wirt schnell seine Verblüffung und beginnt, seine Mahlzeiten anzupreisen.

Andere warme Gerichte als die oben aufgeführten kann man derzeit nicht bestellen. Allerdings kann man auf Anfrage Brot mit Schmalz, Speck, Käse und Hartwurst erhalten (1,8 GS). Der Keller der MacCorins hat fünf verschiedene Biersorten zu bieten (Dunkel-, Alt-, Stark-, Malz- und das teure, aber leckere Weizenbier), die in Halbliterkrügen serviert werden. Außerdem kann man Apfelwein sowie den Wein aus Diatrava erhalten (bei dem es sich um eine wohlschmeckende chryseische Fälschung handelt, was aber von den Zwergen wohl kaum jemand bemerken wird).

Die Preise für die Getränke sind (pro Halbliterkrug):

- 2 SS für Dunkel-, Alt- und Malzbier,
- 3 SS für Starkbier,
- 5 SS für Weizenbier;
- 2 GS für den Weißwein,
- 5 SS für den Apfelwein.

Die Übernachtung kostet 2 GS in einem Schlafraum, 7 SS im Stall und 3 SS in der Gaststube. Sieben der insgesamt 12 Betten sind belegt; es stehen noch ein Zweibettzimmer sowie drei Plätze im Gemeinschaftsschlafraum zur Verfügung, und die Plätze im Stall sind noch nicht vergeben. Die Abstellung des Wagens ist kostenlos; die Ponys kosten indes pro Tier (inklusive Futter und Striegeln) 6 SS pro Tag.

Wer *Kopffagd* gespielt hat, mag sich daran erinnern, daß es sich hier um die gleichen Gerichte handelt, wie sie auch damals auf der Speisekarte standen - warum ein bewährtes Angebot verändern? Allerdings haben sich die Preise etwas erhöht, was in erster Linie am nun endgültigen Ausfall des *Standhaften Sparers*

liegt, der es Corwyn MacCorin erlaubte, die Preise anzuheben, ohne nachteilige Auswirkungen auf sein Geschäft befürchten zu müssen.

Bei den derzeit in der Schankstube **Anwesenden** handelt es sich um die folgenden Personen:

Wirt Corwyn MacCorin sowie seine hinter der Theke arbeitende (zweite) Frau **Anthya NiCorin**, dazu ihre als Schankmädchen eingesetzten Töchter **Lisha**, **Gwen** und **El-dywen**; die beiden Söhne **Angus** und **Cedric** arbeiten im Stall und als Hausburschen. Hinzu kommt Corwins Hund, **Töle** (Corwyns zweiter Hund, Kläffer, starb vor etwa einem halben Jahr bei einem Unfall).

Töle (Grad 2):

15 LP, 12 AP - TR - Gw 60, St 60, B 30

ANGRIFF: Biß+8 (1W6+1), Raufen+6 (1W6-3) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13/11

Die drei einfach gekleideten Männern sind **Bauern**. Sie stammen aus der Umgebung und haben Corwyn einige ihrer Waren gewinnbringend verkauft. Am nächsten Morgen wollen sie wieder nach Hause aufbrechen.

Bei den beiden angetrunkenen Bewaffneten handelt es sich um **Wealg** und **Predhas**, zwei albische Söldner. Sie sind bereits angetrunken genug, einer Schlägerei nicht abgeneigt zu sein. Die in ihrem benebelten Zustand kleinen und niedlichen Zwerge kommen ihnen da gerade recht, um ihrer Begleiterin **Kigva** zu imponieren, einer jungen Tywneddin, die die beiden Albai auf ihren Reisen aufgegabelt haben. Wealg und Predhas beleidigen die Zwerge nach allen Regeln der (bei ihnen nicht wirklich ausgeprägten) Kunst und sind nur zu leicht zu einer Prügelei bereit. Solange keine Waffen gezogen werden, wird Corwyn hier auch nicht eingreifen. Erst wenn Blut zu fließen beginnt oder eine der beiden Seiten ernsthaften Scheiden zu erleiden droht, wird er schnell nach draußen gehen, seinen Hund holen und sich hinter der Theke mit einem großen Knüppel versehen. Da Corwyn (Krieger Grad 4) noch immer ein stattlicher Mann ist (trotz seines Alters von 34 Jahren) und **Töle** ein wirklich großer und gefährlich aussehender Kampfhund ist, sollte dies genügen, einen ernsthaften Konflikt zu beenden. Im Zweifelsfall kann sich auch Guthrum (s.u.) in einen solchen Konflikt einschalten, da sein Kodex ihn zum Erhalten des Friedens treibt. Er tut dies aber nur sehr ungern und verläßt sich in erster Linie auf Drohgebärden (die bei seiner derzeit schlechten Laune umso beeindruckender wirken - sofern er nicht gerade niesen muß...)

Wealg und Predhas (Söldner Grad 2):

St 75, Ge 65, Ko 80, In 60, Zt 65, Au 71, pA 45, Sb 55

14 LP, 19 AP - KR - Gw 65, St 75, B 24 - MW 17 - SchB+1 (bereits eingerechnet)

ANGRIFF: Dolch+6 (1W6), Langschwert+6 (1W6+1), Langbogen+6 (1W6+1), Raufen+6 (1W6-3); Buckler+1 - ABWEHR+12 (+13 mit Buckler), RESISTENZ+11/13/11



Athletik+1, beidhändiger Kampf-4, Faustkampf, Geländelauf+15, Glücksspiel+15 - Albisch 4

Bes: Aufgrund ihres angetrunkenen Zustands erhalten die beiden Söldner **WM-2** auf alle ihre EW sowie Schadenswürfe; ihr Moralwert sowie ihre AP sind jetzt aufgrund der Trunkenheit leicht erhöht.

Der Mann am Kamin heißt **Guthrum** und ist ein königlich-albischer Waldläufer (Grad 5). Er ist gerade auf dem Rückweg von einer verdeckten Mission in Clanngadarn und hat darüber hinaus eine schwere Grippe; nicht zuletzt deshalb hat er derzeit nur 11 seiner ursprünglich 34 AP. Dies trägt alles dazu bei, daß er schlecht gelaunt und reizbar ist und seine Ruhe haben will. Nähert man sich ihm freundlich, vermag er indes zu sagen, daß der Paß derzeit einen relativ ruhigen Eindruck macht und es keine Beobachtungen über größere Bewegungen der Twyneddin-Stämme gäbe. Von einer verschollenen Zwergenbinge im Pengannion-Gebirge hat er noch nie gehört, und es interessiert ihn auch nicht.

Der Spielleiter sollte den Zwergen einige Zeit geben (maximal zehn bis fünfzehn Minuten Realzeit), um sich mit der Gaststätte und den Gästen vertraut zu machen. Dann geht kurz hintereinander zweimal die Tür auf, und neue Gäste betreten die Gaststube. Der erste Ankömmling ist ein alter, hagerer Mann mit schütterem Bart und wirrem, grauen Haar, dessen Äußeres keinen Hinweis auf seinen Beruf gibt. Der zweite Gast ist, der Kleidung nach, offensichtlich ein Gaukler mit einem kleinen Hund. Beide Gäste setzen sich auf freie Plätze und winken die Dienstmagd herbei, um etwas zu trinken zu bestellen. Der am Kamin stehende Guthrum, der gelegentlich laut niest, setzt sich nach einiger Zeit.

Bei den Neuankömmlingen handelt es sich um den twyneddinischen Druiden **Ketwisl ap Celydd** sowie den herumziehenden Gaukler **Dylan**. Er ist von angenehmem Wesen und kontaktfreudig.

Der Wirt plaudert eine Zeit lang mit den Zwergen, wobei sich seine Fragen hauptsächlich in naivster Form um das Leben und die Angewohnheiten der Zwerge drehen: „*Ihr wohnt wirklich alle unter der Erde? Ist es da nicht dunkel? Und kalt? Und sind diese Bärte echt? Haben eure Frauen wirklich auch Bärte?*“ Und so weiter. Der Wirt selbst weiß über die weitere Reiseroute der Zwerge nur Platitüden zu berichten („*Es sieht so aus, als würde das Wetter noch ein wenig halten. Ich habe gehört, daß sich die wilden Twyneddin in den letzten Tagen rar gemacht haben. Allerdings munkelt man von Kopffägern auf der anderen Seite des Passes.*“ Und so weiter.). Gegen acht Uhr abends fragt Corwyn seine Gäste, ob sie etwas essen wollen, und empfiehlt insbesondere seinen Schafsmagen.

Zwergenfrauen haben keine Bärte. Die Spielerfiguren sollten dies natürlich wissen.

Im weiteren Verlauf des Abends fällt den Zwergen auf, daß der Druide (den sie nur bei einem gelungenen **EW:Sagen-**

kunde als solchen erkennen) sie interessiert mustert, aber von sich aus keinen Kontakt mit ihnen aufnimmt. Sprechen die Zwerge ihn an, antwortet er vage und ausweichend; er ist aber gern bereit, Auskünfte zu den Grundlagen des druidischen Glaubens zu geben, wenn die Zwerge danach fragen. Während der Wirt und die Magd in die Küche gehen, um Brot zum Eintopf zu holen, erhebt sich Ketwisl von seinem Platz und geht zum Kamin. Er streckt die Hände zum Feuer hin aus, um sich zu wärmen. Nach etwa einer Minute kehrt er wieder zu seinem Platz zurück.

Nach dem Essen gibt der Gaukler Dylan eine Kostprobe seines Könnens und erwartet dafür eine angemessene Gabe (im Schnitt 5 SS pro Zuschauer). Gegen neun Uhr zieht sich Guthrum in sein Zimmer zurück; gegen elf Uhr abends verläßt Ketwisl den Gasthof, und kurz danach begeben sich die beiden Söldner mit ihrer Begleiterin zur „Ruhe“. Eine Viertelstunde später fordert der Wirt die übrigen Gäste zum Schlafen auf und trifft alle Vorbereitungen für die Nacht.

Guthrum, Dylan und Ketwisl sind hier nur als Reminiszenz für Spieler, die das Abenteuer bereits kennen, eingebaut. Insbesondere Ketwisl ist tatsächlich nur rein zufällig hier und findet die Zwerge interessant. Er hat keinerlei sinistren Absichten, und während die Szene, in der er ans Feuer geht, zwar an den Vergiftungsversuch im ursprünglichen *Perellion-Paß* angelehnt ist, werden selbst aufmerksamste Spielerfiguren nichts Auffälliges feststellen, da Ketwisl eben nichts tut. Gar nichts.

Auch wenn die Spieler (insbesondere jene, die *Über den Perellion-Paß* kennen) etwas anderes erwarten, verläuft die Nacht doch ereignislos, bis kurz vor Sonnenaufgang der Hahn der MacCorins kräht und man hören kann, wie Brennholz gehackt, Wasser aus dem Brunnen geschöpft und der Hof gefegt wird. Nach einem herzhaften Frühstück (im Preis der Übernachtung eingeschlossen) sollten sich die Zwerge auf den Weg zur Paßstraße machen.

Baby Wynn MacCorin, das noch vor zwei Jahren fünf Zaubermeister durch nächtliches Schreien vom Schlaf abhielt (s. *Kopffagd*), tut das mittlerweile nicht mehr, ist das Kind doch mittlerweile fast drei Jahre alt. Glück gehabt.

SZENE VIER: DIE FAHRT DURCH DEN WEARRAN-PASS

Sobald die Abenteurer den Paß erreicht haben, schließen sich mindestens vier Tage der Reise durch den Paß an. Hier sind insgesamt drei Begegnungen vorgesehen. Dauert die Reise aufgrund von Pony-Ausfällen länger, sollte der Spielleiter auf jeden Fall das Unwetter auf den letzten Tag der Reise durch den Paß legen, um die Reise nicht noch länger zu verzögern. Wenn die Zeit drängt oder die Zwerge bereits zu stark geschwächt sind, kann er nach eigenem Er-



messen Begegnungen weglassen; hier sollte als erstes der Oger und als zweites das Bergvolk gestrichen werden. Außerdem sollte ab jetzt nicht vergessen werden, mit **EW:Wagenlenken** zu überprüfen, ob der Wagen eine Panne hat oder sich eines der Ponys verletzt (s. »*Pannen während der Reise*«).

Am Mittag des ersten Tages stoßen die Spielerfiguren auf einen **Oger**, der auf Nahrungssuche ist; er bevorzugt zwar (Zwergen-) Fleisch, aber er ist für seine Art ungewöhnlich intelligent und würde ein Pony akzeptieren, wenn er es kampflos erhält. Er gibt dies den Abenteurern mittels Zeichensprache zu verstehen. Da seine Annäherung trotz aller Bemühungen nicht wirklich leise ist, haben die Spielerfiguren **zwei KR** Zeit, sich aufgrund der sich nähernden lauten Geräusche auf einen Angriff vorzubereiten. Der Oger führt keine Schätze mit sich.

Oger (Grad 4):

15 LP, 26 AP - LR - Gw 35, St 100, B 24

ANGRIFF: Keule+8 (1W6+6) oder Faust+8 (1W6+2), Raufen+8 (1W6) - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/14/12

Am Abend des zweiten Tages treffen die Gefährten auf Angehörige des **Bergvolks** - die in den Bergen von Ywerdon und Clanngadarn lebenden Reste der Urbevölkerung, die vor Jahrhunderten von den Twyneddin aus den fruchtbaren Tälern vertrieben worden sind. Sie führen eine armselige Existenz in unfruchtbaren und wildarmen Gegenden, und sie fürchten sich vor Menschen und anderen Zweibeinern. Der allgegenwärtige Hunger treibt sie aber dazu, sich im Wearran-Paß Reisegruppen zu nähern und um Nahrung zu betteln. Den Zwergen werden sich acht dieser Wesen von schräg vorne nähern; sie sind unbewaffnet, können aber durchaus mit Keulen umgehen, falls sie angegriffen werden (von sich aus greifen sie die Zwerge nicht an). Drei der Bergmenschen sprechen ein paar Brocken Twyneddisch und bitten die Zwerge in gebrochener und schwer verständlicher Aussprache um ein Almosen. Sind die Spielerfiguren hartherzig folgen die Bergmenschen ihnen heimlich, um sich in das Nachtlager zu schleichen und dann zu stehlen, was man ihnen freiwillig nicht gegeben hat; sie können *Schleichen*+8 und *Tarnen*+8. Mißlingt dies, so schrecken sie auch nicht davor zurück, am folgenden Tag eine Steinlawine auszulösen und den Weg der Reisegruppe zu verschütten. Die nötigen Räumarbeiten dauern 2 Stunden; die Lawine ist so gezielt, daß sie den Zwergen keinen Schaden zufügt.

8 Angehörige des Bergvolks (Grad 2):

16 LP, 13 AP - Gw 50, St 70, B 24 - OR - MW 13

ANGRIFF: Waffe+5 (vorzugsweise Keule; Schadensbonus+2), Raufen+6 (1W6-2) - ABWEHR+11, RESISTENZ+11/13/11

Bes.: *Schleichen*+8, *Tarnen*+8

Aus Richtung Nordwesten ziehen mit unerwarteter Geschwindigkeit Wolken heran, und kurz darauf geht ein **Unwetter** nieder; gelingt Glombur ein **EW:Naturkunde**, kann

er dies vorhersehen, und die Spielerfiguren erhalten einige Minuten der Vorbereitung. Sturmböen und eisiger Schneeregen sorgen dafür, daß die Abenteurer **4 Stunden** lang nicht weiterreisen können, sondern alle Hände voll zu tun haben, die Tiere zu beruhigen und den Wagen zu sichern; **stündlich** ist ein **EW:Wagenlenken** notwendig, um eine mögliche Panne zu ermitteln, auch wenn die Zwerge sich gar nicht bewegen. Ungeschützte Zwerge und Ponys verlieren zudem während des Unwetters **2W6 AP**. Danach ist das Gelände so aufgeweicht, daß Wagen und Reittiere den Rest des Tages nur mit halber Geschwindigkeit vorankommen.

SZENE FÜNF: BEGEGNUNG MIT EINEM ERDDRACHEN

Nach Durchquerung der 200 km Gebirgspañ erreichen die Spielerfiguren schließlich die Stelle, an der der kleine Gebirgspañ nach Osten abzweigt. Da Bror Eisenfaust den Weg kennt, kann der Spielleiter ihm an dieser Stelle und zu diesem Zeitpunkt schlicht und einfach mitteilen, daß er nun die Abzweigung wiedererkennt, die man nehmen muß, um zur Zwergenbinge zu gelangen. Und so können die Spielerfiguren nach einer kalten und unangenehmen Nacht die letzte Etappe ihres Weges in Angriff nehmen...

Von hier aus sind noch etwa **80 Kilometer** bei einer Reisegeschwindigkeit von **1 km/h** zurückzulegen, sofern der Wagen noch über mindestens drei (besser vier) Ponys verfügt; dies bedingt eine Reisedauer von **acht Tagen**. Der Spielleiter sollte ab jetzt bedenken, daß der im Abschnitt »*Pannen während der Reise*« erwähnte Wurf zur Ermittlung einer Panne zweimal pro Tag mit **WM-2** durchgeführt werden sollte (außer, es würde das Abenteuer zu stark behindern). Die Auswirkungen des Sturms haben sich in dem harten Bergpañ nicht sonderlich niedergeschlagen.

