
SPÄTE RACHE

EIN DSA3 KURZABENTEUER
FÜR EINEN HELDEN UND EINEN MEISTER

Von

Mirko Krech

schwarztag@web.de

<http://www.astragaloj.de>



„DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.“



Inhalt

Prolog	3
Auf ein Wort	4
Das Abenteuer	4
Auf nach Xorlosch	5
Ein wildes Tier	6
Alleine in Xorlosch	9
In die Tiefe... ..	10
Uralte Krieger	12
Es ist geschafft	13
Anhang	14
Dramas Personica	14
Tipps für den Umbau in ein Gruppenabenteuer	14
Karten	15



Prolog

Im Jahre 4500 vor Bosparans Fall, als der Krieg zwischen dem Gottdrachen Pyrdacor und den Zwergen auf dem Höhepunkt war, schickte der goldene Drache seine bislang fürchterlichste Waffe gegen die Angroschim. Er schuf aus dem metallenen Herzen Deres Kreaturen von Zwergengröße mit schweren Keulen und scharfen Klingen. Mit magisch versklavten Elementargeistern erfüllte er diese Wesen mit Scheinleben und schickte sie gegen die Zwerge.

Dies war nun ein Gegner, gegen den sich die Zwerge nicht so einfach wappnen konnten, wie gegen die Drachen. Der Feind war nun ein unerklärlicher Schatten, der jederzeit hervortreten konnte und gnadenlos tötete, ohne Schonung für sich und den Gegner. Diese Kreaturen glitten aus der glatten Stollenwand oder wuchsen aus dem steinernen Boden der Zwergenhöhlen und selbst für die besten Krieger war diese Gefahr nicht zu besiegen, denn was verrichtet schon eine Axt gegen Feinde aus Erz oder Granit. Niemals in ihrer Geschichte standen die Zwerge so nah vor dem Abgrund, als zu jener Zeit.

Da wurden manchen Zwergen Träume geschickt, in denen sie den Ratschlag bekamen, alle Waffen und Rüstungen abzulegen, die Bergfestungen zu verlassen und unter freiem Himmel auf der lebenden Erde die Kräfte der Natur in sich aufzunehmen, um der Elementarkraft des Gegners mit Gleichem begegnen zu können.

Es waren nicht mehr als ein dutzend Zwerge, die vorbei an allen Wachen und Sperren ins Freie vordrangen, alle Verbindungen zu ihren Sippen abrechend. Sie sollen die ersten Druiden Aventuriens gewesen sein.

Unter ihnen der Größte war ein Zwerg, dessen Namen Brandan, Sohn des Brogar war. Viel wird gesagt über seine Macht, die Brandan bald über die Geister und Elemente der Natur hatte. Dennoch war es kein Einzelner der die Macht des Drachen besiegen konnte, die Gesamtheit der Druiden, die sich Geoden nannten, war es, welche den langen Krieg unter schweren Verlusten für sich entschied. Man bekämpfte die Gegner mit eigenen Kreaturen, und oftmals wurde ein

Geode von den gewaltigen Kräften selbst zerfetzt oder in den Irrsinn getrieben.

Am Ende hatte der Drache große Verluste erlitten und seine Niederlage war nah. Der Ausschlag für das Ende des Krieges war ein legendärer Pakt, zwischen Brandan und dem Herrn des ehernen Elements selbst, der diesen Frevel an seinen Kindern nicht mehr länger dulden mochte. Was der Preis Brandans für diesen Pakt war, erfuhr bis heute niemand. Die unheiligen Kreaturen wurden von ihrem Scheinleben befreit und sogar die Stollen und Gänge der Angroschim wurden mit einem Schutzpanzer umgeben, der den Fels seit dieser Zeit für magische Wesen undurchdringbar macht. Der Drache sah sich schliesslich gezwungen, den Krieg einzustellen und es kam zum Waffenstillstand zwischen Drachen und Zwergen verbunden mit der Schaffung einer Grenze.

Brandan schaffte es mit einer List den Frieden ewig wahren zu lassen. Er ließ die Zwerge bei Ingerimm und Sumu, Pyrdacor aber bei der Macht der Elemente schwören, den Frieden so lange wahren zu lassen, bis er zurückkäme. Als dies geschehen war, trat er hinaus und stürzte sich in den Yaquir. Seine Leiche wurde niemals gefunden und viele vermuten, dass Brandan von Deres Antlitz entrückt ist.

Kurz vor diesen Ereignissen geschah etwas, was in keinerlei Geschichten erzählt wird, da niemand mehr etwas davon weiss. Als Pyrdacor merkte, daß seine Verluste im langen Elementarkrieg immer grösser wurden, setzte er eine Waffe ein, an der er lange gearbeitet hatte. Sie war zwar noch nicht perfekt, doch sie würde ihren Zweck erfüllen. Er hatte einen faustgroßen Rubin aus seinem Hort genommen, der einst den Zwergen selbst gehört hatte. Auf diesen Rubin hatte er einen mächtigen Zauber gelegt. Wird dieser Rubin in Verbindung mit dem Element Fels gebracht, so verwandelt er alles, was sich in einem Umkreis von mehr als 50 Meilen befindet und zwergischer Abstammung ist in Stein. Dieser Zauber wird so lange aufrechterhalten, wie der Rubin mit dem Element verbunden ist, wobei der Rubin scheinbar mit dem Stein verschmilzt und er nur unter größter Kraftanstrengung zu lösen ist. Da dieses Artefakt



allerdings noch nicht ganz fertiggestellt war, schafft der Edelstein es nur einmal, die Verwandlung herbeizuführen, um sie dann nur noch aufrechtzuerhalten.

Doch für Pyrdacor würde es reichen, die Zwerge in Stein zu verwandeln, die in diesem Moment mit dem Element Stein in Verbindung sein würden um seine echsischen Scharen erfolgreich gegen Xorlosch zu schicken. Der Edelstein wurde in eine schlichte Holzkiste gelegt und Pyrdacor ließ das Artefakt in die Nähe von Xorlosch bringen. Dort angekommen nahmen versklavte Elementargeister die Kiste an sich und brachten sie tief unter den Berg Weißkegel, in dem Xorlosch verborgen liegt. In einer Höhle, weit

abseits der üblichen Gänge der Zwerge, wollten sie den Stein aus der Kiste fallen lassen, und so Pyrdacors Werk vollbringen.

In dem Moment, als die Kiste geöffnet wurde, schloss Brandan seinen Pakt mit dem Elementarherren und dieser befreite alle versklavten Elementargeister von ihrem Scheinleben und so stehen noch heute zwei Kreaturen aus Eisen in der Höhle, mit einer geöffneten Kiste in der Hand, in der ein faustgroßer Rubin glitzert. Keiner der Zwerge aus Xorlosch ahnt, in welcher Gefahr sie schweben...

Auf ein Wort...

Ich habe dieses Abenteuer für meine Frau Biggi geschrieben. Wir spielten es am Silvesterabend, da wir in diesem Jahr zu Hause blieben und unseren gemeinsamen Sohn Yannik hüteten.

Meine Frau spielte ihre Zwergin Vanada aus dem Amboss, die zu einer Hochzeit in Xorlosch eingeladen wird und dort die folgenden Ereignisse erlebt. Deswegen ist dieses Abenteuer auch nur für eine Person geschrieben, was sich im folgenden Schreibstil bemerkbar machen wird. Im Anhang werde ich allerdings einige Tipps geben, wie man aus dieser Geschichte ein Gruppenabenteuer machen kann, was eigentlich keine größeren Probleme bereiten dürfte.

Zum Schwierigkeitsgrad des Abenteuers sei gesagt, daß Vanada eine Zwergin der Stufe 5 ist. Die Spielhilfe ‚Dunkle Städte, Lichte Wälder‘ ist für dieses Abenteuer nicht unbedingt erforderlich, aber sehr hilfreich.

