

Begraben!

Ein Abenteuer für Das wilde Aventurien

Originalabenteuer von Sven Lotz

Konversion von Christian „Chrischie“ Ebel



Dieses Produkt bezieht sich auf das *Savage-Worlds*-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der PinnacleEntertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

Zum Geleit

Regeln

Dieses Abenteuer wurde für das wilde Aventurien angepasst. Es handelt sich hierbei um eine Konvertierung des Schwarzen Auges auf das Savage Worlds Regelsystem. Die Konversion „Das wilde Aventurien findet man auf www.savageheroes.de oder auf <http://drop.io/wildesaventurien>.

Hintergrund

Die Zwergenfestung Aetysch war Jahrhunderte lang ein ruhiger, beschaulicher Ort, an dem nicht einmal 200 Zwergennasen tagein, tagaus Erze aus dem Untergrund heraufholten. Doch dieser Frieden wurde vor wenigen Tagen gebrochen, als sich der verrückte Geode Ramgosch Goldacker (Geoden sind eine Art zwergische Magier) mit Hilfe seiner untoten Diener gegen die anderen Zwerge auflehnte. Die Revolte stürzte die Zwergenfestung ins Unglück, doch nach einigen Tagen erbitterter Kämpfe liegt trügerische Ruhe über der Festung.

Der Geode hat sich in die entweihten Heiligen Hallen zurückgezogen, während seine Untoten einige Schlüsselstellen in der Festung kontrollieren. Währenddessen haben sich der Zwergenhauptmann Angor Goldacker und seine verbleibenden Krieger vor der Heiligen Halle verschanzt und warten darauf, dass Ramgosch aus seinem Versteck herauskommt.

Die Helden sind derweil in den Untergrund gekommen, um eigentlich einer Goblinplage Herr zu werden. Doch nach einem Erdbeben wurden sie unter der Erde eingeschlossen und sind auf dem Weg nach einem Weg zurück ans Tageslicht. So erscheinen Sie genau in einem Augenblick, in denen es an ihnen liegt zu welcher Seite die Schicksalswaage ausschlagen wird.

Karten

Einen Überblick über das Höhlensystem und die Zwergenfestung entnehmen sie bitte Anhang 1 und Anhang 2.

Der Auftrag

Die Helden werden in der Hafenstadt Havena in das Handelshaus Kilbane gerufen. Der Direktor des Handelshauses, Kiwan Kilbane, möchte die Helden in einer relativ wichtigen Angelegenheit beauftragen.

Kilbane unterhält eine Kupfermine im westlichen Eisenwald, nicht unweit Elenvina. Seit einer Weile ist die Erzförderung zum Erliegen gekommen, da die Bergleute bei ihren Grabarbeiten in ein Höhlensystem durchgebrochen sind, welches von Goblins bewohnt wird.

Kiwan Kilbane möchte, dass die Helden die Goblins aus den Höhlen vertreiben. Notfalls mit Gewalt. Kilbane ist bereit den Helden 30 Dukaten zu zahlen, davon fünf im Voraus, den Rest bei der erfolgreichen Rückkehr nach Havena. Eine vergleichende Probe auf *Überreden* (Kiwan hat Überreden W8) lässt Kiwan noch einmal 10% mit der Bezahlung nach oben gehen, zu mehr Eingeständnissen ist er aber nicht gewillt.

Reise zur Mine

Von Havena führt die Reise zuerst nach Elenvina in Nordmarken. Reist man über die Reichsstraße kann man diese Strecke bequem in einer Woche überbrücken. Von Elenvina aus führte eine mäßig ausgebaute Land- bzw. Gebirgsstraße in zwei Tagen zur Mine.

Die Mine liegt am Fuß eines unscheinbaren Berges des Eisenwaldes. Schon von weitem ist sie zu erkennen. Alle Bäume im Umkreis wurden gerodet. Ein Bächlein an dem die Helden entlang reisen führt Wasser, welches durch die Verschmutzung der Mine rotgefärbt ist. Die Mine selbst besteht aus einer Reihe von kläglichen Hütten, in denen die Minenarbeiter mit ihren Familien hausen, sowie dem Verwaltungsgebäude der Mine, welches als Büro, Werkstatt und Gemeindezentrum dient.

Am Ort des Geschehens

Vor Ort werden die Helden von Kral Schonebeck, dem Vorarbeiter der Mine schon sehnsüchtig erwartet. Nach einer Willkommensvesper mit Schwarzbrot, Hack und Eicheltee möchte Kral die Helden auch möglichst direkt an den Ort des Geschehen führen, denn jede Stunde, die das Bergwerk still steht, verliert sein Dienstherr dutzende Dukaten Umsatz.

Abstieg in den Untergrund

Kral führt die Helden durch die Mine. Die kaum mannshohen Gänge werden nur von der Laterne ihres Führers erhellt. Je tiefer sie in die Mine vordringen, desto trockener und staubiger wird die Luft, bald brennen die Augen der Helden und ihre Lungen protestieren mit trockenem Husten.

Schließlich erreichen die Helden einen selbst für Laien deutlich erkennbaren Durchbruch. Kral erklärt, dass seine Bergleute direkt hinter diesem Durchbruch auf die Goblins gestoßen sein. Seitdem liegen die Nerven blank. Eigentlich sollten die Helden ab hier alleine weiter, aber Kral ist bereit sie noch ein Stück zu begleiten.