Vor euch liegt der kleine Gebirgspañ, den ihr ohne Brors Hilfe fast übersehen hättet. Nach dem gestrigen Unwetter und der kalten, ungemütlichen Nacht bietet sich euch nun im Licht der aufgehenden Sonne eine wunderbare Sicht: Die Knochen der Erde sind hier noch stark, und alt dazu, und wie immer der Erddrache, der sich hier zum Träumen niedergelassen hat, auch heißen mag, er sieht wunderschön aus. Eure Augen saugen die Schönheit des Drachens geradezu in sich hinein, und eure Herzen heben sich an dem Anblick. Das war alle Mühen der Reise wert!

An dieser Stelle sollte der Spielleiter verdeckt einen **PW:Zaubertalent** für Darin Mahalssohn durchführen (**Zt 67**). Gelingt dieser Wurf, erfährt Darin intuitiv den Namen des



hiesigen Udrachen: **Perrenkhatanniokhramman**; gelingt der Wurf gegen den halbierten Wert (aufgerundet: **34**), wird Darin auch das mit dem Drachen verbundene Metall bewußt: **Gold** (was auf starken Einfluß Lishadis hinweist).

Hier kommt es zu einer weiteren Begegnung: vier **Harpyen**, die sich in einer kleinen Höhle irgendwo entlang des Wegs der Zwerge niedergelassen haben und sich entschließen, ein wenig Spaß mit den schwerfälligen kleinen Kreaturen zu haben. Sie fliegen wiederholt über die Spielerfiguren hinweg und versuchen, sie mit ihren Ausscheidungen zu treffen, was ihnen bereits bei einem leichten Treffer gelingt. Der Getroffene wird durch den Gestank völlig demoralisiert, was ihm einen Tag lang (oder bis zu einem Vollbad) **WM-4** auf alle Erfolgswürfe einbringt. Harpyen verfügen über einen reichen Schatz an Beleidigungen und Schimpfwörtern (in Twyneddish und Comentang), die jeden Zuhörer, der der Sprache mächtig ist, dazu zwingen, einen **PW:Intelligenz** zu machen; sie sind dabei weitaus besser als Wealg und Predhas. Mißlingt ein solcher Wurf, greift der Betroffene die Harpye blindlings an, wodurch er **WM-2** auf seine EW:Angriff erhält; erst dann setzen die sonderbaren Wesen ihre Klauen ein. Ungeachtet der Zahl der Harpyen wird pro Zwerg nur ein Prüfwurf fällig.

4 Harpyen (Grad 3):

12 LP, 15 AP - OR - Gw 60, St 40, B 6/60 - MW+16

ANGRIFF: Klauen+8 (1W6), Ausscheidungen+5 (WM-4 auf EW), Raufen+6 (1W6-4) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13/11

Wer von den Ausscheidungen einer Harpye getroffen wird und keinen Tag warten will, hat eine Chance, nach einem Bergsee zu suchen. Dies dauert **1W6+1** Stunden und erfordert einen **EW:Überleben (Gebirge)**. Danach kann der betreffende Zwerg im See baden (was man gemeinhin als „Zwergenexorzismus“ bezeichnet); allerdings muß ihm ein **PW:Konstitution** gelingen, damit er sich aufgrund der Kälte des kleinen Sees keine **Erkältung** zuzieht. Tritt dieser Fall ein, zeigen sich die Symptome nach einer Inkubationszeit von einem Tag. Ab dann verliert der Erkrankte pro Tag **3 AP**. Am Ende jeden Tages steht ihm ein weiterer **PW:Konstitution** zu, um die Auswirkungen der Krankheit zu überwinden. Am ersten Tag der Erkrankung erhält der Wurf **WM+50**, am zweiten **WM+40** usw., bis ab dem sechsten Tag ein unmodifizierter PW erfolgt. Solange die Spielerfigur erkrankt ist, regenerieren sich ihre AP nicht; hat die Spielerfigur keine AP mehr, verliert sie pro Tag **1 LP**.

SZENE SECHS: DIE DUNKELZWERGE

Zehn **Dunkelzwerge** (*Dorkha* auf Dvarska) versuchen, einen Teil der Wagenladung zu stehlen. Vier von ihnen verursachen Geräusche und schießen aus der Dunkelheit mit

ihren Schleudern auf Wachen und Schlafende, um so die Aufmerksamkeit der Reisenden auf sich zu ziehen. Die übrigen Mitglieder der Bande warten, bis die Abenteurer genügend abgelenkt sind, und räumen dann drei Fässer aus dem Wagen. Der Diebstahl gelingt automatisch, wenn den Dunkelzwergen ihre **EW:Schleichen** gelingen und keiner der Reisenden auf die Ladung achtet; ansonsten sehen die Zwerge aufgrund ihrer Nachtsicht, daß sich ihnen Fremde nähern. Die Dunkelzwerge verschwinden anschließend in der Dunkelheit. Mit Hilfe von *Spurenlesen* kann man am folgenden Tag versuchen, das 2 km entfernt gelegene Lager der Diebe zu finden (was die Reisedauer natürlich entsprechend verlängert).

Im Verlauf des Kampfs sollten die Zwerge in der Lage sein, ihre Gegner zu erkennen:

Plötzlich hast Du einen guten Blick darauf, wer euch da eigentlich aufgelauert hat: kleine, schmale Wesen mit bleicher Haut, haarlos, aber etwa so groß wie ihr - Dorkha! Dunkelzwerge! Oft sind sie vom Schatten der Verführer berührt, und so muß es auch hier sein - warum sonst sollten sie euch nicht in Frieden gegenüber treten?

Dunkelzwerge sind nicht automatisch böse oder den Verführer-Aspekten der Zwergengötter verfallen. Allerdings führt ihre kompromißlose Art des Durchführens von Geschäften oft dazu, daß sie sich früher oder später einem Verführer-Aspekt zuwenden (meist Torkin Zweischneid, oft aber auch Mahal dem Zermalmer). Darin verfügt über diese Information, wenn ihm ein **EW:Sagenkunde** gelingt.

Es ist für das Abenteuer wichtig, daß die Dunkelzwerge etwas mitgehen lassen, an dem den Spielerfiguren gelegen ist, damit die Zwerge den Dunkelzwergen zu ihrer Höhle folgen. Wenn es ihnen nicht gelingt, Fässer oder Kisten zu erbeuten, sollten sie einen anderen Gegenstand (oder mehrere...) an sich nehmen, die die Spielerfiguren dazu zwingt, sie zu verfolgen. Am besten wäre natürlich Darins Mahalschmuck, aber auch Torkvins Kriegsmaske, Glomburs Thaumagral oder Brors Pony mit dessen darauf gelagerten persönlichem Schatz wären gute Ideen. Sollte dies nicht ausreichen (oder die Spielerfiguren den Verlust als nicht allzu tragisch empfinden), besteht noch die Möglichkeit, Darin sanft darauf hinzuweisen, daß er an den Dunkelzwergen für einen Moment die Aura des Zermalmers gespürt hätte (was zwar nicht stimmt, da sich die Dunkelzwerge Lishadi der Verderberin verschrieben haben, aber auf einem fremden Drachen und in der Hitze des Gefechts kann man schon einmal einen Verführer mit einer anderen verwechseln).

10 Dunkelzwerge (Grad 2):

12 LP, 10 AP - LR - Gw 65, St 45, B 12 - MW 17

ANGRIFF: Kurzsword+6 (1W6), Schleuder+6 (1W6), Raufen+6 (1W6-4) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13/11

Bes.: Versteinern, wenn sie von den Strahlen der Sonne direkt getroffen werden; *Schleichen*+8, *Stehlen*+8, *Tarnen*+10



Gefangene Dunkelzwerg erweisen sich als sehr schweigsam, rücken bei entsprechender Motivation aber letztlich mit folgenden Informationen heraus: Sie kommen aus einer in der Nähe gelegenen Dunkelzwergensiedlung, die ungefähr 400 Zwerge stark ist (was indirekt stimmt, gleichwohl sich in ihrer vorgeschobenen Höhle nur insgesamt 15 Zwerge aufhalten); sie haben Angst vor einem in der Nähe lebenden, unheimlichen Wesen, das sie als einen „Schreckensalb“ bezeichnen; und sie haben Gerüchte über eine irgendwo in den Bergen versteckte alte Zwergenbinge gehört, bei der aber „nicht mehr alles in Ordnung“ sei.

Der „Schreckensalb“ ist ein Vorgriff auf ein weiteres Abenteuer mit den gleichen Figuren (*In die Höhlen der Dunkelzwerg*); die Spielerfiguren haben im vorliegenden Abenteuer keine Chance, diesem Wesen auf die Spur zu kommen. Die Bemerkung bezüglich der verschollenen Binge bezieht sich auf das dortige Matriarchat und die Tatsache, daß die dortigen Zwergenfrauen Bärte tragen, was aber von den Dunkelzwergen keiner wirklich weiß; man hat aber Gerüchte gehört...

Die Dunkelzwerg haben über ihre Ausrüstung hinaus (Lederrüstungen, Kurzschwerter, Schleudern, je 20 Steine) keine Schätze bei sich. Finden die Spielerfiguren allerdings ihr Lager (in dem sie sich gegebenenfalls noch mit geflohenen Dunkelzwergen sowie im Lager verbliebenen weiteren fünf auseinander setzen müssen), können sie aus der karg eingerichteten Höhle die Schätze der Dunkelzwerg an sich nehmen. Alles in allem finden sich drei große Eisenkisten (alle mit je zwei eingelegten Schlössern von guter Qualität gesichert - **WM-2** auf *Schlösser öffnen* -, aber nicht mit Fallen versehen), die folgendes enthalten:

Kiste 1: fünf Kurzschwerter (eines davon eine Meisterarbeit, die nichtmagische **WM +1/+0** gibt und einen Wert von 30 GS hat), drei kleine Schilde, vier Schleudern, ein Kettenhemd in Zwergengröße, zwei Sätze metallene Arm- und Beinschienen in Zwergengröße.

Kiste 2: fünf kleine Hämmer, sieben Spitzhacken, drei 20 m lange Seile, 17 Steigeisen, drei Brechstangen und zwei Schaufeln.

Kiste 3: 150 Goldstücke, 320 Silberstücke, 145 Kupferstücke, drei goldene Armreifen (10, 25 und 45 GS), ein versilberter Kerzenständer (15 GS), eine Zwergenkriegsmaske mit einem Riß von der Stirn bis zur Nase (wertlos, aber immer noch ein in Sicherheit zu bringendes Zwergenwerk) sowie eine in ein Stück Leinen eingewickelte Tarnkappe.

Zudem liegen auf einem Steinhauflin fein säuberlich etwa 100 (es sind genau 112) Schleudersteine aufgeschichtet. Die Funktion der Tarnkappe wird in *Anhang VI* beschrieben, der dem Spieler, dessen Figur die Kappe an sich nimmt, ausgehändigt werden kann.

Leider hat die **Tarnkappe** eine kleine Nebenwirkung, die nicht auf den ersten Blick zu erkennen ist: Sobald man zum ersten Mal ihre Wirkung testet (d.h. sich unsichtbar macht),

macht sich ein winziger Einfluß Lishadis der Verderberin, der sich die Dunkelzwerg verschrieben haben, bemerkbar: Eine Stimme im Kopf der die Tarnkappe tragenden Spielerfigur bietet dem Zwerg mit angenehmer weiblicher Stimme die Erfüllung seiner Wünsche an:

Kaum bist Du unsichtbar geworden, hörst Du in Deinem Kopf eine angenehme Frauenstimme: „*Hallo mein, Freund. Es ist schön, daß Du den Weg zu mir gefunden hast. Du wirst sehen, meine Kappe ist mächtig, mächtiger noch als Du denkst, und sie kann Dir helfen bei Deinen Aufgaben. Sage einfach, was Dein Herz begehrt, und ich werde dafür sorgen, daß Du es erhältst. Denn vergiß nie: Jäte das Unkraut, auf daß es Deinen Garten nicht zerstöre!*“ Die Stimme schweigt und läßt eine erwartungsvolle Stille zurück.

Für den Fall, daß der Spielleiter den Verführungsversuch der Verderberin nicht offen ausspielen möchte, gibt es den obigen Text auch als *Anhang VII* zum Austeilen. Es liegt nun an der Spielerfigur, wie sie mit der Kappe und ihren Einflüsterungen umgeht. Die Macht, die die Verderberin in der Tarnkappe hinterlassen hat, ist nicht wirklich groß, reicht aber aus, um ein oder zwei kleiner „Wunder“ zu ermöglichen (Gelingen eines ansonsten mißlungenen EW, PW oder WW oder ähnliches). Nach dem zweiten derartigen „Wunder“ verlangt die Kappe dann ein direktes Bekenntnis zur Verderberin; wird dies nicht gegeben, löst sich die Tarnkappe auf und fügt der Spielerfigur **2W6 schweren Schaden** zu (Rüstung schützt nicht). Natürlich ist der Satz „*Jäte das Unkraut, auf daß es Deinen Garten nicht zerstöre!*“ ein klarer Hinweis auf die Verderberin; der Spielleiter sollte es aber seinen Spielern überlassen, dies zu erkennen (Darin indes sollte dies automatisch merken, wenn er der Kapenträger ist oder er davon hört). Solange der Einfluß der Verderberin anhält, läßt sich mit *Erkennen der Aura* eine entsprechende Aura feststellen (göttlich, Fruchtbarkeit, allerdings mit einem nur für Zwerge wahrnehmbaren Hauch des Verführer-Aspekts).

Wundern sich die Spielerfiguren, wieso sich in dieser Höhle ausgerechnet 15 Dunkelzwerg mit Schätzen und sogar einer Tarnkappe aufhalten (was gemeinhin ungewöhnlich ist, da Dunkelzwerg in größeren Wohneinheiten leben und Tarnkappen eher zum Besitz hochgestellter Dunkelzwerg gehören), und kommen sie von daher auf die Idee, nach geheimen Ausgängen zu suchen, werden sie bei einem gelungenen **EW+4: Wahrnehmung** (mit weiteren **WM+2** für Torkvin als Bergmann) tatsächlich fündig und entdecken im hinteren Teil der Höhle einer zwergengroße Geheimtür, die sich nach ihrer Entdeckung recht einfach öffnen läßt (kein Wurf nötig). Allerdings hat sie ein Dunkelzwerg-Thaumaturg mit einem Kettenthaumagramm versehen, das aus den drei Siegeln *Schlaf*, *Feuerkugel* und *Staubkämpfer* sowie den Lettern *Auslösen*, *Opferletter* (alle Lebewesen), *Befugt* (Dunkelzwerg) und *Zünder* (Bereich) besteht. Dies



bedeutet, daß das Thaumagramm auf alle Lebewesen außer Dunkelzwerge anspricht und zuerst den Zauber *Schlaf* (für **20 AP**) auf sie wirkt, bevor die *Feuerkugel* explodiert (jeweils mit **ZauB+20**). Danach materialisieren **fünf Staubkämpfer**, die alles angreifen, das nicht wie ein Dunkelzwerg aussieht und bis zur Vernichtung kämpfen. Da es sich bei Glombur Höhlenglanz ebenfalls um einen Zwergenthaumaturg handelt, sollte ihm ein **EW:Wahrnehmung** (universell mit +2) zugestanden werden, um das Thaumagramm vor der Auslösung zu entdecken.

5 Staubkämpfer (Grad 2):

* LP, 10 AP - LR - Gw 50, St 60, B 12

ANGRIFF: Keulenarme+10 (1W6), Raufen+6 (1W6-4) - ABWEHR+12, RESISTENZ+14/14/14

Haben sich die Spielerfiguren aller Folgen dieses Thaumagramms erwehrt, öffnet sich ihnen der Blick in eine kleine, dunkle Öffnung, jenseits derer sich eine steinerne Wendeltreppe steil nach unten windet. Torkvin erkennt sofort, daß es hier mindestens 50 Meter nach unten geht. Spätestens hier sollte allen klar sein, daß man hier viel zu viel Zeit verlieren würde, zumal eine Erkundung dieser Höhlen völlig vom Expeditionsziel abweicht (eine Erkenntnis, die der Spielleiter Darin Mahalssohn notfalls durch eine ungewollte *Göttliche Eingebung* vermitteln kann). Vielleicht auf dem Rückweg...

Sollten die Spielerfiguren indes die Tür geöffnet (und somit das Thaumagramm ausgelöst) haben, erkennt Glombur Höhlenglanz intuitiv das dem hiesigen Urdrahen zugeordnete Metall: **Gold** (was auf starken Einfluß Lishadis hinweisen könnte). Äußert er diese Erkenntnis laut, steht Darin Mahalssohn, so er ihn noch benötigt, ein weiterer PW:Zaubertalent zu (diesmal mit **WM-20**), um den Namen des Urdrahen zu erkennen: **Perrenkhatanniokhraman**.

SZENE SIEBEN: EIN HINTERHALT VON UNERWARTETER SEITE

Hier ist zuerst ein Rückblick nötig:

Die seit langer Zeit vom Rest der Zwergenwelt abgeschnittene Binge trägt den Namen **Azkahard**, was übersetzt „Alte Stätte der Kraft“ bedeutet. Sie hat durch diverse Ereignisse im Umfeld der Befreiung vom Seemeisterjoch um 1510 nL den Kontakt zu den beiden Bingen Dvarnaut und Tanast verloren, die ebenfalls im Pengannion liegen. In relativ kurzer Zeit starben sowohl der König der Binge sowie seine beiden Söhne, was nur seine einzige Tochter zurückließ. Eine von den Ehrwürdigen Graubärten durchgeführte Befragung der Götter ergab ein recht konfuse Ergebnis, das

mehrere Jahrzehnte lang erregt diskutiert wurde, bis sich als Ergebnis abzeichnete, daß es wohl der Wunsch der Götter sei, daß die Frauen in Azkahard die Macht übernehmen und sich die Binge vom Rest der Welt isoliere. Diese Auslegung galt noch längere Zeit als umstritten, setzte sich aber schließlich durch.