Das Abenteuer ist nicht im alten Fanprostil geschrieben. Die Grau unterlegten Stellen können sie dem Spieler direkt vorlesen, ansonsten ist das Abenteuer im fließenden Text verfasst. Vor Spielbeginn sollte man sich das Abenteuer zumindest einmal ganz durchlesen.

Das Abenteuer

Die Heldin Vanada, Streiterin in vielen Questen und Überlebende aus einem Kampf mit einem Kaiserdrachen, der heute einen Unterkiefer kleiner ist, wird in die ehrwürdige Zwergenstadt Xorlosch geladen, um dort einer Hochzeit beizuwohnen, wie es schon lange keine mehr gegeben hat. Zwei Zwerge, aus zwei der angesehensten Sippen Xorlosch's werden den Bund eingehen und ein großes Fest ist geplant. Kunhag, Sohn des Korscho aus der Kamarix Sippe und Jorna Tochter der Jetrascha aus dem Jagula Clan wollen sich vermählen. Somit werden zwei mächtige Familienstämme zusammengeführt und es wurden keine Kosten und Mühen gescheut, um dieses Fest zu eines der prächtigsten in Xorlosch's Hallen werden zu lassen.

Die Heldin wird also an einem schönen Praiostag in Xorlosch ankommen und dort sogleich ihren Heldenmut unter Beweis stellen können. Ein gefangener Höhlenpanther bricht aus und rennt gehetzt auf ein Zwergenkind zu. Nur die Heldin Vanada steht noch zwischen dem Jungen und dem Tier.

Nachdem die Situation geklärt ist, kommt der Vater des Kindes auf die Heldin zu und ist voll des Dankes. Vanada wird eingeladen bei der Sippe des Vater zu Gast zu sein.

Zu gleicher Zeit geschieht tief unten in den vergessenen Stollen und Höhlen von Xorlosch das Schreckliche. Ein Spinnenwurm, ein Wesen das tief in der Erde lebt und schon vor langer Zeit von den



Zwergen fast ausgerottet wurde, kommt in die Kammer, in der die steinernen Kreaturen mit der hölzernen Kiste des Pyrdacor stehen. Dieses Wesen strahlt von der Unterseite ein fluorisierendes Licht aus, mit dem es sich orientiert. Dieses Wesen, welches später noch näher beschrieben wird, wird von funkelnden Gegenständen angezogen, und so greift es sich den Rubin und bringt in ihren Hort und legt es dort ab. In dem Moment, als das Artefakt den Boden berührt, entfaltet Pyrdacors Zauber seine Wirkung und alle Zwerge in Xorlosch, die in diesem Moment Fels berühren, werden zu Stein.

Die Heldin Vanada befindet sich zu dieser Zeit bei der Sippe des geretteten Kindes. Eile ist angesagt, da die Hochzeit gleich beginnen soll, nur die Muuter des Kindes möchte noch schnell, daß Vanada ihr ein prachtvolles Zwergenschild von der Wand holt und so steigt sie auf einen hölzernen Stuhl und nimmt den

Schild ab. Als Vanada den Schild in der Hand hält, beginnt die Verwandlung der Zwerge schlagartig. Nur sie ist vom Element Fels in diesem Moment weit genug entfernt um der Katastrophe zu entgehen.

Schliesslich wird Vanada auf den einzigen Zwergen treffen, der ebenfalls nicht verwandelt worden ist. Xolgorim, Sohn des Xaraf, der Bewahrer der Kraft befindet sich gerade im tiefen Gebet zu seinem Herrn Ingerimm. Er bekommt plötzlich eine Vision, die im befiehlt sofort auf einen hölzernen Tisch zu steigen, was ihn vor der Verwandlung rettet.

An beiden Zwergen liegt es nun, die Dinge in Xorlosch wieder ins Lot zu bringen und Xolgorim spürt die böse Macht, die von dem pulsierenden Rubin ausgeht. Er kann Vanada in die Tiefen führen um die späte Rache Pyrdacors zu beenden ...

Auf nach Xorlosch...

Die Ankunft

Nach langem Marsch und großen Antrengungen hast du es endlich geschafft. Du stehst vor den Mauern der altherwürdigen Stadt Xorlosch, dem Krater eines vor Ewigkeiten erloschenen Feuerberges. Hier also sollen die Urahn der Angroschim erweckt worden sein und Ehrfurcht überkommt dich als du die steingewordene Geschichte erblickst.

Als du näher kommst, erblickst du Angroschs berühmten Axthieb, einen Riß im Felsenring von gewaltigen Ausmassen, aus dem der Hardelbach geflossen kommt. Über dem Bach ist ein steil aufsteigender Steg errichtet worden, welcher der einzige Zugang zum Tal von Xorlosch sein soll. Am Anfang des Steges erhebt sich ein steinerner Torbogen, der prachtvoll geschmückt ist. Das geöffnete Tor besteht aus edelstem Marmor und Basalt und zwei Wachen stehen in prachtvollen Rüstungen am Tor. Sie kontrollieren misstrauisch jeden, der den Steg hinauf will, wobei sie allerdings nie die Gesetze der Höflichkeit übertreten.

Die zwei Wachen am Eingang werden die Zwergin anhalten und nach ihrem Begehr fragen. Vanada hat allerdings eine Einladung zugesandt bekommen und wenn sie diese vorzeigt, so wird sie schnell eingelassen. Da sie eine Zwergin auf Abenteuerfahrt

ist, wird sie allerdings etwas missgünstig von den doch recht konservativen Erzzwergen angeschaut.

Nachdem die Zwergin den Spalt passiert hat, kommt sie nun in das eigentliche Tal von Xorlosch. Hier folgt nun eine kurze Beschreibung des Tals. Für eine genauere Karte und Beschreibung der Örtlichkeiten sehen sie bitte in die Box ‚Dunkle Städte, Lichte Wälder‘.

Tal von Xorlosch

(1) Angroschs Axthieb

Hier ist der Spalt durch den die Zwergin in das Tal kommt. Durch ihn fließt der Hardelbach hindurch, auf den der Steg gebaut wurde

(2) Schmelzöfen

Hier befinden sich die Schmelzöfen von Xorlosch, in denen jeden Tag, Stunde um Stunde erhaltiger Fels geschmolzen wird. Es sind dutzende, rauchende Schmelzöfen zu sehen aus denen dichter Qualm in den Himmel steigt.

(3) Tempel des Ingerimm

Hier befindet sich der 2500 Jahre alte Tempel des Ingerimm. Er ist aus Marmor, Eisen, Silber, Granit und Stahl gefertigt und wurde für die zahlreichen Pilger gebaut, die Xorlosch besuchen, da diese normalerweise die Heiligen Hallen in Xorlosch nicht



betreten dürfen. In diesem Tempel führt ein bodenloser Schacht ins feurige Herz der Welt, in den die Pilger ihre Opfergaben werfen können. Der Tempel wird nicht vom Bewahrer der Kraft geleitet, sondern vom jetzigen Tempelmeister Gramosch, Sohn des Gorro, ein Erzzwerg aus dem Königreich Koschmin.

(4) Dracheninsel

Auf dieser Insel pflegten die Boten des Pyrdacor zu landen um die Tributforderungen vorzutragen. Nach jeder Zurückweisung liessen sie ihren Zorn am Boden aus und schmolzen ihn so zu schwarzer Schlacke, auf dem nichts Lebendiges gedeihen kann.

Die Leblosigkeit reicht so weit, daß man bis heute kein Wildtier, keinen Vogel in der Nähe des Hügels erblickt.

(5) Heimkehrersiedlung

Hier ist eine kleine Siedlung errichtet worden, in der die Heimkehrer, Angroschim anderer Völker die sich hier niedergelassen haben, leben. Die Heimkehrer leben recht isoliert von den Xorloscher Zwergen und oftmals wird ihnen gar der Zugang zum Berginneren verweigert.