Begraben!

Die Gruppe ist nur wenige Schritte in die Höhle vorgestoßen, da geschieht das Unglück! Ein Schrei wie von einem Monster lässt die Höhle erzittern, dann kracht es, Steine prasseln herab und mit großem Getöse bricht der Zugang zur Mine ein.

Durch das Erdbeben werden die Helden unter Tage eingeschlossen. Nun beginnt das eigentliche Abenteuer, die Suche nach einem Weg zurück ans Tageslicht.

Rotpelze gesichtet!

Nachdem Einsturz werden die Helden eventuell versuchen den Ausgang freizuräumen. Doch nach einer Weile wird Kral diesen Versuch als töricht unterbinden. Wenn die Helden jemals das Tageslicht wieder sehen wollen, werden sie einen Weg durch die Unterwelt finden müssen.

Höhle der Schatten

Der Weg der Helden führt sie zuerst durch die Höhle der Schatten. Hier dringt Wasser durch das poröse Gestein und formt das Innere des Bergs zu grotesken Steinformationen. Der Schein der Laternen spiegelt sich am feuchten Fels und in den unzähligen Pfützen und lässt Schatten über die Wände der Höhle tanzen. Irgendwo fällt immer ein Tropfen Wasser herab, dessen Geräusche vielfach verstärkt und verzerrt durch die Höhle hallen.

Der Jagdtrupp

Während die Helden durch die Höhle stolpern, werden sie beobachtet. Ein Jagdtrupp von drei Goblins befindet sich ebenfalls in der Höhle mit dem Auftrag nach dem Rechten zu sehen. Sobald sie die Helden bemerkt haben, werden sie sich im Schutz der Dunkelheit an die Helden anschleichen. Sofern diesen keine *vergleichende Wahrnehmungswurf gegen Heimlichkeit W10 der Goblins* gelingt, unbemerkt.

Die Goblins sind selbst für Angehörige ihres Volkes in erbärmlichen Zustand. Sie sind in klägliche Felllumpen gehüllt und sind mit primitiven Steinspeeren bewaffnet.

Die Goblins sind nicht offen aggressiv, sondern eher feindselig, da dieser Goblinstamm einige schlechte Erfahrungen mit den Menschen gemacht hat. Sie werden daher drohen, aber nicht direkt angreifen. Trotz dieses schlechten Rufs haben die Helden dennoch die Chance einen Kampf zu vermeiden und mit den Goblins zu verhandeln. Der Anführer spricht rudimentäres Garethi. Wenn die Helden sich friedlich und kooperativ zeigen, werden sie von den Goblins in ihr Dorf geführt.

Falls die Helden dagegen kämpfen wollen, werden die Goblins vom Kampf fliehen, sobald das Kampfgleichgewicht zu ihren Ungunsten ausschlägt.

Werte der Goblins auf Seite SW: GE Seite 231

Die Flussgrotte

Nachdem man die Höhle der Schatten durchquert hat, erreicht man eine recht schmale Grotte, die von einem unterirdischen Fluss in den Fels gegraben wurde. Der Fluss stürzt durch eine Öffnung in der Decke in die Höhle und verschwindet durch einen niedrigen Tunnel in der gegenüber liegenden Wand. Der Fluss ist etwa knietief und fließt mit kräftiger Strömung. Allerdings ist diese nicht stark genug, um einen Erwachsenen von den Beinen zu reißen.

Jenseits des Flusses liegt das Goblindorf. Wie sich später zeigen wird, ist der Abfluss der einzige Weg aus diesem Bereich des Untergrunds.

Das Goblindorf

Nachdem man die Flussgrotte durchquert hat, erreicht man das Goblindorf. Dieses wurde in vier natürlichen Höhlen angelegt.

Die erste Höhle, die die Helden betreten werden, dient als Werkstatt und darüber hinaus den Männern des Stammes als Schlafstätte. Von dieser Höhle zweigen drei Gänge ab. Sollten die

Helden angreifen, so wird diese Höhle von acht Goblinjägern verteidigt zuzüglich den Angehörigen des Jagdtrupps, die sich hierher retten konnten.

Der größte Gang führt in die Eingangshöhle. Normalerweise würde man durch eine Öffnung im Fels ins Freie gelangen, durch das Erdbeben wurde die Eingangshöhle aber teilweise zum Einstürzen gebracht und die Goblins im Untergrund eingesperrt. In der Eingangshöhle liegen die nackten Leichname von vier Goblins, die wohl vom Erdbeben getötet wurden. Die Helden werden die grausige Erfahrung machen müssen, dass die Goblins ihre Toten einfach ihren Schweinen zum Fraß vorwerfen, die ebenfalls in der Eingangshöhle hausen.

Zwei kleinere Gänge führen in die Quartiere der Goblinfrauen bzw. in eine Vorratshöhle. Normalerweise werden die Helden keinen Zugang zu diesen beiden Höhlen erhalten, sofern sie nicht gewaltsam eindringen.

In der Höhle der Frauen leben 9 Goblinfrauen und etwa 24 Goblinder. Außer Lumpen und Alltagsgegenständen ist hier nichts Interessantes zu finden.

In der Vorratshöhle findet sich neben einem kläglichen Vorrat an Wurzeln und Nüssen, ein Fellsack, der neben verschiedenen Goblinalismannen 26 Kupfer-, 10 Silbermünzen sowie einen versilberten Zierdolch enthält.