Und so entwickelte sich mit der Zeit Azkahard zu einem Matriarchat. Die Lishadi-Priesterinnenschaft erstarkte bis zu einem Punkt, wo sie fast alleinig bestimmend wurde. Um sich ihren männlichen Kollegen anzupassen, proklamierten die Zwergenfrauen, daß Lishadi ihnen ebenfalls Bärte habe wachsen lassen (in Wirklichkeit benutzten sie Barttoupets), um ihre Gleichwertigkeit zu betonen. Die Zwerginnen versahen ihre Aufgabe mit Geschick, anders zwar als die Männer, aber letztlich nicht weniger erfolgreich. Mit den Jahrhunderten gewöhnte man sich in der Binge an die neuen Verhältnisse, und das Leben ging seinen gewohnten Gang. Mit der Zeit setzte sich die Idee durch, daß nur Zwerginnen Bärte haben durften, und so mußten sich die Zwergmänner regelmäßig rasieren.

Als vor wenigen Wochen Bror Eisenfaust den Weg nach Azkahard entdeckte, tat er dies nicht ganz so unbemerkt, wie er dachte: Die Kundschafterin Herilga Höhlenfind bemerkte den Söldner, entschied sich aber, ihm nicht zu folgen, als er sich wieder in Richtung Alba wandte. Statt dessen kehrte sie in ihre Binge zurück und berichtete den dortigen Ehrwürdigen Graubärtinnen, die, besorgt über die Ansicht, daß ein Mann „von außen“ die Binge entdeckt haben könnte, die Zwergengötter befragten. Als Ergebnis erhielten die Priesterinnen eine Vision, die ihnen den aus Gimil-Dum ausgesickten Hilfstrupp zeigte und ihnen auch offenbarte, was dieser ihnen brachte: Alkohol und Tabak. Nun entschieden sich die Zwerginnen, daß sie zwar keine Probleme mit dem Kontakt mit Männern „von außen“ hätten (wenn es denn schon sein müsse; immerhin waren es Zwerge, und ein Ehrwürdiger Graubart war bei ihnen, also mußte es Mahals Wille sein), daß sie aber kein Interesse an der Zufuhr von Genußstoffen „von außen“ hätten - ein klarer Einfluß von Lishadi, der Verderberin, des Versucher-Aspekts der Göttin! Und so entschieden sie sich, die Expedition kurz vor ihrem Ziel abzufangen...

Die letzten beiden Tage werden die tapferen Botschafter aus Gimil-Dum von einem Trupp von **zehn Zwerginnen** beschattet. Dies ist nicht wirklich einfach zu bemerken. Indes sollte der Spielleiter solchen Figuren, die ihre Umgebung immer aufmerksam beobachten (Ansage!) einen **EW-4:Sehen pro Tag** zugestehen, um die natürliche Dekkung ihres Heimatterrains recht geschickt auszunutzenden Zwerginnen zu bemerken. Werden die Beobachterinnen entdeckt, versuchen sie, die Spielerfiguren in die Irre zu leiten und abzuschütteln; klappt dies nicht, versuchen sie, sie verführt in einen Hinterhalt zu locken. Dies tun sie auf jeden Fall, wenn sich einzelne Spielerfiguren auf der Su-



che nach ihren „Schatten“ von der Gruppe lösen. Eine solche Figur (oder auch zwei) locken sie in einen Hinterhalt, wo sie mit ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit keinerlei Probleme haben werden, Spielerzwerge zu überwältigen. Um die Überraschung des Finales nicht zu verderben, sollte der Spielleiter eine solche Begegnung abseits des Tisches ausspielen und nach seiner Rückkehr dem betroffenen Spieler verbieten, über seine Erlebnisse zu reden. Die Spieldaten der Zwerginnen finden sich weiter unten.

Ansonsten fassen die Zwergenfrauen nach einem Tag des Beschattens den Plan, den Wagen durch einen kleinen Stein Schlag aufzuhalten. Eine ihnen bekannte Abkürzung über einen steilen Gebirgspfad hat ihnen die Möglichkeit gegeben, einen Hinterhalt vorzubereiten. An dieser Stelle führt der Weg zwischen zwei steilen Berghängen hindurch. Die Zwerginnen sind in 60m Höhe über dem Talboden verborgen. Sie lösen die **Gerölllawine** aus, wenn der Wagen noch 40 m entfernt ist. Achten die Figuren der Spieler ausdrücklich auf Hinterhalte, so entdecken sie die Zwerginnen durch einen **EW-4:Sehen** (der Spielleiter würfeln insgeheim).

So langsam neigt sich eure Reise dem Ende zu. Nach Brors Erfahrungen dürfte es jetzt nur noch einen maximal zwei Tage dauern, bis ihr endlich die verschollene Binge erreicht habt. Was ihr dort wohl vorfinden werdet? Während ihr euch dies noch überlegt, stört plötzlich ein Geräusch von oben eure Gedanken - ein Rumpeln wie von Steinen!

Die Felsbrocken treffen innerhalb von 10 sec auf dem Talboden auf. Der Wagen kann nur dann rechtzeitig anhalten, wenn dem Fahrer ein **EW:Wagenlenken** gelingt; teilt der Spieler des Fahrers **augenblicklich** dem Spielleiter mit, daß er den Ponys die Peitsche gibt, so überquert der Wagen bei einem gelungenen **EW:Wagenlenken** die gefährliche Stelle rechtzeitig, und die Lawine geht hinter ihm nieder. In diesem Fall verzichten die Zwerginnen auf einen weiteren Hinterhalt und stellen sich den Spielerfiguren vier Wegstunden weiter direkt in den Weg (s.u.).

Ansonsten geht die Lawine in der Umgebung des Wagens nieder. Das Geröll ist von den Zwerginnen so ausgesucht worden, daß es hauptsächlich aus kleineren Bröckchen besteht, da sie den Zwergen „von außen“ ja keinen ernsthaften Schaden zufügen, sondern nur ihren Wagen beschädigen wollen. Wird das Fahrzeug von dem Geröll getroffen, so nimmt es nur **1W6 Punkte Strukturschaden**, und Spielerfiguren auf dem Wagen (und die Ponys) verlieren **1W6 AP**; außerdem wird das Gefährt mit einer Wahrscheinlichkeit von **50%** festgekeilt. Leider geht gerade bei Lawinen nicht immer alles so glatt, wie man es gern hätte, und so haben sich trotz aller Vorsicht der Zwerginnen **5** größere Felsbrocken in die Lawine eingeschlichen, von denen jeder das Gefährt mit **25%** trifft. Jeder Treffer richtet **2W6 Schaden** an - wo, wird mit **1W6** ermittelt:

- 1-3:** Wagen
- 4-5:** ein zufällig zu ermittelndes Pony (Verlust an LP und AP)
- 6:** ein zufällig zu ermittelnder Wageninsasse (Verlust an LP und AP; Rüstung schützt)

Der **Wagen** ist ab 20 Punkten Schaden beschädigt und muß repariert werden. Ab 40 Punkten Schaden ist der Wagen zerstört. **Ponys** sind ab einem Verlust von 8 LP so schwer verletzt, daß sie den Wagen trotz aller Bemühungen Darins nicht mehr ziehen können.

Der weitere Verlauf dieser Szene ist abhängig davon, ob die Spielerfiguren in den Steinschlag gerieten oder nicht. Wurde der Wagen von den Steinen getroffen, verlassen die zehn Zwergenfrauen ihre Position in 60 m Höhe und dringen auf ihrem Pfad nach unten vor, um die Spielerfiguren von vorn zu stellen; dies dauert **18 KR** (3 Minuten). Wollen die Spielerfiguren in dieser Zeit ihrerseits die heimtückischen Attentäter angreifen, müssen sie erst einmal den Steilhang hinauf. Dafür brauchen sie **10 KR**; in jeder Runde muß ein **EW+5:Klettern** gelingen. Beim Scheitern eines Wurfs rollt der Unglückliche wieder hinunter und verliert **2W6 LP und AP**. Oben angekommen, finden sie den Ort, von dem aus der Geröllschlag ausging, verlassen vor; sie entdecken nur den sich nach der abgewandten Seite des Bergs windenden kleinen Pfad (daß der auf halber Höhe wieder nach vorne dreht, kann man von hier oben nicht sehen).

Folgen die Spielerzwerge dem Pfad dennoch, stehen sie nach weiteren **24 KR** vermutlich im Rücken der Zwerginnen, die ihre Annäherung aber bemerken (es sei denn, alle Spielerfiguren *schleichen* erfolgreich) und sich Rücken an Rücken aufstellen. Zwar sehen sie sich nun zwei Fronten gegenüber, aber sie vertrauen auf ihre zahlenmäßige Überlegenheit.

Eine weitere Möglichkeit ist die, daß die Spielerfiguren dem Anschlag entgehen und die Stelle des Hinterhalts passieren, bevor die Steine herunterkommen (s.o.). In diesem Fall lassen die Zwerginnen vier Stunden verstreichen, bevor sie, gerade noch eine halbe Tagesreise von der Binge entfernt, sich dem kleinen Treck frontal in den Weg stellen. In jedem Fall sollte sich den Spielern in etwa folgender Anblick bieten (den der Spielleiter natürlich gegebenenfalls an die Situation anpassen muß):

Plötzlich seht ihr vor euch Bewegung, und von zwei Seiten kommen Zwerge auf euch zu, in leichter Rüstung, aber mit Angriffswaffen versehen. Prächtige Bärte haben sie, fast so schön wie eure; wahrlich, die hiesigen Zwerge sind würdige Vertreter ihrer (und eurer) Rasse. Aber warum greifen sie euch an? Was habt ihr ihnen getan? Und warum... Halt! Was ist das? Diese schwach



erkennbaren Rundungen unter den Lederpanzern, die etwas längeren Haare, die etwas feiner geschnittenen Gesichtszüge... Das sind Frauen! Zwergenfrauen! Mit Bärten! Zwergenfrauen mit Bärten, die euch in Waffen gegenüberstehen! Ungeheuerlich! Was geht hier vor? Warum stehen vor euch zehn grimmig dreinblickende Zwergenfrauen in Kampfposition? Ihr wollt doch nur helfen!

Ab dieser Stelle ist der Ausgang des Abenteuers von den Handlungen der Spielerfiguren abhängig. Die Zwergenfrauen sind zu diesem Zeitpunkt einzig darauf aus, zu verhindern, daß die Spielerfiguren mit ihrer „verderblichen“ Ladung ihre Binge erreichen und die Moral ihrer Männer untergraben. Sie greifen die Spielerfiguren aber nicht von sich aus an, verteidigen sich indes mit aller Härte, wenn die Spielerfiguren sie angreifen. Die von Gundula Starkarm angeführten Zwergenfrauen sind durchaus zu Verhandlungen bereit, und natürlich interessiert sie auch, woher die Zwerge „von außen“ denn nun wirklich kommen und was ihr Begehr ist (außer der Verderbnis ihrer Männer). Das Hauptargument der Zwerginnen wird sein, daß sie den Alkohol als einen Sendboten von Lishadi der Verderberin, des Versucher-Aspekts ihrer heimischen Gottheit, ansehen, gegen den man sich unter allen Umständen wehren muß. Die sich aus dieser Vorgabe entwickelnde Situation soll in erster Linie komische Züge tragen und nicht in einen blutigen Kampf ausarten (bei dem die Spielerfiguren vielleicht noch nicht einmal so gut aussehen würden). Allerdings könnte eine Spielerfigur, die im Besitz der Tarnkappe der Dunkelzwerge ist, ihrer Seite einen gewissen Vorteil verschaffen...

Ziel der Szene ist es, daß die Spielerfiguren durch geschicktes Argumentieren die Zwergenfrauen aus Azkahard davon überzeugen, daß ihre Mission eine gute im Sinne aller Zwerge ist und daß ihre Waren keinerlei Gefahr für den inneren Zusammenhalt der Binge darstellen (so groß kann der Einfluß von zehn Fässern Uisge und zehn Fässern Zwergenschnaps schon nicht sein, und dem Pfeifenkraut kann man mit Sicherheit heilkräftige Wirkung attestieren...). Dem Spielleiter obliegt es hier zuallererst, die Position der Zwergenfrauen darzulegen und zudem die gesellschaftliche Realität von Azkahard (Matriarchat) an den Spielerzweig zu bringen. Danach hat der Spielleiter die schwierige Aufgabe, sich durch die hoffentlich geschickt vorgetragenen Argumente seiner Gruppe langsam aber sicher zu dem Standpunkt bringen zu lassen, daß die Ladung des Wagens doch nicht so gefährlich ist und daß man den Botschaftern aus Gimil-Dum Zutritt nach Azkahard gewähren sollte (wenn auch unter strikter Überwachung). Natürlich gehört dazu, daß die anwesenden Zwergenfrauen die Ware erst einmal selbst testen, und daß ein Teil davon (mindestens zwei Fässer jeden Getränks sowie eine Kiste Pfeifenkraut) für die Zwergenkönigin abzuführen seien. Dieses langsame Nach-

lassen des Widerstands der Zwerginnen sollte der Spielleiter durch ein sichtbares Nachlassen ihrer Körperspannung und Aufhellung ihrer Minen begleiten, bis sich am Ende alles (mehr oder minder) in Wohlgefallen auflöst.

Kommen die Spieler auf die Idee, den Zwergenfrauen nachzugeben und den Wagen zurückzulassen, hat dies zwar keine größeren Auswirkungen (das eigentliche Ziel der Mission, die Kontaktaufnahme, ist erreicht), doch sollte es zwergischer Sturheit zutiefst widersprechen, solche Schätze zurückzulassen. Insbesondere Krund Pötteschmeißer sollte (ggf. nach einem diskreten Wink des Spielleiters) vehement dagegen argumentieren - immerhin geht es um *seine* Waren (und *seine* Handelsbeziehungen)! Und das Zurücklassen derartiger Mengen wertvoller Getränke (ganz zu schweigen von den bekannten medizinischen Wirkungen von Pfeifenkraut) wäre eine echte Verschwendung!

10 Zwergenkriegerinnen (Grad 4):

St 97, Ge 63, Gw 74, Ko 85, In 71, Zt 45, Au 75, pA 66, Sb 78 17 LP, 32 AP - LR - B 18 - SchB+3 (bereits eingerechnet)

ANGRIFF: Schlachtbeil+11 (1W6+4 einhändig, 1W6+6 beidhändig), Dolch+9 (1W6+2), leichte Armbrust+8 (1W6), Raufen+7 (1W6-1); kleiner Schild+2 - ABWEHR+13 (+15 mit kleinem Schild), RESISTENZ+16/16/12

Athletik+2, Beidhändiger Kampf-3, Faustkampf+8, Gefahr spüren+1 (nur unter der Erde), Kampftaktik+2, Nachtsicht, Schleichen+6, Singen+10, Trinken+17, Überleben (Gebirge)+10 - Hören+8, Sehen+8 - Comentang+12, Dvarska+17, Twynedisch+12 - div. Berufe (hier großteils unerheblich)

Die Zwergenkriegerinnen haben folgende Namen: Gundula Starkarm, Merra Reichgold, Torkina Hammerhand, Karana Schmiedestolz, Herwina Axtschwingerin, Thorgilia Festhand, Maraska Kampffrau, Dorhu Gemmenglanz, Ermtud Kaltschmiedin, Karse Großwuchs.

Epilog

Nach langen, zähen Verhandlungen habt ihr es geschafft: Ihr dürft mit eurer Ladung in die Binge Azkahard, was „Alte Stätte der Kraft“ bedeutet, einziehen! Sicher, ihr habt den Zwerginnen unter Gundula Starkarm einen Teil zu „Testzwecken“ überlassen müssen, und ihr habt zusichern müssen, der Zwergenkönigin Mallar Hochzwergerin ebenfalls einen Teil abzugeben (ein Tribut, der dem Herrscher ... der Herrscherin ... einer Binge auch zusteht), aber euer Hauptziel ist erreicht: Ihr seid da! Und zudem haben sich die Zwergenfrauen für den Überfall entschuldigt und sich bereit erklärt, alle durch ihn entstandenen Schäden an eurem Wagen zu beheben und alle euch zugefügten Wunden zu heilen. Und nun führen sie euch zu ihrer Binge... Das wird sicherlich ein einzigartiges Erlebnis werden!

An dieser Stelle endet das Abenteuer.