(6) Greifax-Palast

Dies ist die Sommerresidenz des Berkkönigs. Der Palast ist ein prachtvolles Bauwerk, das den gesamten Talkessel überschaut und im Sommer von der Sonne und den Winden ständig angenehm temperiert wird. Neben den hin und wieder hier lebenden Kaiserlichen Gesandten und anderen Diplomaten, wohnt hier meist der Berkkönig Tschubax, der die engen und dunklen Königsgemächer so oft wie möglich meidet.

(7) Ehrenmal der Organa

Hier befindet sich eine steinere Tafel, die in schlichten Worten das Leben und den Tod der zwergischen Heldin Organa beschreibt. Sie ist fast zehntausend Jahre alt und viele Zwerge glauben, das Ehrenmal würde von Ingerimm persönlich geschützt werden.

(8) Das Stahltor

Hier befindet sich der Haupteingang in das Berginnere von Xorlosch. Das Tor besteht aus schwarz glänzendem Stahl und wird des nachts geschlossen, wobei nur ein kleines Schlupfloch offengelassen wird. Die Wachstube befindet sich über dem Tor in dem sieben Wachen stationiert sind, die bei Gefahr mit einem Hebeldruck das Tor automatisch schliessen können.

(9) Das Goldene Tor

Der zweite große Zugang in die Bergstadt ist von einem fast vier Schritt hohen Tor verschlossen, das aus besten Eisen geschmiedet ist und mit purem Gold überzogen wurde. Es ist meist geschlossen und wird nur für rituelle Prozessionen und Zeremonien verwendet.

(10) ‚Obere‘ und ‚Untere Weiher‘

Hier befinden sich zwei kleine Seen, welche die Reste des einstigen grossen Bergsees sind. Sie werden von den Zwergen ‚Obere‘ und ‚Untere Weiher‘ genannt. Das Wasser ist klar und erfrischend, doch leben in den Weihern keinerlei Lebewesen.

Ein wildes Tier

Der Ausbruch

Die Spielerin wird nun weiter dem südlichen Weg in den Talkessel hinein folgen. Was sie so alles zu sehen bekommt, entnehmen sie bitte den Beschreibungen. Die Wege sind sichtlich überfüllt und zahlreiche Karren und Fuhrwerke holpern über den Weg in Richtung des Stahltors. Es muss für den zwergischen Held eine Wohltat sein, endlich mal wieder so viele aus seinem Volk zu erblicken. Die meisten Zwerge, die von ausserhalb kommen, haben sich in prachtvolle Gewänder und Rüstungen gekleidet und man kann die

festliche Stimmung förmlich spüren. Versuchen sie dem Spieler das geschäftige Treiben und die Betreibsamkeit der Zwerge zu vermitteln.

Nach kurzer Zeit, kommt die Spielerin dann an einer kleinen Gruppe spielender Zwergenkinder vorbei, die sich auf einer Wiese, neben dem Weg niedergelassen haben und wohlbekannte, uralte Zwergenreime dringen an des Helden Ohr.

Mit einem mal rumpelt ein Karren vorbei, auf dem ein eiserner Käfig montiert ist. In ihm befindet sich ein fauchender Höhlenpanther, dessen struppiges,



fleckiges, schwarzgraues Fell in der Sonne schimmert. Er scheint ziemlich ausgehungert, da deutlich seine Rippen zu sehen sind. Er ist für einen besonderen Zweck gefangen worden. Der Bruder des Bräutigams wird mit diesem Panther am Höhepunkt des Festes zu Ehren des Brautpaares kämpfen, um den Mut und die Stärke seiner Sippe zu beweisen. Dies ist ein uraltes Ritual der Karamix Sippe und wird schon seit Ewigkeiten so gehandhabt.

Wenn der Karren sich etwa 50 Meter von dem Held entfernt hat, passiert es. Der wilde Panther, der die ganze Zeit relativ ruhig in seinem Käfig gesessen hat, beginnt wild gegen die Stäbe seines Gefängnisses zu schlagen. Die große Menge an Zwergen um ihn herum scheint ihn deutlich zu reizen. Schliesslich wird er sich mit seinem ganzen Gewicht gegen die kleine Tür am Heck des Käfigs werfen und diese wird aus den Angeln gedrückt. Der Panther ist frei und sofort bricht Panik unter vielen der Beobachter aus.

Das wilde Tier fixiert sofort die kleinen Zwergenkinder, auf die er sofort losstürmt. Die meisten der Kinder rennen sofort weg, doch ein kleines Zwergmädchen bleibt vor Schreck wie angewurzelt stehen. Nun ist es an der Heldin, den Panther aufzuhalten, denn nur sie steht zwischen dem Kind und dem Tier.

Höhlenpanther

MU: 11 **LE:** 24 **RS:** 2 **MR:** -4

AT: 9* **PA:** 0*

TP: 1W+2 (Rachen) / 1W+1 (Pranken)

*Der Panther ist von der hellen Umgebung geblendet. Daher kommt der niedrige AT und PA-Wert. Dafür schlägt er aber 2 Attacken.

Die Heldin muss den Panther nicht bis zum Tode bekämpfen. Zwei bis drei Kampfbrunden genügen, dann bekommt sie tatkräftige Hilfe von den Bewachern des Karren, die das Tier wieder zurück in den Käfig treiben. Die Heldin hat aber verhindert, dass dem Zwergmädchen schlimmeres passiert ist, als der Schreck, der in ihren Knochen sitzt.

Ein Dankeschön

Nach kurzer Zeit wird ein Zwerg auf die Heldin zugerannt kommen und ihr erstmal kräftig die Hände schütteln. Bei dem älteren Zwerg handelt es sich um Alberik, Sohn des Angrox, welcher der Vater des geretteten Zwergmädchens ist, welche Sugescha, Tochter der Sagulne heisst. Er ist voll des Dankes und wird es sich nicht nehmen lassen, die Heldin zu sich nach Hause einzuladen um dort sein Gast zu sein.

Alberik kann der Heldin natürlich einiges über Xorlosch berichten (siehe auch die Zwerge Aventuriens), da er im Berginneren lebt und die Erzzwerge ihre Geschichten aus der Vergangenheit

lieben. Er wird die Heldin zum stählernen Tor führen, durch welches man ins Innere des Berges gelangt. Der Betrieb am Tor ist unglaublich und das weiterkommen wird noch zusätzlich von einigen Wachen erschwert, die alles und jeden kontrollieren, der hinein will. Mit Alberiks Hilfe dürfte ein Durchkommen allerdings nicht sonderlich schwer fallen. Ausserdem öffnet die Einladung, welche die Heldin besitzt Tür und Tor.

Alberik wird die Heldin zu den Höhlen seiner Sippe führen (siehe weiter unten ‚Örtlichkeiten im Berg‘), welche nicht von Armut seines Volkes zeugen.

Beschreiben sie der Heldin die enormen Ausmasse der Zwergenstadt. Überall sind Gedenkstätten zu finden, die an frühere Tage der Freude und des Leides erinnern. Viele Teile von Xorlosch liegen in Trümmern und sind unbenutzt, da einst über zehntausend Zwerge die Stadt bevölkerten und wenige nur nachgewachsen sind. Vor allem die Verwüstungen der Tage des Zorns wurden von den Zwergen so belassen, um den Nachkommen als stete Erinnerung und Mahnung zu gelten.

Örtlichkeiten im Berg

Auf der Karte im Anhang sind viele Stellen weiss, da es wirklich zu viel verlangt wäre, Xorlosch komplett zu zeichnen. Sollte ein Held diese Wege einschlagen, so müssen sie eben improvisieren.