Ein Vertrag unter Gleichen

Die Gefangenschaft der Goblins macht diese verhandlungsbereit, denn ebenso wie die Helden werden sie nicht ewig ohne Zugang zur Oberfläche überleben können.

Wenn die Helden den diplomatischen Weg bestreiten, werden sie von der Anführerin der Goblins, einer grauhaarigen Goblindame namens Mitschro, empfangen. Mitschro spricht gebrochenes, aber verständliches Garethi und bietet den Helden einen Deal an. Der Goblinstamm ist ebenso wie die Goblins unter der Erde eingesperrt, daher schlägt sie vor, dass die beiden besten Jäger der Goblins, K'calb und Reked, die Helden auf der gefährlichen Suche nach einem Ausgang begleiten.

Sollten die Helden das Angebot annehmen, so stehen ihnen zwei wehrhafte Goblins zur Seite. Diese haben dieselben Werte wie die Goblins im SW:GE (S. 231). Außerdem erleichtern K'calb und Reked alle Fertigungsproben, um im Untergrund zu überleben um -1.

Durch die Unterwelt

Nachdem Zusammentreffen mit Goblins – sei es friedlich oder gewaltsam verlaufen – wird es irgendwann Zeit für die Helden weiterzureisen. Die Goblins sind selbst Gefangene und somit muss ein anderer Weg gesucht werden.

Der Unterirdische Strom

Der unterirdische Fluss, welcher durch die Flussschlucht fließt, scheint augenscheinlich die einzige Chance zu sein, um vielleicht doch noch einen Fluchtweg zu finden. Der Fluss ist etwa knietief und fließt durch einen Tunnel aus der Schlucht ab. Dieser Tunnel ist etwa 1,2 Schritt hoch. Nicht gerade ein geräumiger Weg, aber dennoch ein solcher, der selbst von dem massigsten Krieger passiert werden kann. Hierzu ist ein Wurf auf *Geschicklichkeit* notwendig.

Bei Misslingen erleidet der Held eine Stufe Erschöpfungsschaden. Die Durchquerung des Flusses bis in die nächste Höhle dauert etwa 1 Stunde.

Die Pilzhöhle

Der Fluss mündet in eine verwinkelte Höhle, welche mit dichten Teppichen aus Phosphorpilz überwuchert ist. Zwischen den Pilzen huschen immer wieder kleine Tiere umher, die sich bei näherer Betrachtung als eine Art Murmeltier herausstellen. Der Fluss staut sich am Ende der Höhle und stürzt durch einen schmalen Schlund in unbekannte Tiefen.

Wenn die Helden die Höhle durchforsten, werden sie zu allererst auf eine Kellerassel treffen, welche sich normalerweise von den Nagern in der Höhle ernährt, sich aber durch die ungewohnte Anwesenheit von Zweibeinern bedroht fühlt. Ein Kampf ist nur bei durch eine erfolgreiche *Überleben mit dem Modifikator-2*-Probe zu vermeiden.

Nach der Begegnung mit der Kellerassel findet sich ein zweiter Weg in die nächste Höhle, ein enger Schacht, der etwa 6 Schritt in die Tiefe führt. Dieser Schacht ist mit einer erfolgreichen *Klettern* Probe zu überwinden.

Stattdessen kann man auch den Weg über den Fluss wählen. Wenn man sich vom Fluss mittragen lässt, kann man durch das Schwundloch schwimmen oder besser stürzen und landet ebenfalls 6 Schritt tiefer im Wasser. Dieser Sturz verursacht keinen Schaden, allerdings ist eine *Schwimmen*-Probe notwendig, um nicht zu ertrinken.

Der Silbersee

Ob über den Schacht oder über eine Rutschpartie durch das kühle Nass erreichen die Helden als nächstes die Höhle, welche von den in der Nähe wohnenden Zwergen der Silbersee genannt wird.

Das Wasser des Flusses staut sich hier zu einem kleinen See, welcher gemächlich in die weiteren Höhlen fließt. Den Namen Silbersee trägt das Gewässer aufgrund metallfarbender Kristalle, welche an den Wänden wachsen und jeden Lichtstrahl silbern vom Wasser widerspiegeln lassen.

Als die Helden die Höhle erreichen, eilt gerade aus der anderen Richtung eine Zwergensippe herbei. Die Sippe ist in Eile, aber wenn die Helden mit ihnen reden, erläutern sie kurz wovor sie flüchten. Weitere Informationen entnehmen Sie dem Kapitel Zwergenhallen. Die Zwergensippe will sich flussaufwärts retten, angeblich kennt sie dort einen Ausweg. Falls die Helden von dem Einsturz der Goblinhöhle berichten, spart sie der Sippe einen beschwerlichen Umweg.

Die Zwergenhallen

Was sollen die Helden tun?

Dieses Abenteuer sieht an dieser Stelle vor, dass die Helden in die Festung vordringen und sich mit Angor Goldacker zusammen tun, um seinen bösen Bruder zu besiegen. Eventuell werden sie dazu einen Abstecher in die Zwergenmine machen, dies ist aber nicht zwingend notwendig, da alle nicht-zwergischen Helden die magische Barriere des Bruders ohne größere

Probleme durchqueren können. Schließlich werden die Helden sich in der Heiligen Halle der Festung dem Bruder stellen und ihn hoffentlich besiegen.