Krund Pötteschmeißer (Zwergenhändler) **Gr 4**

Mittelschicht, Torkin - klein (136 cm), breit - 51 Jahre halblange schwarze Haare, brustlanger schwarzer Bart, graue Augen - rechtshändig

St 82, Ge 69, Gw 72, Ko 92, In 83, Zt 29, Au 79, pA 62, Sb 43
15 LP, 26 AP - LR - B 18 - SchB+2 (eingerechnet)

ANGRIFF: Handaxt+8 (1W6+2), Dolch+8 (1W6+1), leichte Armbrust+8 (1W6), Wurfaxt+7 (1W6); kleiner Schild+2 - ABWEHR+13 (+15 mit kleinem Schild), RESISTENZ+16/18/12

Beredsamkeit+10, Fallen entdecken+5, Fallen entschärfen+5, Gassenwissen+7, Geschäftstüchtigkeit+19, Lesen/Schreiben (Zwergenrunen)+18, Menschenkenntnis+5, Nachtsicht, Raufen+4, Rechnen+16, Überleben (Gebirge)+8, Wagenlenken+12, Wahrnehmung+5 - Hören+8, Sehen+8 - Albisch+18, Chryseisch+10, Comentang+12, Dvarska+18, Waelska+8 - Steinmetz, Zimmermann

Beschreibung

Du bist ein Zwergenhändler aus der Zwergenbinge Reginsvid, den es auf der Suche nach neuen Geschäften über Dungarvan und Thame schließlich nach Twineward verschlagen hat. In Dungarvan und Thame war es schwer, für einen unbekannten Händler gute Geschäfte zu machen, da die Zwerge aus den näherliegenden Bingen Azagrim und Gimil-Dum sich bereits fest etabliert hatten. In Twineward änderte sich dies aber, und besonders die Halblinge des Chet Halbytla hatten es Dir angetan. Nach einiger Überredungskunst und einem moderat gefährlichen Abenteuer (bei dem es um die Rückholung eines alten Halblingsbuchs aus einem Sumpf ging) wurde Dir schließlich gestattet, Dich als erster Nicht-Halbling auf dem Chet Halbytla in Twineward niederzulassen.

Zwei Jahre lang lebst Du dort froh, zufrieden und in Einklang mit den Halblingen, ihrem göttlichen Tabak und ihrer guten Kochkunst. Ab und zu nur hast Du den gemütlichen Hügel verlassen, um wichtige Geschäfte zu tätigen und (einige wenige) Handelsreisen durchzuführen - die letzte davon nach Waeland, um mit Leif Eigelsson, den Du auf der Suche nach dem Buch der Halblinge kennengelernt hast, zu handeln. Du warst drei Monate unterwegs und warst heilfroh, als Du vor sieben Wochen endlich wieder in Twineward eingetroffen warst.

Die jetzige Geschichte ist aber zu interessant, als daß man sie abschlagen könnte: Was Darin Mahalssohn da von einer im Norden, im wilden Clanngadarn, entdeckten Zwer-

gensiedlung erzählt hat, mußt Du Dir einfach ansehen - Du könntest der erste sein, der mit diesen Zwergen Handel treibt! Du könntest die erste Handelsniederlassung in jenem fernen Ort eröffnen und gar das Handelsmonopol aufbauen! Zwar tut es Dir weh, nach so kurzer Zeit schon wieder Deine gastliche Wohnhöhle auf dem Chet Halbytla zu verlassen, aber Du weißt, daß Du Dir nie verzeihen könntest, wenn Du es nicht tätest und ein anderer Dir zuvorkäme. Außerdem mußt Du den Wagen lenken - welcher Zwerg kann so etwas schon?

Die Herausforderung war erst einmal gar nicht so groß: einen Wagen solltest Du beschaffen, und zehn Fässer besten albischen Uisges, der die zehn Fässer Zwergenschnaps, die der Ehrwürdige Graubart aus der Binge Gimil-Dum mitgebracht hatte (na gut, es waren elf, aber Du dachtest Dir völlig richtig, daß eines davon für Dich als Belohnung gedacht war), ergänzen sollten, dazu noch soviel Pfeifenkraut, wie Du in der kurzen Zeit auftreiben konntest. All das ist Dir gelungen, und so stellt die abfahrbereite Warenladung eine wirklich beeindruckende Zusammenstellung an allem dar, was man als Zwerg zum Leben braucht.

Du bist einem guten Schluck nie abgeneigt und schmauchst auch gern ein Pfeifchen (Dein Lieblingskraut ist das Dalesender Koboldsöhrchen) und bist ein ausgesprochen sympathischer und umgänglicher Zwerg. Die typisch zwergischen Tugenden (zum Beispiel Sturheit und Eigensinn, aber auch lange Bärte oder scharfe Äxte) finden sich bei Dir in guter Ausgewogenheit wieder, und Du verteidigst sie notfalls bis zum Äußersten. Der einzige wunde Punkt in Deiner bislang außergewöhnlicher Händlerkarriere hängt mit Deinem Namen zusammen, der ein Beiname ist, den Du Deinem Temperament, einer anzüglichen Bemerkung über Deinen Lieblingsedelstein sowie einer zum falschen Zeitpunkt am falschen Ort stehenden Ansammlung von Tontöpfen verdankst; Dein Clansname ist eigentlich **Steinbeißer**. Es versteht sich von selbst, daß höfliche Leute nicht nach Sinn und Herkunft Deines Namens zu fragen haben. In Zwergenkreisen sollte das Thema eigentlich ohnehin tabu sein.

Als die Halblinge von Deinem baldigen Aufbruch in die Ferne hörten, haben sie dir ein Geschenk gemacht, an dem sie während Deine Reise nach Waeland wohl gearbeitet (oder es in Auftrag gegeben) haben: ein paar **Siebenmeilenstiefel**, mit denen Du Dich sechs Stunden lang mit doppelter Geschwindigkeit bewegen kannst, nachdem Du die Schuhe an den Hacken zusammengeschlagen hast (**ABW 02**).

Deine **Nachtsicht** läßt Dich bei Sternen- oder Fackellicht so gut sehen wie Menschen an einem nebeligen Tag.

Dein **persönlicher Schatz** befindet sich in einem gut verschlossenen, stabilen Metallkästchen auf dem Chet Halbytla. Es handelt sich um: fünf Edelsteine im Wert von 50 GS,

drei zu 100 GS und einer zu 130 GS; zwei Armreifen zu je 25 GS sowie einer zu 50 GS (aus Waeland); ein Goldring im Wert von 20 GS; eine goldene Kette mit einem halbmondförmigen Metallanhänger im moravischen Stil (Wert 80 GS); ein vergoldeter kleiner Schild im Wert von 120 GS; eine mit kleinen Achaten besetzte Goldkette im Wert von 55 GS; 20 alte Zwergemünzen zu je 1 GS (hat also alles in einem einen Gesamtwert von **1080 GS**).

Dein **Bart** ist unter dem Einfluß der Halblinge ein klein wenig zusammengestutzt und reicht Dir jetzt noch bis vor die Brust. Er ist mit einer Reihe von goldenen und silbernen Schnallen und Spangen verziert und in Form gebracht, wobei Du Dir von Deinen Halblingsfreunden einige nützliche Tips zur Verbesserung Deines Bartstils hast geben lassen.

Ausrüstung

Leichte Reisekleidung (braune Hose, graues Hemd, dunkelgrauer Überwurf), halbhohle Stiefel mit feiner Bestickung (Siebenmeilenstiefel), Gürtel, Gürteltasche mit 84 GS, Gürteltasche mit fünf Dosen Dalesender Koboldsöhrchen, verzierte Pfeife (ein kleines Kunstwerk im Wert von 50 GS) an Lederschnur um Hals, filigraner Metallschlüssel an Kette um Hals (für die heimische Schatzkiste), Rucksack (enthält zwei Feuersteine mit Zunder, einen kleinen Wetzstein, einen Beutel mit weiteren 5 Dosen Dalesender Koboldsöhrchen sowie 15 Portionen Meliander Blondblatt, drei Fläschchen mit Zwergenschnaps, Verpflegung, ein grün-rotes Ausgehemd sowie einen Beutel mit 120 GS) mit aufgeschnallter Decke.

Handaxt (zum Werfen ausbalanciert), zwei Dolche in Scheiden, leichte Armbrust mit Riemen zum Umschnallen, Köcher mit 20 Armbrustbolzen, kleiner Schild (meist unter den Rucksack geschnallt); Lederrüstung

Beziehungen zu Deinen Reisegefährten

Torkvin Schmiedehammer: Der junge Krieger ist noch sehr eifrig und erfüllt von den Werten zwergischer Kultur, seine Rüstung muß ein Vermögen gekostet haben. Irgendwie wirst aber Du das Gefühl nicht los, er würde Dich nicht ernst nehmen. Er sollte etwas mehr Respekt vor Deiner Leistung als Händler haben.

Darin Mahalssohn: Der Ehrwürdige Graubart ist ein würdiger Vertreter des Bewahrers. Seine Ausstrahlung läßt Dich in dem sicheren Gefühl leben, daß Mahal mit euch ist und euch auf dieser Reise nichts passieren kann. Du erkennst ihn bedingungslos an Anführer an.

Bror Eisenfaust: Ein sonderbarer Zwerg. Er ist weit herumgekommen, noch weiter als Du, doch irgendwie scheinen ihm dabei die eine oder andere zwergische Tugend abhanden gekommen zu sein. Und dann erst dieser Bart... Und was wohl mit seinem Gesicht passiert sein mag? Auf den Chet Halbytla würde der Mann bestimmt nicht passen.

Glombur Höhlenglanz: Ein ... interessanter Zeitgenosse. Er sieht so aus (und riecht), als habe er seine Höhle noch nie verlassen. *Oh wei*, wie die Halblinge sagen würden, *nicht gesellschaftsfähig*. Was der wohl sein ganzes Leben lang so gemacht hat?

Torkvin Schmiedehammer (Zwergenkrieger) **Gr 3**

Mittelschicht, Torkin - klein (140 cm), breit - 42 Jahre
lange dunkelgraue Haare, hüftlanger dunkelgrauer Bart,
blaue Augen - rechtshändig

St 97, Ge 63, Gw 70, Ko 85, In 71, Zt 28, Au 45, pA 56, Sb 35
17 LP, 25 AP - VR - B 18 (12) - SchB+3 (eingerechnet)

ANGRIFF: Kriegshammer+10 (1W6+3), Schlachtbeil+8 (1W6+4 einhändig, 1W6+6 beidhändig), Dolch+8 (1W6+2), schwere Armbrust+7 (2W6-1); kleiner Schild+2 - ABWEHR+12 (+14 mit kleinem Schild), RESISTENZ+15/15/11

Athletik+2, Beidhändiger Kampf-4, Faustkampf+8, Gefahr spüren+1 (nur unter der Erde), *Kampf in Vollrüstung+15, Kampftaktik+1, Nachtsicht, Raufen+6, Sagenkunde+6, Singen+10, Trinken+17, Überleben (Gebirge)+8 - Hören+8, Sehen+8 - Albisch+16, Comentang+12, Dvars-ka+17* - Bergmann, Waffenschmied

Beschreibung

Du hast Deine Ausbildung als Waffenschmied in der Schmiede Deines Vaters in der Binge Gimil-Dum abgebrochen, um die Welt zu sehen und auf Abenteuer auszuziehen. Eines Tages, wenn Du genug erlebt hattest, wolltest Du ins Herz der Berge zurückkehren, um von Deinen tapferen Taten zu berichten und Deinen staunenden älteren Brüdern all die wundervollen Geschmeide und Schätze zu zeigen, die Du unterwegs erworben hattest. Umgekehrt wolltest Du natürlich auch der Außenwelt Kunde bringen über die großartigen Errungenschaften und Werte zwergischer Kultur.

Und so bist Du hinausgezogen in die Welt, die sich in erster Linie als einer Welt der Menschen entpuppte. Menschen sind sonderbare Wesen: größer als Du und in der Regel weit weniger ernsthaft, oft gar frivol. Sie haben sonderbare Sitten und sind zwergischem Humor gegenüber nicht wirklich zugänglich. Nichtsdestotrotz hast Du Dich in der Welt jenseits der Binge bewährt und gar manches üble Monster erschlagen, oft in Zusammenarbeit mit Menschen und anderen Wesen. Bislang hast Du allerdings die weitere Umgebung des Artross nie verlassen, und in regelmäßigen Abständen kehrst Du nach Gimil-Dum zurück, um Deine Schätze hier zu lagern und von Deinen Erlebnissen zu erzählen.

Als Du vor einigen Wochen zum letzten Mal in die Binge zurückkehrtest, um einen besonders großen Haufen Schätze abzuliefern und Dich mit Deinen Brüdern ein wenig im Waffengang (und anderen zwergischen Tugenden) zu üben,

herrschte große Aufregung: Ein *Karthog* (also ein frei umherziehender Zwerg ohne Bindung an eine Binge) hatte Kunde von einer lange verschollenen Zwergengänge gebracht, die er im Norden, in einem Land namens Clanngadarn, ausfindig gemacht haben wollte. Nach Beratung der Ehrwürdigen Graubärte wurde beschlossen, einen der ihren nach Norden zu schicken, um einen ersten Kontakt herzustellen und die dortigen Zwerge mit dem Notwendigsten zu versorgen - und Du wurdest auserwählt, um ihn auf dieser weiten Reise zu begleiten!

Dies ist eine großartige Idee, die Deine Hauptinteressen (Kennenlernen der Welt und Verbreitung der großartigen Zwergenkultur) auf einzigartige Weise miteinander verbindet. Nicht auszudenken, wie Deine armen, fernen Artgenossen in diesem Clanngadarn gelitten haben müssen, ganz ohne Verbindung zu den anderen Bingen und ihrem blühenden Leben! Deine Mission ist somit von größter Wichtigkeit für die weitere Entwicklung des zwergischen Volks, und das macht Dich stolz. Du wirst Dir alle Mühe geben, diesen Auftrag zum Besten des Zwergenvolks zu erfüllen!

Trotz einiger ernüchternder Erlebnisse in der Welt jenseits der Binge hast Du Dir Deinen grundlegenden Optimismus sowie Deine positive Einstellung zum Leben der Zwerge bewahrt. Es gibt eigentlich nichts schöneres, als Zwerg zu sein und als solcher zu leben, und Deines Erachtens sollte jeder das wissen. Die Welt außen wäre viel schöner, wenn sich jeder an Beispiel an Deinem glorreichen Volk nähme! Du bist zudem neugierig und impulsiv und handelst oft nach Gefühl - was kann schon passieren? Du bist ein Sohn Torkvins!

Wie viele Zwerge hast Du das Gespür eines **Bergmanns** für unterirdische Gänge und ihre Risiken. Du hast automatisch *Gefahr spüren*+1, um auf einsturzgefährdete Stollen und ähnliches aufmerksam zu werden. Als **Waffenschmied** kannst Du nach zehnminütiger eingehender Untersuchung mit 10 % erkennen, ob eine Waffe magisch oder anderweitig ungewöhnlich ist. Deine **Nachtsicht** läßt Dich bei Sternen- oder Fackellicht so gut sehen wie Menschen an einem nebeligen Tag.

Deine maßgeschneiderte Vollrüstung ist ein Geschenk Deines Vaters, das er Dir nach Deiner ersten Rückkehr aus der Welt jenseits der Binge gemacht hat. Außerdem hat Dein Vater Dir eine von ihm selbst geschmiedete **Zwergenkriegsmaske** mit auf den Weg gegeben, die Du allerdings nur im Notfall anwenden sollst. Bis dahin hältst Du ihren Besitz geheim (es sei denn, Darin Mahalssohn würde nach Deiner Ausrüstung fragen; dann müßtest Du es natürlich erzählen).

Eine **Zwergenkriegsmaske** zeigt eine grauenhafte Fratze. Spielfiguren vom 1.-3. Grad, die zu einem der zivilisierten Völker *Midgards* gehören, leiden unter der Wirkung des Zaubers *Angst*, wenn sie die Maske zum ersten Mal sehen und wenn ihnen ein **EW:Resistenz** gegen Geistesmagie mißlingt. Trägt ein Zwerg eine solche Maske im Kampf, so erhält er **+1** auf seine EW:Angriff

gegen zivilisierte Geschöpfe vom 1.-3. Grad. Zwerge sind selbst immun gegen die Wirkung des Artefakts, da sie mit dieser Art von Kriegsmaske vertraut sind.

Dein **persönlicher Schatz** (Gesamtwert: 670 GS) befindet sich in Deinem Zimmer in der Höhlenflucht Deiner Familie. Es handelt sich um: ein schöner Rubin im Wert von 140 GS; zwei etwa gleichgroße Amethyste im Wert von jeweils 50 GS; ein kleiner Bernstein (80 GS); zwei goldene Ohringe zu je 5 GS; eine albische Schmuckfibel in Form eines geflügelten Pferdes (35 GS); ein vergoldeter Brustpanzer (Gnomengröße) im Wert von 90 GS; eine verzierte silberne Streitaxt im Wert von 65 GS; sowie 70 Goldmünzen aus Alba.

Dein **Bart** ist dicht und voll, wie sich das für einen stolzen Zwergenkrieger gehört. Die Schmuckflechtungen sowie die eingeflochtenen Gold- und Silberschmuckstücke (mit einem Gesamtwert von **55 GS**) spiegeln genau Deinen Rang in der zwergischen Gesellschaft wider, und Du würdest nicht im Traum daran denken, mehr Bartschmuck zu tragen, als Dir aufgrund Deines Alters und Deiner Stellung zusteht.

Ausrüstung

Praktische Reisekleidung (rote Hose, hohe Lederstiefel, blaues Hemd, hellgrauer Überwurf), Gürtel, Gürteltasche mit 15 GS, 10 SS und 5 KS, Rucksack (enthält zwei Feuersteine mit Zunder, einen kleinen Wetzstein, ein goldbeschlagenes Trinkhorn, 12 Fläschchen mit Lampenöl, Verpflegung, einen Eisenkeil sowie Kämmen und Bürsten zur Bartpflege) mit aufgeschnalltem Schlafsack und von der Seite herunterhängender Abblendlaterne.