(10) Statue der Aghira

Hier steht die Statue der Aghira, wohl das schrecklichste Mahnmal gegen zwergische Habgier und Streitlust. Nachdem die schöne Aghira den Auszug ganzer Zwergenvölker verursacht hatte (siehe ‚Die Zwerge Aventuriens‘), hatte Ingerimm sie in einen brennenden Stein verwandelt, der bis heute noch da steht, wo sie erstarrt ist. Niemand ist es bisher gelungen, die Flammen zu löschen oder die Statue zu bewegen. Viele Angroschim versuchen die Nähe dieser Statue zu meiden oder ihr in die grausam lebendigen Augen zu blicken.

(11) Schule des Drachenkampfes

In diesen Hallen befindet sich die berühmte Schule des Drachenkampfes. Hier wird die jahrtausendalte Kunst gelehrt, gegen einen Drachen anzutreten. Geleitet wird die Schule von Trommok, Sohn des Raralak, der einst selbst ein bejubelter Drachentöter war und während eines Kampfes mit solch einem Ungetüm ein Bein verlor.

Es finden sich hier die Trainingshalle und einige Lehrräume mit steinernen Bänken.



(12) Waffenkammer

Hier liegen auf endlosen Reihen und Regalen matt schimmernde Rüstungen, Helme, Schilde, Schwerter und natürlich Äxte im Wert von mehr als hunderttausend Dukaten. Doch sind sie unverkäuflich, da sie bereit liegen, gegen anstürmende Angreifer benutzt zu werden. Die Xorloscher Zwerge haben nie in ihrer Wachsamkeit nachgelassen.

(13) Bogenkammer

Hier ist die Drachentrutz, eine gewaltige Armbrust, welche in den Drachenkriegen, gegen die feuerspeienden Ungetüme eingesetzt worden war. Die Armbrust hat einen sechs Schritt breiten Stahlbogen und die Pfeile sind Baumstammgross.

(14) Die Heilige Halle

Dieser einzelne Raum ist wohl die größte Halle in irgendeinem Berg in Aventurien. Sie ist durch eine gewundene Treppe zu erreichen, die zwei Stockwerke in die Tiefe führt. Überall sind Statuen zu finden und die Wände sind überzogen mit kunstvollen Gravuren, die von der Geschichte der Zwerge künden. In der westlichen Wand befindet sich eine, mit schwarzem Basalt ausgekleidete Rampe, die hinunter zum grossen Feuerschacht führt. Auf ihr werden die Toten mit all ihrem Hab und Gut dem Feuer der Erde übergeben. In der Mitte der Halle brennt eine ewige Esse und dort werden oft Zeremonien abgehalten, sowie Hochzeiten und der Bund von Feuer und Erz geschlossen.

(15) Hallen der Heilung

In diese Hallen werden all die Zwerge gebracht, die sich zumeist in den Bergwerken verletzt haben. Zu den Heilern gehören auch einige Geoden, die in Xorlosch respektiert, aber nicht gerade geliebt werden. Man findet hier zahlreiche Betten, die im Moment allerdings nicht belegt sind, da sich keine Verwundeten hier befinden. Eine kleine Stiege führt an den äußeren Hang des Ringgebirges, wo sich ein kleiner Kräutergarten befindet.

(16) Pilzgärten

In diesen unterirdischen Kavernen werden die berühmten Xorloscher Pilze gezüchtet, die eine Hauptnahrungsquelle der Zwerge ist. Die Gärten werden von unterirdischen Wasserläufen feucht gehalten und sind mit Massen von Stroh gefüllt. Hier werden Hutköpfe, Pfifferlinge und Steinpilze

gezüchtet, obwohl die Arbeit in den modrigen feuchtwarmen Hallen alles andere als angenehm ist.

(17) Verlassene Kammern der Kinder Aboralms

Die Kinder Aboralms, zu denen auch Aghira zählte, sind seit den Tagen des Zorns aus den Hallen von Xorlosch fortgezogen. Sämtliche Zugänge zu den Kammern sind zerstört und niemand denkt daran, sie zu erneuern. Vermutlich liegen hier noch die Schätze der Sippe, doch Ingerimm hat sie zurückgefordert und ein jeder muss bestraft werden, der sich an ihnen vergreift.

(18) Drachengrabstein des Taladax

Hier hauchte Taladax sein Heldenleben aus (siehe „Die Zwerge Aventuriens“), als er gegen einen Purpurgewurm kämpfte. Er rampte sein Schwert dem Untier in den Bauch und der Drache brach sterbend über ihm zusammen. Sein Vater aber betete zu Ingerimm, er solle niemals die Tat seines Sohns in Vergessenheit geraten lassen, und so gelang es niemand den Leichnam des Purpurgewurms fortzuschaffen, der auch nicht verweste, sondern versteinerte und so bis heute ein ewiges Grabmal des Taladax ist.

(19) Zu den Wohnhöhlen

Die steinernen Stufen dieser Treppen führen ein Stockwerk tiefer, zu den Wohnhöhlen der Erzzwerge. Hier lebt auch die Sippe von Alberik.

(20) Die Sippe von Alberik

Hier lebt die Sippe von Alberik. Die Wohnhöhle ist gemütlich eingerichtet und wird von zahlreichen Fackeln und Öllampen erhellt. Die zentrale Höhle wird als Wohnraum genutzt, in der ein großer Tisch aus Stein steht und ein Herdfeuer an der Südwand brennt. Die anderen Räume können sie nach ihren Vorstellungen einrichten, es sind auf jeden Fall einige Schlafräume und eine große Vorratskammer enthalten, in der auch sehr viel Bier gelagert wird. Schaffen sie einfach eine gemütliche, rustikale Zwergengemütlichkeit.

Die Sippe von Alberik umfasst ca. 30 Personen, wobei davon 6 Kinder sind.

(21) Ein Aufzug

Hier befindet sich einer der vielen Lastenaufzüge, der hinunter in die Bergwerke geht. Der Aufzug wird von zwei Zwergen bedient, welche ohne große Kraftanstrengung größere Lasten bewegen können. Dies geschieht durch eine ausgeklügelte Mechanik aus



Zahnradern und Winden. Trotzdem braucht man mindestens einen, der den Aufzug bedient.

Ansonsten kann man noch durch eine Treppe hinunter zu den einzelnen Stollen gelangen, die sich nach unten

windet. Dieser, von Lampen beleuchtete Weg ist natürlich ungleich anstrengender (dazu später mehr).

Alleine in Xorlosch

Willkommen

Die Heldin wird in Alberiks Hallen sehr willkommen geheissen, als man hört welche Tat sie vollbracht hat. Diese Freundlichkeit einer Fremden gegenüber ist nicht selbstverständlich, kommt aber aus tiefstem Herzen. Gönnen sie der Heldin einen schönen Tag unter Zwergen, mit neugierigen Kindern, einem üppigem Mal und natürlich genug zu trinken, obwohl das Xorloscher Bier nicht das beste ist. Aber was macht das schon, wenn man unter seinesgleichen sitzt. Ziehen sie den Tag in den Hallen Alberiks noch ein wenig, und zwar bis kurz vor das Fest.

Die Heldin könnte z.B. zwischendurch noch zum Oberhaupt der Jagula Clan wollen, um ihre Aufwartung zu machen und sich für die Einladung (siehe Anhang) zu bedanken. Das Oberhaupt hat allerdings im Moment wenig Zeit und so wird sich der Bruder der Braut, Jandrim, Sohn des Jolhag um die Heldin kümmern und sie freudig willkommen heissen. Alberik wird aber immer noch darauf bestehen, daß die Heldin bei ihm nächtigt, da er ihr das Leben seiner Tochter schulde, und von dem Gedanken lässt sich der sture Zwerg nie und nimmer abhalten.