Untote

Die Festung wimmelt in gewissem Sinne von Untoten, daher kann es den Helden jederzeit passieren, dass sie über die Diener Ramgoschs stolpern. Wann immer die Helden einen Raum betreten, würfeln Sie als Meister mit einem W6. Bei einer 1 begegnen die Helden Untoten. Um welche Art von Untoten es sich handelt entnehmen Sie der Tabelle weiter unten. Für jeden Raum sollte nur einmal gewürfelt werden, solange man sich in einem Bereich der Festung aufhält. Sobald man aber von einem Bereich zu einem anderen wechselt, sollte wieder für jeden Raum gewürfelt werden.

Begegnungstabelle Untote

1W6 Begegnung

1	1 Skelett
2	1W3 Skelette
3	1 Zombie
4	1W3 Zombies
5	1W6 Zombies
6	1W3 Geister (harmlos)

Werte für Zombies finden sich in der SW:GE auf Seite 250 und für Skelette Seite 243.

Die Festung

1 - Die Brunnenhalle

Brunnenhalle wird die Höhle genannt, durch die die Lebensader der einstigen Feste fließt. Kanäle zweigen von dem Fluss ab, die Wasser in das Innere der Feste leiten. Daneben gibt es Brunnenstellen, an denen der eingeschnittene Fels von Jahrhunderten berichtet, in denen Seile immer wieder an denselben Stellen entlang schabten. Eine gemauerte Brücke erlaubte einst, die Überquerung des Flusses, diese ist wurde aber von Zwergen eingerissen, um sich vor den Untoten zu schützen.

Zur Linken des Flusses erreichen die Helden die Minen der Zwerge, während zur Rechten ein Torbogen in den Hauptgang der Feste führt.

Der Fluss bahnt sich seinen Weg weiter durch einen Tunnel, der unter Wasser liegt. Falls die Helden sich entscheiden sollten, sich aus den Angelegenheiten der Zwerge herauszuhalten, so erfordert es einen *Schwimmen*-Probe mit dem Modifikator -4, um lebend den Kanal zu durchqueren, durch den sie ans Tageslicht gespült werden.

Bergleute

Die Minen werden von einem Trupp bewaffneter Bergleute bewacht, welche die Helden zu sich herüberwinken, sobald sie diese bemerken. Der Anführer der Bergleute, ein kahlköpfiger Zwerg namens Theisen Hammerschlag, erklärt den Helden noch einmal die Situation. Er rät ihnen auch ab in die Festung zu gehen, da es dort nur so vor Untoten wimmeln soll. Sollte sie

dennoch darauf bestehen, dorthin zu gehen, so rät er ihnen sich an seinen Hauptmann, Angor Goldacker, zu wenden.

Die Bergleute haben sich verpflichtet die Minen mit ihrem Leben zu verteidigen und sind von diesem Auftrag nur durch sehr überzeugende Argumente (vergleichende Probe *Überreden die Zwerge haben einen w6*) oder durch ein Aufheben des Befehls durch Angor Goldacker abzubringen.

Der Hauptgang

Der Eingang der Festung wird normalerweise durch zwei Tore versperrt, diese stehen jedoch momentan halboffen. Der Gang hinter dem Tor liegt im Dämmerlicht einiger Tage nicht gepflegter Phosphorpilze. Sobald die Helden das erste Tor passiert haben, können sie sehen, dass das zweite Tor durch mehrere Leichname erschlagener Zwerge blockiert ist. Als sie noch näher kommen, erhebt sich einige der Leichname zu unheiligem Unleben.

Zombies

Für je 2 Helden sollte mindestens ein Zombie (SW:GE Seite 250) sich erheben. Sofern die Helden noch nie zuvor mit Untoten zu tun hatten, sollte der entsprechende Mumm-Wurf nicht vergessen werden.

Der Hauptgang der Festung zieht sich beinahe kerzengerade quer durch die Anlage. Ursprünglich bildeten gründlich verputzte Ziegel ein Bogengewölbe, welches jedoch an mehreren Stellen unter der Last der Jahre zusammen gebrochen ist, so dass an vielen Stellen wieder der nackte Fels hervortritt. An einigen Stellen sind noch wunderschöne Fresken erhalten, viele sind aber verblasst.

2 - Die Badehalle

Durch einen kleinen Kanal wird in der ersten Halle zur Rechten ein Wasserbecken und ein gewaltiger Heizkessel aus Kupfer vom Fluss mit Wasser gespeist. Das Wasserbecken ist vielleicht 20cm tief, aber mit reichen Mosaiken verziert. Hier trafen sich noch vor wenigen Tagen die Zwerge um gemeinsam zu baden, doch seit der Revolte ist die Badehalle verlassen.

3 - Die Brauerei

Gegenüber der Badehalle befindet sich das eigentliche Herzstück jedes Zwergenclangs: Die Bierbrauerei. In großen Kupferkesseln gärt immer der zwergische Lebenssaft.

Der Braumeister

Braumeister Körsisch Malzmahler und seine beiden Gesellen haben sich in der Brauerei verschanzt und werden sie bis zum Tode verteidigen.