Dolch, Kriegshammer, Schlachtbeil, schwere Armbrust, Köcher mit 20 Bolzen, kleiner Schild; maßgeschneiderte Vollrüstung mit Visierhelm.

Beziehungen zu Deinen Reisegefährten

Krund Pötteschmeißer: Der kleine Händler ist eine sonderbare Gestalt, fast schon kein richtiger Zwerg mehr. Er wohnt bei Halblingen, hat einen verkümmerten Bart und redet sonderbar. Bestimmt kann er auch nicht kämpfen. Und dann erst der Name... Vielleicht solltest Du ihn danach fragen; er sieht kleiner und schwächer aus als Du.

Darin Mahalssohn: Es ist eine Ehre für Dich, diesem würdigen Mann dienen zu können. Nur... wenn er doch ein klein wenig entschlossener wäre, ein klein wenig entscheidungsfreudiger - immer dieses Zögern, Nachdenken und Überlegen... Doch sollst Du es wagen, ihm dies mitzuteilen?

Bror Eisenfaust: Das ist ein Krieger wie aus Stein geschlagen. Er hat bestimmt viele interessante Erlebnisse gehabt und gefährliche Kämpfe bestritten. Die Narbe, die sein halbes Gesicht verunstaltet, sieht aus, als hätte ein leibhafter Drache sie erzeugt! Vielleicht kannst Du Dich aber auch profilieren, indem Du gegen ihn gut aussiehst?

Glombur Höhlenglanz: Was ist denn das? Daß es in den Tiefen der glorreichen Binge solche ... Gestalten gibt, ist ja schon unglaublich genug; aber daß man sie dann auch noch an einer offiziellen Expedition von höchster Wichtigkeit teilnehmen läßt, ist völlig unverständlich. Und dieser Bart! Völlig chaotisch! Welche Dir unergründliche Weisheit wohl dahinter stecken mag? Ob Du fragen sollst?

Darin Mahalssohn (Zwergenpriester - PH)**Gr 4**

Adel, Mahal - klein (137 cm), breit - 84 Jahre
lange graue Haare, fußlanger grauer Bart, blaue Augen -
linkshändig

St 84, Ge 53, Gw 75, Ko 87, In 86, Zt 67, Au 54, pA
98, Sb 88
18 LP, 21 AP - KR - B 18 (15) - SchB+2 (eingerech-
net) - GG 2

ANGRIFF: Streitkolben*+10 (1W6+4), Stabkeule+8 (2W6);
großer Schild+2 - ABWEHR+13 (+15 mit großem Schild),
RESISTENZ+19/19/15

*Beredsamkeit+10, Erste Hilfe+10, Lesen/Schreiben (Zwer-
genrunen)+18, Lesen von Zauberschrift+15, Nachtsicht,
Raufen+4, Sagenkunde+8, Verhören+10 - Hören+8, Se-
hen+8 - Albisch+15, Comentang+12, Dunkle Sprache+8,
Dvarska+18, Twyneddisch+12, Waelska +12 - Wundhei-
ler*

Zaubern+16: Austreibung des Bösen, Bannen von Dun-
kelheit, Bannen von Finsterwerk, Blaue Bannsphäre, Er-
kennen der Aura, Felsenfaust, Feuerfinger, Feuerkugel,
Flammende Hand, Göttlicher Blitz, Handauflegen, Heilen
von Wunden, Heiliger Zorn, Segnen

Beschreibung

Du bist eines der jüngeren Mitglieder im Rat der Ehrwürdi-
gen Graubärte von der Binge von Gimil-Dum, aber trotz
Deiner Jugend haben Deine Worte bereits einiges an Ge-
wicht. Dies könnte daran liegen, daß viele der Ansicht sind,
Mahal würde Deinen Weg mit besonderer Aufmerksamkeit
verfolgen, seit Du damals, vor zwölf Jahren, an der Ent-
deckung der lange verloren geglaubten Binge Tumunzahar
beteiligt warst. Dort hast Du eines jener Wesen gesehen,
das die Menschen als „Drachen“ bezeichnen, und das wahr-
lich nur ein fader Abklatsch der Macht der Wahren Urdra-
chen war, ein wahres Abbild des Zermalmers.

Vermutlich hat man Dich deshalb auserwählt, als der *Kar-
thog* (d.h. ein freiwandernder Zwerg ohne feste Bingenzu-
gehörigkeit) Bror Eisenfaust Kunde von der Entdeckung
einer bislang unbekannten Zwergensiedlung im fernen
Clanngadarn brachte - dies und die Tatsache, daß Du als
einer von wenigen dem Söldner von Anfang an Glauben
schenkstest, kennst Du ihn doch von der Erforschung Tu-
munzahars her und weißt, daß unter seiner rauen Schale
und seinem durch zu langen Kontakt mit der Welt jenseits
der Binge etwas sonderbar gewordenen Verhalten ein Herz
aus echtem Zwergenstein schlägt.

Die Reise nach Clanngadarn wird eine weite sein, denn ihr
müßt von eurem Udrachen zu einem anderen wechseln, zu
einer anderen Art von Erz und in eine andere Art von Traum.
Wie es dort wohl sein mag? Welches heilige Metall die
Lebensadern des dortigen Drachen bildet? - Und ob sich
dort vielleicht der Versucher bereits ausgebreitet hat? Die
heiligen Schriften sagen wenig über die Zustände in Bin-
gen aus, die sich in anderen Udrachen als Arthrokhsama-
lamanthur (den die Menschen und andere Wesen in völli-
ger Verknennung der Sachlage schlicht „Artross-Gebirge“
nennen) bilden durften.

Du bist Dir auf jeden Fall sicher, daß Du Deiner Aufgabe
mit großer Sorgfalt und absoluter Treue zu den Grundsät-
zen Mahals des Bewahrers nachkommen wirst - und daß
Du den Einflüssen des Zermalmers jederzeit wirst wider-
stehen können, auch fern der Heiligen Hallen der Graubär-
te. Du bist Dir dessen bewußt, daß es an Dir ist, die Werte
der zwergischen Kultur nach innen wie nach außen zu ver-
treten und darauf zu achten, daß alles seinen rechten (und
gerechten) Gang geht. Du bist der Führer dieser Mission,
und das muß allen jederzeit klar sein. Du bist Dir der gro-
ßen Verantwortung, die auf Dir lastet, voll bewußt und ver-
hältst Dich entsprechend. Manche mögen sagen, Du wärest
stur, beherrschend, langweilig oder humorlos; lasse sie, denn
all dies stimmt. Es ist notwendig, damit Du den Willen des
Bewahrers so gut wie möglich ausführen kannst. Deinen
Mahalsschmuck trägst Du mit Stolz!

Mahalsschmuck besteht aus geweihtem Kupfer und stellt das
Mahalssymbol dar. Er darf nur von Mahalpriestern oder von
Wesen getragen werden, die den Rang eines „Zwergenfreundes“
(Nichtzwerge) oder eines „Königsberaters“ (Zwerge) einnehmen.
In jedem Fall kann man ihnen vertrauen, da das Kupfer von ech-
tem Mahalsschmuck sich grün verfärbt, wenn sein Träger Zwer-
gen feindlich gesonnen ist oder sie anlügt. Außerdem leuchtet
der Schmuck auf, wenn er in die Nähe eines Mahal heiligen Or-
tes, Gegenstandes oder eines seiner Priester kommt, wodurch die
Echtheit des Schmuckes bewiesen werden kann.

Was Du über Mahal weißt:

Mahal ist der oberste Gott des Kleinen Volkes und Vater aller
anderen Götter, die er aus seinem eigenen Fleisch geschaffen
haben soll. Er überwacht den Lauf der Gestirne und richtet die
Toten. Außerdem beherrscht er die Kräfte der Natur und der Zeit.

Darstellung: Mahal gleicht einem flammenhaarigen Zwerg in
schwarzer Rüstung, der eine rubinbesetzte Kupferkrone trägt.
Seine Haare und sein Bart sind zwar fußlang, aber zu prächtigen
Zöpfen geflochten, die von einer Vielzahl Edelsteine durchwirkt
sind.

Heiliges Symbol: Die **Kupferne Rubinkrone**, eine Kupferkro-
ne mit Rubinbesatz (da die Mahalpriester die Zwergenkönige
krönen und ihnen als Berater zur Seite stehen)

Heiliges Metall: **Kupfer** (nach der Farbe des Feuers und typisch
zwergischer Haare).

Heilige Schriften: *Geheimnisse der Schöpfungsesse, Die Ord-
nung von Zeit und Raum*

Priesterschaft: Mahalpriester tragen weißgoldene Roben mit schwarzen Säumen, ihre bevorzugten Waffen sind reichverzierte Streitkolben ("Sonnenstäbe") und Stabkeulen ("Blitzstäbe"). Je nach aufgestickten Symbolen und der Verschlungenheit der Ornamente kann man auf ihren Platz in der strengen Hierarchie schließen.

Mahal der Bewahrer (*Erleuchter*) ist der Bewahrer der Welt, der Gott der verständigen Herrschaft, der Weisheit, des Rechts und des Todes.

Glaubensgrundsatz: *Bedenke Recht und Gerechtigkeit*

Mahal der Zermalmer (*Versucher*) ist der Gott des Fanatismus, der Unterdrückung, der Folter und der Rache und verlangt nach bedingungsloser Unterwerfung.

Glaubensgrundsatz: *Bedenke, daß ich der Meister bin.*

Deine **Nachtsicht** läßt Dich bei Sternen- oder Fackellicht so gut sehen wie Menschen an einem nebeligen Tag.

Dein **persönlicher Schatz** (Gesamtwert: **1519 GS**) befindet sich in der Halle der Graubärte. Es handelt sich um: zwei kleine, perfekte Rubine (140 GS und 215 GS); ein kleiner Opal (55 GS); eine goldene Schale aus Tumunzahar (200 GS); eine kunstvoll gearbeitete kleine Kupferkrone (80 GS); ein vergoldeter Helm mit Greifschwanzbesatz (110 GS); ein kunstvolles Mosaik, das Mahal den Bewahrer zeigt (120 GS); ein Barren Alchimistenkupfer (500 GS); sowie 89 Goldmünzen aus Tumunzahar.

Dein **Bart** ist ein eigenes, Mahal gewidmetes Kunstwerk. Er ist fußlang, wie sich das gehört, und seine Zöpfe und Flechtungen geben die wichtigsten Lebensadern von Arthrokhsamalamanthur wieder (wie man sie sich im Rat der Graubärte vorstellt). Du hast insgesamt sieben Rubine (mit einem Gesamtwert von 220 GS) in den Bart gewebt (und würdest lieber sterben, als Dich auch nur von einem davon zu trennen).

Ausrüstung

Mahalskleidung (mit Symbolen und Ornamenten versehene weißgoldene Robe mit schwarzem Saum), mit Unterkleidern, halbhohle Lederstiefel und ein stabiler schwarzer Umhang mit eingestickter kupferner Rubinkrone, umgehängte offene Tasche mit drei Schriftrollenbehältern (enthalten wichtige Auszüge aus *Geheimnisse der Schöpfungs-*

esse und *Die Ordnung von Zeit und Raum*), rubinbesetzte Kupferkrone an Kupfergliedkette um den Hals, Rucksack (enthält zwei Tintenfüßchen, drei Schreibfedern, drei Stück Granit von daheim, zwei kleine Rubine von je 40 GS Wert, Kämmen und Bürsten zur Bartpflege) mit aufgeschnellter Decke (in die wiederum eine Ersatzrobe eingewickelt ist), Mahalsschmuck (eine Amtskette sowie zwei Armreifen, Gesamtwert 200 GS), Gürteltasche mit 30 GS.

Sonnenstab (=Streitkolben) $*(+2/+2)$, Blitzstab (=Stabkeule), großer Schild; mit Mahalssymbolen verziertes Kettenhemd.

Beziehungen zu Deinen Reisegefährten

Krund Pötteschmeißer: Der Ruf des Zwergenhändlers ist bis zu Dir nach Gimil-Dum gedrungen, und da Twineward auf der Route liegt, hast Du mit ihm Kontakt aufgenommen. Sein Äußeres überrascht Dich aber schon. Er stutzt sich den Bart und windet ihn auf bedeutungslose Art und Weise? Vielleicht solltest Du ihm ein paar Lektionen in zwergischer Lebensart geben.

Torkvin Schmiedehammer: Der junge Krieger ist ein Heißsporn, enthusiastisch zwar, aber oft zu ungestüm. Er denkt zu selten und ist zu neugierig. Du mußt wohl ein wenig mäßigend auf ihn einwirken. Allerdings mußt Du dabei vorsichtig vorgehen, damit Du das in ihm brennende Feuer Torkins nicht löschst.

Bror Eisenfaust: Du kennst den alten Kämpen seit vielen Jahren, seit ihr in die Verschollene Binge eingedrungen seid. Er hat sich seitdem etwas verändert, ist aber immer noch der Alte: ein treuer Freund und guter Kämpfer. Du wirst allerdings ein wenig darauf achten müssen, seinen Zynismus zu entschärfen. Außerdem muß gerade ihm klar sein, daß Du hier das Sagen hast und sonst niemand.

Glombur Höhlenglanz: Der Thaumaturg scheint Dir nicht wirklich für die Strapazen der Reise geschaffen zu sein, doch verfügt er über Fähigkeiten, die keiner der anderen hat; die Orakelsteine waren da sehr eindeutig. An seinem Äußeren solltest Du arbeiten, bevor ihr die fremde Binge erreicht; außerdem wird es wohl kaum ausbleiben, daß er diszipliniert werden muß.

Mahal hat Dir die Anwendung folgender **Wunder** gestattet, die allesamt ohne materielle Komponente gewirkt werden können (dies gilt **auch** für *Felsenfaust*!):

Name	Stufe	Art	AP	Zd	Rw	Wz	Wb	Wd
Austreibung des Bösen	2	Wort	5	10 sec	15 m	Körper	1 Wesen	10 min
Bannen von Dunkelheit	1	Wort	1	1 sec	0 m	Umgebung	9 m Umkreis	10 min
Bannen von Finsterwerk	2	Wort	4	10 sec	15 m	Umgebung	1 Ws/Ob	0
Blaue Bannsphäre	2	Geste	2	20 sec	0 m	Geist	3 m Umkreis	2 min
Erkennen der Aura	1	Gedanke	1	1 sec	0 m	Geist	30 m Ke	1 min
Felsenfaust	2	Geste	2	10 sec	Ber	Körper	1 Wesen	2 min
Feuerfinger	1	Geste	1	1 sec	0 m	Umgebung	Zauberer	2 min
Feuerkugel	2	Geste	2	5 sec	50 m	Umgebung	3 m Umkreis	2 min
Göttlicher Blitz	3	Geste	3	5 sec	30 m	Umgebung	Strahl	2 min
Handauflegen	1	Geste	2	10 sec	Ber.	Körper	1 Wesen	0
Heilen von Wunden	2	Geste	3	1 min	Ber.	Körper	1 Wesen	0
Heiliger Zorn	1	Gedanke	1	1 sec	–	Körper	Zauberer	2 min
Segnen	2	Geste	2	1 min	Ber.	Körper	1 Wesen	10 min

Bror Eisenfaust (Zwergensöldner)**Gr 5**

Volk, Zornal - klein (145 cm), breit - 62 Jahre
 lange kupferrote Haare, hüftlanger schütterer kupferroter
 Bart, graue Augen - beidhändig

St 96, Ge 68, Gw 70, Ko 96, In 68, Zt 37, Au 09, pA
 58, Sb 13
 19 LP, 37 AP - KR - B 18 (15) - SchB+3 (eingerech-
 net)

ANGRIFF: Streitaxt*+12 (1W6+5), Stielhammer+10
 (2W6+3), schwere Armbrust+10 (2W6-1); großer Schild+2
 - ABWEHR+13 (+15 mit großem Schild), RESISTENZ+16/18/
 12

*Athletik+2, Balancieren+14, Fallenstellen+5, Faust-
 kampff+9, Gassenwissen+6, Glücksspiel+16, Himmelskun-
 de+15, Kampf in Schlachtreihe+15, Klettern+16, Lesen/
 Schreiben (Zwergenrunen)+15, Nachtsicht, Raufen+8,
 Scharfschießen+9, Spurenlesen+6, Trinken+16, Wagenlen-
 ken+13 - Hören+8, Sehen+8 - Albisch+15, Comen-
 tang+12, Dvarska+15, Erainnisch+10, Twyneddisch+12,
 Walska+10 - Grobschmied*

Beschreibung

Du stammst aus keiner Zwergenbinge, sondern bist der Sohn von Hergrim und Arda, die sich in Thame niedergelassen haben und dort die Grobschmiede *Der Eisenladen* führen. Wie auch die meisten jungen Bingenzwerges verspürtest auch Du in jungen Jahren das Bedürfnis, ein wenig auf Abenteuer auszugehen und die Welt kennenzulernen, doch im Gegensatz zu den meisten anderen gefiel Dir dieses Leben, und Du sagtest Deinen Eltern Lebewohl. Von daher gilt Du nun als *Karthog*, was die (durchaus nicht abwertend gemeinte) Bezeichnungen für einen wandernden Zwerg ist, der ohne eine feste Bingenbindung in der Welt jenseits der Binge herumzieht.