Zu Stein

Auf jeden Fall sollte sich die Heldin kurz vor dem Beginn des Festes noch in den Hallen von Alberik aufhalten. Etwas Hektik ist aufgekommen, sitzt die Kleidung richtig, die Kinder sind auch noch nicht fertig usw. als die Frau von Alberik, Sagulne, Tochter der Saguscha, eine Bitte an die Heldin hat. Die schon etwas gebrechliche Zwergin möchte gerne ein Schild mitnehmen, welches im Wohnraum an der Wand hängt. Es trägt das Wappen von Alberiks Sippe, zwei gekreuzte goldene Schmiedehämmer auf rotem Grund. Dieses Schild hängt jedoch sehr hoch und man muss schon auf einen Stuhl oder ähnliches klettern, damit man es abnehmen kann. Sagulne bittet die Heldin, dies für sie zu tun, da die meisten ihrer Verwandten noch zu tun haben.

Die Heldin kann sich also einen hölzernen Stuhl holen und auf ihn klettern. Wenn sie das Schild abgenommen hat und sich nicht zu nah an der Wand befindet, geschieht es...

Du hast gerade das Schild an dich genommen und betrachtetest es noch auf dem Stuhl stehend, als du plötzlich ein knirschendes Geräusch vernehmen kannst. Schnell blickst du nach unten und was du siehst, lässt dir das Blut in den Adern gefrieren.

Sagulne steht immer noch neben dir, doch sie ist zu Fels erstarrt und mit ihren steinernen Augen blickt sie immer noch zu dir nach oben, die grauen Hände nach dir ausgestreckt. Was ist geschehen ?

Die Heldin wird sich erstmal von ihrem Schreck erholen müssen. Lassen sie sie erstmal nicht zur Ruhe kommen. Fordern sie gleich eine Sinnesschärfeprobe. Gelingt diese, erkennt die Heldin sofort, dass es in ihrer Umgebung gespenstig ruhig geworden ist. Nur die Geräusche, welche sie erzeugt, hallen von den Wänden wieder. Dem Held sollte es jetzt hoffentlich Angst und Bange werden.

Die Heldin kann nun nach der Karte Erkundungen anstellen, doch überall sieht sie das gleiche Bild. Sämtliche Zwerge, die sie sieht, sind in ihrer Haltung zu Stein erstarrt. Das ganze sollte sehr gespenstig überkommen. Beschreiben sie die Zwerge, wie sie bei ihren Vorbereitungen auf das Fest von dem Ereignis überrascht wurden. Manche beim Ankleiden und viele die sich schon auf dem Weg zu der Heiligen Halle befanden.

Da dieses Fest eines der grössten Ereignisse seit Jahren ist, hat sich zur Zeit, als der Rubin des Pyrdacor den Boden berührt hat (siehe weiter oben ‚Das Abenteuer‘), niemand auf den Feldern draussen aufgehalten, sondern es waren so gut wie alle im Berginneren und somit mit Fels in Berührung. Nur Vanada hatte Glück, da sie sich in diesem Moment auf dem hölzernen Stuhl befand. Der Rubin kann zwar kürzere Entfernungen, wie der Abstand der Schuhsohle zum Boden überbrücken, doch die Heldin war im genau richtigen Moment gerade genug weit weg vom Element Fels.

Xolgorim, Sohn des Xaraf

Alle Zwerge konnten Pyrdacors späte Rache nicht entrinnen, bis auf die Heldin und noch ein einzelner Zwerg. es handel sich hierbei um Xolgorim, Sohn des Xaraf, Bewahrer der Kraft, Patriarch von Xorlosch, Erster Hohenpriester des Angrosch. Er befand sich



gerade in einem tiefen Gebet zu seinem Herrn Ingerimm in seinen privaten Gemächern, als er plötzlich eine Vision bekommt. Eine feurige Gestalt befiehlt ihm sofort auf einen hölzernen Tisch zu steigen, welcher in einem Nebenraum steht. Fast starr vor Schreck erwacht er aus seiner Vision und läuft so schnell wie er kann und steigt auf den Tisch. Es geschieht aber nach seiner Ansicht erstmal nichts, und er heisst sich selber einen Schelm, und glaubt einem Trugbild aufgesessen zu sein. Seine Meinung ändert sich dennoch schlagartig, als er eine böse Macht aus den tiefen des Berges spürt und seine Kammern verlässt.

Xolgorim ist Blind, was nur fünf, sechs Auserwählte wissen. Er erblindete bei einem Unfall am Opferfeuer vor vielen Jahren, was er übrigens für eine Prüfung Ingerimms hält. Da er sich aber absolut sicher in den Halle Xorlosch's bewegt, ist dieses Gebrechen bisher noch niemand aufgefallen. Dadurch sieht der Hohenpriester nicht sofort was geschehen ist, doch es dauert nicht lange und er fühlt an den steinernen Zwergen, was geschehen ist.

Xolgorim ist 221 Jahre alt und strahlt eine unglaubliche Persönlichkeit aus (Näheres im Anhang). Das Zusammentreffen zwischen der Heldin und dem Patriarch würde ich in die Heilige Halle legen. Dort ist

ein wahrer Irrgarten aus versteinerten Zwergen anzutreffen, da sich die meisten Bewohner Xorlosch's und die Gäste schon eingefunden hatten. Machen sie dieses Treffen ruhig gespenstig. Erst hört die Heldin Schritte, dann sieht sie einen Schatten. Natürlich sollte die Helden den Bewahrer der Kraft nicht erschlagen.

Auch der Heldin wird nicht gleich auffallen, dass Xolgorim blind ist.

Xolgorim wird froh sein, daß er nicht der einzige ist, der diesem Schrecken entkommen ist. Zusammen werden nun beide beraten, was zu tun ist. Xolgorim kann der Heldin berichten, daß er eine unheimliche und uralte Macht spürt, die aus den Tiefen des Berges zu kommen scheint. Er glaubt diesem Gefühl folgen zu können und so vielleicht den Ursprung des Übels zu finden. Zuvor allerdings bittet er der Heldin ihm zu folgen. erst bringt er sie in eine Ausrüstungskammer, wo sich Laternen, fackeln, Wasserschläuche und Seile befinden. natürlich kann man hier noch so einige andere Dinge finden.

Hat die Heldin keine vernünftige Waffe und Rüstung, so wird ihr Xolgorim die Waffenkammer zeigen (12) wo sich die Heldin ausrüsten darf. Dies ist übrigens eine grosse Ehre und der Spielerin sollte das bewusst gemacht werden.

In die Tiefe...

Der Aufzug

Xolgorim führt die Heldin zum Aufzug (21) und meint dort, das das Unheil von hier unten zu kommen scheint. Da niemand mehr da ist um den Aufzug zu bedienen, müssen die zwei Zwerge wohl oder übel die Treppe nehmen. Immer tiefer windet sich die Treppe nach unten und man kommt an zahlreichen Stollen vorbei, die horizontal oder leicht nach schräg unten in den Berg führen. Doch Xolgorim drängt weiter nach unten. Auf Fragen der Heldin meint er nur, die unheilvolle Macht werde immer stärker, je weiter man nach unten komme. Schliesslich geht die Treppe nicht mehr weiter nach unten, nur ein Gang führt leicht schräg weiter in die Tiefe. Nach einigen Metern kann man allerdings erkennen, dass der Gang mit einer eisernen Tür verschlossen ist.

„Ich hatte es mir gedacht !“, murmelt Xolgorim, „Ich wusste es kommt von hier unten ! Dies sind uralte Gänge aus undenkbar alten Zeiten. Niemand schürft mehr hier unten und wir haben den Gang verschlossen. Hier tobten die Elementarkriege besonders heftig, denn von hier unten kamen die ehernen Krieger vermehrt und wir konnten diese Minen nicht halten. Viele Zwerge liessen hier unten

ihr Leben und so betritt niemand mehr heute das Grab, welches aus dieser Mine geworden ist. Aber wir müssen da hinein !“

Hier wird nun Xolgorim seine Blindheit der Heldin gegenüber eingestehen. Er kennt sich hier nunmehr nicht mehr aus und bräuchte die Führung der Heldin. Er will allerdings nicht weiter mit ihr gehen, da er mit dieser Behinderung nur eine Last für sie wäre. Er lässt sich von dieser Meinung nicht abbringen.