4 - Die Lagerhallen

Hinter der Brauerei finden sich zur Linken und Rechten einige geräumige Hallen, die große Tonkrüge, Fässer, Holzkisten und allerlei anderes Gerümpel beinhalten. Hier lagern die

Zwerge ihre Reichtümer, vor allem handwerkliche Erzeugnisse, aber auch allerlei Rohstoffe wie Erz oder Holz.

Skelettwachen

Die beiden hinteren Hallen auf der rechten Seite sind mit Getreidehaufen gefüllt. Ramgosch hat 4 seiner Skelettkrieger auf dem Gang positioniert, die jeden Lebenden angreifen werden. Ramgosch will versuchen seine Brüder auszuhungern.

5 - Der Trakt der Hohen

Durch einen kurzen Gang zur Rechten etwas vom einstigen Trubel des Hauptgangs entfernt, liegt der Trakt für die Hohen. Jedem Hohe steht ein geräumiges Quartier mit eigenem Abort und Badezuber zur Verfügung, zusätzlich zu einem Arbeits- und Empfangszimmer. Im Trakt der Hohen liegen auch die Gildenträume der einzelnen Gilden des untergegangenen Zwergenclangs.

Plünderer

Böswillige Abenteurer könnten die Quartiere der Hohen plündern. In jedem Quartier lassen sich Reichtümer im Wert von 2W20 Dukaten finden. Jeweils 5 Dukaten solchen Plünderguts sollten 1 Stein wiegen.

6 - Der Trakt der Damen

Durch einen kurzen Gang zur Linken liegen die Quartiere der Zwergendamen. Jede Zwergendame verfügt über ein geräumiges Quartier, beinahe halb so groß, wie jene der Hohen. Allerdings müssen sich zehn Damen einen Waschbereich teilen. Es gibt Platz für 30 Frauen, diese Anzahl wurde aber nie erreicht.

Kinder in Not

Eine Zwergenfrau und sechs Zwergenkinder haben in einem Quartier Schutz vor zwei Zombies gesucht. Wenn die Helden nicht eingreifen, werden die Kinder den beiden Untoten zum Opfer fallen.

7 - Der Versammlungsplatz

Der Versammlungsplatz bildet das Zentrum der Festung. Hier treffen sich die Zwerge normalerweise um gemeinsam zu speisen, zu trinken, zu singen und um sich zu prügeln.

Rechts des Versammlungsplatzes liegen die drei Speisesäle (Nr. 10), in denen zu Friedenszeiten dreimal täglich eine warme Mahlzeit serviert wird. Links liegen einige Geschäfte (Nr. 9), die Schule sowie der Hort für die Jungzwerge (Nr. 8).

Ein separater Gang führt steil hinab in den Fels. Dieser führt zu den Heiligen Hallen (Nr. 11). Momentan haben Angor und seine Männer an dieser Stelle eine Barrikade errichtet, während sie auf den nächsten Angriff von Ramgoschs untoten Diener warten.

Angor

Angor heißt die Helden zögerlich willkommen, wenn sie den Platz offen betreten. Ein Gespräch kann den Zwergenhauptmann jedoch gewinnen. Er kann den Helden erzählen, dass:

- Sein Bruder Ramgosch wahnsinnig geworden ist, nachdem man ein uraltes Grabmal in der Mine gefunden hat.
- Die Zwerge momentan nicht in die Heilige Halle vordringen können, da eine magische Barriere jedes Durchkommen verhindert.
- Angor das Tor der Festung erst öffnen wird, wenn das Problem mit Ramgosch gelöst ist.

Wenn die Helden ihre Hilfe zu sichern, können sie Zugang zu der Mine erhalten, um sich das Grabmal anzusehen.

11 – Die Heilige Halle

Vom Versammlungsplatz zweigt ein Gang ab, der steil in die Tiefe führt. An seinem Ende steht ein solides Tor, welches jedoch durch ein solides Schloss vorerst verriegelt ist. Ein Mosaik am Boden vor dem Tor deutete, daraufhin, dass sich hinter dem Tor die Heilige Halle des Clans befindet.

Ramgoschs Wache

Vor der Heiligen Halle wacht ein Trupp Untoter, die aus drei Skeletten bestehen, die durch sechs Zombies frisch gefallener Zwerge verstärkt werden. Außerdem ist das Tor durch eine magische Barriere geschützt, die jedem Zwerg den Durchgang verwehrt.

Dieser Kampf und die Halle selbst werden in einem späteren Kapitel beschrieben.

12&13 – Die Werkstätten

In der Mitte der Feste liegen die Werkstätten der Zwerge. Hier findet man Schmieden, Stein- und Holzwerkstätten, aber auch Schreibstuben und Werkräume.

16 – Das Tor der Feste

Ein gewaltiges Tor von 12 Schritt Höhe versperrt den Ausweg aus der Zwergenfestung. Momentan ist es verschlossen, da der Hauptmann der Zwerge befürchtet, dass sein Bruder flüchten und so noch mehr Unheil anrichten könnte. Den Schlüssel trägt Angor Goldacker bei sich und er wird ihn auch nicht aus freien Stücken hergeben, so lange die Gefahr nicht gebannt ist.

14 – Der Trakt der Jungen

Links des Hauptgangs erstreckt sich der Trakt für die Zwerge einfachen Standes. Für jeden Zwerg stand eine kleine Kammer, mit einer Schlafnische, einem Steinblock als Tisch, einem

Schemel und einem eingelassenen Wandschrank zur Verfügung. Auf jeweils 12 Zimmer kam ein Abort. Es sind etwa 150 Zimmer vorhanden.