Du hast viel gesehen in der Zeit, seit Du Dich endgültig aus Thame verabschiedet hast. In Fuardain warst Du und in Waeland (wo Du in Dvarheim den Kampf in der Schlachtreihe erlernst), in Moravod und Clanngadarn, in Erainn (wo Dich ein Fiann, dem Du das Leben gerettet hast, in der Kunst des Spurenlesens unterwies) und gar in der Tegari-schen Steppe. Nur selten trug es Dich zurück nach Alba, doch einmal, vor zwölf Jahren, warst Du an der Auffindung der legendären, verschollenen Zwergenbinge Tumunzahar beteiligt, in der Du zusammen mit Darin Mahalssohn auf einen „Drachen“ gestoßen bist, der zwar ein fürchterliches Wesen war, aber doch nur ein schwacher Abklatsch Zornal Eisenhands, eine Erscheinung der Stahlklaue. Noch heute trägst Du die Narbe quer über die linke Gesichtshälfte, die vom Feuerodem dieser Kreatur herrührt und die Vielzahl

der Narben, die Dein kampfesreiches Leben Dir hinterlassen haben (ganz zu schweigen vom Verlust des kleinen Fingers der rechten Hand, den ein Orc Dir abbiß) ergänzt.

Erst kürzlich bist Du in den Bergen von Clanngadarn auf Spuren einer alten Zwergensiedlung gestoßen, von der niemand etwas wußte und deren Existenz bei allen, denen Du davon erzähltest, auf große Verwunderung und großes Staunen stieß. Da die Entwicklung Deine Höhle zu verlassen begann, hast Du Dich entschieden, bei einem der weisesten Zwerge Rat zu holen, der Dir je begegnet ist: Darin Mahalssohn, der in Gimil-Dum wohnt. Du hast in Gimil-Dum in den Heiligen Hallen der Graubärte gesprochen und Deine Beobachtungen dargelegt. Zuerst waren die Hohen Väter skeptisch, doch Darin sprach für Dich, und das überzeugte die anderen.

Schließlich entschieden sie, eine „Hilfsexpedition“ auszurüsten, die, auf dem Umweg über einen unter Halblingen (!) in Twineward lebenden Händler, nach Clanngadarn aufbrechen und den dortigen Zwergen mit Rat und Hilfe zur Seite stehen sollte. Ob diesen Zwergen eine Wagenladung mit Schnaps und Pfeifenkraut indes wirklich hilft, vermagst Du nicht mit Bestimmtheit zu sagen; aus diesem Grund wirst Du auch vorerst nicht kund tun, daß notfalls auch Du den Wagen lenken könntest. Für Dich gibt es ohnehin noch einen anderen Grund, die Reise mitzumachen (ganz davon abgesehen, daß Du Dich am besten mit den Örtlichkeiten auskennst und den Weg finden mußt): Du hast Gerüchte gehört, daß diese Zwergensiedlung (ob es wirklich eine Binge ist, weißt Du nicht; die Graubärte haben Deinen Fund auf jeden Fall dazu erklärt) einen größeren Anteil an Zwergenfrauen habe als üblich. Du hast dies den Ehrwürdigen Graubärten nicht mitgeteilt (da niemand danach gefragt hat) und hättest dies nur getan, wenn es notwendig gewesen wäre, das Interesse an der Reise anzustacheln.

Du hast schon so einiges im Leben gesehen und bist nur schwer zu überraschen. Du bist überzeugter Vertreter der zwergischen Sache und glaubst fest an Zornal Eisenhand, und doch weißt Du, daß es auch in der Welt jenseits der Binge Dinge gibt, die denen der Zwerge in wenig nachstehen, und daß es Menschen (und andere Wesen) gibt, die nicht minder tapfer und ausdauernd sind als Zwerge. Im Laufe der Jahre hast Du Dir zudem einen gewissen Zynismus angewöhnt, der notfalls auch vor Deinen eigenen Volksgenossen nicht halt macht, falls es nötig sein sollte. Du bist Dir dessen im klaren, daß viele (auch Zwerge) Dein Äußeres als abstoßend empfinden, doch weißt Du auch, daß die Leute, auf die es wirklich ankommt, die vielen Kampfspuren auf Deinem Körper richtig zu deuten wissen. Über Deine Erlebnisse sagst Du nicht viel, insbesondere nicht gegenüber solchen, die es nichts angeht.

Deine **Nachtsicht** läßt Dich bei Sternen- oder Fackellicht so gut sehen wie Menschen an einem nebeligen Tag.

Deinen **persönlicher Schatz** (Gesamtwert: **2180 GS**) führst Du normalerweise auf Deinem Bergpony mit Dir herum; dies wird auch auf dieser Reise nicht anders sein. Es handelt sich um: zwei Achate (60 bzw. 70 GS); ein Rubin (80 GS); ein kleiner Diamant (90 GS); ein mittelgroßer Smaragd (65 GS); zwei halbmondförmige Ohrringe mit Kugeln an den Enden der Halbmonde (aus Moravod; je 10 GS); ein goldener Anhänger in Form einer sich in den eigenen Schwanz beißenden Schlange (55 GS); ein edelsteinbesetzter Schriftrollenbehälter aus Elfenbein (80 GS; leer, aber wertvoll); das Fell eines in Fuardain erlegten Schneelöwen (50 GS); ein goldenes Szepter aus einem Grab in der Tegarischen Steppe (150 GS); eine kunstvoll verzierte Schwertscheide, die Du in Tumunzahar gefunden hast (650 GS); ein edelsteinbesetzter Spiegel aus Silber (200 GS); eine goldene Gürtelschnalle (60 GS); eine Schneekugel (mit Wasser gefüllte Glaskugel) aus Slamohrad (200 GS); ein goldener Pokal (200 GS); und ein kleines juwelenbesetztes Diadem (150 GS). Die Edelsteine und Schmuckstücke sind in einem Lederbeutel, den Du nachts als Kopfkissen benutzt.

Dein **Bart** ist strahlend rot und lang, hat sich aber nie wirklich von den Auswirkungen des Feuerodems des Drachens in Tumunzahar erholt. Du versuchst, dies durch kunstvolle Flechtmuster und wertvolle Verzierungen (in diesem Bart stecken mindestens 300 GS an Goldspangen) wieder wettzumachen, doch die meisten Zwerge sehen, daß da etwas ... fehlt. Du reagierst recht empfindlich, wenn Dich jemand darauf anspricht.

Dein treues Pony **Hergrim** hat die folgenden Spieldaten:

Pony (Grad 2):

12 LP, 11 AP - TR - GW 60, St 80, B 48

ANGRIFF: Biß+7 (1W6-1), Auskeilen (nur nach hinten; 1W6-1) -

ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13/11

Ausrüstung

Abgewetzte, aber stabile Reisekleidung (Hose, Hemd und Überwurf in undefinierbaren Grau- und Brauntönen), dunkelgrauer Reisemantel (mehrfach gestopft), Rucksack (enthält Notrationen für drei Tage, Feuerstein und Zunder, einen versilberten Trinkbecher, Nähzeug und zwei Fläschchen Zwergenschnaps), Schlafsack (auf Pony), drei Fackeln (auf Pony), 20 m Seil (auf Pony), 3 m lange Holzstange (auf Pony), persönlicher Schatz (auf Pony), Wasserschlauch (auf Pony), Lederbeutel mit 55 GS.

Streitaxt *(+2/+1), Stielhammer, schwere Armbrust, Köcher mit 20 Bolzen (umgeschnallt), Köcher mit 20 Bolzen (auf Pony), Reservearmbrust (auf Pony), Eisenhandschuhe, großer Schild; frisch geflicktes Kettenhemd, offener Metallhelm.

Beziehungen zu Deinen Reisegefährten

Krund Pötteschmeißer: Der Händler ist interessant. Er zeigt, wie sich Zwerge entwickeln können, wenn sie außerhalb ihrer Bingen leben lernen müssen. Allerdings scheint es, als würde er sich gerade seine eigene, neue Binge schaffen. Du solltest ihn beobachten und studieren.

Torkvin Schmiedehammer: Der junge Krieger bewundert Dich, das ist auf den ersten Blick klar. Er ist idealistisch und hat ganz offenkundig noch keinen ernsthaften Kampf gesehen, keinen, der auf Leben und Tod ging. Ein wenig graut Dir vor den vielen Fragen, die er Dir stellen wird, und Du überlegst, wie Du ihm klarmachst, daß Kämpfe gefährlicher sind als er denkt, und nicht immer so glorreich, wie er es gern hätte.

Darin Mahalssohn: Du kennst den Ehrwürdigen Graubart schon lange. Seit ihr damals in Tumunzahar wart, hat er sich indes verändert: Er ist zurückgezogener geworden, losgelöst von den Nöten des einfachen Zwergs. Er ist nun *wichtig*, und wie es scheint, gedenkt er diese Wichtigkeit unter Beweis zu stellen. Dies kann zu unnötigen Problemen führen, da ihm einfach die Erfahrung in der Welt jenseits der Binge fehlt, er dies aber nicht einsehen kann.

Glombur Höhlenglanz: Ein interessanter Zwerg, so ganz anders wie die anderen. Es wird bestimmt lustig werden, ihn beim Kampf mit der Welt jenseits der Binge zu beobachten. Du hast aber auch bereits gesehen, welche Blicke Torkvin Schmiedehammer ihm zuwirft; vielleicht solltest Du auf der Hut sein, um Unheil zu vermeiden.

Glombur Höhlenglanz (Zwergenthaumaturg) **Gr 5**

Mittelschicht, Torkin - klein (132 cm), breit - 94 Jahre
halblange weiße Haare, fußlanger weißer Bart, rote Augen
- rechtshändig

St 84, Ge 90, Gw 54, Ko 87, In 86, Zt 98, Au 33, pA
22, Sb 67
16 LP, 24 AP - LR - B 18 - SchB+2 (eingerechnet)

ANGRIFF: Leichte Armbrust+8 (1W6), Dolch+8 (1W6+1) -
ABWEHR+13, RESISTENZ+19/19/15

*Alchimie+16, Kräuterkunde+6, Lesen/Schreiben (Zwergen-
runen)+18, Lesen von Zauberrunen+15, Lesen von Zau-
berschrift+15, Nachtsicht, Naturkunde+9, Raufen+4, Sa-
genkunde+8, Zauberkunde+10 - Hören+8, Sehen+8 (+6
bei Sonnenschein) - Albisch+14, Comentang+12, Dvars-
ka+18, Maralinga+8 - Alchimist*

Zaubern+18: *Bannen von Dunkelheit (R), Belebungs-
hauch (S), Dinge wiederfinden (S), Erkennen von Zauberei (S),
Feuerfinger (R), Feuerkugel (R), Goldener Panzer (S),
Heranholen (S), Hitzeschutz (S), Lichtrunen, Rost (S), War-
nung (R), Zauberschloß (S), Zauberschlüssel (R); Große
Siegel: Angst, Schlaf, Stille, Zauberstimme*

Beschreibung

Dein Leben lang bist Du in den Tiefen Arthrokhsamala-
manthurs (den die Menschen und andere Wesen in völliger
Verkennung der Sachlage schlicht „Artross-Gebirge“ nen-
nen) direkt in der Nähe einer der Lebensadern des Drachen
Deinen Forschungen nachgegangen, in der Regel unbelä-
stigt von allen anderen Zwergen, die Dich neidlos als einen
der größten jemals lebenden Zwergenthaumaturgen aner-
kennen. Sicher, ab und an muß man auch der Gemeinschaft
dienen, und in solchen Situationen erschaffst Du schnell
einen Runenstab, wohl wissen, daß dies nicht wirklich De-
ine Aufgabe ist - gibt es doch andere, die sich damit besser
auskennen als Du und eher in der Lage sind, solchen Tand
zu erschaffen.

Noch schlimmer sind allerdings jene, die von Dir Zaubersalze verlangen; Zaubersalze, das weiß doch jeder, sind Gnomentand, mit dem kein ernsthaft arbeitender Zwerg etwas anfangen kann, so nett die Gnome ja auch manchmal sein mögen. Selbst die Menschen haben dies erkannt, denn wie schon Cariolador, der Bibliothekar der *Gilde der Mondschnige*, sagte: „Zaubersalze? Schnickschnack! Kinderkram für geistig Arme. Wer so etwas lernt, ist entweder zu faul oder zu dumm für die reine Wissenschaft der Magie.“ Recht hat er - und das ganz ohne Erleuchtung durch den Drachen!

Dein Hauptprojekt in den letzten Monaten war die Herstellung Deines **Thaumagral**s, eines Dolches aus Metall aus dem Herzen des Drachen, den Du mit einem feinen Gespinst aus Gold-, Silber- und Kupferdrähten sowie Edelsteinsplittern überzogen hast. Der Thaumagral dient als Flußverstärker für die Zaubersprüche *Bannen von Dunkelheit, Heranholen* und *Warnung*. Dies bedeutet, daß er bei Anwenden von *Heranholen* direkt in Deine Hand fliegt, daß *Bannen von Dunkelheit* eine Wirkungsdauer von 20 min. in einem Umkreis von 15 m erhält, und daß *Warnung* mit Hilfe des Dolches eine Wirkungsdauer von einer Stunde und eine Reichweite von 15 m Umkreis hat. Die ABW Deines Thaumagral liegt bei 06; er gilt als **magische Waffe (+0/+0)**.

Leider ist jetzt etwas geschehen, das Dich aus dem Bauch des Drachen heraus in die Welt jenseits der Binge zieht, wo Du noch nie warst und auch nicht wirklich sein möchtest. Aber da Darin Mahalssohn Dich aufgefordert hat, ihn bei einer Reise wohin-auch-immer zu begleiten, bleibt Dir wohl nichts anderes übrig, als ihm zu folgen. Gern tust Du das nicht, und gerade die Aussicht, für längere Zeit in der freien Luft und dem grellen Licht herumzulaufen, erfüllt Dich mit Unbehagen. Aber was will man tun? Hoffentlich geht das schnell, damit Du in den heimeligen Bauch des Drachen und Deine Experimentierhöhle zurückkannst.

Gewisse Feinheiten des täglichen Lebens sind Dir ein wenig fremd geworden; dazu gehören Dinge wie Wechseln der Kleidung oder regelmäßiges Baden. Wirklich ordentlich bist Du auch nicht - wofür gibt es denn all die schönen Zauber, mit denen man Dinge finden und zu sich kommen lassen kann? Allerdings kannst Du Dir kaum vorstellen, daß die anderen Dir dies in irgendeiner Form übel nehmen könnten: Immerhin sorgst Du für das wissenschaftliche Wohlergehen des ganzen Clans, während die anderen in der Welt jenseits der Binge herumziehen und Dinge tun, die niemanden wirklich interessieren. Außerdem wolltest Du ohnehin nicht mit! Wenn Du aber schon draußen bist, solltest Du das Beste daraus machen und nach Dingen suchen, die Dich in Deinen Forschungen weiterbringen könnten.

Deine **Nachtsicht** läßt Dich bei Sternen- oder Fackellicht so gut sehen wie Menschen an einem nebeligen Tag. Allerdings ist im Freien Dein Sehvermögen bei Sonnenschein stark eingeschränkt (in den Spieldaten als Klammerwert).

Dein **persönlicher Schatz** (insgesamt **2522 GS**) befindet sich in Deiner Höhle tief im Bauch des Drachen: ein Brocken Eisenerz (Dein erster selbst geschlagener; 217 GS); ein fingernagelgroßes Stück Sternensilber (350 GS); je ein Barren Alchimistensilber und Alchimistengold (je 500 GS), eine Spitzhacke mit diamantenbesetztem Griff (250 GS), ein großer Rubin (150 GS), ein mittelgroßer Smaragd (85 GS), ein goldener Kessel (300 GS), eine goldene Kette mit einem vergoldeten Torkinssymbol-Anhänger (Hammer und Amboß, gekreuzt über eine Flamme; 150 GS).

Dein **Bart** ist durch einige nicht wirklich gelungene Experimente mehr oder minder ausgebleicht, wobei aber einige recht sonderbare Farbeinsprengsel entstanden sind, die Du bei Gelegenheit unbedingt näher untersuchen mußt. Vielleicht läßt sich dadurch ein Ersatz für das von einigen Herrschaften der Oberschicht so gern benutzte gnomische Färbersalz gewinnen? Auf jeden Fall hast Du Deinen Bart in Muster geflochten, die dem Verlauf der schönsten Lebensadern des Drachen entsprechen, was Dir sicherlich jeder als Kunstwerk ohnegleichen bestätigen wird.

Ausrüstung

Verdeckte Arbeitskleidung (Lederhose, Lederschürze, Wollhemd; allesamt in vielerlei Farbtönen), abgenutzte halbohohe Lederstiefel, Rucksack (enthält fünf Schnitzmesser in verschiedenen Härten, einen kleinen Hammer, eine Zange, drei Holzstäbe, vier Knochenstäbe, zwei Metallschälchen, Kreide in verschiedenen Farben, zwölf Tintenfläschchen mit verschiedenfarbigen Tinten, Tusche im Gesamtwert von 150 GS, je drei Fläschchen mit Tusche mit Gold-, Silber- und Kupferstaub für *Lichtrunen*, eine Lupe, drei kleine Metallkästchen, zwei kleine Holzkästchen), Gürteltasche mit 85 GS, Beutel mit Goldstaub (zum Mischen in die Tinte für *Goldener Panzer*, lang für fünf Anwendungen), Beutel mit vier Goldschlüsseln (für *Zauberschloß*).