„Die Rettung unseres Reiches liegt nun in deiner Hand. Du bist zwar keine Zwergin aus Xorlosch, doch auch deine Urheimat liegt hier und du würdest deiner Wurzeln beraubt. Ich bitte dich dies für uns zu tun.“

Nach Einwilligung der Heldin bittet er um die Waffe der Zwergin.

„Ich erbitte von dir, allmächtiger Ingerimm, segne diese Waffe, auf das ihr Träger dein Werk tun kann und nicht eher vergehen mag, wie Xorlosch unter diesem fürchterlichen Bann steht. Gib ihr die Kraft



alle Feinde zu besiegen und in deinem Glauben zu bestehen.“

Du siehst wie plötzlich die Waffe rot aufglüht und sie von einem unglaublichem Glanz erfüllt zu sein scheint.

Der Hohenpriester hat den Waffensegen über diese Waffe ausgesprochen, welcher normalerweise Stunden dauert. Allerdings ist die Dringlichkeit dieser Situation bekannt und so hat der Geweihte all seine Kraft in diesen Segen gelegt und steht nun kurz vor dem Zusammenbruch.

Lassen sie die Auswirkungen des Segens auf die Waffe den Helden spüren. Die Waffe scheint leichter und ist enorm scharf. Der Bruchfaktor ist gesunken und die TP nach dem Ermessen des Meisters gestiegen.

Dann wird Xolgorim einen Schlüsselbund hervorholen und die Tür öffnen.

Die alte Mine

(1) Eingangshöhle

Die Luft hier unten ist stickig und feucht. In der Mitte des Raumes kann die Heldin ein steinernes Gebilde erkennen, in dem noch einige ziemlich verrostete Zahnräder liegen. Auf dem Boden vor dem Gebilde sind Schienen zu erkennen, oder das, was von ihnen übrig geblieben ist. Die Querstreben sind zu Staub zerfallen, und nur noch die verrosteten Eisenteile zeugen von ihnen.

Das Gebilde war mal ein Seilzug, mit dem ein eiserner Behälter aus der Tiefe gezogen wurde.

(2) Erzabbaustellen

Überall an diesen Stellen wurde das Erz unter Schwerstarbeit abgebaut. Man kann hier noch zahlreiche, erzhaltige Brocken finden und vielleicht sogar noch ein verrostetes Stück einer Hacke.

(3) Ende der Schienen

In dieser Halle wurde Erz aus diesem etwas tiefer gelegenen Gebiet in den Schienenbehälter geladen. Man kann hier noch die Reste des Behälters sehen, da er aus Eisen gefertigt war. Allerdings hat der Zahn der Zeit große Löcher in ihm hinterlassen. Die Heldin kann hier eine Sinnesschärfeprobe würfeln, um wenn diese gelingt ein Fiepen aus dem Behälter zu hören.

In dem Schienenwagen haben sich 8 Ratten breitgemacht und dort ihr Nest angelegt. Es gibt zahlreiche winzige Ausgänge aus dem Höhlensystem und so sind diese Tiere hier hinuntergelangt, wo sie zum aufziehen ihrer Jungen ihre Ruhe haben. Die wird natürlich durch die Anwesenheit der Heldin empfindlich gestört und nähert sich die Heldin dem Behältnis, so greifen sie an.

Ratte

MU: 10 **LE:** 3 **RS:** 0 **MR:** 1

AT: 5 **PA:** 0

SP: 2*

*Wenn ein Held mehr als 5 SP von einem Rattenbiss hinnehmen muss, besteht die 5%-Gefahr, einer Infektion mit folgenden Krankheiten (Lutanas (1-5), Sumpffieber (6-8), Schlachtenfieber (9-11), Rascher Wahn (12-15), Zorganpocken (16-17), Tollwut (18-19), Jahresfieber (20)

(4) Abbauhöhle mit Ausgang

In dieser kleinen Höhle befindet sich ein kleiner Riss in der Wand, durch den man höchstens Kriechen kann. Es wird der einzige Weg sein, den die Heldin noch nicht erkundet hat.

(5) Das Gängelabyrinth

Dieses Labyrinth habe ich nicht genau aufgezeichnet, da sich die Heldin hier verirren soll !

Beschreiben sie der Heldin ein Gewirr an zahlreichen Gängen, die teilweise durchkrochen werden müssen. Diese Gänge sind alle natürlichen Ursprungs und stark einsturzgefährdet. Verlangen sie von der Heldin zahlreiche Orientierungsproben. Versemelt die Heldin eine dieser Proben, so hat sie sich komplett verirrt. Will die Heldin einen Plan der Höhle mitschreiben, so fragen sie die Spielerin, ob sie auch Schreibmaterial dabei hat. Genauso ist es mit Zeichen an die Wand anbringen. Sollte die Heldin widererwarten in dieser Beziehung sehr gut ausgerüstet sein, tut es auch ein Sturz in einen unterirdischen Bach o.ä.. Auf jeden Fall sollte die Heldin irgendwann orientierungslos umherirren. Jetzt wäre ein Gebet zu Ingerimm genau das Richtige. Die Heldin muss allerdings mit wirklicher Ernsthaftigkeit und Verzweiflung beten, damit folgendes Ereignis eintritt.

Du hörst plötzlich Schritte. Aber wo sollen die her kommen. Spielen dir deine Sinne einen Streich. Ist es womöglich Xolgorim, der dir gefolgt ist. Oder etwas Schrecklicheres, daß deine Fährte aufgenommen hat. Mit einem Mal mußt du die Augen schliessen, denn du wirst von einer Gestalt geblendet, von der ein grelles Licht ausgeht. Als sich deine Augen ein wenig



an die Erscheinung gewöhnt hat, kannst du einen Zwerg erkennen. Alt sieht er aus, aber seine Haltung verrät Würde und Haltung. Sein Blick schweift ernst zu dir herüber und mit einem Wink gibt er dir zu begreifen ihm zu folgen. Dann bewegt sich die Gestalt auf einem Gang zu und zeigt dir weiter an, ihm zu folgen.

Die Heldin ist gerade Zeugin eines Wunders geworden. Bei dieser Erscheinung handelt sich um den Geist Brandans (siehe Prolog), eines Geoden aus uralter Zeit, welcher der Welt entrückt ist. Das verzweifelte Flehen der Heldin hat ihn gerufen, denn schliesslich geht es um den Fortbestand Xorloschs.

Der Geist Brandans weiss um die jüngsten Ereignisse und wenn die Heldin ihn anspricht, gibt er ihr in gedanklicher Form Antwort. Die Heldin kann allerdings nie den Geoden einholen, oder ihn anfassen. Um mehr über all die Ereignisse zu erfahren, hat die Heldin nur Zeit, während sie Brandan durch die Gänge führt. Er kann ihr vom Rubin berichten und dem Plan Pyrdacors. Viel mehr wird er ihr allerdings nicht erzählen. Wenn die Heldin am Ende des Weges ankommt, verschwindet die Gestalt. Sie dreht sich nochmals um, hebt die Hand zu einem Gruss und verschwindet.

Uralte Krieger

(6) Eherne Krieger

Die Heldin wird hoffentlich einen gehörigen Schrecken bekommen, wenn sie die kleine Höhle betritt. Sie erkennt zwei dunkle Gestalten, entfernt zwergenähnlich und erst auf den zweiten Blick erkennt sie, daß diese Gestalten sich nicht bewegen. Dies müssen zwei der Kreaturen sein, die Pyrdacor damals erschuf und mit Scheinleben erfüllte. Doch dieses Leben ist auf ewig aus den Kreaturen verbannt und so stehen sie nun da, stumme Zeugen längst vergangener Zeit. Auf dem Boden der Höhle kann die Heldin eine hölzerne, sehr Kiste entdecken, welche mit zahlreichen Gravuren überzogen ist.