15 – Die Stallungen und Gehege

Rechts des Hauptgangs erstreckt sich ein Trakt, in dem die Stralungen für Maultiere und die Gehege für andere Tiere untergebracht sind.

17 – Schutthalden

Auf der rechten Seite des Flusses deutet zu allererst eine große Schutthalde auf die Minen der Zwerge hin. Hier haben die Zwerge einen großen Teil des Auswurfs zwischengelagert, der bei den Bergbauarbeiten anfällt.

Ein großer Gang neben der Halde führt hinab in die Mine.

18 – Die Schmelzen

Den vorderen Bereich der Mine zweigen große Gewölbe ab, welche die Schmelzen beherbergten. Hier wurden einst die Erze, die die Zwerge aus dem Untergrund förderten zu Metallen veredelt. Große Kamine in der Decke erlaubten es den Rauch und die Hitze abzuleiten, die bei dem Schmelzvorgang entstanden. Wagemutige Helden könnten versuchen diese Kamine zu erklimmen und so ans Tageslicht zu fliehen, doch ihnen steht eine schwere Kletterpartie (zwei Würfe auf Klettern mit dem Modifikator -4) bevor.

19 – Die Mine

Der Minengang verzweigt sich in ein weitreichendes Netzwerk aus Stollen und Schächten, die die Unterwelt durchkreuzen. Teils sind diese Stollen eingestürzt, viele sind aber noch passierbar. Gelegentlich kann man auf eine Kellerassel treffen, welche durch die Einstürze aus ihren Verstecken getrieben wurden. Ansonsten birgt die Mine aber wenig Interessantes, außer einigen Erzadern, und natürlich der Stelle, an dem das alte Grabmal entdeckt wurde.

Das alte Grabmal

Ein erst kürzlich angelegter Seitengang endet vor einer Wand aus massiven Granitblöcken. Die Blöcke wurden ohne Mörtel so perfekt verfugt, dass kein Blatt Pergament zwischen sie geschoben werden könnte. Zwei der Blöcke wurden aus der Mauer entfernt und bilden so eine enge Öffnung durch die man in das Grabmal gelangt.

Das Grabmal besteht aus einer kleinen Kammer, mit etwa 3 Schritt auf jeder Seite. Auf der einen Seite des Grabmals sitzt der ausgetrocknete Leichnam eines Menschen auf einem Thron aus Granit, welcher mit prächtigen Goldapplikationen versehen wurde. Der Tote ist in mehrere lange wallende Roben aus purpurner, schwarzer und blauer Seide gehüllt. Der Stoff der Roben ist mit Silber- und Goldfäden bestickt, welche sich zu mystischen Symbolen zusammenfügen. Keiner der Helden, auch die Gelehrten unter ihnen, hat jemals solche Symbole gesehen, auch wenn eine gewisse Ähnlichkeit zu den Zauberzeichen besteht, die Gildenmagier verwenden.

Nähere Betrachtung des Toten, dessen Kopf erst neulich auf seine Stirn gesunken zu sein scheint, offenbart, dass seine Augen durch zwei geschliffene Rosenquarze ersetzt wurden.

Bevor sein Kopf niedersank wird hatte der Tote wohl auf die kreisförmige Scheibe aus reinem Gold geblickt, welche an der gegenüber liegenden Wand angebracht ist. Die Scheibe ist reich mit Edelsteinen und Gravuren unbekanntes Stils versehen.

Auch die Wände sind von der Innenseite mit grotesken Symbolen und Zeichnungen verziert. Die Zeichnungen zeigen Männer und Frauen in ähnlicher Kleidung, aber mit länglichen Köpfen, die gegen Drachen kämpfen.

Die Heilige Halle

Der Zugang zur Halle

Drei Skelette und sechs Zombies bewachen das Tor zur Heiligen Halle. Ein Kampf ist unausweichlich. Die Zombies greifen wahllos die vordersten Charaktere an und werden von diesen erst ablassen, wenn sie zu Boden gehen. Die Skelette greifen jene an, die am nächsten am Tor stehen, werden sich aber nicht weiter als 5 Meter vom Tor entfernen.

Das Tor

Die Heiligen Hallen werden von einer mächtigen Pforte geschützt. Das gewaltige, doppelflügelige Tor ist aus massiver Bronze und von oben bis unten mit Reliefs verziert, die den Schöpfungsmythos des Zwergenvolkes illustrieren. Das Tor wird von einer magischen Barriere geschützt, welche Rangosch errichtet hat, um ungestört zu sein. Die magische Barriere ist für Zwerge nicht passierbar, allerdings für jedes andere Volk. Die Barriere bricht in sich zusammen, sobald man den Verbindungsgang zum Inneren Heiligtum betritt.

Äußeres Heiligtum

Das äußere Heiligtum erstreckt sich als gewaltige Halle. An der Stirnseite wurde eine 10 Schritt hohe Statue von Angrosch errichtet, welche jedoch wahrscheinlich von Rangosch und seinen untoten Diener zu Sturz gebracht wurde. Die Überreste der Statue verteilen sich über die gesamte Halle.

Kurz nachdem die Helden, die Halle betreten haben, erheben sich zwischen den Trümmern Skelette, die ihnen nach dem Leben trachten. Auf jeden Helden kommen drei Skelette.