Leichte Armbrust, Köcher mit 10 Bolzen, Thaumagral (Dolch); Lederrüstung.

Beziehungen zu Deinen Reisegefährten

Krund Pötteschmeißer: Hm. Da scheint es noch jemanden zu geben, der nicht ganz so ist, wie alle Zwerge denken, wie Zwerge zu sein hätten. Scheint ein Händler zu sein. Ob er etwas interessantes für Dich hat? Oder diese ... Halblinge (was immer das sein mag)?

Torkvin Schmiedehammer: Ein typischer Zwerg von der Sorte, wie er in Deiner Höhle nichts verloren hätte. Solchen Leute kann man nichts rechts machen. Dauernd wollen sie etwas „für das Ruhm des Zwergenvolks“, aber sie haben keine Ahnung, wie lange es eigentlich dauert, all die schönen Sachen anzufertigen, die sie dann so sorglos benutzen. Banause!

Darin Mahalssohn: Ohne ihn wärest Du noch in Deiner heimeligen Höhle, im Herz des Drachen. An sich bist du ihm böse. Dann wiederum ist er ein Ehrwürdiger Graubart, und denen darf man wohl nicht böse sein. Zumindest sollte man es wohl nicht zeigen. Schwierige Welt, das.

Bror Eisenfaust: Für einen Zwerg erfreulich unkonventionell, wenn auch arg mit den falschen Dingen des Lebens beschäftigt (Hauen, Schlagen, jenseits der Binge herumlaufen). Aber er scheint weit herumgekommen zu sein und weiß bestimmt so einiges über spannende Experimente und ungewöhnliche Materialien, gleichwohl ihm der Sinn für die Wissenschaft vollständig abzugehen scheint. Eine sonderbare Kombination.

Du verfügst über die folgenden **Zaubersprüche** (* = Sonderregeln für das Auftragen des Siegels: s. *Arkanum*; r = nur als Runenstabzauber nutzbar):

Name	Stufe	Art	AP	Zd	Rw	Wz	Wb	Wd
Bannen von Dunkelheit r	1	Wort	1	1 sec	0 m	Umgebung	9m Umkreis	10 min
Belebungshauch s	3	Geste	3	10 sec	Ber	Umgebung	1 Objekt	2 min
Dinge wiederfinden s*	1	Gedanke	1	10 min	unb	Geist	1 Objekt	10 min
Erkennen von Zauberei s*	2	Gedanke	2	1 sec	15 m	Geist	1 m ²	0
Feuerfinger r	1	Geste	1	1 sec	0 m	Umgebung	Zauberer	2 min
Feuerkugel r	2	Geste	2	5 sec	50 m	Umgebung	3m Umkreis	2 min
Goldener Panzer s	3	Geste	3	10 sec	Ber	Umgebung	1 Wesen	2 min
Heranholen s*	1	Geste	1	1 sec	30 m	Umgebung	1 Objekt	10 sec
Hitzeschutz s*	1	Gedanke	1	1 sec	–	Körper	Zauberer	1 min
Lichtrunen	1	Geste	1	10 min	Ber	Umgebung	1 m ²	∞
Rost s*	1	Geste	2	1 sec	15 m	Umgebung	1 Objekt	0
Warnung r	2	Geste	2	5 sec	0 m	Geist	15m Umkreis	10 min
Zauberschloß s	1	Geste	1	5 sec	Ber	Umgebung	1 Tür	12 h
Zauberschlüssel r	2	Geste	2	10 sec	Ber	Umgebung	1 Tür	0

Die folgenden Zauber kannst Du nur in **Runenstäbe** binden: *Bannen von Dunkelheit*, *Feuerfinger*, *Feuerkugel*, *Warnung*, *Zauberschlüssel*; alle anderen Zauber (mit Ausnahme von *Lichtrunen*) sind Siegelzauber. Das Erstellen eines Runenzaubers gilt generell als Gestenzauber und hat die gleichen AP-Kosten und Reichweite wie der betreffende Zauberspruch. Ein von Dir geschnittener Runenstab bleibt 15 Tage lang wirksam, bevor die in ihm gespeicherte Magie erlischt. Das Erstellen eines Runenstabes kostet Dich 2 Stunden und Materialien im Wert von 1 GS. Beim Auslösen muß Dir ein EW:Zaubern gelingen, damit die im Stab gebundene Magie funktioniert. Du darfst höchstens 18 Grade an in Runenstäben gebundenen Zaubern mit Dir führen. Zudem kannst Du für andere nach den gleichen Regeln **geprägte Runenstäbe** anfertigen (einen pro Abenteuer), die einen ABW von **50** haben.

Du darfst vor Spielbeginn für jede andere Spielerfigur einen geprägten Runenstab erschaffen, und dazu für Dich so

viele Runenstäbe, wie Du möchtest (bis maximal der Hälfte der für Dich möglichen Stäbe, also maximal 9 Grade an Zaubern). Dies kostet Dich keine Zeit und keine AP, aber Du mußt Dir die notwendigen Goldstücke abstreichen. Die unter Deinen Besitztümern angegebenen Holz- und Knochenstäbe sind zusätzlich zu den vor Spielbeginn vorbereiteten!

Darüber hinaus kannst Du die folgenden **Großen Siegel** anfertigen: *Angst*, *Schlaf*, *Stille*, *Zauberstimme*. Das Auftragen eines Siegels dauert 10 Minuten je Stufe des Zaubers; Siegel können nur auf glatten Fälschen aufgetragen werden. Pro Siegel mußt Du Tusche im Wert von 10 GS verbrauchen. Du kannst eines Deiner Siegel jederzeit durch Aussprache eines Schlüsselworts auslösen (Zauberdauer 1 sec., Reichweite und Wirkung wie Zauberspruch). Da Du gerade erst mit dem Studium der magischen Lettern begonnen hast, kannst Du noch keine Thaumagramme anlegen.

Name	Stufe	Art	AP	Zd	Rw	Wz	Wb	Wd
Angst	1	Geste	1/Ws	10 min	30 m	Geist	bis 10 Wesen	10 min
Schlaf	1	Geste	1/Gr	10 min	30 m	Körper	3m Umkreis	8 h
Stille	2	Geste	2	20 min	0 m	Umgebung	3m Umkreis	1 min
Zauberstimme	2	Geste	2	20 min	50 m	Umgebung	–	12 h



Anhang II

Die politischen Hintergründe der Expedition

Bei weitem nicht jedem Zwerg sind die ganzen Hintergründe der anstehenden Mission klar - Dir als Ehrwürdigem Graubart hingegen schon. Mancher mag sich fragen, warum Bror Eisenhand mit seiner Information nach Gimil-Dum kam und nicht eine der Zwergenbingen im Pengannion aufsuchte, beispielsweise das fast an der Strecke liegende Tanast. Nun, das liegt natürlich daran, daß es seit Jahrhunderten eine starke Rivalität zwischen den albischen Zwergen und ihren Vettern im Pengannion gibt. Die Streitigkeiten entzündeten sich letzten Endes aus der Ansicht des Königs in Dvernaut, sich als Herr aller Zwerge Nord-Vesternesses anzusehen. Aus diesem Grunde gibt es ständig Streit um die Oberhoheit über die Offa-Zwerge. Insofern hat die ganze Expedition auch eine hochpolitische Komponente, die Bror, der, gute Seele, die er letzten Ende ist, aus reinem Patriotismus zum Sitz seines eigenen Königs kam, gar nicht bekannt ist - wohl aber Dir. Dir (als einzigem) ist sehr wohl bewußt, wie wichtig es wäre, die verschollene Binge zu finden, bevor die anderen Pengannion-Zwerge fündig werden. Wie Du mit diesen hochbrisanten Informationen umgehst, ist Deiner eigenen Weisheit überlassen; bedenke aber, daß Deine Reisegefährten nicht in die hohe Zwergenpolitik eingeweiht sind und vermutlich gar nicht verstehen, um was es hier wirklich geht.

Anhang III

Krunds Informationen über Twineward

Twineward wurde erst vor etwa 300 Jahren gegründet, um albische Präsenz in dem damals gerade eroberten Teil der Nordmarken zu demonstrieren. Die Stadt ist trotz ihrer beeindruckenden Stadtmauern immer noch die am engsten an ihren Grundherren gebundene Stadt im ganzen Städtebund des Wealds. Mit den machtvollen MacRathgars als Herren hat Twineward kein so leichtes Spiel wie andere Städte - schließlich hat der Heereswart der Nordmarken höchstpersönlich auf der benachbarten Festung Twinegard seinen Sitz! Twineward ist der zentrale Werbeplatz für Söldner und Abenteurer in den noch immer umstrittenen Gebieten der Nordmarken, so bei Clans und Feudalherren stets großer Bedarf an waffengewandten Kämpfern und geschickten Zaubern herrscht. Außerdem ist Twineward als dem Halbdal nächstgelegene Stadt für viele Halblinge das Tor zur (in mehrfacher Hinsicht) großen Welt. Viele Händler Twinewards sind auf die Wünsche ihrer kleinen Kundschaft eingerichtet. Vor allem ungewöhnliche Koch- und Backzutaten sowie ausgezeichnetes Pfeifenkraut gibt es hier in Hülle und Fülle zu erwerben.

Anhang IV

Brors Informationen über die Reiseroute

Natürlich ist Dir die Strecke grob bekannt, denn schließlich hast Du sie ja bereits einmal zurückgelegt. Von hier aus müßt ihr als erstes den kleinen, an der Handelsstraße gelegenen Ort Norwardstor erreichen, der etwa 25 Wegstunden entfernt ist. Der Ort ist eher langweilig. Danach steigt der Weg über hügeliges Heideland bis zum Beginn der Paßstraße ab - weitere 25 Wegstunden. Am Beginn der Paßstraße steht *MacCorins Herdfeuer*, ein Menschenrasthaus, an dem Du zwar vorbeigekommen, aber nicht eingekehrt bist: Menschengasthäuser bereiten oft mehr Ärger, als das Bett wert ist, und von Deinem Packtier wolltest Du Dich schon gar nicht trennen. Zwar hättest Du wohl in einer Art Heuschober im Stall schlafen können, aber die luftigen Höhen dieser Vorrichtung hast Du dann doch etwas übertrieben gefunden. Dann lieber im Freien übernachten! Die Menschen nennen das Gasthaus „das letzte Haus der Zivilisation vor der Grenze“, was bei dem, was die Menschen unter „Zivilisation“ verstehen, wohl nicht so viel zu sagen hat.

Danach zieht sich die Paßstraße lange Zeit durchs Gebirge, etwa um die 70 Wegstunden. Der Paß ist nicht ganz ungefährlich, aber die Gefahren beschränken sich auf gelegentliche wilde Tiere und vereinzelte Menschenhorden, die leicht zu vertreiben sind. Nach den etwa 70 Stunden sollte die Abzweigung kommen, von der aus es weiter zur Zwergenbinge geht. Wie weit es dorthin genau ist, weißt Du nicht so genau, da Dein Informant da eher ungenau war und Du den Weg nie zu Ende gegangen bist (sondern nur etwa 10 Stunden in den Berg hinein).

Ach ja, Dein Informant... Vermutlich werden Dich die anderen fragen, woher Du überhaupt von der Binge weißt. Nun, da mußt Du ein wenig vorsichtig sein, aus zwei Gründen: Zum einen hast Du versprochen, Deinen Informanten nicht zu verraten, und zum anderen könnte die Sache ... nun ... ein wenig peinlich werden. Es war nämlich ein Gnom namens Caelgan Höhlensucher, den Du in der Nähe der Abzweigung im Paß getroffen hast und der Dich auf die Abzweigung und die Zwergenbinge, zu der sie führen sollte, hinwies. In längerer Diskussion hat es der Kleine geschafft, Dich von seiner Idee zu überzeugen - vermutlich, weil er Deine Beschützerinstinkte geweckt hat. Auf jeden Fall hat er Dir die Sache wichtig genug erscheinen lassen, daß Du nach Gimil-Dum aufgebrochen bist, um den dortigen Graubärten zu berichten.



Anhang V

Was man über derlei Wesen weiß

Diese insbesondere aus waelischen Sagas bekannten Geisterwesen nennt man *Gengangr*, doch man kennt man sie auch auf dem Rest des Kontinents Vesternesse. Albische Legenden erwähnen sie als *Hedleas*, in Erainn sind sie als *Dullahan* bekannt, in Clanngadarn als *Penanggalan* und in Fuardain als *Forhofud*. Es handelt sich um Geisterwesen, die eines gewaltsamen Todes durch Enthauptung gestorben sind, aber ohne Kopf nicht in das Nachleben eingehen möchten. Wie Draug sind sie dafür bekannt, Lebenskraft zu rauben; allerdings können sie keine Nebel erzeugen. *Flammenkreis* schützt gegen Gengangr. Die Hedleas sprechen nicht wirklich, sondern verfügen über eine Abart von *Stimmenwerfen*.

Gengangr können nur dann wieder ins Leben zurückkehren, wenn sie einem intelligenten Lebewesen den Kopf rauben. Sollte es einem der Geisterwesen gelingen, ein Lebewesen zu töten, liegt dieses in beiden Fällen als kopflose Leiche da, während das Geisterwesen den Kopf an sich nimmt und ihn sich auf die Schultern setzt, wozu es nur wenige Sekunden benötigt. Sollte es in dieser Zeit noch getötet werden, fällt der Kopf auf den Boden, rollt auf die enthauptete Leiche seines Besitzers zu und vereinigt sich wieder mit dieser. Damit ist das Opfer des Gengangrs zwar immer noch tot, kann aber wenigstens wiederbelebt werden. Sollte es einem Gengangr aber gelingen, sich den Kopf aufzusetzen, findet er endlich Ruhe und verblaßt langsam, die kopflose Leiche des getöteten Lebewesens zurücklassend. Kopflose Leichen von Opfern können nicht wiederbelebt werden!

Gengangr treten häufig in Gruppen von bis zu sechs dieser Wesen auf. Da jedes von ihnen einen Kopf braucht, versucht jeder von ihnen, einen anderen Gegner anzugreifen, sofern genügend Ziele vorhanden sind. Sind weniger Gegner als Gengangr anwesend, kämpft immer nur eines der Geisterwesen, während die anderen zusehen und auf ihre Chance warten. Getötete Gengangr tauchen nach Ablauf von 24 Stunden erneut an dem Ort auf, an dem sie sich aufhielten, solange die Stelle, an der sie „starben“, nicht innerhalb einer Minute mit heiligem Wasser besprenkelt oder mit *Austreibung des Bösen* behandelt werden.

Anhang VI

Die Tarnkappe

Tarnkappen befinden sich in erster Linie im Besitz von Zauberfürsten der Dunkelzwerge. Nach Aussprechen des Schlüsselwortes (das im vorliegenden Fall als „*Dorkh*“, „dunkel“ auf Dvarska, in feinen Mithril-Buchstaben in den Innenteil der Kappe eingenäht ist) machen sie den Träger unsichtbar, solange er sich konzentriert und weder zaubert noch kämpft noch andere die volle Aufmerksamkeit erfordernde Handlungen ausführt. Der Effekt hält **30 min** an und gleicht der Wirkung des Zaubers (*Unsichtbarkeit*). Weiß jemand sicher, daß sich ein Unsichtbarer in der Nähe befindet, und gelingt ihm ein **EW:Wahrnehmung**, so kann er bei Tageslicht die Position des Tarnkappenträgers an einer leichten Trübung der Luft erkennen. Mond- oder künstliches Licht reichen nicht aus. Das Artefakt wirkt nur im Bereich des sichtbaren und ultravioletten Spektrums. Mit Infrarotsicht (z.B. mit *Sehen in Dunkelheit*) kann man einen Tarnkappenträger erkennen.

ABW: 01

Anhang VII

Die Stimme im Kopf

Kaum bist Du unsichtbar geworden, hörst Du in Deinem Kopf eine angenehme Frauenstimme: „*Hallo mein, Freund. Es ist schön, daß Du den Weg zu mir gefunden hast. Du wirst sehen, meine Kappe ist mächtig, mächtiger noch als Du denkst, und sie kann Dir helfen bei Deinen Aufgaben. Sage einfach, was Dein Herz begehrt, und ich werde dafür sorgen, daß Du es erhältst. Denn vergiß nie: Jäte das Unkraut, auf daß es Deinen Garten nicht zerstöre!*“ Die Stimme schweigt und läßt eine erwartungsvolle Stille zurück.



Anhang VIII

Die Religion der Zwerge

von Alexander Huiskes; entnommen: Gildenbrief 45, 1999

Den Menschen ist von der Spiritualität der Zwerge nur wenig bekannt, und das meiste davon wird zu allem Überfluß auch noch mißverstanden. So wissen die meisten Menschen zwar, daß Zwerge Gold und Edelsteine über alles zu lieben scheinen, aber sie wissen nicht, weshalb. Viele unterstellen die reine Raffgier, aber das ist eine typisch menschliche Eigenschaft. Tatsächlich wurzelt der Drang nach Gold tief im Wesen und in der Religion des gedrungenen Volkes. Die Legende sagt, daß in grauer Vorzeit *Midgard* den Geschöpfen aus Feuer, Luft, Wasser, Eis und Erde gehörte und die Berge aus den Urdrahen entstanden, die sich zum ewigen Schlaf dort niederließen, mythische Wesen wie PanKu und Chimalligua. Die Zwerge waren das erste Volk, das im Schutz dieser gewaltigen Wesen „erwachte“ und mit Intelligenz gesegnet war - die Zwerge wissen, daß die Riesen mindestens ebenso alt wie sie selbst sind, weswegen sie jenen letzten Zusatz für besonders wichtig halten. Es heißt, daß damals **fünf Zwergenvölker** erwachten. Der namenlose Erwecker der Zwerge (oft als **Großer Schöpfer** bezeichnet) gab ihnen vier spirituelle **Erleuchter** und vier spirituelle **Versucher** mit auf den Weg, ihre vier Götter und deren dunkle Pendants, die sie in ihrer Entwicklung begleiten sollten.