Eine Probe auf Götter und Kulte offenbart, dass es sich dabei um echsische Zeichen handelt. Die Heldin dürfte allerdings keine Chance besitzen, diese zu entziffern.

(7) Gangbiegung

Der Gang ist breit genug, damit die Heldin ihn durchqueren kann. Allerdings kann sie, um so näher sie Höhle (8) kommt vermehrt Spinnenweben erkennen. Dann kommt die Heldin an eine Gangbiegung. Beide Gänge führen zur folgenden Höhle, allerdings der rechte Weg wird die Heldin dann in eine bessere Kampfposition bringen.

(8) Der Spinnenwurm

Um so weiter du dich den Gang fortbewegst, um so mehr kommt dir ein fauliger Geruch entgegen. Es riecht, als ob zwanzig Oger einen fahren gelassen hätten und du musst dich beherrschen nicht zu würgen (Selbstbeherrschungssprobe+3).

Dann kommst du endlich am Ende des Ganges an und stehst vor einer geräumigen Höhle. Sofort kannst du das widerwärtige Wesen erkennen, welches diesen bestialischen Gestank verursacht. Bei Ingerimm dem

Schöpfer der Angroschim, es ist ein Spinnenwurm. Du kennst dieses Wesen nur aus uralten Erzählungen, denn damals gab es diese Wesen vermehrt in den tiefen der Berge und sie wurden von den Zwergen gnadenlos bekämpft. Sie galten als ausgerottet, da seit Jahrhunderten keines dieser Dinger je wieder gesehen wurde. Du weisst noch aus den alten Legenden, dass diese Kreatur eine kranke Mischung aus einem Wurm und einer Spinne zu sein scheint und man sagt, Pyrdacor selbst hätte sie erschaffen um den Zwergen das Leben zu erschweren. Dieses Wesen hat, ähnlich dem Tatzelwurm, warmes Blut in den Adern und ihm giert nach allem was glänzt.

In der hinteren Ecke der Höhle kannst du einen Haufen von funkelnden Gegenständen erkennen, die wahllos aufeinandergelegt gelegt wurden. Dort liegen Helme, Rüstungen und glitzernes Erzgestein. Doch was ist das. Pulsiert da nicht etwas rotes, das scheinbar im Felsgestein verborgen liegt ?

Spinnenwurm

Grösse: 3 Schritt **Gewicht:** 250 Stein
MU: 15 **LE:** 75 **RS:** 4 **MR:** 5 **AU:** 100
AT: 10/8* **PA:** 5
TP : 2W (Beissen)

*Der Spinnwurm kann entweder mit seinen schweren Beisszangen angreifen oder versuchen sein Opfer einzuspinnen. Wenn ihm die Attacke zum einspinnen gelingt, so schiessen aus ein paar Drüsen seitlich des Mauls klebrige Spinnfäden, die ihr Opfer in der Bewegung behindern. Pro Einspinnattacke des Spinnenwurms verliert der Held AT-1 und PA-1. Der Held kann versuchen sich mittels einer KK-Probe wieder zu befreien. Pro KK-Probe bekommt er einen AT und einen PA-Punkt zurück.



Beschreibung:

Der Spinnenwurm hat einen feisten, länglichen Leib eines Wurms, der von schwarzer Farbe ist und mit kleinen, stoppeligen Haaren überseht ist. Das Wesen hat acht spinnengleiche Beine, die es sehr wendig machen. Auch der Kopf gleicht wiederum einer Spinne und mit ihren acht Augen entgeht ihr so gut wie nichts. Im Dunkeln sieht die Spinne besonders gut nur grelles Licht kann sie nicht ertragen.

Der Kampf

Dieser Kampf sollte die Heldin an die Grenze ihrer Kraft bringen. Ihre gesegnete Waffe wird ihr eine große Hilfe sein und beschreiben sie der Heldin, daß sie es ohne diese Waffe niemals geschafft hätte. Auf jeden Fall sollte sie es natürlich schaffen, denn Xorlosch soll ja nicht verloren gehen.

Der Rubin des Pyrdacor

Ist der Gegner besiegt, kann sich die Heldin dem pulsierenden Stein widmen. Er ist ein Stück in den Boden versunken und lässt sich nicht so einfach aufheben, da er sich mit dem Fels verbunden hat. Beschreiben sie der Heldin, dass von dem Stein ein unheimliches Gefühl ausgeht. Sie sollte sich hüten ihn direkt zu berühren. Der Auslöser der Verwandlung ist zwar schon verbraucht, doch hält der Stein den Zauber

immer noch so weit aufrecht, dass alle Zwerge in Stein verwandelt bleiben. Berührt die Heldin den Stein, so lassen sie ruhig ein Körperteil von ihr zu Stein erstarren, z.B. den Arm. Die Heldin muss versuchen den Stein aus dem Fels zu brechen, in dem sie Werkzeug benutzt. Notfalls muss sie ihre Waffe benutzen um den Fels um den Stein zu lösen. Dann sollte sie die hölzerne Kiste aus der Kammer holen und den Stein dort hineinlegen. Ist die Kiste wieder verschlossen, so geschieht folgendes:

Plötzlich geht ein Ruck durch die Gänge. Die Erde bebzt und du kannst dich kaum auf den Beinen halten (Körperbeherrschungsprobe). Die Kiste in deiner Hand wird feurig heiss und du musst sie zu Boden lassen, damit sie dir nicht die Hände verbrennt. Du schaust zu den Gängen, die aus der Höhle führen, doch schon stürzen grosse Brocken Fels herab und versperren sie fast vollständig. Dich trifft plötzlich ein Brocken am Kopf und blutend gehst du zu Boden. Deine Sinne schwinden. Doch was ist das. Vor dir siehst du wieder das grelle Licht und eine wohlvertraute Gestalt, die dich anlächelt. Ist das nicht Brandan, denkst du noch, als du bewusstlos wird... Du erwachst wieder und fühlst deine Beule am Kopf. Das Blut in deinem Gesicht ist getrocknet und mit einem Ächzen erhebst du dich. Du lebst, aber wo bist du ?

Es ist geschafft...

Die Heldin befindet sich wieder in der Eingangshalle (1). Wer, oder was sie hierher zurückgebracht hat, wird sie wohl nie erfahren. Vielleicht war es wirklich Brandan, der sie gerettet hat.

Xolgorim wird die Heldin oben freundlich und sehr neugierig empfangen. Er ist froh, daß sie lebendig zurückgekehrt ist. Die Heldin sollte nun alles berichten, und Xolgorim wird voll des Lobes für sie sein. Besonders ist er interessiert an der Erzählung von Brandan, obwohl die Heldin den Eindruck haben wird, Xolgorim glaubt ihr nicht recht, daß er ihr wirklich erschienen sein soll.

Beide werden dann wieder in Xorloschs Hallen gehen, wo sie von verwunderten Zwergen empfangen werden. Schnell spricht sich die Heldentat der Heldin herum, und die Zwerge feiern sie gebührend. Auch wird die Hochzeit des Brautpaares vollzogen, bei der die Heldin der Ehrengast ist. Während dieser Zeremonie erklärt Xolgorim die Heldin zur Ehrenbürgerin von Xorlosch, was sie auch mit Brief und Siegel bestätigt bekommt. Seit Jahrhunderten

wurde diese Ehre keinem Zwerg zu teil, welcher nicht direkt aus Xorlosch stammt.