Nach dem hoffentlich erfolgreichen Kampf gegen die Untoten können die Helden eine Tür entdecken, welche einst hinter der Statue lag. Durch diese Tür erreichen die Helden den Verbindungsgang zum Inneren Heiligtum.

Verbindungsgang

Der Verbindungsgang zum Inneren Heiligtum ist ein schmuckloser Felsstollen, welcher in das Gestein getrieben wurde. Ein deutlicher Pfad ist von Generationen Zwergen von Zwergeszwergen in den Boden getreten wurden. Der Gang verläuft etwa 15 Schritt und endet vor einer unscheinbaren Tür aus Eichenholz.

Vor der Tür liegt ein großer Haufen Knochen, der sich zu rühren beginnt, sobald die Helden näher herantreten. Die Kreatur, welche einstweilen den Namen Knochenfürst tragen soll, ist die letzte Verteidigungslinie bevor die Helden Rangosch gegenüber treten werden.

Knochenfürst

Attribute: Geschicklichkeit w6, Verstand w4, Willenskraft w6, Stärke w10, Konstitution w6

Fertigkeiten: Kämpfen w8, Wahrnehmung w8

Charisma: 0; **Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 6; **Robustheit:** 7

Spezielle Fähigkeiten:

- **Knochenklinge:** Stärke + w6
- **Untot**

Inneres Heiligtum

Der finale Kampf steht an. Werden die Helden Ramgosch besiegen können oder werden sie als Verstärkung für seine Armee enden?

Ramgosch steht direkt am Altar und wird von vier Skelettkriegern geschützt, durch die sich die Helden erst kämpfen müssen. Wobei ein geschickter Abenteurer mit einem beherzten Salto und einem Wurf auf Geschicklichkeit mit dem Modifikator -3, die Skelette hinter sich lassen und Ramgosch direkt konfrontieren kann.

Ramgosch trägt einen Helm, der seine magischen Fähigkeiten stärkt, ihm aber auch den Verstand geraubt hat. Bewaffnet ist er mit einer antiken Waffe, einem Zauberstab, der schmerzhaft Energieblitze verschießen kann. Der Zauberstab ist nur im Fernkampf nützlich, im Nahkampf gilt er als gewöhnlicher Kampfstab, allerdings mit einer um 4 gesenkten BS. Wer von dem Zauberstab getroffen wird, egal ob im Nah- oder im Fernkampf, erleidet in der nächsten Runde einen Modifikator von -2 auf alle Würfe.

Ramgosch (Wildcard)

Attribute: Geschicklichkeit w6, Verstand w6, Willenskraft w6, Stärke w6, Konstitution w8

Fertigkeiten: Kämpfen w6, Schießen w6, Wahrnehmung w6

Charisma: 0; **Bewegungsweite:** 5; **Parade:** 6; **Robustheit:** 7

Spezielle Fähigkeiten:

- **Zauberstab (Fernkampf):** 2w6 (12/24/48)
- **Zauberstab (Nahkampf):** Stärke + w4

Der Sieg über Ramgosch

Wenn Ramgosch besiegt wird, versucht er die Macht seines Helms zu nutzen, um die Helden doch noch zu besiegen. Er spricht mystisches Gebrabbel, Energieblitze zucken über den Helm, doch dann scheint irgendetwas schief zu gehen. Ramgosch schreit vor Schmerzen, sein Fleisch wird von der freigesetzten Energie bis auf die Knochen verbrannt und am Ende bleiben nur verkohlte Knochen und die beiden Artefakte zurück.

Mit dem Tod Ramgosch verlässt auch das Unleben seine Diener.

Auflösung

Angor Goldacker dankt den Helden herzlich und überreicht ihnen nicht nur einen Orden, sondern erkennt ihre Verdienste auch mit einer monetären Belohnung von 50 Dukaten pro Nase an.

Die Zukunft der beiden Artefakte ist ein Punkt, der erst ausdiskutiert werden will. Angor will beide in einem Magmaschacht versenken und so ihre Macht für immer zerstören. Mit einem Wurf auf *Überreden mit dem Modifikator -6* lässt er sich aber auch dazu überreden, die beiden Artefakte den Helden zu überlassen.

Meisterpersonen

Kral Schonebeck

Kral ist in die Jahre gekommen. Er nähert sich den 60 Wintern und hatte sich eigentlich schon darauf gefreut, bald zu seiner Tochter zu ziehen und seinen Ruhestand zu genießen. Daher passt ihm die Sache mit den Goblins überhaupt nicht.

Kral ist etwa 1,75 Schritt groß, hat schlohweißes Haar und ist von sehniger Gestalt. Hervorstechend ist seine wuchtige Nase, der er auch den Spitznamen Erker zu verdanken hat.