Die Zwerge glauben daran, daß alle wesentlichen Gebirge *Midgards* eigentlich schlafende Urdrahen sind, die es den Zwergen gestatten, in und mit ihnen zu leben: Die Urdrahen - wobei der Name „Drache“ sicherlich für das menschliche Verständnis irreführend ist - bestanden aus jedem der fünf Elemente, mit denen sie schließlich wieder verschmolzen. So, wie kein Element jemals wirklich *sterben* kann, so leben auch die Urdrahen weiter. Und so, wie sie niemals wirklich *gelebt* haben, so werden sie niemals wieder zum Leben erwachen; sie schlafen ihren ewigen Schlaf, träumen ihren ewigen Traum, und ihre Leiber sind reich an Erzen aller Art, an fruchtbarer Erde, kühlen Gründen, kristallinem Wasser und lodernden Erdfeuern. Die Urdrahen gestatten den Zwergen, hier zu wohnen und sich beliebig zu bedienen. Nur einige bestimmte Adern sind in jedem solchen Gebirge tabu, die als die Knochen und das Lebensmark des jeweiligen Drachen angesehen werden, und sie zu stören oder zu vernichten, zöge unweigerlich den Tod des Drachen und damit des Gebirges (und damit natürlich auch aller Zwerge) mit sich. Im nahuatlantischen Chimalligua-Gebirge beispielsweise gelten Adern aus harten Metallen wie Eisen als Lebensadern des Drachen, in Dvarheim sind es die Smaragdader, und in Kuz Alhadur sind es Rubinvorkommen. Obwohl keine religiöse Schrift der Zwerge dies aussagt, so glauben doch viele von ihnen, daß die Urdrahen (oder zumindest einer von ihnen) die Schöpfer ihres Volkes sind. Während sie jenen auch Verehrung entgegenbringen, so schwilt einem Zwerg normalerweise die

Zornesader, wenn er einem Drachen der Gegenwart begegnet - diese Wesen sind in vielerlei Hinsicht das Gegenteil dessen, was die Zwerge unter den Urdrahen verstehen, für gläubige Zwerge sind sie nachgerade deren Schattenseiten, so wie auch jeder der vier Zwergengötter (die in ihren positiven Erscheinungsformen korrekt als „**Erleuchter**“ bezeichnet werden) eine Schattenseite hat, den „**Versucher**“. Die Zwerge glauben, daß man die Erleuchter am besten dadurch verehrt, daß man ihren Idealen nacheifert und Reichtum ansammelt, vornehmlich in Gold und Edelsteinen. Sie gehen davon aus, daß der Umfang, in dem man beides erreicht, auf das Nachleben vorausdeutet - der sprichwörtliche Fleiß der Zwerge hängt deutlich damit zusammen. Allerdings existiert auch eine Gefahr: die Schattenseite der Erleuchter, die „Versucher“. Sobald das Streben nach Reichtum und Ansehen zu einem Selbstläufer wird, verfällt ein Zwerg dem dunklen Aspekt seines jeweiligen Hauptgottes, dessen „Versucher“. Die Versucher gleichen äußerlich den Erleuchtern vollständig, doch sie werden generell von Haß, Neid, Egoismus und anderen verderblichen Gefühlen beherrscht.

Mahal

Mahal ist der oberste Gott des Kleinen Volkes und Vater aller anderen Götter, die er aus seinem eigenen Fleisch geschaffen haben soll. Er überwacht den Lauf der Gestirne und richtet die Toten. Außerdem beherrscht er die Kräfte der Natur und der Zeit.

Darstellung: Mahal gleicht einem flammenhaarigen Zwerg in schwarzer Rüstung, der eine rubinbesetzte Kupferkrone trägt. Seine Haare und sein Bart sind zwar fußlang, aber zu prächtigen Zöpfen geflochten, die von einer Vielzahl Edelsteine durchwirkt sind.

Heiliges Symbol: die Kupferne Rubinkrone, eine Kupferkrone mit Rubinbesatz (da die Mahalpriester die Zwergenkönige krönen und ihnen als Berater zur Seite stehen)

Heiliges Metall: Kupfer (nach der Farbe des Feuers und typisch zwergischer Haare).

Heilige Schriften: *Geheimnisse der Schöpfungssesse, Die Ordnung von Zeit und Raum*

Priesterschaft: Mahalpriester tragen weißgoldene Roben mit schwarzen Säumen, ihre bevorzugten Waffen sind reichverzierte Streitkolben („Sonnenstäbe“) und Stabkeulen („Blitzstäbe“). Je nach aufgestickten Symbolen und der Verschlungenheit der Ornamente kann man auf ihren Platz in der strengen Hierarchie schließen. Mahalpriester sind Priester mit Spezialisierung Herrschaft. Zusätzlich können sie *Erdmeisterschaft, Erdwandlung, Hören der Geister* und *Kälteschutz* als Standardzauber lernen.

Mahal, der Bewahrer (Erleuchter) ist der Bewahrer der Welt, der Gott der verständigen Herrschaft, der Weisheit, des Rechts und des Todes.

Glaubensgrundsatz: *Bedenke Recht und Gerechtigkeit.*

Mahal, der Zermalmer (Versucher) ist der Gott des Fanatismus, der Unterdrückung, der Folter und der Rache und verlangt nach bedingungsloser Unterwerfung.

Glaubensgrundsatz: *Bedenke, daß ich der Meister bin.*



Zornal

Zornal ist Mahals ältester Sohn, der Kriegsgott. Durch die von Kriegen wie den Riesenkriegen bedingten Geschichte der an sich friedliebenden Zwerge nimmt Zornal die zweite Stelle im Pantheon der Zwerge, gleich hinter Mahal, ein.

Darstellung: Zornal wird als junger Zwergenkrieger dargestellt, in schimmernder Rüstung und kurz gestutztem pechschwarzem Bart, der eine gewaltige doppelköpfige Streitaxt hält.

Heiliges Symbol: die Eiserne Flammenhand, eine Eisenhand, die eine Flamme umklammert.

Heilige Metalle: Eisen in Friedens- und Stahl in Kriegszeiten, wobei das Eisen auch oft für den Erleuchter und der Stahl oft für den Versucher steht.

Heilige Schriften: *Geheimnisse des Kampfes, Mysterien von Ehre und Verrat*

Priesterschaft: Zornalpriester tragen als Erkennungszeichen lediglich ein Medaillon mit Zornals heiligem Symbol um den Hals, aus dem Zwerge auch auf den Rang innerhalb der Priesterhierarchie schließen können; ihre bevorzugten Waffen sind „ehrliehe zwergische Waffen“, Äxte, Kriegs- und Wurfhämmer; Zornalpriester sind nicht von ungefähr die besten Krieger und Heerführer des Zwergenvolkes, viele aus grauer Vorzeit stehen heute im Rang eines Halbgottes (Durin, Thrain, Reorc ...), bei deren Namen man flucht, schwört usw. Die meisten Zornalpriester sind zugleich Gardisten, Waffenschmiede und Tempelwachen. Spieltechnisch sind Zornalpriester wie Priester mit Spezialisierung Krieg zu behandeln.

Zornal Eisenhand (Erleuchter) ist der Gott der Helden und des Friedens, der Kriegsgott als kluger und umsichtiger Feldherr.

Glaubensgrundsatz: *Verteidige dich, wenn du bedroht wirst, aber sei gnädig zu Schwächeren und Besiegten.*

Zornal Stahlklaue (Versucher) ist der tödliche Kriegsherr, der von Wut und Impulsivität beherrscht wird, der Bestrafer der Feinde und Erzwinger von Frieden wie von Krieg.

Glaubensgrundsatz: *Greife an und wanke nicht, denn die Schwachen werden fallen.*

Lishadi

Lishadi ist die Schwester Zornals und die Bewahrerin der Frauen (weswegen es auch nur Priesterinnen geben darf).

Darstellung: Lishadi wird als einzige Zwergengottheit unterschiedlich dargestellt, abhängig vom herrschenden Aspekt. Dies ist wahrscheinlich auf den Einfluß der Norne zurückzuführen, die mit Lishadis Schattenseite assoziiert wird. Die Norne selbst ist natürlich keineswegs eine Zwergengöttin, obwohl sie diesen Anschein in grauer Vorzeit gerne hat erwecken wollen, um mehr Einfluß auf die Zwerge zu bekommen. Ähnlich handhabte sie es auch bei den Riesen- und Trollgötzen.

Heiliges Symbol: der Goldmond des Sommerackers, ein goldener Vollmond auf einem grünen Feld.

Heiliges Metall: Gold, nach der Farbe voller Ähren im Herbst.

Heilige Schriften: *Saat und Ernte, Die 97 Wahrheiten der Krume*

Priesterinnenschaft: Lishadipriesterinnen neigen auffallend oft zu grüner Kleidung und tragen stets ein goldenes Amulett in Form eines Vollmonds. Sie verlassen die Zwergenreiche so gut wie nie und wenn, dann nur in wichtiger Mission und meist in Begleitung von Zornalpriestern. Sie sind wie normale Priester mit Spe-

zialisierung Fruchtbarkeit zu behandeln. Lishadipriesterinnen geben ihre Namen mit der Weihe zur Priesterin ab und werden nur als *Lishadi* bezeichnet.

Lishadi, die Bewahrerin (Erleuchter) ist die Göttin der Liebe, der Fruchtbarkeit, des Lebens, der Heilung und aller verwandten Gebiete.

Darstellung: Die Erleuchterin gleicht einer kleinen, fülligen weizenblonden Zwergenfrau mit freundlichen blauen Augen, Lachfalten und einem netten Lächeln.

Glaubensgrundsatz: *Gib allem Zeit und Raum zur Entfaltung und zum Wachstum.*

Lishadi, die Verderberin (Versucher) ist die Göttin von Eifersucht, Neid, Siechtum, Zerstörung, Unfruchtbarkeit und Rache.

Darstellung: Die Versucherin gleicht einer menschengroßen, mageren, verhüllten Frauengestalt, die auf einem Thron sitzt, ein Schwert über ihren Knien.

Glaubensgrundsatz: *Jäte das Unkraut, auf daß es deinen Gärten nicht zerstöre.*

Torkin

Torkin ist Mahals jüngstes Kind. Obwohl seine Macht die geringste der vier Zwergengötter sein soll, ist der Glaube an Torkin doch der tiefgehendste und am stärksten im Weltbild der Zwerge verankerte Glaube.

Darstellung: Torkin wird stets als Schmied mit bloßem Oberkörper und mit Lederschürze dargestellt, der einen Gegenstand - niemals eine Waffe! - auf seinem Amboß schmiedet. Er hat braune Haare und einen gepflegten Vollbart, der die für Zwerge ungewöhnlich scharfrückige Nase eher betont als verbirgt; seine Augen sind bernsteingelb und leicht mandelförmig.

Heiliges Symbol: Hammer und Amboß, die Wahrzeichen der Schmiede, gekreuzt über eine Flamme.

Heiliges Metall: Sternensilber, jenes seltene und überaus wertvolle Metall, aus dem die größten zwergischen Kunstwerke entstehen. (EW-6:Sagenkunde: Das aufgegebene und als *zhatrokh* erklärte Kuz Alhadur soll früher eine an Sternensilber reiche Stadt gewesen sein)

Heilige Schriften: *Stil und Bauten, Die Berufung des Künstlers*

Priesterschaft: Torkinpriester sind eine Gemeinschaft Gleichgestellter, die ihr Amt nur durch ein einheitliches Sternensilbermedaillon mit Torkins heiligem Symbol zeigen. Ansonsten besteht keinerlei echte Hierarchie oder gar eine Kleiderordnung. Vor allem Schmiede, Steinmetze, Händler, Bergleute und Handwerker verehren Torkin. Torkinpriester kämpfen bevorzugt mit Schwert oder Armbrust und sind spieltechnisch wie Priester mit Spezialisierung Handel und Handwerk zu behandeln.

Torkin, der Kunstfertige (Erleuchter) ist der Gott von Kunst, Handel und Handwerk, der von einer Reihe in den Stand von Halbgöttern erhobenen Künstlern aus Alter Zeit als Assistenten und Mentoren der Zwerge unterstützt wird.

Glaubensgrundsatz: *Die Schönheit der Schöpfung und die Schönheit des Schmiedes spiegelt sich in seinen Werken.*

Torkin Zweischneid (Versucher) ist für Zwietracht und Mißgunst zuständig, für alles, was die Begehrlichkeiten anderer weckt, für Fälschungen, Diebstahl und Meuchelmord.

Glaubensgrundsatz: *Vertraue niemandem.*



Es gibt immer wieder Zwerge, die sich auf den Irrpfad der Versucher begeben. Niemand ist dagegen gefeit, und oft merken die Betroffenen auch gar nicht, wie weit sie von den Lehren der Erleuchter abgekommen sind. Allerdings soll es helfen, wenn man die heiligen Schriften studiert und seinen Glauben immer wieder bekennt, indem man beispielsweise betet oder die Namen seiner Götter ausspricht. Zwerge, die ohne es selbst zu merken, auf den Pfad der Versucher geraten sind, werden als **Zwielichtzwerge** bezeichnet; im Unterschied zu den Schattenzwerge sind sie noch nicht für die Erleuchter verloren, sondern vermögen noch immer umzukehren und sich von den Versuchern abzuwenden; viele Zwerge glauben sogar, daß jeder Zwerg - bevorzugt in seiner Jugend - einmal für kurze Zeit den Versuchungen dieses Zwielichts hat nachgeben müssen, um als besserer Zwerg aus diesen Erfahrungen hervorzugehen. Manchmal (immer bei Priestern und Ordenskriegern und häufig bei hochgradigen Zwergen) ergreifen die Versucher auch direkt Besitz von den Betroffenen und machen sie zu ihren Dienern, den sogen. **Schattenzwerge**. Jeder Schattenzwerg verkauft sofort mit Beginn seines Paktes seine Seele und wird dadurch augenblicklich zum **Finstermagier** (vgl. *Hexenzauber & Druidenkraft*), wobei er automatisch alle schwarzmagischen Zauber der 1. Stufe beherrscht und fortan jegliche Schwarze Magie als Grundzauber erlernen und als Wundertaten anwenden kann - mit allen Vorteilen, die ein Priester (!) dadurch hätte. Außerdem kann er weiterhin alle vorher erlernten priesterlichen Grundfähigkeiten und Zauber einsetzen, weil der Versucher ja nichts anderes als eine Facette des jeweiligen Erleuchters ist. Allerdings vermag ein Schattenzwerg keine neuen Zauber seines ursprünglichen Kultes mehr zu lernen, sondern gilt diesbezüglich ab sofort als Priester mit Spezialisierung Chaos

bzw. Finstermagier. Schwarze Magie vermag er ausschließlich aus speziellen Büchern und Schriftrollen zu lernen oder im Gebet meditativ von seiner Gottheit zu erfahren. Letzteres ist nur an Heiligen Orten des betreffenden Zwergengottes möglich, die von Dienern der Erleuchter geschaffen und danach von Schatten- und Zwielichtzwerge „umgedreht“ wurden.

Schattenzwerge werden selten besonders alt: meistens werden sie in den Zwergenbingen durch ihr Verhalten sehr schnell erkannt und danach erschlagen oder verbrannt, und selbst wenn sie nicht enttarnt werden, sorgen die Schattenzwerge häufig durch den exzessiven Gebrauch der finsternen Magie selbst für ihr zeitiges Ableben. Jedem Zwerg ist klar, daß ein einzelner Schattenzwerg großes Unheil hervorrufen kann, indem er die wahren Lehren pervertiert und sie seinen Mitzwergen allmählich vermittelt, bis auch sie ins Zwielicht oder gar in den Schatten geraten. Außerdem ist bekannt, daß noch niemals ein Zwerg aus dem Schatten zurückkehrte. Dennoch gibt es immer wieder Schattenzwerge, da die Versuchung besonders groß ist. Das Tückische an Schattenzwerge ist der Umstand, daß man sie nicht sofort und zweifelsfrei als solche erkennen kann, da sie noch immer dem gleichen Gott dienen, wenn auch seiner Schattenseite - selbst *Erkennen des Wesens der Dinge* wirkt hier nicht, und es stellt sich auch keine finstere Aura ein. Nur die Taten eines Zwergs können Aufschluß darüber geben, welchem Aspekt seines Gottes er zugeneigt ist. Schattenzwerge arbeiteten in der Vergangenheit häufig genug mit Drachen und Drachenähnlichen zusammen, in denen sie verwandte Seelen zu spüren glaubten, während Diener der Erleuchter die normalen Drachen als „Schatten-Drachen“ und damit ihre und ihrer Gebirge Feinde ansehen.