Neben dem Ruhm, hat die Heldin natürlich auch noch den Stein des Pyrdacor. Vanada, meine Heldin, hat im Spiel dann etwas sehr stimmungsvolles gemacht. Sie warf den Stein in den Feuerschacht in der Heiligen Halle. Sie sagte dazu, er wäre Angroschim geraubt worden, und nun gebe sie ihm den Stein wieder zurück. Dafür hat sie eine grosse Portion Extra-AP bekommen.

Natürlich kann die Heldin auch den Stein behalten, denn ein faustgrosser Rubin ist ein Vermögen wert. Allerdings ist es ein Stein Pyrdacors und sie als Meister können ihm ruhig einige negative Eigenschaften anhexen.

Ansonsten gibt es noch 150 AP pauschal bis zu 50 AP extra für gutes Rollenspiel oder besondere Aktionen.

Die Heldin kann sich noch einen Steigerungsversuch auf Götter und Kulte, Orientierung und Geschichtswissen gönnen.



Anhang

Dramas Personica

Xolgorim, Sohn des Xaraf Bewahrer der Kraft, Patriarch von Xorlosch, Erster Hohepriester des Angrosch

Xolgorim ist im allgemeinen der höchste Geweihte der Zwerge in Aventurien und genießt tiefen Respekt. Er hat Xorlosch nie verlassen und ist daher sehr beschränkt in seiner Kenntnis von der äusseren Welt. Aber Xorlosch kennt er wie kein anderer. Xolgorim ist blind, aber er bewegt sich so sicher durch die Hallen und Strassen von Xorlosch, dass dieses Gebrechen bisher noch niemand bemerkt hat. Nur fünf oder sechs Auserwählte wissen von seiner Blindheit, die er von einem Unfall davongetragen hat. Es geschah bei einem Opferfeuer vor vielen Jahren.

Xolgorim sieht das als eine Prüfung Ingerimms und er hat sich dadurch noch tiefer mit dem Wesen und Wirken seines Gottes beschäftigt. Xolgorim besitzt viele Kenntnisse aus der Geschichte der Zwerge und er lässt künftig alle Berichte des Kultes wieder in steinerne Tafeln meisseln, statt sie auf Pergament zu pinseln.

Sein wahres Interesse gilt jedoch der Mechanik. Er versucht schon seit eh und je eine Maschine zu konstruieren, welche die Bewegungen aller Himmelskörper und den Fluss der unterirdischen Magmaströme korrekt wiedergibt. Er versucht dadurch das Wesen des Schöpfers zu begreifen.

Ich gebe für Xolgorim hier keine Werte an, da man diese für das Abenteuer nicht benötigt.

Tipps für den Umbau in ein Gruppenabenteuer

Wenn sie dieses Abenteuer in ein Gruppenabenteuer umbauen wollen, so ist einiges zu beachten, was mit der Kultur der Zwerge und den Eigenarten von Xorlosch zusammenhängt.

Es muss sich ein Zwerg in der Gruppe befinden, der durch eine grosse Heldentat berühmt geworden ist, und die Xorloscher Zwerge so auf sich aufmerksam gemacht hat. Nur ein Zwerg erhält eine Einladung zur Hochzeit. Es ist natürlich kein Problem, dass er von seinen Freunden begleitet wird. Aber auch hier gibt es Einschränkungen.

Ein Magier, ein Elf oder ein sonstiger offenkundig magisch begabter Charakter (ausser einem Geoden vielleicht) wird der Zugang nach Xorlosch schon vor dem Tal von Xorlosch verwehrt. Selbst wenn die Zwerge dann alle versteinert sind, und diese Helden dann eindringen, werden die Xorloscher nach ihrem Erwachen sichtlich erbost sein. Zwerge können diese Fingerfuchtlern eben nicht ausstehen und werden diese schon gar nicht in ihrer Heimat zulassen.

Andere Gruppenmitglieder dürfen zwar in das Tal von Xorlosch, werden dort aber im Greifax-Palast

untergebracht. Solange die Zwerge nicht zu Stein verwandelt sind, dürfen sie Xorlosch nicht betreten.

Die Verwandlung zu Stein betrifft nur zwergische Charaktere, so daß die Helden dann natürlich zu ihrem zwergischen Freund dazustossen können und man das Problem dann gemeinsam löst (wie gesagt, Magier u.ä. sind trotzdem danach nicht gerne gesehen).

Das Abenteuer für die Helden dann etwas schwieriger zu machen, dürfte kein Problem sein. Statt einem Spinnenwurm, sind es dann eben drei ...

Eine Heldentruppe ohne Magier ist zwar selten, sie können das ja aber mit der Gruppe abstimmen, da die meisten Spieler mehr als einen Char besitzen.

Kontakt:

Mirko Krech

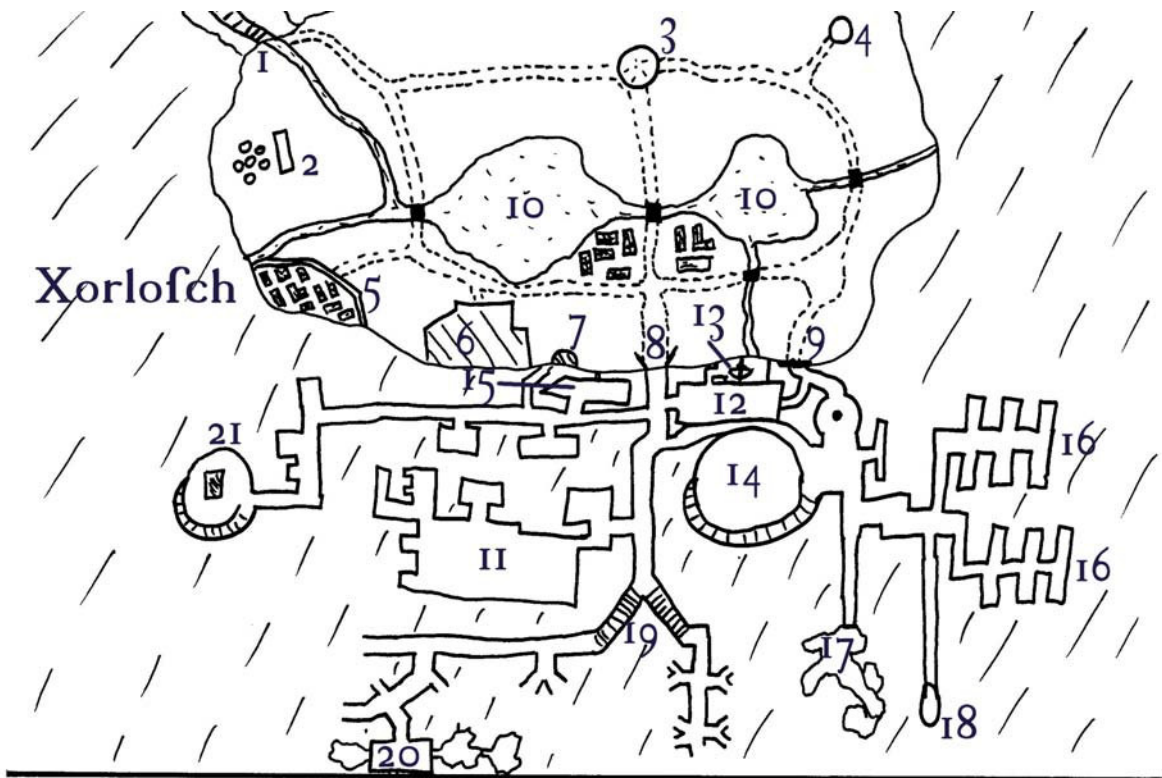
schwarztag@web.de

www.odenwald-helden.de

Habt ihr Fragen oder Anregungen zu dem Abenteuer, so kommt in unser Forum. Dort gibt es eine extra Thema wo ihr mir schreiben könnt !



Karten



Die alte Miene