Werte

Attribute: Geschicklichkeit w4, Verstand w8, Willenskraft w6, Stärke w6, Konstitution w4

Fertigkeiten: Kämpfen w4, Mumm w6, Wahrnehmung w6, Einschüchtern w8, Heimlichkeit w6, Wissen (Bergbau) w8, Wissen (Rogolan) w4

Charisma: 0; **Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 4; **Robustheit:** 4

Angor Goldacker

Werte

Attribute: Geschicklichkeit w6, Verstand w6, Willenskraft w6, Stärke w8, Konstitution w8

Fertigkeiten: Kämpfen w6, Mumm w8, Wahrnehmung w6, Einschüchtern w6, Heimlichkeit w6, Werfen w6

Talente: Kampfflexe, Schmerzresistenz

Charisma: 0; **Bewegungsweite:** 5; **Parade:** 5; **Robustheit:** 6

Spezielle Fähigkeiten:

- Nachtsicht

Braumeister Kösrish

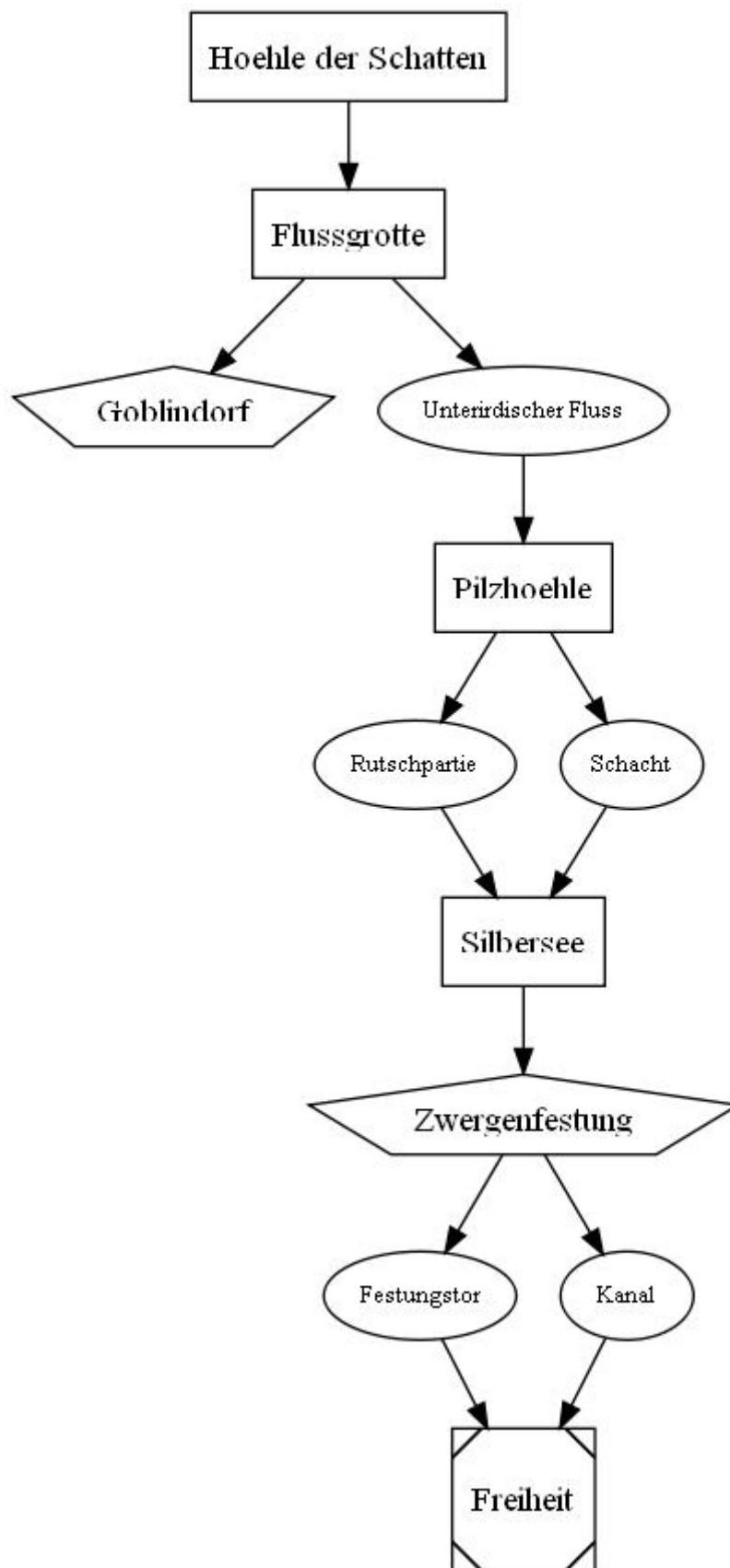
Werte

Attribute: Geschicklichkeit w6, Verstand w6, Willenskraft w6, Stärke w6, Konstitution w6

Fertigkeiten: Kämpfen w4, Wahrnehmung w6, Wissen (Brauen) w6

Charisma: 0; **Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 4; **Robustheit:** 5

Anhang1



Anhang 2:

LEGENDE

- 1 BRUNNENHALLE
- 2 BADEHALLE
- 3 BRAUEREI
- 4 LAGERHALLEN
- 5 QUARTIERE DER HOHEN
- 6 QUARTIERE DER DAMEN
- 7 VERSAMMLUNGSPLATZ
- 8 SCHULE/HORT
- 9 GESCHÄFTE
- 10 SPEISESÄLE
- 11 ZUR HEILIGE HALLE
- 12 WERKSTÄTTEN
- 13 WERKRÄUME/SCHREIBSTUBEN
- 14 QUARTIERE DER JUNGEN
- 15 STALLUNGEN
- 16 HAUPTTOR
- 17 SCHUTTHALDE
- 18 SCHMELZEN
- 19 ZU DEN MINEN

UNTOTE

\$ ZWERGENKRIEGER

